

- 8.1.2.** Cores proibidas: qualquer jogador/equipe que estiver usando cores que possam impedir o juiz de aplicar a regra corretamente, poderá ser obrigado a trocar de roupa.
- 8.1.3.** Nenhuma parte do jogador poderá estar coberta por mais de uma camada de roupa.
- 8.1.4.** O acolchoamento em jerseys não é limitado a áreas específicas, desde que a espessura não ultrapasse 5 mm (0.197”) limitado a espuma de célula aberta, em sua forma original de fábrica sem nenhuma modificação.
- 8.1.5.** Nenhum tipo de colete ou jersey com ou sem manga poderá ser usado por cima do uniforme.
- 8.1.6.** Qualquer roupa que seja mais espessa que uma camiseta padrão 100% algodão será considerada acolchoamento.
- 8.1.7.** Jogadores não poderão usar roupas extremamente maiores do que seu tamanho.
- 8.1.8.** Jogadores não poderão usar roupas feitas de material altamente absorvente ou escorregadio, como moletom, atoalhado, feltro, flanela, nylon, borracha, neoprene...
- 8.1.9.** Jogadores poderão usar até 3 – não mais que 3 – itens na cabeça. Ex.: uma sandana, uma testeira e um boné ou gorro. Bandanas, sandanas e bonés/chapéus/gorros não poderão ser modificados em sua forma original de fábrica, nem ultrapassar mais de 3 cm. abaixo dos ombros. Testeiras não poderão ter mais que 5 cm. de largura. e não poderão formar camada sobre ou sob outro acessório de cabeça.
- 8.1.10.** Jogadores podem usar um par de meias. Meias quando esticadas não podem ultrapassar os joelhos e não poderão ser acolchoadas. Meias são consideradas uma camada de roupa.
- 8.1.11.** Jogadores podem usar um par de calçados.
- 8.1.11.1.** Calçados não podem ser modificados em sua forma original de fábrica, e
- 8.1.11.2.** Não podem incluir cravos de metal ou ponteagudos, e
- 8.1.11.3.** Não podem conter mais de 10% de amarelo ou laranja.
- 8.1.12.** Um jogador que continuar jogando com vestimenta ilegal receberá uma penalidade máxima.
- 8.1.13.** Qualquer juiz pode proibir um item de vestimenta.

8.2. *Equipamento de Proteção*

- 8.2.1.** Jogadores devem usar máscara completa que atenda os padrões de segurança ASTM, em bom estado de conservação, sem danos que possam comprometer a segurança do jogador *53. Uma pessoa que falhar na utilização de um sistema de máscara aceitável na área de uso obrigatório de máscara, incluindo o campo de jogo, receberá uma penalidade menor *54.
- 8.2.2.** Nenhum material poderá ser removido da forma original da máscara como fabricada. Itens como ventilador ou adesivos poderão ser adicionados desde que não contenham nenhum tipo de acolchoamento, ou material absorvente, e que não interfiram negativamente na função de proteção do jogador. *55
- 8.2.3.** Jogadores devem usar a proteção do rosto todo sem alteração da forma original do sistema original de fábrica.
- 8.2.4.** Jogadores devem usar proteção de orelha fornecida com o sistema de máscara original de fábrica.
- 8.2.5.** Jogadores podem usar somente uma camada equipamento de proteção no cotovelo, antebraço, joelho ou tornozelo, desde que este equipamento não tenha sido alterado em sua forma original de fábrica.*56
- 8.2.6.** Jogadores podem usar um único par de luvas. Luvas não podem ter nenhum material adicionado a elas além do que vem de fábrica.

8.2.7. Jogadores podem usar protetor de pescoço feito em neoprene, em uma só camada, não excedendo a 5 cm de largura.

8.2.8. Jogadores do sexo masculino poderão usar protetor genital e do sexo feminino poderão usar protetor de seios.

8.3. Marcadores

8.3.1. Jogadores podem portar um único marcador, calibre .68pump ou semi-automático, que inclua um único cano e um único gatilho.

8.3.2. Cores proibidas – qualquer jogador que estiver usando um marcador que impeça o juiz de aplicar corretamente a regra receberá solicitação para deixar de usar aquele marcador.

8.3.3. Um marcador coberto total ou parcialmente com material absorvente é ilegal.

8.3.4. Um gatilho é uma alavanca móvel que faz com que o marcador atire bolinhas de paintball quando uma força é aplicada diretamente sobre ela em movimento paralelo ao corpo do marcador. *57 Um marcador que atire por qualquer outro método é ilegal.

8.3.5. Um protetor de gatilho (trigger guard) que seja parte inalterada do frame original do marcador deverá proteger o gatilho.

8.3.6. Um marcador com qualquer componente eletrônico *58

8.3.6.1. Não poderá atirar mais que 12.5 bolas por segundo - Uma bola a cada 80 milissegundos).

8.3.6.1.1. Um jogador cujo marcador atirar 2 bolas dentro de 15 milissegundos menos que o intervalo mínimo receberá uma suspensão menor.

8.3.6.1.2. Um jogador cujo marcador atirar 2 bolas dentro de 10 milissegundos menos que o intervalo mínimo receberá uma penalidade máxima.

8.3.6.1.3. Um jogador cujo marcador atirar 2 bolas dentro de 5 milissegundos menos que o intervalo mínimo receberá uma penalidade maior.

8.3.6.1.4. Um jogador cujo marcador atirar 2 bolas dentro do intervalo mínimo receberá uma penalidade menor *59.

8.3.6.2. Não poderá atirar mais que 3 tiros por puxada e soltura do gatilho, e não mais que 3 tiros entre duas puxadas do gatilho. *60 Jogadores que entrarem em campo com um marcador que atire mais que 3 tiros por puxada de gatilho, ou mais que 3 tiros entre cada puxada e soltura de gatilho receberá uma penalidade máxima e uma suspensão menor.

8.3.6.3. Não poderá atirar mais que uma bola por puxada e soltura do gatilho a menos que

8.3.6.3.1. O gatilho tenha sido puxado e solto 4 vezes *61, e

8.3.6.3.2. O gatilho foi puxado e solto pelo menos uma vez por segundo desde a primeira das 4 puxadas de gatilho.

8.3.6.4. Qualquer pessoa que portar no campo de jogo um marcador que atire mais de um tiro por puxada e soltura do gatilho antes que o gatilho tenha sido pressionado e solto pelo 4 vezes depois de não ter atirado por pelo menos um segundo desde a primeira puxada receberá uma penalidade máxima e uma suspensão menor.

8.3.7. Marcador sem componentes eletrônicos

8.3.7.1. Não poderá atirar mais que uma bolinha por puxada e soltura de gatilho, *62 e

8.3.7.2. Só poderá atirar quando o gatilho for pressionado, e

8.3.7.3. Não poderá aumentar ou diminuir a força requerida para puxar ou segurar o gatilho para ou quem qualquer posição sem o uso de ferramentas. *63

8.3.8. Um marcador com ajustes, seja mecânico, pneumático, ou eletrônico que possam ser ajustados sem o uso de ferramentas para operar de forma ilegal é considerada ilegal. *64. Um jogador que operar botões, válvulas ou outros dispositivos ajustáveis

num marcador sem a permissão de um juiz receberá uma penalidade menor. Um jogador que operar botões, válvulas ou outros dispositivos ajustáveis num marcador no campo de jogo após ter sido notificado por um juiz para entregar-lhe o marcador, ou antes de ter sido notificado, receberá uma penalidade máxima e este mesmo jogador receberá também uma suspensão menor.

8.3.9. Canos de marcadores poderão ser equipados com furos (riflados), mas não poderão ter supressores de ruídos acoplados ou como parte integrante do cano

8.3.10. Um marcador com qualquer válvula, câmara de expansão, ou outro item ou dispositivo exceto cano ou sistema de ar *65 que possa ser ajustado no campo para aumentar ou diminuir a velocidade sem o uso de ferramentas é ilegal.

8.3.11. Qualquer pessoa de posse de um marcador que esteja conectado a uma fonte de ar, não tenha um barrel sock devidamente instalado na ponta do cano, não estiver na área de cronógrafo sendo cronografado, e não esteja no campo de jogo durante os 10 segundos antes, ou os 10 segundos imediatamente após o término do jogo, *66 receberá uma penalidade menor.

8.3.12. Nenhum marcador ilegal será permitido dentro do campo de jogo. Jogadores portando marcadores ilegais dentro do campo de jogo receberão penalidade máxima. Jogadores portando marcadores ilegais dentro do campo de jogo após terem sido notificados sobre o problema por um juiz, receberão uma penalidade máxima + uma suspensão menor.

8.3.13. Jogadores portando marcadores que tenham sido modificadas em sua forma original de fábrica para disfarçar seu modo de operação ou para permitir que o jogador mude o modo de operação no campo sem o uso de ferramentas receberá uma suspensão alta.

8.3.14. Um marcador pode ser confiscado para inspeção a qualquer momento e poderá ser mantida para inspeção por até 3 dias seguintes à conclusão do evento.

8.4. *Velocidade*

8.4.1. Um juiz pode cronografar um marcador no campo de jogo a qualquer hora, incluindo antes, depois, durante, ou entre os jogos.

8.4.2. Qualquer jogador cujo marcador atire em velocidade acima de 300 pés por segundo será penalizado como segue:

FPS	PENALIDADE
301-310	Penal. Menor
311-325	Penal. Maior
326 +	Penal. Máxima

8.4.3. Um jogador só pode receber uma penalidade de velocidade por jogo.

8.5. *Paintballs*

8.5.1. Jogadores podem carregar qualquer número de paintballs.

8.5.2. Paintballs devem ser totalmente solúveis em água.

8.5.3. Paintballs não podem conter recheio Pink ou Vermelho.

8.5.4. Paintballs não podem deixar manchas que não saiam com água.

8.6. *Outros Equipamentos*

8.6.1. O jogador pode carregar um tanque de ar ou CO2 (incluindo o que está acoplado ao marcador), ou qualquer número de cartuchos descartáveis de 12 gramas de CO2.

8.6.1.1. Tanques de ar ou CO2 podem ter uma capa de de proteção de neoprene ou plástico, desde que nenhum outro material tenha sido adicionado à sua forma original de fábrica.

8.6.1.2. Tanques de ar ou CO2 não podem conter nenhum adesivo outro que não aqueles da venda original.

8.6.1.3. Todos os tanques de ar ou CO2 devem ter o carimbo DOT (teste de validade) e a data do teste deverá estar dentro do prazo de validade. Jogadores usando tanques fora da validade receberão uma multa de US\$ 100,00 acrescida de uma penalidade maior.

8.6.2. Jogadores podem carregar qualquer número de pods ou squeegees, mas nenhum pod que seja acolchoado ou de material absorvente.

8.6.3. Jogadores podem carregar um loader.

8.6.3.1. Loaders não podem ser cobertos por material absorvente ou acolchoado.

8.6.3.2. Loader não pode ser amarelo, laranja ou incolor (fumé, smoke, ou com qualquer cor translúcida não é incolor).

8.6.3.3. Loader pode conter 2 adesivos de até 2cm x 15 cm de cada lado. Os adesivos podem conter as cores Vermelho, Branco, Azul e Preto.

8.6.4. Jogadores podem carregar qualquer quantidade de baterias.

8.6.5. Jogadores podem usar um cinto designado para carregar pods e/ou um tanque de ar.

8.6.6. Jogadores podem carregar uma mangueira que conecte o tanque ao marcador.

8.6.7. Jogadores podem carregar um barrel sock.

8.6.8. Jogadores podem carregar um dispositivo para contar o tempo.

8.6.9. Adesivos podem ser colados nos equipamentos, a não ser no tanque. Um juiz pode solicitar que adesivos sejam retirados caso julgue que interfere na aplicação correta da regra.

8.6.10. Jogadores podem usar ou carregar itens que sejam necessários devido a uma condição medica, ou para proteger um ferimento existente, desde que estes itens não sejam desnecessariamente acolchoados ou absorventes.

8.7. *Equipamentos Proibidos*

8.7.1. Calçados com cravos ou ponta rígidas, cortantes, ou ponteagudas, ou de metal são proibidos.

8.7.2. Qualquer roupa ou equipamento que não esteja expressamente permitido pelas regras é proibido a menos que permitido pelo juiz máximo. Jogadores possuindo roupas ou equipamentos proibidos no campo de jogo receberão uma penalidade alta.

9. MISCELÂNEA

9.1. *Manutenção e Limpeza*

9.1.1. Todas as pessoas devem aderir as regras e regulamentações administrativas promulgadas pelo promotor com respeito a manutenção e limpeza da área do evento.

9.1.2. Todas as pessoas deverão dispor de seu lixo nos receptáculos designados para este fim.

9.1.3. As equipes deverão retirar as caixas das áreas de jogadores.

9.1.4. Qualquer pessoa que falhar no cumprimento das regras e regulamentações contidas na seção 9.1 ou promulgadas pelo promotor será multado em US\$ 250.00 pelo pessoal autorizado.

9.2. *Apelações*

9.2.1. Apelações sobre casos ocorridos no campo de jogo serão feitas ao juiz máximo no campo.

9.2.2. Nenhum juiz poderá retirar uma eliminação.

9.2.3. A decisão do juiz máximo de um campo é final, exceto por suspensões e banimentos.

9.3. *Modificações das Regras*

9.3.1. Juízes têm autoridade para interpretar, estender e aplicar as regras a situações ainda não cobertas por elas.

9.3.2. Sob circunstâncias excepcionais, o organizador pode modificar uma ou mais regras pela duração do evento. As equipes deverão ser informadas sobre a modificação durante a reunião de capitães, ou, em caso de emergência após a reunião de capitães, antes do início do jogo daquelas equipes.

9.3.3. Caso surja algum motivo para modificação das regras durante o torneio, o Juiz Máximo fará a modificação e avisará os jogadores por meio de uma reunião de capitães, ou as equipes serão informadas sobre a mudança antes do início de seus jogos.

10. DECORO

10.1. *Código de Conduta*

10.1.1. Participantes nos eventos do CSP deverão observar este código de conduta e todas as regras aplicáveis durante os eventos em que participar. Os participantes deverão o tempo todo se comportar de maneira adequada a atletas, que não repercutam de forma desfavorável ao CSP, seu staff, juízes, representantes ou patrocinadores.

10.1.2. Os participantes deverão se esforçar ao máximo para demonstrar profissionalismo e integridade em apoio ao esporte paintball. Qualquer participante que violar este código pode estar sujeito a suspensões da competição, banimentos permanentes do CSP ou qualquer outra combinação de penalidades que a direção do CSP julgar apropriada.

10.1.3. Este código de conduta se estende além dos limites físicos dos eventos, considerando também hotéis, restaurantes, aeroportos, etc. e a má conduta será tratada da mesma forma que quando ocorrida no campo.

10.1.4. Qualquer jogador que propositalmente, ou por negligência no cuidado com seu equipamento de paintball, causar qualquer tipo de dano ao hotel ou qualquer outra propriedade pública ou particular será banido. O banimento poderá ser revertido mediante o pagamento total dos danos causados, acrescido de uma multa no valor de US\$ 1.000,00 paga à Organização Geral.

10.1.5. Qualquer jogador que for flagrado portando arma de fogo nas dependências do evento será imediatamente retirado do evento e receberá uma suspensão maior.

10.1.6. Qualquer jogador que for flagrado consumindo drogas ou álcool nas dependências evento será imediatamente retirado do evento e receberá uma suspensão maior.

10.1.7. Qualquer jogador que esteja em débito com a organização quanto ao pagamento de multas deste ano ou de anos anteriores será proibido de jogar até que regularize sua situação.

10.2. *Comentários à Mídia e Ataques Públicos*

10.2.1. O CSP é feito para os jogadores. A reputação pública do CSP como organização dentro do paintball é um bem valioso e vital para sua existência. Sendo

assim, é obrigação dos competidores evitar comentários à mídia que ofendam a organização ou denigrem a respeitabilidade do circuito, organizadores, juizes e patrocinadores.

10.2.2. Competidores são encorajados a expressarem-se diretamente com a organização geral, que fará todo o possível para solucionar os problemas. Contudo, um comentário público que um participante saiba, ou devesse saber, que prejudicará a reputação do CSP resultará em ação disciplinar decidida pela organização geral do CSP.

10.3. Pessoas presentes no evento devem evitar o uso ou exposição de imagens ou frases ofensivas durante o evento. Pessoas fazendo tais exposições serão orientadas a resolver o problema e/ou receberão uma penalidade menor.

10.4. A organização do evento poderá aplicar suspensão menor ou maior a qualquer pessoa que violar o decoro.

*1 Entre o meio do campo e o canto do campo, do lado e metade do campo onde está o pit do seu time. / *2 - Isto estabelece efetivamente uma penalidade maior para quem entrar no campo a qualquer hora sem a devida autorização. / *3 – Durante um jogo, o jogador é sempre ativo, inativo ou eliminado. Inativo é quando o jogador está fora do jogo e seus tiros não são válidos, mas não se espera que este jogador saiba que está fora do jogo (ex.: se seu pé tocou a linha demarcatória quando foi bunkear 2 pessoas – este jogador será eliminado sem penalidade e os 2 bunkeados permanecerão em jogo). Eliminado é quando o jogador sabia que não deveria estar jogando porque um juiz o avisou ou porque tem um tiro óbvio ou porque não estavam na área interna quando do início ou reinício do jogo. Então, quando aplicar uma penalidade, o juiz deve apenas determinar se o jogador estava ativo, inativo ou eliminado quando a infração foi cometida. / *4 Desta forma jogadores estão inativos se estiverem tocando qualquer área fora do banner de saída quando do início do jogo. / *5 Note que nestas regras as frases “está inativo” ou “está eliminado” significam que o status do jogador é IMEDIATAMENTE e AUTOMATICAMENTE mudado para inativo ou eliminado, respectivamente, sem qualquer ação do juiz. A frase “eliminado por um juiz” significa que o jogador mantém seu status até que um juiz o informe que está eliminado, verbalmente ou por sinal/ *6 A penalidade menor é uma adição a uma eliminação/penalidade de playing on. Se um jogador está sem tiro e evita o juiz, ele será eliminado. Se um jogador estiver inativo e evitar o juiz ele será eliminado (por estar inativo) e um companheiro de equipe será eliminado (pela penalidade menor). Se o jogador tiver um tiro óbvio, ele será eliminado, um companheiro de equipe será eliminado (playing on) e outro companheiro de equipe será eliminado (pelo primeiro ter evitado o juiz). / *7 Simplesmente tocar o equipamento não significa controle físico. Geralmente, qualquer equipamento que avançar com o jogador se o jogador avançar pode ser considerado sob controle físico deste jogador. Isto inclui bunkers – então, se você mover um bunker acidentalmente numa colisão, você está OK, mas se você movê-lo intencionalmente, você estará eliminado. / *8 Se você começar o jogo com alguma coisa ou pegá-la depois, então você a possui até que a deixe cair (pods, squeegee, bolinhas e bandeira) ou até que esteja a mais de um metro dela (qualquer outra coisa) a menos que um juiz ou outro jogador a tire de você. / *9 Qualquer coisa que não estava com você ou com seu time ao início do jogo (que não seja pods, squeegees, bolinhas ou bandeira) você não pode tomar ou pegar. / *10 Uma vez que você perca a posse de qualquer um de seus equipamentos que não seja pods, squeegees, bolinhas ou bandeira, você estará eliminado. Se você estiver eliminado e perder a posse de qualquer equipamento antes de sair do campo, um de seus companheiros de time será eliminado. Isto significa que você não poderá trocar nenhum equipamento que não seja pods, squeegees, bolinhas ou bandeira. / *11 Isto significa que além de receber a penalidade one-for-one por continuar jogando, uma penalidade adicional será aplicada por cada por cada jogador oponente que o jogador infrator conseguir acertar, sendo o oponente erroneamente eliminado pelo juiz, ou não. / *12 As chances de um jogador receber um tiro e não senti-lo, vê-lo ou ouvi-lo e acidentalmente removê-lo são tão pequenas que é preferível aplicar a penalidade alta neste caso para evitar que jogadores removam os tiros freqüentemente através de slides, esfregar nos bunkers, etc. - *13 Se acertar no loader e espirrar na lente, é óbvio. Se acertar no protetor de orelha, é óbvio. Se acertar sua máscara e espirrar tinta no rosto, é óbvio. Se acertar sua cotoveleira de 4 cm. de espessura e você não sentir, é óbvio – nenhum jogador deve usar um acolchoado tão grosso que não permita que se sinta o tiro. Se lambuzar a lateral do seu loader onde você não pode ver o tiro ou o seu cinto, pode não ser óbvio se o juiz não tiver nenhuma razão para acreditar que você deveria saber que levou um tiro ali. - *14 É muito melhor se um jogador raramente tiver que parar por alguns segundos para ter seus tiros checados do que ter jogadores que “continuam jogando” porque a bolinha pode não ter estourado (bounce) até que um juiz os arranquem do campo, então, jogadores com tiro óbvio estão eliminados sem a necessidade de intervenção do juiz. Um jogador que tomar um tiro nas costas e continuar jogando receberá uma penalidade alta. Um jogador que mover o bunker e correr mais um metro para completar o movimento receberá uma penalidade maior e uma penalidade menor adicional por ter atirado num jogador depois de eliminado. / *15 Se você não tiver certeza de que a bolinha estourou e não pode checar sozinho, você pode pedir a um juiz ou colega para checar para você sem tomar nenhuma penalidade antes de sair do campo, desde que não cometa nenhuma outra ação. Você pode escolher continuar jogando, PORÉM, se for descoberto que o tiro era válido, você receberá uma penalidade maior + uma penalidade menor para cada oponente em que você atirou porque você estava jogando com um tiro óbvio. Sendo assim, pense se é vantagem se arriscar a seguir jogando antes de checar do tiro. / *16 É responsabilidade do jogador deixar o campo ao receber um tiro óbvio. É função do juiz penalizar jogadores que seguem jogando com um tiro óbvio, então, se você chamar um juiz para checar um tiro que poderia ter visto sozinho, espere uma penalidade. / *17 Note que jogadores com tiros não óbvios estão inativos, não eliminados; então não seguiram jogando. A penalidade menor fará com que o jogador seja eliminado (nenhum jogador adicional é retirado). / *18 Isso dará ao oponente o

ponto./ *19 Por questões de falta de tempo, não haverá extensões de intervalo. / *20 este era referente ao Race to 2. / *21 Esta penalidade é aplicada em adição a eliminação deste jogador e dois mais no jogo em que houve a infração. / *22 Note que não há jogadores ativos nos intervalos entre os jogos, então qualquer penalidade aplicada apos o final do jogo se transforma em strike para o próximo jogo. Isto inclui especificamente aquela penalidade aplicada ao jogador que cravou a bandeira sujo – o time começa com jogadores a menos mesmo que ainda tenha jogadores vivos nesta hora. / *23 Os times não trocam lado no overtime e as penalidades aplicadas são transferidas para o overtime. *36 Um time que não tenha jogado nenhum jogo da rodada em questão NÃO tem media de margem e NÃO 0; assim, uma margem negativa não pode ser substituída por 0 se o time faltante não jogou nenhum jogo. / *37 Este critério de desempate é utilizado apenas como um recurso; ex.: se 3 times têm o mesmo numero de pontos e vitórias, mas apenas 2 jogaram cabeça-a-cabeça, a margem de vitória é utilizada para desfazer o empate. Mas uma vez que a margem de vitória tenha sido aplicada, se os dois times que jogaram cabeça-a-cabeça estiverem separados por apenas um lugar (ex.: um é 7º. e outro é 8º.), então o time que ganhou a competição cabeça-a-cabeça ficará em 7º., mesmo que sua margem de vitória seja menor. Note que apenas os jogos cabeça-a-cabeça da rodada em questão são válidos para este critério. / *38 Margem de Vitória é o total de pontos ganhos em jogos menos o total de jogos perdidos. *39 Isto permite que os times façam a “coisa certa” se eles concordarem com o erro da pontuação. Se 2 times estiverem fazendo a coisa errada intencionalmente para manipular os pontos, eles terão que lidar com isso da mesma forma que qualquer outro time alterando os pontos intencionalmente. / *40 Por exemplo, a súmula de jogos mostra os pontos 40, 32,21 e 3 com um total de 93; o total pode ser corrigido para 96. Se contudo havia 4 jogadores vivos em vez de 3 e a súmula já foi assinada, esta correção deverá ser assinada também pelos capitães. / *41 O quadro de pontos é APENAS O QUADRO DE PONTOS – copiar os pontos errado, ou fazer erro de cálculo no quadro de pontos será corrigido pelo responsável pela pontuação. O quadro de pontos NÃO inclui súmulas. / *42 O primeiro lugar faz 100 pontos, o último faz 0 e o que está bem no meio faz 50. *53 Rachaduras na lente, mesmo que muito pequenas, comprometem a eficiência de proteção que ela deve oferecer. / *54 Um jogador não deve remover a máscara depois que entra no campo de jogo. Note que se um jogador intencionalmente remover sua máscara no campo ele será eliminado e um colega de equipe será retirado como penalidade, já que a eliminação de um jogador não é penalidade./ *55 Ex.: Ventilador de máscara e adesivos de cores permitidas e não acolchoados ou absorventes são permitidos. / *56 Tiros nas partes acolchoadas – inclusive joelheira, cotovela, etc – são óbvios. Nenhum jogador deve usar uma proteção tão espessa que impeça que ele sinta o tiro. *57 Só podem operar se e quando o gatilho for puxado e não podem atirar de levarem uma pancada, ou caírem ou se alguém espirrar perto dele. / *58 Baterias, placas de circuito, fios, etc. / * 59 Uma medida de 95.0 milisegundos ou mais é aceitável. Uma medida de 95.0 milisegundos ou menos haverá penalização. / Se você puxar o gatilho uma vez ela atira uma bola; se puxar novamente ela pode atirar até 3 tiros. Não 4 ou 5. / * 61 Se você puxar o gatilho 1, 2 ou 3 vezes, o gatilho não poderá atirar nenhuma bola a mais do que o numero de vezes em que o gatilho foi puxado. O marcador poderá atirar até 3 bolas por puxada de gatilho depois desses 3 primeiros tiros. Se o marcador ficar em repouso por um segundo ou mais, o gatilho deverá atirar somente uma bola por vez nas TRÊS primeiras puxadas. / *62 Uma vez que o marcador tenha atirado, o jogador deverá soltar o gatilho e deixá-lo voltar para frente até passar do ponto de disparo e então puxá-lo até passar do ponto de disparo apr que ela volte a atirar – não é permitido o “bounce”. / *63 Proibido o uso de Reactive Trigger – A força do gatilho pode variar conforme a variação da posição do gatilho, mas a força exercida contra o dedo do gatilho em qualquer posição do gatilho não pode mudar, por exemplo, como um resultado da arma estar atirando. / *64 Essencialmente, qualquer coisa que possa ajustar a velocidade, modo de tiro, de-bounce, etc. Deve ser travado de modo que não possa ser mudado no campo. *65 Esta exceção se aplica apenas a rosquear e desrosquear o tanque de ar – qualquer ajuste que possa ser feito no tanque não poderá ser possível de ser efetuado sem o uso de ferramentas. / *66 Os jogadores terão um tempo razoável após o jogo para colocarem o barrel sock (10 a 15 segundos)