

Paintball

NO CLUBE DE CAMPO DO SINDICATO EM COTIA



**MAIS UMA
DIVERSÃO PARA VOCÊ:
O PAINTBALL**



O jogo é entre duas equipes, podendo variar o número de participantes de cada lado.

No campo, há obstáculos infláveis e cada jogador utiliza o marcador para disparar as bolinhas de tinta na equipe adversária. Quando o jogador acertar a bolinha, o adversário sai do jogo. Vence o time que eliminar maior número de adversários no tempo pré-estabelecido.

Você que nunca jogou não precisa se preocupar pois terá as instruções no local. Você que sabe jogar e também quer formar seu time será bem-vindo nessa aventura fascinante.

CADA PARTIDA TEM A DURAÇÃO DE UMA HORA COM DIREITO A:

- ❖ **100 bolinhas e marcador de Paintball,**
- ❖ **estação de recarga de gás CO2 (ilimitado para o período do jogo),**
- ❖ **máscara, pescoceira e colete individual para proteção.**



A ARENA IRÁ FUNCIONAR TODOS OS FINAIS DE SEMANA (SÁBADO E DOMINGO) E FERIADOS, DAS 8H ÀS 18H. OS JOGOS SÃO COM HORA MARCADA. É IMPORTANTE CHEGAR 30 MINUTOS ANTES PARA EVITAR ATRASOS.

REGRAS

- ❖ **NUNCA TIRE A MÁSCARA DURANTE A COMPETIÇÃO;**
- ❖ **AO SER ATINGIDO EM QUALQUER PARTE DO CORPO, LEVANTE O BRAÇO E SAIA DA ÁREA DE JOGO;**
- ❖ **SE POR ACASO VER UMA BOLINHA NO CHÃO, NÃO PEGUE PARA REUTILIZÁ-LA. ELA PODERÁ, JUNTO COM A SUJEIRA E POEIRA, DANIFICAR O MARCADOR E PREJUDICÁ-LO NO JOGO;**
- ❖ **NÃO É PERMITIDO O TIRO CEGO (OS INFLÁVEIS SERVEM PARA PROTEGER, MAS, QUANDO FOR ATIRAR, TEM QUE SAIR DO MESMO);**
- ❖ **O JUIZ DEVE SER RESPEITADO E TODAS AS SUAS DECISÕES SOBRE O JOGO DEVEM SER ACATADAS SEM DISCUSSÃO. É O JUIZ QUE DETERMINA O INÍCIO E O TÉRMINO DOS JOGOS;**
- ❖ **CASO TENHA QUALQUER PROBLEMA COM A MÁSCARA OU COM O MARCADOR (POR EXEMPLO ACABAR O GÁS OU A MUNIÇÃO DE BOLINHAS), O PROCEDIMENTO É LEVANTAR O BRAÇO E SAIR DA ÁREA DE JOGO;**
- ❖ **NÃO INGERIR BEBIDA ALCOÓLICA ANTES DO JOGO.**

NO PAINTBALL, VOCÊ PODE ESCOLHER UMA DAS MISSÕES ABAIXO:



Mata-mata

A mais tradicional e mais simples de todas as missões. O objetivo é eliminar o time adversário por completo.

Pega bandeira

Nesta missão, colocamos duas bandeiras – uma em cada base dos dois times. O time A deve proteger a sua bandeira e buscar a bandeira do adversário time B. Vence o time que conseguir colocar as duas bandeiras em sua base sem ser completamente atingido.

Counter strike ou Desarmar bomba

Colocamos uma caixa com uma buzina dentro no meio do campo. O time A deve impedir que o time B abra a caixa e toque a buzina, simulando o desarme de uma bomba.

Resgate o refém

Um jogador é escolhido e uma fita colorida é colocada em seu braço para diferenciá-lo dos demais. Seu time deve protegê-lo e levá-lo em segurança até a base adversária. O time B vence se atingir o refém.



Você, comerciante ou não, basta ligar para 2121-5943 / 2111-1880 e marcar seu horário.

CLUBE DE CAMPO DO SINDICATO – Estrada do Morro Grande, 3.000 – Cotia/SP



SINDICATO DOS COMERCIÁRIOS DE SÃO PAULO
Rua Formosa, 99 – Anhangabaú – São Paulo/SP – Tel.: 2121-5900
www.comerciantes.org.br – RICARDO PATAH, presidente

