

SPELMANUAL



Ver 1.1
Slutgiltig version



DELTAGARE 6 JULI

BAKGRUND KILSBERGSBATALJEN

Detta är den femte Kilsbergsbataljen och anordnas av Batalj Paintball tre gånger per år 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 scenarioområdena på och runt vår bana i bergen. Denna speldags scenarion bygger som vanligt vidare på de historiska händelserna i vår fiktiva berättelse, utifrån hur det gick på senaste Big Gamet den 11 Oktober.

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 som Echo etc.

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

Varje grupp kommer även att ha en "sjukvårdare" som kan återuppliva lagkamrater (se regler nedan). Vi kommer att denna gång genomföra 2 långa spel på vardera ca en timme samt två kortare på ca 30 minuter. Varje scenario beskrivs mer i detalj nedan. Efter varje spel blir det paus för genomgång, utom mellan de kortare då endast ett sidbyte genomförs.

Varje spelare förses med en armbindel (tejp) på höger arm med sitt lags färg. Vi rekommenderar även en liten bit på t.ex. hjälmen. Vilken grupp du tillhör skrivs också på armbindeln. T.ex. A för grupp ALPHA. Lagledaren, gruppleddare samt sjukvårdare kommer ha ytterligare en armbindel.



Ute på spelområdet och vid safezone kommer Batalj Paintballs personal finns till hands för att hjälpa er med boll, drivmedel 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 att bli trångt med över 100 deltagare och då behövs det lite ordning i safezonen.
- Håll koll på tiden vi kommer inte att kunna vänta in eftersläntrare alltför mycket.
- Lyssna på genomgången och läs igenom reglerna innan så att missförstånd undviks.
- Lyssna på er lagledare och gruppleddare, 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.
- 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.

PRAKTISK INFORMATION

DATUM: LÖRDAG 30 MAJ 2009, samling **09.00**.

PLATS: Kilsbergen, Batalj Paintballs skogsbana samt ett annat område. Det är skyltat från Ånnaboda. Se färdbeskrivning sista sidan. Ring oss på 070-8844668 vid problem att hitta.

MAX ANTAL DELTAGARE: 100 st+

PARKERING Ställ era bilar utanför vägbommen vid anvisad plats, behöver ni köra in för att lasta av utrustning eller är villiga att ta risken med diverse bollträffar, så prata med Batalj så öppnar vi bommen.

DELTAGAREAVGIFT:

Alla deltagare med anmälan i förväg och betalning kontant på plats: I anmälan ingår en enkel lunch i form av ärtsoppa och pannkakor.	170:-
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------

GAS, LUFT OCH BOLL: Gas och luft ta med egen eller köp på plats av Batalj Paintball. Bollar, endast bollar sålda av Batalj Paintball. Förbeställ gärna vid anmälan. Kör ni med luft så ta med egna påfyllningsmöjligheter om ni har möjlighet eftersom det kan ta slut. Om det mot förmodan händer kan ni låna CO2 tuber under dagen som en nödåtgärd.

Bollpriserna har gått upp kraftigt som de flesta vet. Ca 45 kr/låda. Så tyvärr måste vi även vi höja priset, från förra året med 30 kr. Vi kommer dock även att ha en billigare boll för försäljning, för de som är mindre kräsna. Båda bollarna är förstas av bra kvalité även om vi rekommenderar den dyrare. Vi har valt att subventionera priset på CO2 gas till självkostnadspris!

GAS

12 OZ ,	15:-
18< OZ,	15:-

BOLLAR

Toro Classic	
1 låda 2000 bollar	460:-
Påse 500 bollar	120:-

RPS Stinger	
1 låda 2000 bollar	410:-
Påse 500 bollar	110:-

LUFT

LUFTFYLLNING	15:-
--------------	-------------

(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 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:-
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------

MAT OCH DRYCK

I anmälnings avgift ingår en enkel lunch i form av ärtsoppa med pannkakor. Grillplats och kol finns och grillen kommer att tändas i vid förfrågan. Vi kommer även att sälja korv och dryck mm. Det här med grillning gäller om vädret tillåter (brandrisken).

Batalj Paintball kommer att bjuda på mat mellan spel 2 och 3. ca 12:30. Vi räknar med att alla kan äta pannkakor och ärtsoppa.

FÖRSÄLJNING AV PAINTBALLUTRUSTNING

Vi kommer att ha en ganska mycket utrustning på plats för försäljning exempelvis masker, uniformer, reservdelar, markörer. Vi kommer att kunna ta betalkort på plats i år, men ha gärna kontanter på plats för de mindre utgifterna.



TOALETT

Bajamaja finns på plats vid safezonen.

DUSCH OCH BAD

Dusch finns vid stugbyn och får användas gratis av allmänheten. Bada kan man göra ca 300 meter från banan i Ånnaboda sjön.

ÖVERNATTNING

För de som eventuellt vill övernatta kan vi hjälpa till med inkvartering i våra militärtält med kamin vid banan. Ni kan förstås även sätta upp eget tält på lämplig plats vid banan. Det finns även en riktig camping och stugby några 100 m längre bort.

ANMÄLAN

Föranmäl dig till BATALJ PAINTBALL e-post: 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 (fredagen den 29 maj). Är ni sent ute är det bäst att ni ringer!

CHRONING

Chroning dvs. kontroll av markörens utgångshastighet skall göras av alla oavsett om man hyr utrustning eller har egen. Max utgångshastighet är 290 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.

PROGRAM KILSBERGSBATALJEN
LÖRDAGEN 30 MAJ 2009

9.00–10.30 Samling i SafeZone, anmälan, lagindelning
<ul style="list-style-type: none">- Parkering av bilar sker utanför bommarna på anvisad plats. Se färdbeskrivning.- Ankomstanmälan 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
<ul style="list-style-type: none">- Genomgång inför spel 1 se till att vara klara då.
11.00–11:30 SPEL 1 30 min OPERATION "THUNDERSTORM"
Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag. Detta är en "Treasure hunt" där funna ammunitionslådor skall föras till egen respawn. Positioner skall erövrats enligt områdeskarta och hållas vid spelets slut. RÖTT lag skall förstöra radarstationen, GULT lag skall förstöra artilleribatteriet.
11.30–11:45 Paus 15 min
<ul style="list-style-type: none">- Snabbt sidbyte och sedan nytt spel. Endast kort genomgång med lagledarna. Se till att få med boll etc. till nya respawn.
11.45–12:15 SPEL 2 30 min OPERATION "SUBTERFUGE"
Sidbyte. Båda lagen skall anfalla och hålla strategiska baser enligt områdeskarta. RÖTT lag skall om möjligt förstöra artilleribatteriet, GULT lag skall förstöra radarstationen.
12:15–13:05 LUNCH 50 min
<ul style="list-style-type: none">- Lunch och efter den, genomgången inför spel 3. Vi bjuder på ärtsoppa och pannkakor. (Vänta inte till sista stund med att fylla på gas eller luft).
13:05–13:30 Samling i startpositionerna 25 min
Genomgång av Batalj. Sedan samling i startpositionerna för spel 3 samt genomgång av lagledarna.
13.30–14.30 SPEL 3 60 min OPERATION "ATTERO"
Båda lagen skall anfalla och erövra målen enligt kartan och hålla dem vid spelets slut. Mera information hålls hemlig till innan start.
14.30–15:10 Paus 40 min
Vätskepaus och genomgång inför spel 4. Eventuella extra tillskott från "Treasure hunt" under spel 1 delas ut till lagen. Genomgång av Batalj ca 15:10 .
15.20–15:45 Samling i startpositionerna 25 min
Utmarsch samtidigt, det är en bit att gå från safezone (se sista spelet 11 okt 2008) och vi rekommenderar starkt att alla tar med sig extra boll och drivgas.
15.45–16.45 SPEL 4 60 min OPERATION "DEAD MEAT"
Båda lagen skall anfalla och hålla strategiska baser enligt områdeskarta.
Ca 16.45 Samling och avslutning
Återsamling och sammanfattning. Duschar och bad finns att tillgå. Räkna med att det kan bli vissa fördröjningar mellan spelen, så att vi kanske inte är klara till 16:45. Må vädergudarna vara med oss!

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".

BAKGRUNDSHISTORIA KILSBERGSBATALJEN

Se även tidigare spelmanualer, Kilsbergsbataljen för utförligare historisk information. Dessa finner ni under fliken Big Games på vår hemsida.

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 den Danskledda alliansen 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.



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 såttillvida 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.

(Scenario 1, 2 och 3 -KB 10 Maj)

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.

Efter den massiva kraftmätningen i Kilsbergen stod det och vägde på en knivsegg för Överste Christensen och DA, 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. Danskarna hade dock oroande spaningsrapporter om att svenskarna hade fört fram ett flertal robotförband. För att skyddas sin luftlandsättning måste dessa robotar slås ut, vilket också

nästan lyckades. 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.

(Scenario 4, 5 och 6 –KB 6 JULI)

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.

(Scenario 1 –KB 11 OKT)

Jakten på förnödenheter och material gick under hösten inledningsvis betydligt bättre för Skandinaviska alliansen än danskarna. Det berodde delvis på att man hade ett stöd från de flesta lokala milisförbanden samt de ganska aggressiva räderna mot danskarnas bakre linjer. Under en lyckad räd lyckades man även få tag på kemiska stridsmedel. Dessa kom från tidigare hemliga mobiliseringsförråd som hölls av en lokal milis. Ledningen valde efter diskussion att trots det desperata läget, avvakta med användandet av dessa otillåtna vapen.

(Scenario 2 –KB 11 OKT)

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.

(Scenario 3 –KB 11 OKT)

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 Skandinaviska alliansen 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.

Dagsläget

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. Nu har dock de efterlängtade förstärkningarna börjat anlända från Finland och Norge. En ny befälhavare för alliansens styrkor i området har utsetts. Överste Hanning, en veteran från striderna i detta område tar över och för med sig nytt hopp till alliansen. Båda sidor vet att materiellt sätt har danskarna övertaget i form av t.ex. starkare artilleri. En relativt lugn vinter utan stridigheter har också gett danskarna möjlighet att bygga upp sina förband. Den segerrika Överste Christensen står som vanligt beredd att göra livet surt för alliansen.



Våren har kommit och båda sidor försöker nu utmanövrera motparten för att få en bra utgångsposition för vårens offensiv.

Här börjar Scenario 1.

DAGENS SCENARION (30 Maj)

Vi kommer att börja med att spela 2 kortare spel på 30 minuter och sedan följa upp med 2 längre scenarion. Mellan varje spel (förutom de två första korta) 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. Men gör gärna en egen utskrift på de avsedda dokumenten på hemsida eftersom det kan vara bra att titta igenom upplägget för scenariot som skall påbörjas. Notera att kartorna i denna spelmanual kanske inte är slutgiltiga för speldagen. De som slutligen gäller kommer att läggas ut på hemsidan.

BAKGRUND SCENARIO 1

OPERATION "THUNDERSTORM"

Ett av Svenska alliansens stora problem var det långskjutande artilleri danskarna använder i detta område. Eftersom det fortfarande är mobilt har man tidigare saknat möjlighet att slå ut det. Spaning har avslöjat att det nu ligger relativt nära fronten, en snabb genombrytning skulle ge svenskarna chansen att bli kvitt denna plågoande. Danskarna på andra sidan vill få fritt spelrum för sitt flyg och planerar en attack mot alliansens radarstation i området.

Uppställning

Anfall av styrka RÖTT och GULT mot målen enligt strategiska kartan. Dessa mål skall hållas vid spelets slut. Om möjligt skall ammunitionslådor innehållande symbolisk utrustning hittas och föras tillbaka till respawn. Ingenjörstrupper i GULA laget skall försöka förstöra danskarnas batteri medan ingenjörstrupper i RÖDA laget försöker med samma sak mot radarstationen. Alla lådor som förs tillbaka till respawn ger extra tillgång till hemlig utrustning under scenario 4.

Båda lagen startar samtidigt på respektive respawn.
Se STRATEGISK KARTA SPELOMRÅDE 1.

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Ammunitionslådor som förts inom respawnområdet får inte återerövas av fienden.
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!!!

- Pipor på markörer får inte stickas ut genom springor i forten eller hus. 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.
- Ingenjörskorpsband kan spränga avsedda mål med de laddningar de för med sig. Ingenjörskorpsbanden har egen armbindel.
- Eventuellt kan innehåll i ammunitionslådorna användas direkt om instruktionerna i lådan säger det.
- Ta inte onödiga risker när ni klättrar i forten eller på berget. Det kan vara halt och högt!

BAKGRUND SCENARIO 2

OPERATION "SUBTERFUGE"

Uppställning

Anfall av styrka RÖTT och GULT mot målen enligt strategiska kartan. Sidbyte har skett efter spel 1. Mål skall hållas vid spelets slut. Även målen för ingenjörstrupperna byter sida. Båda lagen startar samtidigt på respektive respawn. Se STRATEGISK KARTA 1.

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 eller hus. 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.
- Ingenjörskorpsband kan spränga avsedda mål med de laddningar de för med sig. Ingenjörskorpsbanden har egen armbindel.

SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 1, 2 och 3

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 samt en mängd större befästningar. Gamla deltagare av Kilsbergsbataljen kommer att upptäcka stora förändringar på banan som har utvecklats t under vintern och våren. Cirka 50 mindre skydd har byggts förutom de större baserna som nämns nedan.

Örnästet K13

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.

Alamo J10

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.

Navarone I4

Denna bas ligger nära borte vänstra flanken på berget. Det höga tornet ger bra spaningsmöjligheter ner i dalen och dess motsatta sida.

Dalen H6

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.

Byn F11

Byn består av 7 hus relativt nära varandra och där några av dem är på två våningar. Håller man byn kontrollerar man ganska lätt den delen av banan.

Kyrkan E9

En komplett kyrka ligger på andra sidan bron. Ifrån klocktornet har man fin utsikt över byn och delar av berget.

Stora bron F9

Stora bron ger möjlighet för en snabbt anfall mot byn men ger inte mycket skydd.

NYA!

Radarstationen F14

Radarstationen består av bunkern i mitten där radarmasten tydligt utmärker basen. Runt bunkerna finns sandsäckar och mindre hinder som ger skydd nästan 360 grader.

BAKGRUND SCENARIO 3

OPERATION "ATTERO"

I de ofta rörliga frontavsnitten hamnade mindre byar och befästningar i händerna på lokal milis. Dessa var inte allierade till någon och stred mot alla som gjorde intrång, oavsett om det var Skandinaviska alliansen eller Danska Elitkåren. Båda sidor fruktade dessa oberäkneliga förband, men såg samtidigt en möjlighet att rekrytera dem eller lägga beslag på deras materiel och förnödenheter.

Uppställning

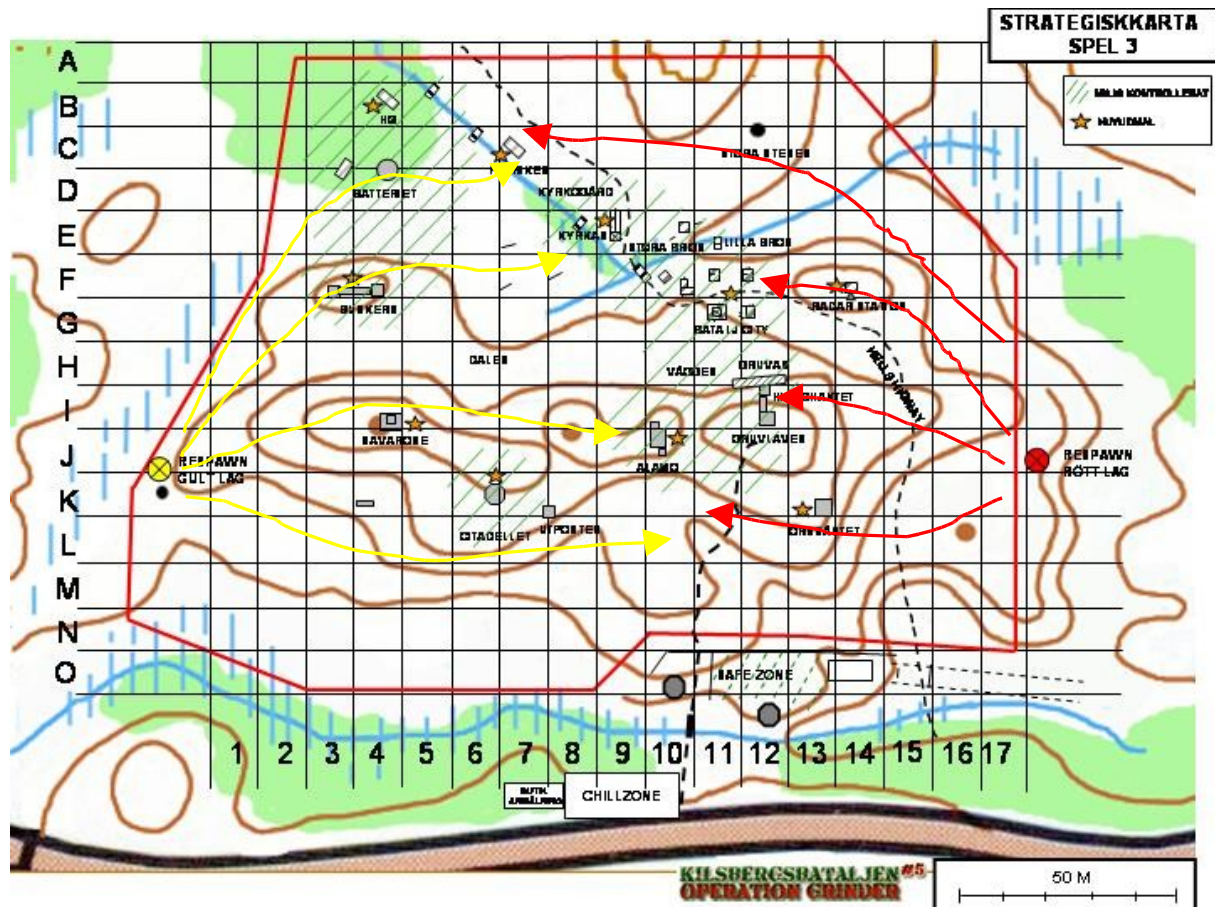
Anfall av GULA och RÖDA laget mot alla baser som skall hållas vid spelets slut. När scenariot har nått full tid kontrolleras varje bas ägande status. Gröna områden är miliskontrollerat område. Var beredda på hårda närstrider och ett rafflande tempo eftersom respawn ligger närmare fronten.

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!
- Mycket rök kommer att läggas ut på banan av domare men också av lagledarna.
- Rök som är orange räknas som kemiska stridsmedel och innebär att alla spelare inom område för orangerök genast räknas som utskjutna. Domare hjälper till med att döma ut vid behov.
- Spelare med GRÖNA lagarmband är lokal milis som strider mot både danskar och svenskar. Om de blir utskjutna respawnar de vid sin normala sida och byter armbindel till det lagets färger.

SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 3

Området för spel 3 består av samma område som spel 1 och 2 men primära respawn för båda lagen är flyttade. Spelet har förlagts på andra ledden och startpositionerna är annorlunda.



"Strategi utan taktik är en långsam väg till seger. Taktik utan strategi är endast bullret före nederlag"
Sun Tzu –Art of war

BAKGRUND SCENARIO 4

OPERATION "DEAD MEAT"

Upställning

Båda lagen skall anfälla och hålla de 6 strategiska målen i spelområdet. Precis som vanligt kontrolleras ägande av varje mål vid spelets slut. Flaggbaserna är huvudmålet för båda sidor och kan byta ägare hur många gånger som helst. Båda lagen har tre egna respawn som kan användas valfritt.

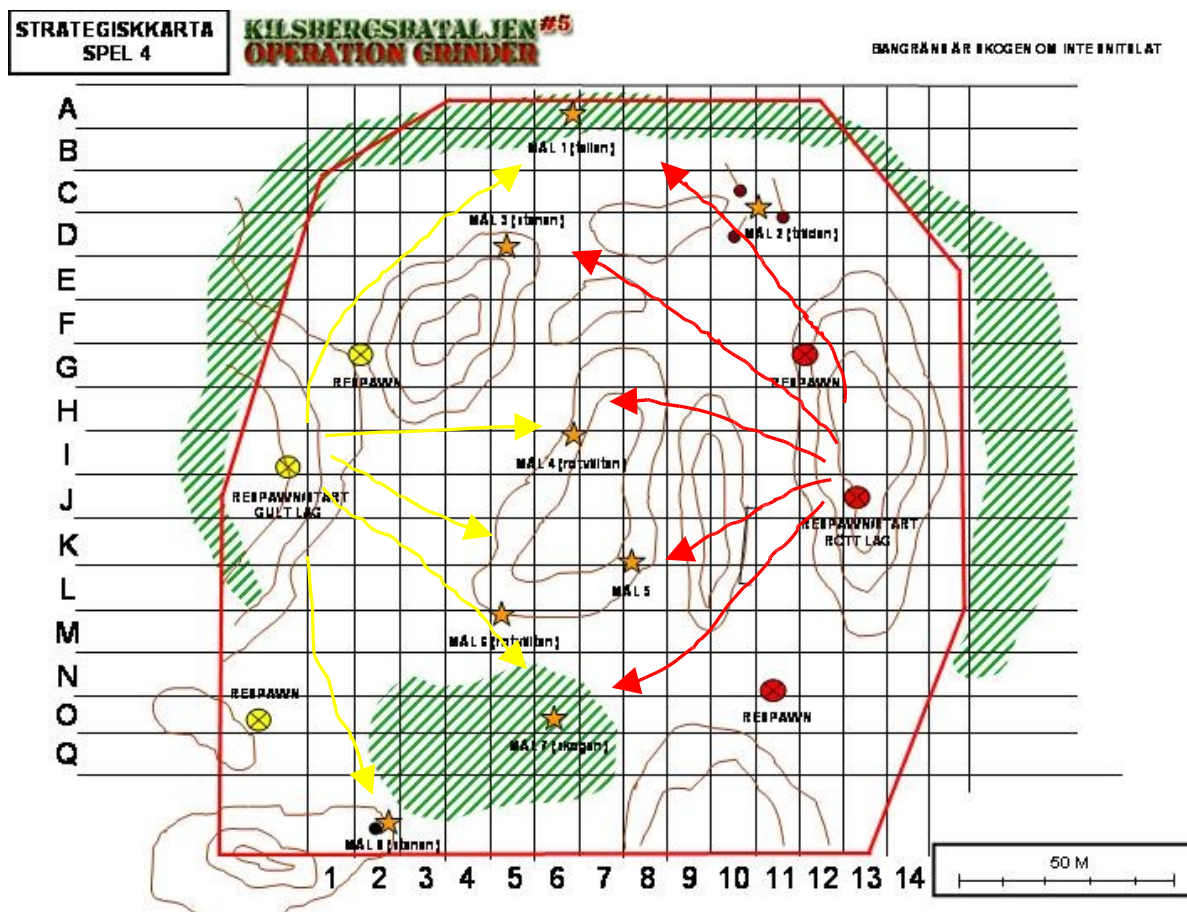
Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!
- Mycket rök kommer att läggas ut på banan av domare men också av lagledarna. Denna rök är vit eller grå.
- Rök som är orange räknas som kemiska stridsmedel och innebär att alla spelare inom område för orangerök genast räknas som utskjutna. Domare hjälper till med att döma ut vid behov.

SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 4

Sista scenariot denna dag läggs (efter mycket påtryckning) på samma ställe som sista spelet KB 11 oktober. Det handlar om en mycket öppen yta med kuperad terräng. Här gäller det att utnyttja alla skydd som finns och den rök som läggs ut av spelare eller lagledare.

Spelområdet kommer inte snitslas in, banans gräns består av en naturlig avgränsning i form av skogsbryn (se strategisk karta).



"Vad som är av högsta prioritet i krig är att attackera din fiendes strategi."

Sun Tzu - Art of war

SÄKERHETSREGLER

- 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 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 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.
- 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.
- Undvik att skjuta inom fem meter om möjligt.

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. Notera att varje lag samt domare har egna kanaler se till att ni bara använder "rätt" kanal.

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 **sex** åt gången!
- 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.

Ingenjörstrupper

För att kunna förstöra ett mål (spränga det) behövs en ingenjörssoldat som medför sprängladdning. Bara den utsedda ingenjörssoldaten på plats vid målet får utföra sprängningen. Ingenjörssoldaterna har en extra armbindel samt upp till tre sprängladdningar.

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 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.

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).

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 och vid vägen. Notera att det finns sopsäckar avsedda för olika ändamål t.ex. är vissa för pappkartong 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.

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

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/page.asp?id=235>

VÄLKOMNA TILL BATALJEN!

