

LIVRO DE REGRAS – 2026^{V.01}



Sumário

Sumário

1. REGULAMENTO	4
1.1. INFORMAÇÕES	4
1.2. TAMANHO DO CAMPO E REQUISITOS	4
2. MODO DE DISPARO CPP	4
2.1. REQUISITOS E INFRAÇÕES DE DISPARO:	4
3. ÁRBITROS	5
3.1. EQUIPES DE ARBITRAGEM	5
3.2. AUTORIDADE	6
3.3. SINAIS E ÁRBITROS DE BANDEIRAS	6
4. TIMES	7
4.1. MEMBROS DOS TIMES	7
4.2. ROSTERS	7
4.3. LIMITES DE JOGADORES NO ROSTER: D3, D4 e D5	8
4.4. LIMITES E CONDIÇÕES DE CLASSIFICAÇÃO NO ROSTER E RANKPB	8
a)DIVISÕES DAS CATEGORIAS E PONTUAÇÃO:	9
b)REGRAS GERAIS RANKPB.....	10
c)RECLASSIFICAÇÕES POR IDADE.....	11
d)RECLASSIFICAÇÕES POR TIME.....	11
e)RECLASSIFICAÇÕES POR TEMPO SEM JOGAR.....	11
f)PROCESSAMENTO DO SISTEMA (RECLASSIFICAÇÕES).....	11
4.5. MANUTENÇÃO NO ROSTER.....	12
4.6. DAS ETAPAS DO CPP – EQUIPES E FORMATO DE DISPUTA.....	12
5. EQUIPAMENTO	13
5.1. REQUISITOS GERIAS	13
5.2. MÁSCARAS	14
5.3. BARREL SOCK	14
5.4. ROUPA.....	15
5.5. EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO.....	16
5.6. BOLINHA DE PAINTBALL.....	16
5.7. OUTROS EQUIPAMENTOS	17
5.8. EQUIPAMENTO PROIBIDO.....	17
6. AR/MARCADOR DE PAINTBALL.....	17
6.1. SISTEMA DE AR.....	17
6.2. MARCADOR.....	18
6.3. CANO	19

6.4.	LOADER.....	19
7.	ESTRUTURA DO MACTH.....	19
7.1.	FORMATO DOS JOGOS X-BALL	19
7.2.	TEMPO DE JOGO CPP E LIMITES	20
7.3.	SISTEMA DE ENTRADA DOS JOGOS.....	20
7.4.	SÚMULA PONTUAÇÃO	20
8.	O JOGO.....	21
8.1.	ÁREA DO PIT	21
8.2.	INSPEÇÃO DO MARCADOR ANTES DO JOGO	22
8.3.	INÍCIO DE JOGO.....	23
8.4.	PROCEDIMENTO DE INÍCIO DE JOGO	24
8.5.	CRONAGEM EM CAMPO	24
8.6.	PAINT CHECKS	25
8.7.	TIME OUT	25
8.8.	INTERRUPÇÃO DE JOGO	25
8.9.	CAMPAINHAS/TOQUE NAS BASES	25
8.10.	ENTREGA DE PONTO	26
8.11.	ÚLTIMO 60 SEGUNDOS DE JOGO	26
8.12.	OVERTIME	27
8.13.	FINAL DO JOGO	27
8.14.	SITUAÇÕES ATÍPICAS DA CAMPAINHA E RECURSOS TECNOLÓGICOS	28
9.	Situações ELIMINAÇÕES.....	28
9.1.	DEFINIÇÃO DE ELIMINAÇÃO	28
9.2.	JOGADORES E ELIMINAÇÕES	29
9.3.	ELIMINAÇÕES	29
10.	PONTUAÇÃO	30
10.1.	PONTUAÇÃO	30
10.2.	FALTA/PENALIDADES	31
10.3.	PONTUAÇÃO DA RODADA	31
10.4.	DESEMPATE NA ETAPA E CLASSIFICAÇÃO DO ANO	32
11.	PENALIDADES	32
11.1.	AVALIAÇÕES DAS PENALIDADES	32
11.2.	REGRA DOS JOGADORES INSUFICIENTES	35
11.3.	CONLUIO.....	36
12.	SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDAS À CONDUTA ANTIDESPORATIVA GRAVE	36

12.1. APLICAÇÃO DE SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDO A CONDUTA ANTIDESPORTIVA GRAVE	36
12.2. CONFLITO NAS REGRAS	38
13. DIVERSOS.....	38
13.1. MANUTENÇÃO E LIMPEZA	38
13.2. CIRCUNSTÂNCIAS IMPREVISTAS.....	38
13.3. APELOS	39
13.4. CONCLUSÃO.....	39



1. REGULAMENTO

1.1. INFORMAÇÕES

- 1.1.1. É da responsabilidade dos jogadores, representantes e Staff's de toda e qualquer equipe participante conhecer e entender as regras que regem qualquer evento FPESP.
- 1.1.2. Se o significado de qualquer parte deste livro de regras não é claro, a interpretação mais simples e a mais consistente com o corpo das regras é provavelmente a correta. Omissões não são toleradas. Os exemplos fornecidos, não pretendem que sejam a soma de todas as possibilidades, mas simplesmente exemplos representativos.

1.2. TAMANHO DO CAMPO E REQUISITOS

- 1.1.1. O tamanho do campo padrão XL dos EUA é de 150x120 pés com uma grade de 10x10 pés (veja o APÊNDICE A).
- 1.1.2. Uma base de partida deve ter 2 x 1,2 metros de largura e colocada no meio do limite final do campo ao centro.
- 1.1.3. O limite do campo de jogo deve ser marcado de forma clara e colocado a um mínimo de 1,5 m da rede de proteção.
- 1.2. Obstáculos devem ser colocados a um mínimo de 5 pés do limite. A ordem dos obstáculos no campo deve atender o layout oficial do evento.
- 1.3. Cada campo deve ser provido com 2 áreas de pit para as equipes de cada lado do campo e uma barraca de árbitro entre as áreas de pit.
- 1.4. Para atender aos requisitos do formato X-Ball, o campo deve ser fornecido com placares eletrônicos, campainhas, consola de operação e sinais de som altos.
- 1.5. Nenhum jogador ou membro da equipe pode alterar o campo de jogo em nenhum momento. Alterar o layout do campo durante o jogo de propósito levará à eliminação desse jogador. Qualquer jogador que altere o campo em qualquer outro momento antes ou durante o torneio será suspenso para o torneio em curso.

2. MODO DE DISPARO CPP

2.1. REQUISITOS E INFRAÇÕES DE DISPARO:

- 2.1.1. Os marcadores podem entrar em ramping na quarta puxada de gatilho, seguindo três disparos semiautomáticos, desde que como o tempo entre cada puxada não exceda 200 milissegundos (5 disparos por segundo).

- 2.1.2. Os marcadores podem então permanecer em ramping até que o tempo entre dois disparos consecutivos sejam puxados e excedam 200 milissegundos.
- 2.1.3. Se a qualquer momento o gatilho não for puxado dentro de 200 milissegundos do gatilho anterior, os seguintes três disparos (mínimo) devem estar no modo semiautomático.
- 2.1.4. Os marcadores não devem disparar mais do que uma bola dentro de um período de 95 milissegundos (10,5 bps).
- 2.1.5. Um jogador no campo de jogo, cujo marcador dispara dois tiros de 10,6 a 10,8 bps, receberá uma penalidade maior.
- 2.1.6. Um jogador no campo de jogo, cujo marcador dispara dois tiros de 10,9 a 12,4 bps, receberá uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o ponto em que a infração ocorreu automaticamente irá para a equipe adversária.
- 2.1.7. Um jogador no campo de jogo, cujo marcador dispara dois tiros acima de 12,5 bps, receberá uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o ponto em que a infração ocorreu automaticamente irá para a equipe adversária. O jogador que receber a penalidade será suspenso pelo restante do torneio.
- 2.1.8. Qualquer marcador ilegal (modo ilegal e / ou configurações) não é permitido no campo de jogo. Jogadores portando/carregando marcador ilegal no campo de jogo será avaliado uma penalidade maior. Um jogador trazendo um marcador ilegal para o campo de jogo depois de ser informado por um árbitro que o marcador é ilegal será avaliado uma Suspensão Menor.

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

3. ÁRBITROS

3.1. EQUIPES DE ARBITRAGEM

3.1.1. A Equipe de Árbitros sugerida consiste de:

- (A) Árbitro Principal em cada campo.
- (B) Árbitros de campo.
- (C) Mesário.

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

(A) 7 Árbitros de Campo, mais um árbitro principal para o formato 5-Men.

(B) 9 Árbitros de Campo, mais um árbitro principal para o formato X-Ball.

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

3.2. AUTORIDADE

3.2.1. O árbitro principal ou Master é a autoridade mais alta no campo.

3.2.2. Qualquer decisão tomada pelo árbitro Master no campo é a decisão final.

3.2.3. O Árbitro de campo não contraria nenhuma das decisões finais de um árbitro Master.

3.2.4. Qualquer decisão do Árbitro Master é final.

3.3. SINAIS E ÁRBITROS DE BANDEIRAS

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

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

3.3.3. Sinais de penalidade

3.3.3.1. Os árbitros podem sinalizar penalizações arremessando uma bandeira amarela (penalidade menor) ou uma bandeira vermelha (penalidade maior ou máxima) no ar.

3.3.3.2. Os tipos de sinais de penalidade utilizados (sinalização por movimento ou bandeiras) pelos árbitros durante cada partida.

3.3.4. Sinal de penalidade menor (um por um)

3.3.4.1. Os árbitros primeiro sinalizarão a eliminação do jogador que cometeu a infração. Então ele vai sinalizar a penalidade lançando uma bandeira amarela no ar. O árbitro também chamará verbalmente a penalidade. O árbitro erguerá um braço no ar até que a penalidade seja cumprida. O árbitro vai gritar "FORA/SAI" para cada um dos jogadores eliminados.

3.3.5. Maior (dois por um) ou Máxima (três por um) sinal de penalidade

3.3.5.1.1. Os árbitros primeiro sinalizarão a eliminação do jogador que cometeu a infração. Então ele vai sinalizar a penalidade lançando uma bandeira vermelha no ar. O árbitro também chamará verbalmente penalidade. O árbitro erguerá os braços no ar até que as penalizações sejam cumpridas e o árbitro vai gritar "FORA/SAI" para cada um dos jogadores eliminados.

3.3.6. **60 segundos restantes no jogo** - Todos os árbitros levantarão suas mãos, batendo com uma mão fechada repetidamente de encontro à outra mão espalmada.

3.3.7. **10 segundos antes do início de um ponto** - Todos os árbitros levantarão os braços durante o sinal de 10 segundos antecedente ao início das partidas.

3.3.8. **Tempo** - Um ou mais árbitros farão um sinal no formato da letra "T" com as mãos sinalizando o fim de jogo por tempo.

4. TIMES

4.1. MEMBROS DOS TIMES

4.1.1. Representante da equipe, Treinador, Capitão

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

4.1.2. Jogadores

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

4.1.3. Equipe de Apoio

- (A) A equipe de apoio faz parte da equipe e é responsável por ajudar os jogadores entre os pontos dos jogos.
- (B) Os membros da equipe de Pit não podem jogar para a equipe, a menos que estejam registrados como jogadores.
- (C) A equipe de apoio só pode entrar no campo se os árbitros o permitirem.

4.2. ROSTERS

- #### 4.2.1. Todos os jogadores da equipe que participam do evento devem ser incluídos no roster da equipe.

Todos os jogadores da equipe que irão participar do evento devem estar incluídos no roster da equipe. (Apenas jogadores Federados podem participar dos Eventos e Campeonatos da FPESP, jogadores federados em SP ou em outras Federações do Brasil)

- 4.2.2. Somente as pessoas incluídas no roster da equipe como jogadores têm o direito de jogar nos eventos da FPESP.
- 4.2.3. Permitido que um mesmo jogador apareça em mais de um roster de equipe (Categorias Diferentes) por formato (Xball, 5men, 10men...).
- 4.2.4. Todas as equipes devem enviar seus rosters completos no momento do registro/inscrição. Um jogador não pode ser removido de um roster de equipe após o início do torneio. Os rosters de equipes serão aceitos somente após todas as taxas de aplicação terem sido completamente pagas.
- 4.2.5. Um jogador pode participar na mesma Etapa/Campeonato por 02 times apenas em Categorias diferentes, caso participe em 02 times na mesma Categoria, poderá ser suspenso do torneio e todos os jogos que ele jogou pelos times poderão ser declarados nulos, conforme decisão da FPESP.
- 4.2.6. As listas das divisões profissionais/categorias serão fechadas ao final da temporada e divulgadas antes do início dos eventos do próximo ano.

Obs: Para o ano de 2026 a FPESP passa a fazer parte do rank unificado do RankPB as categorias dos jogadores poderão ser consultadas no próprio site do RankPB quanto no site da FPESP, as eventuais divergências, caso ocorram, estão sendo analisadas, revisadas e ajustadas entre a FPESP e o RankPB.

- 4.2.7. As equipes profissionais terão permissão para adicionar jogadores a suas listagens respeitando a Categoria de cada Atleta, lembramos que Atletas de Categoria Inferior podem fazer parte de Categorias superior, mas a regra não se aplica ao inverso, salvo se houver determinação nas regras, conforme itens 4.4.1 – 4.4.2 e 4.4.3.

4.3. LIMITES DE JOGADORES NO ROSTER: D3, D4 e D5

- 4.3.1. D3 e D4 - Não poderá haver mais de 10 jogadores no roster.
- 4.3.2. D5 - Não poderá haver mais de 08 jogadores em um roster.

Obs: Cada equipe poderá ter até 02 pessoas como Staff ou Técnicos para auxiliarem as suas equipes, mas não podem entrar em campo para jogar, conforme item 4.2.2.

4.4. LIMITES E CONDIÇÕES DE CLASSIFICAÇÃO NO ROSTER E RANKPB

- 4.4.1. Categoria Open (D3): o roster pode conter qualquer atleta sem restrição de categoria.
- 4.4.2. Categoria Amador (D4): o roster pode conter apenas 01 (um) atleta da categoria Open (D3) e sem restrição da categoria Novato (D5).

- 4.4.3. Categoria Novato (D5): o roster pode conter apenas 01 (um) atleta da categoria Amador (D4) e expressamente proibido constar atleta da categoria Open (D3).
- 4.4.4. A Organização do CPP poderá ao seu critério avaliar a condição do Atleta para jogar em cada categoria, baseado no ranking de jogadores, histórico e participação em torneios de competição.

Obs 1: Somente as equipes Campeãs, ao final do Campeonato, das categorias D5 e D4 sobem automaticamente de categoria, passando a jogar na D4 e D3 respectivamente. Essa regra será válida somente para etapas/eventos que forem circuitos¹.

¹ **Eventos circuitos são eventos que tem mais de uma etapa, tendo as 3 categorias, D3, D4 e D5 em sua tabela de jogos.**

Obs 2: 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)

Obs 3: 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.

Obs 3: A pontuação por Etapa das equipes para as Categorias D3, D4 e D5 serão as seguintes:

1º Lugar	50 Pontos	6º Lugar	39 Pontos
2º Lugar	47 Pontos	7º Lugar	37 Pontos
3º Lugar	45 Pontos	8º Lugar	35 Pontos
4º Lugar	43 Pontos	9º Lugar	33 Pontos
5º Lugar	41 Pontos	10º Lugar	31 Pontos...

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, será pontuado com a maior pontuação do time melhor classificado. E receberá somente 1 pontuação. No seu histórico, aparecerá as duas pontuações porem 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

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) 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.

4.5. MANUTENÇÃO NO ROSTER

- 4.5.1. Para não haver perda da pontuação adquirida das fases/etapas do campeonato, no Roster de um time deverá ser mantido 3 jogadores na sua base da etapa anterior. Remoções podem ser feitas em qualquer quantidade, mas a não observância do limite implicará na perda de pontos conquistados pelo time nas fases/etapas anteriores quando houverem mais de 1 etapa na CPP.

4.6. DAS ETAPAS DO CPP – EQUIPES E FORMATO DE DISPUTA

- 4.6.1. As etapas do CPP terão um número máximo de 30 equipes. O Organizador poderá alterar o número de vagas, quando julgar necessário, para melhor desenvolvimento do Campeonato.
- 4.6.2. Dependendo do número de equipes inscritas no campeonato e da quantidade de equipes inscritas em cada categoria, a organização do CPP poderá alterar o número de chaves e formato de jogo/disputa para melhor andamento do campeonato.

Obs 1: O campeonato poderá ter etapas de classificação, etapas de quartas, semi e finais ou apenas etapa única com pontos corridos em jogo de turno ou ainda turno e retorno e poderá ser realizado em 1 (um) ou 2 (dois) dias sempre aos finais de semana.

Obs 2: Poderá haver formatos diferentes entres as Categoria.

- 4.6.3. 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
...	...	...

Obs 1: Para novas equipes ou equipes não ranqueadas, estas serão posicionadas ao final de cada Chave a critério da FPESP.

Obs 2: No caso do sorteio nas demais etapas será considerado o Ranking Geral das Equipes do Campeonato corrente, obedecendo os mesmos critérios de distribuição das equipes, conforme acima.

Obs 3: Em havendo a necessidade da criação de mais chaves, fica a critério da FPESP a distribuição das equipes conforme o ranqueamento da Etapa anterior.

Obs 4: 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.

5. EQUIPAMENTO

5.1. REQUISITOS GERIAS

5.1.1. A FPESP está autorizada a publicar uma lista específica de equipamentos permitidos ou proibidos em seus torneios. É altamente recomendável que os jogadores usem o equipamento permitido pela FPESP para evitar suspensão dos torneios.

5.1.2. Dois jogadores ativos podem trocar o equipamento durante o jogo.

5.2. MÁSCARAS

- 5.2.1. Os sistemas de máscaras usadas pelos jogadores e todos os outros devem ser fabricados para uso com paintball, em bom estado e com lentes não danificadas. Estas máscaras devem cumprir ou exercer a ASTM Standards. Os fabricantes de máscaras devem submeter resultados de testes laboratoriais independentes à liga, pelo menos, 10 dias antes do início de um torneio, demonstrando que o sistema de lente atende ou exerce os padrões da ASTM para qualquer sistema de máscara de proteção que o fabricante deseje usar durante esse torneio.
- 5.2.2. As máscaras de proteção devem ser usadas sempre em áreas onde os marcadores podem ser descarregados, incluindo, mas não limitado a:
- Campos de jogo
 - Estações de cronógrafo
 - Zonas de disparo
- 5.2.3. A violação das regras nesta seção resultará em uma advertência oficial dada ao capitão da equipe do jogador para a primeira ofensa. Para a segunda ofensa, o membro da equipe advertida será excluído do torneio. Se a pessoa não for associada a nenhuma equipe, a pessoa deve ser retirada do local.
- 5.2.4. Qualquer pessoa no campo deve usar proteção integral, pois ela vem do fabricante na sua forma original. A proteção facial ou auditiva dos sistemas de máscaras de proteção não poderá ser virada ou torcida para cima ou de qualquer forma modificada da sua forma original em qualquer momento ou local onde sejam necessários a proteção.
- 5.2.5. Máscaras com ventilador da viseira, personalizadas e adições decorativas que não são acolchoados ou absorventes são aceitáveis.

5.3. BARREL SOCK

- 5.3.1. Os barrel sock devem estar devidamente posicionados a todos os marcadores com um sistema de ar conectado que estejam no local durante o torneio, em qualquer lugar nas proximidades do local do torneio, incluindo, mas não se limitando a estacionamentos / parques de estacionamento e em hotéis utilizados em conexão com o torneio. Remover o barrel sock ou parte do barrel sock, ou inserir um limpa cano, swab ou barrel plug não será suficiente para cumprir os requisitos desta regra.
- 5.3.2. As únicas exceções a esta exigência são:
- (A) Durante a verificação da velocidade nas estações do cronógrafo
 - (B) Durante o teste de tiro em locais estabelecidos para tais fins
 - (C) No campo antes do início de um jogo
 - (D) Ao limpar marcadores
- 5.3.3. A violação do uso de barrel sock resultará em uma advertência oficial dada ao capitão da equipe do jogador pela primeira ofensa, pela segunda ofensa, sendo o membro da equipe infratora excluído do torneio. Se a pessoa não puder ser associada a nenhuma equipe, a pessoa deve ser retirada do local.

5.4. ROUPA

- 5.4.1. Cada jogador só pode usar duas camadas de roupa (cada camada é constituída por uma roupa de algodão padrão com aproximadamente 150g / m), a menos que a temperatura tenha sido oficialmente anunciada para ser inferior a 10 ° C (50 ° F), caso em que três Camadas serão permitidas. Esta roupa é constituída por um par de (Ou, adicionalmente, um par de cuecas longas com a temperatura mais baixa) e uma (ou duas com a temperatura mais baixa) de manga curta ou camisa de manga comprida (s).
- 5.4.2. Os jogadores devem usar calças e camisas de manga longa como sua camada externa.
- 5.4.3. Os equipamentos dos jogadores não podem conter a cor proibida amarela, exceto que a camisa, calça, luvas ou calçados de um jogador podem ter amarelo, desde que nenhuma parte da cor amarela seja mais de 0,25 cm de alguma outra cor e não mais de 10% de qualquer quadrado de 5 cm por 5 cm na roupa ou item é amarelo. Os uniformes do jogador que contêm o branco devem ser razoavelmente limpos, se houver demasiada mancha, um árbitro pode exigir que um jogador troque esta parte do uniforme.
- 5.4.4. Os vestuários dos jogadores, incluindo calças e Jersey não devem estar rasgadas ou despedaçadas, devem servir bem e não pode ser demasiadamente grandes. Os jogadores não podem usar calças ou jersey que são feitas de material altamente absorvente, como feltro ou lã, ou de um material altamente acolchoado ou liso na natureza, como nylon ou borracha.
- 5.4.5. Acolchoamento é definido como duas camadas de roupas costuradas uma sobre a outra. Acolchoamento conta como duas camadas de roupa na área que é acolchoado.
- 5.4.6. Os jogadores não podem usar sapatos com grampos de metal / cerâmica, grampos afiados ou pontas.
- 5.4.7. Camisetas ou tops devem ser totalmente dentro das calças do jogador ou do cinto.
- 5.4.8. Os jogadores podem usar um único par de luvas acolchoadas.
- 5.4.9. Os jogadores podem usar até, mas não excedendo, dois itens em sua cabeça.
- 5.4.9.1. Os jogadores podem usar sandanas / bandanas que não se estendem além dos 2 cm abaixo dos ombros.
- 5.4.9.2. As tiras de suor só são permitidas como teares, desde que não excedam 5 cm de largura e 1 cm de espessura.
- 5.4.10. Se um jogador for encontrado usando roupas ilegais durante o jogo ele será eliminado.
- 5.4.11. As etiquetas não são permitidas na roupa.
- 5.4.12. O uso de coletes de proteção (treino) para atletas do sexo masculino, o mesmo poderá ser usado caso exista uma necessidade especial e a organização esteja ciente do uso, caso o contrário, o jogador que for pego usando, será punido (Penalidade Menor).
- 5.4.13. Os coletes e as bolsas não podem ser construídos de tal forma que constituam estofamento.

5.5. EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

- 5.5.1. Os equipamentos de proteção de um jogador não podem ser modificados a partir do formulário original do fabricante e deve atender às normas internacionais. Outra proteção é proibida.
- 5.5.2. Os jogadores podem usar uma camada de proteção de antebraço e cotovelo, desde que o preenchimento dessa proteção não tenha sido modificado da forma original do fabricante. Essa proteção pode ser usada sobre ou sob roupas.
- 5.5.3. Os jogadores podem usar uma camada de proteção de canela e joelho, desde que o preenchimento não tenha sido modificado a partir da forma original do fabricante. Essa proteção pode ser usada sobre ou sob roupas.
- 5.5.4. Os jogadores podem usar uma camada de proteção para o peito fabricada para uso em paintball, desde que o preenchimento não tenha sido modificado a partir da forma original do fabricante. Protetores de tórax camada de espessura total não deve exceder 2 cm. Um protetor de tórax contará como uma camada das duas camadas permitidas vestuário.
- 5.5.5. Os jogadores podem usar calças deslizantes, desde que o estofamento não tenha sido modificado a partir da forma original do fabricante.
- 5.5.6. Os jogadores podem usar proteção na virilha.
- 5.5.7. Os jogadores são encorajados a usar proteção do pescoço, consistindo em Neoprene em volta do pescoço, com uma espessura total de camadas não superior a 2 cm. Cachecóis e roupas semelhantes são proibidos.
- 5.5.8. Os jogadores são encorajados a usar proteção para a cabeça com a finalidade de proteger a área craniana com uma espessura máxima de 1 cm.

5.6. BOLINHA DE PAINTBALL

- 5.6.1. Os jogadores podem levar qualquer número de bolinhas de paintball. *

***A FPESP poderá alterar a quantidade de bolinhas de paintball por jogo conforme a necessidade ou modificação do formato de disputa.**

- 5.6.2. As bolinhas de paintball utilizadas nos eventos da FPESP/afiliados devem cumprir com as normas da ASTM e cumprir os critérios ambientais e de não coloração.
- 5.6.3. Bolinhas de paintball devem ser completamente solúveis em água.
- 5.6.4. Bolinhas de paintballs com enchimento de tinta VERMELHA estão proibidas.
- 5.6.5. Apenas bolinhas de fabricantes autorizados podem ser utilizadas durante os eventos da FPESP.

5.7. OUTROS EQUIPAMENTOS

- 5.7.1. Os jogadores podem levar qualquer número de pods e squeegees, mas não podem usar pods que são acolchoados ou absorventes.
- 5.7.2. Os jogadores podem usar até, mas não excedendo 1 cinto, projetado para transportar pods.
- 5.7.3. Os jogadores podem carregar até, mas não excedendo um dispositivo de tempo.
- 5.7.4. Os jogadores podem levar ou usar itens que são tornados necessários por uma condição médica ou para proteger uma lesão existente, desde que tais objetos não sejam desnecessariamente acolchoados ou absorventes. É responsabilidade de o jogador trazer o uso de tais itens para a atenção da equipe de árbitros antes do começo do jogo a fim de garantir que nenhuma decisão seja tomada por engano.

5.8. EQUIPAMENTO PROIBIDO

- 5.8.1. Equipamento proibido inclui:
 - Amarelo (ou qualquer cor similar à cor Pantone 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965 e 803) equipamento de cor (Loader, marcador, camisa, calça, etc.);
 - Dispositivos de audição, dispositivos de comunicação ou qualquer forma de dispositivo de vigilância eletrônica;
 - Dispositivos de incêndios ou dispositivos de produção de fumo;
 - Bolinhas com enchimento vermelho, laranja ou rosa, bolinhas que são tóxicas ou não biodegradável ou permanente, ou casca das bolinhas, preencher ou ambos alterados ou aumentados de qualquer maneira;
 - Cilindros de propulsão com datas de validade vencidas, sem selos de certificação válidos, que não estejam em boas condições de funcionamento e / ou tenham sido removidos ou cobertos de avisos de segurança.
- 5.8.2. Jogadores com equipamento com cores proibidas, dispositivos ou cilindros não serão permitidos no campo. Se for encontrado durante o jogo, esse jogador será eliminado.
- 5.8.3. As equipes encontradas usando bolinhas proibidas ou carregando bolinhas proibidas em seus pods ou Loader ou com uma caixa aberta de tais bolinhas serão sujeitos à suspensão e / ou multa.
- 5.8.4. Qualquer outra roupa ou equipamento não expressamente permitido pelas regras é proibido a menos que seja permitido pelo Árbitro Principal. Os jogadores que possuam roupas ou equipamentos proibidos no campo de jogo serão avaliados com uma penalidade menor.

6. AR/MARCADOR DE PAINTBALL

6.1. SISTEMA DE AR

- 6.1.1. Somente Ar e CO² são permitidos como propulsores de gás. As estações de recarga devem satisfazer os requisitos do tipo específico de enchimento de gás. Deve ter instalado os dispositivos de segurança do fabricante relevantes que não devem ser

modificados de qualquer forma. A pressão máxima permitida para sistemas de ar é 4500 PSI ou quaisquer requisitos legais locais se menor. Todos os carimbos de data devem estar na data para a totalidade de um evento.

- 6.1.2. Cilindros devem ser originalmente fabricados para atender às normas internacionais de segurança. O uso de cilindros com data de certificação vencida é proibido. A violação deste facto causará a suspensão do jogador do evento.
- 6.1.3. As garrafas de alta pressão podem ser cobertas com Neoprene por razões de segurança.
- 6.1.4. Um jogador pode entrar no campo com apenas um cilindro de ar, e ele deve estar conectado ao marcador.
- 6.1.5. É estritamente proibido jogar o cilindro no chão (especialmente se conectado ao corpo do marcador) por qualquer motivo. A violação deste facto causará a suspensão do jogador do evento.

6.2. MARCADOR

- 6.2.1. Os jogadores podem usar um único marcador de paintball de calibre .50 ou .68, que consiste em um cano (em duas partes ou único) e um único sistema de gatilho. Acionadores de dupla ação são proibidos.
- 6.2.2. A definição de um gatilho é a alavanca móvel ou botão que entra em contato com o dedo. A ativação de um gatilho requer força pelo dedo no gatilho e uma liberação de força pelo dedo no gatilho para cada ciclo de gatilho.
- 6.2.3. O marcador deve ter um protetor de gatilho que esteja inalterado da armação original do fabricante. O protetor do gatilho deve proteger o gatilho do marcador.
- 6.2.4. Marcadores com sistemas de seleção do modo de disparo eletrônico devem ser bloqueados em um modo de torneio. O marcador pode não ser capaz de ajustar o modo de disparo ou a cadência de disparo enquanto estiver no campo. Um marcador de paintball capaz de disparar em outro modo que não seja o torneio legal deve ser tornado incapaz de disparar em tal modo de tal forma que requer o uso de ferramentas externas ou a desmontagem substancial do marcador.
- 6.2.5. Todos os marcadores com qualquer forma de ajustadores de velocidade externos devem ser modificados de tal forma que o ajustador de velocidade não seja facilmente acessível durante o decorrer do jogo. Todos os reguladores exigem capas que não podem ser retiradas sem uma ferramenta.
- 6.2.6. Os jogadores não podem usar pano, Neoprene ou outro material para cobrir os loaders, cilindros ou marcadores. Os adesivos nos marcadores são limitados a um adesivo de 5 x 10 cm (2 x 4 polegadas) em cada lado do marcador. As cores do adesivo não podem conter o amarelo.
- 6.2.7. Um marcador sem componentes eletrônicos
 - 6.2.7.1. Não deve disparar mais de um tiro por pressionar e soltar o gatilho.
 - 6.2.7.2. Só disparará um disparo quando o gatilho for pressionado.
 - 6.2.7.3. Não deve aumentar ou diminuir a força necessária para puxar ou segurar o gatilho para ou em qualquer posição sem o uso de ferramentas (“gatilho reativo”, “gatilho pneumático auxiliar”).

- 6.2.7.4. A beaver tail (Cauda Metálica) deve estar colocada em quaisquer marcadores baseados em "Autococker" original.
- 6.2.8. Um marcador pump só pode ser rearmado manualmente entre cada disparo, permitindo assim que o martelo volte à posição inicial.
- 6.2.8.1. Este ciclo completo deste mecanismo pump consiste num movimento completo de empurrar para trás e voltar a puxar para frente.
- 6.2.8.2. A beaver tail (Cauda Metálica) deve estar colocada em qualquer marcador baseado em "Autococker" original.
- 6.2.9. O gatilho pode consistir em um de dois tipos:
- (A) Um gatilho padrão que requer uma tração e liberação para cada ciclo de bomba.
 - (B) Um auto gatilho, que consiste em um gatilho que pode ser mantido na posição 'puxar' durante o ciclo do mecanismo da bomba.

6.3. CANO

- 6.3.1. Um marcador pode ser equipado com um cano com estrias ou ranhuras ou com inserts, mas podem não ter um supressor de som ligado ou integral à constituição do cano.
- 6.3.2. Apenas um cano por jogador será permitido no campo.
- 6.3.3. Canos com sistema de modificação da trajetória da bola são proibidos.
- 6.3.4. Canos não podem ser cobertos com qualquer tipo de material. Adesivos não são permitidos no cano.

6.4. LOADER

- 6.4.1. Loader não podem ser transparentes.
- 6.4.2. É sugerido um Loader de cor sólida, mas não exigido, apenas para não confundir os árbitros. Um árbitro principal tem o direito de proibir um Loader a um jogador, se ele sentir que as cores confundem a interpretação dos árbitros.
- 6.4.3. Loader não podem ser cobertos com qualquer tipo de material.
- 6.4.4. Os adesivos no Loader não serão permitidos exceto por um adesivo de 5 x 10 cm (2x4 polegadas) em cada lado do Loader. As cores do adesivo não podem conter o amarelo.
- 6.4.5. São permitidas tampas transparentes no Loader.
- 6.4.6. Apenas um Loader por jogador será permitido no campo.

7. ESTRUTURA DO MACTH

7.1. FORMATO DOS JOGOS X-BALL

- 7.1.1. X-ball Timed Race Format: Categorias D3, D4 e D5

- Cada partida consistirá de uma série de pontos.
- Cada partida começará com uma quantidade limitada de tempo de jogo.
- Os tempos dos jogos serão de 5, 7 e 10 minutos dependendo da categoria.
- O CPP é D500, ou seja, a quantidade de bolinhas/por partida é de 01 Loader + 02 tubes.

7.2. TEMPO DE JOGO CPP E LIMITES

CATEGORIA	TEMPO DE JOGO	LIMITE DE PONTOS
D3 (OPEN)	10 minutos	4 pontos
D4 (AMADOR)	7 minutos	3 pontos
D5 (NOVATO)	5 minutos	2 pontos

1-A FPESP reserva-se ao direito de alterar o tempo de jogo e limite de pontos se assim achar necessário para o bom andamento do evento.

2-Lembramos que após cada confronto, a vitória vale 3 pontos e o empate 1 ponto.

7.2.1. O jogo termina, se;

- O tempo de jogo expirou e houve um empate ou ainda se uma equipe marcou mais pontos do que a outra equipe, ou
- Uma equipe perde, ou
- Uma equipe marcou
 - Os pontos necessários na equipe adversária

7.3. SISTEMA DE ENTRADA DOS JOGOS

7.3.1. Eventos que usam o sistema de entradas alternadas seguirão a estrutura idem Timed Race Format normal com as adições descritas abaixo.

7.3.2. As equipes A e B jogam um ponto seguido por um período de intervalo. Durante o período de intervalo das equipes A e B, as equipes C e D jogarão um ponto.

7.3.3. Um período de intervalo para uma partida (A e B) terá pelo menos dois minutos de duração.

7.3.4. O tempo de intervalo entre os pontos dos dois jogos sendo jogados em um formato de partida dupla é de um minuto (45 segundos para a divisão profissional).

7.3.5. No caso em que uma das combinações (A e B) ou (C e D) termina, a partida restante continuará com o período de 2 minutos de break padrão.

7.4. SÚMULA PONTUAÇÃO

7.4.1. Qualquer árbitro ou funcionário designado pode preencher uma súmula de pontuação. O marcador pode mostrar a súmula de resultados para o capitão de cada equipe.

- 7.4.2. Qualquer correção feita à súmula deve ser rubricada por um árbitro principal, a menos que a correção corrija um erro matemático óbvio, a correção também pode ser rubricada por um mesário.
- 7.4.3. No caso de um ou ambos os capitães das equipes não concordarem com o conteúdo de uma súmula e, portanto, não assinarem e/ou aprovarem a súmula, o árbitro principal pode decidir se a súmula deve ser alterada e / ou validar a própria súmula.
- 7.4.4. Um árbitro Master ou um oficial de placar/Mesário pode corrigir erros claros ou matemáticos no placar a qualquer momento.

8. O JOGO

8.1. ÁREA DO PIT

- 8.1.1. Cada equipe receberá uma área de preparação adjacente ao campo de jogo.
- 8.1.2. Nenhuma pessoa que está no roster de uma equipe pode empregar um dispositivo eletrônico ou mecânico ou dispositivo de reforço de voz como um megafone para se comunicar com qualquer outra pessoa durante qualquer um dos pontos da equipe.
- 8.1.3. Nenhuma comunicação é permitida por qualquer pessoa da área de preparação designada para o campo de jogo ativo durante quaisquer pontos de equipe. A "comunicação", a critério do árbitro, pode ser determinada não verbal como em sons, sinais, gestos físicos, etc.
- 8.1.3.1. Qualquer comunicação pode resultar em um simples aviso ou até uma grande penalidade.
- 8.1.3.2. Com a penalidade a ser avaliada no momento da infração, o árbitro que fizer a chamada vai impor a penalidade aos jogadores mais próximos ativos da equipe penalizada.
- 8.1.4. Caso um padrão de comunicação ilegal seja determinado, a equipe que cometer a (s) infração (s) está sujeita (s) a multa e / ou perda do jogo.
- 8.1.5. Os jogadores e a equipe não devem ficar na área oposta das equipes durante a partida.
- 8.1.5.1. Qualquer vadiagem pode resultar em um aviso simples ou até uma penalidade maior.
- 8.1.5.2. Os jogadores que estão no roster e staffs terão permissão para passar rapidamente nos pits da equipe adversária se houver necessidade durante o intervalo dos pontos.
- 8.1.6. Somente pessoas autorizadas ou que constam no roster serão permitidas na área de pit.
- 8.1.7. Todos os jogadores, equipe de funcionários e pessoal autorizado devem possuir identificação, caso contrário, o acesso à área do pit será negado, sem exceções.
- 8.1.8. Bloquear o pit e / ou a segurança da área de preparação pode resultar na exclusão do evento e até eventos futuros, a critério do organizador do evento.
- 8.1.9. Treinador.
- 8.1.9.1. Cada equipe deve ter um treinador designado. O treinador designado deve permanecer na área do pit o tempo todo. Se o treinador designado é um jogador, ele pode funcionar como treinador apenas a partir da área pit. Apenas o treinador

designado pode entregar o ponto, pedir um tempo limite ou pedir uma explicação de uma decisão (Somente para o Árbitro Principal / somente se o Árbitro Principal estiver fora do campo / somente durante os intervalos).

8.1.10. Escolhendo o lado.

8.1.10.1. As bases de partida devem ser as mesmas que estão escritas na programação dos jogos.

8.2. INSPEÇÃO DO MARCADOR ANTES DO JOGO

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

8.2.2. Os árbitros podem pegar o marcador de um jogador e inspecioná-lo para o seguinte:
(A) Presença de material estranho no corpo, entrada de alimentação ou Loader;

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

8.2.4. Depois que um marcador passa pela inspeção acima, tal marcador pode então ser verificado para atirar, velocidade, módulo de disparo e modos ilegais.

8.2.5. Procedimento de verificação de marcadores:

(A) Teste "Cadência de disparo" - Todos os marcadores serão verificados quanto à disparadores "ilegais". O marcador será disparado rapidamente. O árbitro de crone, enquanto dispara o marcador de repente parar de puxar o gatilho. Qualquer marcador que disparar mais de 1 tiro adicional após a ativação final do gatilho, com um atraso máximo de 100ms, será considerado como um "Cadencia de disparo" e não será permitido no campo.

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

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

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

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

8.3. INÍCIO DE JOGO

- 8.3.1. A equipe pode começar o ponto com um número reduzido de jogadores.
- 8.3.2. Os jogadores começam o ponto dentro dos limites do campo de jogo com a ponta de seus marcadores (ou tocando com a mão se eles jogam sem marcador) tocando a frente da base.
- 8.3.3. Qualquer jogador que origine uma saída falsa através da remoção da extremidade do cano (ou mão) do marcador (ou lado) da base de partida, antes do sinal de início de jogo, não será automaticamente eliminado, desde que, imediatamente, toque a sua base.
- 8.3.4. Mesmo se o sinal soar antes que eles tenham retornado, eles ainda podem retornar seu marcador para a base de saída (toque de volta) e, em seguida, podem continuar. Se eles não retornarem o marcador para a base de saída (toque de volta) antes ou depois do sinal de partida ser dado, eles serão eliminados.
- 8.3.5. No entanto, se um jogador levantar o marcador ou disparar antes ou depois do sinal de início, independentemente de saber, eles serão eliminados da maneira normal.
- 8.3.6. Os jogadores devem levar todo o equipamento para ser usado durante o decorrer do jogo consigo no início do jogo.
- 8.3.7. Os jogadores devem remover seu barrel socks depois de entrarem no campo.
- 8.3.8. O tempo de jogo começará a contagem regressiva no início do primeiro ponto da partida.
- 8.3.9. Cada equipe começa o primeiro ponto do jogo na base de partida no mesmo lado do campo que as equipes possuem área de pit.
- 8.3.10. Troca no final
- As equipes vão mudar o lado do campo que eles começam após cada ponto marcado.
 - Se um ponto é iniciado mas termina em um ponto sem pontuação (nenhuma pontuação da equipe), as equipes não mudam de lado no seguinte ponto.
 - Cada equipe jogará o primeiro ponto do jogo no lado do campo onde seu pit está localizado e a cada nova entrada no campo o lado será invertido, desta forma, cada equipe joga alternadamente dos 2 lados do campo até completarem os pontos necessários, salvo se houver término de tempo.
 - As equipes vão começar o overtime no seu lado do pit do campo.
- 8.3.11. Intervalo
- Um período de intervalo segue a conclusão de cada ponto.
 - O tempo de jogo para a contagem durante o período de intervalo.
 - Um período de intervalo padrão é de no mínimo dois minutos.
 - Um período de intervalo pode exceder dois minutos.
 - Assim que os times estejam posicionados em campo o tempo poderá ser baixado para início do jogo, ficando a critério do Juiz Master
 - Um período de intervalo pode exceder dois minutos em um formato de divisão de jogos, o tempo mínimo de pausa entre os pontos dos dois jogos que estão sendo jogados é de um minuto.
- 8.3.12. O tempo oficial do jogo será mantido com o temporizador de contagem regressiva no painel eletrônico pelo mesário.

8.4. PROCEDIMENTO DE INÍCIO DE JOGO

8.4.1. Ponto de partida.

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

8.5. CRONAGEM EM CAMPO

- 8.5.1. A cronagem no campo pode ser feita a qualquer momento, a critério de qualquer árbitro de campo para determinar se a velocidade de um marcador está acima dos limites legais ou se a cadência de disparo está sendo excedida. Os árbitros poderão realizar a verificação de velocidade dos marcadores em campo de forma que não interfira no jogo.
- 8.5.2. Os jogadores com marcadores cronografados durante um jogo a 300fps, menor ou igual a uma bola em 95 ms (10,5 bps) continuarão a jogar sem eliminação ou penalidade.
- 8.5.3. Jogadores com marcadores cuja velocidade é superior a 300fps, menor ou igual a 314 fps por segundo será eliminado do jogo e receberá uma Penalidade Menor.
- 8.5.4. Jogadores com marcadores cuja velocidade é superior a 314fps por segundo, menor ou igual a 329 fps por segundo serão eliminados do jogo e receberão uma Penalidade Maior.
- 8.5.5. Jogadores com marcadores cuja velocidade é de 330 fps por segundo ou acima serão eliminados do jogo e receberão uma Suspensão Menor.
- 8.5.6. Um jogador no campo de jogo cujo marcador atira dois tiros em 10.6 a 10.8bps será considerado uma penalidade maior.
- 8.5.7. Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispara dois tiros de 10,9 a 12,4bps será considerado uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o ponto em que a infração ocorreu irá automaticamente para a equipe adversária.
- 8.5.8. Um jogador no campo de jogo cujo marcador atira dois tiros acima de 12,5bps será avaliado uma penalidade maior (avaliada no próximo ponto) e o ponto em que a infração ocorreu irá automaticamente para a equipe adversária. O jogador que receber a penalidade será suspenso pelo resto do torneio.
- 8.5.9. Os jogadores com marcadores cronografados durante um jogo a 300fps ou menos, e atirar menos ou igual a uma bola em 95ms (10,5bps), continuarão a jogar sem a eliminação ou a penalidade.
- 8.5.10. Em todos os casos de cronografagem no campo que resultem em uma penalidade, o árbitro mostrará o resultado do cronógrafo ao jogador conferido.

8.6. PAINT CHECKS

- 8.6.1. Os paint checks são realizados por árbitros com a finalidade de determinar se uma bolinha de paintball estourou e marcou um jogador.
- 8.6.2. Os paint checks são feitos por um árbitro quando este observa o jogador recebendo um disparo ou quando os disparos são direcionados a uma área ocupada por um jogador ao qual o Juiz não tem acesso visual direto.
- 8.6.3. Os árbitros podem, mas não precisam, realizar um paint check depois que um jogador pedir.

8.7. TIME OUT

- 8.7.1. Não existe Time Out no CPP.

8.8. INTERRUPÇÃO DE JOGO

- 8.8.1. Em uma situação em que um falso começo acontece devido a um erro do Árbitro ou falta de comunicação, o Árbitro Principal interrompe o jogo e reinicia como se o jogo nunca tivesse começado.
- 8.8.2. Paradas de jogo só ocorrem em caso de emergência, condições meteorológicas perigosas, outros "Atos de Deus" ou uma alteração física no campo do jogo.
- 8.8.3. Todos os Árbitros de Campo anotarão a localização dos jogadores no momento em que o jogo é interrompido. Uma vez que o jogo foi interrompido, os Árbitros de Campo assegurarão que os jogadores permaneçam nesses locais. Uma vez que a condição que causou a paralisação do jogo foi resolvida, todos os jogadores ativos são colocados nas mesmas posições, pelos árbitros de campo, o árbitro principal reiniciará o jogo de acordo com os procedimentos especificados na seção de início do jogo.
- 8.8.4. Os árbitros chamando "Tempo" indicam paradas de jogo. Cada jogador tem que permanecer na posição em que estava quando a chamada de tempo foi feita.
- 8.8.5. No caso de um jogo ter de ser interrompido devido a uma emergência, ou de outra forma, o árbitro principal irá parar o temporizador de contagem regressiva. Quando o jogo é reiniciado, o procedimento "Iniciar" destas regras será utilizado. O tempo continuar de onde foi interrompido.
- 8.8.6. No caso em que um jogo tem de ser interrompido por causa de uma emergência, o árbitro principal pode instruir todos os jogadores a colocar seus marcadores no chão até que ele considere que o campo de jogo é mais uma vez seguro.

8.9. CAMPAINHAS/TOQUE NAS BASES

- 8.9.1. Poderá existir campainhas instaladas nas bases.
- 8.9.2. Qualquer jogador ativo pode pressionar a campainha ou tocar na base.

- 8.9.3. Quando um jogador tocar a campainha ou na base da equipe oposta, o tempo no cronometro ou painel eletrônico para. Se não houver um painel eletrônico, os árbitros fazem o sinal de fim de jogo e o tempo é parado. Nenhum jogador deixará o campo de jogo e nenhum jogador é permitido sair de sua posição. O jogador que pressiona a campainha ou toca na base será checado.
- 8.9.4. Se o jogador que pressionar a campainha ou tocar a base for declarado limpo pelo árbitro, será concedido um ponto a essa equipe.
- 8.9.5. Se o jogador que pressiona a campainha ou toca a base e tiver uma marca válida, o ponto será invertido automaticamente para o time adversário.

8.10. ENTREGA DE PONTO

- 8.10.1. A qualquer momento durante o ponto, uma equipe pode decidir terminar o ponto apertando o botão “entregar o ponto” instalado na sua base e dando um ponto para a equipe adversária.
- 8.10.2. Se um treinador/Capitão ou Jogador designado decide entregar o ponto, ele deve chamar em voz alta "PONTO" (para quando não houver o botão instalado em sua base) para o árbitro principal ou mesário.
- 8.10.3. Após a entrega do ponto, o ponto será terminado automaticamente e um ponto concedido à equipe adversária. O árbitro principal anuncia a entrega do ponto em voz alta para que todos estejam cientes.
- 8.10.4. Os campos podem ser equipados com um sistema eletrônico que pode ser usado para "entrega do ponto".

8.11.ÚLTIMO 60 SEGUNDOS DE JOGO

- 8.11.1. A regra de 60 segundos é sobre os últimos sessenta segundos do tempo de jogo e Overtime.
- 8.11.2. Durante este período qualquer penalidade maior ou máxima interrompe o tempo de jogo, e automaticamente dá o ponto para a equipe adversária.
- 8.11.3. A equipe que recebeu a penalidade deve começar o próximo ponto com um jogador a menos, a menos que reste somente um jogador e neste caso a equipe deve começar o próximo ponto com dois jogadores a menos.
- 8.11.4. Se nos últimos 60 segundos de tempo regular quando aplicada uma penalidade, enquanto o jogo foi interrompido, um ponto não será concedido devido a esta penalidade, mas outros efeitos se aplicam.

8.12.OVERTIME

- 8.12.1. O overtime só é disputado nas partidas de desempate.
- 8.12.2. As equipes iniciarão o overtime no campo ao lado do seu pit. Overtime somente ocorrerá nas partidas de confronto único e direto nas oitavas, quartas de final, semifinais e finais.
- 8.12.3. Se duas equipes estiverem empatadas no final de um tempo normal de jogo, será jogado um ponto extra de 5 contra 5, de 5 minutos.
- 8.12.4. O período de overtime é morte súbita; primeira equipe a marcar vence.
- 8.12.5. A "regra de 60 segundos" se aplica nos últimos sessenta segundos do overtime.
- 8.12.6. Se a prorrogação de 5 minutos resultar em um empate (expiração do tempo de jogo ou nenhum dos times jogadores ativos), cada um dos dois times selecionará um jogador para competir em um X1.
- 8.12.7. O X1 será de 2 minutos e é morte súbita; o primeiro jogador a bater a campainha na base adversária (independente de eliminar o adversário) ganha o jogo, após ser checado.
- 8.12.8. Se em caso de empate (expiração do tempo de jogo ou nenhum dos times com jogadores ativos) no X1, haverá um intervalo de um minuto e as equipes devem escolher um jogador diferente para competir em um segundo X1.
- 8.12.9. Isso será repetido até que uma equipe ganhe um X1.
- 8.12.10. Nenhum jogador pode competir em mais de X1.

8.13. FINAL DO JOGO

- 8.13.1. Um jogo será considerado oficialmente encerrado quando o árbitro principal anuncia o resultado após a ocorrência de qualquer das situações de final de jogo. No entanto, os jogadores e seus equipamentos ainda podem ser inspecionados até sair do campo.
- 8.13.2. Situações de ponto são qualquer uma das seguintes:
 - (A) A campainha é acionada ou toque na base por um jogador;
 - (B) Entrega de ponto;
 - (C) Uma penalidade (dois por um ou mais) nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar ou nos últimos 60 segundos do overtime;
 - (D) Se a equipe começar a jogar com um número maior de jogadores do que o definido pelas regras ou pelo árbitro principal;
 - (E) Se o último jogador for penalizado Menor, Maior ou Máxima. Nesse caso, o ponto vai para a equipe oposta.
 - (F) Se um jogador é penalizado Menor, Maior ou Máxima, e a equipe não tem jogadores suficientes para eliminar. Nesse caso, o ponto vai para a equipe oposta.
 - (G) Se um jogador é penalizado com uma penalidade Maior ou Máxima, e a penalidade remove todos os jogadores restantes.
 - (H) Se o tempo de jogo regular chega ao fim.
- 8.13.3. Os jogadores não podem voltar em campo de jogo sem a permissão de um árbitro de Campo.

8.14. SITUAÇÕES ATÍPICAS DA CAMPAINHA E RECURSOS TECNOLÓGICOS

8.14.1. Os recursos tecnológicos só poderão ser utilizados nas seguintes situações:

- (A) Quando houver suspeita de falha da companhia da base;
- (B) Nos jogos de disputa de primeiro e segundo lugar, terceiro e quarto lugar;
- (C) Não serão aceitas imagens e/ou gravações não oficiais;
- (D) O jogo não seguirá enquanto houver dúvidas;
- (E) No caso de um jogador ter apertado intencionalmente ou não a campainha;
- (F) Caso os dois capitães, árbitro Master e organização cheguem em comum acordo de prosseguir o jogo;
- (G) Caso não seja possível qualquer constatação por meios tecnológicos, fica a cargo do árbitro Master e da organização a decisão final;
- (H) O jogador que não se acusar pelo acionamento da campainha, mesmo que sem intenção, será considerada uma atitude antidesportiva e receberá uma suspensão menor.

9. Situações ELIMINAÇÕES

9.1. DEFINIÇÃO DE ELIMINAÇÃO

9.1.1. Um jogador é eliminado se uma bolinha é disparada de um marcador por um jogador ativo acertar aquele jogador ou qualquer coisa que ele está vestindo ou carregando e a bola estourar e deixar uma marca, independentemente do tamanho.

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

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

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

9.1.4. Os árbitros farão todos os esforços para limpar os bunker's, splash, spray ou marcas não válidas de tinta em um jogador no momento em que são inspecionados. Se um jogador continuar a jogar com essa marca, tal jogador faz isso com o risco de ser eliminado por usar tinta que se assemelha a um disparo válido.

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

9.2. JOGADORES E ELIMINAÇÕES

- 9.2.1. Os jogadores são responsáveis por sua auto eliminação.
- 9.2.2. Se um jogador for atingido por um disparo óbvio ele terá que parar imediatamente de jogar e sinalizar a sua eliminação. Não fazendo, constitui em playing on.
- 9.2.3. Se um jogador é atingido e não consegue se checar por si mesmo em determinados locais (por exemplo, viseira, garganta, costas), ele tem que parar imediatamente de jogar e pedir para um árbitro realizar um paint check. Não realizando este procedimento, será considerado playing on.
- 9.2.4. Os jogadores que estão em movimento e recebem um disparo podem continuar até o bunker mais próximo sempre que houver um bunker entre eles e o oponente mais próximo. Caso contrário, eles devem imediatamente parar a sua trajetória. Ao chegar ao bunker, o jogador deve imediatamente se checar. Disparar, falar, comunicar, não verificar imediatamente um acerto e deixar de sinalizar imediatamente a sua eliminação, se for atingido, constituirá em playing on.
- 9.2.5. Os jogadores que são atingidos em locais que podem ser auto verificados, não pode pedir um paint check. Chamando um árbitro para um paint check será caracterizado como uma penalidade item 11.1.4 – “G”.
- 9.2.6. Os jogadores que são marcados em equipamentos não abandonados aos quais estão separados a menos de 2 metros (exceto os squeegees e pods) são considerados atingidos.

9.3. ELIMINAÇÕES

- 9.3.1. Os jogadores serão eliminados se qualquer parte de seus corpos ou qualquer coisa que eles estão vestindo ou carregando toca o chão fora do campo de jogo.
- 9.3.2. Os jogadores serão eliminados se empurrarem para fora qualquer fita ou cerca usado como uma linha de limite. As marcações dos limites serão consideradas dentro dos limites.
- 9.3.3. Os jogadores serão eliminados se perderem suas máscaras.
- 9.3.4. Os jogadores serão eliminados se sua trava jugular de sua máscara estiver destravada durante o jogo.
- 9.3.5. Os jogadores que forem encontrados com equipamento proibido no campo ou aqueles que alterarem seus marcadores em violação das disposições especificadas na seção de marcador serão imediatamente eliminados.
- 9.3.6. Os jogadores que se separam de qualquer parte do seu equipamento ou peça de vestuário que trouxeram para o campo de jogo por mais de 2 metros exceto squeegees, pods, cintos e loaders, serão imediatamente eliminados.
- 9.3.7. Jogadores que pegarem qualquer equipamento (também abandonado), que contém um disparo serão eliminados.
- 9.3.8. Os jogadores que se envolvam em conduta antidesportiva serão eliminados. A conduta não-desportiva inclui, mas não se limita a:
 - (A) Falha em obedecer à ordem de um árbitro.

- (B) Evitar deliberadamente um árbitro de uma maneira que o impeça de cronografar um marcador no campo ou impedi-lo de fazer um paint check.
 - (C) Dispare nos árbitros.
 - (D) Disparar em um jogador claramente eliminado com intenção maliciosa de ferir ou intimidar.
 - (E) Tiro excessivo que é definido como disparar em um jogador mais do que é razoavelmente suficiente para efetuar a eliminação.
 - (F) Solicitar paint check para distrair a atenção dos árbitros ou de usar os árbitros para localizar jogadores da posição.
 - (G) Agressões físicas e verbais a qualquer outro jogador, árbitro, membro da organização e a outras pessoas que estejam no evento (Expectadores, convidados ou outros).
 - (H) Desrespeito a Organização do Evento, Campo Sediador, Colaboradores, Patrocinadores e Apoiadores do esporte.
- 9.3.9. Os jogadores são responsáveis pela remoção de disparos antigos ou por chamar a atenção de um árbitro antes do início de jogo, de modo que este o check para que não haja possíveis eliminações durante o jogo.
- 9.3.10. Os jogadores que forem eliminados, seguirão imediatamente após:
- (A) Parar de atirar.
 - (B) Assinalar sua eliminação colocando uma mão sobre sua cabeça.
 - (C) Deixar o campo de jogo com todos os equipamentos que estavam carregando no momento de sua eliminação pela rota mais direta para fora do campo ou qualquer outra rota dirigida por um árbitro. Os jogadores que tomam rotas que não são as mais diretas e que se destinam a esconder da equipe que estão eliminados ou jogadores que se recusam a seguir a direção de um árbitro ao deixar o campo será considerado playing on.

10. PONTUAÇÃO

10.1. PONTUAÇÃO

- 10.1.1. Os pontos são atribuídos para:
- (A) Pressionar a campainha ou tocar a base oposta como jogador ativo;
 - (B) Entregar o ponto pelo treinador oponente;
 - (C) Uma Penalidade Maior ou Máxima nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar ou nos últimos 60 segundos do overtime;
 - (D) A equipe adversária começa com mais jogadores do que o estabelecido pelas Regras (regular 5 jogadores) ou pelo árbitro principal (começa com menos número de jogadores).
 - (E) Se em qualquer momento de um jogo a equipe adversária receber uma penalidade menor, maior ou máxima, e não tiver jogadores suficientes para eliminar.

- (F) Se, a qualquer momento do jogo, a equipe adversária receber uma penalidade maior ou máxima e a penalidade remove todos os jogadores restantes da equipe adversária.
- (G) O último jogador da equipe adversária recebe uma penalidade Menor, Maior ou Máxima.
- (H) A equipe de adversária usou um marcador que está disparando acima de 10,8bps.

- (I) Se for descoberto que o jogador da equipe adversária que pressionou a campainha foi eliminado, e a equipe que não atingiu a campainha e tiver qualquer número de jogadores ativos.

10.1.2. Um ponto marcado é concedido na conclusão do ponto jogado, pelo árbitro principal.

10.2. FALTA/PENALIDADES

- 10.2.1. Uma falta será declarada para cada jogo que uma equipe falha em relatar em tempo hábil para seu cronógrafo pré-jogo ou para qualquer jogo em que uma equipe se recusa a entrar em campo. No caso de ambas as equipes deixarem de mostrar para o seu árbitro de crone no pré-jogo ou ambas as equipes não estão dispostas a não entrar em campo, ambas as equipes terão perdido o jogo.
- 10.2.2. Qualquer equipe que esteja programada para jogar contra a equipe que recebeu a falta receberá uma vitória do jogo e a margem média de seus outros jogos ou o oposto da margem média dos jogos disputados pela equipe derrotada, o que for maior. A menor margem que uma equipe pode receber em um jogo perdido é +1 (pontuação de 1-0 do jogo).
- 10.2.3. Uma vez declarada a penalidade, o jogo perdido não será retornado e a pontuação permanecerá, exceto se a razão para ter perdido o jogo foi uma falha da Organização ou na Condução da partida e a rodada relevante ainda não acabou (A decisão ficará a critério da Organização e da Arbitragem).

10.3. PONTUAÇÃO DA RODADA

- 10.3.1. Para a temporada o CPP irá utilizar um sistema próprio de controle de pontuação.
- 10.3.2. O critério de pontuação é regido da seguinte forma:
 - Cada equipe da categoria D5 entra em campo até completar 02 pontos ou término do tempo,
 - Cada equipe da categoria D4 entra em campo até completar 03 pontos ou término do tempo,

- Cada equipe da categoria D3 entra em campo até completar 04 pontos ou término do tempo,
- Para cada partida vencida a equipe receberá 01 ponto,
- Ao final de cada rodada a equipe vencedora ganha 03 pontos pela vitória,
- No caso de empate entre as equipes cada uma receberá 01 ponto,

10.4. DESEMPATE NA ETAPA E CLASSIFICAÇÃO DO ANO

10.4.1. Para o desempate na Etapa será adotado os seguintes critérios:

- A- Primeiro será o total do Score/Pontuação,
- B- Segundo será o número de vitórias,
- C- Terceiro o Average,
- D- Confronto Direto e
- E- Persistindo o empate poderá ser realizado um confronto X1.

10.4.2. Empate na Classificação do Ano, os Critérios serão:

- A- Primeiro será o total do Score/Pontuação (soma das etapas),
- B- Segundo será o número de vitórias (soma das etapas),
- C- Terceiro a média dos Averages das etapas,
- D- Confronto Direto na 1ª etapa (se não houver, confronto na 2ª etapa).

Obs: Os critérios serão considerados apenas da 1ª fase ou fase classificatória.

11. PENALIDADES

11.1. AVALIAÇÕES DAS PENALIDADES

11.1.1. Execução de Penalidades

11.1.1.1. Quaisquer penalidades avaliadas antes do árbitro confirmar que o jogador que pressionou a campainha está limpo e o ponto foi confirmado será avaliado no ponto atual.

11.1.1.2. Quaisquer penalidades aplicadas após o árbitro confirmar que o jogador que pressionou a campainha está limpo e o ponto confirmado será avaliado no seguinte ponto.

11.1.1.3. Quaisquer penalidades avaliadas após um ponto ser concedido serão avaliadas no seguinte ponto.

11.1.2. Advertências verbais

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

- Primeira ofensa de falha em obedecer às instruções do árbitro.

11.1.3. Eliminação

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

(A) Chamadas abusivas para checagem de tinta.

- (B) Falha subsequente em obedecer às instruções do árbitro.
- (C) Sair de limites ou mover a fita de limite.
- (D) Ser atingido com um disparo válido.
- (E) Deixar de encostar para trás a ponta do cano tocando a frente da base no sinal de partida.
- (F) Deixar de encostar o marcador ou disparo após o sinal de partida, independentemente de encostar de volta.
- (G) Não usar a máscara dentro do campo durante o jogo.
- (H) Não usar ou não prender a trava jugular da máscara durante o jogo.
- (I) Interferência ou comunicação durante o jogo, na área dos pits, por pessoa afiliada à equipe.
- (J) Disparo excessivo (atingir um jogador mais vezes do que o razoavelmente necessário para efetuar a eliminação).
- (K) Alterar intencionalmente o layout do campo durante o jogo.
- (L) Forçar-se entre dois bunkers que foram posicionados juntos para formar um único bunker.
- (M) Jogadores que forem encontrados com equipamentos proibidos em campo ou que estiverem realizando manutenção em suas marcadoras em desacordo com as disposições da seção de marcadoras serão imediatamente eliminados.
- (N) Jogadores que se afastarem mais de 2 metros de qualquer equipamento ou peça de vestuário que tenham levado para o campo — exceto squeegees, pods, harnesses e loaders — serão imediatamente eliminados.
- (O) Jogadores que pegarem qualquer equipamento (inclusive abandonado) que tenha sido atingido por uma bola de tinta serão considerados eliminados.
- (P) Jogador que colocar o barrel sock no cano da marcadora enquanto a equipe adversária ainda tiver qualquer número de jogadores ativos será eliminado.

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

- (A) Continuar a jogar com uma marca de tiro em qualquer parte de um corpo ou equipamento (por exemplo: tiro, posicionar, falar ou movimentar).
- (B) Fazer verificação do jogador ativo no final de um jogo com um disparo.
- (C) Usando um marcador que é cronografado no campo a 301-314 fps.
- (D) Comunicar-se com alguém após ser sinalizado eliminado por um árbitro.
- (E) Possuir roupas ou equipamentos proibidos no campo de jogo.
- (F) Qualquer pessoa que atire na linha lateral do espectador ou na linha final do adversário durante um período de intervalo.
- (G) Qualquer pessoa que se envolva em comportamento agressivo ou insultuoso em relação a outra pessoa, exceto um árbitro.
- (H) Ter jogadores ou membros da equipe que excedam o número permitido para jogar um ponto e que não estejam perto da linha lateral mais próxima do pit de sua equipe no início do ponto. Caso o membro da equipe ou jogador esteja dentro do campo de jogo, na área próxima à base de início, isso resultará em um ponto automático para a equipe adversária.

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

- (A) Eliminar um jogador após ter sido atingido com um disparo válido.
- (B) Passar por múltiplos bunkers após ter sido atingido com um disparo válido.
- (C) Primeira infração de um jogador portando uma marcadora ilegal no campo de jogo.
- (D) Usando um marcador que é cronografado no campo em 315-329 fps.

11.1.5.1 Eliminar um jogador ativo para cada jogador eliminado pelo infrator após ter recebido uma penalidade maior.

11.1.6. **Penalidade máxima** (remoção do jogador que cometeu a infração e mais três companheiros de equipe). A avaliação da regra de “three for one” para os jogadores no campo ocorrerá para as seguintes infrações (mas não apenas limitado a):

- (A) **Limpar.** Limpar significa que um jogador está ativamente e deliberadamente removendo ou tentando remover as marcas de disparo para evitar ser eliminado ou evitar ser eliminado por um árbitro.
- (B) Jogadores que são observados descartando pods, panos ou quaisquer outros itens em que há uma marca ou marcas de tinta que se assemelham a um disparo para evitar a eliminação ou evitar a eliminação pelo árbitro deve ser penalizado por se limpar.

11.1.7. **Suspensão Menor** [remoção do jogador que cometeu a infração e três companheiros de equipe, e também o jogador que cometeu a infração receberá uma suspensão menor (suspensão pelo restante do jogo e próximo jogo da equipe)]. A avaliação da regra da suspensão menor aos jogadores no campo irá ocorrer pelas seguintes infrações (não apenas limitadas a):

- (A) Um jogador eliminado que atira em um jogador fora dos limites.
- (B) Reentrar no campo após a eliminação, a fim de interferir no jogo em andamento sem perguntar a um árbitro.
- (C) Segundo aviso à um jogador carregando um marcador ilegal no campo durante o jogo
- (D) Atirar em um jogador com a intenção maliciosa de causar lesão.
- (E) Adulterar os marcadores durante o jogo. Usando qualquer ferramenta ou ajuste durante o jogo é proibido, incluindo a partir do momento que o ponto começa até o momento em que o jogador sai do campo e entra novamente na área do pit. Não incluindo um jogador que liga e desliga o marcador, e ligar e desligar o sistema de visão do marcador.
- (F) Qualquer pessoa que se envolva em comportamento agressivo ou insultuoso em relação a um árbitro
- (G) Qualquer pessoa que lance qualquer equipamento no campo de jogo que não seja um cilindro de ar ou equipamento descartável
- (H) Usando um marcador que é cronografado no campo a 330 fps ou acima.

11.1.8. **Suspensão Maior** – (remoção do jogador que cometeu a infração e de três companheiros de equipe. Além disso, o jogador infrator receberá uma suspensão maior — suspenso pelo restante do evento, sem se limitar apenas a isso).

A aplicação da Suspensão Maior aos jogadores em campo ocorrerá nas seguintes infrações (sem se limitar a elas):

- (A) Segunda infração por atirar em um jogador com intenção maliciosa de causar lesão.
- (B) Qualquer pessoa que se envolva em contato físico hostil com outra pessoa, incluindo disparar contra alguém que não esteja participando do ponto ou disparar de fora do campo.
- (C) Qualquer pessoa que tenha contato físico intencional com um árbitro.
- (D) Qualquer pessoa que arremesse uma fonte de ar, esteja ela acoplada ou não à marcadora.
- (E) Qualquer pessoa que dispare intencionalmente na direção de outra pessoa que não esteja utilizando máscara de paintball.
- (F) Segunda infração de qualquer regra relacionada ao uso de máscara, vide 5.2.3.
- (G) Segunda infração de qualquer regra relacionada ao uso de barrel sock, vide 5.3.3.

11.2. REGRA DOS JOGADORES INSUFICIENTES

11.2.1. Avaliações de Menor, Maior e Máxima penalidade quando não há jogadores ativos suficientes:

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

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

11.2.3. Aplicação de **penalidade menor** quando o número exato de jogadores ativos é suficiente para cumprir a penalidade, e a equipe adversária não tem nenhum jogador ativo:

- O ponto será encerrado e nenhum ponto será atribuído a qualquer equipe.

11.2.4. Aplicação de **penalidade maior ou máxima** quando o número exato de jogadores ativos é suficiente para cumprir a penalidade:

- O ponto será concedido para a equipe adversária.
- A equipe oposta não precisa ter jogadores ativos para receber o ponto.

11.3.CONLUIO

- 11.3.1 Qualquer equipe que conspire com adversários para manipular os resultados será desclassificada do torneio, e todos os membros da equipe presentes na lista de jogadores serão (mas não se limitando a isso) suspensos pelo restante do evento, além de perderem todos os pontos de classificação acumulados naquele evento.

12. SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDAS À CONDUTA ANTIDESPORATIVA GRAVE

12.1. APLICAÇÃO DE SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDO A CONDUTA ANTIDESPORATIVA GRAVE

12.1.1. Responsabilidade dos membros da equipe.

As equipes são responsáveis pela conduta de todos em seu roster, que inclui jogadores, representantes, staff, pit-crew e torcedores. Durante o evento, podem ser aplicadas multas, suspensões e expulsões. Quando as suspensões do jogo são aplicadas a um jogador, a equipe deve jogar menos jogadores, caso não tenha nenhum jogador substituto em seu roster.

12.1.2. Responsabilidade dos espectadores.

Qualquer espectador envolvido em conduta antidesportiva a qualquer outro participante do evento será obrigado a deixar o local.

- Os espectadores são proibidos de comunicar, sinalizar ou interferir a qualquer momento com o jogo.
- Se um espectador se comunicar, sinalizar ou interferir no decorrer de um jogo, poderá ser penalizado, desde uma advertência até à sua exclusão do evento.
- A forma exata como a interferência de um espectador será tratada e penalizada dependerá da FPESP e demais responsáveis pelo torneio.

12.1.3. **Suspensão do jogador**

- (A) Qualquer árbitro principal pode emitir uma suspensão no campo de jogo.
- (B) Qualquer membro autorizado do evento pode encaminhar uma pessoa/jogador para fora do campo de jogo para o árbitro Master proceda a suspensão.
- (C) Qualquer suspensão que se estenda para outra partida deve ser aprovada pelo Árbitro Master e/ou pela FPESP.
- (D) Qualquer pessoa/jogador que se envolver em quaisquer pequenos atos de comportamento antidesportivo pode ser avaliada uma penalidade menor ou maior.
- (E) Qualquer pessoa/jogador que se envolver em outros atos graves ou atitudes de comportamento antidesportivo poderá receber uma suspensão menor ou maior aplicada pelo árbitro principal.

12.1.4. **Expulsão do jogador**

Os jogadores serão expulsos do torneio pelas seguintes infrações (não limitadas a):

- (A) Contato físico intencional (contato usando um marcador, contato físico, cuspir ou similar).
- (B) Recusar-se a entregar um marcador mediante solicitação a um árbitro ou ativação de um interruptor, botão, gatilho ou qualquer outro mecanismo quando solicitado a entregar o marcador.
- (C) Qualquer infração aplicável a seção de "Marcadores".
- (D) Linguagem abusiva dirigida a qualquer jogador, árbitro ou espectador (conforme descrito nas seções "G" e "H" do item 9.4.8).
- (E) Atirar deliberadamente de fora do campo ou linha lateral.
- (F) Disparar deliberadamente nos árbitros.
- (G) Reentrar no campo após a eliminação para interferir no jogo em curso sem ser solicitado por um árbitro.

12.1.5. **Suspensão Menor**

O jogador que recebeu uma suspensão menor:

- (A) O jogador não deverá jogar o restante do jogo atual e o próximo jogo mesmo que o próximo jogo será no próximo torneio.
- (B) Deve estar presente em todos os pontos e partidas disputadas por sua equipe e deve permanecer silenciosamente em uma área designada pelo árbitro principal durante a partida.

12.1.6. **Suspensão Maior**

Uma pessoa que receber uma suspensão maior, será expulso do evento e,

- (A) Não pode estar no local onde se realiza o evento durante o período de suspensão.
- (B) Deve ser suspenso pelo período de 01 ano pelo árbitro Master.
- (C) Pode ser avaliada uma multa de até R\$ 2.000,00. A pessoa não pode mais jogar outros eventos até que tal multa seja paga.

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

12.1.8. Se um jogador se recusar a entregar o seu cartão de identificação, a equipe perderá automaticamente o próximo jogo.

O cartão de identificação será devolvido ao jogador quando o tempo de penalidade terminar.

12.1.9. **Expulsão da equipe**

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

12.1.10. **Exclusão do jogador, multas do jogador e suspensão do jogador de eventos do CPP e FPESP**

- Todas as suspensões do torneio estão sujeitas a suspensões da FPESP;
- Todas as suspensões se consideradas suficientemente graves serão revistas pelo TED-Tribunal de Ética e Disciplina da FPESP para determinar se outras ações precisam ser aplicadas.

12.2. CONFLITO NAS REGRAS

- 12.2.1. No caso de uma situação não abrangida por este Regulamento ou qualquer conflito entre duas seções deste Regulamento, a FPESP e/ou Arbitro Master ou ainda a organização do evento, tomarão sua decisão com base nas leis e no senso comum.
- 12.2.2. As decisões tomadas pela (s) pessoa (s) responsável (eis) numa situação dentro dos limites desta seção não podem ser revistas.
- 12.2.3. Qualquer situação dentro dos limites desta seção deve ser passada a FPESP o mais breve possível, que terá o direito de modificar ou emendar estas Regras mesmo que esta alteração vá contra a decisão originalmente tomada.

13. DIVERSOS

13.1. MANUTENÇÃO E LIMPEZA

- 13.1.1. Todas as pessoas devem aderir às regras e regulamentos administrativos promulgados pelo organizador e/ou sediador em relação à manutenção e limpeza da instalação do evento.
- 13.1.2. Todas as pessoas descartarão todo o lixo que geram em recipientes de lixo designados.
- 13.1.3. As equipes removerão as caixas de paintballs das áreas fechadas de boxes da equipe.
- 13.1.4. Qualquer pessoa que não aderir às regras e regulamentos contidos na seção 12.1 ou promulgados pela FPESP e/ou sediador pode ser multada em até R\$ 500,00 por pessoa.

13.2. CIRCUNSTÂNCIAS IMPREVISTAS

- 13.2.1 Em caso de circunstâncias imprevistas. A FPESP reserva-se o direito de fazer quaisquer ajustes ao evento.
- 13.2.2 Ao iniciar o primeiro jogo do evento, o evento foi considerado ocorrido e nenhum reembolso será emitido.
- 13.2.3 No caso de quaisquer circunstâncias imprevistas, ajustes poderão ser feitos a qualquer momento, mas não limitando a:
 - 13.2.3.1 Horários dos jogos.
 - 13.2.3.2 Limite da Regra de misericórdia.
 - 13.2.3.3 Quantidade de jogos disputados.
 - 13.2.3.4 Número de equipes que avançam para a próxima rodada.
 - 13.2.3.5 Ajuste no cronograma.
 - 13.2.3.6 Se o restante do torneio for cancelado por qualquer motivo, a classificação do evento será determinada pelos jogos que já foram disputados.

- 13.2.3.7 Se forem marcados quaisquer pontos num jogo cancelado, o jogo terminará com a pontuação atual. Se o jogo for um jogo de eliminação direta e o placar estiver empatado, a equipa com a melhor classificação na rodada preliminar ganhará o jogo.
- 13.2.3.8 Se algumas equipes jogaram mais partidas do que outras equipes, as equipes que jogaram menos partidas receberão um empate para o número de partidas necessárias para ter o mesmo número de partidas jogadas que a equipe com o maior número de partidas jogadas.
- 13.2.3.9 Se outras rodadas de playoffs forem agendadas após a última rodada total ou parcialmente concluídas, as equipes avançarão para a próxima rodada com base nos resultados da última rodada concluída. Os resultados das rodadas seguintes serão determinados pela classificação das equipes no final da rodada preliminar.
- 13.2.3.10 As categorias D3, D4 e D5 (se houver necessidade) serão reprogramadas para o Sábado de véspera ao evento seguinte.

13.3. APELOS

- 13.3.1 Chamadas feitas no campo de jogo podem ser apeladas ao Árbitro Principal do campo.
- 13.3.2 Nenhum árbitro deve anular as eliminações.
- 13.3.3 A decisão do Árbitro Principal de um campo é final, exceto para suspensões e expulsões.
- 13.3.4 Qualquer jogador ou time sujeito a uma suspensão pode apelar da imposição dessa suspensão ao Árbitro Master imediatamente.
- 13.3.5 Uma equipe pode registrar uma reclamação por escrito com o Árbitro Master em relação à decisão de pessoal autorizado ou um árbitro ou ainda direto a FPESP.
- 13.3.6 A qualquer momento do Campeonato ou num prazo de até 05 dias após sua realização uma equipe pode entrar com recurso para análise do TED-Tribunal de Ética Desportiva da FPESP, obedecendo a Seção VI – Art.42º e seus Parágrafos.

13.4. CONCLUSÃO

- 13.4.1. Qualquer equipe que combine resultados com oponentes para definir pontuação será desclassificado do torneio e todos os membros da equipe que estão em seu roster serão (mas não limitado a) suspensos do resto do evento e perderá todos os pontos de ranking nesse evento e estarão sujeitos a análise do TED-Tribunal de Ética Desportiva da FPESP.