



**FEDERAÇÃO DE PAINTBALL DO ESTADO  
DE MINAS GERAIS**

**REGRAS E CONDUTAS PARA A PRÁTICA DE PAINTBALL CENÁRIO**

**MINAS GERAIS – BRASIL - 2013**

## **1 REGRAS GERAIS**

- 1.1 Máscara
- 1.2 Barrel plug e Sox
- 1.3 Tiro cego
- 1.4 Cenário (Ambiente e acessórios de jogo)
- 1.5 Procedimento para limpeza de disparos
- 1.6 Eliminação por limpeza mal feita
- 1.7 Respawn
- 1.8 Rangers
- 1.9 Discursões e brigas
- 1.10 Acessórios e equipamentos não habituais
- 1.11 Início e termino dos combates
- 1.12 Advertências a disparos
- 1.13 Ferido real
- 1.14 Primeiro Socorros
- 1.15 Olhar pelo cano do marcador
- 1.16 Contato físico com adversário
- 1.17 Transeuntes
- 1.18 Cronagem
- 1.19 Bolas de talco (Powderballs)
- 1.20 Manutenção de equipamentos em jogo.
- 1.21 Tiros de perto
- 1.22 Overshots
- 1.23 Procedimento do Jogador “morto”
- 1.24 Tiros em jogador já “morto”
- 1.25 Uso de rádio e outros acessórios
- 1.26 Uso de uniformes das Forças Nacionais
- 1.27 Itens de segurança

## **2 ELIMINAÇÃO**

- 2.1 Considerado fora de combate
- 2.2 Munição que não estoura
- 2.3 Respingos de disparos (splash)
- 2.4 Tipos de eliminação
- 2.5 Fogo amigo
- 2.6 Declaração de fora de combate ou “morto”
- 2.7 Comunicação do “jogador morto”

## **3 RENDIÇÃO**

- 3.1 Procedimento
- 3.2 Agressão verbal na rendição

## **4 MUNIÇÃO**

- 4.1 Capacidade de munição
- 4.2 Repasse de munição
- 4.3 Modo de disparo
- 4.4 Confisco de munição adversaria

## **5 SITUAÇÕES ADVERSAS**

## 5.1 Casos não tratados neste protocolo

### **6 PENALIDADES**

6.1.1 – Advertência

6.1.2 - Perda de pontos da equipe no evento.

6.1.3 - Afastamento temporário de um período do jogo.

6.1.4 - Eliminação do evento.

6.1.5 - Suspensão por períodos maiores que o do próprio jogo.

6.1.6 - Banimento da pratica do esporte.

## Código de Conduta

Como se não fosse uma regra para toda vida, um jogador de paintball deve ser um exemplo de esportividade, honestidade e integridade. Fair Play (Jogo limpo) é atitude fundamental e obrigatória no esporte, que não aceita e nem tolera desonestidade e falta de esportividade. **Nós não toleramos a limpeza de disparos, trapaças e atitudes antidesportivas, agressões verbais, físicas ou psicológicas.**

Como jogador de Paintball, devemos sempre dar o nosso melhor para mostrar uma imagem positiva do esporte, não esquecendo que temos nomes de apoiadores e patrocinadores a zelar. Devemos sempre tratar todos os jogadores, com respeito, paciência e tranquilidade. Devemos sempre dar as boas vindas aos novatos e estarmos prontos para ajudar e orientar no que for preciso. Os novatos são o futuro deste esporte e modalidade, lembre-se disso.

Jogar seguindo as regras, trabalho em grupo, aprender e evoluir com nossas experiências, compartilhar ideias, ajudar na evolução da equipe e novatos, respeito e humildade, essa é nossa essência e no final, não importa se ganha ou perde, nosso objetivo é a diversão e amizade.

Jogar de uma forma justa, pensando sempre na segurança de todos os envolvidos é obrigatório. É expressamente proibido o uso de drogas ou consumir bebidas alcoólicas nas dependências dos jogos; pessoas sob o efeito de álcool, drogas ou qualquer outra substância estimulante ou depressiva que cause alteração comportamental, serão impedidas de participar de qualquer atividade relativa ao PAINTBALL, bem como de permanecer nas dependências do jogo.

Como todo e qualquer esporte radical, é de fundamental importância comunicar ao seu médico a prática desta atividade por se tratar de um esporte onde o atleta, além de exercitar todos os grupos musculares, pode sofrer a influência de alterações abruptas de temperatura ambiente, como frio ou calor exaustivo. Isso pode eventualmente levar o atleta a ocorrer fadiga muscular, cansaço, falta de ar, sobrecarga do sistema circulatório, conseqüentemente desidratação e perda de sais minerais, devido ao esforço físico empenhado na atividade. Isso requer um importante acompanhamento médico e um bom nutricionista.

Cada participante é responsável pelo seu lixo produzido! Deve entregar o local limpo, sem sujidades. As marcas dos tiros, tal como, o recheio da bolinha e a casca, são produzidas com material biodegradável. Recomendamos para limpeza de mascaras e acessórios, usem retalhos tecidos, flanelas e/ou toalhas no lugar do papel higiênico.

# Regras e Normas de Cenário

## 1 – REGRAS GERAIS

- 1.1. É OBRIGATÓRIO o uso de máscara adequada à prática do esporte, seguindo as orientações do fabricante quanto à troca de lentes e manutenção. Nunca tire a máscara dentro da zona de combate, só retire a máscara na Safety Zone.
- 1.2. O BARREL PLUG ou BARREL SOX é um bloqueador de cano, deve ser usado obrigatoriamente quando se estiver na Safety Zone e quando for “morto” para sinalizar a sua condição de “fora de combate”. Todos são obrigados a usar o Barrel plug ou Barrel Sox. Todo jogador tem o direito e o dever de cobrar a utilização destes dispositivos de outros participantes que não o esteja usando, conforme item (1.2). Nunca em nenhuma hipótese dispare contra animais e transeuntes dentro ou fora da área de jogo. Da mesma forma, nunca dispare contra veículos, imóveis e objetos que não pertençam à área de jogo.
- 1.3. É terminantemente proibido a realização de tiros cegos, sejam eles no modo automático ou manual. Entenda-se por tiro cego aquele realizado sem que o jogador tenha a visão do seu adversário, como por exemplo, através de buracos ou com a colocação da marcadora para fora de abrigos ou para dentro de cômodos estando a sua cabeça protegida e sem a noção completa dos danos que o seu disparo pode causar.
- 1.4. Fica terminantemente proibida a movimentação de qualquer objeto para proteção ou escudo, assim como portas e janelas devem permanecer da forma que estão (abertas ou fechadas). Fica proibido disparos em vidros ou quaisquer que seja o objeto que corra o risco de quebra ou queda. Nenhum acessório do cenário deve ser alterado pelos jogadores, eles existem para complemento do enredo e/ou para segurança dos participantes, devendo ser alterados somente pela organização ou por aqueles designados por ela, tais como jogadores especialistas, etc. Em caso de dúvidas, consulte a organização do evento.
- 1.5. Após ser alvejado, encaminhe-se à safety zone para proceder à limpeza e caso esteja disponível, o seu respawn. Para a sua limpeza, recomenda-se a utilização de panos, tecido ou flanelas. O uso de papel higiênico deve ser evitado para evitar o acúmulo de detritos na área de jogo. Caso o papel higiênico seja utilizado, recomendamos fortemente que o mesmo seja recolhido ao final das partidas para acondicionamento em locais apropriados. (lixeiras).
- 1.6. Cada jogador é responsável pela sua limpeza (tiros), devendo se certificar que está limpo para retornar ao campo, evitando o risco de ser eliminado por tiros "antigos".
- 1.7. Respawn é a prática de “renascer ou enviar reforço”, recurso pelo qual o jogador morto entra novamente no jogo. Fica a critério do organizador a disponibilização ou não deste recurso e dinâmica do mesmo
- 1.8. Em jogos de Cenário, a utilização de Rangers é opcional, mas aconselhado por uma questão de segurança e obrigatório quando a o apoio da FPEMG. Os Rangers são juízes e estarão dedicados aos aspectos

organizacionais do jogo, tais como conferência dos cumprimentos de tarefas, disparos e eliminação de jogadores, encaminhamento de missões e principalmente segurança dos participantes.

- 1.9. Evite discussões desnecessárias com os colegas! Lembre-se que todos estarão nesse evento para diversão e integração! Caso seja necessária a abordagem ao colega para quaisquer que seja o assunto, faça isso de forma educada e calma.
- 1.10. A utilização de artefatos pirotécnicos, fumígenos, veículos, granadas de tinta, bombas de fumaça, escudos e/ou qualquer outro que não sejam os obrigatórios, deverão ser comunicados e discutidos antecipadamente com a organização do evento para autorização e ciência.
- 1.11. Fica a critério do organizador a forma de início e término dos combates. Aconselha-se o uso de buzinas ou apitos. No caso de uso de artefatos pirotécnicos sugerimos usa-los com cautela e segurança.
- 1.12. Antes do início e depois do fim dos “combates” é **proibido** disparar os marcadores em campo. É expressamente proibido disparos em peças ou acessórios usados como parte do cenário ou usados para cumprimento de missões tais como cones, maletas, fitas, bandeiras, bonecos, etc... Coloque o Barrel plug/Sox e dirija-se à Safety Zone. Somente retire a máscara na safety zone.
- 1.13. Caso o participante se machuque ou veja alguém ferido, DEVE PEDIR AJUDA O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL. No caso de ferido deve-se gritar “**Ferido Real!**”. O “combate” será paralisado até que o problema seja resolvido! Nunca tire a máscara antes da autorização da organização. Lembre-se que pode haver um jogador que não tenha percebido o aviso.
- 1.14. Não tente prestar socorro a um ferido se você não é habilitado para tal! Aguarde a presença de pessoal qualificado. Na ausência de um socorrista habilitado no local, procedam com o acionamento IMEDIATO dos serviços de urgência oficiais, bombeiros e SAMU. Não realize nenhum procedimento de socorro sem a permissão e orientação de profissional gabaritado. Depois de resolvido esta emergência, para o restabelecimento normal do jogo, todos devem começar a partida de onde parou, ou a critério da organização. Nunca deixe de reportar à organização qualquer machucado ou ferimento que tenha ocorrido durante o evento, assim como qualquer tipo de mal estar.
- 1.15. Nunca olhe pelo cano do marcador. Trate o mesmo como se estivesse sempre carregado com munição e gás, mesmo que não esteja.

**TRATE UM MARCADOR DE PAINTBALL COMO SE FOSSE UMA ARMA REAL.**

- 1.16. É expressamente proibido o contato físico com jogadores adversários, exceto quando o enredo apresentado pela organização, assim o exigir, ou para a prática da rendição conforme definido adiante.
- 1.17. Se em qualquer circunstância houver contato visual com transeuntes e pessoas não envolvidas no jogo, deverá ser solicitada a paralisação do jogo e a organização deverá ser comunicada imediatamente para poder tomar as devidas providências.
- 1.18. A crônografagem fica limitada ao máximo de 280fps para munição calibre 0.68 e 360fps para munição calibre 0.43. A organização poderá definir valores inferiores caso julgue ser prudente e visando a segurança dos participantes. Todo marcador, inclusive o secundário, deverá passar pela cronagem antes do evento, seguindo o protocolo de segurança usual!

- 1.19. Fica proibido temporariamente o uso de Bolinhas de talco (Powderballs) até que se tenha um estudo claro sobre a mesma.
- 1.20. Não haverá pausa ou tempo dentro dos combates para manutenção em equipamento, recargas de gás ou munição. O jogador com problemas poderá proceder com os reparos em campo, mas ciente de que o seu adversário poderá alvejá-lo. Por segurança, recomenda-se que o jogador se declare morto e se encaminhe à Safety Zone para efetuar a manutenção.
- 1.21. Tiros de perto (menos de 3 metros) ou a "queima roupa" (até meio metro) não são proibidos, mas devem ser evitados por motivos óbvios! Nesta situação, avalie a possibilidade de rendição do oponente.
- 1.22. Overshot ou excessos de disparos podem ocorrer. Desloque com prudência e em caso de ser alvejado, haja com cautela, grite morto e mostre que está fora de combate o mais rápido o possível. Ao se deslocar para a SZ, tome cuidado para não caminhar ou ficar em áreas onde estão ocorrendo combates.
- 1.23. É dever do jogador "morto", demonstrar de todas as maneiras possíveis que se encontra fora de combate, evitando assim ser alvejado novamente. São técnicas para se demonstrar essa condição, a colocação do Barrel plug/Barrel Sox na marcadora, o posicionamento das mãos e/ou marcadora acima da cabeça e o anúncio verbal de que se está "MORTO". Ao se deslocar no campo de jogo até a Safety Zone, o jogador deve manter estes procedimentos de forma efetiva, anunciando verbalmente que está morto até chegar a safety zone. Lembre-se que é obrigação do jogador "morto" demonstrar que está fora de combate. Pode se também usar outros elementos de fácil visualização para melhor informação, fornecidos pela organização, como bandeiras, panos ou TNT's amarrados na ponta dos marcadores ou em local visível do corpo, preferencialmente de cores fortes, que facilite a visualização que o jogador esta fora de combate.
- 1.24. É expressamente proibido atirar em jogadores que estejam demonstrando estarem eliminados, estando eles parados ou em deslocamento para o Safety Zone. Sendo este ato, passível de advertência ou suspensão temporária no jogo.
- 1.25. É permitido o uso livre de rádios ou qualquer outro dispositivo de comunicação, escutas, dispositivos de vigilância, lanternas, filmadoras, máquinas fotográficas, GPS, bússolas e visores noturnos.
- 1.26. É terminantemente proibido o uso de fardas, uniformes, insígnias pertencentes às Forças Nacionais de Segurança nos eventos. (Exército Brasileiro, Polícia Militar, Civil, Bombeiros, Segurança Prisional, etc...). Art. 172 código penal militar. Decreto lei nº3368 art.46.
- 1.27. Para sua segurança é aconselhado o uso dos seguintes itens ao praticar o Paintball Cenário:
- Coturnos ou botas;
  - Fardamento completo (calça e gandola) ou calças e blusa de manga cumprida fabricados em tecido mais encorpado evitam acidentes e hematomas desnecessários;
  - Luvas, capacete, shemag, pescoceira, caneleira, joelheiras e cotoveleiras além de fazer parte do cenário, protegem contra disparos em lugares frágeis (pescoço, virilha, cabeça, etc...), animais peçonhentos, buracos, quedas de objetos, dentre outras.

## 2 – ELIMINAÇÃO

- 2.1. Será considerado "morto", o jogador que for atingido por munição de tinta (Paintball, minas ou granadas) e este marcar/manchar o jogador, comprovando assim a sua eliminação. Caso um jogador grite morto ou se demonstre morto antes de conferir se o disparo foi fatal, esse será considerado morto e deverá se dirigir a SZ.
- 2.2. A munição de tinta que atingir o jogador e não estourar não vale como eliminação, a não ser que o jogador por vontade própria se declare morto.
- 2.3. Respingos (splash) não são considerados para efeito de eliminação, somente tiros diretos, exceto se proveniente de minas ou granadas, atingindo partes letais.
- 2.4. Existem 3 tipos de eliminação principais. São elas:
- Garrafão: O jogador será eliminado somente quando disparos atingirem a cabeça, pescoço e tronco.
- Corpo inteiro: O jogador será considerado eliminado quando for atingido em qualquer parte do corpo.
- Total: O jogador será considerado eliminado quando for atingido em qualquer parte do corpo, seus marcadores e equipamentos.
- Obs.: O organizador poderá modifica-las de acordo com a necessidade.
- 2.5. O jogador atingido por um companheiro (fogo amigo) fica sujeito às mesmas regras descritas acima.
- 2.6. Caso o jogador sinta um impacto de tiro e levante a marcadora acima da cabeça (automaticamente se declarando como "morto") deverá sair do jogo, não podendo retornar caso verifique que a bolinha não estourou. Em caso de dúvida, o jogador deve se proteger e verificar a marcação (estouro) para só então anunciar sua "morte".
- 2.7. O jogador "morto" deverá se retirar do local de combate assim que possível e se dirigir ao Safety Zone. É terminantemente proibida à comunicação de jogador "morto" com jogador "vivo", assim como o repasse de material, a realização de gestos, reclamações ou qualquer tipo de comunicação.

## 3 – RENDIÇÃO

Todo jogador pode ordenar a rendição de um adversário ou unidade adversária, geralmente quando o adversário estiver em menor numero, em local cercado ou posição tática desfavorável. Qualquer jogador ou unidade pode se render, mesmo não tendo recebido uma ordem de rendição.

- 3.1. As formas de se realizar a rendição são: Dizer em voz alta para o adversário: "Renda-se" ou "Rendido" e aguardar o aceite do adversário, pois o mesmo NÃO É OBRIGADO a se render, ele tem a opção de continuar a combater, se achar que vale a pena. Lembre-se, não existe uma pausa no jogo para aceitação ou não. Faça a rendição com cautela e tenha certeza que o adversário está realmente em desvantagem. Outra forma de render o oponente é encostar o cano da marcadora no adversário e dizer "Rendido". Esse procedimento é chamado de "**Barrel Tag**" e neste caso o adversário é obrigado a se render. Opcionalmente ao cano da marcadora, pode-se usar a mão ou um objeto cenográfico tal como uma faca

de borracha. Caso o jogador seja tocado por um cano de marcadora, faca de borracha ou pela mão do seu adversário e ouvir a ordem de rendição (“Rendido”, “Eliminado”, “Morto” ou “Barrel Tag”), o jogador está automaticamente eliminado. Deve levantar a marcadora e ir para Safety Zone. Caso um jogador ou uma unidade (Squad/pelotão) chegue à conclusão que o melhor é à rendição (indiferente se por opção própria ou ordenada), esse deve simplesmente levantar a marcadora acima da cabeça e gritar "rendido" ou “morto” e se deslocar para o Safety Zone, como se estivesse eliminado.

3.2. É expressamente proibida qualquer forma de agressão verbal na rendição, assim como contato físico com prisioneiros ou manuseio de seu equipamento pessoal.

#### **4- MUNIÇÃO**

4.1. Em jogos de Cenário não existe limitação de munição.

4.2. O repasse de munição em campo é permitido desde que ocorra entre jogadores “vivos”.

4.3. Será autorizado qualquer modo de disparo, exceto se houver orientação contrária do organizador do evento.

4.4. Não será permitido o confisco de munição do adversário, em hipótese alguma.

#### **5 - SITUAÇÕES ADVERSAS**

Os casos não tratados nestas regras serão avaliados pela organização do evento e quando necessário pela FPEMG, que darão o parecer final sobre a situação. Alterações nas regras visando testes ou dinâmicas de jogo diferenciadas deverão ser submetidas a FPEMG para avaliação e aprovação.

#### **6 - PENALIDADES**

6.1 - O jogador que não cumprir com as regras estabelecidas para a modalidade Cenário, ficará sujeito às penalidades que serão definidas em conjunto com a organização, líder(es) da(s) equipe(s) e FPEMG, conforme a gravidade do fato e abrangência do evento, podendo ser:

6.1.1 – Advertência;

6.1.2 - Perda de pontos da equipe no evento;

6.1.3 - Afastamento temporário de um período do jogo;

6.1.4 - Eliminação do evento;

6.1.5 - Suspensão por períodos maiores que o do próprio jogo;

6.1.6 - Banimento da prática do esporte.

Dúvidas, críticas ou sugestões: [cenario@fpemg.com.br](mailto:cenario@fpemg.com.br)