

Quinta da Lagoinha

JOGOS DE PAINTBALL

"CAPTURE THE FLAG"

DESCRIÇÃO: Este é um dos jogos de paintball mais jogados em todo o mundo.

REQUISITOS:

- duas equipas
- duas bandeiras
- duas bases
- um campo com alguma simetria

TEMPO SUGERIDO 15 minutos

REGRAS:

- as bandeiras são colocadas na base de cada uma das equipas
- todos os jogadores devem iniciar o jogo na sua respectiva base e só poderão sair após o início do jogo
- os jogadores que são atingidos estão automaticamente eliminados do jogo e devem sair do campo o mais rápido possível
- se um jogador é eliminado quando transporta a bandeira, deve largá-la imediatamente no local onde foi atingido
- os jogadores que forem eliminados não podem dar qualquer tipo de indicação aos jogadores que ainda se encontram em jogo

OBJECTIVO: - capturar a bandeira da equipa adversária e transportá-la para a outra base.

"ATACAR E DEFENDER"

DESCRIÇÃO: Este jogo é óptimo para treinar a atacar e a defender a bandeira, criando de imediato um confronto directo entre as duas equipas.

REQUISITOS:

- duas equipas
- uma bandeira e uma base

TEMPO SUGERIDO: 15 minutos

REGRAS:

- a equipa que está a defender não pode sair da base onde se encontra a bandeira
- a equipa que está a atacar pode fazê-lo de qualquer ponto do campo
- os jogadores que são atingidos estão automaticamente eliminados do jogo e devem sair do campo o mais rápido possível.
- os jogadores que forem eliminados não podem dar qualquer tipo de indicações aos jogadores que ainda se encontram em jogo.
- não são atribuídos pontos pelos elementos da equipa que sobrevivem

OBJECTIVO:

- a equipa que está a atacar deve alcançar a bandeira
- a equipa que está a defender deve impedir os elementos da equipa atacante de alcançarem a bandeira.

"ELIMINAR O CAPITÃO"

DESCRIÇÃO: Este jogo permite às equipas experimentarem diversas táticas de ataque/defesa.

REQUISITOS: - duas equipas
- duas bases

TEMPO SUGERIDO: 15 minutos

REGRAS: - um elemento de cada equipa é seleccionada para ser o Capitão
- o capitão tem de permanecer todo o jogo na sua base
- todos os jogadores devem iniciar o jogo na sua respectiva base e só poderão sair após o início do jogo, há excepção do Capitão
- perde a equipa cujo Capitão for eliminado primeiro
- os jogadores que são atingidos estão automaticamente eliminados do jogo e devem sair do campo o mais rápido possível
- os jogadores que forem eliminados não podem dar qualquer tipo de indicações aos jogadores que ainda se encontram em jogo.
Uma variação consiste em ser atribuído a cada jogador um limite de bolas (ex. 20), enquanto que o Capitão tem bolas ilimitadas.

OBJECTIVO: - eliminar o Capitão da equipa adversária.

"CAÇA AO COELHO"

DESCRIÇÃO: Neste jogo um jogador, denominado por "Coelho", defronta-se sozinho contra um grupo de jogadores.

REQUISITOS: - um "Coelho"
- um grupo de jogadores
- uma area com bastantes obstáculos

TEMPO SUGERIDO: 20 minutos

REGRAS: - cada jogador pode transportar apenas 20 bolas, há excepção do jogador que se encontra sozinho
- o "Coelho" pode transportar um número ilimitado de bolas
- são atribuídos 3 minutos de avanço ao "Coelho"
- os restantes jogadores partem todos do mesmo local 3 minutos depois do "Coelho"
- quando um jogador gastar todas as suas bolas fica automaticamente fora do jogo

OBJECTIVO: "Coelho" – sobreviver
Restantes jogadores - eliminar o "Coelho".

"CHECKPOINTS"

DESCRIÇÃO: Equipas compostas por poucos elementos tem de alcançar diversos checkpoints, o problema é que todas as equipas têm de alcançar os mesmos checkpoints.
Este jogo é ideal para ser jogado de noite.

REQUISITOS:

- diversas equipas de 3-5 elementos
- cada jogador deve ter um cartão (podem ser utilizadas cartas de baralho)
- um checkpoint e um árbitro por cada equipa em campo
- a cada checkpoint deve corresponder uma caneta de cor diferente

TEMPO SUGERIDO: 30 minutos

REGRAS:

- cada equipa inicia o jogo perto de um checkpoint
- cada elemento de uma equipa deve tentar marcar a sua carta nos respectivos checkpoints, mas isso não é obrigatório
- o árbitro é a pessoa responsável pela marcação das cartas nos checkpoints
- os jogadores que são atingidos estão automaticamente eliminados do jogo e devem sair do campo o mais rápido possível
- os jogadores que forem eliminados não podem dar qualquer tipo de indicações aos jogadores que ainda se encontram em jogo

PONTUAÇÃO:

- +1** ponto por cada cor diferente no cartão de cada elemento da equipa
- +5** pontos de bonus se os cartões de todos os elementos da equipa estiverem sido marcados com duas cores
- +5** pontos de bonus por cada cor adicional que esteja presente nos cartões de todos os elementos da equipa
- +2** pontos de bonus por cada elemento da equipa que tenha o cartão marcado com todas as cores

OBJECTIVO: - alcançar o maior número de pontos possíveis.

"GUERRA CIVIL"

DESCRIÇÃO: Este é um bom jogo para descontrair.

REQUISITOS: - duas equipas
- uma area de grandes dimensões sem obstáculos

TEMPO SUGERIDO: não há

REGRAS: - cada jogador pode transportar um número ilimitado de bolas, mas não pode utilizar o ammobox
- os elementos de cada equipa colocam-se todos lado a lado, a cerca de 5 passos de distância uns dos outros, formando uma linha
- cada equipa parte de uma extremidade do campo, avançando passo a passo em posição frontal para a equipa adversária
- cada jogador tem de carregar a arma manualmente e apenas pode disparar um tiro de cada vez
- os jogadores são obrigados a avançar sempre na posição vertical e apenas podem parar para disparar

OBJECTIVO: - eliminar todos os elementos da equipa adversária.

"PRISIONEIROS"

DESCRIÇÃO: Este jogo tem a vantagem de ninguém ficar de fora após ter sido atingido.

REQUISITOS: - duas equipas
- duas bases

TEMPO SUGERIDO: 20 minutos

REGRAS: - todos os jogadores devem iniciar o jogo na sua respectiva base e só poderão sair após o início do jogo
- os jogadores que são atingidos passam a ser prisioneiros e devem deslocar-se, para a base da equipa adversária, o mais rapidamente possível
- os prisioneiros devem permanecer na base da equipa adversária até que um jogador da sua equipa os retire de lá
- para retirar um prisioneiro da base da equipa adversária é necessário tocar-lhe directamente

OBJECTIVO: - ganha a equipa que conseguir colocar todos os elementos da equipa adversária na sua prisão ou aquela que conseguir colocar o maior número quando o tempo terminar.

"FERIDOS"

DESCRIÇÃO: Este jogo é outra variante do Capture the Flag, mas com a particularidade de ninguém ser eliminado quando é atingido.

REQUISITOS:

- duas equipas.
- duas bandeiras.
- duas bases.
- um campo com alguma simetria.

TEMPO SUGERIDO: 20 minutos

REGRAS:

- as bandeiras são colocadas na base de cada uma das equipas
- todos os jogadores devem iniciar o jogo na sua respectiva base e só poderão sair após o início do jogo
- um jogador ao ser atingido fica ferido, e deve permanecer no chão, no sítio onde foi atingido, até que um jogador da sua equipa lhe toque directamente
- um jogador ao estar ferido não pode disparar, nem ser atingido enquanto estiver ferido
- se um jogador é ferido quando transporta a bandeira, deve largá-la imediatamente no local onde foi atingido
- não existe limite para as vezes que um jogador pode ser ferido
- um jogador que esteja ferido pode abandonar o jogo em qualquer altura, apenas tem de dizer que vai sair
- se um jogador estiver ferido e for tocado por um elemento da equipa adversária fica automaticamente eliminado do jogo
- os jogadores que estiverem feridos ou eliminados não podem dar qualquer tipo de indicações aos jogadores que ainda se encontram em jogo

OBJECTIVO: - capturar a bandeira da equipa adversária e transportá-la para a outra base.

"ATAQUE AO FORTE"

DESCRIÇÃO: Este jogo permite criar momentos de grande tensão.

REQUISITOS: - duas equipas.
- um edifício, forte , bunker, etc.

TEMPO SUGERIDO: 20 minutos

REGRAS: - uma equipa inicia o jogo dentro do edifício
- a outra equipa inicia o jogo fora do edifício
- a equipa que se encontra no interior defende
- a equipa que se encontra no exterior ataca
- os jogadores que são atingidos estão automaticamente eliminados do jogo e devem sair do campo o mais rápido possível
- os jogadores que forem eliminados não podem dar qualquer tipo de indicações aos jogadores que ainda se encontram em jogo

OBJECTIVO: pode variar de acordo com as características do edifício.

exemplos:

- eliminar todos os elementos da equipa adversária.
- resgatar um prisioneiro que se encontra no interior do edifício.
- ocupar uma determinada área do edifício.
- ...

NOTA: o tempo limite deve ser alterado de acordo com o tamanho do campo, o número de obstáculos, o número de jogadores, etc.