



# Circuito **Brasileiro de Paintball**

**REGRAS 2016**

## Sumário

<b>1</b>	<b>REGULAMENTO</b>	<b>5</b>
1.1	Informações .....	5
1.2	Tamanho do campo e requisitos .....	5
<b>2</b>	<b>MODO DE DISPARO WPBO</b>	<b>6</b>
2.1	Requisitos e infrações do modo de disparo:.....	6
<b>3</b>	<b>ÁRBITROS</b> .....	<b>7</b>
3.1	Equipe de arbitragem .....	7
3.2	Autoridade.....	7
3.3	Sinais e árbitros de bandeiras .....	7
<b>4</b>	<b>TIMES</b> .....	<b>9</b>
4.1	Membros dos times .....	9
4.2	Rosters.....	10
4.3	Limites de jogadores no roster: SEMI-PRO, D2 (WPBO D1), D3 .....	10
4.4	Limites de jogadores no roster: Divisão profissional.....	11
4.5	Cartões de identificação.....	11
4.6	Determinação da classificação .....	11
4.7	Determinação da classe do jogador .....	13
4.8	Limites de classificação da lista.....	14
<b>5</b>	<b>ESTRUTURA DO TORNEIO</b> .....	<b>15</b>
5.1	Semi pro preparação preliminar semelhante D2 (WPBO D1), D3 (WPBO D2), D4 (WPBO D3) .....	15
5.2	Avanço da rodada preliminar.....	15
5.3	Oitavas, quartas, semifinal e final.....	16
5.4	Programação do suporte de reprodução .....	16
5.5	Estrutura de reprodução.....	17
5.6	Premiação preliminar (profissional) (16 Equipes) .....	18
5.7	Classificação da temporada .....	18
<b>6</b>	<b>EQUIPAMENTO</b> .....	<b>20</b>

<b>6.1 Requisitos gerais .....</b>	<b>20</b>
6.2 Máscaras .....	20
6.3 Barrel Sock .....	21
6.4 Roupa .....	21
6.5 Equipamentos de proteção.....	23
6.6 Bolinha Paintball .....	23
6.7 Outros equipamentos .....	24
6.8 Equipamento proibido .....	24
<b>7 MARCADOR DE PAINTBALL.....</b>	<b>25</b>
7.1 Sistema de ar.....	25
7.2 Marcador.....	26
7.3 Cano .....	27
7.4 Loader.....	27
<b>8 ESTRUTURA DO MACTH .....</b>	<b>28</b>
8.1 Formato dos jogos .....	28
8.2 Tempo de jogo NXL e limites .....	28
8.3 Sistema de entrada dos jogos .....	29
8.4 Súmula Pontuação.....	29
<b>9 O JOGO .....</b>	<b>30</b>
9.1 Área do PIT .....	30
9.2 Inspeção do marcador antes do jogo .....	31
9.3 Início de jogo.....	32
9.4 Procedimento de início de jogo .....	33
9.5 Cronagem em campo.....	34
9.6 Paint checks.....	35
9.7 Time out.....	35
9.8 Interrupção de jogo .....	36
9.9 Campainhas.....	36
9.10 Entrega de ponto.....	37
9.11 Últimos 60 segundos de jogo .....	38

9.12 Overtime .....	38
9.13 Final de jogo .....	39
<b>10 ELIMINAÇÕES.....</b>	<b>40</b>
10.1 Definição de eliminação .....	40
10.2 Jogadores e eliminações.....	41
10.3 Eliminações.....	41
<b>11 PONTUAÇÃO .....</b>	<b>43</b>
11.1 Pontos.....	43
11.2 Penalidades .....	43
11.3 Pontuação da rodada .....	44
11.4 Tiebreakers; semi pro, D2 (WPBO D1), D3 (WPBO D2), D4 (WPBO D3) .....	44
11.5 Tiebreakers profissional .....	45
11.6 Ranking do torneio .....	46
<b>12 PENALIDADES.....</b>	<b>46</b>
12.1 Avaliação das penalidades .....	46
12.2 Regra por não haver jogadores suficientes .....	49
12.3 Conclusão .....	49
<b>13 SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDAS A CONDUTA ANTIESPORTIVA GRAVE .....</b>	<b>49</b>
13.1 Avaliação de suspensão, expulsões, desqualificações e multas devido a conduta antidesportiva .....	49
13.2 Conflito nas regras .....	52
<b>14 DIVERSOS.....</b>	<b>52</b>
14.1 Manutenção e limpeza .....	52
14.2 Apelações .....	53
<b>15 APÊNDICE A TAMANHO DO CAMPO E GRADE .....</b>	<b>54</b>
<b>16 APÊNDICE B ESTRUTURA DO SUPORTE PRELIM .....</b>	<b>55</b>
<b>17 APÊNDICE C DIVISÃO PROFISSIONAL PRELIM ESTRUTURA .....</b>	<b>56</b>
<b>18 APÊNDICE D DIVISÃO PROFISSIONAL .....</b>	<b>57</b>
<b>19 APÊNDICE E RODADAS DE ELIMINAÇÃO PROFISSIONAL .....</b>	<b>57</b>

## 1 REGULAMENTO

---

### 1.1 Informações

---

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

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

### 1.2 Tamanho do campo e requisitos

---

1.2.1. O tamanho padrão do campo WPBO é de 45x36 metros com uma grade de 3 x 3 metros (Apêndice A). Deverá haver pelo menos 35 obstáculos (bunkers) usados em um layout.

1.2.2. Uma base de partida deve ter 2 x 1,2 metros de largura e colocada no meio do limite final do campo ao centro.

1.2.3. O limite do campo de jogo deve ser marcado claramente e colocado a um mínimo de 1,5 metros da tela de proteção.

1.2.4. Os obstáculos devem ser colocados a um mínimo de 1,5 metros do limite lateral. A ordem dos obstáculos no campo deve atender ao layout oficial do evento.

1.2.5. 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.

1.2.6. Para atender aos requisitos do formato WPBO, o campo deve ser fornecido com painéis eletrônicos, campainhas nas bases, painel de operação e sinais sonoros altos.

1.2.7. 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 WPBO

---

### 2.1 Requisitos e infrações do modo de disparo:

---

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

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

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

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

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

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

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

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



## 3 ÁRBITROS

---

### 3.1 Equipe de arbitragem

---

3.1.1. A Equipe de Árbitros sugerida consiste de:

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

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

- (A) 8 Árbitros de Campo, mais um Árbitro Principal para o formato 5-Man.
- (B) 10 Árbitros de Campo, mais um árbitro principal para o formato WPBO Timed Race.

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

### 3.2 Autoridade

---

3.2.1. O árbitro principal de cada campo é a autoridade mais alta nesse campo.

3.2.2. Qualquer chamada feita pelo árbitro principal em seu campo é final.

3.2.3. O Árbitro Master não derrubará nenhuma das chamadas de campo por um árbitro principal.

3.2.4. O Árbitro Master é a autoridade mais alta em um evento em relação ao jogo-de-jogo ou em disputas de campo.

3.2.5. 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 eliminá-lo com um sinal de mão. Ao mesmo tempo, o árbitro grita alto e 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 por uma de duas maneiras diferentes.

(A) Um duplo punho para cima e para baixo movimento com ambos os braços na frente do corpo do jogador (s) adicional,

(B) Atirar para o ar uma bandeira amarela (penalidade menor) ou uma bandeira vermelha (maior ou máxima).

3.3.3.2. Os tipos de sinais de penalidade utilizados (punho de movimento ou de bandeiras) pelos árbitros devem permanecer consistentes entre todos os árbitros durante uma 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 irá sinalizar a penalidade por uma de duas maneiras,

(A) Movimento de dois punhos para cima e para baixo com ambos os braços na frente do corpo do jogador (s) adicional, repetindo o sinal de penalidade para cada jogador adicional contado como eliminado devido à infração. O árbitro também irá verbalmente chamar a penalidade. O árbitro vai gritar "FORA" para cada um dos jogadores eliminados.

(B) Jogando uma bandeira amarela para o ar. O árbitro também irá verbalmente chamar a penalidade. O árbitro manterá um braço no ar até a penalidade ser avaliada. O árbitro vai gritar "FORA" 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. Os árbitros primeiro sinalizarão a eliminação do jogador que cometeu a infração. Então ele irá assinalar a pena por uma de duas maneiras,

(A) Movimento de dois punhos para cima e para baixo com ambos os braços na frente do corpo do jogador (s) adicional, repetindo o sinal de penalidade para cada jogador adicional contado como eliminado devido à infração. O árbitro também irá verbalmente chamar a penalidade. O árbitro vai gritar "FORA" para cada um dos jogadores eliminados.



(B) Jogando uma bandeira amarela para o ar. O árbitro também irá verbalmente chamar a penalidade. O árbitro manterá um braço no ar até a penalidade ser avaliada. O árbitro vai gritar "FORA" 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 ambas as mãos com as mãos espalmadas voltadas para o campo no sinal de campainha de 10 segundos. O árbitro principal pode gritar "10 segundos". Todos os árbitros devem abaixar os braços imediatamente após o soar da campainha.

## 4 TIMES

---

### 4.1 Membros dos times

---

4.1.1. Representante da equipe, Treinador, Capitão

(A) Representante, como líder de equipe, é responsável pela organização, supervisão e disciplina dos membros da equipe.

(B) O representante da equipe é a única pessoa autorizada a discutir questões com os árbitros principais ou oficiais do Torneio.

(C) O representante deve estar presente nas reuniões de capitães ou técnicas, se for pedido.

(D) Uma pessoa pode cumprir as obrigações do Representante da Equipe e do Treinador ao mesmo tempo.

4.1.2. Jogadores

(A) Somente os jogadores em conformidade com o Regulamento do Torneio podem participar do torneio.

(B) Os jogadores devem respeitar as regras e regulamentos do torneio.

(C) Os jogadores não podem interferir no trabalho dos árbitros.

(D) Qualquer jogador da lista de reserva de torneios pode substituir um jogador básico ou suspenso a qualquer momento durante o torneio.

4.1.3. Tripulação de poço



- (A) A equipe do poço faz parte da equipe e é responsável por ajudar os jogadores entre os pontos e os jogos.
- (B) Os membros da equipe de Pit não podem jogar para a equipe, a menos que estejam registrados como jogadores.
- (C) A tripulação do poço 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.
- 4.2.2. Somente as pessoas incluídas no roster da equipe como jogadores têm o direito de jogar nos eventos WPBO.
- 4.2.3. Nenhum jogador pode aparecer em mais de um roster por equipe.
- 4.2.3.1. Exceto se o campeonato afiliado permite que os jogadores sejam exibidos em vários formatos no mesmo torneio.
- 4.2.4. Todas as equipes devem enviar seus rosters completos no momento do registro. Um jogador não pode ser removido de um roster de equipes após o início do torneio. Os rosters de equipes serão aceitas somente após todas as taxas de aplicação terem sido completamente pagas.
- 4.2.5. Um jogador que joga no mesmo torneio para 2 equipes diferentes (a menos que aprovado pela liga) será imediatamente suspenso do torneio e todos os jogos que ele jogou será declarado como uma perda.
- 4.2.6. Os rosters da divisão profissional serão bloqueados 4 semanas antes do evento. Os rosters permanecerão bloqueadas para o resto da temporada, incluindo a conclusão da Copa do Mundo.
- 4.2.7. As equipes profissionais terão permissão para adicionar jogadores a suas listagens após o bloqueio, exceto se o jogador estava em outra lista profissional depois que o bloqueio de lista estava no lugar.

## **4.3 Limites de jogadores no roster: SEMI-PRO, D2 (WPBO D1), D3**

---

- 4.3.1. Não pode haver mais de 17 pessoas em um roster.
- 4.3.2. Não pode haver mais de 12 jogadores em um roster.



4.3.3. Não pode haver mais de 12 membros da equipe em um roster.

#### **4.4 Limites de jogadores no roster: Divisão profissional**

---

4.4.1. Não pode haver mais de 20 pessoas em um roster.

4.4.2. Não pode haver mais de 12 jogadores em um roster.

4.4.3. Não pode haver mais de 15 membros da equipe em um roster.

#### **4.5 Cartões de identificação**

---

4.5.1. Cada participante do torneio deve ter um cartão de identificação válido (ID) para participar de um evento sancionado pelo WPBO. Os jogadores devem ser capazes de produzir o seu I.D. Cartão em todos os momentos dentro do torneio, quando solicitado por qualquer membro do pessoal da organização. Nenhum jogador será permitido jogar sem mostrar o seu I.D. Um árbitro antes de entrar no campo.

4.5.2. Apenas válido I.D. Cartões e credenciais adequadas serão autorizados a entrar na "Área Restrita Atleta".

#### **4.6 Determinação da classificação**

---

4.6.1 Os jogadores receberão uma classe com base em classificação de classificação calculada a partir da história anterior de participação no torneio e dados de desempenho.

4.6.2 Cada jogador ganha uma pontuação de evento para cada lista em que eles são listados como um jogador.

4.6.3 A pontuação obtida pelo evento é determinada pela fórmula:

---

---

$$90 \times \frac{\text{Number of Teams Competing} - \text{Your Place}}{\text{Number of Teams Competing} - 1} + 10$$

4.6.4 Se não houver dados disponíveis, o evento será classificado como 55.



4.6.5 Se houver dados disponíveis para a rodada em que a equipe foi eliminada do evento, a equipe receberá uma pontuação com base no seu lugar final no evento. (Se apenas as pontuações preliminares estiverem disponíveis e uma equipe for eliminada nas preliminares, a equipe receberá uma pontuação com base no seu lugar final nas preliminares.)

4.6.6 Se os dados não estiverem disponíveis para a rodada em que a equipe foi eliminada do evento, a equipe receberá a pontuação média de todos os lugares das equipes eliminadas na rodada. (Se apenas as pontuações preliminares estão disponíveis e 8 equipes avançaram as preliminares, e uma equipe avançou, mas seu lugar final não é conhecido, o jogador receberá a média das pontuações de 1 a 8.)

4.6.7 Cada pontuação de evento é multiplicada por um multiplicador de divisão com base na divisão que o jogador competiu dentro.

- As pontuações de eventos profissionais são multiplicadas por 32.
- As pontuações de eventos semi pro são multiplicadas por 16.
- As pontuações dos eventos da Divisão 1 são multiplicadas por 8.
- As pontuações de eventos da Divisão 2 são multiplicadas por 4.
- As pontuações dos eventos da Divisão 3 são multiplicadas por 2.
- As pontuações dos eventos da Divisão 4 são multiplicadas por 1.
- As pontuações de eventos da Divisão 500 ou Iniciante são multiplicadas por meio.

4.6.8 Se uma equipe jogar em uma divisão com menos de 10 equipes, a pontuação será multiplicada por:

- Uma pontuação de evento onde nove equipes participaram na divisão serão multiplicadas por 95%.
- Uma pontuação de evento em que oito equipes participaram da divisão será multiplicada por 90%.
- Uma pontuação de evento em que sete equipes participaram da divisão será multiplicada por 85%.
- Uma pontuação de evento em que seis equipes participaram da divisão será multiplicada por 80%.
- Uma pontuação de evento em que cinco equipes participaram da divisão será multiplicada por 75%.
- Uma pontuação de evento em que quatro equipes participaram da divisão será multiplicada por 70%.



- Uma pontuação de evento em que três equipes participaram da divisão será multiplicada por 65%.

4.6.9 Se um jogador tem 41 anos de idade, o valor dos pontos, pelo menos, três estações de idade será multiplicado de:

- Se o jogador tiver 41 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 95%.
- Se o jogador tiver 42 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 90%.
- Se o jogador tiver 43 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 85%.
- Se o jogador tiver 44 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 80%.
- Se o jogador tiver 45 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 75%.
- Se o jogador tem 46 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 70%.
- Se o jogador tem 47 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 65%.
- Se o jogador tiver 48 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 60%.
- Se o jogador tiver 49 anos de idade, a pontuação do evento será multiplicada por 55%.
- Se o jogador tiver 50 anos de idade ou mais, a pontuação do evento será multiplicada por 50%.

## **4.7 Determinação da classe do jogador**

4.7.1. A classe de um jogador é determinada por sua classificação.

4.7.2. A classificação de um jogador é a soma da segunda, terceira e quarta maior pontuação.

4.7.3. Para jogadores com apenas uma pontuação, a pontuação do jogador é de 50% dessa pontuação.



4.7.4. Para jogadores com duas ou três pontuações, a pontuação superior da Divisão 3 ou inferior é eliminada e a classificação é a soma de todas as pontuações restantes.

4.7.5. Um jogador inicia a temporada na classe mais alta em que sua classificação excede o ponto limite para essa classe.

- Um jogador que teve uma classificação superior a 3936 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador semi pro.
- Um jogador que teve uma classificação maior que 1968 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador da Divisão 1.
- Um jogador que teve uma classificação superior a 984 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador da Divisão 2.
- Um jogador que teve uma classificação superior a 492 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador da Divisão 3.
- Um jogador que teve uma classificação de classificação superior a 100 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador da Divisão 4.
- Um jogador com classificação de classificação superior a 20 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador da Divisão 5.
- Pro e Semi Pro têm os mesmos limites de Ponto. A fim de

## **4.8 Limites de classificação da lista**

4.8.1. Jogadores de qualquer divisão são elegíveis para aparecer em uma lista de divisão Profissional.

4.8.2. Qualquer número de jogadores Semi Pro ou inferiores e até dois jogadores Pro podem aparecer em uma lista Semi Pro.

4.8.3. Qualquer número de Divisão 2 (WPBO Divisão 1) ou jogadores inferiores podem aparecer em uma divisão 2 (WPBO Divisão 1) lista, mais

- Até dois jogadores da Divisão 1, ou
- Até um jogador da Divisão 1 e até um jogador Semi Pro / Pro com classificação de classificação não superior a 5904, desde que a soma das classificações dos dois melhores jogadores na lista não seja superior a 7872.

4.8.4. Qualquer número de Divisão 3 (WPBO Divisão 2) ou jogadores inferiores podem aparecer em uma divisão 3 (WPBO Divisão 2) lista, mais



- Até dois jogadores da Divisão 2 (WPBO Divisão 1), ou
  - Até um jogador da Divisão 2 (WPBO Divisão 1) e até um jogador Semi Pro com classificação de classificação não superior a 2952, desde que a soma das classificações dos dois melhores jogadores na lista não seja superior a 3936.
- 4,8,5. Qualquer número de jogadores da Divisão 4 ou menores pode aparecer em uma lista da Divisão 4, mais
- Até dois jogadores da Divisão 3 (WPBO Divisão 2), ou
  - Até um jogador da Divisão 3 (WPBO Divisão 2) e até um jogador da Divisão 2 (WPBO Divisão 1) com classificação de classificação não superior a 1476, desde que a soma das classificações dos dois melhores jogadores na lista não seja Superior a 1968.

## 5 ESTRUTURA DO TORNEIO

---

### 5.1 Semi pro preparação preliminar semelhante D2 (WPBO D1), D3 (WPBO D2), D4 (WPBO D3)

---

- 5.1.1. As equipes em cada divisão na rodada preliminar serão semeadas de acordo com sua classificação na divisão que estarão jogando.
- 5.1.2. As equipes serão classificadas em rodadas preliminares de acordo com a estrutura encontrada no APÊNDICE B.
- 5.1.3. Em parênteses preliminares de cinco equipes, cada equipe jogará uma à outra equipe no parêntese uma vez.
- 5.1.4. Em parênteses preliminares de seis equipas, cada equipe jogará uma com a outra equipe no parêntese uma vez, exceto que a equipa de ponta não jogará contra 6<sup>a</sup> equipe relacionada, a 2<sup>a</sup> relacionada não jogará contra a 5<sup>a</sup> relacionada e a equipe 3<sup>a</sup> relacionada não jogará contra a equipe de 4<sup>a</sup> relacionada.

### 5.2 Avanço da rodada preliminar

---

- 5.2.1. O mesmo número de equipes de cada suporte avançará, exceto



5.2.2. Se o número de equipes que avançam não é uniformemente divisível pelo número de parênteses, o número de equipas curinga necessárias para atender o número de equipes avançando também avançará.

5.2.3. As equipes serão selecionadas primeiro em uma base por parênteses (o mesmo número de equipes de cada suporte) com base na pontuação entre equipes no mesmo parêntese e, em seguida, todas as equipes curingas serão selecionadas com base na pontuação entre as equipes restantes em todos os parênteses.

### **5.3 Oitavas, quartas, semifinal e final**

---

5.3.1. As equipes que avançam de um matchup serão relacionadas com base no ranking na rodada anterior da maior equipe rankeada no matchup. (Se 12 equipes estão avançando das preliminares, as quatro melhores equipes vão avançar para as quartas de final, deixando as 5 a 12 equipes semeadas para jogando fora para os quatro pontos restantes, com 5 jogando 12, 6 jogando 11, etc. De acordo com esta regra, o vencedor do 5 vs 12 match-up recebe a semente 5, independentemente da margem de vitória nos outros parênteses de playoff. Basicamente, a equipe de topo em cada confronto está 'defendendo' a semente da equipe mais baixa e, se a equipe de baixa equipe ganhar, eles obtêm essa semente - as equipes NÃO são reaproveitadas depois do confronto cabeça a cabeça - ups são jogados para fora.)

5.3.2. As equipes que avançam a partir de colchetes não-cabeça-a-cabeça serão rankeadas com base no desempenho em relação a todas as outras equipes avançando a partir da mesma rodada.

5.3.3. As equipes que não jogaram a rodada imediatamente anterior sempre serão colocadas mais altas do que as equipes que jogaram a rodada imediatamente anterior (equipes com byes são semeadas mais alto do que equipes sem desvios).

5.3.4. Se quatro equipes avançarem de dois parênteses, a equipa semeada de topo de um parênteses joga a segunda equipa semeada do outro parêntesis.

### **5.4 Programação do suporte de reprodução**

---

5.4.1. As equipes que jogam uma partida cara-a-cara vão jogar uma partida com o vencedor da partida avançando.



## 5.5 Estrutura de reprodução

---

5.5.1. Nas divisões de duas equipes, nenhuma eliminatória será disputada.

5.5.2. Nas divisões de três equipes, as duas primeiras equipes avançam diretamente para as finais.

5.5.3. Em divisões de seis ou menos equipes.

- A equipa principal avançará diretamente para as finais e
- A segunda e terceira equipes disputarão as semifinais, onde o vencedor se tornará o melhor da fase final.

5.5.4. Em divisões de sete a dez equipes,

- As quatro primeiras equipes avançarão para semifinais, onde
- Se duas equipes estiverem avançando a partir de dois parênteses, a equipa de primeiro lugar de um par de colchetes irá jogar a segunda equipa de lugar a partir do outro suporte, caso contrário.
- A equipa de topo jogará a quarta equipa semeada, e a segunda equipa semeada jogará a terceira equipa semeada, e
- Os vencedores de cada partida de semifinal jogarão para o primeiro e segundo lugar, e os perdedores de cada partida de semifinal jogarão para o terceiro e o quarto lugar.

5.5.5. Nas divisões de mais de 10 equipes, as equipes avançarão para uma semifinal de eliminação única cabeça-a-cabeça levando para as semifinais de quatro equipes.

- Em divisões de 11 a 15 equipes, as seis melhores equipes avançarão.
- Em divisões de 16 a 20 equipes, as oito melhores equipes vão avançar.
- Em divisões de 21 a 30 equipes, as 12 equipas de topo avançarão.
- Em divisões de 31 a 40 equipes, as 16 melhores equipes vão avançar.
- Em divisões de 41 a 60 equipes, as 24 melhores equipes avançarão.
- Em divisões de 61 a 80 equipes, as 32 melhores equipes vão avançar.
- Em divisões de 81 a 120 equipes, as 48 equipas de topo avançarão.
- Em divisões de 121 a 200 equipes, as 64 melhores equipes vão avançar.

## **5.6 Premiação preliminar (profissional) (16 Equipes)**

- 5.6.1. As equipes serão ranqueadas de acordo com a sua colocação no evento NXL anterior.
- 5.6.2. As equipes serão ranqueadas no primeiro evento da temporada NXL com base em sua colocação na Copa do Mundo de temporadas anteriores.
- 5.6.3. Consulte o Apêndice C para a estrutura de suporte preliminar da Divisão Profissional.

## **5.7 Classificação da temporada**

- 5.7.1. Cada equipe será classificada na última divisão disputada.
- 5.7.2. As equipes serão classificadas pela soma das pontuações do evento, exceto
  - As pontuações obtidas em uma divisão maior do que a última divisão jogada serão reduzidas em 50% para cada divisão acima da última divisão disputada e
  - As pontuações obtidas em uma divisão 5man são reduzidas em 50% quando contadas para um ranking WPBO Timed Race.
- 5.7.3. Uma equipe que joga em uma divisão diferente da divisão que jogou pela última vez será ranqueada para o próximo evento com base em sua classificação na divisão que eles estarão jogando.
- 5.7.4. Uma equipe só irá incluir pontuações de vários eventos em sua classificação, se um número mínimo de jogadores são os mesmos de um evento para o próximo. (O número mínimo de requisitos do mesmo jogador só se aplica de evento a evento, não para toda a temporada. Por exemplo, uma equipe pode mudar oito de 12 jogadores do 1º para o 2º evento e outros oito de 12 jogadores do 2º ao 3º evento, e conta os três eventos, mesmo que não haja jogadores em comum entre o 1º e o 3º evento.)
- 5.7.5. Pelo menos três jogadores devem permanecer os mesmos de um evento para o seguinte.
- 5.7.6. Se houver um empate no número de pontos de classificação,
  - A equipe com o maior número de pontos de classificação ganhos em eventos em que a equipe apareceu nas finais de eventos dessa divisão na temporada atual será classificada como maior.



- Se o primeiro tiebreaker não conseguir quebrar o empate, a equipe com o maior número de pontos de classificação ganhos em eventos em que a equipe apareceu nas semifinais de eventos naquela divisão na temporada atual será classificado mais alto.
- Se o segundo tiebreaker não conseguir quebrar o empate, a equipe com o maior número de pontos de classificação ganhos em eventos em que a equipe apareceu nas quartas de final de eventos naquela divisão na temporada atual será classificada como maior.
- Se o terceiro tiebreaker não conseguir quebrar o empate, a equipe com a maior margem de vitória em jogos nas finais de eventos naquela divisão na atual temporada será classificada como maior.
- Se o quarto tiebreaker não conseguir quebrar o empate, a equipe com a maior margem de vitória nos jogos nas semifinais de eventos naquela divisão na atual temporada será classificada mais alta.
- Se o quinto tiebreaker não conseguir quebrar o empate, a equipe com a maior margem de vitória em jogos nas quartas de final de eventos naquela divisão na atual temporada será classificada como maior.
- Se o sexto tiebreaker não conseguir quebrar o empate, a equipe com a maior margem de vitória em todas as rodadas de eventos naquela divisão na atual temporada será classificada como maior.
- Se o sétimo tiebreaker não conseguir quebrar o empate, a equipe com a maior classificação no final da temporada anterior será classificada como maior.
- Se o oitavo desempate não conseguir quebrar o empate, a equipa cujo nome é o primeiro em ordem alfabética será semeada mais alto, explicando quaisquer algarismos na forma de palavras e ignorando quaisquer caracteres não alfanuméricos e quaisquer ocorrências das palavras "o" ou "equipe".

## 6 EQUIPAMENTO

---

### 6.1 Requisitos gerais

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

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

### 6.2 Máscaras

---

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

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

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

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

6.2.4. Qualquer pessoa no campo deve usar proteção integral, pois ela vem do fabricante na sua forma original. A proteção facial ou auditiva dos sistemas de máscaras de proteção não poderá ser virada ou torcida para cima ou de qualquer

forma modificada da sua forma original em qualquer altura ou local onde sejam necessários a proteção.

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

### **6.3 Barrel Sock**

---

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

6.3.2. As únicas exceções a esta exigência são:

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

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

### **6.4 Roupa**

---

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



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

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

6.4.4. O vestuário dos jogadores, incluindo calças e jersey não devem estar rasgadas ou despedaçadas, devem servir bem e não pode ser demasiadamente grandes. Os jogadores não podem usar calças ou jerseys que são feitas de material altamente absorvente, como feltro ou lã, ou de um material altamente acolchoado ou liso na natureza, como nylon ou borracha.

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

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

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

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

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

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

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

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

6.4.11. As etiquetas não são permitidas na roupa.

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



## 6.5 Equipamentos de proteção

---

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

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

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

6.5.4. As jogadoras podem usar uma camada de proteção para o peito fabricada para uso em paintball, desde que o preenchimento não tenha sido modificado a partir da forma original do fabricante. Protetores de tórax camada de espessura total não deve exceder 2 cm. Um protetor de tórax contará como uma camada das duas camadas permitidas vestuário.

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

6.5.6. Os jogadores podem usar proteção na virilha.

6.5.7. Os jogadores são encorajados a usar proteção do pescoço, consistindo em neoprene perto do pescoço, com uma espessura total de camadas não superior a 2 cm. Cachecóis e roupas semelhantes são proibidos.

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

## 6.6 Bolinha Paintball

---

6.6.1. Os jogadores podem levar qualquer número de bolinhas de paintball.

6.6.2. As bolinhas de paintball utilizadas nos eventos WPBO afiliados devem cumprir com as normas da ASTM e cumprir os critérios ambientais e de não coloração da liga.

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



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

6.6.5. Somente tinta de fabricantes de bolinhas de paintball autorizados serão filmados em eventos afiliados à WPBO.

## **6.7 Outros equipamentos**

---

6.7.1. Os jogadores podem levar qualquer número de pods e squeegees, mas não podem usar pods que são acolchoados ou absorventes.

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

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

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

## **6.8 Equipamento proibido**

---

6.8.1. Equipamento proibido inclui:

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

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

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

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

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

## **7 MARCADOR DE PAINTBALL**

---

### **7.1 Sistema de ar**

---

7.1.1. Somente ar e CO<sub>2</sub> são permitidos como propulsores de gás. As estações de recarga devem satisfazer os requisitos do tipo específico de enchimento de gás. Deve ter instalado os dispositivos de segurança do fabricante relevantes que não devem ser modificados de qualquer forma. A pressão máxima permitida para sistemas de ar é 4500 psi ou quaisquer requisitos legais locais se menor. Todos os carimbos de data devem estar na data para a totalidade de um evento.

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

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

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



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

## 7.2 Marcador

---

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

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

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

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

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

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

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

7.2.8. Um marcador sem componentes eletrônicos

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

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



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

7.2.8.4. A "cauda metálica" deve estar colocada em quaisquer marcador baseado em "Autococker" original.

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

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

7.2.9.2. A "cauda metálica" deve estar colocada em quaisquer marcador baseado em "Autococker" original.

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

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

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

### **7.3 Cano**

---

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

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

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

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

### **7.4 Loader**

---

7.4.1. Loaders não podem ser transparentes.

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

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



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

7.4.5. São permitidas tampas transparentes nos loaders.

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

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

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

## 8 ESTRUTURA DO MACTH

---

### 8.1 Formato dos jogos

---

8.1.1. WPBO Timed Race Formato:

Profissional, Semi Pro, D2 (WPBO D1), D3 (WPBO D2), D4 (WPBO D3),

- Cada partida consistirá de uma série de pontos.
- Cada partida começará com uma quantidade limitada de tempo de jogo.
- Os tempos dos jogos serão diferentes entre divisões.
- Os tempos dos jogos podem variar entre divisões.
- Os jogos terão uma regra de misericórdia diferencial pontual.
- O diferencial de ponto de misericórdia correspondente pode variar entre divisões.

### 8.2 Tempo de jogo NXL e limites

---

CATEGORIA	TEMPO DE JOGO	LIMITE DE PONTOS
Profissional	16 minutos	7 pontos
Semi-pro	15 minutos	5 pontos
Divisão 2 (WPBO D1)	15 minutos	5 pontos
Divisão 3 (WPBO D2)	12 minutos	4 pontos
Divisão 4 (WPBO D3)	12 minutos	4 pontos



8.2.1. O jogo termina se,

- O tempo de jogo expirou e uma equipe marcou mais pontos do que a outra equipe, ou
- Uma equipe perde, ou
- Uma equipe marcou
- Sete pontos a mais que a equipe adversária na Divisão Profissional
- Cinco pontos a mais que a equipe adversária no Semi Pro ou D2 (WPBO D1)
- Quatro pontos a mais do que a equipa adversária em D3 (WPBO D2) ou D4 (WPBO D3)

### **8.3 Sistema de entrada dos jogos**

---

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

8.3.2. 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.

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

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

8.3.5. 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.

### **8.4 Súmula Pontuação**

---

8.4.1. 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.

8.4.2. 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 marcador.



8.4.3. No caso de um ou ambos os capitães da equipe não concordarem com o conteúdo de uma súmula e, portanto, não assinarem a súmula, o árbitro principal pode decidir se a súmula deve ser alterada e / ou validar a própria súmula.

8.4.4. Um árbitro principal ou um oficial de placar pode corrigir erros claros ou matemáticos no placar a qualquer momento.

## 9 O JOGO

---

### 9.1 Área do PIT

---

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

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

9.1.3. Nenhuma comunicação é permitida por qualquer pessoa da área de preparação designada para o campo de jogo ativo durante quaisquer pontos de equipe. A "comunicação", a critério do árbitro, pode ser determinada não verbal como em sons, sinais, gestos físicos, etc.

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

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

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

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

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

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



### 9.1.8. Treinador.

9.1.8.1. 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 jogar a toalha, pedir um tempo limite ou pedir uma explicação de uma chamada (somente para o Árbitro Principal, somente se o Árbitro Principal estiver fora do campo e somente durante os intervalos).

### 9.1.9. Escolhendo o lado

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

## **9.2 Inspeção do marcador antes do jogo**

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

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

- (A) Presença de material estranho no corpo, entrada de alimentação ou loader;
- (B) Qualquer dispositivo, peça, item, ajuste ou ausência que permita a um jogador aumentar a velocidade do marcador ou mudar o modo de tiro no campo de jogo sem recorrer ao uso de ferramentas.

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

### 9.2.4. Procedimento de verificação de marcadores:

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



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

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

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

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

### **9.3 Início de jogo**

---

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

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

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

9.3.4. Mesmo se o sinal soe antes que eles tenham retornado, eles ainda podem retornar seu marcador para a base de saída (toque de volta) e, em seguida, pode continuar. Se eles não retornarem o marcador para a base de saída (toque de volta) antes ou depois do sinal de partida é dado, eles serão eliminados.

9.3.5. No entanto, se um jogador levantar o marcador ou disparar antes ou depois do sinal de início, independentemente de saber se eles mais tarde toque de volta, eles serão eliminados da maneira normal.

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



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

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

9.3.9. Cada equipe começa o primeiro ponto do jogo na estação de partida no mesmo lado do campo que as equipes possuem área de pit.

9.3.10. Interruptor termina

- As equipes vão mudar qual o lado do campo que eles começam após cada ponto marcado.
- Se um ponto é iniciado mas termina em um ponto sem pontuação (nem 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. Quando a pontuação de ambos os times somar um número ímpar, as equipes começarão no lado contrário do pit (1-0, 2-1, 3-0, etc.). Quando a pontuação do jogo aumenta e até mesmo o número, as equipes vão começar ao lado do seu pit (0-0, 2-0, 4-2, etc.).

• As equipes vão começar o overtime no lado do pit do campo.

9.3.11. Interrupções

- Um período de intervalo segue a conclusão de cada ponto.
- O tempo de jogo para de contar para baixo durante o período de intervalo.
- Um período de intervalo padrão é de no mínimo dois minutos.
- Um período de intervalo pode exceder dois minutos em um formato de divisão de jogos D4 (WPBO D3) - D4 (WPBO D3) - O tempo mínimo de pausa entre os pontos dos dois jogos que estão sendo jogados é de um minuto.
- Divisão Profissional - O tempo mínimo de intervalo entre os pontos dos dois jogos que estão a ser disputados num formato de tabuleiro dividido é de 45 segundos.

9.3.12. O tempo oficial do jogo será mantido com o temporizador de contagem regressiva no painel eletrônico pelo árbitro de mesa.

## **9.4 Procedimento de início de jogo**

9.4.1. Ponto de partida.



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

## 9.5 Cronagem em campo

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 9.6 Paint checks

---

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

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

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

## 9.7 Time out

---

### 9.7.1. Tempo limite do jogo

(A) Cada equipe tem o direito de pedir um tempo limite de 1 minuto por partida.

(B) Os treinadores designados devem ser os que pedem o time out, informando o árbitro principal ou um sistema eletrônico.

(C) O time out não pode ser pedido nos últimos 10 segundos antes do início de um ponto.

(D) As equipes podem usar seu time out dentro do mesmo período de intervalo.

(E) Um time out, se disponível, pode ser usado antes do overtime.

### 9.7.2. Tempo limite técnico

(A) Os tempos de espera técnicos podem ser aplicados pelo pessoal de manutenção ou podem ser atribuídos pelo árbitro principal por razões técnicas.

(B) O tempo limite técnico dura tanto quanto for necessário para o pessoal de manutenção para resolver o problema técnico no campo.

(C) Se o tempo limite técnico deve ser tomado durante 10 segundos, após o problema técnico ser corrigido, a contagem de tempo começa automaticamente a partir de 10 segundos.

## 9.8 Interrupção de jogo

---

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

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

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

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

9.8.5. No caso de um jogo ter de ser interrompido devido a uma emergência, ou de outra forma, o árbitro principal irá parar o temporizador de contagem regressiva. Quando o jogo é reiniciado, o procedimento "Iniciar" destas regras será utilizado. O tempo começará a correr após tal reinício.

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

## 9.9 Campainhas

---

9.9.1. Há campainhas instaladas nas bases.

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

9.9.3. Quando um jogador tocar a campainha na base da equipe oposta, o tempo no painel eletrônico para. Se não houver um painel eletrônico, os árbitros fazem o sinal de fim de jogo e o tempo é parado. Nenhum jogador deixará o campo de jogo e



nenhum jogador é permitido sair de sua posição. O jogador que pressiona a campainha será checado.

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

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

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

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

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

## **9.10 Entrega de ponto**

9.10.1. A qualquer momento durante o ponto, uma equipe pode decidir terminar o ponto jogando apertando o botão "entregar o ponto" instalado na sua base e dando um ponto para a equipe adversária.

9.10.2. Se um treinador 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.

9.10.3. 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.

9.10.4. Os campos podem ser equipados com um sistema eletrônico que pode ser usado para "entrega do ponto".

## **9.11 Últimos 60 segundos de jogo**

---

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

9.11.2. Durante este período qualquer penalidade maior ou máxima interrompe o tempo de jogo, e automaticamente dá o ponto para a equipe adversária. O próximo ponto inicia automaticamente de acordo com o procedimento de início.

9.11.3. Se nos últimos 60 segundos de tempo de regulação uma penalidade é dada, enquanto o jogo foi interrompido, um ponto não será concedido devido a esta penalidade, mas outros efeitos se aplicam.

## **9.12 Overtime**

---

9.12.1. Os overtimes só são disputados nas partidas de desempate, exceto na divisão profissional.

9.12.2. Se qualquer jogo de desempate estiver empatado no final da regulamentação, os overtimes determinarão o vencedor do jogo.

9.12.3. Se qualquer divisão da Divisão Profissional estiver vinculada no final da regulamentação, os overtimes determinarão o vencedor da partida.

9.12.4. As equipes iniciarão o overtime no campo ao lado do seu pit.

Overtime (eliminatórias: quartas de final, semifinais, finais, etc.) (NXL PRO PRELIMS)

9.12.5. 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.

9.12.6. O período de overtime é morte súbita; Primeira equipe a marcar vence.

9.12.7. A "regra de 60 segundos" se aplica nos últimos sessenta segundos do overtime.

9.12.8. Se o tempo extra de 5 minutos resultar em um impasse, as duas equipes irão selecionar um jogador para competir em um X1.

9.12.9. O X1 será de 2 minutos e é a morte súbita; O primeiro jogador a eliminar o jogador adversário ou bater o zumbido na base do adversário ganha o jogo.

9.12.10. Se no caso de um empate no X1 haverá um tempo de intervalo de um minuto e as equipes devem escolher um jogador diferente para competir em um segundo X1.

9.12.11. Isso será repetido até que uma equipe ganhe um X1.

9.12.12. Nenhum jogador pode competir em mais de X1.

### **9.13 Final de jogo**

---

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

9.13.2. Situações pontuais são qualquer uma das seguintes:

- (A) A campainha é acionada por um jogador;
- (B) Entrega de ponto;
- (C) Uma penalidade (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 o tempo de jogo de regular chega ao fim.

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

## 10 ELIMINAÇÕES

---

### 10.1 Definição de eliminação

---

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

- Se a bola de paintball atinge o jogador ou qualquer coisa que ele está vestindo ou carregando, mas não quebrar e deixar uma marca, tal jogador não é eliminado.
- Se um jogador for atingido e marcado por um disparo de paintball por um membro eliminado da equipa adversária, tal jogador não será eliminado.
- Se uma bola de paintball atinge outro objeto primeiro e quebra em cima desse objeto antes de marcar um jogador ou qualquer coisa que ele está vestindo ou carregando, tal jogador não é eliminado.

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

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

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

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

## 10.2 Jogadores e eliminações

---

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

## 10.3 Eliminações

---

- 10.3.1. Os jogadores serão eliminados se qualquer parte de seus corpos ou qualquer coisa que eles estão vestindo ou carregando toca o chão fora do campo de jogo.
- 10.3.2. Os jogadores serão eliminados se empurrarem para fora qualquer fita ou cerca usado como uma linha de limite. As marcações dos limites serão consideradas dentro dos limites.
- 10.3.3. Os jogadores serão eliminados se perderem suas máscaras.



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

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

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

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

A conduta não-desportiva inclui, mas não se limita a:

(A) Falha em obedecer à ordem de um árbitro.

(B) Evitar deliberadamente um árbitro de uma maneira que impeça um árbitro de cronografar um marcador no campo ou impedi-lo de fazer um paint check.

(C) Dispare nos árbitros.

(D) Disparar em um jogador claramente eliminado com intenção maliciosa de ferir ou intimidar.

(E) Tiro excessivo que é definido como disparar em um jogador mais do que é razoavelmente suficiente para efetuar a eliminação.

(F) Solicitar paint check para distrair os árbitros de se verificarem ou de usar seus árbitros para localizar jogadores da oposição.

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

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

(A) Pare de atirar.

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

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

## 11 PONTUAÇÃO

---

### 11.1 Pontos

---

11.1.1. Os pontos são atribuídos para:

- (A) Pressionar a campainha da base oposta como jogador vivo;
- (B) Entregar o ponto pelo treinador oponente;
- (C) Uma Penalidade 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) O último jogador da equipe adversária recebe uma penalidade menor, maior ou maior bruta.
- (G) A equipe oposta usou um marcador que está disparando acima de 10,8bps.

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

### 11.2 Penalidades

---

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

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



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

### **11.3 Pontuação da rodada**

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

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

### **11.4 Tiebreakers; semi pro, D2 (WPBO D1), D3 (WPBO D2), D4 (WPBO D3)**

11.4.1. Em qualquer grupo de três ou mais equipes empatadas, os desempates são aplicados sucessivamente até que uma equipe vença, ou nenhuma equipe vença e uma equipe perca o desempate.

11.4.2. Se uma equipe ganha um tiebreaker, essa equipe é removida do grupo e é classificada mais alta do que todas as outras equipes do grupo.

11.4.3. Se nenhuma equipe ganha e uma equipe perde um tiebreaker, essa equipe é removida do grupo e é classificada mais baixa do que todas as outras equipes restantes no grupo.

11.4.4. Uma vez que uma equipe é removida do grupo, tie-breaking as equipes restantes no grupo são reiniciados com o primeiro tiebreaker.

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

- Número de jogos ganhos.
- Número de jogos ganhos entre as equipas empata das.
- Competição de cabeça a cabeça entre as equipas empata das.
- Margem de vitória em todos os jogos da rodada atual.
- Total de pontos marcados em todos os jogos da rodada atual.
- Maior tempo restante nos jogos / jogos ganhos (total de tempo restante em cada partida venceu).



- Menos tempo restante nos jogos / partidas perdidas (total de tempo decorrido em cada partida perdida).
- Semente no torneio.

## 11.5 Tiebreakers profissional

---

11.5.1. Em qualquer grupo de três ou mais equipes empatadas, os desempates são aplicados sucessivamente até que uma equipe ganhe, ou nenhuma equipe ganha e uma equipe perde o desempate.

11.5.2. Se uma equipe ganha um tiebreaker, essa equipe é removida do grupo e é classificada mais alta do que todas as outras equipes do grupo.

11.5.3. Se nenhuma equipe ganha e uma equipe perde um tiebreaker, essa equipe é removida do grupo e é classificada mais baixa do que todas as outras equipes restantes no grupo.

11.5.4. Uma vez que uma equipe é removida do grupo, tie-breaking as equipes restantes no grupo é reiniciado com o primeiro tiebreaker.

11.5.5. Em caso de empate em uma rodada de cabeças de chave, os critérios de desempate serão, em ordem, por:

- Número de jogos ganhos.
- Competição de cabeça de chave entre as equipes empatadas.
- Margem de ponto dentro do pool (a margem de ponto de pool cruzada não conta para o tiebreaker).
- Total de pontos marcados dentro do pool (a margem do ponto de pool cruzada não conta para o desempate).
- Maior tempo restante nos jogos/jogos ganhos (total de tempo restante em cada partida venceu).
- Menos tempo restante nos jogos/partidas perdidas (total de tempo decorrido em cada partida perdida).
- Semente no torneio.

## 11.6 Ranking do torneio

---

- (A) Ranks 1-4 decidido por jogos finais. A menos que um jogo terceiro e quarto lugar não é jogado, nesse caso, a classificação para o terceiro e quarto lugar será determinado pelo seguinte,
- (B) A equipe eliminada na mesma rodada de cabeça de chave continuará sendo classificada de acordo com seu lugar na rodada mais recente de não cabeça de chave.
- (C) Os prémios são classificados por:
- Número de pontos de partida.
  - Confronto direto entre as equipas empata das.
  - Margem de vitória em todos os jogos da rodada atual.
  - Total de pontos marcados em todos os jogos da rodada atual.
  - Maior tempo restante nos jogos/jogos ganhos (total de tempo restante em cada partida venceu).
  - Menos tempo restante nos jogos/partidas perdidas (total de tempo decorrido em cada partida perdida).
  - Somente no torneio.

## 12 PENALIDADES

---

### 12.1 Avaliação das penalidades

---

#### 12.1.1. Avisos verbais

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

- (A) Primeira ofensa por não obedecer as instruções de um árbitro.
- (B) Primeira ofensa a colocar a mão na cabeça depois de ter sido eliminada

#### 12.1.2. Eliminação

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

- (A) Chamadas abusivas para paint check.



- (B) Uso de linguagem inadequada por incidente (outras penalidades podem ser aplicadas).
- (C) Falha subsequente em obedecer às instruções de um árbitro.
- (D) Sair dos limites ou mover a fita limite.
- (E) Marcado com um disparo válido.
- (F) Saída falsa.
- (G) Levantar o marcador ou dispará-lo após o sinal de partida, independentemente de se eles mais tarde tocarem a base de saída.
- (H) Falha no uso da máscara dentro do campo durante o período de jogo.
- (I) Interferência ou comunicação durante o jogo na área de pit por uma pessoa afiliada com a equipe.
- (J) Disparo excessivo (disparar em um jogador mais do que é razoavelmente suficiente para efetuar a eliminação).
- (K) Alterar o campo de jogo no jogo de propósito.
- (L) Um jogador passando entre dois bunkers que foram posicionados juntos para criar um bunker.
- (M) Usando um marcador que é cronografado no campo entre 301 e 310 fps.

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

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

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

(A) Jogador influenciando diretamente no curso do jogo dando a equipe do jogador ofensor uma vantagem significativa.

(B) Um jogador eliminado que atira em um jogador adversário de dentro do limite

(C) Utilizando um marcador que é cronografado no campo a 325 fps ou acima.

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

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

- Limpeza. Limpar significa que um jogador está ativamente e deliberadamente removendo ou tentando remover marcas de disparos para evitar ser eliminado ou evitar que um árbitro o elimine.

- Os jogadores que forem observados descartando pods, flanelas ou squeegees em que haja um disparo ou marcas de tinta que se assemelham a um disparo, a fim de evitar a eliminação ou evitar a eliminação por um árbitro será penalizado por se limpar.

- Um jogador eliminado que atira em um jogador fora dos limites.

- Reentrar no campo após a eliminação, a fim de interferir no jogo em curso, sem ser solicitado por um árbitro.

- Adulteração de um marcador durante o jogo. É proibido usar qualquer ferramenta ou ajustar a configuração durante o jogo, incluindo a partir do momento em que o ponto começa até o momento em que o jogador sai do campo e volta a entrar na área do poço. Excluindo um jogador ligando e desligando o marcador e ativando e desativando o sistema de visão do marcador.

- Qualquer pessoa que se envolver em comportamento agressivo ou insultante em relação a um árbitro.

- Qualquer pessoa que jogue qualquer equipamento no campo de jogo que não seja uma fonte de ar ou equipamento descartável.

## **12.2 Regra por não haver jogadores suficientes**

---

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

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

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

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

## **12.3 Conclusão**

---

12.3.1. Qualquer equipa que combine resultados com oponentes para definir pontuação será desclassificado do torneio e todos os membros da equipa que estão em seu roster serão (mas não limitado a) suspensos do resto do evento e perderá todos os pontos de ranking nesse evento.

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

---

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

---

13.1.1. Responsabilidade dos membros da equipa.

As equipas são responsáveis pela conduta de todos em seu roster, que inclui jogadores, pit-crew e adeptos. Durante o evento, podem ser aplicadas multas, suspensões e exclusões. Quando as suspensões do jogo são emitidas a um



jogador, a equipe deve jogar menos um jogador, caso não tenha nenhum jogador substituto em seu roster.

#### 13.1.2. Responsabilidade dos espectadores.

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

Os espectadores são proibidos de comunicar, sinalizar ou interferir a qualquer momento com o jogo. Se um espectador se comunicar, sinalizar ou interferir no decorrer de um jogo, eles podem estar sujeitos a uma advertência à sua exclusão do torneio. A maneira exata como a interferência de um espectador é imposta e penalizada é sobre a liga específica ou oficiais do torneio.

#### 13.1.3. Suspensão do jogador.

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

Qualquer pessoa que se envolver em outros atos graves ou graves de comportamento antidesportivo pode ser avaliada uma suspensão menor ou maior por um árbitro principal.

#### 13.1.4. Expulsão do jogador

Os jogadores serão expulsos do torneio pelas seguintes infrações:

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

#### 13.1.5. Suspensão Menor

Um jogador que recebe uma suspensão menor:



(A) Não jogará pelo resto da partida e da próxima partida, mesmo se a próxima partida estiver na próxima rodada ou torneio.

(B) Deve estar presente para todos os pontos e partidas jogadas por sua equipe e deve permanecer silenciosamente em uma área designada pelo árbitro principal durante a duração da partida.

(C) Qualquer Penalidade Máxima resultará também em uma Suspensão Menor.

#### 13.1.6. Suspensão Grave

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

(A) Não pode estar no local onde se realiza o evento durante o período de suspensão.

(B) Pode ser suspenso até um ano pelo Árbitro Master.

(C) Pode ser avaliado uma multa de até \$ 1000. Uma pessoa não pode mais jogar eventos até que tal multa seja paga.

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

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

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

- Qualquer pessoa que se envolva em contato físico hostil com outra pessoa, incluindo disparos de outra pessoa que não está participando de um ponto ou disparo fora do campo.
- Qualquer pessoa que tenha contato físico intencional com um funcionário.
- Qualquer pessoa que atirar o sistema de ar, que ele esteja conectado ao marcador ou não.
- Qualquer pessoa que intencionalmente atire na direção de outra pessoa que não está usando uma máscara de paintball.

#### 13.1.10. Expulsão da equipes

· Somente o Árbitro Master pode excluir uma equipe de um evento.

· Uma equipe que é excluída de um evento perderá qualquer taxa de inscrição paga e quaisquer prêmios ou pontos ganhos no evento.



· Equipes expulsas por ter um roster ou jogar com jogadores inelegíveis perderão todos os jogos nesse evento. As equipes perderão todas as partidas restantes.

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

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

## **13.2 Conflito nas regras**

---

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

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

13.2.3. Qualquer situação dentro dos limites desta seção deve ser passada ao Comitê de Regras da WPBO o mais breve possível. Este Comitê tem o direito de modificar ou emendar estas Regras mesmo que esta alteração vá contra a decisão originalmente tomada.

## **14 DIVERSOS**

---

### **14.1 Manutenção e limpeza**

---

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

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

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



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

## **14.2 Apelações**

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

14.2.2. Nenhum árbitro deve anular eliminações.

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

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

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

## 15 APÊNDICE A TAMANHO DO CAMPO E GRADE



## 16 APÊNDICE B ESTRUTURA DO SUPORTE PRELIM

---

Number of Teams	5-Team Brackets	6-Team Brackets
5	1	
6		1
7	RR	
8	RR	
9	RR	
10	2	
11	RR	
12		2
13	RR	
14	RR	
15	3	
16	2	1
17	1	2
18		3
19	RR	
20	4	
21	3	1
22	2	2
23	1	3
24		4
25	5	
26	4	1
27	3	2
28	2	3
29	1	4
30	6	
31	5	1
32	4	2

Number of Teams	5-Team Brackets	6-Team Brackets
33	3	3
34	2	4
35	1/7*	5/0*
36	0/6*	6/1*
37	5	2
38	4	3
39	3	4
40	8	
41	7	1
42	6/0*	2/7*
43	5	3
44	4	4
45	3/9*	5/0*
46	2/8*	6/1*
47	1/7*	7/2*
48	0/6*	8/3*
49	5	4
50	10	0
51	9	1
52	8	2
53	7	3
54	6	4
55	11	0
56	10	1
57	9	2
58	8	3
59	7	4
60	12	0

RR: Single - Bracket Seeded Round - Robin Schedule



## 17 APÊNDICE C DIVISÃO PROFISSIONAL PRELIM ESTRUTURA

	Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
Tier 1	A1	B1	C1	D1
Tier 2	A2	B2	C2	D2
Tier 3	A3	B3	C3	D3
Tier 4	A4	B4	C4	D4

Cada equipe vai jogar as outras três equipes em sua própria chave.

Cada equipe jogará um quarto jogo e será jogado contra uma equipe em outra chave, mas dentro da mesma categoria.

As equipes de uma chave jogarão as equipes da chave D dentro de sua própria camada (A1 vs. D1; A2 vs. D2; A3 vs. D3; A4 vs. D4).

As equipes da chave B jogarão com equipes da chave C dentro da sua própria camada (B1 vs. C1; B2 vs. C2; B3 vs. C3; B4 vs. C4)

Cada equipe terá que jogar 1 equipe de cada um dos níveis.

As duas primeiras equipes de cada chave avançarão para domingo.

As margens pontuais nos jogos cruzados não se aplicam no caso de um desempate entre as equipes da chave.

## 18 APÊNDICE D DIVISÃO PROFISSIONAL

	Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
Tier 1	1st Place In Previous Event	2nd Place In Previous Event	3rd Place In Previous Event	4th Place In Previous Event
Tier 2	5th-8th Place In Previous Event			
Tier 3	9th-12th Place In Previous Event			
Tier 4	13th-16th Place In Previous Event			

The Tier 1 teams will be predetermined by the top 4 teams in the previous event.

Pool A; Tier 1 = 1st Place team in previous event

Pool B; Tier 1 = 2nd Place team in previous event

Pool C; Tier 1 = 3rd Place team in previous event

Pool D; Tier 1 = 4th Place team in previous event

The Tier 2 teams will be drawn randomly to determine what pool they will compete in, and will include the 5th -8th place teams in the previous event.

The Tier 3 teams will be drawn randomly to determine what pool they will compete in, and will include the 9th -12th place teams in the previous event.

The Tier 4 teams will be drawn randomly to determine what pool they will compete in, and will include the 13th -16th place teams in the previous event.

## 19 APÊNDICE E RODADAS DE ELIMINAÇÃO PROFISSIONAL

