

SPELMANUAL

BIG GAME

KILSBERGGSBATALJEN

30 SEPTEMBER -2007

KILSBERGSBATALJEN **-2007 BATALJ PAINTBALL**



Kilsbergsbataljen anordnas av Batalj Paintball för första gången den 30 september i 2007. Vårt mål är att denna batalj skall bli ett årligt återkommande Big Game.

Vårt syfte med Kilsbergsbataljen är att engagera ett så stort antal deltagare som möjligt och använda oss av den vilda natur som finns i trakterna runt Ånnaboda i Kilsbergen. Kilsbergen är redan tidigare känd för sin natur och vi har givetvis dragit nytta av den kuperade terrängen då vi detta premiärår lägger banan på och runt ett berg.

Vi välkomnar alla man skall dock vara minst 15 år, men behöver inte ha spelat paintball tidigare eller ha egen utrustning. Ni kan alltså komma som totala nybörjare. Ju fler vi blir desto häftigare blir detta Big Game.

Nedan kommer praktisk information om detta Big Game och vad ni har att vänta er. Mer information kommer då ni anmält er och löpandes under våra förberedelser. Håll utkik på vår hemsida under fliken Big Games.

● www.batalj.se ●

Mvh Erik och Gunnar Haneskog

Batalj Paintball

KILSBERGSBATALJEN

-2007 BATALJ PAINTBALL

SPELETS GRUNDER

Alla deltagare kommer att delas in i två lag där varje lag har en lagledare. Varje lag delas sedan in i minst tre grupper, Alpha, Bravo och Charlie. Blir vi många deltagare kommer ytterligare grupper läggas till Delta, Echo etc.

I varje lag kommer det att finnas en gruppledare som har "komradio" och som står i förbindelse med de andra gruppledarna samt lagledaren.

Varje grupp kommer även att ha en "sjukvårdare" som kan återuppliva lagkamrater (se regler nedan).

Vi kommer att genomföra tre långa spel på vardera en timme. Varje scenario beskrivs mer i detalj nedan. Efter varje spel blir det paus för genomgång etc.

Varje spelare förses med en armbindel på vardera armen med sitt lags färg. Vilken grupp du tillhör skrivs också på armbindeln. T.ex. A för grupp ALPHA. Lagledaren, gruppledare samt sjukvårdare kommer ha ytterligare en armbindel.



KILSBERGSBATALJEN

-2007 BATALJ PAINTBALL

PRAKTISK INFORMATION

DATUM: Söndag 30 september 2007, samling **11.00**.

PLATS: Kilsbergen, Batalj Paintballs skogsbana, Skyltat från Ånnaboda.
Se färdbeskrivning nedan.

MAX ANTAL DELT AGARE: 100 st

DELTAGAREAVGIFT:

Anmälan i förväg och betalning via Plusgiro (talong nedan) **100:-**

Walk on (dvs. ej anmälda i förväg och betalning på plats) **150:-**

I anmälan ingår en enkel lunch i form av ärtsoppa och pannkakor, mums.

GAS OCH BOLL: Gas egen eller köps på plats av Batalj Paintball.
Bollar, endast bollar sålda av Batalj Paintball. Förbeställ gärna vid anmälan.
Kör ni med luft så måste ni ta med egna påfyllningsmöjligheter.

GAS

12 OZ ,	30:-
20-21 OZ,	50:-

BOLLAR

1 låda 2000 bollar	400:-
Påse 500 bollar	100:-

(Räkna med att ni behöver minst 500 bollar även om du skjuter lite).

HYRA KOMPLETT UTRUSTNING

Batalj Paintball hyr ut till kraftigt rabatterat pris för de som inte har egen utrustning.

Uniform, markör, skyddsmask, gasflaska 12 OZ **150:-**

Dvs. allt som behövs för att kunna delta.

MAT OCH DRYCK: I anmälnings avgift ingår en enkel lunch i form av ärtsoppa med pannkakor. Men ta gärna med extra fika och dryck eftersom det kommer att bli svettigt. Grillplats och kol finns och grillen kommer att tändas i samband med lunchen.

Batalj Paintball kommer att bjuda på mat mellan spel 1 och 2.

KILSBERGSBATALJEN -2007 BATALJ PAINTBALL

ANMÄLAN

Föränmäl dig till BATALJ PAINTBALL e-post: info@batalj.se

Ange:

Namn, hemort, telefon, e-post.

För lag indelningens skull, ange vilken tidigare erfarenhet du har av paintball:

1. Rookie.

Har inte spelat paintball förut men har ni tagit mitt förnuft till fånga.

X. Exp.

Har spelat paintball tidigare någon gång.

2. Pro.

Har spelat Paintball Big Game tidigare.

Har du önskan att spela i samma lag eller grupp som en kompis ange grupp och vem det är så skall vi försöka fixa det.

Behöver du hyra utrustning anger då förstås även det.

**Föränmälan gäller senast dagen innan (lördag den 29 September).
Anmälan skall vara betald till plusgirokonto innan speldag.**

ANMÄLAN PÅ PLATS ÄR MÖJLIG, men kostar 150:- !

Inbetalningsexempel

Postgirot	INBETALNING/GIRERING A	Kod 1
Fakturanr/Referensnr	Till postgirokont	
KILSBERGSBATALJEN-07	2 1 0 4 8 8 - 3	
Övriga meddelanden (texta gärna)	Betalningsmottagare (endast namn, texta gärna)	
Kilsbergsbatalja-07	BATALJ PAINTBALL HB	
Namn:	Avsändare (namn och postadress, texta gärna)	
Adress:		
Telefon:		
Från postgiro-/personkonto (vid girering)	Svenska kronor	Öre
		100 . 00

ARRANGÖR KONTAKT



Erik Haneskog

mobil: 0705-642634

e-post: erik@batalj.se

Gunnar Haneskog

mobil: 070 88 44 668

e-post: gunnar@batalj.se

KILSBERGSBATALJEN

-2007 BATALJ PAINTBALL

PROGRAM

SÖNDAG 30 SEPTEMBER 2007

11.00–12.00 Samling i Safe Zone, anmälan, lagindelning

Parkering av bilar sker innanför bommarna på anvisad plats. Se färdbeskrivning.
Genomgång inför spel 1. Samling i startpositionerna för spel 1.
Skall du hyra utrustning se till att komma i god tid.

12.00–13.00 SPEL 1 60 min Operation "Deep Freeze"

Lag GULT försvarar mot anfallande RÖTT lag.

13.00–13.40 Paus 40 min

Lunch och genomgång inför spel 2. Grillen kommer vara tänd för dem som vill ha mer att äta än ärtsoppa och pannkakor.
Samling i startpositionerna för spel 2

13.30–14.30 SPEL 2 60 min Operation "Rapid Fire"

Sidbyte lag RÖTT försvarar mot anfallande GULT lag.

14.30–15.00 Paus 30 min

Vätskepaus och genomgång inför spel 3.

15.00–16.00 SPEL 3 60 min Operation "Bloodstone"

Båda lagen är anfallare och försvarare. Respawn punkter flyttade.

16.00 Samling och avslutning

Duschar finns att tillgå uppe vid Kilsbergens Konference och lodge.
Räkna med att det kan bli vissa fördröjningar mellan spelen, så att vi kanske inte är klara till 16:00. Eventuellt kan det bli något mera spel om folk "orkar".

SPELOMRÅDETS TERRÄNG

Eftersom spelområdet ligger på och runt ett berg är banan marken mycket kuperad. På området finns en stor mängd mindre skydd som rymmer cirka 1-3 personer. Striderna kommer dock kretsa kring de större baserna Örnästet, Alamo och Navarone. Det finns även en del blöt sankmark som bör undvikas (om inte desperationen kräver det).

Nyckeln till framgång är att kunna dra nytta av terrängen. Även om det kan saknas fasta skydd i utkanten av banan är banan dragen så att det går att göra "kringgående" rörelser. På de centrala delarna där det finns mer fasta skydd är dessa oftast konstruerade att bara ge skydd åt ett håll.

Runt banan är det snitslat och det kommer även finnas en del varningssnitsling och hinder där banan är "för" kuperad. Vi vill redan nu varna för att ta alltför stora risker vid klättring. Det finns ställen där ett stup kan var upp till tre meter.

Örnästet

En av huvudbaserna som ligger längst ut på högra flanken. Basen ligger högt och från det höga tornet har man bra sikt över en stor del av banan. Trots det goda läget är det relativt svårt att försvara från marknivån då skydd inte finns åt alla håll.

Alamo

Basen i mitten är rymlig och har bra skydd åt nästan alla håll. Dess två torn drar till sig mycket beskjutning men är relativt bra som utsiktstorn. Eftersom den ligger i mitten kan den ganska lätt försvaras så länge det egna laget håller de andra två baserna.

Navarone

Denna bas ligger nära borte vänstra flanken på berget. Det höga tornet ger bra spaningsmöjligheter ner i dalen och dess motsatta sida. Basen står nära kanten ner mot dalen och nära inpå kan det vara svårt att spana eftersom ris skymmer sikten. Basens vänstra sida är svår försvarad.

Dalen

I den stora dalen har man god sikt och det krävs att man utnyttjar de många skydd som finns där. Vid dalens brant finns det dessutom mycket bra skyddsställningar för försvarare att skjuta ner i dalen.

Bergets mitt

Mellan Alamo och Navarone finns det gott om mindre skydd som är riktade främst åt någon av baserna.

Skriv gärna ut en ren STRATEGISKKARTA som för nedladdning på hemsidan.



OBS! Se upp för minfält som kan förekomma på banan.



KILSBERGSBATALJEN -2007 BATALJ PAINTBALL

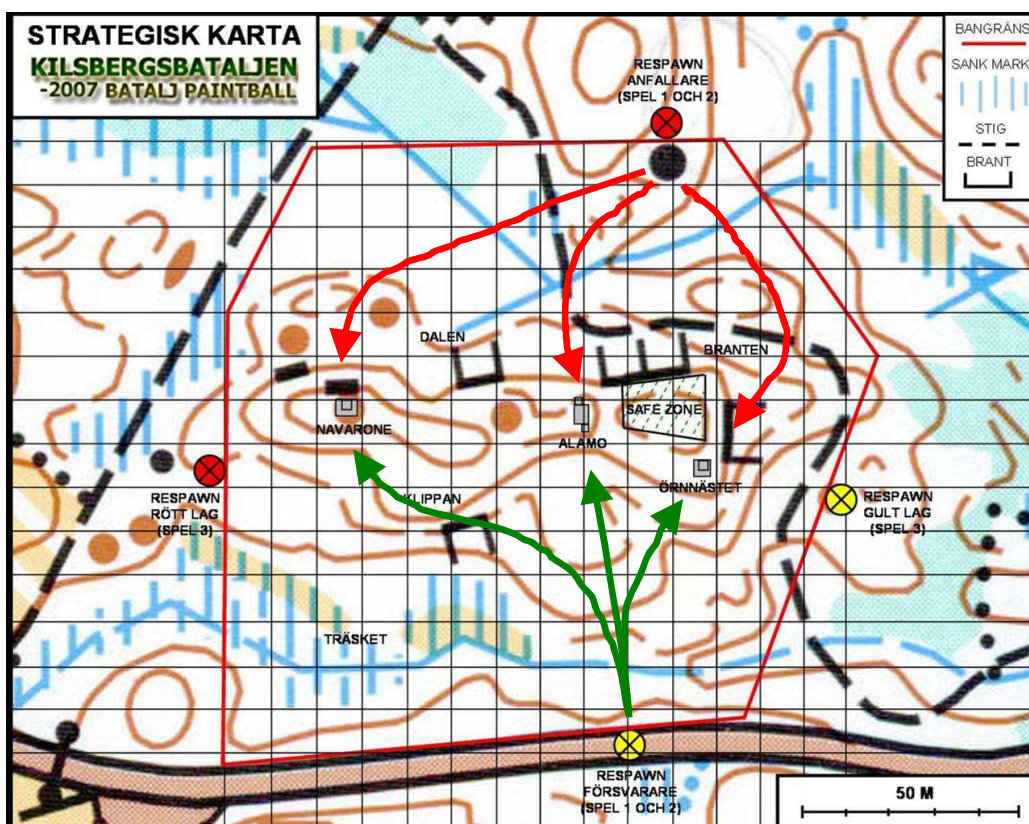
BAKGRUND SPEL 1 Operation "Deep Freeze"

Anfall av styrka RÖTT mot höjden som försvaras av GULT lag.
Båda lagen startar samtidigt på respektive "respawn". Se STRATEGISK KARTA.

Målet för båda lagen är att överta och hålla de tre huvudbaserna, ÖRNÄSTET, ALAMO och NAVARONE.

Anfallande lag övertar baser genom att tända roterande ljus som finns placerade på varje bas. Är ljuset tänd betyder det att anfallande lag håller basen i annat fall är den under försvarande lags kontroll. Se regler för detta nedan.

När spelet nått full tid kontrolleras ägande av varje bas.



BAKGRUND SPEL 2 Operation "Rapid Fire"

Sidbyte. Anfall av styrka GULT mot höjden som försvaras av RÖTT lag.
Båda lagen startar samtidigt på respektive "respawn".

(Samma som ovan men med ombytta roller för lagen).

SÄKERHETSREGLER

- Deltagare måste ha fyllt 15 år.
- Spel sker på egen risk. Allt spel och vistande på spelområdet sker på egen risk. Gäller både spelare och åskådare. Arrangören kan ej hållas ansvarig för eventuella skador eller olyckor. Varningsskyltning är utsatt kring banan.
- Skjutning får endast ske inom spelområdet under pågående match eller vid provskjutning på avsedd skjutbana. Ingen skjutning på väg ut till startposition före match, och ingen skjutning på väg tillbaka till Safe Zone efter avslutad match. Undvik att skjuta i riktning mot en närliggande ej avspärrad väg eller stig.
- Mask ska **ALLTID** bäras påtagen före, under och efter spel och får endast tas av i Safe Zone. Vid matchslut ska masken behållas påtagen tills du befinner sig i Safe Zone.
- Åskådare/fotografer ska bära skyddsmask.
- Barrel-plug ska alltid användas. Får endast avlägsnas strax för spelstart och skall sättas tillbaka direkt efter spelslut. Markören ska **ALLTID** då den inte används riktas med pipan nedåt.
- Markörer ska som regel förvaras på gemensam avsedd plats i Safe Zone.
- Max utgångshastighet är 290 fps. Alla markörer ska testas varje gång en ny CO2-flaska används eller efter varje luft-påfyllning.
- Minsta skjutavstånd är fem meter.



SPELREGLER

Vi informerar om de viktigaste reglerna inför spelstart samt mellan varje spel om det behövs. Har ni frågor är det bara att fråga närmsta spelare eller domare.

Signaler

Matcherna startas och avslutas på två olika sätt:

- Med Signalthorn 1 lång signal vid start, 3 signaler vid spelslut.
- Via komradio till lagledarna i respektive lag. Ska vidarebefordras av alla med radio.

I vår "field manual" Grundläggande paintballtaktik finner du enkla handkommandon som kan förenkla kommunikationen under spelet. Denna kommer läggas ut inom kort på hemsidan under fliken Big Game.

KILSBERGSBATALJEN

-2007 BATALJ PAINTBALL

Komradio

Varje spelare som har komradio kommer att få en separat genomgång och instruktioner för detta. Det är ingen "rocket science" men kräver dock lite disciplin.

Kontrollanter

Gruppledarna i varje lag är utsedda kontrollanter som efter spel ska se efter hur det slutade, vem som vann.

Gruppledare

Gruppledarna har en skyldighet att vidarebefordra order från lagledaren till hela gruppen om möjligt samt leda gruppen efter bästa förmåga mot avsett mål. Gruppledaren är precis som lagledaren och sjukvårdare försedd med en extra armbindel.

Skjukvårdare

Varje grupp har en sjukvårdare som kan återuppliva träffade lagkamrater. Sjukvårdaren är försedd med en extra armbindel med kors samt en "medic-kit" bestående av väska med **tre** armbindlar.

- För att "återuppliva" en lagkamrat måste en sjukvårdare ta sig fram till den sårade och knyta en av dessa armbindlar runt den sårades arm. Lyckas detta kan lagkamraten fortsätta striden. Armbindlarna måste knytas av sjukvårdaren och får alltså inte kastas till medspelaren. När dessa armbindlar är slut kan nya hämtas vid "respawn", dock endast **tre** åt gången!

- Varje spelare får endast återupplivas en gång per spel och har därför kvar armbindeln tills pågående spel är över.

- Sjukvårdare får inte återuppliva spelare som redan ropat "TRÄFF".

- Sjukvårdare får inte återuppliva sig själv!

Det anses "tarvligt" att skjuta en sjukvårdare som försöker hjälpa en fallen medspelare men det finns inga regler mot det. Sjukvårdaren får givetvis försvara sig.



Träff och utskjutning

- Träff räknas om hela bollen går sönder någonstans på kroppen, markören eller masken. Färgstänk eller studs räknas inte som träff.

- Vid träff ska spelaren ropa "TRÄFF" så högt som möjligt, sträcka upp ena armen och därefter ta sig till förutbestämd respawn. Vi kommer att förse alla deltagare med vitflagg som skall användas, för att extra tydligt visa att man är ute ur spel.

KILSBERGSBATALJEN -2007 BATALJ PAINTBALL

- När en spelare har ropat "TRÄFF" är spelaren utskjuten även om han/hon efteråt upptäcker att bollen inte gick sönder. Utskjuten spelare får inte prata med lagkamrater som är i spel!

- Är man träffad kan man även välja att ropa "MEDIC" man har då en minut på sig innan man räknas som utskjuten. Hinner en av dina egna sjukvårdare dit innan tiden gått ut kan du bli återupplivad. Som träffad får du inte förflytta dig eller agera i striden som t.ex. ropa ut order, skjuta eller ladda om. Du får endast ropa "MEDIC". Bestämmer du dig för att ge upp försöket att bli återupplivad eller minuten gått ut skall du ropa "TRÄFF" och följa reglerna ovan.

- Sjukvårdare får inte återuppliva sig själv!

(Vi ropar "MEDIC" för att inte förvirra om någon verklig behöver en sjukvårdare)

Respawn

- När en spelare är träffad ska han/hon gå till förutbestämd respawn och vänta där i **2 minuter**. Vid varje respawn sitter en klocka som förenklar detta.

- Om **fem eller fler** träffade spelare befinner sig vid samma respawn samtidigt kan de gå in i spelet direkt.

Erövring av bas

För att erövra en bas skall den roterande ljus tändas eller släckas. Dessa ljus finns vid alla de tre större baserna och tänds eller släcks genom att trycka på en strömbrytare. Det roterande ljuset sitter som regel högt upp i basen så att alla på avstånd kan se basens status. Strömbrytaren sitter som regel nere vid foten av vid varje bas, enkelt att nå.



- Om en bas erövrats genom att ljuset tänds eller släcks, räknas alla som befann sig inom basen i ett torn eller innanför muren som utskjutna. Detta gäller bara de tidigare försvararna av basen.

Denna regel finns för att undvika onödiga närstrider inom baserna.

Exempel: Basen Örnästet hålls av GULT lag i tornet sitter två försvarare samt ytterligare två står under tornet på markplan. Kalle i RÖTT lag har lyckats att smyga hela vägen fram till basen och trycker på strömbrytaren, som är lokaliserad vid rampen. Roterande ljuset tänds och basen är erövrad. Alla fyra i GULA laget automatiskt utskjutna och måste gå till sin egen respawn.

Respawn plats och Safe Zone

- Det är förbjudet att skjuta mot Respawn och Safe Zone avsiktligen.

- Det är ej tillåtet att befinna sig närmare än 20 meter från fiendens Respawn.

(Denna regel finns för att inte orsaka trist fördröjningsspel).

KILSBERGSBATALJEN

-2007 BATALJ PAINTBALL

Påfyllning av gas och boll under spel

- Gas och boll får fyllas på under spel. Spelaren är dock fortfarande i spel på väg till och från Safe Zone. Det är givetvis ok att ge boll till annan spelare under spelet.

- Inträde på banan igen ska alltid ske via egen respawn.

Övrigt

- Nedskräpning är inte OK. Var och en tar hand om sitt eget skräp. (Gäller även fimpar). Sopsäckar finns i Safe Zone.

- Eldning är ej tillåten annat än där Batalj Paintball arrangerat detta. Gäller även rökning.

- Alkoholföräring är absolut förbjuden.

SPELUTRUSTNING

- Fullauto, granatgevär/granattillsatser, färggranater och liknande utrustning måste godkännas av spelledaren före spel.

- Pyroteknisk utrustning som t.ex. brinnande rökgranater och krutdrivna färggranater är ej tillåtna pga. brandrisken.

- Kläder som är speciellt designade för att bollar inte ska gå sönder är ej tillåtna. S.k. "Ghillie-suits" är ej tillåtna.

- Markörer med kaliber 43. är ej tillåtna.



KILSBERGSBATALJEN -2007 BATALJ PAINTBALL

VÄGBESKRIVNING

Använd denna länk för att finna våra färdbeskrivningar på nätet.
Där finner ni även en text vägbeskrivning. Skulle ni ändå råka köra fel är det bara att ringa oss på mobilen.

<http://www.batalj.se/?id=235>

Kartan nedan är en detaljkarta för sista biten när ni kommit till Ånnaboda.



KILSBERGS BATALJEN 2007

VÄLKOMNA TILL BATALJEN!

