



CPPC/2019

CAMPEONATO PAULISTA DE PAINTBALL CENÁRIO

1 - APRESENTAÇÃO:

1.1 – O Campeonato Paulista de Paintball Cenário/2019 - CPPC será composto por 03 (Tres) etapas a serem realizadas dentro do Estado de São Paulo. Este campeonato contará apenas com a participação de jogadores devidamente federados, junto a FPESP.

1.2 – O campeonato ocorrerá em campos/empresas reconhecidas por esta entidade, fazendo-se cumprir com todos os procedimentos, equipamentos e infraestrutura necessária, como segue:

- 1ª Etapa:
31/03/2019 – Sagui Paintball/Vinhedo

- 2ª Etapa:
30/06/2019 – Arena War Space/Sumaré

- 3ª Etapa:
29/09/2019 – A definir

Observação 1: Quando necessário, a FPESP disponibilizará a sua estrutura para o campeonato e o sedizador deverá garantir condição mínima 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 de segurança necessária para a organização do Campeonato.

Observação 2: O campo sedizador deverá cumprir com as exigências de segurança e estrutura solicitadas pela FPESP.

Observação 3: O campo sedizador também é responsável pela divulgação e organização da sua respectiva etapa.

1.3 – Cada etapa será realizada preferencialmente em 01 (um) dia aos Domingos, assim, tendo seu início previsto a partir das 06h00min e término por volta das 18h00min.

Observação: A FPESP poderá flexibilizar junto com o campo sedidor o dia e/ou horário conforme a quantidade de equipes inscritas, a fim de executar o Torneio da melhor forma.

1.4 – Não haverá limite máximo de inscrições para o Campeonato, serão aceitas equipes para 02 (duas) categorias: ELITE e NOVATOS.

Observação 1: Será considerada equipe Elite aquela que participou nos últimos 03 (tres) anos, pelo menos de 02 (dois) CPPC completos ou não 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.

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.

Observação 3: Uma vez feita a escolha da categoria, a equipe deverá competir em todas as etapas na mesma categoria.

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:

- 1ª Etapa

Categoria Elite:

R\$ 900,00 (Novecentos Reais) por equipe.
(Período: 11/02/2019 até 15/03/2019 – Dentro do Prazo)
R\$ 1050,00 (Hum Mil e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período de 16/03/2019 até 22/03/2019 – Fora do Prazo)

Em 2x: R\$ 500,00 (Quinhentos Reais) por equipe.
(1ª Parcela: Período de 11/02/2019 até 22/02/2019)
(2ª Parcela: Período de 11/03/2019 até 22/03/2019)

Categoria Novato:

R\$ 650,00 (Seiscentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período: 11/02/2019 até 15/03/2019 – Dentro do Prazo)
R\$ 750,00 (Setecentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período de 16/03/2019 até 22/03/2019 – Fora do Prazo)

Em 2x: R\$ 350,00 (Trezentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(1ª Parcela: Período de 11/02/2019 até 22/02/2019)
(2ª Parcela: Período de 11/03/2019 até 22/03/2019)

- 2ª Etapa

Categoria Elite:

R\$ 900,00 (Novecentos Reais) por equipe.
(Período: 10/05/2019 até 14/06/2019 – Dentro do Prazo)
R\$ 1050,00 (Hum Mil e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período de 15/06/2019 até 21/06/2019 – Fora do Prazo)

Em 2x: R\$ 500,00 (Quinhentos Reais) por equipe.
(1ª Parcela: Período de 10/05/2019 até 22/05/2019)
(2ª Parcela: Período de 10/06/2019 até 21/06/2019)

Categoria Novato:

R\$ 650,00 (Seiscentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período: 10/05/2019 até 14/06/2019 – Dentro do Prazo)
R\$ 750,00 (Setecentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período de 15/06/2019 até 21/06/2019 – Fora do Prazo)

Em 2x: R\$ 350,00 (Trezentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(1ª Parcela: Período de 10/05/2019 até 22/05/2019)
(2ª Parcela: Período de 10/06/2019 até 21/06/2019)

- 3ª Etapa

Categoria Elite:

R\$ 900,00 (Novecentos Reais) por equipe.
(Período: 06/08/2019 até 13/09/2019 – Dentro do Prazo)
R\$ 1050,00 (Hum Mil e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período de 14/09/2018 até 20/09/2018 – Fora do Prazo)

Em 2x: R\$ 450,00 (Quatrocentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(1ª Parcela: Período de 06/08/2019 até 20/08/2019)
(2ª Parcela: Período de 02/09/2019 até 20/09/2019)

Categoria Amador:

R\$ 650,00 (Seiscentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período: 06/08/2019 até 13/09/2019 – Dentro do Prazo)
R\$ 750,00 (Setecentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(Período de 14/09/2018 até 20/09/2018 – Fora do Prazo)

Em 2x: R\$ 350,00 (Trezentos e Cinquenta Reais) por equipe.
(1ª Parcela: Período de 06/08/2019 até 20/08/2019)
(2ª Parcela: Período de 02/09/2019 até 20/09/2019)

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 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 a etapa.

Observação 2: Mudanças de jogadores entre equipes/times durante o ano, só será permitida 01 (Uma) única vez, ou seja, caso um determinado jogador mude da equipe/time “A” para a equipe/time “B”, este não poderá voltar a equipe/time “A”, desta forma, permanecerá na equipe/time “B” até o final de todas as etapas do ano; caso a FPESP identifique a referida mudança/volta deste jogador a equipe/time de origem, esta equipe será penalizada com -50 pontos, além de ter este jogador suspenso da referida etapa.

Observação 3: A equipe/time deverá manter entre seus jogadores inscritos, o mínimo de 04 (Quatro) integrantes fixos durante o ano para manter sua pontuação ou classificação, caso a FPESP identifique alterações acima do estipulado a mesma será penalizada com a perda da pontuação acumulada até o momento da competição.

Observação 4: Equipes/times inscritos na categoria Novatos, só poderão ter 01 (um) jogador da categoria Elite na equipe; será considerado jogador da categoria Elite e só poderá jogar em equipes da categoria Elite, aquele que participou do CPPC/2018 (todas as etapas) ou nos ultimos 02 (dois) anos, ou seja, 2017 e 2018 de pelo menos 04 etapas; fora esta condição, ou seja, participação de até 03 etapas nos ultimos 02 anos (exceto 2018), o atleta poderá ser inscrito na categoria Novatos.

Observação 5: Jogador inscrito na categoria Elite em 2019, não poderá trocar de equipe e participar da categoria Novato em 2019, só poderá jogar/participar somente no próximo ano (2020), atendendo a condição da **Observação 4** acima.

Observação 6: A FPESP através do seu banco de dados do CPPC, ira conferir as fichas de inscrição de todos as equipes participantes, e dará ênfase aos jogadores para verificar alem da condição de federado, qual categoria ele se encontra e se sua inscrição esta correta.

Observação 7: A FPESP poderá efetuar as averiguações e aplicar as penalizações referente as observações 2 a 5 (acima) no momento que identificar a irregularidade, podendo acontecer antes, durante ou após a etapa e aplicar a decisão de penalidade que poderá variar de -50 a -200.

Observação 8: 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.

2.4 – Cada equipe/time poderá optar por qualquer uma das etapas que queira participar, mas lembramos que a não participação de alguma etapa interferirá diretamente na pontuação e no resulta final da classificação do Ranking Paulista.

Observação 1: O limite ideal de vagas por etapa/por categoria são de 10 (dez) equipes/times e será preenchido de acordo com a ordem de inscrições; em havendo mais equipes a FPESP poderá alterar os horários e os dias conforme para melhor adequar o campeonato.

Observação 2: 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....

Observação 3: O sorteio e/ou escolha das equipes para eventuais chaves será a criterio da FPESP, sempre procurando o equilibrio e o grau de dificuldade/combatividade, mas 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 etapas, 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 – As equipes/times inscritos na 1ª etapa, deverão jogar todas as demais etapas com o mesmo nome, não serão aceitas variações e/ou complementos no nome das equipes/times durante a competição; caso ocorra, a equipe/time perderá os pontos conquistados/acumulados até o momento da competição e recomeçará do zero.

Observação 1: Como a disputa será de pontos corridos acumulando em cada etapa, caso alguma equipe não compareça ou não participe de alguma etapa futura, terá uma penalização de -20 pontos na pontuação/classificação final.

Observação 2: Será permitido o ingresso de novas equipes na 2ª Etapa e na 3ª Etapa do CPPC, mas neste caso, a penalização será de -05 pontos por etapa anterior que não participou e de -20 pontos para etapa(s) futura que não participar.

2.6 – A premiação ocorrerá nas etapas as 03 (três) primeiras/melhores equipes/times, sendo da seguinte forma:

CLASSIFICATÓRIAS (ELITE):

1º Lugar: TROFEU + MEDALHAS

2º Lugar: TROFEU + MEDALHAS

3º Lugar: TROFEU + MEDALHAS

CLASSIFICATÓRIAS (NOVATOS):

1º Lugar: TROFEU + MEDALHAS

2º Lugar: TROFEU + MEDALHAS

3º Lugar: TROFEU + MEDALHAS

Observação 1: Para os Campeões do Ano/2019 a premiação sera da seguinte forma:

FINAL (ELITE):

1º Lugar: TROFEU + PREMIAÇÃO EM DINHEIRO

2º Lugar: TROFEU + PREMIAÇÃO EM DINHEIRO

3º Lugar: TROFEU + PREMIAÇÃO EM DINHEIRO

FINAL (NOVATO):

1º Lugar: TROFEU + PREMIAÇÃO EM DINHEIRO

2º Lugar: TROFEU + PREMIAÇÃO EM DINHEIRO

3º Lugar: TROFEU + PREMIAÇÃO EM DINHEIRO

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

3 – PONTUAÇÃO:

3.1 – A pontuação será registrada em cada etapa e serão anotados/acumulados os pontos por partida (pontos corridos) para determinar sua posição na etapa e a classificação final do ano.

3.2 – Tabela de Pontuação das etapas:

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 grande quantidade de equipes inscritas, neste caso a FPESP poderá 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” au 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 o campeão da etapa e a classificação final do Ano.

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.

4.4 – Ao final das 03 (Tres) etapas teremos o ranqueamento de todas as equipes/times que participaram, a FPESP aplicará as Condições de participação das equipes conforme já descrito e estipulado nas observação 1 e 2 do item 2.5 para determinar os Campeões do Ano.

4.5 – Ao final do campeonato teremos a classificação do Paulista de todas as equipes/times por categoria que participaram e o Rank da FPESP com base nos 03 (Tres) ultimos anos.

Observação 1: Apos definição da CBP – Confederação Brasileira de Paintball quanto a quantidade de vagas destinada a FPESP para participação do CBPC/2019, o critério de seleção obedeceu a classificação da final do CPPC/2019 e só concorreram as vagas as equipes da categoria Elite.

Observação 2: As equipes da categoria Elite que terão direito a vaga no CBPC/2019 serão aquelas que participaram de todas as etapas do CPPC, ou seja, equipes que eventualmente participaram de apenas 01 ou 02 etapas não terão direito as vagas num primeiro momentos, neste caso, a FPESP indicará equipes da categoria Novato que participaram de todas as etapas para completar as vagas destinadas a Federação de São Paulo e somente após este critério de seleção se ainda houverem vagas em aberto a FPESP poderá incluir outras equipes da categoria Elite.

Observação 3: A critério da FPESP uma vaga para participação do CBPC/2010 poderá ser destinada a melhor equipe ranqueada nos ultimos 03 anos que não se classificou no CPPC/2019.

Observação 4: Conforme determinação da CBP – Confederação Brasileira de Paintball, qualquer equipe que seja premiada/contemplada com a participação direta no CBPC – Campeonato Brasileiro de Paintball Cenário, só terá sua vaga confirmada mediante a participação do processo seletivo/classificatório em todas as etapas que serão realizadas no seu Estado, qualquer alteração ou mudança nesta determinação fica por decisão exclusiva da CBP.

5 – ÁREA E COMPETIÇÃO:

5.1 – Os locais/cenários para as etapas classificatórias do campeonato + o local da final, poderão ser diferentes, podem 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: A FPESP aconselha que a área não seja considerada um speednário, ou seja, apenas com pequenos obstáculos de no máximo 1,50m (Hum Metro e Cinquenta Centímetro de Altura) permitindo a visualização completa da arena de jogos, o local deverá possuir o maior numero 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 distancia mínima de 10cm, 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 20cm² e também de conhecimento de todos 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.

Observação 5: A FPESP sugere que em cada etapa que houver as disputas as áreas/locais de competição não sejam as mesmas, assim não ocorrendo favoritismos, vícios de campos e jogadores e promova desta forma o desafio, a habilidade e a técnica de cada jogador e equipe/time participante, além de promover o esporte em novos campos dentro do estado de São Paulo.

5.2 – Caso o local tenha uma área total maior que a área de jogo o sediado/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 máxima de 05 minutos.

5.4 – 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.

5.5 – O Juiz Master em campo irá começar o jogo dizendo aos jogadores para remover o “Barrel sox” e se aprontar para os 10 segundos, 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: 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.

Observação 5: 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 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.

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

5.9 – 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 posicionada 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 só podera tocar e remover a sua bandeira que será determinada pelo lado de saída do campo e como dito, deverá ser levada até a base adversária.

Observação 5: 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 6: 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 7: 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, sendo que a equipe/time adversária “B” não poderá capturar, conquistar ou move-la deste local, apenas proteger e/ou manter uma contenção se assim desejar, porém a bandeira fica a disposição de ser adquirida por outro integrante da equipe/time “A” 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 8: A posse será caracterizada pela remoção da bandeira, apenas o toque “pela mão” não será considerada posse, por um dos integrantes da equipe, sendo constatada e ratificada pelo juiz mais próximo.

5.10 – 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.

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

Observação 2: Se no jogador que completou a missão/objetivo, após inspeção, for achado uma mancha de tinta e não for óbvio, sofrerá punição conforme tabela de penalização 8.1.

Observação 3: Se o jogador que efetuou a posse da bandeira passar a mesma a outro integrante da equipe para completar a missão/objetivo, após inspeção, for achado uma mancha de tinta e sendo óbvio ou não, sofrerá punição conforme tabela de penalização 8.1. (O fato de passar o artefato a outro integrante não isenta sua penalidade junto a equipe/conclusão do objetivo)

Observação 4: Caso não haja marcas de tinta, ou seja, o jogador estiver limpo após a checagem pelo Juiz de Campo o objetivo será considerado válido e o jogo será declarado encerrado.

6 – REGRAS E CONDIÇÕES:

6.1 – Para o campeonato deste ano serão liberados todos os equipamentos destinados à prática da modalidade Cenário, RA ou Speed, independente de cores ou camuflagens, cada jogador pode configurar seu equipamento 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 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 (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)

6.5 – Liberado o uso da Jersey ou Jersey/calça, aquelas confeccionadas com estampas exclusivas ou personalizadas das equipes/times, não será exigida padronização da Jersey e/ou calça nas equipes, poderão ser utilizadas estampas/cores diferentes na mesma equipe, inclusive variação de gandolas e jerseys.

Parágrafo Único: Não poderão ser utilizadas simultaneamente gandola e jersey, ou seja, um por baixo e outro por cima, independente da ordem apenas um vestuário/fardamento; também não poderá ser utilizado colete tático por baixo da gandola e/ou jersey, o colete deverá estar sempre por cima de tudo.

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

Observação 2: A FPESP recomenda que as equipes/times não utilizem uniformes (Jersey/calça) e/ou vestimentas com Cores Vivas, pois podem causar confusão ou erro de interpretação por parte da arbitragem em relação as cores de tinta das bolinhas, os jogadores que optarem pelo uso, assumem desde já o risco, não dando margem a discussões.

Observação 3: 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 juizes.

Observação 4: O acolchoamento nas Jerseys não é limitado a áreas específicas contanto que a espessura não exceda 5mm e o material do acolchoamento não deve ser alterado em sua originalidade do fabricante.

Observação 5: Os patches das equipes/times, são permitidos nos Jerseys, nas fardas e Gandolas, desde que não sejam acolchoados.

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.

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 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 (Fornecidos pela FPESP) ou 4500 PSI (Fornecidos pelo campo sediador).

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.

Observação 1: A FPESP procura profissionalizar a equipe de arbitragem, para tanto promove cursos e/ou clínicas de arbitragem para aperfeiçoamento dos juizes e retribui este trabalho e esforço de cada integrante com uma remuneração básica pelo seu dia de trabalho/apoio ao esporte bem como com suas principais despesas.

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 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 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.

7.4 – 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 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 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 – Abaixo seguem os sinais de mãos a serem utilizados pelos juízes:

- (a) **Contagem de 10 segundos para a saída:** Começa a contagem levantando os dois braços para cima,
- (b) **Começo de jogo (saída):** O Juiz Master e demais juizes abaixam os braços,
- (c) **Eliminado:** O Juiz sinalizará a eliminação colocando a mão direita sobre a cabeça e apontando o braço esquerdo para o jogador eliminado, em seguida retira a tarja (se houver),
- (d) **Jogador Limpo (Salvo):** o Juiz irá sinalizar que o jogador está em jogo cruzando os dois braços em frente da cabeça, batendo os pulsos ou indicador direito levantado em movimento circular (Esse sinal significa que o jogador foi considerado limpo e está ativo no jogo),
- (e) **Penalidades One-by-One, One-by-Two ou One-by-Three:** O Juiz irá aplicar essa penalidade primeiramente sinalizando jogador eliminado e depois por movimento duplo de punhos para cima e para baixo alternados com os braços em frente ao corpo + lançamento da bandeira/peteca de sinalização. A seguir irá tirar a tarja do jogador (se houver) e em seguida poderá sinalizar novamente,
- (f) **Cravada do Objeto/Artefato ou cumprimento da missão:** O Juiz irá indicar a cravada colocando os dois braços sobre a cabeça e segurando o pulso esquerdo com a mão direita e
- (g) **Final de jogo e paradas:** O Juiz Master irá sinalizar final de jogo ou parada de jogo por um sinal sonoro (apito/buzina).

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 árbitro 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 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	- 20

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.	
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 (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)	- 50
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@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),

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 - 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.

Atenciosamente,
Diretoria de Cenário