



REGULAMENTO DE EVENTO

Artigo 1 (finalidade)

O regulamento de eventos da Associação Paintugal, tem como finalidade deixar fluir os eventos por si organizados, na máxima segurança e tranquilidade para os seus utilizadores.

Artigo 2 (registos)

Cada jogador terá obrigatoriamente, de se apresentar na zona de recepção para proceder à sua identificação, de modo a poder usufruir do evento.

Esta identificação faz-se por meio da lista de inscrições realizadas durante o prazo de inscrição, no portal da associação (www.paintugal.com) ou entidades aderentes.

Artigo 3 (regras & penalizações)

Conduta

1) Qualquer jogador nos eventos da Associação Paintugal, tem de cumprir os regulamentos de Segurança e de Evento, sob pena de penalizações ou expulsão do evento (penalização máxima).

2) Conduta anti-desportiva ou falta de respeito a jogadores, árbitros/organização, dá direito à penalização máxima.

3) a) Não é permitida a utilização granadas de tinta/fumo, que possuam substâncias pirotécnicas ou tóxicas para o ser humano ou meio ambiente. A quebra desta regra dá direito à penalização máxima.

b) Só é permitida a utilização de bolas de calibre até .68, com casca gelatinosa e recheio de tinta à base de corante alimentar, não tóxica e não poluente. A quebra desta regra dá direito à penalização máxima.

4) Não é permitida a utilização de artefactos (tudo o que não seja um marcador de Paintball) sem autorização da organização local e direcção. A quebra desta regra dá direito a 2 penalizações.

5) O(s) jogador(es) e fornecedor(es), serão responsáveis pelo lixo por si produzido e pelo seu transporte para o local apropriado.

6) Usar/disparar/testar o marcador em caso algum, fora limite do campo de jogo ou zona de crony/testes. A quebra desta regra dá direito à penalização máxima.

7) Cada jogador tem a obrigação de no briefing de jogo, reconhecer zonas de hospital e saber os limites de campo para não jogar/disparar fora deste. A quebra desta regra dá direito a 2 penalizações.

8) O jogador que se encontre sob influencia de álcool ou qualquer outra substância psicotrópica será impedido de jogar com direito à penalização máxima.

9) O jogador tem de colocar a braçadeira de equipa no braço direito, e no braço esquerdo no caso de ter adicionado a de personagem. A quebra desta regra dá direito a 2 penalizações.

10) É proibido o acto de “*Dead Man Walking*”, caminhar simulando estar eliminado, omitindo o seu estado (Activo/Eliminado), de forma a concluir objectivos/eliminações. A quebra desta regra dá direito a 2 penalizações.

Disparos

11) Ao encontrar um adversário a menos de 5 metros, fazê-lo render, as bolas de paintball quando disparadas, viajam até 330Km/h, um impacto a curta distância é doloroso. A quebra desta regra dá direito a 2 penalizações.

12) A regra da rendição só será utilizada em encontros de 1 para 1, não se pode pedir rendição a 2 ou 3 adversários simultaneamente.

13) Ao acertar no adversário ter o cuidado de não disparar mais do que o suficiente, “overshooting”, nomeadamente a jogadores declarados “eliminados”. A quebra desta regra dá direito a 2 penalizações.



Eliminações

14) Ao ser atingido o jogador faz uma auto verificação para saber se está eliminado. Na impossibilidade de o fazer por falta de visibilidade, pede um “check” ao árbitro mais próximo, colega ou mesmo ao adversário.

15) Um jogador está eliminado quando a marca de tinta tem o tamanho de uma moeda de 1€, seja esta feita pelo próprio jogador, colega de equipa ou adversário.

16) É considerada área de eliminação todo corpo do jogador, desde a ponta do cabelo, até à sola do sapato, incluindo marcador e demais acessórios.

17) Se após verificação o impacto não for considerado como eliminatório, o jogador grita “EM JOGO”.

18) Ao ser eliminado o jogador grita “ESTOU FORA”, “ESTOU ELIMINADO”, coloca o tapa canos e levanta o marcador. Sai da zona onde foi eliminado e dirige-se para o hospital de equipa, sem atravessar zonas de tiro ou fornecer qualquer tipo de informação. Pode ser salvo quando encontrar um Médico ou entrar no Hospital.

19) No caso de um jogador receber um impacto eliminatório, continuar a jogar / disparar e não se declarar como ELIMINADO (PLAYING ON). A quebra desta regra dá direito a 2 penalizações. A repetição a infracção, dá direito à penalização máxima.

20) Um jogador ao receber um impacto eliminatório óbvio ou não óbvio que não se declare como ELIMINADO e remova o impacto (LIMPAR), terá direito à penalização máxima.

21) A personagem de médico pode colocar em jogo, um jogador eliminado, excepto se não tiver mais “vidas” no seu cartão de jogador. O médico, limpa o seu impacto e fura o cartão de jogador no local respectivo.

22) O médico não se pode curar a si próprio, será considerado PLAYING ON, com a respectiva penalização.

Penalizações

23) O jogador terá de transportar consigo em todo o local do evento o cartão de jogador, fornecido pela organização. Sem ele o jogador não pode participar no evento. Colocar em local de fácil acesso.

24) O jogador terá de fornecer o cartão de jogador a árbitros, jogadores árbitros, organização ou direcção da Paintugal, sempre que requisitado. A quebra desta regra dá direito a penalização máxima.

25) Cada penalização será marcada no cartão de jogador por intermédio de furador, pelos árbitros, jogadores árbitros, organização ou direcção da Paintugal.

26) As penalizações resultam na advertência ao jogador. A marcação da totalidade das penalizações ou penalização máxima, resulta na expulsão do jogador do evento.

27) Qualquer penalização, será contabilizada e terá uma avaliação posterior em reunião de direcção para decidir a penalização do infractor:

a) Associado, incorre na pena de suspensão de direitos, por um período máximo de 6 meses como especificado no Artigo Oitavo, ponto 2, dos estatutos.

b) Não Associado, impossibilidade de participar em eventos da Associação por um período máximo de 6 meses.

28) O Não Associado que falte duas vezes a um evento, sem aviso prévio 72h antes do dia do evento, será impossibilitado de participar em eventos da Associação por um período máximo de 6 meses

Artigo 4 (funções)

Personagens

29) As funções de Árbitro-Jogador, Médico, Engenheiro e outras que a organização entenda introduzir no jogo, serão desempenhadas exclusivamente por associados, em número ditado pela organização e respectivo material fornecido pela mesma.