



CNPJ: 11.895.599/0001-95

## MANUAL DE CAMPOS E JOGADOR (Procedimentos e Segurança)

- **Transporte de marcadores**

Sempre siga todas as regras de segurança para o transporte dos marcadores e equipamentos, os marcadores não são brinquedos e devem ser transportados de forma responsável, desmontados e desgaseificado dentro do porta malas de seu veículo.

- **Máscaras**

A máscara é um dos equipamentos mais importantes para o jogador, a sua utilização correta evita danos à face, boca e olhos.

Toda máscara deve estar ajustada a face, sem folgas ou aberturas que exponham o jogador a riscos e ferimentos.

Quando o anteparo (elástico) de suporte da máscara apresentar desgastes, ou afrouxamento o mesmo deverá ser trocado.

Toda pessoa dentro do raio de alcance de um marcador deve utilizar máscara, a mesma deve ser projetada especificamente para a prática do Paintball conforme a norma F1776 da ASTM Internacional.

É proibida a retirada da máscara de proteção na área de combate, estando ela em atividade ou não.

Não utilize máscara que esteja com a lente trincada ou rachada.

Nunca faça nenhuma modificação ou adaptação na máscara, por menor que seja.

Não utilize máscaras destinadas a pratica do Airsoft ou Google (Óculos), pois apenas a utilização destes não garante a integridade física do jogador.

Obs: Em alguns ambientes, devido ao alto índice de ruído, é indicada a utilização de Protetor Auricular.

- **Cronagem**

Nunca atirar com velocidades acima de 91,44m/s (300 pés por segundo ) para bolinhas 0,68 e acima de 112.776 m/s (370 pés por segundo) para bolinhas 0,43.

Lembre-se que a troca do cano, do fabricante ou bore da bolinha pode mudar a cronagem, então sempre que estes fatos ocorram é necessária à nova aferição dos valores.



CNPJ: 11.895.599/0001-95

- **Cilindros.**

Os cilindros devem ser guardados ou armazenados em local fresco e arejado, longe de qualquer fonte de calor.

Siga os avisos listados na fonte de propelente para o manuseio e reteste.

Evite choques mecânicos.

Nunca retire ou adultere os sistemas de proteção.

Todo cilindro tem uma pressão máxima de utilização, nunca ultrapasse este valor.

Não utilize outro tipo de propelente a não ser o específico para o cilindro.

Não utilize graxas, óleos ou lubrificantes a base de petróleo para a lubrificação do mesmo.

Nunca recarregue cilindros que estejam com o prazo de validade do teste hidrostático vencido.

Sempre que o cilindro sofrer um choque mecânico é necessário à realização de um novo teste hidrostático.

- **Locais de jogos.**

Todo local de jogo deve possuir autorização por escrito do proprietário e o mínimo de segurança, para isto deve ser realizada inspeção previa do local, o mesmo não deve oferecer riscos a saúde dos participantes ou pessoas que estejam no local, portanto não devem ter cacos de vidro, pregos, buracos, trincas estruturais, etc...

Todas as áreas comuns a jogadores sem equipamento de proteção e espectadores devem possuir telas de proteção com no mínimo 06 (seis) metros de altura.

Sempre que alguma área de risco for encontrada a mesma deve ser corretamente identificada e isolada da área de jogo, sendo assim evitando acidentes.

- **Comportamento e segurança.**

Todo jogador de Paintball deve praticar o esporte de forma inteligente e correta, primando sempre pelo "Fair Play".

Trate todo marcador como se estivesse carregado.

Retire sempre as bolinhas e fonte de ar antes da desmontagem.



**CNPJ: 11.895.599/0001-95**

Nunca olhe para o cano de um marcador de Paintball, mesmo que ele esteja desgaseificado e/ou desmuniado.

Mantenha o dedo fora do gatilho até que esteja pronto para atirar.

Nunca aponte o marcador para alguma coisa ou jogador fora da área do campo.

Mantenha o marcador "travado" até que esteja pronto para atirar.

Mantenha o dispositivo de bloqueio barrel sox/plug no cano do marcador quando não estiver mirando.

Depois de retirar do marcador fonte de ar, aponte em uma direção segura e descarregue a fonte de propulsão.

Guarde o marcador descarregado e desgaseificado em um local seguro.

Não atire em objetos frágeis, como janelas, copos e vidraças.

Nunca utilize equipamentos destinados a prática de airsoft ou outros esportes para a prática do Paintball.

Fica proibido à utilização de qualquer tipo de projétil que não seja Paintball, sendo assim não podemos utilizar esferas, pedras, e outros para a prática do Paintball.

Não devemos utilizar bolinhas de paintball resfriadas ou congeladas.

O jogador que for alvejado deve somente indicar seu estado dizendo "MORTO", erguer o marcador e se retirar assim que possível da área de jogo, sem retirar a máscara, a mesma poderá ser retirada fora de campo quando não estiver portando mais o equipamento.

Não efetue disparos no adversário além do necessário (Over Shot), caso o jogador seja atingido e não saia da área de jogo para a Safety Zone ou não acuse como atingido, o jogador prejudicado deverá solicitar a presença do Ranger para a verificação (Check Paint).

Evite disparos com distância inferior a 06 (seis) metros, para estas condições aconselha-se a rendição, não havendo a possibilidade, os disparos deverão ser efetuados no tronco ou protetores do adversário.

É desaconselhável a utilização de bolinhas de talco (Powderballs).

Apenas marcas de tinta excluem o jogador da partida, não serão tolerados gritos, acusações, xingamentos ou outras formas de intimidação para excluir um jogador.

Nunca realize mudanças, alterações ou adaptações em máscaras, marcadores e cilindros, pois estas alterações podem causar danos severos à integridade física dos jogadores.



**CNPJ: 11.895.599/0001-95**

Em jogos e eventos, fica proibida a utilização de drogas, artefato pirotécnico, objetos cortantes, arma de fogo, arma branca, bloqueador de rádios comunicadores ou similares e contato físico entre os jogadores. (Aconselhamos a não venda de bebidas alcoólicas aos jogadores)

No caso de qualquer contato com Forças Policiais e outras, por qualquer condição ou circunstância, calma e vagarosamente abaixe o marcador, (preferencialmente o colocando no chão), se mantenha de pé, levante as mãos, SEMPRE deixando as mãos visíveis, comunique ao policial que você é um jogador de paintball em área de jogo de paintball. Informe a organização e demais jogadores sobre a presença da Força Policial e colaborem com o que for necessário.

Não expor marcadores de qualquer marca ou modelo quando não estiver em local apropriado, alguns marcadores podem ser facilmente confundidos com "Armas de fogo" e podem causar espanto ao público comum.

Todo e qualquer lixo deve ser recolhido após o jogo, para que possamos garantir assim a conservação do meio ambiente.

O jogador federado envolvido em qualquer incidente ou acidente com paintball, estando ele em qualquer local/jogo ou não, ficara passível a uma auditoria composta pelo TED-Tribunal de Ética e Disciplina da (FPESP), podendo o jogador ser advertido ou até mesmo excluído da Federação e também ter o seu acesso aos jogos da entidade suspenso por tempo indeterminado!

#### **Dicionário simples com os principais termos e siglas utilizadas em campos, jogos e eventos:**

- Ranger: Arbitro
- Máster: Arbitro graduado, responsável pela equipe de rangers.
- Barrel Sox: Artefato constituído normalmente de tecido utilizado na ponta do cano, evitando assim disparos acidentais.
- Barrel Plug: Artefato constituído normalmente de borracha ou plástico utilizado na ponta do cano, evitando assim disparos acidentais.
- Check Paint: Palavra dirigida ao oponente ou designada para si próprio quando há duvida se o disparo o atingiu.
- Neutro: Palavra utilizada para indicar que o individuo se encontra neutro e fora de combate.
- Barrel Tag: Esse procedimento deve ser utilizado quando o alvo se encontra muito próximo, evitando assim uma lesão ao oponente, toque com a ponta do cano o peito ou costas do oponente, este movimento o eliminará.
- Ferido Real: Palavra que indica a lesão de um ou mais jogadores.
- Perigo Real: Palavra que indica uma situação em que um ou mais jogadores estejam em perigo iminente.
- Rendido: Palavra dirigida ao oponente para que o mesmo se renda, em todo o caso deve se lembrar de que a rendição é voluntária.
- Overshot: Indica que houve disparos maiores que os necessários em um ou mais oponentes.



**CNPJ: 11.895.599/0001-95**

- Cronagem: Aferição de velocidade do projétil, medida em FPS.
- F.P.S: Em inglês, Foot Per Seconds, Pé Por Segundo.
- Morto: Palavra utilizada para acusar a sua própria morte em jogo.
- Área de Cronagem: Área designada para disparos de teste ou aferição de velocidade.
- B.P.S: Em inglês, Balls Per Second, indica o numero de disparos por segundo.
- Reborn ou Respawn: Local específico para o reaparecimento dos jogadores.
- H.P.A: Em inglês, High Pressure Air, Ar de Alta Pressão.
- P.S.I: Em inglês, Pound Force Per Square Inch, Libra Força Por Polegada Quadrada, unidade de medida de pressão.
- Barrel: Cano.
- Powderballs: Bolinha com recheio de talco.
- Safety Zone: Área segura, local onde o jogador pode transitar sem equipamentos de segurança.
- Fair Play: O conceito de fair play está vinculado à ética no meio esportivo. Os praticantes devem procurar jogar de maneira justa, não prejudicando o adversário de forma proposital.

FPESP: Federação de Paintball do Estado de São Paulo.	(Ativa)
FPERGS: Federação de Paintball do Estado do Rio Grande do Sul.	(Ativa)
FPESC: Federação de Paintball do Estado de Santa Catarina.	(Ativa)
FEP-DF: Federação Esportiva de Paintball do Distrito Federal.	(Sem Informação)
FPEMG: Federação de Paintball do Estado de Minas Gerais.	(Ativa)
FPEGO: Federação de Paintball do Estado do Goiás.	(Ativa)
FPESE: Federação de Paintball do Estado de Sergipe.	(Ativa)
FPEAM: Federação de Paintball do Estado do Amazonas.	(Sem Informação)
FEPEES: Federação de Paintball do Estado do Espírito Santo.	(Sem Informação)
FAP: Federação Alagoana de Paintball.	(Sem Informação)
FPERJ: Federação de Paintball do Estado do Rio de Janeiro.	(Ativa)
FEPA-MS: Federação de Paintball do Estado do Mato Grosso do Sul.	(Sem Informação)
FEPESPA: Federação de Paintball do Estado do Pará	(Ativa)
FPDEPR: Federação de Paintball do Estado do Paraná	(Sem Informação)
FPESBA: Federação de Paintball do Estado da Bahia	(Ativa)
CBP: Confederação Brasileira de Paintball.	(Ativa)

Elaboração: Gilson Fernando Passarini #430.  
Colaboração: Anézio Machado Junior #694.  
Colaboração e Revisão: Richard Elias Khouri #004.  
02, Agosto de 2021.