

СЦЕНАРИИ ПЕЙНТБОЛЬНЫХ ИГР



Пейнтбол — это игра, это отдых, это адреналин, это спорт, это развлечение, хобби, часть жизни, бизнес и многое другое...

В пейнтболе (от английского Paintball — шарик с краской) нет оружия и пуль, но есть специальные устройства — маркеры и желатиновые шарики, заправленные безвредной краской — попала на тебя краска, ты поражен!



PAINTBALL
IT'S
SERIOUS

Пейнтбол дает играющему возможность сбросить стресс и накопившуюся агрессию в игре с несложными правилами. А адреналиновый выброс после игровых моментов заставляет почувствовать себя героем боевиков или суперагентом. И при этом неважно, сколько вам лет и в какой физической форме вы находитесь, пейнтбол универсален, от играющего требуется только желание играть.



СТЕНКА НА СТЕНКУ

Стенка на стенку: две команды начинают атаковать друг друга с разных сторон поля по сигналу судьи. Задача каждой команды за 10 минут полностью поразить противника (поражением считается одно пятно на любой части тела, кроме перчаток, ботинок и маркера).



ВЗЯТИЕ ФЛАГА

1 вариант: один флаг

Флаг находится в центре поля, задача команды после старта взять флаг и принести на свою базу(сложный вариант - флаг доставляется на базу противника)

2 вариант: два флага

У каждой команды на базе находится флаг, задача команд взять флаг с базы противника и занести на свою базу.
Примечание: при поражении игрока с флагом, игрок оставляет флаг на месте поражения

(время игры 10 мин.)



ОБОРОНА

Группа игроков делится с соотношении 1/3. Судья-инструктор показывает территорию обороны (оборону держит та команда, в которой меньше игроков), команда обороны занимает её, а другая атакует с противоположной стороны поля по сигналу судьи-инструктора. Задача: за 7 минут игрового времени удержать территорию обороны. Примечание: игроки в обороне не могут покидать свои точки обороны.



VIP

Один доброволец из группы играющих становится президентом. Задача: команда в которой находится президент должна провести его из пункта А в пункт Б(пункты назначения указывает судья-инструктор), при этом президент должен остаться в живых (т.е. оставаться непораженным).



ТОП ГАН

Каждый сам за себя. Максимальное количество игроков 10 человек. Игроки встают в центре поля вокруг судьи-инструктора, спиной к нему. Судья даёт первый сигнал, в этот момент игроки разбегаются не стреляя друг в друга, через 30 секунд судья-инструктор даёт сигнал о начале игры, и игроки начинают друг друга обстреливать. Задача: поразить всех, оставаться одному игроку непораженному.

(время игры 10 минут).



ЗОМБИ

Зомби: этот сценарий игры для более активных игроков, для любителей активно побегать и пострелять. Две команды начинают атаковать друг друга со стартовых позиций по сигналу судьи-инструктора. Но пораженный игрок не покидает поле, а возвращается на стартовую позицию, считает до трёх и опять идет в бой. Задача одной из команд прижать противника к стартовой позиции.
Примечание: время игры 7 минут, и игра может закончиться по усмотрению судьи-инструктора.

A close-up photograph of a yellow and red marbles ball with a flame-like pattern, resting on a dark, textured gravel or asphalt surface. The ball is positioned centrally in the lower half of the frame.

СОРЕВНОВАНИЕ

Проходят по олимпийской системе в три этапа: отборочные игры, полуфинал, финал.
На поле приглашаются две команды по турнирному списку, в это время две другие готовятся.
На поле две стартовые позиции, на каждой находится флаг. Цель игры - захватить флаг с базы
противника и доставить его на свою базу. Время одной игры 5 минут. Смысл игры заработать как можно
больше очков.
Начисление очков: за каждого пораженного игрока 5 очков, за сохраненного-2 очка,
за первоначальное взятие флага - 50 очков, и т. д. В дальнейшем данные вносятся в турнирную таблицу.
После отборочных игр в полуфинал выходят четыре команды. В финал проходит 3 команды.
Победители получают призы (кубки, медали, памятные грамоты).



В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Главное, что вам нужно помнить на поле — никогда не снимайте маску во время игры!

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ