



Tamanho e estrutura do campo

- O tamanho recomendado do campo é 18 m x 35 m. Campos mais pequenos ou maiores também são permitidos.
- Recomenda-se que o campo tenha bunkers de cobertura rígida; bunkers “Sup Air” também são permitidos. O campo é responsável pelo layout.

Limites do campo e segurança

- Não é permitido disparar por baixo dos bunkers ou através de fendas que não sejam intencionais.
- Todos os bunkers à altura da anca são considerados “saltáveis”, exceto o exterior do “plexi”.
- Não é permitido saltar diretamente por cima ou através de um bunker.

Formato Pulse

- Um jogo Pulse consiste em 6 rondas/breakouts.
- As equipas têm papéis de atacante e defensor. O papel muda após cada ronda. Cada equipa joga 3 vezes como atacante e 3 vezes como defensor.
- O objetivo de cada jogo é obter o maior número de pontos após todas as rondas serem jogadas.
- Pontos podem ser ganhos ao passar linhas marcadas no chão para uma das zonas de pontuação enquanto se segura a bandeira, ou tocando (“pendurando”) a bandeira na parede do lado oposto dentro dos limites designados (“parede de breakout”). Para pontuar, todo o corpo do jogador, incluindo todo o equipamento, tem de cruzar a linha marcada.
- Outra forma de pontuar é “roubar” a bandeira à equipa atacante.
- Cada ronda tem um máximo de 90 segundos.
- Pontuação ao levar a bandeira a uma das 3 zonas:

Metade própria: 0 pontos

Zona 1: 1 ponto

Zona 2: 2 pontos

Zona 3: 3 pontos

Pontuação ao “pendurar” a bandeira nas 3 tentativas que uma equipa tem por jogo:

Tentativa 1: 12 pontos

Tentativa 2: 11 pontos

Tentativa 3: 10 pontos

Ao “roubar” a bandeira em qualquer tentativa o jogo para, e são sempre atribuídos 5 pontos. Se os atacantes já tiverem levado a bandeira para uma zona de pontuação, esses pontos também serão atribuídos.

O máximo de pontos que uma equipa pode marcar num jogo é 48.

Para determinar o vencedor de um jogo, vence a equipa com mais pontos. Em caso de empate, não haverá vencedor.

Para determinar a classificação e o vencedor de um torneio, os pontos marcados são somados. Os campos podem decidir se querem jogar uma fase a eliminar (knockout) ou todos-contra-todos (round robin).

Árbitros

- Os árbitros têm total autoridade para assinalar eliminações aos jogadores e retirar jogadores durante os jogos em curso.
- Os árbitros têm a decisão final em qualquer desacordo ou decisão no campo perante jogadores, equipas e espectadores.
- Tudo o que um árbitro vê é uma chamada de árbitro. Árbitros e organização determinarão o juízo correto de cada retirada. Estas decisões não são debatíveis.

Capitães de equipa

Um jogador de cada equipa deve assumir o papel de capitão. Os capitães de equipa são responsáveis por:

- Ser o ponto de contacto para a comunicação equipa/ligas.
- O comportamento de todos os membros da equipa, dentro e fora do campo.
- Representar a equipa no briefing de capitães.
- Consultar o árbitro principal sobre decisões de arbitragem (outros membros da equipa não o podem fazer).

Penalizações

Existem 3 tipos de penalizações: 2.º Grau, 1.º Grau, Desqualificação.

2.º Grau:

O jogador que a recebe terá de ficar de fora da próxima ronda; a sua equipa joga com 4 jogadores. São também retirados 3 pontos à equipa.

1.º Grau:

O jogador que a recebe e outro jogador terão de ficar de fora da próxima ronda; a equipa joga com 3 jogadores. São também retirados 9 pontos à equipa.

Em caso de múltiplas penalizações, todas são cumpridas ao mesmo tempo. Se uma equipa não conseguir ter um jogador na parede de breakout, essa ronda é automaticamente ganha pela outra equipa.

Desqualificação

- Se um jogador ou equipa demonstrar comportamento agressivo de qualquer tipo, os árbitros podem desqualificar esse jogador ou equipa do resto do torneio.

1.º Grau (exemplos):

- Sem chamadas: um jogador parado, um jogador atingido a curta distância, tiros à cabeça, “trocas”.
- Arma “quente”: estar acima do limite de joules.
- Violação de equipamento: disparar em rajada, full auto, binário, ramping.
- Comunicação de jogador eliminado: falar ou comunicar com a equipa após ser atingido.
- Fogo às cegas: segurar a arma acima do nível dos olhos, abaixo do nível dos ombros, fora das orelhas, ou disparar em redor dos bunkers sem olhar.
- Perturbação do campo: mover bunkers.
- Influenciar árbitros: sugerir faltas aos árbitros durante os jogos.

2.º Grau (exemplos):

- Sem chamadas: durante deslizes e corridas onde é difícil sentir impactos; impactos em cintos, mochilas, réplicas, chest rigs.
- Lançar a bandeira.
- Bandeira fora de campo: não largar a bandeira após ser atingido e sair do campo (a outra equipa ganha um “roubo”), ou largar a bandeira demasiado tarde (raio de 1 m).

Eliminações (“hits”)

- Qualquer contacto do corpo com uma BB é considerado eliminação.
- Impactos na réplica contam como eliminações.
- Um impacto direto de BB na bandeira enquanto é transportada conta como eliminação do jogador.
- Se jogadores oponentes se atingirem ao mesmo tempo, ambos são eliminados (“troca”).
- Disparos “a seco” não contam como eliminação.
- Ricochetes não contam como eliminação.
- Fogo amigo conta como eliminação.
- Sem distância mínima de engajamento.
- Sem eliminações verbais (“bang-bang”, “rende-te”).
- Sem eliminações corpo-a-corpo.

Armas e equipamento

- Todas as réplicas são permitidas desde que disparem apenas em semi e dentro do limite de joules definido.
- Gatilhos duplos/estendidos não são permitidos.
- Sem ramping, rajada, binário ou qualquer programação vantajosa da FCU.
- Lanternas não são permitidas.
- Apenas carregadores mid-cap (máx. 250 BBs).
- Todos os jogadores devem estar equipados com proteção frontal total do rosto, usando sistema de óculos ou máscara facial fabricados para airsoft ou paintball.
- Sem lança-granadas/anexos.
- Sem escudos anti-motim.
- Sem lanternas de mão ou montadas.
- Sem luzes estroboscópicas estacionárias.

Direitos dos campos

- O campo é responsável pela execução das regras e dos torneios.
- Podem ser feitos modos de jogo diferentes, tais como: apenas GBB, apenas pistola, apenas caçadeiras, apenas snipers.
- Recomenda-se que os campos usem o challonge.com para estruturar os seus torneios; contudo, podem usar o seu próprio software se assim desejarem.
- Os campos podem configurar sistemas de liga completos usando o formato PULSE.

- Os campos podem decidir quais as marcas que querem como patrocinadores do seu campo.
- Os campos podem transmitir os seus torneios.
- Jogadores e campos podem enviar montagens ou aftermovies para info@pulse-worldwide.com para poderem ser destacados no canal YouTube da Pulse.
- Os campos não podem criar o seu próprio merchandise usando o logótipo/identidade da Pulse; podem existir colaborações entre os campos e a Pulse.
- Para mais informações, contactar a Pulse através de info@pulse-worldwide.com.