

PAINTBALL
COMBATE

LIVRO DE REGRAS

Sumário

1	REGULAMENTO	5
1.1	Informações	5
2	MODO DE DISPARO WPBO	5
2.1	Requisitos e infrações do modo de disparo:	5
3	ÁRBITROS.....	6
3.1	Equipe de arbitragem	6
3.2	Autoridade.....	6
4	TIMES	7
4.1	Membros dos times	7
4.2	Rosters.....	7
4.3	Limites de jogadores no roster:	8
5	ESTRUTURA DO TORNEIO.....	8
5.1	Preliminares e Finais	8
6	EQUIPAMENTO.....	8
6.1	Requisitos gerais	8
6.2	Máscaras	9
6.3	Barrel Sock	9
6.4	Roupa	10
6.5	Equipamentos de proteção.....	11
6.6	Bolinha Paintball	12
6.7	Outros equipamentos	12
6.8	Equipamento proibido	13
7	MARCADOR DE PAINTBALL.....	14
7.1	Sistema de ar	14
7.2	Marcador	14
7.3	Cano	16
7.4	Loader.....	16
8	ESTRUTURA DO MACTH.....	17

8.1	Formato dos jogos	17
8.2	Tempo de jogo	17
9	O JOGO	17
9.1	Área do PIT	17
9.2	Inspeção do marcador antes do jogo	18
9.3	Início de jogo.....	19
9.4	Procedimento de início de jogo	20
9.5	Cronagem em campo.....	20
9.6	Paint checks.....	21
9.7	Interrupção de jogo	21
9.8	Campainhas.....	22
9.9	Últimos 60 segundos de jogo	23
9.10	Final de jogo	23
10	ELIMINAÇÕES.....	24
10.1	Definição de eliminação	24
10.2	Jogadores e eliminações.....	25
10.3	Eliminações.....	25
11	PONTUAÇÃO	27
11.1	Pontos.....	27
11.2	Penalidades	27
11.3	Pontuação da rodada	28
11.4	Desempate.....	28
12	PENALIDADES.....	29
12.1	Avaliação das penalidades.....	29
12.2	Regra por não haver jogadores suficientes	31
12.3	Conclusão	31
13	SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDAS A CONDUTA ANTIESPORTIVA GRAVE	32
13.1	Avaliação de suspensão, expulsões, desqualificações e multas devido a conduta antidesportiva	32

13.2 Conflito nas regras	34
14 DIVERSOS.....	35
14.1 Manutenção e limpeza	35
14.2 Apelações	35



1 REGULAMENTO

1.1 Informações

1.1.1. É responsabilidade dos jogadores e da equipe de todas e quaisquer equipes participantes conhecerem e entender as regras que governam os eventos do WPBO.

1.1.2. Se o significado de qualquer parte deste livro de regras não é claro, a interpretação mais simples e a mais consistente com o corpo das regras é provavelmente a correta. Omissões não são toleradas. Os exemplos fornecidos, não pretendem que sejam a soma de todas as possibilidades, mas simplesmente exemplos representativos.

2 MODO DE DISPARO WPBO

2.1 Requisitos e infrações do modo de disparo:

2.1.1. Qualquer marcador em modo ramping não deve disparar mais de um tiro por puxada e liberação do gatilho, a menos que,

2.1.1.1. O gatilho foi pressionado e solto quatro vezes, e

2.1.1.2. O gatilho foi pressionado e liberado pelo menos uma vez a cada 200 milissegundos.

2.1.2. Não disparará mais de um paintball dentro de um período de 95 milissegundos (10,5 bps).

2.1.3. Um jogador no campo de jogo cujo marcador atire dois tiros em 10.6 a 10.8 bps será considerado uma penalidade maior.

2.1.4. Um jogador no campo de jogo cujo marcador atire dois tiros de 10,9 a 12,4 bps será considerado uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o ponto em que a infração ocorreu irá automaticamente para a equipe adversária.

2.1.5. Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispara dois tiros acima de 12,5 bps e acima será avaliado uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o



ponto em que a infração ocorreu irá automaticamente para a equipe adversária. O jogador que receber a penalidade será suspenso pelo restante do torneio.

Intervalo de milissegundos		Disparos por intervalos de milissegundos		
	95ms	0 bps	10.5 bps	Legal
94.3ms	92.5ms	10.6 bps	10.8 bps	Penalidade maior
91.7ms	80.6ms	10.9 bps	12.4 bps	Penalidade maior e ponto para o time adversário
80.0ms		12.5 bps		Penalidade máxima, ponto para o time adversário e suspensão do jogador

3 ÁRBITROS

3.1 Equipe de arbitragem

3.1.1. A Equipe de Árbitros sugerida consiste de:

- (A) Árbitro Master em cada campo.
- (B) Árbitros de campo.

3.1.2. Recomenda-se que cada campo seja dotado de um mínimo de:

- (A) 8 Árbitros de Campo, mais um Árbitro Master para o formato 5-Man.
- (B) 10 Árbitros de Campo, mais um árbitro Masters para o formato X-ball

3.1.3. Todos os Árbitros de Campo e estão sob controle direto do Árbitro Master.

3.2 Autoridade

3.2.1. O Árbitro Master de cada campo é a autoridade mais alta nesse campo.

3.2.2. Qualquer decisão tomada pelo Árbitro Master em seu campo é final.

3.2.3. O Árbitro Master está submetido a autoridade da organização do evento.



4 TIMES

4.1 Membros dos times

4.1.1. Representante da equipe, Treinador, Capitão

- (A) Representante, como líder de equipe, é responsável pela organização, supervisão e disciplina dos membros da equipe.
- (B) O representante da equipe é a única pessoa autorizada a discutir questões com os árbitros principais ou oficiais do Torneio.
- (C) O representante deve estar presente nas reuniões de capitães ou técnicas, se for pedido.
- (D) Uma pessoa pode cumprir as obrigações do Representante da Equipe e do Treinador ao mesmo tempo.

4.1.2. Jogadores

- (A) Somente os jogadores em conformidade com o Regulamento do Torneio podem participar do torneio.
- (B) Os jogadores devem respeitar as regras e regulamentos do torneio.
- (C) Os jogadores não podem interferir no trabalho dos árbitros.
- (D) Qualquer jogador da lista de reserva de torneios pode substituir um jogador básico ou suspenso a qualquer momento durante o torneio.

4.2 Rosters

4.2.1. Todos os jogadores da equipe que participam do evento devem ser incluídos no roster da equipe e estarem FEDERADOS pela federação do seu estado.

4.2.2. Somente as pessoas incluídas no roster da equipe como jogadores têm o direito de jogar o evento.

4.2.3. Um jogador pode aparecer em times diferente na mesma etapa, porém o mesmo OBRIGATORIAMENTE os times devem ser de categoria diferentes.

4.2.4. Todas as equipes devem enviar seus rosters completos no momento do registro. Um jogador não pode ser removido de um roster de equipes após o início do torneio. Os rosters de equipes serão aceitos somente após todas as taxas de aplicação terem sido completamente pagas.



4.2.7. O roster deve conter somente os ATLETAS ranqueados para a categoria em questão, caso seja identificado alguma irregularidade, o atleta infrator será suspenso do evento e o time perderá todos os pontos.

4.3 Limites de jogadores no roster:

4.3.1. Não pode haver mais de 10 pessoas em um roster.

4.3.2. Não pode haver mais de 7 jogadores em um roster.

Atenção: Devido a pandemia ligada ao COVID-19, o roster está limitado em 7 atletas e 1 técnico. O técnico deve ter as mesmas condições de 1 atleta, deve estar federado e seus dados contemplados na planilha de controle de roster.

5 ESTRUTURA DO TORNEIO

5.1 Preliminares e Finais

Será definido após o termino das inscrições. Essa montagem está ligada diretamente a quantidade de times inscritos.

6 EQUIPAMENTO

6.1 Requisitos gerais

6.1.1. A WPBO está autorizada a publicar uma lista específica de equipamentos permitidos ou proibidos em seus torneios. É altamente recomendável que os jogadores usem o equipamento permitido pelo WPBO para evitar suspensão potencial de torneios.

6.1.2. Dois jogadores ao vivo podem trocar o equipamento durante o jogo.



6.2 Máscaras

6.2.1. Os sistemas de máscaras usadas pelos jogadores e todos os outros devem ser fabricados para uso com paintball, em bom estado e com lentes não danificadas. Estas máscaras devem cumprir ou exceder ASTM Standards. Os fabricantes de máscaras devem submeter resultados de testes laboratoriais independentes à liga, pelo menos, 10 dias antes do início de um torneio, demonstrando que o sistema de óculos atende ou excede os padrões ASTM para qualquer sistema de máscara de proteção que o fabricante deseje usar durante esse torneio.

6.2.2. As máscaras de proteção devem ser usadas sempre em áreas onde os marcadores podem ser descarregados, incluindo, mas não limitado a:

- Campos de jogo
- Estações de cronógrafo
- Zonas de disparo

6.2.3. A violação das regras nesta seção resultará em uma advertência oficial dada ao capitão da equipe do jogador para a primeira ofensa. Para a segunda ofensa, o membro da equipe ofensiva será excluído do torneio. Se a pessoa não ser associada a nenhuma equipe, a pessoa deve ser o retirada do local.

6.2.4. Qualquer pessoa no 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 forma original em qualquer altura ou local onde sejam necessários a proteção.

6.2.5. Máscaras personalizadas e adições decorativas que não são acolchoados ou absorventes são aceitáveis.

6.3 Barrel Sock

6.3.1. Os barrel socks devem estar devidamente posicionados a todos os marcadores com um sistema de ar conectado que estejam no local do torneio, em qualquer lugar nas proximidades do local do torneio, incluindo, mas não se limitando a estacionamentos / parques de estacionamento e em hotéis utilizados em conexão com o torneio. Remover o barrel ou parte do barrel, ou inserir um limpa cano, swab ou barrel plug não será suficiente para cumprir os requisitos desta regra.



6.3.2. As únicas exceções a esta exigência são:

- (A) Durante a verificação da velocidade nas estações do cronógrafo
- (B) Durante o teste de tiro em locais estabelecidos para tais fins
- (C) No campo antes do início de um jogo
- (D) Ao limpar marcadores

6.3.3. A violação do uso de barrel socks resultará em uma advertência oficial dada ao capitão da equipe do jogador pela primeira ofensa, pela segunda ofensa, sendo o membro da equipe infratora excluído do torneio. Se a pessoa não puder ser associada a nenhuma equipe, a pessoa deve ser retirada do local.

6.4 Roupas

6.4.1. Cada jogador só pode usar duas camadas de roupa (cada camada é constituída por uma roupa de algodão padrão com aproximadamente 150g / m), a menos que a temperatura tenha sido oficialmente anunciada para ser inferior a 10 ° C (50 ° F), caso em que três Camadas serão permitidas. Esta roupa é constituída por um par de (Ou, adicionalmente, um par de cuecas longas com a temperatura mais baixa) e uma (ou duas com a temperatura mais baixa) de manga curta ou camisa de manga comprida (s).

6.4.2. Os jogadores devem usar calças e camisas de manga longa como sua camada externa.

6.4.3. Os equipamentos dos jogadores não podem conter a cor proibida amarela, exceto que a camisa, calça, luvas ou calçados de um jogador podem ter amarelo, desde que nenhuma parte da cor amarela seja mais de 0,25 cm de alguma outra cor e não mais de 10% de qualquer quadrado de 5 cm por 5 cm na roupa ou item é amarelo. Os uniformes do jogador que contêm o branco devem ser razoavelmente limpos, se houver demasiada mancha, um árbitro pode exigir que um jogador troque esta parte do uniforme.

6.4.4. O vestuário dos jogadores, incluindo calças e jersey não devem estar rasgadas ou despedaçadas, devem servir bem e não pode ser demasiadamente grandes. 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 na natureza, como nylon ou borracha.



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

6.4.6. Os jogadores não podem usar sapatos com grampos de metal / cerâmica, grampos afiados ou pontas.

6.4.7. Camisetas ou tops deve ser totalmente dentro das calças do jogador ou do cinto.

6.4.8. Os jogadores podem usar um único par de luvas acolchoadas.

6.4.9. Os jogadores podem usar até, mas não excedendo, dois itens em sua cabeça.

6.4.9.1. Os jogadores podem usar sandanas / bandanas que não se estendem além dos 2 cm abaixo dos ombros.

6.4.9.2. As tiras de suor só são permitidas como teares, desde que não excedam 5 cm de largura e 1 cm de espessura.

6.4.10. Se um jogador for encontrado para usar roupas ilegais durante o jogo ele será eliminado.

6.4.11. As etiquetas não são permitidas na roupa.

6.4.12. Os coletes e as bolsas não podem ser construídos de tal forma que constituam estofamento.

6.5 Equipamentos de proteção

6.5.1. Os equipamentos de proteção de um jogador não podem ser modificados a partir do formulário original do fabricante e deve atender às normas internacionais. Outra proteção é proibida.

6.5.2. Os jogadores podem usar uma camada de proteção de antebraço e cotovelo, desde que o preenchimento dessa proteção não tenha sido modificado da forma original do fabricante. Essa proteção pode ser usada sobre ou sob roupas.

6.5.3. Os jogadores podem usar uma camada de proteção de canela e joelho, desde que o preenchimento não tenha sido modificado a partir da forma original do fabricante. Essa proteção pode ser usada sobre ou sob roupas.

6.5.4. As jogadoras podem usar uma camada de proteção para o peito fabricada para uso em paintball, desde que o preenchimento não tenha sido modificado a partir da forma original do fabricante. Protetores de tórax camada de espessura total não deve



exceder 2 cm. Um protetor de tórax contará como uma camada das duas camadas permitidas vestuário.

6.5.5. Os jogadores podem usar calças deslizantes, desde que o estofamento não tenha sido modificado a partir da forma original do fabricante.

6.5.6. Os jogadores podem usar proteção na virilha.

6.5.7. 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 e roupas semelhantes são proibidos.

6.5.8. Os jogadores são encorajados a usar proteção para a cabeça com a finalidade de proteger a área craniana com uma espessura máxima de 1 cm.

6.6 Bolinha Paintball

6.6.1. Os jogadores podem levar até no máximo 500 ou 1 Loader e 2 PODs em cada partida.

6.6.1.1. No decorrer da partida, o atleta PODE usar de bolinhas caídas no chão.

6.6.2. Os jogadores ao entrar dentro de campo podem trocar PODs entre si .

6.6.3. Bolinhas de paintball devem ser completamente solúveis em água.

6.6.4. Bolinhas de paintball com tinta VERMELHA, LARANJA ou ROSA são proibidas.

6.7 Outros equipamentos

6.7.1. Os jogadores podem levar até no máximo 2 pods , mas não podem usar pods que são acolchoados ou absorventes.

6.7.2. Os jogadores podem usar até, mas não excedendo 1 cinto, projetado para transportar pods.

6.7.3. Os jogadores podem carregar até, mas não excedendo um dispositivo de manutenção de tempo.

6.7.4. Os jogadores podem levar ou usar itens que são tornados necessários por uma condição médica ou para proteger uma lesão existente, desde que tais objetos não sejam desnecessariamente acolchoados ou absorventes. É responsabilidade do jogador trazer o uso de tais itens para a atenção da equipe de árbitros antes do começo do jogo a fim de garantir que nenhuma chamada seja feita por engano.

6.8 Equipamento proibido

6.8.1. Equipamento proibido inclui:

- Amarelo (ou qualquer cor similar à cor Pantone 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965 e 803) equipamento de cor (tremonha, marcador, camisa, calça, etc.);
- Dispositivos de audição, dispositivos de comunicação ou qualquer forma de dispositivo de vigilância electrónica;
- Dispositivos incêndios ou dispositivos de produção de fumo;
- Paintballs com enchimento vermelho, laranja ou rosa, paintballs que são tóxicos ou não biodegradável ou indelével,

Ou paintballs que têm uma casca, preencher ou ambos alterados ou aumentados de qualquer maneira;

- Cilindros de propulsão com datas de validade vencidas, sem selos de certificação válidos, que não estejam em boas condições de funcionamento e / ou tenham sido removidos ou cobertos de avisos de segurança.

6.8.2. Jogadores com equipamento colorido proibido, dispositivos ou cilindros não serão permitidos no campo. Se for encontrado durante o jogo, esse jogador será eliminado.

6.8.3. As equipes encontradas usando paintballs proibidos ou paintballs proibidos nas suas vagens ou carregadores (funil) ou com uma caixa aberta de tais paintballs serão sujeitos à suspensão e / ou multa.

6.8.4. Qualquer outra roupa ou equipamento não expressamente permitido pelas regras é proibido a menos que seja permitido pelo Árbitro Master. Os jogadores que possuam roupas ou equipamentos proibidos no campo de jogo serão avaliados com uma penalidade menor.



7 MARCADOR DE PAINTBALL

7.1 Sistema de ar

7.1.1. Somente ar e CO² são permitidos como propulsores de gás. As estações de recarga devem satisfazer os requisitos do tipo específico de enchimento de gás. Deve ter instalado os dispositivos de segurança do fabricante relevantes que não devem ser modificados de qualquer forma. A pressão máxima permitida para sistemas de ar é 4500 psi ou quaisquer requisitos legais locais se menor. Todos os carimbos de data devem estar na data para a totalidade de um evento.

7.1.2. Cilindros devem ser originalmente fabricados para atender às normas internacionais de segurança. O uso de cilindros com data de certificação vencida é proibido. A violação deste facto causará a suspensão do jogador do evento.

7.1.2.1. Os cilindros serão VALIDADOS e devidamente identificados por um integrante da FPERJ.

7.1.3. As garrafas de alta pressão podem ser cobertas com neoprene por razões de segurança.

7.1.4. Um jogador pode entrar no campo com apenas um cilindro de ar, e ele deve estar conectado ao marcador.

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

7.2 Marcador

7.2.1. Os jogadores podem usar um único marcador de paintball de calibre .50 ou .68, que consiste em um cano (em duas partes ou único) e um único sistema de gatilho. Acionadores de dupla ação são proibidos.

7.2.2. A definição de um gatilho é a alavanca móvel ou botão que entra em contato com o dedo. A ativação de um gatilho requer força pelo dedo no gatilho e uma liberação de força pelo dedo no gatilho para cada ciclo de gatilho.



7.2.3. O marcador deve ter um protetor de gatilho que esteja inalterado da armação original do fabricante. O protetor do gatilho deve proteger o gatilho do marcador.

7.2.4. Marcadores com sistemas de seleção do modo de disparo eletrônico devem ser bloqueados em um modo de torneio. O marcador pode não ser capaz de ajustar o modo de disparo ou a cadência de disparo enquanto estiver no campo. Um marcador de paintball capaz de disparar em outro modo que não seja o torneio legal deve ser tornado incapaz de disparar em tal modo de tal forma que requer o uso de ferramentas externas ou a desmontagem substancial do marcador.

7.2.5. Todos os marcadores com qualquer forma de ajustadores de velocidade externos devem ser modificados de tal forma que o ajustador de velocidade não seja facilmente acessível durante o decorrer do jogo. Todos os reguladores exigem tampas de torneio que não podem ser retiradas sem uma ferramenta.

7.2.6. Os jogadores não podem usar pano, neoprene ou outro material para cobrir os loaders, cilindros ou marcadores.

7.2.7. Os adesivos nos marcadores são limitadas a um adesivo de 5 x 10 cm (2 x 4 polegadas) em cada lado do marcador. As cores do adesivo não podem conter o amarelo.

7.2.8. Um marcador sem componentes eletrônicos

7.2.8.1. Não deve disparar mais de um tiro por pressionar e soltar o gatilho.

7.2.8.2. Só disparará um disparo quando o gatilho for pressionado.

7.2.8.3. Não deve aumentar ou diminuir a força necessária para puxar ou segurar o gatilho para ou em qualquer posição sem o uso de ferramentas ("gatilho reativo").

7.2.8.4. A "cauda metálica" deve estar colocada em quaisquer marcadores baseados em "Autococker" original.

7.2.9. Um marcador pump só pode ser rearmado manualmente entre cada disparo, permitindo assim o martelo volte a posição inicial.

7.2.9.1. Este ciclo completo deste mecanismo Pump consiste num movimento completo de empurrar para trás e voltar a puxar para frente.

7.2.9.2. A "cauda metálica" deve estar colocada em quaisquer marcadores baseados em "Autococker" original.

7.2.10. O gatilho pode consistir em um de dois tipos:

(A) Um gatilho padrão que requer uma tração e liberação para cada ciclo de bomba.



(B) Um auto gatilho, que consiste em um gatilho que pode ser mantido na posição 'puxar' durante o ciclo do mecanismo da bomba.

7.3 Cano

7.3.1. Um marcador pode ser equipado com um cano com estrias ou ranhuras ou com inserts, mas podem não ter um supressor de som ligado ou integral à constituição do cano.

7.3.2. Apenas um cano por jogador será permitido no campo.

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

7.3.4. Canos não podem ser cobertos com qualquer tipo de materiais. Adesivos não são permitidas no cano.

7.4 Loader

7.4.1. Loaders não podem ser transparentes.

7.4.2. É sugerido um loader de cor sólida, mas não exigido, apenas para não confundir os árbitros. Um árbitro principal tem o direito de proibir um loader a um jogador, se ele sentir que as cores confundam a interpretação dos árbitros.

7.4.3. Loaders não podem ser cobertos com qualquer tipo de materiais.

7.4.4. Os adesivos nos loaders não serão permitidos exceto por um adesivo de 5 x 10 cm (2x4 polegadas) em cada lado do carregador. As cores do adesivo não podem conter o amarelo.

7.4.5. São permitidas tampas transparentes nos loaders.

7.4.6. Apenas um loader por jogador será permitido no campo.

7.4.7. Os loaders na divisão Professional estão sujeitos a requisitos específicos da liga.

7.4.7.1. Um número de 2,5 polegadas de altura, branco, de um ou dois dígitos deve ser exibido de forma proeminente em ambos os lados do loader em uma das três fontes aprovadas pela WPBO (Compacta Blk, Serpentine D ou Agência).



8 ESTRUTURA DO MACTH

8.1 Formato dos jogos

- Cada partida consistirá em 1 ponto somente
- Cada partida começará com uma quantidade limitada de tempo de jogo.
- Os tempos dos jogos serão iguais em todas as divisões.

8.2 Tempo de jogo

CATEGORIA	TEMPO DE JOGO
D3 (OPEN)	5 minutos
D4 (AMADOR)	5 minutos
D5 (NOVATOS)	5 minutos

8.2.1. O jogo termina se,

- O tempo de jogo acabar
- Uma equipe tocar o “botão” na base adversária
- Uma equipe tomar qualquer tipo de penal nos 60 segundos finais de jogo, automaticamente o ponto será dado para equipe adversária.

9 O JOGO

9.1 Área do PIT

9.1.1. Cada equipe receberá uma área de preparação adjacente ao campo de jogo.

9.1.2. Nenhuma pessoa que está no roster de uma equipe pode empregar um dispositivo eletrônico ou mecânico ou dispositivo de reforço de voz como um megafone para se comunicar com qualquer outra pessoa durante qualquer um dos pontos da equipe.

9.1.3. Nenhuma comunicação é permitida por qualquer pessoa da área de preparação designada para o campo de jogo ativo durante quaisquer pontos de equipe. A



"comunicação", a critério do árbitro, pode ser determinada não verbal como em sons, sinais, gestos físicos, etc.

9.1.3.1. Qualquer comunicação pode resultar em um simples aviso ou até uma grande penalidade.

9.1.3.2. Com a penalidade a ser avaliada no momento da infração, o árbitro que a fizer a chamada vai impor a penalidade aos jogadores mais próximos ativo da equipe penalizada.

9.1.4. Caso um padrão de comunicação ilegal seja determinado, a equipe que cometer a (s) infração (s) está sujeita (s) a multa e / ou perda de do jogo.

9.1.5. Somente pessoas autorizadas e registradas serão permitidas na área do pit.

9.1.6. Todos os jogadores, equipe de funcionários e pessoal autorizado devem possuir e indicar em cima de seu WPBO I.D. Caso contrário, o acesso à área do pit será negada, sem exceções.

9.1.7. Bloquear o pit e / ou a segurança da área de preparação pode resultar na exclusão do evento e até eventos futuros, a critério do organizador do evento.

9.2 Inspeção do marcador antes do jogo

9.2.1. Todos os jogos serão precedidos por uma inspeção antes do jogo, de acordo com o qual o marcador de cada jogador será cronografado e verificado para conformidade com as regras do marcador. A inspeção do marcador antes do jogo será realizada no campo antes dos jogos agendados.

9.2.2. Os árbitros podem pegar o marcador de um jogador e inspecioná-lo para o seguinte:

(A) Presença de material estranho no corpo, entrada de alimentação ou loader;

(B) Qualquer dispositivo, peça, item, ajuste ou ausência que permita a um jogador aumentar a velocidade do marcador ou mudar o modo de tiro no campo de jogo sem recorrer ao uso de ferramentas.

9.2.3. Depois que um marcador passa a inspeção acima, tal marcador pode então ser verificado para atirar, fugir, velocidade, modulo de disparo e modos ilegais.

9.2.4. Procedimento de verificação de marcadores:

(A) Teste "Cadência de disparo" - Todos os marcadores serão verificados quanto a disparadores "ilegais". O marcador será disparado rapidamente. O árbitro de crone,



enquanto dispara o marcador de repente parar de puxar o gatilho. Qualquer marcador que disparar mais de 1 tiro adicional após a ativação final do gatilho, com um atraso máximo de 100 ms, será considerado como um "Cadência de disparo" e não será permitido no campo.

(B) Velocidade do marcador e taxa de teste de fogo - Todos os marcadores serão cronografados antes de entrar no campo. A velocidade máxima permitida será de 300 fps. A velocidade dos marcadores será aferida antes, mas não limitado ao início do jogo. A velocidade máxima de disparo permitida será de 10,5 bolas por segundo.

9.2.5. Os jogadores cujos marcadores não passarem em tal inspeção serão informados e terão a oportunidade de corrigir a situação se o tempo permitir.

9.2.6. Os jogadores que não conseguem colocar seus marcadores em conformidade com as regras em tempo hábil, o que permite que o jogo comece de acordo com o cronograma, pode escolher entrar no campo de jogo sem seus marcadores e jogar o jogo ou ficar na área de boxes.

9.2.7. Todos os marcadores estão sujeitos a uma inspeção mais rigorosa em qualquer momento do jogo, a critério do Árbitro Principal, para verificar a conformidade com as regras do marcador.

9.3 Início de jogo

9.3.1. Equipe pode começar o ponto com um número reduzido de jogadores.

9.3.2. Os jogadores começam o ponto dentro dos limites do campo de jogo com a ponta de seus marcadores (ou tocando com a mão se eles jogam sem marcador) tocando a frente da base.

9.3.3. Qualquer jogador que origine uma saída falsa através da remoção da extremidade do cano (ou mão) do marcador (ou lado) da base de partida, antes do sinal de início de jogo será automaticamente eliminado.

9.3.4. Os jogadores devem levar todo o equipamento para ser usado durante o decorrer do jogo com sua pessoa no início do jogo.

9.3.5. Os jogadores podem remover seu barrel socks depois de entrarem no campo.

9.3.6. O tempo de jogo começará a contagem regressiva no início do primeiro ponto da partida.



9.4 Procedimento de início de jogo

9.4.1. Ponto de partida.

- Um sinal claramente ouvido e reconhecível (diferente de outros sons) deve ser dado para o início de cada ponto. Quando não há nenhum sistema elétrico em uso, o início deve ser dado por um apito ou qualquer outro dispositivo similar.
- Todos os árbitros do campo inferiores abaixam as mãos para confirmar o início do ponto.

9.5 Cronagem em campo

9.5.1. A cronagem no campo pode ser feita a qualquer momento, a critério de qualquer árbitro de campo para determinar se a velocidade de um marcador está acima dos limites legais ou se a cadência de disparo está sendo excedida. Os árbitros procurarão realizar no cronógrafo de campo de uma maneira que não interfira no jogo.

9.5.2. Os jogadores com marcadores cronografados durante um jogo a 300 fps ou menos e atirar menos ou igual a uma bola em 95 ms (10,5 bps) continuarão a jogar sem eliminação ou penalidade.

9.5.3. Jogadores com marcadores com velocidade superior a 300 fps, mas inferior ou igual a 310 fps serão eliminados do jogo.

9.5.4. Jogadores com marcadores com velocidade superior a 310 fps, mas inferior ou igual a 324 fps, serão eliminados do jogo e receberão uma penalidade menor.

9.5.5. Os jogadores com marcadores cuja velocidade seja de 325 fps ou mais serão eliminados do jogo e receberão uma penalidade máxima.

9.5.6. Um jogador no campo de jogo cujo marcador atira dois tiros em 10.6 a 10.8 bps será considerado uma penalidade maior.

9.5.7. Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispara dois tiros de 10,9 a 12,4 bps será considerado uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o ponto em que a infração ocorreu irá automaticamente para a equipe adversária.

9.5.8. Um jogador no campo de jogo cujo marcador atira dois tiros acima de 12,5 bps será avaliado uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o ponto em que a infração ocorreu irá automaticamente para a equipe adversária. O jogador que receber a penalidade será suspenso pelo resto do torneio.



9.5.9. Em todos os casos de cronografagem no campo que resultem em uma penalidade, o árbitro mostrará o resultado do cronógrafo ao jogador que foi cronografado.

9.6 Paint checks

9.6.1. Os paint checks são realizados por árbitros com a finalidade de determinar se uma bolinha de paintball estourou e marcou um jogador.

9.6.2. Os paint checks são feitos por um árbitro quando esse observou o jogador levando um disparo ou quando os disparos são direcionados a uma área ocupada por um jogador ao qual o Juiz não tem acesso visual direto.

9.6.3. Os árbitros podem, mas não precisam, realizar um paint check depois que um jogador pedir.

9.6.3.1. Se o Árbitro constatar que o atleta está "MARCADO" após a solicitação do paint check, o mesmo receberá a punição relativa . É de suma importância que o atleta tenha o conhecimento que a auto verificação é de obrigação do próprio atleta.

9.7 Interrupção de jogo

9.8.1. Em uma situação em que um falso começo acontece devido a um erro do Árbitro ou falta de comunicação, o Árbitro Principal interrompe o jogo e reinicia como se o jogo nunca tivesse começado.

9.8.2. Paradas de jogo só ocorrem em caso de emergência, condições meteorológicas perigosas, outros "Atos de Deus" ou uma alteração física no campo do jogo.

9.8.3. Todos os Árbitros de Campo anotarão a localização dos jogadores no momento em que o jogo é interrompido. Uma vez que o jogo foi interrompido, os Árbitros de Campo assegurarão que os jogadores permaneçam nesses locais. Uma vez que a condição que causou a paralisação do jogo foi resolvida, todos os jogadores vivos são colocados nas mesmas posições, pelos árbitros de campo, o árbitro principal reiniciará o jogo de acordo com os procedimentos especificados na seção de início do jogo.

9.8.4. Os árbitros chamando "Tempo" indicam paradas de jogo. Cada jogador tem que permanecer na posição em que estava quando a chamada de tempo foi feita.

9.8.5. No caso de um jogo ter de ser interrompido devido a uma emergência, ou de outra forma, o árbitro principal irá parar o temporizador de contagem regressiva.



Quando o jogo é reiniciado, o procedimento "Iniciar" destas regras será utilizado. O tempo começará a correr após tal reinício.

9.8.6. No caso em que um jogo tem de ser interrompido por causa de uma emergência, o árbitro principal pode instruir todos os jogadores a colocar seus marcadores no chão até que ele considere que o campo de jogo é mais uma vez seguro.

9.8 Campainhas

9.9.1. Há campainhas instaladas nas bases.

9.9.2. Qualquer jogador ao vivo pode pressionar/tocar a campainha na base.

9.9.3. Quando um jogador tocar a campainha na base da equipe oposta, o tempo no painel eletrônico para. Se não houver um painel eletrônico, os árbitros fazem o sinal de fim de jogo e o tempo é parado. Nenhum jogador deixará o campo de jogo e nenhum jogador é permitido sair de sua posição. O jogador que pressiona a campainha será checado.

9.9.4. Se no jogador que pressionar a campainha for encontrado algum disparo, as penalidades serão avaliadas e se houver um jogador vivo o árbitro principal continuará o jogo com uma chamada "jogo!"

9.9.5. O jogador que pressiona a campainha será verificado em todos os casos, mesmo se este jogador se marcar como eliminado após o impulso da campainha, acidentalmente ou de propósito.

9.9.6. Se o jogador que pressiona a campainha é declarado limpo pelo árbitro, um ponto será concedido para essa equipe.

9.9.7. Se o jogador que pressiona a campainha receber uma penalidade e não houver jogadores suficientes para puxar, o resultado será um ponto automático para a equipe adversária. A equipe que foi avaliada a penalidade também terá que iniciar o seguinte ponto menos a quantidade de jogadores que irão cumprir a pena.

9.9.8. Se o jogador que pressiona a campainha recebe uma penalidade e a equipe tem o número exato de jogadores ativos para cumprir a penalidade, não deixando jogadores ativos no campo, resultará em um "ponto não" e nenhum ponto será concedido a qualquer equipe.



9.9 Últimos 60 segundos de jogo

9.11.1. A regra de 60 segundos é sobre os últimos sessenta segundos do tempo de jogo e overtime.

9.11.2. Durante este período qualquer penalidade interrompe o tempo de jogo, e automaticamente dá o ponto para a equipe adversária.

9.10 Final de jogo

9.13.1. Um jogo será considerado oficialmente encerrado quando o árbitro principal anuncia o resultado após a ocorrência de qualquer das situações de final de jogo. No entanto, os jogadores e seus equipamentos ainda podem ser inspecionados até sair do campo.

9.13.2. Situações pontuais são qualquer uma das seguintes:

(A) A campainha é acionada por um jogador;

(B) Entrega de ponto;

(C) Uma penalidade nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar

(D) Se a equipe começar a jogar com um número maior de jogadores do que o definido pelas regras ou pelo árbitro principal;

(E) Se o último jogador for penalizado Menor, Maior ou Máxima. Nesse caso, o ponto vai para a equipe oposta.

(F) Se um jogador é penalizado Menor, Maior ou Máxima, e a equipe não tem jogadores suficientes para eliminar. Nesse caso, o ponto vai para a equipe oposta.

(G) Se o tempo de jogo de regular chega ao fim.

9.13.3. Os jogadores não podem voltar a entrar no campo de jogo sem a permissão de um árbitro de Campo.

10 ELIMINAÇÕES

10.1 Definição de eliminação

10.1.1. Um jogador é eliminado se uma bolinha de paintball é disparada de um marcador de paintball por um jogador vivo acertar aquele jogador ou qualquer coisa que ele está 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 um jogador for atingido e marcado por um disparo de paintball por um membro eliminado da equipa adversária, tal jogador não será 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.

10.1.2. Se o árbitro não viu o jogador ser atingido, mas que identifique que o jogador está com um disparo válido, tal jogador será declarado eliminado (penalidades podem ser aplicadas). Geralmente, se a marcação de tinta é razoavelmente sólida, parece ser um disparo direto - ao invés de esfregaço, splash, spray, ajoelhar sobre um bola de paintball será considerado um disparo válido.

10.1.3. 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.

10.1.4. Os árbitros farão todos os esforços para limpar o esfregaço, splash, spray ou marcas não válidas de tinta em um jogador no momento em que 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.

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



10.2 Jogadores e eliminações

10.2.1. Os jogadores são responsáveis por sua auto eliminação.

10.2.2. Se um jogador for atingido por um disparo óbvio ele terá que parar imediatamente o jogo e sinalizar a sua eliminação. Não fazê-lo constitui em playing on.

10.2.3. 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. Não realizando este procedimento, será considerado playing.

10.2.4. 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, não verificar imediatamente um acerto e deixar de sinalizar imediatamente a sua eliminação, se for atingido, constituirá em playing on.

10.2.5. Os jogadores que são atingidos em locais que podem ser auto verificados, não pode pedir um paint check. Chamando um árbitro para um paint check será caracterizado playing on.

10.2.6. Os jogadores que são marcados em equipamentos não abandonados aos quais estão separados a menos de 2 metros (exceto os squeegees e pods) são considerados atingidos.

10.3 Eliminações

10.3.1. 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.

10.3.2. Os jogadores serão eliminados se empurrarem para fora qualquer fita ou cerca usado como uma linha de limite. As marcações dos limites serão consideradas dentro dos limites.

10.3.3. Os jogadores serão eliminados se perderem suas máscaras.

10.3.4. 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.

PAINTBALL COMBATE

10.3.5. Os jogadores que se separam de qualquer parte do seu equipamento ou peça vestuário que trouxeram para o campo de jogo por mais de 2 metros exceto, squeegees, pods, speed feet e loaders, serão imediatamente eliminados.

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

10.3.7. Os jogadores que se envolvam em conduta antidesportiva serão eliminados.

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 um árbitro de cronografar um marcador no campo ou impedi-lo de fazer um paint check.

(C) Dispare 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 se verificarem ou de usar seus árbitros para localizar jogadores da oposição.

10.3.8. 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.

10.3.9. Os jogadores que forem eliminados, seguirão imediatamente após:

(A) Pare 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.

11 PONTUAÇÃO

11.1 Pontos

11.1.1. Os pontos são atribuídos para:

- (A) Pressionar a campainha da base oposta como jogador vivo;
- (B) Entregar o ponto pelo treinador oponente;
- (C) Uma Penalidade nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar
- (D) A equipe adversária começa com mais jogadores do que o estabelecido pelas Regras (regular 5 jogadores) ou pelo árbitro principal (começa com menos número de jogadores).
- (E) Se em qualquer momento de um jogo a equipe adversária receber uma penalidade menor, maior ou máxima, e não tiver jogadores suficientes para eliminar.
- (F) O último jogador da equipe adversária recebe uma penalidade menor, maior ou máxima.
- (G) A equipe oposta usou um marcador que está disparando acima de 10,8bps.

11.1.2. Um ponto marcado é concedido na conclusão do ponto jogado, pelo Árbitro Principal.

11.2 Penalidades

11.2.1. Uma penalidade será declarada para cada jogo que uma equipe falha em relatar em tempo hábil para seu cronógrafo pré-jogo ou para qualquer jogo em que uma equipe se recusa a entrar em campo. No caso de ambas as equipes deixarem de mostrar para o seu árbitro de crone no pré-jogo ou ambas as equipes não estão dispostas a não entrar em campo, ambas as equipes terão perdido o jogo.

11.2.2. Qualquer equipe que esteja programada para se opor a uma equipe que tenha perdido um jogo receberá o máximo de pontos e a diferença de pontos máxima de acordo com o formato (O diferencial de regra de limites de pontos da divisão determinará o máximo de pontos). A equipe penalizada receberá a pontuação oposta para esse jogo.



11.2.3. Uma vez declarada a penalidade, o jogo perdido não será retornado e a pontuação permanecerá, exceto se a razão para ter perdido o jogo foi uma falha da organização e a rodada relevante ainda não acabou.

11.3 Pontuação da rodada

11.3.1. As equipes são classificadas pelo número de pontos obtidos nas partidas marcados nas rodadas.

- Uma equipe marca 5 pontos de partida para cada partida ganha.
- Uma equipa marca 1 ponto de partida para cada jogo empatado.
- Uma equipa pontua 0 pontos de jogo para todos os outros jogos.

11.4 Desempate

11.4.5. Em caso de empate em uma rodada classificatória, os critérios de desempate serão, em ordem, por:

- Número de vitórias
- Maior tempo restante nos jogos ganhos (total de tempo restante em cada partida venceu).
- Número de jogos ganhos entre as equipas empatadas.
- Caso todos os critérios acima não consigam desempatar as equipes, será feito um jogo entre as equipes empatadas.

11.4.6. Em caso de empate nas finais no tempo normal de jogo, teremos outro jogo de 5 minutos de duração e caso permaneça do empate, teremos o desempate em jogos de X1 de duração de 3 minutos, até que uma equipe ganhe a partida.

11.4.7. Caso ocorra empate no final das 3 etapas, serão avaliados os mesmos critérios dos times nas 3 etapas, lembrando que só será levado em conta os dados das fases classificatórias .



12 PENALIDADES

12.1 Avaliação das penalidades

12.1.1. Avisos verbais

Os árbitros emitirão advertências verbais para as seguintes infrações (não apenas limitadas a):

- (A) Por não obedecer às instruções de um árbitro.
- (B) Por não colocar a mão na cabeça ou levantar a mão depois de ter sido eliminada

12.1.2. Eliminação

Os árbitros eliminam os jogadores no campo pelas seguintes infrações (não apenas limitadas a):

- (A) Marcado com um disparo válido.
- (B) Uso de linguagem inadequada por incidente (outras penalidades podem ser aplicadas).
- (C) Saída falsa.
- (D) Sair dos limites ou mover a fita limite.
- (E) Um jogador ELIMINADO falar ou se comunicar dentro de campo.
- (F) Se o POD do atleta for atingido antes de cair no chão no ato da recarga.
- (G) Levantar o marcador ou dispará-lo após o sinal de partida, independentemente de se eles mais tarde tocarem a base de saída.
- (H) Falha no uso da máscara dentro do campo durante o período de jogo.
- (I) Interferência ou comunicação durante o jogo na área de pit por uma pessoa afiliada com a equipe.
- (J) Disparo excessivo (disparar em um jogador mais do que é razoavelmente suficiente para efetuar a eliminação).
- (K) Alterar o campo de jogo no jogo de propósito.
- (L) Um jogador passando entre dois bunkers que foram posicionados juntos para criar um bunker.
- (M) Usando um marcador que é cronografado no campo acima de 300 fps.

12.1.3. **Penalidade menor** (remoção do jogador que cometeu a infração e um colega de equipe). A avaliação da penalidade "one for one" para os jogadores no campo ocorrerá para as seguintes infrações (não apenas limitadas a):



- (A) Continuar a jogar com um disparo em qualquer parte de um corpo ou equipamento (por exemplo: disparar seu marcador saindo do campo, falar, conversar, avançar).
- (B) Checando um jogador vivo no final de um jogo com um disparo.
- (C) Usando um marcador que é cronografado no campo entre 311 - 324 fps.
- (D) Comunicar a qualquer pessoa depois de ser eliminado.
- (E) Possuir roupas ou equipamentos proibidos no campo de jogo.
- (F) Qualquer pessoa que atira para a direção de um espectador ou linha final do adversário durante um período de intervalo.
- (G) Qualquer pessoa que se envolver em comportamento agressivo ou insultante para com outra pessoa, exceto um árbitro.

12.1.4. **Penalidade maior** (remoção do jogador que cometeu a infração e dois companheiros de equipe). A avaliação da regra de "one for two" para os jogadores no campo terá lugar para as seguintes infrações (mas não apenas limitado a):

- (A) Jogador influenciando diretamente no curso do jogo dando a equipe do jogador ofensor uma vantagem significativa.
- (B) Um jogador eliminado que atira em um jogador adversário de dentro do limite
- (C) Utilizando um marcador que é cronografado no campo a 325 fps ou acima.

12.1.5. **Penalidade máxima** (remoção do jogador que cometeu a infração e três companheiros de equipe, também o jogador que cometeu a infração receberá uma suspensão menor (suspensão para o restante do jogo e o próximo jogo da equipe)).

A avaliação da regra de "one for three" será pelas seguintes infrações (não apenas limitado a):

- Limpeza. Limpar significa que um jogador está ativamente e deliberadamente removendo ou tentando remover marcas de disparos para evitar ser eliminado ou evitar que um árbitro o elimine.
- Os jogadores que forem observados descartando pods, flanelas ou squeegees em que haja um disparo ou marcas de tinta que se assemelham a um disparo, a fim de evitar a eliminação ou evitar a eliminação por um árbitro será penalizado por se limpar.
- Um jogador eliminado que atira em um jogador fora dos limites.
- Reentrar no campo após a eliminação, a fim de interferir no jogo em curso, sem ser solicitado por um árbitro.
- Adulteração de um marcador durante o jogo. É proibido usar qualquer ferramenta ou ajustar a configuração durante o jogo, incluindo a partir do momento em que o



ponto começa até o momento em que o jogador sai do campo e volta a entrar na área do poço. Excluindo um jogador ligando e desligando o marcador e ativando e desativando o sistema de visão do marcador.

- Qualquer pessoa que se envolver em comportamento agressivo ou insultante em relação a um árbitro.
- Qualquer pessoa que jogue qualquer equipamento no campo de jogo que não seja uma fonte de ar ou equipamento descartável.

12.2 Regra por não haver jogadores suficientes

12.2.1. Avaliações de Menor, Maior e Máxima penalidade quando não há jogadores vivos suficientes são deixados:

- O ponto é parado e o ponto é concedido à equipa adversária,
- A equipe adversária não precisa ter jogadores ativos para receber o ponto.
- Próximo ponto a equipe que foi penalizada começa com menos jogadores para cumprir completamente a penalidade avaliada.

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

12.2.3. Avaliações de penalidade menor, maior ou máxima quando o número exato de jogadores vivos é deixado para cumprir a penalidade, e a equipe adversária não tem nenhum jogador ativo. O ponto terminará e nenhum ponto será atribuído a qualquer equipe.

12.3 Conclusão

12.3.1. 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 (mas não limitado a) suspensos do resto do evento e perderá todos os pontos de ranking nesse evento.



13 SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDAS A CONDUTA ANTIESPORTIVA GRAVE

13.1 Avaliação de suspensão, expulsões, desqualificações e multas devido a conduta antidesportiva

13.1.1. Responsabilidade dos membros da equipe.

As equipes são responsáveis pela conduta de todos em seu roster, que inclui jogadores, pit-crew 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 menos um jogador, caso não tenha nenhum jogador substituto em seu roster.

13.1.2. 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. A maneira exata como a interferência de um espectador é imposta e penalizada é sobre a liga específica ou oficiais do torneio.

13.1.3. 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.

13.1.4. Expulsão do jogador

Os jogadores serão expulsos do torneio pelas seguintes infrações:

(A) Contato físico intencional (contato usando um marcador, choque no peito, agarrar, empurrar, cuspir ou similar).



- (B) Falha em entregar um marcador mediante solicitação a um árbitro ou ativação de um interruptor, botão ou gatilho quando solicitado a entregar o marcador.
- (C) Qualquer infração aplicável do fabricante na seção "Marcadores".
- (D) Linguagem abusiva dirigida a qualquer jogador, árbitro ou espectador.
- (E) Atirar deliberadamente de fora do campo ou fronteira.
- (F) Disparar deliberadamente nos árbitros.
- (G) Reentrar no campo após a eliminação para interferir no jogo em curso sem ser solicitado por um árbitro.

13.1.5. Suspensão Menor

Um jogador que recebe uma suspensão menor:

- (A) Não jogará pelo resto da partida e da próxima partida, mesmo se a próxima partida estiver na próxima rodada ou torneio.
- (B) Deve estar presente para todos os pontos e partidas jogadas por sua equipe e deve permanecer silenciosamente em uma área designada pelo árbitro principal durante a duração da partida.
- (C) Qualquer Penalidade Máxima resultará também em uma Suspensão Menor.

13.1.6. Suspensão Grave

Uma pessoa que receber uma suspensão maior, será expulso 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 pelo Árbitro Master.
- (C) Pode ser avaliado uma multa de até \$ 1000. Uma pessoa não pode mais jogar eventos até que tal multa seja paga.

13.1.7. Os jogadores que foram suspensos devem entregar o seu cartão de identificação ao Árbitro Principal que avalia a penalidade.

13.1.8. Se um jogador se recusar a entregar o seu cartão de identificação, a equipe perderá automaticamente o próximo jogo. O cartão de identificação será devolvido ao jogador quando o tempo de penalidade terminar.

13.1.9. As principais suspensões incluem mas não estão limitadas a:

- Qualquer pessoa que se envolva em contato físico hostil com outra pessoa, incluindo disparos de outra pessoa que não está participando de um ponto ou disparo fora do campo.
- Qualquer pessoa que tenha contato físico intencional com um funcionário.



- Qualquer pessoa que atirar o sistema de ar, que ele esteja conectado ao marcador ou não.
- Qualquer pessoa que intencionalmente atire na direção de outra pessoa que não está usando uma máscara de paintball.

13.1.10. Expulsão da equipes

- Somente o Árbitro Master pode excluir uma equipe de um evento.
- Uma equipe que é excluída de um evento perderá qualquer taxa de inscrição paga e quaisquer prêmios ou pontos ganhos no evento.
- Equipes expulsas por ter um roster ou jogar com jogadores inelegíveis perderão todos os jogos nesse evento. As equipes perderão todas as partidas restantes.

13.1.11. Exclusão do jogador, multas do jogador e suspensão do jogador de vários eventos do WPBO

- Todas as suspensões da liga e do torneio estão sujeitas a suspensões WPBO; Todas as suspensões se consideradas suficientemente graves serão revistas pelo comitê de regras do WPBO para determinar se outras ações precisam ser aplicadas.

13.2 Conflito nas regras

13.2.1. 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.

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

13.2.3. Qualquer situação dentro dos limites desta seção deve ser passada ao Comitê de Regras da WPBO 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.



14 DIVERSOS

14.1 Manutenção e limpeza

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

14.1.2. Todas as pessoas descartarão todo o lixo que geram em recipientes de lixo designados.

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

14.1.4. Qualquer pessoa que não aderir às regras e regulamentos contidos na seção 14.1 ou promulgada pelo promotor pode ser multado em até US \$ 250 por pessoa.

14.2 Apelações

14.2.1. As chamadas feitas no campo de jogo podem ser apeladas para o árbitro principal do campo.

14.2.2. Nenhum árbitro deve anular eliminações.

14.2.3. A decisão do árbitro principal de um campo é final, exceto para suspensões e expulsões.

14.2.4. Qualquer jogador ou equipe sujeito a uma suspensão pode recorrer da imposição pelo Árbitro Master imediatamente.

14.2.5. Uma equipe pode apresentar uma queixa por escrito ao Árbitro Master sobre a decisão do pessoal autorizado, de um funcionário, de um árbitro ou de um árbitro principal.