

Osvoji zastavu

Zahtevi:

- dve baze;
- dve zastave koje vise u bazama;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogodeni izlaze iz igre.
- Ako je igrač pogodan dok nosi zastavu, mora da je ispusti na mestu gde je pogodan ili da je okači na najbliži dostupan objekat (ni u kom slučaju drugi igrač).
- Zastava koju nosi igrač mora da bude vidljiva sve vreme i igrač mora da je nosi u ruci, preko ruke ili oko vrata.
- Zabranjen je kontakt sa sopstvenom zastavom.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

..... Uzeti protivničku zastavu i odneti je u svoju bazu.

Osvoji zastavu (centralna baza)

Zahtevi:

- centralna baza;
- jedna zastava koja visi u centralnoj bazi;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogodeni izlaze iz igre.

- Ako je igrač pogođen dok nosi zastavu, mora da je ispusti na mestu gde je pogođen ili da je okači na najbliži dostupan objekat (ni u kom slučaju drugi igrač).
- Zastava koju nosi igrač mora da bude vidljiva sve vreme i igrač mora da je nosi u ruci, preko ruke ili oko vrata.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

..... Uzeti zastavu iz centralne baze i odneti je u svoju bazu.

..... * Postoji varijacija ovog scenarija u kojoj oba tima startuju iz centralne baze bez markera, nastoje da što pre stignu do svoje baze u kojoj se nalaze markeri a igra se dalje odvija standardno.

Osvoji bazu

Zahtevi:

- dve baze;
- dve zastave koje vise u bazama;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača.

Vremensko ograničenje igre:

..... 30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Ako je igrač pogođen dok nosi zastavu, mora da je ispusti na mestu gde je pogođen ili da je okači na najbliži dostupan objekat (ni u kom slučaju drugi igrač).
- Zastava koju nosi igrač mora da bude vidljiva sve vreme i igrač mora da je nosi u ruci, preko ruke ili oko vrata.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

Okačiti sopstvenu zastavu u protivničku bazu.

Blackjack

Zahtevi:

- dve baze;
- dve zastave koje vise u bazama;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Igračima je ograničen broj paintball loptica na 21.
- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Igrači koji iskoriste sve loptice ispadaju iz igre.
- Igračima nije dozvoljeno da dele loptice.
- Ako je igrač pogođen dok nosi zastavu, mora da je ispusti na mestu gde je pogođen ili da je okači na najbliži dostupan objekat (ni u kom slučaju drugi igrač).
- Zastava koju nosi igrač mora da bude vidljiva sve vreme i igrač mora da je nosi u ruci, preko ruke ili oko vrata.
- Zabranjen je kontakt sa sopstvenom zastavom.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Uzeti protivničku zastavu i odneti je u svoju bazu.

Partizanska borba

Zahtevi:

- dve baze;
- dve zastave koje vise u bazama;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Igrači mogu poneti loptica koliko žele, u kesi okačenoj oko struka ili po džepovima.
- Igrači mogu puniti markere isključivo ručno, i to jednu po jednu lopticu, ne smeju stavljati drugu lopticu dok ne ispale predhodnu.

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Ako je igrač pogođen dok nosi zastavu, mora da je ispusti na mestu gde je pogođen ili da je okači na najbliži dostupan objekat (ni u kom slučaju drugi igrač).
- Zastava koju nosi igrač mora da bude vidljiva sve vreme i igrač mora da je nosi u ruci, preko ruke ili oko vrata.
- Zabranjen je kontakt sa sopstvenom zastavom.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Uzeti protivničku zastavu i odneti je u svoju bazu.

Zaleđeni - odleđeni

Zahtevi:

- dve baze;
- dve zastave koje vise u bazama;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača;
- jedna bela navlaka za cev markera po igraču.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

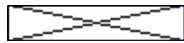
Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni nisu eliminisani već su zaleđeni.
- Igrači koji su zaleđeni moraju staviti belu navlaku za cev markera kako bi označili da su van igre.
- Igrači koji su zaleđeni ne smeju menjati položaj na terenu dok ne budu dotaknuti.
- Igrači koji su zaleđeni ne smeju gađati i ne smeju biti gađani.
- Igrači koji budu dotaknuti (odleđeni) od strane saigrača vraćaju se nazad u igru.
- Igrači koji budu dotaknuti od strane protivničkog igrača su eliminisani.
- Igrači mogu biti zaleđeni - odleđeni neograničen broj puta.

- Ako je igrač pogođen dok nosi zastavu, mora da je ispusti na mestu gde je pogođen ili da je okači na najbliži dostupan objekat (ni u kom slučaju drugi igrač).
- Zastava koju nosi igrač mora da bude vidljiva sve vreme i igrač mora da je nosi u ruci, preko ruke ili oko vrata.
- Zabranjen je kontakt sa sopstvenom zastavom.
- Igrači koji su zaleđeni ili eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Uzeti protivničku zastavu i odneti je u svoju bazu.



Zahtevi:

- dve baze;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni ispadaju iz igre.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Eliminisati sve igrače protivničkog tima.

Ubiti kapitena

Zahtevi:

- dve baze;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača;
- timovi se na početku nalaze u svojim bazama;
- kapiten je vezan za drvo (ili drugi nepomičan objekat) užetom dužine sedam metara, da bi još začinili igru vežite kapitenov marker a ne kapitena;

- druga varijanta je da ostali igrači imaju po 20 loptica sa bojom a kapiten neograničen broj.

Vremensko ograničenje igre:

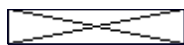
.....30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Kapiten ne sme da se odvezuje.
- Ako se igra varijanta sa vezanim markerom kapiten sme da ga napusti ali ne sme da koristi drugi.
- Ako igrate varijantu u kojoj je ograničen broj loptica igrači ih ne smeju deliti između sebe.
- Igrači koji su iskoristili sve loptice ispadaju iz igre.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Eliminisati kapitena protivničkog tima...



Zahtevi:

- dve baze;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača;
- dve zastave u bazama;
- dve dodatne baze koje će služiti kao baze za pojačanje.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Eliminirani igrači idu do svoje baze za pojačanje i tamo ostaju.
- Jedan igrač u timu nosi posebnu traku na ruci i on je jedini igrač u timu koji može otići do baze po pojačanje.
- Ako je eliminisan igrač sa trakom oko ruke on produžava do baze sa zastavom, onda sakuplja igrače koji hoće ponovo da se uključe u igru i sam se priključuje igri. U ovom slučaju eliminisani igrači nemaju izbor osim da budu pojačanje. Oni ne mogu ostati iza i braniti bazu sa zastavom.

- Igrači mogu ostati iza i braniti bazu sa zastavom, sa izuzetkom pojačanja(pravilo 3).Kada se vrate do baze sa zastavom oni automatski postaju aktivni branioci.
- Igrači koji se vraćaju do baze sa zastavom moraju fizički da dodirnu zastavu da bi postali aktivni branioci. Ako se zastava ne nalazi u bazi igrači se smatraju eliminisanim čim stupe u bazu sa zastavom.
- Pogođeni igrači su van igre, ali se vraćaju u igru čim dođu do baze sa zastavom. Igrači koji su eliminisani u bazi ispadaju iz igre.

Cilj:

.....Uzeti protivničku zastavu i odneti je u svoju bazu.....

Šutni kofu

Zahtevi:

- dve baze;
- dva tima, sa jednakim brojem igrača;
- umesto zastave, kofa se postavi na zemlju ispod mesta gde inače visi zastava. Kofa mora biti napravljena od lake plastike (zapamtite, neko će da šutne ovu stvar).

Vremensko ograničenje igre:

.....15 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Kofa ne sme biti pomerana od tima koji je poseduje.
- Ako je igrač pogođen pre nego što šutne kofu, udarac (ako je završen) se ne računa kao pobjeda, sudija vraća kofu na mesto što je pre moguće.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Prevrnuti kofu protivničkog tima.....

Izdajnik

Zahtevi:

- dva tima, sa jednakim brojem igrača;

- dve baze;
- dve zastave koje vise u bazama.

.....Iz špila kartata se izvuku dva kralja i dve dvanaestice, ako ima deset igrača doda se još šest karti koje nisu štihovi tako da za svakog igrača bude po jedna karta. Karte se podele na dva dela i u svaki deo se ubaci po jedan kralj i po jedna dvanaestica. Odvojene karte se promešaju odvojeno i igrači vuku po jednu kartu.

Vremensko ograničenje igre:

.....30-45 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogodeni izlaze iz igre.
- Samo igrači koji su izvukli kraljeve će pokazati svoje karte, oni će biti vođe timova.
- Igrači koji su izvukli dvanestice su izdajice. Oni ne otkrivaju svoj identitet kao ni ostali igrači.
- Vođe timova moraju da nose po dve trake na svakoj ruci da bi bili označeni kao vođe.
- Izdajice se mogu okrenuti protiv svojih timova u bilo kom trenutku nakon početka igre.
- Ako izdajnik eliminiše vođu tima protivnički tim dobija igru.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Eliminisati vođu protivničkog tima.....

Zatvor

Zahtevi:

- dva tima sa jednakim brojem igrača;
- dve baze za start timova;
- dva 'zatvora' (označeni prostori gde odlaze pogodeni igrači).

Vremensko ograničenje igre:

30 minuta.

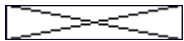
Pravila:

- Pogodeni igrač odlazi u protivnički zatvor.
- Zatvorenici ostaju u zatvoru dok ih saigrači ne oslobode, tj. dodirnu.

- Svaki zatvorenik mora biti dodirnut, od strane aktivnog igrača da bi bio oslobođen.
- Oslobođeni igrač se priključuje igri.
- Zabranjeno je gađati zatvorenike.
- Zatvorenicima je zabranjeno da gađaju.
- Svi igrači počinju igru u bazi, i ne smeju je napuštati dok igra ne počne.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

Zarobiti sve protivničke igrače.



Zahtevi:

- više timova od po pet članova;
- limit je četiri tima na pola hektara terena;
- timovi treba da su pozicionirani tako da ne vide jedni druge;
- da bi bodovanje bilo lakše svaki tim može da ima sudiju koji ga prati i svi timovi mogu da imaju loptice različite boje.

Vremensko ograničenje igre:

.....45 minuta.

Pravila:

- Timovi ostaju na početnim pozicijama do signala za početak igre.
- Igrači koji su pogodeni izlaze iz igre.
- Timovi dobijaju bodove za svakog protivnika koga eliminišu.
- Bodovi se ne dobijaju za igrače tima koji na kraju ostanu u igri.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Preživeti i biti tim sa najviše bodova na kraju igre.

Lov na zečeve

Zahtevi:

- zec (jedna osoba);
- lovci (svi ostali);
- jedan igrač volontira da bude zec;
- da bi zecu dali izvesnu prednost, izaberite jednu od sledećih mogućnosti:
- dajte 'zecu' marker i neki predmet koji može da koristi kao štit;
- dajte 'zecu' koliko god municije želi a lovce ograničite na po 20 loptica.

Vremensko ograničenje igre:

.....20 minuta.

Pravila:

- 'Zec' ima 5 minuta prednosti da uđe u teren.
- Lovci ne smeju da gledaju gde 'zec' ide.
- Svi lovci moraju da počnu igru u isto vreme sa istog mesta.
- Signal za početak igre se daje tako da i 'zec' zna kada igra počinje.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Ako 'zec' izabere prvu mogućnost, pogodak u štit se ne računa kao eliminacija.
- Kada igrate drugu varijantu lovac ispada iz igre čim potroši municiju.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Ako ste 'zec', cilj je preživeti.

.....Ako ste lovac, cilj je eliminisati 'zeca'.....

Punkt

Zahtevi:

- više timova od po pet članova;
- limit je četiri tima na pola hektara terena;
- punktovi sa flomasterima, onoliko koliko ima timova, raspoređeni na terenu;
- svaki punkt je jasno obeležen zastavom;
- svaki punkt ima flomaster, različite boje, okačen na užu;
- svaki igrač ima kartu za igru vezanu za zglobov ruke kanapom, gumenom ili nekom drugom trakom;
- svaki tim startuje u blizini baze.

Vremensko ograničenje igre:

.....20 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Svaki igrač nastoji da označi svoju karticu flomasterima koji se nalaze u punktovima.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Kartice eliminisanih igrača se ne boduju na kraju igre.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Bodovanje:

- 1 bod za svaku različitu boju na karti.
- 5 dodatnih bodova ako su sve karte vašeg tima obeležene sa najmanje dve boje.
- 5 dodatnih bodova za svaki punkt u kojem su obeležene sve karte vašeg tima.
- 2 dodatna boda za svakog člana tima koji ima kartu obeleženu na svim punktovima.

Cilj:

.....Tim sa najviše bodova pobeđuje.....

Spašavanje talaca

Zahtevi:

- dva tima:
 - spasioci, i
 - napadači.

.....Napadači odabiraju jednog spasioca da glumi taoca. Označena su dva mesta za držanje talaca.

.....Lokacija jednog mesta za držanje talaca je otkrivena spasiocima.

.....Napadači ne znaju koje mesto je otkriveno spasiocima.

.....Ustanovite mesto do koga će spasioci morati da dovedu taoca, tzv. bezbednonosna zona. Napadači znaju gde je to mesto.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Napadačima je dato 5 minuta prednosti da odvedu taoca do jednog od dva mesta za to predviđena.
- Signal za početak igre se daje da bi napadači znali kada je igra počela.
- Napadači ne smeju da premeštaju taoca sa mesta na mesto.
- Talac ne sme da pokušava beg.
- Ako je talac pogođen, tim koji ga je pogodio gubi igru.
- Da bi spasioci pobedili talac mora da bude praćen najmanje sa jednim spasiocem kada stigne do bezbedonosne zone.
- Ako se talac iz nekog razloga nađe sam, pošto je bio spašen, on mora da ostane gde jeste i da čeka spasioce da ga nađu ponovo. Ako želi može da više za pomoć.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Napadači: sprečiti spasioce da dovedu taoca do bezbedonosne zone.

.....Spasioci: dovesti taoca do bezbedonosne zone.....

Ne štedi boju

Zahtevi:

- napravite zavisno od broja igrača koliko god možete timova od po tri igrača;
- višak igrača, ukoliko postoji, nalazi se u prostoru za čekanje do trenutka dok ne bude dovoljno eliminisanih igrača da se oformi nov tim od tri igrača;
- timovi počinju igru u različitim delovima terena.

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Kada je igrač pogođen ide u prostor za čekanje.
- Čim se skupi tri igrača u prostoru za čekanje formira se novi tim.

- Sudija sprovodi novoformirani tim na teren, dalje od akcije i drugih timova, ako je moguće daje pištaljkom signal za njihov ulazak.
- Igrači koje sudija sprovodi na teren ne smeju gađati i ne smeju biti gađani.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Zabava! U svakom slučaju svi pobeđuju!

Trofejni lovac

Zahtevi:

- nema timova, igrači igraju individualno i skupljaju trofeje na terenu;
- svaki igrač nosi tri trake oko ruke (koje se smatraju trofejima);
- igrači su raspoređeni po terenu za igru;
- daje se signal svakih pet minuta (petominutni signal) i biće različit od signala za početak i kraj igre (period između ovih signala je period čekanja).

Vremensko ograničenje igre:

.....30 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze sa zastavama (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Pogodeni igrači ostaju na zemlji, ne miču se i ne oglašavaju do sledećeg petominutnog signala.
- Drugi igrač (ne mora biti onaj koji ga je pogodio) ima period čekanja da pokupi jedan trofej. Jednom kada se trofej uzme od pogođenog igrača ne mogu se uzimati drugi za vreme tog perioda čekanja.
- Kada se oglasi sledeći petominutni signal pogođeni igrač je ponovo u igri.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Igrač sa najviše trofeja pobeđuje.....

Šuge

Pravila:

- Nema timova, igra je otvorena za sve.
- Odaberite osobu da bude „šuga”.
- Rasporedite igrače na teren za igru.
- Igrač koji je „šuga” počinje igru davanjem signala za početak igre.
- Igrač koji je „šuga” mora da nosi jasno vidljivu traku oko ruke.
- Kada je igrač pogođen od „šuge” mora da ostane gde jeste. Igrač tada dobija traku od „šuge” i postaje nova „šuga”.
- Igrač koji je „šuga” i igrač koji dobija traku ne smeju da gađaju i ne smeju biti gađani.
- Igrač koji je nova „šuga” stavlja traku oko ruke i ne sme da gađa i ne sme biti gađan dok ne da znak da je spreman.
- Nova „šuga” ne može da gađa staru „šugu” i obratno.
- Kada je „šuga” eliminisana, igra je gotova.

Cilj:

.....Svi pobeđuju zabavljajući se.

Žmurke

Zahtevi:

- nema timova, svako igra za sebe.

Pravila:

- Odaberite igrača koji će biti ‘tragač’.
- Ustanovite ‘kućicu’ i u okviru nje predmet koji igrači moraju da dotaknu da bi bili slobodni.
- Ustanovite dva različita signala, jedan kao početak i kraj a drugi za ‘kućicu’.
- Svi igrači se skupljaju na ulazu terena.
- Igrač koji je tragač počinje lagano da broji do sto, za vreme brojanja igrači trče u teren za igru i sakrivaju se.
- Na kraju brojanja tragač daje signal za početak igre i ulazi na teren.
- Igrači moraju da se vrate u kućicu pre nego što ih tragač uhvati.
- Igrač koji igra tragača ne mora da pogodi igrača da bi ga eliminisao. On jednostavno kaže kada vidi nekog igrača i igrač mora da se vrati do kućice.
- Igrači koji su pogođeni od strane drugih igrača ili od tragača moraju se vratiti u kućicu.

- Svaki igrač, kada se vraća u kućicu, bez obzira iz kog razloga mora da da signal za 'kućicu'.
- Igra je završena kada je tragač pogoden.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

Duga verzija: pobedio je igrač koji je dok je bio tragač uhvatio najviše igrača (igrači koje je tragač pogodio se ne računaju u taj broj).

Kratka verzija: (jedna igra) pobedio je igrač koji eliminiše tragača.

U slučaju nerešenog rezultata ponavlja se igra, zavisno od broja igrača koji imaju isti rezultat.....

Snadi se

Zahtevi:

- nema timova, svako igra za sebe;
- svaki igrač nosi neograničen broj loptica;
- postoje dva načina za početak igre:
- svaki igrač počinje igru na predhodno dogovorenom mestu (poželjno je da se mesta nedogledaju),
- drugi način je da svi igrači počinju iz centra terena i na zadati znak imaju 2 minuta da zauzmu položaje po terenu. Nakon 2 minuta oglašava se znak za početak igre.

Vremensko ograničenje igre:

15 minuta.

Pravila:

- Zabranjeno je napuštati zadata mesta ili centar terena pre određenog znaka.
- Zabranjeno je međusobno udruživanje i dogovaranje između igrača.
- Zabranjeno je gađanje igrača prilikom raspoređivanja po terenu, pre isteka vremena od 2 minuta, odnosno pre znaka za početak igre.
- Pogodeni igrač izlazi iz igre.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

Ostati poslednji igrač na terenu.

Duel

Zahtevi:

- dva igrača sa istim tipom markera;
- sudija;
- prazan prostor.

Vremensko ograničenje igre:

.....po potrebi, obično ne duže od 12 sekundi.

Pravila:

- Dva protivnika stoje okrenuti leđima jedan prema drugom.
- Sudija stoji oko tri metra sa strane.
- Oba igrača su naoružana markerima.
- U svakom pištolju se nalazi samo po jedna loptica i markeri su repetirani.
- Marker ne mogu imati dodatnih loptica, ovo je duel sa jednim gađanjem.
- Sudija broji do 10 a igrači su dužni da koračaju brzinom kojom sudija broji.
- Na deset se okreću i gađaju jedan drugoga.
- Igrači nemaju pravo da se ranije okrenu, zalegnu ili da iskorače u stranu.
- Dozvoljeno je da kleknu ako žele.
- Da bi se protivnik eliminisao loptica mora da se razbije o njega.
- Sudija ima pravo da pogodi igrača koji nije ispoštovao neko pravilo.

Cilj:

Eliminisati protivnika.

Napad i odbrana

Zahtevi:

- dva tima, sa jednakim brojem igrača:
- jedan tim napadači, i
- drugi tim branioci;
- izaberite pogodno mesto za odbranu da služi kao baza za zastavu;
- braniocima je ograničeno kretanje na bazu sa zastavom i prostor oko nje koji je strogo definisan granicama;
- napadači kreću iz svoje baze.

Vremensko ograničenje igre:

.....10 minuta.

Pravila:

- Svi igrači počinju igru iz svoje baze (ili druge za to određene tačke) i ne mogu da napuste bazu dok igra ne počne.
- Branioци ne smeju da napuštaju ograničeni prostor oko svoje zastave.
- Napadači mogu da napadaju sa bilo kog mesta na terenu.
- Igrači koji su pogođeni izlaze iz igre.
- Igrači koji su eliminisani ni na koji način ne smeju ukazivati na lokacije protivničkih igrača.

Cilj:

.....Napadači: ukrasti zastavu i izvući je sa prostora branilaca.

.....Branioци: sprečiti napadače da ukradu zastavu.....

Noćni scenariji na otvorenom terenu

.....Za iskusnije **članove kluba** postoji mogućnost igranja omiljenog scenarija u totalnom mraku (teren nije osvetljen). Igrači na svojim markerima imaju pričvršćene baterijske lampe sa donje strane cevi. Time su takmičari ujedno i skriveni (ako ugase lampe) ali im je ujedno smanjena vidljivost ili mogu da upale lampe što im daje mogućnost da otkriju protivnike ali time i oni sami postaju vidljivi za druge koji čekaju u mraku. Tako da onaj koji izabere najbolju taktiku izlazi kao pobednik. Ova opcija može da se primeni na većinu postojećih scenarija.

Brzo gađanje

Zahtevi:

- više od jednog igrača;
- od 5 do 10 meta.

Pravila:

- Izaberite broj meta (između 5 i 10).
- Igrači gađaju mete što brže mogu ali su ograničeni da jednu metu gađaju samo jednom.
- Sudija meri vreme štopericom.
- Za svaki promašaj dodaje se po jedna sekunda, na konačno vreme.

Cilj:

.....Pogoditi sve mete u najkraćem vremenu.

Nasumično brzo gađanje

Zahtevi:

- više od jednog igrača;
- deset meta, svaka označena brojem;

Pravila:

- Sudija bira metu izvlačenjem karata koje su označene brojevima od jedan do deset.
- Igrač može da gađa samo metu koja je tražena.
- Sudija oglašava drugu metu čim igrač pogodi prvu.
- Sudija meri vreme štopericom.
- Za svaki promašaj dodaje se po jedna sekunda, na konačno vreme.
- Za gađanje pogrešne mete dodaju se po dve sekunde, na konačno vreme.

Cilj:

.....Najkraće vreme.

Long shot

Zahtevi:

- više od jednog igrača;
- jedna meta stavljena na neki predmet najmanje 1m od zemlje;
- meta mora biti nameštena tako da padne kada je pogođena.

Pravila:

- Igrači gađaju metu dok je ne obore na zemlju.
- Sudija broji koliko je gađanja bilo potrebno da se obori meta (uključujući i ono koje je oborilo metu).

Cilj:

.....Oboriti metu sa najmanjim brojem gađanja.

Sledi me

Zahtevi:

- dva igrača;

- više meta.

Pravila:

- Baca se novčić da bi odredili ko će prvi gađati.
- Prvi igrač proziva metu i gađa je.
- Ako je prvi igrač pogodio metu, drugi takođe mora da je pogodi.
- Ako je drugi igrač promašio metu, prvi dobija jedan bod, zatim prvi igrač proziva drugu metu i gađa ponovo.
- Ako prvi igrač promaši metu, uloge se menjaju.

Cilj:

.....Prvi sakupiti 20 bodova.

Snap shot

Zahtevi:

- više od jednog igrača;
- neograničen broj meta.

Pravila:

- Marker ne može biti doveden do nivoa očiju ili na rame.
- Nekoliko meta na različitim daljinama, broj i pozicija zavise od igrača.
- Igrači su ograničeni na onoliko loptica koliko ima meta, i jednu metu mogu gađati samo jednom.
- Za svaki pogodak dodaje se po jedan bod, a za promašaj se oduzima.

Cilj:

Osvojiti najviše bodova.

Dosegnite vrh

Zahtevi:

- više od jednog igrača;
- 10 meta;
 - 3 na maloj udaljenosti (5-7 metara);
 - 4 na srednjoj udaljenosti (10-15 metara);
 - 3 na velikoj udaljenosti (25-30 metara).

Pravila:

- Tri runde gađanja.
- Proći rundu:

- prva runda - minimum 6 od 10;
- druga runda - minimum 7 od 10;
- treća runda - minimum 10 od 10 (igrač završava igru).
- Ako minimum nije postignut igrač ne može da nastavi u sledećoj rundi (diskvalifikovan je).
- Igrači su ograničeni na 10 loptica po rundi.
- Igrači mogu da gađaju samo jednom istu metu po rundi.
- Za svaki pogodak dobija se po jedan bod.

Cilj:

.....Imati najviši rezultat.

Duel jednog igrača

Zahtevi:

- jedna meta;
- jedan igrač.

Pravila:

- Igrač stoji leđima okrenut meti.
- Na komandu sudije igrač počinje da korača od mete, u skladu sa brojanjem sudije.
- Igrač se okreće i gađa metu kada sudija kaže „gađaj”.
- Igraču je dozvoljeno samo jedno gađanje.
- Ako meta nije pogođena runda se ne broji.
- Igrač ima tri šanse (runde).
- Igrač mora biti na sledećim udaljenostima, red nije bitan, bira ga sudija (jedna udaljenost za svaku rundu), sudija određuje tri udaljenosti od pet:
 - 10 koraka,
 - 5 koraka,
 - 3 koraka,
 - 8 koraka i
 - 12 koraka.
- Ako je igrač promašio u sve tri runde, diskvalifikovan je.

Cilj:

.....Pogoditi sve mete u najmanje krugova.