



## CSC - COPA SUPER CENÁRIO/2019

### 1 - APRESENTAÇÃO:

1.1 - A Copa Super Cenário/2019 - CSC será composta, a princípio, por 02 (duas) etapas a ser realizada dentro do Estado de São Paulo, sendo de pontos corridos, não havendo final anual, ou seja, as etapas serão de pontos acumulativos para as equipes e o campeão bem como as demais posições das equipes serão conhecidas ao final de cada disputa e ao final das etapas os campeões do ano.

**Observação 1:** Este campeonato contará com a participação de jogadores federados e não federados e equipes apenas da Categoria Novato e Equipes Iniciantes.

**Observação 2:** Será considerada equipe Novato aquela que participou nos últimos 02 (dois) anos no CPPC, desde que não tenha ganhado o acesso para a Categoria Elite.

**Observação 3:** As equipes consideradas da categoria Elite **NÃO PODERÃO** participar da CSC/2019 e nenhum jogador que tenha jogado na Categoria Elite nos últimos 03 (três) anos poderá jogar o CSC/2019, tanto na Categoria Novato como as equipes Iniciantes, logo estas equipes não poderão ter nenhum jogador da Categoria Elite.

**Observação 4:** As equipes consideradas Iniciantes podem optar em participar da Categoria Novato.

**Observação 5:** As equipes/times inscritos na 1ª etapa, deverão jogar todas as demais etapas com o mesmo nome e na mesma categoria, não serão aceitas variações e/ou complementos no nome das equipes/times durante a competição; caso ocorra mudança de nome ou categoria, a equipe/time perderá os pontos conquistados/acumulados até o momento da competição e recomeçará do zero.

1.2 - O Torneio será disputado em finais de semanas considerando apenas o Domingo, tendo seu início previsto a partir das 07h00min e término por volta das 18h00min.

1ª Etapa	Local: Ponto 68 – Jarinu	-	Data 24/02/2019
2ª Etapa	Local: A Definir	-	Data 04/08/2019

1.3 - O Torneio ocorrerá em campos/empresas reconhecidas por esta entidade, fazendo-se cumprir com todos os procedimentos, equipamentos e infraestrutura necessária.

**Observação 1:** O campo sediado deverá possuir condições mínimas 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, além de toda a estrutura e segurança necessária para a organização do Campeonato.

**Observação 2:** Além da estrutura disponível no campo sediador, a FPESP poderá disponibilizar seus equipamentos para completar/reforçar a estrutura, havendo apenas a cobrança do frete para transporte dos equipamentos e mão-de-obra do operador.

**Observação 3:** A FPESP poderá alterar o local da etapa caso ocorram imprevistos para a realização e poderá flexibilizar o dia e/ou horário e o formato de disputa do Torneio conforme a quantidade de equipes inscritas a fim de executá-lo da melhor forma.

## **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 de inscrição para o Torneio será da seguinte forma:

### **1ª ETAPA**

#### **EQUIPES COM JOGADORES FEDERADOS:**

R\$ 650,00 (Seiscentos e Cinquenta Reais) por equipe. (14/01/19 a 11/02/19 - dentro do prazo)  
R\$ 750,00 (Setecentos e Cinquenta Reais) por equipe. (12/02/19 a 15/02/19 - fora do prazo)

Pagamento Poderá ser Parcelado em 2x (por depósito)

R\$ 700,00 (Setecentos Reais) por equipe. (1ª Parcela 14/01/19 a 21/01/19 – R\$ 350,00)  
(2ª Parcela 01/02/19 a 15/02/19 – R\$ 350,00)

#### **EQUIPES COM JOGADORES NÃO FEDERADOS:**

R\$ 750,00 (Setecentos e Cinquenta Reais) por equipe. (14/01/19 a 11/02/19 - dentro do prazo)  
R\$ 850,00 (Oitocentos e Cinquenta Reais) por equipe. (12/02/19 a 15/02/19 - fora do prazo)

Pagamento Poderá ser Parcelado em 2x (por depósito)

R\$ 800,00 (Oitocentos Reais) por equipe. (1ª Parcela 14/01/19 a 21/01/19 – R\$ 400,00)  
(2ª Parcela 01/02/19 a 15/02/19 – R\$ 400,00)

### **2ª ETAPA**

#### **EQUIPES COM JOGADORES FEDERADOS:**

R\$ 650,00 (Seiscentos e Cinquenta Reais) por equipe. (20/06/19 a 22/07/19 - dentro do prazo)  
R\$ 750,00 (Setecentos e Cinquenta Reais) por equipe. (23/07/19 a 26/07/19 - fora do prazo)

Pagamento Poderá ser Parcelado em 2x (por depósito)

R\$ 700,00 (Setecentos Reais) por equipe. (1ª Parcela 20/06/19 a 01/07/19 – R\$ 350,00)  
(2ª Parcela 11/07/19 a 26/07/19 – R\$ 350,00)

#### **EQUIPES COM JOGADORES NÃO FEDERADOS:**

R\$ 750,00 (Setecentos e Cinquenta Reais) por equipe. (20/06/19 a 22/07/19 - dentro do prazo)  
R\$ 850,00 (Oitocentos e Cinquenta Reais) por equipe. (23/07/19 a 26/07/19 - fora do prazo)

Pagamento Poderá ser Parcelado em 2x (por depósito)

R\$ 800,00 (Oitocentos Reais) por equipe. (1ª Parcela 20/06/19 a 01/07/19 – R\$ 400,00)  
(2ª Parcela 11/07/19 a 26/07/19 – R\$ 400,00)

**Observação 1:** Os dados bancários serão disponibilizados na própria ficha de inscrição que deverá ser enviada juntamente com o comprovante de depósito.

2.3 – Os limites máximos de jogadores inscritos por time são de 09 (nove) integrantes, sendo 01 (Um) líder/capitão, mais 04 (Quatro) jogadores e mais 01 (um) back-up/substituto durante os games e 03 (tres) reservas ou no mínimo 06 (seis) integrantes, sendo 01 (Um) líder/capitão, mais 04 (Quatro) jogadores que iniciam os games + 01 (um) back-up/substituto durante os games 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 FPESP 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 o Torneio, as alterações só poderão ser feitas de uma partida para outra e não durante a partida, exceto o jogador back-up/substituto.

**Observação 2:** A equipe/time que não tiver seu quadro de competidores completo no dia do Torneio também poderá competir, mas será penalizada em pontos, como jogador ou especialista eliminado.

2.4 – 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..... Em havendo a inscrição de equipes/times com o mesmo nome (apenas com a identificação 1,2,3.... ou A, B, C.... ou ainda um nome para separação da 1ª, 2ª, 3ª....equipe/time) na mesma chave, neste caso, estes farão os primeiros confrontos a fim de não proporcionar nenhum tipo favorecimento, este critério se aplicará em todas as eventuais etapas ou ainda em qualquer outra fase de disputa na competição que seja estipulada pela FPESP, ou seja, os confrontos entre equipes/times de mesmo nome serão os primeiros a serem jogados e serão observados com critério e na eventual confirmação de qualquer atitude antidesportiva, ambas as equipes sofrerão as perdas dos pontos conquistados na partida bem como serão penalizadas em -100 pontos cada uma.

2.5 – A premiação ocorrerá no Torneio aos 03 (três) primeiros/melhores equipes/times da seguinte forma:

1º Lugar: Trofeu + Medalhas + Premiação

2º Lugar: Trofeu + Medalhas + Premiação

3º Lugar: Trofeu + Medalhas + Premiação

**Observação:** A FPESP e seus Diretores vêm pleiteando junto às empresas voltadas ao esporte, patrocínios ao Torneio, através da premiação em dinheiro, acessórios, equipamentos e outros produtos.

### 3 – PONTUAÇÃO:

3.1 – A pontuação será registrada ao final da etapa conforme os pontos acumulados na qual determinará sua posição na etapa e a classificação final do ano.

3.2 – Tabela de Pontuação:

1º Lugar: 35 Pontos

2º Lugar: 32 Pontos

3º Lugar: 30 Pontos

4º Lugar: 28 Pontos

5º Lugar: 26 Pontos

6º Lugar: 24 Pontos

7º Lugar: 22 Pontos

8º Lugar: 20 Pontos

9º Lugar: 18 Pontos

10º Lugar: 16 Pontos

11º Lugar: 14 Pontos

12º Lugar: 12 Pontos

13º Lugar: 10 Pontos

14º Lugar: 08 Pontos

15º Lugar 06 Pontos

16º Lugar 05 Pontos

17º Lugar 04 Pontos

18º Lugar 03 Pontos

19º Lugar 02 Pontos

20º Lugar em diante 01 Ponto

### 3.3 – Tabela de pontos por partida/objetivo:

DESCRIÇÃO	PONTOS
JOGADOR ADVERSÁRIO ELIMINADO	+ 06
AQUISIÇÃO/POSSE	+ 20
MISSÃO CONCLUÍDA	+ 50
“WO” (Não presença de equipe no Torneio/partida) <sup>2</sup>	+100/-50

<sup>1</sup> Será aplicada pontuação de +100 a equipe presente e -50 a equipe ausente (por partida).

## 4 – FORMATO DO TORNEIO/OBJETIVO:

4.1 – O formato principal será formar uma ou mais chaves, por categoria, as equipes/times se enfrentaram dentro de sua chave, no sistema de confronto direto, ou seja, todos contra todos na condição de “Turno” ou “Turno e Retorno”, dependendo da quantidade de equipes inscritas, ou seja, cada equipe/time poderá jogar até 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 através de pontos corridos podendo haver ou não fase semifinal e final, ou seja, ao final de todos os jogos será conhecido o campeão da etapa, bem como a classificação final de todas as equipes.

4.2 – Para o critério de desempate entre as equipes/times na etapa, 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 4.2 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.

**Observação 2:** Em ocorrendo empate entre 02 ou mais equipes na classificação final do ano para determinar o Ranking Paulista ou qualquer outra posição, o critério de desempate será considerado a posição final da equipe em cada uma das etapas realizadas e no caso de persistir o empate, será considerado o confronto direto na última etapa e se igualdade ainda existir, a equipe que for federada levará a vantagem do desempate, em persistir o empate será realizado um game de X1 entre os Capitães com duração de 2 minutos e loader cheio.

4.3 – O objetivo da partida será primeiramente a conquista/posse de uma chave para posteriormente efetuar a conclusão do objetivo com o acionamento de um alarme, podendo ter a eliminação ou não dos jogadores adversários, mas quanto mais pontos maior as chances de conquista do Torneio.

**Observação 1:** A posse da chave só poderá ser feita/caracterizada pelo jogador ESPECIALISTA da equipe, e a conclusão do objetivo também, caso a equipe não possua mais um especialista dentro de campo, a equipe não poderá concluir a missão e será computado apenas as eliminações e a posse se houver.

**Observação 2:** O especialista será escolhido pelo Capitão da equipe e deverão ser 02 (Dois) especialistas, ficando a formação de cada equipe da seguinte forma: 01 Capitão + 04 Jogadores, sendo 02 (Dois) destes especialistas + 01 jogador back-up/substituto.

**Observação 3:** O especialista será identificado com uma tarja diferenciada, o Capitão também poderá ser escolhido como um dos especialistas.

**Observação 4:** Uma vez que o artefato for colocado na sua saída (base) não poderá ser tocado ou removido por nenhuma das equipes.

**Observação 5:** Os Especialistas somente poderão passar a posse da chave entre eles, mas apenas se estiverem vivos.

**Observação 6:** No caso de um Especialista estiver com a posse da chave pela equipe/time “A” e estiver conduzindo ao local da conclusão do objetivo e o mesmo for alvejado/eliminado, este deverá deixar a chave imediatamente no mesmo local de sua eliminação, sendo que a equipe/time adversária “B” poderá capturar e utilizar a chave para a conquista do seu objetivo, mas apenas por outro Especialista, uma vez de posse da chave a pontuação já será computada a equipe, mesmo que não complete a missão ou posteriormente todos os integrantes sejam eliminados.

4.4 – Para a conclusão do objetivo o jogador especialista deverá usar a chave para destravar o artefato na base adversária e acionar o alarme, o Juiz imediatamente informa ao Juiz Master e esse finaliza o tempo, o jogador que completou o objetivo é checado.

**Observação 1:** Se no jogador que completou a missão/objetivo, após inspeção, for achado uma mancha de tinta, sofrerá punição conforme tabela de penalização 8.1.

**Observação 2:** Se o Especialista que estiver de posse da chave passar para o outro especialista para completar o objetivo, após inspeção, for achado uma mancha de tinta, sofrerá punição conforme tabela de penalização 8.1. (O fato de passar a chave a outro Especialista não isenta sua penalidade junto a equipe/conclusão do objetivo)

**Observação 3:** Caso não haja marcas de tinta, ou seja, o Especialista estiver limpo após a checagem pelo Juiz de Campo o objetivo será considerado válido e o jogo será declarado encerrado.

4.5 – A critério do Capitão da equipe, este poderá optar em colocar o sexto jogador dentro de campo como “back Up/substituto”, em todas as partidas ou somente naquela que julgar necessário, que funcionará da seguinte forma:

- este jogador entrará junto com a equipe dentro do campo, mas não será identificado com nenhuma tarja e deverá se posicionar atrás do gate/base de partida,

- não fará parte da saída inicial da equipe, só entrará em jogo após a eliminação de algum jogador da sua equipe,

- este jogador deverá aguardar o eliminado chegar atrás do gate/base para que a tarja, se houver, seja repassa para ele, poderá ser a tarja de jogador ou de especialista,

- após a identificação, o jogador “back up” poderá participar do jogo e intergir com a equipe na conclusão do objetivo e o jogador substituído deverá retirar-se da área de jogo.

**Observação 1:** Caso o jogador “back up” seja alvejado atrás do gate/base, mesmo antes de entrar no jogo, o jogador será eliminado e poderá se retirar do campo.

**Observação 2:** O Capitão/equipe pode optar em não colocar o sexto jogador em campo, neste caso não sofrerá nenhuma penalização.

**Observação 3:** Caso hajam outras fases durante o torneio, segue a mesma regra para utilização do jogador “back-up”.

## 5 – ÁREA E COMPETIÇÃO:

5.1 – Os locais/cenários para o Torneio, poderão ter 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:** A FPESP aconselha que a área não possua somente pequenos obstáculos, o local deverá possuir o maior número de obstáculos com altura suficiente para movimentação dos jogadores a fim de proporcionar maior grau de dificuldade e disputas entre as equipes/times.

**Observação 2:** 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 distância mínima de 15cm, mas deverá ser de conhecimento de todas as equipes/times participantes.

**Observação 3:** 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 15cm<sup>2</sup> e também de conhecimento de todas as equipes/times.

**Observação 4:** Lembramos a todos, que as aberturas, buracos ou furos permitem que os jogadores recebam disparos, mas como determinado nas observações 2 e 3 acima, não permitem disparos, salvo dentro das medidas/condições estabelecidas.

5.2 – Caso o local tenha uma área total maior que a área de jogo o sedador/organizador deverá limita-la com tela para garantir a proteção dos demais jogadores e público presente e/ou utilizar fita zebra para limitação/isolamento.

5.3 – Cada partida/jogo terá a duração de 07 minutos.

**Observação:** A FPESP poderá ajustar/definir o tempo de jogo conforme a quantidade de equipes/times participantes, bem como de acordo com o formato de disputa.

5.4 – Os jogos serão alternados entre as equipes e/ou chaves, deste modo às equipes terão tempo para se reorganizar e se preparar para o próximo jogo.

5.5 – O Juiz Master em campo irá começar o jogo dizendo aos jogadores para remover o “Barrel sox” e se aprontar para os 10 segundos, acionará o início da partida na voz, ou com apito, ou ainda uma buzina, 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:** 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 3:** Caso algum jogador tenha uma falsa saída ou queimar a saída, por sua desatenção ou uma falha de comunicação de um Juiz, o Juiz Master pode parar o jogo e recomeçar novamente como se ele não tivesse iniciado, esta situação ficara a critério do Juiz e/ou Juiz Master, mas cabe ao jogador ficar atento a partida e na saída falsa ele deve retonar a posição de origem e fazer a saída normalmente/novamente mesmo com o jogo iniciado para não ser punido/eliminado da partida, caberá ao Juiz avaliar a situação e julgá-la.

**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.

5.6 – No caso de suspensão temporária os Juízes de Campo memorizarão a posição dos jogadores no instante da parada, os juízes 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.

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

5.8 – 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.

## **6 – REGRAS E CONDIÇÕES:**

6.1 – Para o campeonato deste ano serão liberados todos os equipamentos destinados à prática da modalidade Cenário e RA, independente de cores ou camuflagens, não será obrigatório à utilização do TAC CAP ou Loader tático, 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.

**Observação 1:** Na utilização dos marcadores, estão liberadas todas as suas variações e acessórios de personalização e de jogo, inclusive marcadores com adaptação e/ou carenagem específica a prática do Cenário/RA.

**Observação 2:** Conforme determinação da CBP-Confederação de Brasileira de Paintball é obrigatório a ponta vermelha ou laranja pintada no cano do marcador com medida mínima de 1,50cm e máxima de 2,00cm.

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 (Policias 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)

**Observação 4:** Permitido o uso de camisetas, polos ou qualquer outra vestimenta personalizada da equipe de mangas longas ou curtas, sendo liberado o uso de cotoveleiras de Speed ou Cenário para proteção.

**Observação 5:** Liberado o uso de qualquer tipo de Coturnos, botas ou tenis. (Exceto cores/padrão do Exército Brasileiro)

6.5 – Proibido o uso de Jersey ou Jersey/calça de speed, mesmo aquelas confeccionadas com estampas exclusivas ou personalizadas das equipes/times.

**Observação 1:** Não serão aceitos camisetas coletes e coletes de treino por debaixo da camiseta ou gandola, salvo o seu uso por jogadores do sexo feminino (para proteção).

**Observação 2:** Os patches das equipes/times, são permitidos nas fardas e Gandolas, desde que não sejam acolchoados.

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

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

- regatas, camisas social, Jerseys, 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:** Liberado o uso de calças jeans e agasalhos em geral, inclusive calças de moletons.

6.7 – Tanto no uso da Farda completa ou somente Gandola, o jogador deverá utilizá-la dentro da calça ou usar colete, ou ainda um cinto tático de Cenário “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 de um fiscal/ranger ou equipe/time adversário que irão verificar o carregamento e certificarão da quantidade exata de bolinhas para cada jogo na área de espera/concentração – 130 bolinhas.

**Observação 1:** As bolinhas deverão ser transportadas exclusivamente em “Speed Tube”: de 130 (Cento e Trinta) unidades, proibido o uso de “Speed Tube” da marca Dye, pois podem acomodar de 140 a 160 bolinhas, **SOMENTE PODS DE 130 UNIDADES.**

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

6.9 – Liberado 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.

**Observação 1:** Caso algum jogador possua marcador diferenciado que eventualmente em outros torneios e/ou competição apresentam problemas de Cronagem e não se enquadram dentro do limite estabelecido pela FPESP, não será liberada a utilização deste equipamento em hipótese alguma, não haverá exceções nos limites de cronagem.

6.11 – Não haverá limitação em “ BPS”

6.12 – Os equipamentos poderão ter propulsão a CO<sup>2</sup> ou Ar Comprimido.



**Observação:** Os Cilindros de Ar (HPA ou CO<sup>2</sup>), 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 CO<sup>2</sup> e Ar comprimido, sendo, que as cargas e recargas de ar comprimido terão pressão entre 3000 PSI até 4500 PSI fornecidos pelo campo sediador ou pela FPESP.

**Observação:** Aconselhamos que o campo sediador mantenha um funcionario no local destinado a carga e recarga dos cilindros para que seja observado a capacidade de armazenamento dos cilindros dos jogadores, ou seja, 3000PSI ou 4500 PSI.

6.14 – A cor e design dos loaders, marcadores, fardas 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, mas o Barrel Plug deve ter elastico para prende-lo.

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.

6.17 – No caso do jogador eliminado estiver utilizando radio comunicador ou outro equipamento de comunicação e for observado pelo ranger, pelo árbitro, ou qualquer outro membro da organização efetuando contato ou insinuando eventual contato pelo equipamento, a equipe será punida de forma imediata com sua eliminação do jogo atual e declarada perdedora naquela partida, sendo que a equipe adversária será pontuada em 100 pontos (equivalente à eliminação dos jogadores adversários e cumprimento da missão), não serão computadas eventuais baixas, da equipe declarada perdedora, sobre a equipe vencedora.

**Observação 1:** Jogador alvejado se retira da área imediatamente sem nenhum tipo de comunicação verbal, apenas gritando uma unica vez a palavra “morto” ou “eliminado” e simplesmente levanta o equipamento e dirige-se para a área da checagem final, Dead Box, Safety Zone ou Stand-By (conforme determinado pelo sediador ou organização do evento).

**Observação 2:** Jogador que não for alvejado, mas se levantar a mão ou equipamento durante o jogo será considerado “morto”/”eliminado”.

6.18 – 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 deverá ter experiência em torneios de Cenário, RA ou Speed (**PREFERENCIALMENTE SEM ENVOLVIMENTO COM AS EQUIPES PARTICIPANTES**), além de eventual pessoas selecionadas pela própria Federação.

**Observação 1:** A FPESP procura profissionalizar a equipe de arbitragem, para tanto promove cursos e/ou clinicas de arbitragem para aperfeiçoamento dos juizes.

**Observação 2:** Caso a FPESP e/ou a organização do evento identificar alguma falta grave de algum dos árbitros/rangeres, como favorecimento, má conduta, perseguição a jogador(es) e/ou outras atitudes não condizentes a sua postura/atuação, o mesmo poderá ser retirado da função e não atuará mais no Campeonato e estará sujeito ao Tribunal de Ética e Disciplina - TED

7.2 – A pontuação será informada pelos árbitros, a ficha será assinada pelo líder/capitão da equipe/time e repassada para a mesa diretora que fará a atualização da pontuação das equipes/times durante toda a competição.

7.3– Os Rangeres/árbitros possuem a palavra/final 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 os Rangeres/árbitros não poderão 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 ficha da equipe/time identificando o jogador infrator, toda e qualquer desavença será decidida entre os líderes/capitães das equipes/times e o quadro de juízes, sem a interferência de outras pessoas, jogadores, organização do Torneio ou representantes da FPESP.

**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 sediador 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.

7.5 – Ao final de cada partida aconselhamos que os líderes/capitães das equipes acompanhem os resultados, atestando assim a veracidade das anotações e apontamentos efetuados/informados pelos juízes.

7.6 – 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.

7.7 – Checks Paint dentro do campo são feitos pelos Juízes 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 do Artefato 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.

7.8 – 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 árbitros/rangeres eliminarão o jogador, não havendo argumento para sua permanência.

**Observação:** Todos os jogadores deverão ficar atentos às indicações/movimentos dos juízes auxiliares e principalmente do juiz master para que não ocorram penalidades adicionais por desrespeitos ou desconhecimentos às marcações.

7.9 - 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.

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

## 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-	- 00
14- Limpar marca de tinta *3+(a)	- 30
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	- 20

no curso do jogo *2+(a). O jogador deverá por conta própria acusar o tiro e se retirar do jogo.	
24- Jogador que dispara o marcador após tomar conhecimento da eliminação *3+(a)	<b>- 30</b>
25- Jogador alvejado (disparo não óbvio) cilindro/remote nas costas de difícil auto-observação que não se acusou e continuou na sua progressão, com/sem interferência no curso do jogo. (Eliminação do jogador)	<b>- 00</b>
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)	<b>- 20</b>
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)	<b>- 20</b>
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)	<b>- 20</b>
29- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (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)	<b>- 50</b>
30- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (não óbvio – cilindro/remote), sendo o único em campo, este jogador será eliminado e perderá a posse e/ou objetivo a mesma não passara a equipe/time adversário *(a)	<b>- 00</b>
31- Jogador que completou a posse e/ou objetivo, mas identificado com marca de tinta (não óbvio – cilindro/remote), 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)	<b>- 00</b>
32- Jogador eliminado (morto) se comunicando com integrante(s) da equipe *(d)	<b>- 50</b>
33- Jogador eliminado interferindo no jogo ou não permanecendo local indicado *(b)	<b>- 50</b>
34- Jogador em jogo com marcador sem a identificação da Ponta Vermelha ou simplesmente adesivada (não Pintada) *(a)	<b>- 05</b>
35- Jogador flagrado contando os mortos no dead box, pit ou área de saída. (Eliminação do Jogador)	<b>- 00</b>
36- Efetuar disparos fora da área de cronagem ou área de combate e acertar outro jogador ou qq outra pessoa presente no evento *(b)	<b>- 100</b>

\*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 guardará 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@fpesp.com.br](mailto:contato@fpesp.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@fpesp.com.br](mailto:contato@fpesp.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.

## **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 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 - 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.

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

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

10.6 – 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.

10.7 – 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.

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

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

Atenciosamente,  
Diretoria de Cenário