



BAKGRUND KILSBERGSBATALJEN

Detta är den tredje Kilsbergsbataljen och anordnas av Batalj Paintball för andra gången i år. Vi har i år planerat för tre Big Games. En vår, sommar och höst.

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 drar givetvis nytta av den kuperade terrängen då vi lägger de olika scenariobanorna på och runt vår bana i bergen. Denna speldags scenarion bygger vidare på de historiska händelserna i vår fiktiva berättelse utifrån hur det gick på senaste Big Gamet den 10 Maj.

Vi välkomnar alla, (minst 15 år) man 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](http://WWW.BATALJ.SE)** ●

Mvh Erik och Gunnar Haneskog



SPELETS GRUNDER

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

Ute på spelområdet och vid safezone kommer Batalj Paintballs personal finnas till hands för att hjälpa er med boll, gas eller andra nödvändigheter.



För att allt skall gå så smidigt som möjligt under spelen och mellan spelen/inför start av varje spel vill vi att ni tänker på dessa saker.

- Håll ordning på era personliga saker och hyrd utrustning. Det kommer bli trångt med runt 80 deltagare och då behövs det lite ordning i safezonen.
- Håll koll på tiden vi kommer inte kunna vänta in efterslänrare alltför mycket.
- Lyssna på genomgången och läs igenom reglerna så att missförstånd undviks.
- Lyssna på er lagledare och gruppledare de kan ha mer info som ni behöver för scenariot.
- Kontrollera att ni har boll och gas innan varje spel så att ni slipper avbryta mitt i spelet för påfyllning.
- Efter speldagens slut lämna in hyrd utrustning och se till att ni blir av prickade på hyrningslistan.

PRAKTISK INFORMATION

DATUM: söndag 6 JULI 2008, samling **10.00**.

PLATS: Kilsbergen, Batalj Paintballs skogsbana samt två andra områden, Skyltat från Ånnaboda. Se färdbeskrivning sista sidan.

MAX ANTAL DELTAGARE: 100 st+

DELTAGAREAVGIFT:

Alla deltagare med anmälan i förväg och betalning kontant 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.

Vi har valt att subventionera priset på CO2 gas till självkostnadspris! Nya priset är:

GAS

12 OZ ,	20:-
18< OZ,	20:-

BOLLAR

1 låda 2000 bollar	430:-
Påse 500 bollar	110:-

(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. Vi kommer att sälja korv till självkostnadspris som ni får grilla själva.

Det här med grillning gäller om vädret tillåter (brandrisk, ösregn etc.)

Batalj Paintball kommer att bjuda på mat mellan spel 1 och 2. ca 13:00.



ANMÄLAN

Föränmäl dig till BATALJ PAINTBALL e-post: [**info@batalj.se**](mailto:info@batalj.se)

Använd anmälningsblankett som finns på hemsidan under fliken Big Game.
Har du önskan att spela i samma lag eller grupp som en kompis ange sådant under övrigt i blanketten, så skall vi försöka fixa det. Behöver du hyra utrustning anger då förstås även det. Hyr du utrustning är vi glada om ni säger till innan om ni behöver extra stor uniform. Föranmälan gäller senast dagen innan (lördagen den 5 juli). Är ni sent ute är det bäst att ni ringer!

PROGRAM KILSBERGSBATALJEN

SÖNDAG 6 JULI 2008

10.00–12.00 Samling i SafeZone, anmälan, lagindelning

Parkering av bilar sker innanför bommarna på anvisad plats. Se färdbeskrivning.
Anmälan skall ske av samtliga i god tid innan första spelet.
Se till att ha kontanta medel för betalning.
Genomgång inför spel 1. cirka 11:30
Samling i startpositionerna för spel 1.
Skall du hyra utrustning se till att komma i extra god tid!

12.00–13.00 SPEL 1 60 min OPERATION "GRINDER"

Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag mot höjden och dalen.

13.00–14:15 Paus 75 min

Lunch och genomgång inför spel 2. Vi bjuder på ärtsoppa och pannkakor.
Samling i startpositionerna för spel 2 ca 10 minuter innan spel.

14.15–15.15 SPEL 2 60 min OPERATION "BULLET TRAIN"

Anfallande GULT lag mot RÖTT som håller höjden.

15.15–16:15 Paus 45 min

Vätskepaus och genomgång inför spel 3.
Omfördelning av lag inför sista scenariot. Utmarsch försvarare först.

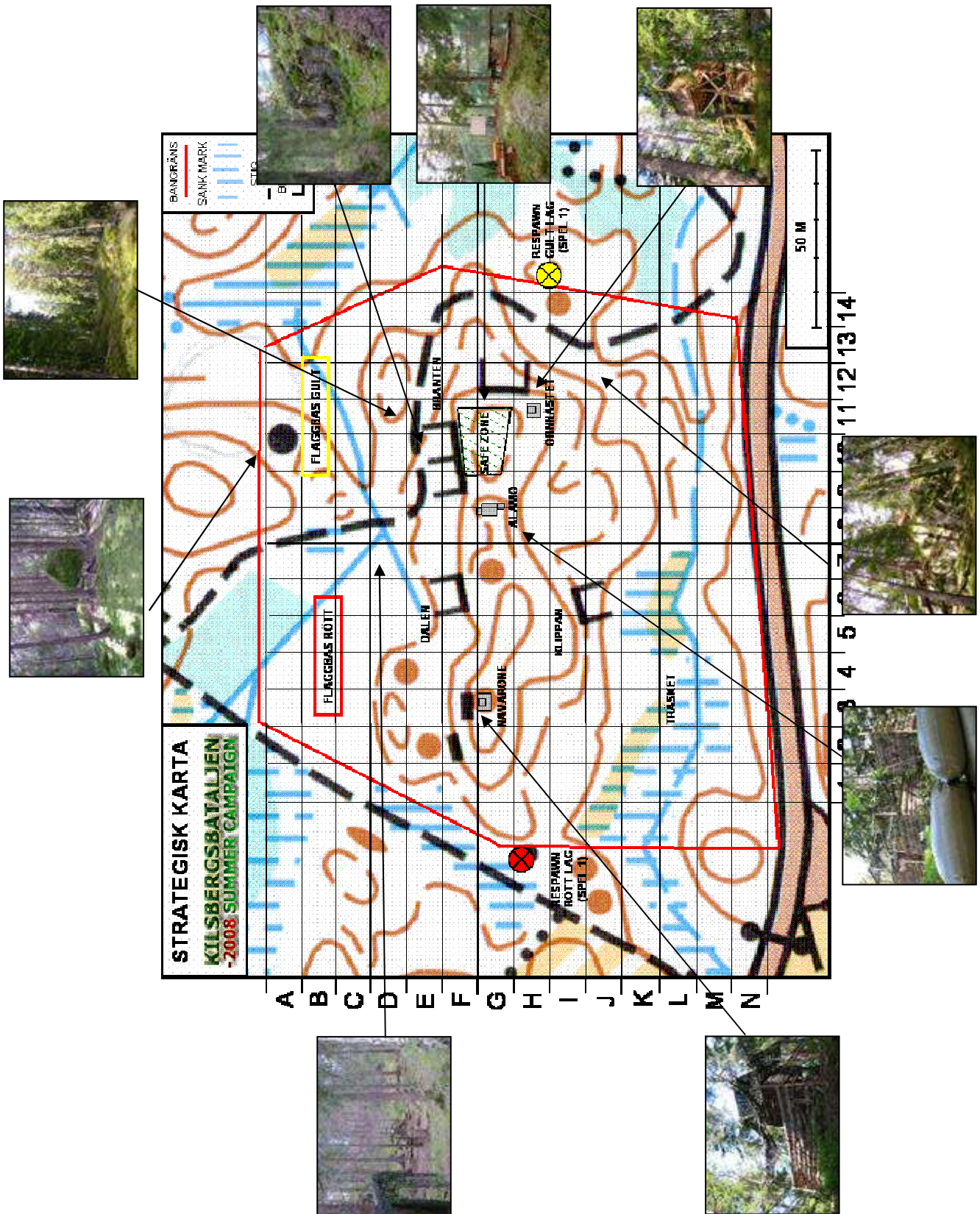
16.15–17.15 SPEL 3 60 min OPERATION "BLOOD RED SKIES"

Försvarande SA håller befästa baser. Danska fallskärmstrupper och markförband anfaller från flera håll. Startpositioner är okända tills start.

Ca 17.15 Samling och avslutning

Återsamling och sammanfattning. Duschar finns att tillgå uppe vid Kilsbergens "Konferens och lodge". Räkna med att det kan bli vissa fördröjningar mellan spelen, så att vi kanske inte är klara till 17:15. Eventuellt kan det bli något mera spel om folk "orkar". Måtte vädrets makter vara med oss!

SPELOMRÅDE SCENARIO 1



SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 1

Eftersom spelområdet ligger på och runt ett berg är banan 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 samt de två baserna ner i dalen. Runt alla tre scenarierbanorna är det snitslat och det kommer även finnas en del varningssnittsling 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. En av flaggbaserna ligger här nere.

SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 2

Inför andra scenariot förflyttar vi oss söder om skogsbanan i den orörda marken på anandra sidan vandringsleden. Var lag går var för sig till respektive startområde. Försvararna delas in i placerar ut några försvarare vid varje robotramp.

Detta spelområde består av relativt kuperad terräng med blandad mängd tät skog och öppen yta. På många håll kan det vara ont om skydd för framryckning.

Strategin för RÖDA laget (anfallarna) kan vara på flera sätt. Gemensamt ta en bas i taget eller försöka med några flera samtidigt. När de första baserna är tagna kommer de sista förmodligen bli allt svårare att erövra. Banan är relativt stor så kringgående manöver är att rekommendera. GULT lag bör kunna täcka stor yta med få grupper eftersom det på många ställen är helt öppen terräng. Samtidigt kan sträckan till egen respawn vara helt avgörande.

SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 3

Sista scenariot denna dag kommer läggas i en "hemlig" del av området pga. scenariots karaktär. Det kommer att handla om kuperad terräng med både öppen skog och täta buskage. Eftersom de flesta anfallarna inte kommer att veta exakt var de befinner sig och försvararna inte vet varifrån anfallarna kommer, finns det stor risk till förvirring. Detta är förstas meningen och kommunikation med komradio mellan de olika grupperna kommer vara mycket viktigt i början. En stund in i striderna kommer förstas anfallarna ha grupperat sig och försvararna vet varifrån anfällen kommer.

Bakgrund

För att få lite extra krydda till Big Gamet bygger de tre scenariona på en fiktiv bakgrundshistoria, som är skriven speciellt för detta återkommande Big Game. Hur striderna förlöper i varje Big Game påverkar alltså framtida "Kilsbergsbataljer".

BAKGRUNDSHISTORIA KILSBERGSBATALJEN

Detta har hänt, en kort resumé från senaste Kilsbergsbataljen

(se även spelmanual, Kilsbergsbataljen 10:e maj, för utförligare historisk information. Den finner ni under fliken Big Games på vår hemsida)

I en nära framtid, år 2017, har klimatförändringar och etniska konflikter orsakat gigantiska folkvandringar under 2010-talet. Levnadsvillkoren runt ekvatorn har blivit näst intill omöjliga och efter EU's kollaps 2015 blev det den Skandinaviska alliansen som stod för stabilitet i norra- och centrala europa.

Alliansen tog hastigt slut när Danmark gjorde gemensam sak med de sista resterna av Holland och de fria nordtyska landskapen. I ett snabbt försök att säkra närområden gick den danska armén över stora Bält och ryckte fram snabbt genom Skåne och norrut. Innan de svenska, finländska och norska större förbanden kunde omorganiseras för en samlad motstöt behövde den dansk ledda invasionsstyrkan snabbt rycka norrut genom Småland för att direkt kunna hota den Skandinaviska alliansens nya huvudstad, Örebro.



De främsta och snabbaste insatskompanierna var i snabb fart på väg rakt mot Laxå, på andra sidan om Vättern, där huvuddelen av försvararna var låsta vid Motala-fronten. Hoppet sattes till ett fåtal lokala försvarsstyrkor inom Närkebrigaden, Major Thillberg's bataljon. Nerikes Vargar som skulle få ta huvudstöten av Överste Christensens elitkompanier med danskar, tyskar och holländare.

Kilsbergsbataljen 10 Maj

Detta var Scenario 1,

Scenariot resulterade inte i någon klar seger för någon stridande. Försvararna lyckades dock hålla en strategisk punkt mer vid stridens slut och får anses som segrare. Båda sidor led stora förluster i det som senare kallades "köttkvarnen i Laxå", striderna fortsatte sedan vidare norrut mot Kumla trakten. Försvararna fick en del små förstärkningar och ett intensivt motanfall inleddes för att bryta udden av invasionen.

Detta var Scenario 2,

Motanfallet var en stor framgång för Skandinaviska alliansen som genom en snabb framryckning lyckades ta alla strategiska punkter. Dock återerövrades anfallarnas högra kantbas av försvarande danskar vid några tillfällen. Det oundvikliga slutet efter desperata strider var en total seger för SA. Anfallsriktningen rakt mot Örebro misslyckades, och den nu decimerade anfallsstyrkan rörde sig snabbt vidare nordväst om staden, de sista reserverna kastades in i "bataljen", det var i Kilsbergen som avgörandet skulle ske.

Detta var Scenario 3,

Närkebrigaden samlade försvaret till ett av de branta bergen där man tvingade anfallarna att anfalla uppåt mot ett samlat försvar. De numerärt överlägsna anfallarna lyckades undan för undan ta de lägre baserna tills försvararna endast hade en bas kvar på toppen. Trots häftig artilleri beskjutning mot höjden stannade anfallet av en längre tid. Desperat försvarande gjorde att danskarna inte kunde avancera. Efter flera stormanfall och då båda sidor hade ont om ammunition lyckades anfallarna till slut ta högsta punkten, i sista stund (4 minuter kvar).

Kampanj 2 Kilsbergsbataljen, 6:e juli

Läget för den Skandinaviska alliansen var nu kritiskt på flera fronter, halvmilitära piratstyrkor gjorde räder utmed hela den norska kustlinjen, i vissa fall upprättades till och med små brohuvuden, dessa irreguljära förband bestod mestadels av brittiska grupperingar, men var understödda av den dansk-tysk-holländska invasionsarmén. Trots sin underlägsna numerär band piratstyrkorna en stor del av de norska förbanden.



Längs den finska gränsen var läget inledningsvis mer stabilt, men precis när de viktigaste finska förbanden gjorde sig klara för avmarsch mot Sverige genomförde en rysk krigsherre, General Neputin, en lyckad landstigning strax utanför Helsingfors. Med 4 st äldre bilfärjor lyckades han landsätta fullt mekaniserade förband på över 25.000 man. Finländarna fick desperat svänga helt om för att försöka undvika en katastrof. Inte sedan striderna på karelska näset utkämpades 75 år tidigare hade Finland fått kämpa lika hårt och heroiskt.

Frontavsnitten längs den danskledda spjutspetsen, riktad mitt i Mellansverige och Örebro, började dock att stabiliseras. I ett försök att rulla upp hela den svenska försvarslinjen längs östkusten gjordes en dansk-tysk landstigning i Norrköping. De första riktiga segrarna för svenskarna kom här, inledningsvis torpederades och sänktes flera av trupptransporterna av ubåtarna Visby och Kalmar. Invasionsstyrkorna fick löpa ett veritabelt gatlopp tillbaka till egna linjer i Småland. Förlusterna för danskar och tyskar översteg 75 % och kunde bara beskrivas som en total katastrof. Viktiga förstärkningar från de reguljära svenska förbanden började nu sättas in, efter ett gemensamt beslut i den Skandinaviska alliansen beslutades att Norge och Finland skulle säkra sina problemområden först, för att sedan undan för undan skicka förstärkningar till huvudfronten mitt i Sverige.



Efter den massiva kraftmätningen i Kilsbergen stod det och vägde på en knivsegg för Överste Christensen. Skulle han på något vis kunna tippa över situationen till sin fördel? En snabb luftlandsättning av förstärkningar, i huvudsak med helikoptrar, skulle kunna ge den extra knuff som hans avstannade offensiv behövde. Danskarna hade dock oroande spaningsrapporter om att svenskarna hade fört fram ett flertal robotförband utrustade med Hawk missiler, ett förhållandevis litet och kompakt system med lång räckvidd. För att skyddas sin luftlandsättning måste merparten av dessa robotar slås ut.



DAGENS SCENARION (6 Juli)

Vi kommer att spela tre längre scenarion under dagen. Mellan varje spel kommer det att finnas gott om tid för att fylla på både ny energi och bollar. Scenariona har fasta tidslängder och vi kommer om möjligt låta dessa tider löpa ut innan avslut.

Batalj Paintball kommer att skriva ut strategiska kartor så att det räcker till alla deltagare. Men gör gärna en egen utskrift på detta dokument eftersom det kan vara bra att titta igenom upplägget för scenariot som skall påbörjas. Observera att de strategiskakartorna i denna version av spelmanualen inte har de slutgiltiga kartorna för spel 2 och 3 eftersom dessa banor inte är klara i skrivande stund. Vi kommer dock att skicka ut version två av denna manual så snart vi kan under spelveckan (V27).

BAKGRUND SCENARIO 1 OPERATION "GRINDER"

Uppställning

Anfall av styrka RÖTT och GULT mot höjden som är lämnad öppen för båda sidor. Båda lagen måste så snabbt som möjligt säkra sin sida av höjden.

Båda lagen startar samtidigt på respektive "respawn". Se STRATEGISK KARTA.

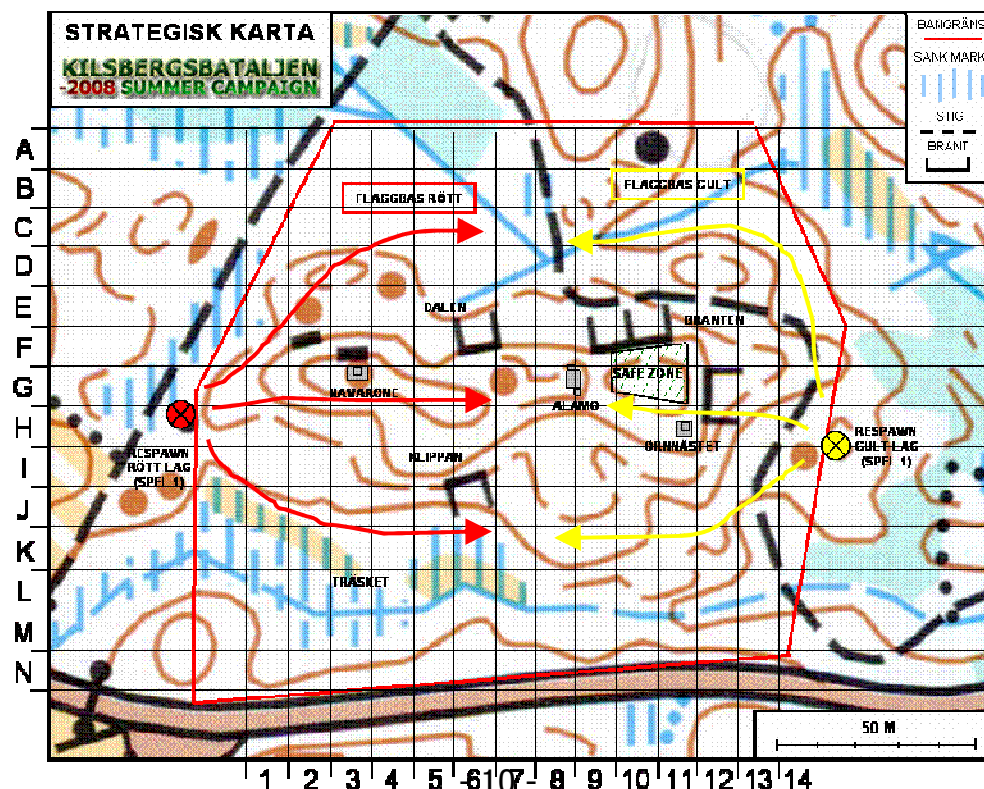
Målet för båda lagen är att överta och hålla de tre huvudbaserna, ÖRNÄSTET, ALAMO och NAVARONE samt de två mindre flaggbaserna i dalen och på andra sidan vägen.

Skandinaviska alliansen övertar baser genom att tända roterande ljus som finns placerade på forten. Släckta ljus indikerar att basen hålls av danska elitkåren.

Flaggbaserna erövras genom att man reser en flagga med rött för danskar och gult för SA. När scenariot nått full tid kontrolleras ägande av varje bas.

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!
- Pipor på markörer får inte stickas ut genom springor i forten. Detta beror på att det blir alldeles för enkelt att hålla t.ex. de stora forten och man inte märker om pipan träffas. Spelare som ändå gör detta kommer att dömas som utskjutna av speldomare.



BAKGRUND SCENARIO 2

OPERATION "BULLET TRAIN"

Uppställning

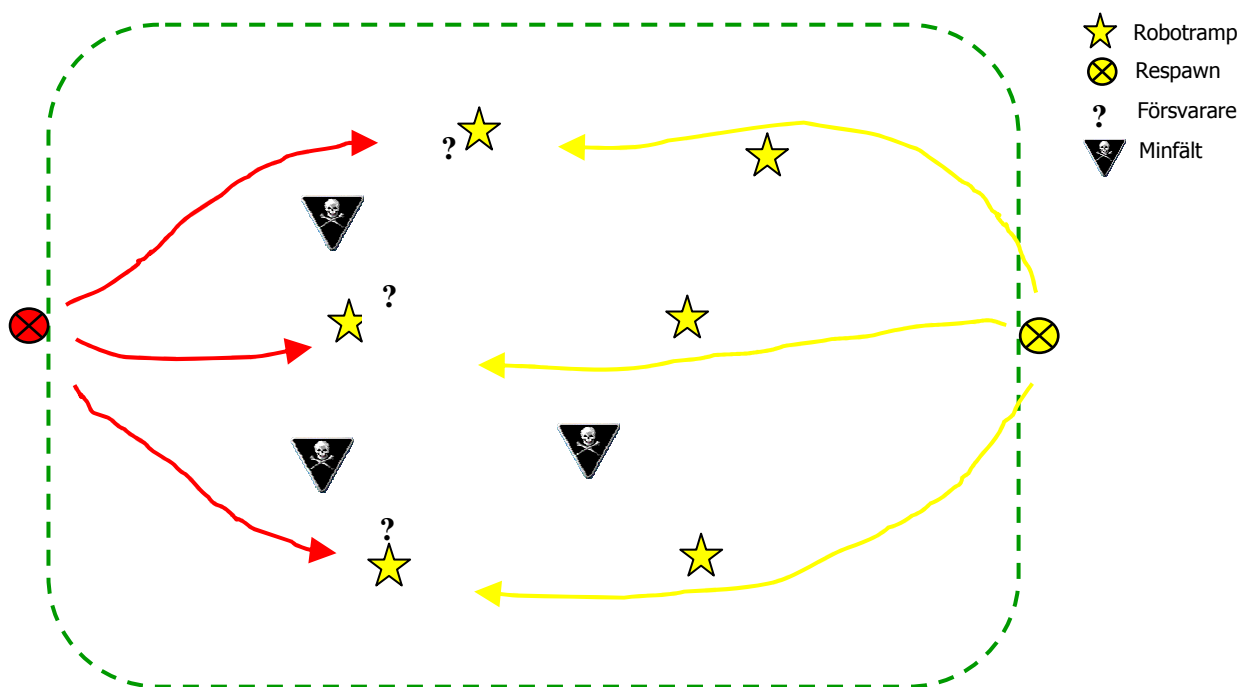
Anfall av styrka RÖTT mot försvarande GULA robotbaser.

Ett fåtal försvarare håller varje robotbas medan resten av kompaniet startar på egen respawn samtidigt som anfallande danskar startar vid egen respawn.

Målet för den danska anfallet är att slå ut så många av robotbaserna som möjligt. För att göra detta måste sprängmedel placeras på eller i anslutning till roboten.

När scenariot har nått full tid kontrolleras hur många av robotbaserna som förstörts.

Antalet robotbaser är inte bestämt ännu.



Ingen annan detaljerad karta finns tillgänglig ännu

Efter striden

Flera av de svenska robotarna slogs ut, men inte alla. Under pressade förhållanden genomfördes den danska luftlandsättningen. Några väl gömda och återstående Hawkbatterier tillsammans med en rote Gripen plan lyckades att nedkämpa ett antal helikoptrar. Som en följd splittrades luftlandsättningen upp och nu var det bråttom för danskarna att samla ihop styrkorna, ta inledande viktiga mål, för att sedan kunna samverka med resterna av insatskompanierna, innan svenskarna kunde möta det nya hotet.



BAKGRUND SCENARIO 3

OPERATION "PERSECUTION"

Uppställning

GULA laget intar försvarsposition på de tre flaggbaserna de skall försvara och inom förutbestämt område. De splittrade danska luftlandsättningsförbanden startar på olika okända platser i området, medan resterande trupper av danska elitkåren anfaller från primär RÖD respawn.

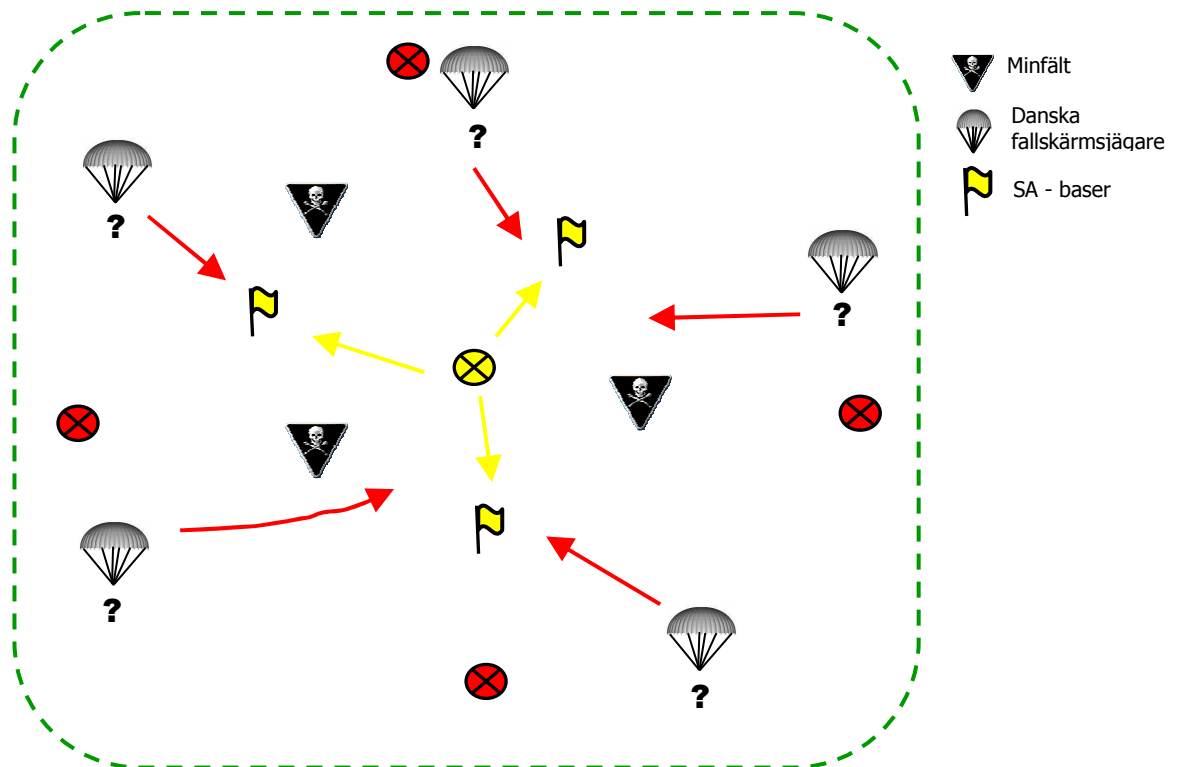
Flaggbaserna är huvudmålet för båda sidor och kan byta ägare hur många gånger som helst. Från start hålls de dock av GULT försvarande lag.

När scenariot nått full tid kontrolleras ägande av flaggbaserna.

Luftlandsatta trupper vet inte exakt var de är inte heller vet resterande danskar var resten av sina förband befinner sig. Anfallarna vet inte heller exakt var svenskarnas baser befinner sig. Försvararna vet på samma sätt inte varifrån fienden kommer eller

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!



Ingen annan detaljerad karta finns tillgänglig ännu

"Allt krig är vilseledning"
Sun Tzu –Art of war

Nya strategiskakartor för alla tre scenariorna kommer att skapas senare i veckan och finnas för nedladdning på vår hemsida under Big Games.

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 SafeZone 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 SafeZone. Vid matchslut ska masken behållas påtagen tills du befinner dig i SafeZone.
- Åskådare/fotografer ska bära skyddsmask.
- Barrel-plug eller pip-påse ska alltid användas. Dessa får endast avlägsnas strax för spelstart och skall sättas tillbaka direkt efter avslut. Se till att ni har den med er på banan så att ni kan säkra markören inför förflyttning. Markören ska ALLTID då den inte används riktas med pipan nedåt.
- Markörer ska som regel förvaras på gemensam avsedd plats i SafeZone.
- 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 avslut.
- 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. Den finner du på hemsidan under fliken Big Game.

Komradio

Varje spelare som har komradio kommer att få en separat genomgång och instruktioner för detta. Det är ingen "rocketscience" 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.

Lagledare

Lagledaren för varje lag skall leda hela laget genom sina gruppledare. Lagledaren skall ha en övergripande bild över lagets strategiska vad som händer under spelet och detta gör han/hon genom att ofta ta kontakt med alla grupper via comradio samt att besöka de stridande förbanden på olika områden av banan.



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.



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

Erövring av bas (Spel 1)

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 ytterliggare 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 blir automatiskt utskjutna och måste gå till sin egen respawn.

Respawn plats och SafeZone

- Det är förbjudet att skjuta mot Respawn och SafeZone avsiktligt.
- Det är ej tillåtet att befinna sig närmare än 20 meter från fiendens Respawn.
(Denna regel finns för att inte orsaka trist fördröjningsspel).

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 SafeZone om man inte visar vitflagg. Det är givetvis ok att ge boll till annan spelare under spelet. Ta gärna med extra boll till egna lagets respawn för att underlätta påfyllning.

- 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 SafeZone. Notera att det finns sopsäckar avsedda för olika ändamål t.ex. vissa för papp eller tomburkar.
- 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. Batalj Paintball kommer använda specialrök som är ofarlig.
- Markörer med kaliber 43. är ej tillåtna.



Nedanföör "Örnästet"

ARRANGÖR KONTAKT

Erik Haneskog mobil: 0705-64 26 34 e-post: erik@batalj.se

Gunnar Haneskog mobil: 070-88 44 668 e-post: gunnar@batalj.se

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.

[länk till vägbeskrivning](#)

VÄLKOMNA TILL BATALJEN!

