

**REGRAS E CONDUTAS PARA A PRÁTICA DE RA/MilSim
CBP - 2017**

A fundamentação teórica dessas regras foram obtidas, através de fontes abertas relacionadas ao Paintball RA/MilSim, que adaptadas, resultaram na presente obra que abrange desde as regras gerais da modalidade e de conduta até a atuação tática de classes de especialistas.

Salvo em casos de necessidade ou a pedido da CBP, estas regras serão modificadas a cada dois anos através da coleta de informações realizadas pelas diretorias de RA/MilSim das federações filiadas a CBP levando em consideração a experiência em campo relatada por praticantes e equipes. Na oportunidade as mesmas serão debatidas pelo C.O.N.T.R.A.M (Conselho Nacional de Real Action MilSim), formado pelos diretores de RA/MilSim das federações filiadas a CBP e pelo Diretor Nacional de RA/MilSim da CBP (Confederação Brasileira de Paintball).

Toda e qualquer mudança necessária neste documento será publicado através de anexos e divulgado pela CBP em seus principais meios de comunicação.

Para obter mais informações sobre a CBP, nossos princípios, sugerimos como leitura o site da entidade e suas filiadas.

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho aos amigos e companheiros que contribuem de forma efetiva e primordial para a consolidação destas regras e a todos os Operadores de Paintball RA/MilSim do Brasil, que acreditam na qualificação, no nivelamento de conhecimento e no reconhecimento e crescimento do esporte no Brasil.

Código de Conduta

Como se não fosse uma regra para toda vida, um operador de RA/MilSim deve ser um exemplo de esportividade, honestidade e integridade na prática do paintball. Honestidade e Fair Play (Jogo limpo) são atitudes fundamentais e obrigatórias no esporte, que não aceita e nem tolera desonestidade e falta de esportividade. **Não será tolerado a limpeza de disparos, trapaças e atitudes antidesportivas, agressões verbais, físicas ou psicológicas.**

O operador de Paintball RA/MilSim, deve sempre se empenhar para mostrar uma imagem positiva da modalidade e esporte, não esquecendo que possui uma grande estrutura envolvida incluindo apoiadores e patrocinadores. Por isso todos os operadores, membros e não membros devem ser tratados com respeito, paciência e tranquilidade. Devemos sempre dar as boas-vindas aos novos operadores e estarmos prontos para ajudar e orientar no que for preciso. Os novos operadores são o futuro deste esporte e modalidade, lembre-se disso.

Em um jogo de RA/MilSim, cada operador tem um papel a cumprir e deverá se esforçar ao máximo para cumpri-lo com eficiência, focando sempre na sua missão/papel que nem sempre significa a eliminação do oponente. Na maioria das vezes um operador faz parte de uma equipe e a união e trabalho em grupo serão imprescindíveis para o cumprimento das missões e consequente vitória.

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 do ambiente. Isso pode eventualmente levar o atleta a fadiga muscular, cansaço, falta de ar, sobrecarga do sistema circulatório, consequentemente desidratação e perda de sais minerais, devido ao esforço físico empenhado na atividade. A prática do esporte requer um importante acompanhamento médico e um nutricionista.

O RA/MilSim tem como objetivo proporcionar um momento de lazer, descanso e alívio do estresse, onde o mais importante não é ganhar, e sim participar. Quanto as competições, fica proibida toda e qualquer competição que gere confronto direto entre equipes. As competições devem ser voltadas a testes de conhecimento, superação e valorização de técnicas aplicadas. Será permitido a premiação de reconhecimento individual ou coletivo de destaques. São exemplos de competições e premiações permitidas: Melhor médico em campo, torneio de snipers, corridas com provas especiais de Paintball. Será de responsabilidade do representante da modalidade junto a federação avaliar se a competição enquadra ou não nos moldes permitidos.

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

1 REGRAS GERAIS

- 1.1 Máscara
- 1.2 Barrel Plug e Sox
- 1.3 Pintura da ponta do cano
- 1.4 Tiro cego
- 1.5 Cenário (Ambiente e acessórios de jogo)
- 1.6 Procedimento para limpeza de disparos
- 1.7 Eliminação por limpeza mal feita
- 1.8 Respawn
- 1.9 Rangers
- 1.10 Discursões e brigas
- 1.11 Acessórios e equipamentos não habituais
- 1.12 Início e término dos combates
- 1.13 Advertências a disparos
- 1.14 Ferido real
- 1.15 Primeiro Socorros
- 1.16 Olhar pelo cano do marcador
- 1.17 Barrel plug e Sox
- 1.18 Contato físico com adversário
- 1.19 Transeuntes
- 1.20 Cronagem
- 1.21 Bolas de talco (Powderballs)
- 1.22 Manutenção de equipamentos em jogo.
- 1.23 Disparos de perto
- 1.24 Overshots
- 1.25 Planos e estratégias de combate
- 1.26 Uso de rádio e outros acessórios
- 1.27 Uso de uniformes das Forças Nacionais
- 1.28 Outros itens de segurança
- 1.29 Tipos de marcadores
- 1.30 Uso de loader tipo ROTOR
- 1.31 Pronto Socorro
- 1.32 Cilindros com teste vencido

2 OPERADORES ESPECIALISTAS, ESCUDO, VEICULOS E METRALHADORA FIXA

- 2.1 Especialista Médico
 - 2.1.1 Procedimento de cura
 - 2.1.2 Critério de escolha
 - 2.1.3 Operador médico ferido
 - 2.2.4 Kit exclusivos
- 2.2 Especialista ETEC (Armeiro)
 - 2.2.1 Procedimento para reparos
 - 2.2.2 Operador atingido no marcador
 - 2.2.3 Operador atingido
- 2.3 Especialista SAM
- 2.4 Especialista Engenheiro
- 2.5 Especialista OFC (Oficial de comunicação)
- 2.6 Especialista SQL (Squad Leader ou líder do esquadrão, Célula, Grupo, etc...)

- 2.7 Especialista Sniper
 - 2.7.1 Marcadoras
 - 2.7.2 Municiamento e cronografagem
 - 2.7.3 Disparos e eliminação
 - 2.7.4 Regras gerais
 - 2.7.5 Observador

- 2.8 Uso de escudo
 - 2.8.1 Dimensões
 - 2.8.2 Regras de utilização
 - 2.8.3 Eliminação do escudo

2.9 Veículos

2.10 Metralhadora fixa

2.11 Outros equipamentos

3 ELIMINAÇÃO

- 3.1 Considerado fora de combate
 - 3.1.1 Procedimento do operador “Eliminado”
 - 3.1.2 Disparos em operador eliminado

3.2 Paintballs que não estoura

3.3 Respingos de disparos (splash)

3.4 Critérios para “ferido”

3.5 Ferimento nos braços

3.6 Ferimento nas pernas

3.7 Ferimento no mesmo membro

3.8 Duplo ferimento

3.9 Chamando o médico

3.10 Médico ferido

3.11 Médico morto

3.12 Fogo amigo

3.13 Disparo em marcador e acessórios

3.14 Disparos em equipamentos secundários

3.15 Declaração de fora de combate ou “morto”

3.16 Comunicação do “operador morto”

3.17 Operador finge de morto

- 4 RENDIÇÃO
 - 4.1 Procedimento
 - 4.2 Agressão verbal na rendição
 - 4.3 Operadores feridos
- 5 MANEJO DA MUNIÇÃO E KITS
 - 5.1 Capacidade de Paintballs máxima por partida
 - 5.2 Período de jogo
 - 5.3 Repasse de Paintballs
 - 5.4 Modo de disparo
 - 5.5 Confisco de Paintballs adversária
 - 5.6 SAM
 - 5.7 Repasse de kits por especialistas
- 6 SITUAÇÕES ADVERSAS
 - 6.1 Casos não tratados neste protocolo
- 7 PENALIDADES
 - 7.1 Leve
 - 7.2 Moderada
 - 7.3 Grave
 - 7.4 Gravíssima
 - 7.5 Tipos de punições
 - 7.6 Júri técnico
 - 7.7 Aplicações das punições
 - 7.8 Relação de Infrações

Regras e Normas do RA/MILSIM

1 - REGRAS GERAIS

- 1.1. É OBRIGATÓRIO o uso de máscara apropriada à prática do esporte, seguindo as orientações do fabricante quanto à troca de lentes e manutenção. Não é permitido o uso de máscaras tipo "AIRSOFT", "CASEIRAS", ou qualquer outra que não apropriada para Paintball. Nunca tire a máscara dentro da zona de combate, só retire a máscara na SZ (Safety Zone ou área segura).
- 1.2. O BARREL PLUG ou BARREL SOX é um bloqueador de cano, deve ser usado obrigatoriamente quando se estiver na Safety Zone, área comum e quando estiver "eliminado" para sinalizar a sua condição de "fora de combate". Marcadores eletrônicos devem usar somente Barrel Sox por risco de disparos sequenciais.
- 1.3. É obrigatório a pintura da extremidade do cano do marcador na cor vermelha ou laranja com espessura mínima de 0,5 cm (Portaria 002 Colog, de 26 de fevereiro de 2010). Essa ação visa distinguir os equipamentos que são para uso desportivos dos equipamentos utilizados para outros fins.
- 1.4. É terminantemente proibido a realização de tiros cegos, sejam eles no modo automático ou manual. Entende-se por tiro cego aquele realizado sem que o operador tenha a visão geral do trajeto da paintball e do seu adversário, como por exemplo, através de buracos ou com a colocação do marcador 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 poderá causar.
- 1.5. 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 operadores, eles existem para complemento do enredo e/ou para segurança dos participantes, devendo ser manuseados somente pela organização ou por aqueles designados por ela, tais como operadores especialistas, etc. Em caso de dúvidas, consulte a organização do evento.
- 1.6. Após ser eliminado por disparo, encaminhe-se à SZ (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).
- 1.7. Cada operador é responsável pela sua limpeza (disparos), devendo se certificar que está limpo para próxima missão, evitando o risco de ser eliminado por disparos "antigos".

- 1.8. Respawn ou Reborn é a prática de “renascer ou enviar reforço”, recurso pelo qual o operador “eliminado” entra novamente no jogo. Fica a critério do organizador a disponibilização ou não deste recurso, sendo que, ao utilizá-lo deverá respeitar as regras abaixo para evitar que o jogo se confunda com um jogo de cenário:
- 1- O respawn deverá ter intervalos de no mínimo 15 minutos.
 - 2- A área de respaw/reborn deverá estar distante da área de jogo ou protegida contra disparos para que os operadores eliminados possam tirar a máscara, se limpar e descansar.
- 1.9. Em jogos de RA/MilSim, a utilização de Rangers não será obrigatório, mas quando presentes estarão dedicados aos aspectos organizacionais do jogo, tais como conferência dos cumprimentos de tarefas, encaminhamento de missões, segurança, etc. Não há necessidade, porém, de se anunciar e exigir a eliminação do adversário, além do fair-play, devemos lembrar que na modalidade RA/MilSim existe o especialista que podem curar o operador e reparar os marcadores dentro de certas condições a serem esclarecidas adiante. Existe também a possibilidade do operador não ter sentido o disparo, como por exemplo, em casos onde a bolinha atinge o marcador, joelheiras, etc.
- 1.10. É expressamente proibido discussões, brigas, xingamentos e palavras de baixo nível e ameaças a integridade física de jogadores ou membros da organização. Também não é permitida a abordagem a outros operadores para quaisquer que seja o assunto. Caso haja alguma situação de reclamação o mesmo deverá reportar a organização do evento após o término da partida/jogo. O não cumprimento dessa regra será cabível de punição conforme o item 7 desse manual.
- 1.11. A utilização de artefatos pirotécnicos, fumígenos, veículos, granadas de tinta, bombas de fumaça, escudos, marcadores adaptados ou modificados e/ou qualquer outro que não sejam os obrigatórios, deverão ser comunicados e discutidos antecipadamente com a organização do evento para autorização e ciência. Fica todo operador ciente que o uso sem permissão destes poderá acarretar em punições inclusive responder criminalmente no caso de acidente.
- 1.12. 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.
- 1.13. Proibido disparar os marcadores em campo antes do início e depois do fim dos “combates”. É expressamente proibido disparos em qualquer item do cenário ou usados no evento tais como cones, maletas, fitas, bandeiras, bonecos, etc... Caso deseje descarregar suas paintballs, faça-o em local próprio e autorizado pela organização (área de cronagem).
- 1.14. 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!” e utilize o apito. O “combate” será paralisado até que o problema seja resolvido! Nunca tire a máscara antes “DA AUTORIZAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO”. Lembre-se que pode haver operadores que não tenham percebido o aviso.

1.15. Não tente prestar socorro a um ferido se você não é habilitado para tal! Aguarde a chegada 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/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.

1.16. Nunca olhe pelo cano do marcador. Trate o mesmo como se estivesse sempre carregado com Paintball e propelente (CO₂, HPA e outros), mesmo que não esteja.

TRATE UM MARCADOR DE PAINTBALL COMO SE FOSSE UMA ARMA DE FOGO.

1.17. Todos são obrigados a usar o Barrel plug ou Barrel Sox antes do início do jogo, quando estiver eliminado a caminho da SZ e quando for anunciado o término do jogo. Todo operador 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.

1.18. É expressamente proibido o contato físico com os operadores adversários, exceto quando o enredo apresentado pela organização, assim o exigir, ou para a prática da rendição conforme definido adiante.

1.19. Se em qualquer circunstância houver contato visual com transeuntes, pessoas não envolvidas no jogo, ou jogadores em perigo, deverá ser solicitada a paralisação do jogo gritando “Perigo real” e utilizando o apito, a organização deverá ser comunicada imediatamente para poder tomar as devidas providências.

1.20. A crônografagem fica limitada ao máximo de 280fps para Paintball calibre 0.68 e 340fps para Paintball calibre 0.43 (talco e tinta). A organização poderá definir valores inferiores caso julgue ser prudente e visando a segurança dos participantes. O Especialista Sniper e somente ele poderá cronar a seu marcador primário com no máximo 300 FPS, mas seu marcador secundário deverá obedecer a regra imposta acima (mais informações vide 2.7). Todo marcador, inclusive o secundário, deverá passar pela cronagem antes do evento, seguindo o protocolo de segurança usual! Fica obrigatória nova cronagem nos marcadores que sofrerem manutenção ou qualquer tipo de alteração interna ou externa que possa modificar a velocidade do mesmo. Ex.: Troca de oring, canos, cilindros, etc.

1.21. Fica proibido temporariamente o uso de Paintballs tipo First Strike e similares (exceto o Sniper vide 2.7.2) e de talco (Powderball .68) até que a comissão ou a CBP estude e apresente as disposições legais para utilização.

1.22. Não haverá pausa ou tempo dentro dos combates para manutenção em equipamento, recargas de gás ou Paintball. O operador 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 operador se declare morto e se encaminhe à SZ (Safety Zone) para efetuar a manutenção.

1.23. Disparos com distancias menores de 3 metros (Hotshot) não são proibidos, mas devem ser evitados por motivos óbvios! Nesta situação, avalie a possibilidade de rendição do adversário.

- 1.24. Excesso de disparos (Overshot) podem ocorrer, mas procure ao máximo evitar e ao ser alvejado, aja com cautela, se declare morto e mostre que está fora de combate o mais rápido o possível. Ao se deslocar para a SZ, procure áreas onde não estão ocorrendo combates.
- 1.25. Ficará a cargo de cada líder juntamente com sua equipe, decidir como se farão as estratégias e planos para o cumprimento das missões.
- 1.26. É permitido o uso livre de rádios ou qualquer outro dispositivo de comunicação, celulares, escutas, dispositivos de vigilância, lanternas, filmadoras, máquinas fotográficas, GPS, bússolas e visores noturnos. Por padrão será permitido o monitoramento da frequência adversária salvo indicação contrária da organização. Lembre-se que o uso de um bom rádio além de trazer uma vantagem estratégica, pode salvar vidas em caso de acidentes (queda em buracos ou passar mal estando sozinho, por exemplo).
- 1.27. É terminantemente proibido o uso de fardas, uniformes, insígnias pertencentes às Forças Nacionais Brasileiras de Segurança nos eventos. (Exército, Marinha e Aeronáutica Brasileira, Polícia Militar, Polícia Civil, Bombeiros, Segurança Prisional, etc...). Art. 172 código penal militar. Decreto lei nº3368 art.46.
- 1.28. Para um bom jogo de RA/Milsim é de extrema importância que todo operador se empenhe ao máximo na atuação de seu personagem/papel. Seja ele qual for, a sua vestimenta tem um papel crucial para o sucesso na sua atuação. Participe dos jogos sempre com este espírito e se caracterize de acordo com a indicação da organização. Sempre que for separar o seu material, lembre-se:
- Coturnos ou botas são equipamentos obrigatórios;
 - Fardamento completo ou calças e blusa de manga comprida fabricados em tecido mais encorpado evitam acidentes e hematomas desnecessários;
 - Luvas, capacete, shemag (lenço), pescoceira, caneleira, coquilha, joelheiras e cotovelleiras além de fazerem parte do cenário, protegem o operador contra disparos em lugares frágeis (pescoço, virilha, cabeça, etc...), animais peçonhentos, buracos, quedas de objetos, dentre outras.
 - Apitos e Pano ou TNT na cor vermelha com pelo menos 40x40cm são obrigatórios.
 - Equipamentos para hidratação como Camelbak ou cantil.
 - Ferramentas e elementos fake (faca de borracha por exemplo);
 - Armas brancas como: machados, espadas e facas por exemplo, são proibidas dentro de jogo.
- 1.29. Para a prática da modalidade só serão aceitos marcadores customizados para a modalidade. Ficará a cargo da organização a definição, fiscalização e proibição de marcadores que não estiverem adequados a prática da modalidade nos jogos. Marcadores para a prática de outras modalidades poderão ser proibidos. Não insista, pratique RA/MILSIM. Evite constrangimento, na dúvida, entre em contato com a organização antes do evento.
- 1.30. Loaders tipo "ROTOR" estão proibidos.
- 1.31. Eventos superiores a 100 jogadores devem obrigatoriamente disponibilizar socorrista no local devidamente equipado.

1.32. Só serão aceitos o uso de cilindros cujo o seu teste hidrostático esteja em dia. O jogador ou responsável que tentar burlar de alguma forma esse item poderá responder judicialmente pelo ato. Lembre-se que essa regra visa a segurança de todos envolvidos no evento

2 - OPERADORES ESPECIALISTAS, ESCUDO, VEICULOS E METRALHADORA FIXA

São operadores que desempenham funções específicas dentro do combate. Portam marcadores e podem jogar livremente como qualquer outro operador e de acordo com as estratégias da equipe. Especialistas devem ser identificados por meio de patches, insígnias, fitas ou braçadeiras. Ter uma boa identificação ajuda o especialista Sniper e outros operadores na hora de escolher seu alvo. Fica a critério do organizador do evento utilizá-los ou não (salvo especialistas obrigatórios). O número de operadores especialistas por equipe também fica a critério da organização (Ex: 1/10 operadores). Os operadores especialistas mais comumente utilizados são: SQL (Líder de Squad), OFC (oficial de comunicação), Médico, ETEC (Armeiro), Engenheiro, SAM (Squad Automatic Marker) e Sniper. Sendo os especialistas, Médico, ETEC e SAM obrigatórios. Especialistas são de extrema importância para a equipe e por isso, sempre que convidado a desempenhar tal função, pense bem antes de aceitar, pois seu desempenho dentro de campo fara toda a diferença.

2.1. Especialista Médico

São combatentes 'paramédicos', eles têm a capacidade de "curar" os operadores de sua equipe que foram alvejados em áreas não letais (braços e pernas) e assim trazê-los ao combate novamente. A quantidade de operadores médicos por equipe será estipulado pela organização de acordo com a quantidade de operadores, equipes (squads) ou missões. A quantidade de curas que o especialista médico poderá realizar também será definida pela organização. Estando fora de combate, não poderá ser substituído por nenhum outro membro. Para cada cura o médico deverá usar um Kit que será composto por: uma seringa sem agulha (simulando a aplicação de remédio), um sache de sal, açúcar ou saquinho com areia (simulando cicatrizantes) e uma atadura de no mínimo 10cm de largura por 50cm de comprimento que também poderá ser confeccionada de TNT ou tecido na cor branca. Além dos itens anteriores o médico deverá levar um pano para limpeza.

2.1.1. O procedimento se faz da seguinte forma:

Após ser solicitado por um operador "ferido", o especialista médico deverá limpar o local do ferimento eliminando o máximo de sujidades de tinta possível através de um pano, com uma seringa (sem agulha), simular a aplicação de penicilina ou anti-hemorrágico, jogar pó cicatrizante (simulado através de um sache de sal, açúcar ou areia) finalizando com a identificação daquele ferimento como "ferimento curado" através de uma atadura (dispositivo fornecido ou não pela organização que pode ser uma faixa, fita, pano, etc...). Lembre-se que se o "ferimento" não for totalmente limpo, o operador ferido pode ser considerado fora de combate, mesmo sendo por disparo antigo.

2.1.2. Fica a critério do especialista médico, decidir “curar” ou não um determinado operador, visando à estratégia e sua segurança naquele momento. O Médico deve se atentar ao tempo de jogo, tempo para o próximo respawn, distância percorrida, valor daquele operador e número de kits médicos que ainda lhe resta.

2.1.3. Se o especialista médico for ferido nas pernas, deverá seguir o procedimento no item 3.6, mas poderá se auto curar ou curar outro operador utilizando o mesmo procedimento no item 2.1.1. Caso o especialista médico seja ferido no braço deverá seguir o procedimento no item 3.5, mas não poderá se auto curar. Deverá solicitar outro especialista médico para cura; poderá sair do local andando a procura de atendimento médico ou poderá declarar-se “morto” e deslocar-se para safety zone ou respawn.

2.1.4. Cada operador terá o direito de levar “um” kit medico (completo) que somente poderá ser utilizado pelo médico para a cura exclusiva do portador. Esse kit não poderá ser repassado a outros operadores. O Kit médico é composto por: uma seringa sem agulha (simulando a aplicação de remédio), um sachê de sal, açúcar ou saquinho com areia (simulando cicatrizantes) e uma atadura de no mínimo 10cm de largura por 50cm de comprimento que também poderá ser confeccionada de TNT ou tecido na cor branca.

2.2. Especialista ETEC (Armeiro)

Tem a capacidade de consertar os marcadores atingidos em combate, pois estes, quando marcados com disparos diretos, não podem ser usados. Se o marcador principal for atingido, o secundário poderá ser usado. O marcador deve ser considerada fora de combate sempre que for atingido em qualquer um dos seus componentes (loader, cilindro, corpo, lunetas, etc...). Cada “operador” deverá levar seu(s) kit(s) para reparo, assim como deverá preparar o cano do seu marcador para recebe-lo a fim de evitar que o marcador seja danificado/arranhado (passar uma fita isolante no cano por exemplo). Somente o ETEC poderá efetuar o conserto. A quantidade de ETECS assim como a quantidade de reparos que cada operador deverá levar consigo será definido pela organização. O kit reparo é composto por uma abraçadeira metálica de rosca sem fim podendo ser fenda ou philips (não podendo ser de borboleta) para mangueiras/dutos com diâmetro mínimo de 50mm na cor amarela (pintado ou adesivada). O kit conserto do ETEC deverá ser composto no mínimo por um pano para limpeza, um alicate universal, uma chave de fenda e uma chave Philips. Os kits reparo são individuais e não poderão ser repassados a outros operadores.

2.2.1. Procedimento para reabilitar (consertar) o equipamento: Após o equipamento ser atingido, o ETEC deverá limpar a área afetada do marcador ou qualquer outro acessório atingido, eliminando o máximo de sujidades possível e instalar a abraçadeira amarela acima descrita na área do cano indicado pelo operador utilizando seu kit conserto indicando assim o processo de manutenção completado (lembre-se que, se o marcador ou acessório não for totalmente limpo, o operador atingido poderá ser considerado fora de combate, mesmo sendo por disparo antigo).

2.2.2. Se o operador for atingido no marcador, não poderá atirar até que o mesmo seja “consertado pelo ETEC”. Os ETECs deverão levar o mesmo número de kits reparo que os operadores, mas somente poderão utilizá-los nos seus próprios marcadores. ETECs podem consertar os Seus próprios equipamentos.

2.2.3. Caso o ETEC seja ferido no(s) braço(s), ele não poderá realizar reparos.

2.3. Especialista SAM

Squad Automatic Marker simula o Squad Automatic Weapon (SAW) de um grupo. É o operador que faz o suporte da equipe. É o único que utiliza 200 paintballs no loader + recargas em loaders de no máximo 200 paintballs, totalizando 600 paintballs por partida. Operadores de Box Mag poderão utilizar um valor superior a 200 paintballs em seus Box (de acordo com a carga máxima do mesmo), mas não poderá ultrapassar o número máximo de 600 paintballs no total. A recarga deverá ser feita trocando o Loader ou abastecendo um com outro. Proprietários de BoxMag também deverão abastecer seus Boxes com os loaders de 200. Os Loaders poderão ser com bucal tipo Tac Cap ou gravitacional. Lembre-se, pods Home Made ou de 140 assim como os rotores estão proibidos. O marcador primário do SAM deverá ter no mínimo um Bipe e stock/coronha. Obrigatoriamente o SAM devem levar uma mochila de costas onde deverá guardar os seus loaders de recarga. A munição utilizada no seu marcador secundário deverá ser subtraída da munição do marcador primário e não poderá ser repostado se acabar ou ser utilizado. Ex.: Se o SAM entrar com 16 paintballs em seu marcador secundário, a sua primária deverá levar 584 paintballs e caso o mesmo efetue disparos com o seu secundário ele não poderá recarregar os seus mags ou pods durante todo o período da partida. Estando fora de combate, não poderá ser substituído por nenhum outro membro.

2.4. Especialista Engenheiro

São operadores que desempenham funções específicas em combate, no trato, manejo, manuseio e operação de dispositivos de detonação, material pirotécnico, minas, armar e desarmar bombas, configurar equipamentos, transporte de maletas ou objetos específicos, estabelecimento de rede de comunicação etc... Também a reabilitação lúdica de itens, equipamentos e objetos desabilitados como portas bloqueadas, pontes obstruídas, veículos desabilitados, antenas ou artefatos de comunicação cenográfica destruídas/desabilitadas e similares. As tarefas serão executadas de acordo com instruções da organização. Dependendo da tarefa, o engenheiro deve ser treinado com antecedência e levar ferramentas e itens específicos para executar suas tarefas. Mesmo que somente um dos braços esteja ferido o engenheiro não poderá executar tarefas onde seja utilizado equipamentos de porte médio ou pesado (mesmo que simulado).

2.5. Especialista OFC (Oficial de comunicação)

São especialistas responsáveis pela comunicação que requer uma atenção maior ou mesmo indispensável para o cumprimento de missões. Geralmente utilizado para comunicação entre organização e exercito no repasse de informações vitais para a equipe. Essa comunicação pode inclusive iniciar dias antes do evento. Podem ser utilizados de outras formas como por exemplo na comunicação entre squads. Sua participação e quantidade são opcionais e definidos pela organização.

2.6. Especialista SQL (Squad Leader ou líder do esquadrão, célula, grupo, etc...)

São especialistas responsáveis por liderar uma divisão dentro do exercito, milícia, facção, etc...Podem liderar sozinho, em grupos ou sobre orientação de patentes mais altas como o Comandante por exemplo. Sua participação e quantidade são opcionais e definidos pela organização.

2.7. Especialista Sniper

Franco atirador, atirador de elite, ghost ou caçadores da equipe. É um operador especializado em disparos de precisão. Persegue e elimina um determinado adversário ou atinge alvos selecionados. Além de sua função estratégica, o Especialista SNIPER também poderá combater outros jogadores com ou sem função especial dentro da estrutura organizacional do time adversário. Geralmente estão camuflados ao ambiente para dificultar que o adversário note a sua presença. Sua participação e quantidade são opcionais e definidos pela organização, mas sempre que utilizado deverá seguir as regras abaixo. Estando fora de combate, não poderá ser substituído por nenhum outro membro.

2.7.1. Marcadores

O marcador primário do Sniper deverá ser específico para essa função, sendo assim deverá ter obrigatoriamente, stock/coronha, cano de no mínimo 16'' e no mínimo uma luneta. Além da Luneta o Especialista Sniper poderá usar qualquer acessório óptico que julgar necessário, desde que não tenha que remover sua máscara para tal utilização. Todo Sniper deverá ter um marcador secundário (não necessariamente tendo de ser uma pistola) para disparos próximos.

2.7.2. Municimento e cronografagem

Somente o Sniper poderá utilizar paintballs First Strike e similares no seu marcador "PRIMÁRIO". O Especialista Sniper poderá cronar o seu marcador "PRIMÁRIO" com no máximo 300 FPS. Seu marcador secundário deverá seguir as regras de cronagem (vide 1.20).

A Paintball do seu marcador primário deverá ter a cor do recheio diferenciado dos demais jogadores. O organizador poderá impor a cor a ser utilizada pelo especialista ou mesmo proibir uma determinada cor a ser utilizada pelos demais. Para cumprimento de tal regra deve-se sempre usar o bom senso e todos os jogadores deverão ser avisados com antecedência, principalmente os especialistas médicos.

Fica definido para o especialista Sniper o volume máximo de 60 munições (paintball) por período de jogo para seu marcador primária e 20 munições (paintballs) para seu marcador secundário. A soma de todos não pode ultrapassar 80 munições. O total de paintballs deverá estar acondicionado em recipientes/Mag de no máximo 12 paintballs cada. No caso de recipiente acoplado no marcador ("Loader tático" (original ou caseiro)) este não poderá conter mais do que 12 paintballs.

2.7.3. Disparos e eliminação

Fica proibido o disparo a menos de 30mts pelo Sniper utilizando o seu marcador primário (mesmo em alvos imóveis/objetos). Para disparos a menos de 30mts deve-se utilizar seu marcador secundário. Snipers sem marcador secundário serão impedidos de exercer essa função. A título de cumprimento de missões o Sniper deverá sempre utilizar seu marcador primário.

Disparos de Snipers (somente pelo marcador primário) são fatais. Operadores atingidos devem se declarar como “morto” mesmo que os disparos tenham sido nos braços ou pernas. Marcadores atingidas pelo Sniper ficam fora de combates e não poderão ser consertados até que a partida finalize ou o operador esteja retornando ao combate após um respaw. Especialistas Snipers atingidos devem seguir as regras impostas para todos os operadores salvo quando usarem camuflagem tipo “ghillie”, pois nesse caso o Especialista Sniper deverá se declarar morto sempre que atingido mesmo que a paintball não tenha estourado.

2.7.4. Regras gerais

Uma das regras utilizadas para dinâmica no uso do especialista Sniper é o deslocamento para dentro da área de jogo minutos antes do início da partida e caso isso ocorra, especialistas Snipers poderão combater entre si mesmo que a partida não tenha começado para os demais jogadores. Além das missões que sejam alvos para os especialistas Snipers, outros operadores de valor como por exemplo, outros especialistas e vips, devem ter uma marcação diferenciada dos outros operadores. Atenção ao se utilizar patches para essa finalidade, pois o mesmo pode não ser suficiente para visualização.

O repasse de Paintballs em campo será permitido desde que ocorra entre Especialistas Snipers “vivos”. A Paintball do marcador primário do Sniper somente poderá ser utilizado em outro marcador primário Sniper. A Paintball do marcador secundário do sniper poderá receber Paintballs de outros operadores comuns. Para aplicação dessa regra, sempre deverá ser respeitado o limite máximo de munições que o Sniper pode carregar. Caso o Sniper que for ceder as Paintballs estiver ferido no braço, esta deverá, obrigatoriamente, ser pega pelo outro operador/Sniper. O repasse de munição só poderá ocorrer com autorização do Sniper que estiver cedendo a mesma.

2.7.5. Observador

Para auxiliar o sniper no empenho de sua função, o organizador pode autorizar o uso do “observador”. Sua participação e quantidade são opcionais e definidos pela organização, mas sempre que utilizado deverá seguir as regras a seguir. Estando fora de combate, não poderá ser substituído por nenhum outro membro. O observador será o acompanhante do sniper e será responsável pela sua segurança. Além da segurança, poderá auxiliá-lo quanto a sua missão, ajuste de distância, locomoção ou até mesmo o despiste do inimigo. O observador será um operador comum, não poderá cumprir as missões do sniper, mas seguirá as mesmas regras de entrada em campo, tempo, etc... Observadores atingidos devem seguir as regras impostas para todos os operadores, mas poderá usar assim como o sniper a camuflagem tipo “ghillie”, e nesse caso o observador deverá se declarar morto sempre que atingido mesmo que a paintball não tenha estourado. Lembre-se o observador deverá seguir as regras de operadores comuns quanto ao uso de Paintballs, quantidade, repasse, etc...

2.8. Uso de escudo

A forma de uso dos escudos esta em desenvolvimento. O uso de escudo será permitido nos jogos de RA/MilSim sendo opcional à cada equipe/time, de acordo com o tipo de cenário de jogo e desenvolvimento estratégico das missões sob critério e crivo da organização, mas deverá seguir as regras abaixo:

2.8.1. Dimensões

- As dimensões máximas do escudo deverão ser 1,20 m de altura e 60 cm de largura.
- Obrigatoriamente o escudo deverá ter uma abertura (janela) de 25 cm x 15 cm, colocada na parte superior, no máximo a 30 cm do topo, para ser usada como visor, devendo sempre ser utilizada na parte de cima. Esse visor poderá ser fechado com policarbonato (não poderá ser usado acrílico ou vidro por segurança) translucido para evitar disparos pelo mesmo. Se fechado, esse fechamento deverá ser fixo e não poderá ser removido durante a partida. Se o visor for aberto, o operador do escudo está autorizado a realizar disparos a partir desta abertura (apenas ele, e mais ninguém da formação ou equipe).
- O peso do escudo deverá ser de no mínimo 10 Kg e o mesmo não poderá ser feito em material translúcido ou transparente (mesmo que cobertos por película, tinta ou similar).

2.8.2. Regras de utilização

- O operador com escudo poderá transportar seu marcador normalmente.
- Os componentes da fila podem usar da proteção do escudo.
- Ficará a critério da organização decidir o numero de escudos a serem utilizados e se poderão ser utilizados.
- Especialistas SAM e Sniper não podem operar o escudo.

2.8.3. Eliminação do escudo

- O escudo será indestrutível. Assim como seu visor (se houver fechamento).
- Disparos pela abertura do visor (se o visor for aberto) eliminam ou ferem operadores normalmente.
- Todo operador que estiver utilizando o escudo deverá seguir as regras de eliminação e ferimentos normalmente, assim sendo, quando o operador do escudo for eliminado, ou ferido no braço, ele deve deixar o escudo no chão, no local em que foi eliminado "IMEDIATAMENTE". Neste caso, o escudo poderá ser usado por outros operadores.
- Por regra padrão, o escudo poderá ser reutilizado por membros da equipe e somente por membros da sua equipe salvo por determinação da organização.

2.9. Veículos

A forma e uso dos veículos está em avaliação. É importante que nos sejam enviadas sugestões e opiniões sobre o assunto. Enquanto isso, utilizaremos somente as regras de segurança abaixo ficando a cargo da organização as regras de dinâmica dos mesmos.

-É considerado como veículo toda e qualquer meio de transporte impulsionada por motor ou força humana/animal;

-Todo veículo deverá locomover-se a uma velocidade não superior a 10 km/h;

-Todo veículo que usar corrente elétrica deverá ter um botão externo chamado de “mata motor” que cortará a corrente geral vinda da bateria sempre que acionada para que em caso de acidentes outros indivíduos possam aciona-la cortando assim a corrente elétrica do veículo.

-Todo veículo que usar corrente elétrica, combustão ou ambos, deverá possuir um extintor de incêndio de tamanho igual ou superior aos indicados para os veículos de passageiros sendo a sua composição idêntica aos mesmos.

-Todo veículo deverá ser construído/modificado pensando sempre na segurança dos ocupantes/participantes e não somente na estética podendo o responsável pela construção/modificação responder criminalmente em caso de acidentes.

-Todo condutor deverá ter CNH (Carteira Nacional de Habilitação) ou habilitação/permissão/categoria para conduzir tal veículo como, por exemplo, CNH/A para conduzir uma motocicleta sempre que se aplicar.

-Regra de condutores quanto à participação no jogo ficará a critério da organização.

-Demais operadores deverão seguir as regras impostas nesse documento normalmente.

-Outras regras deverão ser discutidas antes de implementadas visando sempre a segurança e o bom andamento do jogo.

2.10. Metralhadora fixa

O uso de “Metralhadora fixa” está em desenvolvimento, mas deverá seguir as regras abaixo:

- Será considerada “Metralhadora fixa”, todo marcador, adaptado/transformado ou não, fixados em pontos estratégicos no cenário do jogo através de um tripé ou algo do gênero.

- Marcadores fixados em veículos também serão considerados “Metralhadoras fixas”.

- Esse equipamento será considerado indestrutível.

- Qualquer operador poderá utilizar a “Metralhadora fixa”, mas não poderá se apossar da sua munição.

- Cada Metralhadora fixa poderá utilizar até 1000 paintballs por partida, distribuídas da seguinte forma: o valor do seu Loader/box e o restante distribuído em recipientes de no máximo 140 paintballs.

- A munição de “Metralhadoras fixas” só podem ser utilizadas nas mesmas, ou seja, a munição destinada a esse tipo de equipamento não poderá ser utilizado por outros operadores, mas poderá ser levado de uma a outra.- Todo equipamento deverá ser submetido a organização para avaliação de segurança (Marcadores transformados por exemplo). Ficará a cargo da organização a utilização, as regras de utilização e dinâmica dos mesmos. Ex.: Se podem ou não mudar de posição, se podem ou não ser usadas por inimigos, etc...

2.11. Outros equipamentos

Para uso de qualquer equipamento/objeto (de fabricação caseira ou não) que não tenha suas regras definidas neste documento, o operador deverá entrar em contato com a organização antes da utilização do mesmo para autorização de uso e definição de regras. Ao utilizar sem o consentimento da organização o operador/responsável estará sujeito as penalidades contidas no Item 7. Aconselhamos que a organização detalhe sobre qualquer equipamento fora do habitual aos demais participantes sempre que necessário e principalmente quando houver segurança envolvida. Exemplos de equipamentos: Drones, rastreadores, robôs, amplificadores de sinal de radio (principalmente se o mesmo puder interferir em frequências restritas), etc...

3 - ELIMINAÇÃO

- 3.1. Será considerado "morto", o operador que for atingido no tronco (frente e costas) e/ou na cabeça/pescoço por munição de tinta (paintball, minas ou granadas) e este marcar/manchar o operador, comprovando assim a sua eliminação. Caso um operador se demonstre morto antes de conferir se o disparo foi "fatal", esse será considerado morto e deverá se dirigir a SZ.
 - 3.1.1. É dever do operador "eliminado", demonstrar que se encontra fora de combate, evitando assim ser alvejado novamente. Coloque o Barrel plug/Barrel Sox no equipamento, use o pano ou TNT na cor vermelha fornecido ou não pela organização na cabeça ou próxima dela e levante as mãos. Em casos extremos, anuncie verbalmente de que se encontra "MORTO" (aconselhado para jogos noturnos ou em ambientes confinados). Ao se deslocar no campo de jogo até a SZ, o operador deve manter estes procedimentos de forma efetiva.
 - 3.1.2. É expressamente proibido atirar em operadores que estejam demonstrando estarem eliminados, estando eles parados ou em deslocamento para o SZ. Sendo este ato, passível de advertência ou punição.
- 3.2. A Paintball que atingir o operador e não estourar não vale como eliminação, a não ser que o operador por vontade própria ou erro de conferência se declare morto ao sentir o impacto. Essa ocorrência é considerada como "sorte de guerra" e como exemplo podemos usar disparos que acertam medalhas, moedas, bíblias e livros ou qualquer outro objeto que evite que o soldado seja atingido.
- 3.3. Respingos (splash) não são considerados para efeito de eliminação, somente disparos diretos, exceto se proveniente de minas ou granadas, atingindo partes "letais" (cabeça e tronco).
- 3.4. Será considerado "ferido", o operador que for atingido nos braços e pernas por munição de tinta (paintball, minas ou granadas) e este marcar/manchar o operador, comprovando assim o seu ferimento e passível de cura por um especialista médico.

3.5. O operador quando atingido no(s) braço(s), não poderá mais usá-lo(s), não poderá disparar seu marcador, não poderá render o adversário, usar o rádio ou qualquer outro dispositivo, não poderá ajudar outros operadores em funções onde precise do braço ferido até que o médico proceda a cura, mas poderá usar o outro braço (desde que não esteja ferido) para utilizar a secundária (marcadores de pequeno porte como revolveres ou pistolas. Seu municiação poderá ocorrer desde que somente o braço não ferido seja utilizado), poderá se comunicar ao rádio e se locomover normalmente. Mesmo que somente um dos braços esteja ferido o operador não poderá utilizar o escudo ou qualquer equipamento de porte médio ou pesado (mesmo que simulado). O operador que estiver utilizando dois marcadores de pequeno porte simultâneos no momento do ferimento deverá eliminar imediatamente o marcador que estiver sendo usado pelo o braço que foi alvejado. Seu quadro só será revertido (voltar a poder usar o(s) braço(s)) se for atendido pelo "especialista médico".

Entende-se por braços o conjunto: ombro, braço, antebraço, cotovelo, mão e dedos.

3.6. O operador atingido em uma ou em ambas as pernas deverá imediatamente ficar sentado, agachado, ajoelhado ou deitado após avaliar as condições do local (formigueiro, água impropria, cacos de vidro, etc...). Feito isso o operador poderá ser carregado ou arrastado, poderá rastejar (Somente deitado. Avalie bem o local e veja se vale a pena) por até 5 metros para se abrigar, poderá usar normalmente seu marcador e ainda se comunicar com outros operadores (inclusive com rádio). Seu quadro só será revertido (voltar a andar) caso seja atendido pelo "especialista médico".

Entende-se por perna o conjunto: quadril, coxa, joelho, perna e pé.

3.7. O operador que estando ferido, for alvejado no mesmo membro já atingido, não terá seu quadro alterado, devendo permanecer sob as restrições imposta nos itens anteriores até que o especialista médico o atenda.

3.8. O operador que estando ferido e receber um disparo em membro que não havia sido atingido, deverá aplicar as novas restrições descritas nos itens acima ao novo membro atingido. Ex. Operador com um disparo nos braços, que em seguida recebe um disparo na perna, além de não usar os braços, passa a não poder mais usar as pernas (salvo nas condições do item 3.6). O atendimento médico deverá ser feito nos dois locais, utilizando-se dessa maneira, de dois kits de atendimento.

3.9. O operador tem o direito de chamar o especialista médico de sua equipe para socorrê-lo, mas deve avaliar o momento adequado para fazê-lo, evitando entregar a sua posição ou de seus aliados, podendo, se assim desejar, abdicar desse direito e se declarar "morto" ou fora de combate e sair em direção a safety zone ou ao respawn.

3.10. Caso o especialista médico seja atingido e ferido nas pernas, ele poderá se curar. Caso o especialista médico seja atingido e ferido nos braços, não poderá se curar necessitando de atendimento de outro especialista médico.

3.11. Caso o especialista médico seja atingido "fatalmente" e se retire do combate, nenhum outro membro de sua equipe pode tomar seu lugar.

3.12. O operador atingido por um companheiro (fogo amigo) ficará sujeito às mesmas regras descritas acima.

- 3.13. Disparo nos marcadores primário e secundário, além de seus acessórios (desde que diretamente acoplado nos marcadores) não elimina o operador, somente tira de combate o equipamento, não importando onde o mesmo esteja (perna, peito, costas, etc). O operador deve chamar o especialista ETEC para realizar o “conserto”, conforme procedimentos definidos no item 2.2.1. São exemplos de acessórios: Red dot, luneta, lanterna, cilindro acoplado diretamente no marcador, trilhos, etc. Remote não é considerado acessório e disparos no mesmo eliminam o operador.
- 3.14. Outros equipamentos e acessórios que estejam junto ao corpo do operador, ex.: mochilas, rádios, facas, lanternas, cilindros, etc, não se aplicam a regra contida no paragrafo acima (3.13) devendo o operador seguir as regras de eliminação.
- Ex.: O operador que for alvejado e marcado no cilindro, acoplado nas costas, estará eliminado, assim como estará ferido o operador que for alvejado e marcado em uma faca (fake), Drop Leg, bolsos, etc. que estiver acoplada na perna.
- 3.15. Caso o operador sinta um impacto de disparo e levante o marcador/mãos acima da cabeça (automaticamente estará declarando-se como “morto”) deverá sair do jogo, não podendo retornar caso verifique que a bolinha não estourou. Em caso de dúvida, o operador deve se proteger e verificar a marcação (estouro) para só então anunciar sua “morte”, mas faça de imediato para evitar discussões e não atrapalhar a evolução do adversário. Em caso de duvida, o operador deverá se declarar “Morto”.
- 3.16. O operador "morto" deverá se retirar do local e se dirigir ao SZ. É terminantemente proibida à comunicação de operador “morto” com operador “vivo”, assim como o repasse de material, a realização de gestos, reclamações ou qualquer tipo de comunicação.
- 3.17. É terminantemente PROIBIDO o operador se fingir de morto, usando subterfúgios para obter vantagem estratégica. Ex: Se passar como “morto” andando em campo juntamente com operadores “mortos” a fim de enganar o adversário, andar com o marcador ou mãos levantadas, usar barrel plug/sox, etc. O operador flagrado nesta situação está automaticamente “morto”. O operador que não demonstrar claramente estar “morto” é considerado como operador em combate, portanto poderá ser alvejado a qualquer momento.

4 - RENDIÇÃO

Todo operador 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 operador ou unidade pode se render, mesmo não tendo recebido uma ordem de rendição.

- 4.1. 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 adversário é chamado de "Barrel Tag". Esse procedimento consiste em encostar as mãos (Por medida de segurança ao invés do cano do marcador) no adversário e dizer "Rendido", neste caso o adversário é obrigado a se render. Opcionalmente as mãos ou cano do marcador (para evitar disparos acidentais), pode-se usar uma "FACA FAKE" (de borracha, EVA, isopor ou qualquer outro material flexível). Caso o operador seja tocado por um cano de marcadora, faca fake ou pelas mão do seu adversário e ouvir a ordem de rendição ("Rendido"), o operador está automaticamente eliminado. Deve levantar o marcador e ir para SZ. Caso um operador ou uma unidade (Squad/equipe) chegue à conclusão que o melhor é à rendição (indiferente se por opção própria ou ordenada), esse deve simplesmente levantar o marcador acima da cabeça e se dirigir para a SZ seguindo as regras de eliminação.
- 4.2. É expressamente proibida qualquer forma de agressão verbal na rendição, assim como contato físico com prisioneiros. Não é permitido a apropriação de material do "morto" ou "rendido", salvo se fizer parte do enredo da simulação e passado pela organização.
- 4.3. Operadores feridos "nos braços" não podem solicitar a rendição de outro adversário ou grupo. A rendição "poderá" ocorrer caso o operador esteja ferido em um único braço. Arremesso de objetos não podem ser utilizados para rendição ou eliminação.

5 - REGRAS DE MANEJO DE MUNIÇÃO E KITS

- 5.1. Fica definido o volume máximo de 180 munições (Paintball) por período de jogo, esse total será considerado para todas as munições do operador, seja para marcador primário e/ou secundário, ou seja, a soma de todos não pode ultrapassar 180 munições.
- 5.2. O período de jogo poderá ser o tempo total da partida ou tempos menores a serem definidos pela organização, sendo que sempre que houver intervalos para municiamento, aconselha-se que todas as equipes tenham acesso às recargas de forma igual (salvo dinâmica contrária). O total de paintballs deverá estar acondicionado em recipientes de no máximo 30 paintballs cada. O recipiente acoplado o marcador deverá ser o "Loader tático" (original ou caseiro) e não poderá conter mais do que 30 paintballs.
- 5.3. O repasse de Paintballs em campo será permitido desde que ocorra entre operadores "vivos" da mesma especialidade (soldado para soldado, SAM para SAM, Sniper para Sniper), para efeito de repasse, o especialista médico, ETEC, SQL, OFC são considerados como soldado. Caso o operador que for ceder as Paintballs estiver ferido nos dois braços, esta deverá, obrigatoriamente, ser pega pelo outro operador. O repasse de Paintballs só poderá ocorrer com autorização do operador que estiver cedendo a mesma.
- 5.4. Será autorizado qualquer modo de disparo, com cadência máxima de 10 BPS, exceto se houver orientação contrária do organizador do evento.

- 5.5. Não será permitido o confisco de Paintballs do adversário, em hipótese alguma.
- 5.6. A organização do evento determinará a quantidade de operadores com marcadores de alta cadência, chamado de SAM (Squad Automatic Marker).
- 5.7. É permitido o repasse de kit's entre especialistas e operadores "vivos". Ex.: Médico para médico, engenheiro para engenheiro.

6 - SITUAÇÕES ADVERSAS

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

7 – PENALIDADES

7.1. O operador que não cumprir com as regras estabelecidas para a modalidade RA/MILSIM, ficará sujeito às penalidades descritas a seguir.

7.2. Leve:

Atitude que, apesar de incorreta, não traz nenhum risco significativo nem prejudica o andamento do jogo.
Exemplo de punição: Advertência verbal ou por escrita.

7.1.2. Moderada

Aquela atitude que, apesar de não representar risco relevante, traz algum transtorno ao andamento do jogo, de forma moderada. Exemplo de punição: Perda de pontos da equipe no evento.

7.1.3. Grave

Aquele caso em que a atitude, além de incorreta, traz algum risco para a outra parte, ou "expõe a vítima" a algum constrangimento ou interfere de forma significativa no andamento do jogo. Exemplo de punição: Afastamento temporário de um período do jogo.

7.1.4. Gravíssima

Aquela atitude que expõe qualquer participante do evento a um risco considerável, inclusive o próprio, ou compromete seriamente o andamento do jogo, seja favorecendo uma das partes ou prejudicando a outra. Exemplo de punição: Eliminação do evento.

7.1.5. Tipos de punições

-Advertência: consiste em um aviso ao operador, com a finalidade de deixá-lo ciente de que a sua atitude não foi correta e, caso persista, será considerada uma falta de maior gravidade.

-Tempo de respaw/reborn: consiste em aumentar o tempo que o operador deve esperar antes de voltar ao jogo, caso haja essa ação. Esse tempo pode ser de 5, 10 ou 15 minutos além do tempo normal, conforme a falta cometida.

-Eliminação: consiste em eliminar o operador da partida atual, com direito a respaw/reborn, se houver, como se ele tivesse sido eliminado pelo adversário.

-Suspensão: consiste em eliminar o operador da partida atual sem direito a respaw/reborn. O período de suspensão pode se estender por um determinado tempo ou número de partidas, conforme a gravidade da infração cometida, podendo o operador ficar fora do jogo por duas partidas/missões ou por duas horas, por exemplo.

-Expulsão: consiste, como diz o nome, na expulsão sumária do operador tanto da partida quanto do local do evento, perdendo o direito de participar das demais etapas que ainda restarem.

7.1.6. Júri Técnico

Não obrigatório. Grupo formado por um número ímpar e aleatório de operadores podendo ser nomeados através de sorteio ou indicado pela organização antes de cada evento que tem como objetivo tratar de todas as questões passíveis de punições. Caso a Cidade/Estado tenha um diretor específico da modalidade, este deverá fazer parte sempre que presente no Jogo/Evento. O júri deve ser convocada para discutir somente assuntos importantes, que comprometam o esporte ou jogo/evento como um todo, como, por exemplo, o banimento de algum operador/equipe. O júri deve ser convocado preferencialmente no debriefing dos eventos. O Júri Técnico pode ser responsável também por votar ou indicar operadores ou equipes a premiações de destaque, etc...

7.1.7. Aplicações das punições

A punição, quando cabível, deve ser aplicada de acordo com o nível de gravidade da infração.

-Faltas leves: advertência.

-Faltas moderadas: eliminação com ou não aumento do tempo de respaw/reborn.

-Faltas graves: eliminação ou suspensão, conforme reincidência ou gravidade.

-Faltas gravíssimas: suspensão (prolongada) ou expulsão.

7.1.8. Relação de infrações

Segue abaixo a relação das infrações, ordenadas por gravidade, com as suas respectivas punições.

-Leves: Má conduta, palavrões contra outros participantes e discussões.

-Moderadas: Reincidência de infração leve, Overshot (excesso de disparos), atitudes desrespeitosas para com os companheiros de equipe, adversários ou expectadores. Conforme a situação essas atitudes podem ser interpretadas como faltas de maior gravidade

-Graves: Utilização do marcador com velocidade acima do teto permitido, sem evidência de atitude intencional, não utilizar o bloqueador de cano fora da zona de combate, efetuar disparo fora da zona de combate, afastar a máscara do rosto fora da zona de segurança, Overshot (quando a intenção for clara, ou quando o alvo for um operador já eliminado se dirigindo a SZ ou ainda um ranger, fotógrafo ou outro participante não ativo), mortos falantes (consiste em passar informações, via rádio ou qualquer outro meio, quando o operador já não estiver em combate, seja por eliminação ou qualquer outro motivo), se envolver em brigas. Reincidência de infração moderada.

-Gravíssimas: Alterar intencionalmente a velocidade do marcador após entrar em jogo, estar em combate sem algum item obrigatório, remover a máscara de proteção, do rosto, expondo os olhos, utilizar equipamentos ou artefatos inadequados a prática do paintball e sem a autorização prévia da organização, que possam causar qualquer tipo de risco aos participantes, limpeza de disparos (limpar as marcas de disparos visando permanecer no jogo de forma ilícita é provavelmente a atitude mais anti-esportiva que um operador de paintball pode tomar), consumo de drogas ou bebidas alcoólicas antes ou durante a realização do jogo, se envolver em furto/roubo.

Dúvidas, críticas ou sugestões: cbp@cbpaintball.esp.br