



Regulamento do II Opinião Granjense Paintball Tournament

O Jogo

- Jogos com a duração de 12 minutos, divididos em duas partes de 6 minutos, cronometrados e arbitrados.
- Numa 1ª parte uma das equipas tem como objectivo resgatar a "mala de explosivos", enquanto a outra equipa tem o objectivo de a defender. Na 2ª parte as equipas trocam de lado e de objectivos.
- O objectivo de quem ataca a casa é resgatar a "mala de explosivos" da Casa e levá-la até ao "Local seguro" no seu campo. O objectivo de quem defende é "eliminar" todos os jogadores da equipa adversária, não permitindo que os mesmos consigam levar a "mala de explosivos" até ao "Local Seguro".
- O jogador, no caso de ser marcado, levanta o braço e desloca-se para o caminho próprio de saída. Os jogadores marcados na 1ª parte estarão aptos a jogar a 2ª parte, pelo que significa que cada uma das partes é independente.

Pontuação

- Captura da "mala de explosivos" e respectivo transporte até ao "Local seguro" no seu campo, mantendo a mesma no "local seguro" até ao fim da ronda, vitória e atribuição de 20 pontos.
- Captura da "mala de explosivos" sem atingir o "local seguro", vitória e atribuição de 10 pontos.
- Manter a "mala de explosivos" na casa, até ao final da ronda (a mala pode sair e voltar a entrar na casa), vitória e atribuição de 10 pontos.
- Manter a "mala de explosivos" na sua posse, fora da casa, vitória e atribuição de 5 pontos.
- Por cada elemento que sobreviva no final de uma das partes bónus de 1 ponto.

Marcação/eliminação

O jogador considera-se marcado/eliminado quando a bola rebentar no seu corpo.

O efeito de "splash", isto é, ser atingido por tinta que ressalte do impacto das bolas em objectos que não o corpo, não é considerado para efeitos de marcação.

Árbitros

Os árbitros serão designados pela Organização. Cabe aos participantes obedecer e efectuar as instruções dos árbitros.

Campo

O campo estará delimitado por uma fita, quem ultrapassar os limites da fita considerar-se-á "eliminado".

Início e Fim do jogo

O jogo tem início com um "toque sonoro" e o fim do mesmo com o mesmo toque. O jogo será cronometrado ao segundo, não se considerando as acções posteriores ao toque final.

Boa conduta

Uma boa política na prática do paintball é não marcar o adversário a menos de 5m de distância, substituindo a marcação pela expressão "Tás morto!" ou uma similar, proferida em voz alta.

Melhor Jogador

O Melhor jogador será aquele que no final do torneio contabilizar o menor número de marcações pelos adversários.

Casos Omissos

Casos omissos ou quaisquer tipos de dúvidas serão resolvidos pela Organização.

REGRAS DE OURO



- Usar sempre máscara de protecção apropriada e nunca a retirar perto das áreas de jogo
- Tratar qualquer marcador como se estivesse com bolas
- Nunca apontar um marcador a alguém sem máscara de protecção
- Usar sempre "TAPACANOS" e activar os mecanismos de segurança do marcador
- Nunca olhar directamente para o cano do marcador
- Nunca disparar um marcador com velocidade acima dos 300 FPS
- Jogar apenas em recintos apropriados
- Nunca disparar bolas para propriedade alheia
- Armazenar sempre o marcador num local seguro e sem botija

Joga pelo seguro!

A tua segurança e a dos outros depende de ti...

Organização

www.opiniaogranjense.com.pt

A Organização não se responsabiliza por eventuais incidentes.

Contactos: Vítor Oliveira 918421582 | João Lemos 918483249/963737769

www.opiniaogranjense.blogspot.com | opiniaogranjense@gmail.com