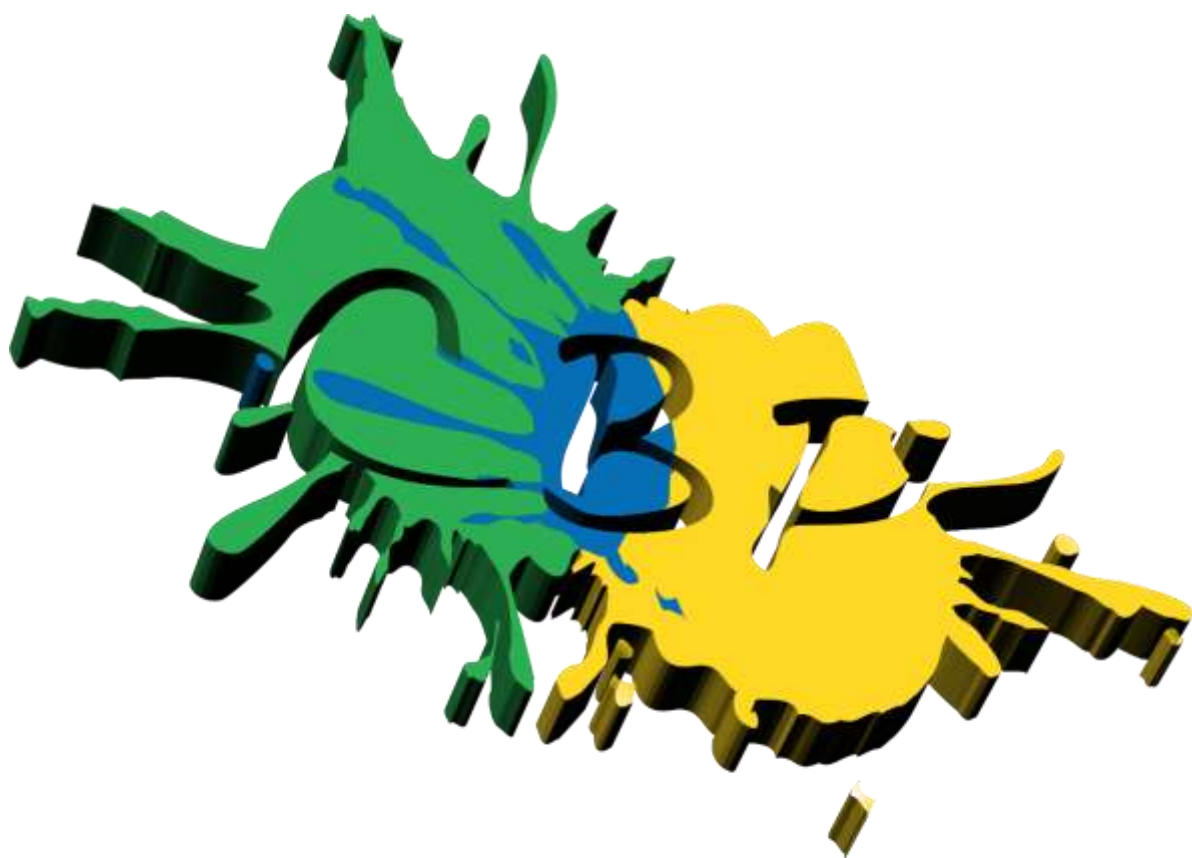


2015

Livro Oficial de Regras

Revisão de 05 de Maio de 2015



Circuito **Brasileiro de Paintball**

Organização



Mega Play Paintball

Apoio



CBP – Índice

	Página
I. Disposições Gerais	5
1. O Esporte	5
1.01 O Esporte	5
1.02 O Comitê de Regras	5
1.03 Juízes	5
1.04 Divisões	5
2. O Campo e suas adjacências	5
2.01 O Campo de Jogo	5
2.02 Fora do Campo de Jogo	5
2.03 Dead Boxes	5
2.04 Tela de Segurança	5
2.05 Orientações sobre o Campo	5
2.06 Filmagem e fotografia dos jogos	5
3. Normas Administrativas dos Torneios	5
3.01 Papel do organizador do evento	5
3.02 Valor das Inscrições	6
4. Lista de membros de um time (Roster)	6
4.01 Roster	6
4.02 Roster Open	6
4.03 Roster Amador	6
4.04 Estrangeiros no Roster	6
4.05 Nenhum jogador em mais de uma equipe	6
4.06 Classificação dos jogadores	6
4.07 Mudanças na classificação do jogador	6
4.08 Jogadores de outras categorias	6
4.09 Vagas das categorias	6
II. Equipamentos	7
5. Roupas	7
5.01 Cor Protegida	7
5.02 Jerseys	7
5.03 Acolchoamento nos jerseys	7
5.04 Patches	7
5.05 Camadas e acolchoamento	7
5.06 Aparência	7
5.07 Roupagem de cabeça	7
5.08 Luvas	7
5.09 Tarja	7
5.10 Materiais Proibidos	7
6. Material Protetor	7
6.01 Máscara/Viseira	7
6.02 Proteção acolchoada separada da roupa	7
6.03 Pescoceira	8
7. Marcadores	8
7.01 Especificação dos Marcadores	8
7.02 Ajustes externos	8
7.03 Inspeção	8
7.04 Entrega do Marcador	8
7.05 Velocidade do Marcador	8
7.06 Canos	8
7.07 Sistema de detecção de bola	8
7.08 Dispositivos de bloqueio de cano	8
7.09 Adesivos	8
7.10 Marcadores expostos	8
8. Outros equipamentos	9
8.01 Loaders	9
8.02 Cilindro de Ar	9
8.03 Cilindro Remoto	9
8.04 Cintos e tubos	9

8.05 Squeegees	9
9. Bolinhas de Paintball	9
9.01 Especificações	9
9.02 Tinta vermelha é proibida	9
10. Equipamento Proibido	9
10.01 Cor Protegida	9
10.02 Itens especificamente proibidos	9
10.03 Itens proibidos em geral	9
III. Arbitragem	10
11. Juízes	10
11.01 Juízes	10
11.02 Inspeção de equipamento pré-jogo	10
11.03 Cronografagem em campo	10
11.04 Paint checks	10
11.05 Sinais de mão dos juízes	10
11.06 Emergências	11
11.07 Comunicação dos juízes	11
11.08 Imparcialidade	11
IV. Concentração	12
12. Pré-jogo	12
12.01 Procedimentos de inspeção	12
12.02 Inspeção de marcadores	12
12.03 Cronografando	12
12.04 Medidas corretivas	12
12.05 Restrição da área de concentração	12
12.06 Escolha do lado do campo	12
12.07 Equipamento	12
12.08 Tiros	12
V. O Jogo	13
13. Início do Jogo	13
13.01 Aviso de dez segundos	13
13.02 Marcadores	13
13.03 Início do Jogo	13
13.04 Tempo	13
14. Paradas do jogo	13
14.01 Falsa saída	13
14.02 Motivos para uma parada no jogo	13
14.03 Procedimento	13
14.04 Reinício	13
15. Fim de Jogo	13
15.01 Cessar disparos	13
15.02 Inspeção	13
15.03 Fim de jogo	14
16. Bandeiras	14
16.01 Bandeira do próprio time	14
16.02 Carregando a bandeira	14
16.03 Passando a bandeira	14
16.04 Eliminado enquanto de posse da bandeira	14
16.05 Posição da bandeira	14
17. Cravada da bandeira	14
17.01 Parando o tempo de jogo	14
17.02 Cravada com tiro	14
17.03 Final de Jogo	14
18. W.O.	14
18.01 W.O.	14
18.02 Pontuação	15
18.03 Irrevogabilidade	15
19. Marcado com tinta	15
19.01 Marcado com tinta	15
19.02 Tiros óbvios	15

19.03	Tiros óbvios mas de difícil verificação	15
19.04	Tiros não óbvios	16
20.	Saída de campo	16
20.01	Procedimento	16
21.	Condutas Ilegais	16
21.01	Continuar jogando (Playing On)	16
21.02	Trenzinho	16
21.03	Limpar tinta	16
21.04	Modificação de marcadores	16
21.05	Interferência dos expectadores	16
21.06	Conduta anti-esportiva	17
21.07	Comportamento embaraçoso, perigoso ou destrutivo	17
21.08	Aja de forma responsável	17
VI.	Eliminações e Penalidades	18
22.	Avaliação de penalidades	18
22.01	Advertências Verbais	18
22.02	Eliminações	18
22.03	One-for-One	19
22.04	Two-for-One	19
22.05	Three-for-One	19
22.06	Eliminação do último jogador	19
22.07	Decisões da Arbitragem	19
22.08	Decisões da Organização	19
23.	Suspensões e desclassificações	19
23.01	Responsabilidade do time	19
23.02	Suspensões	19
23.03	Suspensão de um jogo	20
23.04	Suspensão de três jogos	20
23.05	Suspensão de seis jogos	20
23.06	Suspensão de um ano	21
23.07	Desclassificação mais W.O	21
VII.	Programação, Pontuação e Ranking	22
24.	Programação	22
24.01	Layout do campo	22
24.02	Programação da primeira fase	22
25.	Distribuição	22
25.01	Distribuição	22
25.02	Redistribuição após a primeira fase	22
26.	Formato de jogos	22
26.01	Formato dos jogos	22
26.02	Partidas Finais	22
26.03	Times irmãos	22
27.	Pontuação	23
27.01	Pontuação dos jogos	23
27.02	Súmula e seus procedimentos	23
27.03	Empate nos pontos	23
27.04	Empate na partida no caso de melhor de três	23
28.	Ranking	24
28.01	Formato	24
28.02	Pontuação do Ranking	24
28.03	Empate no Ranking	24
28.04	Mudança de nome do time	24

I. Disposições Gerais

1. O Esporte

1.01 O Esporte. Paintball é um esporte jogado por dois times com o número de jogadores variando de 3 a 7 por time. Os times podem colocar em campo o máximo de cinco jogadores nos torneios do Circuito Brasileiro de Paintball (denominado aqui como CBP). O objetivo do jogo é de cada time capturar a bandeira do time oposto e eliminar o maior número de adversários quanto possíveis, enquanto captura e retorna da base adversária para a sua própria base num determinado período de tempo. Os jogos terão um limite de tempo de 5 minutos.

1.02 Comitê de Regras. O Comitê de Regras é responsável por formular as regras oficiais do jogo para o esporte do paintball. O comitê de regras irá reunir-se periodicamente ou conforme a necessidade para revisar e emitir as interpretações dessas regras, podendo alterá-las a qualquer momento.

1.03 Juízes. Os juízes são responsáveis pela estrita aplicação dessas regras promulgadas pelo comitê de regras.

1.04 Categorias. O CBP terá duas categorias consistindo de Open e Amador.

2. O Campo e suas adjacências

2.01 Campo de jogo. O campo de jogo deverá ter duas bases (flag stations), uma a cada final de campo, na linha de cento da base, nas quais ficarão posicionadas as bandeiras.

2.02 Fora do Campo de Jogo. O perímetro do campo deverá ser demarcado com material amarelo ou branco ou linha pintada. Não há linha de fundo. Apenas encostar na linha 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”.

2.03 “Dead Boxes”. Haverá dois “dead boxes” próximo ao “Campo de Jogo” e fora dele para onde os jogadores devem se dirigir quando eliminados.

2.04 Tela de Segurança. O Campo de Jogo, a área Fora de Campo e os “Dead Boxes” serão cercados por telas de segurança comumente utilizadas para tal fim.

2.05 Orientações sobre o Campo. Qualquer time competindo em um torneio CBP podem examinar todo e qualquer campo de jogo na véspera do torneio, mas no entanto não poderá alterá-lo de qualquer maneira. Entretanto, nenhum time ou jogador pode jogar em qualquer campo antes do início do torneio a não ser que para fins promocionais e devidamente autorizados por um representante do CBP;

2.06 Filmagens e fotografias dos jogos. Apenas indivíduos autorizados pelo CBP serão permitidos nas torres de mídia ou entrar em qualquer campo para filmar/fotografar. Uma vez dentro de campo, os fotógrafos deverão seguir as orientações dos juízes. Se o mesmo posicionar-se de forma a impedir ou influenciar no jogo, ele será convidado a se retirar do campo. Em nenhum momento será permitido qualquer membro de uma equipe dentro de campo, ou nas torres de mídia durante um jogo. Um time que se inscrever em um torneio CBP estará automaticamente autorizando o CBP a fotografar e filmar o time durante o evento seja em jogo ou não, assim como a divulgação dessas imagens.

3. Normas Administrativas dos Torneios

3.01 Papel do Organizador do Evento. O organizador do torneio fornecerá as informações sobre os valores das inscrições, programação dos eventos, informação sobre hospedagem ou termo de resignação ou abdicação de direitos legais sobre a imagem a qualquer time participante de um torneio sancionado pelo CBP. Os times devem concordar

com as normas administrativas e documentos promulgados pelo promotor de um dado torneio, como por exemplo mas não limitado a filmagem, fotografias e afins. No caso da não concordância dessas regras por algum time, esse tem o direito de não participar do CBP.

3.02 Valor das inscrições. As inscrições das categorias devem ser pagas ao organizador do torneio CBP. O valor das inscrições será estabelecido pelo organizador do torneio. A lista de membros de uma equipe só será aceita após pagamento total de todas as eventuais taxas administrativas.

4. Lista de membros de um time (Roster)

4.01 Roster. Todos os times devem enviar a lista de membros da sua equipe até quatro dias antes de cada etapa. Após este período nomes não poderão ser trocados ou adicionados à lista. Os times podem ter no roster até 7 jogadores para jogos de 5 homens.

4.02 Roster Open. Ao Roster de um time Open pode ser adicionado apenas um jogador de uma etapa para a seguinte. Remoções podem ser feitas em qualquer quantidade. O jogador que saiu do roster não pode mais retornar para o mesmo roster até o final da temporada.

4.03 Roster Amador. Times da categoria amador podem fazer alterações ilimitadas dentro do prazo determinado.

4.04 Estrangeiros no Roster. Jogadores estrangeiros podem participar do CBP desde que não sejam rankeados nas categorias Pro, Semi-Pro e D1.

4.05 Nenhum jogador em mais de uma equipe. Nenhum jogador pode aparecer em mais de uma lista de membros de uma equipe em qualquer evento do CBP.

4.06 Classificação dos jogadores.

Jogador Open é o jogador que esteve na lista de membros de um time Open em 2014 ou que integraram o roster dos (03) três times melhores classificados na categoria Amador em 2014.

Jogador Amador é o jogador que esteve na lista de membros de uma equipe desta categoria em 2014 que não ficou entre os (03) três melhores classificados. Jogadores que nunca participaram do CBP também são considerados Amadores. Qualquer jogador da categoria Open que ficar inativo por mais de 03 (três) anos, poderá pedir a organização o rebaixamento de categoria, o qual será analisado pela organização do CBP, podendo ou não ser deferido.

Casos dúbios serão analisados pelo comitê organizador.

4.07 Mudanças na classificação do jogador. A classificação do jogador é feita baseada no histórico do jogador. Reclassificações podem ser requisitadas; isso será colocado em votação pelo comitê de Regras.

4.08 Jogadores de outras categorias. Qualquer jogador pode estar em uma lista de membros de uma equipe da categoria Open. Somente um jogador Open pode constar no roster de um time Amador.

4.09 Vagas das Categorias. As categorias terão um número fixo de 36 times. O comitê de regras poderá alterar o número de vagas quando necessário.

II. Equipamentos

5. Roupas

5.01 Cor Protegida. 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.

5.02 Jerseys. Os jerseys não podem ter listras pretas e brancas ou de alguma forma serem feitas de uma forma que possam ser confundidas com juízes. Jogadores de times Open tem que vestir jerseys da mesma cor e estilo, fora o capitão que pode usar no mesmo estilo e de outra cor.

5.03 Acolchoamento. nos jerseys. O acolchoamento nos jerseys não é limitado a áreas específicas contanto que a espessura não exceda 5mm. O material do acolchoamento não deve ser alterado em sua originalidade do fabricante.

5.04 Patches. Os patches são permitidos nos jerseys a não ser que sejam acolchoados.

5.05 Camadas e acolchoamento. Os jogadores devem usar apenas uma calça comprida e apenas um jersey de manga comprida. Os jogadores devem vestir apenas uma camada de roupa sob essas peças, consistindo de, no máximo um short um short e/ou camiseta de manga comprida ou curta, camiseta esta sem proteção ou acolchoamento. Abrigos estão proibidos, assim como o uso de coletes acolchoados por baixo do jersey ou qualquer outra proteção macia na indumentária.

5.06 Aparência. O vestuário do jogador deve servir bem. O Jersey deve estar por dentro da calça ou do cinto. Roupas demasiadamente grandes não devem ser utilizadas. As roupas 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 do jogo seguinte. A penalidade para o não cumprimento é a eliminação do jogador do jogo.

5.07 Roupagem de cabeça. Os jogadores podem usar vestuário de cabeça para protegê-la. Esse vestuário não pode ser mais comprido que 2,5cm abaixo da linha dos ombros. As bandanas e/ou pescoceras não podem ser utilizadas em qualquer outro lugar que não seja a cabeça ou o pescoço.

5.08 Luvas. Os jogadores podem usar um par de luvas de dedos inteiros ou cortados. As luvas podem ter proteção acolchoada.

5.09 Tarja. Os jogadores de um time receberão tarjas diferenciadas de seus oponentes. Os jogadores devem colocar as tarjas no braço esquerdo antes do início do jogo.

5.10 Materiais Proibidos. Os jogadores não devem vestir jerseys ou calças feitos de material altamente absorvente como feltro ou lã, ou de natureza altamente amortecedora ou lisa/escorregadia como nylon ou borracha. Chuteiras com travas altas também não são permitidas nos campos onde houver grama sintética.

6. Material Protetor

6.01 Máscara/viseira. Jogadores, funcionários e qualquer outra pessoa que estiver em uma área de uso de máscaras (como campo de jogo e a área de crone) têm que usar máscaras específicas para o uso no paintball e sem modificações de sua originalidade, cumprindo ou excedendo os padrões da ASTM para proteção ocular.

6.02 Proteção acolchoada separada da roupa. Os jogadores podem vestir uma camada de proteção, sobre ou sob a roupa, protegendo a genitália, contanto que

essa proteção não tenha sido modificada da forma que é vendida originalmente pelo fabricante. Os seguintes equipamentos de proteção são aprovados para uso:

- (i) Pescoceira de neoprene
- (ii) Cotoveleira que cobre até o antebraço
- (iii) Joelheira que pode cobrir até a tíbia
- (iv) Saqueira
- (v) Proteção peitoral (apenas para jogadoras)

6.03 Pescoceira. Os jogadores podem usar pescoceira de uma camada de material tipo neoprene. As pescoceiras devem cobrir apenas o pescoço e podem passar no máximo 2,5cm da clavícula.

7. Marcadores

7.01 Especificação dos Marcadores. Os jogadores podem usar um marcador calibre 0,68 polegadas, acionamento pump ou semi-automático, consistindo de apenas um cano e um gatilho. Todos os marcadores deverão operar apenas em modo ramping-burst, com a cadência de 10.2 bps.

7.02 Ajustes Externos. Marcadores com sistema de disparo eletrônico devem ser travados no modo ramping-burst com a cadência de 10.2 bps. O jogador não pode ter a possibilidade de ajustar o dwell, de Bounce, modo de tiro etc. dentro do campo de jogo. Marcadores com qualquer forma de ajuste externo de velocidade devem ser modificados de forma a essa regulagem não ser de fácil acesso durante o decorrer de um jogo. O “tournament lock” já deverá estar ativado na concentração.

7.03 Inspeção. Marcadores estão sujeitos a inspeção a qualquer hora no decorrer de qualquer torneio CBP, 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 7.01 até a 7.03 será penalizado de acordo com a regra 23.06 (desqualificação).

7.04 Entrega do Marcador. O jogador tem de entregar seu marcador imediatamente pela solicitação de qualquer Juiz ou representante do CBP a qualquer momento. Os jogadores não podem alterar, puxar o gatilho, ligar ou desligar o marcador, apertar qualquer botão ou fazer qualquer movimento que possa causar mudança do modo de tiro ou qualquer outra configuração. Veja a regra 23.06 (desclassificação).

7.05 Velocidade do marcador. Os marcadores não devem exceder a velocidade máxima de 300 pés por segundo (329,12095 km/h) todos os marcadores devem ser cronografados antes do início de cada jogo.

7.06 Canos. Os jogadores podem levar apenas um cano ao campo de jogo e o mesmo deve estar conectado ao marcador.

7.07 Sistemas de detecção de bola. Os jogadores podem ligar e desligar o sistema de detecção de bolas (tipo eye, sensi) se o seu marcador tiver esse recurso.

7.08 Dispositivos de bloqueio do cano. Os marcadores devem ter um dispositivo de bloqueio de cano (barrel socks, barrel plug ou barrel cover) sobre ou dentro do cano durante todo o tempo em que o marcador estiver num local de uso não-obrigatório de máscaras.

7.09 Adesivos. Adesivos de cores que possam ser confundidos com tiros ficam sujeitos à remoção pela organização, caso contrário não será permitido a entrada do equipamento em campo. Adesivos não podem assemelhar-se a “splash”.

7.10 Marcadores expostos. Os jogadores não podem expor marcadores, cilindros e canos fora do paddock. Todos os marcadores fora dessa área devem estar ocultos. Veja a regra 23.03 (suspensão por três jogos).

8 . Outros equipamentos

8.01 Loaders. A cor e design dos loaders não devem 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.

8.02 Cilindros de Ar. Todo cilindro de ar (ou outro) deve estar dentro do prazo de validade especificado pelo fabricante. Além disso todos os cilindros devem estar livres de danos ou defeitos e estão sujeitos à inspeção de segurança. Veja 23.06.

8.03 Cilindro Remoto. Os jogadores podem usar cilindro remoto. A linha remota não precisa ser passada por baixo da roupa. As válvulas desses cilindros devem estar dentro dos padrões ASTM F175096 e F2030-00.

8.04 Cintos e tubos. Os jogadores podem levar qualquer quantidade de cintos e tubos. Os cintos não podem ser fabricados de forma a constituir proteção acolchoada.

8.05 Squeegees. Os jogadores podem levar vários squeegees e/ou swabs.

9. Bolinhas de Paintball

9.01 Especificações. De acordo com os requisitos dos marcadores, as bolinhas de paintball devem ser de calibre 0,68 polegadas.

9.02 Tinta vermelha é proibida. Os jogadores não podem usar tinta vermelha. Jogadores usando tinta proibida o farão por sua própria conta e risco e estarão sujeitos às penalidades da regra 23.07.

10. Equipamento Proibido

10.01 Cor Protegida. O equipamento do jogador (incluindo-se as vestimentas conforme seção 4 deste livro de regras) não poderão ter a cor protegida, caso especificada pelo organizador.

10.02 Itens especificamente proibidos. Os jogadores não podem usar nenhum tipo de aparelho de escuta, comunicação ou monitoramento eletrônico. Sujeito a desclassificação, regra 23.07

10.03 Itens Proibidos em Geral. Os jogadores não podem trazer nenhum item que seja especificado como proibido para uso em torneios CBP nas regras 5 a 9 desse livro de regras no campo de jogo, a menos que aprovado pela avaliação do comitê organizador antes do início da partida.

III. Arbitragem

11. Juízes

11.01 Juízes. O termo Juiz inclui Juízes Masters e Juízes de Campo. Todos os juízes estão sob o controle direto do Juiz Máster.

11.02 Inspeção de equipamento pré-jogo (concentração). O Juiz de Crone 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 5 a 9. Aos jogadores que não conseguirem cumprir os requisitos antes do início do jogo não será permitida a entrada no campo de jogo.

11.03 Cronografagem em campo. Cronografagem em campo pode ser feita a qualquer momento na discrição de qualquer Juiz de Campo para determinar se a velocidade das bolinhas não ultrapassou os limites legais. Veja a regra 7.06. Os Juízes procurarão fazer a cronografagem em campo de uma maneira que menos interfira no jogo. Os jogadores estarão sujeitos a cronografagem depois do término do jogo. A cronografagem será feita com equipamento autorizado pelos organizadores do CBP.

11.04 Paint Checks. Paint checks são feitos pelos Juízes com o intuito de determinar se uma bolinha estourou e marcou um jogador. Os paint checks 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.

- (i) Paint check solicitado por jogadores: O Juiz pode realizar o paint check solicitado pelo jogador, mas não é obrigado a fazê-lo.
- (ii) Jogador com a posse da Bandeira: Nenhum jogador com a posse da bandeira jamais será parado com o propósito de fazer um paint check, a não ser que o juiz identifique um tiro.
- (iii) De difícil verificação: Jogadores que são atingidos em locais óbvios mas de difícil verificação, por esses jogadores podem pedir um paint check (veja a regra 19.03).

11.05 Sinais de mão dos Juízes. Estão descritos a seguir.

- (i) Contagem de 10 segundos para a saída: Começa a contagem levantando a mão direita.
- (ii) Começo de jogo (saída): O Juiz Master abaixa a mão direita.
- (iii) Eliminado: O Juiz sinalizará a eliminação colocando a mão direita sobre a cabeça e apontando o braço esquerdo para o jogador eliminado. Em seguida retira a tarja. Essa ação é irreversível. Depois de declarado eliminado, não tem mais volta.
- (iv) Limpo (Salvo): o Juiz irá sinalizar que o jogador está em jogo cruzando os dois braços em frente da cabeça, batendo os pulsos. Esse sinal significa que o jogador foi considerado limpo e está ativo no jogo.
- (v) One-for-One: O Juiz irá aplicar essa penalidade primeiramente sinalizando jogador eliminado e depois por movimento duplo de punhos para cima e para baixo alternados com os braços em frente ao corpo. A seguir irá tirar a tarja do jogador e em seguida sinalizar novamente o “one for one”. O movimento duplo de punhos para cima e para baixo pode ser repetido tanto quanto for necessário para “two for one” e “three for one”.
- (vi) Cravada da Bandeira: O Juiz irá indicar a cravada colocando os dois braços sobre a cabeça e segurando o pulso esquerdo com a mão direita.

- (vii) 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.

11.06 Emergências. 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 também pelo tempo que durar a emergência.

11.07 Comunicação dos Juízes. Os Juízes não podem:

- (i) através da ação ou falta dela, deliberadamente revelar ou esconder a posição ou ações dos jogadores durante o decorrer de um jogo ou
- (ii) impedir o progresso de qualquer competição

11.08 Imparcialidade. Os Juízes deverão executar suas obrigações e tomar suas decisões de uma maneira imparcial. Um Juiz que demonstre parcialidade em uma determinação sua seja em favor ou contra um time será removido como Juiz e estará sujeito às penalidades determinadas pelo Comitê de Regras.

IV. Concentração

12. Pré-jogo (concentração)

12.01 Procedimentos de inspeção: Cada time deve se apresentar à concentração imediatamente quando for solicitado para o jogo. A roupa de cada jogador será inspecionada e marcadores serão cronografados por um Juiz de Crone na área determinada para tal, fora do campo.

12.02 Inspeção de marcadores: Jogadores devem entregar seus marcadores para o Juiz de Crone que irá inspecioná-la pelo seguinte:

- (i) Partes mecânicas travadas: parafusos, cano, cilindro e outras partes móveis que podem aumentar ou diminuir a velocidade estão adequadamente apertadas. Qualquer regulador externo de velocidade se está coberto ou fixado no local. Se nenhum aparato, componente ou item o qual poderia aumentar a velocidade da bola no campo de jogo sem recorrer ao uso de ferramentas está presente no marcador.
- (ii) Componentes Eletrônicos Travados: Os modos de tiro dos marcadores eletrônicos não podem ser ajustados em campo assim como alterar dwell, de Bounce, bounce mecânico ou ramp. O "tournament lock" deve estar ativado.
- (iii) Válvulas: As válvulas devem estar totalmente abertas e nenhuma válvula ou câmara de expansão pode ser aberta ou fechada.
- (iv) Corpo estranho: Nenhum corpo estranho pode estar no cano, feed port ou loader.

12.03 Cronografando. O juiz de crone cronografará cada marcador como se estivesse em jogo, em sua máxima velocidade. O Juiz de crone irá dar um mínimo de três tiros. O marcador irá passar na inspeção se nenhum tiro ultrapassar os 300 fps (pés por segundo, ou 329,12095 km/h). O juiz de crone verificará se o marcador está com o "tournament lock" ativado.

12.04 Medidas Corretivas. Jogadores cujos marcadores não passarem na inspeção ou cronografagem serão informados e terão a oportunidade de corrigir o problema se o tempo permitir. Caso contrário o jogador pode entrar em campo sem marcador ou então pode já contar como eliminado.

12.05 Restrição da área de concentração. Jogadores na concentração que já cronografaram devem permanecer nessa área que estará sendo supervisionada por um Juiz ou inspetor do torneio. Jogadores que passaram no crone não podem deixar a área, a não ser para entrar em campo com um Juiz. Jogadores nessa área não podem receber nenhum item de ninguém de fora dessa área, a não ser através do Juiz de crone.

12.06 Escolha do lado do campo. A escolha será feita pelo time que ganhar o cara e coroa ou par ou ímpar, escolhendo de que lado irá jogar.

12.07 Equipamento. Os times devem carregar todas as bolas, ar e equipamento a ser usado durante o decorrer do jogo por cada jogador no início do jogo.

12.08 Tiros. Os jogadores são responsáveis por remover tiros anteriores (do outro jogo) e mostrar as manchas que não saíram para o Juiz de Campo antes do início do jogo para que não resulte em uma eliminação decorrente desse tiro anterior.

V. O Jogo

13. Início do Jogo (saída)

13.01 Aviso de dez segundos. O Juiz Master em campo irá começar o jogo dizendo aos jogadores para remover o bloqueador de cano e se aprontar para os 10 segundos. Ele então anunciará 3, 2, 1, 10 segundos. De forma que ambos os times escutem claramente o aviso.

13.02 Marcadores. Os jogadores devem estar com os canos dos marcadores tocando a saída (Flag Station, base). Os jogadores não devem estar atrás da placa da saída (break).

13.03 Início do Jogo (saída). O Juiz Master irá dar o aviso de início com uma contagem regressiva de “Atenção jogadores, 3, 2, 1 10 segundos!” Em dez segundos o Juiz Master dá o início do jogo dizendo “Valendo!” ou “Vai!” ou por um sinal sonoro característico (apito ou buzina).

13.04 Tempo. O tempo de jogo oficial é marcado pelo Juiz Master ou um Juiz de Campo indicado por ele. No caso do jogo ter de ser interrompido por causa de uma emergência médica ou outro motivo, o tempo deverá ser anotado pelo Master ou por algum juiz de campo por ele indicado.

14. Paradas do Jogo

14.01 Falsa Saída (queimar a saída). Em uma situação em que aconteça uma falsa saída devido a uma falha de comunicação de um Juiz o Juiz Master pára o jogo e recomeça novamente como se ele nunca tivesse começado.

14.02 Motivos para uma Parada no Jogo. Apenas o Juiz Master pode declarar uma parada no jogo nos casos de uma emergência, condições climáticas perigosas, outros atos da Natureza e briga no campo de jogo.

14.03 Procedimento. Os Juizes 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, elas serão aplicadas. No caso de uma parada do jogo, jogadores retirados devido a uma ação ilegal que levou à parada do jogo podem ser colocados de volta ao jogo.

14.04 Reinício. Uma vez que a motivo causal a parada tiver passado, os jogadores vivos e as bandeiras 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 13. O tempo continuará do momento em que parou.

15. Fim de Jogo

15.01 Cessar disparos. Os jogadores não podem disparar os marcadores seguindo:

- (i) instrução de um Juiz de Campo para cessar fogo,
- (ii) uma cravada de bandeira bem sucedida ou
- (iii) 5 minutos após o início do jogo.

15.02 Inspeção. Todos os jogadores vivos ao final do jogo devem se apresentar a um Juiz de Campo para inspeção. Nesse momento o Juiz de Campo irá inspecionar o jogador por tiros e se algum for achado o Juiz Master será informado e a penalidade apropriada será aplicada.

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

16. Bandeiras

16.01 Bandeira do próprio time. (válido para 7 jogadores) Uma vez que a bandeira é pendurada na sua saída (base) não pode ser tocada pelo seu próprio time.

16.02 Carregando a Bandeira. Jogadores carregando a bandeira devem levá-la à vista. Não se pode escondê-la ou tentar algo parecido de qualquer forma.

16.03 Passando a Bandeira. A Bandeira pode ser passada entre jogadores vivos.

16.04 Eliminado enquanto de posse da bandeira. O jogador que for eliminado no momento que tiver a posse da bandeira irá permanecer no campo de jogo segurando a bandeira com o braço estendido para a frente, na altura dos olhos, até que outro jogador vivo de seu time pegue-a de sua mão.

16.05 Posição da bandeira. As bandeiras serão colocadas nas bases, “flag stations”.

17. Cravada da Bandeira.

17.01 Parando o tempo de jogo. Quando um jogador toca a sua base com a bandeira adversária, o Juiz de Bandeira imediatamente pede o tempo ao Juiz Master e esse tempo é guardado. O jogador que cravou a bandeira é checado.

17.02 Cravada com tiro. Se o jogador que efetuou a cravada, ao proceder-se à inspeção for achado um tiro nele, o Juiz irá:

- (i) Se o tiro for óbvio
 - a. Caso não haja nenhum jogador vivo, somente o jogador faltoso, o time deste jogador tomará 10 pontos de penal e a posse e colocação passará para o time adversário.
 - b. Caso haja mais um jogador vivo no time do jogador faltoso, este time será penalizado com one-for-one e a posse e colocação passará automaticamente para o time adversário.
 - c. Caso haja dois jogadores vivos no time do jogador faltoso o time será penalizado com one-for-one, porém permanecerá com a posse e colocação.
- (ii) Se o tiro não for óbvio
 - a. E o jogador estiver sozinho em campo, ou seja, os demais jogadores de sua equipe tiverem sido eliminados, este jogador será também eliminado e a posse e colocação não serão validadas para nenhum dos dois times.
 - b. Caso haja um jogador vivo no time do jogador que cravou a bandeira com tiro não óbvio, este será eliminado porém a posse e colocação permanecerá com seu time.

17.03 Final de Jogo. Se o jogador que cravou a bandeira estiver limpo após a checagem pelo Juiz de Campo a cravada será considerada válida e o jogo será declarado encerrado.

18. W.O.

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

- (i) um time não compareça a tempo na concentração para cronografagem.
- (ii) um time que tenha sido desqualificado do evento.
- (iii) um time se recusar a entrar em campo.

- (iv) No caso dos dois times se atrasarem ou não quiserem entrar e campo, os dois levarão W.O.

18.02 Pontuação. Qualquer time que ganhar a partida por W.O. receberá 95 pontos ou a média dos pontos de seus jogos da fase em questão, o que for maior. O time que perdeu por W.O. recebe zero ponto nessa partida.

18.03 Irrevogabilidade. Uma vez que um W.O. tenha sido declarado, o time perdedor não poderá programar outro jogo e o placar será mantido, a não ser no caso do time não ter comparecido ao jogo devido à tabela de jogos.

19. Marcado com tinta

19.01 Marcado com tinta. O jogador será eliminado se estiver marcado com tinta.

- (i) Um jogador é considerado marcado com tinta se uma bola disparada de um marcador por um jogador vivo, adversário ou companheiro, atingi-lo ou qualquer coisa que esse jogador estiver vestindo ou carregando e essa bola estourar onde bateu, deixando uma marca de tinta.
- (ii) Se um juiz não vir uma bolinha disparada por um jogador vivo, do time oposto ou do seu próprio time, atingir aquele jogador ou qualquer coisa que ele ou ela esteja vestindo ou carregando, mas aquele jogador ou o equipamento daquele jogador estiver marcado com tinta, então esse jogador está eliminado. Geralmente, se a mancha é visível, é considerado um tiro válido. No caso do Juiz ter visto a bola atingindo o jogador ou seu equipamento e estourando, o jogador poderá ser retirado mesmo com uma mancha de tinta muito pequena.
- (iii) Contrariamente, um jogador não será eliminado mesmo se marcado com tinta no caso em que esse disparo tenha sido comprovadamente dado por um oponente já eliminado no momento do disparo. Ou então se a bola acertou o jogador ou seu equipamento/vestuário e não estourou.
- (iv) Caso identifique, o Juiz deve limpar os tiros não-válidos. Jogadores com tiros considerados não válidos e que se movimentarem antes que o Juiz tenha limpado, estão fazendo por sua própria conta.
- (v) Jogadores em movimento que são alvejados por um tiro óbvio e de fácil verificação devem imediatamente mudar sua trajetória afastando-se dos adversários e parar. Se houver uma jogada em que os juizes não tenham como determinar quem disparou e quem foi eliminado primeiro, nesse caso será considerada eliminação simultânea.

19.02 Tiros Óbvios. Dos jogadores que recebem um tiro óbvio espera-se que imediatamente anunciem seu último suspiro ("morri" ou "tô fora"), retirem a tarja e dirijam-se diretamente ao Dead Box. Tiros óbvios são tiros em todo o corpo do jogador e em seu equipamento, como por exemplo, mas não limitado a marcador, loader, cilindro, máscara, abas de máscara, parte frontal do cinto e chuteiras.

19.03 Tiros óbvios mas de difícil verificação. São tiros recebidos na parte de trás do corpo. Jogadores com tiros óbvios em locais de difícil verificação devem prioritariamente pedir a um companheiro do time que faça a checagem visual. Se for confirmado o tiro, o jogador deve seguir o procedimento para esses casos, anunciando seu último suspiro e dirigindo-se ao dead box. Se não houver companheiros por perto ou você for o último, peça para um Juiz fazer a checagem. Caso não siga esse procedimento e tenha um tiro óbvio, será considerado playing-on.

19.04 Tiros não-óbvios. São aqueles cujo impacto ocorre na parte de trás do cinto e nos pods (tubos). Nesse caso o jogador é eliminado, mas não há punição. Se um jogador com um tiro não-óbvio tomar ciência, seja por suas próprias ações ou por informações de seus companheiros de que está marcado com tinta, este tiro será considerado a partir de então um tiro óbvio. Qualquer parte do equipamento que fica à frente do jogador é considerado tiro óbvio.

20. Saída de campo

20.01 Procedimento. Jogadores eliminados devem remover a tarja, colocar o barrel socks (bloqueador de cano) no cano e dirigir-se diretamente para o dead box próximo à sua base no caminho mais curto possível ou então de acordo com a orientação de um Juiz de Campo se assim lhe for dito. Os jogadores eliminados devem permanecer no dead box até serem liberados pelo Juiz. Os jogadores eliminados devem sair do campo com todo o equipamento que estavam carregando quando foram eliminados. Veja as regras 22.03 e 23.04.

21. Condutas Ilegais

21.01 Continuar Jogando (Playing-On). Um jogador que continua a jogar depois de marcado com tinta caracteriza-se como playing-on. As atitudes caracterizadas como playing-on incluem, mas não se limitam a (depois que o jogador for eliminado):

- (i) Continuar a atirar ou manter-se no combate contra o oponente.
- (ii) Continuar a se mover, exceto se for para sair do campo de jogo pelo caminho mais curto ou em direção a um Juiz.
- (iii) Conversar, sinalizar ou de outra forma comunicar-se, seja com um Juiz, oponentes ou companheiros, exceto para dizer o último “suspiro” (“Morri!”, ou “Tô fora!”, por exemplo, apenas uma vez).
- (iv) Impedir a movimentação dos oponentes ou dos Juizes.
- (v) Dificultar a realização do paint check ou outra determinação do Juiz.
- (vi) Disparar o marcador ou então prover os companheiros com bolas ou equipamentos.
- (vii) Permanecer no jogo sem fazer nenhum esforço para sair do campo de jogo.

21.02 Trenzinho (Freight Training). Trenzinho é o ato de usar vários jogadores se movendo e agindo de forma que os líderes (que vão na frente), depois de serem marcados e eliminados impedem ou evitam que os demais jogadores do trenzinho sejam eliminados a tempo. Os juizes permitirão o trenzinho de continuar, mas aplicarão penalidades no caso de playing-on.

21.03 Limpar tinta. É definido como o ato doloso, intencional e deliberado do jogador de remover a tinta para evitar a eliminação ou impedir o Juiz de cumprir com a sua obrigação

21.04 Modificação de Marcadores. Os jogadores não podem modificar os marcadores durante o decorrer de um jogo, com a exceção de limpar a tinta do interior do cano, loader ou feed port. Veja a regra 22.02.

21.05 Interferência dos expectadores. Os expectadores podem observar os jogos e atividades em campo, mas não podem:

- (i) Passar instruções para jogadores em campo.
- (ii) Fazer comentários sobre jogadas que possam ser escutadas pelos jogadores em campo.
- (iii) Ter marcadores em mãos.
- (iv) De qualquer outra forma interferir com o jogo.

- (v) Membros de times e seus associados que interferirem ou comunicarem-se com os jogadores em campo irão imediatamente receber uma penalidade equivalente a Playing-on.

21.06 Conduta anti-esportiva. Jogadores serão eliminados se praticarem condutas anti-esportivas, e estarão sujeitos a penalidades (veja regras 23.03 e 23.04) que incluem, mas não se limitam a:

- (i) Atirar deliberadamente nos Juízes.
- (ii) Atirar deliberadamente num jogador eliminado (overshooting).
- (iii) Requisitar paint checks para distrair Juízes de checarem o próprio jogador (que pediu o paint check para um oponente) ou de seus companheiros.
- (iv) Insultar verbalmente qualquer jogador adversário, espectador ou Juiz.
- (v) Jogar o equipamento.

21.07 Comportamento embaraçoso, perigoso ou destrutivo. Times e jogadores participando de um torneio do CBP não deverão ter condutas que possam trazer má reputação para o Paintball, o organizador ou qualquer patrocinador. Durante a duração de um torneio os jogadores não devem disparar marcadores com bolinhas em qualquer área de uso não obrigatório de máscaras; molestar ou 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 (incluindo hotéis) ou participar de qualquer outra atividade ilegal, destrutiva ou perigosa que possa passar uma imagem negativa ao paintball. Qualquer jogador de comportamento agressivo pego violando essa regra será penalizado. Se após sofrer penalização, o jogador continuar com provocações ou com comportamento agressivo nas áreas comuns do torneio ele poderá ser suspenso por uma temporada inteira. Veja regra 23.05.

21.08 Aja de forma responsável. O CBP encoraja a todos os jogadores presentes em um torneio CBP que sejam responsáveis em relação ao paintball. Isso inclui manter os marcadores seguros e dissimulados quando não estiverem no paddock particular dos jogadores ou no campo de jogo. Os jogadores não devem disparar os marcadores fora do local do evento ou em hotéis ou em locais públicos. Ao conversar com o público devem falar do paintball de uma forma respeitosa e positiva. Os jogadores devem obedecer e respeitar todas as leis locais. Jogadores que agirem irresponsavelmente perante o paintball estarão sujeitos à regra 23.06 e podem ter a sua participação revogada de indefinidamente.

VI. Eliminações e Penalidades

22. Avaliação de Penalidades

22.01 Advertências verbais. Os juízes irão aplicar uma advertência verbal no campo pelos seguintes motivos:

- (i) Primeira transgressão. Primeira transgressão por erroneamente pedir um paint check ou pelo uso de linguajar inadequado.
- (ii) A advertência verbal pode ser dada por o jogador não estar com bloqueador de cano em área de uso não obrigatório de máscara ou de portar um marcador ostensivamente fora do paddock dos jogadores. Veja a regra 23.03
- (iii) Jogador saindo do dead box e interferindo no jogo durante o mesmo. Veja a regra 23.03 e 23.04

22.02 Eliminações. Juízes eliminarão jogadores pelos seguintes motivos:

- (i) Tiro. O jogador está marcado com tinta.
- (ii) Fora de perímetro. O jogador ou parte do corpo do jogador toca a linha perimetral ou a ultrapassa (independente se a linha, caso haja, é movida ou não).
- (iii) Segunda Transgressão. Segunda transgressão ao erroneamente pedir um paint check ou pelo uso de linguajar inadequado.
- (iv) Rendição. O jogador sem tiro que levantar seu marcador acima da cabeça ou gritar “Morri!” ou “Tô fora!” (ou algo do gênero), estiver sem tarja, andar junto com jogador(es) eliminado(s) ou criar a falsa imagem (simular) de ter sido eliminado (chamado de “dead man walks”).
- (v) Saída faltosa. O jogador não está com o cano encostado na base ao início do jogo.
- (vi) Abandonar equipamento ou uniforme. O jogador abandona o equipamento (fora squeegees, a bandeira, toalhinha ou pods, cheios ou não) no campo a mais de 1,5 m.
- (vii) Comprimir os bunkers. Os jogadores pegos alterando/mudando um bunker para ganhar vantagem para eliminar, como, por exemplo empurrar o marcador ou o corpo entre dois bunkers, comprimindo formatos, pisando, pulando em cima ou movendo o bunker fora de seu eixo serão eliminados. O contato inicial da mão no bunker será permitido contanto que não comprima excessivamente o formato ou mova o bunker fora de seu eixo.
- (viii) Check-Out Faltoso. Jogador vivo com tiro não óbvio no check out.
- (ix) Dead Man Walks é proibido. Como definido: jogadores que tomem atitude que levem os adversários ou Juízes a acreditar que o jogador está eliminado, incluindo mas não limitado a dizer-se morto ou eliminado, esconder a tarja, segurar o marcador acima da cabeça, colocar objetos no cano, andar com jogador eliminado, voltar quando um adversário avançar firmemente, serão eliminados. Jogadores que forem atingidos por um jogador fazendo um “dead man walks” serão recolocados no jogo a não ser que a tarja já tenha sido retirada.
- (x) O jogador é atingido em um local não óbvio.
- (xi) Não usar máscara.
- (xii) Violação de velocidade. Atirar entre 300 e 310 fps.
- (xiii) Jogadores que forem pegos mexendo nos marcadores durante o decorrer do jogo com a exceção de limpar a tinta de dentro do cano, loader ou feed port serão imediatamente removidos do jogo, exceto dentro da regra 7.08.

- (xiv) Jogadores que forem pegos jogando com o jersey fora do cinto ou calça.

22.03 One-for-One. A aplicação da penalidade de one-for-one (a remoção do jogador que cometeu a infração mais um companheiro) pode ocorrer pelas seguintes infrações:

- (i) Playing-On. Um jogador que continua a jogar depois de um tiro óbvio, mas não influencia no curso do jogo.
- (ii) Desobediência. O jogador desobedece uma ordem direta do Juiz (o Juiz deve usar muito bom senso).
- (iii) Agressão física. O jogador tenta um contato físico com uma outra pessoa no campo de uma forma hostil.
- (iv) Interferência de um espectador afiliado. Espectador que sabidamente é afiliado a um time ou jogador que fornece conselhos estratégicos.
- (v) Ferramentas. Jogador com posse de ferramenta em campo, mas sem usá-las.
- (vi) Check-out faltoso. Jogador vivo com tiro óbvio no check out.
- (vii) Táticas de distração. Requisitar paint check para distrair o Juiz de um tiro no jogador ou em outro companheiro.
- (viii) Freight training (trenzinho), aplicado para cada infração.

22.04 Two-for-One. A aplicação da penalidade de two-for-one (a remoção do jogador que cometeu a infração mais dois companheiros) pode ocorrer pelas seguintes infrações:

- (i) Playing-On. Um jogador que continua a jogar depois de um tiro óbvio e influencia no curso do jogo.

22.05 Three-for-One. A aplicação da penalidade de three-for-one (a remoção do jogador que cometeu a infração mais três companheiros) pode ocorrer pelas seguintes infrações:

- (i) Playing-On. O jogador dispara o marcador após tomar conhecimento da eliminação.
- (ii) Limpar. O jogador deliberadamente limpa tinta para evitar a eliminação.

22.06 Eliminação do último jogador. A aplicação das penalidades de 1, 2 ou 3 for 1 onde não haja mais jogadores vivos suficientes no campo resultarão no time adversário recebendo a posse e cravada de bandeira. Além disso, para cada jogador que não puder ser retirado, o time adversário irá receber um jogador vivo de volta na súmula, até um máximo de 7 jogadores.

22.07 Decisões da Arbitragem. As decisões da arbitragem durante um jogo permanecerão e não podem ser alteradas depois de um jogo a não ser em circunstâncias extremas quando a organização junto ao Juiz Master poderá alterá-las no caso em ele se envolva na questão.

22.08 Decisões da Organização. Casos dúbios referentes a penalizações e eliminações poderão ser analisados pela organização do CBP, a qual dará a palavra final.

23. Suspensões e desclassificações

23.01 Responsabilidade do time. Os times são responsáveis pela conduta de todos em sua lista de membros que inclui jogadores e colaboradores. Durante o evento, o seguinte critério será adotado em relação às suspensões e expulsões:

23.02 Suspensões. Aos jogadores podem ser aplicadas suspensões de um, três, ou seis jogos, de um ano ou expulsão do circuito. 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 um outro time até que a suspensão seja completada.

23.03 Suspensão de um jogo. Jogadores podem ser suspensos, fazendo com que o time jogue com 01 ou mais jogador(es) a menos por uma partida pela seguinte infração:

- (i) Insulto verbal, gesto ofensivo ou obsceno contra juízes, jogadores, espectadores, funcionário do torneio, ou qualquer pessoa dentro do evento, durante ou após o jogo.
- (ii) Momento de explosão. Jogar qualquer equipamento de uma maneira anti-desportiva. Chutar ou esmurrar os infláveis ou outros objetos.

23.04 Suspensão de três jogos. Jogadores podem ser suspensos, fazendo com que o time jogue com 01 ou mais jogador(es) a menos por três partidas pelas seguintes infrações:

- (i) 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...).
- (ii) Violação de velocidade caso identificada intenção em violar a velocidade para beneficiar a si próprio ou ao time. Nas demais situações de violação de velocidade o time será penalizado em 50 pontos.
- (iii) Reincidência em não usar bloqueador de cano no marcador em uma área de uso não obrigatório de máscara.
- (iv) Não manter o marcador dissimulado (escondido, dentro da mala, guardado) fora da área do paddock dos jogadores.
- (v) Reentrada ilegal. O jogador deixa o dead box e volta ao campo mas não dispara nenhuma bola.
- (vi) Over Shooting. Over shooting em qualquer outro jogador. Caracteriza-se o overshooting pelo dolo do disparo, não pela quantidade dos mesmos. A quantidade pode determinar o dolo.
- (vii) Marcador e cilindro ilegais. O jogador faltoso será suspenso por três jogos e o time perderá todos da partida em que for constatada a irregularidade.
- (viii) Disparar na tela com intensão de intimidar, ameaçar ou assustar qualquer frequentador do evento.

23.05 Suspensão de seis jogos. O jogador será suspenso e o time terá um jogador a menos por seis partidas pelas seguintes infrações:

- (i) Momento de explosão. Jogar qualquer equipamento de uma maneira anti-desportiva em direção a qualquer pessoa dentro do local do evento.
- (ii) Atirar dolosamente em Juízes.
- (iii) Atirar depois do juiz ter sinalizado sua eliminação.
- (iv) Atirar do dead box ou saindo dele.
- (v) Atirar com intuito de interferir no resultado do jogo, atingir ou intimidar juízes e jogadores

23.06 Suspensão de um ano. O jogador, ou o time, será suspenso por um ano ou expulso definitivamente do CBP pelas seguintes infrações:

- (i) Qualquer tipo de contato físico (chute, soco, empurrão, encontrão, etc...), 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 organização poderá decidir a expulsão definitiva do mesmo e/ou do time do circuito. A aplicação da suspensão de um ano fica a critério dos juizes e, posteriormente, será avaliada pela organização do torneio, podendo ser ratificada ou modificada pelos integrantes da mesma.

23.07 Desclassificação mais W.O. Um time será desclassificado de um torneio CBP e perderá todos os seus pontos do torneio para os respectivos times adversários pelas seguintes violações de regras:

- (i) Jogador proibido. Jogar com um jogador proibido (devido a não constar do roster, a constar do roster de um outro time, suspensão ou outra inelegibilidade)
- (ii) Usar equipamento especificamente proibidos.
Veja regra 10.02

VII. Programação, Pontuação e Ranking

24. Programação

24.01 Programação da primeira fase. Uma tabela completa da primeira fase de jogos consistindo de oponentes de cada time, campos em que irão jogar e o horário dos jogos será divulgada e disponibilizada no site oficial do CBP, www.megaplaypaintball.com.br e ou www.facebook.com/MegaPlayPaintball .

25. Distribuição

25.01 Distribuição. Os times serão distribuídos de acordo com o ranking (pontuação) da atual temporada. Para o primeiro evento da temporada os times serão distribuídos de acordo com a pontuação da temporada anterior. Se o time não estiver no ranking, será distribuído pelo comitê organizador.

25.02 Redistribuição após a primeira fase. A posição dos times no final da primeira fase é determinada pelo total de pontos ganhos em todos os jogos da fase, usando-se o critério de desempate da regra 27.03. Após a primeira fase, os times são redistribuídos.

26. Formato de jogos

26.01 Formato de jogos. O formato dos jogos de cada evento CBP fica suscetível ao número de times inscritos na etapa, podendo ser:

- (i) Primeira fase todos contra todos, na qual se soma os pontos corridos e classificam os 4 melhores pontuados. Semifinal com jogos melhor de três onde jogam o 1º x 4º e o 2º x 3º. Final com jogos melhor de três onde disputam o 1º X 2º e o 3º com o 4º.
- (ii) Primeira fase com times divididos em duas ou mais chaves. Haverá sorteio para dividir as chaves. Classificam os dois (ou mais) melhores de cada chave. Semifinal com jogos melhor de três onde jogam o 1º x 4º e o 2º x 3º. Final com jogos melhor de três onde disputam o 1º X 2º e o 3º com o 4º.

26.02 Partidas melhor de três. Nas partidas melhor de três interessa apenas a vitória contada pela cravada da bandeira. Os pontos de mortos, vivos, posse, cravada etc não contam. O time que fizer dois pontos primeiro (ganhando dois jogos) ganha a partida. No caso de um empate e uma vitória de cada lado, será decidido pelos critérios da regra 27.04.

26.04 Times irmãos. Se dois times irmãos forem agendados para jogar um contra o outro na primeira ou segunda fase então esses jogos serão movidos para o começo da tabela de jogos daquela rodada.

27. Pontuação

27.01 Pontuação dos jogos. A pontuação dos jogos será conduzida em uma base de 100 pontos da seguinte forma:

- (i) Jogador eliminado: 4 pontos
- (ii) Jogador vivo: 2 pontos
- (iii) Posse da bandeira: 20 pontos
- (iv) Cravada da bandeira: 50 pontos

27.02 Súmula e seus procedimentos. As súmulas serão preenchidas pelo Juiz Master do campo de jogo e mostradas aos dois capitães.

Não deve haver rasuras na súmula.

É obrigação de cada capitão checar a súmula ao final de cada jogo. Se um capitão achar algum erro na súmula uma nova planilha será preenchida pois não pode haver rasuras.

Quando os dois capitães concordarem sobre a súmula irão assinar e depois disso ela não será mais modificada mesmo que erros forem constatados, a não ser no caso de erros de cálculo, de matemática.

Se o capitão de um time se recusar a assinar a súmula por desacordo com a informação que ela contém, o juiz Master será chamado, explicará o caso juntamente com os dois capitães e irá tomar sua decisão. Mesmo que ainda assim um dos capitães não concorde com a decisão, o Juiz Master pode validar a súmula sem a assinatura desse capitão.

As súmulas de pontos serão preenchidas em uma via. As mesmas estarão à disposição dos capitães para consulta durante o evento.

Apenas erros matemáticos podem ser corrigidos após a pontuação ter sido colocada na tabela de pontos.

27.03 Empate nos pontos. Em caso de empate na primeira fase ou nas quartas de final, serão usados os seguintes critérios de desempate:

- (i) Resultados do combate direto, do jogo mais recente para o mais antigo.
- (ii) Resultados das fases anteriores, da último (mais recente) para a primeira (mais antiga);
- (iii) Menores eliminações contra o time nessa rodada
- (iv) Ranking do CBP

27.04 Empate na partida no caso de melhor de três. No caso de empate no formato melhor de três, será decidido da seguinte forma:

- (i) Cada time irá escolher um jogador para decidir no 1 x 1 num jogo de dois minutos.
- (ii) Se continuar o empate os times escolherão outro jogador cada e prosseguirão com os 1 x 1 até sair o desempate.
- (iii) Os lados do campo do 1 x 1 serão decididos na sorte (par ou ímpar, cara ou coroa).
- (iv) Os times terão um máximo de 5 minutos para selecionar e preparar o primeiro jogador para a o 1 x 1 e dois minutos para os seguintes.

28. Ranking

28.01 Formato. O título de 2015 do Circuito Brasileiro de Paintball é baseado em pontos acumulados nos eventos CBP. A temporada de um ano consiste em quatro eventos, os quais os times participantes obtêm pontuação.

28.02 Pontuação do Ranking (das Categorias Open e Amador). A pontuação dos times são:

1º. Lugar	50 pontos
2º. Lugar	47 pontos
3º. Lugar	45 pontos
4º. Lugar	43 pontos
5º. Lugar	41 pontos
6º. Lugar	39 pontos
7º. Lugar	37 pontos
8º. Lugar	35 pontos
9º. Lugar	33 pontos
10º. Lugar	31 pontos
11º. Lugar	29 pontos
12º. Lugar	27 pontos
13º. Lugar	25 pontos
14º. Lugar	23 pontos
15º. Lugar	21 pontos
16º. Lugar	19 pontos
17º. ao 30º Lugar	17 pontos
31º. ao 40º. Lugar	15 pontos
41º. ao 50º. Lugar	13 pontos
51º. em diante	10 pontos

28.03 Empate no ranking. Em caso de empate no ranking, ele será quebrado da seguinte forma:

- (i) Melhores Resultados, fora o descarte
- (ii) Pontuação Geral

28.05 Mudança de nome do time. Qualquer time que mudar o nome, acrescentando nomes, tirando ou alterando, perde todos os pontos já acumulados no torneio.