



CPPC/2026

CAMPEONATO PAULISTA DE PAINTBALL CENÁRIO

Livro de Regras – V01

1 - APRESENTAÇÃO:

1.1 – O Campeonato Paulista de Paintball Cenário/2026 – CPPC será composto por 03 (Três) etapas a serem realizadas dentro do Estado de São Paulo. Este campeonato contará apenas com a participação de jogadores devidamente federados, junto a FPESP ou qualquer Federação do Brasil. **(Todos os jogadores da equipe que irão participar do evento devem estar incluídos no roster/ficha de inscrição da equipe no site do RankPB).**

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

- 1ª Etapa CPPC:

29/03/2026 – APC/Atibaia

- 2ª Etapa CPPC:

28/06/2026 – Delta/Vargem Grande Paulista

- 3ª Etapa CPPC:

27/09/2026 – (A Confirmar)

Observação 1: Quando necessário, a FPESP disponibilizará a sua estrutura para o campeonato e o sedador deverá garantir condição mínima para realização do Campeonato: pontos de água corrente aos participantes, banheiros masculino e feminino (químicos ou não), lanchonete ou atendimento/serviço de bebidas, lanches e/ou salgados, área para o socorrista, organizadores do evento e representantes da FPESP, além de toda a estrutura de segurança necessária para a organização do Campeonato.

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

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

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

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

1.4 – Poderá haver limite máximo de equipes para o Campeonato, serão aceitas em 2026 inscrições apenas para categoria ELITE.

2 – INSCRIÇÃO/PREMIAÇÃO:

2.1 – Somente participarão os jogadores/equipes que efetuarem sua inscrição de forma antecipada até a data limite estipulada através da Ficha de Inscrição; não haverá exceções, a ficha será disponibilizada no grupo de whatsapp dos Capitães e estará à disposição de todos os interessados.

2.2 – O valor e o prazo de inscrição para as etapas serão da seguinte forma:

- 1ª Etapa

Categoria Elite:

R\$ 1.350,00 (Hum Mil Trezentos e Cinquenta Reais) por equipe
(Período: 16/02/2026 até 22/03/2026)

- 2ª Etapa

Categoria Elite e Novato:

R\$ 1.350,00 (Hum Mil Trezentos e Cinquenta Reais) por equipe
(Período: 15/05/2026 até 21/06/2026)

- 3ª Etapa

Categoria Elite e Novato:

R\$ 1.350,00 (Hum Mil Trezentos e Cinquenta Reais) por equipe
(Período: 14/08/2026 até 20/09/2026)

2.3 – Os limites máximos de jogadores inscritos por time são de 08 (Oito) integrantes e no mínimo 05 (Cinco) integrantes, na falta de algum integrante no dia do campeonato, não serão aceitas substituições de última hora, pois, havendo tal necessidade a referida troca deverá ser comunicada diretamente a FPESP com o mínimo de até 02 (Dois) dias uteis antes da etapa.

Observação 1: As equipes/times não tem limite de alteração entre os titulares e reservas durante a etapa.

Observação 2: Estão liberadas as mudanças de jogadores entre equipes e categorias durante o ano, ou seja, caso um jogador participar por uma determina equipe na 1ª Etapa, este pode jogar por outra equipe na 2ª Etapa e mudar novamente para outra ou ainda voltar a jogar pela equipe inicial na 3ª Etapa.

Observação 3: A equipe deverá manter entre seus jogadores inscritos, o mínimo de 03 (Três) integrantes fixos durante o ano para manter sua **pontuação ou classificação**, caso a FPESP identifique alterações acima do estipulado a mesma será penalizada com a perda da pontuação acumulada até o momento da competição.

Observação 4: A FPESP irá divulgar antes do início do Campeonato a listagem com a classificação de cada jogador e sua categoria baseado no encerramento do campeonato do ano anterior e servirá de base para inscrição dos atletas em 2026 (Relação atualizada no site da FPESP: <https://www.fpesp.com.br/atletasEquipes.php>).

Observação 5: Liberada a inscrição de jogadores da Categoria D3-Open (Speed) apenas na Categoria Elite.

Observação 6: Jogador classificado como Elite, não será rebaixado para categoria Novato, independentemente de ter jogado pouco ou não ter jogado nos últimos anos. A Categoria Novato será única e exclusivamente para jogadores iniciantes.

Observação 7: Apenas os jogadores que participaram de pelo menos (02 (Duas) Etapas) sobem de categoria (Novato para Elite), os demais jogadores que participaram apenas de uma etapa, permanecem na mesma categoria, mas esta condição não impede que joguem na categoria Elite.

Observação 8: A FPESP poderá efetuar as averiguações e aplicar as penalizações referente as observações 3, 4 e 5 no momento que identificar a irregularidade, podendo acontecer antes, durante ou após a etapa e aplicar a decisão de penalidade que poderá variar de -50 a -200.

Observação 9: A equipe que não tiver seu quadro de competidores completo também poderá competir, e não será penalizada pelo número de jogadores não participantes, apenas a equipe adversária que receberá os pontos pela ausência do jogador, como se este tenha sido eliminado, conforme tabela 3.3.

2.4 – Cada equipe poderá optar por qualquer uma das etapas que queira participar, mas lembramos, que a não participação de alguma etapa interferirá diretamente na pontuação e no resultado final da classificação do Ranking Paulista das equipes e dos jogadores e poderá ter sua inscrição bloqueada para participação de outros Torneios e Campeonatos.

Observação 1: O limite ideal de vagas por etapa/por categoria são de 16 (dezesesseis) equipes/times e será preenchido de acordo com a ordem de inscrições; em havendo mais equipes a FPESP poderá alterar os horários e os dias para melhor adequar o campeonato.

Observação 2: Em havendo a necessidade da utilização de sorteio para definir chaves o critério utilizado, no caso de ser a 1ª Etapa do Ano, será o ranqueamento geral do ano anterior, seguindo os critérios abaixo para distribuição das equipes por chaves:

02 CHAVES	
A	B
1º Colocado	2º Colocado
4º Colocado	3º Colocado
5º Colocado	6º Colocado
8º Colocado	7º Colocado
9º Colocado	10º Colocado
12º Colocado	11º Colocado
...	...

ou

03 CHAVES		
A	B	C
1º Colocado	2º Colocado	3º Colocado
6º Colocado	5º Colocado	4º Colocado
7º Colocado	8º Colocado	9º Colocado
12º Colocado	11º Colocado	10º Colocado
13º Colocado	14º Colocado	15º Colocado
18º Colocado	17º Colocado	16º Colocado
...	...	...

Observação 3: Para novas equipes ou equipes não ranqueadas, estas serão posicionadas ao final de cada Chave a critério da FPESP.

Observação 4: No caso do sorteio nas demais etapas será considerado o Ranking Final Geral das Equipes da etapa(s) anterior(es), obedecendo os mesmos critérios de distribuição das equipes, conforme acima.

Observação 5: Em havendo a necessidade da criação de mais chaves, fica a critério da FPESP a distribuição das equipes conforme o ranqueamento da Observação 4.

Observação 6: Quando houver quantidades diferentes de equipes nas chaves a FPESP irá avaliar e levar em consideração o Formato de Disputa + Horário de Início e Término da etapa/torneio e irá definir entre uma das opções abaixo:

- 1- A chave que possui mais equipes poderá fazer um jogo/rodada a menos e fica definido que a última rodada que seria definida na Tabela de Jogos não será realizada, ou
- 2- A chave que possui menos equipes poderá fazer um jogo/rodada a mais e fica definido a repetição da primeira rodada que foi definida na Tabela de Jogos.

Observação 7: Em acontecendo de equipes/times (apenas com a identificação 1,2,3.... ou A, B, C.... ou ainda um nome para separação da 1ª, 2ª, 3ª....equipe/time) caírem na mesma chave, neste caso, estes farão os primeiros confrontos a fim de não proporcionar nenhum tipo favorecimento, este critério se aplicará em todas as etapas e categorias, ou seja, os confrontos entre equipes/times de mesmo nome serão os primeiros a serem jogados e serão observados com critério e na eventual confirmação de qualquer atitude antidesportiva, ambas as equipes sofrerão as perdas dos pontos conquistados na partida bem como serão penalizadas em -100 pontos cada uma.

2.5 – As equipes inscritas na 1ª etapa deverão jogar todas as demais etapas com o mesmo nome, não serão aceitas variações e/ou complementos no nome das equipes/times durante a competição; caso ocorra, a equipe/time poderá perder os pontos conquistados/acumulados até o momento da competição e recomeçará do zero.

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

(ELITE):

1º Lugar: TROFEU + MEDALHAS + PREMIO e/ou BRINDES

2º Lugar: TROFEU + MEDALHAS + PREMIO e/ou BRINDES

3º Lugar: TROFEU + MEDALHAS + PREMIO e/ou BRINDES

2.7 – Para os Campeões do Ano a premiação será da seguinte forma:

(ELITE):

1º Lugar: TROFEU + MEDALHAS + PREMIO e/ou BRINDES

2º Lugar: TROFEU + MEDALHAS + PREMIO e/ou BRINDES

3º Lugar: TROFEU + MEDALHAS + PREMIO e/ou BRINDES

Parágrafo Único: Apenas equipes que participarem de todas as etapas do Campeonato estarão concorrendo as melhores equipes do ano/Campeões Paulista, equipes com número menor de participações no campeonato corrente estão automaticamente fora da premiação e do título Paulista.

2.8 – Em ocorrendo empate entre as equipes nas primeiras posições, desde que esgotado todos os critérios de desempate, ou seja, 1º Lugar, 2º Lugar e 3º Lugar, esta é uma condição não prevista e a premiação é única para cada colocação, neste caso, a FPESP irá providenciar um novo jogo de Troféu e Medalhas, entrará em contato com os Patrocinadores e apoiadores para estudar a melhor forma para premiar com os demais brindes, sendo que nenhuma das equipes que empataram levará qualquer premiação naquele momento.

Observação 1: Para as fotos de divulgação cada equipe poderá se utilizar do Troféu e das Medalhas que serão devolvidas a FPESP, assim que tivermos toda a premiação serão entregues as equipes. No caso de alguma equipe e/ou jogador não devolver o Troféu e/ou as medalhas será considerado com uma Ação Antidesportiva e estará sujeito a penalização de -200 Pontos e julgamento do TED-Tribunal de Ética Desportiva.

2.9 – Para a escolha nas etapas dos melhores jogadores em campo cada Capitão ou os Árbitros de Campo escolherão o nome do jogador, no caso da escolha ser feita pelos Capitães, estes deverão escolher um jogador de outra equipe, ou seja, não poderá escolher jogador de sua própria equipe/time.

Observação 1: De posse do resultado da votação, em ocorrendo empate, o mesário escolherá o melhor jogador.

3 – PONTUAÇÃO:

3.1 – A pontuação será registrada em cada etapa e serão anotados/acumulados para determinar sua posição na etapa e a classificação final do ano.

3.2 – Tabela de Pontuação das etapas:

1º Lugar: 50 Pontos	7º Lugar: 37 Pontos	13º Lugar: 25 Pontos
2º Lugar: 47 Pontos	8º Lugar: 35 Pontos	14º Lugar: 23 Pontos
3º Lugar: 45 Pontos	9º Lugar: 33 Pontos	15º Lugar: 21 Pontos
4º Lugar: 43 Pontos	10º Lugar: 31 Pontos	e assim sucessivamente....
5º Lugar: 41 Pontos	11º Lugar: 29 Pontos	
6º Lugar: 39 Pontos	12º Lugar: 27 Pontos	

3.3 – Tabela de pontos por partida/objetivo:

DESCRIÇÃO	PONTOS
JOGADOR ADVERSÁRIO ELIMINADO/AUSENTE	+ 06
AQUISIÇÃO/POSSE DA BANDEIRA	+ 20
MISSÃO CONCLUÍDA	+ 50
“WO” (Não presença da equipe no Torneio/partida) ²	+100/-50

¹ Não será aplicada pontuação negativa a equipe incompleta, mas a equipe adversária leva os pontos como jogador eliminado.

² Será aplicada pontuação de +100 a equipe presente e -50 a equipe ausente (por partida).

4 – FORMATO DO TORNEIO:

4.1 – Poderá ser formada 01 (Uma) única chave ou mais Chaves em cada etapa, dependendo da quantidade de inscritas, neste caso a FPESP poderá adequar o melhor formato de disputa.

4.2 – As equipes/times se enfrentaram dentro de sua chave, no sistema de confronto direto, ou seja, todos contra todos na condição de “Turno” ou havendo a possibilidade, “Turno” e “Retorno” ou ainda confronto com a(s) outra(s) chave(s), sendo que os jogos/saída de cada lado do campo serão definidos pela FPESP, de modo que todos joguem proporcionalmente a mesma quantidade de cada lado do campo.

Observação 1: O critério de disputa poderá ser de pontos corridos ou ter várias etapas/fases até ao final.

Observação 2: Poderá haver formatos diferentes entre as etapas.

4.3 – Para o critério de desempate entre as equipes nas etapas, será considerado o confronto direto realizado entre elas para determinar o vencedor/posição final e na eventualidade de ocorrer empate, será analisado se alguma das equipes/times possui penalização, em havendo, será considerada como desempate a favor da equipe/time não penalizada.

Observação 1: Haverá um peso diferente para as penalidades, ou seja, as penalidades que não carreguem pontuação negativa no resultado da partida terão Peso 1 e já as penalidades que carreguem pontuação negativa para o resultado da partida terão Peso 2 e neste caso, o menor Peso da penalidade(s) será o fator de desempate.

Observação 2: Se o empate persistir será considerado o confronto direto realizado com a próxima equipe/time logo abaixo, ou seja, se as 02 (Duas) primeiras equipes/times (por exemplo) fecharam com 100 pontos e a terceira equipe/time (por exemplo) com 80 pontos, valerá o confronto com esta terceira equipe/time, no caso das equipes/times tiverem vencido este adversário será verificado o resultado da partida, ou seja, o placar final e quem tiver alcançado a maior pontuação levará a posição. No caso de ainda persistir o empate será verificado a aplicação de penalidade(s), conforme item 4.3 e Observação 1 e assim sucessivamente com as demais equipes/times posicionadas abaixo até ocorrer o desempate.

Observação 3: No caso de o empate ser entre a segunda e a terceira equipes ou terceira e quarta equipe e/ou com demais equipes com mesma pontuação, vale o mesmo critério de desempate conforme citado no item 4.3, Observação 1 e 2, em não havendo equipes abaixo para o desempate, valerá também os confrontos com as equipes que estiverem posicionadas no topo da classificação, neste caso, utilizaremos as equipes na ordem de classificação: 1ª, 2ª e etc.

Observação 4: Para o critério de desempate entre equipes em chaves diferentes será verificada se alguma equipe/time possui penalização conforme Observação 1 do item 4.3 e persistindo o empate, 1º critério será somado a quantidade de cravadas, 2º critério a quantidade de posses de bandeira e 3º critério a menor quantidade de jogadores eliminados da equipe.

Observação 5: Para o critério de desempate entre as equipes/times no final do ano para determinar a classificação geral do paulista/Ranking, será utilizado os seguintes critérios:

- A) Confronto direto nas etapas, ou seja, vitórias sobre o adversário,
- B) Pontuação total obtida no ano, somatória dos pontos conquistados sobre o adversário,
- C) Penalizações sofridas obedecendo ao critério na Observação 1 – item 4.3,
- D) Melhores classificações no ano dentre todas as etapas e
- E) Persistindo o empate ocorrerá uma disputa de X1.

Observação Único: Para a disputa no X1 cada Capitão de equipe indicará um jogador para a disputa, o tempo será de 03 minutos e o jogador utilizará apenas um loader de bolinhas, será declarado vencedor aquele que eliminar o adversário ou capturar a bandeira e cravar na base adversária dentro do tempo estipulado.

5 – RANKPB - RANKING DAS EQUIPES E JOGADORES:

5.1 – A partir de 2026, cada jogador deverá providenciar seu cadastro junto ao RankPB, caso já possua o cadastro por conta de outras Competições e/ou Campeonatos, certifique-se apenas de ter cadastrado também seu CPF para compor as informações do seguro. (<https://rankpb.com.br/login.php>)

5.2 – Após o cadastro de cada jogador no RankPB o Capitão ou Representante da equipe pode efetuar a inscrição dos jogadores no hoster do CPPC informando apenas o número/código de cadastro do RankPB.

5.3 - Apenas os jogadores que participaram de 50% do Campeonato sobem de categoria, os demais jogadores permanecem na categoria de origem, mas podem optar em subir de categoria, vide item 2.3 – Obs 7.

5.4 - A pontuação dos atletas a partir de 2026 seguirá as Regras e Condições do RankPB, segue:

a)DIVISÕES DAS CATEGORIAS E PONTUAÇÃO:

- D3 ACIMA DE 4000 PONTOS
- D4 DE 1750 PONTOS A 3999 PONTOS
- D5 DE 0 A 1749 PONTOS **

** Em 2027 será rebaixado a pontuação da D5 para o limite de 1349.

PONTUAÇÕES NOS EVENTOS 5 JOGADORES LINHA:

- O TIME QUE FICAR EM 1º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 250 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 2º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 230 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 3º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 200 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 4º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 190 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 5º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 180 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 6º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 170 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 7º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 160 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 8º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 150 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 9º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 140 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 10º LUGAR OU ABAIXO CADA JOGADOR RECEBE 100 PONTOS

PONTUAÇÃO NOS EVENTOS 3 JOGADORES LINHA:

- O TIME QUE FICAR EM 1º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 150 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 2º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 130 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 3º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 100 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 4º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 90 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 5º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 80 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 6º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 70 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 7º LUGAR CADA JOGADOR RECEBE 60 PONTOS
- O TIME QUE FICAR EM 7º LUGAR OU ABAIXO CADA JOGADOR RECEBE 50 PONTOS

PONTUAÇÃO NOS EVENTOS X1:

- O JOGADOR QUE FICAR EM 1º LUGAR RECEBE 150 PONTOS

Obs 1: Em 2027 será somado as pontuações de 2025 a todos os jogadores de SP, conforme conversão de pontuação do CPP para o RankPB.

Obs 2: Em 2026 os jogadores que forem se cadastrar pela primeira vez no RankPB já receberam a pontuação de 2025 convertida do CPP para o padrão Rankpb.

b)REGRAS GERAIS RANKPB:

1º- Toda informação fornecida ao site RANKPB no ato do cadastro é de inteira responsabilidade do jogador. Qualquer informação inverídica fornecida pelo jogador, o mesmo será penalizado conforme as regras do campeonato que ele participar.

2º- No ato do cadastro, o jogador informa em qual categoria pertence. Essa categoria deve ser igual ou superior a do estado / federação que ele pertence. Caso haja alguma divergência, será verificado sua categoria junta a federação ou campeonato ao qual o jogador está participando, e o mesmo será reclassificado para a categoria superior sem aviso prévio. Caso o mesmo tenha participado de algum evento antes de sua reclassificação os organizadores do evento serão informados e o time sofrerá as punições descrita em seu livro de regras.

3º- O jogador que durante o cadastro informou uma categoria superior à sua atual, caso não tenha participado em nenhum evento ranqueado pelo sistema, poderá solicitar sua reclassificação para sua categoria correta. Caso o mesmo tenha informado uma categoria superior à sua e tenha participado de algum evento ranqueado pelo sistema o mesmo não será reclassificado para categoria inferior

4º- Os jogadores que não tem classificação no sistema RANKPB e sua região não tem ranqueamento, caso tenham participado dos campeonatos locais e ficaram classificados em 1º, 2º ou 3º lugar, durante o ano anterior não poderão se cadastrar como D5 no sistema. Caso isso ocorra ele será reclassificado para D4 ou D3 e poderá sofrer as penalidades previstas no evento em que ele participou.

Obs 1: O jogador que estiver em mais de um roster de time em uma mesma etapa de campeonato², caso a regra permita, será pontuado com a maior pontuação do time melhor classificado. E receberá somente 1 pontuação. No seu histórico, aparecerá as duas pontuações porém no seu somatório será considerada somente a maior, contudo caso o mesmo não participe de mais etapas atingindo a quantidade de 4 notas ou mais, o mesmo receberá as duas pontuações da etapa que participou ou a respectiva quantidade de notas que conquistou.

c) RECLASSIFICAÇÕES POR IDADE

1- O jogador poderá solicitar somente uma reclassificação por idade para categoria inferior à sua durante seu período de cadastro no sistema. A reclassificação do jogador poderá ser feita somente da categoria atual a que ele pertence para uma categoria inferior. Exemplo: Somente da D3 para D4, pois não há rebaixamento da D4 para D5, exceto item 2.

2- O jogador depois de ser classificado como D4 não poderá voltar mais para a categoria D5, salvo se sua idade for superior a 56 anos, contudo esse jogador poderá solicitar essa reclassificação somente 1 vez, desde que não seja D3.

O jogador que tiver idade, igual ou inferior a 16 anos poderá solicitar sua reclassificação de categoria de D3 para D4 voltando assim a ter 2000 pontos.

O jogador que tiver idade, igual ou superior a 52 anos, poderá solicitar sua reclassificação de categoria de D3 para D4.

d) RECLASSIFICAÇÕES POR TIME (Somente Speed)

Os jogadores do time que ficarem em último da categoria D3, poderão solicitar sua reclassificação para D4 desde que:

a) O time tenha participado de todas as etapas do circuito.

b) O jogador solicitante deverá ter sido inscrito em 100% no roster de todas as etapas.

e) RECLASSIFICAÇÕES POR TEMPO SEM JOGAR

O Jogador (Apenas para categoria D3) – O jogador que não participou de nenhum evento da modalidade ((Speed - exemplo: CPP, BXL, LCD500, X3 e outros)(Cenário – exemplo: CPPC, CBPC e outros) nos últimos 02 (dois) últimos anos, poderá solicitar sua reclassificação para Categoria abaixo a que atuou quando da sua última participação, ou seja, se a última partida foi na D3, reclassificado poderá jogar na D4.(Não haverá rebaixamento da categoria D4 para D5).

Obs 1: Qualquer jogador de uma categoria mais baixa, poderá jogar em uma categoria acima numa mesma equipe ou alternar cada etapa por uma equipe diferente a qualquer tempo, mas será classificado/pontuado na sua categoria de origem.

Obs 2: Jogador classificado na categoria D4 que for jogar por uma equipe da categoria D3 (por iniciativa própria) e caso a equipe for Campeã este jogador subirá automaticamente para categoria D3, mesma situação se aplica para jogador classificado na categoria D5 jogando por uma equipe na categoria D4 ou D3, ou seja, subirá para a categoria D4.

f) PROCESSAMENTO DO SISTEMA (RECLASSIFICAÇÕES)

As reclassificações de ranking serão realizadas todo fim de ano, somando as 4 maiores notas, ou as maiores notas em caso de menos de 4, que o jogador adquiriu durante o ano. Esse processamento será realizado somente no fim do ano para não causar transtorno ao jogador durante o ano nos eventos em que o jogador estiver participando.

5.5 – A FPESP avaliara a condição do Atleta e sua categoria baseado no RankPB de jogadores, histórico e participação em torneios de competição da modalidade tanto em São Paulo quanto em outros Estados, será mantido o ranqueamento do jogador conforme sua categoria ELITE (D3 ou D4) ou NOVATO (D5).

5.6 – No caso de a FPESP estar filiada ou participar do grupo da CBP – Confederação Brasileira de Paintball ou outra entidade, ou ainda participar de algum torneio de sua escolha e for contemplada com vagas para participação destes torneios em 2026, o critério de seleção das equipes obedecerá a classificação final do CPPC/2026, não havendo a possibilidade será considerada a classificação final do CPPC/2025.

Observação 1: Concorreram as estas vagas as equipes da categoria Elite e terão direito a(s) vaga(s) aquelas equipes que participaram de todas as etapas do CPPC, ou seja, equipes que eventualmente participaram de apenas 01 ou 02 etapas não terão direito as vagas num primeiro momento, somente após este critério de seleção se ainda houverem vagas em aberto a FPESP poderá incluir estas outras equipes.

Observação 2: A critério da FPESP uma das vagas para participação nestes torneios poderá ser destinada a melhor equipe ranqueada nos últimos 03 (Três) anos da categoria Elite, onde a mesma, não figurou diretamente entre as melhores equipes do atual ou último CPPC.

6 – ÁREA E COMPETIÇÃO:

6.1 – Os locais/cenários para as etapas classificatórias do campeonato + o local da final, poderão ser diferentes, podem ser utilizados as seguintes áreas/configurações: somente mata, campo com obstáculos, ambiente confinado ou semi confinado, ou ainda uma mescla das áreas anteriores, mas a área de competição será demarcada previamente tendo como parâmetros medidas máximas de 60m (largura) X 100m (comprimento) e mínimas de 40m (largura) X 60m (comprimento) e deverá permitir ação dos jogadores de todos os lados.

Observação 1: A FPESP aconselha que a área não seja considerada um speednário, ou seja, apenas com pequenos obstáculos de no máximo 1,50m (Hum Metro e Cinquenta Centímetro de Altura), deverá permitir o máximo de visualização da arena de jogos, o local deverá possuir o maior número de obstáculos com altura suficiente para movimentação dos jogadores a fim de proporcionar maior grau de dificuldade e disputas entre as equipes/times.

Observação 2: Os obstáculos implantados na área de jogo não podem ser vazados e permitir disparos entre sua estrutura (exceção se houver aprovação da maioria dos Capitães presentes/participantes), caso haja a junção de mais de um obstáculo para fechar uma proteção também não será permitida o disparo entre estes obstáculos, salvo se houver uma distância mínima de 15cm, mas deverá ser de conhecimento de todas as equipes/times participantes.

Observação 3: Para locais que exista construções, paredes, portas, janelas e balcões que possuam furos ou buracos, os mesmos devem ser isolados e/ou fechados, a menos que permitam jogabilidade de ambos os lados com medidas mínimas de 15cm² e também de conhecimento de todos as equipes/times.

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

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

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

6.3 – Cada partida/jogo terá a duração máxima de 05 minutos.

6.4 – Os jogos serão alternados entres as equipes, categorias e chaves (se houverem), turno e retorno, deste modo às equipes terão tempo para se reorganizar e se preparar para o próximo jogo.

6.5 – O Juiz Master em campo irá começar o jogo dizendo aos jogadores para remover o “Barrel Sox” e se aprontar para os 10 segundos, em seguida inicia o jogo, desta forma, ambas as equipes/times escutam claramente o aviso.

Observação 1: Os marcadores dos jogadores devem estar com os canos tocando o “Gate/Portal”, “Dead Box”, ou base de saída, nesta situação, os jogadores não devem estar atrás da linha de partida.

Observação 2: Para início do Jogo o Juiz Master irá dar um aviso após a contagem dos 10 (Dez) segundos, dizendo “Valendo” ou utilizar um sinal sonoro característico (apito ou buzina).

Observação 3: O tempo de jogo oficial é marcado pelo Juiz Master ou um Juiz de Campo indicado por ele, no caso de o jogo ter de ser interrompido por causa de uma emergência médica ou outro motivo, o tempo deverá ser anotado pelo Master ou por algum juiz de campo por ele indicado e reiniciado posteriormente.

Observação 4: Caso algum jogador tenha uma falsa saída ou queimar a saída, por uma falha de comunicação, o Juiz Master pode parar o jogo e recomençar novamente como se ele não tivesse iniciado, esta situação ficara a critério do Juiz Master.

Observação 5: Apenas o Juiz Master pode declarar uma parada, sendo suspensão temporária ou definitiva do jogo, obedecendo as seguintes condições:

- (a) Nos casos de emergência médica,
- (b) Condições climáticas perigosas ou outros atos da Natureza e
- (c) Briga no campo de jogo.

6.6 – No caso de suspensão temporária os Juizes de Campo memorizarão a posição dos jogadores no instante da parada, os juizes devem garantir que os jogadores permaneçam nas suas posições, todos serão checados e serão retirados os jogadores eliminados antes da parada do jogo.

Observação 1: Os jogadores não podem reabastecer nesse meio tempo (nem ar e nem bolas).

Observação 2: Se no momento da parada houver penalidades a aplicar, elas serão aplicadas e no caso de jogadores retirados devido a uma ação ilegal que levou à parada do jogo, esses não poderão ser colocados de volta ao jogo, salvo a avaliação do Juiz Master através do julgamento da ação ilegal.

Observação 3: O tempo continuará do exato momento da sua parada.

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

6.8 – A quantidade de bolinhas para cada jogador em cada jogo será de 01 loader.

Observação 1: As bolinhas não deverão ultrapassar a quantidade de 01 loader, logo se o jogador optar em entrar em campo com 01 (Um) marcador primário e 01 (Um) marcador secundário, as bolinhas deverão ser distribuídas entre os 02 (Dois) equipamentos.

Observação 2: Não serão aceitas adaptações e/ou loaders caseiros, loader denominado “Caixa D’agua” com capacidade acima de 300 bolinhas também não será aceito.

6.9 – O objetivo de cada jogo será único para todas as equipes, ou seja, capturar a bandeira ao centro do campo e levar até a base adversária dentro do tempo estipulado.

Observação 1: A pontuação pela posse da bandeira, conclusão da missão e eliminação dos jogadores adversários está determinada conforme a tabela no item 3.3.

Observação 2: A estratégia ficará a critério de cada equipe/time, não há necessidade da eliminação da equipe adversária para vencer o jogo, mas conforme tabela de pontuação, quanto maior o número de pontos que a equipe/time conquistar, melhor será a sua classificação.

Observação 3: Serão posicionadas 02 bandeiras no centro do campo para cada equipe, uma de cada lado, ou seja, uma posicionada no centro mais para a direita e outra posicionada no centro mais para a esquerda, ou poderão ser posicionadas no campo adversário ou ainda a critério da FPESP para maior dificuldade ou jogabilidade posicionar as bandeiras em outros locais/pontos específicos, mas uma vez que as bandeiras de cada equipe forem posicionadas, não poderão ser tocadas ou removidas pela equipe adversária.

Observação 4: A equipe só poderá tocar e remover a sua bandeira que será determinada pelo lado de saída do campo e como dito, deverá ser levada até a base adversária.

Observação 5: A equipe poderá pegar, ao seu critério, as 02 bandeiras destinadas a equipe, mas valerá apenas uma única posse e uma única conclusão de missão.

Observação 6: O jogador que estiver carregando a bandeira deverá levá-la à vista, não podendo escondê-la ou tentar enganar o time adversário, isto para garantir maior competitividade entre as equipes, mas a qualquer momento a bandeira poderá ser passada entre os jogadores vivos da equipe.

Observação 7: No caso de um jogador da equipe/time “A” estiver de posse da bandeira e estiver conduzindo ao local do objetivo e o mesmo for alvejado/eliminado, este deverá deixar a bandeira imediatamente no mesmo local de sua eliminação, preferencialmente no obstáculo mais próximo para que fique à vista, sendo que a equipe/time adversária “B” não poderá capturar, conquistar ou move-la deste local, apenas proteger e/ou manter uma contenção se assim desejar, porém a bandeira fica a disposição de ser adquirida por outro integrante da equipe/time “A” para conclusão do objetivo, mas uma vez retirada a bandeira a posse já será computada a equipe, mesmo que não complete a missão ou posteriormente todos os integrantes sejam eliminados.

Observação 8: A posse será caracterizada pela remoção da bandeira, apenas o toque “pela mão” não será considerado posse, por um dos integrantes da equipe, sendo constatada e ratificada pelo juiz mais próximo.

6.10 – Para a conclusão do objetivo o jogador deverá levar a bandeira até base adversária, o Juiz imediatamente informa ao Juiz Master e esse finaliza o tempo, o jogador que completou o objetivo é checado:

Observação 1: Se no jogador que completou a missão/objetivo, após inspeção, for achado uma mancha de tinta sofrerá punição conforme tabela de penalização 9.1.

Observação 2: Se o jogador que efetuou a posse da bandeira passar a mesma a outro integrante da equipe para completar a missão/objetivo, após inspeção, for achado uma mancha de tinta, sofrerá punição conforme tabela de penalização 9.1. (O fato de passar o artefato a outro integrante não isenta sua penalidade junto a equipe/conclusão do objetivo)

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

7 – REGRAS E CONDIÇÕES:

7.1 – Para o campeonato deste ano serão liberados todos os equipamentos destinados à prática da modalidade Cenário, RA ou Speed, independente de cores ou camuflagens, cada jogador pode configurar seu equipamento da melhor forma, pois para cada disputa haverá limitação de uso de bolinhas, neste caso estão liberados os equipamentos semiautomáticos, automáticos e eletrônicos nas versões/modelos: curtos, longos e pistolas.

Parágrafo Único: Na utilização dos marcadores de cenário, RA ou simulacros, estão liberadas todas as suas variações e acessórios de personalização, lembramos que a ponta do marcador a ser utilizado no campeonato deverá estar caracterizada de vermelho conforme recomendação da CBP-Confederação Brasileira de Paintball e determinação do Exército, obedecendo ao seguinte critério da FPESP:

- a) As pontas dos canos deverão estar preferencialmente pintadas de vermelho, mas também serão aceitas as pontas adesivas com fita vermelha até a medida de 1,5cm,

7.2 – Não serão aceitos equipamentos de Air-soft, apenas Paintball, nos calibres “0.43” e “0.68”.

7.3 – Não serão aceitas bolinhas sólidas ou maciças e powder-ball (Talco), apenas bolinhas de tinta.

Observação: Bolinha com tinta vermelha é proibida, os jogadores utilizando esta cor de tinta o farão por sua própria conta e risco e estarão sujeitos às penalidades da tabela 9.1 de penalização.

7.4 – Todos os jogadores que optarem pela utilização de fardas ou uniformes militares não serão exigidas padronização das mesmas nas equipes/times, estão liberadas todas as estampas e camuflagens, mas está expressamente proibido o uso de fardas/padrões das forças militares brasileiras (Exército, Marinha e Aeronáutica), bem como utilização de padrões de uniformes das forças públicas (Policias Civil e Militar).

Observação 1: Não serão aceitas estampas/padrões das forças militares brasileiras inclusive nos acessórios: Colete, Colete tático, shemagh, bandanas, lenços, camel-back, porta objetos e outros.

Observação 2: Os jogadores podem usar vestuário de cabeça para protegê-la, esse vestuário não pode ser mais comprido que 2,5cm abaixo da linha dos ombros. As bandanas e/ou pescoceiras não podem ser utilizadas em qualquer outro lugar que não seja a cabeça ou o pescoço. (Está proibido o uso de gorros de lã, perucas e outras proteções/vestimentas não apropriadas a pratica do Paintball)

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

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

Observação 1: Só serão aceitas camisetas coletes e coletes de treino, para as mulheres e os atletas que utilizarem Jersey sem revestimento/proteção.

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

Observação 3: As Jerseys não podem ter listras pretas e brancas ou de alguma forma serem feitas de uma forma que possam ser confundidas com as vestimentas dos juízes.

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

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

7.6 – Está expressamente proibido o uso dos seguintes itens/vestimentas abaixo:

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

- Regatas, camisas, camisetas, polos, Jerseys (todos de manga curtas), onde os braços fiquem amostra, salvo se utilizar cotoveleiras de Speed ou Cenário que proteja das mãos até acima da dobra do braço ou manga comprida por baixo.

- Paletós, blazers, casacos mesmo camuflados e blusas de moletons.

- Bermudas, shorts, sungas, onde as pernas fiquem amostra, salvo se utilizar uma calça ou proteção comprida por baixo (da cintura até o tornozelo).

Observação 1: Liberado o uso de calças jeans e agasalhos em geral, inclusive calças de moletons.

7.7 – Tanto no uso da Farda completa, somente Gandola ou Jersey o jogador deverá utilizá-la dentro da calça ou usar colete, ou ainda um cinto tático de Cenário ou Speed “por cima” na altura da cintura para que não ocorra/diminua o “Bounce”. (Não serão aceitos nenhum tipo de adaptações ou improvisos que não sejam condizentes com o especificado neste caput).

7.8 – Por uma questão de segurança, a FPESP recomenda que o jogador não carregue seu equipamento com as bolinhas antes da sua entrada para cada jogo, ou seja, o tempo todo o equipamento deverá permanecer descarregado, mesmo os equipamentos que utilize “magazine ou sistema de pente”, o ideal é que a carga de bolinhas seja feita momentos antes a sua entrada, ou seja, na hora que a equipe for anunciada para o concentra ou para o prepara, ou ainda na presença da equipe adversária que validará a quantidade (se houver a necessidade), poderá haver a presença de um fiscal/ranger que verificará o carregamento, mas não será obrigatório, cada equipe se certificará da quantidade exata de bolinhas para cada jogador/jogo na área de espera/concentração.

Observação 1: As bolinhas deverão ser transportadas exclusivamente em “Speed Tubes” aos jogadores que estiverem jogando com loader tático, poderá entrar dentro do campo com o tube(s) para recarregar durante a partida, até o limite de 200 bolinhas.

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

7.9 – Proibido o uso de rádios comunicadores e Talk About's independente do modelo.

7.10 – A medição/Cronagem validará equipamentos com até 300 FPS para as bolinhas de tinta “0.68” e de 370 FPS para as bolinhas de tinta “0.43” (Dependendo do modelo do equipamento), não haverá tolerância em “FPS” a maior.

Observação 1: Segue Tabela de penalidade para FPS acima:

De 301 a 314 FPS	- One by One (1+1)	+aplicação de -30 Pontos
De 315 a 329 FPS	- One by Two (1+2)	+aplicação de -40 Pontos
De 330 FPS ou +	- One by Three (1+3) + suspensão 02 jogos	+aplicação de -50 Pontos

Esta Tabela de Penalidades também está definida no item 9 – PENALIZAÇÕES.

Observação 2: Caso algum jogador possua marcador diferenciado que eventualmente em outros torneios e/ou competição apresentam problemas de Cronagem e não se enquadram dentro do limite estabelecido pela FPESP, não será liberada a utilização deste equipamento em hipótese alguma, não haverá exceções nos limites de cronagem.

7.11 – Não haverá limitação em “BPS”

7.12 – Os equipamentos poderão ter propulsão a CO² ou Ar Comprimido.

Observação: Os Cilindros de Ar (HPA ou CO²), devem estar dentro do prazo de validade especificado pelo fabricante ou com reteste atualizado com validade, além disso todos os cilindros devem estar livres de danos ou defeitos e estão sujeitos à inspeção de segurança, podendo ser vetados o seu uso na competição.

7.13 – Serão disponibilizadas sem custo adicional aos competidores às cargas e recargas de Ar comprimido, sendo que terão pressão entre de 3000 PSI e 4500 PSI.

Observação: A FPESP não fornece CO² e eventualmente o campo sediado poderá ter CO² para fornecimento, mas não será obrigatório, caso Atletas ou equipes possuam cilindros de CO², os mesmos poderão trazer cilindros reservas ou scubas para recarga.

7.14 – A cor e design dos loaders, marcadores, fardas, Jerseys e demais peças e acessórios não devem lembrar um tiro ou marca de tinta, a tampa do loader pode ser transparente e os jogadores não podem usar capa de loaders, seja de pano, Neoprene ou qualquer outro material, desde que autorizado pela Diretoria de arbitragem da FPESP.

7.15 – Uso obrigatório somente do Barrel Sox, Barrel Plug está vedado o seu uso.

7.16 – Jogadores alvejados em qualquer parte do corpo, bem como, em seus equipamentos são considerados eliminados, devem se acusar imediatamente e sair da área de jogo sem se comunicar com seus colegas de equipe ou demais presentes na área de jogo, podendo falar uma única vez uma das palavras “MORTO”, “ELIMINADO” ou “FORA” e simplesmente levanta o equipamento e dirige-se para a área da checagem final, Dead Box, Safety Zone ou Stand-By (conforme determinado pela organização do evento).

Observação 1: Jogador que não for alvejado, mas se levantar a mão ou equipamento durante o jogo será considerado morto/eliminado.

7.17 – O Campo/empresa sediadora do evento deverá disponibilizar uma área específica para as equipes que aguardam sua entrada, local este, onde os competidores poderão ou não ter visão direta para a área de competição.

8 – EQUIPE DE ARBITRAGEM:

8.1 – Toda a equipe de árbitros ou rangers convocada para o Campeonato fica sob responsabilidade única e exclusiva da diretoria de arbitragem FPESP, a equipe será formada por Atletas ou ex-Atletas de Paintball com experiência em torneios de Cenário, RA ou Speed ou ainda por pessoas capacitadas a apitar e certificadas pela FPESP e pela Diretoria de Arbitragem através das clínicas ministradas, além de eventuais pessoas capacitadas/selecionadas pela própria Diretoria de arbitragem.

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

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

8.2 – Ao final de cada partida o Árbitro Master informará para o mesário o resultado, que fará a atualização da pontuação das equipes/times e informará o placar/pontuação durante toda a competição.

Observação 1: Cada Capitão de equipe/time ou representante, ao final de sua partida, deverá se dirigir ao mesário para conferir o resultado e assinar a súmula, uma vez conferida e assinada não haverá mais reclamações quanto ao resultado informado da partida, no caso de contestação do Capitão e/ou Representante havendo alguma irregularidade e/ou informação não repassada pela arbitragem, estes terão até o final da próxima partida para conversar e resolver com o Árbitro Master, após a checagem do mesário com a arbitragem.

Observação 2: Caso a súmula não seja assinada pelo Capitão ou Representante da equipe/time, seja por qual motivo alegado, o mesário fará uma observação, mas esta ação não invalida a súmula e o resultado da partida será considerado no placar.

Observação 3: No caso de algum jogador causar tumulto ou gerar junto as demais equipes/times e jogadores insatisfação, ofensas, difamação ou acusações tendenciosas após o resultado e prazo de contestação, poderá ser penalizado conforme a regra e sua ação será levada ao julgamento da TED.

8.3– Os /árbitros possuem a palavra/final e ratificada pelo Master para cada ato/partida, ação e situação dentro da área de jogo, ou seja, o que for decidido/determinado será cumprido pelo jogador, caso contrário, o jogador estará sujeito às infrações na tabela de penalização 9.1, mas o Master não poderá alterar ou passar por cima das Regras aqui estipuladas, a não ser que haja comum consenso entre a FPESP e a maioria dos Capitães das equipes.

Observação 1: Toda decisão/apontamento do árbitro principal deverá ser efetuada de forma imediata ao final da partida e anotada na súmula da equipe/time identificando o jogador infrator/equipe, toda e qualquer desavença será decidida entre os líderes/capitães das equipes/times e o Master, sem a interferência de outras pessoas, jogadores, organização do Torneio ou representantes da FPESP.

Observação 2: A FPESP e a organização do evento apenas intervirão quando tratar-se de uma situação além das condições normais do Campeonato/Competição, ou seja, desrespeito e ações discriminatórias, agressão física e intimidação verbal a outros jogadores, equipe de arbitragem, organizador, membros da FPESP ou mesmo a convidados e demais expectadores; incitar, agitar ou promover situações de tumulto, vandalismo, quebra proposital de peças, acessórios, objetos ou ainda da própria estrutura do sediado ou da FPESP, nestes casos o(s) jogador(es) estará(ão) sujeito(s) a tabela de penalização 9.1 e aos critérios de julgamento da FPESP pelo Tribunal de Ética e Disciplina-TED.

8.4 – A equipe de árbitros poderá aferir os equipamentos dos jogadores em qualquer momento entre a entrada e saída do campo e havendo divergências o jogador/equipe será punido de acordo com a Tabela de penalização 9.1. Os árbitros deverão conferir a medição da cronagem com 03 (Três) disparos sequenciais e consecutivos, onde 02 (Duas) marcações acima penalizam o jogador/equipe ou 02 (Duas) marcações baixas o isentam.

8.5 – Check Paint dentro do campo são feitos pelos Juízes com o intuito de determinar se uma bolinha estourou e marcou um jogador, neste caso, quando um juiz observar o jogador marcado de tinta ou quando as bolinhas são direcionadas a uma área ocupada por um jogador ao qual o Juiz não tem acesso visual direto:

- (a) Check Paint solicitado por jogador, o Juiz pode realizar a verificação, mas não é obrigado a fazê-lo; principalmente se o jogador tiver sido atingido em local óbvio, ou seja, de fácil identificação pelo próprio jogador, mas caso o juiz entenda que tal solicitação seja inadequada ou mesmo para forçá-lo a sair de sua posição ou ainda para ludibriá-lo, o jogador será punido de acordo com a Tabela de penalização 9.1,
- (b) Jogador que estiver de posse da bandeira jamais será parado com o propósito de fazer um Check Paint, a não ser que o juiz identifique a marca de tinta.
- (c) Jogadores que são atingidos em locais óbvios, mas de difícil verificação, podem pedir um Check Paint.

8.7 – Após o término de cada partida as equipes/times participantes do torneio deverão fazer um “Check Paint” em todos os seus jogadores e anular/limpar todas as marcas de tinta, pois em havendo qualquer marca de tinta no próximo jogo, os juízes eliminarão o jogador, não havendo argumento para sua permanência.

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

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

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

8.9 - Os jogadores não podem aferir a mira do marcador tendo por referência o arbitro ou disparar em sua direção, o árbitro poderá interpretar disparos em sua direção como atitude antidesportiva e penalizar de acordo com as regras.

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

9 – PENALIZAÇÕES:

9.1 – Poderá ser penalizada a equipe, cujo o(s) jogador(es) não cumpra(m) ou descumpra(m) com as condições abaixo:

DESCRIÇÃO	PONTOS
1- O não uso do acessório “BARREL SOX” (de acordo com os modelos aprovados pela FPESP) em área comum ou Safety zone. (Fato observado eliminação do jogador)	- 50
2- A retirada/não uso da máscara na área de jogo ou na área de transição (No início/entrada em campo – No meio da partida – No final da partida). (Fato observado eliminação do jogador)	- 50
3- Progredir por área não demarcada/autorizada. (Fato observado eliminação do jogador)	- 00
4- Saída faltosa/queimar a saída e/ou jogador que não estiver com o cano encostado na base de início do jogo. (Fato observado eliminação do jogador)	- 00
5- Jogadores atuando com a Farda, Gandola ou Camisa/Camiseta fora do cinto ou calça. (Fato observado eliminação do jogador)	- 00
6- Efetuar disparos fora da área de cronagem ou área de combate. (Fato observado eliminação do jogador)	- 50
7- Jogador identificado com Número de bolas além do permitido. (Eliminação da partida atual e fora da próxima partida)	- 50
8- Jogador Utilizando Bolinhas de Cor Vermelha. (Fato observado eliminação do jogador)	- 00
9- Desrespeito a Arbitragem, Jogador, Organização, Sediador, Patrocinadores, Apoiadores, Público e Demais Presentes. (Fato observado suspensão por até 03 partidas e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP)) Se a falta ocorrer no termino da partida, entre partidas ou no final do evento, será computada a(s) penalização(ões) na(s) próxima(s) entrada(s)/partida(s) da equipe independente da Etapa/Ano de Campeonato. A equipe iniciará o(s) jogo(s) com o jogador faltoso fora das partidas e a equipe jogará apenas com 04 jogadores.	- 100
10- Contestação aos rangers/Árbitros em atuação (que atrapalhe o andamento ou afete o desempenho da própria arbitragem (antes, durante e após o evento)). (Fato observado eliminação do jogador da partida) Se a falta ocorrer no termino da partida, entre partidas ou no final do evento, será computada a(s) penalização(ões) na(s) próxima(s) entrada(s)/partida(s) da equipe independente da Etapa/Ano de Campeonato. A equipe iniciará o jogo com o jogador faltoso fora da partida e a equipe jogará apenas com 04 jogadores.	- 50
11- Cronagem acima do permitido pela Organização durante o jogo: De 301 a 314 FPS - 1 by 1 + aplicação de -30 Pontos De 315 a 329 FPS - 1 by 2 + aplicação de -40 Pontos De 330 FPS ou + - 1 by 3 + suspensão 2 jogos + aplicação de -50 Pontos (Fato observado eliminação do jogador)	Tabela
12- Proibido o uso de qualquer artefato Militar. (Fato observado eliminação do jogador)	- 50
13- Jogador que pegou a Bandeira errada. (Fato observado eliminação do jogador) Se o mesmo eliminar algum jogador adversário a equipe sofrerá penalidade:	- 00

(Fato observado para cada jogador que ele eliminar, será retirado um jogador da sua equipe para o critério de compensação)	
14- Limpar ou tentar limpar marca de tinta. (Fato observado One by Three (1+3))	- 50
15- Jogadores mexendo com chaves/ferramentas nos marcadores durante o jogo, exceção limpar o cano. (Jogador será expulso imediatamente da partida/etapa e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP)	- 50
16- Utilizar equipamento não liberado/aprovado pela Organização. (1ª Aviso eliminação do Atleta – 2º Aviso eliminação do Atleta + aplicação de -20 Pontos)	- 00/-20
17- Utilizar Vestimenta e/ou acessório não liberado/aprovado pela Organização. (1ª Aviso eliminação do Atleta – 2º Aviso eliminação do Atleta + aplicação dos Pontos)	- 00/-20
18- Espectador ou integrante fora da área de jogo ou ainda (jogador morto) usando Rádio ou passando informações estratégicas. (Fato observado e exclusão da equipe do jogo atual/corrente e pontuação máxima a equipe adversária)	- 200
19- (a) Agressão física em qualquer pessoa presente no evento. (Arbitragem, Jogador, Organização, Sediador, Patrocinadores, Apoiadores e Público) (Jogador será expulso imediatamente da partida/etapa e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP) (Se a agressão ocorrer dentro do campo, aplicação imediata da penalidade (Expulsão, -200 pontos a Equipe e em havendo partidas a serem feitas a equipe joga com 01 jogador a menos até o Final/Encerramento da Etapa): A equipe do infrator perderá todos os pontos da partida em curso e a equipe adversária receberá a pontuação máxima independente do resultado até o momento – Se a agressão ocorrer fora de campo (durante ou ao final do evento), será computada a(s) penalização(ões) na(s) próxima(s) entrada(s)/partida(s) da equipe independente da Etapa/Ano de Campeonato (Jogador expulso e equipe joga todas as partidas com 04 jogadores).	- 200
19- (b) Agressão Verbal em qualquer pessoa presente no evento. (Arbitragem, Jogador, Organização, Sediador, Patrocinadores, Apoiadores e Público) (Jogador será suspenso por 03 partidas e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP) (Se a agressão ocorrer dentro do campo, aplicação imediata da penalidade (Suspensão, -200 pontos a Equipe e em havendo partidas a serem feitas a equipe joga com 01 jogador a menos) – Se a agressão ocorrer fora de campo (durante ou ao final do evento), será computada a penalização na(s) próxima(s) entrada(s)/partida(s) da equipe independente da Etapa/Ano de Campeonato). (Ex: Suspensão 03 Partidas, mas a equipe só tem mais 01 partida a cumprir, logo a equipe joga esta partida com 04 jogadores e as 02 partidas da próxima Etapa/Ano de Campeonato com 04 jogadores).	-200
20- Ação desleal ou antiesportiva em qualquer pessoa presente no evento. (Arbitragem, Jogador, Organização, Sediador, Patrocinadores, Apoiadores, Público e Demais Presentes) (Jogador será suspenso por 03 partidas ou de acordo com o julgamento da equipe de Arbitragem e Organização, poderá ser expulso imediatamente da etapa e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP) (Se a ação ocorrer dentro do campo, aplicação imediata da penalidade (Suspensão ou Expulsão, -200 pontos a Equipe e em havendo partidas a serem feitas a equipe jogará com 01 jogador a menos de acordo com a penalidade até o Final/Encerramento da Etapa): A equipe do infrator perderá todos os pontos da partida em curso e a equipe adversária receberá a pontuação máxima independente do resultado até o momento – Se a ação ocorrer fora de campo (durante ou ao final do evento), será computada a(s) penalização(ões) na(s) próxima(s) entrada(s)/partida(s) da equipe independente da Etapa/Ano de Campeonato). (Ex: Suspensão 03 Partidas, mas a equipe só tem mais 01 partida a cumprir, logo a equipe joga esta partida com 04 jogadores e as 02 partidas da próxima Etapa/Ano de Campeonato com 04 jogadores, se Expulsão, mesmo critério).	- 200
21- Uso de bolas de borracha, talco ou que não sejam de tinta (Paintball). (Jogador será expulso imediatamente da partida e do evento e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP)	- 200

22 - Jogador alvejado Tronco, Membros e Cabeça, ou seja, corpo inteiro + lado interno/externo do marcador, acessórios no marcador e do loader de fácil auto-observação que não se acusou e continuou na sua progressão, sem interferência no curso do jogo. (Fato Observado - One by One (1+1))	- 00
23 - Jogador alvejado Tronco, Membros e Cabeça, ou seja, corpo inteiro, lado interno/externo do marcador, acessórios no marcador e do loader de fácil auto-observação que não se acusou e continuou na sua progressão, com interferência no curso do jogo. (Fato observado One by Two (1+2))	- 00
24- Jogador que dispara o marcador após tomar conhecimento da eliminação. (Fato observado One by Three (1+3))	- 50
25- Jogador alvejado em equipamentos e acessórios de difícil auto-observação que não se acusou e continuou na sua progressão, com/sem interferência no curso do jogo. (Fato observado eliminação do jogador)	- 00
26- Jogador que completou o objetivo, mas identificado com marca de tinta, independentemente de ser o único em campo, perderá a posse e a cravada que passará para a equipe/time adversária. (Fato observado eliminação do jogador)	- 00
27- Jogador que efetuar Ação de Revide. (Fato observado One by Two (1+2) caso não elimine o jogador adversário) Em havendo eliminação de jogador(es) adversários será eliminado + 1 integrante da sua equipe para cada eliminação adversária.	- 00
28- Jogador eliminado (morto) se comunicando com integrante(s) da equipe. (Fato Observado - One by One (1+1) e jogador fora da próxima partida).	- 30
29- Jogador eliminado interferindo no jogo ou não permanecendo local indicado (Jogador será expulso imediatamente da partida/evento e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP)	- 50
30- Jogador em jogo com marcador Cenário/Réplica/Simulacro sem a identificação da Ponta Vermelha (Adesiva ou Pintada conforme a Regra). (Fato observado eliminação do jogador)	- 05
31- Jogador flagrado contando os mortos no dead box, pit ou área de saída. (Fato observado eliminação do jogador)	- 00
32- Efetuar disparos fora da área de cronagem ou área de combate e acertar outro jogador ou qualquer outra pessoa presente no evento. (Jogador será expulso imediatamente da partida e do evento e seu ato será levado a observação e julgamento do Tribunal de Ética Disciplina - TED da FPESP)	- 200
33- Jogador que efetuou a cravada sem a posse da bandeira ou com bandeira errada é eliminando. (Fato Observado – Perde a Posse e a Cravada que serão repassados para equipe adversária).	- 20

Observação 1: Respingos de tinta não são considerados tiros, mas sim “splash”.

Observação 2: Jogador que for suspenso ou expulso que deverá cumprir a(s) penalidade(s) na(s) próxima(s) entrada(s)/partida(s) da equipe independente da Etapa/Ano de Campeonato, cumprirá normalmente a punição mesmo que troque de equipe.

Observação 3: A equipe que receber penalidade(s) por conta de Jogador que foi suspenso ou expulso deverá cumprir a(s) penalidade(s) na(s) próxima(s) entrada(s)/partida(s) da equipe independente da Etapa/Ano de Campeonato, cumprirá normalmente a punição mesmo que troque de nome e caso seus integrantes encerrem a equipe e passem a jogar por outras equipes a atitude será avaliada pela Organização do Evento e pela FPESP e estes jogadores sofrerão novas penalidades.

10 – TRIBUNAL DE ÉTICA E DISCIPLINA - TED:

10.1 – No caso de ocorrer situação além das condições normais do Campeonato/Competição (conforme descritas no item 8.3 – observação 2) a intervenção do TED se fará necessária e se o fato não for de procedência ou ação imediata, as partes envolvidas deverão seguir aos seguintes procedimentos:

- a) A parte que se julgar agredida/ofendida tem o prazo de até 05 (Cinco) dias corridos, após o fato gerador, para apresentar argumentação, fatos, depoimentos e citar testemunhas através de reclamação formal por e-mail direcionado a FPESP (contato@fesp.com.br),

b) Em recebendo a reclamação, a FPESP fará o contato com a parte acusada e solicitará a sua defesa ou versão do fato gerador em até 05 (Cinco) dias, podendo também apresentar seus argumentos, depoimentos e citar testemunhas também através de reclamação formal por e-mail direcionado a FPESP (contato@fpesp.com.br),

c) Após recebimento dos argumentos de ambas as partes, o TED tem prazo máximo de até 15 dias para julgamento e divulgação da decisão final.

Observação 1: Caso a parte reclamante ou a defesa não apresente os argumentos e/ou informações necessárias/adequadas dentro do prazo estipulado, será considerado fato/ação nula (no caso do reclamante) ou votada procedente ou improcedente (no caso da defesa).

Observação 2: O Fato gerador que for de ação imediata, ou seja, decisão no ato da ocorrência devido a gravidade, membros da Diretoria da FPESP mais representantes do sediado e do organizador, poderão tomar os devidos procedimentos que se fizerem necessários, tais como: solicitar emergência, solicitar apoio militar, providenciar boletim de ocorrência, além de informar em caráter extraordinário a decisão ao TED e a Diretoria Executiva da FPESP para posteriores ações legais, judiciais e esportivas.

Observação 3: As penalidades a serem aplicadas pelo TED serão tomadas de acordo com o julgamento e a gravidade da ação, conforme estabelecidas no Estatuto da FPESP – Seção VI – Art.: 42.

Observação 4: No caso de aplicação de suspensão de um determinado jogador, jogadores, equipe, equipes ou demais envolvidos mesmos que pertençam ao quadro da FPESP a punição poderá ser de 01 evento ou Etapa até um prazo de 01 ano, até sua exclusão/expulsão do quadro associativo da FPESP.

11 – CONSIDERAÇÕES:

11.1 – A mesa diretora não tem poder/autonomia para quaisquer alterações e/ou informações observadas na ficha de jogo de cada equipe, após informação passada pelo Juiz-Master, a mesma se limitará a lançar e digitar as pontuações positivas e negativas de cada equipe e fornecer a classificação de momento.

11.2 – Qualquer colaborador e/ou Diretor da FPESP que atuar diretamente no Campeonato com jogador, automaticamente não responde pela entidade em nenhum assunto e/ou ocorrência dentro da etapa que estiver participando, salvo se tiver envolvimento da sua equipe/time, caso contrário, suas ações serão limitadas apenas como jogador.

11.3 – Ratificamos que as equipes participantes deverão ficar em local determinado pela organização do evento e não poderão se agrupar no local de Stand-By e/ou entrada para área de jogo, estes locais deverão estar separados e/ou isolados com tela ou fitas.

11.4 - Será permitido o uso de bebidas alcoólicas durante o evento, mas caso haja excessos por parte do jogador o mesmo será suspenso do campeonato/etapa.

11.5 – É proibido o uso de armas de fogo, brancas e/ou explosivos nas áreas do evento. (Podendo haver liberação quando de uso decorrente de função ou lei). Sob hipótese alguma poderá usar dos componentes descritos neste tópico em área de jogo propriamente dita.

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

Observação: Exceções para quem utiliza pod's ou Speed tubes, limpa cano, loader que podem deixar no chão após reabastecimento e Barrel Sox caso caia no chão após corrida ou saltos, para os demais acessórios/equipamentos como red-dot, cilindro, magazine, cano, stock, calçado, mascara, testeira, bandana, marcador e outras partes parciais ou completas o jogador será eliminado.

11.7 – Liberado o uso de sinalizador de fumaça e granadas de tinta (sem acionamento por explosão), sendo permitido um sinalizador e/ou granada de tinta por equipe por partida.

11.8 – O campo sede disponibilizará datas para treino de todas as equipes participantes para conhecimento da área com divulgação prévia, além de disponibilizar no mínimo 01:00h antes do início do torneio para que todos os jogadores e equipes façam um reconhecimento final da área.

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

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

Atenciosamente,
Diretoria de Cenário