



Мои увлечения

Выполнено Ароновой О.Д.
Гр. С-13



Волейбол

- Волейбол, конечно, командная игра. Но, на мой взгляд, в нашей школьной команде так сложилось, что индивидуальное мастерство часто становилось важнее умения действовать как одно целое.



Волейбол

- Были «герои матча», приносящие команде большое количество очков, которое позволяло выигрывать встречи.

Начало
«Волейбол»



Волейбол

- А были те, кому не хватало навыков для успешной игры... И в их числе оказалась я. Почти никто из команды не хотел видеть меня на площадке... А тренер заставлял ездить на игры. «Своих боюсь больше, чем чужих»-это про меня.



Начало
«Волейбол»

Волейбол

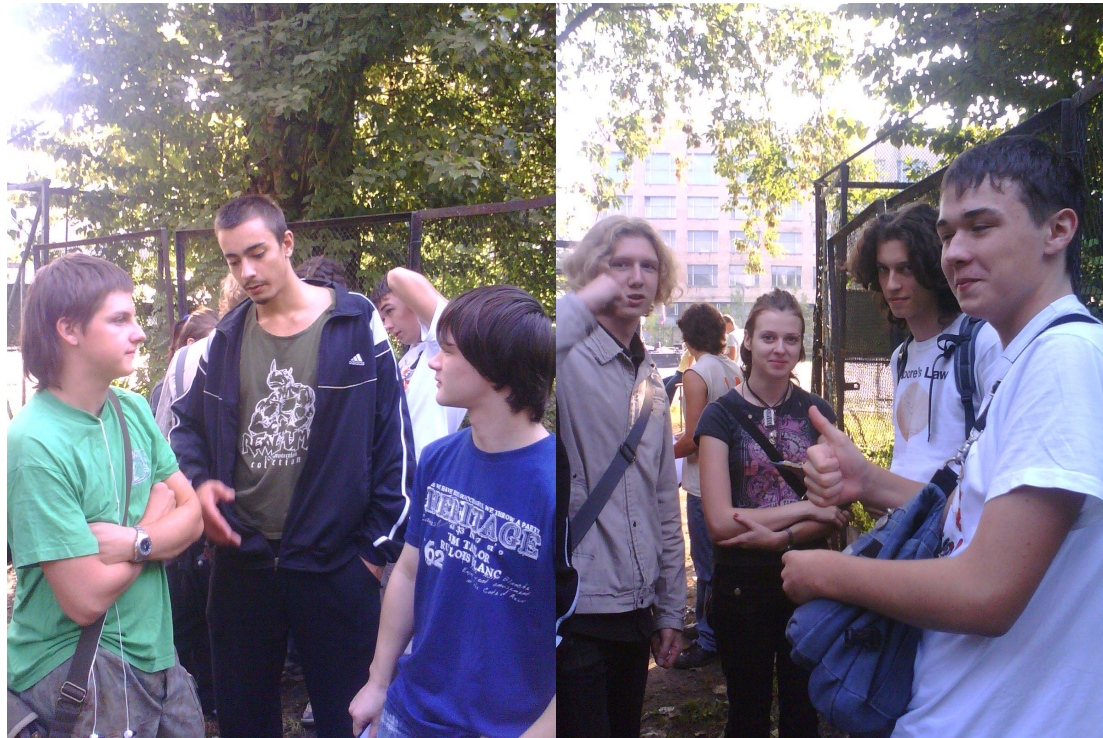
- Мне не оставалось ничего другого, кроме как уйти. И я сделала это. Никто об этом не пожалел. Потом начался 11 класс, курсы, подготовка к экзаменам. Все остальное стало второстепенным...

Начало
«Волейбол»



Пейнтбол

- Когда-то, 4-5 лет назад, я играла в эту игру. Очень понравилось, но не было возможности поиграть еще. Не успев проучиться и недели, мы получили приглашение поучаствовать в бесплатных играх. Надо ли говорить, что я не отказалась от такой возможности?!



Пейнтбол

Особенности и правила игры

- Пораженный считается игрок, если при попадании в него игровым предметом передвигающийся с ним шарик оставляет на одежде пятно краски размером не менее 5ти руб. монеты. Передвигающимся с игроком предметом (ружье, патронташ, ящик и т.д. брызги от шарика, разбившегося об окружающие предметы поражением не считаются, если к моменту осмотра судьей они не достигли указанного выше объема. Во всех спорных случаях обращаться к судьям.
- Пораженный игрок обязан объявить себя пораженным игроком поднять ружье вверх, установить заглушку в ствол и объявившись молча, кратчайшим путем выйти с поля. Пораженный игрок не может отдавать свое ружье, делиться патронами с другими игроками, хотя такие действия между играющими игроками не запрещаются.
- Иногда вы можете затрудняться в определении себя пораженным игроком (например попадание в спину) и можете потребовать у ближайшего судьи проверки на краску, фразой судья! Проверка на краску. Судья подбежит к вам и осмотрит вас или при необходимости объявит вас нейтральным игроком- нейтральный игрок. В нейтрального игрока нельзя стрелять и в отношении его запрещаются любые перемещения игроков, находившихся с ним в перестрелке.
- После осмотра, если игрок определен судьей, как пораженный он должен вести себя как пораженный. Если игрок не поражен, то судья поставит его в позицию, в которой он был до осмотра и объявит игрок в игре.
- Пока судья не объявил игрока нейтральным, игрок находится в игре; он сам может продолжать стрелять и с ним можно вести перестрелку. Проверку на краску на вас может произвести игрок вашей команды, т.е. не обязательно призывать судью.
- Также во время игры маркеры могут перестать стрелять. Это обычная ситуация и не зависит от того используете ли вы прокатное или личное снаряжение (хотя опыт подсказывает, что личное оружие отказывает реже). Может кончиться газ, разбиться в стволе шарик или просто кончиться шарики. В этом случае, если вы сами не можете справиться с неисправностью вы можете признать себя пораженным игроком или избрать игровую тактику какую вы считаете приемлемой в данной ситуации.
- По всем вопросам, связанным с оружием нужно обращаться в техчасть.
- Также часто запотевают очки. Это одно из самых больших неудобств в мировом пейнтболе. Если уж совсем невозможно играть - громко объявите себя ослепленным игроком и подзовите судью. Судья, подбежав к вам поможет протереть очки или заменит их и объявят Вас в игре. Никогда не снимайте маску на поле. Также команда "ослепленный игрок" подается в случае какого-либо ЧП с любым игроком. Запрещается использовать правило ослепленный игрок как тактику. В ослепленного игрока стрелять запрещено.
- Все решения команды судей окончательны и безоговорочно принимаются игроками на поле.



Начало «Пейнтбол»

Пейнтбол

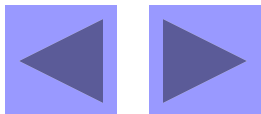
- Нельзя сказать, что на подобных играх я была особо ценным игроком - совершала тактические ошибки, косо стреляла. Но ни разу не услышала в свой адрес ни единого упрека со стороны своих. Каждый играл как умел и как мог играть. Этот факт, наверное, и обусловил желание играть, которое по сей день остается со мной...



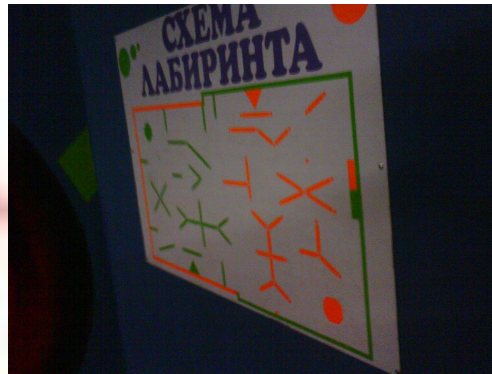
Начало «Пейнтбол»

Q-ZAR

- На посвящении в студенты в ТЦ «Ролл Холл» мне было очень скучно - дискотеки я не люблю, в боулинг/бильярд играть не умею... Фактически, я пришла туда, чтобы в первый раз в жизни сыграть в вышеозначенную игру. Желающие нашлись не сразу, зато в большом (11 человек) количестве.+1- это была я.



Q-ZAR



Что это?

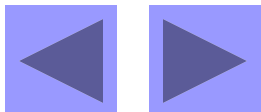
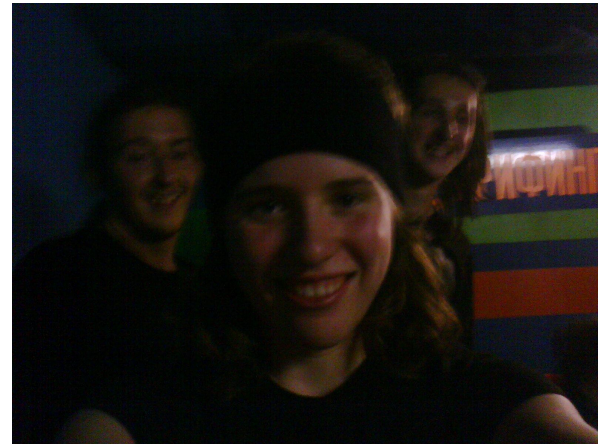
- Такой вопрос задает 70% людей, услышавших в разговоре это слово.
- Правила игры Q-ZAR.
 1. В игре участвуют две команды. Игроков может быть до 20-ти в каждой команде (в зависимости от количества желающих).
 2. Цель игры - набрать как можно больше очков для команды. Для этого необходимо «убить» как можно больше игроков вражеской команды (попасть в датчики, которые расположены на груди и спине игрового жилета, по левой и правой стороне бластера, а также над дулом) и как можно реже быть убитым. Также желательно пытаться взорвать базу противника.
 3. В начале игры Вам даётся 20 зарядов и 20 «жизней». Если кончаются «жизни» (заряды), необходимо найти специальную подзарядку (таких аппаратов по два на команду).
 4. За каждого «убитого» Вы получаете 200 очков (команда получает 2очка). За попадание в Вас - 100 очков вам (команда получает -1 очко). Также 100 очков вычитается за попадание в игрока своей команды. За взорванную базу противника Вы получаете 1000 очков (команда получает 10 очков).
 5. После игры каждому игроку выдается распечатка с его результатами. Но чтобы ее получить, необходимо до игры запомнить свой номер (написан на внутренней стороне жилета и на экране бластера), а в конце игры – разрядиться.
 6. Обувь и одежда рекомендуются легкие, удобные, не сковывающие движения, т.к. в игровом лабиринте довольно жарко и приходится постоянно двигаться.
 7. Необходимо держать бластер двумя руками.
- Запрещается:
 1. Запрещён физический контакт с другими игроками, закрытие датчиков ладонями, сидеть в проходах
 2. Запрещено бегать. Хотя совсем не бегать невозможно
- Не бегать быстро - чтобы не врезаться в стену или в другого игрока.



Начало
«Q-ZAR»

Q-ZAR

- Первая игра – 15 минутка в формате 6*6 - прошла весьма неплохо. Мне очень понравилось играть: несмотря на то, что была я совсем новичком и моими союзниками/соперниками в большинстве своем были опытные люди, я не получила с их стороны ни одного упрека, ни сурового взгляда. Даже несмотря на явный проигрыш команде соперника, я получила то, что хотела – неплохую разминку, малость адреналина и кучу хорошего настроения:)



Начало
«Q-ZAR»

Q-ZAR

- Первая моя игра не стала последней. Недели через 2 я уже играла с однокурсниками и опытными игроками в РЦ «Самолет», а еще через две – в «Ролл Холле» с развеселой компанией новичков. Ни разу не выиграв, я сохранила желание играть и совершенствовать свои навыки... Дело в том, что в Q-ZAR, так же, как и в пейнтболе, новеньких и неопытных игроков никогда не бросают на произвол судьбы, а помогают, подсказывают, объясняют хитрости и особенности игры. Поэтому я с уверенностью могу сказать, что после сессии соберу еще компанию на игру. А там, возможно, недалеко и до создания своей команды... Время покажет.



Начало
«Q-ZAR»