1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Страйкбол (Air Soft), Пейнтбол, далее по тексту "Игра", - командные, военно-спортивные игры.
1.2. К участию в игре допускаются дееспособные физически и психически здоровые лица, достигшие 18 лет; лица до 18-ти лет допускаются к участию в игре с письменного разрешения родителей/опекунов. Ответственность за несовершеннолетнего игрока в составе команды несёт командир команды.
1.3. Игра имеет спортивно-развлекательный характер, служит для эмоциональной разрядки и активного отдыха игроков.
1.4. Цели конкретной игры определяются игровым сценарием.
1.5. НЕ ЯВЛЯЮТСЯ целями игры: нанесение телесных повреждений игрокам, болевые ощущения игроков во время игры, обучение и отработка приемов боя в реальных условиях.

2. ЦЕЛЬ И ХОД ИГРЫ

2.1. Игра проводится по заранее согласованному сценарию на определенной территории (игровой площадке). Цели и задачи игры, игровое время, границы территории определяются организаторами перед игрой.
2.2. Ход игры, выполнение поставленных задач и соблюдение настоящих Правил контролируется координаторами (организаторами) игры.

3. ИГРОВАЯ ЭТИКА

3.1. Если в игрока попали шариком, и он считается по правилам раненым или убитым - он обязан признать это и покинуть игровую площадку согласно правилам. Все выяснения отношений по этому поводу между игроками запрещены. Нарушение этого правила ведёт к немедленному удалению игрока с игровой площадки до конца игры.
3.2. Стрельба по игроку с белым флагом, «сдавшемуся в плен», «захваченному в плен», «убитому» запрещена.

4. «РАНЕНЫЕ» , «УБИТЫЕ», «ПЛЕННЫЕ»

4.1. «Раненым» или «Убитым» считается любой игрок, получивший прямое попадание шариком в любую часть тела. Ранение одинаково засчитывается при попадании в игрока со стороны команды противника или собственной команды. Рикошет, а также попадание в оружие не засчитываются.
4.2. Игрок, в которого во время взрыва гранаты, заполненной шарами, попал хотя бы один шарик, считается пораженным (раненым или убитым, согласно игрового сценария). Такой игрок должен действовать в соответствии с правилами поведения пораженного игрока. При взрыве «химической гранаты» (начинена краской или цветным порошком) ранеными считаются все игроки, на которых попала краска, или те, кто находился в момент взрыва в радиусе не более 2-х метров от гранаты.
4.3. «Убитый» игрок покидает игровую зону и отправляется в «мертвятник», где проводит оговоренное в сценарии время, после чего получает новую жизнь («возрождается»), если иное не предусмотрено сценарием.
4.4. «Убитому» игроку запрещено общаться с «живыми» игроками.
4.5. Любой игрок может быть захвачен в плен. Игрок считается плененным, если противник подобрался к нему вплотную и хлопнул его ладонью по плечу (если иное не предусмотрено сценарием). В этом случае плененный игрок должен подчиниться пленившему и следовать его указаниям. Применение физической силы при захвате в плен запрещается.
4.6. Игрок, «взятый в плен», может быть «допрошен», «расстрелян», освобождён своей командой, если иное не предусмотрено сценарием.
4.7. Иные правила поведения «пленного» устанавливаются организаторами гласно конкретному сценарию.
4.8. При расстреле расстояние произведения выстрела - не менее 8 метров. Во время расстрела следует избегать нанесения травм «пленному». Для того, чтобы пленный считался расстрелянным, достаточно произвести один выстрел.