



PAINTBALLOVÉ HRY

CAPTURE THE FLAG – BOJ O VLAJKY

Dva týmy si určí vlajky a viditelně je umístí. Bojuje o vlajky a ten tým, který ji dobyje vyhrál nebo se mohou dohodnout, že ji ještě musí odnést ke svojí vlajce.

Pravidla: • je zakázáno sdílení kuliček mezi hráči • když hráč vystřelí všechny své kuličky, končí hra • všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra • zasažený hráč je vyřazen ze hry • jestliže je hráč zasažen ve chvíli, kdy nese vlajku, musí ji upustit na zem tam, kde byl zasažen nebo ji pověsit na nejbližší objekt (ne na dalšího hráče) • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu • nesená vlajka musí zůstat neustále viditelná a musí být držena v ruce, přes ruku nebo okolo krku

Vítězství: Získání nepřátelské vlajky a její doručení na mateřskou základnu.

DOWN BUT NOT OUT

Obdoba na hru "Capture the flag", ale s jednou klíčovou. Jednoduchý dotek od spoluhráče může hráče vrátit do hry v případě, že byl zasažen.

Pravidla: • když je hráč zasažen, je poslán do vězení soupeřova týmu (např. modrý hráč bude poslán do vlajkové základny červených) • vězni musí zůstat ve vězení do okamžiku, kdy se jich dotkne jejich týmový hráč, potom se mohou vrátit do hry • každý hráč ve vězení se musí volně pohybovat • týmy mohou nechat hráče vzadu na "ochranu" vězení • kuličky musí být uloženy volně nebo v plastických sáčcích • týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku

Vítězství: Získat ve vězení všechny soupeře nebo jich mít v okamžiku ukončení hry více než protivník.

OBRANA A ÚTOK

Výborné pro trénink obrany a útoku vlajkové základny, nebo pro rychlou a nespoutanou bitvu bez plížení.

Pravidla: • týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry • obránci nemohou opustit oblast vlajkové základny • útočníci mohou útočit z libovolného místa na hřišti • zasažený hráč je vyřazen ze hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu

Vítězství: útočníci – zbavit vlajku obrany • obránci – zastavit útočníky v jejich úsilí

HON NA ZAJÍCE

Jeden hráč se musí bránit proti několika hráčům.

Vybavení: jeden hráč dělá dobrovolně zajíce, na jeho zvýhodnění (jistě ho ocení) jsou dvě možnosti, zajíc dostane semi-automat a štít, nebo má neomezené množství munice a ostatní hráči mají dvacet kuliček na hru.

Pravidla: • jestliže má zajíc semi-automat a štít, zásahy do štítu se nepočítají jako vyřazení • zajíc má po startu 5 minut na zaujmutí pozice, po uplynutí tohoto času se vydá signál, že vyrážejí lovci • všichni lovci musí začít ve stejný čas na stejném místě • jestliže se hraje varianta s omezeným střelivem pro lovce, lovec, kterému dojde střelivo, je vyřazen ze hry • zasažený hráč je vyřazen ze hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici zajíce

Vítězství: Jestliže jsi zajíc přežij, jestli lovec, zastřel zajíce.

CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

Týmy musí vyvěsit svou vlajku v nepřátelské základně.

Pravidla: • všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra • zasažený hráč je vyřazen ze hry • jestliže je hráč zasažen ve chvíli, kdy nese vlajku, musí ji upustit na zem, tam kde byl zasažen nebo ji pověsit na nejbližší objekt (ne na dalšího hráče) • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu • nesená vlajka musí zůstat neustále viditelná a musí být držena v ruce, přes ruku nebo okolo krku

Vítězství: Vyvěsit svou vlajku v nepřátelské základně.

LOVEC

Hráči se pohybují na hřišti a získávají trofeje od ostatních.

Vybavení: každý hráč má tři pásky (trofeje) na jedné paži, rozptýlí se po hřišti, zvukový signál bude znít v pětiminutových intervalech

Pravidla: • zasažený hráč se složí k zemi a zůstane bez pohybu a tíše do zaznění dalšího zvukového signálu • další hráč, nemusí to být ten kdo ho zastřelil, má dobu do zaznění zvukového signálu na sebrání trofeje – může být sebrána pouze jedna • po zaznění zvukového signálu je hráč okamžitě ve hře • hráči mohou být zastřeleni při sběru trofejí a další hráč může sebrat trofeje od obou • po odevzdání všech trofejí je hráč venku ze hry • trofeje musí být vyvěšeny na paži • všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku

NAKOPNOUT KBELÍK

Místo vlajek má každá vlajková základna kbelík položený na zemi. Musíte ho nakopnout, aby jste vyhráli.

Vybavení: Dvě vlajkové základny, dva týmy, místo vlajek kbelík, položený uvnitř vlajkové základny. Kbelík by měl být lehký, plastický.

Pravidla: • kbelíkem nesmí být hýbáno • jestliže je hráč před kopnutím zastřelen, kopnutí neplatí • všichni hráči začínají hru na své vlajkové základně

Vítězství: Nakopnout kbelík.

PAINTBURNER

Tato hra je výborná na závěr dne. Dobře se odreaguješ a nezáleží na tom, jestli vyhraješ či ne.

Vybavení: Sestavte maximální počet tříčlenných týmů, vyřazení hráči budou čekat na určeném místě tak dlouho, dokud se jich nesejde dost na nový tým. Týmy začínají na různých místech na hřišti.

Pravidla: • jakmile je hráč zasažen, odchází na vyznačené stanoviště • jakmile jsou tři hráči na vyznačeném stanovišti, vrací se do hry jako nový tým • všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmějí ji opustit do začátku hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku • zasažený hráč, je vyřazen ze hry, do doby vytvoření nového týmu

POSILY

Varianta na standardní hru "Capture the Flag", ale týmy se mohou vracet pro posily a hráči, kteří byli vyřazení ze hry se vrací zpět na obranu základny.

Vybavení: Dvě vlajkové základny, dvě vlajky.

Pravidla: • zasažený hráč se vrací zpět na základnu • jeden hráč má speciální pásku na rukávě – jen ten může jít na základnu a vyzvednout posily • pokud je tento hráč zasažen, vrací se na základnu a spolu s hráči, kteří se chtějí dále hrát se vrací zpět do hry, ostatní brání základnu – hráč s páskou se do hry vrací vždy • hráč, který se vrátí na základnu se musí fyzicky dotknout vlajky, aby se stal aktivním obráncem – jestliže vlajka není na základně, hráči jsou považováni za vyřazené, jakmile vstoupí do základny • hráči, kteří jsou střeleni jsou mimo hru, ale jen do okamžiku než se dotknou vlajky – hráči, kteří jsou střeleni na základně, jsou venku ze hry nevratně • nesená vlajka musí zůstat neustále viditelná a musí být držena v ruce, přes ruku nebo okolo krku • týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku

Vítězství: Získejte soupeřovu vlajku a doneste ji na svou základnu.

POW

Hráči musí zachránit své uvězněné kamarády.

Vybavení: Startovací místo a vězení pro každý tým.

Pravidla: • když je hráč zasažen, je poslán do vězení soupeřova týmu (např. modrý hráč bude poslán do vlajkové základny červených) • vězni musí zůstat ve vězení do okamžiku, kdy se jich dotkne jejich týmový hráč, potom se může vrátit do hry • každý hráč se musí ve vězení volně pohybovat • týmy mohou nechat hráče vzadu na "ochranu" vězení • kuličky musí být uloženy volně nebo v plastických sáčcích • týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry



- vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku

Vítězství: Získat ve vězení všechny soupeře nebo jich mít, v okamžiku ukončení hry, více než protivník.

RECON

Malé týmy musejí projít několika kontrolními stanovišti. Problém je, že všechny týmy musí projít stejnými. Je to výborná varianta pro noční hru.

Vybavení: kontrolní stanoviště (pro každý tým jedno), jsou rozmístěna po celém hřišti a jasně označena praporkem (nebo něčím podobným), každé stanoviště má také tužku připevněnou na provázku, každé jinou barvu. Každý hráč má hrací kartu připevněnou na zápěstí (gumičkou). každý tým začíná hru nedaleko kontrolního stanoviště.

Pravidla: • hráči musí označit svou kartu barvami tužek na jednotlivých kontrolních stanovištích • každý člen týmu by se měl pokusit o označení své karty, ačkoliv to není povinné • body zasažených hráčů se do celkového skóre týmu nezapočítávají • týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry • zasažený hráč je vyřazen ze hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici soupeře

Počítání bodů: • 1 bod za každou barvu na kartě hráče • 5 bonusových bodů, jestliže každá karta hráčů z jednoho týmu má nejméně dvě barvy • 5 bonusových bodů za každou další barvu, jestli jsou všechny karty týmu označeny • 2 bonusové body pro každého člena týmu, který má na kartě všechny barvy

Vítězství: Tým s největším počtem bodů.

SOUBOJ

Dva hráči si vyjasňují otázku cti. Hra dobrá při nerozhodném výsledku, nebo pro volnou chvíli, když jste vyřazení na počátku hry

Vybavení: volný prostor – takový, aby každý z obou hráčů mohl udělat deset kroků

Pravidla: • hráči se k sobě postaví zády, rozhodčí stojí tři metry stranou • každý hráč je vyzbrojen zbraní – každá zbraň je nabitá pouze jednou kulkou a je připravena k výstřelu • rozhodčí řekne: „...a toto je pánové záležitost cti. Na můj pokyn uděláte deset kroků, potom se otočíte a vystřelíte. Jestliže se někdo otočí dříve, než napočítám do deseti, bude mou politováníhodnou povinností ho zastřelit.“ (nebo něco podobného) • protivníci pak dělají kroky podle rozhodčího počítání – jakmile zazní deset, otočí se a střílí • hráči nesmějí ukročit nebo zalehnout, mohou však pokleknout, pokud chtějí • nepřidávat další pravidla

Vítězství: Nezasažený hráč vyhrává.

ZÁCHRANA RUKOJMÍ

Jeden tým musí druhému sebrat rukojmí a vrátit ho zpět bez zranění.

Vybavení: Teroristé si vyberou jednoho ze zachránců, který bude dělat rukojmí. Jsou vyznačena dvě místa na držení rukojmí. Poloha jednoho místa je prozrazena zachráncům. Teroristé nevědí které. Určete místo, kde zachránci musí dovést rukojmí a tak vyhrát hru. To se bude jmenovat Útočiště a teroristé budou vědět, kde se nachází.

Pravidla: • teroristé mají pět minut na to, aby odvedli rukojmí na jedno ze dvou míst k tomu určených • hra začíná zazněním zvukového signálu • teroristé nemohou přemístit rukojmí z vyznačené oblasti • rukojmí se nemůže pokusit o útek • jestliže je rukojmí zasaženo, tým, který ho má v držení, ho ztrácí • rukojmí musí doprovázet minimálně jeden zachránce, když se vrací do útočiště • jestliže rukojmí zůstane z libovolného důvodu samo, musí zůstat na místě do příchodu dalších zachránců – může volat o pomoc • zasažený hráč je venku ze hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku

Vítězství: teroristé – zastavení zachránců a zabránění dosažení útočiště • zachránci – zachránit rukojmí a dovést ho do útočiště.

ZASTŘEL VELITELE

Týmy se snaží vyřadit kapitána z protivníkovy týmu.

Vybavení: Dvě základny, jeden člen týmu je označen jako Kapitán. Kapitán je přivázan 6 m provazem k nepohyblivému objektu (např. stromu). Pro zpestření hry – Kapitán není uvázan, jeho zbraň však ano. Dalším zpestřením může být limit 20

kuliček pro všechny hráče, kromě Kapitána.

Pravidla: • kapitán se nemůže odvázat • všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra • zasažený hráč je vyřazen ze hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu • ve variantě s uvázanou zbraní, smí Kapitán opustit svou zbraň, nesmí však použít žádnou jinou • ve variantě s omezeným střelivem, nesmějí hráči sdílet kuličky

ZRÁDCE

Musíte vyrazit a zničit nepřátelského vůdce, ale buďte na pozoru, jeden z Vašich je zrádce.

Vybavení: Dvě vlajkové základny jako startovací stanoviště, z balíčku karet se vyberou dva krále a dva kluci potom se doplní o další libovolné karty, aby počet hráčů souhlasil s celkovým počtem karet. Z karet se vytvoří dva balíčky, každý s jedním králem a klukem, potom z každého balíčku tahá karty jeden tým.

Pravidla: • pouze hráči, kteří si vytáhli krále (odkryjí karty), jsou to vůdci týmu • hráči, kteří si vytáhli kluka jsou zrádci, ti neodhalují svou identitu • vůdci budou označeni dvěma pásky přes paži • zrádci se mohou obrátit proti svému týmu kdykoliv to uznají za vhodné • všichni hráči začínají hru na své vlajkové základně • hráči, kteří jsou zasaženi jsou venku ze hry do okamžiku, kdy dosáhnou hranice – hráči zasažení na hranici jsou venku ze hry • vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku

Vítězství: Zničit vůdce nepřátelského týmu – jestliže zrádce zničí vůdce svého týmu, vyhrává tým protivníka. Taktická výhoda: Jako vůdce musíš držet všechny své bojovníky před sebou. Nikomu nevěř. Držte před sebou, drž je v dohledu! Potom bude těžké, aby se zrádce otočil proti Tobě. Jako zrádce musíš vyčkat až opadne vůdcova ostražitost, potom udeř! Nikdo by tě neměl odhalit před vyřazením vůdce.

AIRSOFTOVÉ HRY

CAPTURE THE FLAG – BOJ O VLAJKY

Dva týmy si určí vlajky a viditelně je umístí. Bojuje o vlajky a ten tým, který ji dobyje, vyhrál nebo se mohou dohodnout, že ji ještě musí odnést ke svojí vlajce.

TEAM MATCH

Hraje se na vybití jednoho nebo druhého týmu.

HAMBURGER HILL

Určí se obrana nějakého kopce a ostání ho dobývají. Kopec se považuje za dobytý, jakmile bude dobytá vlajka.

MAPOVÝ AIRSOFT

Na mapě se určí místo o velikosti 1×1 km. Jeden tým si určí vlajku a druhý se zakempuje. Před bojem se týmy vůbec nevidí, je to asi tak, že se domluví ještě den před akcí a jeden tým, který čeká v sektoru, vyjde např. ráno. Druhý vyjde třeba odpoledne a podle mapy hledá první tým. A až se najdou, tak musí dobýt vlajku.

COUNTER - STRIKE AIRSOFT

Určí se dva týmy – teroristé a třeba nějaká zásahová jednotka. Teroristé hlídají nějaký předmět, který má zásahová jednotka za úkol ukrást. Zásahová jednotka je vysazena 0,5–1 km od stanoviště teroristů, musí najít a ukrást předmět hlídávaný teroristy a dostat se s ním zpátky na místo vyzvednutí, a teroristé nesmí zabít ani jednoho člena jednotky.

Toto jsou jen návody na obvyklé typy her. Tyto hry lze jakkoli upravit nebo napsat scénu na míru. Vždy ale musí být předem stanovena veškerá pravidla boje a dodržena veškerá bezpečnostní pravidla!



PAINTBALL

Obecně platná pravidla pro bezpečnou hru na našem i jiném hřišti.

1. Všichni hráči a další přítomné osoby jsou povinny se řídit pokyny organizátorů.
2. Ke hře je možno použít pouze schválené značkovací zbraně bez dalších úprav, konkrétně jde o schválené paintballové značkovací zbraně, které splňují veškeré zákonné podmínky. Hráč nesmí během hry odkládat zbraň na více než 1 metr od sebe. Zbraň musí mít spolehlivou pojistku bránící neúmyslným výstřelům, u zbraně nesmí být možnost nastavovat počáteční rychlost letu kuličky nebo musí být seřizovací prvek spolehlivě zaplombován, ústová rychlost kuličky nesmí být vyšší než 90 m/s, k pohonu zbraně smí být používán pouze CO², stlačený vzduch nebo nitrogen naplněný pouze do schválených obalů.
3. Na hřišti a všude, kde hrozí zásah kuličkou, musí hráči a přítomné osoby mít nasazenou na obličej ochrannou masku. Doporučuje se i pokrývka hlavy, zejména uší. Používat se mohou pouze schválené speciální ochranné paintballové masky, které musí být schopné ochránit oči před zásahem kuličkou. Potřebuje-li hráč sundat masku z důvodu zamlžení či znečištění, je povinen upozornit organizátora a s jeho asistencí si může masku sejmout a vyčistit, nejlépe takto: ve dřepu, se skloněnou hlavou a obličejem mezi kolena si seje masku, pak očistí a opět nasadí.
4. V žádném případě nelze střílet a mířit značkovací zbraní na hráče bez nasazených ochranných masek. Na organizátora se nesmí střílet ani když mají nasazené ochranné masky, ani na další osoby, které se hry neúčastní. Pokud se v prostoru ohroženém střelbou nachází osoba nebo osoby nemající nasazené ochranné masky, je hráč povinen ihned zastavit palbu a upozornit na tuto skutečnost organizátora. Střílet je povoleno pouze na hřišti v průběhu hry, nebo na určitých místech pro testování a vybití zbraní. Mimo hrací zónu musí být zbraně zásadně vždy vybité, se zasunutou bezpečnostní zátkou v hlavni. Ztratí-li hráč na hřišti bezpečnostní zátku, musí po svém vyřazení nebo po skončení hry toto nahlásit pořadateli a zajistit zbraň jiným bezpečným způsobem. Po zásahu odcházejí vyřazení hráči do určené zóny (Scrape Zone) mimo hřiště. Před vstupem do zóny hráči zajistí své zbraně proti výstřelu. Hráči v této zóně nesmí jakýmkoliv způsobem zasahovat do hry. Hráči jsou povinni používat pouze značkovací kuličky dodané organizátorem, nebo schválené organizátorem. Úprava značkovacích kuliček je zakázána. Hráč si může vzít s sebou na hřiště libovolné množství kuliček. Kuličky musí být netoxické, ekologicky odbouratelné.
5. Kouření je povoleno jen na určených místech. Hráč nebude puštěn na hřiště pod vlivem alkoholu nebo jiných omamných látek.
6. Fyzický kontakt mezi hráči je nepřipustný, je zakázáno lézt na stromy a střílet na jiné cíle, než cíle určené pro hru. Nepovolené předměty nelze brát s sebou na hřiště.
7. Hráč je povinen znát a dodržovat tato uvedená bezpečnostní pravidla. V případě porušení těchto pravidel je organizátor oprávněn závodníka vyloučit ze hry bez nároku na vrácení startovního. Za vyloučeného hráče nesmí nastoupit náhradník a družstvo hraje soutěž oslabeno o vyloučeného (ho) hráče.
8. Hráč se účastní turnaje na vlastní nebezpečí.
9. Je zakázáno brát na hřiště jiné než paintballové zbraně, neschválené světlice, dýmovnice a jiné pyrotechnické výrobky, nože, dyky, zapalovače, zápalky a další ostré a nebezpečné předměty.

AIRSOFT

Oficiální pravidla airsoftu v České republice, kterými by se měla řídit každá airsoftová jednotka.

1. Vlastní bojové operace začínají od doby zahájení bojových akcí a končí v čase ukončení bojových akcí (uvedeno v operačních pokynech). Není-li uvedeno jinak, platí za čas zahájení bojových akcí 0,05 hodin prvního dne uvedeného na OPORD a za dobu ukončení čas 0,00 posledního dne uvedeného na OPORD. Vlastní bojovou aktivitu je doporučeno provádět jen v bojové zóně (vyznačena na mapě v operačních pokynech). Mimo tuto zónu je jakákoliv střelba a užívání výbušnin zakázáno na místech, kde se vyskytují nezučastněné civilní osoby.
2. Bojové akce se nepřerušují na noc, z důvodů počasí či jiné nepředvídatelné události. Jednotky se přesunují na vlastní riziko (příjezd/odjezd/odsun raněných), kdykoliv mohou být volně napadány. Přerušit bojovou akci je oprávněna pouze pořádká jednotka, v krajní nouzi i každá jiná, a to jen za zcela mimořádných okolností (závažná zranění, zásah Policie ČR...).
3. Jednotky soupeřících týmů nemusí mít navzájem žádné viditelné odlišení. Identifikace spojence/soupeře je věcí každého jednotlivce a jednotky.
4. Komunikace mezi jednotkami je věcí jednotek samých a není nijak omezena.
5. Počet členů jednotky a typ vyzbroje či výstroje je věcí jednotek samých a není nijak limitován.
6. Jako munice je povoleno používat pouze 6 mm BB plastové kuličky. Jako zbraň je povoleno používat makety AIR SOFT GUN. Typ zbraně nerozhoduje.
7. Vybavení ochrannými pomůckami (brýle, mřížka, plynová maska) je povinné. Jejich

nepoužívání je na vlastní riziko. Za případná zranění takto vzniklá nese zodpovědnost sám postižený, nikoliv protivník, který jej zasáhl. Střelba na vojáky v bojové zóně je povolena i pokud nemají výše uvedené ochranné prostředky. Zásah do brýlí či masky je platný.

8. Výbuštiny je možno používat k vyřazení živé síly protivníka a na efekt (rozumí se volně prodejná pyrotechnika).
9. Užití dýmovnic jakéhokoliv typu (bez vedlejšího efektu biolog. či chemického) je povoleno.
10. Užívání světlic je povoleno, ale ne na přímou střelbu.
11. Pyrotechnika na bázi raket se může užívat, ale jen na nepřímou střelbu.
12. Je zakázáno používat zápalnou municí, municí s biologicky aktivní náplní a jakoukoliv municí s fyzikálním či chemickým efektem na lidské tkáni.
13. Je zakázáno užívat výbuštiny v obalech z kovu, skla a termosetových plastů, kdy je riziko vzniku střepin z těchto materiálů. Doporučujeme používat výbuštiny pouze v termoplastových nebo sádrových obalech.
14. Vyřazení protivníka výbuchem pyrotechniky či trhavin je platné pouze při zasažení stěpinou, vzniklou výbuchem. Nerozhoduje vzdálenost od výbuchu. Vzhledem k předchozímu odstavci doporučujeme jako emitovaný materiál užívat plastové kuličky, nebo obal výbuštiny (sádra).
15. Výjimkou je výbuch trhavin (granát, střela, mina) v uzavřené místnosti (bunker, místnost domu menší než 3×3m, liščí nora). Za této situace jsou vyřazení všichni bojovníci uvnitř tohoto prostoru. Nemusí být zasaženi stěpinou.
16. Voják, který odpálí nastraženou výbuštinu (mina, trhací nástraha), je vyřazen ze hry, i pokud tato nástraha netvoří střepiny.
17. Zásah střepinou výbuštiny či kuličkou z pušky do jakékoliv části těla je platný.
18. Zásah do zbraně není platný.
19. Zásah do výstroje kryté konturou těla je platný. Zásah do jakékoliv části výstroje, která zřetelně přesahuje obrysy těla není platný. Typ výstroje nerozhoduje. Sporné případy je třeba řešit lepší trefou.
20. Zásah odraženou kuličkou není platný.
21. Zásah omylem vystřelenou kuličkou je platný (friendly fire).
22. Není-li uvedeno v OPORD jinak, zasažený bojovník IHNEB po prvním zásahu vstane, zvedne zbraň nad hlavu, seje pokrývku hlavy, označí se jako "mrtvý" (nejlépe bílá páska okolo hlavy) a odejde mimo boj. Je vhodné na vyřazení z boje upozornit i hlasem (ochrana před další střelbou).
23. Není-li v OPORD uvedeno jinak, zasažený bojovník vyčká 1 hodinu mimo bojovou linii, poté se může opět zapojit do bojových akcí své jednotky. Při přesunech své jednotky, kterých se chce zúčastnit, je až do uplynutí této doby povinen být viditelně označen jako "mrtvý", a držet se v odstupu za živými. Nesmí jít před živými. Pokud dojde k bojovému přepadu neúčastní se bojových akcí, ani neodpovídá na případnou palbu vedenou na jeho osobu.
24. Živí bojovníci se neukrývají mezi „mrtvé“, ani v jejich bezprostřední blízkosti. Toto jednání vede k omylům a zbytečným sporům. Jakýkoliv „živý“ bojovník, zdržující se déle mezi „mrtvými“ bude považován za „mrtvého“. Jeho další zapojení do bojových akcí se posuzuje stejně jako u „mrtvých“ z boje.
25. Střelba (ale i míření zbraní) na nezučastněné civilisty v bojové zóně je přísně zakázána. Střelba na "mrtvého" bojovníka je zakázána. Jakýkoliv civilista operující s jednotkou se účastní akce na vlastní nebezpečí a střelba na něj je povolena. Je povinen se držet pravidel pro boj jako všichni ostatní.
26. Jediná výjimka je neozbrojený MOPIC, který může i v případě zásahu pokračovat v zaznamenávání boje. Musí být označen jako "mrtvý".
27. Tato pravidla platí pro každého bez výjimky, jejich znalost každým zúčastněným je věcí velitele jeho jednotky, který též ručí za své bojovníky.
28. Jakékoliv změny pravidel je třeba dohodnout před zahájením vlastní bojové aktivity a dát je všeobecně ve známost.

Zkratka OPORD: operační pokyny organizátorů – v podstatě rozpis dne, scénář apod.
Zkratka MOPIC: nehrající osoby jako novináři, fotografové, pozorovatelé, rozhodčí apod.

Pozn.: běžně se dodržují další dohodnutá pravidla jako je např. nepoužívání jakéhokoliv fyzického násilí, zákaz strkání na nebezpečných místech, zákaz střelby do hlavy či obličejových částí z malé vzdálenosti (v zásadě při menší jak 5 metrů?) apod. V určitých případech stačí vykřikem „zásah“ oznámit protivníkovi že je zasažen a ten by to měl respektovat. Prostě jde o celkovou bezpečnost všech zúčastněných, protože pokud komukoliv během hry skutečně ublížíte ať úmyslně nebo neúmyslně jste za to trestně odpovědní (ublížení na zdraví nedbalostí apod.)... V žádném případě vás neochrání to, že dotyčný nedodržel pravidla a kupříkladu si nevzal ochranné brýle. Organizátoři i sami hráči by měli sami iniciativně okamžitě vyřadit ze hry kohokoliv kdo není patřičně vybaven, nebo úmyslně nedodržuje pravidla vlastní bezpečnosti. Při objevení se jakéhokoliv civilisty v bojové zóně MUSÍ všichni okamžitě boj zastavit až do doby než tento zónu opustí!!!!

Hráči jsou povinni se seznámit a dodržovat veškerá výše uvedená pravidla. Účast na hřišti je na vlastní nebezpečí!