

# PAINBALL



DYNAMICKÝ ADRENALINOVÝ SPORT

ERIK LOYBL

Vážení čtenáři,

Kniha, která se Vám dostává do ruky, je určena především lidem, kteří paintball teprve objevují. Základní ambicí této publikace je snaha o zesumarizování všech dostupných informací ze světa paintballu. Proto v ní najdete jak pojednání o historii tohoto sportu, tak i přesná pravidla.

Tato kniha by také ráda překvapila paintballové matadory svým obsahem, který by chtěl pokrýt celé široké spektrum činností, které se od samotné existence paintballu odvíjí, včetně náležité terminologie.

V neposlední řadě zde je ambice nastínit a sepsat pravidla pro provozování rekreačně komerčního paintballu a nastolit otázky ohledně budoucnosti sportovního paintballu na území ČR.

Zde je na místě zmínit se o lidech, kteří vzniku tohoto díla pomohli velkou měrou. V první řadě to je dlouholetý, ba i víceletý hráč Vladan Marek – člen nejúspěšnějšího českého týmu Troja, který pomohl s korekturou jednotlivých pasáží; dále Martin Čarek – hlavní český rozhodčí, který výrazně ovlivnil sepsání úplných a přesných českých sportovních paintballových pravidel a konečně Roman Činčara, předseda autorova rodného paintballového klubu PGO Olomouc, který zásadní měrou napomohl vzniku této knihy a vždy paintball jako takový podporoval ať už v Olomouci tak i v ČR.

Necht' se Vám, milí čtenáři, čte lehce a s úsměvem.

Věnováno za neochvějnou podporu a trpělivost mé drahé mamince.

V Olomouci, únor 2010  
Erik Loydl

## Obsah

- 1) O paintballu
- 2) Historie paintballu
- 3) Paintballová výbava
  - Značkovače
  - Výňatek ze zákona
  - Roztřídění značkovačů - Pumpy, Semiautomaty, Automaty, Ramping
  - Zásobníky
  - Hnací ústrojí značkovačů
  - Kuličky
  - Masky
  - Chrániče
  - Ostatní výbava
- 4) Rozdělení paintballu
  - Sportovní paintball
    1. Obecné rozdělení sportovního paintballu - Paintball klasický, Xball
    2. Hřiště – typy, systémy, typy pro stavbu
    3. Překážky
    4. Rozhodčí
    5. Obecná pravidla
    6. Trénink
    7. Turnajové systémy
    8. Herní formáty
    9. Turnajová současnost
    10. Paintballové asociace
    11. Budoucnost paintballu
    12. Rozdíl mezi sportovním a military paintballem

- Rekreační paintball
  1. Obecné pojednání - areály, překážky, výbava, pravidla, typy her
  2. Rozvrh komerční paintballové akce (určeno pro výcvik instruktorů) – instruktáž, postřehy, tipy
  3. Hodnocení paintballových areálů
  
- Military paintball
  1. Obecné pojednání, turnaje, pravidla, výzbroj a výstroj
  2. Hardcore military
  3. RAM paintball, FX munice
  
- Airsoft

Přílohy:

- 1) Turnajová pravidla z roku 1998
- 2) Oficiální pravidla České paintballové ligy 2010

# O paintballu

Paintball je moderní, bezkontaktní, kolektivní, adrenalinový sport, jehož ústředním motivem je vyřazení protihráčů ze hry zásahem barevnou kuličkou, vystřelenou ze speciálního značkovače pomocí stlačeného vzduchu nebo rozpínáním kapalného oxidu uhličitého.

Paintball – z angl. *paint* – barva, barvit, *ball* – kulička, míček.

Paintball neboli paintballová kulička (nejčastěji ráže 0,68 palce – 1,727cm) je složena z vnějšího obalu na bázi celuloidu (používá se při výrobě potahovaných tablet -polyetylenglykol) a vnitřního potravinářského barviva s vodou, často s příměsí oleje nebo vosku či mýdlového detergentu - tenzidu. (všechny ingredience jsou netoxické, neleptavé, vodou smyvatelné, biologicky snadno odbouratelné). Při nárazu kuličky na cíl vnější obal praskne a v okolí zásahu se rozteče barvivo. Hráč označený takovýmto zásahem je vyřazen ze hry.

Značkovače ne nepodobné klasickým zbráním mohou v závislosti na typu a způsobu používání zasahovat cíle až na vzdálenost téměř padesáti metrů – tzv. mířený dostřel; přičemž nejdelší možný dostřel činí něco málo kolem sta metrů, výjimečně až stovacetí, záleží na zbrani a na úst'ové rychlosti.

Úst'ová rychlost kuličky je nastavitelná a činí maximálně 300 stop za sekundu = 329,184 km/hod (maximální možná bezpečná rychlost). Z důvodu velké rychlosti kuliček je naprosto nezbytné k bezpečnému provozování paintballu používat zejména celoobličejové atestované masky chránící zrak a sluch hráče (skla v maskách by měla spolehlivě vydržet (jsou atestována) několik zásahů zblízka rychlostí 400 stop za sekundu).

Vzhledem k tomu, že celým tímto sportem se jako červená nit táhne důraz na bezpečnost a bezpečnostní pravidla, byl paintball dle pojišťoven zařazen mezi sporty bezpečnější než například golf či fotbal.

Paintball se dá hrát prakticky kdekoli, přičemž tento prostor musí být pro paintball určený, uzavřený, nejlépe chráněný bezpečnostní sítí.

Počet hráčů by měl být minimálně dva, maximální počet je omezen pouze velikostí daného hřiště. Je to na akci založená hra, ve které je důležitá jak fyzická zdatnost, tak i schopnost přemýšlet a rychle se rozhodovat. Hra může trvat hodiny, ale i pár sekund, záleží jen na typu hřiště a dané hry.

Paintball je hra pro každého, neexistuje zde rozdělení mezi muže a ženy. Hrát může každý, kdo je s to pochopit důležitost bezpečnostních pravidel a jejich dodržování a pochopit samotná pravidla tohoto báječného sportu.

Paintball je hra nanejvýš týmová, nutí hráče mezi sebou komunikovat, vymýšlet strategie ke zdolání soupeře. Má svá přísná a přesná pravidla, rozhodčí, mezinárodní turnaje, profesionální hráče, tréninkové postupy, ale i spoustu bezejmenných příznivců, kteří jednou za čas vyrazí na velké paintballové srazy. Kráse tohoto sportu podlehl již více než patnáct milionů hráčů na celém světě, ročně se vystřelí více než dvacet miliard kuliček a paintballové společenství se stalo velkou sociální skupinou s širokými mezinárodními vazbami, svou vlastní terminologií, a stylem života.

Paintball se stal za více než třicet let své existence sportem *par excellence* a v žádném případě nepodněcuje k nenávisti, lásce k válce a zabíjení, touze někoho zabít, nebo mu ublížit. Paintball naopak významně přispívá při odbourávání nahromaděné agrese a jeho hraní snižuje riziko sociálně – patologických jevů ve společnosti.

# Historie paintballu

Okolo historie paintballu koluje hned několik verzí. Přestože se jedná o mladý sport, jeho počátky jsou zahaleny tajemstvím.

První, asi nejznámější verzí je, že paintball vznikl na americkém západě, kde se původní primitivní značkovače určené pro značení dobytka a stromů daly nalézt v sedesátých letech v prodejně se zemědělským náradím. Uvádí se, že James Dale z USA se stal roku 1970 prvním člověkem, který vyvinul první značkovač. Odtud je již jen krůček k tomu, aby se potkali dva a více cowboys, kteří po sobě z dlouhé chvíle začali pálit barevné, tehdy ještě těžko smyvateľné projektily.

Druhá historka o původu paintballu vypráví o australských honácích ovcí, kteří také začali používat značkovače pro svá ohromná stáda (*skirmisch* – australský název pro paintball).

Poslední teorie o zrození paintballu se opět váže na vynález značkovače, tentokrát pro potřeby kanadských lesníků, kteří tak ze sedla svého koně vytyčovali cestu pro budoucí dopravní tepny v hustých kanadských lesích.

Dalším příběhem o prapředku paintballu je vyprávění o cvičných zbraních (krátkých předovkách) určených pro potřeby armády a bezpečnostních složek (v 19. stol pro simulaci střeleckých soubojů, dnes výcviková metoda s ryze paintballovým vybavením pod názvem *gotcha* ) opět v Americe, jejichž projektily byly voskové a bylo tedy nutné mít těžký kožený kabát a jakýsi pravzor dnešní bezpečnostní paintballové masky.

Ať už je jakákoli teorie správnější než druhá, historickým faktem zůstává, že v květnu roku 1981 se odehrála první „oficiální“ paintballová hra v New Hampshire v USA.



Prvními jmény, které provázejí počátek „sportovního paintballu“ jsou Bob Gumsey – obchodník se sportovními potřebami, Noel Hayes – makléř a Charles Gaines – spisovatel.

Dalším slavným datem je 27. červen téhož roku, kdy se odehrála první soutěž, kde proti sobě stálo dvanáct hráčů se značkovači typu Nelspot 007 vyrobené firmou Nelson paint company. Vítěz údajně vyhrál bez jediného výstřelu. V roce 1982 bylo otevřeno první „komerční“ venkovní hřiště, v Rochesteru, stát New York, USA, za jehož zbudováním a provozováním stál Caleb Strong. Téhož roku Charles Gaines zaregistroval paintball jako National survival game (NSG).

První firmou, zabývající se prodejem produktů pro paintball byla firma PMI (Pursuit Marketing Inc.).

Roku 1983 se odehrálo první NSG národní mistrovství a bylo dotováno částkou 14 000 \$.

Od těchto let se paintball rychle rozrůstá také do Evropy, kde roku 1985 vyrostlo ve Velké Británii první hřiště, a od roku 1990 paintball expanduje prakticky do všech ostatních evropských zemí.

S malým zpožděním se tento nový sport dostává do všech ostatních koutů světa, kde od devadesátých let dochází k velkému růstu zájmu o tento nový adrenalinový sport až po jeho dnešní rekreační (komerční), military, a ryze sportovní podobu. Před nedávnem navíc z výzkumu vyplynulo, že paintball porazil snowboarding a zařadil se na čtvrté místo mezi nejoblíbenějšími alternativními sporty.

Do České republiky tento nový druh zábavy přichází v roce 1992, kdy Boris Brown zahájil provoz prvního paintballového hřiště.

V současnosti na území České republiky můžeme nalézt stovky hřišť, celou řadu klubů a soutěží, od nejmenších

amatérských trojkových lig až po pětkovou, téměř poloprofesionální Českou paintballovou ligu.



*Paintball, jako jeden z mála sportů, je genderově naprosto neutrální.*

## **Paintballová výbava**

### **Paintballové značkovače**

Zbrani se v paintballu říká marker, čili značkovač. Tyto značkovače mají nejčastěji ráži 0,68 a 0,50 palce, existují ale i jiné ráže, v poslední době vzrůstá například obliba krátkých předovek 0,43 a 0,50 palce ráže, především pro simulaci bojů v budovách a na krátké vzdálenosti včetně přebíjení (výcviková metoda bezpečnostních složek). Značkovače jsou v pojetí sportovního a komerčního paintballu spíše sportovním náčiním, naopak v military

paintballu se snaží napodobit existující typy palných zbraní.

Dle zákona patří značkovače do zbraní kategorie D, které nepodléhají registraci a mohou být proto nabývány do vlastnictví a drženy volně i bez zbrojního průkazu či jiného povolení, ovšem jen osobami staršími 18 let, způsobilými k právním úkonům. Mladiství a děti od 10 let mohou používat tyto zbraně jen pod dohledem dospělých osob. Střelba z plynových zbraní s energií do 16 J i palných zbraní typu Flobert s kinetickou energií střely do 7,5 J, paintbalových a airsoftových mechanických zbraní, nemusí bezpodmínečně probíhat jen na schválené střelnici. I tyto zbraně patřící do kategorie D však mohou způsobit vážná zranění na nechráněných částech těla, a to i na vzdálenost mnoha metrů, výkonné mechanické zbraně mohou vážně poranit až na vzdálenost sto i více metrů. Proto je zákonem střelba zakázána na místech, kde by mohl být ohrožen život nebo zdraví osoby nebo způsobena škoda na majetku, pokud se nejedná o použití zbraně k ochraně života, zdraví nebo majetku. Podmínkou pro použití těchto zbraní ke střelbě je tedy zajištění bezpečného prostoru.

V některých státech USA (např. Minnesota) je například zakázáno tyto zbraně (značkovače) veřejně držet, v Německu vlastnictví značkovače podléhá ohlašovací povinnosti.

## **Výňatek ze zákona**

Zákon 119/2002 Sb. o střelných zbraních a střelivu

### **§ 3 - Rozdělení zbraní a střeliva**

(1) Zbraně a střelivo se pro účely tohoto zákona rozdělují na

- a) zakázané zbraně, zakázané střelivo nebo zakázané doplňky zbraní - kategorie A (dále jen "zbraně kategorie A"),
- b) zbraně podléhající povolení - kategorie B (dále jen "zbraně kategorie B"),
- c) zbraně podléhající ohlášení - kategorie C (dále jen "zbraně kategorie C") a
- d) ostatní zbraně - kategorie D (dále jen "zbraně kategorie D"),

e) střelivo do zbraní kategorií A až D, které není zakázané (dále jen "střelivo").

(2) Zbraněmi zařazenými do kategorií A až D se rozumí též hlavní části zbraní, kterých jsou nebo mají být jejich součástí.

(3) V pochybnostech o zařazení typu zbraně nebo střeliva do kategorie podle odstavce 1 rozhoduje Český úřad pro zkoušení zbraní a střeliva (§ 74 odst. 6). 8) Postup Českého úřadu pro zkoušení zbraní a střeliva při zařazování typu zbraně nebo střeliva do kategorie podle odstavce 1 stanoví prováděcí právní předpis.

(4)

## § 7 - Zbraně kategorie D

Zbraněmi kategorie D jsou

- a) historické zbraně,
- b) zbraně jednoranové a dvouranové zkonstruované na principech doutnákových, kolečkových, křesadlových nebo perkusních zámkových systémů,
- c) palné zbraně určené pro střelbu náboji typu flobert s energií střely na ústí hlavně do 7,5 J,
- d) plynové zbraně na vzduchovou kartuš,
- e) **plynové zbraně, u nichž kinetická energie střely na ústí hlavně dosahuje nejvíce 16 J,**
- f) expanzní zbraně a expanzní přístroje,
- g) mechanické zbraně, u nichž je napínací síla větší než 150 N,
- h) znehodnocené zbraně, na kterých byly provedeny takové nevratné úpravy, které znemožňují jejich použití ke střelbě,
- i) zbraně, na kterých byly řezem provedeny takové úpravy, které odkrývají alespoň částečně vnitřní konstrukci zbraně,
- j) neaktivní střelivo a munice a
- k) zbraně neuvedené v kategoriích A až C.

Poznámka: Při převozu značkovačů mimo Českou republiku je dobré si zjistit právní prostředí, do něhož značkovač vezu. Nezapomeňte, že při odbavení na letišti můžete být požádáni, aby jste zcela rozmontovali tlakovou láhev, což v případě splených lahví v podstatě nejde.

V Německu se paintball stal dokonce předvolebním tématem a jednu dobu vážně hrozilo, že paintball na území Německa bude zakázán. Z toho sice sešlo, avšak němečtí paintballisté jsou *de facto* za svůj sport perzekuováni v podobě nesmyslných vyhlášek, omezení,

pokut, poplatků a nečekaných přepadových policejních „zátahů“ na turnajích. Pokud tedy budete cestovat do Německa na nějaký turnaj či jen na výlet se svým značkovačem, vězte, že musíte tuto cestu dopředu nahlásit a že vašemu značkovači může být vstup do Spolkové republiky zapovězen.

Naopak je tomu například v Turecku, kde je paintball nejen oblíben, ale dokonce se dostal na seznam státem podporovaných sportů.

## **Roztřídění značkovačů dle způsobu funkce mechanismu**

**Pump-action marker – tzv. pumpy** : vystřelit kuličku je možno až po natažení posuvného předpažbí - podobně jako u brokovnic-pump. Tento typ značkovače byl vlastně prvním typem značkovače. I přes jeho technické překonání dnešními značkovači se stále těší velké oblibě a dodnes existují soutěže určené přímo pro tzv. pumpy (*pump action league*).



**Semi-auto marker - poloautomaty**: značkovače, které po prvním natažení závěru vystřelí na každé stisknutí spouště jednu kuličku a zároveň se automaticky natáhnou na další střelu, dokud nedojde zásoba hnacího média v tlakové lahvi nebo dokud se nevyprázdní zásobník s kuličkami. Tyto značkovače, ve své době revoluční, jsou nejvíce oblíbeny na rekreačních hřištích, zejména díky

jejich poměru cena/výkon. Jejich velkou výhodou je především snadná údržba a rychlá rozborka a sborka.



**Electronic marker - automaty:** elektropneumatické značkovače, které mají oproti semi-auto značkovačům tzv. elektronickou spoušť. Tato elektronická spoušť umožňuje nastavení prakticky libovolného palebného programu včetně tzv. *full auto*, kdy značkovač střílí na jedno zmáčknutí spouště bez přestání. U těchto značkovačů lze zvolit i mod semi-auto či vybrat z modů tříranných dávek, šestiranných dávek či různých jiných palebných programů. Tyto značkovače jsou jakousi pomyslnou technologickou špičkou a proto je najdeme povětšinou na turnajích v ruce zkušených hráčů. Protože se tyto značkovače za dobu svého vývoje značně zdokonalily, musí se jejich funkce omezovat pravidly.



**Ramping** je funkce v některých elektronických značkovačích, kdy se automaticky změní způsob střelby od polo-automatické až po plně automatickou nebo limitovanou, pokud se mačká spoušť ve stanovené míře. Každá liga má svou definici povoleného rampingu, často s omezením na maximální možný počet kuliček za vteřinu.

**Paintballový zásobník** – tzv *hopper* či *loader* : na každém značkovači je umístěn zásobník na kuličky. Tento zásobník může mít různou velikost, nejčastější je na dvě stě kuliček. Existují hlavní dva druhy zásobníků a to zásobníky obyčejné, kde kuličky padají do hlavně samovolně vlastní vahou a zásobníky elektrické, které pomocí vrtulky kuličky ženou do hlavně. Také existují zásobníky, kde jsou kuličky do hlavně hnány jen s pomocí pružiny (především u předovek a tzv. pump). Existuje ještě jeden typ zásobníku a to zásobník plynový, kdy k pohonu vrtulky slouží část pohonného média, tedy vzduchu nebo CO<sub>2</sub>.



### **Hnací ústrojí značkovače**

Každý značkovač používá pro svou funkci hnací systém. Tento systém pracuje na bázi stlačeného vzduchu nebo rozpínáním kapalného oxidu uhličitého (ve své době existovaly též značkovače poháněné propan butanem nebo nitrogenem). Všechny lahve ať už na vzduch nebo



na oxid, musí být atestované (každá země vyžaduje různý atest) a vybavené funkční pojistkou.

### **Lahve s kapalným oxidem uhličitým**

Existuje nespočet různých druhů CO<sub>2</sub> lahví, které se liší jak materiálem, tak i velikostí a typem ventilu. Starší typy lahví jsou vyrobeny z chrommolybdenu, ty novější, které jsou lehčí a odolnější, z hliníku. Existují však i ocelové lahve. Běžně dostupné velikosti lahví jsou od 9oz do 20oz (1oz = 28,35g). Toto číslo pak udává kolik CO<sub>2</sub> se do lahve vejde. Ventily na lahvích se používají většinou pinové, tzn., že plyn se z lahve začne vypouštět ve chvíli, kdy ji našroubujete na značkovač. Lepší je však použití CO<sub>2</sub> lahve s on/off ventilem, který umožňuje nejen snadné a rychlé odpouštění přebytečného plynu, ale hlavně šetrné vyjmutí lahve ze značkovače, které se, v případě použití lahve s pinem, většinou neobejde bez výměny gumového o-kroužku. Za pokojové teploty se pohybuje tlak v lahvi mezi 58 - 74 atmosférami, samozřejmě při minimálním množství tekutého CO<sub>2</sub>.



Plnění CO<sub>2</sub> lahví se většinou provádí přepouštěním plynu ze “sněhových“ hasicích přístrojů (nejčastěji s náplní 6kg), případně z technických lahví, které mají obvykle obsah od 10 do 50kg (oproti vzduchu se náplň CO<sub>2</sub> počítá vždy na kilogramy a nikoli na litry). Ať již plníme z jakékoli lahve, vždy je třeba mít na paměti, že se musí

jednat o CO<sub>2</sub> technické, tedy v tekutém stavu a tomu musí být přizpůsobena i lahev, která musí mít vždy jehlu - stoupačku, která umožní čerpat CO<sub>2</sub> v tekuté podobě ze spodní části lahve.

K plnění plynu z těchto velkých lahví pak ještě potřebujete redukci, jelikož závity na těchto lahvích nejsou shodné se závitem na originálních lahvích určených pro paintballové značkovače. Redukcí je na trhu celá řada, přičemž základní odlišnost je pouze v tom, zda-li má on/off ventil s odpouštěním zbytkového CO<sub>2</sub> či nikoli.

Před každým plněním se doporučuje lahev podchladit, jelikož obecně platí, že čím více je lahev podchlazená, tím více plynu se do ní vejde. Lahev přitom můžeme podchladit dvěma způsoby. První z nich je nechat lahev přes noc v lednici či mrazáku. Druhý, častěji používaný, funguje na principu napuštění a vypuštění CO<sub>2</sub> z lahve, v důsledku čehož dojde k rychlému a silnému podchlazení.

K naplnění pak stačí našroubovat lahev, kterou jste před tím vypustili a případně podchladili, do redukce a začít plnit. Plnění probíhá tak dlouho, dokud je slyšet plyn natékající do lahve. Jakmile zvuk přestane, je tlak v obou lahvích vyrovnán a lahev je naplněna. Mnoho lidí věří, že když zapomenou ventil včas uzavřít, tak lahev vlivem přeplnění exploduje. Tato vyjímečná situace by mohla nastat pouze v případě, kdy CO<sub>2</sub> naplníte do silně podchlazené (zmražené) lahve, kterou pak následně necháte na přímém slunci či v teple (CO<sub>2</sub> se vlivem tepla rozpíná) a zároveň budete mít špatně a podomácku udělanou pojistku. Pokud však máte na lahvi dobrou pojistku ničeho se bát nemusíte. I přesto se však přeplňování lahví nedoporučuje. Ideální je proto po každém plnění lahev zvážit a přebytečný plyn ihned odpustit. Každá originální lahev s platným atestem má

sice funkční pojistku, avšak v případě jejího selhání by mohlo dojít k úrazu. Pokud chcete mít opravdu jistotu, že lahev nepřeplníte (např. nemáte k dispozici váhu), tak ji vůbec nepodchlazujte, avšak lahev se vám v tomto případě zřejmě nepodaří naplnit na 100% její capacity.

### **Lahve na stlačený vzduch - HPA (High Pressure Air)**

Jak již sám název napovídá, jedná se o médium, které se získává ze vzduchu procesem vysokotlakého stlačení pomocí speciálního vysokotlakého kompresoru, jehož výsledkem je pak naprosto čistý vzduch (nikoli kyslík), stlačený na 3000 nebo 4500psi (206 nebo 310 barů). Mezi výhody tohoto média patří právě čistota a také relativní stálost, díky které je plnění vzduchu do zbraně konstantní a spolehlivé, což se mimo jiné, kladně projevuje na přesnosti střelby. Proto je toto médium ponejvíce užíváno zejména v rychlých, elektropneumatických značkovačích, které se používají při sportovním paintballu a které jsou na typ média obzvláště citlivé. Aby jste lahev mohli vůbec na značkovač namontovat, potřebujete ještě regulátor (u CO2 lahví je to ventil), který se sice většinou dodává již s lahví, ošem není tomu tak vždy.



## Typy vzduchových lahví a regulátorů

Vzduchové lahve, podobně jako CO<sub>2</sub> lahve, se liší typem použitého materiálu a objemem, navíc také provozním tlakem a typem regulátoru, který je však již v mnoha případech součástí lahve. Zde je nutné zdůraznit, že regulátor není to samé jako ventil. U CO<sub>2</sub> lahve plní ventil jen funkci jakési zátky, kdežto regulátor reguluje výstupní tlak z lahve, jelikož mezi vstupním a výstupním tlakem je rozdíl.

Jak již bylo uvedeno, nejčastějšími plnicími (vstupními) tlaky je hodnota 3000 nebo 4500psi, avšak výstupní hodnota se liší v závislosti na typu regulátoru. Podle toho se také regulátory dělí na nízkotlaké, určené pro použití na nízkotlakých zbraních s pevně nastavenou hodnotou okolo 450psi a vysokotlaké, určené pro vysokotlaké zbraně, které mají výstupní tlak nastaven na hodnotu okolo 800psi. Některé kvalitnější regulátory dokonce umožňují nastavení v libovolném rozmezí. Některé regulátory se dodávají rovnou ve dvou verzích v závislosti na hodnotě vstupního tlaku (3000 nebo 4500psi), což lze poznat na rozsahu ukazatele tlaku, který je součástí každého regulátoru.

Samotné lahve se vyrábějí nejčastěji ze dvou materiálů a to z hliníku nebo hliníku v kombinaci s kevlarovými vlákny. Velikosti lahví se pohybují od 48ci (0,8l) až po 91ci (1,5l), přičemž nejpoužívanější jsou lahve s obsahem 68ci (1,1l). Nejdůležitějším faktorem je však rozsah plnění, tedy max. provozní tlak, který můžeme do lahve "nafoukat". V současné době se již hodnota 4500psi stává pomalu standardem, jelikož na sportovních turnajích je plnění tohoto rozsahu poskytováno zcela běžně.

Plnění vzduchových lahví má oproti CO<sub>2</sub> jednu zásadní výhodu, a to, že při plnění není nutné lahev ze zbraně demontovat. Každá vzduchová lahev (regulátor) má totiž

plnicí pin, který stačí nasadit na redukci a plnění, které trvá jen několik málo sekund, může začít. Ať plníte z velkých technických či menších potápěčských lahví, mějte vždy na paměti, že na rozdíl od CO<sub>2</sub> s ubývajícími množstvím klesá zároveň i tlak. Majitelé lahví s max. plnicím tlakem 3000psi, by si měli dávat pozor, aby v případě, kdy organizátor poskytuje i tlak 4500psi, nepřeplnili. Ne vždy totiž musí pojistka fungovat.

### **Paintballové kuličky (značkovací kapsle)**

Hraje se pouze s atestovanými, pro paintball vyrobenými kuličkami nejčastěji ráže 0,68 palce (1,727cm/váha zhruba 3,2g), existují ale i jiné ráže, v poslední době vzrůstá obliba ráže 0,50 palce. Tento atest musí doložit, že kuličky jsou ekologické, netoxické, hypoalergenní, biologicky snadno odbouratelné (degradabilní).

Kuličky se vyrábějí podobně jako klasické kapsle na léky. Kromě vody a potravinářského barviva obsahují celou řadu různých tenzidů, např. polyetylen glykolu, glutaldehydu, glycerolu, sorbitolu apod. Jsou sice i přes svou silně hořkou příchuť prakticky jedlé, přesto nejsou určeny ke konzumaci.

U těchto kuliček je důležitá jejich kvalita, vyjádřená praskavostí či křehkostí v závislosti na teplotě a vlhkosti okolí. Pro skladování kuliček je optimální teplota od 15 do 30 stupňů celsia při relativní vlhkosti vzduchu 40-50%, maximálně 65%.

Pokud je chladno a vzduch je relativně suchý, odpařuje se z pláště kuličky voda – kulička křehne, pokud je naopak vlhko, plášť do sebe vodu absorbuje – kulička měkne. V žádném případě se nedoporučuje nechávat kuličky na

přímém slunci, obzvláště v horkém počasí, stejně jako na mrazu.

V profi týmech můžeme nalézt speciální termoboxy, ve kterých kuličky uchovávají v přesně vypočítané teplotě tak, aby kuličky měly požadovanou praskavost. Na začátek hry si pak hráči do zásobníků dávají křehčí kuličky, které zajistí dobrou praskavost i na délku celého hřiště, v tubách pak pro doplnění mají tvrdší kuličky na kratší vzdálenosti. Platí, že kulička musí být tak akorát tvrdá, aby se rozbila na cíli, přitom ale nesmí být zase moc křehká, aby nepraskala při střelbě ve značkovači. Vyrábějí se ale také jakési cvičné gumové kuličky do tělocvičny – tzv. *reballs*, jejichž výhodou je opakovatelné použití, což z reballů činí velmi rozšířený způsob tréninku. Jejich nevýhodou jsou trochu jiné balistické vlastnosti, než u klasických barevných kuliček, při jejich používání také dochází k většímu opotřebení jak značkovačů, tak i zásobníků. Pro tréninkové účely se také musí snížit úst'ová rychlost reballů (zpravidla na 240-260 fps), jelikož kinetická energie gumových kuliček je při zásahu větší, než u klasických barevných kuliček.

## Paintballové masky

Vzhledem k poměrně vysoké úst'ové rychlosti je naprosto nezbytné mít při hře masku chránící především zrak, tvář, ale i sluch hráče. Tyto masky musí být vyrobeny speciálně pro paintball a jejich sklo musí být atestováno. Výrobci uvádějí, že toto sklo vydrží několik ran ze vzdálenosti deseti centimetrů rychlostí 400 stop za vteřinu. Přesto ale doporučují, aby po každém přímém zásahu ze vzdálenosti menší než deset metrů bylo toto sklo vyměněno, což ovšem v praxi nejde prakticky dodržet a jde tak zřejmě jen o právní kličku. Tato ochranná skla nesmí být prasknutá ani jinak viditelně poškozená.



## Paintballové chrániče

Jsou chrániče pod svrchním oblečením hráče. Mezi tyto chrániče můžeme zařadit především loketní a kolenní chrániče, dále pak speciální polstrované kraťasy chránící oblast rozkroku a boků, chránič na krk a rukavice. Tyto chrániče jsou vzhledem k povaze sportovního paintballu

prakticky nezbytné, navíc hráčům „pomáhají“ ve smyslu odražených kuliček.

## **Ostatní výbava**

Zde patří zejména pás s tubami na kuličky, různé čelenky, šátky nebo čepice, někteří hráči s sebou na hřiště berou i čištění do hlavně. Výbava pro military paintball se přibližuje opravdové výbavě příslušníků armády (taktické vesty, maskáče, barety, helmy, apod.). Pro military paintball je vyrobeno také množství zajímavých doplňků, mezi něž například patří i paintballové granáty, různé napodobeniny rotačních kulometů, zaměřovačů apod.

*„Prosím tě, proč jsou ty skupiny rozlosovány zrovna takhle??“ „Proč prší??“ –Petr Kuta.*



# Typy paintballu

V současné době lze rozdělit paintball na tři kategorie dle typu her a herního stylu.

- 1) **Paintball sportovní**
- 2) **Paintball rekreační (komerční)**
- 3) **Military paintball**



## 1) **Paintball sportovní (závodní)** – též *speedball*, *xball*

Sportovní paintball obecně vychází z teze o soupeření dvou týmů za stejných podmínek na zrcadlově souměrném hřišti, během časového limitu, pod dohledem rozhodčích, za přesně specifikovaných pravidel tak, aby bylo možno turnajovým systémem zjistit, kdo je nejlepší.

Hraje se obvykle na rovném travnatém povrchu (možno též použít speciální umělý povrch – tzv. turf ) o rozměrech zhruba 38 krát 46 metrů, které odpovídají Xballovému hřišti (paintballové hřiště bývá užší). Na

tomto povrchu jsou symetricky rozmístěny nafukovací překážky o daném počtu, typu a velikosti ( obvykle od 25 do 55 překážek). Tyto parametry odpovídají dnes již zaběhnutému systému, kde proti sobě stojí pět a pět hráčů. Existují však i turnaje v trojkovém, sedmičkovém, ale i třináctkovém formátu – jejichž parametry jsou přímo úměrné počtu hráčů.

Každý hráč může mít pouze jeden značkovač, výměna výstroje je možná pouze mezi hrajícími nevyřazenými hráči.

Hráči startují na povel hlavního rozhodčího vždy ze středu své losem nebo dohodou vybrané strany z tzv. *base* (báze - tvořené buďto překážkou, nebo speciální ohradou), hlavně jejich značkovačů se musí při startu této báze dotýkat. Prostor (většinou chráněný ) za bází, kam se hráči po zásahu (nebo penaltě – viz níže) musí odebrat, se nazývá *deadbox*. Cílem hry je dosáhnout soupeřovy vlajky a v časovém limitu ji přinést ke své vlastní. Hráč, který je označován během hry, (zásah platí kamkoliv do hráče, jeho výstroje a výzbroje, která se jej dotýká, platí i odražená střela, pokud nechá barevnou stopu) je vyřazen, a musí se neprodleně a potichu odebrat do tzv. *deadboxu*, (což je prostor pro vyřazené hráče) kde vyčká na povel rozhodčího, který ukončuje hru. Časový limit pro jednu hru je obvykle pět minut.

V současné době lze sportovní paintball rozdělit na dva typy, a to na *klasický paintball* a tzv. *xball*.

**Klasický paintball** – vlastně první „zlatý“ sportovní typ paintballu vychází z výše uvedených podmínek, přičemž je důležité, že jediný, kdo může na hřišti komunikovat, jsou pouze nevyřazení hráči, dále pak je zakázáno napovídat zpoza sítě. Turnajový systém spočívá tom, že

každý tým poměří své síly postupně se všemi ostatními (systém *round robin*) v dané kategorii, přičemž za každý zápas získá určitý počet bodů (za vítězství, držení vlajky, vypršení časového limitu) plus tzv. technické body (počet vyřazených protihráčů mínus vyřazení spoluhráči). Po odehrání všech zápasů vítězí tým, jenž dosáhl nejlepšího bodového skóre. Systém her záleží v podstatě vždy jen na počtu týmů. Pokud jich je víc, jsou rozděleny do základních skupin, z nichž určitý počet postupuje do semifinálové, případně rovnou finálové skupiny. Hřiště pro klasický paintball bývá užší než Xballové, obvykle 50 krát 20 metrů.

**Xball** – nejmodernější a nejrychlejší typ sportovního paintballu udávající tón současné i budoucí paintballové turnajové scéně. Tento typ paintballu bývá právem považován za jakousi nejvyšší „ligu“. Základním rozdílem je, že mimo herní prostor (v přesně stanovených zónách) stojí tzv. koučové, kteří hráčům během hry mohou napovídat a koordinovat je, což hru podstatně zrychluje. Dále se pak mohou zapojit do nápovědy či fandění i diváci, vlastně kdokoli, krom vyřazených hráčů. Další důležitý rozdíl je v tom, že dva týmy hrají proti sobě hned několik her na určitý počet vítězných bodů, tzv. gólů, přičemž časová dotace na tento zápas činí obvykle patnáct až dvacet minut čistého herního času. Hra tedy končí např. vítězstvím 5:3 po dvanácti minutách (při hře na pět vítězných bodů), nebo i 4:3 po vypršení patnáctiminutového časového limitu. Pokud dojde k tomu, že po vypršení časového limitu mají oba týmy shodně bodů, bývá nastaven přesčas, kde první bod (*golden goal*) znamená vítězství. Posledním rozdílem je, že není třeba přinést soupeřovu vlajku – stačí dobýt (dotknout se) soupeřovu bázi – tzv. *touch the base* systém. Na velkých turnajích je tento systém ošetřen tak, že u startovací

překážky je umístěn tzv. *buzzer* – spínač, který zvukově oznamuje konec hry a zároveň zastaví časomíru. Stejně tak ovšem hru může ukončit i vhození ručníku koučem do hřiště. Mezi každou jednotlivou hrou mají hráči určitý čas – tzv. *pit stop* (obvykle dvě minuty – které se nezapočítávají do herního času) na přípravu (doplnění kuliček, odstranění starých zásahů, apod.) do další hry. Turnajový systém obvykle vychází z klasického play off (základní skupiny jsou rozděleny losem), kde pouze vítěz postupuje dále.

## **Bezpečnostní prvky na turnajích**

Při pořádání turnajů musí organizátor mít vždy na zřeteli především bezpečnost. Kromě pravidel ohledně značkování a nošení bezpečnostních návleků viz. níže, hraje důležitou roli také výběr lokace, kde se bude turnaj odehrávat.

Tento prostor by měl být ohraničen tak, aby nemohlo dojít k náhodnému zásahu diváků či kolemjdoucích. **Vzhledem k možnému dostřelu značkovačů je důležité tento prostor obehnat bezpečnostní sítí vysokou nejméně čtyři metry.** Také je nezbytné vymezit prostor, kde se diváci mohou dívat na hru. V každém případě musí být herní plocha a zázemí pro hráče oddělena od prostoru pro diváky. Tento prostor (nejlépe koridor) je nejvýhodnější umístit hned podél sítě (avšak ne tak, aby se lidé mohli této síti dotýkat), a zároveň zamezit přístup do míst, kde mohou padat zbloudilé kuličky, což je nejčastěji prostor dvacet metrů za kratší stranou hřiště (toto se dá řešit i vyšší sítí).

Také povrch musí být kvalitní, resp. takový, aby hráčům nebyl nebezpečný, tzn. bez kamení, prohlubní či výmolů. Při upevňování sítí k věžím nebo tyčím musí organizátor myslet i na nepřízeň počasí a fakt, že silný vítr může síť nebo nosné věže strhnout. Tomu se dá vyhnout tak, že především pevně ukotví nosné věže nebo tyče, a dále pak přípevněním sítě k zemi tzv. *peřinkovým (obloučkovým) systémem* plus podpurnými tyčemi tzv. *stojnami*. Síť a nosné lano nesmí být v žádném případě vypnuté, naopak musí ve větru fungovat podobně jako plachta na lodi, tzn., že se musí prohnut a jednotlivé obloučky sítě musí lámat vítr. V případě extrémního počasí, zejména silného větru, je pak lepší daný turnaj odvolat či přerušit. Vzhledem k faktu, že turnaje se hrají i v dešti, musí mít každý tým k dispozici zastřešený prostor na přípravu do hry.

Na turnajích se také setkáváme s problémem, co s již použitými kuličkami. Nejlepší je samozřejmě je shrabat a vyhodit, jelikož i přes biologickou nezávadnost se dá říct, že v jistém velkém množství a koncentraci může barvivo tzv. spálit trávník. Tyto spálené kusy trávy se obnoví zhruba až za rok (jinak je nutné spálenou trávu s hlinou vyhrabat, navézt novou hlinu a znovu osít). Ze zkušenosti vyplývá, že největší množství kuliček se nachází v koncových částech hřiště, tudíž je dostačující shrabat tato místa. Dalším problémem jsou kaluže barvy nacházející se pod a na překážkách. Toto je nejlepší ošetřit průběžným stíráním barvy z překážek do nějakých nádob. Tímto zabráníme spálení trávy a zároveň pomůžeme hře samotné, neboť hráči se při kontaktu s překážkou nezabarví a tudíž jim nehrozí v podstatě neplatné vyloučení pro zásah. Nejlepší je celé hřiště po turnaji spláchnout vodou. To rozzředí všechny kaluže barvy a zároveň znehodnotí zbylé kuličky tak, že se

stanou pro děti bezcenné. Děti jsou totiž tím největším rizikem pro každého pořadatele paintballových turnajů z toho důvodu, že neodolají kráse kuliček a začnou je okamžitě sbírat, což posléze vede k tomu, že obydlí, nacházející se kolem hřiště mohou inkasovat několik zásahů do svých fasád, což rozhodně jejich obyvatele pro paintball nenadchne. Marné je pak vysvětlení, že stačí, aby párkrát zapršelo a barva zmizí.

## **Paintballové závodní překážky**

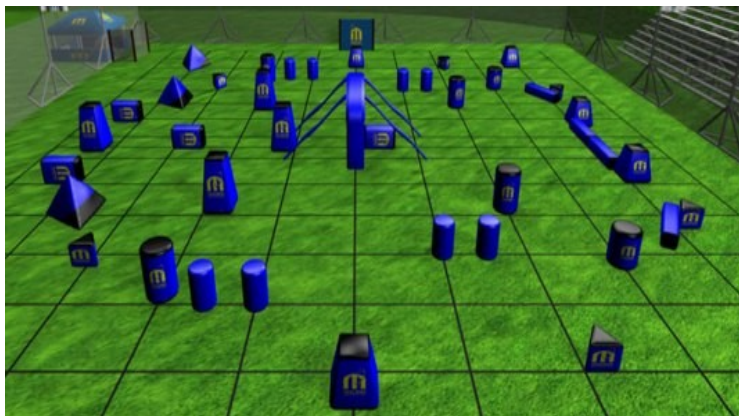
Na závodních hřištích najdeme speciální nafukovací překážky, různých typů a velikostí. Jejich počet a typ se pomalu ale jistě začíná standardizovat. K jejich zakotvení se používají nejčastěji hřebíky, v poslední době se ale od hřebíků nejen z bezpečnostních důvodů ustupuje a na jejich místo nastupují tzv. *waterbacks* – což není nic jiného, než že se do překážek napustí část vody, která překážku drží na místě. Také se můžeme setkat s ukotvením pomocí vodou napuštěných pet lahví, které ale nezajistí stabilitu překážek v nepříznivém počasí a jsou vhodné spíše do tělocvičny.

## **Příklady závodních překážek**

Cylinder (*Cylinder*), Kostka (*Brick*), Pyramida (*Dorito*), Náhrobek (*Tombstone*), Had (*Snake, giant beam*), Válec (*Can* nebo *Stand up*), Položený válec (*Rollie*), Stromy (*Trees*), Emko (*Millennium*), *Temple* nebo *Aztek, Maya temple, Cake, Half moon, X, Wing, Cone, Carwash, Dollhouse*, atd.

Při samotném umístění překážek postupujeme následovně. Nejprve vytvoříme z pásky nebo provázku

obvodový obdélník, který rozparcelujeme nataženými provázky na menší obdélníčky tak, aby kopírovaly plán hřiště (*field layout*). Poté začneme umísťovat překážky do pozic. Při umísťování překážek je důležité dbát na přesnost a způsob usazení, tzn., že břicho překážky, nikoli její základna musí korespondovat s provázkem. Nakonec vizuálně zkontrolujeme, zda jsou jednotlivé linie zrcadlově souměrné a odstraníme provázky. Na závěr umísťíme startovací překážky. Na internetu je k mání celá řada již vytvořených plánů hřiště, dokonce i programy na jeho vytvoření (*paintball field builder*), ve kterých stačí zadat počet a typ překážek a vytvořit tak zcela nový plán. Při vytváření hřiště musí být dodrženo pravidlo zrcadlové souměrnosti.



*Millennium series má na svých stránkách k dispozici i 3D model hřiště.*

## Rozhodčí

Každý rozhodčí na hřišti a případně i mimo něj má svou funkci. Nejvyšším arbitrem je tzv. **Ultimátní rozhodčí** (*Ultimate marshall*) – tento rozhodčí nemusí být na hřišti

fyzicky přítomen, je spíše jen jakousi poslední rozhodovací instancí v případech, kdy kapitán příslušného týmu nesouhlasí s rozhodnutím hlavního rozhodčího a žádá konzultaci s ultimátním rozhodčím. Tento rozhodčí drží nad turnajem patronát a může jím být pouze velice zkušený rozhočí s dlouhou praxí a zkušenostmi.

**Hlavní rozhodčí** (*Head marshall*) – hlavní rozhodčí každého hřiště, má na starosti koordinaci ostatních rozhodčích a zapisování výsledků, rozhoduje sporné situace, začíná a končí hru. Pokud není ustaven post ultimátního rozhodčího (který bývá zpravidla jen na opravdu velkých mezinárodních turnajích), hlavní rozhodčí má vždy konečné slovo.

**Chrono rozhodčí** (*Chrono marshall*) – má na starosti značkovače a jejich kontrolu buďto před hřištěm nebo i na něm.

**Vlajkový rozhodčí** – (*Base marshall*) – tento rozhodčí má na starosti kontrolu výstroje týmů nastupujících do hry, často také kontroluje značkovače, hlídá, aby na každém startu byly vlajky, oznamuje hl. rozhodčímu přerušeni časomíry a konečně kontroluje hráče, kteří položili vlajku.

**Čároví rozhodčí** – (*Line marshall*) - stojí podél hřiště, kontrolují hru zvnějšku, ale mohou také vstoupit do hřiště. Při startu kontrolují, zda se hráči dotýkají báze. Při položení vlajky kontrolují ostatní nevyřazené hráče.

**Ležící rozhodčí** – (*Field marshall*) – obdoba čárového rozhodčího, kontrolují hru zvnitřku hřiště.

**Vstupní rozhodčí** – (*Door marshall*) – obdoba vlajkového rozhodčího, kontrolují hráče při vstupu do hřiště (Identifikační karty, výstroj atd.), zejména pak dbají na to, aby nikdo nevstoupil předčasně do hřiště – zejména sběrači tub, a zároveň aby z hřiště hráči odcházeli s navlečeným bezpečnostním návlekiem.



Na velkých mezinárodních turnajích existují také rozhodčí, kteří kontrolují identifikační karty mimo hřiště, hlídají areál a zejména zázemí týmů, časový rozpis turnaje, zapisování výsledků na tzv. *scoreboard* (což je digitální informační cedule s časomírou, body a názvy týmů), stěelbu mimo vyhrazený prostor apod. Často bývají nahrazeni profesionální hlídací službou nebo lidmi pověřenými organizátorem.



*Před každým turnajem probíhá schůzka rozhodčích. Na snímku pan Ulrich Stahr – hlavní arbitř nejvyšších evropských soutěží.*

## **Obecná pravidla sportovního paintballu**

Sportovní pravidla obecně vycházejí z předpokladu, že každý hráč si je vědom každého zásahu a je povinen okamžitě a mlčky opustit po zásahu hrací plochu. Jen barevný (nejlépe barevná skvrna a kousky roztráštěné skořápky, ale může být i jednotlivě) zásah se počítá za platný.

Navíc je každý hráč odpovědný za své vybavení (především úst'ová rychlost). Těmto premisám odpovídají i tzv. tresty na hřišti. Na dodržování pravidel dohlíží rozhodčí – zpravidla jich je tolik, co hráčů, někdy méně.

Zásah platí kamkoli do výzbroje a výstroje hráče, např. do masky, nohy, ruky, ale i třeba přímo do hlavně značkovače, nebo jen třebas do špuntu od kopačky. Pokud rozhodčí uvidí, že hráč dostal zásah, signalizuje rukou a zvoláním „out“.

Pokud je zřejmé, že hráč i nadále po zásahu pokračuje ve hře, rozhodčí opět zvolá *out* plus tzv. *one for one* – což je penalta, při které rozhodčí outuje jak zasaženého hráče, tak i jeho nejbližšího (není úplně pravidlem) spoluhráče.

Pokud navíc tento zasažený hráč evidentně pokračuje ve hře – tzv. *playing on* a třeba ještě vyřadí některého protihráče, pak může inkasovat penaltu *two for one*, kdy s outovaným hráčem rozhodčí „vyhodí“ dva jeho hrající spoluhráče. Další variantou *two for one* je tzv. *running through* - to je chvíle, kdy se hráč téměř ihned po zásahu rozběhne hřištěm zakončit hru a znemožnit tak v rychlosti rozhodčím správné posouzení situace.

Nejvyšší trest na hřišti je *three for one* – za tzv. *wiping* – který hráč dostane za úmyslné utření zásahu, stejně tak za neúmyslné (častá chyba nováčků, kteří si zásah na hlavě kontrolují stěrem rukou, profesionálové naopak stírají při klasických herních pohybech).

Za nesportovní chování, či opakované hrubé porušení pravidel může hráč nebo celý jeho tým dostat i tzv. *ban* – což je zákaz startu na jakémkoli dalším utkání daného turnaje, nebo i více turnajů.

Existuje však i druhá varianta pravidel, která rozděluje zásahy na *obvious hits* a *unobvious hits* – tedy zřejmé a nezřejmé zásahy. Zřejmé zásahy jsou ty, které si hráč může zkontrolovat sám. Nezřejmé zásahy jsou ty, které

hráč zkontrolovat nemůže (např. do zad, části hrudníku, kde nejde vidět skrze masku, resp. chránič úst a nosu) a musí si volat (*check me!*) rozhodčího ke kontrole. Tomu odpovídají i penalty, které jsou u zřejmých zásahů stejné, u nezřejmých méně přísné na rozdíl od první varianty.

Další kapitolou pravidel jsou značkovače, které také podléhají přísným pravidlům. Jelikož se značkovače za dobu existence paintballu znatelně zrychlily, zelektronizovaly a zpřesnily, je nezbytné mít pro ně jasná pravidla tak, aby byla naplněna teze o soupeření za stejných podmínek. Jedná se zejména o ústřelovou rychlost, která může činit maximálně oněch výše zmíněných 300 stop za vteřinu – toto se měří speciálním radarem - chronografem, který pracuje na principu tzv. Dopplerova efektu.

Dalším důležitým aspektem je také kadence jednotlivých značkovačů – také měřena radarem. V současné době (nebylo tomu tak vždy) je tato kadence stanovena na deset kuliček za vteřinu, ovšem záleží opět pouze na organizátorovi daného turnaje.

Obecně platí pravidlo semiautomatické palby – což znamená jedno zmáčknutí - tzv. cyklus (zmáčknutí plus povolení) spouště = jeden výstřel (pokud je výstřelů více, jedná se o tzv. nepovolený *double trigger*) - ovšem postupem času se do sportovního paintballu dostal prvek tzv. *rampingu*. *Ramping* znamená zvýšení kadence při dodržení jistého intervalu mačkání spouště. Tzn., že pokud má hráč např. mezi čtvrtým, pátým a šestým úderem spouště jistou minimální časovou prodlevu, jeho značkovač začne takzvaně rampovat (přidávat kuličky) až do povoleného a nastaveného limitu, v tomto případě až na deset kuliček za vteřinu.

Neméně důležitou kapitolou je tzv. *bouncing*, který by se dal popsat asi jako citlivost spouště. Tyto spouště jsou

vyrobeny na bázi elektromagnetu tak, aby zajistily co nejrychlejší pohyb spouště – tedy i rychlost střelby. Značkovač v žádném případě nesmí vystřelit sám od sebe (např. prudkým trhnutím či plácnutím), je nutné zmáčknout spoušť.

Zkušený rozhodčí tak dokáže na této *bouncující* spoušti odhalit tzv. *sweet pot*, což je chvíle, kdy se spoušť dostane do polohy, kdy se spustí elektromagnetická spoušť samovolně a zbraň tak na jedno zmáčknutí vystřelí i pět kuliček, někdy se stane plně automatickou (tzv. *full auto*), což je samozřejmě nepřipustné.

Poslední, někdy sledovanou vlastností značkovačů je nutnost okamžitého ukončení střelby (tzv. *runaway trigger*) po posledním zmáčknutí spouště (i když značkovač začne rampovat, musí po ukončení mačkání spouště okamžitě přestat značkovat – povolena bývá zpravidla jen jedna kulička navíc).

Z výše uvedených důvodů existují na turnajích tzv. chrono rozhodčí, kteří kontrolují každý značkovač, který vstupuje do hry. Pokud shledají, že tento značkovač porušuje pravidla, mohou ho označit za tzv. *illegal gun* nebo také *hot gun*, a nepustit jej do hry, nebo do turnaje jako takového.

Záleží opět pouze na organizátorovi daného turnaje, jakým způsobem bude penalizovat a kontrolovat vlastnosti značkovačů, což by měl vždy dát napřed vědět.



*„Hot gun“ – rozhodčí speciálním radarem měří rychlost i kadenci značkovačů.*

Neméně důležitou kapitolou pravidel je bezpečnost. Hráči a vlastně vůbec všichni na turnaji jsou povinni nosit ochranné návleky mimo hřiště na značkovačích, mohou střílet pouze v prostorách k tomu určených a to pouze s nasazenou ochrannou maskou. Dále pak je zakázáno sbírat během hry kuličky ze země, stejně tak jako se byt' jen dotknout protihráče. Hráči si sundávají ochranné návleky na hřišti pouze na pokyn rozhodčích. Hráč, který dostane zásah je povinen si dát jednu ruku na hlavu a okamžitě se beze slov odebrat do deadboxu. Pokud je jednou hráč označen za zasaženého, nebo se tak sám byt' jen na chvíli projevuje, nesmí se již vrátit do hry – zde existuje výjimka, kdy pouze rozhodčí ve vyjimečných situacích může vrátit zasaženého do hry (například při soustřelu dvou hráčů, kdy byl evidentně jeden zasažen dříve)

Existují i zvláštní pravidla, která ošetřují situace o kterých se výše uvedená nezmiňují.

Pokud třeba hráč vybízí rozhodčího, aby zkontroloval protihráče, aby tak zjistil jeho pozici nebo jen odvedl pozornost rozhodčího, může být vyřazen. Pokud volá

rozhodčího pro kontrolu zásahu na místě, které si může zkontrolovat sám, může být vyřazen.

*Dead man walking* – hráč, který sice označován není, ale chová se jako by byl. Tento krajně nesportovní přístup je taktéž penalizován.

*Při striktním výkladu moderních pravidel a zejména toho, aby hráč po vyřazení okamžitě položil svou ruku na hlavu a odešel z hřiště, dojdeme k tomu, že **dead man walking** nemůže být zakázán. Ke konci hry se totiž může stát, že bude např. hrát pět hráčů na jednoho, což v praxi vypadá tak, že několik z nich se pomalu, jakoby opravdu nehráli, přibližují skryti za překážkami k poslednímu soupeři a je logické, že toto nemůže být považováno za **dead man walk**. Je také nezbytné, aby vyřazení hráči striktně dodržovali pravidlo o položené ruce na hlavě.*

Nápověda z *deadboxu* či zpoza sítě – taktéž penalizována.

*Re-entering the field* – jakýkoli úmyslný herní projev po platném vyřazení. Zde patří zejména opětovně se vrácení do hry, ale také cokoli tomu podobné, např. že se hráč při zasažení chvíli chová jako zasažen (skloní značkovač, přestane hrát), nicméně ještě v poslední chvíli po protihráči vystřelí. Za toto může hráč inkasovat i *ban* – tedy vyloučení do konce turnaje.

*Too many players on field* – jak již název napovídá, jedná se o přespočet hráčů nastupujících do hry, k čemuž může dojít zejména v týmech, kde se střídá více hráčů a dojde ke zmatkům při vstupu na hřiště.

Také se může stát, že na hřišti zůstane poslední hráč a rozhodčí na něm naleznou zásah. Jelikož již nelze dát penaltu *one for one* (zbyl jen jeden hráč), tým daného hráče automaticky prohrává v plném počtu bodů, pokud není ustaveno jinak (např. tzv. technická výhra – místo jednoho vyřazeného rozhodčí jakoby „oživí“ jednoho protihráče – který vyhrává).

*Overshooting* – taktéž krajně nesportovní chování, které znamená, že hráč úmyslně značkuje protihráče více, než je nezbytné.

*Refshooting* – obměna výše uvedeného, avšak tentokrát se jedná o úmyslné značkování rozhodčích.

Sprostá slova a symboly na hřiště také nepatří, stejně tak jako projevy rasové a jakékoli jiné nesnášenlivosti.

Maximální kadence se udává v počtu kuliček za vteřinu a zapisuje se jako 10 bps (balls per second).

Maximální rychlost kuliček u ústí hlavně se udává ve stopách za vteřinu a zapisuje se jako 300 fps (feet per second).

Protože paintball prošel již poměrně velkým vývojovým skokem, prošly změnou i pravidla. Zde je několik pravidel, jichž se na turnajích kdysi užívalo.

*Freeze* – zamrznutí hry, zpravidla do doby než rozhodčí posoudí danou situaci

*No battle pack* – Pravidlo o limitované munici do hry, které se používalo pro vyrovnání sil mezi dobře vybavenými týmy a začátečníky, navíc mělo mít ekonomický efekt.

*Neutral* – Hráč označený za neutrála (nejčastěji kvůli kontrole zásahu) , se neúčastní hry, stejně tak na něj nesmí být stříleno soupeřem a ani se k němu nesmí soupeř výrazně přiblížit.

V příloze této publikace jsou pro porovnání uvedena i turnajová pravidla z devadesátých let.

*„ Nejlepší turnaj je ten, který právě skončil“ - Aleš Pospíšil.*

## **Trénink paintballových dovedností**

Každý tým, který touží po zlepšení, musí pravidelně trénovat, ať už s rebally v tělocvičně, tak i s klasickými kuličkami. Technik, jak trénovat je celá řada a každý tým má jiný systém trénování. Obecně bychom ale mohli tyto techniky rozdělit do zhruba tří skupin a to:

### ① **Trénink fyzické připravenosti a pohybových dovedností**

Zde patří zejména kvalitní rozcvička, zaměřující se na protažení těla a partií namáhaných v paintballu nejvíce. Dále pak techniky doběhu a doskoku za překážku, jak se vyvarovat úrazů, apod.

### ② **Osobní techniky hráče**

Střelecké techniky, držení značkovače, kombinace střelení a pohybu, doplňování kuliček při střelbě, střelba na terč, střelba jeden na jednoho, trénink na překážkách, specifika jednotlivých překážek, trénink jednotlivých částí hry (start a rozběh, dosažení překážky, postup)

### ③ **Týmová spolupráce**

Zde bychom mohli zařadit nácvik modelových situací, komunikaci, načtení hřiště, označení překážek, týmový postup, hra samotná, apod.

## **Turnajové systémy (*game schedule*)**

Nejčastěji se turnaj hraje systémem *round robin* – každý s každým, nebo *play off*, případně kombinací obou systémů.

Někdy se hraje na dvě a více skupin (opět každý s každým), z nichž postupuje do postupového kola (tzv. *best of three*, *best of four*, atd.) vždy jen určitý počet týmů



(dle bodového skóre), které opět sehrají mezi sebou zápasy každý s každým (třeba i na více vítězných) nebo již jen systémem play off.

Obecně platí, že pro paintball je typický systém *round robin*, zatímco pro Xball je to *play off* systém, zpravidla doplněný o postupové skupiny.

Záleží vždy jen na organizátorovi daného turnaje a na počtu týmů v jednotlivých divizích, resp. kategoriích.

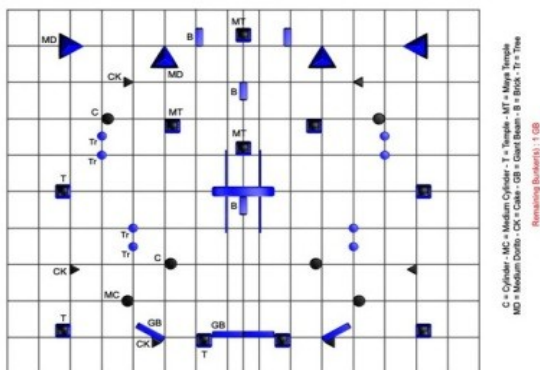
Každý turnaj se také zpravidla také dělí na kategorie či tzv. divize, seřazené od vyšších po nejnižší.

Existuje také tzv. *Campaing cup* - což je liga, kde existují v daných divizích postupová/ sestupová pravidla, takže tým, začínající hrát, se musí do vyšších divizí probojovat (za určitých okolností se dá ale tento tzv. *spot* koupit).

Takovým nepsaným pravidlem bývá, že každý tým by měl odehrát v rámci turnaje minimálně osm zápasů, finalisté se ale mohou dostat až třeba na dvacet zápasů za den (jde o to, aby byl turnaj, resp. jeden turnajový den, fyzicky odehratelný, nebo na druhou stranu ekonomicky přijatelný – za své startovné si své odehrají).

V poslední době se staly na turnajích populárními také jakési miniturnaje jeden na jednoho – tzv. *one on one competition (contest)*, které se hrají nejčastěji na dva vítězné klasickým playoff systémem. Někdy může být toto klání provedeno i formou Xballu, tzn. že hráčům se může napovídat zpoza sítě. Časový limit je obvykle kratší, např. dvě minuty.

Před každým turnajem by měl organizátor zveřejnit (záleží ovšem na daném turnaji - někdy to tak být nemusí), jak bude rozestavěno hřiště – *field layout* -(velké ligy dávají k dispozici i virtuální 3D model) a v přesně stanovených hodinách umožnit hráčům tzv. *field walking* – což je jakési načtení si hřiště, dokonce se můžeme setkat i s možností si na daném hřišti tréninkově zahrát v předem určeném čase.



Field layout – plán hřiště (46x38 metrů).

Na internetu je k mání celá řada programů, sloužících k rozpočítání her přesně na počet týmů, někdy i s časovým rozpisem (*game schedule program*).

## Herní formáty

Na turnajích se můžeme setkat s termínem herní formát. Formát určuje především počet hráčů a také různá pravidla. Dnes jsou nejobvyklejší trojkové (tři hráči v týmu), pětkové a sedmičkové formáty, avšak v osmdesátých letech, kdy turnaje probíhali především v lese, tvořilo týmy deset, patnáct, někdy i dvacet hráčů.

### Capture the flag – (dobyj vlajku)

Nejčastější turnajový formát, cílem hry je ukořistit soupeřovu vlajku, umístěnou na startu, a donést ji ke svému startovišti.

## **Centerflag – (středová vlajka)**

Dvě vlajky na startovištích jsou nahrazeny jednou vlajkou středovou. Pro dosažení vítězství je třeba donést tuto vlajku na své startoviště.

## **Xball formát**

Xballový formát je v pojetí americkém odlišný od evropského. Zatímco v Americe se hraje na středovou vlajku (center flag), v Evropě zpravidla musí hráč dobýt soupeřovu bázi – tzv. *touch the base* systém. Dva týmy proti sobě hrají hned několik utkání v předem stanoveném herním čase. „Starý“ Xball formát se hrál i na padesát minut herního času, rozděleného na dvě poloviny.

## **Xball light**

Prakticky totožný s Xballem, ovšem časová dotace na jeden zápas činí patnáct minut.

## **Millennium formáty**

Na nejvyšší evropské soutěži se dnes hraje ve dvou formátech které odpovídají rozdělení paintballu na klasický paintball (M5 formát) a Xball (M7 formát).

## **M5 formát**

Vychází z klasických paintballových pravidel – viz. níže.

## **M7 formát**

M7 formát vychází ze staršího formátu, tzv. *Xball lite*. Poprvé byl představen v roce 2006 a za krátkou dobu se stal plnohodnotným, obecně uznávaným herním formátem. Jeho cílem bylo snížit množství vystřelených kuliček a odehrání více zápasů na jedno hřiště za den. Skórování (počet vítězných) a herní časy (doba zápasu) je možné nastavit pro každou divizi. Ostatní pravidla jsou

shodná s M5 pravidly, z čehož je patrné rozdělení paintballu na klasický paintball a jeho nastavbu – Xball.

Hozením mince se určí strany, ze kterých týmy startují, poté se strany mění po třech hrách. Jeden zápas trvá 15 minut. Stop čas byl původně tři minuty (2006), od roku 2007 jsou to minuty dvě. Vítězí tým, který dosáhne pěti bodů. Pokud po skončení herního času mají oba týmy shodně bodů, nastavuje se přesčas 5 minut. Vítězí tým, který v tomto přesčase dosáhne bodu (golden goal) – pravidlo náhlé smrti. Pokud tohoto bodu nedosáhne ani jeden tým, rozhodne o vítězi zápas jeden na jednoho. *Break time* (pauza mezi hrami) – další hra může začít nejdříve za dvě minuty po skončení hry předchozí. Pokud týmy teprve začínají hrát, je čas na přípravu do první hry stanoven na pět minut.

Góly jsou uznány za :

- 1) Stisk bzučáku - spínače (*buzzer*) nevyřazeným hráčem na soupeřově bázi
- 2) „Vhozením ručníku“ soupeřovým koučem
- 3) Pokud je udělena penalta soupeřovu týmu v posledních 60 vteřinách zápasu (*60 seconds true*) základního času nebo 60 vteřinách přesčasu

Výjimka z pravidla *60 seconds true* : Pokud je udělena v posledních šedesáti vteřinách penalta a zároveň byla hra zastavena, nebude bod udělen z důvodu tohoto trestu, ale bude platit jiný efekt.

Příklad: Tým A stiskne spínač (*buzzer*), nové skóre je 3:2. Hráči z týmu B je udělena penalta one for one po stisknutí spínače. Tým A neobdrží další bod, jak by z pravidla *60 seconds true* vyplývalo, ale tým B bude další hru startovat pouze o čtyřech hráčích.

Poznámka: Toto pravidlo původně vzniklo jako reakce na přehršlí emocí v závěrech utkání a zvýšené snaze hráčů

utkáni vyhrát i za cenu porušení pravidel. V současné době se již od tohoto pravidla ustupuje (např. může platit pouze pro závažnější penalty *two for one* a *three for one*), dokonce je na některých turnajích již zrušeno.

*Timeout* - Každý tým má právo požádat o jeden časový limit (1 minuta), ale ne v posledních deseti vteřinách před začátkem dalšího zápasu.

Maximum osob v *pitu* (zázemí pro týmy) je deset (sedm hráčů plus tři pomocníci).

Kouč - každý tým musí mít jednoho jmenovaného kouče, Kouč musí být po celou dobu v určeném zázemí. Pokud tento kouč je zároveň hráčem, může funkci kouče zastávat pouze ze zázemí. Pouze kouč může vhodit ručník, požádat o timeout, požádat o vysvětlení rozhodnutí rozhodčích, avšak pouze v případě, že hlavní rozhodčí je mimo hřiště, a pouze v pauze mezi hrami. Po zápase musí kouč podepsat výsledek zápasu (*scoresheet*).

*Spotter* (těžko přeložitelný výraz) - každý tým může mít jednoho jmenovaného tzv. spottera, na předem určeném, ohraničeném místě mimo hřiště na straně diváků. Spotteri si musí změnit strany, pokud i tým mění strany. Spotteri se mohou pohybovat pouze v určených prostorách. Spotteri jsou jakousi prodlouženou rukou kouče, nejčastěji ukazují pozice protihráčů.

Všichni členové týmu (hráči i pit crew - pomocníci) mohou komunikovat s vlastními hráči, ne však s rozhodčími či soupeřovými hráči.

Rádia, megafony, či jakékoli zesilovače zvuku jsou zakázány.

Z bezpečnostních důvodů se nesmí nikdo dotýkat sítě.

Ostatní pravidla vychází z klasických paintballových pravidel.

*„Na posledním místě skončil tým FLB, který na turnaj nedorazil. Sice no show, ale respekt.“ - Petr Pavlas.*

## Turnajová současnost

V současné době existuje na světě hned několik soutěží, které udávají směr modernímu paintballu.



Mezi nimi však nejrespektovanější místo zaujala evropská mezinárodní soutěž **Millennium series**, která svou kvalitou udává tón ostatním soutěžím, které se již otevřeně hlásí k inspiraci touto soutěží. Především je to velikost a způsob rozestavení hřiště (*fieldlayout*) a pravidla. Tuto soutěž navštěvují jak amatéři v nižších

divizích (kde se hraje klasický paintball), tak i profesionální, mnohdy mnohonárodní týmy v divizích nejvyšších (kde se hraje Xball). Tato soutěž je tzv. *campain cup* – což znamená, že do vyšší divize se mohou týmy probíjet pouze až po vítězství v divizi nižší, což zaručuje bezkonkurenční kvalitu týmů v nejvyšší divizi – CPL (Champions paintball league).



Dále pak na evropském kontinentu působí „východoevropská“ liga **Grand tour** (dříve Centurio curcuit), která ve své době směle konkurovala Millenniu, avšak v současnosti by se dalo říct, že hraje již jen druhé housle na opačné straně kontinentu.



Dalším zajímavým projektem je evropský amatérský turnaj národních ligových vítězů **EP5**, který je založen na myšlence soutěže národních amatérských ligových vítězů. Do tohoto projektu se již vložilo celkem devět evropských lig, což signalizuje zájem o tento typ soutěže.

Tato myšlenka, totiž soutěž národních týmů, je bezpochyby krásná a otevírá dveře do budoucna, avšak poněkud komplikovaná. V propozicích turnaje je totiž stanoveno, že se ho mohou zúčastnit pouze hráči nehrající

dvě nejvyšší ligy Millenia a německé Bundesligy v prvních dvou divizích.

Sic je tento turnaj nazván amatérským, avšak zároveň jde o soutěž ryze národní a proto by mohlo toto omezení časem snižovat význam tohoto podniku. Vždyť pokud jde již o reprezentování národních soutěží, kterých se nezřídka účastní i nejlepší hráči (jako členové či kapitáni svých „rodných“ týmů), pak by byla škoda neposlat na tento turnaj to nejlepší, co daná liga může nabídnout.

Ono totiž myšlenka soutěže národních výběrů může být platformou pro právoplatné zařazení paintballu mezi ostatní státem podporované sporty a poslední metou před olympijským stadiónem.



V USA, kolébce moderního paintballu, vedle sebe existuje hned několik soutěží s výrazným mezinárodním přesahem. Patří zde především **PSP**, **NPPL** a **NXL** (což je v podstatě nejvyšší profesionální liga PSP), které se mezi sebou liší v několika málo pravidlech. Hrají se na jiném standartu hřiště než v Evropě, principiálně jsou ale velmi příbuzné evropským soutěžím.





Poměrně důležitý rozdíl je v penaltách, které jsou rozděleny na menší, větší a hrubé (*minor, major and gross penalties*). Tyto penalty určí, podobně jako v hokeji, jaký čas (minor – jedna minuta, major - dvě minuty, gross – dvě minuty plus daný hráč nesmí dalších deset minut hrát) musí „živý“ hráč strávit v pokutovém území během hry (za startovací bázi). Hráč může opět do hry po vypršení penalty. Pokud dostal menší penaltu a jeho tým danou hru prohraje, penalta tím končí. Penalty jsou ovšem rozdílné pro každou kategorii, ve které se hraje.

Dalším důležitým pravidlem je, že pokud hráč dostane větší nebo hrubou penaltu v posledních šedesáti vteřinách zápasu nebo v nastaveném přesčase, soupeřící tým automaticky vyhrává danou hru – tzv. *sixty seconds true* pravidlo (od tohoto pravidla se ale v poslední době ustupuje).

Cílem hry je ukořistit vlajku umístěnou ve středu hřiště a poté se s touto vlajkou dotknout soupeřovy báze.

V USA dokonce na prestižním sportovním kanálu **ESPN 2** vytvořili štáb lidí, kteří mají na starosti přenosy z vybraných turnajů s komentářem. Již několik let také vychází časopisy, věnované pouze dění ze světa paintballu, mezi nimiž jsou nejznámější časopisy Facefull a Splat.



I na ostatních kontinentech (vyjma Antarktidy), zejména v Asii (**PALS**), najdeme paintballové soutěže s mezinárodním přesahem. Tyto soutěže se ale již netají inspirací Milleniem.

Prakticky všechny sousední země mají také své ligy, rakouská má dokonce i zimní halovou ligu, Německo se

zase navíc může pyšnit rozpracovaným systémem regionálních lig.



V České republice již několik let funguje **Česká paintballová liga**, která se snaží držet standart nejvyšších lig, zejména z důvodu úspěchů českých týmů a hráčů na mezinárodní scéně. Česká liga, které se pravidelně účastní i zahraniční týmy, je společným projektem několika organizátorů, kde hlavní místo zaujímá Paintball klub Troja – několikanásobný český šampion. Zde je na místě zmínit se také o nemalé kvalitě českých rozhodčích, kteří mají za sebou rozhodcování na všech nejvyšších evropských soutěžích. Tento rozhodcovský tým – WASP – byl založen v roce 2006 a za první čtyři roky své existence pod vedením hlavního českého rozhodčího (Martin Čarek) získal pověst mezinárodně respektovaných rozhodčích, kteří se účastní prakticky všech vyšších evropských soutěží, včetně lig sousedních států.

Vyvrcholením sezóny v ČR je pak **Mistrovství České republiky v paintballe**, což je klasický šampionát, kde nejsou týmy rozděleny do kategorií a hraje se dle paintballových pravidel.



*Úřadující trojnásobný mistr ČR 2009, tým Troja na fotce spolu s vicemistry, týmem Rats (v zelených dresech).*

Dále v ČR můžeme nalézt celou řadu menších soutěží, mezi něž patří zejména jihočeská série **Fuego**, která se hraje v pětkovém paintballovém formátu. Z trojkových lig pak za zmínku stojí brněnský **AZP Xball cup**, kterážto soutěž jako jediná v ČR dává možnost zahrát si Xball i začátečnickům. Dále pak trojková **Pražská Amatérská paintballová liga** (dříve ZAP paintball amateur series), opět pod záštitou Paintball klubu Troja, nebo opět trojková letitá soutěž **Rats a Rednex cup**, pořádaná paintball kluby Kolín a Dolní Přím. Také v Olomouci pod záštitou Paintball game Olomouc vyrostla nová, začátečnickům určená **Olomoucká paintballová liga**.

Mezi velké neturnajové akce bychom mohli určitě zařadit dlouholetý hodonínský podnik – **Česko – Slovenské paintballové soustředění**, kterého se pravidelně účastní stovky hráčů ze všech koutů obou republik.

Další zajímavou soutěží je **Mistrovství ČR v dobývání objektu** – viz. military paintball.

Co se týká soutěže, která by se dala nazvat Mistrovstvím světa, tak zde existuje hned několik adeptů. Každý rok můžeme najít hned několik kol několika soutěží, které si uzurpují název **World cup**.

Nejblíže k naplnění významu tohoto klání má zřejmě americká PSP liga, kde se Světového poháru pod její patronací účastní i nejlepší týmy z evropy a celý turnaj je možné vidět online na internetu i s komentářem. Také asijská PALS liga pořádá na konci sezóny World cup.

Dalším takovým turnajem je **Intercontinental cup**, pořádaný pod hlavičkou Millennium series, kterého se také účastní týmy z nejlepších lig celého světa.

## **Paintballové asociace**

Jsou instituce, které mají v popisu práce zastupovat paintball, propagovat paintball a také výrobce paintballového vybavení, provozovatele paintballových areálů, stejně jako hráče a týmy včetně mediálního obrazu paintballu jako sportu. Zároveň by měly dohlížet na dodržování bezpečnostních a herních pravidel a stanovovat je. Asi největším cílem potom je ustanovit paintball jako plnohodnotný olympijský sport, což je spíše v současnosti jen nedostižným snem.



Největší asociací, která na světě existuje, je bezesporu **UPBF (United paintball federation)**. UPBF je v podstatě konfederací různých dalších světových asociací mezi než patří:

- 1) **APBF**: Působí v Severní a Střední Americe a karibské oblasti, spadá pod ní série PSP a také třeba **CFOA** - Carolina field owners association.
- 2) **EPBF**: Působí v západní a východní Evropě, spadá pod ni např. Millennium.
- 3) **APBBF**: Působí v asijsko-tichomořské oblasti, spadá pod ni asijská série PALS.
- 4) **SAPBF**: Působí v Jižní Americe spadá pod ni jihoamerická soutěž CSP.
- 5) **AFPBF**: Působí v Africe.

Zajímavým projektem je asociace (agentura) sdružující provozovatele paintballu, v jejímž hledáčku jsou především kvalitní služby, dobré pojištění a vybavení, působící již v šesti zemích – **International paintball group**.

Na českém území existuje **PGBA** (Paintball Games Bohemia Association) asociace, která je přidruženým členem ČSTV. Tato asociace byla založena v roce 1993 a sdružuje sportovní hráče a organizátory sportovních akcí, z celé České Republiky. Její hlavní činností je záštita a dohled nad pořádáním České Paintballové ligy a Mistrovství České Republiky.



*Rychlejší než stín. Sportovní hráč při rozběhu na klasickém závodním hřišti. Zde na snímku legenda a ikona českého paintballu Vladan Marek.*

## **Současnost a budoucnost paintballového sportu**

Paintballový sport za poslední dekádu zaznamenal dynamický rozvoj. Po celé republice vyrostla celá řada sportovních klubů, které pravidleně trénují, také nabídka a kvalita soutěží je již dost široká jak pro první profesionály tak pro úplné amatéry. Dokonce některé kluby začaly spolupracovat se školami a umožňují studentům v rámci tělovýchovy vyzkoušet tento moderní sport přímo v tělocvičně (s rebally) a pod dohledem zkušených instruktorů. Některé kluby také pravidelně pořádají paintballové akce, kde si tento moderní sport mohou vyzkoušet také handicapovaní spoluobčané. Krásným příkladem je v tomto olomoucké občanské sdružení Paintball Game Olomouc, které pořádá paintballové dny určené přímo pro handicapované.



*Paintball je opravdu hra pro každého. Pro potřeby vozíčkářů ovšem musejí být poupraveny pravidla a platí zásah jen do terčíku na kolech, případně na čelní straně noh. Zde na snímku vlevo hraje zlatá česká paralympijská reprezentantka Eva Kacanů.*

Nutno podotknout, že tyto kluby, vychovávající mládež, fungují prakticky bez jakékoli podpory ze strany měst, krajů a státu a jsou tedy ryze soukromými aktivitami. K tomuto faktu je třeba dodat, že navzdory přehlížení oficiálními institucemi, které mají v popisu práce podporovat sport, se českému paintballu daří opravdu nezvykle dobře.



*Paintball Game Olomouc pořádá paintball i pro mentálně handicapované. Každý hráč má však ve hře u sebe asistenta.*

České zástupce tak najdeme nejen v nejvyšších soutěžích světa jak na hráčské, tak na rozhodcovské úrovni, ale i v nižších patrech těchto soutěží, což dokazuje kvalitu i četnost českých paintballistů.

Přes to všechno zde zoufale chybí funkční instituce, která by reprezentovala zájmy nejen českého paintballu, hovořila by za něj a lobbovala by pro tento sport. Tato podpora by se měla zejména zaměřit právě na práci s mládeží, budování sportovních areálů (v čechách na rozdíl od našich západních sousedů, zoufale chybí krytá celoroční hala určená pro paintball) a propagaci paintballu jako významného činitele při výchově mládeže a nakonec stanovení standartů pro rekreační paintball. Dalším bodem by byla podpora a stanovení pravidel soutěží, umožňujících mladým sportovcům setkávat se a sbírat zkušenosti na turnajích, které drží světový standart, čímž recipročně podpoří dobré jméno a kvalitu českého paintballového sportu i do budoucna a napojení na evropské paintballové struktury a soutěže. Vzhledem k počtu sportovních, rekreačních a military paintballistů by se určitě jednalo o instituci zaštiťující několik



tisícovek lidí. Málokterý sport se dnes může pochlubit desítkami tisíc hráčů za rok, přičemž tento počet se každoročně navyšuje.

Zatím nedostižnou metou, která by mohla znamenat zásadní přelom v chápání paintballu, je ustanovení paintballu jako olympijského sportu. Nezbyvá než doufat, že tomu tak bude v blízké budoucnosti, a že na tu chvíli bude český paintball připraven.

## **Rozdíl mezi sportovním a military paintballem**

Sportovní paintball obecně se odlišuje od military paintballu a to zejména z těchto důvodů. Především, sportovní paintball sám sebe prezentuje jako sport, nikoli jako simulaci boje, nebo čehokoli spojeného s válkou či zabíjením. Stejně tak se sportovní hráči distancují od chování, které poškozují paintballový sport obecně, ke kterému patří hlavně napodobování (hlavně pak na veřejnosti) vojenských či bezpečnostních složek, veřejnému nošení značkovačů a hraní a značkování mimo paintballové areály.

Mezi těmito paintballovými „tábory“ panuje jistá řevnivost, kterou zřejmě způsobuje odlišné pojetí hry, nutno podotknout, že většina sportovních paintballistů pochází z řad vyznavačů military stylu.

Pokud pomineme tyto rozdíly, je tu stále názor, že paintball na větší vzdálenosti (až na simulaci boje na vzdálenosti pěti a méně metrů) v žádném případě nemůže suplovat, nebo simulovat klasický ozbrojený střet, zejména z důvodu naprosto odlišného chování zbraní (i lidí) opravdových a paintballových značkovačů při střelbě. Dokonce prý i v cizinecké legii francouzské armády je paintball zakázán vojákům, právě kvůli

zlovykům, které by se tam vojáci mohli naučit při jeho hraní.

*„Masku bych si nevzal ani na speed“ – z internetové diskuze*

## **2) Paintball rekreační (komerční)**

Nejčastější a nejznámější typ paintballu, určený pro zábavu široké veřejnosti. Hraje se prakticky kdekoli, nejčastější jsou bývalé vojenské objekty a pozemky, dále pak lesy, uměle vytvořená hřiště (z pneumatik, trámů, beden, barelů, atd.). Herních typů a scénářů existuje právě tolik, kolik jen lidská představivost dokáže vymyslet. Hra může mít časový rámeček, avšak nejčastěji začíná a končí pokynem či píšťalkou instruktora.

Rekreační paintball můžeme zařadit mezi tzv. teambuildingové činnosti. Personální agentury a poradci využívají faktu, že díky vysoké dávce adrenalinu a nutnosti řešení krizových situací, které paintballová hra přináší, mnohem snadněji odhalí pozitivní i negativní vlastnosti a schopnosti zaměstnanců, či kandidátů na určitou pozici.

Jádrem rekreačního paintballu je opět značkování pro vyřazení protivníka za daných pravidel. Tento typ paintballu bývá zpravidla prvním impulzem k rozvíjení paintballových dovedností a chuti poměřovat své síly s ostatními. Mnoho závodních hráčů začínalo totiž právě na komerčních hřištích, kde zcela propadli této hře.

Pravidla jsou téměř totožná se sportovním paintballem, avšak s několika rozdíly.

Ústřední postavou jsou vyškolení instruktoři a organizátoři, kteří pravidla stanovují, vysvětlují a

dohlížejí na jejich dodržování. Další důležitou kapitolou jsou bezpečnostní prvky aplikované v každém daném areálu. Také vybavení hraje svou roli, neboť je odlišné od sportovních zbraní a vybavení, o návycích dodržovat bezpečnostní pravidla ani nemluvě. V současné době existuje již spousta paintballových areálů stejně tak jako provozovatelů a tato publikace by měla sloužit jako vodítko při porovnávání jednotlivých služeb a jejich kvality.

Dle litery zákona může paintball hrát po dosažení věku 18 let kdokoli svéprávný; dolní věkový limit je deset let, avšak pouze s písemným souhlasem zákonného zástupce.

### **Příklad písemného souhlasu zákonného zástupce**

*Souhlas zákonného zástupce s účastí nezletilého/ mladistvého na paintballovém tréninku/paintballové akci.*

*Já, Jméno Příjmení, RČ – ....., souhlasím, aby můj syn/dcera Jméno Příjmení, RČ – ....., narozený dne ....., navštěvoval/navštívil paintballové tréninky/paintballovou akci na hřišti v ..... a respektoval a dodržoval všechna nařízení a pokyny dané provozním řádem. Při porušení provozního řádu tímto беру veškerou odpovědnost na sebe.*

*V ..... dne .....*

*Podpis zákonného zástupce:*

*Kontakt na zákonného zástupce:*

## **Webová prezentace**

Webová prezentace paintballového areálu a jeho provozovatele by měla být srozumitelná a jasná, musí obsahovat kontakt, ceník služeb (zejména půjčovně vybavení a cena kuliček), dokumentace daného areálu, kde se paintball provozuje, podmínky (věk hráčů), plus všeobecné informace o paintballu a pokud možno i reference.

## **Areály**

Paintballové areály musí být jasně ohraničeny, pro paintball určeny, hrací plochy musí být obehnané bezpečnostní sítí, stejně tak by měly být eliminovány jakékoli prvky způsobující poranění.

V žádném případě nelze provozovat paintball v prostorách, které pro to nejsou určeny a v dané lokalitě se může objevit náhodný kolemjdoucí (živelné „paintballové“ výpravy do lesa, prázdných továren apod.). Každý tento areál by měl mít hned při vstupu viditelně umístěn návštěvní řád, ve kterém musí být uvedeno, kdo daný areál provozuje, a jaké jsou povinnosti návštěvníků areálu a také právní vztahy (zejména pokud dojde k úrazu) mezi návštěvníkem a provozovatelem.

Každý dobrý paintballový areál by měl mít zastřešené místo mimo herní plochu, kde se zákazníci mohou převléknout a připravit se do hry, dále pak sociální zázemí, a místo pro případné přihlížející.

Každé hřiště zvláště musí mít speciálně zabezpečený vchod/východ, nejlépe udělaný tak, že hráči vstupující na hřiště jsou cedulí upozorněni, že musí mít nasazeny bezpečnostní masky. Ihned za vchodem/východem na hřiště je třeba umístit prostor (například koš) pro uložení

zástrček či návleků hlavní. Jde o to, že žádný značkovač nesmí být nezajištěn mimo herní prostor a zároveň každý hráč, který bude vycházet z hřiště bude upozorněn, že si má zajistit svůj značkovač.

Co se týká zajištění značkovačů, nejlepší je používat bezpečnostní zástrčku (celou do hlavně nacpanou, která se navíc neztratí – je odložena hned u vchodu/východu u hřiště) přímo od výrobce daného značkovače, která je navíc velmi levná a jako suvenýr neoblíbená.

Jelikož zákazníci nejsou ligovými hráči, návleky (*barrel socks/condoms*) již tak osvědčené nejsou. Často se ztrácí (buď při hře, nebo se stanou bezcennými suvenýry), navíc jejich navléknutí mnohými zákazníky je z hlediska bezpečnosti přinejmenším diskutabilní. Toto je metoda ověřená praxí.

Dobrého provozovatele lze též poznat podle toho, jak se chová ke značkovačům. Dobří mají vyrobeny speciální držáky, kam si po hře mohou zákazníci značkovač bezpečně odložit. Daný areál musí být buďto ve vlastnictví nebo v pronájmu provozovatele.



*Rekreační hráč takřka ukázkově hlídá pozici.*

**Příklad provozně návštěvního řádu - (pouze příklad, nejlepší je tyto záležitosti konzultovat s právníkem)**

## **Provozní řád a upozornění pro návštěvníky areálu**

*Prostory areálu jsou přizpůsobeny netradičním sportovním aktivitám a především hře paintball. Díky tomuto hrozí návštěvníkům zvýšené riziko ohrožení zdraví úrazem.*

*Každý návštěvník vstupem do tohoto areálu souhlasí s provozními bezpečnostními pravidly.*

***Vstupem do tohoto areálu souhlasíte, že organizátor a provozovatel areálu nenese žádnou zodpovědnost za škodu způsobenou na Vašem zdraví a majetku. Pobyt v prostorách areálu je na vlastní nebezpečí.***

*Riziko úrazu, zásah do oka a tím trvalé poškození zraku vystřelenou nebo odraženou kuličkou hrozí v celém areálu včetně zázemí s ochrannou sítí.*

*Každý hráč je povinen mít všude v areálu na hlavni svého značkovače nasazenou bezpečnostní zátku nebo návlek a tím mít zajištěn značkovač proti nežádoucímu výstřelu. Tyto bezpečnostní prvky může sundat pouze v herním prostoru; mimo něj pouze po schválení zodpovědné osoby.*

*Je přísně zakázáno sundávat si v herním prostoru bezpečnostní masku.*

*Každý hráč je povinen při vstupu do hřiště a při vstupu do zkušební střelnice, mít správně nasazenou ochranou masku určenou pro paintball. V žádném případě ji nesmí sundávat v prostoru pro hraní.*

*Je zakázáno střílet po zvířatech a úmyslně mimo herní prostor.*

*Každý je povinen zkontrolovat svůj značkovač před vstupem do hřiště, měřičem rychlosti střely, rychlost nesmí překročit 319 km/hod (300 fps).*

*Každý návštěvník musí dbát především na bezpečnost svou i jiných lidí a tomu podřídit své jednání.*

*Při závažném nebo opakovaném porušování těchto pravidel může být návštěvník vykázán z areálu.*

*Střelba ze značkovačů v areálu je povolena pouze v místech k tomu určených - hřiště a zkušební střelnice.*

*Každý hráč je povinen používat střelivo schválené v ČR.*

*Provozovatel areálu:*

**Překážky**

Pokud se nejedná o přírodní terén areálu, ale o umělé překážky, měly by tyto překážky splňovat následující požadavky.

Překážky mohou být různorodé, z různého materiálu, avšak v první řadě musí být bezpečné, tzn., že kontakt s nimi nezpůsobí zranění (např. hřebíky, kovové součástky apod).

Obecně platí, že nejlepší překážky jsou ty, které nedovolují vidění skrze ně, prostrkávání hlavní skrze škvíry apod. Jedná se zejména o požitek ze hry, která je postavena na tom, že každý hráč musí být buďto schovaný za překážkou bez možnosti za ni vidět, a také na tom, že každý hráč by měl tzv. vykukovat zpoza dané překážky. Pokud totiž v překážkách budou škvíry, hra nebude tolik zábavná, jelikož spíše než k přestřelkám bude docházet k tomu, že hráči se uvidí, ale bez možnosti zásahu, což hru značně ochudí.

Vždy se vyplatí práci na překážkách nepodcenit, jelikož překážky tvoří hru a značně ovlivňují požitek ze hry. Nejčastějším materiálem pro stavbu hřišť jsou pneumatiky, palety, barely, vojenské bedny, pytle s pískem ale třeba i betonové skruže apod. Limit pro počet hráčů každého hřiště se dá zhruba určit dle počtu překážek (záleží ještě na jejich velikosti a rozestavení).

V ČR existují i areály, ve kterých je zbudováno více hřišť, zpravidla každé s jinou tematikou. Tzn., že jedno hřiště spíše připomíná boj v džungli, zatímco druhé navozuje atmosféru závodního hřiště, další třeba zákopy jako ve válce.

Pokud máme na každé straně hřiště zhruba dvacet překážek, limit hřiště je třicet, max. čtyřicet lidí. Jde o to, že v ideální situaci má každý hráč „svou překážku“, nepočítaje v to překážky středové, kterých nejde dosáhnout ihned po startu.



## Vybavení do hry

Vybavení do hry se skládá z krycího oděvu, rukavic a zejména ochranné masky. Oděv může být prakticky jakýkoli, osvědčeny jsou klasické maskáče (především kvůli jejich hrubosti tkaniny), rukavice by měly být s ochrannými prvky (plastové vnější vyztužení), avšak nejsou úplnou podmínkou.

Ochranná maska musí být atestovaná, pro paintball vyrobená a úplná tzn., včetně chráničů na tvář, ústa a uši. Je důležité, zejména pro provozovatele, vysvětlit hráčům, jak používat bezpečnostní masky, jak je čistit (jen a pouze prostředky k tomu určenými, nikoli rukávem apod.), a jak si je správně na hlavu nasadit. Dobře vybavení organizátoři používají do masek termální skla, která se prakticky nemlží. Nevýhodou termálních masek je zejména to, že po zásahu zblízka se molitan mezi skly může lehce odlepit, tzn. že se do prostoru mezi skly může dostat vlhkost. Tomu se dá zabránit tak, že meziprostor na okraji mezi skly vyplníme silikonem. Při čištění termálních skel se nedoporučuje používat tekoucí vodu (mohla by se dostat mezi skla), nejlepší je umývání pomocí klasické houbičky.

Na druhou stranu při správném používání jsou zcela postačující i tzv. single netermální skla.

Zlepšovákem je v tomto případě tekuté mýdlo, které rozetřeno na vnitřní straně skla vytvoří jakousi mikrofólii, která zabrání mlžení. Více než doporučeny jsou také šátky na hlavu, které odvádí vlhkost, která by jinak mířila do masky. Jsou i organizátoři, kteří mají ve své nabídce i ochrannou vestu na trup, ta ale není tak nutná ani vyžadovaná.

## **Značkovače**

Nejčastějším a také nejoblíbenějším typem značkovačů, provozovaných pro komerční paintball, jsou poloautomatické (tzn., že po jednom zmáčknutí spouště vyjde jeden výstřel a značkovač se automaticky natáhne k dalšímu výstřelu – princip poloautomaticky) značkovače různých typů. Tyto značkovače, musí být v každém případě atestované, pro paintball vyrobené a zkouškou rychlosti přeměřené.

Bývá zvykem, že na každém značkovači je jakási poznávací ponožka, která slouží k rozlišení týmů (červení a žlutí), tato ponožka zároveň slouží jako pojistka proti nechtěnému otevření zásobníku a tím pádem nechtěnému vysypání kuliček. Rozlišení těmito ponožkami není nezbytné, může být i jiné, např. barevné pásky na maskách, rukách apod.

Nedílnou součástí každého značkovače je i pohonná jednotka. Tou je buď láhev na stlačený vzduch a nebo na zkapalněný oxid uhličitý. Dá se říct, že systémy pracující na oxidu uhliku jsou již zastaralé a zkušeni, dobře vybavení provozovatelé již pracují pouze se vzduchovými lahvemi.

Vzduch je obecně lepší zejména proto, že jeho tlak je stálý, na rozdíl od oxidu, za všech druhů počasí, stejně tak se lépe plní (při plnění není třeba tlakovou láhev ze značkovače sundávat).

Zásobníky na kuličky jsou v drtivé většině neelektrické, kuličky padají do značkovače vlastní vahou.

## Kuličky

Kuličky mohou být prakticky jakékoli pro paintball vyrobené, náležitě skladované (nesmí projít mrazem a velkými teplotními výkyvy). Někteří provozovatelé mají ve své nabídce dokonce i pás s rezervními kuličkami (např. v Řecku), nejčastěji ve dvou stovkových tubách.

V Anglii se zase můžeme setkat s velice úsměvným, tzv. Rambo setem, kdy hráči ke standartní výbavě (plný zásobník) dostanou více kuliček (zpravidla rovnou pět set) a navíc jednu atestovanou, neranivou dýmovnici.

Leckde je také možné pomoci k hlavní připevněné kamery pro extrémní sporty si celou akci natočit.



*Paintball se dá hrát i v extrémním počasí a terénu. Kuličky ovšem nesmí v žádném případě zmrznout. Foto z akce na vrcholu Šerák v lednu 2007.*

## **Varianty her**

Typů her je samozřejmě daleko víc, záleží jen na fantazii hráčů, toto je jen ukázka několika z nich.

Za zmínku stojí i různé varianty her v noci (ať už v úplné tmě, nebo s tzv. věčnými světýlky na maskách), zde je ale důležitá disciplinovanost všech zúčastněných.

### **Team death match**

Nejčastější herní varianta. Hráči se rozdělí na dva týmy. Vítězí tým, který vyřadí všechny hráče soupeře.

### **Silnější tým**

Hráči se rozdělí do dvou (či více) stejně početných družstev. Hráči každého družstva se snaží vyřadit všechny soupeřící hráče. Vítězí tým, který dřív vyřadí ze hry všechny hráče protivníka, nebo tým, který má na konci časového limitu méně "mrtvých". Je-li počet vyřazených hráčů na obou stranách stejný, jedná se o remízu. Týmy se však mohou dohodnout na rozstřelu (viz. níže). Hra se stává mnohem zajímavější pokud se hráči rozdělí do více než dvou týmů. Hráči si pak musí více hlídat své okolí a intenzivněji spolupracovat jako tým.

### **Dobytí vlajky**

Týmy dostanou vlajku, kterou vyvěsí buď na předem

určeném místě nebo na místě, které si v určeném sektoru sami vyberou. Vyvěšuje-li se vlajka na předem určeném místě, je toto místo soupeřům obvykle známo.

Korektně vyvěšená vlajka je taková, která je alespoň metr nad zemí a není skryta (nejde o nesmyslné hledání vlajky, ale o její získání). Hráči se předem dohodnou, zda se stačí vlajky jen dotknout nebo je-li nutné ji dopravit k vlajce vlastní. Je-li při druhé variantě hráč nesoucí soupeřovu zástavu zasažen, musí ji bez prodlení položit na zem v místech zásahu a opustit hřiště. Zbývající hráči se pokusí dopravit vlajku na svou základnu. Při této variantě by se měly týmy předem dohodnout, zda stačí vlajku pouze donést na svou domovskou základnu (přičemž jejich vlajka může být na cestě k soupeřově základně), nebo zda je tým povinen mít na své základně všechny vlajky najednou (svou a všechny cizí).

## **Zabití kapitána**

Každý tým si zvolí kapitána, kterého před zahájením hry ukryjí v terénu. Hráči soupeře vědí o kterého hráče se jedná. Po jeho zásahu kuličkou vítězí družstvo s živým kapitánem. Kapitán se během hry může přesouvat a měnit své úkryty. Hry se však může zúčastnit i jako obyčejný pěšák. Po jeho zasažení však prohrává celé družstvo.

## **Obsazení budovy / místnosti**

Z hráčů se vyberou dobrovolníci tak, aby byly s ostatními hráči v poměru 1:2 (přibližně 2x více útočníků).

Dobrovolníkům je určena role obránců vybraného území (např. malá budova, jedna místnost nebo lesní zákop). Po zahájení hry se útočníci snaží dobýt prostor obsazený obránci. Hra končí úmrtím posledního hráče obránců, popř. útočníků. Na hru se stanovuje krátký časový limit,

obvykle 7-10 minut. Tato varianta hry je sice pro obránce finančně náročnější, ale jedná se o velmi silný adrenalinový zážitek!

## **Zběh**

Soupeř nebo instruktor mezi hráči každého týmu vybere člověka, který svůj tým zradí a bude tajně hrát s rivaly svých spoluhráčů, aniž by to tito věděli. Týmy se dohodnou při prvních hrách, že si zahrají i Zběha. Výběr zrádce týmů provádí instruktoři tajně v průběhu her a přestávek. Věřte, že si výběru nevšimnete (pokud to nejste vy), protože budete žít hrou a aktuálními zážitky z ní. Po několika odehraných hrách se tedy vyhlásí, že se hraje se zrádcem a vybere se další herní varianta (vlajka, kapitán, apod.). Tým musí spolupracovat víc než jindy a dávat si pozor na to, kdo z jejich řad střílí po svých "spoluhráčích" a kdo se soupeře očividně nesnaží zasáhnout. Hra končí po ukončení vybrané herní varianty (dobyty vlajky, zabití kapitána,...) nebo po uplynutí vymezené hrací doby. Je ke zvážení, zda pro tento typ hry nezrušit mlčenlivost vyřazených hráčů tak, aby mohli v případě evidentního zásahu od zběha upozornit spoluhráče.

## **Rozstřel**

I vám se může stát, že jste ze hry vyřazení na jejím začátku. Musíte tak čekat třeba i půl hodiny, než začne hra další. Čekání si můžete zkrátit westernovým rozstřelem s ostatními hráči. Dva hráči se k sobě postaví zády, na pokyn ujdou deset kroků, otočí se a vystřelí jedinou kuličku. Zasažený hráč prohrává. Zasáhnou-li se oba hráči navzájem, může se rozstřel opakovat. Místo odkrokování může dát pokyn k rozstřelu třetí osoba.

Rozstřel můžete použít po remízou ukončené hře.

## **Vyprázdnění zásobníků**

Obvykle poslední hra. Hráči se rozdělí do týmů a snaží se zastřelit co nejvíce hráčů soupeře. Ti se však po zasažení vrací ke své vlajce (resp. základně družstva), zde získají "další život" a ve hře pokračují do okamžiku, než jim dojdou kuličky. Získání kuliček od spoluhráče je povoleno. Hra končí v okamžiku, kdy má střelivo jen jeden hráč. Kuličky nelze vrátit nebo použít při jiné akci (kuličky změknou a jsou nepoužitelné).

## **Napoleonské války**

Tato varianta zavede hráče do válečné historie a nabídne mu pocit, jaký možná zažívali vojáci v napoleonských válkách. Dva týmy hráčů se proti sobě postaví ve formaci na vzdálenost asi 30 metrů. Formaci tvoří řada, pevně postavených střelců, kteří nesmí uhýbat, dělat úkroky, krčit se, nebo jakkoliv měnit své postavení. Na organizátorův pokyn PAL! vystřelí všichni hráči jednu kuličku směrem k soupeři. Pokud je kteýkoliv hráč zasažen, opustí formaci a je vyřazen z boje. Na pokyn KROK VPŘED! udělají hráči krok, přičemž zachovávají formaci. Hra pokračuje tak dlouho, dokud na jedné straně nejsou všichni hráči vyřazeni.

## **Rozvrh komerční paintballové akce - (určeno pro výcvik instruktorů)**

Instruktoři jsou osoby, jež mají na starost organizaci celé akce, stejně jako technické a jiné zabezpečení. Jsou to právě oni, kdo paintball „prodávají“ veřejnosti.

Podle toho by také měla vypadat jejich erudice a vystupování. Pravdou ovšem je, že lidé jsou různí a i sebelepší instruktor nenadělá prakticky nic proti spolku umíněných „hloupých“ zákazníků.

Velmi důležité je zvolit, jaká pravidla se nejlépe hodí pro jakou kterou skupinu lidí. Máme-li například ve skupině spíše děti nebo ženy, není nutné hrát na barevný zásah, ale pouze na zásah. Naopak, pokud ve skupině převažují muži, které nějaká ta eventuální modřina nerozhází, pak je lepší hrát na barevné zásahy.



Stává se totiž velmi často, že se kulička po zásahu do silného vojenského kabátu nerozbije a tak je hráč nucen značkovat do té doby, než se některá z mnoha kuliček rozbije a protihráče vyřadí.

Nikdo nemá zájem na tom, aby lidé na paintballových akcích poznávali především tu bolestivější stránku paintballu. Na druhou stranu pocit, provázející zásah je dostatečně motivující k tomu zauvažovat nad svou strategií tak, abych nebyl příště vyřazen.

Cílem všech instruktorů musí vedle bezpečnosti být zejména spokojený zákazník, a to tak spokojený, že příště přijde znovu.

Především ale platí, že bezpečnost všech zúčastněných je vždy na prvním místě.

### **Každá taková paintballová akce by měla sestávat zhruba z těchto pilířů**

Pokud se jedná se o akci, kde budou pouze hráči, kteří mají jisté znalosti a zkušenosti s hraním, pak stačí pouze letmo zopakovat bezpečnostní pravidla a ihned se pustit do hry.

Obecně platí, že je lepší hráčům říct co nejvíce informací. Vysvětlování pravidel a vybavení hráčů tak může zabrat pět, ale i třeba třicet minut.

### **Osnova akce**

- 1) Úvod a uvítání**
- 2) Vybava a vše kolem ní**
- 3) Vysvětlení bezpečnostních pravidel**
- 4) Vysvětlení herních pravidel**

**5) Vysvětlení a ověření schopnosti používat a zajišťovat značkovače**

**6) Samotná hra**

**7) Závěr a rozloučení**

## **1) Úvod a uvítání**

Již při příchodu lidí do areálu je třeba je slušně pozdravit, uvést na místo, kde se převléknou, nechat jim čas se shromáždit a připravit. Hned poté musí hráči podepsat prohlášení (vypracované právníkem), ve kterém souhlasí s podmínkami provozovatele, řádem areálu a příslušné právní formule, které stanovují právní vztahy mezi provozovatelem a návštěvníkem areálu. Stejně tak musí být poučeni, že musí respektovat nařízení instruktorů a bezpečnostní pravidla. Dobrým dojem také dělá, když instruktor představí svou firmu, sdružení nebo klub a dobu jeho působení.

Příklad prohlášení:

### **Prohlášení**

*Já, níže podepsaný(ná), prohlašuji, že jsem si plně vědom charakteru a obsahu hry paintball, jako i skutečnosti, že k naplnění účelu této hry jsou uzpůsobeny hráčské plochy. Jsem povinen používat značkovače v souladu s provozním řádem, návodem k použití, a dodržovat bezpečnostní pokyny s jejím použitím spojené; že jsem povinen používat ochranné prostředky a dbát zvláštní opatrnosti, abych*

*neohrozil zdraví své, jakož i ostatních spoluhráčů či jiných osob.*

*Jsem si plně vědom skutečnosti že se zúčastňuji hry zcela a pouze na vlastní nebezpečí, a že provozovatel areálu nenesežádnou odpovědnost za případné poškození na mém zdraví či na věcech, ke kterému by došlo v průběhu hry, či v její souvislosti.*

*Dále prohlašuji, že v souvislosti se zapůjčením značkovače jsem byl seznámen s návodem k jejímu použití, jakož i se všemi bezpečnostními pokyny, a jsem si plně vědom mé odpovědnosti za případné nedodržení návodu k použití, poškození či zničení zapůjčeného značkovače.*

*Toto prohlášení se vztahuje na akce pořádané Paintball klubem .....jak v krytých tak otevřených prostorách.*

## **2) Výbava a vše kolem ní**

Po vyřízení všech formalit přichází na řadu výbava do hry, která by již měla být nachystána. Hlavní je vysvětlit, jak si správně nasadit masku a jak ji správně čistit. Tzn., že masky můžeme čistit pouze nachystaným papírem a čističem, v žádném případě rukávem či rukavicí, mohlo by dojít k poškrábání skla, které je poté nepoužitelné. Masku nesmí v žádném případě samovolně padat, dokonce ani po prudším trhnutí hlavou. Obzvláště se doporučuje sepnout si i vázání na bradu. Kabáty je lepší rozdat větší, lépe chrání před přímým zásahem. Pokud se masky mlží, např. při dešti, osvědčenou metodou bývá rozetření tekutého mýdla na vnitřní stranu skla, kde se poté vytvoří mikrofilm, který brání srážení vody.

Termální (dvouvrstvá) skla v maskách jsou sice lepší než klasická single skla, nicméně ne o tolik, jak by se zdálo.

### 3) Vysvětlení bezpečnostních pravidel

Ihned po vybavení následuje pokud možno procházka po hřišti a vysvětlení bezpečnostních pravidel. Tato pravidla jsou v podstatě dvě, ale zato jsou nejdůležitější ze všech.

*První z nich je, že **nikdo a nikdy** se nesmí za **žádných okolností** pohybovat v prostoru určenému ke hře bez nasazené bezpečnostní masky. Toto platí za všech okolností. Je dobré hráčům připomenout, jaká je rychlost kuliček, a že hravě zvládnou trvale poškodit oko. Na druhou stranu je paintball vysoce bezpečným sportem, což dosvědčují i statistiky pojišťoven.*

*Druhým, neméně důležitým pravidlem je, že hráči nesmí opouštět herní prostor, stavět „své“ překážky, zběsile skákat do předem neprozkoumaných míst, musí zkrátka hrát a ne přemýšlet, jak obejít pravidla ve svůj prospěch, majíce na zřeteli vždy své zdraví.*

Pokud se hraje v uzavřených prostorách, např. bývalých vojenských objektech, doporučuje se zakázat hru v patrech, na střechách a všude tam, kde hrozí újma na zdraví.

### 4) Vysvětlení herních pravidel

Při vysvětlování pravidel je nejlepší si s hráči hřiště projít a ukázat jednotlivá startoviště a zajímavá místa.

*Hra vždy začíná a končí povelom instruktora nebo jeho píšťalkou (doporučuje se dvoufrekvenční) či jiným zvukovým povelom. Ze začátku budete hrát tzv. team deadmatch – tzn., že musíte vystřílet druhý tým do posledního. Každý tým bude barevně rozlišen. Všichni budou startovat od vlajky, nikdo si nebude nadbíhat.*

Poznámka: Je lepší hry začínat dlouhým hvizdem nebo tónem. Při dlouhém hvizdu stihnou odstartovat s píšťalkou i ti nejpomalejší hráči. Nedojde pak k situaci, kdy jedni už běží a ostatní se ujišťují, jestli se už hraje, nebo ne.

*Zásah platí kamkoliv do vaší výstroje a výzbroje včetně značkovače a každý zásah je stejně platný, čili pokud někdo např. dostane do nohy, nebude kulhat, ale je vyřazen. Vyřazení signalizujeme zvednutou rukou a zvoláním „jsem out, mrtvej, mám, dostal jsem“ apod., zkrátka tak, aby všem protihráčům bylo jasné, že vás musí přestat značkovat. Okamžitě poté se co nejrychleji odeberte nejkratším směrem z hřiště.*

*Co se týká zásahů, platí všechny, tedy i zdánlivě odražené či jen takové, kdy se kulička rozbije před vámi a vás zasáhne jen barva. Často to tak vypadá, nicméně ještě častěji se stává, že máte zásah do značkovače, který necítíte, a vás jen tzv. oprskne barva.*

*Zásah platí i od spoluhráče, dokonce i od sebe sama, což není nic vyjímečného. Zásah musí být barevný, tzn., že se v místě zásahu objeví i barva. Je dobré se po každém zásahu zkontrolovat, či poprosit spoluhráče nebo instruktora o kontrolu. Pokud uvidíte, že na vás po zásahu barva žádná není, můžete pokračovat ve hře. Pokud ovšem v rychlosti vykřiknete např. „mám“ a vydáte se směrem z hřiště a najednou uvidíte, že nemáte*

*barvu, nesmíte se již vrátit. Jakmile se hráč byl jen na vteřinu označí za vyřazeného, nesmí se již vrátit do hry. Nemusíte se bát, budeme hrát více her, všichni mnohokrát někoho označujete a sami budete mnohokrát označováni. Paintball je hra bezkontaktní, takže údery pažbou apod. jsou zakázány.*

Poznámka: Toto jsou pravidla, která se dají libovolně modifikovat, záleží také na typu her (team deadmatch, capture the flag...), herních areálů (umělá hřiště, budovy, lesy...) typech skupin lidí (pokud převažují ženy a děti, lepší je hrát i na nebarevný zásah) a podobně. Existuje i poněkud úsměvná varianta, kdy po sobě hráči nesmí střílet z méně než dvou metrů, což ovšem nelze nikdy úplně dodržet, navíc to dost kazí hru a podněcuje k hádkám. Dobré je přísloví „*kdo se nejvíc bojí, toho to nejvíc bolí*“ – čím méně se budete schovávat, tím více si zahrajete a méně vás to bude bolet. (Pravdou je, že zásahy z bezprostřední blízkosti mohou způsobit i podlitinu).

*Všude v areálu najdete bezpočet kuliček různého stáří a typu poškození. Platí pravidlo, že pokud vám kulička jednou spadne na zem, je již propadlá a nikdy ji nesbírejte.*

*Za prvé můžete poškodit značkovač, jelikož se na kuličku lepí prach a písek, za druhé, za ideálně typických podmínek můžete do ruky nabrat i kamínek nebo hlínu.*

*Tyto kuličky jsou netoxické, hypoalergenní, biologicky snadno odbouratelné. Pokud někomu z vás vletí barvivo skrze chránič do úst, nelekněte se, kuličky jsou bez příchutě, resp. mají odporně hořkou příchut'.*

*Zapomeňte na všechny počítačové hry a podobně, paintball je sport sám o sobě, je to hra dynamická a rychlá. I úplný amatér se dokáže hravě trefit na třicet metrů do hlavy. Je daleko složitější trefit pohybuující se cíl*

*než cíl statický, tudíž nebuďte na jednom místě bez hnutí, pracujte za překážkami. Kuličky v letu uvidíte, podle nich zaměříte na cíl. Nebuďte za překážkou v šesti lidech, snažte se rozptýlit po hřišti, komunikujte spolu.*

*Pokud vám při hře dojdou kuličky, můžete to buď vzdát nebo můžete hrát dál, lákat na sebe soupeřovu pozornost a tím ulehčit svým spoluhráčům. Pokud vám selže značkovač, platí totéž.*

Poznámka: Zde je dobré hráčům v kostce vysvětlit elementární techniky při hraní paintballu, jak střílet zpoza překážky, jak se se spoluhráčem navzájem krýt apod. Dále jim zdůrazněte, že hra bude právě taková, jak ji budou hrát. Ať jsou tedy k sobě ohleduplní, neznačkují se k zbláznění, nepodvádějí, naschvál nestřílí do odcházejících hráčů, zbytečně se nerozčilují a nehádají.

**Práce instruktora není práce vychovatele.** Na závěr herních pravidel ještě jednou rychle zopakujte bezpečnostní pravidla, ukažte přímo na místo, kde si mohou sundat masky.

## **5) Vysvětlení a ověření schopnosti používat a zajišťovat značkovače**

Poznámka: Po vysvětlení všech pravidel přichází na řadu seznámení se se značkovači. Je nezbytné hráčům ukázat, jak se zbraň drží, jak střílí a jak se zajišťuje. Pokud daný areál používá špunty nebo návleky na hlavně, je jen na instruktorovi, jestli hráče naučí i to, jak zbraň natáhnout a zase zajistit. Pokud se rozhodnete je toto naučit, máte v kapse trumf, a to ten, že zákazníci si sami při hře poradí, když jim značkovač selže a nenatáhne se k dalšímu výstřelu. Tzv. pojistky spouště je lepší nepoužívat, nejsou stoprocentní.

*Všichni z vás budou hrát s poloautomatickými zbraněmi různých typů, avšak stejných střeleckých kvalit. Tyto zbraně vás nemohou popálit, nemohou explodovat ani vás nijak skřípnout. Přestože jsou to oficiálně tzv. značkovače, tak se k nim budeme chovat jako ke zbraním. To znamená žádné soutěže typu: hádej, jestli mám nabito; hádej, jestli mám odjištěno; máš tři vteřiny na útěk apod. Snažte se je vždy nosit hlavní směrem k zemi bez prstu na spoušti. Poloautomaticka znamená, že po každém výstřelu se vám zbraň automaticky natáhne k dalšímu výstřelu. Snažte se střílet tak, aby zásobník byl nahoře, jelikož kuličky do hlavně padají svou vlastní vahou. Pokud budete střílet naprázdno, lehce poklepejte, až kulička spadne do hlavně. Snažte se vystříhat jakékoli neopatrné manipulace, především silných úderů do tlakové lahve a do zásobníku. Zbraň držte tak, aby jste viděli, kam střílíte. Dostaneme se tak k rovníci: koho vidím, toho trefím. Pokud možno nestřílejte jednoručně, těžko někoho zasáhnete a ještě budete sami zasaženi do značkovače. Nyní vás rozdělím na dvě družstva, pokud tak neučiníte sami. Poté vám předám zajištěné značkovače, se kterými se jeden po druhém vydáte za mnou a předvedete mi, jak se odjišťují, vystřelíte několik kuliček a zbraň opět zajistíte. Až toto budete umět, vydejte se s maskami na hřiště, hra již brzy začne.*

Poznámka: Při této instruktáži vše náležitě předved'te a znovu zopakujte bezpečnostní pravidla, zejména pasáž o odchodu z hřiště, kde si hráč musí nejprve zajistit značkovač (buď kolíkem/špuntem nebo návlekiem), zajít za bezpečnostní síť a až poté si sundat masku. Také je dobré hráče uvědomit, že největší riziko úrazu nehrozí při hře, ale až po ní v zázemí. Ať se kontrolují navzájem. Poté hráčům predejte zajištěné značkovače, jednoho po



druhém naučte, jak jej zajistit a odjistit, zkontrolujte znovu jejich výbavu a pošlete na startoviště.

Snažte se vždy hráče rozřadit do týmů tak, aby byly pokud možno stejně silné, hráče, kteří již mají s paintballem zkušenosti, rozdělte do obou týmů. Nejjednodušší rozdělení je takové, že se nachystají značkovače přesně na počet hráčů, padni komu padni.

## **6) Samotná hra**

Při samotných hrách záleží samozřejmě jen na tom, jak dlouho skupina hráčů vydrží hrát, důležité je dodržovat pitný režim a dělat občasně přestávky na oddech. Ideální je rozdělit akci na jakési úseky her po čtyřech či třech. Začátečníci a starší lidé většinou podcení fyzickou námahu, kterou musí člověk při hraní vynaložit, k tomu je třeba přičíst zvýšenou hladinu adrenalinu a rychlý tlukot srdce v kombinaci s teplotou okolí. Toto musí mít zkušený instruktor vždy na paměti a zbytečně hráče nepřepínat.

Ihned, jakmile jsou hráči připraveni ke hře, musí instruktor naposledy vizuálně zkontrolovat jejich připravenost a odpískat první hru. Při hře musí sledovat, jak se jednotliví lidé chovají, zda mezi nimi není nějaký černý petr. Také je dobré hráče instruovat, kam se odebrat po zásahu a zopakovat, že si musí nechat po zásahu nasazenou masku a že si musí zajistit svůj značkovač.

Mnoho lidí má tendenci si ihned po zásahu masku sundat (na to se výborně hodí spínací pásky na bradu, které tomuto náhlému rozhodnutí účinně brání), což je velice nebezpečné. Pokud dojde k takové situaci, musí být instruktor připraven hru ihned ukončit. Při prvních hrách

je nutné neustále opakovat bezpečnostní aspekty hry do té doby, až je ani jeden hráč nebude porušovat.

Není nic lepšího pro instruktora, než disciplinovaná skupina lidí, která provádí kontrolu sebe sama. Práce instruktora spočívá v profesionalitě, s jakou ke skupinám lidí přistupuje, je to, dalo by se říci, práce s davem.

Při této práci instruktoři mají šanci poznat, jak se s takovou skupinou pracuje, pozná, že každý kolektiv má svého „brzdu“, stejně tak jako podvádějící hráče apod. Instruktor nesmí nikdy připustit, aby jej rozhodili jednotlivci. Oblíbeným trikem jak tyto flištíny odrazit bývá poukázání na to, že to není instruktor, komu znepríjemňuje odpoledne, ale právě jeho přátelé, se kterými si šel zahrát.

## **7) Závěr a rozloučení**

Po poslední hře zpravidla následuje odevzdání značkovačů a kompletní výstroje do hry. Během této doby se sluší zeptat, zda se paintball hráčům líbil, jaké jsou jejich zkušenosti z jiných hřišť apod. Po zaplacení a vyřízení formalit přichází na řadu rozloučení.

## **Hodnocení kvality Paintballových areálů**

Ideální moderní paintballový areál splňuje následující kritéria:

- 1) Herní prostor je uzavřen nebo po celém obvodu zabezpečen sítí včetně vchodu/východu, a celý areál je označen, s viditelně umístěným řádem pro návštěvníky u vchodu.
- 2) Překážky jsou celistvé, bez mezer a bezpečné při fyzickém kontaktu.
- 3) Masky mají nepoškozená, atestovaná, pro paintball vyrobená skla, nejlépe termální.
- 4) Rukavice jsou samozřejmostí, stejně tak oděv na celé tělo
- 5) Značkovače mají své místo, nejlépe držák
- 6) Provozovatel používá bezpečnostní návleky nebo kolíky.
- 7) Areál musí být vybaven sociálním zařízením, nejlépe pro obě pohlaví.
- 8) Areál musí mít krytý prostor pro převlečení a odpočinek
- 9) Areál musí být vybaven lékarničkou i hasicím přístrojem
- 10) Instruktoři musí mít prokazatelnou praxi, musí být pojištěni pojištěním právní ochrany, nebo jiným vhodným pojištěním.
- 11) Webová prezentace musí obsahovat jasnou cenu za výbavu a kuličky.
- 12) Provozovatel musí mít oprávnění provozovat svou činnost včetně atestů na tlakové lahve a být řádně pojištěn.

V dnešní době již existuje bezpočet komerčních areálů, avšak různorodé kvality. Tato publikace by měla sloužit především jako vodítko při jejich posuzování. Pro podnikání v tomto oboru v současné době neexistují prakticky žádná závazná pravidla, což vede k tomu, že vedle zkušených provozovatelů, kteří sami od sebe dodržují nejpřísnější kritéria, existují nahodilí podnikavci

ohrožující jak zdraví své, tak zdraví nic netušících zákazníků, což je velmi nebezpečné i pro podnikání všech ostatních.

Ideální by bylo vytvořit seznam hřišť, která mohou provozovat paintball pouze po splnění výše uvedených kritérií a orgán, nejlépe asociaci, která bude vydávat oprávnění k podnikání (v podobě členství) a zároveň průběžně kontrolovat kvalitu služeb.

### **3) Military paintball** – též *woodsball*, *scenario paintball*, *scenarioball*, *RAM paintball*

Military paintball je nejrozšířenější typ paintballu. Hraje se především v přírodním terénu či jiných prostorách bez umělých překážek (kromě umělých bunkrů, zákopů, voj. techniky apod. - simulujících reálný bojový střet), obvykle větší rozlohy. Pokud se hraje pouze v lese bez umělých překážek hovoříme o tzv. *woodsball*.

Hráči při hře využívají vojenskou výstroj a maskování. Také značkovače, používané při military paintballu vychází z napodobenin či přesných replik opravdových zbraní včetně přístrojů pro noční vidění, optiky apod. Často se hraje dle scénářů přibližujících se reálným vojenským akcím, což je jakési gró celého military paintballu. Tyto akce mohou mít až několik desítek

stovek hráčů. Při hraní se dbá na kooperaci, disciplínu taktiku. Protože se military paintball snaží přiblížit armádní atmosféru, má každý tým své velitele a rozdělené úlohy. Zkušené týmy mají vypracovaný systém ručních signálů nebo se dorozumívají pomocí radiotechniky, případně kombinací obého.



*Military paintball používá ke hře reálné napodobeniny palných zbraní pro umocnění atmosféry.*

Na větších akcích mají hráči i své vrchní velení, jehož rozkazy jsou dle pravidla subordinace nadřazeny všem ostatním. Hráči jsou tedy povinni poslouchat rozkazy svých velitelů, pokud jejich velitel „padl“ nebo není přítomen, musí poslouchat jiného příslušného velitele. Hráči se, pokud možno, nijak barevně nerozlišují, musí postačit signalizace či heslo.

Dalším důležitým aspektem je, že se může při hře používat pyrotechnika (dělobuchy, petardy, dýmovnice), především neranivá. Hraje se na omezenou municí, a to tak, aby hra opět simulovala reálný bojový střet, tzn. že hráči musí přebíjet. Obvyklý počet kuliček v zásobníku je padesát, záleží jen na pravidlech (například pozice kulometčíka má větší limit munice, naopak je zase méně pohyblivý). Každá funkce v týmu má svá omezení nebo naopak výhody. Maximální množství kuliček na hru bývá omezené, zpravidla kolem 100, 150 až 200, záleží na

typu, resp. délce dané akce. Hráči si mezi sebou mohou vyměňovat výstroj i výzbroj. Vyřazení hráči někdy mohou ponechat svou munici i vybavení na místě, kde byli zasaženi, ale nesmí ji sami přinést jinému hráči. Často je také používána radiotechnika pro komunikaci,

Do military paintballu můžeme zařadit i tzv. *Scenario paintball*, což jsou akce ve kterých se hraje dle scénářů buď smyšlených, nebo napodobujících bojové situace válečných konfliktů (*v zahraničí se tomuto typu paintballu říká mil/sim paintball - military simulation*). Na tyto akce se často sjíždí velké množství příznivců této zábavy a počet účastníků dosahuje i několika stovek. Zkušení organizátoři do těchto akcí zapojují i armádní techniku, zejména obrněné transportéry, džípy, apod., pro věrnější atmosféru bojového střetu.

Pravidla military paintballu se odlišují od sportovního paintballu i v pravidlech zásahu. Platí totiž i nebarevný zásah, tzn. že kulička se nemusí na hráči rozbít. Zásah platí jak do vybavení, tak i do těla. Zasažený hráč nemluví a odebere se na příslušné místo pro vyřazené hráče. Jako zásah neplatí kuličky odražené například od větví. Bezpečnostní pravidla jsou podobná všem výše uvedeným, avšak zásadním problémem v military paintballu bývá, že se hraje v lesích, kde se mohou pohybovat i lidé, kteří paintball nehrají. Proto bylo zavedeno pravidlo „civil“, kdy hráči, kteří vidí cizí osobu zahlásí *civil* a přestanou hrát, dokud riziko nepomine. Pyrotechnika je dalším z problémů, které provázejí military paintball. Nejde ani tak o bezpečí hráčů, v prodeji je široká škála neranivé pyrotechniky, ale především o riziko požáru, který může odpálená dýmovnice způsobit.

To jsou věci, na které je třeba při organizaci military akcí myslet.

I v military paintballu existují rozličná pravidla různých druhů. Například pyrotechnika může být používána a braná jako granát, tzn. že kdokoli v okruhu třeba dvou metrů je při výbuchu petardy vyřazen.

Někdy také bývá v pravidlech, že platí zásah jen takový, který by reálně prošel hráčovým tělem. Neplatí tedy zásahy do volně vlajícího oblečení apod. Zásah do zbraně tedy nevyřazuje hráče, ale pouze zbraň, hráč pak musí hrát buď se záložní nebo ukořistěnou zbraní. Také je možné simulovat osobní souboje, tzn. že pokud se hráč nepozorovaně přiblíží k protihráči a dotkne se ho, může ho vyřadit ze hry.

Také existuje v různých pravidlech funkce tzv. zdravotníka. Ten může tzv. ošetřit hráče zasaženého do končetin a jednorázově jej tak vrátit do hry (přičemž by ho měl označit např. obvazem). Nebo lze hráče zasaženého kamkoli určitou dobu ošetřovat (třeba pět minut) a vrátit do hry. Navíc musí zdravotník dorazit k zasaženému hráči ve stanovenou dobu, jinak je hráč vyřazen (vykrvácí). Těchto pravidel existuje nepřeberné množství, záleží jen na dohodě jednotlivých hráčů dle jejich zvyklostí a fantazii organizátorů.

Military paintball mnoho soutěží nemá, jeho hraní má spíše povahu relaxace a zábavy. Přesto ale najdeme v českých několika málo turnajů, které bychom mohli zařadit mezi military styl. Jedním z nich je brněnský **Jungle cup**, jenž se odehrává v lese a pod dohledem

rozhodčích. Tého soutěže se účastní pravidelně i sportovní hráči. Jeho pravidla vychází ze závodních pravidel.

Další soutěží, která stojí za zmínku v military paintballu je **Mistrovství České republiky v dobývání objektu**. Tohoto podniku s letitou tradicí se účastní i sportovní hráči a můžeme říct, že je to jeden z mála podniků, kde rozdělovací čára mezi sportovním a military paintballem není tak ostrá. Hrají zde proti sobě desetičlenné týmy, které nejprve brání objekt a posléze jej dobývají. Pro každý tým je stanoven přesný počet kuliček – v současnosti je to 1000 kuliček = 100 kuliček na hráče (dříve dvakrát tolik). Úkolem dobývajících je ukořistit pět vlajek obráncům v časovém limitu, úkolem obránců je zneškodnit soupeře a zabránit mu ve strhnutí vlajek. Styl hry je jakýsi policejní zásah s důrazem na kooperaci a taktiku jednotlivých týmů. Komunikační prostředky jsou zakázány, stejně jako pyrotechnika.

## **Bodování**

Protože každý tým stejně často brání jako dobývá, boduje se pouze útočící tým. Největšího bodového zisku dosahuje tým stržením vlajky, dále (v případě kompletního splnění) zbylým časem do konce (počítáno v neuplynulých minutách) a až nakonec se zohledňuje počet přeživších.

Příklad: teoretický maximální (kontumační) zisk: 5 vlajek x 100, 10 minut x 10, 10 hráčů x 1 = 610 b;  
nebo: 5 vlajek dole, 2'30'' do konce (=3minuty), 3 přeživší = 533



při 4 vlajkách (konec v limitu = 0 minut) už jen 403.

Military paintball obecně slouží především jako zábava a volnočasová aktivita. Mnoho lidí dnes nemá pochopení pro zábavu ve smyslu simulace armády, bezpečnostních složek či boje samotného, avšak právě hráči hrající military paintball si mohou díky hře dobře uvědomit, jak katastrofický může být reálný bojový konflikt. Zde je na místě nutné dodat, že military komunitě (která je v paintballu vůbec největší), kazí image jednotlivci a skupiny ignorující elementární zásady bezpečnosti a taktu. Jsou to právě tito lidé, kteří jsou pro existenci paintballu jako takového nejnebezpečnější, zejména z důvodu střílení mimo paintballové areály, veřejného nošení značkovačů (sic schovaných do hader, přesto velmi nápadných) velmi podobných opravdovým zbraním apod., o ignorování či přizpůsobování bezpečnostních pravidel ani nemluvě. V očích veřejnosti pak tito lidé vzbuzují v době zbraňové hysterie oprávněné obavy. Marné je pak vysvětlení, že se jedná o nadměru vzrušující zábavu, kterou lidé provozují ve svém volném čase a za své peníze, neohrožujíc tím zhora nikoho.

Dokonce na webových stránkách military paintballistů můžeme najít seznam jak oficiálních míst ke hraní, tak veřejně proklamovaných neoficiálních (čti nepovolených, soukromých apod.) herních lokací. Je důležité rozlišit, kde končí zábava s nádechem boje a kde se lidé stávají „opravdovými“ vojáky (filmovými hrdiny bez skrupulí) nehledíce na zákony či etická pravidla. Na druhou stranu, možná právě „díky“ těmto lidem časem vznikne asociace, která zaštití jak sportovní, tak military hráče, nastaví úroveň a kvalitu jednotlivých organizátorů a areálů a

jednoznačně se distancuje formou jakési deklarace od takového výše uvedeného nevhodného chování, které poškozují celý paintballový svět.

## **Hardcore military**

Hardcore military je drsnější obdobou military paintballu, a využívá jeho pravidla, avšak s několika výjimkami. Zásah se neoznamuje vizuálně ani zvukově, zasažený hráč si pouze lehne na zem. Zasažený hráč nemluví a ani se nehýbe - je „mrtvý“ a je i možné se za něj i skrýt. Munice je limitována, záleží na dané akci (50 – 100). Ústřevná rychlost je omezena jen možnostmi zbraně, není kontrolována. Bezpečnostní masky a oblečení jsou pouze na zodpovědnosti každého hráče !!! Zpravidla bývá povolen i slzný plyn apod. Munice, která zbývá hráči po zásahu je sdílená a může mu být odebrána jakýmkoli jiným hrajícím hráčem. Akce mohou být i vícedenní, dokonce nonstop. Hraje se zásadně na jeden život/jedna akce.

## **RAM paintball** (*real action marker paintball*)

System RAM je vlastně jakousi obdobou military paintballu. Byl vyvinut především s cílem reálně napodobit ozbrojený střet, především na krátké vzdálenosti. Tomu také odpovídají značkovače, které se úmyslně vyrábějí jako kopie „ostrých“ zbraní, včetně jejich ovládacích prvků. Navíc jsou projektily menší (ráže 0.46 palce, ale i jiné). Proto můžeme tyto značkovače nejlépe nalézt ve výcvikových centrech, kde se učí studenti vojenských škol, policejních jednotek apod.

Pro potřeby elitních složek se vyrábějí značkovače, do kterých se nabíjí v podstatě klasická munice, avšak s tím rozdílem, že místo projektilu je do spíčky náboje umístěna plastová kapslička s barvou (tzv. FX munice). Také rychlost střely je podstatně vyšší, a to tak, aby byla simulace střelby co nejvěrnější. Např. u amerického námořnictva musí jednotky jdoucí do boje nejprve absolvovat danou misi za zkušebních podmínek a teprve dle jejich výsledků jsou povoláni do boje.

## **Airsoft**

Airsoft je velmi příbuzný paintballu, nejvíce však military paintballu. Pochází z Japonska osmdesátých let jako protiváha „amerického“ paintballu. Japonci totiž neměli tak benevolentní zákony pro vlastnění zbraně, což vyvolalo jejich poptávku. Výrobci na to reagovali vyroboucí airsoftových modelů klasických zbraní v poměru 1:1. Hlavní odlišnost od paintballu je ta, že značkovače (které vlastně v tomto případě značkovače vůbec nejsou) používají jako munici plastové nebo pryžové kuličky menších kalibrů (nejčastěji 6mm a 8mm) a různých hmotností (nejpoužívanější je 0,20g). Hráči povětšinou hrají pouze se speciálními ochrannými brýlemi, často napodobují různé zásahové jednotky nebo jednotky armád různých států, nejčastěji těch, které se zúčastnily druhé světové války. Všechna pravidla pro hraní airsoftu jsou téměř totožná s pravidly military paintballu. I airsoft se stejně jako paintball používá pro výcvik bojových či zásahových jednotek (CQB – *close quarter battle*).



*Hráči airsoftu, stejně tak i military paintballu, často napodobují různé bojové jednotky.*

Většina airsoftových zbraní jsou schopna dosáhnout rychlosti střely od 160 – 400 fps, existují ale i typy, které zvládnou udělit projektilu rychlost až 600 fps. Rychlost airsoftových zbraní a atesty na ochranné brýle nejsou nijak jednotně uznávány, neexistuje organizace, která by stanovila nějaký přiměřený bezpečnostní limit. Například v Irsku mají omezení na 328 fps, jsou ale i země, které žádné takové omezení nemají. Jedinou nevýhodou airsoftu je absence, řekněme důkazů, pro zásah (barva), proto také airsoft zřejmě závodní nikdy nebude. Přesto se ale airsoftu věnuje poměrně velké množství hráčů, existují i akce kde se jich sejdou stovky a hrají podle různých scénářů, ať už smyšlených, či jako rekonstrukce skutečných bitev včetně bojové techniky. Navíc se mnoho hráčů věnuje intenzivně vojenské historii a někteří dokonce účinkují ve filmech.

Problémem je, že právě hráči airsoftu se podílejí největší měrou na špatné pověsti jak military tak i ostatních paintballistů. Největším problémem jsou živelné výpravy dětí na soukromé pozemky, kde s levnými, leckdy netestovanými, z tržnice zakoupenými zranění hrají airsoft. „Obyčejní“ lidé samozřejmě rozdíl mezi airsoftem a paintballem nerozeznají a dávají tak pouze na zkušenost, kterou s těmito skupinami mají.

## **Příloha 1**

### **Soutěžní pravidla platná od roku 1998**

#### **1. Bezpečnostní pravidla**

- 1.1. Všichni soutěžící a další přítomné osoby jsou povinny řídit se pokyny rozhodčích a organizátorů.
- 1.2. Ke hře je možno použít pouze značkovací zbraně, které splňují podmínky uvedené v bodě 2.1.
- 1.3. Na hřišti a všude tam, kde hrozí zásah značkovací kuličkou, musí hráči a další přítomné osoby po celou dobu turnaje nosit na obličej ochranné brýle. Dále se doporučuje používat ochrannou masku a

účinnou ochranu proti zásahu do ucha. Výjimka je možná jen mimo hrací dobu, a to pouze se souhlasem rozhodčího. Potřebuje-li si hráč sundat brýle k odstranění silného zamlžení či jiného znečištění, je povinen upozornit na toto rozhodčího, a teprve za jeho asistence si je může sundat a vyčistit, a to (nepřeruší-li rozhodčí hru) následujícím způsobem: posadí se do dřepu, skloní hlavu a skryje si obličej mezi kolena, a pak teprve si brýle sundá, očistí a znovu nasadí.

1.4. Střílet je povoleno pouze na hřišti v průběhu hry nebo na místech k testování určených pořadateli, či vybíjení zbraní. Mimo hrací zónu a čas se nosí zbraně zásadně vždy vybité nebo zajištěné, se zasunutou bezpečnostní zátkou v hlavní. Ztratí-li hráč na hřišti bezpečnostní zátku, musí po svém vyřazení nebo po skončení hry zajistit zbraň jiným, stejně účinným způsobem, a to vždy za přítomnosti rozhodčího. Zkušební střelba bez kuliček je možná i v prostorách pro hráče, ovšem pouze bezpečným směrem do země.

1.5. Je zakázán fyzický kontakt mezi hráči. Je zakázáno házet na hřišti jakýmkoli předměty (mimo házení boxů na kuličky a čištění spoluhráči) nebo brát si s sebou na hřiště herními pravidly zapovězené předměty.

1.6. Je zakázáno střílet a mířit i nenabitou značkovací zbraní na hráče bez nasazených ochranných brýlí. Na rozhodčí a ostatní nehrající se nesmí střílet, ani když mají nasazené ochranné brýle. Zpozoruje-li hráč v průběhu hry, že v prostoru ohroženém střelbou se nachází osoba nebo osoby nemající nasazené ochranné brýle, je povinen ihned zastavit palbu a upozornit na tuto skutečnost rozhodčí.

1.7. Je zakázáno lézt na stromy, ničit vegetaci, střílet na zvířata a ptáky.

1.8. Hráč nesmí být na hřišti pod vlivem alkoholu či drog. Kouření je povoleno pouze na vyhrazených místech.

1.9. Každý hráč je povinen znát a, za všech okolností, dodržovat uvedená bezpečnostní pravidla. Za hrubé porušení těchto pravidel, ohrožující zdraví zúčastněných, je hlavní rozhodčí oprávněn závodníka diskvalifikovat z celého turnaje, a to bez nároku na vrácení startovného, a jeho družstvo bude penalizováno 30-ti trestnými body. Za diskvalifikovaného hráče nesmí nastoupit k dalším hrám náhradník a družstvo, o jednoho hráče oslabeno, dohraje soutěž.

1.10. Každý hráč se účastní turnaje na vlastní nebezpečí.

## **2. Vybavení hráčů**

### **2.1. Značkovací zbraně**

Používat se smějí pouze schválené paintballové značkovací zbraně, které splňují zákonné podmínky.

Každý hráč si smí vzít na hrací plochu pouze jednu zbraň, kterou nesmí během hry předávat ani odkládat na větší vzdálenost než 1 metr. Zbraně připuštěné do hry musí splňovat následující podmínky

- zbraň musí mít spolehlivou pojistku, bránící účinně neúmyslným výstřelům
- u zbraně nesmí být možnost nastavovat počáteční rychlost letu kuličky bez použití nářadí nebo její demontáže, nebo musí být seřizovací prvek spolehlivě zaplombován
  - na jeden stisk spouště smí zbraň vystřelit pouze jednu ránu
- počáteční rychlost letu kuličky nesmí být vyšší než 300 stop/s nebo 90 m/s

- k výstřelu kuličky ze zbraně smí být používán pouze CO<sub>2</sub>, stlačený vzduch nebo nitrogen naplněný pouze do schválených bezpečných tlakových obalů

## 2.2. Ochrana očí, uší a obličje

Používat se směji pouze schválené speciální ochranné paintballové brýle, které musí být schopny 100% ochránit oči před zásahem kuličkou. Dále se doporučuje používat ochrannou masku a účinnou ochranu uší (kukla, čepice, šátek atd.).

## 2.3. Oblečení

Hráč odpovídá ve vlastním zájmu za to, že má na začátku hry neoznačkované oblečení. Má-li na sobě z předchozích her jasně patrnou značku, kterou nelze odstranit, upozorní na ni těsně před zahájením hry na hřišti rozhodčí. Všichni hráči musí mít oblečení s dlouhými rukávy a nohavicemi, které nesmí zabraňovat rozbití kuličky. Je proto zakázáno brát s sebou na hřiště oblečení:

- s vložkami nebo z měkkých a silných materiálů
  - zaměnitelné s oblečením rozhodčích
- z materiálů, na kterých se neuchovává barva, a je obtížné ji zjistit
- v barvě, na kterém nejsou rozstříknuté značky dobře viditelné

Protesty proti oblečení soupeře může podat kapitán družstva před vstupem obou družstev na plochu hřiště.

## 2.4. Zakázané předměty

Hráči mají zakázáno brát na hřiště tyto věci:

- jiné než paintballové zbraně, světlice, dýmovnice a jiné pyrotechnické výrobky, včetně paintballových granátů
  - nože, dýky a jiné nebezpečné předměty
    - ochranné štíty
  - nástroje, kterými lze nastavit rychlost kuličky
    - náhradní hlaveň a náhradní díly
    - zapalovače, zápalky apod.
  - zábleskové světlo nebo jiné umělé světelné zdroje
    - radiokomunikační a signalizační vybavení

## 2.5. Střelivo

Všichni hráči jsou povinni používat při turnaji pouze značkovací kuličky dodané pořadatelem (pouze MČR). Jakákoli úprava značkovacích kuliček je zakázána. Každý hráč si smí vzít s sebou na hřiště libovolné množství těchto kuliček. Značkovací kuličky musí být ve vodě rozpustné, netoxické, schopné rozkladu působením mikroorganismů.

## 3. Turnaj

### 3.1. Schůze kapitánů

Datum a čas schůze kapitánů určí pořadatel. Účast kapitánů nebo jejich zástupců na schůzi je nezbytná. Kapitáni si vylosují startovní číslo svého družstva. Dále jim hlavní rozhodčí nebo jím pověřený zástupce přednese výklad pravidel turnaje, a to včetně případných, dodatečně provedených změn. Protest proti herním pravidlům turnaje může vznést pouze přítomný kapitán nebo jeho zástupce.

Úprava pravidel bude provedena, bude-li pro změnu hlasovat alespoň 75% přítomných kapitánů.

Návrh na změnu pravidel, který je v rozporu s právními, morálními nebo bezpečnostními zásadami, nemůže být předmětem návrhu.

Kapitán zodpovídá za to, že jeho hráči budou před začátkem turnaje znát tato pravidla, a řídit se podle nich.

### 3.2. Rychlostní kontrola zbraní

Rychlostní kontrola zbraní se provádí v pořadatelem zvláště vymezeném prostoru a všechny zde nacházející se osoby musí mít nasazeny ochranné brýle. Z každé zbraně se musí před vstupem na hrací plochu vystřelit minimálně tři zkušební výstřely (u zbraní na 12g CO2 bombičky minimálně dvě) přes rychloměr, přičemž rychlost kuličky při žádné z nich nesmí přesáhnout 300 stop/s nebo 90 m/s. Štělbu přes rychloměr provede určený rozhodčí nebo hráč sám za asistence rozhodčího. V případě, že hráč nastupuje s více než jednou tlakovou nádobou pro pohon zbraně, musí rychlostní rozhodčí přeměřit zbraň se všemi těmito nádobami. Tyto tlakové nádoby mohou být poté použity pouze se zbraní, se kterou byly přeměřeny (neplatí pro 12g CO2 bombičky). Pokud je rychlostní limit překročen, musí si hráč zbraň seřadit nebo vyměnit. Případné zdržení hráče při této úpravě není důvodem k odložení počátku hry. Hráč se může rozhodnout hrát i beze zbraně. Po ukončení rychlostní kontroly hráč nesmí upravovat rychlost zbraně.

Pokud bude hráč nebo hráči vybráni na rychlostní kontrolu zbraní po ukončení hry, musí hráč (rozhodčí) vystřelit tři zkušební výstřely přes rychloměr, přičemž rychlost kuličky v průměru nesmí přesáhnout 300 stop/s nebo 90 m/s. Za překročení rychlosti bude jeho družstvo penalizováno trestnými body dle tabulky (bod 6). Hráč může za překročení rychlostního limitu dostat maximálně 60 trestných bodů.

### 3.3. Rozhodčí

Na průběh hry na hřišti dohlíží minimálně 5 vyškolených rozhodčích: hlavní, dva vlajkoví a další pomocní. Hlavní rozhodčí řídí činnost ostatních rozhodčích, provádí v případě potřeby kontrolu zásahu hráčů a dohlíží na dodržování pravidel všemi hráči. Vlajkoví rozhodčí provádí kontrolu hráčů před vstupem na hřiště, zavádí na začátku hry hráče k jejich vlajkám a stejně jako ostatní pomocní rozhodčí na hřišti dohlíží na dodržování pravidel hry všemi hráči, čištění brýlí, kontrolují případné označení hráče a oznamují jim jejich vyřazení nebo vyloučení. Všichni rozhodčí na hřišti mohou zastavit hru, se zastavením času, zvoláním "stop, zastavit čas!". K výkonu funkce rychlostního rozhodčího může být určen jeden z rozhodčích na hřišti nebo zvláštní rozhodčí.

Rozhodnutí všech rozhodčích je konečné a nezvratné.

### 3.4. Hřiště

Hranice hřiště je jasně vyznačena mělohmotnými pásy, které jsou umístěny 0,5 m až 1,5 m nad zemí.

Hráči při hře nesmí přesáhnout hranici hřiště žádnou částí těla, výstroje nebo výzbroje. Obě vlajky jsou viditelně umístěny ve výši 0,5 m až 1,5 m nad zemí.



### 3.5. Družstvo, hráči

Počet členů družstva určí pořadatel. Každé družstvo může mít navíc přihlášené náhradníky (počet určí pořadatel), kteří mohou nastoupit k libovolné hře svého družstva místo řádných hráčů, a to i bez souhlasu rozhodčích. Střídání hráčů v průběhu jedné hry je zakázáno. Hráči i náhradníci mohou figurovat v rámci jednoho turnaje pouze na jednom seznamu družstva. Za družstvo může jednat pouze kapitán mužstva nebo pověřený zástupce.

### 3.6. Diváci a nehrající hráči

Všichni diváci a nehrající hráči (náhradníci) nesmí při sledování hry žádným způsobem, ať již slovně, gestikulací či jiným způsobem, ovlivňovat průběh hry. Pokud k tomu přesto dojde a osoba, která ovlivnění způsobí, bude mít prokazatelný vztah k některému (třeba i nehrajícímu) družstvu, bude toto družstvo penalizováno až 40-ti trestnými body. Navíc rozhodčí mohou vrátit hru do situace před ovlivněním hry, nebo ve výjimečném případě nařídit opakování hry. Pokud provinilce nebude možno určit nebo mu nepůjde prokázat vztah k nějakému družstvu, pak rovněž může být hra vrácena do stavu před tímto vnějším zásahem nebo nařízeno opakování hry. Rozhodčí rovněž mohou neukázněného diváka, případně všechny diváky, nechat pořadatelé odvést z jim vyhrazených míst.

### 3.7. Neutrální zóna

Neutrální zóna je pořadatelem vyznačené území mimo hřiště, kam odcházejí vyřazení hráči. Před vstupem do zóny hráči odloží na zem své zbraně, aniž by s nimi od svého vyřazení jakkoli manipulovali (uzavírali přívod plynu, stříleli apod.). Hráči nesmí jakýmkoliv způsobem ovlivňovat průběh hry. Do doby, než skončí hra a kapitáni obou týmů nepodepíší zápis o hře, nesmějí hráči v zóně hlasitě mluvit, sundávat si brýle, opustit vyznačený prostor nebo se dokonce vzájemně napadat.

## 4. Hra

### 4.1. Příprava ke hře

Nejpozději 10 minut (ve vlastním zájmu ale raději dříve) před stanoveným zahájením utkání se hráči obou družstev dostaví se svými zbraněmi k rychlostní kontrole zbraní, viz bod 3.2. Po proběhnutí kontroly si kapitáni vylosují strany. Kapitáni obou týmů mohou upozornit rozhodčí, mají-li výhrady k oblečení soupeře. Posouzení tohoto protestu je v kompetenci hlavního rozhodčího. Vlajkoví rozhodčí zkontrolují hráčům výstroj, vydají jim rukávové pásky označující jejich příslušnost k družstvu a odchází s přítomnými hráči k jejich vlajkám. V případě, že někteří hráči nejsou připraveni ve stanoveném čase ke hře, může hlavní rozhodčí těmto hráčům udělit "čekací dobu", a to nejvýše 5 minut. Hráči, kteří přijdou později, již nemohou být do této hry vpuštěni. Není-li v čase odchodu k vlajkám v družstvu připraven ke hře alespoň jeden hráč, prohrává toto družstvo v této hře kontumačně.

Vítězné družstvo si v tomto případě připisuje 80 bodů nebo průměrný počet bodů získaných v předchozích utkáních, podle toho, co je pro toto družstvo výhodnější.

### 4.2. Průběh a pravidla hry

Cílem hry je získat v časovém limitu (určí pořadatel) maximální počet bodů (100). Principem hry je stáhnout soupeřovu vlajku, donést ji na vlastní základnu a položit, zasáhnout co nejvíce hráčů soupeřova týmu.

Před zahájením hry musí být všichni hráči v prostoru vlastní základny. Hru zahajuje rozhodčí jedním dlouhým hvizdem nebo zvoláním "game on" nebo "hra". V případě předčasného vyběhnutí musí být zahájení opakováno. Opakované předčasné vyběhnutí je trestáno jako porušení pravidel hry.

Ucítí-li hráč v průběhu hry, že dostal zásah, je povinen před případným pokračováním ve hře zjistit, zda se nejedná o platný zásah. Nemůže-li hráč sám provést kontrolu platnosti zásahu, může o ni požádat spoluhráče, nebo přivolat rozhodčího zvoláním "check me" nebo "zkontroluj mě".

Je-li si rozhodčí ze svého místa jist, že k platnému zásahu volajícího hráče nedošlo, potvrdí tuto skutečnost hráči, aniž by se k němu přibližoval. Není-li si rozhodčí ze svého místa zcela jist, že nedošlo k platnému zásahu, doběhne ke kontrolovanému hráči, a se současným dotykem své ruky prohlásí tohoto hráče za neutrálního, a to zvoláním "neutral", a provede jeho kontrolu. Po dobu této kontroly je zakázáno soupeřům na neutrálního hráče střílet, přibližovat se k němu nebo měnit svou polohu s úmyslem zlepšit si střeleckou pozici k dalšímu útoku na něho. Kontrolovaný hráč může na tuto skutečnost upozornit rozhodčího.

#### POZNÁMKA:

1. Pro hráče to znamená nutnost vyvarovat se všech platných zásahů, a to po dobu, než je rozhodčím prohlášen za neutrálního.
2. Hráč může po zavolání rozhodčího k vlastní kontrole aktivně pokračovat ve hře do doby, než jej rozhodčí prohlásí za neutrálního, avšak v případě, že rozhodčí při jeho kontrole shledá, že je platně zasažen, je hráč vyřazen a jeho družstvo penalizováno za porušení pravidel hry.
3. Hráč může upozornit rozhodčího, že soupeře zasáhl, a to pouze zvoláním "paint check" nebo "kontrola soupeře", ale je zcela na uvážení rozhodčího, zda provede kontrolu tohoto protihráče, a to proto, aby požadavku na kontrolu nebylo hráči záměrně zneužíváno.
4. Shledá-li rozhodčí, že není hráč zasažen, uvede ho zpět do hry hlasitým zvoláním "clean" nebo "čistý". Pokud rozhodčí posoudí, že situace na hřišti je pro hráče před jeho znovuvvedením do hry zjevně obtížnější, může dát kontrolovanému hráči čas 4 sekundy na možné přemístění. Zvolí-li rozhodčí tuto možnost, oznámí své rozhodnutí nejprve kontrolovanému hráči, a pak začne nahlas odpočítávat. Hráč, který dostal čas 4 sekundy, nesmí aktivně hrát, a se soupeři se smí navzájem začít ostřelovat až po vyslovení slova "clean" nebo "čistý".
5. Shledá-li rozhodčí, že je hráč platně zasažen, tak ho hlasitým zvoláním "out" vyřadí ze hry.
6. Shledá-li hráč, že je platně zasažen, musí se ihned zvoláním "out" nebo "zásah" vyřadit ze hry.
7. Je povinností hráče uvědomit rozhodčího, že nedostal platný zásah, ale že koznačení došlo např. kleknutím na značkovací kuličku, při čištění zbraně, opřením se o překážku s barevnými skvrnami apod.
8. Rozhodčí může přerušit hru na celém hřišti hlasitým zvoláním "stop, zastavit čas!". Po tuto dobu hráči nesmí střílet, měnit svou polohu, mluvit a jakkoli manipulovat se svojí výstrojí a výzbrojí (dobíjet, čistit hlaveň apod.).

#### 4.2.1. Platný zásah

Platný zásah je pouze přímý zásah (i z vlastní zbraně nebo od spoluhráče), a to: má-li hráč na sobě, své výstroji nebo výzbroji skvrnu barvy z rozbité kuličky o velikosti odpovídající průměru značkovací

kuličky.

#### 4.2.2. Hráč vyřazený ze hry

Vyřazený hráč si sám sundá rukávovou pásku, zasune do hlavně bezpečnostní zátku, zvedne zbraň nad hlavu, odevzdá svou pásku nejbližšímu rozhodčímu, a potom odchází nejkratší cestou do neutrální zóny. Není-li v dosahu rozhodčí, jde nejkratší cestou do neutrální zóny, kde odevzdá svou rukávovou pásku rozhodčímu. Během svého odchodu nesmí mluvit, odhazovat ani předávat svou výstroj nebo výzbroj, nebo jinak ovlivňovat průběh hry. Úmyslná střelba do vyřazeného hráče je považována za porušení pravidel hry.

#### 4.2.3. Aktivní hra

Za aktivní hru je považováno, pokud hráč střílí nebo se pohybuje směrem k protihráčům, případně se pohybuje se soupeřovou vlajkou nebo k soupeřově vlajce.

#### 4.2.4. Vlajka

Po stažení vlajky ji musí hráč nést na svoji základnu viditelně v ruce a nesmí ji použít jako kryt. Je-li tento hráč vyřazen nebo vyloučen ze hry, musí vlajku položit tam, kde k jeho vyřazení došlo. Ztratí-li hráč vlajku, nebo je sám zasažen či vyloučen, nejbližší rozhodčí umístí ztracenou vlajku v terénu tak, aby byla dobře viditelná (pokud ji mezitím nesebral jiný nevyřazený nebo nevyložený hráč).

Rozhodčí v rámci možností zůstane v blízkosti vlajky. Vlajku si mohou mezi sebou předávat pouze nevyřazení a nevyložený hráči jednoho družstva (vlajka nesmí být hozena).

Za položení soupeřovy vlajky je považováno, když se hráč soupeřovou vlajkou dotkne místa určeného pro umístění vlastní vlajky (vlajka nesmí být hozena), a je zkontrolován rozhodčím, že nemá platný zásah. Pokud byl tento hráč platně zasažen, rozhodčí vrátí co nejrychleji přinesenou vlajku zpět na její základnu.

Hráč, který uvidí vlajku svého družstva ležet kdekoliv na hřišti, ji nesmí zvednout, hýbat s ní nebo ji jakýmkoli způsobem maskovat.

**POZNÁMKA:** Pokud se hráč, který přinesl soupeřovu vlajku, nechá před jejím položením na svoji základnu zkontrolovat rozhodčím, a ten zjistí, že je platně zasažen, vlajka zůstane položena na místě jeho kontroly.

#### 4.2.5. Současné označení několika hráčů

Jestliže se současně platně zasáhnou dva nebo více hráčů, musí být všichni vyřazeni. O současnosti platných zásahů rozhodne rozhodčí.

#### 4.2.6. Další příčiny k vyřazení hráče a trestné body

- porušením jakéhokoli bezpečnostního i herního pravidla
- hráč přesáhl částí svého těla, výstroje nebo výzbroje hranici hřiště
  - zvoláním "out"
  - zvednutím ruky se sundanou páskou
- hráč se pokusil vyhnout kontrole rozhodčích nebo se pokusil zakrýt, odstranit nebo jinak utajit barevnou stopu po zásahu. Tento hráč bude penalizován 20 + 20-ti trestnými body

- nesportovní chování - 20 trestných bodů

#### 4.3. Ukončení hry

Hru ukončí rozhodčí dvojím zapískáním nebo hlasitým zvoláním "game over" nebo "konec hry". Po ukončení hry může rozhodčí vybrat hráče nebo několik hráčů na rychlostní kontrolu zbraní (viz bod 3.2.). Hráči mohou být vybráni i na upozornění kapitánů hrajících týmů. Po ukončení hry se musí ihned zastavit střelba, všichni zbylí hráči si nasadí do hlavně bezpečnostní zátku a odejdou nejkratší cestou do neutrální zóny, kde hráči odevzdají rukávovou pásku rozhodčímu. Hráči jsou povinni zůstat v neutrální zóně, dokud kapitáni obou družstev nepodepíší zápis o utkání, kam hlavní rozhodčí zaznamenal dosažené body obou družstev. Teprve potom všichni hráči opustí neutrální zónu.

#### 4.4. Kladné body

- za stažení vlajky 20 bodů
- za první stažení bonus 10 bodů
- za položení vlajky 50 bodů
- za vyřazení všech hráčů družstva soupeře 30 bodů (pokud nemělo družstvo z různých důvodů na hřišti plný počet protihráčů, pak je za vyřazeného protihráče družstvu přiděleno úměrně více bodů, zaokrouhлено aritmeticky na celá čísla)

Maximální počet získaných bodů je 100 (nikoli 110).

#### 4.5. Trestné body

*Porušení herních pravidel:*

o neúmyslné 10 bodů  
o úmyslné 20 bodů

*Porušení bezpečnostních pravidel:*

o neúmyslné 15 bodů  
o úmyslné 30 bodů

Trestné body se odečítají od získaných kladných bodů.

#### 4.6. Protesty, opakování hry

Protest proti rozhodnutí rozhodčího může podat pouze kapitán družstva, a to po skončení hry, při zápisu o utkání. Pokud kapitán družstva trvá na svém protestu a odmítne podepsat zápis o utkání, hlavní rozhodčí svolá opět všechny rozhodčí a případně hráče, kterých se protest týká, a znovu jej projedná. Rozhodnutí, které poté hlavní rozhodčí vydá, je konečné, a to i bez podpisu kapitána na zápisu o utkání. Hlavní rozhodčí může za určitých okolností nechat opakovat hru. Po podepsání zápisu o utkání hlavní rozhodčím jsou jakékoli protesty nepřipustné.

#### 4.7. Ostatní pravidla hry

- je zakázána úmyslná střelba na všechny rozhodčí, nehrající hráče a diváky

- není přípustná neoprávněná úprava terénu hřiště hráči
- hráč nesmí úmyslně používat předměty jakéhokoli druhu jako ochranný štít
- hlavní rozhodčí může zrušit hru nebo hry v případě tmy, špatného počasí apod. Tato hra nebo hry se musí odehrát v jiném náhradním termínu, který stanoví hlavní rozhodčí spolu s kapitány družstev, kterých se to týká. Pokud nedojde k dohodě, rozhodne los.

#### 4.8. Rovnost bodů

V případě rovnosti bodů na konci turnaje bude za lepší prohlášeno družstvo, které v průběhu turnaje dosáhlo lepšího výsledku:  
ve vzájemném zápase:

1. položilo více vlajek
2. stáhlo více vlajek

obdrželo menší počet trestných bodů

Příloha č. 2

## **Turnajová pravidla České paintballové ligy 2010**

(Volně přeloženo a upraveno pro potřeby České paintballové ligy z pravidel nejvyšší evropské ligy Millennium Series)

### **Charakter soutěže:**

Nejvyšší ligová soutěž pětičlenných týmů České republiky ve sportovním paintballu. Celá soutěž se skládá celkem ze čtyř kol – turnajů, přičemž celkové

bodování a jeho systém za jednotlivá kola – turnaje vyhlašuje organizátor.

Soutěží se ve třech kategoriích, přičemž Xballová kategorie je brána za nejvyšší –

tzv. Extraligu, dále pak I. paintballová divize (liga), která je brána za vyšší než II.

paintballová divize (liga). Všechny kategorie soutěží podle níže uvedených

pravidel (odpovídajícím formátu M5), přičemž I a II paintballová divize hraje bez

doplňujících pravidel (odpovídajících formátu M7) pro Xballovou divizi.

### **Organizační pravidla:**

Jsou pravidla organizačního charakteru, která organizátor, pokud možno,

zveřejňuje dostatečně napřed na příslušných webových stránkách turnaje. Jedná

se zejména o charakter soutěže, startovné, technické zázemí, vybavení a vše, co

se týká turnaje mimo her a herních pravidel samotných.

Organizační a herní

pravidla se vzájemně prolínají.

### **Herní systém:**

Závisí na počtu nahlášených a zúčastněných týmů nebo po dohodě s většinou

týmových kapitánů a organizátora. Vždy oznámeno předem, pokud možno.

V případě živelné pohromy záleží pouze na organizátorovi.

**Kapacitní limit:** určuje organizátor.

**Výše startovného a jeho úhrada:** určuje organizátor.

**Paintballové kuličky:** pouze atestované. Systém BYO (bring your own, tedy přivezte si své vlastní)

**Značkovače:** pouze atestované, pro paintball vyrobené.

**Celkové hodnocení ligy:** určuje organizátor.

Technické zabezpečení zajišťuje organizátor (stany, vzduch, sociální zabezpečení, občerstvení, identifikační karty, vstupové karty, zapisování výsledků, vyhlašování týmů atd.)

2

## **Registrace hráčů do ČPL 2010**

Každý hráč je povinen se zaregistrovat do divize, kterou hodlá primárně v sezoně hrát.

Registrace váže hráče k divizi, nikoliv k týmu.

Hostování v rámci divize není nijak omezeno. Hráč však může nastoupit v rámci

divize na jednom turnaji pouze v jednom týmu.

Hráč může hostovat v jiné divizi, než do které je zaregistrován, pouze dvakrát za sezonu.

Hostování ve vyšších divizích je omezeno na 2 turnaje v sezoně.

Pokud je tedy

hráč zaregistrován pro hraní v Divizi 2, může nastoupit v Divizi 1 nebo X-ball divizi

pouze na dvou turnajích v sezoně. Pokud chce nastoupit ve vyšší Divizi ke třetímu

turnaji, automaticky je do ní přeřazen a do konce aktuálního ročníku ligy ztrácí

nárok na další hostování mezi divizemi.

Hostování v nižších divizích je omezeno pouze na 2 turnaje v sezoně a hostovat se

smí pouze o jednu divizi níž. Hráč X-ball divize tedy může nastoupit pouze v Divizi

1 a to pouze na dvou turnajích v sezoně. Pokud chce nastoupit v nižší divizi na

třetím turnaji, je automaticky přeřazen do nižší divize a do konce aktuálního

ročníku ligy ztrácí nárok na další hostování mezi divizemi.

Každému hráči bude vystavena karta, která kromě ověření příslušnosti slouží

zároveň jako licence ke hraní na ČPL.

Kapitán týmu je povinen při registraci před každým turnajem předložit hlavnímu

organizátorovi karty nastupujících hráčů ke kontrole.

Zabavení hráčské karty z důvodu porušení pravidel znamená zákaz činnosti na ČPL

po dobu určenou pravidly.

Hráčům, kteří jsou registrováni v průběhu ligy, bude divize určena organizátorem

dle týmu, ve kterém poprvé nastoupí.

V rámci jednoho turnaje můžou v týmu hostovat pouze dva hráči z jiných divizí,

než kterou tým hraje (toto pravidlo neplatí pro X – ball).

## **Herní pravidla:**

Jsou pravidla týkající se hry samotné, na jejich dodržování dohlíží vyškolení

rozhodčí.

## **Hřiště :**

Standartní paintballové nafukovací hřiště Millennium field o rozměrech 46 krát

38 metrů. Na příslušných webových stránkách bude vždy s předstihem zveřejněn plán hřiště.

Organizátor je povinen zajistit bezpečnostní sítě v bezpečné výšce, bezpečné

ukotvení překážek, bezpečný vchod na hřiště, zabezpečené místo na zkušební

odstřel. Dále pak na hřišti musí být umístěny startovací a dead zóny.



Každý tým má právo si hřiště před turnajem v organizátorem předem stanoveném čase prohlédnout (field walking) a projít. Zpravidla je tomu tak ráno hodinu před první hrou, nebo ještě den před turnajem.

3

### **Zkušební zóna střelby:**

Je vybavená radarem pro hráče, kteří si chtějí vyzkoušet svůj značkovač, přičemž musí být dostatečně zabezpečena proti náhodné střele mimo tento prostor. Ve zkušební zóně musí mít všichni nasazeny bezpečnostní masky. Po příchodu do zkušební zóny může hráč značkovač zkusit tak, že musí mířit do určeného místa. Po dokončení zkoušky si hráč musí nasadit na hlaveň bezpečnostní návlak.

### **Kontrolní zóna:**

před vstupem na hřiště může být umístěn prostor pro kontrolu ústřední rychlosti a kadence, kterou může kontrolovat rozhodčí radarem.

### **Zázemí:**

je určeno pro členy týmů, technický personál, rozhodčí a organizátory turnaje, je odděleno od části pro diváky. Zázemí je vytyčeno páskou a zabezpečeno sítí. Nikdo jiný bez povolení organizátora nemá do zázemí přístup.

### **Týmy:**

Každý hráč může hrát v rámci turnaje v dané divizi pouze za jeden tým. Každý hráč, který se účastní České paintballové ligy, musí být zaregistrován způsobem, který určí organizátor. Ostatní výjimky povoluje a vyřizuje organizátor, stejně tak

i případné stížnosti.

### **Oblečení:**

Hráči mohou mít na sobě tolik vrstev oblečení (nejlépe vyrobené pro sportovní

paintball - např. chránič trupu a dres), kolik hlavní rozhodčí určí na schůzce

kapitánů. Pokud rozhodčí uzná za vhodné, musí být dresy zakasané, či jinak

upravené. Prošívaná látka ze dvou vrstev se považuje za dvě vrstvy. Hráči, pokud

není dovoleno, nesmí nosit boty či kopačky s kovovými jehlami nebo špunty.

Hráči mohou mít čepice, šátky, avšak pouze v míře, kterou uzná rozhodčí.

Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

### **Paintballové masky:**

Masky používané hráči musí být speciálně vyrobeny pro paintball. Musí být

v dobrém stavu a bez prasknutých či jinak poškozených skel.

Kdokoli, kdo se

ocitne ve zkušební či herní zóně, musí mít masku nasazenou.

Porušení tohoto

pravidla se trestá napomenutím nebo i vyloučením z turnaje.

Poslední slovo má

vždy hlavní rozhodčí.

### **Značkovače:**

Hráči mohou při hře používat pouze jeden značkovač ráže 0,68 nebo 0,50,

atestovaný, pro paintball vyrobený, který se skládá z jedné hlavně, jednoho

zásobníku, jedné spoušťové mechaniky a jedné atestované láhve na stlačený

vzduch či oxid uhličitý. Hráči nesmí na zásobnících nosit ochranné látky, např.

neoprén. Pokud rozhodčí shledá nálepky, či jiné matoucí prvky na zásobníku či

4

značkovači nevyhovujícími, musí je hráč odstranit. Nálepky mohou mít maximální rozměr 5x10 cm a nesmí obsahovat oranžovou barvu. Na každé straně

značkovače smí být pouze jedna samolepka. Na každé straně zásobníku smí být

pouze jedna samolepka. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

### **Jiná výstroj:**

Hráči si mohou vzít na hřiště libovolný počet tub s kuličkami, avšak všechny

výstroj a výzbroj musí mít na startu při sobě. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

### **Zakázaná výstroj:**

Zakázané jsou jakékoli komunikační, naslouchací, detekční a jiné přístroje,

zejména je zakázána jakákoliv pyrotechnika. Vše co není uvedeno výše a není

výslovně povolené, je zakázané. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí

### **Obvyklý rozvrh turnaje:**

- 1) příjezd do areálu
- 2) platba startovného
- 3) schůzka rozhodčích
- 4) schůzka kapitánů s hlavním rozhodčím
- 5) první hra
- 6) polední pauza
- 7) poslední hra
- 8) vyhlášení výsledků
- 9) konec turnaje

**Rozhodčí:** Na každém hřišti musí být minimálně osm rozhodčích, včetně hlavního rozhodčího. Rozhodnutí hlavního rozhodčího je konečné. Rozhodčí nesmí v žádném případě vědomě napovídat, pomáhat či se jinak angažovat do her, kromě samotných rozhodnutí, která vynášejí dle svého nejlepšího úsudku a svědomí. Rozhodnutí rozhodčích může změnit pouze hlavní rozhodčí. Rozhodčí nesmí vědomě bránit hráčům ve hře (výjimkou jsou zarputilí, označkování a vyřazení hráči). Rozhodčí má mimo jiné na starosti i bezpečnost hráčů tzn., že může v případě nebezpečí kdykoli hru ukončit, nebo se dle míry nebezpečí zachovat jinak, než je zvykem. Pokud nastane situace, kdy hráč nesouhlasí s rozhodnutím rozhodčích nebo má jiný problém, může vznést protest, avšak musí dodržet následující postup.

**Rozhodovací postup při protestu:**

1. Vznést protest může pouze příslušný kapitán týmu.
2. Musí počkat na ukončení hry.
3. Musí se s protestem obrátit na hlavního rozhodčího.
- 5
4. Musí být připraven opustit hřiště s hlavním rozhodčím k projednání problému.
5. Rozhodnutí hlavního rozhodčího je konečné a může být dodatečně kompenzováno pouze při oficiálním písemném protestu u ultimátního rozhodčího.

6. Nedodržení těchto podmínek automaticky maže nárok na protest.  
Na každém kole ligy je stanoven post ultimátního rozhodčího. Kapitán, který nesouhlasí s rozhodnutím hlavního rozhodčího, se na něj může obrátit a podat oficiální písemný protest. Ultimátní rozhodčí je povinen učinit konečné rozhodnutí s písemným odůvodněním. Jeho rozhodnutí je poté definitivně konečné a neměnné.

### **Signály rozhodčích**

*Barrel socks off!* (rozhodčí nad hlavou srazí své pěsti palci k sobě a následně je od sebe odtrhne a upaží - bezpečnostní návleky dolů! – hráči si mohou sundat z hlavní své bezpečnostní návleky a nachystat se do hry.  
*Ten seconds warning!* – rozhodčí zvedne buď jednu, nebo dvě ruce nad hlavu (do deseti vteřin začíná hra) a mávnutím rukama dolů signalizuje začátek hry – hráči se musí při startu dotýkat hlavní značkovače startovací překážky (zóny).  
*Touch the base!* – rozhodčí jen zvolá, upozorňuje, že se někdo nedotýká startovací překážky. Pokud se hráč v okamžiku startu nedotýká hlavní startovací překážky, bude vyřazen.  
*Out!* - vyřazený - rozhodčí signalizuje vyřazení hráče položením jedné ruky na svoji hlavu a ukázáním druhé ruky na vyřazeného hráče a vyslovením či zvoláním signálu „out“. Rozhodčí už nemůže vrátit hráče zpět do hry, pokud jej už

vyautoval, pouze ve výjimečných situacích může toto rozhodnutí změnit hlavní rozhodčí.

*Clean!* – čistý - rozhodčí signalizuje, že hráč na sobě nemá žádný zásah a není vyřazený zdvihnutím své ruky nad hlavu a následným kroužením.

*Go!* – začátek hry

*Time* – chvíle, kdy rozhodčí buď odkládají start, nebo když naopak hra končí, a

nastává *time*, kdy všichni hráči na hřišti musí zůstat stát, než rozhodčí vynese

další povel, např. *game over*, *game on* nebo *rehang*. V tomto okamžiku probíhá

kontrola všech aktivních hráčů. Hráči se nesmí pohybovat po hřišti, nesmí

komunikovat, střílet ani jinak manipulovat se značkovačem včetně nasazení

bezpečnostního návleku. Je dovoleno pouze vypnout zásobník.

*Game on* – povelu *game on* předchází povel *ten seconds* – hra pokračuje.

*Rehang* – tento povel signalizuje, že hráč, který položil vlajku, byl vyřazen a je

potřeba ji znovu získat a položit.

*Game over* – Konec hry, kdy si hráči mohou posbírat své tuby, musí navléct na

značkovače návleky a opustit hřiště. Kapitáni jdou podepsat výsledek hry.

6

### **Penaltová signalizace**

*One for one, two for one, three for one* – rozhodčí nejprve signalizuje *out* a

vyřazuje hráče, který porušil pravidla. Poté signalizuje *out* nejbližšímu hráči

kterého penalizuje a sevřením obou pěstí a střídavým pohybem obou svých předloktí nahoru a dolů před svým tělem mu signalizuje *one for one* – důvod jeho vyřazení. Tento signál vykoná před hráčem, kterého zároveň vyřadí, toto se opakuje podle typu použité penalty.

### **Typ (formát) hry/čas:**

Divize I, Divize II (M5 formát) - capture the flag (získej vlajku)/časový limit 5 minut.

X-Ball divize (M7 formát) - touch the base (dotkni se báze) /časový limit 10 min čistého času, 2 min pit-stop, do čtyř bodů.

**Cíl hry (divize I a II):** úspěšné získání soupeřovy vlajky a položení na své startoviště – tzv. položení vlajky.

**Začátek hry:** Výběr stran může být buď domluven mezi jednotlivými kapitány, nebo vybrán losem. Startovací procedura je následující – hlavní rozhodčí se ujistí, že jsou všichni rozhodčí připraveni. Poté zahlásí *Barrel socks off*, na základě čehož si hráči sundají bezpečnostní návleky z hlavní a vyzkouší si, že značkovač funguje. Tyto návleky musí mít hráči stále u sebe!! (stejně jako všechny součásti výstroje které souvisí z bezpečností, to je maska, značkovač, tlaková lahev. Ostatní vybavení jako např. zásobník nosič na tuby, tuby , čištění apod. může hráč opustit během hry. ). Následně hlavní rozhodčí zvolá „*ten seconds warning*“.

Přibližně za deset sekund později odstartuje hru zvoláním *Go, go, go*, nebo písknutím na píšťalku a signálem rukou.

**Přerušeni hry:** hra může být přerušena za stavu nouze, nebezpečných podmínek či jiných případech vyšší moci, signálem *time*. V případě, kdy nastane mylný start

kvůli nějaké chybě, hlavní rozhodčí zastaví hru a znovu ji odstartuje, jako kdyby hra nikdy nezačala.

Oficiální čas hry měří hlavní rozhodčí, nebo jím pověřený rozhodčí. Pokud je hra zastavena, je zastaven i čas. Ve chvíli, kdy je problém vyřešen nebo pomine,

hlavní rozhodčí opět odstartuje hru signálem *game on*.

**Konec hry:** hra se považuje za ukončenou až ve chvíli, kdy hlavní rozhodčí zahlásí

„*game over*“. Další kontrola hráčů je možná pouze při vzneseném protestu

jednoho z týmů. Jakmile hráči opustí prostor hřiště už nemohou být

kontrolováni.

7

**Situace vedoucí k ukončení hry jsou tyto:**

- 1) úspěšné položení vlajky
- 2) skončení stanoveného času
- 3) vyřazení všech hráčů na hřišti

Když skončí stanovený herní čas nebo vlajkový rozhodčí prohlásí hráče, jenž

položil vlajku za čistého, nebo dojde k situaci, že na hřišti nezbude ani jeden

aktivní hráč, hlavní rozhodčí oznámí „*game over*“.

**Bodování za zápas:**

3 body za položení vlajky - výhru



2 body za vlajku v pohybu - držení vlajky aktivním hráčem v době skončení hry.

1 bod za remízu (žádné stažení vlajky)

0 bodu za prohru

Dále budou započteny rozdílové body - *Elimination difference points* - E/D. Činí je

počet nevyřazených hráčů mínus nevyřazení protihráči. T.j. v rozmezí +5 až -5.

**Ukončovací procedura:** ve chvíli, kdy rozhodčí zahlásí

„Time“, jsou všichni aktivní

hráči povinni zůstat na místě a počkat, než je nějaký rozhodčí zkontroluje, jestli

nemají platný zásah nebo nepovolený značkovač. Hráči si mohou vypnout

zásobník, ale ne značkovač. Pokud na takovém hráči rozhodčí najdou platný

zásah, vyřadí daného hráče, popřípadě udělí penaltu. Hráči, kteří se nepodrobí

kontrole, jsou považováni za vyřazené (další penalty nejsou vyloučeny).

**Kontrola značkovačů před hrou a během hry:** Pokud je

zřízeno kontrolní

stanoviště značkovačů, hráči jsou povinni si své značkovače nechat přezkoušet.

Zde budou značkovače testované oficiálním radarovým chronografem a

kontrolované, zda jsou legální a zda nejsou v rozporu s pravidly.

Každý hráč

v každé chvíli je plně zodpovědný za svůj značkovač. Každý hráč má právo před

hrou požádat rozhodčího o kontrolu svého značkovače.

Rozhodčí může kdykoli

před hrou v prostoru hřiště, v podstatě i během hry (rozhodčí vykoná kontrolu

tak, aby nijak neomezil hráčův pohyb), překontrolovat jakýkoli značkovač. Hráč, který toto odmítne před hrou, nesmí nastoupit do hry, pokud během hry, bude považován za vyřazeného (další penalty mohou být uděleny).

### **Kontrolované vlastnosti značkovačů:**

1) *Bouncing* – jemně se udeří do tlakové lahve a zatřese se se značkovačem.

Pokud při tomto testu značkovač vystřelí bez doteku spouště, je nepovolený.

2) *Runaway trigger* – rozhodčí začne co nejrychleji střílet ze značkovače. Náhle pustí spoušť. Pokud následuje více než jeden výstřel, je značkovač nepovolený.

3) *Full auto* – Rozhodčí pomalu tlačí na spoušť. Pokud během tohoto procesu najde bod (*sweet pot*), kdy značkovač vystřelí více než jednu střelu, je značkovač nepovolený.

8

4) *Double trigger* – Rozhodčí vykoná jeden celý cyklus spouště (zmáčknutí a povolení). Pokud v jednom cyklu značkovač vystřelí více než jednou, je nepovolený.

5) Kontrola úst'ové rychlosti – maximální úst'ová rychlost je 300 stop za vteřinu.

Pokud rozhodčí naměří více, značkovač je nepovolený.

### **ROF:** (rate of fire)

X-ball divize, Divize 1, Divize 2 - Mill. ramping 2009/semiauto  
max 10 bps, max  
300 fps.

### **Millennium ramping 2009 (divize Xball):**

První tři kuličky mohou být pouze semiautomatické. Značkovače musí mít omezení na maximálně 10 kuliček za vteřinu (reálně 10,5 bps), definované tak, že mezi žádnými střelami nesmí být časový interval kratší než 95 milisekund (na chronometru čteme jako ROF - 10,5 balls per second nebo méně = povolený značkovač, ROF – 10,6 balls per second nebo více = nepovolený značkovač).

Rampování (přidávání kuliček) je povoleno pouze po dosažení rychlosti pěti kuliček za vteřinu. Poté může značkovač rampovat až na 10 kuliček za vteřinu, avšak pouze v případě, že bude neustále udržována rychlost střelby na pěti kuličkách za vteřinu a více. Po uvolnění spouště smí ze značkovače vyjít pouze jeden výstřel navíc.

*(Pro ujasnění: není potřeba fyzicky dosáhnout 5 bps pro start/udržení rampingu, odkazuje se tím na časové rozmezí mezi aktivací spouště, které musí být minimálně odpovídající 5bps. To znamená, že značkovač může začít rampovat do 10 bps, jestli (po prvních třech semi výstřelech) je časové rozmezí mezi třetí a čtvrtou aktivací spouště méně než 200ms).*

Pokud má značkovač jakoukoli z výše uvedených nepovolených vlastností ještě před hrou, bude hráč upozorněn a dostane možnost si nalezenou závadu opravit, či značkovač vyměnit ve stanoveném čase dvou minut. Hráči, kteří nebudou schopni ve stanoveném čase závadu odstranit, či značkovač

vyměnit, mohou nastoupit do hry bez značkovače.  
Žádnému hráči po vstupu na hřiště nesmí být cokoli podáno zpoza sítě, pouze s povolením rozhodčího.

Hráči, kterým bude během hry naměřena úst'ová rychlost přesahující 300 stop za vteřinu, budou vyřazeni.

Hráči, kterým bude během hry naměřena úst'ová rychlost přesahující 310 stop za vteřinu, budou vyřazeni a bude jim udělena penalta *one for one*.

Hráči, kterým bude během hry naměřena úst'ová rychlost přesahující 320 stop za vteřinu, budou vyřazeni a bude jim udělena penalta *one for one*, navíc bude značkovač vyloučen z turnaje.

9

Hráči, kteří začnou rozebírat nebo nastavovat svůj značkovač během hry, s výjimkou aktivace či deaktivace detekce nabití, tzv. očí, čištění hlavně, zásobníku nebo kolínka, budou vyřazeni. Jakékoli nastavování značkovače na hřišti je možné pouze s dohledem rozhodčího.

**Vlajka:** Vlajku hráč musí nést v ruce viditelně, nesmí ji nijak ukrývat. Pokud ji bude skrývat, bude hráč vyřazen. Po umístění vlajky před začátkem hry, se vlajky nesmí žádný hráč dotknout. Hráč, který se vlajky dotkne s úmyslem zabránit soupeři jejímu strhnutí, bude vyřazen (pokud se o to pokusí vyřazený hráč, bude vyloučen jiný, aktivní hráč). Pokud je vlajkonoš (hráč nesoucí vlajku) vyřazen,

odebere se do zóny pro vyřazené hráče. Hra pokračuje jako by vlajka nebyla vůbec stažena.

**Položení vlajky:** Když se vlajkonoš dotkne své startovací překážky, příslušný rozhodčí hlasitě oznámí: *Time*. V tu chvíli se zastaví časomíra. Hra tímto nekončí, pouze se přeruší (zmrazí). Žádný z hráčů v ten moment nesmí opustit místo, kde se právě nachází. Následně je vlajkonoš zkontrolován příslušným rozhodčím. Pokud na vlajkonošovi bude nalezen zásah, nebo jeho značkovač nebude splňovat předpisy, bude tento hráč vyřazen a udělí se příslušné penalty. Hlavní rozhodčí následně zavěsí *rehang* – znovuvyvěšení vlajky a poté odstartuje pokračování ve hře klasickou procedurou, časomíra pokračuje dál.

Pokud je vlajkonoš označen za čistého (nemá zásah a jeho značkovač splňuje předpisy), pokládá se položení vlajky za úspěšné a následuje *game over!*, tedy konec hry.

**Kontrola zásahu:** kontrolu zásahu provádí rozhodčí, jejím účelem je zjištění, zda byl hráč zasažen. Rozhodčí má právo provádět kontrolu zásahu kdykoli, zejména pokud pojme podezření, že hráč byl zasažen. Rozhodčí mohou, ale nemusí, vykonat kontrolu zásahu, když je o to požádá hráč.

**Zásah:** Hráč je vyřazen ze hry, pokud jej, či jeho výstroj nebo vše co nese (např.

vlažku), zasáhne paintballová kulička, vystřelená z povoleného značkovače, která po sobě zanechá barevnou skvrnu, nezávisle od její velikosti. Pokud je hráč, jeho výstroj, či cokoli, co nese, zasažen paintballovou kuličkou, která se nerozbije – nenechá barevnou stopu, pak tento hráč vyřazen není. Pokud je hráč platně zasažen (kulička se rozbije – nechá barevnou stopu) od vyřazeného hráče, pak není vyřazen. Pokud kulička nejprve zasáhne jakýkoli objekt (kromě hráče a jeho výzbroje), např. překážku, na které se rozbije a následně její částí zasáhnou hráče, pak takový hráč není vyřazen ze hry (tzv. oprsk). Jestliže rozhodčí na hráči uvidí barevnou stopu, která tvarem a charakterem odpovídá platnému zásahu, pak takového hráče vyřadí. Na velikosti barevné skvrny po zásahu nezáleží. V případě, že se dva hráči zasáhnou zároveň a rozhodčí není schopen určit, kdo byl zasažen první, budou oba hráči vyřazeni. Pokud se stane, že se kulička bez

10

rozbití odněkud odrazí, např. od překážky, a poté platně (rozbije se a zanechá barevnou stopu) zasáhne hráče, bude tento hráč vyřazen.

### **Zásahy dělíme na:**

1) Zřejmé – pokud je hráč zasažen na místě, které si může sám vizuálně zkontrolovat, je automaticky vyřazen a nemůže žádat o kontrolu rozhodčího. Je

povinen okamžitě opustit hrací plochu. Pokud požádá o kontrolu zásahu

rozhodčího, bude se to považovat za hru se zásahem.

2) Nezřejmé – pokud je hráč zasažen na místě, které si nemůže sám vizuálně

zkontrolovat (např. krk, hlava, záda, atd), je povinen přestat hrát a ihned požádat

o kontrolu zásahu. Pokud byl takový hráč v pohybu, může pokračovat v běhu za

nejbližší překážku (nesmí to být překážka, kde se z druhé strany skrývá soupeř) a

poté ihned požádat o kontrolu zásahu.

Pokud hráč s jakýmkoliv platným zásahem vystřelí nebo jiným způsobem

pokračuje ve hře, bude se to považovat za hru se zásahem.

### **Vyřazení ze hry:**

Hráč bude vyřazen, pokud bude ze země sbírat kuličky, aby je mohl vystřelit.

Hráč bude vyřazen, pokud se jakákoli jeho část dotkne prostoru mimo hřiště.

(úplný přešlap)

Hráč bude vyřazen, pokud se vzdálí více než dva metry od výstroje, která souvisí s

bezpečností – tzn. Bezpečnostního návleku, tlakové lahve a těla značkovače.

Hráč bude vyřazen, pokud se u něj na hřišti najdou jakékoli nástroje (především

nástroje na seřízení značkovače).

Hráč, který úmyslně odhodí tubu nebo čištění hlavně tak, že toto se jej dotýká, a

tuba nebo čištění dostane platný zásah, bude vyřazen.

Hráč bude vyřazen, pokud ze země zvedne zasaženou tubu nebo čištění

Hráč, který se bude záměrně chovat a projevovat (např. *dead man walking*) jako vyřazený, přestože vyřazený nebude, bude vyřazen. Hráč bude vyřazen, pokud se vzdálí více než dva metry od jakékoli části své výstroje. Výjimkou jsou tuby (plné i prázdné) na kuličky a čištění hlavně, ne bezpečnostní návlek.

Hráč bude vyřazen za nesportovní chování, ke kterému patří zejména:

- 1) Neuposlechnutí rozhodnutí rozhodčích
- 2) Vědomé vyhýbání se rozhodčímu s cílem vyhnout se jeho rozhodnutí, kontrole značkovače, kontrole zásahu nebo.
- 3) Vědomé střílení do rozhodčích
- 4) Vědomé střílení do vyřazeného kráče s cílem jej poranit nebo ponížit
- 5) Agresivní střelba, při které hráč zasáhne soupeře výrazně větším počtem zásahů, než je nezbytné a potřebné pro jeho vyřazení
- 6) Slovní urážení hráčů, diváků nebo rozhodčích

//

7) Fyzický kontakt s kýmkoliv, který může být považovaný za vědomý a nepřátelský

Dodatečné penalty mohou být aplikovány dle míry porušení pravidel a dle uvážení rozhodčího.

Hráč bude vyřazen, pokud ústřívá rychlost jeho značkovače na hřišti přesáhne

300 stop za vteřinu.

Hráč může být vyřazen jako výsledek penalty, kterou udělil rozhodčí jeho spoluhráči.



Hráč je zodpovědný za odstranění starých zásahů. V případě, že se nedají

odstranit, musí na ně upozornit rozhodčího před začátkem hry.

Pokud tak

neučiní, riskuje vyřazení ze hry za platný zásah nebo za hru se zásahem.

Hráči, kteří jsou platně zasažení nebo vyřazení ze hry z jiného důvodu jsou ihned

povinni:

1) Signalizovat vyřazení položením jedné ruky seshora na hlavu a držet ji tam,

dokud nevstoupí do zóny pro vyřazené hráče.

2) Opustit hřiště se vši svou výstrojí, kterou měli u sebe při vyřazení, nejkratší

cestou (nebo jiným, který určí rozhodčí) do zóny pro vyřazené hráče. Hráč, který

takto neopustí hřiště, může být penalizován za hru se zásahem.

3) Po příchodu do zóny pro vyřazené hráče upevnit na svůj značkovač

bezpečnostní návlek. V žádném případě nesmí vypnout

značkovač kvůli případné

kontrole (zásobník vypnout může).

4) V zóně musí zůstat do chvíle, než mu rozhodčí nedá znamení, že může

prostor opustit.

Vyřazený hráč nesmí mluvit ani jiným způsobem komunikovat.

Obzvlášť nesmí

při vyřazení zvolat „zásah“ nebo „out“ apod., ani nesmí ukazovat na soupeře.

Každý hráč, který podle rozhodnutí rozhodčího toto pravidlo

poruší a snaží se

jakýmkoli způsobem komunikovat s okolím, bude penalizovaný za hru se

zásahem.

Dodatečné penalty mohou být aplikovány dle míry porušení pravidel a dle uvážení rozhodčího.

### **Nedostavení se týmu do hry – kontumační prohra**

Pokud se tým včas, podle harmonogramu her nedostaví na hru nebo na kontrolní stanoviště před hřištěm, nebo odmítne vstoupit na hřiště, kontumačně prohrává.

V případě, že tak učiní oba dva týmy, oba dva kontumačně prohrávají.

Pokud herní systém neumožňuje, aby žádný tým neměl dvě hry hned po sobě, dotčený tým dostane k dispozici minimálně pět minut na přípravu mezi dvěma hrami.

12

### **Řešení nerozhodného bodového stavu:**

V případě, že mezi dvěma týmy je nerozhodný stav, rozhoduje v uvedeném pořadí:

- 1) Počet získaných technických bodů v daném turnaji či jeho části
- 2) Poslední vzájemně odehraný zápas
- 3) Předposlední vzájemně odehraný zápas
- 4) Pokud je stav nadále nerozhodný, hlavní rozhodčí může vyhlásit rozhodující hru

### **Hra se zásahem:**

Hra se zásahem znamená, že hráč se chová během hry jako aktivní a nevyřazený po jeho platném vyřazení.

Hra se zásahem zahrnuje hlavně pokračování ve střelbě, doplňování kuliček,

jakákoli aktivita směrem k soupeři, pohyb na hřišti kromě jeho opuštění nejkratší cestou (nebo dle povelu rozhodčího) do zóny pro vyřazené hráče, mluvení, ukazování či jakákoli komunikace k spoluhráčům, soupeřům, rozhodčím nebo divákům, bránění soupeři nebo rozhodčímu v pohybu nebo hře, bránění rozhodčímu ve vykonání kontroly zásahu či rozhodnutí, nedovolené vystřelení kuličky z hlavně nebo vypuštění tlakové lahve, podání kuliček nebo výzbroje spoluhráči, apod.

Penalta za hru se zásahem je „*one for one*“, tj. vyřazení jednoho spoluhráče.

Pokud na základě rozhodnutí rozhodčího hráč se zásahem výrazně ovlivní hru, použije se penalta „*two for one*“, tj. vyřazení dvou spoluhráčů.

### **Setření zásahu:**

Setření zásahu znamená, že si hráč aktivně odstraní nebo se pokusí odstranit barevnou stopu tak, aby se vyhnul vyřazení nebo kontrole zásahu.

Setření zásahu se penalizuje okamžitým vyřazením hráče a zároveň vyřazením

dalších tří spoluhráčů – penalta „*three for one*“ (tzv. wiping).

Hráč, který se

zbavuje čištění hlavně nebo tub, na kterých je viditelný zásah nebo barevná

stopa, která může být považována za zásah, bude penalizovaný jako za setření zásahu.

### **Zasahování do hry z vnějšku:**

Diváci mohou sledovat dění a hry na hřišti, nesmí však (neplatí pro Xball):

1) Radit hráčům na hřišti

2) Komentovat průběh hry způsobem slyšitelným/viditelným hráči na hřišti

3) Zasahovat do hry jakýmkoli způsobem

Za týmového spoluhráče, známého či příbuzného soutěžícího týmu, který

úmyslně zasahuje do hry a

nebo komunikuje s hráči, bude daný tým ihned penalizovaný jako za hru se

zásahem. Poslední slovo v rozhodování má vždy hlavní rozhodčí.

13

### **Vykonání penalt:**

Rozhodčí slovně upozorní hráče za následující přestupek proti pravidlům

(nevyklučují se jiné případy):

1) první porušení pravidla nošení návleku na hlavni

2) první porušení pravidla o zneužití rozhodčího ke kontrole zásahu

3) první případ použití neslušných slov a gest

4) první neuposlechnutí příkazu rozhodčího

Rozhodčí vyřadí hráče za následující případy (nevyklučují se jiné):

1) druhé a další porušení pravidla o zneužití rozhodčího ke kontrole zásahu

2) druhý a další případ použití neslušných slov a gest

3) druhé a další neuposlechnutí příkazu rozhodčích

4) překročení nebo vytlačení hranic hřiště

5) nedotýkání se báze hlavní při startu a pokračování ve hře

6) platný zásah hráče

7) nepoužití ochranné masky ve vymezeném prostoru a čase

8) vlastnictví náradí na hřišti

9) vlastnictví značkovače, který bude mít ústřovou rychlost nad 300 stop za

vteřinu

10) mačkání tlačítek, otáčení knoflíků na značkovači, nebo jiné operace

s nastavitelnými částmi značkovače bez předchozího povolení rozhodčím.

Výjimku tvoří aktivace a deaktivace detekce nabití.

11) jakýkoliv kontakt s nehrající osobou spojitelnou s daným týmem během hry

12) agresivní střelba

13) nesportovní chování

penalta „*one for one*“ (vyřazení dalšího hráče za porušení pravidel jeho

spoluhráčem) bude aplikována za následující případy (nevylučují se jiné):

1) pokračování ve hře s platným zásahem

2) nepřátelský fyzický kontakt s jinou osobou na hřišti po vyřazení (další penalty mohou být aplikovány)

3) objevení jasného zásahu na hráči na konci hry

4) vlastnictví značkovače s ústřovou rychlostí větší než 310 stop za vteřinu

5) tlačení a otáčení knoflíků či operace s jinými nastavitelnými částmi

značkovače bez předešlého povolení rozhodčím po vyřazení hráče

6) komunikování po vyřazení hráče

Penalta „*two for one*“ (vyřazení dalších dvou hráčů za porušení pravidel jejich

spoluhráčem) bude aplikována za následující případy (nevylučují se jiné):

1) hra se zásahem, při které tento hráč výrazně ovlivní hru.

Penalta „*three for one*“ (vyřazení dalších tří hráčů za porušení pravidel jejich

spoluhráčem) bude aplikovaná za následující případy (nevylučují se jiné):

- 1) setření zásahu či pokus o setření
- 2) vrácení se do hřiště po vyřazení (*reentering the field*)

14

### **Dodatečné penalty:**

Rozhodčí může udělit dodatečné penalty za následující případy:

- 1) každé další neuposlechnutí příkazů rozhodčích
- 2) nepřátelský fyzický kontakt

Pokud je výsledkem udělení penalty „*one for one*“, „*two for one*“, „*three for one*“

vyřazení posledního hráče týmu, hra končí a soupeřící tým automaticky vyhrává

(získává strhnutí a položení vlajky).

Pokud na vykonání penalty „*one for one*“, „*two for one*“, „*three for one*“ chybí

dostatečný počet aktivních hráčů v týmu, soupeřící tým získává zpět aktivní hráče

ve stejném počtu. Takto může být doplněný až do maximálního povoleného

počtu aktivních hráčů.

Tým, který se bude snažit dohodnout s druhým týmem na výsledku hry, bude

diskvalifikovaný z celého turnaje a ztratí všechny body z celého turnaje. Všichni

hráči z daného týmu budou také diskvalifikováni z celého turnaje.

### **Vyloučení a diskvalifikace za nespportovní chování:**

Týmy jsou zodpovědné za své hráče. Pokud je hráč

diskvalifikovaný z turnaje a

jeho tým nemá náhradníka uvedeného na týmové soupisce (seznam hráčů,

jejichž karty byly předloženy před začátkem turnaje ke kontrole hlavnímu

organizátorovi), bude tým hrát v oslabení. Doba trvání diskvalifikace odpovídá míře provinění.

Hráč bude vyloučen z prostoru turnaje a suspendovaný z následujícího turnaje za následující:

1) hození značkovače nebo tlakové lahve

2) agresivní fyzický kontakt

3) agresivní střelba do jednoznačně vyřazeného hráče nebo rozhodčího s cílem zranit jej nebo ponížit

4) opakované neuposlechnutí a nerespektování příkazů rozhodčích

5) opakované použití neslušných slov na adresu soupeře, rozhodčích nebo diváků

6) střelení mimo vyhrazený prostor

7) nedodržení povinnosti nosit bezpečnostní návlek v určených prostorech

8) nedodržení povinnosti nosit masku v určených prostorech  
Týmy a jejich hráči nesmí nosit nebo jiným způsobem propagovat, neslušné či

urážlivé obrázky, loga, slova nebo věty v prostoru turnaje. Týmy a jejich hráči se

musí distancovat od chování, které by mohlo zneuctít nebo poškodit paintballový

sport, ligu, turnaj, organizátora nebo sponzory. Toto se týká i vandalismu

v prostorech ubytování během turnaje, střelení ze značkovačů mimo prostor

turnaje, poškození soukromého majetku, účastnění se fyzických potyček (kromě

obraný před nevyprovokovaným útokem), kriminálního či nelegálního chování.

Každý tým se musí přizpůsobit specifickým podmínkám daného kola,

15

stanovených organizátorem soutěže. Podle míry provinění můžou být suspendováni jednotliví hráči, nebo celé týmy.

**Změna pravidel:** Z výjimečných důvodů se organizátor turnaje může rozhodnout změnit znění jednoho nebo více pravidel po dobu trvání turnaje. Organizátor je povinen o těchto změnách informovat nejpozději během schůze kapitánů. Pokud je to nutné, může k tomu dojít i během konání turnaje, ale až po mimořádné schůzi kapitánů.

Vše co není uvedeno výše a není výslovně povolené, je zakázané. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

**Doplňující pravidla M7 formátu (Xball divize):**

Hozením mince, dohodou nebo losem se určí strany, ze kterých týmy startují, poté se strany mění po dvou bodech. Jeden zápas trvá 15 minut. Stop čas je stanoven na dvě minuty. Vítězí tým, který dosáhne čtyř bodů. Pokud po skončení herního času mají oba týmy shodně bodů, nastavuje se přesčas 5 minut. Vítězí tým, který v tomto přesčase dosáhne bodu (golden goal) – pravidlo náhlé smrti.

**Pokud ani v tomto přesčase nepadne rozhodující bod, nastaví se další přesčas.**

*Break time* (pauza mezi hrami) – další hra může začít nejdříve za dvě minuty po



skončení hry předchozí. Čas na přípravu do první hry je stanoven na pět minut.

Góly jsou uznány za :

1) Stisk bzučáku (*buzzer* - pokud je instalován) nevyřazeným hráčem na

soupeřově bázi, nebo dotek soupeřovy báze (*touch the base*)

2) „Vhozením ručníku“ soupeřovým koučem

3) Pokud je udělena penalta *two for one* a *three for one* soupeřovu týmu

v posledních 60 vteřinách zápasu (*60 seconds true*) základního času nebo

posledních 60 vteřinách přesčasu

Výjimka z pravidla *60 seconds true* : Pokud je udělena v posledních šedesáti

vteřinách penalta a zároveň byla hra zastavena, nebude bod udělen z důvodu

tohoto trestu, ale bude platit jiný efekt.

Příklad: Tým A stiskne spínač (*buzzer*), nové skóre je 3:2. Hráči z týmu B je

udělena penalta *two for one* po stisknutí spínače. Tým A neobdrží další bod, jak

by z pravidla *60 seconds true* vyplývalo, ale tým B bude další hru startovat pouze

ve třech hráčích.

*Timeout*: Každý tým má právo požádat o jeden časový limit (1 minuta), ale ne

v posledních deseti vteřinách před začátkem dalšího zápasu.

Kouč: každý tým musí mít jednoho jmenovaného kouče, Kouč musí být po celou

dobu v určeném zázemí. Pokud tento kouč je zároveň hráčem, může funkci

kouče zastávat pouze ze zázemí. Pouze kouč může vhodit ručník, požádat o

timeout, požádat o vysvětlení rozhodnutí rozhodčích, avšak pouze v případě, že

hlavní rozhodčí je mimo hřiště, a pouze v pauze mezi hrami. Po zápase musí kouč

podepsat výsledek zápasu (*scoresheet*).

*Spotter* – každý tým může mít jednoho jmenovaného tzv. spottera na

organizátorem předem určeném, ohraničeném místě mimo hřiště, zpravidla na

straně diváků. Spotteři si musí změnit strany, pokud i tým mění strany. Spotteři

se mohou pohybovat pouze v určeném prostoru.

Všichni členové týmu (hráči i pit crew - pomocníci) mohou komunikovat

s vlastními hráči, ne však s rozhodčími či soupeřovými hráči.

Rádia, megafony, či jakékoli elektrické zesilovače zvuku jsou zakázány.

Z bezpečnostních důvodů se nesmí nikdo dotýkat sítě.