Regras e informações importantes para jogos tipo CQB.

1.1 - Um jogador está morto quando um tiro atinge qualquer parte de seu corpo ou dos equipamentos e acessórios que carrega consigo, bem como qualquer parte de sua arma e dos equipamentos a ela acoplados.

1.2 - Um toque nas costas ou noutro local qualquer do corpo por um membro da equipe contrária é considerado como uma eliminação.

1.3 - Situações de confronto a curtíssimas distâncias (inferiores a 5 metros):

1.3.1 - Não é permitido disparar sobre um jogador que esteja de costas. (Entende-se de costas o jogador que não perceber a presença do adversário);

1.3.2- Deve-se usar toque nas costas ou noutro local qualquer do corpo por um membro da equipe contrária ou falar "RENDIDO";

1.3.3 - A ordem de "RENDIDO!" tem de ser sempre acatada. O Jogador que não a acatar será expulso do jogo;

1.3.4 – Distancias inferiores a 5 metros é permitido o disparo apenas se ambos os jogadores estiverem em confronto frente a frente. (Se possível evitar e usar o “rendido”).

1.4 - Pode-se disparar a qualquer parte do corpo que esteja visível, tentando sempre se possível evitar a zona da cabeça.

1.4.1 - É obrigatório o uso de óculos e pano vermelho para todos os envolvidos no jogo, sejam eles jogadores, juízes, expectadores.

1.4.2 - Nos jogos CQB aconselha-se sempre usar proteções extra, tais como luvas, colete, máscara, capacete, etc.. Em caso de o mesmo não quiser usar é de sua inteira responsabilidade.

1.5 - Um "tiro" de um membro da própria equipe, também conhecido como "fogo amigável", continua a resultar numa eliminação.

1.6 - Apenas é permitido o uso de semi (tiro a tiro) e nunca Full auto (rajada).

1.7 - Quando atingido o jogador deve gritar "morto" e erguer a mão imediatamente, colocar o pano vermelho na cabeça e sair com a mão erguida;

1.7.1 - Quando o jogador for rendido, deve erguer a mão imediatamente, colocar o pano vermelho na cabeça e sair com a mão erguida. (sem gritar morto).

1.8 - Aconselha-se que seja dado sequencias de 2 disparos quando o adversário estiver visível e em desvantagem a curtas e médias distancias.

1.9 – Proibido o disparo “cego”, jogador sempre deve estar mirando para efetuar disparos.

1.10 – Proibido disparos de fendas ou buracos que não deem chance de revidar. (permitido apenas em buracos com diâmetro maior que a cabeça).

1.11 – Quando um jogador tiver plena certeza que atingiu, e o atingido não se acusar (por não ter sentido), deve solicitar que o atingido saia e o mesmo deve acatar.

1.11.1 – Jogadores que identificarem alguém atingido e o mesmo não se acusar, devem informar e solicitar para o atingido sair.

1.11.2 – Toda e qualquer reclamação deve ser feita aos líderes.

É obrigatório o uso de óculos e pano vermelho para todos os envolvidos no jogo, sejam eles jogadores, juízes, expectadores.

Limites de velocidade/tipo de armas:

Pistolas: Máximo 300 FPS

Rifles de Assalto: máximo 400 FPS

Suporte DMR: Máximo 450 FPS (obrigatório uso de Pistola de backup)

 Sniper: Máximo 550 FPS (obrigatório uso de Pistola de backup)