



LDPERJ
DE JOGADOR PARA JOGADOR

**COMPÊNDIO DE REGRAS E CONDUTAS PARA A PRÁTICA DE RA/MILSIM
LIGA DESPORTIVA DE PAINTBALL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – LDPERJ**

(Atualização 2024)



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br

www.ldperj.com.br



LDPERJ
DE JOGADOR PARA JOGADOR

ÍNDICE

- INTRODUÇÃO

TÍTULO I - EQUIPAMENTOS E REGRAS GERAIS

CAPÍTULO 1 – DOS ACESSÓRIOS

- Máscara (art. 1º ao 3º)
- Coturno (art. 4º)
- Luvas, Capacete e etc. (arts. 5º e 6º)
- Uniforme (arts. 7º e 8º)
- Radio, GPS e etc. (arts. 9º e 10)
- Explosivos (art. 11)
- Armas brancas (art. 12)
- Reteste (art. 13)
- Rotor (art. 14)
- Apito, Pano Vermelho (art. 15)

CAPÍTULO 2 – DO FERIDO REAL

- Procedimentos (art. 16 ao 18)
- Primeiros Socorros (arts. 19 e 20)
- Perigo real (art. 21)

CAPÍTULO 3 – DO MARCADOR E SEU MANUSEIO

- Transporte (art. 23)
- Barrel Plug e Sox (arts. 24 e 25)
- Regras de segurança (art. 26 ao 31)
- Disparos de perto (art. 32)
- Excesso de disparos (art. 33)
- Pintura da ponta do cano (art. 34)
- Marcador *speed* (art. 35)

CAPÍTULO 4 – DO “TIRO CEGO”

- Conceito (art. 36 ao 38)

CAPÍTULO 5 – DAS VIDAS E DO RESPAWN

- Quantidade de vidas (art. 39)
- Limpeza de disparos (art. 40 ao 42)
- Morto não fala (art. 43)
- Respawn individual (art. 44)
- Respawn coletivo (art. 45)
- Respawn “por janela” (art. 46)
- Segurança do respawn (art. 47)



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



CAPÍTULO 6 – DA MUNIÇÃO E CRONOGRAGEM

- Total de munição (art. 48)
- Pods e magazines (arts. 49 e 50)
- Repasse de munição (arts. 51 e 52)
- Confisco de munição (art. 53)
- Munição extra (art. 54)* – **Atualização 2024**
- Munição first strick (art. 55)
- Munição de borracha e pimenta (art. 56)
- Munições de talco (art. 57)
- Cronagem (art. 58 ao 63)

CAPÍTULO 7 – DA CONDUTA DO OPERADOR

- Cenário de jogo (arts. 65 e 66)
- Contato físico (art. 67)
- Discussões e brigas (art. 68)
- Reclamação de Op. (arts. 69 e 70)
- Rangers e Staffs (art. 71)
- Lixo (art. 72)

CAPÍTULO 8 – DOS EVENTOS

- Início, término e duração (art. 73)
- Missões e enredo (art. 74)
- HPA e área segura (art. 75)
- Pausa do jogo (arts. 76 e 77)

TÍTULO II – ELIMINAÇÃO, FERIMENTO E RENDIÇÃO

CAPÍTULO 1 – DA ELIMINAÇÃO

- Considerado fora de combate (art. 78)
- Respingos de disparos (art. 79)
- Utilização de mina e granada (art. 80)
- Regra do hit (art. 81)
- Dúvida sobre sua eliminação (art. 83)
- Fogo amigo (art. 84)
- Procedimento do operador eliminado (art. 86)
- Acusar a eliminação do adversário (art. 87 ao 89)
- Disparos em Op. eliminado (art. 90)
- Eliminado alertando aliados (art. 91)
- Eliminado se comunicando (art. 92)
- Op. se fingindo de morto (arts. 93 e 94)

CAPÍTULO 2 – DO FERIMENTO NOS BRAÇOS E PERNAS

- Considerado ferido (art. 96)
- Conceito de braço (art. 97)
- Conceito de perna (art. 98)



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



- Ferido em ambos os braços (art. 99)
- Ferido em um braço (arts. 100 e 101)
- Ferido em uma ou ambas as pernas (art. 102)

CAPÍTULO 3 – DO EQUIPAMENTO E ACESSÓRIO ATINGIDOS

- Disparo em marcador e acessórios que não elimina/fere (arts. 103 e 104)
- Disparo em acessórios que elimina/fere (art. 105)

CAPÍTULO 4 – DA RENDIÇÃO

- Formas de rendição (art. 106)
- Rendição voluntária (arts. 107 e 108)
- Rendição verbal (art. 109)
- Rendição por toque (art. 110)
- Marcador na rendição por toque (art. 111)
- Rendido em silêncio (art. 112)
- Encostar o cano (art. 113)
- Rendição ferido no braço (art. 115)
- Pausa do jogo na rendição (art. 116)

TÍTULO III – ESPECIALISTAS

- Conceito (art. 117)
- Identificação (art. 118)
- Tipos de especialidades (art. 119)

CAPÍTULO 1 – DO ESPECIALISTA COMANDANTE (CMD)

- Função (arts. 122 e 123)
- Autoridade hierárquica máxima (art. 124)

CAPÍTULO 2 – DO ESPECIALISTA SUB COMANDO (SUB)

- Função (art. 126)

CAPÍTULO 3 – DO ESPECIALISTA SQUAD LEADER (SQL)

- Função (art. 127)

CAPÍTULO 4 – DO ESPECIALISTA OFICIAL DE COMUNICAÇÃO

- Função (art. 128)

CAPÍTULO 5 – DO ESPECIALISTA MÉDICO

- Função (art. 129)
- Kit médico (art. 130)
- Procedimento de cura (art. 131)
- Manuseio da bolsa de sangue (art. 132)
- Múltiplos ferimentos (art. 133)
- Autocura (art. 134)



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



- Quantidade de curas (art. 136)
- Especificações da bolsa sangue (art. 137)

CAPÍTULO 6 – DO ESPECIALISTA ENGENHEIRO

- Função (art. 138)
- Kit engenheiro (art. 139)
- Eng. ferido no braço (art. 141)

CAPÍTULO 7 – DO ESPECIALISTA ETEC (ARMEIRO)

- Função (art. 142)
- Kit reparo (art. 143)
- Procedimento de reparo (art. 144)
- Quantidade de reparos (art. 145)
- Autoconserto (art. 146)
- Etec ferido no braço (art. 147)

CAPÍTULO 8 – DO ESPECIALISTA SAM

- Função (art. 148)
- Requisitos do marcador principal (art. 149)
- Mochila (art. 150)
- Total de munição (art. 151)
- Recarga (art. 152 a 154)
- Pods caseiros (art. 155)

CAPÍTULO 9 – DO ESPECIALISTA SNIPER

- Função (art. 156)
- Requisitos do marcador principal (art. 157)
- Camuflagem (art. 158)
- Total de munição (art. 160)* - **Atualização 2024**
- Eliminação (art. 161)
- Start antecipado (art. 162)

TÍTULO IV – ESCUDO, VEICULO, METRALHADORA FIXA E CANHÃO

CAPÍTULO 1 – DO ESCUDO

- Regras de utilização (art. 163)
- Especificações (art. 164)

CAPÍTULO 2 – DOS VEÍCULOS

- Conceito (art. 165)
- Veloc. máxima (art. 166)
- Mata motor (art. 167)
- Extintor de incêndio (art. 168)
- Condutor (arts. 170 e 171)



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



LDPERJ
DE JOGADOR PARA JOGADOR

CAPÍTULO 3 – DO DRONE

- Utilização (art. 172)
- Áreas restritas (art. 173)
- Disparo no drone (art. 174)
- Op. ferido (arts. 175 e 176)
- Restrições e segurança (arts. 177 e 178)

CAPÍTULO 4 – DA METRALHADORA PESADA (“FIXA”)

- Definição (art. 179)
- Eliminação (art. 180)
- Munição (arts. 181 e 182)
- Deslocamento (art. 183)
- Especialista (art. 184)

CAPÍTULO 5 – DO CANHÃO, MORTEIRO E LANÇAFOGUETES

- Definição (art. 185)
- Disparo contra Op. (art. 186)
- Especialista (art. 187)

TÍTULO V – DISPOSIÇÕES FINAIS

- Matérias fora do Compêndio (art. 188)
- Infrações às regras do Compêndio (art. 189)

INTRODUÇÃO

Antes de adentrarmos às regras propriamente ditas, apresentaremos o que é *REAL ACTION* (RA), também conhecido como *Paintball Milsim*.

O *Real Action* consiste em uma das três principais modalidades de *paintball* (Speed, Cenário e RA), cuja intenção é trazer o jogador para a imersão no universo fictício da simulação militar/policial, que tem como foco referências militares tais como operações, organizações, dados históricos e batalhas históricas, mas sem afastar a diversão e o aspecto lúdico do mesmo.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



LDPERJ

DE JOGADOR PARA JOGADOR

O objetivo dessa modalidade é estritamente de entretenimento, não havendo uma pretensão de reproduzir/encenar acontecimentos históricos, da mesma forma que não se caracteriza como uma competição entre equipes, não havendo ranking ou premiação. O principal objetivo é ter um momento de lazer, descanso e alívio do estresse, onde o mais importante não é ganhar, e sim participar.

O Operador dessa modalidade deve ser um exemplo de esportividade, honestidade e integridade na prática do esporte. Honestidade e “Fair Play” (Jogo limpo) são atitudes fundamentais e obrigatórias no esporte, que não aceita e nem tolera desonestidade e falta de esportividade. Não sendo tolerado a limpeza de disparos, trapaças e atitudes antidesportivas, agressões verbais, físicas ou psicológicas.

Jogar de uma forma justa, pensando sempre na segurança de todos os envolvidos é obrigatório, sendo expressamente proibida a participação nos jogos de Operadores que estiverem portando arma de fogo ou sob o efeito de álcool, drogas ou qualquer outra substância estimulante ou depressiva que cause alteração comportamental.

Como todo e qualquer esporte radical, é de fundamental importância comunicar ao seu médico a prática desta atividade, por se tratar de um esporte onde o atleta estará sujeito à intenso esforço físico e sob forte calor. Além disso, o Operador deve estar ciente dos riscos de lesões físicas decorrentes de quedas, torções e etc.

TÍTULO I – EQUIPAMENTOS E REGRAS GERAIS

CAPÍTULO 1 – DOS ACESSÓRIOS



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br

www.ldperj.com.br



Art. 1º É OBRIGATÓRIO o uso de máscara apropriada à prática do *Paintball*, NÃO sendo permitido o uso de máscaras “CASEIRAS”, assim como máscaras próprias para o “AIRSOFT”, ou qualquer outra que não apropriada e homologada para *Paintball*.

Art. 2º O uso apenas da viseira da máscara de *Paintball* (“goggle”) será permitido desde que utilizado em conjunto com uma proteção facial em material resistente.

Art. 3º Em regra, é PROIBIDO ao Op. retirar a máscara dentro da zona de combate, devendo fazê-lo apenas na *Safety Zone*. No entanto, em casos de extremos (óculos de grau embaçado, lentes de contato, irritação nos olhos e etc.) será permitido ao Op. poderá levantar (NÃO RETIRAR!) a máscara de forma rápida/momentânea, e desde que o faça em lugar protegido e longe das “áreas quentes” de combate.

Art. 4º É OBRIGATÓRIO o uso de calçados apropriados ao esporte (coturno/bota), tendo em vista a realização dos eventos em terrenos acidentados e em construções abandonadas.

Art. 5º É recomendável o uso de luvas, capacete, *shemag* (lenço palestino), joelheira, cotoveleira, entre outros.

Art. 6º É recomendável o uso de equipamento para hidratação (*camelbak*, cantil, e etc.), eis que o Op. é responsável pela sua própria hidratação.

Art. 7º É OBRIGATÓRIO o uso de fardamento completo indicado pela Organização do evento (camuflado, PMC e etc.), sendo vedada a participação do Op. que estiver fora do padrão exigido.

Art. 8º É PROIBIDO o uso nos eventos de fardas, uniformes e insígnias pertencentes às Forças Armadas do Brasil (Exército, Marinha e Aeronáutica Brasileira) - art. 172 do Código Penal Militar.

Art. 9º É PERMITIDO o uso de rádio ou qualquer outro dispositivo de comunicação, celular, escuta, dispositivos de vigilância, lanterna, filmadora, GPS e visor noturno. No entanto, poderá a Organização fazer restrições ou mesmo proibir o seu uso no evento.

Art. 10 É PERMITIDO o monitoramento da frequência adversária salvo indicação contrária da Organização, mas bloqueadores de frequências ficam PROIBIDOS por questões de segurança.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 11 É PROIBIDO a utilização de artefatos pirotécnicos, explosivos, granadas de tinta e bombas de fumaça sem a expressa autorização da Organização do evento.

Art. 12 É PROIBIDO utilizar machados, espadas e facas nos jogos.

Art. 13 É PROIBIDO o uso de cilindro cujo teste hidrostático esteja fora da validade.

Art. 14 É PROIBIDO o uso de *loaders* tipo “ROTOR”.

Art. 15 São itens OBRIGATÓRIOS o APITO, BARREL e PANO na cor vermelha.

CAPÍTULO 2 – DO FERIDO REAL

Art. 16 No caso de qualquer pessoa presente no evento se machucar ou veja alguém ferido, deve-se gritar “FERIDO REAL”, utilizando o “APITO” para sinalizar a paralização do jogo e também para indicar o local onde se encontra o ferido, agilizando o socorro.

Art. 17 Com a sinalização de “Ferido Real” o jogo estará imediatamente paralisado, devendo os Operadores manter as mesmas posições em que se encontravam no momento da sinalização. Durante essa paralização os Operadores estarão PROIBIDOS de retirar as máscaras, assim como de efetuar qualquer disparo ou deslocamento pelo campo.

Art. 18 Finalizado o atendimento em campo, a Organização dará seguimento ao jogo, devendo os Operadores recomençar a partida de onde pararam, ou a critério da Organização.

Art. 19 É PROIBIDO o atendimento ao ferido por pessoa que não estiver habilitada nas técnicas de “Primeiros Socorros”, devendo aguardar a chegada de pessoal qualificado.

Art. 20 Na ausência de um socorrista habilitado no local, será imediatamente acionado os serviços de urgência oficiais, bombeiros e SAMU.

Art. 21 Da mesma forma, nos casos de Op. em situação de perigo ou da entrada indevida de transeuntes no campo de jogo, deverá ser solicitada a paralização do jogo através do uso do “APITO” com o grito de “Perigo Real”, quando então a Organização imediatamente deverá tomar as devidas providências.

CAPÍTULO 3 – DO MARCADOR E SEU MANUSEIO



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 22 O Op. deve tratar seu marcador como se fosse uma arma de fogo, uma vez que o descuido em seu manuseio pode causar graves lesões físicas e até mesmo o óbito a si próprio ou de outras pessoas, especialmente crianças.

Art. 23 O marcador deve ser transportado dentro do porta malas do veículo, em bolsa ou mochila própria. Recomenda-se que o Op. esteja munido com a “Carteirinha de Filiado” e cópia do “Registro do Marcador”, expedido pela LDPERJ.

Art. 24 O *BARREL PLUG* (vareta de plástico que é colocada na “boca” do cano) e o *BARREL SOX* (bolsa de tecido que é colocada cobrindo a “boca” do cano) são bloqueadores de cano, e devem ser OBRIGATORIAMENTE usados quando o Op. estiver na *Safety Zone* ou área comum.

Art. 25 Diante do risco de disparo no modo automático, o marcador eletrônico deve usar SOMENTE o *Barrel Sox*.

Art. 26 NUNCA olhe pelo cano do marcador. Trate o mesmo como se estivesse sempre carregado com munição de *paintball* e propelente (CO2, HPA e outros), mesmo que não esteja.

Art. 27 Quando o Op. estiver fora da zona de combate, deverá sempre portar o marcador com o cano apontado para baixo ou para cima, NUNCA com o cano direcionado para a frente.

Art. 28 É PROIBIDO apontar o marcador para outras pessoas quando não estiver dentro da zona de combate, mesmo que o marcador esteja com o *barrel*, desmuniado e sem gás.

Art. 29 É PROIBIDO disparar contra animais e transeuntes dentro ou fora da área de jogo, assim como em objetos que não pertençam à dinâmica/enredo do jogo, como cones, maletas, fitas, bandeiras, bonecos e etc.

Art. 30 É PROIBIDO disparar intencionalmente contra plantas, árvores, paredes, portas/janelas e qualquer outro objeto que não esteja dentro da dinâmica/enredo do jogo.

Art. 31 É PROIBIDO disparar o marcador em campo antes do início e depois do fim dos “combates”. Caso deseje descarregar suas munições de *paintballs*, faça-o em local próprio ou autorizado pela organização (área de cronagem e etc.).



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 32 É PERMITIDO ao Op. disparar no adversário a distâncias inferiores a 3 (três) metros (*Hotshot*), no entanto, deve ser evitado disparos em áreas sensíveis do corpo, como nuca, têmpora e costelas.

Art. 33 Devido a diversas circunstâncias de jogo (má visibilidade, terreno, confusão do combate e etc.) o Op. poderá ser “vítima” de excesso de disparos (*Overshot*). Nessa situação, não sendo caso de nítida má-fé do adversário, o Op. NÃO poderá se queixar ou fazer qualquer reclamação do ocorrido.

Art. 34 É OBRIGATÓRIA a pintura da extremidade do cano do marcador na cor vermelha ou laranja, com espessura mínima de 0,5 cm (Portaria 002 Colog, de 26 de fevereiro de 2010). Tem por objetivo distinguir os marcadores de outras armas de pressão e armas de fogo.

Art. 35 É PROIBIDO o uso de marcadores *Speed*.

CAPÍTULO 4 – DO “TIRO CEGO”

Art. 36 É PROIBIDO o chamado “Tiro Cego”, que consiste no disparo do marcador sem que o seu Op. tenha a visão da trajetória da munição de *paintball* e do seu alvo, deixando, assim, de expor a cabeça ao disparo adversário.

Art. 37 NÃO será considerado “Tiro Cego”, portanto, o disparo realizado de forma que a cabeça do Op. não esteja totalmente protegida/abrigada no momento da realização do disparo, permitindo, dessa forma, que o seu adversário tenha chances de lhe acertar também.

Art. 38 São exemplos de “Tiro Cego” o disparo realizado pelo Op.:

- a) Através de pequenos buracos em paredes/muros;
- b) Com o marcador colocado para fora de abrigos, estando sua cabeça protegida;
- c) Com o marcador colocado dentro de cômodos, estando sua cabeça protegida.

CAPÍTULO 5 – DAS VIDAS E DO RESPAWN

Art. 39 A quantidade máxima de “vidas” do Op. durante o evento será no total de 5 (cinco), incluindo a “vida” que o Op. inicia o jogo, sendo VEDADO ao Organizador estipular “Vida Infinita” no evento.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 40 O Op. eliminado durante o jogo deverá imediatamente se dirigir à *Safety Zone*, e após cumprido o tempo definido de espera e a limpeza dos respingos de tinta, poderá retornar ao combate, observando o limite de “vidas”.

Art. 41 Cada Op. é responsável pela sua limpeza dos disparos, devendo se certificar que está devidamente limpo para retornar ao combate, evitando assim o risco de ser novamente eliminado por disparos “antigos”. Para a sua limpeza, recomenda-se a utilização de panos, tecido ou flanelas.

Art. 42 O uso de papel higiênico deve ser evitado para evitar o acúmulo de detritos na área de jogo. Caso o papel higiênico seja utilizado, será exigido que o mesmo seja recolhido pelo Op. que o utilizou.

Art. 43 O Op. estará PROIBIDO de se comunicar com os demais Operadores “vivos” desde o momento de sua eliminação até o fim de seu *Respawn*, quando então retornará ao jogo. “Morto Não Fala”!

Art. 44 Nos eventos será OBRIGATORIAMENTE adotado o “Respawn Individual” de 10 (dez) a 20 (vinte) minutos, a ser definido pela Organização.

Art. 45 O “Respawn Coletivo” será OPCIONAL à Organização, e consistirá na “liberação” conjunta de, no mínimo, 5 (cinco) Operadores.

Art. 46 O chamado “Respawn por Janela” NÃO poderá ser utilizado nos eventos.

Art. 47 A área de *Respawn* deverá estar distante da área de combate ou protegida contra disparos, permitindo assim que os Operadores eliminados possam tirar a máscara, se limpar, hidratar e descansar, bem como garantir a segurança dos *Staffs*.

CAPÍTULO 6 – DA MUNIÇÃO E CRONOGRAGEM

Art. 48 À exceção dos especialistas SAM e Sniper, todo Op. poderá transportar consigo o limite máximo de 240 munições de *paintballs*, que servirão para abastecer tanto o marcador primário quanto o secundário, ou seja, a soma não poderá ultrapassar as 240 munições.

Art. 49 TODAS as munições de *paintballs* deverão estar acondicionadas em recipientes (“pods”) ou carregadores (“magazines”) de no máximo 30 *paintballs* cada.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 50 O recipiente acoplado ao marcador deverá ser o “Loader tático” (original ou caseiro) e NÃO poderá conter mais do que 30 *paintballs*.

Art. 51 O repasse de munição em campo será permitido desde que ocorra entre operadores “vivos”, salvo no caso dos especialistas SAM e Sniper, que somente poderão receber munição do Op. da mesma especialidade (SAM p/ SAM e Sniper p/ Sniper).

Art. 52 O repasse de munição entre os Operadores “mortos” dentro do *Respawn* será permitido, observando a regra quanto aos especialistas SAM e Sniper.

Art. 53 NÃO será permitido o confisco de munição entre Operadores do mesmo exército ou adversário, em hipótese alguma.

~~**Art. 54** A Organização NÃO poderá fornecer “Munição Extra” para os Operadores nos eventos. No entanto, poderá disponibilizar munição destinada, especificamente, para o artefato “Metralhadora Fixa”.~~

Art. 54 A Organização **podrá** fornecer “Munição Extra” para os Exércitos nos eventos, ficando a critério dos Comandos a forma de sua distribuição. É vedado à Organização fornecer individualmente aos Op. a munição extra. (Alteração aprovada na reunião Capitães 2024).

Art. 55 As munições de TINTA e “FIRST STRICK” (FS), em todos os seus calibres (.43, .50 e .68), estão liberadas a todos os Operadores e especialistas.

Art. 56 São PROIBIDAS as munições de borracha e de pimenta.

Art. 57 A munição de talco .43 está liberada, enquanto a munição de talco .68 será avaliada em eventos testes por parte dos Operadores, que posteriormente decidirão sobre a sua liberação nos eventos.

Art. 58 Em caso de liberação, a cronagem para a munição de talco .68 ficará limitada ao máximo de 240 *fps*.

Art. 59 A cronagem para as munições de tinta e “FS” no calibre 0.68 ficará limitada ao máximo de 280 *fps*.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 60 A cronagem para a munição .43 (talco e tinta) ficará limitada ao máximo de 340 *fps*.

Art. 61 Todo marcador, inclusive o secundário, deverá passar pela cronagem antes do início do jogo. A Organização deverá disponibilizar um local específico e seguro para a realização da cronagem dos marcadores.

Art. 62 Fica OBRIGATÓRIA nova cronagem no marcador que sofrer manutenção ou qualquer tipo de alteração interna ou externa que possa modificar a velocidade do mesmo. Ex.: Troca de *oring*, canos, cilindros, e etc.

Art. 63 A organização poderá definir valores inferiores de cronagem caso julgue ser prudente e visando a segurança dos participantes.

CAPÍTULO 7 – DA CONDUTA DO OPERADOR

Art. 64 O Op. deverá respeitar as orientações dos *Staffs* e a cadeia de Comando de seu exército.

Art. 65 Em regra, nenhum acessório do cenário de jogo deve ser alterado pelos Operadores, eles existem para complemento do enredo ou para segurança dos participantes, ficando ao critério da Organização comunicar possíveis alterações desses itens. Em caso de dúvidas, consulte a Organização do evento.

Art. 66 É PROIBIDA a movimentação de qualquer objeto para proteção ou escudo, assim como portas e janelas devem permanecer da forma que estão (abertas ou fechadas).

Art. 67 É PROIBIDO o contato físico com os operadores adversários, exceto quando o enredo apresentado pela Organização assim o exigir, ou para a prática da rendição.

Art. 68 É PROIBIDO discussões, brigas, xingamentos e ameaças a integridade física de jogadores ou membros da Organização e serão severamente punidos os Operadores que desrespeitarem essa regra.

Art. 69 É PROIBIDA a abordagem de Operadores adversários para discutir qualquer assunto. Caso haja alguma situação de reclamação o Op. deverá reportar ao *Staff* mais próximo ou, após o termino do jogo, relatar o ocorrido à Organização do evento, identificando o Op. adversário ou, na sua impossibilidade, a sua equipe.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 70 NÃO há necessidade de o Op. anunciar ou exigir a eliminação do adversário, além do *fairplay*, deve-se lembrar que na modalidade existe o especialista que podem curar o operador e reparar os marcadores dentro de certas condições a serem esclarecidas adiante.

Art. 71 A utilização de *Rangers/Staffs* não será obrigatória, mas quando presentes estarão dedicados aos aspectos organizacionais do jogo, tais como conferência dos cumprimentos de tarefas, encaminhamento de missões, segurança, e etc. Excepcionalmente irão averiguar denúncias de falta de *fair-play* durante o jogo para posterior punição do infrator.

Art. 72 Cada Op. é responsável pelo seu lixo produzido dentro e fora de campo.

CAPÍTULO 8 – DOS EVENTOS

Art. 73 Fica a critério da Organização a forma de início e término dos combates, assim como o seu tempo de duração. Aconselha-se o uso de buzinas ou de artefatos pirotécnicos, devendo, no último caso, usá-los com cautela e segurança.

Art. 74 A Organização deverá fornecer aos Operadores missões minimamente elaboradas e dentro do contexto do enredo “tema” do evento, além de prover todas as condições necessárias para garantir a jogabilidade e bom desenvolvimento do jogo, sempre priorizando a segurança de todos os envolvidos.

Art. 75 A Organização deverá fornecer propelente para os marcadores (HPA ou CO2), bem como áreas seguras para o *Safety Zone*.

Art. 76 Não haverá pausa ou tempo dentro dos combates para manutenção em equipamento, recargas de gás ou discussões sobre qualquer assunto. O operador com problemas poderá proceder com os reparos em campo, mas ciente de que o seu adversário poderá alvejá-lo. Por segurança, recomenda-se que o operador se declare morto e se encaminhe à *Safety Zone* para efetuar a manutenção.

Art. 77 Apenas a Organização tem o poder de paralisar o jogo em andamento, salvo nos casos de “Ferido/Perigo Real” quando, então, qualquer pessoa poderá paralisar o jogo.

TÍTULO II – ELIMINAÇÃO, FERIMENTO E RENDIÇÃO



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



CAPÍTULO 1 – DA ELIMINAÇÃO

Art. 78 Será considerado "morto/eliminado" o Op. atingido por disparo no tronco e/ou na cabeça/pescoço, ou, ainda, quando atingido nessas regiões por respingos (*splash*) de mina/granada.

Art. 79 Somente o disparo direto no corpo do Op. será considerado para efeito de eliminação/ferimento, sendo desconsiderados os respingos (*splash*) decorrentes do estouro da munição de *paintball* em outros objetos, exceto quando esses respingos forem provenientes de mina ou granada.

Art. 80 A utilização de minas, granadas ou similares deve sempre ser informado à Organização, que fará os devidos esclarecimentos aos Operadores, garantindo assim a segurança e o bom andamento do evento.

Art. 81 A munição de *paintball* NÃO precisará estourar para eliminar/ferir o Op., bastando o "HIT" (impacto da munição).

Art. 82 Caso o Op. sinta um impacto e levante o marcador/mão, estará automaticamente declarando-se "morto", e esta declaração será IRREVERSÍVEL, ainda que posteriormente o Op. constate que o impacto sofrido NÃO foi "fatal" ("hit" em um de seus membros ou "splash") ou proveniente de uma munição de *paintball* (impacto de galhos e etc.).

Art. 83 O Op. que tiver dúvidas se foi ou não de fato atingido deve, SEMPRE, declarar-se "Morto"/"Ferido".

Art. 84 O "fogo amigo" (Op. atingido por um companheiro) será considerado normalmente para efeitos de eliminação/ferimento.

Art. 85 O Op. "eliminado" é OBRIGADO a demonstrar que se encontra fora de combate, evitando, assim, ser novamente alvejado. No entanto, o Op. ferido NÃO está obrigado a declarar a sua condição de ferido para o oponente.

Art. 86 O Op. atingido fatalmente DEVERÁ sinalizar de imediato que foi eliminado, seja verbalmente (gritando "Morto/Neutro"), ou através de gestos (levantando a mão ou o marcador). Em seguida, deverá esse Op. colocar o "Pano Vermelho" sobre a cabeça e se dirigir para a área do "Respawn" ou "SafetyZone".



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 87 É expressamente PROIBIDO ao Op. gritar/exigir que o adversário se declare “morto”. No caso da “certeza” que atingiu o adversário e o mesmo não se declarou como “morto”, o Op. deverá buscar a identificação desse adversário e comunicar à Organização com o máximo de evidências possíveis (testemunhas, vídeos e etc.).

Art. 88 O Op. deverá ter muito cuidado antes de ter “certeza” que acertou fatalmente o adversário, pois o suposto disparo “fatal” pode ter atingido, na realidade, o braço/perna do adversário, ter estourado em um galho ou, ainda, a munição de *paintball* ter “variado” em sua trajetória, errando o alvo.

Art. 89 Recomenda-se que o Op. continue disparando contra o adversário até que este se declare “morto”.

Art. 90 É expressamente PROIBIDO o disparo em Op. que esteja visivelmente eliminado ou que tenha verbalizado a sua eliminação, inclusive quando em deslocamento para o “Respawn”.

Art. 91 É terminantemente PROIBIDO ao Op. eliminado gritar “eliminado/neutro” com a intenção de alertar seus companheiros quanto à presença de Op.(s) adversário(s). Nesse caso, para não prejudicar a ação furtiva do adversário, o Op. eliminado deve se manter calado, colocar o “Pano Vermelho” e se dirigir ao “Respawn”.

Art. 92 É terminantemente PROIBIDA a comunicação de Op. “morto” com Op. “vivo”, assim como o repasse de munição, a realização de gestos, reclamações ou qualquer tipo de comunicação, inclusive via rádio.

Art. 93 É terminantemente PROIBIDO ao Op. se fingir de morto, usando subterfúgios para obter vantagem estratégica, tais como:

- a) Andar com o marcador ou mãos levantadas;
- b) Andar em campo juntamente com operadores “mortos”;
- c) Portar marcador com *barrel plug/sox*.

Art. 94 O Op. flagrado nessas situações estará automaticamente “morto”.

Art. 95 O Op. que não demonstrar claramente estar “morto” será considerado “em combate”, e poderá ser alvejado a qualquer momento.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



CAPÍTULO 2 – DO FERIMENTO NOS BRAÇOS E PERNAS

Art. 96 Será considerado “ferido”, o operador que for atingido (“hit”) nos braços e pernas por disparos diretos ou respingos de minas, granadas e similares. Neste caso, o especialista Médico poderá ser acionado para curá-lo.

Art. 97 Entende-se por braço o conjunto:

- a) Ombro;
- b) Braço;
- c) Antebraço;
- d) Cotovelo;
- e) Mão;
- f) Dedos.

Art. 98 Entende-se por perna o conjunto:

- a) Coxa;
- b) Joelho;
- c) Perna;
- d) Pé.

Art. 99 O Op. ferido em ambos os braços não poderá mais usá-los para qualquer função no jogo, podendo, no entanto, se locomover normalmente.

Art. 100 O Op. ferido em apenas “um” braço poderá utilizar o outro braço para fazer uso do rádio e disparar/remuniciar a secundária (pistola apenas).

Art. 101 O Op. ferido em apenas “um” braço NÃO poderá utilizar o escudo ou qualquer equipamento de porte médio ou pesado (mesmo que simulado).

Art. 102 O Op. atingido em uma ou em ambas as pernas deverá imediatamente ficar sentado, ou deitado, com ambas as pernas esticadas. Nessas condições o Op. poderá:

- a) Rastejar por até 5 (cinco) metros para se abrigar;
- b) Ser carregado ou arrastado pelos seus companheiros;



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



- c) Usar normalmente seu marcador;
- d) Se comunicar com outros operadores, inclusive com o rádio.

CAPÍTULO 3 – DO EQUIPAMENTO E ACESSÓRIO ATINGIDOS

Art. 103 Disparo no marcador primário ou secundário, além de seus acessórios (desde que diretamente acoplado nos marcadores) NÃO elimina/fere o Op., somente tira de combate o equipamento, não importando onde o mesmo esteja (perna, peito, costas e etc.).

Art. 104 São exemplos de acessórios: *Red dot*, luneta, lanterna, cilindro acoplado diretamente no marcador, trilhos, e etc. *Remote* não é considerado acessório e disparos no mesmo eliminam o operador.

Art. 105 Salvo o caso do marcador primário e/ou secundário, estará eliminado/ferido o Op. que for atingido em qualquer acessório que estiver junto ao seu corpo (ex.: mochilas, rádios, facas, lanternas, cilindros, e etc.). Assim, caso o Op. sofrer um “hit” no acessório preso na sua perna será considerado “ferido” (perna). No entanto, se esse acessório estiver no tronco/cabeça do Op. ele será considerado eliminado em caso de “hit”.

CAPÍTULO 4 – DA RENDIÇÃO

Art. 106 Existem 3 (três) formas de rendição:

- a) Rendição Voluntária – O Op. por livre vontade se rende ao adversário;
- b) Rendição Verbal – O Op. requer a rendição do(s) Op.(s) adversário(s);
- c) Rendição pelo Toque – O Op. encosta em seu adversário e ordena a sua rendição.

Art. 107 Na “Rendição Voluntária” o Op. se rende sem ter recebido a ordem de rendição do adversário, normalmente por se encontrar em uma situação de plena desvantagem e sem chances de resistência (falha no marcador, sem munição, falta de HPA/CO2, ferido nas pernas e braços e etc.).

Art. 108 O Op. levantando a mão ou o marcador deve verbalmente informar a sua rendição voluntária, e uma vez manifestada a intenção de se render ele não poderá mais “voltar atrás” e desistir de sua rendição. Da mesma forma, os Operadores adversários a quem ele se rendeu devem aceitar de imediato a rendição sem disparos.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 109 Na “Rendição Verbal” o Op. se dirige ao adversário, ou um grupo deles, exigindo em voz alta a rendição, que poderá ou não ser aceita pelo(s) adversário(s). Cumpre destacar que, NÃO SENDO OBRIGATÓRIA essa modalidade de rendição, é perfeitamente legítimo ao Op. responder à ordem verbal disparando contra aquele Op. que ordenou a sua rendição.

Art. 110 Na “Rendição por Toque”, também chamado de “Barrel Tag”, o Op. se aproxima do adversário e encosta a mão em qualquer parte de seu corpo/equipamento e em seguida informa ao Op. que ele está eliminado, dizendo “RENDIDO” ou “ELIMINADO”. Neste caso, o Op. é OBRIGADO a se render e estará eliminado.

Art. 111 Para a realização “Rendição por Toque”, o Op. deve estar segurando, com ao menos uma das mãos, o marcador primário/secundário ou uma faca “FAKE”, sendo no primeiro caso indiferente se o marcador se encontra funcional ou não.

Art. 112 Na “Rendição por Toque”, é terminantemente PROIBIDO ao Op. rendido gritar “eliminado/neutro”, pois tal ação poderá alertar seus companheiros quanto à presença de Op. adversário. Dessa forma, o Op. rendido deverá se manter calado, colocar o “Pano Vermelho” e se dirigir ao “Respawn” em silêncio.

Art. 113 Por medida de segurança, é PROIBIDO encostar o cano do marcador no adversário para rendição. Opcionalmente às mãos, pode-se usar uma “FACA FAKE” (de borracha, EVA, isopor ou qualquer outro material flexível).

Art. 114 É expressamente PROIBIDO qualquer forma de agressão verbal na rendição.

Art. 115 A rendição “poderá” ocorrer caso o Op. esteja ferido em APENAS um único braço.

Art. 116 Durante o processo de “Rendição”, NÃO haverá qualquer tipo de “pausa” do jogo, o combate estará normalmente em andamento.

TITULO III – ESPECIALISTAS

Art. 117 Especialistas são operadores que desempenham funções específicas dentro do exército. Portam marcadores e podem jogar livremente como qualquer outro operador, de acordo com a estratégia do seu exército.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 118 Especialistas devem ser identificados por meio de *patches*, insígnias, fitas ou braçadeiras.

Art. 119 Os especialistas são:

- a) Comandante (CMD),
- b) Sub-Comandante (SUB);
- c) Líder de Squad (SQL);
- d) Oficial de Comunicação (Of. Com);
- e) Médico;
- f) Armeiro (ETEC);
- g) Engenheiro;
- h) Metralhador de Suporte (SAM);
- i) Sniper.

Art. 120 Outros especialistas podem ser criados de acordo com a organização.

CAPÍTULO 1 – DO ESPECIALISTA COMANDANTE (CMD)

Art. 121 Cada exército será liderado por um Comandante, que será designado pela Organização antes do jogo.

Art. 122 A função do Comandante é organizar seu exército em grupamentos liderados pelos SQLs, que serão escolhidos pelo CMD, assim como os demais especialistas, caso a Organização não disponha em contrário.

Art. 123 Também é função do CMD estudar as missões e o mapa do terreno de jogo, formulando uma estratégia geral para o cumprimento das missões, normalmente designando os *Squads* e especialistas responsáveis pelas missões.

Art. 124 O CMD é a autoridade máxima dentro do exército, não cabendo aos seus operadores discutir ou deixar de cumprir intencionalmente as suas ordens.

CAPÍTULO 2 – DO ESPECIALISTA SUB COMANDO (SUB)

Art. 125 Cada Comandante será auxiliado por um SUB, sendo o segundo na cadeia geral de comando dentro do exército, e designado pela Organização antes do jogo.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 126 A função do SUB é auxiliar o CMD no planejamento e execução da estratégia geral e na organização do exército, assim como, durante o jogo, seguir e fazer cumprir as instruções do CMD na execução das missões.

CAPÍTULO 3 – DO ESPECIALISTA SQUAD LEADER (SQL)

Art. 127 Responsável por liderar um grupamento dentro do exército (*Squad*), com o intuito de liderar seus Operadores no cumprimento das missões que lhe foram confiadas pelo Comandante antes ou durante o jogo.

CAPÍTULO 4 – DO ESPECIALISTA OFICIAL DE COMUNICAÇÃO

Art. 128 Responsável pela montagem/desmontagem de equipamentos de comunicação (antenas, rádios e etc.), além de estar incumbido na comunicação entre a Organização e o exército no repasse de informações vitais.

CAPÍTULO 5 – DO ESPECIALISTA MÉDICO

Art. 129 Responsável por “curar” os operadores “feridos”, alvejados em áreas não letais (braços e pernas) e, assim, trazê-lo novamente ao combate. Para realizar tal função o especialista deverá usar o “KIT MÉDICO”.

Art. 130 O “KIT MÉDICO” será composto pelos seguintes componentes:

- a) 1 (uma) Bolsa de Sangue que irá simular a transfusão de sangue;
- b) 1 (um) Torniquete que irá simular a contenção da hemorragia;
- c) Pano para limpeza no local do ferimento (remover a tinta).

Art. 131 Após ser solicitado por um operador “ferido”, o MÉDICO deverá limpar o local atingido com o PANO do “Kit Médico”, em seguida colocar o TORNQUETE levemente pressionado no membro atingido, finalizando o procedimento de cura com a aplicação da BOLSA DE SANGUE.

Art. 132 Para operar a BOLSA DE SANGUE o Médico deve levantar a parte da bolsa que se encontra cheia e aguardar até o líquido ser transferido para a bolsa vazia, só após o operador ferido estará curado e liberado para voltar ao combate.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 133 Havendo múltiplos ferimentos em diferentes membros, bastará ao Médico realizar um único procedimento para efetuar a cura do operador atendido. Nesse caso, o MÉDICO deverá promover a limpeza de todos os membros atingidos e escolher um único membro (braço/perna) para aplicar o TORNIQUETE e a BOLSA DE SANGUE.

Art. 134 O Médico poderá se curar tanto do ferimento na perna quanto do braço, sendo que no último caso ele deverá utilizar apenas o braço que não estiver ferido para a realização do procedimento de cura.

Art. 135 O Médico ferido em um dos braços NÃO poderá curar outros operadores antes de curar a si próprio.

Art. 136 É ilimitada a quantidade de procedimentos de cura que o Médico poderá realizar.

Art. 137 A BOLSA DE SANGUE deverá observar as seguintes especificações:

- a) 2 (duas) bolsas de soro contendo 400ml;
- b) 1 (uma) mangueira transparente com bitola não superior a “5mm”;
- c) Líquido na cor vermelha (água e corante);
- d) 1 (uma) munhequeira para pulso;
- e) O tempo de “transfusão” do líquido de uma bolsa para outra não deve durar menos de 40 segundos.

CAPÍTULO 6 – DO ESPECIALISTA ENGENHEIRO

Art. 138 Responsável pelo manuseio de dispositivos de detonação, material pirotécnico, minas, armar e desarmar explosivos, configurar equipamentos e etc.

Art. 139 O “Kit Engenheiro” será composto pelas seguintes ferramentas:

- d) Alicate Universal;
- e) Chave de Fenda e Chave Phillips;
- f) Rolo de Fita Isolante.

Art. 140 Dependendo da missão a ser executada, o engenheiro deverá ser treinado com antecedência pela Organização.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 141 Caso o Engenheiro seja ferido em um dos braços, ele NÃO poderá executar qualquer missão destinada a sua especialidade. Caso seja ferido na(s) perna(s) poderá executar as tarefas normalmente com ambos os braços.

CAPÍTULO 7 - DO ESPECIALISTA ETEC (ARMEIRO)

Art. 142 Responsável por operar armamentos pesados e suas munições (canhão, morteiro, metralhadora pesada e etc.), assim como consertar os marcadores atingidos em combate, utilizando o “Kit Reparo”.

Art. 143 O “Kit Reparo” é exclusivo do ETEC e será composto pelos seguintes itens:

- g) Alicate Universal;
- h) Chave de Fenda e chave Phillips;
- i) Pano para limpeza;
- j) Rolo de Fita Isolante Amarela.

Art. 144 Após o equipamento ser atingido, o ETEC deverá limpar a área afetada do marcador e colocar a fita isolante amarela no cano do marcador (volta completa da fita sobre o diâmetro do cano), ou, caso não seja possível colocar a fita no cano, poderá o ETEC afixar a fita no “handguard” do marcador.

Art. 145 É ilimitada a quantidade de reparos que o ETEC poderá realizar no jogo, assim como a quantidade de vezes que o marcador poderá ser reparado.

Art. 146 Os ETECs poderão consertar seus próprios marcadores.

Art. 147 Caso o ETEC seja ferido em apenas um dos braços, ele poderá realizar reparos utilizando apenas o braço que não atingido. Caso seja ferido na(s) perna(s) poderá realizar consertos normalmente com ambos os braços.

CAPÍTULO 8 - DO ESPECIALISTA SAM

Art. 148 O *Squad Automatic Marker* (SAM) simula o *Squad Automatic Weapon* (SAW) de um grupo, sendo responsável pelo suporte de “fogo” do Squad.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 149 O marcador primário do SAM deverá ser específico para essa função, devendo possuir obrigatoriamente:

- a) Cano de no mínimo 14" (não inclui acessórios quebra-chamas, silenciador e etc.)
- b) Stock/coronha;
- c) Bipé.

Art. 150 Obrigatoriamente o SAM deve levar uma mochila nas costas, onde deverá guardar os seus *loaders* de recarga.

Art. 151 O SAM estará limitado ao máximo de 600 munições, estando vedado o repasse/recebimento de munição com os demais Op. que não sejam da mesma especialidade.

Art. 152 A recarga deverá ser feita trocando o *Loader* ou abastecendo um com outro.

Art. 153 Utiliza 200 munições no *loader* + recargas em *loaders* de no máximo 200 munições, totalizando 600 munições no jogo.

Art. 154 Operadores de *Box Mag* poderão utilizar um valor superior a 200 munições em seus Box (de acordo com a carga máxima do mesmo), mas não poderá ultrapassar o número máximo de 600 munições no total.

Art. 155 Os *Loaders* poderão ser com bucal tipo *Tac Cap* ou gravitacional. Lembre-se, *Pods* caseiros ou de 140 são proibidos, assim como os rotores.

CAPÍTULO 9 – DO ESPECIALISTA SNIPER

Art. 156 Responsável por efetuar disparos de precisão, persegue e elimina adversários específicos de alto valor e/ou atinge alvos selecionados, além de servir para atrasar o avanço do exército adversário.

Art. 157 O marcador primário do Sniper deverá ser específico para essa função, devendo possuir obrigatoriamente:

- a) Marcador com alimentação por carregador/*magazine* ("Magfed");
- b) O marcador não poderá ter configuração para disparos em rajada ("full-auto");
- c) *Stock*/coronha (deve estar sempre estendido no jogo caso seja retrátil/rebatível);





- d) Cano de no mínimo 16" (não inclui acessórios quebra-chamas, silenciador e etc.)
- e) Luneta;
- f) Bipé.

Art. 158 O Sniper deverá estar vestindo trajes próprios de camuflagem ("ghillie suit"), podendo o mesmo ser confeccionado pelo próprio especialista. Apenas o Sniper poderá usar esse tipo de camuflagem no jogo.

Art. 159 O marcador do Sniper terá cronagem máxima de **280 fps**, igual a todo operador.

~~**Art. 160** O Sniper estará limitado ao máximo de **180 munições** (tinta, "first strike" e talco .43), estando vedado o repasse/recebimento de munição com os demais Op. que não sejam da mesma especialidade.~~

Art. 160 O Sniper estará limitado ao máximo de **240 munições** (tinta, "first strike" e talco .43), estando vedado o repasse/recebimento de munição com os demais Op. que não sejam da mesma especialidade (alteração aprovada na reunião Capitães 2024).

Art. 161 As regras de eliminação serão as mesmas utilizadas para qualquer operador, seja pelo disparo do Sniper no oponente ou vice-versa.

Art. 162 O Sniper terá seu "start" com, no mínimo, **5 (cinco) minutos** de antecedência dos demais operadores nos eventos.

TÍTULO IV – ESCUDO, VEICULO, DRONE E OUTROS ARTEFATOS

CAPÍTULO 1 – DO ESCUDO

Art. 163 O uso de escudo e a sua quantidade por exército será determinado pela Organização. No entanto, os escudos deverão observar as seguintes regras:

- a) O escudo será indestrutível, assim como o seu visor;
- b) Especialistas SAM e Sniper **NÃO** poderão operar o escudo;
- c) O Op. enquanto estiver utilizando o escudo **SOMENTE** poderá efetuar disparos com pistola;
- d) O Op. que estiver utilizando o escudo deverá seguir normalmente as regras de eliminação e ferimento;



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



- e) Quando o Op. do escudo for eliminado, ou ferido no braço, deverá imediatamente deixar o escudo no chão, no mesmo local em que foi eliminado/ferido. Neste caso, o escudo poderá ser usado por outros operadores do mesmo exército.
- f) É **PROIBIDO** pegar ou utilizar o escudo abandonado pertencente ao exército adversário;
- g) **NÃO** poderá haver qualquer contato ostensivo do Op. com o escudo adversário (puxar, empurrar, chutar, agarrar e etc.).

Art. 164 Os escudos deverão observar as seguintes exigências:

- a) As dimensões máximas do escudo deverão ser 1,20 m de altura e 60 cm de largura;
- b) O escudo deverá ter uma janela de 25 cm x 15 cm, colocada na parte superior, no máximo a 30 cm do topo, para ser usada como visor. Esse visor deverá ser fechado com policarbonato translúcido (não poderá ser usado acrílico ou vidro por segurança);
- c) O peso do escudo deverá ser de 7 (sete) Kg, no mínimo, e o mesmo não poderá ser feito em material translúcido ou transparente (mesmo que cobertos por película, tinta ou similar);
- d) O escudo **NÃO** poderá possuir qualquer acessório para mantê-lo em pé (bipé, cavalete e etc.) ou auxiliar no seu deslocamento (rodinhas, esteira e etc.);
- e) O Op. somente usará o braço para sustentar o escudo durante a sua utilização, sendo vedado qualquer outro tipo de suporte (suspensório, armação e etc.).

CAPÍTULO 2 – DOS VEÍCULOS

Art. 165 É considerado como veículo todo e qualquer meio de transporte impulsionado por motor ou força humana/animal;

Art. 166 O veículo deverá locomover-se a uma velocidade não superior a 20 km/h.

Art. 167 O veículo que usar corrente elétrica deverá ter um botão externo chamado de “mata motor”, que cortará a corrente geral vinda da bateria sempre que acionada para que em caso de acidentes outros indivíduos possam acioná-la.

Art. 168 O veículo que usar corrente elétrica, combustão ou ambos, deverá possuir um extintor de incêndio.

Art. 169 O veículo deverá ser construído/modificado pensando sempre na segurança dos ocupantes/participantes.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 170 O condutor deverá ter CNH (Carteira Nacional de Habilitação) caso o veículo esteja enquadrado na categoria exigida pela legislação de trânsito vigente.

Art. 171 Em regra os condutores dos veículos serão membros da Organização. No entanto, poderá a Organização estipular determinados Operadores para a função, desde que repassadas as devidas instruções de segurança.

CAPÍTULO 3 – DO DRONE

Art. 172 Sua utilização, quantidade e disposição entre os exércitos ficarão ao exclusivo critério da Organização.

Art. 173 A Organização NÃO poderá liberar o uso de drone em locais cuja a sua utilização tenha sido proibida pelos órgãos oficiais competentes (áreas próximas a aeroportos e etc.).

Art. 174 É PROIBIDO disparar contra o “drone”, no entanto, a critério da Organização será permitido alvejar o seu operador. Nesse caso, haverá o risco de que o controle remoto seja atingido por algum disparo, onde nem a Organização ou o Op. que efetuou os disparos terão qualquer responsabilidade sobre possíveis danos causados ao aparelho.

Art. 175 O operador do drone que for eliminado, ou ferido em qualquer dos braços, deverá “pousar” o drone e este será considerado “destruído”. A Organização poderá dispor sobre a quantidade de “vidas” que o drone terá no jogo.

Art. 176 O operador do drone que for ferido na(s) perna(s) poderá continuar a pilotar o drone normalmente.

Art. 177 A função do drone será apenas de vigilância e coleta de informações, nunca poderá ser utilizado para ações ofensivas ou que prejudique a jogabilidade dos Operadores (bloquear portas/janelas, bloquear a visão, bloquear a linha de tiro e etc.).

Art. 178 O drone deverá ser conduzido a uma altura segura, garantido que não venha a colidir com os Operadores, construções ou artefatos do cenário de jogo.

CAPÍTULO 4 – DA METRALHADORA PESADA (“FIXA”)



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



Art. 179 Será considerada “Metralhadora Pesada”, todo marcador, adaptado/transformado ou não, fixados veículos ou em pontos estratégicos no cenário do jogo através de um tripé ou algo do gênero.

Art. 180 Esse equipamento será considerado indestrutível, salvo disposição em contrário pela Organização.

Art. 181 Cada “Metralhadora Pesada” poderá utilizar até 1000 munições de *paintballs*.

Art. 182 A munição da “Metralhadora Pesada” NÃO poderá ser utilizada em outros marcadores, apenas nela mesma ou em outra “Metralhadora Pesada”.

Art. 183 Em regra, a “Metralhadora Pesada” não poderá ser deslocada de posição, todavia, poderá a Organização permitir o seu deslocamento para posições pré-determinadas e desde que realizado por, no mínimo, 2 (dois) Operadores.

Art. 184 Apenas o Especialista ETEC poderá disparar com a “Metralhadora Pesada”, mas não poderá se apossar da sua munição.

CAPÍTULO 5 – DO CANHÃO, MORTEIRO E LANÇAFOGUETES

Art. 185 São artefatos que possuem propelente (gás, explosivo, e etc.) ou ação mecânica (mola, elástico e etc.) que impulsionam um determinado projétil.

Art. 186 É PROIBIDO o disparo desses artefatos diretamente contra os Operadores, devendo ser utilizados contra construções (“bunkers” e etc.), veículos (“blindados” e etc.) ou alvos imaginários (disparos para o alto, em direção a local isolado e etc.), sempre observando e garantindo a segurança dos Operadores.

Art. 187 O disparo desses artefatos será função exclusiva do especialista Armeiro (ETEC).

TÍTULO V – DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 188 Qualquer matéria que não esteja abordada expressa ou implicitamente neste Compêndio de Regras somente poderá ser utilizada nos eventos após a aprovação da consulta prévia formalizada pela Organização do evento junto à LDPERJ.



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br



LDPERJ

DE JOGADOR PARA JOGADOR

Art. 189 As infrações às regras desse Compêndio serão reportadas ao Conselho Disciplinar, órgão colegiado formado por 7 (sete) membros (“Conselheiros”) eleitos pelos Capitães de equipe, que irá apurar, julgar e aplicar as sanções cabíveis, estipuladas no “Código de Condutas” (em anexo).



(21) 98020-4813
(22) 99740-4459



contato@ldperj.com.br
www.ldperj.com.br

www.ldperj.com.br