



УРАЛЬСКИЙ СТРАЙКБОЛЬНЫЙ КЛУБ

Цель

Целью УСК "Рубеж" является отвлечение молодежи от виртуального мира, предложив взамен активный отдых, тем самым популяризировать страйкбол в народных массах, сделать из страйкбола не просто имитацию CQB боев, но и добавить драйва в игру, используя сценарии, реквизиты, дополнительные пакетные задания, включающие в себя выполнение поставленных боевых задач, что сделает игру более интересней. А также УСК "Рубеж" преследует цель организации тимбилдингов для формирования сплоченности коллектива, активного отдыха от рутинной работы, получения незабываемых впечатлений от экстрима, выброса адреналина и полного погружение в атмосферу игровых боев, что служит хорошей мотивацией для формирования единой команды в трудовом коллективе.



Введение

- **Страйкбол** — это военно-спортивная игра, участники которой используют для стрельбы электропневматические реалистичные копии боевого стрелкового оружия, изготовленного из металла или пластика
- Чаще всего в страйкболе используются пластиковые шары диаметром 6 мм весом 0.20, 0.25 граммов.
- Игра ведётся на честность — при попадании в любую часть тела, игрок должен признать себя поражённым, надеть красную повязку и дойти до определенной организаторами «мертвой зоны» на определённое правилами игры время. Длительность небольших игр чаще всего длится несколько



- Среди страйкбольного оружия есть:

-автоматы

-пулемёты

-пистолеты

-снайперские винтовки

-дробовики

- Вес, внешний вид и даже скорострельность частично соответствует реальным прототипам.
- Дальность зависит во многом от тюнинга оружия и веса шаров. В среднем, прицельная дальность на хорошо отстроенном приводе составляет 30-40 м. У пистолета прицельная дальность – 20-25 м.
- Начальная скорость шаров на срезе ствола у автоматов/пулеметов из коробки составляет 110-130 м/с, у пистолетов 90-110 м/с. Дульная энергия не превышает 3 Дж.



Также в страйкболе используются гранаты, дымы, мины и растяжки. В качестве поражающих элементов используются пластиковые шары или горох с инициализатором на основе промышленно изготовленных петард «Корсар-4» или «Корсар-6».

Если граната разорвалась на расстоянии 5 метров и менее или игрок получил попадание шариком из разорвавшейся гранаты, то он считается убитым.

Дымы обычно используются белого цвета для скрытия передвижения групп на открытой местности.

На играх также могут присутствовать миномёты.



Средства защиты

Обязательное требование в страйкболе это защита глаз – очки, выдерживающие в упор выстрел с привода от 130 м/с с 3 метров. Также существуют дополнительные средства защиты лица, полумаски, полные маски



Игровые бои

Игровые бои могут проходить как «стенка на стенку» так и по сценарию.

В сценарии происходит определение условий сценария с обозначением игровой территории для каждой стороны, определение стратегических объектов и целей и постановка боевых задач для обеих сторон.

Также бывают уже готовые шаблоны сценариев, разберем примеры.

«Стенка на стенку»

Все игроки делятся на две команды и занимают на территории своё расположение. Необходимо полностью уничтожить противника. Побеждает команда, в которой остался живой хотя бы один боец.

Вариации:

- возможны альтернативные составы, уравненные разным количеством жизней игроков.
- одна из команд преследует другую, меньшую по численности.
- в команду противника переходит поражённый игрок из другой команды.

Сценарий может быть дополнен правилом “нон-стоп”. Когда у участника заканчиваются жизни, его должны вынести с поле боя живые бойцы, тем самым он сможет подзарядиться возле аптечки и заново вступить в бой.

Первая команда выходит на 1 минуту раньше. Вторая команда преследует первую. Цель: первая команда – выжить в течение 15 минут, вторая – уничтожить первую.

Захват флага

Правила

Эта разновидность игры подразумевает наличие только одного флага в центре поля. Каждая команда стартует на одинаковом расстоянии от флага. Цель игры: захватить флаг и двигаясь через ряды противника водрузить флаг на его базе. Единственной разновидностью игры может быть правило - удержать флаг в команде (без его потери) пока не кончится время игры. Рекомендуемое время: от 10 до 20 минут.

Тактика

Многие команды выбирают перед началом игры одного или двух «захватчиков» флага. Они даже могут отложить оружие и только бежать к флагу. Если один захватывает флаг, он может принести его назад, где его осталась команда укрепились. Затем команда перегруппируется и пытается атаковать снова. Эта тактика не подходит в тех случаях, когда в соответствии с правилами Вы не можете двигаться с флагом назад. После того, как команда перегруппируется, она наступает и поражает противника, пока флаг не будет

«VIP»

Составы команд:

VIP-персона – 1 человек

Сопровождение - 5 человек

РДГ(Разведывательно-диверсионная группа) - 4 человека

Задача и цели:

Охрана VIP. От сопровождения требуется провести VIP по выбранному маршруту к точке эвакуации так, чтобы РДГ не смогли поразить VIP-персону.

Уничтожить VIP. РДГ должны найти удобные точки обстрела и поразить VIP или всех из группы сопровождения.

«Преследование»



Составы команд:

Группа похитителей – 3 человека

Группа преследователей – 7 человек

Задача и цели:

Для похитителей – уйти от преследования и любым способом удержать у себя похищенный предмет в течении игрового времени не выходя за границы полигона.

Для преследователей – вернуть любым способом предмет и желательно именно представителю своей страны.

«Бомба»

Количество команд: 2

Число игроков: не ограничено

Место старта: Команды стартуют с противоположных сторон полигона

Описание: Две команды. Зелёные и Синие. У Зелёных на базе бомба, их задача взорвать ее (продержать определенное время) в начале раунда они занимают позиции для ее защиты, “возрождения” нет. В команде Синих есть 2 сапера (выбирают в начале раунда, только они могут обезвредить бомбу, Синие стартуют со своей базы, бесконечное возрождение.

Задача Зелёных: Удержать бомбу определенное количество времени.

Задача Синих: Обезвредить бомбу

Количество жизней:

У команды Синих - бесконечные. При поражении игрок должен вернуться на точку старта, после чего может снова вступить в бой. У команды Зелёных - по 1 жизни на игрока. После поражения игрок выходит из игры до окончания миссии.

Условия победы:

Команда “Синих” - бомба обезврежена

Команда “Зелёных” - удержали бомбу необходимое время (бомба взорвана)

«Спасение»

Легенда: Над территорией острова Икс был сбит разведывательный самолёт. По данным разведки выжили 2-а пилота. С целью захвата пилотов, в квадрат падения была отправлена группа быстрого реагирования "Альфа". Так же, по данным разведки, к месту крушения была отправлена группа спасения с целью эвакуирования пилотов.

Составы команд: Пилоты – 2 человека, Альфа – 4 человека, группа Спасение – 4 человека.

Задачи и цели:

"Пилотам" - сообщить свои координаты в эфире по рации команде "Спасение", выяснить какая из команд является спасательной, и эвакуироваться с ними.

Команде "Альфа" - найти и уничтожить пилотов, а также уничтожить по возможности команду "Спасение" (либо найти и захватить пилотов, довести их до места эвакуации).

Команде "Спасение" - найти пилотов и сопроводить их до то точки эвакуации, уничтожить по возможности команду "Альфа".

«На выживание»

Состав команд:

Количество игроков неограниченно, каждый воюет сам за себя.

Задача и цели:

Все игроки рассредоточиваются по территории, занимая выгодную для себя позицию. В этой игре каждый играет сам за себя. Должен остаться в живых только один, уничтожив остальных в течение определенного времени

Пэйнтбол, Страйкбол, Лазертаг



Антураж: нет, почти все пэйнтбольные маркеры, использующиеся в прокате являются полуавтоматическими (каждая подача шара это одно нажатие на спусковой крючок). Есть, конечно, небольшая группа антуражных маркеров-копий популярных моделей боевого оружия, но весь их внешний вид портит пузатый фидер.

Выбор вооружения: Отсутствие как такового выбора оружия, нет пистолетов, пулемета, минометов, гранатометов, есть гранаты, поражающим элементом которой является краска.

Травматичность: Сила удара ощутима, после попадания может остаться синяк

Вместимость магазина: 100 шаров

Дальность выстрела: 40-50 м

**Плюс в том что при попадании на игроке остается пятно от краски*

Антураж: высокая копияность, схожесть с боевым аналогом в весе и габаритах.

Выбор вооружения: пистолеты, автоматы, снайперские винтовки, пулеметы, подствольные гранатометы и просто гранатометы, минометы, используются гранаты, дымовые шашки.

Травматичность: Сила удара страйкбольного шарика ощутима, после попадания может остаться синяк, но не сильнее, а даже слабее пэйтбольного шара

Вместимость магазина: Механа: от 50 до 150 шаров; бункер: в зависимости от серии привода от 250 до 500 шаров; бункер от пулемета от 2500 до 4000 шаров

Дальность выстрела: 40-50 м

**Игра ведется на честность, возможна несознанка*

Антураж: только в расстояниях ведения боя, в оружии нет, при выстреле из автомата включается аудиозапись выстрела.

Выбор вооружения: Небольшой выбор фабричных изделий, основой для большинства вооружения являются страйкбольные привода переделанные для игры в лазертаг

Травматичность: Отсутствие, как таковой, нет поражающего элемента
Вместимость магазина: Регулируется электронно

Дальность выстрела: 200-250 м

**Плюс в том, что в лазертаг нет ограничений по возрасту, так как нет опасности получить травму. Поражающим элементом является лазерный луч. Можно играть в любом месте, не взирая на присутствие отдыхающих людей*

Вооружение УСК «Рубеж»



Прокат АК 74 – 2500 тенге
(в стоимость входит магазин шаров,
прокат очков, работа с
инструктором)

Вместимость магазина: 450-500 шаров

Дополнительный магазин: 500 тенге

Скорость выстрела: 120 м/с



Прокат АК 105 – 2500 тенге
(в стоимость входит магазин шаров,
прокат очков, работа с
инструктором)

Вместимость магазина: 450-500 шаров

Дополнительный магазин: 500 тенге

Скорость выстрела: 120 м/с



Прокат М4А1 – 2000 тенге

(в стоимость входит магазин шаров, прокат очков, работа с инструктором)

Вместимость магазина: 300-350 шаров

Дополнительный магазин: 500 тенге

Скорость выстрела: 120 м/с



Прокат М4 S-system – 2000 тенге

(в стоимость входит магазин шаров, прокат очков, работа с инструктором)

Вместимость магазина: 300-350 шаров

Дополнительный магазин: 500 тенге

Скорость выстрела: 120 м/с



Прокат G36 – 1500 тенге

(в стоимость входит магазин шаров, прокат очков, работа с инструктором)

Вместимость магазина: 350-400 шаров

Дополнительный магазин: 500 тенге

Скорость выстрела: 110 м/с



Прокат M249Para – не предоставляется

(в стоимость входит магазин шаров, прокат очков, работа с инструктором)

Вместимость магазина: 4000 шаров

Дополнительный магазин: 2000 тенге

Скорость выстрела: 130 м/с



Игровой пакет «Базовый – временно приостанвлен

Комплект: привод, 1 бункер, очки

Игровой пакет «Расширенный»– временно недействителен

Комплект: привод, 1 бункер, 2 гранаты, очки, маска

Игровой пакет «Премиум»– временно недействителен

Комплект: привод, 2 бункера, 4 гранаты, очки, маска, рация



Маска в прокат - 200
тг.
граната - 500 тг.
доп. магазин - 500 тг.















































