

ALEKSY CHMIEL

Wyższa Szkoła Społeczno-Przyrodnicza im. Wincentego Pola w Lublinie

TERESA DROZDEK-MAŁOLEPSZA

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie

PAINTBALL JAKO JEDNA Z FORM TURYSTYKI PRZYGODOWEJ

PAINTBALL AS ONE OF THE TYPES OF ADVENTURE TOURISM

Wprowadzenie

Procesy urbanizacyjne zachodzące w świecie, ale także i w Polsce, od dziesięcioleci przyczyniały się i nadal przyczyniają do stopniowej alienacji człowieka od przyrody. Reakcją na te zjawiska jest poszukiwanie przez najmłodsze pokolenia różnych form aktywności rekreacyjnej w środowisku naturalnym w miejscach jeszcze niezmienionych¹. Jedną z form takiej aktywności jest turystyka przygodowa, dość szybko rozwijająca się w środowisku ludzi młodych, mimo że stosunkowo niedawno, w porównaniu z Zachodem, dotarła ona do Polski.

Przygoda od zawsze towarzyszyła człowiekowi w jego codziennym funkcjonowaniu, w obcowaniu z naturalnym, często dzikim środowiskiem, które dawało mu możliwość przetrwania w ciągłym zagrożeniu zdrowia i życia. Rozwój cywilizacyjny i występujący nadmiar czasu wolnego, będący następstwem komputeryzacji i automatyzacji naszego życia, sprawiły, że człowiek coraz częściej stara się przeznaczyć nadmiar wolnego czasu na efektywny wypoczynek, łączący w sobie elementy odprężenia z różnymi formami aktywności fizycznej i umysłowej. Człowiek obecnie najczęściej sam poszukuje wyzwań, jakie niesie dzikość przyrody, w sytuacji kiedy nie chodzi już o przetrwanie, a raczej zabawę, chęć sprawdzenia się i przeżycia emocji. Taką szansę stwarza właśnie turystyka przygodowa i jedna z najnowszych jej form – paintball. Celem artykułu jest przybliżenie okoliczności powstawania i kształtowania się paintballu, jego odmian oraz roli jaką odgrywa we współczesnej turystyce przygodowej w Polsce. W artykule dokonano podziału paintballu na różne jego formy i z tym związane ligi gier: amatorskie i zawodowe i określono też miejsce drużyn polskich na tle drużyn europejskich.

Turystyka przygodowa

„Zakładamy, że miejscem realizacji dowolnego rodzaju działalności o charakterze przygodowym jest plener, rozumiany jako pewien fragment środowiska przyrody, której

¹ W. Mynarski, W. Sonelski, *Rekreacja przygodowa jako czynnik innowacyjności krajowego produktu turystycznego*, „Acta Scientiarum Polonorum” 2010, seria Oeconomia, nr 9 (4), s. 323–324.

aktualny stan można uznać za dostatecznie bliski naturalnemu (inaczej pierwotnemu, tzn. dotychczas nieprzekształconemu przez człowieka)² – piszą W. Mynarski i W. Sonelski. Zatem w plenerze może być również realizowana dowolna forma rekreacji przygodowej, ale i każda forma turystyki. Wszak ta ostatnia musi być realizowana nie tylko w plenerze, lecz także poza miejscem stałego zamieszkania, wiąże się przecież z eksploracją.

Wobec tego, czym różni się turystyka przygodowa od rekreacji przygodowej, kiedy obie formy uprawiane są w plenerze? Według M. Nowackiego w „imprezach turystycznych klient płaci touroperatorowi, który organizuje dla niego wyprawę. W przypadku rekreacji, to konkretna osoba (tzw. rekreant) sama organizuje sobie wyprawę we własnym zakresie”³. Tu przypomnijmy, że zgodnie z definicją UNWTO turystyka to forma aktywności podejmowana na wyjazdach, połączona co najmniej z jednym noclegiem. Jednak w tym miejscu pojawia się następny problem, jako że coraz więcej wyjazdów „za przygodą” zajmuje zaledwie jeden dzień. Dlatego trudno tutaj nie zgodzić się z M. Durydiwką⁴, że pojęcie „turystyka przygodowa” ma charakter subiektywny, a ten subiektywizm uniemożliwia precyzyjne jego zdefiniowanie.

Turystyka przygodowa, związana z mniejszym czy większym wysiłkiem fizycznym, to – mimo wszystko – obecnie jedna z popularniejszych form turystyki. Jej istotę stanowi czynny wypoczynek na wolnym powietrzu, najczęściej w miejscach odludnych, egzotycznych i dzikich. Zatem jest to turystyka nastawiona na aktywność w środowisku przyrodniczym, oparta na kontakcie z naturą, związana z wyzwaniem fizycznymi, a przy tym zawierająca w sobie elementy edukacyjne. Może ona przyjmować także różnorodne formy i rozmiary. Znaczący przedmiot wyszczególniają trzy podstawowe typy turystyki przygodowej: turystkę o małej skali i niewielkim zasięgu z wieloma elementami ekoturystyki; turystkę o średniej skali, ale bardziej sportowym zabarwieniu, np. rafting czy kajakerstwo; turystkę o dużej skali i dużym zasięgu, posiadającą nawet drobne cechy turystyki masowej, np. safari⁵. W związku z tym wyznacznikiem turystyki przygodowej nie jest jej forma czy skala, ale elementy emocjonalne.

Najważniejszą rolę przy wyróżnianiu turystyki przygodowej odgrywają elementy emocjonalne, przygoda bowiem – to coś niecodziennego, niezwykłego, coś, co nie zdarza się często. Tym czymś mogą być wydarzenia związane z niebezpieczeństwem i ryzykiem – bądź też z ryzykownymi przedsięwzięciami czy wyczynami. Turystkę przygodową utożsamia się z bardzo głębokimi przeżyciami nie tylko emocjonalnymi i duchowymi, lecz także intelektualnymi. W tej sytuacji atrakcją może stanowić choćby gęsty las lub jezioro, dają one bowiem człowiekowi wrażenie odkrywania czegoś nowego⁶. Jednak odkrywanie i sama przygoda wiążą się w zasadniczy sposób z eksploracją, chęcią zdobycia i po-

² Ibidem, s. 325.

³ M. Nowacki, *Czym jest turystyka przygodowa?*, [w:] *Teoria i praktyka usług turystycznych, rekreacyjnych i hotelarsko-żywnościowych w świetle badań*, red. W. Siviński, R.D. Tauber, E. Mucha-Szajek, Wyd. WSHiG, Poznań 2011, s. 281–290.

⁴ M. Durydiwka, *Turystyka przygodowa*, „Prace i Studia Geograficzne” 2003, t. 32, s. 162.

⁵ Ibidem, s. 160.

⁶ Ibidem, s. 161.

szerzenia wiedzy, co stanowi podstawę turystyki przygodowej. Odkrywanie zaś dalekich i nieznanych miejsc w celu ich poznania i zbadania oraz poszerzenia wiedzy naukowej stanowi z kolei istotny motyw turystyki przygodowej.

Poziom ryzyka ma wpływ na podział turystyki przygodowej na „twardą” i „miękką”. Ta pierwsza uprawiana jest, kiedy występuje wysoki stopień ryzyka, natomiast druga, gdy przeżycie przygody wiąże się z niewielkim stopniem ryzyka⁷. W sumie można stwierdzić, że pojęcie turystyki przygodowej ma subiektywny charakter, dla jednych bowiem przygodą będą wędrowki, dla innych z kolei obserwacja dzikiej przyrody w parkach, a dla jeszcze innych skoki na bungee czy rafting na rwących wodach Alaski. Mimo wszystko turystykę przygodową spośród innych rodzajów turystyki wyróżniają: ryzyko w doznaniach turystycznych, podwyższony poziom wysiłku fizycznego oraz posiadanie ściśle określonych, wysokich umiejętności⁸. Jednak, jak już wcześniej wspomniano, subiektywizm turystyki przygodowej znacznie utrudnia precyzyjne zdefiniowanie tego pojęcia. Mimo to w literaturze przedmiotu wyróżnia się wiele form turystyki przygodowej, z których można dość wyraźnie wyodrębnić sześć podstawowych form. Są to: obserwacja przyrody, obserwacja dzikiej przyrody (wyprawy ornitologiczne), wodna turystyka przygodowa (np. spływy kajakowe), lądowa turystyka przygodowa (wędrowki piesze, wspinaczki górskie, paintball - traktowany jako plenerowa gra wojenna), zimowa turystyka przygodowa (narcciarstwo biegowe, wyścigi psich zaprzęgów), turystyka przygodowa realizowana w powietrzu (wyprawy balonowe, skoki spadochronowe, skoki na bungee)⁹.

Inni autorzy zaproponowali, dzisiaj już klasyczne, ujęcie turystyki, dzieląc ją na: powietrzną, wodną i lądową. W powietrzu realizuje się następujące formy turystyki: loty balonami, loty szybowcami, skoki na bungee ze śmigłowca i paralotniarstwo. Na wodzie można uprawiać: rafting, wyprawy speleologiczne, rejsy i wyprawy żeglarskie, nurkowanie, jet boating (skutery wodne), parasailing (loty na spadochronie za motorówką), wyprawy kajakowe, wyprawy w indiańskich canoe, surfing; windsurfing, wyprawy na nartach wodnych i morskie wyprawy wędkarskie. Na lądzie zaś można uprawiać: wędrowki na nartach biegowych; narciarstwo zjazdowe; narciarstwo ekstremalne; wyprawy trekkingowe/tram-ping; skoki na bungee; kolarstwo górskie; wyprawy trekkingowe po lodowcach; polowania; wspinaczki skałkowe i paintball¹⁰.

W literaturze przedmiotu przeważają opinie o przyrodniczym ukierunkowaniu turystyki przygodowej. Jednakże należy podkreślić, że nie zawsze ta forma turystyki musi być jednoznacznie związana ze środowiskiem przyrodniczym¹¹. Często może to dotyczyć również obszarów o odmiennej kulturze czy uwarunkowaniach społeczno-politycznych, a nawet obszarów, na których występują różne konflikty, włącznie ze zbrojnymi.

⁷ Ibidem.

⁸ H. Andrzejewska-Ramirez, *Źródła turystyki aktywnej-ekstremalnej*, [w:] *Turystyka i rekreacja jako formy aktywności społecznej*, red. W. Staniewska-Zątek, T. Sankowski, R. Muszkieta, Wyd. WWTiZ, Poznań 2008, s. 121.

⁹ M. Durydiwka, op. cit., s. 163.

¹⁰ Ibidem. S.J. Page, R.K. Dowling, *Ecotourism*. Prentice Hall, Pearson Education Limited, Harlow 2002, s. 38.

¹¹ M. Durydiwka, op. cit., s. 163.

Turystykę przygodową charakteryzują też określone cechy, z których J. Swarbrooke¹² wymienił dziesięć podstawowych. Są to:

- niepewność rezultatów – stymuluje ona emocje oraz zaangażowanie, potęguje siłę wyzwań a wpływ na nią ma obecność niebezpieczeństwa czy też potrzeba aktywności realizowanej w nieznanym terenie;
- niebezpieczeństwo i ryzyko, to drugie rozumiane jako ryzyko fizyczne, a pojmowane jako brak zaufania do siebie samego w kwestiach choćby umiejętności technicznych;
- wyzwanie – wynikające z intensywności doświadczeń: z jednej strony łagodnych, z drugiej – ekstremalnych, zależne nie tylko od poziomu niebezpieczeństwa, lecz także od zdolności i umiejętności uczestnika aktywności;
- oczekiwana nagroda – uczestnicy aktywności w większości oczekują określonych korzyści, niezależnie od tego, czy będzie to korzyść w postaci przeżyć i nagrody wewnętrznej, czy np. stan samospelnienia;
- nowość – wynika z czynienia lub doświadczenia czegoś nowego, większość uczestników poszukuje nowości, a nie niebezpiecznych doświadczeń;
- stymulacja i podekscytowanie – turystyka przygodowa stymuluje zmysły i oddziałuje na emocje, umysł i fizjologię;
- ucieczka i odizolowanie – wpływ na to mają: nowe formy aktywności, funkcjonowanie w innym świecie czy niekonwencjonalny system norm społecznych;
- eksploracja i odkrywanie – odkrywanie nowych miejsc czy kultur, nabywanie nowych umiejętności związane jest nie tylko ze wzbogacaniem wiedzy o świecie wewnętrznym, lecz także poznawaniem samego siebie;
- zaabsorbowanie i koncentracja, potrzebne przy wykonywaniu określonej aktywności;
- kontrastowe (przeciwstawne) emocje, np. niepewność, ryzyko i trudności z jednej strony, z drugiej zaś relaksacja i zadowolenie towarzyszące przygodzie.

Kluczowym pojęciem w turystyce przygodowej jest optymalne (pożądane) ryzyko, którego poziom zależy nade wszystko od preferencji konkretnej jednostki. Porównywalne warunki u jednych będą wywoływać emocje, u innych zaś – strach. Przy znacznym poziomie niebezpieczeństwa, ale wysokich umiejętnościach określonej jednostki poziom ryzyka może być niewielki, a aktywność będzie traktowana jak zabawa. Natomiast jeśli charakter aktywności będzie przekraczał możliwości jednostki, wówczas doświadczenie może przerodzić się w niepowodzenie czy nawet nieszczęście¹³.

W ten sposób można dojść do wniosku, że nie tylko poziom wyzwania należy dostosować do poziomu jednostki, lecz także jednostka musi mieć swoje własne oczekiwania, które w wyniku jej aktywności mogą zostać spełnione. Człowiek powinien widzieć choćby niewielkie szanse na osiągnięcie sukcesu, wtedy jego działaniom będzie towarzyszył optymizm. Turystów do uprawiania turystyki przygodowej skłaniają emocje, które wynikają z przekroczenia tzw. strefy komfortu¹⁴. Wynikają one najczęściej z doświadczenia

¹² J. Swarbrooke et al., *Adventure Tourism. The New Frontier*, Butterworth Heinemann, Oxford 2007, s. 9.

¹³ M. Nowacki, op. cit., s. 285–286.

¹⁴ Ibidem.

kulturowego szoku bądź z wykonywania czynności wymagających znacznego wysiłku fizycznego połączonego z domniemanym czy rzeczywistym ryzykiem.

Ekoturystyka a turystyka przygodowa

Turystyka przygodowa może być również traktowana jako jedna z części ekoturystyki. Jest to związane z trudnościami związanymi ze sprecyzowaniem pojęcia „turystyka przygodowa”, które sprawiają, że często chroni się ona pod szyldem ekoturystyki lub turystyki przyrodniczej. D. Zaręba wychodzi z założenia, że ekoturystyka obejmuje następujące rodzaje turystyki: „kwalifikowaną, krajoznawczą, wypoczynkową, przygodową itp., pod warunkiem, że osoba uczestnicząca w podróży świadomie nie ingeruje w naturalne ekosystemy, wyraża szacunek dla otaczającej ją przyrody i kultury ludności miejscowej, a jej turystyczne wydatki dostarczają funduszy dla ochrony przyrody i lokalnej gospodarki”¹⁵, podczas gdy turystykę przygodową łączy z ekoturystyką tylko związek ze środowiskiem przyrodniczym.

W praktyce jednak nie wszystkie formy turystyki realizowanej w środowisku przyrodniczym pozostają w zgodzie ze sobą i z przyrodą. W zasadzie trudno jest postawić znak równości między turystyką przyrodniczą w jej czystej postaci a aktywnością podobnie zorientowaną, ale o charakterze bardziej komercyjnym i jednocześnie uciążliwą dla środowiska. W sumie można stwierdzić, że aktywności zgrupowane dzisiaj pod znakiem turystyki przyrodniczej, a traktowane łącznie z turystyką przygodową, wędkarską, polowaniami i ekoturystyką, mogą być określane mianem turystyki, która bazuje również na zasobach przyrodniczych. Idąc dalej tym śladem, możemy przyjąć, że turystyka przygodowa pozostaje jedynie bliską krewną ekoturystyki.

Musimy pamiętać, że ekoturystyka zwraca dużą uwagę na aspekt edukacyjny, podczas gdy turystyka przygodowa ukierunkowana jest na wysiłek fizyczny uczestników połączony z określonym poziomem ryzyka. Kontynuując, należy przyjąć, że np. wędrówki po wysokich górach czy też spływy kajakowe po rzekach o wyjątkowo szybkim nurcie są w przypadku turystyki przygodowej oceniane z punktu widzenia indywidualnych zainteresowań i upodobań turystów. Nie są jednak przedmiotem zainteresowań naukowych¹⁶. Mimo to występują okoliczności, w których uczestnicy turystyki przygodowej w równym stopniu zainteresowani są stawianiem czoła wyzwaniom, co i poszerzaniem swojej wiedzy. Zresztą również wielu ekoturystów przygotowanych jest do poniesienia najwyższego ryzyka, byleby tylko dotrzeć do określonych atrakcji przyrodniczych. Przykładem mogą być turyści, którzy podejmują wysiłek fizyczny połączony z ryzykiem w celu dotarcia do miejsc gniazdowania ptaków drapieżnych w ich wysokogórskim środowisku naturalnym. Dlatego niezwykle trudno jest wyznaczyć jednoznaczny granicę między ekoturystyką i turystyką przygodową w sytuacji, gdy część zachowań można zakwalifikować zarówno do turystyki przygodowej, jak i ekoturystyki.

¹⁵ D. Zaręba, *Ekoturystyka. Wyzwania i nadzieje*, PWN, Warszawa 2000, s. 49.

¹⁶ M. Durydiwka, op. cit., s. 164.

Za przykład może tu posłużyć trekking. Wędrówki w ogóle, a wędrówki po górach szczególnie, związane są z chęcią podziwiania przepięknych krajobrazów, poznania, zrozumienia przyrody oraz życia i obyczajów miejscowej ludności. Jakże atrakcyjne w tej sytuacji będzie np. przechodzenie przez most zawieszony nad przepaścią, łączący dwie krainy. Zatem trekking, w tym wypadku, będzie połączeniem aż trzech rodzajów turystyki: przygodowej, ekoturystyki i dodatkowo turystyki kulturowej. Dla uniknięcia kłopotów i trudności związanych z wyznaczaniem granicy między tymi rodzajami turystyki wprowadzono określenie ACE (*adventure, cultural, ecotourism*)¹⁷. Dość szybko termin ten stał się popularny wśród teoretyków i praktyków, organizatorów ruchu turystycznego, łączy bowiem bardzo zróżnicowane atrakcje, w odróżnieniu od „produktu” turystycznego oferującego najczęściej jedną atrakcję.

Turystyka przygodowa wykazuje także dość znaczne zróżnicowanie wewnętrzne. Przejawia się ono w łączeniu bardzo zróżnicowanych form turystyki, np. raftingu, trekkingu czy wypraw konnych, z narciarstwem, windsurfingiem i skokami na bungee. Mimo wszystko jednak jest ona adresowana do określonej grupy nabywców, których żywiołem są emocje, niebezpieczeństwo i ryzyko.

Paintball i jego historia

Początki paintballu sięgają końca lat 70. i związane są ze Stanami Zjednoczonymi. W 1970 r. James Hale z firmy Daisy Manufacturing wynalazł i opatentował pierwowzór dzisiejszego markera, urządzenia od lat 50. XX w. służącego do znakowania drzew przez służby leśne oraz znaczenia bydła w rolnictwie. W maju 1981 r. trzech przyjaciół: Charles Gaines, Hayes Noel i Bob Gurnsey wpadli na pomysł zmodyfikowania urządzenia i zastosowania go w zespołowej grze militarnej¹⁸. W czerwcu tego samego roku niedaleko miasteczka Henniker w stanie New Hampshire zorganizowano pierwszą grę, podczas której 12 osób (trzej organizatorzy i ich dziewięciu przyjaciół) zabawiło się w *capture the flag* (przechwytywanie flagi), a ciekawostką jest to, że zwycięzca pierwszej gry paintballowej Ritchie White, leśnik z New Hampshire, nie oddał ani jednego strzału i, wykorzystując umiejętność poruszania się ukradkiem, zdobył flagę. Wszyscy uczestnicy bawili się świetnie, a gra zaczęła zdobywać coraz większy rozgłos.

Wkrótce ukazały się artykuły o paintballu, między innymi w czasopismach „Time” i „People”. Im więcej pisano o grze, tym więcej osób chciało w nią grać. Korzystając z okazji, pomysłodawcy paintballu utworzyli korporację National Survival Game z siedzibą w New London w stanie New Hampshire. Celem korporacji było organizowanie produkcji sprzętu do gry oraz utworzenie sieci jego sprzedaży¹⁹. Wykorzystując olbrzymie zainteresowanie grą, Caleb Strong urządził i udostępnił pierwsze pole paintballowe w Rochester w stanie New York, a dzisiaj jego firma jest właścicielem całego przedsiębiorstwa paintballowego²⁰.

¹⁷ Ibidem, s. 165.

¹⁸ B. Barnes, P. Wrenn, *Podręcznik paintballu. Strategia i taktyka*, tłum. S. Kędziński, Pelta, Warszawa 1996, s. 12.

¹⁹ Ibidem, s. 13.

²⁰ <http://www.trotter.pl/paintball.html> [25.07.2013].

Dzięki nagłośnieniu przez media gra stała się popularna i zaczęła rozpowszechniać się w świecie, dość szybko zyskując coraz więcej zwolenników. Rozpoczęto produkcję sprzętu, ustalono zasady gry i sposoby zapewnienia bezpieczeństwa. W ten sposób początkowa zabawa pojedynczych entuzjastów i ich niewielkich grup składających się z ludzi o zainteresowaniach myśliwskich lub militarystycznych przekształciła się w sport i rekreację, dostępne dla większości chętnych.

Paintball to gra zespołowa, której istotą jest prowadzenie pozorowanej walki przy użyciu markerów, czyli urządzeń kształtem i zasadą działania zbliżonych do broni pneumatycznej. Markery za pomocą sprężonego powietrza lub dwutlenku węgla wyrzucają kulki wypełnione farbą produkowaną na bazie żelatyny spożywczej²¹.

Zawodnicy grający w paintball używają sprzętu, na który składają się: markery, maska ochronna, odzież do gry, buty i rękawice. Jednak najważniejsze są markery i maska, jedno bez drugiego w praktyce nie może funkcjonować, jeśli zabawa ma być bezpieczna. Dodatkowo korzysta się z butli z gazem potrzebnym do zasilania markera. Obecnie w użyciu są cztery rodzaje markerów: pompki, w których przeładowywanie kulek dokonywane jest ręcznie, dlatego charakteryzują się małą szybkostrzelnością; semiautomaty (mechaniczne) z automatycznym przeładowaniem kulek po naciśnięciu spustu; automaty (elektromechaniczne lub elektropneumatyczne), których działanie polega na tym, że naciśnięcie spustu uruchamia mechanizm elektryczny, który, w zależności od włączonego trybu, strzela pojedynczo, serią lub do chwili puszczenia spustu; elektroniczne, najbardziej zaawansowane technicznie i używane przede wszystkim przez profesjonalistów w grach speedballowych, ale jednocześnie najbardziej delikatne, a tym samym narażone na uszkodzenie ze względu na możliwość uszkodzenia elektroniki²².



Rysunek 1. Podstawowy sprzęt do paintballa: marker, maska ochronna, spółczka (loader), butla na gaz
Źródło: <http://paintball.suwalki.pl/cms/index.php/faq-top-menu> [21.07.2013].

²¹ <http://www.splywaj.pl/paintball/poradnik-paintball/12-co-to-jest-paintball> [21.07.2013].

²² http://www.dragoni.pl/index.php?page=tag&subpage=dragoni_team [22.07.2013].

Markery dzielą się także na militarne i turniejowe. Te pierwsze bardzo przypominają wyglądem prawdziwą broń, drugie zaś są zdecydowanie bardziej nastawione na szybkość strzałów, celność i efektowny wygląd. Markery strzelają kolorowymi kulkami o średnicy około 1,7 cm (0,689 cala), wypełnionymi barwnikiem spożywczym w różnych kolorach (niebieski, zielony, żółty itd.). Z zasady unika się stosowania koloru czerwonego, który bardzo przypomina krew.

Maski ochronne mają za zadanie chronić oczy i uszy – najbardziej narażone na zranienia²³. Produkuje się je z materiałów wytrzymujących bezpośrednie uderzenie kulki lecącej z szybkością ponad 95 m/s. Większość dostępnych i stosowanych masek posiada, oprócz gogli, ochraniacz dolnej części twarzy, ochraniacze uszu oraz ruchomy daszek. Uczestnicy gier scenariuszowych organizowanych wewnątrz budynków korzystają często z masek chroniących całą głowę, posiadających zdejmowany i regulowany daszek²⁴. W celu zabezpieczenia przed zarysowaniami i zaparowaniem stosuje się szybę *anti-fog* oraz dodatkowo podwójną szybę termalną, które sprawiają, że zaparowanie jest w praktyce niemożliwe.

Strój ochronny, najczęściej kompletny, ma za zadanie ochronę wszystkich najbardziej wrażliwych miejsc na ciele gracza. W zależności od rodzaju gry stosuje się ubrania militarne i speedballowe. Jako ubrania militarne najczęściej używane są mundury moro różnych formacji zbrojnych, które pozwalają graczowi na ukrycie się w terenie dzięki wykorzystaniu ich właściwości maskujących. Ubrania stosowane w speedballu szyte są z normalnych tkanin, na których umieszcza się różne logotypy, pseudonim gracza, nazwę drużyny itp. Dodatkowo, podobnie jak i w pierwszym wypadku, wszystkie najbardziej wrażliwe miejsca chronią wszyte ochraniacze²⁵. Rękawice z pełnymi palcami zapewniają wysoki poziom bezpieczeństwa każdemu uczestnikowi gier paintballowych. Ich wewnętrzna część wykonana jest z miękkiej skóry, natomiast zewnętrzna – z twardej gumy w kształcie klocków, dzięki temu gracz nie odczuwa bólu w razie trafienia w dłoń. Całości dopełniają buty, również mające wiele wspólnego z wojskowymi, muszą bowiem posiadać wytrzymałą i elastyczną podeszwę, tak by zapewnić stopie sztywną pozycję.

W paintballu, niezależnie od rodzaju, przywiązuje się wyjątkową wagę do bezpieczeństwa podczas jego uprawiania. Na pewno spełnia tę funkcję wymieniony wyżej sprzęt, który siłą rzeczy zapewnia już bezpieczeństwo. Niezależnie od tego zwraca się uwagę na prędkość wylotową kulki, nie może ona przekraczać 300 fps (*feet per second*), tj. 91,5 m/s, czyli 329,4 km/h. Dlatego, oprócz maski, używa się osłon na szyję (specjalne pasy), głowę (czapki, sandany), korpus i kończyny²⁶. To zabezpiecza graczy nawet przed zwykłymi siniakami. Przed przypadkowymi wystrzałami w strefie bezpiecznej chronią znajdujące się na markerach różne blokady spustu, wyłączniki itp. oraz dodatkowo zatyczki i pokrowce, w formie torebek, zabezpieczające lufy (*barrel bag*). Z kolei by zabezpieczyć graczy przed

²³ B. Barnes, P. Wrenn, op. cit., s. 29–30.

²⁴ <http://www.splywaj.pl/paintball/poradnik-paintball/12-co-to-jest-paintball> [22.07.2013].

²⁵ http://www.dragoni.pl/index.php?page=tag&subpage=dragoni_team [23.07.2013].

²⁶ http://www.wiadomosci24.pl/artykul/czy_paintball_jest_bezpieczny_160200.html [23.07.2013].

przekroczeniem bezpiecznej prędkości kulek (90 m/s), stosuje się także jej mierzenie przed każdymi zawodami.

Pierwsze pozorowane walki miały miejsce w Stanach Zjednoczonych i nazywano je survivaliem. Z czasem jednak zmieniono nazwę na „paintball” i tak już zostało, nazwa przyjęła się. Gry początkowo organizowano przede wszystkim w plenerze, dzisiaj organizuje się je na specjalnie przygotowanych placach. Ustalono ich reguły, zasady, w tym zasady bezpieczeństwa, określono też kanon odpowiedniego wyposażenia graczy. Paintball jest symulacją walki, stąd też jego istotę stanowi zwycięstwo i dążenie do niego. Dlatego jego uczestników dzieli się na kilkusobowe grupy, które toczą walkę do chwili, kiedy na placu „boju” pozostanie ostatnia zwycięska drużyna. Trafienie przeciwnika powoduje, że kulka rozbija się, pozostawiając kolorowy ślad (nazywany przez graczy „splatem”) na ciele, masce lub markerze zawodnika, co wyklucza go z dalszej gry. Dość często stosuje się także ograniczenia terenowe i czasowe²⁷. Popularność gry i jej postęp przyczyniły się do powstania wielu odmian paintballu. Najbardziej jednak popularne są dziś dwie jego odmiany: speedball oraz woodsball.

Speedball (krótka piłka) jest sportową odmianą paintballu, gdzie grę organizuje się na ograniczonym terenie, z użyciem sztucznych przeszkód, najczęściej dmuchanych, w ograniczonym czasie. Rozgrywka nazywana jest meczem, a zasady i liczba graczy zależą od ligi, w której rozgrywane są mecze. Wspomniani wyżej Amerykanie w 1981 r. zorganizowali pierwsze turnieje z nagrodami, a następnie oficjalne rozgrywki National Survival Game. W 1992 r., po założeniu specjalnej ligi National Professional Paintball League, gra zyskała w Stanach Zjednoczonych status oficjalnej dyscypliny sportowej.

Woodsball, inaczej paintball leśny, rozgrywany jest w „warunkach naturalnych”, w lesie, na nieużytkach, terenach przemysłowych itp. Uczestnicy używają strojów maskujących, dodających grze realizmu i pozwalających na ukrycie się. Zawody w woodsballu w odróżnieniu od speedballu mogą trwać kilka godzin, a nawet dni, zawodników zaś w zależności od zadań dzieli na oddziały, którym przydzielane są odpowiednie zadania wynikające z wcześniej nakreślonego scenariusza.

Paintball w Polsce

Rok 1989 będący początkiem okresu transformacji ustrojowej stał się również początkiem przemian gospodarczych, obyczajowych, kulturowych i sportowych, chodzi oczywiście o szeroko pojętą kulturę fizyczną i turystykę. Do Polski zaczęły napływać liczne towary i usługi, na ulicach pojawiły się restauracje McDonald's, Burger King, KFC (Kentucky Fried Chicken), dzieci zaś zaczęły interesować się różnego rodzaju grami. Wśród najbardziej znanych wymienić można nie tylko programy komputerowe, lecz także paintball, którym interesowali się przede wszystkim dorośli. O tej ostatniej grze mówiło się już kilkanaście lat wcześniej, ale w ówczesnych warunkach, kiedy obowiązywała niezwykle restrykcyjna

²⁷ <http://www.paintballpoligon.pl/zasady-gry> [25.07.2013].

ustawa o broni z 1961 r., nie mogło być mowy o intensywnym jej rozwoju. Mimo wszystko pojawiało się coraz więcej entuzjastów, którzy robili wszystko, by przeszczepić na grunt polski tę niezwykle popularną już na Zachodzie grę.

Przez długi czas jedynym sposobem, by wziąć udział w zawodach paintballowych, było porozumienie się z podobnymi pasjonatami i zorganizowanie jednorazowego spotkania w wybranym lesie²⁸. Zaczynano, podobnie jak i na Zachodzie od lasu, poligonów, np. mieszkańcy Warszawy grali w Kampinosie lub na poligonie w Rembertowie. W 1994 r. w różnych regionach Polski z bronią paintballową uganiało się już coraz więcej przyszłych zawodników. Jeszcze w tym samym roku utworzono Krakowski Klub Paintballu K-68 w Krakowie, dwa lata później Ranger w Warszawie. Wkrótce działalność prowadziło kilka klubów paintballowych zrzeszających po kilkudziesięciu członków, część z nich była zarejestrowana jako kluby sportowe, a część działała nieformalnie.

W 1996 r. zorganizowano na poligonie Pasternik w Krakowie pierwsze nieoficjalne mistrzostwa Polski w paintballu. Pięciosobowe zespoły walczyły wśród ruin budynków i zasłon ze starych opon na specjalnie wydzielonym terenie. Do walki używano uniformów zachodnich, bo w polskich w zimie było za zimno, a w lecie za gorąco. Wykorzystywano więc umundurowanie amerykańskiej piechoty morskiej oraz różne elementy uniformów i wyposażenia armii izraelskiej²⁹. Wszyscy uczestnicy nosili blachy z wygrawerowanymi nazwiskami, numerem PESEL i grupą krwi. Całości dopełniał bojowy „makijaż”: brązowe i zielone pasy wymalowane na policzkach. Zawody organizował Krzysztof Murawski, prezes krakowskiego klubu K-68.

Drużyny startowały z dwóch przeciwległych końców pola, na środku którego stała niebieska flaga. To ją należało zdobyć i przenieść do bazy przeciwnika. Przed rozgrywką drużyny formowały się w ciasne kręgi i ustalały taktykę walki, czyli kto kogo osłania, gdzie się ustawić i kto ma zdobyć flagę. Sędzia główny zawodów Zdzisław Duda najpierw testował broń zawodników, mierzył prędkość wylotową pocisków, a następnie gwizdkiem rozpoczął mecz³⁰. Na początku obie grupy biegły prosto na siebie, strzelając gdzie się dało, potem każdy gdzieś się ukrył, ostrzeliwując przeciwników. Mecz trwał nie dłużej niż około pięciu minut, a po tym czasie z jednego końca placu wyszła zwycięska drużyna z okrzykami triumfu, z pięściami i bronią uniesionymi do góry. Najwięcej kontrowersji wzbudzały punkty karne przydzielane za nieprzestrzeganie przepisów bezpieczeństwa. O to dbał wspomniany sędzia główny Zdzisław Duda, prywatnie na stałe mieszkający w Niemczech właściciel firmy sprzedającej sprzęt do paintballu. W Polsce występował nie tylko jako sędzia, lecz także instruktor adeptów tego sportu, prowadził odczyty, instruktaże i organizowane spontanicznie turnieje i współpracował w tym zakresie z pismem „Komandos”.

Pierwsze mistrzostwa wygrała drużyna K-68 z Krakowa z zespołem Ranger z Warszawy. W 1997 r. rozegrano 3 turnieje, w tym 2 zaliczane do mistrzostw Polski i pucharu

²⁸ <http://www.paintballpoligon.pl/moda-na-paintball> [29.07.2013].

²⁹ Z. Klatt, *Farbą we wroga (Paintball. Zabijanie na niby)*, „Polityka” 1996, nr 22 (2039), s. 76.

³⁰ Ibidem, s. 78.

Polski, Ranger zdobył mistrzostwo i puchar Polski³¹. W następnym roku zespołowi udało się zdobyć tylko ten drugi tytuł, ale zawodnicy zostali wicemistrzami Polski, rok później byli ponownie mistrzami Polski. W 2000 r. zmieniono zasady wyłaniania mistrza Polski, decydował o tym tylko jeden turniej i Ranger zdobył tytuł wicemistrzowski. Bardziej znaczący był jednak udział w pierwszym turnieju zagranicznym Zap European Amateur Open 2000 w Niemczech, gdzie biorących udział około 50 drużyn Polacy zajęli 13 miejsce, pokazując, że mogą toczyć wyrównane boje z teoretycznie silniejszymi drużynami zachodnimi. W tym miejscu należy dodać, że po przyjęciu w 1999 r. przez sejm nowej ustawy o broni, w Polsce można już było nabyć broń pneumatyczną gładkolufową. Efektem stała się możliwość kupienia markerów do paintballu w 260 sklepach z bronią lub w sprzedaży wysyłkowej przez Internet³².

Lata 2001–2003 to sukcesy najlepszej polskiej drużyny, o czym świadczą trzy tytuły mistrza Polski w ramach rozgrywek nowo powstałej Polskiej Ligi Paintballowej i dwa puchary ligi (2002 i 2003). Sukcesy kontynuowano także na arenie międzynarodowej. W 2001 r. zespół Ranger podczas międzynarodowego turnieju Polish Open 2001 zakwalifikował się do ścisłego finału grupy PRO, gdzie zajął czwarte miejsce za tak renomowanymi drużynami jak: Shockwave, Worms i Joy Division. W lipcu 2002 r. zespół Ranger pierwszy raz uczestniczył w zawodach o puchar świata (pierwszy w historii drużyny turniej siódemkowy) – Millennium Series w Tuluzie (Francja) i zajął 19 miejsce (najlepsze z polskich drużyn), rok później zajął 22 miejsce wśród amatorów³³. Podczas turnieju międzynarodowego Polish Open 2002 Ranger zakwalifikował się do finału grupy PRO i zajął drugie miejsce za MagicBoysami, chociaż z tą drużyną trzykrotnie podczas turnieju wygrał. We wrześniu z kolei warszawianie uczestniczyli w turnieju Prague Paintball Cup w Pradze, gdzie zajęli 3 miejsce. Ten pierwszy okres działalności kończy rok 2003, w którym zespół zdobył mistrzostwo Polski oraz zaprezentował się w turnieju 7 Man Polish Cup w Szczecinie, gdzie mimo remisu z drużyną Maddox zajął drugie miejsce. Sezon zakończono spektakularną fuzją z PROvizorką, dobrze spisującą się w PLP drużyną. Za Rangerem poszły i inne drużyny, takie jak: Chillout czy Warsaw United³⁴. Coraz częściej zaczęły one pokazywać się z dobrej strony na arenie międzynarodowej, sprzyjało temu utworzenie nowych lig europejskich.

„Paintball to już nie tylko zabawa, ale i styl życia” – pisało w 2003 roku „Życie Warszawy”³⁵. Dziennik opisywał wydarzenie sprzed dwóch tygodni, które miało miejsce na poligonie w Rembertowie, gdzie „polowano na hrabiego Drakulę i niewinną księżniczkę”, zapłonął stos czarownic i polały się litry farby. Z drugiej strony mamy z kolei potwierdzenie sukcesów najlepszej drużyny paintballu wspomnianego zespołu Ranger i nie mniej sławnych zespołów: Maddox, Chillout, PROvizorka, czy Desperadoz. Wyraźnie pokazuje

³¹ Ranger Team, *Historia*, <http://www.rangerteam.pl/dru380yna.html> [29.07.2013].

³² M. Henzler, *Kuszą i bronią*, „Polityka” 2003, nr 36 (2417), s. 28–31.

³³ <http://www.rangerteam.pl/osi261gni281cia.html> [29.07.2013].

³⁴ Drużyna Warsaw United powstała jesienią 2004 r. z połączenia wicemistrza ligi Centurio 2004 Chillout oraz mistrza Polski 2004 Maddox; <http://paintball.info.pl/druzyna/234> [31.07.2013].

³⁵ *Farbowana wojna*, „Życie Warszawy” 2003, <http://www.zw.com.pl/artukul/166603.html?print=tak> [31.07.2013].

to rosnący podział paintballu polskiego na sportowy (speedball) i leśny (woodsball), czyli scenariuszowy. Początkowo dominowało polowanie na przeciwnika w lesie albo gra według scenariuszy z wykorzystaniem naturalnego terenu, którym był fragment lasu lub opuszczony teren industrialny. Z czasem pojawiła się sportowa odmiana paintballu (speedball), w której wykorzystuje się specjalny plac ze sztucznymi przeszkodami³⁶.

W 2004 r. zorganizowano pierwszy Turniej Drużyn Leśnych, a dwa lata później w Poznaniu pierwsze centrum szkolenia graczy paintballowych w Polsce. Tę ostatnią akcją zainicjowały drużyny speedballowe, a jej oficjalna nazwa brzmiała Citypaintball³⁷. W ten sposób powstał ośrodek szkoleniowy, w którym przygotowywano zawodników do gry w obu odmianach paintballu, chociaż coraz bardziej widoczny stawał się podział na grę sportową i rekreacyjną. Za przykładem Poznania poszły i inne ośrodki, duże: Wrocław, Warszawa, Kraków, Katowice, Radom i mniejsze: Mszczonów czy Luboń. Ostatnich kilka lat to już swoista moda na paintball, a place do gry powstają jak grzyby po deszczu.

Speedball

Formy organizacyjne najwcześniej powstały w speedballu. Najpierw utworzono wspomnianą już wyżej Polską Ligę Paintballową (PLP), w ramach której organizowano turnieje o mistrzostwo Polski. Jesienią 2004 r. zorganizowano także nowy turniej, w zamyśle mający być także nową ligą, była to Limitowana Liga Paintballowa Centerball (LLP Centerball). Celem gry było zdobycie flagi, brało w niej udział 5 zawodników, zawody trwały 5 minut, nowością stanowiła limitowana liczba kulek wnoszonych na pole³⁸. W 2005 r. z kolei utworzono dwie ligi: Polską Paintballową X Ligę (PPXL), grupującą zespoły 5-osobowe, i Polską Paintballową Ligę Hopperball (PPLH), grupującą zespoły 3-osobowe. Gra w określonej lidze uzależniona była od możliwości organizacyjnych (liczba graczy, liczba sprzętu, czas) i pieniędzy (finansowanie własne, sponsorzy). Najczęściej poszczególne drużyny zaczynały grę w tańszej i łatwiejszej PPLH, a następnie – po zdobyciu odpowiednich umiejętności i sponsora – przechodziły do bardziej znaczącego PPXL. Organizowano też turnieje wspólne dla różnych lig. Przykładem jest zorganizowany w maju 2005 r. turniej w Olsztynie, wspólny dla PPLH, LLP Centerball, i Rotary VIP (4 osoby). Ten ostatni był turniejem zamkniętym, komercyjnym i nie liczył się do turniejów ligowych. Zawody odbywały się w weekendy, były to rozgrywki jednodniowe (PPXL i PPLH) oraz trzydniowe (PLP)³⁹.

W roku 2006 zamierzano zorganizować turnieje PLP: w Warszawie 10–11.06., w Szczecinie 22–23.07., w Olsztynie 26–27.08. i Gdańsku 30.09.–01.10. Niestety pojawiły się już wówczas kłopoty organizacyjne i z trudnościami turnieje ukończono, jednak uczestnicy narzekali na warunki i błędy organizacyjne. Następnym był brak turniejów PLP w latach 2007–2008. W tym czasie toczyły się rozgrywki w ramach PPLH i PPXL. W 2009 r.

³⁶ *Gra paintball*, <http://www.paintballpoligon.pl> [31.07.2013].

³⁷ *Moda na paintball*, <http://www.paintballpoligon.pl/moda-na-paintball> [31.07.2013].

³⁸ <http://www.paintball.info.pl/forum/viewtopic.php?f=23&t=4474&postdays=0&postorder=asc&start=20> [1.08.2013].

³⁹ <http://m.money.pl/wiadomosci/artukul/paintball;-;pojedynki;na;kolory,113,-1,143217.html> [1.08.2013].

powołano stowarzyszenie do organizacji i reaktywowano rozgrywki PLP, wprowadzając Superligę PLP (z 8 drużynami), zwyciężyła wówczas drużyna 2easy Warsaw z Ranger Warsaw i Warsaw United, oraz II Ligę PLP (z 16 drużynami), w której zwyciężyła drużyna 2easy Warsaw2 z Spire Division i eUphoria⁴⁰. W latach 2009–2010 zorganizowano już rozgrywki w stylu ligowym, od zawodników poszczególnych drużyn zaczęto wymagać nie tylko odpowiednich, wysokich umiejętności, lecz także perfekcyjnej strategii gry.

W 2010 roku utworzono też Narodową Ligę Paintballową (NLP), w ramach której rozgrywano turnieje w formacie pięciosobowym i trzysobowym, stąd Narodowa Liga Paintballowa Pięciosobowa (NLP5), wcześniej PPXL, i Narodowa Liga Paintballowa Trzysobowa (NLP3), wcześniej PPLH. Rozgrywki w ramach NLP5 podzielono na dwie dywizje: ekstraklasę z limitem 12 drużyn i II ligę z limitem 20 drużyn. W ciągu roku w NLP5 rozgrywano 5 turniejów, a w NLP3 - 8 turniejów. W tym miejscu należy podkreślić, że prestiżowo wyżej stały rozgrywki w PLP.

Rozgrywki w ramach PLP w roku 2010 prowadzono w ramach superligi i II ligi, podobnie w 2011 r., ale jednocześnie dodano jeszcze open ligę (amatorską). W 2012 r. rozgrywki prowadzono ponownie w dwu ligach superlidze i master lidze. W NLP5 rozgrywki prowadzono w ramach ekstraklasy i II ligi, a w NLP3 – w jednej lidze. Jesienią 2012 r. podjęto decyzję o połączeniu od 2013 r. Polskiej Ligi Paintballowej i Narodowej Ligi Paintballowej w jedną Polską Ligę Paintballową (PLP). PLP została podzielona na I ligę (8 drużyn), II ligę (10 drużyn), III ligę (16 drużyn), dopuszczano także utworzenie IV ligi, nie określając liczby drużyn⁴¹. Utrzymano również PLP3, dzieląc ją na I (9 drużyn) i II ligę. Utrzymano także puchar Polski, wprowadzając limit 16 drużyn przy minimalnej frekwencji 10 drużyn, a rozgrywki oparto na regulaminie Millenium i PLP.

Powstanie Europejskiej Federacji Paintballowej EPBF i sprawowanie przez nią nadzoru nad organizacjami narodowymi sprawiło, że nastąpiło ujednoczenie przepisów gry. Odbywa się ona na polu speedballowym, które z reguły nie przekracza wymiarów 50 x 25 m (w 2013 r. 45 x 36 m), z umieszczonymi na nim specjalnymi dmuchanymi figurami (30–45 szt.) różnych wielkości i kształtów, rozstawionymi symetrycznie na równej, naturalnej lub sztucznej, trawiastej nawierzchni⁴². Najczęściej stosuje się specjalne balony wykonane z wytrzymałego materiału, chociaż używać można również innych lekkich konstrukcji. Warunkiem jest uwzględnienie bezpieczeństwa grających, stąd przeszkody nie mogą mieć ostrych kątów.

Wszyscy organizatorzy turniejów zobowiązani są do przestrzegania przyjętych norm. Wymiary pola gry ustalane są w zasadzie w każdym roku lub zależą od ligi rozgrywkowej, ale zgodnie ze standardami Millenium, podobnie zresztą jak zestaw balonów. Pole musi być ogrodzone specjalną, atestowaną siatką o wysokości 4–6 metrów, a przeszkody rozmieszcza się w odległości 1,5 m od granicy pola gry. Pozwala to na bezpieczną i bezpośrednią obserwację rozgrywek. Banery startowe o wymiarach 1,5 m szer. i 1 m wys. muszą być

⁴⁰ <http://www.plp.pl> [1.08.2013].

⁴¹ <http://mypaintball.pl/news/show/743.html> [1.08.2013].

⁴² <http://www.paintballninja.pl/pl,0,s230,speedball-info.html> [1.08.2013].

wykonane z materiału odpornego na uderzenia kulek, zamontowane stabilnie do podłoża i umieszczone na środku granicznej linii szerokości pola⁴³. Na banerach umieszcza się sygnalizatory dźwiękowe w postaci syreny i przycisków ją uruchamiających. Na środku długości pola umieszcza się namiot organizatora zawodów z pełnym na nie widokiem, jest on wyposażony w: zestaw nagłaśniający (głośniki, mikrofon), tablicę wyników wpisywanych ręcznie, dostępną dla drużyn, oraz laptop do zapisu elektronicznego. Dodatkowo instaluje się dwa miejsca na pit-stopy (zadaszenie w postaci namiotu o wymiarach min. 3 x 6 m) dla drużyn grających i przygotowujących się do gry. Ważna jest również duża tablica elektroniczna, powieszona pośrodku długości pola, widoczna dla wszystkich uczestników i kibiców, która odmierza czas gry, przerwy i wynik meczu w każdym pit-stopie.

Szybka i dynamiczna gra wymaga odpowiedniej obsady sędziowskiej, którą stanowi 8 sędziów z odpowiednimi certyfikatami, wyznaczanych, podobnie jak sędzia główny, przez PLP. Dodatkowo w każdym turnieju sędziuje dwu sędziów wyznaczonych przez organizatorów. Liczba drużyn I ligi wynosi od 8 do 12 i biorą one udział w 5 turniejach w systemie rozgrywek *race to 4* w czasie 12 minut. W II lidze uczestniczy od 12 do 20 drużyn, czas gry skrócono do 10 minut i rozgrywki prowadzi się nie w niedziele, jak w I lidze, tylko w soboty. Wszystkie turnieje w obu ligach wliczane są do rankingu.

W Europie krajowe rozgrywki ligowe, skupiając najlepsze drużyny, prowadzą organizacje narodowe (PLP w Polsce), które nabierają doświadczenia, przez próbowanie swoich sił w największej elitarnej lidze europejskiej – Millennium Series. To ta liga wyznacza wysokie standardy speedballu w Europie, i tworzy co roku nowe layouty (konfiguracje pola) stosowane nie tylko na rozgrywkach w największych miastach na kontynencie, lecz także podczas wydarzeń krajowych. W sezonie 2011 turnieje odbyły się dwukrotnie w Paryżu, Bitburgu i Londynie z udziałem najlepszych drużyn europejskich wspieranych przez sponsorów, którymi z reguły są czołowi producenci sprzętu i akcesoriów paintballowych⁴⁴. Warto dodać, że przed każdym tego typu wydarzeniem oficjalna strona Millennium Series publikuje wizualizację układu pola (layoutu), na którym drużyny będą rozgrywać mecze. Dzięki temu można dokonać analizy strategii gry danej drużyny i przeprowadzić treningi przed turniejem docelowym. Korzystają z tego organizatorzy rozgrywek krajowych różnych państw w Europie i stosują w swoich ligach takie same layouty, jak w lidze Millennium, w ten sposób zapewniają wysoki standard i poziom rozgrywanych turniejów.

Drużyny polskie praktycznie od początku połowy pierwszego dziesięciolecia XXI w. zaczęły pokazywać się w Europie, zaznaczając swój udział w rozgrywkach dwu największych lig: Centurio Circuit i European Central Series. Pod koniec 2008 r. obie te organizacje połączyły się, tworząc European Paintball Championship „Grand Tour”, podzieloną na trzy konferencje: wschodnią – z turniejami w Rydze, Moskwie i we Lwowie, centralną – z turniejami w Pradze, Warszawie i Wiedniu, południową – z turniejami w Atenach, Istambule

⁴³ *Założenia dotyczące standardów organizacyjnych wytyczonych na sezon 2012*, http://boar.home.pl/liga/?page_id=153#content [1.08.2013].

⁴⁴ <http://www.paintballninja.pl/pl,0,s233,liga-europejska.html> [1.08.2013].

i Budapeszcie⁴⁵. Jednocześnie podjęto decyzję, że ligi będą używały reguł obowiązujących w federacji EPBF włącznie z polami i layoutami z ligi Millennium. Utworzono nową najwyższą Ligę Pro (Pro Division), która od 2009 r. była ligą zamkniętą z limitem 12 drużyn w formule 15 minut gry lub do 5 wygranych punktów. Drużyny w ciągu roku miały zagrać dwie rundy, każdy z każdym na czterech turniejach: w Warszawie, we Lwowie, w Wiedniu i Budapeszcie, co każdej drużynie pozwalało na rozegranie 5 lub 6 meczów na każdym turnieju. Ograniczono również liczbę zawodników do 12 w drużynie. W 2010 r. w lidze tej startowała z powodzeniem polska drużyna Warsaw United, która zajęła drugie miejsce⁴⁶.

Kolejną dywizją (ligą) w European Paintball Championship była Liga Masters (Masters Division), również otwarta, ale z limitem 20 drużyn, w formule 10 minut gry lub do 4 wygranych punktów. Niższą ligą jest Liga Amateurs, także otwarta z limitem 20 drużyn, w formule 8 minut gry lub do 3 wygranych punktów⁴⁷. W 2010 r. w lidze tej polska drużyna Wikingowie zajęła 10 miejsce. Najniższą zaś ligą została Liga 5-osobowa (5-man Division), otwarta bez limitu drużyn, w formacie 5 minut gry lub 2 flagi. W systemie rankingowym dla Ligi Pro liczyły się punkty uzyskane we wszystkich 4 turniejach Grand Tour, dwa następne rankingi obejmowały: ranking Grand Tour, gdzie liczone cztery najlepsze wyniki z Grand Event (Warszawa, Lwów, Wiedeń, Moskwa, Budapeszt). Ranking konferencyjny obejmował cztery najlepsze wyniki: 3 wyniki z turniejów własnej konferencji i jeden wynik z turnieju Grant Event z dowolnej konferencji. W praktyce oznaczało to, że aby drużyna została sklasyfikowana, musiała rozegrać przynajmniej jeden turniej z innej niż własna konferencji. Konferencje zostały utworzone w celu ograniczenia kosztów podróży w różne części Europy. Turnieje konferencyjne obejmowały pozostałe trzy ligi: Masters, Amateurs i 5-men.

Poczynając od 2011 r., paintball polski zaczął nabierać rozpędu i wszedł na wyższy poziom. Najlepsza drużyna polska Ranger Warsaw mistrz Polski w latach 2010–2012 (PLP) – zaczęła także odnosić sukcesy w Semiprofessional Paintball League (SPL liga półprofesjonalna) w latach 2009–2011, a w 2012 r. awansowała do Champions Paintball League w Millennium-Series (CPL zawodowa liga profesjonalna), gdzie walczyła z czołowymi drużynami na świecie. Tuż za nią znalazły się 2easy Warsaw i Warsaw United, które również zaczęły nawiązywać walkę z najlepszymi drużynami w Europie, dając się poznać w latach 2009–2012 w rozgrywkach SPL⁴⁸. Do tego należy dodać także udane starty Wikingów Warszawa w Super League Champions Paintball Series (Europejska Liga Regionalna) w 2012 r.

⁴⁵ <http://www.wycior.pl/viewtopic.php?t=1467&sid=772a88e0e6d68d8e381b349e805b3166> [2.08.2013].

⁴⁶ <http://paintball.info.pl/druzyna/234/> [5.08.2013].

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ <http://www.echodnia.eu/apps/pbcs.dll/article?AID=/20120229/SPORT06/345001794> [1.08.2013].

Woodsball, czyli paintball leśny

Jego istnienie wiąże się z upodobaniem do gry w warunkach naturalnych i wyrasta bezpośrednio z genety paintballu. Można przyjąć, że nie tylko pierwsza rozgrywka, lecz także kolejne odbywały się w lasach i na opuszczonych terenach industrialnych. Stwarzało i stwarza to organizatorom imprez paintballowych możliwość oddania klimatu walki i zajętej rywalizacji. W leśnych warunkach przeciwnik staje się znacznie trudniejszym celem, może bowiem wykorzystać zakamarki leśne na wyrafinowane kryjówki i różne sposoby kamuflowania⁴⁹. Ukształtowanie terenu stanowi dodatkowe utrudnienie, a oddanie strzału podczas biegu w lesie jest znacznie trudniejsze, niż podczas biegu po trawie.

Woodsball w praktyce stanowi bardziej ekstremalną wersję gry, stąd potrzeba odpowiedniego doń przygotowania. Najczęściej w trakcie gry stosuje się stroje umożliwiające maskowanie w zaroślach i są to mundury wojskowe bądź organizacji paramilitarnych, zbliżone do nich pod względem kolorów. Dodaje to grze realizmu i jednocześnie uatrakcyjnia zabawę. Dążenie organizatorów woodsballu do oddania realiów walki przyczyniło się do powstania pojęcia „scenariuszy”, czyli rozgrywek, które tematycznie oparte zostały na słynnych bitwach stoczonych w przeszłości⁵⁰. Należy jednak wyjaśnić, że uczestnicy gry nie muszą trzymać się faktów znanych z prac historycznych, a zwycięstwo przypada temu, kto opracował najlepszą taktykę i do tego wykazał się odpowiednim sprytem.

W trosce o największy realizm zrobiono wszystko, by również broń była podobna do tej używanej przez żołnierzy, co wyraźnie różni ją od używanej w speedballu. Dlatego gracze starają się ją modyfikować przez dodanie laserów, specjalnych lunet czy kolimatorów, które można umocować na zainstalowanych wcześniej specjalnych szynach RIS⁵¹. Podobnie jak w speedballu, także w woodsballu coraz częściej występuje podział stosowany na forach internetowych. Mówi się tu o Turniejach Drużyn Leśnych czy też ostatnio o Leśnym Pogromie, które bez obaw można zakwalifikować zarówno do speedballu, jak i woodsballu oraz milsim i grach scenariuszowych – Scenario Paintball, chociaż w obu wypadkach chodzi o gry scenariuszowe.

Gry leśne to gry scenariuszowe, organizowane w większej czy mniejszej skali, często nawet dla 500 lub sporadycznie większej liczby uczestników. Dlatego w odróżnieniu od speedballu, TDL i LPG, gdzie gra toczy się od kilku do kilkunastu minut, gry trwają kilka godzin, a nawet kilka dni. Graczy dzieli się na oddziały z przydzielonymi zadaniami, np. zwiadowców, medyków czy dowódców. Ze względu na wielkość i jakość scenariuszy oraz jakość wykonania należy zwrócić uwagę na milsim, który najdokładniej odzwierciedla pole walki (wojny, konfliktu zbrojnego), łącznie z wywiadem, logistyką, taktyką i strategią. Gra może mieć różną skalę, poczynając od akcji rozpoznawczej kilkuosobowego składu na tyłach wroga, kończąc na wielkiej bitwie militarnej.

⁴⁹ <http://www.paintballpoligon.pl/woodsball> [5.08.2013].

⁵⁰ <http://www.wsteam.eu/dzial,paintball,t,pb.html> [5.08.2013].

⁵¹ Ibidem.

Military Simulation (milsim)

Gra oznacza symulację działań wojskowych, w których strzelanie stanowi w zasadzie tylko uzupełnienie, dominują zaś strategia i chęć oddania atmosfery prawdziwej walki przez osiągnięcie założonych celów taktycznych łącznie z eliminacją „siły żywej przeciwnika”. Najważniejsze w tej grze jest zachowanie atmosfery prawdziwych działań militarnych, dlatego przyjmowane zasady podporządkowane muszą być zachowaniu maksymalnego realizmu, co przejawia się w wielu aspektach⁵².

Rozgrywki mogą trwać od 4 do 48 godzin, dlatego wymaga to od uczestników świetnego przygotowania zarówno fizycznego, jak i sprzętowego. Przygotowanie terenu, który nie tylko znajduje się daleko od skupisk ludzkich w górach lub lesie, lecz także często zajmuje powierzchnię 10x15 km, wymaga powiadomienia różnych służb (leśne, policja, pogotowie) i uzyskania ich zgody na przeprowadzenie zawodów. Ważna jest również struktura dowodzenia, zwłaszcza że mamy do czynienia z dużą liczbą uczestników przebywających na rozległym terenie. Zmusza to organizatorów do podziału uczestników na grupy zadaniowe i dowództwo, które musi mieć kompletne rozeznanie w sytuacji i możliwość kreowania sytuacji na „polu walki”. Z kolei wymaga to przydzielenia każdemu członkowi grupy zadaniowej funkcji dowódcy, zastępcy, łącznościowca, nawigatora wytyczającego marszrutę, medyka i zwiadowcy. Funkcje te często są dublowane w zależności od potrzeby i sytuacji.

W bezpośrednim działaniu uruchamia się procedury wojskowe, potrzebne zwłaszcza w organizowaniu zasadzek, przy spotkaniu nieprzyjaciela, zakładania biwaków czy pokonywaniu przeszkód terenowych. Kto lepiej pozna i opanuje procedury, ten ma większe szanse na zwycięstwo. Należy także przypomnieć o różnicy dotyczącej liczby trafień, która w MilSimie wynosi dwa trafienia na cały okres trwających rozgrywek. Dotyczy to również sprzętu, amunicji (liczba kulek jest limitowana i wynosi 300 sztuk) oraz żywności i leków⁵³. W sumie każdy uczestnik gry musi się liczyć, że waga przenoszonego sprzętu w zależności od czasu i pory roku może dochodzić do 25 kg. Do tego należy dodać troskę o najwyższy stan bezpieczeństwa w trakcie rozgrywanych zawodów.

W zasadzie nie istnieją jednolite zasady organizowania milsimów, ale jest kilka systemów, które często bywają modyfikowane przez samych organizatorów konkretnych imprez. Poszczególne systemy reprezentowane są przez środowiska: warszawskie (mazowieckie), pomorskie, dolnośląskie i kurpiowskie (Bojowa Grupa Milsimowa Sekcja 68)⁵⁴. Nie ma również specjalnej ligi czy organizacji, która ujednoliciłaby rozgrywane zawody, dlatego na tym polu panuje duża dowolność, a poszczególni organizatorzy proponują zawody dla chętnych przygody uczestników lub drużyn. 25 lutego 2006 r. w Tomaszowie Mazowieckim zorganizowano rekonstrukcję bitwy pod Stalingradem z udziałem około 200 osób. Bitwa

⁵² *MilSim i scenariusze gier*, <http://tlciepluch.home.pl/5822.html#to> [7.08.2013].

⁵³ *Ibidem*.

⁵⁴ <http://pl.wikipedia.org/wiki/Milsim> [7.08.2013].

zakończyła się zwycięstwem Rosjan po zdobyciu przez nich 7 z 8 punktów strategicznych. Należy dodać, że bitwa trwała dość krótko, ponieważ około 2 i pół godziny⁵⁵.

We wrześniu 2009 r. gracze grupy paintballowej Jarheads Podbeskidzie na poligonie Stara Prochownia koło Bielska-Białej zorganizowali rekonstrukcję walk związanych z inwazją w Normandii⁵⁶. Do Prochowni przyjechało około 300 uczestników z całej Polski, podzieleni na Niemców i aliantów dokonali ataku i obrony według przygotowanego scenariusza. Niemcy obsadzili wzgórze najeżone bunkrami i zasiekami, a alianci dokonali ataku z 4 przygotowanych do desantu barek. Po kilkugodzinnym ataku alianci osiągnęli sukces, zdobywając teren broniony przez Niemców.

Jednymi z bardziej znanych zawodów są manewry paintballowe Saltus, organizowane przez drużynę paintballową Legion Pretorians⁵⁷. Manewry stanowią symulację działań wojskowych rozgrywanych na terenach leśnych o powierzchni kilku kilometrów kwadratowych w czasie minimum 24 godzin. Zawody wymagają odpowiedniego sprzętu i umiejętności oraz przygotowania kondycyjnego. Zasady rozgrywanych zawodów określone są specjalnym regulaminem, a zadania przygotowuje się na podstawie wcześniej opracowanego szczegółowego scenariusza. Każda ze stron konfliktu opracowuje swój własny plan i strategię działań prowadzących do realizacji wyznaczonych zadań, zwraca przy tym uwagę i reaguje na zmieniającą się sytuację. Gra jest bardzo dynamiczna, co pozwala jej uczestnikom w ciągu 24 godzin wykazać się w organizowanych rutynowo patrolach, eskortach, wartach, szturmach i obronach, a także pełnych emocji zasadzkach. Grze towarzyszą też załamania pogody, różne zdarzenia i nagłe zwroty akcji, a same zawody stanowią świetny sprawdzian umiejętności i hartu ducha. Impreza organizowana jest dwa razy w roku na przełomie maja i czerwca oraz września i października⁵⁸. XVI edycję Saltusa w dniach 24–26 maja 2013 r. w Leśnej Hucie wygrali Arkhanie z zespołami Osa i Bregowie⁵⁹. Pretorianie potwierdzają, że wyspecjalizowali się w organizowaniu zawodów 24-godzinnych i robią to ku zadowoleniu ich uczestników.

Z kolei grupa Shannon Securities Inc. specjalizuje się w organizowaniu zawodów Mil-Sim 48h, których VI edycja odbyła się w 2012 r. Gra stanowiła symulację 48-godzinnych działań jednostek regularnych armii dwóch państw: Kyprozji i Radestanu, położonych na Bliskim Wschodzie, a będących w stanie konfliktu zbrojnego⁶⁰. Dwie ostatnie edycje (2011 i 2012) rozegrano na obszarze około 100 km² w Borach Tucholskich. Cieszyły się one, jak zresztą i poprzednie, dużym zainteresowaniem, znajdując uznanie wśród uczestników.

Największa w Polsce paintballowa bitwa w realiach II wojny światowej bitwa nad Bzurą została stoczona 8 i 9 maja 2010 r. na poligonie wojskowym w Siemianowicach Śląskich z udziałem ponad 700 studentów (po 350 w każdym dniu). Uczestnicy mieli do dyspozycji urozmaicony teren poligonu, na którym znajduje się 20 budynków, bunkry,

⁵⁵ http://www.paint.czyst.pl/readarticle.php?article_id=1 [15.08.2013].

⁵⁶ *Paintballowa inwazja w Normandii*; <http://podroze.onet.pl/paintballowa-inwazja-w-normandii/slsk> [15.08.2013].

⁵⁷ <http://saltus.pl/index.htm> [7.08.2013].

⁵⁸ *Ibidem*.

⁵⁹ <http://e-pretorians.pl/phpBB3> [7.08.2013].

⁶⁰ <http://www.milsim48h.com/content/blogsection/5/45> [15.08.2013].

naturalne przeszkody terenowe, okopy artyleryjskie i mokradła⁶¹. Studenci byli wspierani przez żołnierzy zawodowych WP, którzy pomogli przygotować bitwę od strony strategii, elementów maskowania i poruszania się po terenie wroga.

Scenario Paintball – gry scenariuszowe

Gry scenariuszowe, podobnie jak milsimowe, rozgrywane są również w oparciu o określony scenariusz, gdzie każda z uczestniczących drużyn ma do wykonania misję lub specjalne zadanie. Liczba możliwych do realizacji scenariuszy i misji jest właściwie nieograniczona: od fikcyjnych potyczek do bitew historycznych i konfliktów. Najczęściej spotykane gry scenariuszowe związane są ze zdobywaniem flagi przeciwnika, z przeprawą przez rzekę, ochroną VIP-a, wyeliminowaniem wszystkich przeciwników, osiągnięciem wyznaczonego celu, osiągnięciem wyznaczonego punktu w określonym czasie czy ze zdobyciem bazy⁶². Należy zaznaczyć, że zawsze zwycięzcą zostaje drużyna, która osiągnie cel ustalony na podstawie wcześniej przyjętego scenariusza.

Za przykład tych gier mogą posłużyć:

- „Trzy w jednym” jeden z oddziałów ma za zadanie zdobyć 3 punkty strategiczne oznaczone 3 flagami, jednocześnie ma bronić swojej własnej flagi w bazie głównej. (czas gry: 1,5 godz. = 3 życia);
- „Terminator-death match” – gra na jedno życie, zawodnik ginie po trafieniu w głowę. Walka do wybicia, do ostatniego gracza. (czas gry: do 1 godz.);
- „Antidotum” – oddział szturmujący bazę główną został zarażony śmiertelnym wirusem, atakujący mają po 3 życia, broniący tylko 1, muszą utrzymać się przez 30 minut i nie pozwolić na zdobycie antidotum.
- „Generał terminatorów” - należy swojego generała odstawić do bunkra dowodzenia. Odpadają tylko trafieni w głowę⁶³.

Turniej Drużyn Leśnych (TDL)

Rozegrany w 2004 r. pierwszy w Polsce Turniej Drużyn Leśnych stanowił początek kształtowania się form organizacyjnych paintballu leśnego. TDL przeznaczony został dla graczy tworzących Drużyny Leśne i jako nowy wymiar gry leśnej miał wypełniać lukę między grami rekreacyjnymi a dużymi grami scenariuszowymi. W turniejach wprowadzono współzawodnictwo sportowe z innymi drużynami leśnymi, co umożliwiło sprawdzenie rzeczywistej sprawności sportowej (bojowej) drużyny⁶⁴.

W rozgrywkach w latach 2004–2010 brało udział 10 graczy, a 5 było rezerwowych, czas gry natomiast wynosił 15 (2004–2008), a następnie od 2009 r. 12 minut. Od 2010 r.

⁶¹ <http://www.studencidobroni.ja-yhymm.pl> [15.08.2013].

⁶² <http://www.paintballw Polsce.pl/sownik,0,3.htm> [15.08.2013].

⁶³ <http://paintball.info.pl/forum/viewtopic.php?p=524115&sid=398ae0d3436979c87b77393310b3cabb> [15.08.2013].

⁶⁴ <http://paintball.info.pl/druzyna/234> [7.08.2013].

ze względów oszczędnościowych w grze brało udział 8 graczy. Dobrym zwyczajem w rozgrywkach było wspomaganie drużyn niemających pełnego 10-osobowego składu. Turnieje rozgrywano na polu o wielkości 1–1,5 ha w terenie leśnym lub leśno-zurbanizowanym, który charakteryzowała duża różnorodność (bunkry, tunele, okopy, ruiny budynków, wraki czołgów i samochodów). W czasie 12–15 minutowej rozgrywki zawodnicy musieli wykonać zadania główne, zadania drugorzędne oraz posiadać przynajmniej jednego niewyeliminowanego zawodnika na polu gry. W zależności od inwencji graczy i organizatora zadania do wykonania na polu były dość zróżnicowane i mogły polegać np. na: zdobyciu flagi i doniesieniu jej do bazy przeciwnika, wysadzeniu określonego obiektu czy zdobyciu radiostacji i nadaniu meldunku. W trakcie gry maksymalnie można było zdobyć 100 punktów. W turnieju mogło brać udział co najwyżej 14 drużyn, ale przy 9 drużynach mecze rozgrywano w formule „każdy z każdym”, przy większej liczbie drużyn wprowadzano rozgrywki grupowe⁶⁵.

Od 2009 r. wprowadzono oprócz turnieju ogólnopolskiego rozgrywki w ramach konferencji lokalnych północnej, południowej, wschodniej i zachodniej. W każdej konferencji rozgrywano jeden turniej ogólnopolski i dwa turnieje lokalne, co stwarzało szansę walki na arenie krajowej lub w turniejach lokalnych. Drużyny walczące o tytuł mistrza Polski TDL rywalizowały we wszystkich turniejach ogólnopolskich, których wyniki liczyły się do klasyfikacji generalnej. Musiały również uczestniczyć przynajmniej w jednym turnieju lokalnym, mimo że jego wynik nie liczył się do klasyfikacji generalnej. Po dwie najlepsze drużyny z każdej konferencji brały udział w finale Pucharu Drużyn Leśnych, rozgrywanym na koniec sezonu na przełomie października i listopada⁶⁶.

W latach 2005–2008 rozgrywki w ramach TDL toczono w sposób spontaniczny i dotyczyły drużyn, które były w stanie dotrzeć do miejsca rozgrywanych zawodów. W 2005 r. turniej odbył się w Wesolej, gdzie zwycięstwo odniosła drużyna Czerwone Diabły wygrywając z drużynami Fox i Rebelianci i były to w zasadzie mistrzostwa Polski. W następnym roku postanowiono, że o mistrzostwie zadecydują wyniki trzech turniejów rozegranych w: Wesolej, Skarżysku i Rembertowie. Tytuł mistrzowski zdobyła drużyna Fox zwyciężając z Czerwonymi Diablami i Rebeliantami. W 2007 r. turniej finałowy rozegrano ponownie w Wesolej, a klasyfikacja końcowa była następująca: mistrz Polski – Fragless, wicemistrz – Krejsers i trzecie miejsce – wspólnie Wikingowie i U.S. Boska Wola. Rok 2008 zakończył się zwycięstwem drużyny Czarna Rota przed zespołami Krejsers i Templars. Od 2009 r. rozgrywano już turnieje ogólnopolskie, a zwycięzcę wyłaniano na turnieju finałowym. W rozegranym w ten sposób turnieju w Białymstoku zwyciężyły, zdobywając tytuł mistrza Polski TDL, wspólnie drużyny Czarna Rota i Krejsers, a trzecie miejsce zajęła drużyna MadWolfs⁶⁷.

Rok 2010 to już widoczny kryzys w TDL. Z zaplanowanych turniejów w Częstochowie, Krakowie i Zalesiu nie odbył się turniej w Krakowie, o czym zadecydowały przede

⁶⁵ Ibidem.

⁶⁶ <http://matys.home.pl/forum/viewtopic.php?t=21598&f=111> [8.08.2013].

⁶⁷ <http://matys.home.pl/forum/viewtopic.php?t=25397&f=111> [9.08.2013].

wszystkim względy finansowe. Turniej finałowy w Zalesiu zakończył się zdobyciem tytułu mistrza Polski przez drużynę MadWolfs (niestety, nie można znaleźć danych o kolejnych miejscach po dwu turniejach)⁶⁸. W 2011 r. ponownie z trzech turniejów (Białystok, Zalesie, Wesola) rozegrano tylko dwa, stąd trudno stwierdzić, kto został mistrzem. W Białymstoku kolejność była następująca: MadWolfs, Czerwone Diabły i MadWolfs II, a w Zalesiu: Templars, U.S. Boska Wola i Czerwone Diabły. W następnym roku nie rozegrano żadnego turnieju ogólnopolskiego (odbyło się kilka regionalnych) i dlatego można przyjąć, że w praktyce rok 2010 oznaczał koniec walki o mistrzostwo Polski TDL.

Leśny PoGrom (LPG)

W 2012 r. pojawiła się na Śląsku nowa leśna liga paintballowa utworzona dla graczy, by „czerpać większą przyjemność z gry w lesie. „Stawiamy na jakość i miłą atmosferę. Chcemy aby nasze turnieje były jak pikniki rodzinne” – piszą sami organizatorzy⁶⁹. W ten sposób powstały rozgrywki leśne w formie *4 men* (czterech zawodników) bez ograniczania piłek na sekundę, a z limitem kul (spłuczka + fat). Czas gry wynosi 10 minut i należy w tym czasie dotrzeć do bazy przeciwnika, za co zdobywa się punkt, wówczas następuje zmiana bazy i gra toczy się do 2 punktów. Gra odbywa się na placu o powierzchni 100x100 m w lesie z przygotowanymi przeszkodami. W roku rozpoczęcia ligi obowiązywał limit drużyn od 8 do 18, a zgłosiły się w sumie 22 zespoły. Po rywalizacji w czterech turniejach, w: Mikołowie, Krasiejowie, Bieruniu i Bielsku-Białej, zwyciężyła drużyna Biedroneczki z zespołami Zimna Crew i Drużyna Pierścienia⁷⁰.

Zadowolenie uczestników i wzrost zainteresowania ze strony innych graczy spowodowały zapowiedź powiększenia liczby rozgrywanych w 2013 r. turniejów do siedmiu (Borówka, Krasiejów, Częstochowa, Bielsko-Biała, Częstochowa, Bieruń). Postanowiono jednocześnie zorganizować 27 stycznia turniej zimowy LPG Winter, który zakończył się sukcesem Częstochowskiej Piechoty Paintballowej. Jednocześnie podkreślono, że nie będzie się on zaliczał do rankingu. Warto także dodać, że wprowadzono rozgrywki LPG PRP Player dla wyłonienia najlepszego zawodnika, gdzie ustalono limit od 20 do 50 zawodników oraz rozgrywki ligi amatorów Balonowy PoGrom z limitem od 8 do 18 drużyn⁷¹. Ta ostatnia miała prowadzić rozgrywki na zasadach obowiązujących w LPG. Podsumowując, można zauważyć, że LPG jest ligą, którą swobodnie można przypisać zarówno do speedballu, jak i woodsballu.

⁶⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=A2gOdDipgtQ> [9.08.2013]. Kolejność miejsc po turnieju w Zalesiu to: MadWolfs, Krejsers i Krejsers Squad.

⁶⁹ <https://www.facebook.com/liga.lpg> [11.08.2013].

⁷⁰ <http://paintball-imprezy.pl/ranking-lesny-pogrom-2012,12> [11.08.2013].

⁷¹ <http://paintball-imprezy.pl/lesny-pogrom-2013,4> [11.08.2013].

Paintball w terenie zurbanizowanym

W ostatnim czasie coraz większe uznanie zyskuje paintball w terenie zurbanizowanym. Rozgrywki organizowane są w różnych lokalizacjach, m.in.: w halach, starych fabrykach, fortach, bunkrach, okopach, z wykorzystaniem przeszkód w postaci wraków samochodów czy zarośli, które w sposób wyraźny uatrakcyjniają teren. Gra na takim obszarze i w takich warunkach umożliwia realizację scenariuszy antyterrorystycznych związanych np. z odbijaniem zakładników, likwidacją terrorystów i szturmem budynków. Tę formę paintballu poleca się szczególnie graczom już doświadczonym, szukającym mocniejszych wrażeń⁷². Przykładem tej gry jest „Patrol uliczny” na ulicach miasta grasują rabusie, wkrótce za nimi w pościg wyruszy patrol uliczny, którego zadaniem jest unieszkodliwienie łotrów i zaprowadzenie porządku w mieście. Scenariusz ten jest tak prosty, że z powodzeniem może być wykorzystany w trakcie gry w lesie.

Laser tag – laserowy paintball

Laserowy paintball swoimi korzeniami sięga lat 80. i narodził się w Stanach Zjednoczonych. U jego podstaw leżała fascynacja filmowymi wersjami *Gwiezdných wojen*, stąd pomysł, by stworzyć grę, której uczestnicy będą strzelać do siebie z niegroźnej laserowej broni i zdobywać w ten sposób zwycięskie punkty. Gra dotarła do Polski około dwudziestu lat później w udoskonalonej, nowszej wersji⁷³. Przyjęta w Polsce nazwa tej gry „laserowy paintball” nie do końca jest trafna, z tradycyjnym paintballem łączy ją bowiem jedynie zasady gry. Markery na kulki zostały zastąpione przez karabin laserowy, a zawodnicy dodatkowo przywdziewają lekkie kamizelki z systemem czujników elektronicznych rejestrujących trafienia. Zastąpienie kulek paintballowych z farbą pociskami „wirtualnymi” ograniczyło w praktyce do zera plamy na ubraniach oraz ból i siniaki. Dlatego grę tę można polecić osobom od 7 roku życia wżwyz⁷⁴.

Grę organizuje się w LaserFight – miejscu przygotowanym do rozgrywania laserowego paintballu. Na specjalnej arenie, z systemem labiryntowych przejść, w panującym półmroku, pośród tworzących wyjątkowy klimat beczek, krat, systemów rur, kół, zaworów, łańcuchów i pieców, zawodnicy oddają się pełnej przygód i emocji grze. Dodatkowo nastrój podsyca specjalne oświetlenie, lampy UV, stroboskopy, koguty, a fluoroscencyjne graffiti oraz specjalnie dobrana muzyka, efekty dźwiękowe i dym sprawiają, że biorący udział w grze zawodnicy mogą czuć się jak prawdziwi bohaterowie gier komputerowych⁷⁵. Niektórzy organizatorzy proponują również w swojej ofercie tzw. laserowe labirynty, czyli specjalne pomieszczenia przeszywane wiązkami promieni laserowych, których należy umiejętnie

⁷² <http://www.paintballwpolisce.pl/sloownik,0,9.htm> [16.08.2013].

⁷³ Michał Kowal, *Nietypowe wakacje w Trójmieście – Prawdziwa wojna na laserowe kule*, <http://www.dziennikbaltycki.pl/artykul/285953,nietypowe-wakacje-w-trojmiestcie-prawdziwa-wojna-na-laserowe-kule,id,t.html> [17.08.2013].

⁷⁴ *Laserowy paintball zamiast gier*, http://www.sportowystyl.com.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=967&Itemid=45 [16.08.2013].

⁷⁵ <http://bydgoszcz24.pl/clubbing/laserfight-club> [17.08.2013].

unikać (punkty karne). Zatem każdy może sprawdzić swoją gibkość, pokonując laserowy system zabezpieczeń i występując w roli np. włamywacza.

Zawodnicy startujący w laserowym paintballu mają do wyboru kilka scenariuszy. Zwolennicy konkurencji indywidualnych mogą skorzystać np. z gry solo – „Każdy przeciw każdemu”, drużynowcy – „Ochrona VIP-a”, „Deathmatch” (głównym celem jest zdobycie jak największej liczby punktów), „Laser sniper” (liczy się celność strzałów przy ograniczonej liczbie amunicji), „Reality” (trafienie oznacza „śmierć” gracza i wymaga powrotu do bazy). Gracz wyposażony w elektroniczną broń i broń laserową porusza się w labiryncie pełnym przeszkód i efektów specjalnych, mając 20 minut na osiągnięcie celu swojej misji, jaką jest zdobycie maksymalnej liczby punktów⁷⁶. Trafienie przeciwnika zalicza komputer, eliminując jednocześnie rażonego gracza na 3–5 sekund, ale przy rażeniu swojego współgracza traci punkty uczestnik i jego drużyna. Ostateczny wynik gracz otrzymuje na wydruku nadzieję na poprawę, jeśli jest słaby, lub satysfakcję z dobrego strzelania. Poruszając się po labiryncie, zawodnik może operować sam lub w zespole, jeśli zdoła stworzyć grupę i opracuje odpowiednią strategię ma większe szanse na zwycięstwo drużyny. W tej grze liczą się bowiem inteligencja, spryt, refleks i umiejętność analizy ciągle zmieniającej się sytuacji.

Podsumowanie

Paintball to gra z pogranicza sportu i rekreacji, połączona z wyprawami do innych miejscowości czy państw, zawiera zatem także elementy turystyki. Uprawiać ją mogą ludzie dowolnych profesji, niezależnie od stylu życia czy płci. Kobiety mogą więc rywalizować na równi z mężczyznami, a wiek nie ma większego znaczenia. Jest sportem, w którym liczy się inteligencja, szybkość myślenia, zdecydowanie i determinacja, a nie siła. W trakcie rozgrywki o powodzeniu decydują szybkość i zwinność. Paintball staje się coraz bardziej popularny, u jego podstaw stoją bowiem najczęściej urzeczywistnienie młodzieńczych marzeń i możliwość ich realizowania, niezależnie od wieku gracza. Utożsamia walkę i zabawę w wojny, ale bez rannych i zabitych, gdyż gracze posługują się specjalną bronią pneumatyczną, strzelającą żelatynowymi kulkami z farbą.

Różnorodność gier sprawia, że każdy może znaleźć szansę na zrealizowanie swoich marzeń. Sportowa odmiana paintballu – speedball, to coś dla zwolenników rywalizacji, ponieważ dominują tam właśnie zwinność i szybkość oraz celne oko. Wszystko w dość krótkim czasie, ale z dużą liczbą zmieniających się przeciwników. Do tego walka graczy jest obserwowana przez widzów, co dostarcza jeszcze większych emocji i stwarza okazję do „pokazania się”. Rozgrywki organizowane w postaci różnych lig, krajowych i zagranicznych, stwarzają także szansę do nieustannego doskonalenia się i jednocześnie sprawdzania własnych umiejętności z coraz lepszymi przeciwnikami. Wszystko to odbywa się w czasie od kilku do kilkunastu minut na terenie o wymiarach mniej więcej boiska sportowego (około 50 x 25 m, w zależności od ligi, bądź turnieju), na którym znajdują się przygotowane

⁷⁶ http://www.boar.pl/?page_id=164 [18.08.2013].

przeszkody. Na początku były to np. stare opony i beczki, obecnie podobnie, ale już ze specjalnego tworzywa, miękkie bez kantów, więc bezpieczne.

Woodsball, dla odmiany, to nieustanny kontakt z przyrodą, najczęściej lasem, i możliwość jej wykorzystania w celu podejścia do ukrywającego się w różnych ostępach przeciwnika. W tej grze z kolei czas na pokonanie rywala jest znacznie dłuższy, zatem kontakt z przyrodą również. Dodatkową atrakcją jest też możliwość zorganizowania gier według specjalnego scenariusza, w ten sposób uczestnicy mogą przeżywać, oprócz kontaktu z przyrodą, ponownie toczone w ramach milsimu słynne walki na polach bitew z okresu wojen światowych. Uczestniczy w nich znacznie większa liczba graczy, gdyż od kilkunastu nawet do kilkuset, a wyjątkowo (za granicą) kilku tysięcy.

W ostatnim czasie pojawiło się w paintballu wiele nowych gier pośrednich – zarówno w speedballu, jak i woodsballu. Są to m.in.: lasertag – laserowy paintball, wykorzystujący aparaturę elektroniczną mierzącą liczbę celnych strzałów i decydującą o zwycięstwie. Ta odmiana sprawdza się zwłaszcza zimą, gra bowiem toczona jest w zamkniętych i ciemnych pomieszczeniach. Z kolei paintball w terenie zurbanizowanym daje szansę sprawdzenia się w roli ochroniarzy ubezpieczających VIP-a lub nawet wcielenia się w zwykłych terrorystów lub antyterrorystów działających w środku miasta.

Paintball to również zabawa, w której mogą uczestniczyć właściwie wszyscy bez względu na wiek, płeć czy aktualnie wykonywany zawód. Wystarczy potrzeba przeżycia przygody i dobra własna sprawność fizyczna. Nie potrzeba siły i sprawności komandosa, w grze wystarczą inteligencja, umiejętność szybkiej analizy sytuacji i trafnego podejmowania decyzji. Liczy się także prawidłowe funkcjonowanie w grupie. Dlatego paintball wykorzystuje się obecnie jako sprawdzian umiejętności działania w zespole, współpracy i kreatywności, relacji międzyludzkich w czasie imprez organizacyjnych i pikników firmowych. To pozwala na wyłonienie liderów grup i uczy właściwej komunikacji między członkami konkretnego zespołu. Gry pozwalają także na odprężenie i relaks, dzisiaj wyjątkowo potrzebne po ciężkiej i wyczerpującej pracy.

Paintball pojawił się w Polsce na początku lat 90. i bardzo szybko zdobył sobie zwolenników. Zmiana prawa dotyczącego posiadania broni w Polsce, zwiększenie dostępu do sprzętu paintballowego, w tym także do tańszego, przyczyniły się do szybszej i szerszej możliwości dotarcia do tych gier także ludzi młodych. Obecnie, mimo że postęp tej dyscypliny nie stoi jeszcze na takim poziomie jak na Zachodzie, to intensywność jej rozwoju i olbrzymie zainteresowanie, zwłaszcza ze strony młodzieży, stwarzają szansę na dopędzenie Europy i świata również i w tej dziedzinie.

Bibliografia

- Andrzejewska-Ramirez H., *Źródła turystyki aktywnej-ekstremalnej*, [w:] *Turystyka i rekreacja jako formy aktywności społecznej*, red. W. Staniewska-Zątek, T. Sankowski, R. Muszkieta, Wyd. WWSTiZ, Poznań 2008.
- Barnes B., Wrenn P., *Podręcznik paintballu. Strategia i taktyka*, Pelta, Warszawa 1996.

- Durydiwka M., *Turystyka przygodowa*, „Prace i Studia Geograficzne” 2003, t. 32.
- Henzler M., *Kuszą i bronią*, „Polityka” 2003, nr 36 (2417).
- Klatt Z., *Farbą we wroga (Paintball: Zabijanie na niby)*, „Polityka” 1996, nr 22 (2039).
- Mynarski W., Sonelski W., *Rekreacja przygodowa jako czynnik innowacyjności krajowego produktu turystycznego*, „Acta Scientiarum Polonorum” 2010, seria Oeconomia, nr 9 (4).
- Nowacki M., *Czym jest turystyka przygodowa?*, [w:] *Teoria i praktyka usług turystycznych, rekreacyjnych i hotelarsko-żywniowych w świetle badań*, red. W. Siwiński, R.D. Tauber, E. Mucha-Szajek, Wyd. WSHiG, Poznań 2011.
- Page S.J., Dowling R.K., *Ecotourism*. Prentice Hall, Pearson Education Limited, Harlow 2002.
- Swarbrooke J. et al., *Adventure Tourism. The New Frontier*, Butterworth Heinemann, Oxford 2007.
- Zaręba D., *Ekoturystyka. Wyzwania i nadzieje*, PWN, Warszawa 2000.

Źródła internetowe

- Farbowana wojna*, „Życie Warszawy” 2003, <http://www.zw.com.pl/artypol/166603.html?print=tak> [31.07.2013].
- Gra paintball*, <http://www.paintballpoligon.pl> [31.07.2013].
- <http://bydgoszcz24.pl/clubbing/laserfight-club> [17.08.2013].
- <http://e-pretorians.pl/phpBB3> [7.08.2013].
- <http://m.money.pl/wiadomosci/artypol/paintball;-:pojedynki;na;kolory,113,-1,143217.html> [1.08.2013].
- <http://matys.home.pl/forum/viewtopic.php?t=21598&f=111> [8.08.2013].
- <http://matys.home.pl/forum/viewtopic.php?t=25397&f=111> [9.08.2013].
- <http://mypaintball.pl/news/show/743.html> [1.08.2013].
- <http://paintball.info.pl/druzyna/234> [31.07.2013].
- <http://paintball.info.pl/forum/viewtopic.php?p=524115&sid=398ae0d3436979c87b77393310b3cabb> [15.08.2013].
- <http://paintball-impresy.pl/lesny-pogrom-2013,4> [11.08.2013].
- <http://paintball-impresy.pl/ranking-lesny-pogrom-2012,12> [11.08.2013].
- <http://pl.wikipedia.org/wiki/Milsim> [7.08.2013].
- <http://saltus.pl/index.htm> [7.08.2013].
- http://www.boar.pl/?page_id=164 [18.08.2013].
- http://www.dragoni.pl/index.php?page=tag&subpage=dragoni_team [22.07.2013].
- <http://www.echodnia.eu/apps/pbcs.dll/article?AID=/20120229/SPORT06/345001794> [1.08.2013].
- <http://www.milsim48h.com/content/blogsection/5/45> [15.08.2013].
- http://www.paint.czest.pl/readarticle.php?article_id=1 [15.08.2013].
- <http://www.paintball.info.pl/forum/viewtopic.php?f=23&t=4474&postdays=0&postorder=asc&start=20> [1.08.2013].
- <http://www.paintballninja.pl/pl,0,s230,speedball-info.html> [1.08.2013].
- <http://www.paintballninja.pl/pl,0,s233,liga-europejska.html> [1.08.2013].
- <http://www.paintballpoligon.pl/moda-na-paintball> [29.07.2013].
- <http://www.paintballpoligon.pl/woodsball> [5.08.2013].
- <http://www.paintballpoligon.pl/zasady-gry> [25.07.2013].
- <http://www.paintballwplysce.pl/slownik,0,3.htm> [15.08.2013].
- <http://www.paintballwplysce.pl/slownik,0,9.htm> [16.08.2013].
- <http://www.plp.pl> [1.08.2013].

- <http://www.rangerteam.pl/osi261gni281cia.html> [29.07.2013].
- <http://www.splywaj.pl/paintball/poradnik-paintball/12-co-to-jest-paintball> [22.07.2013].
- <http://www.splywaj.pl/paintball/poradnik-paintball/12-co-to-jest-paintball> [21.07.2013].
- <http://www.studencidobroni.ja-yhymm.pl> [15.08.2013].
- <http://www.trotter.pl/paintball.html> [25.07.2013].
- http://www.wiadomosci24.pl/artykul/czy_paintball_jest_bezpieczny_160200.html [23.07.2013].
- <http://www.wsteam.eu/dzial,paintball,t,pb.html> [5.08.2013].
- <http://www.wycior.pl/viewtopic.php?t=1467&sid=772a> [2.08.2013].
- <http://www.youtube.com/watch?v=A2gOdDipgtQ> [9.08.2013].
- <https://www.facebook.com/liga.lpg> [11.08.2013].
- Kowal M., *Nietypowe wakacje w Trójmieście – prawdziwa wojna na laserowe kule*, <http://www.dziennikbałtycki.pl/artykul/285953,nietypowe-wakacje-w-trojmiestcie-prawdziwa-wojna-na-lasero-woje-kule,id,t.html> [17.08.2013].
- Laserowy paintball – zamiast gier*, http://www.sportowystyl.com.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=967&Itemid=45 [16.08.2013].
- MilSim i scenariusze gier*, <http://tlciepluch.home.pl/5822.html#to> [7.08.2013].
- Paintballowa inwazja w Normandii*, <http://podroze.onet.pl/paintballowa-inwazja-w-normandii/slskz> [15.08.2013].
- Ranger Team, *Historia*, <http://www.rangerteam.pl/dru380yna.html> [29.07.2013].
- Założenia dotyczące standardów organizacyjnych wytyczonych na sezon 2012*, http://boar.home.pl/liga/?page_id=153#content [1.08.2013].

Streszczenie

Paintball to gra łącząca sport i rekreację, co w zestawieniu z wyjazdami do innych miejscowości wiąże ją także z turystyką. Jest zatem sportem, rekreacją, którą uprawiać mogą ludzie niezależnie od wieku, płci i profesji, a liczy się przede wszystkim inteligencja, stanowczość, szybkość podejmowania decyzji i determinacja, a zdecydowanie najmniej – siła. U podstaw tej gry stoi bardzo często chęć urzeczywistnienia młodzieńczych marzeń i ich realizacji bez względu na wiek, uczestnicy bowiem walczą i bawią się w wojnę, ale bez rannych i zabitych, gdyż zamiast karabinów bojowych posługują się specjalną bronią pneumatyczną strzelającą kulami żelatynowymi z farbą. Przeszczepiona na grunt Polski w połowie lat 90. gra bardzo szybko przyjęła się i już w 1996 r. zorganizowano pierwsze zawody, a następnie ligi, początkowo amatorskie i z czasem zawodowe. Obecnie dyscyplina rozwinęła się tak, że istnieje kilka lig dla różnych odmian paintballu, poczynając od speedballu, woodsballu poprzez laser tag, gry scenariuszowe, a na paintballu zurbanizowanym kończąc.

Słowa kluczowe: paintball, turystyka przygodowa, gry scenariuszowe, maska, marker, *splat*, Polska Liga Paintballowa, paintball laserowy

Abstract

Paintball is a game connecting sport and recreation, which in combination with trips to other towns, connects it also with tourism. Therefore it is a sport, recreation, played by people regardless of age, sex and occupation, but what matters are intelligence, determination, quick

decision-making, and definitely the least – strength. Youthful dreams and their fulfilment are often fundamental to this game, regardless of age because their participants fight and play at war, but without wounded and killed, as apart from fire guns they use special air weapon shooting with gel paint bullets. Instilled in Poland in in the half of the 90s, the game was quickly accepted and in 1996 the first competitions were already organized, and then leagues firstly amateur and with time professional. Nowadays the game is so developed that there are a few leagues for different types of paintball, starting with speedball, woods ball through Laser Tag, scenario games, ending in urbanized paintball.

Keywords: paintball, adventure tourism, scenario games, mask, marker, Paintball Polish League, laser paintball

Tłumaczenie: Katarzyna Siwik

NOTKA O AUTORACH

Aleksy Chmiel, dr nauk o kulturze fizycznej, adiunkt w Wyższej Szkole Społeczno-Przyrodniczej im. Wincentego Pola w Lublinie. Zainteresowania naukowe związane z wychowaniem fizycznym i sportem w wojsku II Rzeczypospolitej oraz z turystyką w latach 1945–1989, w tym turystyką militarną i kwalifikowaną. Interesuje się też zagadnieniami związanymi z krajoznawstwem, rekreacją i obsługą ruchu turystycznego.

Teresa Drozdek-Małolepsza, dr nauk o kulturze fizycznej, adiunkt w Instytucie Wychowania Fizycznego, Turystyki i Fizjoterapii Wydziału Pedagogiki w Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Zainteresowania naukowe związane ze sportem i turystyką kobiet w XX-leciu międzywojennym oraz współczesnymi formami turystyki.