



II CAMPEONATO de CENÁRIO APC/2019

1 - APRESENTAÇÃO:

1.1 – O II Campeonato de Cenário APC/2019 contará apenas com a participação de jogadores devidamente federados, junto a FPESP ou qualquer outra Federação do Brasil.

1.2 – O campeonato ocorrerá no APC-Atibaia Paintball Club, fazendo-se cumprir com todos os procedimentos, equipamentos e infraestrutura necessária, como segue:

- Etapa:
10/02/19 – APC/Atibaia

Observação 1: O APC disponibiliza aos jogadores e equipes todas as condições para realização do Campeonato: pontos de água corrente aos participantes, banheiros masculino e feminino (químicos ou não), lanchonete ou atendimento/serviço de bebidas, lanches e/ou salgados, área para o socorrista, organizadores do evento e representantes da FPESP, suporte de HPA, além de toda a estrutura de segurança necessária para a organização do Campeonato.

Observação 2: O campo sediado cumpri com as exigências de segurança e estrutura solicitadas pela FPESP.

1.3 – Haverá limite de inscrições de 25 equipes para o Campeonato, serão aceitas equipes para 02 (duas) categorias: ELITE e NOVATOS.

Observação 1: Será considerada equipe Elite aquela que participou nos últimos 02 (dois) anos, do CPPC, ou CBPC ou ainda de categorias de 1º nível em outros campeonatos pelas federações do Brasil e será considerada equipe Novato aquela que nunca participou ou participou no último ano na própria categoria Novato do CPPC, desde que não tenha ganho o acesso para a categoria Elite, ou em categorias de 2º nível em outros campeonatos pelas demais federações..

Observação 2: As equipes consideradas na categoria Elite **NÃO PODEM** participar da categoria Novatos, mas qualquer equipe da categoria Novatos, caso queira, pode participar da categoria Elite, não haverá objeção.

2 – INSCRIÇÃO/PREMIAÇÃO:

2.1 – Somente participarão os jogadores/equipes que efetuarem sua inscrição de forma antecipada até a data limite estipulada através de uma ficha padrão por equipe; não haverá exceções, a ficha será disponibilizada nos principais canais de divulgação à disposição de todos os interessados.

2.2 – O valor e o prazo de inscrição para as etapas serão da seguinte forma:

Categoria Elite e Novatos:

R\$ 1.000,00 (Hum Mil Reais) por equipe.
(Período: 02/01/2019 até 01/02/2019)

2.3 – Os limites máximos de jogadores inscritos por time são de 08 (Oito) integrantes, sendo 01 (Um) líder/capitão, mais 04 (Quatro) jogadores e 03 (Tres) reservas ou no mínimo 05 (Cinco) integrantes, sendo 01 (Um) líder/capitão, mais 04 (Quatro) jogadores e sem reservas, na falta de algum integrante no dia do campeonato, não serão aceitas substituições de última hora, pois, havendo tal necessidade a referida troca deverá ser efetuada/comunicada por escrito através de e-mail direcionado a Diretoria de Cenário da FPESP ou Diretoria do APC com o mínimo de até 07 (Sete) dias antes da etapa.

Observação 1: As equipes/times não tem limite de alteração entre os titulares e reservas durante a etapa.

Observação 2: Equipes/times inscritos na categoria Novatos, só poderão ter 01 (um) jogador da categoria Elite na equipe.

Observação 3: A equipe/time que não tiver seu quadro de competidores completo também poderá competir, mas não será penalizada em pontos pelo número de jogadores não participantes, conforme tabela 3.3.

Observação 4: Não há limite de inscrição de equipes/times com mesmo nome, ou seja, poderemos ter “ABC Paintball 1”, “ABC Paintball 2”, “ABC Paintball 3” etc....

2.4 – A premiação ocorrerá para as 03 (três) primeiras/melhores equipes/times de cada categoria, sendo da seguinte forma:

TABELA DE PREMIAÇÃO CONFORME QUANTIDADE DE EQUIPES INSCRITAS:

- de 06 a 07 equipes: Troféu e Medalha
- de 08 a 10 equipes: Troféu e Medalha + R\$ 2.000,00 + Bolinhas + Brindes
- de 11 a 15 equipes: Troféu e Medalha + R\$ 5.000,00 + Bolinhas + Brindes
- de 16 a 20 equipes: Troféu e Medalha + R\$ 8.000,00 + Bolinhas + Brindes
- + de 21 equipes: Troféu e Medalha + R\$ 10.000,00 + Bolinhas + Brindes

OBS: Premiação em Dinheiro: 50% para cada Categoria, sendo:

50% para o 1º Lugar - 30% para o 2º Lugar - 20% para o 3º Lugar

3 – PONTUAÇÃO:

3.1 – A pontuação será registrada em cada partida (pontos corridos) para determinar sua posição no campeonato.

3.2 – Tabela de Pontuação do campeonato:

1º Lugar: 35 Pontos	8º Lugar: 20 Pontos	15º Lugar: 06 Pontos
2º Lugar: 32 Pontos	9º Lugar: 18 Pontos	16º Lugar: 05 Pontos
3º Lugar: 30 Pontos	10º Lugar: 16 Pontos	17º Lugar: 04 Pontos
4º Lugar: 28 Pontos	11º Lugar: 14 Pontos	18º Lugar: 03 Pontos
5º Lugar: 26 Pontos	12º Lugar: 12 Pontos	19º Lugar: 02 Pontos
6º Lugar: 24 Pontos	13º Lugar: 10 Pontos	do 20º em diante: 01 Ponto
7º Lugar: 22 Pontos	14º Lugar: 08 Pontos	

3.3 – Tabela de pontos por partida/objetivo:

DESCRIÇÃO	PONTOS
JOGADOR ADVERSÁRIO ELIMINADO	+ 06
AQUISIÇÃO/POSSE DA BANDEIRA	+ 20
MISSÃO CONCLUÍDA	+ 50
PENALIZAÇÃO POR FALTA DE INTEGRANTE (INDIVIDUAL) ¹	- 00
“WO” (Não presença de equipe no Torneio/partida) ²	+100/-50

¹ Não será aplicada pontuação negativa a equipe incompleta, mas a equipe adversária leva os pontos como jogador eliminado.

² Será aplicada pontuação de +100 a equipe presente e -50 a equipe ausente (por partida).

4 – FORMATO DO TORNEIO:

4.1 – Será formada 01 (Uma) única chave por categoria em cada etapa, salvo se tivermos pouca ou grande quantidade de equipes inscritas, neste caso a FPESP junto com o APC poderão adequar o formato de disputa.

4.2 – As equipes/times se enfrentaram apenas dentro de sua chave, no sistema de confronto direto, ou seja, todos contra todos na condição de “Turno” ou havendo a possibilidade, de “Turno” e “Retorno”, ou seja, cada equipe/time jogará 01 (Uma) vez ou 02 (Duas) vezes contra seus adversários dentro do seu grupo de confronto, sendo que os jogos/saída de cada lado do campo será definido pela FPESP, de modo que todos joguem proporcionalmente a mesma quantidade de cada lado do campo

Observação 1: O critério de disputa será único através de pontos corridos, ao final de todos os jogos será conhecido os campeões.

4.3 – Para o critério de desempate entre as equipes/times nas etapas, será considerado o confronto direto realizado entre elas para determinar o vencedor/posição final e na eventualidade de persistir o empate, será considerado o confronto direto realizado com a próxima equipe/time logo abaixo, ou seja, se as 02 (Duas) primeiras equipes/times (por exemplo) fecharam com 100 pontos e a terceira equipe/time (por exemplo) com 80 pontos, valerá o confronto com esta terceira equipe/time e assim sucessivamente com as demais equipes/times até ocorrer o desempate.

Observação 1: No caso do empate ser entre a segunda e a terceira equipes/times ou terceira e quarta equipes/times e/ou com as demais equipes/times com mesma pontuação, vale o mesmo critério de desempate conforme citado no item 4.3 e em não havendo equipes/times abaixo para o desempate, valerá também os confrontos com as equipes/times que estiverem posicionadas acima, neste caso, utilizaremos as equipes/times na ordem de classificação: 1ª, 2ª e etc.

5 – ÁREA E COMPETIÇÃO:

5.1 – No local/cenários para o campeonatoas poderão ser utilizados as seguintes áreas/configurações: somente mata, campo com obstáculos, ambiente confinado ou semi-confinado, ou ainda uma mescla das áreas anteriores, mas a área de competição será demarcada previamente tendo como parâmetros medidas máximas de 60m (largura) X 100m (comprimento) e mínimas de 40m (largura) X 60m (comprimento) e deverá permitir ação dos jogadores de todos os lados.

Observação 1: Os obstáculos implantados na área de jogo não podem ser vazados e permitir disparos entre sua estrutura (exceção se houver aprovação da maioria dos Capitães presentes/participantes), caso haja a junção de mais de um obstáculo para fechar uma proteção também não será permitida o disparo entre estes obstáculos, salvo se houver uma distancia mínima de 10cm, mas deverá ser de conhecimento de todas as equipes/times participantes.

Observação 2: Para locais que exista construções, paredes, portas, janelas e balcões que possuam furos ou buracos, os mesmos devem ser isolados e/ou fechados, a menos que permitam jogabilidade de ambos os lados com medidas mínimas de 20cm² e também de conhecimento de todos as equipes/times.

Observação 3: Lembramos a todos, que as aberturas, buracos ou furos permitem que os jogadores recebam disparos, mas como determinado nas observações 1 e 2 acima, não permitem disparos, salvo dentro das medidas/condições estabelecidas.

5.2 – Cada partida/jogo terá a duração máxima de 05 minutos.

5.3 – Os jogos serão alternados entres as equipes, categorias e chaves (se houverem), turno e retorno, deste modo às equipes terão tempo para se reorganizar e se preparar para o próximo jogo.

5.4 – O Juiz Master em campo irá começar o jogo dizendo aos jogadores para remover o “Barrel sox” e se aprontar para os 10 segundos, em seguida inicia o jogo, desta forma, ambas as equipes/times escutam claramente o aviso.

Observação 1: Os marcadores dos jogadores devem estar com os canos tocando o “Gate/Portal”, “Dead Box”, ou base de saída, neste situação, os jogadores não devem estar atrás da linha de partida.

Observação 2: Para início do Jogo o Juiz Master irá dar um aviso após a contagem dos 10 (Dez) segundos, dizendo “Valendo” ou utilizar um sinal sonoro característico (apito ou buzina).

Observação 3: O tempo de jogo oficial é marcado pelo Juiz Master ou um Juiz de Campo indicado por ele, no caso do jogo ter de ser interrompido por causa de uma emergência médica ou outro motivo, o tempo deverá ser anotado pelo Master ou por algum juiz de campo por ele indicado e reiniciado posteriormente..

Observação 4: Apenas o Juiz Master pode declarar uma parada, sendo suspensão temporária ou definitiva do jogo, obedecendo aos seguintes condições:

- (a) Nos casos de emergência médica,
- (b) Condições climáticas perigosas ou outros atos da Natureza e
- (c) Briga no campo de jogo.

5.5 – No caso de suspensão temporária os Juizes de Campo memorizarão a posição dos jogadores no instante da parada do, os juizes devem garantir que os jogadores permaneçam nas suas posições, todos serão checados e serão retirados os jogadores eliminados antes da parada do jogo.

Observação 1: Os jogadores não podem reabastecer nesse meio tempo (nem ar e nem bolas).

Observação 2: Se no momento da parada havia penalidades a aplicar, elas serão aplicadas e no caso de jogadores retirados devido a uma ação ilegal que levou à parada do jogo, esses não poderão ser colocados de volta ao jogo, salvo a avaliação do Juiz Master através do julgamento da ação ilegal.

Observação 3: O tempo continuará do exato momento da sua parada.

5.6 – O jogo terminará somente no momento em que o Juiz Master anunciar “Fim de jogo” ou por dois sinais sonoros característicos.

5.7 – A quantidade de bolinhas para cada jogador em cada jogo será de 130 unidades.

Observação: As bolinhas não deverão ultrapassar a quantidade de 130 unidades, logo se o jogador optar em entrar em campo com 01 (Um) marcador primário e 01 (Um) marcador secundário, as bolinhas deverão ser distribuídas entre os 02 (Dois) equipamentos.

5.8 – O objetivo de cada jogo será único para todas as equipes, ou seja, capturar a bandeira ao centro do campo e levar até a base adversária dentro do tempo estipulado.

Observação 1: A pontuação pela posse da bandeira, conclusão da missão e eliminação dos jogadores adversários esta determinada conforme a tabela no item 3.3.

Observação 2: A estratégia ficará a critério de cada equipe/time, não há necessidade da eliminação da equipe adversária para vencer o jogo, mas conforme tabela de pontuação, quanto maior o numero de pontos que a equipe/time conquistar, melhor será a sua classificação.

Observação 3: Serão posicionadas 02 bandeiras no centro do campo para cada equipe, uma de cada lado, ou seja, uma posicionada no centro mais para a direita e outra pocionada no centro mais para a esquerda, uma vez que as bandeiras de cada equipe forem posicionadas, não poderão ser tocadas ou removidas pela equipe adversária.

Observação 4: A equipe poderá pegar, ao seu critério, as 02 bandeiras destinadas a equipe, mas valerá apenas uma única posse e uma única conclusão de missão.

Observação 5: O jogador que estiver carregando a bandeira deverá levá-la à vista, não podendo escondê-la ou tentar enganar o time adversário, isto para garantir maior competitividade entre as equipes, mas a qualquer momento a bandeira poderá ser passada entre os jogadores vivos da equipe.

Observação 6: No caso de um jogador da equipe/time "A" estiver de posse da bandeira e estiver conduzindo ao local do objetivo e o mesmo for alvejado/eliminado, este deverá deixar o artefato imediatamente no mesmo local de sua eliminação, preferencialmente no obstáculo mais próximo para que fique a vista, porém a bandeira fica a disposição de ser adquirida por outro integrante da equipe/time "A ou "B"" para conclusão do objetivo, mas uma vez retirada a bandeira a posse já será computada a equipe, mesmo que não complete a missão ou posteriormente todos os integrantes sejam eliminados.

Observação 7: A posse será caracterizada não pelo toque, mas pela retirada da bandeira de um dos integrantes da equipe, sendo constatada e ratificada pelo juiz mais próximo.

5.9 – Para a conclusão do objetivo o jogador deverá levar a base adversária a banderia, o Juiz imediatamente informa ao Juiz Master e esse finaliza o tempo, o jogador que completou o objetivo é checado.

6 – REGRAS E CONDIÇÕES:

6.1 – Para este campeonato serão liberados todos os equipamentos destinados à prática da modalidade Cenário, RA ou Speed, independente de cores ou camuflagens, cada jogador pode configurar seu equipmaneto da melhor forma, pois para cada disputa haverá limitação de uso de bolinhas, neste caso estão liberados os equipamentos semiautomáticos, automáticos e eletrônicos nas versões/modelos: curtos, longos e pistolas.

Parágrafo Único: Na utilização dos marcadores, estão liberadas todas as suas variações e acessórios de personalização, lembramos/aconselhamos que neste ano, a ponta do marcador a ser utilizado no campeonato deverá estar caracterizada de vermelho conforme recomendação da CBP-Confederação Brasileira de Paintball e determinação do Exército, obedecendo os seguintes critérios da FPESP:

- a) Marcadores de Cenário e RA as pontas deverão estar obrigatoriamente pintadas de vermelho até a medida de 1,5cm,
- b) Marcadores de Speed as pontas deverão estar pintadas de vermelho ou adesivadas com fita vermelha até a medida de 1,5cm.

6.2 – Não serão aceitos equipamentos de Air-soft, apenas Paintball, nos calibres "0.43" e "0.68".

6.3 – Não serão aceitas bolinhas sólidas ou maciças e powder-ball (Talco), apenas bolinhas de tinta.

Observação: Bolinha com tinta vermelha é proibida, os jogadores utilizando esta cor de tinta o farão por sua própria conta e risco e estarão sujeitos às penalidades da tabela 8.1 de penalização.

6.4 – Todos os jogadores que optarem pela utilização de fardas ou uniformes militares não serão exigidas padronização das mesmas nas equipes/times, estão liberadas todas as estampas e camuflagens, mas está expressamente proibido o uso de fardas/padrões das forças militares brasileiras (Exército, Marinha e Aeronáutica), bem como utilização de padrões de uniformes das forças públicas (Policia Civil e Militar).

Observação 1: Não serão aceitos inclusive uniformes com estampas semelhantes as usadas nas forças militares ou ainda que possam causar dúvidas quanto a sua estampa/utilização.

Observação 2: Não serão aceitos estampas/padrões das forças militares brasileiras inclusive nos acessórios: Colete, Colete tático, shemagh, bandanas, lenços, camel-back, porta objetos e outros.

Observação 3: Os jogadores podem usar vestuário de cabeça para protegê-la, esse vestuário não pode ser mais comprido que 2,5cm abaixo da linha dos ombros. As bandanas e/ou pescoceiras não podem ser utilizadas em qualquer outro lugar que não seja a cabeça ou o pescoço. (Esta proibido o uso de gorros de lã, perucas e outras proteções/vestimentas não apropriadas a pratica do paintball)

6.5 – Liberado o uso da Jersey ou Jersey/calça, aquelas confeccionadas com estampas exclusivas ou personalizadas das equipes/times, mas neste caso, somente com a padronização da Jersey na equipe, não sendo necessária a padronização na calça, ou seja, todos os integrantes deverão estar usando a Jersey, não serão aceitos no caso de um ou outro jogador utilizar Jersey e os demais utilizarem fardas/uniformes militares.

Observação 1: Não serão aceitos camisetas coletes e coletes de treino, apenas para as mulheres.

Observação 2: As Jerseys não podem ter listras pretas e brancas ou de alguma forma serem feitas de uma forma que possam ser confundidas com as vestimentas dos juízes.

6.6 – Esta expressamente proibida o uso das seguintes itens/vestimentas abaixo:

- chinelos, sandálias, papetes, croc ou outro calçado que exponha parcial ou partes dos pés ou ainda jogar totalmente descalço, seus pés deverão estar totalmente cobertos/fechado.

- regatas, camisas, camisetas, polos, Jerseys (todos de manga curtas), onde os braços fiquem amostra, salvo se utilizar cotoveleiras de Speed ou Cenário que proteja das mãos até acima da dobra do braço ou manga comprida por baixo.

- paletós, blazers, casacos mesmo camuflados e blusas de moletons.

- bermudas, shorts, sungas, onde as pernas fiquem amostra, salvo se utilizar uma calça ou proteção comprida por baixo (da cintura até o tornozelo).

Observação 1: Liberado o uso de calças jeans e agasalhos em geral, inclusive calças de moletons.

6.7 – Tanto no uso da Farda completa, somente Gandola ou Jersey o jogador deverá utilizá-la dentro da calça ou usar colete, ou ainda um cinto tático de Cenário ou Speed “por cima” na altura da cintura para que não ocorra/diminua o “Bounce”. (Não serão aceitos nenhum tipo de adaptações ou improvisos que não sejam condizentes com o especificado neste caput)

6.8 – O jogador não deverá carregar seu equipamento com as bolinhas antes da sua entrada para cada jogo, ou seja, o tempo todo o equipamento deverá permanecer descarregado, mesmo os equipamentos que utilize “magazine ou sistema de pente”, a carga de bolinhas será feita na presença da equipe adversária que validará a quantidade, poderá haver a presença de um fiscal/ranger que verificar o carregamento, mas não será obrigatório, cada equipe se certificará da quantidade exata de bolinhas para cada jogador/jogo na área de espera/concentração.

Observação 1: As bolinhas deverão ser transportadas exclusivamente em “Speed Tubes” de 130 (Cento e Trinta) Bolinhas, aos jogadores que estiverem jogando com loader tático, poderá entrar dentro do campo com o tube para recarregar durante a partida, mas esta expressamente proibido o uso do “Speed Tube” da DYE, exclusivamente o modelo que permite o uso de 140 a 160 bolinhas.

Observação 2: Além dos equipamentos obrigatórios de proteção, aconselhamos aos jogadores o uso dos seguintes acessórios: joelheiras, cotoveleiras, luvas e botas.

6.9 – Proibido o uso de rádios comunicadores e Talk About's independente do modelo.

6.10 – A medição/Cronagem validará equipamentos com até 280 FPS para as bolinhas de tinta "0.68" e de 370 FPS para as bolinhas de tinta "0.43" (Dependendo do modelo do equipamento), não haverá tolerância em "FPS" a maior.

6.11 – Não haverá limitação em " BPS"

6.12 – Os equipamentos poderão ter propulsão a CO² ou Ar Comprimido.

Observação: Os Cilindros de Ar (HPA ou CO²), devem estar dentro do prazo de validade especificado pelo fabricante ou com reteste atualizado com validade, além disso todos os cilindros devem estar livres de danos ou defeitos e estão sujeitos à inspeção de segurança, podendo ser vetados o seu uso na competição.

6.13 – Serão disponibilizadas sem custo adicional aos competidores às cargas e recargas de CO² e Ar comprimido, sendo, que as cargas e recargas de ar comprimido terão pressão entre de 3000 PSI e 4500 PSI.

6.14 – A cor e design dos loaders, marcadores, fardas, Jerseys e demais peças e acessórios não devem lembrar um tiro ou marca de tinta, a tampa do loader pode ser transparente e os jogadores não podem usar capa de loaders, seja de pano, neoprene ou qualquer outro material, desde que autorizado pela Diretoria de arbitragem da FPESP.

6.15 – Uso obrigatório do Barrel Sox ou Barrel Plug.

6.16 – Jogadores alvejados em qualquer parte do corpo, bem como, em seus equipamentos são considerados eliminados, devem se acusar imediatamente e sair da área de jogo sem se comunicar com seus colegas de equipe ou demais presentes na área de jogo, podendo falar uma única vez uma das palavras "MORTO", "ELIMINADO" ou "FORA" e simplesmente levanta o equipamento e dirige-se para a área da checagem final, Dead Box, Safety Zone ou Stand-By (conforme determinado pela organização do evento).

Observação 1: Jogador que não for alvejado, mas se levantar a mão ou equipamento durante o jogo será considerado "morto"/"eliminado".

6.17 – O Campo/empresa sediadora do evento deverá disponibilizar uma área específica para as equipes que aguardam sua entrada, local este, onde os competidores poderão ou não ter visão direta para a área de competição.

7 – EQUIPE DE ARBITRAGEM:

7.1 – Toda a equipe de árbitros/rangeres convocada/empenhada para o Campeonato fica sob responsabilidade única e exclusiva da diretoria de arbitragem FPESP, a equipe será formada por jogadores de Paintball com experiência em torneios de Cenário, RA ou Speed ou ainda por pessoas capacitadas a aptar e certificadas pela FPESP e pela Diretoria de Arbitragem através das clínicas ministradas, (**PREFERENCIALMENTE SEM ENVOLVIMENTO COM AS EQUIPES PARTICIPANTES**), além de eventuais pessoas capacitadas/selecionadas pela própria Diretoria de arbitragem.

7.2 – A pontuação será informada pelo árbitro master e repassada para a mesa diretora que fará a atualização da pontuação das equipes/times durante toda a competição.

7.3– Os /árbitros possuem a palavra/final e ratificada pelo Master para cada ato/partida, ação e situação dentro da área de jogo, ou seja, o que for decidido/determinado será cumprido pelo jogador, caso contrário, o jogador estará sujeito às infrações na tabela de penalização 8.1, mas o Master não poderá alterar ou passar por cima das Regras aqui estipuladas, a não ser que haja comum consenso entre a FPESP e a maioria dos Capitães das equipes.

Observação 1: Toda decisão/apontamento do árbitro principal deverá ser efetuada de forma imediata ao final da partida e anotada na súmula da equipe/time identificando o jogador infrator, toda e qualquer desavença será decidida entre os líderes/capitães das equipes/times e o Master, sem a interferência de outras pessoas, jogadores, organização do Torneio ou representantes do campeonato.

Observação 2: A FPESP e a organização do evento apenas intervirão quando tratar-se de uma situação além das condições normais do Campeonato/Competição, ou seja, desrespeito e ações discriminatórias, agressão física e intimidação verbal a outros jogadores, equipe de arbitragem, organizador, membros da FPESP ou mesmo a convidados e demais expectadores; incitar, agitar ou promover situações de tumulto, vandalismo, quebra proposital de peças, acessórios, objetos ou ainda da própria estrutura do sediado ou da FPESP, nestes casos o(s) jogador(es) estará(ão) sujeito(s) a tabela de penalização 8.1 e aos critérios de julgamento da FPESP pelo Tribunal de Ética e Disciplina-TED.

7.4 – A equipe de árbitros poderá aferir os equipamentos dos jogadores em qualquer momento entre a entrada e saída do campo e havendo divergências o jogador/equipe será punido de acordo com a Tabela de penalização 8.1. Os árbitros deverão conferir a medição da cronagem com 03 (Três) disparos sequenciais e consecutivos, onde 02 (Duas) marcações acima penalizam o jogador/equipe ou 02 (Duas) marcações baixas o isentam.

7.5 – Checks Paint dentro do campo são feitos pelos Juizes com o intuito de determinar se uma bolinha estourou e marcou um jogador, neste caso, quando um juiz observar o jogador marcado de tinta ou quando as bolinhas são direcionadas a uma área ocupada por um jogador ao qual o Juiz não tem acesso visual direto:

- (a) Check Paint solicitado por jogador, o Juiz pode realizar a verificação, mas não é obrigado a fazê-lo; principalmente se o jogador tiver sido atingido em local óbvio, ou seja, de fácil identificação pelo próprio jogador, mas caso o juiz entenda que tal solicitação seja inadequada ou mesmo para força-lo a sair de sua posição ou ainda para ludibria-lo, o jogador será punido de acordo com a Tabela de penalização 8.1,
- (b) Jogador que estiver de posse da bandeira jamais será parado com o propósito de fazer um Check Paint, a não ser que o juiz identifique a marca de tinta.
- (c) Jogadores que são atingidos em locais óbvios, mas de difícil verificação, podem pedir um Check Paint.

7.7 – Após o término de cada partida as equipes/times participantes do torneio deverão fazer um “check Paint” em todos os seus jogadores e anular/limpar todas as marcas de tinta, pois em havendo qualquer marca de tinta no próximo jogo, os juizes eliminarão o jogador, não havendo argumento para sua permanência.

7.8 - Os jogadores não podem aferir a mira do marcador tendo por referência o arbitro ou disparar em sua direção, o árbitro poderá interpretar disparos em sua direção como atitude antidesportiva e penalizar de acordo com as regras.

7.9 - Qualquer situação não descrita nestas regras a decisão final será do juiz máster, qualquer situação não descrita neste livro de regras fora da área de jogo a decisão será do organizador.

8 – PENALIZAÇÕES:

8.1 – Poderá ser penalizada a equipe, cujo o(s) jogador(es) não cumpra(m) ou descumpra(m) com as condições abaixo:

DESCRIÇÃO	PONTOS
1- O não uso do acessório “BARREL SOX” (de acordo com os modelos aprovados pela FPESP) em área comum ou safety zone *(a)	- 50
2- A retirada/não uso da mascara na área de jogo ou na área de transição *(a)	- 50
3- Progredir por área não demarcada/autorizada (Eliminação do jogador)	- 00

4- Saída faltosa/queimar a saída e/ou jogador que não estiver com o cano encostado na base de início do jogo – Será eliminado. *(a)	- 00
5- Jogadores atuando com a Farda, Gandola ou Camisa/Camiseta fora do cinto ou calça *(c)	- 20
6- Efetuar disparos fora da área de cronagem ou área de combate *(a)	- 50
7- Jogador identificado com Número de bolas além do permitido *(c)	- 40
8- Jogador Utilizando Bolinhas de Cor Vermelha*(a)	- 30
9- Desrespeito verbal aos adversários, organizadores, demais presentes no evento *(a)	- 50
10- Desrespeito ou contestação (que atrapalhe o andamento ou afete o desempenho da própria arbitragem) aos rangers em atuação *1+(a) Se a falta ocorrer no termino da partida a equipe iniciara o proximo jogo com o jogador faltoso fora da disputa.	- 50
11- Cronagem acima do permitido pela Organização durante o jogo *(a)	- 20
12- Proibido o uso de qualquer artefato Militar* (a)	- 50
13- Removida	- 00
14- Limpar marca de tinta *3+(a)	- 50
15- Jogadores mexendo com chaves/ferramentas nos marcadores durante o jogo, exceção limpar o cano *(b)	- 50
16- Utilizar equipamento não liberado/aprovado pela Organização *(c)	- 00
17- Utilizar Vestimenta e/ou acessório não liberado/aprovado pela Organização*(c)	- 50
18- Espectador ou integrante fora da área de jogo ou (morto) usando Rádio ou passando informações estratégicas *(a/e)	- 200
19- Agressão física em qualquer pessoa presente no evento *1+(b) (Se a agressão ocorrer dentro do campo, aplicação imediata da penalidade – Se a agressão ocorrer fora de campo, será computada a penalização na próxima entrada/partida da equipe/time do jogador faltoso)	- 300
20- Ação desleal ou antiesportiva *1+(b) (Se a ação ocorrer dentro do campo, aplicação imediata da penalidade – Se a ação ocorrer fora de campo, será computada a penalização na próxima entrada/partida da equipe/time do jogador faltoso)	- 200
21- Uso de bolas de borracha, talco ou que não sejam de tinta (Paintball) *1+(b)	- 150
22 - Jogador alvejado (disparo óbvio) Tronco, Membros e Cabeça, ou seja, corpo inteiro + lado interno/externo do marcador, acessórios no marcador e do loader de fácil auto-observação que não se acusou e continuou na sua progressão, sem interferência no curso do jogo *1+(a). O jogador deverá por conta própria acusar o tiro e se retirar do jogo.	- 10
23 - Jogador alvejado (disparo óbvio) Tronco, Membros e Cabeça, ou seja, corpo inteiro, lado interno/externo do marcador, acessórios no marcador e do loader de fácil auto-observação que não se acusou e continuou na sua progressão, com interferência no curso do jogo *2+(a). O jogador deverá por conta própria acusar o tiro e se retirar do jogo.	- 20
24- Jogador que dispara o marcador após tomar conhecimento da eliminação *3+(a)	- 30
25- Jogador alvejado (disparo não óbvio) em equipamentos e acessórios de difícil auto-observação que não se acusou e continuou na sua progressão, com/sem interferência no curso do jogo. (Eliminação do jogador)	- 00
26- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (óbvio), sendo o único em campo, será eliminado e perderá a posse e/ou objetivo que passara para a equipe/time adversário. *2+(a) (Como não há jogadores da equipe/time do infrator a equipe/time adversária recupera 02 jogadores eliminados, se houver)	- 20
27- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (óbvio), e havendo mais um jogador em campo, ambos serão eliminados e perderá a posse e/ou objetivo que passara para a equipe/time adversário. *2+(a) (Como falta + 1 jogador da equipe/time do infrator a equipe/time adversária recupera 01 jogador eliminado, se houver)	- 20
28- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (óbvio), e havendo mais dois jogadores em campo, os 03 serão eliminados e a posse e/ou objetivo não repassa a nenhuma das equipes/times. *2+(a)	- 20
29- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta	- 50

(óbvio), e havendo três ou mais jogadores em campo, os 03 serão eliminados e a posse e/ou objetivo é mantido para a equipe do jogador infrator. *2+(a)	
30- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (não óbvio), sendo o único em campo, este jogador será eliminado e perderá a posse e/ou objetivo e a mesma não passara para a equipe/time adversário *(a)	- 00
31- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (não óbvio), e havendo um ou mais jogadores, o jogador é eliminado e manterá a posse e/ou objetivo, não há repasse para a equipe/time adversário *(a)	- 00
32- Jogador eliminado (morto) se comunicando com integrante(s) da equipe *(d)	- 50
33- Jogador eliminado interferindo no jogo ou não permanecendo local indicado *(b)	- 50
34- Jogador em jogo com marcador sem a identificação da Ponta Vermelha ou simplesmente adesivada (não Pintada) *(a)	- 05
35- Jogador flagrado contando os mortos no dead box, pit ou área de saída. (Eliminação do Jogador)	- 00
36- Efetuar disparos fora da área de cronagem ou área de combate e acertar outro jogador ou qq outra pessoa presente no evento *(b)	- 100

*1 - One-by-One: Remoção do jogador que cometeu a infração mais um companheiro (o mais próximo do infrator).

*2 - One-by-Two: Remoção do jogador que cometeu a infração mais dois companheiros (o mais próximos do infrator).

*3 - One-by-Three: Remoção do jogador que cometeu a infração mais três companheiros (o mais próximos do infrator).

*(a) - Penalidade/pontuação computada por fato observado.

*(b) - Além da pontuação computada o competidor será expulso imediatamente do evento (avaliação do Juiz Master e/ou organização), seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP, conforme procedimento no paragrafo 9 e aguardará julgamento do Tribunal.

*(c) - Além da pontuação computada o jogador será retirado imediatamente do campo.
Obs.: Respingos de tinta não são considerados tiros, mas sim "splash".

*(d) - Penalidade/pontuação computada por fato observado e retirada do(s) jogador(es) ativo(s) em campo que recebeu(ram) o comunicado.

*(e) Exclusão da equipe do jogo atual/corrente e pontuação máxima a equipe adversária.

9 – TRIBUNAL DE ÉTICA E DISCIPLINA - TED:

9.1 – No caso de ocorrer situação além das condições normais do Campeonato/Competição (conforme descritas no item 7.3 – observação 2) a intervenção do TED se fará necessária e se o fato não for de procedência ou ação imediata, as partes envolvidas deverão seguir aos seguintes procedimentos:

a) A parte que se julgar agredida/ofendida tem o prazo de até 05 (Cinco) dias corridos, após o fato gerador, para apresentar argumentação, fatos, depoimentos e citar testemunhas através de reclamação formal por e-mail direcionado a FPESP (contato@fpep.com.br),

b) Em recebendo a reclamação, a FPESP fará o contato com a parte acusada e solicitará a sua defesa ou versão do fato gerador em até 05 (Cinco) dias, podendo também apresentar seus argumentos, depoimentos e citar testemunhas também através de reclamação formal por e-mail direcionado a FPESP (contato@fpep.com.br),

c) Após recebimento dos argumentos de ambas as partes, o TED tem prazo máximo de até 15 dias para julgamento e divulgação da decisão final.

Observação 1: Caso a parte reclamante ou a defesa não apresente os argumentos e/ou informações necessárias/adequadas dentro do prazo estipulado, será considerado fato/ação nula (no caso do reclamante) ou votada procedente ou improcedente (no caso da defesa).

Observação 2: O Fato gerador que for de ação imediata, ou seja, decisão no ato da ocorrência devido a gravidade, membros da Diretoria da FPESP mais representantes do sediador e do organizador, poderão tomar os devidos procedimentos que se fizerem necessários, tais como: solicitar emergência, solicitar apoio

militar, providenciar boletim de ocorrência, além de informar em caráter extraordinário a decisão ao TED e a Diretoria Executiva da FPESP para posteriores ações legais, judiciais e esportivas.

Observação 3: As penalidades a serem aplicadas pelo TED serão tomadas de acordo com o julgamento e a gravidade da ação, conforme estabelecidas no Estatuto da FPESP – Seção VI – Art.: 42.

Observação 4: No caso de aplicação de suspensão de um determinado jogador, jogadores, equipe, equipes ou demais envolvidos mesmos que pertençam ao quadro da FPESP a punição poderá ser de 01 evento ou Etapa até um prazo de 01 ano, até sua exclusão/expulsão do quadro associativo da FPESP.

Parágrafo Único: Caso esteja envolvido algum jogador federado de outro Estado/Federação os procedimentos serão os mesmos, mas as ações e o fato gerador serão informados a Federação de origem que também participará da decisão final.

10 – CONSIDERAÇÕES:

10.1 – A mesa diretora não tem poder/autonomia para quaisquer alterações e/ou informações observadas na ficha de jogo de cada equipe, após informação passada pelo juiz-master, a mesma se limitará a lançar e digitar as pontuações positivas e negativas de cada equipe e fornecer a classificação de momento.

10.2 – Qualquer colaborador e/ou Diretor da FPESP ou do APC que atuar diretamente no Campeonato com jogador, automaticamente não responde pela entidade em nenhum assunto e/ou ocorrência dentro da etapa que estiver participando, salvo se tiver envolvimento da sua equipe/time, caso contrário, suas ações serão limitadas apenas como jogador.

10.3 – Ratificamos que as equipes participantes deverão ficar em local determinado pela organização do evento e não poderão se agrupar no local de Stand-By e/ou entrada para área de jogo, estes locais deverão estar separados e/ou isolados com tela ou fitas.

10.4 - Será permitido o uso de bebidas alcoólicas durante o evento, mas caso haja excessos por parte do jogador o mesmo será suspenso do campeonato/etapa.

10.5 – É proibido o uso de armas de fogo, brancas e/ou explosivos nas áreas do evento. (Podendo haver liberação quando de uso decorrente de função ou lei). Sob hipótese alguma poderá usar dos componentes descritos neste tópico em área de jogo propriamente dita.

10.6 – Na área/campo de jogo o jogador não poderá se distanciar a mais de 01 (um) metro de distância de qualquer vestimenta, acessório ou equipamento de jogo, caso ocorra o mesmo será eliminado da partida.

Observação: Excessões para quem utiliza pod's ou speed tubes que podem deixar no chão após reabastecimento e barrel sox caso caia no chão após corrida ou saltos, para os demais acessórios/equipamentos como red dot, cilindro, magazine, loader, cano, stock, calçado, máscara, testeira, bandana, marcador e outras partes parciais ou completas o jogador será eliminado.

10.7 – Liberado o uso de sinalizador de fumaça e granadas de tinta (sem acionamento por explosão), sendo permitido um sinalizador e/ou granada de tinta por equipe por partida.

10.8 – O campo sede disponibilizará datas para treino de todas as equipes participantes para conhecimento da área com divulgação prévia, além de disponibilizar no mínimo 01:00h antes do início do torneio para que todos os jogadores e equipes façam um reconhecimento final da área.

10.9 – A FPESP manterá a disposição a todos os jogadores federados um socorrista de plantão e providenciara seguro de vida para a referida etapa.

10.10 – Para quaisquer dúvidas e esclarecimentos os contatos devem ser feitos por e-mail (contato@fpesp.com.br) ou telefones do sediador ou ainda da FPESP.