



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



## PAINTBALL CENÁRIO MILSIM (REAL ACTION):

Nessa modalidade, a idéia é buscar a similaridade com ações militares ou policiais com objetivos bem definidos. Cada jogador deve carregar o marcador com quantidades reduzidas de bolinhas, usando-se assim potes menores do que os usados para carregar a munição nos outros modelos de jogos. Em uma vertente, existem pontos fatais e não fatais; Cabeça, tronco e costas são locais fatais. Nos outros pontos, "ferimentos" tratados por "médicos" ou "avarias" nos marcadores tratadas pelos "arheiros". Como a prática é reduzida e se assimila mais a um jogo militar que o paintball, as regras variam para cada grupo praticante e os objetivos não são convencionais, atribuindo pontos por missões distintas e com isso dificultando campeonatos ou torneios esportivos.

## REGRAS DE CONDUTA REAL ACTION

**EMBORA O PAINTBALL SEJA UM ESPORTE EMOCIONANTE, DIVERTIDO E INSTRUTIVO, HÁ PERIGOS INERENTES COMO EM QUALQUER ESPORTE. PERIGO ESSE QUE PODE SER REDUZIDO A ZERO, SEGUINDO AS DIRETRIZES DE SEGURANÇA, USO DO EQUIPAMENTO DE SEGURANÇA, E EXERCÍCIO DE BOM SENSO.**

- ➔- Respeito, confiança e honestidade é esperado de todos! 'Jogos' de Cenários, Real action, Woods, Temáticos ou survival vem ao longo de sua existência baseados na honra!
- ➔- Não a necessidade de convocar a eliminação de outros combatentes diretamente a eles! Não aborreça a si e a outros em sua volta, chame um juiz (RANGER) para isso.
- ➔- É expressamente proibido o uso de drogas ou consumir bebidas alcoólicas nas dependências dos jogos; 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 a PAINTBALL, bem como de permanecer nas dependências da empresa.
- ➔- Cada participante é responsável pelo seu lixo! Deve entregar o local limpo, sem lixo! As marcas dos tiros são Biodegradáveis!
- ➔- Todos os equipamentos atípicos para o evento devem passar pela vistoria da organização e serem aprovados.(Granadas de paintball, veículos, tanques, lançadores pessoais, etc...).
- ➔- **Máscara! Máscara! Máscara!** Nunca tire a máscara dentro da zona de Jogo!
- ➔- Só retire a máscara na Safety Zone se não houver nenhum outro jogador portando marcador de paintball.
- ➔- Para sua limpeza (tiros) tanto roupa como marcador e máscara, deve ser usado panos. Não é recomendado o uso papel-higiênico ou papel-toalha pois em geral são descartados no chão após o uso... gerando mais trabalho para a limpeza!
- ➔- O início e o fim dos "combates" serão marcados por um som de apito. Antes do início e depois do fim dos "confrontos" é expressamente proibido disparar os Marcadores na Zona de Jogo.

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



- ➔ - Caso o participante se machuque ou veja alguém ferido deve pedir AJUDA o mais rápido possível! No caso de ferido deve-se gritar "Ferido Real!" O "combate" entra em STOP até que o problema seja resolvido!
- ➔ - Não tente prestar socorro a um ferido se você não é habilitado! O evento deverá contar com a presença de Paramédicos, ou com o suporte de serviços especializados.
- ➔ - Nunca deixe de reportar à organização qualquer machucado ou ferimento que tenha ocorrido durante o evento, assim como qualquer tipo de mal estar.
- ➔ - Evite discussões desnecessárias com os colegas! lembre-se que todos estarão nesse evento para diversão e integração dos jogadores companheiros!
- ➔ - Cada jogador é responsável pela sua limpeza (tiros), devendo se certificar que está limpo para próxima missão, para não correr o risco de ser eliminado por tiros "antigos".
- ➔ - É proibido o usar de artefatos pirotécnicos. Se forem usados destes recursos, apenas a Organização do evento terá autorização de uso, respeitando todas as normas de segurança cabíveis.
- ➔ - Nunca olhe pelo cano do marcador, e trate o mesmo como se estivesse sempre carregado com munição e gás, mesmo que não esteja.
- ➔ - Todos são obrigados a usar o barrel plug, barrel socks ou qualquer outro tipo de bloqueador de cano nos intervalos dos combates.
- ➔ - É expressamente proibido o contato físico com jogadores adversários / prisioneiro e seu equipamento (vivos, rendidos ou eliminados).
- ➔ - A crônofragem fica limitada ao máximo de 280 FPS para jogos em campo aberto e 260 FPS para jogos em lugares confinados e combates aproximados. Em campos mistos a recomendação é que a velocidade seja limitada a valores intermediários.
- ➔ - Se em qualquer circunstância houver contato com transeuntes e pessoas não envolvidas no jogo, deverá ser solicitada paralização do jogo e a organização deverá ser comunicada imediatamente para poder tomar as devidas providências.
- ➔ - Nunca em nenhuma hipótese dispare contra animais e transeuntes dentro ou fora da área de jogo. Da mesma forma, nunca dispare contra veículos, imóveis e objetos que não pertençam à área de jogo.
- ➔ - **No caso de qualquer contato com Forças Policiais, por qualquer condição ou circunstância, calma e vagarosamente abaixe o marcador, (preferencialmente o colocando no chão), se mantenha de pé, levante as mãos sobre a cabeça e entrelace seus dedos, 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.**

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



**SUGESTÃO:** TRATE UM MARCADOR DE PAINTBALL COMO SE FOSSE UMA ARMA REAL.

## **REGRAS DE COMBATE**

:arrow: - Não haverá pausa ou tempo dentro dos combates para manutenção em equipamento, recargas de gás ou munição, por isso tome cuidado para não ser alvejado nesse momento!

- ➡ - Ficará a cargo de cada líder de Time, decidir como fará às estratégias e planos para as missões, assim como entrar em um acordo quanto cada jogador levará da munição de sua cota, para cada missão.
- ➡ - Disparos de perto (- de 3 metros) ou a "queima roupa" (- de meio metro) não serão proibidos mas devem ser evitados por motivos óbvios!
- ➡ - É expressamente proibido disparar em jogadores que estejam demonstrando estar eliminados (mortos, com as mãos ou com o marcador levantados acima da cabeça), estando eles parados ou em deslocamento para o Safety Zone.
- ➡ - É permitido o uso livre de rádios, telefones cel., escutas, dispositivos de vigilância, lanternas, filmadoras, maquinas fotográficas, GPS, bússolas e visores noturnos.

## **RENDIÇÃO**

:arrow: - Todo Jogador pode ordenar a rendição de um adversário ou unidade adversária, geralmente quando estes estiverem em menor numero, ou em local cercado.

- ➡ - Qualquer jogador ou unidade pode se render, mesmo não tendo recebido uma ordem de rendição.
- ➡ - Para render um oponente deve-se ordenar em voz alta para o adversário- "Renda-se", o adversário não é obrigado a se render ele tem a opção de continuar a combater, se achar que vale a pena.

Outra forma é a chamada "Barrel Tag" onde você pode render um adversário a uma distancia que se toque (gentilmente) o cano de seu marcador ou a sua mão no adversário, ele é obrigado a se render. Uma vez que você é tocado por um cano de uma amrcador ou mão e escuta "barrel Tag" ou "Eliminado" você deve levantar seu marcador e ir para Safety Zone (reduzindo a possibilidade de sofrer disparos à queima roupa!).

- ➡ - Caso um jogador ou unidade chegue a conclusão que o melhor é à rendição (indiferente se por opção própria ou ordenada), esse deve simplesmente levantar o marcador acima da cabeça e gritar "rendido" e se deslocar para o Safety Zone, como se estivesse eliminado.
- ➡ - Chegando na Safety Zone ele deve informar que é um prisioneiro e não um "morto".
- ➡ - É expressamente proibido qualquer forma de agressão verbal na rendição, assim como contato físico com prisioneiros ou manuseio de seu equipamento pessoal!
- ➡ - Resumindo, a rendição é como a eliminação ,só que menos onerosa ou humilhante para o seu time

**Fonte:** Paintball Cenário.



## **RED STORM PAINTBALL TEAM 2008**



(melhor um prisioneiro do que uma baixa!), e uma maneira de sair do combate sem "marcas".

→ - É proibido disparar em um jogador que se rendeu.

**Em caso de infração das regras, o infrator será penalizado com a eliminação sumária naquela partida e mais uma à partir daquela, podendo até ser excluído do evento!**

### **MARCADORES SECUNDÁRIOS**

→ - Todo Jogador tem a opção de transportar outro marcador como equipamento secundário.

→ - Todo marcador secundário deverá passar pela cronagem seguindo o protocolo de segurança usual!

→ - Pela praticidade, recomenda-se que os Marcadores secundários sejam menores e mais portáteis que o marcador principal a exemplo de pistolas e similares.

→ - O Marcador Secundário compartilha do mesmo volume total de munições que o operador tem direito, e deverá ser alimentado observando as mesmas condicionantes de carga e recarga, ou seja, nunca excedendo a razão de 30 bolinhas por carga, ou valor inferior a este equivalente a seu tipo e ou característica de abastecimento (exemplo: carregadores de pistola que tem limite de carga inferior à 30 bolinhas).

→ - Caso o Marcador secundário utilize o mesmo calibre de bolinhas do principal, ambos poderão compartilhar sua carga, desde que observados os critérios de carga e recarga (ou seja, podem ser - se for o caso - abastecidos pelos mesmos pods de munição).

→ - Um disparo em um Marcador Secundário o desabilita para o uso da mesma forma que faria com o marcador principal, mesmo que este esteja em coldre ou acessório de transporte similar. Da mesma forma, para ser reabilitado, o marcador atingido deverá ser mantido pelo Especialista Armeiro seguindo seu protocolo de atendimento.

→ - Para efeito de eliminação, um disparo de um marcador secundário tem o mesmo efeito de um disparo de um marcador principal.

### **GRANADAS, MINAS DE TINTA, E MATERIAL PIROTÉCNICO**

- A organização do evento será responsável pela divulgação da permissão ou veto do uso de Granadas e Minas de Paintball, que irá depender das características do local onde os jogos acontecerão, do tipo de enredo das missões e demais peculiaridades inerentes a realização do evento.

Da mesma forma, cabe a organização, no caso da liberação do uso de Granadas e Minas de Paintball a divulgação do limite máximo de cada um destes itens permitido para cada partida ou evento.

Os limites quantitativos e demais condicionantes de uso serão conferidos aos Times, que se responsabilizarão pela divisão do material entre seus membros como lhe convier, à exceção das Minas de Paintball, que deverão ser confiadas exclusivamente a um jogador que desempenhará a

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



## função de "Engenheiro de Combate"

### → GRANADAS DE PAINTBALL

- Se autorizadas pela organização, será determinado um número máximo de Granadas de Paintball que o time poderá usar durante o evento. Essas Granadas de Paintball poderão ser distribuídas obedecendo qualquer critério desejável pela Liderança dos times.
- O uso das Granadas de Paintball poderá ser condicionado e limitado por partida, locais e ou condições específicas. Neste caso a organização deverá se incumbir de explicar quais condicionantes serão aplicadas em cada partida e quais critérios deverão ser seguidos.
- Será permitido o uso de Granadas de Paintball convencional comercial, ou as Granadas de Tinta artesanais comprovadamente confeccionadas com tinta lavável, atóxica e biodegradável.
- Para efeito de eliminação os respingos de uma granada de tinta só eliminam quando atingem no tronco ou cabeça, sendo que se atingirem braços, pernas, e marcadores/equipamentos incapacitam o jogador ou os equipamentos obedecendo o protocolo de critérios de acertos co-relacionados.

### → MINAS DE PAINTBALL

- Se autorizadas pela organização, será determinado um número máximo de Minas de Paintball que o time poderá usar durante o evento. Essas Minas de Paintball apenas poderão serem transportadas, armadas e utilizadas pelo Especialista "Engenheiro de Combate".
- O uso das Minas de Paintball poderá ser condicionado e limitado por partida, locais e ou condições específicas. Neste caso a organização deverá se incumbir de explicar quais condicionantes serão aplicadas em cada partida e quais critérios deverão ser seguidos.
- Se autorizadas ao uso, para a instalação e manejo das Minas de Paintball, cada time deverá ter pelo menos 01 Especialista "Engenheiro de Combate", ou mais, à critério da Organização do Evento.
- Será permitido o uso de Minas de paintball, que expellem bolinhas de tinta ou tinta lavável, atóxica e biodegradável, aquelas que ao serem deflagradas liberam pó de talco atóxico indicando a detonação, ou aquelas com dispositivo sonoro, que quando acionadas liberam um som audível (buzina).
- Para efeito de eliminação, a detonação de uma mina elimina instantaneamente a pessoa que a disparou, e pode eliminar ou incapacitar outros jogadores dentro de seu raio de ação, caso os respingos os atinjam, obedecendo o protocolo de critérios de acertos co-relacionados.
- Minas que soltam pó de talco atóxico eliminam apenas a pessoa que a disparou.
- Minas Sonoras eliminam apenas a pessoa que a disparou.

### → MATERIAL PIROTÉCNICO

**- APENAS A ORGANIZAÇÃO DO EVENTO ESTÁ AUTORIZADA A UTILIZAR MATERIAL PIROTÉCNICO DURANTE OS JOGOS, OBSERVANDO TODAS AS REGRAS DE SEGURANÇA CABÍVEIS E SOB A ORIENTAÇÃO DE UM TÉCNICO RESPONSÁVEL.**

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



## ESCUDO - USO, LIMITES E CONDICIONANTES

O uso de escudo será permitido nos jogos de RA/MilSim, sendo opcional à cada equipe/time, de acordo com o tipo de cenário de jogo e desenvolvimento estratégico das missões, sob critério e crivo da organização

### ➔ DIMENSÕES:

- As dimensões máximas do escudo deverão ser 1,20 m de altura e **60 cm** de largura.
- Obrigatoriamente o escudo deverá ter uma abertura (janela) de **25 cm x 15 cm**, colocada na parte superior, a **NO MAXIMO** à 30 cm do topo, para ser usada como visor, devendo **SEMPRE** ser utilizada na parte de cima. O operador está autorizado a realizar disparos à partir desta janela (apenas ele, e mais ninguém da formação ou time).
- O peso do escudo deverá ser de **NO MINIMO 10Kg** e o mesmo **não poderá** ser feito em material translúcido ou transparente (mesmo que cobertos por película, degradê ou similar).

### ➔ CONDICIONANTES DE UTILIZAÇÃO:

- O operador tem a opção de recuar o quanto quiser, todavia sempre obedecendo as regras de eliminação do escudo e seu operador.
- O operador com escudo **SOMENTE** pode fazer uso de pistolas, durante a utilização do escudo, podendo transportar seu marcador, porem em bandoleira ou similar, e só utilizando-o depois de largar o escudo.
- Os componentes da fila podem usar da proteção do ponta 1 (operador do escudo) mas só é permitido o uso de apenas um escudo por TIME.

### ➔ ELIMINAÇÕES:

- **TRÊS** disparos em **QUALQUER** parte do escudo eliminam o escudo e o operador.
- **UM** disparo no **VISOR** elimina o escudo e o operador.
- **UM** disparo em qualquer parte do escudo, realizado pelo **Especialista SNIPER** elimina o escudo e o operador.
- Quando apenas o operador do escudo for eliminado, ele deve deixar o escudo no chão, no local em que foi eliminado, e seguir para a Zona de Segurança. O escudo poderá ser reutilizado por membros da equipe desde que não tenha recebido um disparo no visor ou 03 disparos em qualquer local.

## **REGRAS CONDICIONANTES PARA O MANEJO DO MUNICIAMENTO**

O REAL-ACTION / MILSIM tem como característica mais marcante o controle do limite de carga e transporte de bolinhas que cada jogador terá para seu próprio uso.

Fonte: Paintball Cenário.



## RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



**Observe abaixo os critérios e condicionantes especiais para o uso e manejo do municionamento que dizem respeito à carga, recarga e transporte das bolinhas (munições).**

→ Cabe a organização de cada Jogo/Evento determinar a quantidade máxima de bolinhas que cada jogador poderá levar à campo, observando os seguintes critérios e modelos:

- Indiferente da quantidade máxima de bolinhas autorizadas pela organização para o transporte e uso de cada jogador, **TODAS** as cargas deverão ser iguais ou menores que 30 bolinhas por pod (com exceção das Especializações SAM e SNIPER que terão cargas e condicionantes específicas, listados mais abaixo).

- Será obrigatório o uso de pods com capacidade para 30 bolinhas, bem como loaders táticos com capacidade próxima à 30 bolinhas.

- Indiferente da quantidade máxima de bolinhas autorizadas, cada jogador deverá carregar apenas 30 bolinhas por vez em seu loader (montado no marcador), sendo expressamente proibido a sobrecarga que amplie esta marca.

- Para a realização de uma recarga, o Loader deverá estar completamente vazio.

- Para uma recarga-tática (colocar uma carga de bolinhas quando ainda há bolinhas no loader) demanda-se duas opções: A dispensa tática, que se consiste no descarte das bolinhas existentes no loader antes de uma nova carga (virando o marcador de cabeça pra baixo ou para o lado e chacoalhar até esvaziar o loader), ou o refill-tático, unicamente possível para os jogadores que possuam loaders com capacidade máxima para 30 (ou menos) bolinhas, que completam a carga existente no loader com mais bolinhas (que devido ao limite físico do loader, impedirá uma sobrecarga além da marca máxima de 30 bolinhas). Os Especialistas **SAM** e **SNIPER** terão critérios diferentes para a recarga tática.

- O limite máximo de bolinhas autorizado pela organização deverá ser fracionado pelas partidas que o evento terá, sendo recomendável valores iguais para cada partida.

### **MODELOS DE CARGA MÁXIMA:** (exceto SAM e SNIPER)

- **06 cargas de 30 bolinhas** por partida  
(01 carga no loader inicial + 05 pods de 30 para recargas) = **180 bolinhas** por partida

- **05 cargas de 30 bolinhas** por partida  
(01 carga no loader inicial + 04 pods de 30 para recargas) = **150 bolinhas** por partida

- **04 cargas de 30 bolinhas** por partida  
(01 carga no loader inicial + 03 pods de 30 para recargas) = **120 bolinhas** por partida

- **03 cargas de 30 bolinhas** por partida  
(01 carga no loader inicial + 02 pods de 30 para recargas) = **90 bolinhas** por partida

→ Não será permitido o repasse de munição em campo, com a intenção de um jogador ampliar sua capacidade limite de bolinhas por partida.

→ Será autorizado qualquer modo de disparo, com cadência máxima de 13 BPS (exceto SAM).

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



- ➔ Não será permitido o confisco de munição do adversário, em hipótese alguma.
- ➔ Os casos à parte serão avaliados pela Organização que dará o parecer final sobre a situação.

## SAM - SQUAD AUTOMATIC MARKER

- Carga total de 600 bolinhas por partida, sendo 200 bolinhas previamente carregadas no loader e mais duas cargas de 200 bolinhas.
- As cargas extras para a recarga do SAM deverão ser transportadas obrigatoriamente em pods de 200 bolinhas (com redução da abertura de passagem das bolinhas para o aumento o tempo de recarga - um minuto pelo menos, tempo médio de recarga do SAW) ou em loaders extras, carregados com 200 bolinhas e vedados para seu transporte e manejo seguro até o momento da recarga.
- A recarga deverá se dar pela troca completa do loader (substituição do loader vazio, pelo loader cheio), ou pelo abastecimento direto do loader reserva ao loader principal (observando a redução da abertura de passagem das bolinhas, que no caso dos loaders gravitacionais convencionais deverá se dar pelo segmento de engate ao marcador - peçoço - uma vez que ele já será um redutor natural da saída de bolinhas - excetuando aqueles compatíveis com o sistema Cyclone ou Rip-Clip que tem abertura maior e que deverão ser providos de recursos de redução de passagem de bolinhas).
- Só poderá voltar a atirar depois da recarga COMPLETA, ou seja, quando o jogador for recarregar, tem que esvaziar o pod de 200 INTEIRO dentro do loader para reiniciar o tiro, ou realizar a troca completa de loaders.
- No caso de uma **recarga tática**, será obrigatória a **DISPENSA TÁTICA** (descarte das munições do loader antes do recebimento de uma nova carga de bolinhas).
- É PROIBIDA a troca de munições entre o operador de SAM e o resto da equipe.
- Será autorizado qualquer modo de disparo, com cadência máxima para NXL se em Full Auto.

## SNIPER

- O Especialista SNIPER poderá levar à campo o equivalente à 1/3 do montante total de bolinhas autorizado aos demais jogadores. Exemplos:

### MODELOS DE CARGA MÁXIMA EM RELAÇÃO AO SNIPER:

- Se autorizado para uso Geral:

**06 cargas de 30 bolinhas** por partida (180 total), o SNIPER LEVARÁ: 60 BOLINHAS

**Descrição:** 01 carga de 10 bolinhas no loader inicial + 05 pods com 10 bolinhas para recargas/ por partida

- Se autorizado para uso Geral:

**05 cargas de 30 bolinhas** por partida (150 total), o SNIPER LEVARÁ: 50 BOLINHAS

**Descrição:** 01 carga de 10 bolinhas no loader inicial + 04 pods com 10 bolinhas para recargas/ por partida

Fonte: Paintball Cenário.



## RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



- Se autorizado para uso Geral:

**04 cargas de 30 bolinhas** por partida (120 total), o **SNIPER LEVARÁ: 40 BOLINHAS**

**Descrição:** 01 carga de 10 bolinhas no loader inicial + 03 pods com 10 bolinhas para recargas/ por partida

- Se autorizado para uso Geral:

**03 cargas de 30 bolinhas** por partida (90 total), o **SNIPER LEVARÁ: 30 BOLINHAS**

**Descrição:** 01 carga de 10 bolinhas no loader inicial + 02 pods com 10 bolinhas para recargas/ por partida

- O Especialista SNIPER deverá municiar seu marcador em frações de 10 bolinhas por vez, e carregar sua carga de bolinhas restante em pods com 10 bolinhas em cada. (devendo fazer a recarga apenas com o loader vazio, ou tomando partido da dispensa tática)

- É PROIBIDA a troca de munições entre o operador de SNIPER e o resto da equipe.

- O SNIPER está autorizado a utilizar APENAS o modo de disparo intermitente (tiro-a-tiro).

### **EQUIPAMENTOS MÍNIMOS REGULAMENTARES PARA A PRÁTICA DE REAL ACTION/ MILSIM:**

- **Marcador completo** (com loader tático e Barrel Plug/Sox)

- **Cilindro de HPA ou CO2** (compatível com a oferta da organização ou auto-suprido)

- **Pods de 30 bolinhas** (em número equivalente ao mínimo exigido pela organização)

- **Colete-tático, chest ou porta-pods**

- **Máscara de Paintball apropriada e homologada para o esporte** (com lente íntegra e em boas condições)

- **Farda ou roupa resistente** (que ofereça algum nível de proteção à pele contra o atrito direto com elementos naturais ao ambiente de jogo, e absorva parte do impacto direto das bolinhas, diminuindo as lesões à pele)

- **Bota, Coturno, ou Bota de Trekking** (calçados estes com cano alto, reforço para a articulação do tornozelo e solado resistente).

- **Quantidade de bolinhas máximo/ por partida** (conforme critério da organização)

- **Recomendado:** Remote, luvas, capacete e Joelheiras[/b]

### **ESPECIALISTA SNIPER**

A função principal do Especialista SNIPER é a localização e eliminação do Team Leader e Squad Leaders do time adversário.

Todavia, apesar de sua função estratégica específica, o Especialista SNIPER também poderá combater outros jogadores com ou sem funções/especialidades dentro da estrutura organizacional do time adversário.

Eventualmente, dentro da dinâmica lúdica do roteiro das missões em um evento, poderá ser autorizado, ou designado ao Especialista SNIPER que faça a identificação e marcação de alvos imóveis, objetos inanimados com ou sem valor de objetivo. Nesse caso a organização deverá comunicar as regras de marcação ou detalhes descritivos relacionados aos objetivos dentro de cada situação.

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



## Regras Gerais e condicionantes:

- Poderão atuar até 01 pessoa na função de SNIPER para cada grupo de 12 jogadores em um mesmo time, ou, de acordo com o critério da Organização de cada Evento.
- O Especialista SNIPER usará uma bolinha de cor específica e diferente daquelas usadas por todos os demais jogadores, estejam eles em qualquer função ou especialidade. Esta bolinha, será definida pela organização que indicará as marcas e cores previamente escolhidas, e terão dentro daquele evento exclusividade de uso apenas do Especialista SNIPER sendo terminantemente proibido seu uso por qualquer outro jogador.
- Tendo isto em mente, a bolinha exclusiva ao Especialista SNIPER será um atestado para a conferência e validação de seus disparos/eliminações.
- Para efeito de eliminação, 01 disparo do Especialista SNIPER contará como acerto fatal, indiferente em que parte do corpo do oponente a bolinha estourar (mesmo sendo braço ou pernas).
- Um disparo do Especialista SNIPER feito contra marcadores e equipamentos de suporte tem peso de invalidação permanente sendo que este equipamento não poderá ser reparado pelo Especialista Armeiro ou Engenheiro.
- Um disparo do Especialista SNIPER contra Escudos promove sua invalidação imediata, e a eliminação do operador que o transporta.
- O Especialista SNIPER tem a mesma vulnerabilidade de qualquer jogador em campo, não recebendo nenhuma proteção ou recursos especiais para sua proteção, que não sejam autorizados aos demais jogadores.
- O jogador desempenhando a função de Especialista SNIPER poderá usar qualquer tipo de marcador, todavia em regime de disparo intermitente apenas (um disparo à cada pressionamento do gatilho).
- As velocidades (FPS) dos marcadores do Especialista SNIPER serão as mesmas dos demais jogadores, obedecendo os critérios da organização (Máximo de 280 FPS).
- O jogador desempenhando a função de Especialista SNIPER poderá usar qualquer acessório óptico que julgar necessário, desde que não tenha que remover sua máscara para usar tais aparatos (a remoção da máscara em Zona de Jogo, por qualquer jogador em qualquer função é terminantemente proibida).
- O Especialista SNIPER poderá levar à campo o equivalente à 1/3 do montante total de bolinhas autorizado aos demais jogadores.
- O Especialista SNIPER deverá municiar seu marcador em frações de 10 bolinhas por vez, e carregar sua carga de bolinhas restante em pods com 10 bolinhas em cada. (devendo fazer a recarga apenas com o loader vazio, ou tomando partido da dispensa tática). Para tanto deverá possuir pods para 10 bolinhas, sejam eles os clássicos tubetes de 10 bolinhas, ou pods artesanais feitos à partir de canos de PVC e ou similares.

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



- O Especialista SNIPER poderá levar um marcador secundário à campo, observando o limite de 01 + 01 carga para este equipamento (se for um marcador grande, 30 bolinhas no loader mais um pod de 30 extra... se for pistola, 01 carregador mais 01 carregador extra). O marcador primário e secundário do Especialista SNIPER nunca poderão compartilhar munições, tendo suas cargas que serem transportadas separadas e caracterizadas.
- Pelo caráter de furtividade, será autorizado ao jogador desempenhando a função de Especialista SNIPER entrar em campo minutos antes que as equipes (este tempo deverá ser no mínimo 01 minuto e no máximo 05 minutos, determinado pelo critério da organização). O Especialista SNIPER deverá utilizar este tempo para se deslocar em campo, encontrando bons locais para emboscadas e disparos de oportunidade. OBSERVAÇÃO: O combate entre SNIPERS será válido dentro deste período bônus de deslocamento.
- O Especialista SNIPER que eliminar o Team Leader, ou os Squad Leaders do time adversário dentro do tempo regulamentar da partida, receberá uma pontuação especial para seu próprio time (à critério da organização, de acordo com o cenário e enredo das missões).

## REGRAS DE COMBATE

### ESPECIALISTAS

#### ➔ **Médicos**

Médicos na verdade são combatentes 'para-médicos'; eles têm a capacidade de "curar" os soldados de sua equipe que foram alvejados em áreas não letais (braços e pernas) e assim traze-los ao combate rapidamente, usando para isso pequenas ataduras cedidas pela organização. Portam marcadores como qualquer outro jogador e podem jogar livremente, como for do acordo do time. (haverão 02 médicos por time).

- ➔ - Será considerado "**morto!**" o Jogador que for atingido por projétil de paintball e esse estourar manchando o jogador e assim comprovando a sua eliminação (**tronco, costas e cabeça**).
- ➔ - Projétil de paintball que atingir o Jogador e não estourar não vale como eliminação, a não ser que o Jogador por ato de boa fé se elimine levantando a arma.
- ➔ - Respingos não serão considerados eliminação, somente tiros diretos.
- ➔ - Respingos só serão considerados eliminação quando provirem de uma granada de paintball.
- ➔ - Tiros no tronco e cabeça serão considerados fatais! = Jogador eliminado ("**morto!**").
- ➔ - Tiro nos membros = ferido:  
**Braços** - O Jogador não poderá mais usar os braços (mesmo tendo sido atingido em só um braço, vale para os dois) ele não poderá disparar sua arma, usar um radio ou ajudar o colega em funções onde precise dos braços, MAS poderá se locomover e se comunicar com sua equipe sem restrições, sempre com os braços cruzados no peito com seu marcador!

- Seu quadro só será revertido (voltar a poder usar os braços) se for atendido pelo "Médico" do seu Time.

Fonte: Paintball Cenário.



## RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



Obs: Braços = Ombro, Braço, Antebraço, Mão.

**Pernas** - O Jogador não poderá mais se locomover (mesmo sendo atingido em só uma perna) deverá ficar sentado ou deitado. Podendo normalmente usar seu marcador ou se comunicar com seus colegas, podendo estes o ajudar, carregando ou o arrastando para um local seguro.

- Seu quadro só será revertido (voltar a andar) caso seja atendido pelo "Médico" do seu Time.

Obs: Pernas = Coxa, Perna, Pé.

➔ - Jogador 'ferido' que seja pego não obedecendo às regras de 'ferimento' será penalizado com a eliminação sumária naquela partida e mais uma à partir daquela.

➔ - Caso o Jogador ferido, durante esse momento for atingido novamente nos membros, seu quadro permanecerá igual, a não ser que seja atingido em membros diferentes, contraindo assim as seqüelas do novo ferimento.

Ex: Jogador com tiro no braço, que em seguida recebe um tiro na perna, ele agora além de não poder atirar, não poderá se locomover!

➔ - O "**ferido**" pode e deve chamar o "Médico" de sua equipe para socorrer-lo.

➔ - O "Médico" é um Jogador escolhido pelo seu Time (haverão 02 médicos por time) devidamente identificado, que será responsável pelo atendimento dos feridos no campo de jogo.

Ele levará consigo "curativos" que ira usar nos feridos (amarando o curativo em cima dos tiros) e possibilitando assim o retorno dos soldados ao combate.

Para tanto, cada médico terá um total de 10 bandagens para as 04 missões do Jogo, sendo 01 curativo para cada tiro.

➔ - Caso o "Médico" seja atingido e ferido nas pernas, ele poderá se "tratar sem problema".

➔ - Caso o "Médico" seja atingido e ferido nos braços, ele não pode se "tratar" e nem atender outros colegas, até que outro "Médico" o atenda.

➔ - Caso o "Medico" seja atingido "fatalmente" e se retire do combate, nenhum outro membro de sua equipe pode tomar seu lugar ou seus "curativos", somente outro médico.

➔ - Caso o Jogador ferido receber um tiro no tronco ou na cabeça, será considerado morto.

➔ - Jogador eliminado ("**morto!**") que continuar em combate (atirando, se comunicando, chamando a atenção do adversário, passando material ou munição para colegas, etc...) será punido com uma partida, ou dependendo do caso, ser excluído sumariamente do evento

➔ - Jogador que atinge outro Jogador do mesmo time o elimina da mesma forma, isso é considerado "**fogo amigo**".

➔ - Caso o Jogador sinta um impacto de tiro e levante a arma acima da cabeça (se eliminando) devera

Fonte: Paintball Cenário.



## RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



sair do jogo, mesmo que logo descubra que o tiro não estourou.

- ➔- O Jogador "**morto!**" deverá se retirar do local de combate o mais rápido possível, e se dirigir ao Safety Zone, calado! Sendo proibido falar com alguém, passar material, fazer gestos ou reclamações.
- ➔- Para se locomover, o Jogador "**morto!**" deverá permanecer com a arma acima da cabeça.

### ➔ **Engenheiro de Combate**

Nos jogos de Real Action, o jogador que assumir a função de Engenheiro de Combate, terá atribuições específicas, no trato, manejo, manuseio e operação de Dispositivos Cenográficos de detonação, Material pirotécnico supervisionado, minas de paintball, lançadores e morteiros de granadas de paintball, lançadores de projéteis de espuma (nerf), dispositivos lançadores anti-veículos (não letais e não danosos) e similares.

É atribuição do Engenheiro de Combate também a reabilitação lúdica de itens, equipamentos e objetos desabilitados como Portas bloqueadas, pontes obstruídas, veículos desabilitados, antenas ou artefatos de comunicação cenográfica destruídas/desabilitadas e similares.

Para tanto, o Engenheiro de Combate deverá ser instruído de como deverá realizar a re-habilitação destes objetos, e ser suprido - pela Organização - de todo material necessário para a execução da tarefa.

Exemplos de re-habilitação de itens cenográficos:

- Porta Bloqueada: Deverá ser entregue ao Jogador incumbido na função de Engenheiro de Combate a chave do cadeado, ou alicate para corte da corrente, ou tesoura para o corte da braçadeira que mantém a porta fechada, etc.
- Pontes Obstruídas: Caso o local de jogo possua seção ou de fato, pontes de acesso e uso em jogo, o jogador incumbido da função de Engenheiro de Combate deverá cortar as amarras que impedem o acesso, cortar os arames, remover barricadas, desabilitar dispositivos cenográficos de detonação (sem capacidade de detonação real - caixas de papelão com códigos a serem preenchidos), etc.
- Veículos desabilitados: Realizar a limpeza dos disparos nas Kill Zones, levar a chave do veículo, atarrachar uma porca de uma das rodas...

O importante quando se permite, ou se indica o uso da figura do Engenheiro de Combate, é que existam janelas de interação onde ele possa ser realmente útil, e lhe seja repassado o material e as condicionantes para sua função.

Alertamos, que no caso da eliminação de um Jogador na função de Engenheiro de Combate, uma missão pode ser colocada em risco, e a não ser que seja esta a demanda da organização, recomendamos que existam mais jogadores habilitados à função/especialidade, de forma a viabilizar a ação como um todo.

Dentro desta lógica, poderão haver de 01 a vários Engenheiros de Combate por time, de acordo com os critérios da Organização do Evento.

- ➔- Para efeito de jogo, as atribuições de demolição ou reabilitação somente poderão ser executadas pelos jogadores na função de Engenheiros de Combate.

**Fonte:** Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



- ➔- No caso da permissão - pela organização - do uso de minas de paintball, e dispositivos lançadores anti-material, seu uso, manejo e porte fica limitado apenas aos jogadores incumbidos da função de Engenheiros de Combate.
  - ➔- Regularmente, o jogador na função de Engenheiro de Combate, não terá qualquer diferencial no que diz respeito a porte e uso de marcadores, eliminações, e limites de carga. Para todos os efeitos, excetuando suas atribuições extras como Engenheiro de Combate, o jogador ainda está inserido nas mesmas regras e disposições gerais de todos os demais jogadores.
  - ➔- Os jogadores na função de Engenheiro de Combate poderão ou não receberem indicativos de sua Especialidade, podendo ser coberturas (capacetes, chapéus, lenços, etc), insígneas (distintivos peculiares, faixas de braço, etc.) e ou bolsas de carga (mochilas, bolsas, pouches) que lhes indentificarão a função.
  - ➔- Eventualmente, conforme os critérios da Organização dos eventos, tendo em face o número de jogadores, características do enredo, missões, e afins, poderá ser utilizado o recurso de Dupla-Especialização (Dual Class), onde o Engenheiro de Combate, também assume a função de Especialista Técnico.  
Neste caso, cada jogador, incumbido de ambas tarefas, deverá transportar equipamentos distintos para as funções específicas do Engenheiro de Combate e para a re-abilitação de Marcadores (fitas/adesivos/similares).
- (\*) Lançadores e morteiros de Granadas e ou bolinhas de Paintball, Lançadores de projéteis de espuma (nerf), dispositivos lançadores de projéteis macios Anti-veículos (não letais/não danosos), e similares **poderão ser utilizados e portados** por outros jogadores com ou sem Especializações, de acordo com critério da Organização, apesar de serem prioritariamente de responsabilidade do Engenheiro de Combate.*

## ➔ **Especialista Técnico (ETEC)**

Tem a capacidade de re-habilitar os marcadores atingidos em combate, pois marcadores marcados com disparos de tinta (loader, cilindro instalado no marcador, corpo do marcador e remote) não podem ser usados.

Para isso o Especialista Técnico (ETEC) deve ser chamado, para que ele então possa limpar a área afetada do marcador, instalando uma fita/adesivo colorido (sedido pela Organização) no cano/loader/cilindro/corpo do marcador, indicando assim o processo de manutenção. (Poderão haver de 01 a vários ETECs por time, de acordo com os critérios da Organização do Evento)

➔- Disparos nos Marcadores (cilindro instalado no marcador, carregador, marcador, remote) não elimina o Jogador, mas desabilita o marcador de uso até sua manutenção.  
O Jogador deve procurar ou chamar o "Especialista Técnico" da sua unidade e "fazer a re-habilitação" (limpeza e etiquetagem do Marcador) para assim voltar a atirar.

➔- Caso o Jogador seja pego usando um marcador alvejado (sujo de tinta) será penalizado de acordo com o código de conduta, avaliado e aplicado pela Organização do Evento (em geral, com punições que vão da eliminação imediata do jogador naquela partida, até sua exclusão completa naquele evento).

Fonte: Paintball Cenário.



## RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



- ➔ - Para efeito geral, disparos contra cilindros instalados no colete, terão resultados equivalentes a disparos feitos diretamente contra as mesmas áreas. Ou seja: Disparos feitos contra cilindros portados no colete, tem efeito de eliminação imediata do jogador.
- ➔ - Disparos feitos contra cilindros e remotes, instalados no marcador, serão considerados disparos contra o marcador, e por consequência, passíveis de manutenção e re-habilitação pelo Especialista Técnico (ETEC).
- ➔ - Disparos em marcadores secundários (e remotes/cilindros extras instalados nos marcadores secundários) desabilitam esse equipamento da mesma forma, devendo também serem mantidos pelo ETEC para liberação de uso posterior.
- ➔ - Cada Especialista Técnico (ETEC) deverá receber da Organização todo material para a re-habilitação de Marcadores e anexos (remotes e cilindros), que se consiste em um pano para limpeza dos resíduos de tinta deixados pelos disparos, e material de marcação de Manutenção (em geral: fitas coloridas unitárias, adesivos unitários identificáveis, band-aids, ou qualquer elemento de marcação, visível, identificável e individual).  
A quantidade do material de re-habilitação deverá ficar à critério da Organização dos Eventos, mas como sugestão, recomenda-se que não ultrapasse o montante de 1/3 do número total de jogadores de cada time para uma partida (ou seja, para times de 20 jogadores, poderá ser oferecido de 06-07 adesivos/fitas/band-aids por partida)
- ➔ - Eventualmente, conforme os critérios da Organização dos eventos, tendo em face o número de jogadores, características do enredo, missões, e afins, poderá ser utilizado o recurso de Dupla-Especialização (Dual Class), onde o Especialista Médico, também assume a função de Especialista Técnico.  
Neste caso, cada jogador, incumbido de ambas tarefas, deverá transportar equipamentos distintos para re-habilitação de Marcadores (fitas/adesivos/similares) e tratos de "ferimentos de tinta" (bandagens).

### USO DO CONCEITO RESPAWN - "RENASCIMENTO"

O termo "**Spawn**" e "**Respawn**" (do inglês: geração, prole, descendência) é usado para nomear as ocasiões onde a Organização dos Eventos/jogos permitem que jogadores eliminados em campo, voltem à jogar na mesma partida ou round, mediante determinadas condicionantes.

O ato de ressurgir, ou até "renascer" como também é chamado é um conceito aplicado quando a Organização do Evento/jogo deseja que o volume de jogadores em campo seja sempre elevado, principalmente quando se procura simular batalhas históricas clássicas, onde grandes efetivos se enfrentaram em busca de seus objetivos.

Como em um jogo de paintball, grandes efetivos é algo difícil de organizar, principalmente quando se impõe regras mais abrangentes como é o caso do REAL ACTION, eventualmente poderá ser usado o artifício do Respawn a fim de se alcançar o volume satisfatório de jogadores em campo.

Além da busca pelo maior número de jogadores em campo, em jogos onde o enredo se baseia

**Fonte:** Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



na simulação de embates clássicos, a Organização de um evento poderá desejar que um certo grupo de jogadores tenha direito a usufruir do conceito de Respawn quando por exemplo, estes jogadores interpretem papéis específicos na trama da missão - ou argumento de jogo - proposta(o). Exemplos como estes são jogos onde um grupo de jogadores poderá ter que enfrentar um contingente muito superior, em jogos onde haja o argumento de Humanos versus Zumbis, Aliens e demais temas fictícios. Ainda, poderá a Organização permitir o Respawn específico para apenas certos elementos em campo, como VIPs, Oficiais, Escoltas e similares.

Seja lá qual o motivo ou justificativa para o uso do Respawn, cabe a Organização dos jogos e eventos que optar por sua aplicação, a determinação dos critérios específicos de regulação e controle.

Observe abaixo os critérios que deverão ser observados, quando o conceito do Respawn for aplicado:

## ➔ CONDIÇÃO DE RESPAWN:

Qual a área de validação do RESPAWN e quais jogadores terão este privilégio.

### Exemplos:

"Será autorizado o RESPAWN para todos os jogadores de ambos os times que forem eliminados dentro do perímetro do edifício Alpha."

"Apenas terá direito ao RESPAWN os membros do Esquadrão ZULU, desde que não saiam do Bunker BRAVO."

"Terá direito a RESPAWN os líderes Vermelho e Azul, se e quando forem eliminados em seu deslocamento do Setor GOLF ao Setor MIKE."

## ➔ NÚMERO DE RESPAWNS:

Deverá ser determinado o número de vezes que um jogador eliminado - autorizado a fazer um RESPAWN - poderá voltar à ação em uma mesma partida ou round. Da mesma forma, deverão ser providenciados recursos de controle desses valores.

### Os exemplos usuais são:

- Os jogadores autorizados à fazer RESPAWN, poderão fazê-lo quantas vezes quiserem, desde que se dirijam ao Ponto de Respawn e se limpem dos disparos que os eliminaram previamente.

- Os jogadores autorizados à fazer RESPAWN, poderão fazê-lo um número limitado e específico de vezes (01, 02, 03, 04...) e deverão se dirigir ao Ponto de Respawn, onde além de se limparem dos disparos que os eliminaram previamente, deverão entregar ao Fiscal da organização o Ticket de Respawn (poderá ser em cartão, pulseira, carimbo, adesivo, ou similares).

## ➔ CONDICIONANTES ESPECIAIS:

A organização deverá ainda determinar quais as condicionantes especiais serão aplicadas aos

Fonte: Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



jogadores autorizados à fazer o RESPAWN.

As principais condicionantes são:

- **Limite de recarga de bolinhas:** Poderá ou não ser permitido a recarga de bolinhas (dentro dos padrões máximos permitidos pelo RA)
- **Limite de recarga de HPA/CO2:** Poderá ou não ser permitido a recarga de gases
- **Limite de tempo de espera:** Poderá ser determinado um tempo mínimo de espera para que um jogador em um Ponto de Respawn volte ao jogo. Ex.: "O Jogador Azul deverá aguardar 10 minutos no Ponto de Respawn antes de voltar a jogo."
- **Limite de Acesso:** Poderá ser determinado que o jogador que entre em um determinado Ponto de Respawn só saia por um local ou direção específica.
- **Limite de Contato:** Poderá ser determinado que os jogadores dentro do Ponto de Respawn sejam proibidos de conversar e trocar informações entre si (a fim de evitar que jogadores com informações privilegiadas distribuam dados que comprometam o sigilo do enredo da missão).

## ➔ DETERMINAÇÃO DE PONTOS DE RESPAWN:

Cabe a organização determinar no campo de jogo, Pontos de Respawn para ambos os times, para os grupos específicos e ou membros permitidos.

Estes Pontos de Respawn deverão ser claramente sinalizados e previamente informados à todos os jogadores, de forma que não haja dúvida de sua localização, acesso e condicionantes de uso.

É altamente recomendável que os Pontos de Respawn sejam localizados em Zonas de pouca ação no Campo, e que fiquem distantes dos objetivos expostos na missão/enredo do jogo. Este zelo tem por finalidade evitar que jogadores em transito entre a Zona de Jogo e os Pontos de Respawn sejam privilegiados com informações sobre a movimentação de adversários, localização de objetivos e similares.

**Todos os Pontos de Respawn deverão ser considerados "Zonas Neutras", onde não poderão haver disparos e o uso de Bloqueadores de Canos (Barrel Sox ou Barrel Plug) obrigatórios.** Lembrem-se que nestes locais os jogadores serão obrigados à se limparem, o que poderá implicar na remoção de suas máscaras, e face a esta real e comum situação, cabe a grande ressalva no alerta de segurança.

Um fator primordial a todos os Pontos de Respawn é a Zona de Acesso, de onde nenhum jogador poderá ser alvejado ao voltar ao jogo. Cabe a organização se certificar que os jogadores tenham certa liberdade, ou área de segurança para sair dos Pontos de Respawn, uma vez que não é incomum flagrar adversários "marcando" as saídas dos Respawns e eliminando covardemente dezenas de jogadores. Estas tais Zonas de Acesso poderão ser virtuais - ou seja, áreas declaradas isentas de combate - ou físicas - áreas claramente demarcadas (fitas zebreadas, tapumes, redes de proteção, etc.).

## ➔ REGRAS DE CONDUTA:

Fonte: Paintball Cenário.



## RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



**Cabe a organização determinar quais regras especiais serão aplicadas para o caso infrações ao uso do RESPAWN.**

### ➔ Exemplos:

- O jogador que não obedecer aos critérios de Número de Respawn e condicionantes será eliminado sumariamente da partida.
- O jogador que "marcar" a saída dos Pontos de Respawn adversários será eliminado do jogo.
- O jogador que não usar bloqueador de cano nos Pontos de Respawn será punido com pontos, ou até eliminado da partida (altamente recomendado).
- O jogador que não se limpar no Ponto de Respawn e voltar a jogo com disparos antigos, será penalizado em 01 respawn, ou eliminado daquela partida.
- O jogador que não for ao Ponto de Respawn para fazer o Respawn (highlander) será eliminado da partida.

Há uma miríade de possibilidades e recomendações para regras de conduta em jogos e eventos com Respawn, mas como estas dependerão de todos os critérios selecionados pela organização, seria praticamente impossível listar todas as possibilidades e variantes, mas acreditamos que o uso do bom senso lhes conduzirá através das melhores normativas.

Antes de terminarmos, observem que o Conceito Respawn traz em si certos elementos que poderão comprometer ou engrandecer os eventos em que ele for aplicado.

Quando os jogadores são autorizados a usar o Respawn, em geral observa-se que eles tendem a se arriscar mais, se expor mais, ampliando o ímpeto de combate. Essa sensação de liberdade, ao passo que torna os combates muito mais aguerridos, também tende a gerar uma quebra de padrão de jogo, comprometendo por vezes a estratégia geral dos times, e criando certo nível de desorganização generalizado.

Observe que muitos jogadores eliminados irão buscar os Pontos de Respawn mais próximos e de forma desordenada (à medida que forem sendo eliminados). Quando estes jogadores voltarem ao jogo, poderão não voltar ao mesmo local onde se encontra seu time - uma vez que o dinamismo do jogo poderá fazê-los mudar de direção, localização, estratégia - e as vezes, os jogadores "renascidos" poderão voltar a jogo sem saber que um objetivo foi conquistado ou perdido... gerando confusão, fogo-amigo, e mais desorganização.

Muitas vezes, jogadores eliminados em deslocamento aos Pontos de Respawn poderão ver objetivos, estratégias e localização de adversários, algo que normalmente não veriam se estivessem em seus devidos setores de jogo, e isso, poderá comprometer a jogabilidade, quebrando as táticas de um time, favorecendo ou prejudicando uns aos outros. A própria dinâmica organizacional do Conceito Respawn já é bastante trabalhosa, uma vez que caberá à organização o controle de muitos detalhes e em principal da lógica, enredo e distribuição dos times, objetivos, zonas neutras e demais elementos pertinentes ao jogo, para evitar que o processo de fluxo dos jogadores e pontos de respawn não provoque a pane sistemática do evento.

**Fonte:** Paintball Cenário.



# RED STORM PAINTBALL TEAM 2008



A decisão do uso do conceito Respawn cabe à organização do evento, que deverá observar todos os detalhes orientados acima com segurança e capacidade de controlar as contingências.