

1º TORNEIO DE AIRSOFT – CAMPO INDOOR – DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

INSCRIÇÃO:

Para inscrever um time, o mesmo deverá preencher a ficha de inscrição, relacionando todos os jogadores com as informações solicitadas e pagar a taxa de R\$ 300,00 (trezentos reais) por time (média de R\$ 50 por jogador por 2 dias de evento, com premiação).

Os times serão divididos em 3 grupos de 5 times. Os times de cada grupo jogarão entre si e os 3 primeiros colocados de cada chave, avançarão para a fase seguinte, em um total de 9 times.

Dentre os 6 eliminados, o time de melhor pontuação, será classificado para integrar o grupo classificado. Desta forma, serão 10 times promovidos para a etapa seguinte.

Os 10 times classificados terão seus pontos zerados e serão divididos em 2 chaves de 5 times e jogarão entre si.

Desta fase os dois primeiros colocados de cada grupo, avançarão para disputar a fase final. Nesta fase final, novamente terão seus pontos zerados e os 4 times jogarão entre si para que, pelos pontos, se definam as colocações.

A premiação será oferecida da seguinte forma:

1º colocado: 1 Rifle M4A1 Cyma – Medalhas para os jogadores

2º colocado: 1 Shotgun Cyma CM350 – Medalhas para os jogadores

3º colocado: 1 Shotgun Cyma CM351 – Medalhas para os jogadores.

Haverá também uma premiação de R\$ 300 reais em dinheiro para o time com melhor desempenho em tempo de jogo na posição de ATAQUE.

REGRAS DO TORNEIO

1 - FORMATO

SpeedQB – 5 jogadores.

O SpeedQB é uma modalidade que foi criada na Califórnia. É um jogo rápido, com foco em criatividade, eficiência e na estratégia de cada time. O jogo se desenvolve de time contra time, com progressão organizada para eliminação do time adversário.

2 - TIMES

Os times formados poderão ter até 7 jogadores inscritos, sendo que serão 5 em linha de jogo e 2 reservas, que poderão se intercalar somente durante os intervalos das partidas, observando sempre 5 jogadores em campo.

3 – JOGO E OBJETIVO

Cada jogo será dividido em 2 partidas (7 minutos cada partida – intervalo de 2 minutos entre as partidas).

O OBJETIVO do game será conquistar a base adversária e desarmar o dispositivo de tempo. O final da partida deverá ser confirmado por um JUIZ quando da conquista da base por um dos times ou quando o tempo de jogo expirar, que informará a mesa de controle dos jogos.

4 – PONTUAÇÃO

Os pontos serão contados da seguinte forma:

7 pontos para o time que conquistar a base adversária dentro dos 7 minutos de jogo e pressionar o dispositivo de tempo. Os juízes deverão informar o número de jogadores vivos do time vencedor ao final da partida, porque o mesmo será usado como critério de desempate, assim como o tempo de jogo deverá ser anotado pela mesa de controle de jogos.

O critério de desempate dará 1 ponto para cada jogador vivo do time vencedor (que finalizar o GAME dentro dos 7 minutos).

A REGA DE PONTUAÇÃO POR JOGADOR VIVO SE DARÁ APENAS EM CASO DE EMPATE NA POTUAÇÃO FINAL DOS JOGOS, QUANDO DA DEFINIÇÃO DOS PRIMEIROS COLOCADOS QUE SEGUIRÃO PARA A FASE SEGUINTE.

5 – EQUIPAMENTOS:

Todos os tipos de equipamentos serão permitidos, sendo no máximo 2 equipamentos por jogador.

SÓ SERÁ PERMITIDO MODO DE TIRO EM SEMI-AUTO (até 3 disparos por pressão no gatilho). O uso de outra configuração poderá gerar advertência e eliminação da partida ou até do torneio, em caso de reincidência.

O modelo de jogo speedQB, por ser realizado em campo com tamanho limitado, terá permissão/aferição de cronagem a 400 fps, com tolerância de +5%. Todos equipamentos serão cronados.

Os equipamentos permitidos são:

A – Fuzil/Rifle – Observar o número total de bolinhas que cada jogador poderá usar.

B – Pistola – Observar o número total de bolinhas que cada jogador poderá usar.

C – SHOTGUNS – Observar o número total de bolinhas que cada jogador poderá usar.

NESTE PRIMEIRO TORNEIO NÃO SERÁ PERMITIDO O USO DE GRANADAS DE QUALQUER TIPO, UMA VEZ QUE PRECISAMOS AVALIAR A IDENTIFICAÇÃO POR PARTE DE JUIZES, A ELIMINAÇÃO DE 1 OU MAIS JOGADORES SIMULTANEAMENTE. Será avaliado para próximos eventos.

5. 1 – MUNIÇÃO:

Cada jogador poderá levar NO MAXIMO, 400 bolinhas dentro de campo, por partida e NÃO poderá levar municionador (speed loader). Caso utilize mais de um equipamento, ele deverá já levar as 400 bolinhas distribuídas nos magazines de seu equipamento.

Será permitida a troca ou repasse de magazines ou equipamentos entre jogadores VIVOS. O contato com jogador eliminado ensejará eliminação do jogador vivo que o fizer.

Para que o torneio corra bem, contamos com o FAIR PLAY de todos. Não haverá tempo para conferir a quantidade de bolinhas que cada jogador levar, contudo, caso haja suspeita de desrespeito a regra, as câmeras de vídeo dentro do campo e observação dos juízes poderá gerar desclassificação do jogador e até do time que NÃO respeitar as regras do torneio.

6 – ARBITRAGEM / JUIZES

Os Juízes e Árbitros serão convidados e, de preferência, que NÃO pertençam a qualquer time que esteja participando do torneio e/ou que façam parte de alguma “Liga” ou “Grupo”. Será convidado como JUIZ

MASTER a chinesa LILI YE e o paulista EMERSON PAZ DE FREITAS, do grupo de arbitragem da CBP de São Paulo e integrantes do núcleo de arbitragem da NXL americana. Os demais juízes serão do estado do Esp. Santo e convidados pelo Arena Sports para treinamento prévio e instrução com os juízes MASTERS.

Estima-se ter em campo, 1 juiz MASTER mais 10 juízes de apoio, além de juízes extras para rodizio durante o torneio.

Em data a ser definida pela organização, os jogadores inscritos ou seus representantes, serão convidados para um Briefing com os juízes MASTERS para conhecer os sinais e regras que serão aplicadas neste evento, assim como a punições que abaixo serão elencadas, no caso de infração cometida.

6.1 – REGRAS, INFRAÇÕES E PENALIDADES

O jogador que for atingido por disparo, em qualquer parte do corpo, DEVERÁ SE ACUSAR DE PRONTIDÃO, COM AVISO SONORO de NEUTRO e sinalizar com o BRAÇO LEVANTADO e DEIXAR O CAMPO IMEDIATAMENTE. O tiro no equipamento, incapacita o equipamento para uso, podendo o jogador, usar o equipamento secundário, se possuir.

A NÃO adoção do FAIR PLAY será observado como regra de ELIMINAÇÃO da partida e sua repetição poderá ensejar a eliminação do torneio.

AGRAVANTE: Caso se perceba que um mesmo jogador esteja cometendo a mesma infração seguidamente, mesmo após as punições aplicadas, os JUIZES MASTERS se reunirão com os juízes de campo e poderão definir a eliminação do jogador do torneio e até mesmo de todo time,

Eventuais reclamações deverão ser feitas pelo líder do time, após o fechamento da partida (2 jogos). Todas reclamações serão avaliadas e o veredicto dado pelo JUIZ MASTER e a mesa de organização dos jogos.

Não será permitido, em hipótese alguma, JOGADOR ELIMINADO se dirigir ao juiz. Este comportamento poderá ser considerado FALTA GRAVE e o time receber PUNIÇÃO, COM ELIMINAÇÃO DO JOGADOR NA PROXIMA PARTIDA, entre outras, previstas neste conjunto de regras.

Não será permitido TIRO CEGO, INCLUINDO TIROS POR FRESTAS OU BURACOS QUE IMPEÇAM O REVIDE DO TIRO, assim como “render” o adversário. Somente o tiro elimina.

Não será permitido MOVER qualquer obstáculo de seu lugar, assim como produzir buracos ou frestas para tiros NÃO PERMITIDOS (tiro cego).

Não haverá medico nem “vidas extras”. Um único tiro em qualquer parte do corpo, ELIMINA o jogador. O tiro para eliminar, terá que ser direto, EQUIPAMENTO X CORPO DO ADVERSARIO.

Em caso de dúvida, o juiz deverá se aproximar do jogador e observar de perto o desenvolvimento da ação de jogo.

– Ser alvejado e não se acusar como eliminado – Será eliminado pelo JUIZ e a critério e interpretação do juiz, quanto a gravidade da infração, poderá receber a punição de ficar fora do próximo jogo, sem que o time tenha direito a repor a vaga. Poderá ainda ter outros jogadores de seu time eliminados, como punição pela “ausência” de FAIR PLAY.

Exemplo de punição quanto a gravidade da infração: Jogador que mesmo alvejado em local obvio, continue atirando e, eventualmente, elimine algum jogador do time adversário. Poderá ter mais 1, 2, 3 ou 4 jogadores eliminados como punição e/ou pontuação negativa máxima aplicada (- 4 pontos).

– Jogador eliminado NÃO poderá falar com NINGUEM, durante o tempo das partidas

– Sendo o jogador eliminado, o mesmo deverá retorna a sua base sem atrapalhar o curso normal do jogo e NÃO poderá se dirigir a qualquer outro jogador ou juiz dentro de campo. A NÃO observância desta regra ensejará a eliminação de 1 ou mais jogadores de seu time, a critério do juiz, quanto a gravidade do comportamento do jogador eliminado.

– Eliminação simultânea – No caso da observância de dois jogadores serem atingidos simultaneamente, ambos serão eliminados. Por não ser possível observar com precisão o tempo de disparo de cada jogador, pelo bom prosseguimento do torneio, os juizes serão orientados a buscarem ser o mais justo na aplicação de penalidades e/ou eliminações. Prevalece, neste caso, a regra de NÃO falar com o juiz.

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Espera-se de todos os jogadores, organização do evento, juizes e demais participantes, respeito, honra e cordialidade para com todos.

O sucesso deste evento está diretamente ligado a observação e respeito as regras do torneio.

É importante lembrar que JUIZ não faz time ganhar ou perder. É a conduta, o treino e o comprometimento de cada um que irá definir o campeão do torneio.

Por fim, é o desejo dos organizadores e patrocinadores, que o AIRSOFT do Estado do ESPÍRITO SANTO seja o vencedor maior deste evento.