



# REGRAS DO JOGO

Antes do início do jogo o juiz/monitor perguntará qual opção de eliminação (local atingido/marcado) que os jogadores preferem: corpo inteiro, colete ou corpo inteiro + marcador.

Escolhida a opção de eliminação, os jogadores serão divididos em dois ou mais times. Cada time irá para uma extremidade do campo e se posicionará em frente a sua base. O juiz/monitor perguntará se estão todos prontos, caso afirmativo, eles dará o tempo de 3 segundos e apitará o início do jogo.

Vence o time que eliminar o time adversário na totalidade ou dominar a base do inimigo. Cada jogo tem duração máxima de 20 minutos. Durante o tempo da reserva serão feitos vários jogos, então, não se preocupe se você for eliminado logo no começo de um jogo, você voltará no próximo.

Quando for atingido, verifique se existe tinta no local do disparo, olhando, se houver, levante a mão acima da cabeça e dirija-se fora do campo rapidamente pelo caminho mais rápido (laterais do campo), caso não haja tinta onde for atingido, você continua jogando normalmente, em caso de dúvida, chame o juiz/monitor.

Depois de atingido e marcado o jogador não pode mais disparar, devendo dirigir-se imediatamente para fora do campo, e está proibido de qualquer comunicação com seus companheiros de time. Quando sair do campo coloque o plugue de segurança na ponta do cano, retire o dedo do gatilho e deixe o marcador apontado para baixo.

Por medida de segurança, o juiz/monitor poderá pausar o jogo, tendo os jogadores que permanecer em suas posições atuais sem efetuar disparos. Para pausar e iniciar o jogo o juiz/monitor utilizará o apito.

Se o jogador levar disparos na corrida até a base antes de apertar o botão o jogo continua no tempo limite.

Procure não se encostar nos obstáculos, pois provavelmente estarão sujos de tinta, podendo marcá-lo e o juiz/monitor eliminá-lo quando um oponente pedir "paintcheck" em você.

Certifique-se antes de iniciar cada jogo se há bolinhas suficientes no seu carregador (loader), caso fique sem bolinhas dirija-se a ARMARIA para efetuar a recarga.

Fechando o tempo limite do round, vence o time que tiver eliminado mais jogadores adversários.

**TODOS OS JOGADORES AO FINAL DO TEMPO DE RESERVA, DEVERÃO SE APRESENTAR NA ARMARIA PARA CONFERÊNCIA E DEVOLUÇÃO DOS EQUIPAMENTOS.**