



REGRAS

CAMPEONATO CARIOCA DE PAINTBALL CENÁRIO 2026





Sumário

1.	O LIVRO DE REGRAS DO CAMPEONATO CCPC	3
2.	INSCRIÇÃO:	3
3.	SOBRE O EVENTO – BREVE RESUMO	3
4.	ESTRUTURA DO CAMPO E NORMAS DO EVENTO	4
5.	MARCADORES E MODO DE DISPARO	4
6.	BOLINHAS DE PAINTBALL (QUANTIDADE E TIPOS)	10
7.	TIMES, LISTA DE JOGADORES, CATEGORIAS	4
8.	FORMATO DA COMPETIÇÃO	5
9.	PONTUAÇÃO	6
9.1.	PONTUAÇÃO DA RODADA	6
9.2.	VITÓRIA DA PARTIDA	6
9.3.	CRITÉRIOS DE DESEMPATE	6
10.	OS JOGOS	6
11.	ARBITRAGEM	10
12.	ELIMINAÇÕES	12
12.1.	DEFINIÇÃO DE ELIMINAÇÃO	12
12.2.	JOGADORES E ELIMINAÇÕES	13
12.3.	ELIMINAÇÕES	13
13.	PENALIDADES	15
13.1.	APLICAÇÃO DE PENALIDADES	15
13.2.	REGRA POR NÃO HAVER JOGADORES SUFICIENTES	17
14.	CONDUTA ANTI-DESPORTIVA - SUSPENSÕES, EXPULSÕES, MULTAS E OUTROS	17
15.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
16.	EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO E AFINS.	20



1. O LIVRO DE REGRAS DO CAMPEONATO CCPC

1.1. É responsabilidade dos jogadores e de todas as equipes participantes conhecerem e entenderem as regras que regem o Campeonato Carioca de Paintball Cenário.

1.2. Se o significado de qualquer parte deste livro de regras não estiver claro, a interpretação mais simples e a mais consistente com o corpo das regras será a adotada. Omissões não são admitidas. Os exemplos contidos no presente livro não representam todas as possibilidades que possam vir a ocorrer, são simplesmente exemplos figurativos.

2. INSCRIÇÃO:

2.1. Somente participarão as equipes que efetuarem sua inscrição de forma antecipada até a data limite estipulada pela FPERJ e realizarem o pagamento integral da taxa de Inscrição.

2.2. Todos os atletas da categoria PRO devem ser federados e estar com sua anuidade em dia.

2.3. Caso alguma equipe não compareça ou não participe do evento sofrerá punição de “WO” e ocasionará a perda total do valor da inscrição.

2.4. Cada Equipe poderá cadastrar em seu time até 7 jogadores, sendo eles 5 em campo e 2 reservas. (Não é permitida a substituição de jogadores durante uma partida)

3. SOBRE O EVENTO – BREVE RESUMO

3.1. O evento dará início aos jogos às 09:00h. As equipes já devem estar preparadas para entrarem em campo no referido horário. As equipes que farão as primeiras partidas consequentemente já deverão estar no Pit (área destinada ao pré-jogo).

3.2. Cada partida terá um tempo limite de 4 minutos. É permitido 1 loader + 1 tube por partida.

3.3. O objetivo principal do jogo é que um dos times em campo acione a sirene na base adversária, eliminando, ou não, todo o time adversário. Em caso da ausência da sirene na base, basta o jogador encostar a mão no bunker referente como base da equipe adversária.

3.4. Os jogadores eliminados poderão gritar “neutro” apenas 1 vez, no bunker, ou local, em que foi morto, e devem sair imediatamente de campo. Não haverá área para os mortos na Base, os jogadores mortos devem sair imediatamente do campo.

3.5. Fica a cargo da equipe de arbitragem contratada pelo evento, a aplicação das regras, dentro e fora de campo.

3.6. Todos os jogadores da categoria PRO que participarão no Campeonato Carioca de Paintball Cenário deverão estar federados e com anuidade em dia.

4. ESTRUTURA DO CAMPO E NORMAS DO EVENTO

4.1. O campo de jogo deverá ter duas bases, uma no final de cada lado do campo, sendo elas nomeadas de **Base A** e **Base B**. A base ao lado esquerdo do campo será a Base A e a do lado direito a Base B. Em caso de dúvidas perguntar na mesa da organização.

4.2. Ao final de cada lado do campo de jogo terá o botão de acionamento da sirene e em caso de ausência, ou problemas técnicos, todos serão avisados e bastará que o jogador encoste no bunker da base adversária.

4.3. O perímetro do campo será demarcado. Ultrapassar a linha de fundo ou lateral constitui “Fora do Campo de Jogo” e resulta na eliminação do jogador. Toda a área fora do perímetro do campo, incluindo este mesmo perímetro, é “Fora do Campo de Jogo”.

4.4. Não haverá base/“dead boxes”. Os jogadores eliminados devem sair imediatamente do campo de jogo e se dirigirem a área determinada pela arbitragem.

4.5. Qualquer time credenciado no Campeonato Carioca de Paintball Cenário, pode examinar todo e qualquer campo de jogo na véspera do evento, mas, no entanto, não poderá alterá-lo de qualquer maneira.

4.6. Somente estarão autorizados a fotografar ou filmar dentro de campo, os profissionais autorizados pela FPERJ. Em nenhum momento será permitido qualquer membro de uma equipe dentro de campo, ou nas áreas de mídia durante um jogo.

4.7. A equipe inscrita no evento CCPC, e seus jogadores, estarão automaticamente autorizando a organização de fotografar e filmar o time durante o evento, seja em jogo ou não, assim como a divulgação de suas imagens.

4.8. Todos os times devem preencher a lista de jogadores (Roster) da sua equipe através do formulário recebido por email após realizar a inscrição.

4.9. O jogador não poderá estar inscrito em equipes diferentes dentro da mesma categoria.

5. TIMES, LISTA DE JOGADORES, CATEGORIAS

5.1. CATEGORIAS – DEFINIÇÃO INICIANTES/PRO

5.1.1. O Torneio conta com 2 (duas) divisões de categoria de jogadores: Iniciantes e Pro. A divisão de categorias realizada na modalidade cenário não é referente à capacidade técnica dos jogadores. A categoria Iniciantes foi criada para que os novos atletas se adequem ao ambiente esportivo dos torneios.

5.1.2. As categorias são definidas da seguinte forma:

- Iniciantes – Jogador que, até 31/12/2025, não tenha participado de torneios oficiais realizados pela FPERJ.
- Pro – Jogador que até 31/12/2025 já tenha participado de torneios oficiais realizados pela FPERJ.

5.1.3. **Caso seja identificado um jogador Pro participando de uma equipe Iniciante, o jogador será punido e a equipe perderá os pontos das partidas até o momento da identificação da penalidade.**

5.2. MEMBROS DOS TIMES

5.2.1. Representante da equipe - Capitão:

- O representante, como líder de equipe, é responsável pela organização, supervisão e disciplina dos membros da equipe.
- **O representante da equipe é a única pessoa autorizada a discutir questões com os árbitros principais ou oficiais do Torneio.**
- Quando convocado, o representante deve estar presente nas reuniões de capitães ou técnicas.

5.2.2. Jogadores:

- **É proibido ao jogador discutir questões com os árbitros principais ou oficiais do Torneio.**

5.3. ROSTERS (LISTA DE JOGADORES DO TIME)

5.3.1. Todos os jogadores da equipe que irão participar do evento devem ser incluídos no roster da equipe. Somente as pessoas incluídas no roster da equipe como jogadores têm o direito de jogar no torneio.

5.3.2. Qualquer jogador da lista de reserva de torneios pode substituir um jogador básico ou suspenso a qualquer momento durante o torneio, mas nunca durante as partidas.

5.3.3. Todas as equipes devem enviar seus rosters completos até o limite acordado pela organização do evento. Um jogador não pode ser removido de um roster de equipes após o início do torneio. Os rosters de equipes serão aceitos somente após a taxa de inscrição ter sido completamente paga.

6. FORMATO DA COMPETIÇÃO

6.1. ESTRUTURA – CHAVES – SORTEIO - TABELA

6.1.1. O formato do torneio será informado após o término das inscrições e dependerá exclusivamente da quantidade de equipes inscritas.

6.1.2. A tabela de jogos é pré-definida e preenchida automaticamente pelo sistema.

6.1.3. Confrontos entre equipes/times de mesmo nome (times “irmãos”) serão movidos para o início da tabela e serão observados com critério, de modo que não exista nenhum tipo de favorecimento. Na eventual confirmação de qualquer atitude antidesportiva, ambas as equipes sofrerão as perdas dos pontos conquistados na partida, bem como serão penalizadas.



6.1.4. A base de saída de cada equipe na partida deve ser a mesma informada na tabela de jogos. A tabela é formada de modo que as bases sejam distribuídas equilibradamente entre as equipes.

7. PONTUAÇÃO

7.1. PONTUAÇÃO DA RODADA

7.1.1. Nas fases do torneio as equipes serão classificadas pelo número de pontos obtidos nas partidas jogadas, de acordo com a pontuação obtida por partida, definidas a seguir:

- Vitória com Batida: 5 (cinco) pontos
- Vitória Simples: 3 (três) pontos
- Empate: 1 (um) ponto.
- Derrota: 0 (zero) pontos para cada partida perdida.

7.2. VITÓRIA DA PARTIDA

7.2.1. **Ao término do jogo, todos os jogadores de ambas as equipes que estiverem vivos devem permanecer em campo, sem barrel socks, para contagem de vivos do time a ser realizada pelos juízes. Caso o jogador coloque o barrel antes de ser checado pelo juiz será declarado morto.**

7.2.2. Será declarada Vitória Simples à Equipe quando o tempo de jogo finalizar e a equipe possuir mais jogadores vivos que a outra.

7.2.3. Será declarada Vitória com Batida quando a Equipe pressionar a campainha da base adversária e o jogador que bateu o ponto ser declarado vivo pela arbitragem.

7.2.4. Caso uma equipe pressione a campainha da base e existam ainda jogadores adversários vivos, será considerada uma Vitória com Batida.

7.3. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

7.3.1. Em caso de empate de equipes na classificação serão considerados os seguintes critérios de desempate:

- 1ª) Confronto direto: ganha quem venceu o confronto;
- 2ª) Maior total de vitórias com Batidas;
- 3ª) Maior total de vitórias;
- 4ª) X1: Se o empate persistir, será resolvido em jogo, formato X1, entre os jogadores escolhidos pelas equipes empatadas. Tempo de jogo: 2 minutos. Em caso de empate, haverá novos jogos de X1 de 1 minuto, sem repetir os jogadores que já tenham participado, até o último jogador do roster de cada equipe. Se persistirem os empates serão iniciadas novas rodadas.

8. OS JOGOS

8.1. As partidas serão realizadas entre Equipes com 5 cinco jogadores titulares. Durante as partidas não são permitidas substituições de jogadores.

- 8.2. Cada partida terá a duração de 4 (quatro) minutos.
- 8.3. A tabela de jogos estará disponível na televisão exposta na tenda da organização do evento de modo que as equipes possam acompanhar os horários dos jogos.
- 8.4. Após a permissão de entrada em campo ser anunciada no microfone, a equipe terá até 60 segundos para entrar em campo. Caso a equipe não entre até o tempo determinado, a partida será iniciada e será computada uma vitória por W.O para o time em campo.
- 8.5. Início do Jogo (saída): ao entrar no campo de jogo, os jogadores podem retirar o Barrel Socks e devem se dirigir até sua base aguardando o final da contagem de dez segundos. O início da partida acontece no toque de campainha ao término da contagem de 10 segundos.
- 8.6. O juiz irá cronografar os marcadores antes do início das partidas. O Juiz irá pedir um mínimo de três disparos. O marcador irá passar na inspeção se nenhum tiro ultrapassar os 300 fps e os 13 bps previstos neste livro de regras.
- 8.7. Jogadores cujos marcadores não passarem na inspeção ou cronagem serão informados e terão a oportunidade de corrigir o problema se o tempo de início do jogo permitir. Caso contrário o jogador pode entrar em campo sem marcador ou então sair de campo como jogador eliminado.
- 8.8. Para iniciar a partida os jogadores devem estar com os canos dos marcadores encostados no bunker de saída da sua base. Caso o jogador comece a partida sem encostar, será eliminado.
- 8.9. Os times devem carregar todas as bolas (Pod e Loader), ar e equipamento a ser usado por cada jogador antes do início da partida.
- 8.10. Os jogadores são responsáveis por remover tiros anteriores (do outro jogo) para que não resulte em uma eliminação decorrente deste tiro.
- 8.11. Em caso de problemas técnicos com o sistema sonoro, o juiz master informará aos jogadores e utilizará outros meios para iniciar as partidas.
- 8.12. O tempo de jogo oficial é marcado pela mesa organizadora ou um Juiz de Campo. No caso de o jogo ter de ser interrompido por causa de uma emergência médica ou outro motivo, o tempo deverá ser parado e anotado pelo Juiz Master, ou por algum juiz de campo por ele indicado.
- 8.13. Em uma situação em que aconteça uma falsa saída devido a uma falha de comunicação de um Juiz o Juiz Master para o jogo e irá recomencá-lo.
- 8.14. Apenas o Juiz Master pode declarar uma parada no jogo nos casos de uma emergência, condições climáticas perigosas ou outros atos da Natureza e briga no campo de jogo. Em caso de briga os times envolvidos são desclassificados imediatamente e o caso levado à Federação, causando a suspensão da equipe e seus integrantes.
- 8.15. Caso seja constatada a emergência, os Juízes de Campo memorizarão a posição dos jogadores no instante da parada do jogo. Uma vez que o jogo parou, os juizes devem garantir que os jogadores permaneçam nas suas posições, todos os jogadores serão checados e serão retirados os jogadores eliminados antes da parada do jogo. Os jogadores não podem reabastecer nesse meio tempo (nem ar e nem bolas). Se no momento da parada havia penalidades a aplicar, serão aplicadas.
- 8.16. Uma vez que o motivo que causou a parada tiver passado, os jogadores vivos são recolocados pelos juizes nas mesmas posições do momento da parada. O Juiz Master irá reiniciar a partida de



acordo com os procedimentos especificados na regra. O tempo continuará do momento em que parou.

8.17. **Ao término do jogo, todos os jogadores de ambas as equipes que estiverem vivos devem se dirigir ao meio de campo, sem barrel socks, para contagem de vivos do time a ser realizada pelos juízes. Caso o jogador coloque o barrel, será declarado como jogador morto.**

8.18. Ao término do jogo, em caso de “batida” na base adversária com finalização do jogo, o jogador que finalizou a partida deverá se apresentar a um juiz de campo para inspeção. Nesse momento o juiz de campo irá inspecionar se o jogador está marcado por tiros. Caso seja verificada a existência de marca de tiro, o Juiz Master será informado e a vitória será revertida ao adversário.

8.19. O jogador em hipótese alguma pode tocar o outro jogador até que se tenha o término da partida, caso isso ocorra o juiz aplicará uma penalidade conforme a gravidade do ato.

8.20. Se o jogador que bateu na base adversária estiver limpo após a checagem pelo juiz de campo a batida será considerada válida e o jogo será declarado encerrado.

8.21. O Juiz Master informará a mesa organizadora se foi empate ou o time vitorioso com a respectiva contagem de jogadores vivos.

8.22. Os jogadores não podem disparar os marcadores após:

- A instrução de um juiz de campo para cessar fogo.
- Uma “batida” na base adversária.
- O sinal sonoro de término da partida quando encerra os 5 min de jogo.

8.23. Um W.O. será declarado para cada jogo que:

- Um time não compareça a tempo na base.
- Um time que tenha sido desqualificado do evento
- Um time se recusar a entrar em campo

8.24. No caso dos dois times se atrasarem ou não quiserem entrar e campo, os dois levarão W.O. sem gerar pontuação para ambas as equipes.

8.25. Qualquer time que ganhar a partida por W.O. receberá a pontuação total referente à vitória com batida. Uma vez que um W.O. tenha sido declarado, o time perdedor não poderá reiniciar a partida e o placar será mantido.

8.26. Os expectadores podem observar os jogos e atividades em campo, mas não podem, sendo sujeitos a punição/penalidade junto com a equipe envolvida, ao:

- Passar instruções para jogadores em campo, após o início da partida.
- Fazer comentários sobre jogadas que possam ser escutadas pelos jogadores em campo.
- De qualquer outra forma interferir com o jogo, membros de times e seus associados que interferirem ou comunicarem-se com os jogadores em campo irão imediatamente receber uma penalidade.

9. MARCADORES E MODO DE DISPARO

9.1. MARCADORES

9.1.1. Os jogadores podem usar um único marcador calibre .68 polegadas, de qualquer marca ou modalidade, acionamento pump ou semiautomático, com apenas um cano e um gatilho.

9.1.2. Canos não podem ser cobertos com qualquer tipo de materiais. Adesivos não são permitidos no cano.

9.1.3. Canos com sistema de modificação da trajetória da bola são proibidos.

9.1.4. Qualquer marcador ilegal não é permitido no campo de jogo. Jogadores portadores de marcador ilegal no campo de jogo serão penalizados com uma Penalidade Maior. Um jogador trazendo um marcador ilegal para o campo de jogo depois de ser informado por um árbitro que o marcador é ilegal será aplicada uma Penalidade MÁXIMA.

9.1.5. Os marcadores devem permanecer com o uso do Barrel Socks a todo momento e serem retirados somente antes do início da partida, dentro de campo, ou na área delimitada a cronagem. Essa medida é de extrema importância para evitar acidentes onde o uso da mascarão de proteção não é obrigatória.

9.1.6. Os jogadores não podem expor marcadores, cilindros e canos fora da área do evento. Todo o marcador fora da área do evento deve estar desmontado e guardado em suas bolsas de transporte. Fica sob responsabilidade do jogador, o uso do marcador fora de uma área segura para seu uso, sendo passíveis de punição pelas autoridades competentes e pela FPERJ.

9.2. MODO DE DISPARO E CRONAGEM

9.2.1. **Os marcadores não devem exceder a cronagem de velocidade máxima de 300 FPS. Todos os marcadores devem ser cronografados antes do início de cada jogo. Caso seja verificado em jogo, que o marcador está acima de 300, o jogador será penalizado pela arbitragem.**

9.2.2. Não é permitido atingir adversário jogando bolinhas com as mãos.

9.2.3. Todos os marcadores podem operar em modo Full (Ramping), com a cadência de até 13 bps. O jogador pego em jogo com o BPS acima sofrerá penalidade aplicada pela arbitragem.

9.2.4. Marcadores com sistema de disparo eletrônico poderão ficar no modo full auto (livre) com a cadência de até 13 bps.

9.2.5. Para os marcadores de modalidade cenário que possuem ajustem externo, o modo de tiro poderá ser no modo de tiro Full auto ou qualquer outra configuração que o marcador permita.

9.2.6. Ao entrar em campo ou em qualquer momento da partida até após sua finalização o arbitro poderá solicitar o marcador para verificação do modo de tiro (BPS) e a velocidade (FPS) em que está configurada. O jogador não poderá se abster de entregar o marcador. Caso fique constatado que o marcador esteja em modo diferente que constam nas regras do evento, o jogador será penalizado pela arbitragem.



9.2.7. Marcadores estarão sujeitos a inspeção a qualquer hora no decorrer de qualquer torneio CCPC, contanto que os marcadores tenham sido confiscados para inspeção antes do término do torneio. O time de qualquer jogador que for pego violando as regras será penalizado.

9.3. CILINDROS DE AR

9.3.1. Um jogador pode entrar no campo com apenas um cilindro de ar, que deve estar conectado ao marcador.

9.3.2. Todo cilindro deve estar dentro do prazo de validade especificado pelo fabricante e com a data legível na etiqueta do reteste. Além disso, todos os cilindros devem estar livres de danos ou defeitos.

9.3.3. Capas de cilindros são permitidas desde que não exista acolchoamento ou seja de material absorvente.

9.3.4. É estritamente proibido jogar o cilindro no chão (especialmente se conectado ao corpo do marcador) por qualquer motivo. A violação desta regra causará a suspensão do jogador do evento.

9.3.5. No dia do evento, antes de iniciar os jogos, todo jogador deve passar na verificação de cilindros e receber a etiqueta de equipamento ok, que serão observadas pelos árbitros dentro de campo. Caso o jogador esteja com um cilindro sem a etiqueta de verificação, o mesmo será dado como eliminado.

9.4. LOADER

9.4.1. O loader deve ter a capacidade de no máximo 280 bolinhas.

9.4.2. A cor e design do loader não deve lembrar um tiro ou marca de tinta. A tampa do loader pode ser transparente. Os jogadores não podem usar capa de loaders, seja de pano, neoprene ou qualquer outro material.

9.4.3. Adesivos de cores que possam ser confundidos com tiros ficam sujeitos à remoção pela organização ou arbitragem, caso contrário, não será permitido a entrada do equipamento em campo. Adesivos não podem assemelhar-se a disparos de paintball.

10. BOLINHAS DE PAINTBALL (QUANTIDADE E TIPOS)

10.1. Os jogadores podem utilizar somente 1 (um) Loader e 1(um) Tube por partida. O Loader pode ser de capacidade de até 280 bolinhas. O jogador vivo pode passar 1 Tube para outro jogador vivo.

10.2. É vedado o uso de bolas de talco ou FirstStrike.

10.3. Os jogadores NÃO podem usar tinta Vermelha.

11. ARBITRAGEM

11.1. EQUIPE DE ARBITRAGEM



11.1.1. A equipe de arbitragem do evento será de responsabilidade única e exclusiva da Equipe GAP-RJ. Serão disponibilizados 10 (dez) árbitros para atuar no evento, sendo 01 Árbitro Master e 09 Árbitros de campo.

11.1.2. No caso de uma emergência, o Juiz que descobrir a emergência irá requisitar que os outros Juízes parem imediatamente toda a ação que estiver ocorrendo em campo, assim como irá parar o cronômetro pelo tempo que durar a emergência.

11.1.3. Todos os juízes estão sob o controle e orientação direta do Juiz Máster. **A organização não interfere nos resultados passados pelo arbitro máster.**

11.1.4. O Juiz de Crono ou o Juiz Master podem pedir a um jogador que mude a roupa e/ou modifique/substitua seu equipamento antes do início do jogo para fazer cumprir as regras. Aos jogadores que não conseguirem cumprir os requisitos antes do início do jogo não será permitida a entrada no campo de jogo. Caso o jogador entre em campo mesmo assim, será eliminado e uma penalidade será aplicada à equipe.

11.1.5. Paintchecks são feitos pelos Juízes com o intuito de determinar se uma bolinha estourou e marcou um jogador. Os paintchecks são feitos por um Juiz quando esse observou o jogador levando tiro ou quando os tiros são direcionados a uma área ocupada por um jogador ao qual o Juiz não tem acesso visual direto. O Juiz pode realizar o paintcheck solicitado pelo jogador, mas não é obrigado a fazê-lo.

11.2. SINAIS UTILIZADOS PELOS JUÍZES:

11.2.1. **10 segundos antes do início de uma partida** - Todos os árbitros levantarão ambas as mãos com as mãos espalmadas voltadas para o campo no sinal de campainha de 10 segundos. O árbitro principal pode gritar "10 segundos". Todos os árbitros devem abaixar os braços imediatamente após o soar da campainha.

11.2.2. **Eliminado** - O árbitro indica quando um jogador é eliminado colocando uma mão na cabeça e apontando com a outra mão esticada e plana no jogador eliminado. Ao mesmo tempo, o árbitro grita alto e claramente "FORA" ou "SAI". O árbitro não pode colocar um jogador de volta depois de eliminá-lo com um sinal de mão.

11.2.3. **Limpo** - Um árbitro indicará que um jogador está limpo de disparos válidos e não foi eliminado, levantando um dedo ou uma toalha no ar e movendo-o em um movimento circular.

11.2.4. **Sinais de penalidade** - Os árbitros podem sinalizar penalizações por até duas maneiras diferentes: pelo movimento dos punhos para cima e para baixo ou através de bandeiras.

11.2.5. **Penalidade Menor (um por um)**. Indica que será retirado da partida, o jogador que cometeu a infração e mais 1 jogador por penalização. Os árbitros primeiro sinalizarão a eliminação do jogador que cometeu a infração. Então ele vai sinalizar a penalidade lançando uma bandeira amarela no ar. O árbitro também avisará verbalmente a penalidade. O árbitro segurará

um braço no ar até que a penalidade seja avaliada. O árbitro vai gritar "FORA/SAI" para cada um dos jogadores eliminados e realizando o movimento dos punhos.

11.2.6. Penalidade Maior (dois por um) ou Máxima (três por um). Indica que será retirado da partida, o jogador que cometeu a infração e mais 2 ou 3 jogadores dependendo da penalidade cometida. Os árbitros primeiro sinalizarão a eliminação do jogador que cometeu a infração. Então ele vai sinalizar a penalidade lançando uma bandeira vermelha no ar. O árbitro também chamará verbalmente penalidade. O árbitro segurará dois braços no ar, soltando-os quando as penalidades forem avaliadas, e o árbitro gritará "FORA/SAI" para cada um dos jogadores eliminados, realizando o movimento dos punhos.

11.2.7. 60 segundos restantes no jogo - Todos os árbitros levantarão suas mãos, batendo com uma mão fechada repetidamente de encontro à outra mão espalmada

11.2.8. Final de jogo e paradas: O Juiz Master irá sinalizar final de jogo ou parada de jogo balançando os dois braços sobre a cabeça de forma que os pulsos se cruzem.

12. ELIMINAÇÕES

12.1. DEFINIÇÃO DE ELIMINAÇÃO

12.1.1. Um jogador é eliminado se uma bolinha de paintball acertar este jogador, ou qualquer coisa que ele esteja vestindo ou carregando, e a bola de paintball estourar e deixar uma marca, independentemente do tamanho.

- Se a bola de paintball atinge o jogador ou qualquer coisa que ele está vestindo ou carregando, mas não quebra e deixar uma marca, tal jogador não é eliminado.
- Se uma bola de paintball atinge outro objeto primeiro e quebra em cima desse objeto antes de marcar um jogador ou qualquer coisa que ele está vestindo ou carregando, tal jogador não é eliminado, sendo caracterizado como splash.

12.1.2. Se o árbitro não viu o jogador ser atingido, mas identificou que o jogador está com um disparo válido, tal jogador será declarado eliminado (penalidades podem ser aplicadas).

12.1.3. No caso de dois jogadores adversários serem acertados e marcados simultaneamente, ou se o árbitro não puder determinar qual jogador foi acertado e marcado primeiro, ambos os jogadores serão eliminados.

12.1.4. Os árbitros farão todos os esforços para limpar splashes, sprays ou marcas não válidas de tinta em um jogador quando são inspecionados. Se um jogador continuar a jogar com essa marca, tal jogador faz isso com o risco de ser eliminado por usar tinta que se assemelha a um disparo válido.

12.1.5. Somente árbitros podem remover os disparos inválidos, exceto com a permissão de um árbitro para que o jogador remova um disparo inválido na lente de sua máscara.

12.1.6. É definido como ato doloso, intencional e deliberado, o jogador que remover a tinta para evitar a eliminação ou impedir o Juiz de cumprir com a sua obrigação e uma penalidade será aplicada.

12.2. JOGADORES E ELIMINAÇÕES

12.2.1. Os jogadores são responsáveis por sua auto eliminação:

- **Os jogadores eliminados poderão gritar “neutro” apenas 1 vez, no bunker ou local em que foi morto**, devendo sair imediatamente de campo, sem a necessidade de permanecerem em Dead Box (base).
- **Os jogadores mortos não podem permanecer dentro de campo sob quaisquer alegações ou propósitos.**
- Não haverá verificação de jogador por tiro-óbvio ou não-óbvio, todo tiro de paintball em qualquer parte do corpo ou equipamento é considerado tiro-óbvio e o jogador está eliminado.

12.2.2. São consideradas Condutas Ilegais com aplicação de penalidades, os seguintes atos dos jogadores que foram atingidos e continuam a jogar (playing on):

- Continuar a atirar ou manter-se em posição de combate (com marcador apontado) contra o oponente. Se um jogador for atingido por um disparo óbvio ele terá que parar imediatamente o jogo e sinalizar a sua eliminação.
- Se um jogador é atingido e não consegue se checar por si mesmo em determinados locais (por exemplo, viseira, garganta, costas), ele tem que parar imediatamente de jogar e pedir para um árbitro realizar um paint check.
- Os jogadores que estão em movimento e recebem um disparo podem continuar até o bunker mais próximo sempre que houver um bunker entre eles e o oponente mais próximo. Caso contrário, eles devem imediatamente parar a sua trajetória. Ao chegar ao bunker, o jogador deve imediatamente se checar. Disparar, falar, comunicar sem verificar imediatamente um acerto e, se for atingido, deixar de sinalizar imediatamente a sua eliminação constituirá em playing on e penalidades poderão ser aplicadas.
- Os jogadores que são atingidos em locais que podem ser auto verificados não podem pedir um paint check. Chamando um árbitro para um paint check neste caso será caracterizado playing on e penalidades serão aplicadas.
- Impedir a movimentação dos oponentes ou dos Juízes
- Dificultar a realização do paintcheck ou outra determinação do Juiz
- Disparar o marcador ou então prover os companheiros com bolas ou equipamentos após ser eliminado.
- Permanecer no jogo sem fazer nenhum esforço para sair do campo de jogo.

12.3. ELIMINAÇÕES

12.3.1. Os jogadores serão eliminados se qualquer parte de seus corpos ou qualquer coisa que eles estão vestindo ou carregando toca o chão fora do campo de jogo.

12.3.2. Os jogadores serão eliminados se moverem qualquer bunker ou empurrarem para fora de campo qualquer fita ou cerca usada como uma linha de limite. As linhas de marcações dos limites serão consideradas dentro dos limites.

12.3.3. Os jogadores serão eliminados se levantarem ou perderem suas máscaras durante o jogo.

12.3.4. Os jogadores que forem encontrados com equipamento proibido no campo ou aqueles que alterarem seus marcadores em violação das disposições especificadas na seção de marcador serão imediatamente eliminados.

12.3.5. Resultam ainda em Eliminação as seguintes infrações (não limitadas a):

- (A) - Chamadas abusivas para verificações de tinta (paint check).
- (B) - Falha subsequente em obedecer às instruções do árbitro.
- (C) - Deixar de encostar a ponta do cano tocando no bunker da base no sinal de partida. O jogador queimar a largada sem levantar/disparar seu marcador pode retornar e encostar no bunker para sair, mesmo após o toque de início da partida.
- (D) - Interferência ou comunicação durante o jogo na área dos pits por uma pessoa afiliada à equipe ou expectadores.
- (E) - Alterar o campo de jogo de propósito durante as partidas.
- (F) - O jogador que pisar fora da linha de marcação do campo
- (G) - Segunda violação após advertência verbal no uso de linguajar inadequado ou ao erroneamente pedir um paintcheck.
- (H) - O jogador sem tiro que levantar seu marcador, as mãos ou uma das mãos acima da cabeça ou gritar “Morri, neutro” ou “Estou fora!” (Ou algo do gênero).

12.3.6. Os jogadores que se separam ou abandonarem qualquer parte do seu equipamento ou peça de vestuário que trouxeram para o campo de jogo por mais de 2 metros serão imediatamente eliminados, com exceção de limpa canos, tubes, tank cover e barrel socks.

12.3.7. Jogadores que pegar qualquer equipamento (também abandonado), que contém um disparo serão eliminados.

12.3.8. Os jogadores que se envolvam em conduta antidesportiva serão eliminados e estarão sujeitos à penalidade. A conduta não-desportiva inclui, mas não se limita a:

- (A) - Falha em obedecer à ordem de um árbitro.
- (B) - Evitar deliberadamente um árbitro de uma maneira que impeça o árbitro de cronografar um marcador no campo ou impedi-lo de fazer um paint check.
- (C) - Disparo nos árbitros.
- (D) - Disparar em um jogador claramente eliminado com intenção maliciosa de ferir ou intimidar.
- (E) - Tiro excessivo, que é definido como disparar em um jogador mais do que é razoavelmente suficiente para efetuar a eliminação.
- (F) - Solicitar paint check para distrair os árbitros de verificarem o próprio jogador ou de seus companheiros, ou usar o pedido para localizar jogadores adversários.

(G) - Jogar o equipamento em jogador adversário, espectador ou Juiz.

(H) - Insultar verbalmente qualquer jogador adversário, espectador ou Juiz.

12.3.9. Os jogadores que forem eliminados, deverão imediatamente:

(A) - Parar de atirar.

(B) - Assinalar sua eliminação colocando uma mão sobre sua cabeça.

(C) - Deixar o campo de jogo com todos os equipamentos que estavam carregando no momento de sua eliminação pela rota mais direta para fora do campo ou qualquer outra rota dirigida por um árbitro. Os jogadores que tomam rotas que não são as mais diretas e que se destinam a esconder da equipe que estão eliminados, ou jogadores que se recusam a seguir a direção de um árbitro ao deixar o campo, será considerado playing on

12.3.10. Os jogadores são responsáveis pela remoção de disparos antigos ou por chamar a atenção de um árbitro antes do tempo de jogo, de modo que eles possam ser tratados de uma maneira que não resultaria na eliminação dos jogadores

13. PENALIDADES

13.1. APLICAÇÃO DE PENALIDADES

13.1.1. As decisões da arbitragem durante um jogo permanecerão e não podem ser alteradas após o término da partida, salve em casos em que o Juiz Master determine, após os fatos serem esclarecidos entre os capitães das equipes da partida e o Juiz Master.

13.1.2. Serão avaliadas na partida atual, quaisquer penalidades ocorridas antes do árbitro confirmar a vitória de uma equipe e declarar o término da partida.

13.1.3. Quaisquer penalidades constatadas após o juiz declarar o término da partida serão avaliadas e aplicadas na mesma partida, mesmo que tenha sido declarado o término.

13.1.4. Advertências verbais: Os árbitros emitirão advertências verbais para falha em obedecer às instruções do árbitro, pelo uso de linguajar inadequado, ou na primeira infração por pedir erroneamente um paintcheck no adversário.

13.1.5. Penalidade Menor, “**One by One**”(um por um): remoção do jogador que cometeu a infração mais um colega de equipe. A penalidade “one by one” ocorrerá para as seguintes infrações praticadas pelos jogadores em campo (mas não apenas limitadas a):

(A) - Continuar a jogar com uma marca em qualquer parte de um corpo ou equipamento (por exemplo: tiro, postagem, fala, movendo para frente).

(B) - Fazer check-in como um jogador vivo no final de um jogo.

(C) - Usando um marcador que é cronografado no campo com pressão entre 301-314 Fps.

(D) - Comunicar-se com alguém após ser sinalizado como eliminado por um árbitro.

(E) - Possuir roupas ou equipamentos proibidos no campo de jogo.

(F) - Qualquer pessoa que atire na linha lateral do espectador ou na linha final do adversário durante um período de intervalo.

(G) - Requisitar paintcheck para distrair o Juiz de um tiro no jogador ou em outro companheiro.

(H) - Qualquer pessoa que se envolva em comportamento agressivo ou insultuoso em relação a outra pessoa, exceto um árbitro.

13.1.6. Penalidade Maior, **One by Two**: remoção do jogador que cometeu a infração mais dois companheiros de equipe. A penalidade “one by two” ocorrerá para as seguintes infrações praticadas pelos jogadores em campo (mas não apenas limitadas a):

(A) - Jogador que continua a jogar após receber um tiro óbvio e influencia materialmente o curso do jogo, dando à equipe do jogador vantagem significativa.

(B) - Primeiro ataque de um jogador carregando um marcador ilegal no campo de jogo.

(C) - Usando um marcador que é cronografado no campo em 315-329 pés por segundo.

13.1.7. Penalidade Máxima “One by Three” (remoção do jogador que cometeu a infração mais três companheiros de equipe). A penalidade “one by three” ocorrerá para as seguintes infrações praticadas pelos jogadores em campo (mas não apenas limitadas a):

(A) - Limpar tiros recebidos: Limpar significa que um jogador está ativamente e deliberadamente removendo ou tentando remover as marcas de tinta para evitar ser eliminado, ou evitar a chamada de um árbitro.

(B) - Jogadores que são observados descartando pods, panos ou quaisquer outros itens em que há uma marca ou marcas de tinta que se assemelham a um disparo para evitar a eliminação ou evitar o check de um árbitro deve ser penalizado por se limpar.

(C) - O jogador eliminado que dispara o marcador acertando adversário.

(D) - Usando marcador que é cronografado em campo acima de 13 bps.

13.1.8. Suspensão Menor (remoção do jogador que cometeu a infração e três companheiros de equipe): O jogador que cometeu a infração receberá uma suspensão menor (suspensão pelo restante do jogo e no próximo jogo da equipe). A Suspensão Menor ocorrerá para as seguintes infrações praticadas pelos jogadores em campo (mas não apenas limitadas a):

(A) - Um jogador eliminado que atira em outro jogador

(B) - Segunda vez de um jogador carregando um marcador ilegal no campo de jogo.

(C) - Adulterar os marcadores durante o jogo. Usar qualquer ferramenta ou ajuste durante o jogo é proibido a partir do momento que o ponto começa até o momento em que o jogador sai do campo, inclusive um jogador que liga e desliga o marcador para ocultar o sistema de visão do marcador no intuito de atrapalhar a verificação dos juízes.

(D) - Qualquer pessoa que arremesse qualquer equipamento no campo de jogo que não seja um cilindro de ar ou equipamento descartável.

(E) - Usando um marcador que é cronografado no campo a 330 pés por segundo ou acima.

13.1.9. Qualquer equipe que combine resultados com oponentes para definir pontuação será desclassificado do torneio e todos os membros da equipe que estão em seu roster serão suspensos do resto do evento e perderá todos os pontos de ranking nesse evento.

13.2. REGRA POR NÃO HAVER JOGADORES SUFICIENTES

13.2.1. Aplicação de Penalidades Menor, Maior e Máxima quando não há jogadores vivos suficientes:

- O ponto é parado e é concedida à equipe adversária uma vitória com batida. A equipe adversária não precisa ter jogadores vivos para receber o ponto.
- Na próxima partida a equipe que foi penalizada começa com menos jogadores para cumprir completamente a penalidade avaliada.

13.2.2. Se o último jogador de uma equipe recebe uma penalidade Menor, Maior ou Máxima, o ponto automaticamente vai para a equipe oposta.

13.2.3. Avaliações de penalidade menor, maior ou máxima quando o número exato de jogadores é deixado para cumprir a penalidade sem restar nenhum jogador vivo e a equipe adversária também não possuir nenhum jogador ativo, a partida encerrará e será declarado empate.

14. CONDUTA ANTI-DESPORTIVA - SUSPENSÕES, EXPULSÕES, MULTAS E OUTROS

14.1. SUSPENSÃO, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDO A CONDUTA ANTIDESPORATIVA

14.1.1. Aos jogadores podem ser aplicadas suspensões de um, dois, ou três jogos, assim como, de um ano ou expulsão do campeonato e suas etapas. As suspensões têm efeito imediato. A suspensão é emitida ao jogador e\ou ao time. O time do jogador punido irá jogar com um ou mais jogador(es) a menos por todos os jogos em que a punição tenha sido aplicada, até que a suspensão tenha sido cumprida, para um máximo de seis partidas. As suspensões permanecem com o time se o jogador suspenso sair do mesmo. O time deve continuar a cumprir a suspensão e o jogador não pode jogar por outro time até que a suspensão seja completada e quem determinará a punição será a FPERJ.

14.1.2. Responsabilidade dos membros da equipe:

- As equipes são responsáveis pela conduta de todos em seu roster, que inclui jogadores, ajudantes e adeptos. Durante o evento, podem ser aplicadas multas, suspensões e exclusões. Quando as suspensões do jogo são emitidas a um jogador, a equipe deve jogar com menos um jogador, caso não tenha nenhum jogador substituto em seu roster.

14.1.3. Responsabilidade dos espectadores.

- Qualquer espectador envolvido em conduta antidesportiva a qualquer outro participante do evento será forçado a deixar o local. Os espectadores são proibidos de comunicar, sinalizar ou interferir a qualquer momento com o jogo. Se um espectador se comunicar, sinalizar ou interferir no decorrer de um jogo, eles podem estar sujeitos a uma advertência à sua exclusão do torneio.

14.1.4. Exclusão do jogador, multas do jogador e suspensão do jogador de vários eventos realizados pela FPERJ:

- Todas as suspensões do torneio estão sujeitas à exclusão do atleta do CCPC. Todas as suspensões se consideradas suficientemente graves serão revistas pelo comitê de regras do evento para determinar se outras ações precisam ser aplicadas.

14.1.5. Suspensão do jogador.

- Qualquer árbitro master pode emitir uma suspensão no campo de jogo. Qualquer funcionário autorizado do evento pode encaminhar uma pessoa para fora do campo de jogo que o árbitro principal proceda a suspensão. Qualquer pessoa que se envolver em quaisquer pequenos atos de comportamento antidesportivo pode ser avaliada uma pena menor ou maior.
- Qualquer pessoa que se envolver em outros atos graves, ou graves de comportamento antidesportivo, pode ser avaliada uma suspensão menor ou maior por um árbitro principal.

14.1.6. Jogadores podem ser suspensos, fazendo com que o time jogue, por **DOIS JOGOS**, com um ou mais jogador(es) a menos pela seguinte infração:

- Arremessar qualquer equipamento de uma maneira antidesportiva. Chutar ou esmurrar os Bunkers ou outros objetos

14.1.7. Jogadores podem ser suspensos, fazendo com que o time jogue, por **TRÊS JOGOS**, com um ou mais jogador(es) a menos, pelas seguintes infrações:

- Reincidência em não usar barrel no marcador em uma área onde não seja obrigatório de uso de máscara;
- Reentrada ilegal. O jogador deixa o campo e volta ao campo, mas não dispara nenhuma bola;
- Atirar depois de o juiz ter sinalizado sua eliminação;
- Atirar depois de ser eliminado ou saindo do campo com intuito de interferir no resultado do jogo, atingir ou intimidar juízes e jogadores.

14.1.8. Suspensão Grave - Uma pessoa que receber uma Suspensão de Um Ano, ou Expulso, será expulsa do evento e:

- (A) - Não pode estar no local onde se realiza o evento durante o período de suspensão.
- (B) - Pode ser suspenso até um ano, ou expulso do CCPC pelo Árbitro Master.
- (C) - Pode ser avaliado uma multa de até R\$ 1000. Uma pessoa não pode mais jogar eventos até que tal multa seja paga.

14.1.9. Os jogadores que foram suspensos devem se identificar ao Árbitro Principal que avalia a penalidade.

14.1.10. Se um jogador se recusar a se identificar, a equipe perderá automaticamente o próximo jogo.

14.1.11. O jogador ou o time, será **SUSPENSO** por **UM ANO** ou **EXPULSO** definitivamente do CCPC e proibido de participar de qualquer evento Federado ou apoiado pela instituição, pelas seguintes infrações:

- Abandonar campeonato e/ou deixar no meio da competição;
- Insulto verbal, gesto ofensivo ou obsceno contra juízes, jogadores, espectadores, funcionário do torneio, ou qualquer pessoa dentro do evento, diretamente ou indiretamente, durante ou após o jogo;
- Ameaças a juízes, jogadores, funcionários ou qualquer pessoa dentro do evento, que ofenderem verbalmente a integridade física dos mesmos (morte, agressão, retaliações, intimidações graves, provocações para brigas, etc.);
- Disparar deliberadamente nos árbitros;
- Reentrar no campo após a eliminação para interferir no jogo em curso sem ser solicitado por um árbitro;
- Disparar deliberadamente de fora do campo ou na área do evento;
- Arremessar qualquer equipamento de uma maneira antidesportiva em direção a qualquer pessoa dentro do local do evento, seja Juiz, adversário ou expectador, etc;
- Qualquer Contato Físico (contato usando um marcador, choque no peito, agarrar, empurrar, cuspir ou similar) com o intuito de agredir qualquer pessoa dentro da área do evento, ou disparar deliberadamente contra qualquer pessoa no local do evento, mesmo que a agressão seja justificada por insulto verbal ou gestos ofensivos;
- De acordo com a gravidade do ato do jogador ou demais integrantes do time faltoso, a organização poderá decidir a expulsão definitiva do jogador ou de todo o time do campeonato.
- A aplicação da suspensão de um ano fica a critério dos juízes e posteriormente, será avaliada pela organização do torneio, podendo ser ratificada ou modificada.

14.1.12. Um time será **DESCLASSIFICADO** do **CCPC** e perderá todos os seus pontos pelas seguintes violações de regras:

- Jogar com um jogador proibido devido a não constar no Roster, ou que conste no Roster de outro time, suspenso, ou com sua federação vencida.
- Usar equipamento especificamente proibidos.
- Uma equipe que é excluída de um evento perderá qualquer taxa de inscrição paga e quaisquer prêmios ou pontos ganhos no evento.

15. CONSIDERAÇÕES FINAIS

15.1. Todas as pessoas devem aderir às regras e regulamentos administrativos promulgados pelo promotor em relação à manutenção e limpeza da instalação do evento.

15.2. Todas as pessoas descartarão todo o lixo que gerarem em recipientes de lixo designados.

15.3. As equipes removerão as caixas de paintballs das áreas fechadas de boxes da equipe.

15.4. Em caso de conflito nas regras do presente livro:

15.4.1. No caso de uma situação não abrangida por este Regulamento ou qualquer conflito entre duas seções deste Regulamento, os funcionários autorizados tomarão sua decisão com base nas leis e no senso comum.

15.4.2. As decisões tomadas pela(s) pessoa(s) responsável(eis) numa situação dentro dos limites desta seção não podem ser revistas.

15.4.3. Qualquer situação dentro dos limites desta seção deve ser passada ao Comitê de Regras o mais breve possível. Este Comitê tem o direito de modificar ou emendar estas Regras mesmo que esta alteração vá contra a decisão originalmente tomada. O Comitê de Regras atual é formado pelo Presidente da Fperj e o Diretor da modalidade Cenário.

15.5. Times e jogadores participando de um torneio do CCPC não deverão ter condutas que possam trazer má reputação para o Paintball, organização ou qualquer patrocinador.

15.6. Durante o torneio CCPC os jogadores não devem, em hipótese alguma:

- Disparar marcadores com bolinhas em qualquer área de uso não obrigatório de máscaras
- Molestar, intimidar ou ameaçar qualquer indivíduo (incluindo funcionários do evento e espectadores).
- Provocar briga ou incitar violência, vestir ou mostrar figuras, palavras ou logotipos ofensivos.
- Danificar ou destruir intencionalmente propriedade privada ou participar de qualquer outra atividade ilegal, destrutiva ou perigosa que possa passar uma imagem negativa do esporte.

15.7. Qualquer jogador de comportamento agressivo pego violando essa regra será penalizado.

15.8. Se após sofrer penalização, o jogador continuar com provocações ou com comportamento agressivo nas áreas comuns do torneio ele poderá ser suspenso ou até banido da competição.

16. EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO E AFINS.

16.1. INFORMAÇÕES GERAIS

16.1.1. O CCPC e FPERJ estão autorizados a publicar uma lista específica de equipamentos permitidos ou proibidos em seus torneios. É altamente recomendável que os jogadores usem o equipamento permitido pelo CCPC para evitar suspensão potencial de torneios.

16.1.2. Dois jogadores que estiveram vivos podem trocar de marcador ou tubes/pods durante o jogo.

16.2. MÁSCARAS

16.2.1. Não será permitida a entrada em campo com a máscara levantada ou sem máscara após o início do torneio.

16.2.2. Não é permitido levantar a máscara dentro de campo, mesmo após o término da partida. Caso o atleta entre em campo sem máscara, ou levante durante/após a partida, a arbitragem irá penalizar o jogador.

16.2.3. As máscaras usadas pelos jogadores e todos os outros participantes do evento devem ser fabricadas para uso com paintball, em bom estado e com lentes não danificadas. Em caso de dúvidas consulte a arbitragem do evento.

16.2.4. As máscaras de proteção devem ser usadas sempre em áreas onde os marcadores podem ser disparados, incluindo:

- Campo do jogo
- Estações de cronógrafo
- Zonas de disparo

16.2.5. Qualquer pessoa em campo deve usar proteção integral, pois ela vem do fabricante na sua forma original. A proteção facial ou auditiva dos sistemas de máscaras de proteção não poderá ser virada ou torcida para cima, ou de qualquer forma modificada da sua configuração original em qualquer altura ou local onde sejam necessárias a proteção.

16.2.6. Máscaras com pinturas personalizadas e adições decorativas que não são acolchoados ou absorventes são aceitáveis.

16.3. **BARREL SOCKS**

16.3.1. Todo marcador deve OBRIGATORIAMENTE estar protegido com Barrel Sock em qualquer área do torneio. Retirar o barrel só é permitido na área de cronagem do marcador, ou após a autorização dos juízes quando o jogador entrar em campo para as partidas.

16.3.2. Os barrel socks devem estar devidamente posicionados a todos os marcadores com cilindro de ar conectado, mesmo que os marcadores estejam desligados ou o cilindro estiver “sem ar”.

16.3.3. Remover o barrel ou parte do barrel, ou inserir um limpa cano, swab não será suficiente para cumprir os requisitos desta regra.

16.3.4. **O Jogador receberá uma penalidade quando for constatado que não está utilizando o barrel nas áreas determinadas, ou quando sair de campo das partidas.**

16.4. **VESTUÁRIO (JERSEYS – CALÇAS – PROTEÇÕES)**

16.4.1. Acolchoamento é definido como duas camadas de roupas costuradas uma sobre a outra. Acolchoamento conta como duas camadas de roupa na área que é acolchoada.

16.4.2. Os jogadores devem usar apenas uma calça comprida e apenas uma Jersey de manga comprida. Em substituição à Jersey, pode ser utilizada uma camisa de manga comprida.



- 16.4.3. Os jogadores podem vestir apenas uma camada de roupa por baixo destas peças, consistindo em, no máximo, um short e/ou camisa de manga comprida, ou curta, sem proteção ou acolchoamento.
- 16.4.4. Não é permitido o uso de coletes de treino, ou acolchoados, por baixo do Jersey, ou qualquer outra proteção macia, com exceção para jogadores do sexo feminino.
- 16.4.5. O uso de cotovaleira, joelheira ou slide short é permitido, desde que o equipamento não tenha sido alterado de sua forma original do fabricante.
- 16.4.6. A Jersey ou camisa deve estar sempre por dentro da calça ou do cinto. Roupas demasiadamente grande não devem ser utilizadas. O vestuário do jogador deve servir bem.
- 16.4.7. As Calças e Jerseys não devem estar rasgadas ou despedaçadas. Caso isso ocorra, é obrigação do jogador providenciar o conserto do vestuário ou conseguir um novo antes do início da partida seguinte. A penalidade para o não cumprimento é a eliminação do jogador do jogo.
- 16.4.8. Os jogadores não podem usar calças ou jerseys que são feitas de material altamente absorvente, como feltro ou lã, ou de um material altamente acolchoado ou liso, como nylon ou borracha.
- 16.4.9. Os jogadores podem usar um único par de luvas acolchoadas.
- 16.4.10. As jerseys não podem ter listras pretas e brancas ou serem feitas de uma forma em que os jogadores possam ser confundidos com os juízes.
- 16.4.11. O acolchoamento nas jerseys não é limitado a áreas específicas, contanto que a espessura não exceda 5mm. O material do acolchoamento não deve ser alterado de sua forma original do fabricante.
- 16.4.12. Os jogadores não podem usar sapatos com grampos de metal / cerâmica, grampos afiados ou pontas.
- 16.4.13. Os jogadores podem usar até, mas não excedendo, dois itens em sua cabeça. São permitidos somente, touca (justa), boné, bandana ou sandana. Touca de Rugby será permitida somente para atletas com área sensível na cabeça, comprovadamente, e seu uso deve ser verificado antes do início do evento com a arbitragem.
- 16.4.14. Os jogadores podem usar sandanas / bandanas que não se estendem além dos 2 cm abaixo dos ombros. As tiras de suor nos versos das bandanas só são permitidas como teares, desde que não excedam 5 cm de largura e 1 cm de espessura.
- 16.4.15. Se um jogador for encontrado para usar roupas ilegais durante o jogo ele será eliminado.
- 16.4.16. Os jogadores são encorajados a usar proteção do pescoço, consistindo em neoprene perto do pescoço, com uma espessura total de camadas não superior a 2 cm. Cachecóis, lenços militares, shemags, lenços táticos e roupas semelhantes são proibidos.
- 16.4.17. Os coletes da modalidade de cenário com porta tubes/cilindro não podem ser construídos de tal forma que constituam acolchoamento.



16.4.18. A princípio todas as cores serão permitidas, desde que a organização não identifique que algum jogador está se beneficiando das cores de seu equipamento para esconder tiros.

16.5. ITENS PROIBIDOS

16.5.1. Os jogadores não podem usar nenhum tipo de aparelho de escuta, comunicação ou monitoramento eletrônico, sujeito à desclassificação da equipe.

16.5.2. Dispositivos que causem incêndios e/ou dispositivos de produção de fumaça.

16.5.3. Os jogadores não podem trazer nenhum item para o campo de jogo, que seja especificado como proibido para uso em torneios CCPC nas regras deste livro, a menos que aprovado pela arbitragem antes do início da partida.

BOA SORTE A TODOS!



**Organização do Campeonato Carioca
de Paintball Cenário – CCPC 2026**

Eduardo Telles – Presidente