



# REGRAS DO CAMPO

A ADVENTURE PAINTBALL preza pela segurança. Por isso as regras a seguir são para observação de todos. Se você tiver qualquer dúvida, por favor, pergunte a um membro da equipe. Se você sentir que não pode cumprir estas regras, não jogue!

**TODOS OS JOGADORES DEVEM PREENCHER A FICHA DE INSCRIÇÃO, ASSINAR O TERMO DE RESPONSABILIDADE E LER AS REGRAS. (JOGADORES MENORES DE 18 ANOS DEVEM TRAZER OS TERMOS ASSINADOS PELOS PAIS OU RESPONSÁVEIS)**

## REGRAS DO CAMPO

1. As partidas têm duração de 5 a 15 minutos, a ser definida conforme número de participantes.
2. É obrigatório o uso de calçado como tênis, bota ou chuteira (proibido chuteira de travas de metal).
3. Todos os jogadores devem estar vestindo roupa de mangas compridas e calça. É opcional o aluguel de macacão.
4. A Adventure Paintball se reserva o direito de recusar a participação de qualquer pessoa considerada como risco para si ou para os demais participantes, ou por qualquer outra razão que a empresa julgar aplicável.
5. É expressamente proibido fumar ou consumir bebidas alcoólicas dentro de campo. 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.
6. Dentro do campo de jogo e nas suas áreas de acesso, a **MÁSCARAS DE PROTEÇÃO** deve **SEMPRE** estar devidamente colocada (sobre toda a extensão da face e corretamente ajustada para sua completa fixação). O participante **NUNCA** deve retirar ou levantar a máscara nestes locais, mesmo que esta esteja embaçada ou suja de tinta, ou mesmo quando o participante for eliminado.
7. AS MÁSCARAS DE PROTEÇÃO, COLETES, PROTETORES DE PESCOÇO e demais itens de segurança fornecidos pela Adventure Paintball devem estar sempre devidamente colocados quando o participante estiver dentro do campo de jogo ou nas áreas de acesso a ele.
8. Nas áreas externas ao campo é **OBRIGATÓRIO** o uso de tapa-cano (barrel plug / barrel sox) em todos os MARCADORES, mesmo naqueles sem bolas, CO<sup>2</sup> ou Ar Comprimido.
9. É expressamente proibido disparar o MARCADOR fora do campo de jogo ou apontar o mesmo para outras pessoas fora do campo de jogo, ainda que este esteja sem bolas, CO<sup>2</sup> ou Ar Comprimido.
10. Cada jogador, ao alugar o equipamento junto à Adventure Paintball, assume completa responsabilidade financeira por sua perda, roubo ou danos causados a si mesmo, ou a terceiros.
11. É expressamente proibido disparar intencionalmente nos juizes e monitores.
12. É expressamente proibido limpar a marca de tinta deixada pelo disparo com intenção de continuar na partida.
13. O jogador deve fazer seu PAINTCHECK, conferindo que realmente foi ou não ELIMINADO.
14. Quando eliminado o jogador deve levantar um braço e abaixar o outro com o MARCADOR, e imediatamente deixar o campo de jogo e se dirigir para a armaria.
15. Em caso de falta de bolas, CO<sup>2</sup> ou Ar Comprimido o jogador deverá seguir o mesmo procedimento do jogador eliminado, (descrito acima) para a devida recarga.
16. Todas as decisões dos juizes e monitores devem ser respeitadas.
17. É expressamente proibido atirar nos refletores e placas de sinalização do campo.
18. Devem ser evitados os disparos a menos de 3 metros.
19. É expressamente proibido xingar, discutir ou usar qualquer tipo de contato físico durante o jogo.
20. É expressamente proibido praticar ato que coloque em risco a integridade física do próprio jogador, dos outros participantes, juizes, monitores, funcionários e demais clientes.
21. Todos os MARCADORES devem estar regulados para velocidade de no máximo 300 fps (pés por segundo).
22. Caso o jogo acabe e o jogador ainda tenha bolinhas, o mesmo deverá utilizá-las em campo. Elas não serão aceitas para utilização posterior.
23. É expressamente proibido aos jogadores tentar alterar qualquer das regulagens do MARCADOR, pois essa atitude causa danos ao equipamento, aos usuários e demais clientes.
24. É expressamente proibido abrir a tampa do carregador (loader) e tentar recarregá-lo com bolas encontradas NO CHÃO DENTRO E FORA da área de jogo. Tal procedimento causa danos ao equipamento e nas bolinhas remanescentes do loader. Outra consequência é a eliminação temporária do jogador. Obs: O eliminado terá que ir à armaria para o devido reparo do equipamento.
25. Quaisquer das condutas acima podem acarretar advertência, suspensão ou exclusão do jogador da partida. Fica a critério do(s) juiz(s) e da gerência quando tais penalidades deverão ser aplicadas.

**MARCADOR:** Equipamento esportivo utilizado pelos jogadores para disparar as bolas de tinta e marcar seus oponentes.