

SPELMANUAL KILSBERG SBATALJEN #8



15 MAJ – 2010



Detta är den åttonde Kilsbergsbataljen och anordnas av Batalj Paintball tre gånger per år, vår, sommar och höst.

Vårt huvudsyfte med Kilsbergsbataljen är att utveckla intresset för scenariopaintball i Norden. Detta gör vi genom att skapa så intressanta, spännande och innovativa speldagar som är möjligt. Vi har som mål att till varje Big Game ha några nya inslag som inte testats tidigare. Detta skall locka de erfarna spelare men också helt nya som vill prova på. Därför är alla välkomna till våra Big Games. Vi har inga krav på tidigare erfarenhet av paintball och alla skall känna sig välkomna i gemenskapen.

Du måste dock vara minst 15 år (15-17 år med målsmansmedgivande).

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.

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 grupper, Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo etc. Antalet grupper beror på hur många vi blir.

I varje lag kommer det att finnas en befälhavare som med komradio står i förbindelse med de andra gruppledarna. Varje grupp kommer även att ha minst en "sjukvårdare" som kan återuppliva lagkamrater (se regler nedan).

Varje spelare förses med en armbindel på höger arm med sitt lags färg (Gul för SA och röd för DA). Vi rekommenderar även en liten bit tejp fram på masken. Vilken grupp du tillhör kan med fördel skrivas på denna tejpbit. T.ex. A för grupp ALPHA. Lagledaren, gruppledare samt sjukvårdare kommer ha ytterligare en armbindel.

Domare kommer att ha vita och svarta domartröjor, fotografier, filmare och andra funktionärer har gröna västar. Alla som ej är med i spel kommer dessutom att ha en lysstav på ett snöre runt halsen.

Vid Safezonen kommer personal finns till hands för att hjälpa er med boll, drivmedel eller andra nödvändigheter.

Vi kommer att denna gång börja med ett långt spel på 60 minuter över hela området och sedan efter lunch köra ett annorlunda spelscenario, "Slaget vid Lund" som är en efterfrågad favorit från förra Kilsbergsbataljen. Efter det kommer vi att köra ett långt spel på hela området igen för att avsluta men en hård inomhusstrid i den största bygganden. Varje scenario beskrivs mer i detalj nedan. Efter varje spel blir det paus för genomgång och möjlighet att fylla på boll etc. På grund av de långa spelen och de stora ytorna kommer vi även att ha en extra framskjuten safezone mitt på området där luft kommer att kunna fyllas.

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. Sprid inte ut era saker eller ockupera gångar där folk behöver passera.
- Håll koll på tiden vi kommer inte att kunna vänta in efterslänrare alltför mycket.
- Lyssna på genomgången och läs igenom reglerna innan så att missförstånd undviks.
- Lyssna på er lagledare och gruppledare, de kan ha mer info som ni behöver för varje scenario.
- Kontrollera att ni har boll och gas innan varje spel, så att ni slipper avbryta mitt i spelet för påfyllning. Är spelområdet en bit bort ta då med extra bollådor och drivmedel till ert startområde/respawn.
- Efter speldagens slut lämna in hyrd utrustning och se till att ni blir avprickade på uthyrningslistan.
- Se till att "chrona" er markör i god tid innan spel så att vi undviker köer.
- Tänk på säkerheten hela tiden. Ha alltid i pipplugg eller pippåse mellan spelen, säkra markören, använd masken och bär markören riktad mot marken.
- Kanske viktigaste av allt förutom säkerheten förstås. Se till att fylla på gas/luft innan spel och kom inte precis innan spelstart.



PRAKTISK INFORMATION

DATUM: LÖRDAG 15 MAJ 2010, samling senast **09.00**.

PLATS: Stråssa. Det är skyltat norrifrån och söderifrån. Se färdbeskrivning sista sidan. Ring oss på 070-8844668 vid problem att hitta. Kolla upp er resväg innan!

MAX ANTAL DELTAGARE: Ej satt.

PARKERING: Ställ era bilar på av funktionärer anvisad plats. De allra flesta kommer att få stå nedanför gruvkontoret längs vägen mot byn. Eventuellt kan vid tillåtelse från funktionärer tillfälligt få åka upp till Gruvkontoret och lasta av tunga saker (dyktuber etc.)

DELTAGARAVGIFT:

Alla deltagare med anmälan i förväg, betalning online på vår hemsida eller på plats: I anmälan ingår lunch i form av ärtsoppa och pannkakor.	300:- (350:- på plats)
--	-----------------------------------

GAS, LUFT OCH BOLL: Gas och luft finns på plats men se till att ha fyllt innan om det är möjligt. Då slipper vi fylla några hundra flaskor/tuber på förmiddagen det första som händer! Ni som kan får gärna fylla tuber/flaskor i vår butik dagarna innan Big gamet. Ni som har egna dyktuber etc. ta gärna med det.

Bollar, **endast bollar sålda av Batalj Paintball, vi kommer att kontrollera detta på plats! Ta inte med egen boll alla så slipper vi gnäll.** Förbeställ gärna vid anmälan och betala online för bästa pris. Vi kommer att ha kompressor på plats.

Vi säljer några olika typer av boll, alla bollarna är förstas av bra kvalitet men vi rekommenderar den lite dyrare t.ex. Toro Classic. Vi har valt att subventionera priset på CO2 gas till självkostnadspris! Luft är gratis.

Pris online, vid anmälan	Kr	Pris på plats	Kr
Toro Classic 1 låda 2000 bollar	480:-	Toro Classic 1 låda 2000 bollar	520:-
Tomahawk Field 1 låda 2000 bollar	400:-	Påse 500 bollar	130:-
Tomahawk Classic 1 låda 2000 bollar	450:-	Tomahawk Field 1 låda 2000 bollar	450:-
Tomahawk Competition 1 låda 2000 bollar	500:-	Påse 500 bollar	120:-
(allt som säljs online kommer att delas ut på plats vid registreringen.)		Tomahawk Classic 1 låda 2000 bollar	490:-
		Påse 500 bollar	130:-
		Tomahawk Competition 1 låda 2000 bollar	540:-
		Påse 500 bollar	140:-

GAS

12+ OZ , **15:-**

LUFT

FRI LUFTFYLLNING **0:-**

HYRA KOMPLETT UTRUSTNING

Batalj Paintball hyr ut till kraftigt rabatterat pris för dem som inte har egen utrustning. Givetvis går det att hyra enskilda utrustningsdelar. För varje del tar vi då **50 kr**, t.ex. uniform, markör eller mask.

Uniform, markör, skyddsmask, fylld gasflaska 12 OZ: D.v.s. allt som behövs för att kunna delta. Extra gasfyllning köps vid behov.	150:-
--	--------------

BRA ATT HA MED

Förutom den vanliga utrustningen rekommenderar vi även detta:

- Ombyteskläder och bra skor/kängor.
- Fältflaska med vatten.
- Skydd för ben, arm, huvud etc.
(det finns många mycket hårda underlag till skillnad från i skogen där det mesta är mjukt ☺).
- Pannband! Funkar mycket bra.
- Torktrasa och imspray.
- Ficklampor, gärna monterade på markören är tillåtet.
- Kontanter, vi tar kort men kanske inte på alla ställen. Ta med **små valörer** inte bara femhundringar.
- Sover ni över fredag till lördag ta då med sovsäck och liggunderlag/madrass.

MAT OCH DRYCK

I anmälnings avgift ingår en enkel lunch i form av ärtsoppa med pannkakor med dricka. Bataljburgaren med dricka samt kaffe med nybakt Bataljbulle kommer att säljas på plats.

Vi räknar med att alla kan äta pannkakor och ärtsoppa.

FÖRSÄLJNING AV PAINTBALLUTRUSTNING

Vi kommer förutom boll etc. att ha mycket utrustning på plats för försäljning exempelvis masker, uniformer, reservdelar, markörer etc. Men kom ihåg att det är billigare att förköpa online och hämta ut på plats. Vi kommer att ta betalkort på plats, men ha gärna kontanter på plats för de mindre utgifterna.

TOALETT

Bajamajor finns på plats vid safezonen.

DUSCH OCH BAD

Vi har inga duschar ännu, så ni som vill bli rena får åka till närmsta sjö.

ÖVERNATTNING

För de som vill övernatta kan vi hjälpa till med inkvartering i Gruvkontoret vid safezonen. Vi kommer att boka upp några stora rum för de som hör av sig innan. Vi rekommenderar varmt alla som har långt att åka att komma upp på fredag kväll. Funktionärer kommer att finnas på plats hela dagen.

ANMÄLAN

Anmälan och betalning sker online på vår hemsidan www.batalj.se under fliken Big Games.

CHRONING

Chroning d.v.s. kontroll av markörens utgångshastighet skall göras av alla oavsett om man hyr utrustning eller har egen. Max utgångshastighet är **260 fps**. Test görs varje gång CO2 eller luft fylls på. Chroningen görs endast på avsedd plats för detta, personal finns på plats för att hjälpa till. Vi vill inte se något slarv med pip-påsar till markören.

260 FPS

Vi kör med 260 fps som är en kompromiss mellan 290 och 250 fps för utomhus- och inomhusspel. Givetvis gör vi detta för att det kan bli mycket strid inomhus på nära håll. Observera att det fortfarande är mycket viktigt med avståndsregeln just på grund av inomhusstriderna. Inget skjutande inom 5 meter. Spelare som inte följer detta kommer varnas och sedan dömas ut av domare, om de inte skärper sig.

PROGRAM KILSBERGSBATALJEN #8

LÖRDAGEN 15 MAJ



9:00–10:30 Samling i Safezone, registrering (kom så tidigt ni kan)

- Parkering av bilar sker på av personal anvisad plats. Se färdbeskrivning.
- Ankomstregistrering skall ske av samtliga i god tid innan första spelet.
- Se till att ha kontanta medel för betalning. Kort endast för större belopp.
- Skall du hyra utrustning se till att komma i extra god tid!

10:30–11:00 Genomgång och efter det samling i startpositionerna

- Genomgång inför spel 1 se till att vara klara då.

11:00–11:50 SPEL 1 50 min OPERATION "OUTBREAK"

Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag. Spel över hela området.

11:50-12:50 LUNCH 60 min

- Lunch och efter den, genomgången inför spel 2. Vi bjuder på ärtsoppa och pannkakor.
(Vänta inte till sista stund med att fylla på gas eller luft)

12:50–13:00 Samling i startpositionerna (10 min)

13:00–14:00 SPEL 2 ca 20 min x 3 SLAGET VID LUND (1600-tals batalj)

- Det är en klassisk 1600-tals batalj. Se specialregler nedan.

14:00-14:30 Paus 30 min

- Förberedelse inför spel 3. Boll och drivgas. Sedan samling i startposition.

14:30–15:30 SPEL 3 60 min OPERATION "WILD FIRE"

- Strid över hela området. En massa positioner skall tas och hållas vid spelets slut. Långt spel.

15:30-16:00 Paus 30 min

16:00–17:00 SPEL 4 60 min OPERATION "CLOSE COMBAT"

- Strid om Reaktorstationen. Räkna med hårda strider.

Ca 17.00 Samling och medaljutdelning

Återsamling och medaljutdelning. Räkna med att det kan bli vissa fördröjningar mellan spelen, så att vi kanske inte är klara till 17:15. Må vädergudarna vara med oss, även om vi har mycket tak denna gång.

Bakgrund

För att få lite extra krydda till Big Gamet bygger de olika 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".

Bakgrundshistorien Kilsbergsbataljen

Se även tidigare spelmanualer för utförligare historisk information. Dessa finner ni under fliken Big Games på vår hemsida. OBS! Här kommer en nerkortad version, det finns längre.

Detta har hänt, en kort resumé från senaste Kilsbergsbataljen

Katastroferna som avlöste varandra under 2010-talet ledde till stora omvälvningar, klimatförändringar, etniska konflikter påverkade världen globalt. Resultatet blev slutet på den globala eran, världen splittrades på nytt upp i mindre områden där det gällde att tillskansa sig alla möjliga resurser och tillgångar före de andra staterna. Efter EU's kollaps 2015 blev det den Skandinaviska alliansen som stod för stabilitet i norra och centrala Europa.



Alliansen tog slut när en Danskledd allians i ett snabbt försök att säkra närområden, gick över Stora Bält och ryckte fram norrut genom Skåne. Innan de svenska, finländska och norska förbanden kunde omorganiseras för en samlad motstöt behövde invasionsstyrkan snabbt rycka norrut för att direkt kunna hota den Skandinaviska alliansens nya huvudstad, Örebro.

(Scenario KB #1)

De främsta och snabbaste förbanden var i snabb full framryckning mot Laxå, 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. Båda sidor led stora förluster i det som senare kallades "köttkvarnen i Laxå". Försvararna fick en del små förstärkningar och ett intensivt motanfall inleddes för att bryta udden av invasionen. Motanfallet lyckades så tillvida att anfallsriktningen rakt mot Örebro misslyckades, men den nu decimerade anfallsstyrkan rörde sig snabbt vidare nordväst om staden, de sista reserverna kastades in i "bataljen", i Kilsbergen skulle avgörandet ske.

(Scenarion KB #2)

Läget för den Skandinaviska alliansen var nu kritiskt på flera fronter, halvmilitära piratstyrkor gjorde räder utmed hela den norska kustlinjen. 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, en landstigning strax utanför Helsingfors. Finländarna fick desperat svänga helt om för att utkämpa strider lika hårda och heroiska som 75 år tidigare på Karelska näset.

Viktiga förstärkningar från de reguljära svenska förbanden började nu sättas in, men 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.

(Scenarion KB #3 och KB #4)

Efter den massiva kraftmätningen i Kilsbergen stod det och vägde på en knivsegg för Överste Christensen och DE, skulle han på något vis kunna tippa över situationen till sin fördel? En snabb luftlandsättning av förstärkningar, skulle kunna ge den extra knuff som hans avstannade offensiv behövde. Svenskarna förde dock fram ett flertal robotförband som danskarna inte helt lyckades slå åt. Under mycket pressade förhållanden genomfördes luftlandsättningen. Efter hårda strider pressades svenskarna tillbaka mot utkanterna av Örebro. Medan flyktingar korkade igen vägarna och därigenom

försinkade förstärkningar till alliansens huvudstad, förberedde svenskarna desperat tillfälliga försvarslinjer och befästningsverk både i utkanterna och inne i staden.

De inledningsvis snabba framryckningarna avstannade inom några veckor, något som liknade en slags frontlinje stabiliserades efter hand. Svenskarna var ivriga att påbörja större operationer för en rejäl motoffensiv, men alla tre medlemmarna i den skandinaviska alliansen insåg att ett 3 fronts krig var dömt att misslyckas. Finland och Norge var tvungna att säkra sina konflikter först, sedan skulle de gemensamma krafterna kasta ut den danska alliansen från södra Sverige. Resurser och materiel började bli ett allt större problem, fordon och drivmedel de mest akuta. De mekaniserade resurser som fortfarande fanns kvar dirigerades om till Sveriges båda allierade, även de sista flygförbanden sattes in både västerut och österut.

De svenska försvarsförbanden fick klara sig med det de kunde komma över själva, inga nya förstärkningar och förråd skulle komma på ett bra tag, det allt kallare höstvädret gjorde att svenskarna började hoppas på betydligt sämre väder som en bundsförvant. På den danska sidan av fronten insåg man också att förråden inte räckte för ett fortsatt snabbt fälttåg, förlusterna i fordon och drivmedel gjorde att den danska härens mekaniserade förband i princip var reducerade till fotsoldater. En katt och råtta lek med små rörliga förband till fots böljade fram och tillbaka efter flera frontavsnitt, syftet var att försöka hitta de förråd man kunde komma över.

Det tilltagande sönderfallet världen över fortsatte i liten skala i södra Sverige. Lokala små stadsstater med milis började snart slåss med varandra hellre än att försöka göra motstånd mot den danska invasionshären.

(Scenarion KB #5)

Jakten på förnödenheter och material gick under hösten inledningsvis betydligt bättre för SA än DA. Det berodde delvis på att man hade ett stöd från de flesta lokala milisförbanden samt de ganska aggressiva räderna mot DA:s bakre linjer. Under en lyckad räd lyckades man även få tag på kemiska stridsmedel. Ledningen valde att trots det desperata läget, avvakta med användandet av dessa otillåtna vapen.

Under senhösten, då vädret var fortsatt bra anföll båda sidor centrala fronten för att bryta det låsta läget. De lokala milisförbanden blev nu omringade och tillintetgjorda av båda sidor. Den milistrupp som togs tillfånga tvångsrekryterades till de egna leden. Danskarna lyckades bäst med detta pga. av en snabbare framryckning. Den samlade offensiven blev dock inte vad någon sida hoppats på även om danskarna höll flest strategiska mål när vintern närmade sig.

Svenskarna var nu tillräckligt desperata att ta till den kemiska krigsföring man tidigare undvikit. I en samlad ansträngning och på det minst förväntade frontavsnittet sattes gas och en framstöt in mot danskarna. Det var tänkt att specialförband med skyddsutrustning snabbt skulle besätta de på fienden tömda baserna, samtidigt som en kringgående rörelse på kanterna genomfördes. Danskarnas snabba motoffensiv, samt missförstånd i Svenska ledningen gjorde dock att specialförbanden anlände för sent för att kunna utnyttja framgången. Detta medförde istället att danskarna lyckades återerövra den förlorade marken strax efter att man förlorat den. Trots fortsatt hårda anfall från Svenska alliansen och sporadiskt rent heroiska uppoffringar höll danskarna tillbaka offensiven och orsakade stora förluster på Svenska sidan. Läget var nu mycket desperat för Skandinaviska alliansen.



Lyckligtvis kom nu den bistra vintern som SA hoppats på. En snörikare vinter än på många år gjorde att danskarna fick problem med de långa försörjningslinjerna. Båda sidor valde att avvakta vidare strider till våren.

(Scenarion KB #6)

De strategiska valen att låta Norge och Finland klara av sina problemområden först innan förstärkningar skickades till huvudfronten i Sverige, var ett stort risktagande. Det var ytterst nära att alliansen drabbades av total kollaps i denna region under hösten. I detta kritiska skede sattes de nya förstärkningarna in från Finland och Norge. Den nya befälhavaren för alliansens styrkor i området

överste Hanning slog snabbt till mot DA:s främre artilleriposteringar samt försvårade för det för danskarnas så viktiga luftunderstödet genom att angripa radar och kommunikations anläggningar. Danskarnas motoffensiver lyckades inte fullt lika bra även om vissa strategiska mål kunde nås genom förstörandet av nyligen anlant material från Norge. Samtidigt lyckades SA med större framgång erövra material från DA:s förrådslinje.

Under vårens strider kom mer av båda sidors resurser att sättas in än någonsin tidigare under kriget och förlusterna blev därefter. Båda sidor vägrade vika sig vilket resulterade i hårda närstrider där massanfall ofta var enda lösningen. SA:s större framgångar under de inledande striderna och sedan i ett större slag i de centrala delarna av fronten gjorde att DA nu var lika trängda som SA var bara några månader tidigare. I en sista kraftansträngning att rädda frontlinjen innan total kollaps, gick danskarna till attack i ingenmansland så som SA gjort tidigare. Som en vedergällning från året innan satte danskarna även in kemisk krigföring i stridernas slutskede. Resultatet blev en stor seger som räddade danska sidan. Frontavsnitten hade dock redan förskjutits och gjort att en del danska enheter nu ligger avskurna bakom vissa frontavsnitt.

År av strider och läget var nu desperat för båda sidor men mest på DA:s sida. Inledande strider under sommaren gjorde nästan helt slut på DA:s sista reserver samtidigt som SA satte in erfarna trupper från västsverige i en kraftfull attack. Erfarenhet och bättre material spelade stor roll då SA vann ny mark. Detta bidrog också till att avskurna danskar bakom frontlinje inte kunde räknas med hjälp utifrån. Hjälmotodiga försök till att bryta sig ut stoppades då SA helt nöjde sig med att svälta ut dem. En intressant händelseutveckling under sensommaren var då båda sidor lyckades erövra kärnstridsspetsar från ett nedskjutet ryskt flygplan. Detta faktum att båda sidor nu besitter vapnen kanske hindrar dem från att användas.



(Scenarion KB #7)

Vi är nu inne på krigets 4:e år och båda sidor lider en oerhörd brist på allt, förnödenheter, ammunition och inte minst manskap. Under hösten lyckades Skandinaviska alliansen slå tillbaka Danskarna och dess allierade och forma en någorlunda befäst front. Den stabiliserade s.k. Wasa linjen i mellersta Sverige har gjort att förbanden kunnat ta det förhållandevis lugnt under den snörika vintern. Läget är dock fortfarande desperat och alla möjligheter till att få ett övertag utforskas.

(Scenarion KB #8)

Några mil norr om fronten har SA i en hemlig bas bedrivit forskning med syfte att biologiskt anpassa soldater. Syftet var förstas att skapa soldater som klarade en större fysisk påfrestning och var mentalt starkare. Regenererade läkeförmåga, sänkt ämnesomsättning och större muskelmassa var några av målen. För 3 dagar sedan förlorade man kontakten med basen och en förutbestämd specialstyrka skickades till området för att "undersöka". Kaotiska och motstridiga rapporter kom från styrkan som först meddelade att inga överlevande fanns och därefter ändrade sig. Efter en knapp timme tappade man kontakten även med denna styrka. SA skickar nu en hel bataljon från Örebro regionen. DA som med radiospaning tagit del av en de sporadiska meddelandena, vet inte mer än att denna anläggning är viktig för SA och därför valt att skicka en egen insatsstyrka.

DAGENS SCENARION (15 MAJ)

Upplägg för scenariomålen

Vi kommer denna gång att testa en ny form för upplägget för scenariomålen, något som ökar dynamiken i spelet. Vi kommer att ha primära huvudmål som skall uppnås av varje sida men också för varje sida unika sekundära mål. Dessa sekundära mål kommer att delas ut allteftersom. De kan komma att rapporteras in på radio eller meddelas på annat sätt. Hur eller vilka förband som skall uppnå de olika målen beslutar befälhavaren och gruppcheferna.

Primära målen ger en viss mängd poäng och poängen för de sekundära uppnådda målen adderas till dessa. Efter varje spel kommer en sammanställning att göras där poängen presenteras.

BAKGRUND SCENARIO 1

OPERATION "OUTBREAK" 50 minuter

SA rycker in med full styrka på bred front från väst samtidigt som DA landsätter luftburna förband i sydöstra delen av basen. Den oväntade attacken från DA har gett dem nästan samma förutsättningar att erövra basen som SA. Båda sidor vet dock inte vad de har att vänta på basen och allra minst DA som får inrikta sig på att besätta viktiga byggnader och skaffa den informationen. SA och DA har olika mål i detta scenario, men de kommer orsaka hårda strider över hela området.

Uppställning

Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag.

Primära mål meddelas till lagledarna direkt innan start. Sekundära mål senare. Mycket rök kommer att läggas ut på banan av domare men också av lagledarna som beslutar var.

Speciella regler

- Säkerheten! Under inga omständigheter får spelare beträda avstängt område. Händer det kan den spelaren få packa väskan och dra hem tidigare.
- Träff på flaggor räknas inte som träff på spelare som håller flaggan.
- För att målet skall vara erövat skall flaggan från egen färg sättas upp och motsvarande färg tas ned. Fiendens flagga får inte avsiktligt gömmas eller förflyttas.
- Vissa baser/mål tas genom att tända lampa motsvarande sin sidas färg.
- Kolla avståndet. Inget skjutande inom fem meter.

*"Om du är långt från din fiende, få honom att tro att du är nära."
Sun Tzu –Art of war*

Efter lunch kommer vi att köra en favorit i repris.

BAKGRUND SCENARIO 2 *"Slaget vid Lund 1676" och 1600-tals paintball*

Bakgrund

Kristian V landsteg den 29 juni 1676 med en här på 15.000 man vid Råå söder om Helsingborg. Stora delar av Skåne och Blekinge erövrades av danskarna. I norra Skåne fick danskarna stöd av den lokala befolkningen där många tog till vapen, de sk. **snapphanarna**.

Den **24 oktober 1676** gick Karl XI med en förstärkt här på ca 15.000 man in i Skåne. Danskarna hade då gått i vinterläger. Den svenska armén planer var att snabbt ta sig ner mot Målet var nu att nå Malmö för att undsätta Fabian von Fersen som fortfarande höll stånd mot danskarna. Alla underhållstransporter norr ifrån överfölls av snapphanarna. Svält och Sjukdomar härjade i lägret och många dog, marschen söderut försenades till vintern. Inte förrän till vintern blev det strid då sidorna möttes utanför Lund. Svenskarna var numerärt underlägsna danskarna. 6.400 mot 10.500 danskar. Det var framförallt på fotfolket som danskarna var betydligt fler, 2.300 mot 5.800 danskar. Rytteriet var däremot mer jämnstarka i antal, 4.100 mot 4.700 danskar. Sverige hade dock fler dragoner (beridna soldater).

Detta var det blodigaste slaget i Nordisk krigshistoria. Denna dag stupade 9.000 soldater, ca: 4.000 svenskar och 5.000 danskar. Dessutom togs 1.500 danska fångar. Fler stupade i detta slag än i både Poltava och under landstingning i Normandie. Kriget var ej slut i och med slaget i Lund men svenskarna hade nu fått ett fotfäste i Skåne. Under 1677 brändes många byar och städer i Skåne på order av Kristian V för att försvåra för svenskarna. Under 1677 försökte även danskarna storma Malmös fästning men misslyckades.

Slagordningar

Som vanligt på 1600-talet ställde man upp taktiska enheter på linje. Enheterna som kallades för den vänstra flygeln, centern och den högra flygeln var fördubblad, den främre enheten kallades för träffen och den bakre för reserven.

Uppställning

Svenska överbefälhavaren fältmarskalk Simon Grundel Helmfelt



Reserven

Skåne-Bohus dragoner (1 skv.), Adelsfanan (2 skv.)
under generalmajor Johan Leonard Wittenberg.



Vänstra flygeln

Viborgs rytteri-
Västgöta rytteri
under Generallöjtnat
Johan Galle



Center

Västgöta Dals reg
under Lars Mörner



Höger flygeln.

Livdrabanterna.
Under generallöjtnant
Otto Wilholm von Fersen



Vänstra flygeln

generalmajor Anders
Sandberg och med i den
danska vänsterflygeln
fanns även kung Kristian V



Center

överste Johan von
Cicignon



Höger flygeln.

generallöjtnant Friedrich
von Arensdorff



Reserven

prins Georg

danske överbefälhavaren general Carl von Arendorff

1600-tals paintball

Denna form av paintball skiljer sig markant från all övrig paintball. Det finns inga skydd (mer än personen till vänster och höger om dig), spelet utövas på öppen yta. Markörerna avlossas var 30 sek snarare än 16 skott i sekunden och när du blir träffad är du ute från resten av bataljen. Här spelar mod och tur mer roll än markör och eldhastighet. Meningen är att spelet skall avgöras på så lika villkor som möjligt.

Regler

Vi har gjort reglerna enkla. Båda sidors mål är att skjuta ut alla motståndare. Varje grupp har en flagga som de skall skydda och hålla upp. En fana som "hamnar" på marken skall tas upp av närmsta spelare och alltid befinna sig främst och i mitten av gruppen. Bataljen är slut när sista man i ena laget är utskjuten. Träffade spelare ligger på den plats där de blivit träffade under återstoden av bataljen.

En viktig regel är att även en spelare som blivit träffad får avlossa sitt skott innan spelaren lägger sig ner. I princip kommer alla markörer avfyras samtidigt.

En annan viktig regel är att ingen spelare får gömma sig bakom någon annan spelare eller duck under bataljen. Spelaren skall alltid stå rak i ryggen och invänta guds vilja. Träff på fana räknas inte som träff på spelaren som håller den.



Bataljen delas upp i omgångar enligt följande:

(En domare kommer att ropa ut de olika faserna i megafon och alla grupper följer faserna samtidigt.)

1. **ELDGIVNING:** flagga höjs och sänks på kommando eld. Utrop är lägg an, sikta, eld). Alla grupper lägger an och avfyrar sina markörer med ett skott mot valfritt mål. Alla träffade spelare lägger sig ner. Eventuella nya fanbärare tar upp flaggor i gruppens mitt.
2. **FÖRFLYTTNING:** Alla grupper rättar leden och förflyttar sig framåt eller bakåt i valfri riktning i snygga led. (Utrop från ledare är t.ex. förflyttning framåt 3 steg, rättning i ledet)
3. **OMLADDNING:** Alla grupper har gjort sin förflyttning. Omladdning med en ny kula görs. Detta sker med upprepning på cirka 30 sekunder, sedan är det dags för nytt skott.



Detaljer

Magasin från markörerna tas med fördel bort och kulorna läggs löst i fickan. Laddning av boll görs direkt ner i pipan eller på annat lämpligt vis.

Varje sida ställer upp i slagformering på vardera sida av stridsområdet. Varje grupp med gruppledare i **två led** (vänsterflank, center, högerflank, reserv). **Varje grupp skall under hela bataljen stå axel mot axel, fanan för varje grupp skall alltid hållas av soldaten i mitten.** Det blir 4+ grupper på vardera sida.

Vid träff lägger sig spelaren ner (**gärna lite teatraliskt**) och övriga spelare rättar leden och fyller upp luckan.

Speciella regler

- Förflyttning är max 3 steg. Grupperna får vridas utan att steg räknas.
- Ingen respawn är man utskjuten så lägger man sig ned där man träffades.
- Som vanligt räknas hela kroppen med mask och markör som träff bollen skall helst gå sönder. Men det är mindre noga med det i denna form av spel anser vi.
- Alltid ett skott, blir man träffade får man skjuta ett skott medan man faller om man inte redan skjutit den spelrundan.
- Spelaren i mitten tar upp gruppens flagga om den tidigare flaggbäraren träffats.
- Andra flaggor från egna sidan får inte tas upp om en grupp är utskjuten.
- Om ena laget skjuts ut helt är bataljen över.

Vi rekommenderar att varje spelare plockar bort magasinet på markören för att lättare kunna ladda mellan varje "volley". Vad som är enklast beror på markör.

BAKGRUND SCENARIO 3

OPERATION "WILD FIRE"

Även i detta scenario kommer hela spelområdet vara öppet för spel. Det är ett långt spel igen, så räkna med att ni behöver ta med extra boll, drivgas och vätska till respawn.

Uppställning

Gula och Röda laget är anfallare och skall hålla 5 punkter vid spelets slut. Låter enkelt eller hur?

Speciella regler

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

BAKGRUND SCENARIO 4

OPERATION "CLOSE COMBAT"

En avslutande hård strid om Reaktorbyggnaden. Hela byggnaden är från start besatt av båda lagen på varsin sida på alla nivåer. Båda sidor har tillgång till respawn och målet är att hålla så många baser som möjligt vid spelets slut.

Uppställning

Gula och Röda laget är anfallare och skall hålla 3 punkter vid spelets slut. Låter enkelt eller hur?

Speciella regler

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

SÄKERHETSREGLER UNDER BIG GAMET

- Deltagare måste ha fyllt 15 år. Under 18 år gäller målsmans medgivande.
- 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 på och kring banan. Vi har en försäkring som gäller för alla deltagare dock inte förutom nordiska deltagare.
- Ingen får överträda avspärningar vare sig de är med snitsling eller byggt staket. Byggt hinder och staket finns där för säkerheten och får ej missbrukas genom sparkar eller annat våld.
- Lyd alltid en domare om man uppmanas att lämna ett område.
- Det är förbjudet att med flit skjuta mot fönster, avspärningsnät, lampor eller i spel ej aktiva hus.
- Allt sabotage av spelområde eller spel kan medföra att spelare stoppas från vidare spel. Exempel på sabotage är: stänga av el genom att dra ur/stänga av el-slingor/lampor, förstöra avspärning, sabotera baslampor, flaggor eller annat nödvändigt för spelet. Förstöra eller avlägsna skyltar, skräpa ned.
- Skjutning med markör får endast ske inom spelområdet under pågående match eller vid provskjutning på avsedd skjutbana. Ingen skjutning med markör på väg ut till startposition före match, och ingen skjutning på väg tillbaka till SafeZone efter avslutad match. Undvik att skjuta i riktning mot fönster och aldrig mot hus som inte ingår i spel.
- Mask ska **ALLTID** bäras strax före, under och strax 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 samt avsedd väst.
- Barrel-plug eller pip-påse ska alltid användas. Dessa får endast avlägsnas strax för spelstart och skall sättas tillbaka direkt efter spelets slut. 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 säkert sätt och aldrig läggas på marken i SafeZone.
- Max utgångshastighet är 260 fps. Alla markörer ska testas varje gång en ny CO2-flaska används eller efter varje luft-påfyllning.
- Det är förbjudet att skjuta mot domare eller funktionärer som har en tänd grönstavlampa.
Gäller förstås även statister.

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:

- Visselpipa/megafon/larm: 1 lång signal vid start och 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. Notera att varje lag samt domare har egna kanaler se till att ni bara använder "rätt" kanal. SA Gult lag på kanal 1, DA rött lag på kanal 8, Domare och funktionärer på kanal 4. Vill spelare använda någon av de andra kanalerna så bör detta stämmas av med funktionärer först eftersom vi kan behöva reservera någon mer kanal.

Kontrollanter

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

Lagledare/Befälhavaren

Befälhavaren 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 komradio 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.

Sjukvårdare

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 **sex** armbindlar.



- För att "återuppliva" en lagkamrat måste en sjukvårdare ta sig fram till den sårade och knyta en av dessa vita 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 **sex** åt gången!

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

- När du har blivit helad och har en vit-armbindel på dig måste den tas av innan du kan bli helad igen och det får bara göras i respawn.

- Det betyder att du kan bli helad hur många gånger som helst under ett spel, men du får bara ha en vit-armbindel på dig åt gången. Så för att kunna bli helad igen måste du tillbaka till respawn för att ta bort vitarmbindeln. Syftet är bl.a att medics skall kunna plocka upp vit-armbindlarna i safezone igen.

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 **30 sekunder**.

Erövring av baser

För att erövra baser skall flaggor av den egna färgen ställas upp eller halas upp. Då flaggstolpar ställs upp skall givetvis fiendens flagga läggas ned. De får dock inte flyttas eller gömmas så att återerövring försvåras. Det kan också vara en lampa med sin färg som skall tändas och fiendens släckas.

Respawn plats och SafeZone

- Det är förbjudet att skjuta mot Respawn och SafeZone avsiktligen.

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

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

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 att man är träffad. 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.

- Vi kommer att ha en framkjuten respawn med luft mitt i området. Eventuellt har vi även möjlighet att byta ut tomma CO2 tankar där också.

Zombiregler

- Som många säkert räknat ut kommer vi även att ha en C-styrka som består av de stackars satar som befann sig på basen innan ni kom.

- Dessa stackare tål flera träffar och kan inte "dödas" med lätthet. De är dessutom smittosamma och ganska sura.

- Spelare som nuddas/kommer i direkt kontakt med en Zombie döms direkt ut som död. Domare hjälper till med detta vid behov.

- Kom ihåg att eftersom 5-meters regeln gäller även för zombies får ingen skjuta på zombies inom det avståndet. Enda lösningen är att retirera "lägga benen på ryggen".

- Zombies gillar inte soljus med det hindrar dem inte om de är hungriga. De kan befinna sig var som helst.

- Dödade/smittade soldater på båda sidor kan få nya "direktiv" av domare.

Övrigt

- Nedskräpning är inte OK. Var och en tar hand om sitt eget skräp. (Gäller även fimpar). Sopsäckar finns i SafeZone och vid vägen. Notera att det finns sopsäckar avsedda för olika ändamål t.ex. är vissa för pappkartong eller tomburkar. Detta är extra viktigt då vi hyr stora delar av området.

- Eldning är ej tillåten annat än där Batalj Paintball arrangerat detta.
- Rökning får endast göras på avsedd plats vid safezone!
- Alkoholförtäring är absolut förbjuden!

Specialregler för detta Big Game

Eftersom vi kör PIB (Paintball I Bebyggelse) så kan alla räkna med täta strider med annat än mjukt underlag. Därför är dessa regler extra viktiga:

- Ingen skjuter inom 5 meter från motståndare! Domare kommer döma ut dem som bryter mot den regeln.
- Detta betyder att om någon kommer inom 5 meter måste spelaren backa tills avståndet uppnåtts.
- Ingen skjuter från en trappa eller mot spelare som befinner sig i en trappa. Detta är för att ingen skall rasa i trapporna samt jämna ut spelförhållanden.
- Spelare som döms ut av domare av olika skäl lyder de regler som de då får. Var beredda på att ni kan dömas ut som "träffad/utslagen" av olika anledningar.
- Ingen får skjuta mot byggnader som inte är med i spelet! Bryter ni mot det kan ni riskera att skickas hem "tidigare" samt i värsta fall betala de rutor som gått sönder. Domare kommer att bevaka detta noga!
- Ingen spelare får klättra på avspärningar eller befinna sig på fel sida av en avspärning. Detta medför omedelbar avisning från Big Gamet! Detta kommer vi att vara stenhårda på.
- Givetvis skall alla undvika att skjuta mot glas eftersom trasiga rutor är något vi måste ersätta samt det kan orsaka fara då glaset splittras. Givetvis kommer vi säkra upp på olika sätt så det inte skall kunna ske men ändå, undvik det.
- Alla deltagare har skyldighet att rapportera eventuella personskador eller regelbrott som direkt strider mot ovanstående regler till närmsta domare.

Spelutrustning

- Fullauto är ok
- Granatgevär/granattillsatser, färggranater och liknande utrustning måste godkännas av spelleddaren före spel. Det kommer troligen vara en del raketgevär med i spelet. Information om detta meddelas på plats, de kommer att ingå i scenarierna.
- Pyroteknisk utrustning som t.ex. brinnande rökgranater och krutdrivna färggranater är ej tillåtna om inte arrangören godkänner detta. Batalj Paintball kommer använda specialrök som är ofarlig. Kolla alltid med arrangören. Rök inomhus är helt förbjudet om inte arrangören ombesörjer detta.
- Markörer med kaliber 43. är ej tillåtna.

Arrangör kontakt

Gunnar Haneskog

mobil: 070-88 44 668

e-post: gunnar@batalj.se

Erik Haneskog

mobil: 070-75 00 185

e-post: erik@batalj.se

Vägbeskrivning

På vår hemsida finns länkar med vägbeskrivning. Där finner ni även en text till vägbeskrivning. skulle ni ändå råka köra fel är det bara att ringa oss på mobilen men vi är som ni förstår stressade på speldagen så kolla upp innan vart ni ska!

Avslutningsvis tänk på säkerheten och ha ett trevligt Big Game. Vi är alla där för att ha kul. Måtte vädrets makter var med oss....trots att vi har rejält med tak.

VÄLKOMNA TILL BATALJEN

