



**Liga Portuguesa de Paintball**

**Regras 2004/2005**

**Versão 2.1 (Outubro de 2004)**

## **ÍNDICE**

### **REGULAMENTO DO CAMPEONATO**

- 1. Informação Geral.
- 1.0. Equipas e Jogadores.
- 1.1. Inscrições.
- 1.2. Tipo de Torneio (Tinta).
- 1.3. Escalões.
- 1.4. Ranking .
- 1.5. Formato dos Jogos.
- 1.6. Informação de Prova.
- 1.7. Estatuto do Corpo de Arbitragem.
- 1.8. Árbitros.
- 2. Equipamento.
- 2.0. Roupas.
- 2.1. Protecções.
- 2.2. Marcadores.
- 2.3. Outro Equipamento.
- 2.4. Equipamento Proibido.
- 3. Pontos.
- 3.0. Pontuações.
- 3.1. Folha de Pontuações.
- 4. Indumentária.
- 4.0. Decorum.
- 4.1. Alterações de Última Hora.

### **REGRAS DE JOGO**

- 5. O Jogo
- 5.0. O Jogador.
- 5.1. Antes do Jogo.
- 5.2 Teste de Cronógrafo (CHRONY).
- 5.3. Início do Jogo.
- 5.4. Chrony Durante ou no Final de Jogo.
- 5.5. Paragens de Jogo.
- 5.6. Final de Jogo.
- 5.7. Procedimento do Eliminado.
- 5.8. Falta de Comparência.
- 5.9. Paintchecks.
- 5.10. Manchas Óbvias.
- 5.11. Manchas Não Óbvias.
- 5.12. Definições.
- 5.13. Bandeira.
- 6. Penalidades.
- 6.0. Playing On – Jogar Eliminado.
- 6.1. Limpar.
- 6.2. Comboio.
- 6.3. Interferências.
- 6.4. Comportamento Anti Desportivo Grave.
- 6.5. Aplicação das Regras.
- 6.6. Penalidades Adicionais.

### **ALTERAÇÕES**

#### **Sinalização dos árbitros.**

## REGULAMENTO DO CAMPEONATO

### 1. Informação Geral.

#### 1.0. Equipas e Jogadores.

1.0.1. O Campeonato Nacional da Liga Portuguesa de Paintball é constituído por equipas de sete e de cinco jogadores, repartidas pelos seguintes escalões:

Sete jogadores Profissional (**PRO**). Sete jogadores Amador (**AM7**). Cinco jogadores Amador (**AM5**). Cinco jogadores Novice (**NOV**).

1.0.2. A ficha de inscrição da equipa, devidamente preenchida, deverá ser entregue no início da prova. Qualquer equipa que não cumpra esta regra ou que jogue com jogadores não inscritos será desclassificada da prova.

1.0.2.1. Equipas do formato de sete jogadores podem inscrever até 11 jogadores por prova. Equipas do formato de cinco jogadores podem inscrever até 8 jogadores por prova.

1.0.2.2. Equipas **AM7** e **AM5**, só poderão ter um jogador **PRO** inscrito por prova, com excepção da última prova onde terão todos de ser do escalão Amador. Equipas **NOV**, só poderão ter um jogador Amador (**AM7**, **AM5**) inscrito por prova e nenhum jogador **PRO**, com excepção da última prova onde terão todos de ser dos escalão Novice.

1.0.2.3. As equipas perante jogos de jornadas em atraso realizados em datas independentes poderão inscrever outros jogadores na equipa.

1.0.2.3.1. Em caso dos jogos em atraso serem realizados em conjunto com outra prova, essa inscrição terá de ser igual à da prova onde serão jogados tais jogos (Fim-de-semana de prova).

1.0.3. Nenhum jogador pode estar inscrito ou jogar em mais do que uma equipa por prova (Fim-de-semana de prova).

1.0.4. Para poder jogar um jogador tem que estar autorizado tanto pela organização da prova como pelo Conselho Técnico da Liga Portuguesa de Paintball.

1.0.5. A Liga Portuguesa de Paintball irá providenciar cartão de jogador aos jogadores no início da prova, este será de uso obrigatório a todo o momento no decorrer da prova.

Qualquer jogador encontrado a não cumprir esta regra será eliminado de jogo e dependente da gravidade da situação pode vir a ser excluído da prova.

#### 1.1. Inscrições.

1.1.1. O preço da inscrição por prova será anunciado no site da Liga Portuguesa de Paintball, sendo o valor fixo no início da época.

1.1.2. As inscrições incluem o enchimento livre de Ar (200 e 300 bar).

1.1.3. As inscrições deverão ser feitas, no máximo, até 5 dias úteis da prova. A partir de menos de 5 dias úteis a inscrição não será aceite.

1.1.4. A inscrição só é válida com o pagamento efectuado.

1.1.5. O valor de inscrição não é passível de retorno a partir do quinto dia útil antes da prova.

1.1.6. O cartão de jogador terá um custo anunciado no site da Liga Portuguesa de Paintball e será válido pela duração do Campeonato Nacional 2004/2005.

#### 1.2. Tipo de Torneio (Tinta).

1.2.1. O Torneio é do modo *BYOP* (Bring your own paint), mas com algumas restrições.

1.1.3.1. Só se pode usar tinta à venda no local da prova.

1.1.3.2. Todas e qualquer equipa podem trazer tinta de fora desde que esta seja de marcas patrocinadoras do campeonato da Liga Portuguesa de Paintball.

1.1.3.3. Os valores de venda da tinta ou quantidade não são estabelecidos ou referenciados pela organização da Liga Portuguesa de Paintball.

1.2.2. As marcas de tinta e stands presentes nas provas serão anunciados pela Liga Portuguesa de Paintball nos meios de comunicação possíveis (Página na Internet, e-mail ou outro contacto).

1.2.3. Qualquer falha nos pontos 1.2. será passível de punição para a equipa com desclassificação da prova.

### **1.3. Escalões.**

1.3.0. Os escalões da época transacta serão válidos para a época corrente.

1.3.1. Numa mesma época, um jogador pode transferir-se de equipa quantas vezes quiser dentro do mesmo escalão.

1.3.2. DESCIDAS – Um jogador poderá disputar apenas um torneio num escalão inferior ao seu.

1.3.2.1. Os jogadores podem no início da temporada requerer a alteração do seu escalão para um inferior, com uma obrigação mínima de permanência no novo escalão de 3 provas.

1.3.2.2. Excepcionalmente poderá o Concelho Técnico, a requerimento devidamente fundamentado, permitir, em momento posterior, a alteração de escalão.

1.3.2.3. Um jogador desce automaticamente de escalão no final da época após estar uma temporada sem jogar.

1.3.3. SUBIDAS - Um jogador poderá disputar apenas um torneio num escalão superior ao seu. À segunda vez passará a ser considerado como pertencente ao escalão superior.

1.3.4. Um jogador recém subido (regra 1.3.3.) não poderá voltar a fazer jogos num escalão inferior até ao fim da época.

1.3.5. Na última prova da temporada apenas poderão estar inscritos nas equipas, jogadores pertencentes a esse escalão.

### **1.4. Ranking .**

1.4.1. Caso necessário no início do campeonato será estabelecido um ranking das equipas a partir dos seus resultados na época transacta.

1.4.2. No decorrer da época esse ranking será o actual.

1.4.3. Em casos de equipas onde o método não seja aplicável serão ordenadas por ordem alfabética excluindo “The”, “Team”, “Os”, “As” e outros artigos definidos.

1.4.4. Qualquer equipa que mude de escalão ou formato durante o Campeonato não transportará os seus pontos de um escalão ou formato para o outro, mas mantém sempre os pontos de cada escalão.

1.4.5. As equipas que arbitrem receberão pontos pelo serviço de arbitragem (consultar documento sobre arbitragem).

1.4.5.1. A pontuação atribuída pelo Conselho Técnico pode ser reclamada até uma semana após o lançamento. Findo este prazo a pontuação não poderá ser contestada (consultar documento sobre arbitragem) .

1.4.6. Todos (cinco) resultados serão válidos para a pontuação final do campeonato.

### **1.5. Formato dos Jogos.**

1.5.0. Os jogos serão realizados em campos de piso liso delimitados com uma área de 35x55 metros com um número mínimo de 25 obstáculos.

1.5.1. Os jogos terão a duração máxima de 7 minutos para qualquer dos formatos ou escalões.

1.5.2. Cada equipa irá efectuar 8 jogos nas preliminares. Após os quais as 4 equipas com a melhor pontuação passarão às finais.

1.5.2.1. Os jogos preliminares serão efectuados entre as equipas do mesmo formato dos dois escalões na tentativa de se calendarizar maioritariamente jogos com equipas do mesmo escalão e menos com as de escalão diferente.

1.5.2.2. A organização poderá ter que calendarizar combinações diferentes de jogos entre escalões de modo a conseguir realizar a prova.

1.5.3. Quando se passa para as finais os pontos antes conquistados não são acumulados.

1.5.3.1. Nas finais existirá apenas um grupo, em que as equipas jogarão no sistema de todos contra todos.

1.5.4. Em caso de empate para passagem à fase seguinte o critério de desempate será (pela ordem indicada):

(1) O resultado do confronto directo entre essas equipas.

(2) Será beneficiada a equipa com mais adversários eliminados

(3) Será beneficiada a equipa com menos jogadores próprios eliminados

(4) Será feita a média dos resultados das equipas empatadas, nos seus jogos preliminares contra a/s equipa/s que tenham passado às finais, e a que tiver melhor média vencerá.

(5) Passará em frente a equipa com melhor ranking nacional.

1.5.5. Em caso de empate das equipas presentes nas finais será usado o seguinte o critério de desempate (pela ordem indicada):

(1) O resultado do confronto directo entre essas equipas nas finais.

(2) Será beneficiada a equipa com mais adversários eliminados nas finais

(3) Será beneficiada a equipa com menos jogadores próprios eliminados nas finais

(4) Melhor resultado nos jogos preliminares.

## **1.6. Informação de Prova.**

1.6.1. Os organizadores locais da prova são responsáveis juntamente com a Liga Portuguesa de Paintball, de transmitir atempadamente todas as informações relativas aos itinerários e horários dos eventos, incluindo local e horas da reunião de capitães.

1.6.2. O propósito da reunião de capitães será comunicar qualquer alteração de ultima hora quer nos calendários quer nas regras aos representantes das várias equipas, tal como esclarecer qualquer dúvida.

1.6.2.1. A Organização Local e a L.P.P. não se responsabilizam pela falta de presença e desconhecimento dos assuntos falados nas reuniões de capitães pelas equipas ausentes às reuniões.

1.6.3. O calendário completo dos jogos preliminares será entregue aos capitães de equipa antes do início da prova ou disponibilizado previamente via Internet na página da L.P.P. .

1.6.4. Os campos deverão estar preparados no mínimo uma hora antes do início do torneio.

1.6.5. Nenhum membro não autorizado poderá alterar qualquer objecto referente aos campos de jogo. Depois de um primeiro aviso esse elemento será expulso da prova.

1.6.6. Apenas elementos autorizados pela Liga Portuguesa de Paintball ou organização local poderão fotografar ou filmar os jogos.

1.6.7. Os organizadores locais deverão assegurar que existe espaço suficiente para cada equipa e o seu material, garantindo pelo menos uma mesa por equipa.

## **1.7. Estatuto do Corpo de Arbitragem.**

1.7.1. O Conselho Técnico são os árbitros supremos no torneio, e só eles tem poder para expulsar um jogador de uma ou mais provas.

1.7.2. O chefe de campo será a pessoa encarregue da equipa de arbitragem nesse campo e poderá ou não ser um membro do Conselho Técnico.

## **1.8. Árbitros.**

1.8.1. Cada equipa que se disponha a arbitrar deve fornecer pelo menos 8 jogadores da primeira linha (jogadores que tenham estado inscritos pela equipa no mínimo duas provas antes ou depois do serviço de arbitragem) da sua equipa para lhe serem validados a totalidade dos pontos de arbitragem (consultar documento sobre arbitragem).

1.8.1.1. Qualquer equipa do escalão **PRO, AM7, AM5** pode se propor a arbitrar.

1.8.1.2. O serviço de arbitragem tem a duração da prova por inteiro, isto é, o fim-de-semana de prova.

1.8.1.3. A organização local irá fornecer de alimentação às equipas de arbitragem no decorrer da prova.

1.8.2. Por cada e qualquer falha da equipa escalonada para arbitrar serão deduzidos pontos até ao mínimo de 0 (zero) pontos (consultar documento sobre arbitragem).

1.8.3. Qualquer discussão referente à aplicação de regras deverá ser tida fora dos campos e sempre junto a um elemento do Conselho Técnico. O não cumprimento desta regra após primeiro aviso implica a suspensão do/s jogador/s da prova.

1.8.4. Os árbitros deverão estar vestidos de modo a que se possam distinguir claramente dos jogadores com os coletes fornecidos pela organização.

1.8.5. Qualquer árbitro a quem seja detectada uma arbitragem facciosa, parcial, desleixada ou descuidada, será penalizado individualmente consoante o critério do Conselho Técnico.

1.8.6. A escolha e escalonamento das equipas de arbitragem será feita pela Liga Portuguesa de Paintball consoante as equipas proponentes, sendo dado preferência às equipas locais.

## **2. Equipamento.**

### **2.0. Roupas.**

2.0.1. Cada jogador apenas pode trajar (sujeito às condições meteorológicas):

Primavera/Verão – Uma T-shirt e uma camisola da equipa (jersey); Um par de calças e roupa interior.

Outono/Inverno - Uma T-shirt e uma camisola da equipa (jersey); Um par de calças e roupa interior. Com a excepção de tempo excessivamente frio onde os jogadores serão permitidos a usar mais uma sweatshirt, alteração a ser notificada na reunião de capitães.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta indumentária antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

2.0.1.1. Os jogadores que usarem camisolas de equipa já com protecções estão proibidos a usarem outra protecção na mesma zona ou uma terceira camada<sup>1</sup>.

Qualquer jogador a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante o jogo será eliminado.

2.0.2. Os jogadores não deverão utilizar roupas extremamente largas.

2.0.3. Os jogadores não podem utilizar peças de roupa demasiado absorventes.

2.0.4. Os jogadores não podem usar qualquer tipo de peça de roupa que sirva com o propósito claro de esconder ou impedir o rebentamento de bolas.

Qualquer jogador a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante o jogo será eliminado.

2.0.5. As camisolas de equipa terão que ser usadas por dentro do battlepack/porta potes.

Qualquer jogador a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante o jogo será eliminado.

2.0.6. Não é permitido aos jogadores usarem as mangas das camisolas de equipa (jerseys) arregaçadas.

Qualquer jogador a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante o jogo a arregaçar as mangas deliberadamente será eliminado.

### **2.1. Protecções.**

2.1.1. Se existir um marcador em campo capaz de mesmo sem cano disparar, todos os jogadores e árbitros deverão utilizar máscaras de protecção todo o tempo. Qualquer pessoa que não cumpra esta regra será expulsa do torneio após primeiro aviso.

2.1.2. Os óculos da máscara têm que estar em óptimo estado e as lentes não danificadas, particularmente rachadas. Estes óculos devem obedecer ou exceder os testes ASTM standards.

2.1.3 Tanto os árbitros como os jogadores deverão utilizar protecção facial completa e as máscaras deverão estar na sua forma original de fabrico.

2.1.4. Tanto os jogadores como os árbitros têm que utilizar as máscaras na sua forma original (Protecção dos olhos, ouvidos, e zona facial). Não são permitidas modificações na máscara como acrescentamento de partes para maior ressaltado dos impactos ou retiro total das protecções das orelhas e boca.

2.1.5. Os jogadores podem utilizar um par de luvas, com ou sem dedos.

2.1.6. Os jogadores podem utilizar uma protecção para o pescoço desde que esta seja aprovada pelo Conselho Técnico.

2.1.6.1. Não serão permitidos: Redes, lenços, cachecóis, outras protecções excessivamente grandes, largas ou que permitam além da protecção da zona do pescoço.

2.1.7. Os jogadores podem utilizar um par de cotoveleiras e protecções de antebraço que o material e forma destas não tenham sido alteradas do seu modelo de fabrico, e que não sejam obviamente manufacturadas em material hiper ressaltante. Estas protecções podem ser utilizadas sob ou sobre as roupas, desde que as roupas não contenham mais nenhuma protecção, mas o seu uso está obrigado à zona específica de protecção.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

2.1.8. Os jogadores podem utilizar protecções de caneleira e joelheiras, desde que o material e forma destas não tenham sido alteradas do seu modelo de fabrico, e que não sejam obviamente manufacturadas em material hiper ressaltante. Estas protecções podem ser utilizadas sob ou sobre as roupas mas o seu uso está obrigado à zona específica de protecção.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

2.1.8.1. Será permitido o uso de joelheiras ortopédicas por debaixo de protecções de joelhos.

2.1.9. Jogadores masculinos podem utilizar protecção genital, e jogadores femininos podem utilizar protecção peitoral sob a roupa ou colete sobre as roupas.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

2.1.10. É permitido aos jogadores usar qualquer tipo de protecção e tipo de roupa interior, calções interiores de licra ou outros materiais.

## **2.2. Marcadores.**

2.2.1. O jogador pode utilizar um marcador de paintball de calibre 68, Pump ou Semi-automático que consiste de um corpo, um cano e um gatilho. Os gatilhos de dupla acção não serão permitidos.

2.2.2. Marcadores com qualquer tipo de regulador de velocidade exterior, tem de estar selados ou alterados de forma que não seja possível alterar a velocidade de saída das bolas no decurso de um jogo sem se utilizar uma ferramenta.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

2.2.3. Os marcadores podem disparar a qualquer cadência desde que apenas ocorra uma descarga de gás por cada vez que se prime<sup>3</sup> o gatilho<sup>2</sup>.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante ou após o jogo será dado como eliminado e receberá suspensão da prova. A equipa contra quem joga nesse jogo receberá vitória automática de 100-0.

2.2.3.1. Qualquer marcador que possa disparar sem acção de uma força directa sobre o gatilho (pressão do gatilho com os dedos) é considerado ilegal por não respeitar as condições mínimas de segurança.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante ou após o jogo será dado como eliminado e receberá suspensão da prova. A equipa contra quem joga nesse jogo receberá vitória automática de 100-0.

2.2.4. Apenas é permitido um cano por jogador dentro de campo e é proibida a troca de canos entre jogadores no decorrer de uma partida.

2.2.5. Um marcador capaz de disparar em modos considerados ilegais, deverá ser incapacitado de disparar nesses modos e de ser possível para o jogador voltar a coloca-lo nesses modos durante o jogo sem o uso de ferramentas.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante ou após o jogo será dado como eliminado e receberá suspensão da prova. A equipa contra quem joga nesse jogo receberá vitória automática de 100-0.

2.2.5.1. Qualquer jogador encontrado a jogar com um marcador ilegal deliberadamente será suspenso da prova.

2.2.7. É proibido qualquer tipo de protecção nos carregadores, com especial destaque para protecções de neoprene, tecido, ou rede.

2.2.8. É absolutamente proibido durante o decorrer do jogo afinações ou actividade no sistema propulsor do marcador, como regulação de velocidades, purgação, ou desmontagem das garrafas de modo a aliviar a sua carga (CO2).

O não cumprimento desta regra implica a eliminação do jogador.

2.2.9. As garrafas usadas nos sistemas de propulsão terão de ter no mínimo um teste válido (Ar: DOT, HSE, Π,... ). O não cumprimento desta regra implica a expulsão do torneio.

2.2.9.1. Qualquer marcador pode ser solicitado durante o decorrer da prova para verificação do prazo de validade da garrafa.

2.2.9.2. É recomendado o uso de uma capa de protecção da garrafa, esta poderá ser de qualquer material ou formato habitual do fabrico das mesmas.

2.2.10. Fora do campo de jogo os jogadores devem de respeitar os seguintes procedimentos de segurança de maneira a salvaguardar a integridade física dos que o rodeiam:

- Usar sempre o tapa canos.

- Se o marcador estiver carregado com bolas e em possível manutenção deve de estar em modo de segurança ou desligado, apenas podendo ser usado nas zonas seguras previamente demarcadas pela organização;

Qualquer jogador que não respeite estes procedimentos a sua equipa receberá um primeiro aviso. Após segunda infracção o jogador da equipa mais próximo do marcador será suspenso de prova.

### **2.3. Outro Equipamento.**

2.3.1. Os jogadores não podem transportar botijas extra de Ar ou CO2 para campo.

2.3.2. É proibido o uso de qualquer tipo de carregador transparente. Carregadores translúcidos (cores, smoke) são permitidos.

2.3.3. São permitidos os autocolantes apenas de cores branca, preto e vermelho, em qualquer parte do marcador ou acessórios desde que estes não se possam confundir com manchas de tinta e não cubram uma área maior que 5x10 cm.

### **2.4. Equipamento Proibido.**

2.4.1. Equipamento proibido em campo inclui qualquer ferramenta mecânica ou eléctrica. Equipamento de escuta ou comunicação, como os Rádios. Material pirotécnico, como granadas. Tinta vermelha, tóxica não biodegradável ou indelével. E bolas que tenham sido de alguma forma alteradas na sua consistência original.

O não cumprimento de qualquer uma destas regras implica a expulsão do torneio.

## **3. Pontos.**

### **3.0. Pontuações.**

3.0.1. Equipas de 7 elementos.

Bandeira na base = 65 pontos.

Bandeira em transito = 20 pontos.

Adversário eliminado = 5 pontos.

Companheiro de equipa eliminado (Apenas em caso de Bandeira na Base para a equipa que ganhou os pontos de Bandeira na base) = menos 1 ponto.

Máximo 100 pontos.

3.0.2. Equipas de 5 elementos.

Bandeira na base = 65 pontos.

Bandeira em transito = 20 pontos.

Adversário eliminado = 7 pontos.

Companheiro de equipa eliminado (Apenas em caso de Bandeira na Base para a equipa que ganhou os pontos de Bandeira na base) = menos 1 ponto.

Máximo 100 pontos.

3.0.3. Pontuação para o ranking de época, equipas de 7 elementos:

50 pontos para o primeiro lugar.

46 pontos para o segundo lugar.

43 pontos para o terceiro lugar.

40 pontos para o quarto lugar.

A partir do quinto lugar 24 pontos mais um ponto por cada 60 pontos ganhos nas preliminares.

3.0.4. Pontuação para o ranking de época, equipas de 5 elementos:

50 pontos para o primeiro lugar.

46 pontos para o segundo lugar.

43 pontos para o terceiro lugar.

40 pontos para o quarto lugar.

A partir do quinto lugar 24 pontos mais um ponto por cada 60 pontos ganhos nas preliminares.

- 3.0.5. Pontuação para arbitragem, consultar documento sobre Arbitragem.
- 3.0.6 Qualquer equipa expulsa de um torneio receberá zero pontos nessa prova.
- 3.0.7. Em caso de empate na Pontuação no final do Campeonato o critério de desempate será (pela ordem indicada):
- (1) Maior número de primeiros lugares, de segundos, terceiros, etc... Obtidos no Campeonato.
  - (2) Maior número de vitórias nos confrontos directos.
  - (3) Menor número de penalizações individuais na equipa.
  - (4) Melhor média das pontuações nas finais no total das provas.
  - (5) Melhor média das pontuações nas preliminares no total das provas.

### **3.1. Folha de Pontuações.**

- 3.1.1. A folha de pontuações será preenchida por um árbitro, e em seguida mostrada a ambos os capitães de equipa pelo chefe de campo.
- 3.1.2. Quando ambos os capitães concordarem no resultado final do jogo, este deve ser assinada pelo chefe de campo, e depois de assinada não poderá voltar a ser alterada.
- 3.1.3. É da responsabilidade de cada capitão de equipa verificar a exactidão dos resultados escritos na folha de pontuações.
- 3.1.4. A folha de pontuações tem que ser apresentada aos encarregados do quadro de pontuações, sem qualquer tipo de correcções.
- 3.1.5. Se um capitão de equipa se recusar a aceitar que a folha seja assinada, um membro do Concelho Técnico deverá ser chamado para resolver a situação juntamente com os árbitros envolvidos e os capitães das equipas envolvidas no jogo. Se depois disso o capitão continuar a recusar-se a assinar a folha, o membro do Concelho Técnico deverá assinar a folha de pontuação validando-a. Dentro do possível todo o tipo de discussões ou esclarecimentos deverão ser tidas fora do terreno de jogo, evitando-se assim os atrasos no calendário do torneio.
- 3.1.6. Qualquer erro aritmético no quadro de pontuações pode e deve ser corrigido, desde que com a permissão de um membro do Concelho Técnico.

## **4. Indumentária.**

### **4.0. Decorum.**

- 4.0.1. Equipas e Jogadores devem ter cuidado quanto ao tipo de indumentária a utilizar, evitando fotografias, palavras ou Logos que possam ser ofensivos.
- 4.0.2. Equipas e Jogadores devem evitar qualquer tipo de conduta que possa de alguma forma denegrir a imagem ou bom-nome do desporto, do torneio, dos promotores e dos patrocinadores.
- 4.0.3. Qualquer pessoa ou equipa que falhe com as regras e regulamentos especificados nesta secção receberá uma penalização que poderá ir desde a exclusão no torneio até à expulsão de eventos da Liga. Dependendo da gravidade da ofensa o Conselho Técnico decidirá.
- 4.0.4. Todo o pessoal interveniente no torneio deve obedecer às regras estabelecidas tanto pelo promotor como pela organização do evento.
- 4.0.5. Todas as equipas têm de remover todo o lixo que gerarem em qualquer local da prova de forma correcta e adequada. O não cumprimento desta regra implica uma multa de 100€ e essa equipa (Jogadores) estará proibida de participar em qualquer evento da Liga Portuguesa de Paintball até ao pagamento da multa.
- 4.0.6. Qualquer jogador menor de 16 anos tem de ser acompanhado por um tutor ou guardião responsável ou ser portador de uma declaração parental autorizando a participação e responsabilidade.

### **4.1. Alterações de Última Hora.**

- 4.1.1. Por razões excepcionais, os organizadores de um torneio podem decidir modificar uma ou mais regras para melhor se adaptarem às condições do mesmo. Essas modificações são válidas apenas para esse evento e apenas se for realmente impossível a realização do mesmo sem estas alterações. O organizador deve obter a autorização do concelho técnico e tem que informar todas as equipas das modificações ocorridas antes do início da prova.

4.1.1.1. Se estas se efectuarem já no decorrer da prova, deverá ser convocada uma reunião de capitães extraordinária para a comunicação das alterações.

<sup>1</sup> *Terceira Camada – T-shirt, sweatshirt, jersey, qualquer tipo de roupa ou tecido ou protecção.*

<sup>2</sup> *Teste de Gatilho será compreendido por testar o marcador na horizontal encostado ao corpo e disparar uma cadência rápida o gatilho pressionando e largando este do mesmo modo de acção/uso de um jogador, de modo a verificar se o marcador e gatilho se encontram legais. O teste será efectuado por um elemento apontado pelo Conselho Técnico para o decorrer da prova por inteiro se este for requisitado pelos árbitros de campo. O limite de tinta para o teste é de um carregador cheio. Ocasionais “Double Taps” não serão considerados como trigger bounce.*

<sup>3</sup> *Entenda-se por premir o gatilho como a acção directa de tocar no gatilho.*

## **REGRAS DE JOGO**

### **5. O Jogo**

#### **5.0. O Jogador.**

5.0.1. Jogador activo é o jogador que estiver em acção de jogo sem nenhuma marca e com a braçadeira colocada.

5.0.1.1. O jogador NEUTRO é todo o jogador que se encontra em jogo mas que devido ter sido declarado neutro pelo um árbitro não poderá tomar nenhuma acção até ser de novo declarado activo.

5.0.1.2. O jogador INACTIVO é todo o jogador que esteja eliminado de jogo devido a um tiro que deixe marca, que se declare como FORA, ELIMINADO ou MORTO, que saía dos limites de campo, ou por penalização sobre a equipa.

5.0.2. É da responsabilidade das equipas a colocação das braçadeiras correctamente no braço esquerdo. Em caso da braçadeira cair durante o jogo, o jogador poderá pedir a um árbitro para a recolocar correctamente.

5.0.3. Qualquer jogador a jogar sem braçadeira ou com esta de qualquer forma escondida será considerado jogador eliminado da acção de jogo.

5.0.4. É permitida a troca de equipamento legal, entre jogadores activos.

5.0.5. O jogador deve estar na posse de todo o equipamento que vai utilizar durante o jogo na altura em que é dado o sinal de início do jogo.

#### **5.1. Antes do Jogo.**

5.1.1. Cada equipa tem de estar disponível para efectuar o teste de Chrony 5 minutos antes do seu jogo, ou assim que for chamada.

5.1.2. Jogadores que passem o teste de chrony deverão ficar numa zona controlada de onde não poderão sair excepto com autorização do árbitro.

5.1.3. Os jogadores são os únicos responsáveis pela remoção e limpeza de manchas de jogos anteriores.

5.1.4. Os jogadores não estão autorizados a terem ferramentas, equipamento proibido ou a trocarem de marcador depois de terem efectuado o teste de chrony. O não cumprimento desta regra implicará a eliminação imediata do jogador.

5.1.5. As bases de partida serão atribuídas através de sorteio (moeda ao ar).

#### **5.2 Teste de Cronógrafo (CHRONY).**

5.2.1. O árbitro no cronógrafo deverá verificar a não existência de válvulas, parafusos, etc, que quando ligadas possam aumentar a velocidade de saída das bolas ou possam tornar o marcador ilegal. E a presença de peças exteriores que possam alterar sem o uso de ferramentas a velocidade de saída das bolas.

5.2.2. O jogador ou o árbitro efectuarão uma sequência de 3 disparos separados e o marcador será considerado apto se nenhum desses três disparos for superior a 300 pés por segundo (>300 pps).

5.2.3. Após o teste de chrony os jogadores deverão colocar tapa canos no marcador.

5.2.4. Uma equipa cujos jogadores que não passem o teste de chrony terá dois minutos para remediar a situação, ou trocar de marcador/jogador (dois minutos por equipa).

5.2.5. Findo o tempo, o jogador poderá optar por entrar para campo sem marcador ou ser de imediato considerado eliminado.

#### **5.3. Início do Jogo.**

5.3.1. O chefe de campo deve avisar as equipas para retirarem o tapa canos e assegurar-se que ambas as equipas estão devidamente preparadas para jogar antes de iniciar a contagem.

5.3.2. Em seguida após verificar o estado de preparação das equipas deverá avisar que faltam 10 segundos para o jogo de modo audível, exemplo –“Campo. Três, dois, um, dez segundos”. Findo dez segundos o árbitro irá assinalar o início de jogo de modo visual, baixando os braços, e audível gritando –“Jogo”. Ou recorrendo a sinal sonoro como apito ou buzina.

5.3.3. Os jogadores começam o jogo dentro de campo, em frente à sua base com o cano do marcador a tocar na base.

O não cumprimento desta regra, após primeiro aviso, implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

5.3.5. Após uma primeira falsa partida declarada pelo árbitro, as equipas terão que retomar as bases de partida, os jogadores devem avisar se receberam marcas ou não e devem notificar os árbitros de modo a estas serem removidas. O procedimento de início de jogo será retomado.

5.3.5.1. Após segunda falsa partida, o/s jogador/es em causa será dado como eliminado.

#### **5.4. Chrony Durante ou no Final de Jogo.**

5.4.1. Qualquer árbitro poderá efectuar o teste de chrony em qualquer altura do jogo para determinar se a velocidade deste se mantém dentro dos limites legais.

5.4.2. Os marcadores dos transportadores de bandeira serão testados no final do jogo.

5.4.3. Se um ou mais tiros ultrapassarem os 300 pés por segundo o jogador será eliminado da partida.

5.4.3.1. Se um ou mais tiros forem iguais ou superiores a 311 p.p.s. o jogador será eliminado e receberá uma penalização de 1 por 1.

5.4.3.2. Se um ou mais tiros forem iguais ou superiores a 326 p.p.s. o jogador será eliminado e receberá uma penalização de 2 por 1.

5.4.3.4. Se for o portador da bandeira, esta deverá ser colocada no obstáculo mais próximo onde o jogador se encontra.

#### **5.5. Paragens de Jogo.**

5.5.1. O jogo apenas será interrompido ou parado em casos de emergências médicas, condições atmosféricas perigosas ou alteração drástica devido a factores da natureza ou exteriores ao jogo que impeçam o decorrer do jogo em segurança.

5.5.2. Estas paragens serão indicadas pelos árbitros que gritarão “JOGO CONGELADO ou PARADO” e todos os jogadores deverão manter-se nas suas posições até ordem em contrário. O não cumprimento desta regra por parte dos jogadores implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

5.5.3. Um árbitro pré designado deverá assinalar a posição de todos os jogadores, para que quando se recomeça o jogo estas se mantenham iguais à altura da paragem.

#### **5.6. Final de Jogo.**

5.6.1. O jogo termina quando uma equipa coloca a bandeira numa das bases por um jogador considerado limpo ou 7 minutos depois do seu início.

5.6.1.1. Depois de colocar a bandeira, o tempo será parado, o jogador deve ser examinado por um árbitro, devendo os restantes jogadores activos e neutros manter a sua posição, e só depois de este o considerar limpo os árbitros assinalarão o final do jogo.

5.6.2. O Jogo só estará oficialmente terminado quando o chefe de campo o assinalar.

5.6.3. Todos os jogadores activos ou neutros devem ser inspeccionados no final do jogo.

5.6.4. Podem ser efectuados testes de chrony indiscriminadamente a elementos de ambas as equipas.

#### **5.7. Procedimento do Eliminado.**

5.7.1. Jogadores eliminados devem retirar a braçadeira e sair do campo pela linha mais próxima ou por onde os árbitros o indicarem, na posse de todo o material com que se encontravam na altura em que foram eliminados. Assim que possível os jogadores deverão colocar o tapa canos no marcador.

O não cumprimento desta regra implica, após um primeiro aviso para a equipa, suspensão da prova do jogador da equipa mais próximo do marcador.

5.7.1.1. Aos jogadores que deliberadamente escolham percursos de saída de campo demasiado longos ou se recusem a sair de campo, será aplicada a regra de “playing on”.

5.7.1.2. Os jogadores poderão assinalar verbalmente que estão eliminados gritando “Fora” ou “Morto”.

5.7.2. Jogadores eliminados devem deixar o marcador na zona pré destinada completamente operacionais e com o tapa canos.

O não cumprimento desta regra implica, após um primeiro aviso para a equipa, suspensão da prova do jogador da equipa mais próximo do marcador.

5.7.3. O jogador deve ficar em silêncio e imóvel na sua dead zone até sinal em contrário.

O não cumprimento desta regra implica a penalização de “playing on”.

### **5.8. Falta de Comparência.**

5.8.1. Uma falta de comparência é declarada sempre que uma equipa falhe os horários para se apresentar no teste de chrony, ou entrar em campo de jogo ou após receber um aviso de um árbitro do campo.

5.8.2. Qualquer equipa que ganhe um jogo por falta de comparência receberá a totalidade máxima dos pontos em jogo.

5.8.3. A equipa em falta não receberá qualquer ponto ou sanção disciplinar.

### **5.9. Paintchecks.**

5.9.1. Os árbitros não são obrigados a realizarem paintchecks sempre que um jogador o peça.

5.9.2. Os árbitros farão todos os esforços para checkarem um jogador sem o considerarem neutro.

5.9.3. Nenhum jogador em posse da bandeira será considerado neutro.

5.9.4. Um jogador considerado neutro não pode ser eliminado, e nenhum jogador adversário poderá fazer movimentos declaradamente na sua direcção ou ganhar posição de vantagem sobre o elemento neutro.

O não cumprimento desta regra, após primeiro aviso verbal do árbitro, implica eliminação do jogador infractor.

5.9.5. Um jogador considerado neutro não pode tomar nenhuma acção, seja movimento, sinalética ou verbalização e terá que obedecer a todas ordens dada pelo árbitro. O não cumprimento desta regra implica a eliminação imediata do jogador.

5.9.6. Os árbitros podem realizar movimentos menores aos jogadores desde que não prejudiquem ou afectem de qualquer maneira o jogador de modo a realizarem paintchecks. Os jogadores que se recusarem efusivamente, ou debaterem illogicamente com os árbitros serão considerados eliminados.

### **5.10. Manchas Óbvias.**

5.10.1. Um tiro óbvio é aquele cujo impacto e quebra da bola são facilmente detectáveis pelo jogador. O árbitro deverá ajuizar se o jogador sentiu o impacto e se lhe era possível detectar a mancha.

5.10.2. Jogadores atingidos em locais óbvios devem assinalar de imediato a sua eliminação, levantando a mão ou marcador acima do nível dos ombros ou colocando uma mão sobre a cabeça.

5.10.3. Assim que for possível o jogador deverá retirar a braçadeira e retirar-se de campo pela linha mais curta ou seguindo as indicações de um árbitro.

5.10.3.1. Assim que possível o jogador deverá colocar o tapa canos no marcador.

5.10.4. Jogadores atingidos em locais óbvios facilmente verificáveis, não podem pedir checkpoint. Pedir um check paint nessas condições equivale à penalização de playing on.

5.10.5. Jogadores atingidos em locais óbvios facilmente detectáveis por si próprios devem parar de imediato qualquer movimento de jogo ou serão considerados como estando a jogar depois de eliminados (playing on).

### **5.11. Manchas Não Óbvias.**

5.11.1. Tiros não óbvios são aqueles cujo impacto e quebra da bola no jogador não são facilmente detectáveis por si mesmo, e o jogador atingido não dê qualquer sinal visível de ter sentido o impacto.

- 5.11.2. Os jogadores com uma mancha não óbvia serão eliminados mas não serão penalizados.
- 5.11.3. A partir do momento em que um jogador detecte uma mancha não óbvia, seja avisado pelos seus colegas ou apercebendo-se por si próprio, esta passa a ser considerada como uma mancha óbvia.
- 5.11.4. Jogadores com impactos em áreas que não sejam por si facilmente detectáveis devem pedir de imediato um Check paint a si próprio a um jogador da sua equipa ou a um árbitro disponível para de imediato fazer o check.
- Será considerado Playing on o jogador que manifestamente sentiu, ou não poderia deixar de sentir, o(s) impacto(s) e não pediu um Check Paint.

## 5.12. Definições.

- 5.12.1. Um jogador é considerado eliminado quando atingido directamente por uma bola que tenha sido disparada por um marcador de um jogador activo, em qualquer parte do seu corpo ou material que transporta, e a bola quebra deixando uma mancha.
- 5.12.1.2. (Spray) Se uma bola atingir o solo ou um insuflável e partir nestes, vindo a manchar o jogador, este não será considerado eliminado.
- 5.12.1.3. Se um árbitro não vir o impacto, mas o jogador estiver marcado por tinta razoavelmente fresca o jogador será considerado eliminado.
- 5.12.1.4. Se dois adversários se marcarem simultaneamente ou se os árbitros não conseguirem determinar qual dos jogadores foi marcado primeiro, ambos os jogadores serão considerados eliminados.
- 5.12.1.5. Em caso de dúvida sobre uma marca, a dúvida funcionará sempre contra o jogador.
- 5.12.2. Se um jogador ou qualquer parte do seu equipamento (com excepção dos potes vazios ou cheios e do limpa canos) passarem a linha de jogo, tocarem na linha de jogo ou no solo para além da linha de jogo este será considerado eliminado.
- 5.12.2.1. Se a delimitação do campo for alta (rede ou fita) será considerada linha de jogo e como tal não pode ser tocada ou ultrapassada.
- 5.12.2.2. O material permitido de ser abandonado (potes vazios ou cheios e limpa canos) só será considerado abandonado após tocar no chão. Antes de tocar no chão qualquer impacto com marca no mesmo será considerado como uma eliminação válida.
- 5.12.2.3. Qualquer jogador que abandone material com um tiro e mancha será penalizado por “limpar” (3:1).
- 5.12.3. Um jogador que não esteja a usar braçadeira de forma visível será considerado eliminado, a não ser que esta tenha caído por acidente.
- 5.12.4. Qualquer jogador a disparar o seu marcador fora das linhas de campo, ou sem braçadeira, será considerado eliminado e a sua equipa receberá um 3 por 1.
- 5.12.4.1. Qualquer jogador a disparar o seu marcador depois de ser considerado eliminado a sua equipa receberá um 3 por 1.
- 5.12.5. Jogadores que se afastem do seu equipamento mais do que 1,5 metros, com a excepção de limpa canos e potes (vazios ou cheios), serão considerados eliminados, mas não se considera que estejam a jogar eliminados (playing on).
- 5.12.5.1. Em caso de troca de potes ou limpa canos entre dois jogadores vivos e estes forem atingidos antes de tocarem no chão o jogador que lançou (abandonou) o material será considerado eliminado.
- 5.12.6. Um árbitro pode considerar que existiu um disparar excessivo com propósitos deliberados de agressão física, a partir do momento em que o mesmo jogador marque abusivamente outro jogador que esteja dado como eliminado tanto por um árbitro como pelo próprio jogador.
- A penalização para este acto é a eliminação do jogador.
- 5.12.6.1. Será posteriormente realizada uma notificação escrita pelo primeiro acto em prova. Um 2º acto em prova, de qualquer jogador da mesma equipa, resultará numa penalização aplicada à equipa, que deverá começar o jogo seguinte com menos um jogador. Se o segundo acto for nas finais a punição aplica-se também no primeiro jogo preliminar da prova seguinte.

### Overshooting

#### Bonus ball

5.12.7. Jogadores que disparem deliberadamente sobre um adversário declaradamente eliminado serão considerados eliminados.

5.12.7.1. Será posteriormente realizada uma notificação escrita pelo primeiro acto em prova. Um 2º acto em prova, de qualquer jogador da mesma equipa, resultará numa penalização aplicada à equipa, que deverá começar o jogo seguinte com menos um jogador. Se o segundo acto for nas finais a punição aplica-se também no primeiro jogo preliminar da prova seguinte.

#### Contacto físico

5.12.8. Qualquer jogador que use contacto físico de modo a que altere o decurso do jogo (empurrar para fora de campo um jogador da equipa adversária, retirar-lhe a braçadeira, encostar-lhe qualquer parte do marcador ou material de jogo, agarrar um jogador adversário,...), será dado como eliminado.

5.12.9. Jogadores que actuem de modo a causar a certeza nos seus adversários de que estão eliminados, tal como gritar que estão eliminados, esconder a braçadeira, ficarem com a mão ou marcador acima da altura dos ombros, ou colocar o tapa canos, serão eliminados.

5.12.10. Jogadores que tenham uma conduta anti-desportiva, incluindo: não obedecer a uma ordem de um árbitro referentes a acções sobre um jogador neutro; esquivar-se deliberada e continuamente ao teste de chrony durante o jogo; disparar sobre os árbitros propositadamente; pedir checks para distrair ou evitar os árbitros de controlarem a si ou aos seus companheiros; uso verbal ou gestual de termos menos apropriados; serão considerados eliminados.

5.12.10.1. Será posteriormente realizada uma notificação escrita pelo primeiro acto em prova. Um 2º acto em prova, de qualquer jogador da mesma equipa, resultará numa penalização aplicada à equipa, que deverá começar o jogo seguinte com menos um jogador. Se o segundo acto for nas finais a punição aplica-se também no primeiro jogo preliminar da prova seguinte.

### **5.13. Bandeira.**

5.13.1. Os jogos serão disputados no sistema de bandeira central que deverá ser colocada na base dos adversários.

5.13.2. Uma captura da bandeira ocorre quando um jogador agarra a bandeira.

5.13.3. O jogador que transporta a bandeira deve transportá-la de modo a que esta seja bem visível. Se este for atingido com uma marca na bandeira durante o seu transporte o jogador será considerado eliminado.

5.13.4. A bandeira pode ser passada entre jogadores activos.

5.13.5. Se um jogador for eliminado na posse da bandeira, um árbitro deverá coloca-la no obstáculo mais próximo e comunica-lo oralmente durante 10 segundos.

5.13.6. Quando um jogador coloca a bandeira na base sem ultrapassar a linha de jogo, deverá ser imediatamente considerado neutro e inspeccionado pelos árbitros antes de darem o jogo como terminado.

5.13.6.1. O tempo de jogo será pausado durante o checkpoint ao portador da bandeira.

5.13.7. Se o jogador que colocou a bandeira estiver marcado esta voltará a ser colocada na sua anterior localização ou no obstáculo mais próximo, e o tempo de jogo será retomado.

5.13.8. Se o jogador que colocou a bandeira sair de campo antes de ser inspeccionado pelos árbitros a bandeira será colocada na sua anterior localização ou no obstáculo mais próximo, e o tempo de jogo será retomado.

5.13.9. A pontuação de uma bandeira em trânsito é atribuída à equipa que no final do jogo estiver na posse da bandeira (na posse de um jogador considerado vivo).

### **6. Penalidades.**

#### **6.0. Playing On – Jogar Eliminado.**

6.0.1. “Playing On” ou Jogar Eliminado consiste em continuar a agir como um jogador activo, depois de se ter sido eliminado com um tiro óbvio ou depois de ter sido dado como eliminado por um árbitro.

6.0.2. É considerado como Jogar Eliminado:

- Continuar a disparar ou de qualquer forma distrair o adversário.
- Continuar a movimentar-se numa direcção que não implique a rápida saída de campo.

- Falar, assinalar ou de qualquer outra forma comunicar quer com os colegas de equipas, com jogadores da equipa adversária ou árbitros.
- Perturbar a movimentação de um adversário ou árbitro.
- Impedir que o árbitro realize um check paint
- Passar tinta ou qualquer equipamento.

6.0.3. A penalização para um jogador que continue a jogar quando eliminado de forma óbvia é de 1 por 1, a não ser que o árbitro ache que a sua acção interferiu de forma grave com o desenrolar normal do jogo dando vantagem à sua equipa. Nesse caso deverá receber um 2 por 1.

### **6.1. Limpar.**

6.1.1. É considerado limpar, o acto de deliberadamente tentar remover reduzir ou esconder manchas com o objectivo de evitar a sua eliminação. A penalização por “limpar” é a aplicação da regra de 3 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e três dos seus companheiros de equipa).

### **6.2. Comboio.**

6.2.1. O Comboio é a utilização de um jogador activo ou eliminado como escudo protector para se movimentar.

6.2.2. Os árbitros devem deixar que um comboio aconteça desde que qualquer jogador eliminado saia de imediato da formação. O não cumprimento implica a penalização de playing on.

### **6.3. Interferências.**

6.3.1. Espectadores são permitidos e bem vindos a verem os jogos. No entanto existem algumas regras que devem cumprir:

- Não podem transmitir informações para dentro de campo.
- Não podem fazer comentários que possam ser ouvidos pelas equipas dentro de campo.
- Não podem revelar a localização de nenhum jogador dentro de campo.
- Não podem ter marcadores “activos” na sua posse.
- Não podem interferir com o jogo de forma nenhuma.

6.3.2. Jogadores da equipa ou associados das equipas em competição que comuniquem ou interfiram com o jogo receberão imediatamente uma penalização de exclusão do torneio com a obrigatoriedade de se retirarem do local do torneio.

6.3.3. Caso essa intervenção seja grave, será aplicada uma penalização de 3 por 1 à equipa da qual for simpatizante e a exclusão do jogador (no caso de ser jogador) no próximo torneio em que a sua equipa participar.

### **6.4. Comportamento Anti Desportivo Grave.**

6.4.1. “Comportamento anti desportivo grave” é definido como qualquer comportamento com a intenção de tentar causar uma luta, disputa descontrolada ou qualquer outra situação embaraçosa e prejudicial para a segurança de jogadores ou imagem do desporto.

A penalização para este comportamento será a imediata exclusão do jogador do torneio e de subsequente aplicação de sanção, desde exclusão de um ou mais torneios que a sua equipa participe até erradicação, por período não superior a 2 anos, de provas da LPP.

6.4.2. Exemplos deste comportamento são:

- Um jogador sair da Dead Zone sem autorização de um árbitro argumentando ou agindo de forma agressiva ou insultuosa.
- Um jogador eliminado recusar-se a ir para a Dead Zone, utilizando para isso actos ou palavras agressivas ou insultuosas.
- Qualquer indivíduo que dentro ou fora de campo tenha atitudes e/ou aborde outra pessoa de forma agressiva ou insultuosa.
- Excesso de disparos com o óbvio intuito de aleijar alguém.
- Disparar a partir de fora do campo ou a partir da Dead Zone.

### **6.5. Aplicação das Regras.**

6.5.1. Os árbitros darão primeiros avisos para as seguintes infracções (incluindo mas nunca limitando a):

- Não respeitar um jogador considerado como Neutro.
- Não utilização de tapa canos.
- Pedir Check paints em excesso.
- Uso de linguagem não apropriada.

6.5.2. Serão eliminados os jogadores que:

- Não respeitarem os primeiros avisos.
- Um jogador que ultrapasse os limites do campo ou altere os limites do mesmo.
- Jogadores com marcas.
- Jogadores com ferramentas em campo.
- Jogadores que levantem ou não utilizem a mascara.
- Usar um marcador acima do limite permitido de 300 p.p.s. em campo.
- Operar botões do marcador durante o jogo, sem permissão de um árbitro.
- Deliberadamente movimentar obstáculos durante o jogo, de forma a ostensivamente criar linhas de tiro previamente inexistente, ou forçar a sua passagem pelo meio de obstáculos compostos ou acoplados.
- Intervenções no decurso de um jogo por parte de um espectador reconhecidamente simpatizante ou jogador dessa equipa.

6.5.3. Aplicação da regras de 1 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e um companheiro de equipa) acontecerá sempre que:

- As regras do Comboio não sejam cumpridas.
- Reentrar em campo depois de eliminado.
- Ser descoberto no final do jogo com uma mancha óbvia.
- Ter o marcador em campo no decorrer ou no final do jogo de 311 p.p.s até 325 p.p.s. .
- Operar botões no marcador depois de ter sido eliminado.
- Falar depois de eliminado (para além do imediato “FORA” ou “MORTO”).
- Jogar eliminado (Playing on). Continuar a jogar com um tiro numa zona óbvia.

6.5.4. Aplicação da regra de 2 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e dois dos seus companheiros de equipa) acontecerá sempre que:

- Cada vez que um jogador não respeitar a ordem de um árbitro.
- Jogar eliminado (Playing on). Continuar a jogar com um tiro numa zona óbvia, alterando o decurso natural do jogo.
- Ter o marcador em campo no decorrer ou no final do jogo acima dos 326 p.p.s. .

6.5.5. A aplicação da regra de 3 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e três dos seus companheiros de equipa) acontecerá sempre que:

- Limpar marcas de tinta em jogo, considerando-se para tal qualquer conduta ostensiva que visa esconder a mancha, tornando impossível ou dificultar o check do árbitro quer durante o jogo quer no final do mesmo.
- Um jogador disparar o seu marcador depois de eliminado, fora das linhas de campo, ou sem braçadeira de acordo com a regra 5.12.4.

6.5.6. Nenhuma das anteriores aplicações de regras está limitada às aqui citadas.

## **6.6. Penalidades Adicionais.**

6.6.1. Se de uma penalização resultar a eliminação de um jogador, e a equipa penalizada não tiver mais nenhum jogador activo em campo para cobrar a penalização, será de imediato atribuída à outra equipa a captura e colocação da bandeira e pontuação máxima (100-0).

6.6.2. Qualquer equipa que combine resultados para o decorrer de um jogo com os seus adversários, será expulsa do torneio.

6.6.3. Qualquer jogador que atire o seu sistema de Ar, CO2 e/ou marcador para o chão ou qualquer outro local, susceptível de poder danificar o mesmo, será expulso do torneio tal como do próximo torneio onde a sua equipa participe.

6.6.4. Qualquer jogador que não respeitar os avisos dos árbitros relativos a condutas impróprias ou faltosas, será penalizado de uma prova de suspensão a um ano de suspensão de provas da Liga Portuguesa de Paintball.

- Desrespeito verbal ofensivo, praguejar, ameaças físicas ou verbais.
- Conduta violenta ou agressiva.
- Desrespeito pelas normas de segurança, ou pela segurança de terceiros.
- Não cumprimento de uma ordem de um árbitro após aviso de um membro do conselho Técnico de Arbitragem (Árbitros chefes).

6.6.5. Em casos extremos como agressões físicas, violações das normas básicas de segurança colocando em risco jogadores ou público, desrespeito intencional e deliberado das regras. Estes actos poderão constituir fundamento para expulsão e exclusão do jogador de provas da Liga Portuguesa de Paintball.

***ALTERAÇÕES:*** -

- 1.0.2.2.
- 1.5.5.
- 2.2.3.1.
- 2.2.10.
- 5.4.3.4.
- 5.11.4.
- 5.12.2.
- 5.12.2.2.
- 6.1.
- 6.5.3.
- 6.5.4.

**LIGA PORTUGUESA DE PAINTBALL 2004 - [www.lppaintball.org](http://www.lppaintball.org)**

# Sinalização dos árbitros

## Conduta Geral

Os árbitros nunca deverão responder ou dar atenção a protestos demasiado efusivos por parte dos jogadores, todos os assuntos deverão ser resolvidos com calma diplomacia e seguindo as regras.

## Início de Jogo

O árbitro de cronometro após verificar que ambas equipas se encontram prontas, irá avisar para se retirar o tapa canos, após irá fazer uma contagem decrescente para o início dos 10 segundos prévios ao início do jogo. Exclamando “três, dois, um dez segundos.”. Findo 10 segundos o árbitro de cronometro irá dar o início ao jogo através da exclamação “Jogo” acompanhado pelo rápido baixar de um braço. Aos árbitros que for possível observarem o arranque de jogo e o árbitro do cronometro poderão e deverão auxiliar nos sinais de início de jogo.

## Paint Check's

Paint Checks deverão ser feitos sem tocar no jogador, nem incomodar a acção do jogo, em caso do jogador conter marcas óbvias, este deverá ser penalizado caso seja essa situação com a regra 6.5.3. ou em caso de estar deliberadamente a se esquivar ao paintcheck 6.5.5.

## Neutro

Neutros deverão ser usados em casos extremos de não ser possível nem ao jogador nem ao árbitro efectuarem paintchecks. Este tipo de sinalização e acção deverá ser correctamente amplamente sinalizada.



Com este sinal o arbitro exclama “NEUTRO” em voz alta.

## Eliminado

Os árbitros irão assinalar que um jogador se encontra eliminado colocando uma mão sobre cabeça e apontando a outra ao jogador eliminado (sinalização estática). Exclamando, “Fora” e assinalando ao jogador onde se encontra a marca (caso o jogador tenha sido eliminado com um tiro). Exemplos: “Fora, tens um tiro no VL”.

## Limpo



Com este sinal o arbitro ( a efectuar um circulo com o braço) indica que o jogador está em jogo ( ou seja limpo). Exclamando “Em jogo”.

## 1 por 1



Com este sinal o arbitro indica uma penalização de 1 por 1 ou X por 1.

Ao efectuar esta penalização o árbitro deverá exclamar ao/s jogador/es que tira a situação, exemplo:

“Um por um, jogador da tua equipa com tiro óbvio”.

“Dois por um, jogador da tua equipa fez um playing on”.

“Três por um, jogador da tua equipa limpou um tiro”.