Сценарии

1.СТЕНКА НА СТЕНКУ

Разминочный сценарий. Возможно, самый быстрый и наиболее любимый в пейнтболе. Проигрывается в начале игры, обычно дважды, так как команды меняются стартовыми точками. В данном раунде игроки имеют возможность познакомиться с площадкой (расстановкой укрытий, ландшафтом и другими особенностями), понять принцип игры и обучиться пользоваться пейнтбольным оборудованием на практике:) Условия две команды выставляются на стартовых точках, последние как правило располагаются на противоположных сторонах площадки, задача команд обнаружить противника и поразить его краской. При поражении одной из команд, оставшаяся на площадке и считается победителем! Совет бывалого: Лучше всего нападать на одного игрока противника как минимум вдвоем. Каждая ''двойка'' должна стремиться к тому, чтобы взять '"одиночку'' в ''клещи'' и затем, ''пометив'', выбить его из игры.

2.ЗАХВАТ ФЛАГА (с одним флагом).

Очень динамичный сценарий, как правило длится не более 3-х минут. Данный сценарий особо популярен на спортивных площадках по пейнтболу. В начале раунда флаг выставляется в центре игровой зоны на равном удалении от обеих команд. После сигнала начала игры задача команд захватить флаг и принести его на свою стартовую точку. По условиям игры игрок который захватывает флаг должен быть вооружен (иметь при себе маркер), не поражен, в случае поражения при переносе флага, последний оставляется на месте поражения, и любой не пораженный игрок может им вновь завладеть. Так же флаг запрещено бросать, максимум передача из рук в руки между игроками. Победой считается захват и доставка флага на стартовую позицию одной из команд, второй исход поражение команды противника.

3.ЗАХВАТ ФЛАГА (с двумя и более флагами).

На стартовых базах каждой команды устанавливается флаг (возможна установка дополнительных флагов на территории площадки). Выйграть очень просто - требуется захватить флаг противника и перенести на свою базу. Если на площадке что и в сценарии с одним флагом. Побеждает команда захватившая флаг противника или их наибольшее количество. Иногда случается забавный казус: Играют две команды. Обе залегли и ждут. Судьи ждут тоже. Чаще всего терпение лопается в первую очередь у них и они вводят ограничение времени на раунд, в данном случае побеждает команда с наибольшим количествои не пораженных игроков.

4.ЗАХВАТ ФОРТА.

Участники данного сценария могут в полной степени испытать чувства осажденных в крепости воинов! Одна из команд выступает в роли обороняющихся, они ограничены пространством (помещение, здание, территория) которое им просто продержаться определенной время, как правило от 5 до 10 минут, пребольших сценарных играх возможно и до форпоста и уничтожение всех его защитников за отведенное время. Победа определяется очень просто, если по исходу отведенного времени дух обороняющейся команды не сломлен, то она и выигрывает в данном раунде, при прямо противоположном исходе победу получает команда нападения.

5.КОНТРОЛЬНАЯ ТОЧКА.

На площадке на равном удалении от стартовых без команд (возможно участие трех команд: синей, красной и зеленой) устанавливается одна или несколько контрольных точек. Задача каждой команды произвести захват и возможно удержание (последнее объявляется судьей перед началом раунда) контрольной точки. Захват контрольной точки осуществляется нажатием рукой на кнопку, соответствующую цвету команды. Захватом считается удержание кнопки в течение 30 секунд, после чего контрольная точка засияет цветом захватившей команды. Если сценарий предусматривал оборону захваченной точки, то необходимо будет удержать данный цвет от 5 до 15 минут. Побеждает команда, захватившая и удержавшая контрольную точку или наибольшее их количество на карте!

6.ОДИН В ПОЛЕ ВОИН.

При этом варианте все участники распределяются по всему полю, и начинается "война всех против всех". Задача данного варианта игры - как можно дальше продержаться на поле и не быть"убитым". Условия, игроки могут восстанавливаеться, возможное ограничение раунда по времени.

7.ВОСКРЕШЕНИЕ.

Вариант "Воскрешение" можно комбинировать с любым другим. "Пораженный" игрок может вернуться на свою "базу" или на другое условленное место, удалить цветную "метку" и опять войдет в игру. Возможно, что ему придется подаждать "вне игры" несколько минут. Вариант особенно эффективен при игре последним раундом на дострел шаров.