

# PAINTBALL RECREATIVO

## IV ENCONTRO AZURARA PARQUE AVENTURA VILA DO CONDE

**27 outubro 2018 (sábado)**



A **CJ – Comissão de Juventude do SBN**, com o apoio e colaboração da Direção, no âmbito das suas atividades para o corrente ano, vai promover, **no próximo dia 27 de outubro de 2018, sábado**, destinada aos sócios do SBN e familiares, **o seu IV Encontro de Paintball Recreativo, no Campo do Azurara Parque Aventura, em Vila do Conde, junto à Fábrica de Chocolates Imperial.**

### PROGRAMA

**14H30–** Receção aos participantes no Azurara Parque Aventura, em Vila Conde;

**14H45–** Briefing;

**15H00–** Início dos jogos do IV Encontro de Paintball Recreativo;

– Esta atividade tem uma duração prevista de + ou - 60 minutos.

### Recomendações de vestuário:

- Roupa confortável e resistente;
- Boné, Gorro ou Lenço para proteger o cabelo da tinta;
- Calçado resistente e com boa aderência.

O preço inclui todo o equipamento, nomeadamente marcador, máscara, fato, proteções e 100 bolas, necessários à prática da modalidade.

- Sócios/Cônjuge/Filhos (\*) ----- 15,00 €
- Acompanhantes ----- 17,50 €
- 100 bolas extra ----- 5,00 €

(\*) Entende-se por agregado familiar, única e exclusivamente, os familiares do sócio, devidamente registados nos SAMS.

Esta iniciativa **realiza-se com um mínimo de 10 e um máximo de 25 pessoas** e as inscrições deverão ser efetuadas na Loja de Atendimento do S.B.N. (rua Fábrica, nº 81, 4050 – 151 Porto) **até 19 de outubro de 2018**. Para mais informações contactar a Loja de Atendimento do SBN, através dos telef. 223398817/09/05 ou sag@sbn.pt.

**Nota: Só se aceitam desistências**, com garantia de reembolso, **até ao dia 22 de outubro**, inclusive.

Visite  <http://www.sbn.pt>

**IMPORTANTE:** Consulte, no verso desta Circular, as **INSTRUÇÕES DE PAGAMENTO** bem como **SEGURO DE ACIDENTES PESSOAIS**

v.s.f.f.   
Saudações Sindicais  
A DIREÇÃO

### Participantes:

# INFORMAÇÕES SOBRE **PAINTBALL RECREATIVO**

Os jogos são construídos com base no 'Jogo das Bandeiras'. Neste tipo de jogo exige-se que, uma das equipas capture uma bandeira, colocada estrategicamente no centro do campo. Cada jogo tem uma duração máxima, variando de cinco a sete minutos. O jogador é eliminado quando uma bola o atinge, soltando tinta, em qualquer lugar do corpo ou equipamento que ele use, dentro do campo. Vencerá o jogo a equipa que conseguir agarrar e levar a bandeira até à base inimiga ou ter eliminado toda a equipa adversária. Acabando o tempo limite do Round, vence a equipa que tiver a bandeira. Se ninguém tiver conseguido capturar a bandeira, a equipa que a agarrou primeiro ou, se ninguém a tiver agarrado durante o jogo, vence a equipa que tiver eliminado mais jogadores adversários.

Além deste modo de jogo existem outros como: Morte Imediata ou O Resgate do Refém

## **MORTE IMEDIATA**

O jogo Morte Imediata consiste em marcar (acertar) todos os jogadores adversários. O jogo termina quando a equipa adversária fica sem nenhum elemento em jogo.

## **O RESGATE DO REFÉM**

O jogo O Resgate do Refém consiste em colocar um elemento de uma equipa num dos abrigos e, enquanto que uma equipa tem que defender o seu refém e o abrigo em que se encontra, os elementos da equipa adversária tem que avançar no campo, eliminar um a um os elementos da equipa adversária e resgatar o refém. Em todos os jogos existe um árbitro que verifica a eliminação dos jogadores, assim como a legalidade dos ataques.

## **REGRAS DE FUNCIONAMENTO E CONDUTA:**

- A máscara é o item de segurança mais importante no paintball. Os disparos podem lesionar gravemente se atingirem a cara. Portanto é importante ter consciência e nunca retirar a máscara de paintball durante o jogo e fazê-lo apenas quando se encontrar na zona de segurança.
- Se vir alguém no campo sem máscara, advertir e insistir para que coloque a máscara de protecção.
- O jogador é eliminado, quando é atingido e/ou evidenciar uma mancha de tinta consistente em qualquer parte do corpo, incluindo o marcador e demais acessórios, excluindo as manchas consequentes dos disparos para os abrigos.
- Se a bola atingir o jogador, mas não o marcar, este deve continuar em jogo.
- Sempre que exista dúvida em relação à marcação do jogador, este deve pedir esclarecimento ao árbitro do jogo.
- No caso de um jogador exceder os limites do campo, será automaticamente eliminado.
- O jogador deverá ter sempre o marcador em modo 'safe' enquanto se encontrar na zona de segurança e mantém o marcador virado para o chão.
- Se estiver muito perto do adversário em vez de disparar, faze-lo render, através de expressões como: 'rende-te!' 'estás fora!', etc.
- Nunca tentar fazer render mais do que um jogador se eles estiverem muito perto uns dos outros.
- Quando for atingido por uma bola que arrebe deve gritar em alto e bom som a dizer que esta fora ou que esta eliminado, de maneira a que o adversário perceba, e levantar-se com o marcador no ar.
- Ter em atenção o overshooting, ou seja, assim que nos apercebermos que acertamos no adversário e ele vai sair, parar de disparar para não magoar o adversário e para não se entrar em conflitos desnecessários.
- Devido ao novo decreto de lei e para melhor entendimento do paintball, termos/palavras como: 'morto', 'munição', devem ser substituídos por termos/palavras mais desportivas como: 'eliminado', 'bola', etc.