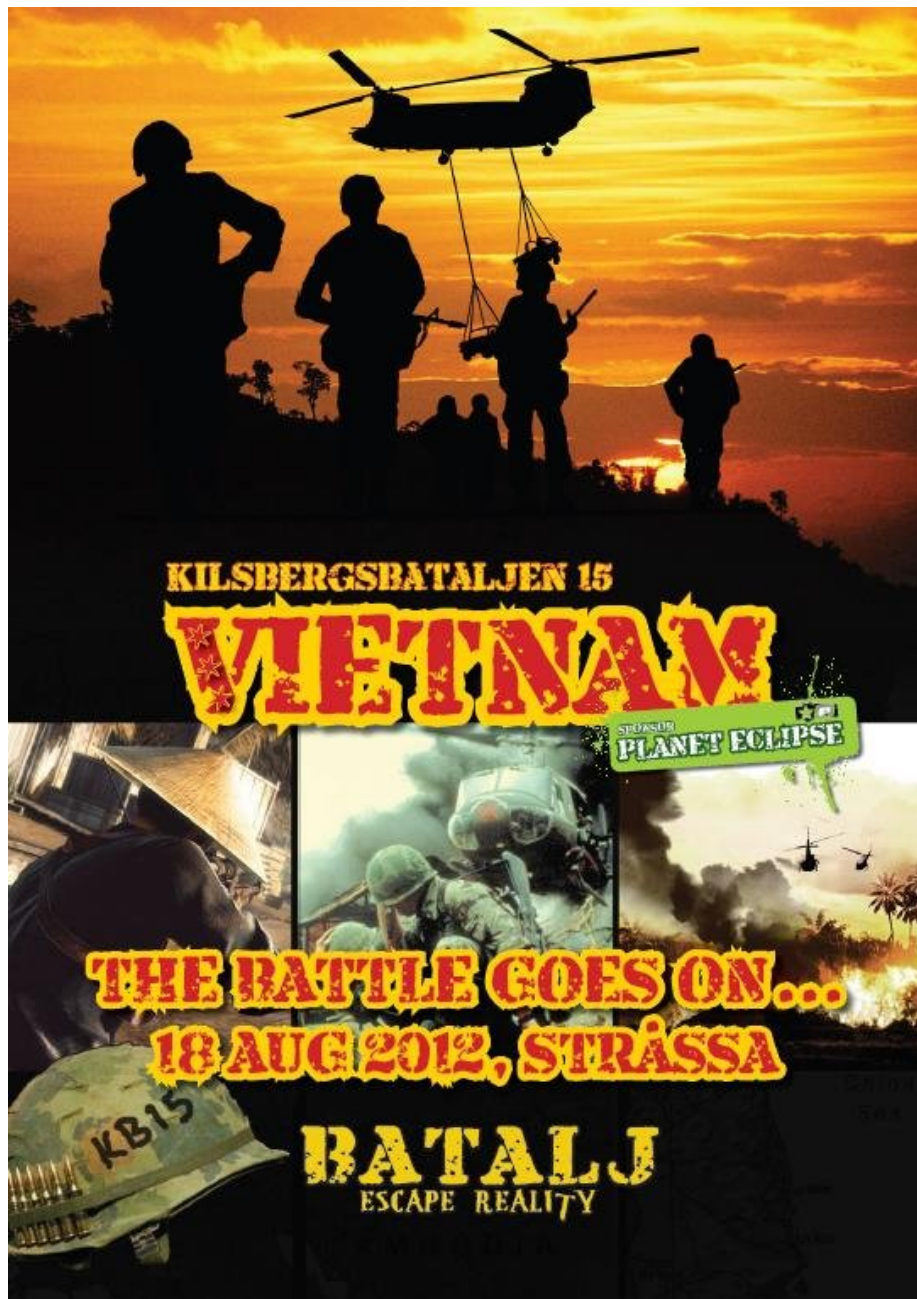


SPELMANUAL KILSBERGSBATALJEN #15



Detta är den 15:e Kilsbergsbataljen

Som alltid är 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 är andra gången vi kör Vietnam spelet och vi kommer även denna gång använda fiktiva helikoptrar, artilleri och ha en komplett amerikansk bas. Detta skall locka erfarna spelare men också helt nya som vill prova på något nytt. 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 finns att läsa på hemsidan under fliken Big Games.

Vi vill att alla har läst reglerna för big gamet som finns på hemsida och i detta dokument, innan de kommer till big gamet.
Alla spelar på eget ansvar på vårt big game med allt vad det innebär.

Mvh Bröderna Batalj med personal



Officiell sajt: www.batalj.se/biggames

Webbshop: www.batalj.eu

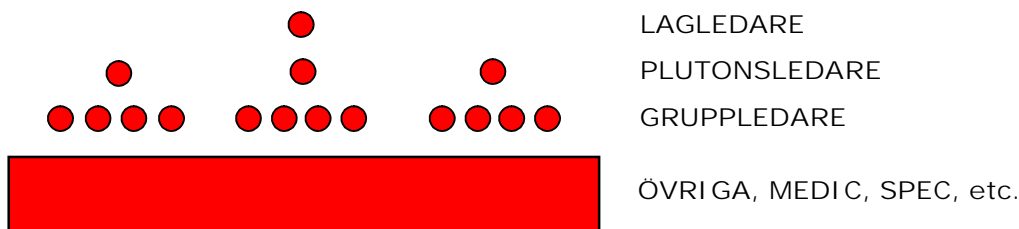
ANMÄLAN

Anmälan och betalning sker online på www.batalj.eu. Sista dag för anmälan online är torsdagen den 17:e 12:00. Efter det är det anmälan och betalning på plats som gäller (mot ett högre pris).

SPELETS GRUNDER

Alla deltagare kommer att delas in i tre lag där varje lag har en lagledare, plutonschefer och gruppleddare. Varje lag delas sedan in i grupper, Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo etc. Antalet grupper beror på hur många vi blir.

EXEMPEL PÅ LAGINDELNING



I varje lag kommer det att finnas en befälhavare som med komradio står i förbindelse med de andra ledarna. Det blir ca 3 plutonsledare som styr över varsin grupp med 4 gruppleddare. Varje grupp kommer även att ha minst en "sjukvårdare" som kan återuppliva lagkamrater (se regler nedan).

Lagen

US army (US) med Mikael Fagerholm som lagledare (Team Sovjet).

Viet Cong (VC) med Johan Davidsson som lagledare (Ghost Battalion)

Anmäl er till er lagledning

Efter registrering på plats vill vi att alla besöker sitt lags stabstält där er befälhavare finns. Han ser till att ni får er slutgiltig indelning till grupper och vill säkerligen hälsa på alla som är under hans befäl. Vid Safezonen (Gruvkontoret) kommer personal finns till hands för att hjälpa er med boll, drivmedel eller andra nödvändigheter. Har ni vanliga frågor finns anslagstavla inne i matsalen.

Kort om dagarna

Vi kommer att köra två långa spel med en gemensam lunch emellan. Spelen körs utan avbrott oavsett status på händelseförloppet. US-laget utgår från den amerikanske basen Khe Sahn och VC utgår från sitt högkvarter någonstans i djungeln. Befälhavarens uppgift blir att med hjälp av "missioncards" leda sitt lag och på bästa sätt utföra de uppdrag som inkommer.

Uppdragen kommer att delas ut med hjälp av två typer av missioncards. En variant har stående order som t.ex. objekt som skall skyddas och uppgifter som skall genomföras löpandes under spelet. Den andra varianten är uppdragskort som delas ut av spelledningen löpandes under dagen. Detta sker beroende på vad som händer i spelet samt efter ett givet schema. Det kan t.ex. vara patruller som skall genomföras och där vanlig information är mål med uppdraget, hur den utförs t.ex. rutt som skall användas, styrka på enheten m.m. Många gånger kan befälhavaren ange egna uppdrag åt enheter så länge de ordinarie uppdragen utförs, givetvis för att klara stående orders.

Att tänka på

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. Det finns en värdeinlämning att tillgå vid safezonen. Lånar ni tältplats att sova så är det en plats inte två ni har att nyttja sprid inte ut er.
- Håll koll på tiden vi kommer inte att kunna vänta in efterslänrare.
- Lyssna på genomgången och läs igenom reglerna innan så att missförstånd undviks.
- Lyssna på era ledare då de har genomgång de kan ha mer info som ni behöver för varje scenario.
- Eftersom spelområdet är en bit bort kan det vara bra att ta med extra boll och drivmedel till ert startområde och respawn.
- Efter speldagens slut och ni inte skall spela mer lämnar ni in hyrd utrustning, se till att ni blir avprickade på uthyrningslistan ordentligt.
- Se till att "chrona" er markör till max 280 fps i god tid innan spel, så att vi undviker köer. Chroningen kontrolleras när ni går in på spelområdet.
- Tänk på säkerheten hela tiden. Ha alltid pippåse på 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 inte precis innan spelstart.

BRA ATT HA MED

Förutom den vanliga utrustningen rekommenderar vi även detta:

- Ombyteskläder och skor, handduk.
- Handskar (vilket vi vill att alla skall ha med och använda, vi kommer dock inte kräva det)
- 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 det rekommenderar vi starkt.
- Torktrasa och imspray.
- Kontanter, vi tar kort men kanske inte på alla ställen. Ta med små valörer inte bara femhundringar.
- Sover ni över ta då med sovsäck och liggunderlag/madrass.
- Det blir varmt ta gärna med fältflaska eller annat att ha med ut till respawn. Vi kommer att ha vatten med till respawn och i safezone men det är bra med extra eget.
- Utskriven karta över spelområdet och komradio om ni har (får under detta spel inte användas av alla!).
- Batterier (om ni kör med elmarkörer)

FILMNING OCH FOTOGRAFERING

Fotografering och filmning för eget vinstdrivande syfte skall ges klartecken av arrangören innan. Privat filmning och fotografering är ok om hänvisning finns till Batalj och eller Kilsbergsbataljen. Vi tar gärna del av lyckade bilder för vår hemsida. Observera att alla deltagare har genom att köpa biljett till eventet är medvetna om ovan och är ok med detta.

PRAKTISK INFORMATION

DATUM: 18 AUGUSTI 2013, samling senast 09.00. Registreringen öppnar 7:30.

PLATS: Stråssa gruva (Stråssa by norr om Lindesberg). Se färdbeskrivning på hemsidan. Kolla upp er resväg i god tid innan speldagen!

MAX ANTAL DELTAGARE: 250 st

PARKERING: Ställ era bilar på av funktionärer anvisad plats. De allra flesta kommer att få stå nedanför gruvkontoret längs vägen mot byn (OBS! inte efter skyltar som anger detta eller nära korsning). Eventuellt kan vid tillåtelse från funktionärer tillfälligt få åka upp till Gruvkontoret och lasta av tunga saker (dyktuber etc.) De som vill ställa husvagnar -bilar vid Safezone skall prata med arrangören innan. Inga bilar kommer att tillåtas uppe vid safezone under lördagen. OBS! Ni kan inte slå upp erat lagstält uppe vid Gruvkontoret utan att ha kollat med någon av bröderna Batalj. Ingen reklam från konkurrenter är tillåten utan tillstånd från Batalj, lagemblemet är förstås ok.

DELTAGARAVGIFT:

Alla deltagare med anmälan i förväg, betalning online på www.batalj.eu eller på plats om det är i sista minuten (högre avgift). I anmälan ingår lunch i form av Vietnamesiskt-tema samt en unik dog tag med eget tryck till KB#15.

Deltagaravgift med boll låda	825 :-
Deltagaravgift (OBS bara boll köpt av Batalj får användas)	385:-

PRIMÄRLUFTFYLLNING: Gruvkontoret samt inne på spelområdet båda med kapacitet för minst 500 personer.

SEKUNDÄRLUFTFYLLNING: Båda lagens baser har luftfyllning men är begränsad och där garanterar vi inte luft hela tiden.

CO2: Kan endast fyllas vid Gruvkontoret och är eventuell något begränsad då användandet är lågt.

Endast bollar sålda av Batalj Paintball får användas vi kommer att kontrollera detta på plats! Detta är både en säkerhetsfråga och för att vi skall kunna arrangera dessa spel varje år. Har någon annan boll kommer spelare tas ifrån bollen till efter spelet eller avvisas. Förbeställ gärna vid anmälan och betala online för bästa pris.

Pris online, vid anmälan (det som köpts online kommer att delas ut vid registreringen)	Online	Pris på plats
Toro Classic (låda 2000 bollar)	440 kr	480 kr
GI 2-star (låda 2000 bollar)	400 kr	440 kr
GI 3-star (låda 2000 bollar)	450 kr	490 kr
GI 4-star (låda 2000 bollar)	500 kr	540 kr

GAS

Fyllning CO2 12-21 oz 40:-

LUFT

Fri Luftfyllning 0:-

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, lufttank.	175:-
D.v.s. allt som behövs för att kunna delta om du spelar US.	
Om du skall spela VC ta då gärna med svarta kläder då vi bara har Olivfärgat att hyra ut.	
Del av utrustning t.ex. lufttank eller markör	50-75:-

FRUKOST

Frukost kommer att finnas på plats att köpa lördag morgon. Servering av frukost kommer börja redan vid ca 7:30. Mat vill vi att ni bokar precis som sovplats. Frukostbiljetter köpta innan kommer att ge förtur i kön vid matsalen när frukosten börjar delas ut.

FÖRSÄLJNING AV UTRUSTNING

Vi kommer förutom boll att ha väldigt mycket utrustning på plats för försäljning butiken. Vi tar kort på plats.

ÖVERNATTNING

Vi rekommenderar varmt alla som har långt att åka att komma upp på fredagen. Funktionärer kommer att finnas på plats hela dagen. Det finns några extra tält att hyra samt andra ställen att boka in sig på. Se mer info på hemsidan om övernattningsförslag.

TOALETT

Fungerande toaletter med rinnande vatten finns inne i Gruvkontoret.

DUSCH OCH BAD

Duschar finns vid skolans träningslokal i Stråssa. Det kommer att vara öppet från 18:00 – 20:00. De tar en peng för det på plats 40 kr.

CHRONING

Chroning d.v.s. kontroll av markörens utgångshastighet skall göras av alla oavsett om man hyr utrustning eller har egen. Max utgångshastighet är 280 fps. Test skall göras varje gång CO2 eller luft fylls på. Chroningen görs endast på avsedd plats för detta, personal finns på plats för att hjälpa till. Domare kommer att kontrollera vid ingång till banan samt under spel. Vi vill inte se något slarv med pip-påsar till markören. Skulle markören vara för högt ställd är ni tvungna att ställa in markören innan ni får delta i spel igen domaren gör även kontroller på banan. Upprepat slarv kommer att straffas. Se mer om regler på hemsidan.

280 FPS

Vi kör med 280 fps som är en kompromiss men bör funka för både utomhus- och inomhusspel. Givetvis gör vi detta för att det kan bli mycket strid inomhus på nära håll.

Medaljer och utmärkelser

Efter speldagen kommer vi att samlas för genomgång av dagens scenarion. Detta görs vid matsalen i Gruvkontoret. Vi går igenom vilka som vann vad och återberättar roliga anekdoter under dagen. I samband med det kommer vi att dela ut utmärkelser för extra finna insatser av spelare eller funktionärer.

Det går bra att utnämna andra spelare som gjort fina insatser både i ditt eller andra lag. Domarledningen tillsammans med lagledningen utser sedan vilka som får släpspannen och medaljer. Läs mer om det på hemsidan.

Informera domare och spelledning

Vi hoppas att alla spelare ser det som sin plikt att informera domare och spelledning och något händer som påverkar spelet, säkerheten eller behöver tas upp sen. Det kan vara både positiva insatser eller spelare som håller på med upprepande fusk. Skulle någon flagga fastna eller något räcke vara löst, säg till så att det kan åtgärdas.

PROGRAM KILSBERGSBATALJEN #11

LÖRDAGEN 28 MAJ



7:00–09:30	Samling i Safezone, registrering startar 07:00 och slutar 09:30 (kom så tidigt ni kan)
	<ul style="list-style-type: none">- Parkering av bilar sker på av personal anvisad plats. Se färdbeskrivning.- Ankomstregistrering skall ske av samtliga i god tid innan första spelet.- Anmäl er till er lagledare vid ert stabstält i Safezone, alla som skall agera ledare, medic etc. måste göra detta.- 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!
09:30–10:00	Registrering stänger 09:30. Klockan 10:00 startar genomgången.
10:00–10:15	Gemensam samling
	- Genomgång av arrangören i Safezone.
Ca 10:15	Alla går till sina startpositionerna
	- Genomgång av lagledningen.
10:30–13:00	SPEL 1 Hiep Duc Valley
	Alla uppdrag enligt Missioncards.
13:00-14:30	Lunch 90 min
	- Lunch med asiatiskt tema vid gruvkontoret. Extra tid för förflyttning.
14:20	Nu skall alla senast befinna sig vid sitt startområde
	- Genomgång av lagledningen.
14:30-17:00	SPEL 2 Operation Grand slam
	Alla uppdrag enligt Missioncards.
ca 17:30	Samling för resultat och medaljutdelning efter lördagens batalj sker i Safezone.

Tider: Det är spelledningen avgör när ett scenario slutar, tiden för varje spel är en ca tid som kan variera åt båda håll. Nedräkningen meddelas vardera laget i god tid t.ex. 10 minuter kvar, 5 minuter kvar etc. Alla spel under dagen startas med komradiokontakt till lagledaren.

KOM IHÅG!

Alla deltagare har rätt att nominera en annan KB-deltagare för en bra insats under speldagen så att denna kan få en utmärkelse. Ta kontakt med en domare och kom ihåg att ange deltagarnummer eller namn på spelaren.

Chrona din markör och fyll på drivgas i tid, inte i sista minuten, med andra ord håll tiderna vi kommer inte vänta in efterslänrare.

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 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. Det är alla spelares skyldighet att veta var spelgränsen går även om snitsling saknas.
- Mask ska ALLTID bäras strax före, under och strax efter spel och får endast tas av i SafeZone.

Efter spelslut ska masken behållas påtagen tills du befinner dig i SafeZone!!!! Måste mask tas av skall det göras innan för näten i respawn eller väl inne i safezone.

- Åskådare/fotografer ska bära skyddsmask.
- Pip-påse ska alltid användas. Den får endast avlägsnas strax för spelstart ute på banan och skall sättas tillbaka direkt efter spelslut. 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.

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.

Extra regler för KB15 Vietnam

Bollbegränsning ut på patrull

Spelare som inte befinner sig i egna lagets huvudbas är begränsade till att ha med sig max 500 bollar (utom KSP-skyttar se nedan). Detta betyder att ungefär samtidigt som bollen tar slut kommer även luft/CO2 att ta slut. Därför är det givetvis viktigt att hushålla med skjutandet. En omringad enhet eller patrull långt in på fiendligt område kan snabbt hamna i ett dilemma.

Amerikanerna kommer att ha möjlighet (beroende på var de befinner sig) att kunna anropa in mer ammunition som då anländer med helikopter (fordon). Givetvis kommer då även luft att skickas med samt kanske lite förstärkningar. Utskjutna eller sårade kan flygas ut.

Viet Cong / FNL har inte samma möjlighet men kommer att ha strategiskt placerade (safezones) där luft och boll kan fyllas på.

Utskjutning

Hur träffar räknas och regler för utskjutning är precis som vanligt. Vid "headshot" eller "barreltag" kan man inte återupplivas av Medic utan är utskjuten. 2 minuter gäller som "bleedout" d.v.s. innan det skall en Medic hinna hjälpa dig efter det räknas du som utskjuten.

Vitflagg och respawn

När du är utskjuten skall du backa 100 meter i riktning från fienden och där vänta i tre minuter. Är enheten omringad så gäller i riktning mot egen huvudbas. Enklast är att stega så gott man kan medan man går. Ser man andra utskjutna som väntar för respawn sätter man sig med dem under förutsättning att man bakat ungefär hundra meter. Skulle fienden komma inom 20 meter (synhåll) så skall du backa ytterligare tills du kommer utom synhåll. Tiden räknas dock hela tiden från när du satte dig första gången.

När man är utskjuten skall vitflagg tas fram och hållas upp medan man backar. När man sedan stannar för att vänta de tre minutrarna skall vitflagget placeras högt t.ex. på huvudet eller axeln.

Givetvis är det alltid tillåtet att backa ändå till egen respawn eller besöka primära luftfyllningen vid Gruvkontoret eller mobila luftfyllningen. En del mobila respawns kommer att visas av domare med skylt för ändamålet eller helt enkelt visas av domare, då det är möjligt. Om domare saknas gör som ovan.

Bollbegränsning i magasinet

Regeln är att ingen skall ha mer än 30 bollar i magasinet. Vi kommer däremot inte krångla med att tvinga folk att stänga av full auto eller på annat sätt begränsa hur snabbt man skjuter. Vill man bränna all boll på två sekunder är det ok. Men givetvis är det heller kanske inte så smart. Givetvis uppmanar vi de som vill att köpa de mindre magasinerna om de har en markör som de passar till. Men vi utesluter ingen typ av markör eller tvingar spelare att använda markörer som ser ut som en AK47:a. Omladdning sker som vanligt och förslagsvis har man preparerat pods med 30 bollar för att snabba upp det hela. Notera att vi tillåter västar som vanligt!

OBS! Ni kör med vilken markör ni vill vi har inget krav på någon speciell markör.

Regler för kulspruteskytt

Varje pluton kommer att ha upp till två spelare som har rollen som kulspruteskyttar och som är de enda som får ladda fullt magasin med 200 bollar. De får dessutom ha med sig 1500 bollar ut på patrull (det kräver förstås extra luft också). Dessa spelare skall ge eldunderstöd när andra rycker fram och agera som statistiskt placerad spelare d.v.s. helst inget Rambo där man springer som en galning. Vad är haken då? Varje kulspruteskytt skall alltid föra med sig en ammunitionslåda (ca 30 x 15 cm i plåt). Denna fylls med bollen för att bli tung. Innan en spelare med kulspruteskytts roll kan börja skjuta skall ammunitionslådan placeras på marken och ligga bredvid spelaren. Spelaren får endast skjuta stående på knä, liggandes eller med stöd för markören. Det är ok om en annan spelare bär lådan men då är det förstås bäst att denna håller sig nära om strid bryter

LUFTLANDSÄTTNING

Transport med helikopter

Transport med helikopter är förbehållet Amerikanska sidan dock kan helikoptrar (transport fordon) som inte är på uppdrag låta spelare lifta med, detta är något som båda sidor får göra. T.ex. kan utslagna Viet Cong soldater få skjuts med fordon som ändå är på väg åt rätt håll.

Helikoptrar som för tillfället inte är på uppdrag har orange skynken hängande genom förarfönstren. Följaktligen är helikoptrar utan skynken på uppdrag.

För att ge scenariona ytterligare ett djup och göra spelen mer dynamiska kommer vi att införa möjligheten till att simulera luftlandsättning av trupper. Här följer regler och hur vi praktiskt simulerar luftlandsättning av trupper

Ett antal fordon t.ex. skåpbil eller pickup kommer att användas för att transportera ett förutbestämt antal spelare från en plats till en annan ca 6-12 spelare. Dessa spelare kan så länge de befinner sig i fordonet (helikoptern) inte göra annat än åka med och hoppas på det bästa. Fordonen kan passera rakt genom fiendens linjer eftersom de i spelet är flygande transporter. Så möjligheten finns alltså att sätta in trupper djupt bakom fiendens linjer och skära av eller överta viktiga positioner.

Helikoptrar

Fordonen är märkta med texten Helikopter eller liknande för att tydliggöra. Det är som alltid, inte tillåtet att skjuta på fordon och det gäller även dessa simulerade transporthelikoptrar. De enda som får skjuta på helikoptrar är simulerade luftvärnsbatterier (bazokas som skjuter gummiraketer). Det kommer givetvis tydligt synas vart ett fordon åker och vara väl värt att rapportera in.



Vem kan kalla in luftlandsättning?

Endast befälhavaren eller PB med order kan kalla in luftlandsättning men alla spelare och ledare kan förstås kontakta staben för att be om det, precis som för t.ex. artilleri. Bara amerikanska befälhavaren

har tillgång till luftlandsättning. För att få nyttja en luftlandsättning skall laget ha tillgång till en luftlandsättningspoäng. Dessa kan lagen ha från början samt få på olika sätt under scenarierna.

Start och landningszon

Helikoptrar kan köras vart som helst på banan om det finns väg dit. Spelare kan plockas upp vart som helst på banan och fraktas var som helst på banan så länge piloten (domaren) avgör att det är möjligt att ta sig dit. Vi har några standard punkter på kartan kallade Extractionpoint 1 osv. som är lättast att nyttja. Om så är fallet kommer man överens om en väg dit med den ledare som beordrar lufttransporten. T.ex. kan piloten beordras plocka upp en grupp i en viss zon och släppa ned dem bakom fiendens linjer en stund senare.

Vid landning

När helikoptern landar måste den stanna och stå stilla i 5 sekunder på landningsplatsen innan passagerarna får lämna den.

Nedskjuten helikopter

Helikoptrar kan bli nedskjutna av luftvärnsmissiler. Dessa simuleras med de bazokas som kan finnas tillgängliga för lagen. Blir helikoptern nedskjuten skall den domare som kör avgöra om någon av passagerarna eventuellt överlevt. Finns en överlevande medic med, kan denne rädda spelare som vanligt.

ARTILLERI

Tanken med artillerireglerna för vårt Big Game, är att det skall simulera effekten av tyngre långskjutande artilleri eller granatkastargrupper. Ammunition som kan användas är vanlig ammunition benämnd HE, mot infanteri, rök för skydd benämnd skydds-rök (vit/grå rök) och i vissa fall B eller C stridsgas (färgad blå/grön rök). Här följer reglerna och hur det rent praktiskt går till för att få fram effekten av artilleriunderstöd.

Vem kan kalla in artilleri?

Plutonsbefäl eller högre kan beordra in artilleri genom att kontakta den speciellt utnämnde artilleridomaren på en fast bestämd komradiokanal. Vem som helst i laget kan givetvis göra en förfrågan om artilleriunderstöd till lagledningen. Notera att det är artilleridomaren som sedan anropar in elden till en annan artilleridomare som lägger själva elden på plats där den skall vara. Artilleridomaren kommer alltså att komma till ledaren som skall lägga elden och man får ange på kartan var man vill ha styrka och när.



SPECIAL KB15 Vietnam

Endast US Army har tillgång till artilleri / airstrike. (Om FSB= Fire Support Base är intakt)

Tillgång till artilleri för US kommer att bero på om de främre artilleribaserna FSB (Fire Support Bases) är under kontroll oskadda.

Skulle de övertas eller saboteras av VS så kan de inte användas för att kalla in artilleri.

Skillnaden på airstrike och artilleri är egentligen liten i KB spelet. Dock begränsas mängden av de olika typerna beroende på för vilka koordinater som anfallet kallas in för. Artilleriet har begränsad räckvidd, ej flyget. I gengäld har US styrkorna mer artilleri att tillgå än flyg. Artilleribaserna och flygbaserna under fientligt anfall begränsar deras möjlighet för deltagande i strid. Flygunderstöd är i regel tyngre i anfallet men inte lika träffsäkert. Dvs ytan på det område som granaterna slår ner. All dessa fakta tas i beaktning av utsedda artilleri och flygunderstödsdomare.

Tillgång till artilleri och ammunitionstyp



Hur mycket artilleri ett lag kan kalla in beror på hur mycket poäng eller bonuskort som laget samlat in. T.ex. kan lagledaren från start ha tillgång till en viss mängd artillerield samt under scenariots gång hitta ammunitionslådor med inplastade lappar (bonuskort) som ger mer artillerield. Dessa bonuskort talar även om vad det är för typ av ammunition (HE, rök, eller B-C stridsmedel). Använda bonuskort skall ges till en domare när de används.

Ordergång i praktiken

(denna ordergång nedan behöver inte befälhavaren eller den som beordrar in elden kunna utan förklara bara ungefär hur skedet blir efter att ordern är given det är fortfarande de två domarna som tillsammans koordinerar elden).

Ordern till artilleridomaren: Jag kallar på elduppdrag på dessa koordinater (visa på kartan eller ange t.ex. A3. Domaren kontrollerar då tillgänglighet d.v.s. finns artilleri tillgängligt för laget (poäng och i sådant fall typ av ammunition).

Domaren svarar t.ex.: Artilleri tillgängligt för effekt t.ex. endast HE.

Order till artilleridomaren: HE, ett skott. Om man vill skjuta ett skott för att se efter var man träffar.

Givetvis bör man ha egen framskjuten trupp som kan rapportera in effekten var artilleriet träffar.

Behöver man korrigera gör man det genom att säga t.ex. norr + 10 d.v.s. flytta beräknad nedslagsplats 10 meter norrut. (Detta kan pågå upp till tre gånger).

HE, batteri ett, full effekt. Man beordrar nu in allt artilleri på dessa koordinater och de kommer att skjuta slumpmässigt i området närmast runt inställd nedslagsplats tills eldupphör ges eller kontrollera eld ges. Efter att artilleriet slutat skjuta bör framskjuten trupp med målområdet i sikte rapportera in effekten, så att befälhavaren vet om man t.ex. bör utnyttja fiendens underläge.

Fråga från ledare: Rapportera artilleri effekt på mål.

Kontrollera – eld: Denna order ges om någon anser att artillerielden ligger fel eller farligt nära egen trupp. Effekten blir densamma som att eldupphör ges men artilleriunderstödet kan fortsätta då eventuellt koordinering getts.

Avbryt - eld - upphör: Omedelbar stopp av artillerield mot målet.

Givetvis kan det vara bra att först kolla vindriktning innan man lägger stridsgas på ett område.

Artilleridomaren

Den eller de domare som har ansvar för att lägga ut artillerield gör detta genom att helt enkelt ta sig till de utsatta koordinaterna och kasta knallskott där. (Dessa smäller ganska högt vilket gör att domaren inte kommer att kasta direkt bredvid någon spelare). Beroende på typ av ammunition som används så kommer domaren sedan att kasta massor av smällare runt om i nedslagsområdet eller lägga ut rök. Grå för ofarlig döljande rök eller färgad rök som symboliserar stridsgas. Domare dömer sedan ut spelare som befinner sig inom 8 meter från nedslagsplats för HE ammunition eller i direktnärhet till färgad rök.

Räckvidd och spridning



Artilleri räcker över hela spelrådet men kommer inte att läggas på avspärrade områden som inte är i spel. För HE ammunition kommer spridningen att bli ca 20-25 m med ca 10-15 granater, slumpmässigt kastade i området. När gas eller rök används kommer minst 2 mindre laddningar eller en större användas och spridas runt i området. Vinden kommer givetvis påverka en del.

Skydd

Precis som för andra simulerade explosioner kan givetvis bunkrar eller väggar skydda från att bli utdömd. Men det avgör domare, en del kommer att ha tur andra inte.

OBS!

Hoppas inte de som gjort lumpen "ojjar" sig nu. Vi har förstås förenklat ordergången, givetvis är allt lite mera komplicerat i verkligheten, vi vet det. Hoppas alla är ok med att det kommer smälla lite.

Övrigt

Givetvis kan vi inte använda bilbälten till alla spelare i "lufttransporten", Men som vanligt väljer man själv om man vill åka med och ingen kan tvinga en annan spelare. Men vi tror att de flesta kommer att tycka det är kul och står ut med en relativt "bumpig" resa. Givetvis kommer inte piloten köra som en galning utan ta det lugnt eftersom det kan finnas spelare lite varstans i terrängen.

Signaler

Matcherna startas och avslutas till lagledning via komradio.

Komradio

Varje spelare som har komradio kommer att få en separat genomgång och instruktioner för detta. Det är ingen "rockscience" men kräver dock lite disciplin. Notera att varje lag samt domare har egna kanaler se till att ni bara använder "rätt" kanal. Under inga omständigheter får kanalerna användas för eget tjatter. Sker detta kommer radion att beslagtas till efter speldagen.

På detta KB begränsas komradioanvändandet något till några personer per platoon.

Preliminär indelning av kanaler:

Kanal	Används för
1	Reserverad
2	VC
3	Reserverad
4	Reserverad
5	Domare och funktionärer
6	Reserverad
7	US
8	Reserverad

Eventuellt kan denna indelning komma att ändras om lagledare vill göra detta Slutgiltig indelning kommer att delges av lagledningen och via domare.

Lagledare

Lagledaren för varje lag skall leda hela laget genom sina gruppleddare. 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.

Plutonsledaren

Plutonsledarna är lagledarens närmaste befäl nedåt och har till uppgift att leda och förmedla den taktiska informationen till gruppcheferna inom sin pluton. De har en nyckelroll att med sina gruppchefer t.ex. koordinera gemensamma anfall. Regelbundet bör plutonsledaren rapportera in sin plutonsstatus.

Gruppleddare

Gruppleddarna har en skyldighet att vidarebefordra order från plutonsledaren till hela gruppen samt leda gruppen efter bästa förmåga mot avsett mål. Gruppchefen skall regelbundet rapportera in status för gruppen till plutonsledaren.

Medics

Varje grupp har minst en medic som kan återuppliva utskjutna lagkamrater. En Medic är försedd med en extra armbindel med rött kors som att han/hon är medic, samt en medicväska med sex armbindlar som används för att återuppliva. Givetvis blir denna spelarroll mycket viktig eftersom det finns stora taktiska fördelar om man kan utnyttja medics på bästa sätt.

Spelregler för Medics

- En medic kan återuppliva träffade lagkamrater om de inte fått en huvudträff.
- Spelare som är träffade ropar efter medic och har då 2 minuter på sig innan tiden gått ut och man får gå till respawn istället.
- För att återuppliva en lagkamrat måste en sjukvårdare ta sig fram till den sårade och knyta en av de vita armbindlar runt den sårades arm. Lyckas detta kan lagkamraten fortsätta striden direkt, utan att behöva gå till respawn.
- Armbindlarna måste knytas av sjukvårdaren och får alltså inte kastas till medspelaren.
- Spelaren som är träffad får inte gå till en medic för att bli återupplivad utan måste vänta på medic där han/hon blev träffad.
- När en medics armbindlar är slut måste nya hämtas vid respawn. OBS! endast sex armbindlar åt gången!
- Medics får inte återuppliva spelare som redan ropat "TRÄFF".
- En Medic får inte återuppliva sig själv!
- När en spelare blivit återupplivad och har en vit armbindel på dig måste den tas av innan du kan bli helad igen, avtagande 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. Lämna den vita armbindeln på avsedd plats i respawn. De får inte ges direkt till en medic ute på spelområdet!

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 armarna och därefter ta sig till förutbestämd respawnplats (vi har mobila respawns på detta spel). Håll gärna markören i luften också för att vara extra tydlig.
- Om en spelare har ropat "TRÄFF" är spelaren utskjuten, även om han/hon efteråt upptäcker att bollen inte gick sönder.
- En utskjuten spelare får inte kommunicera med lagkamrater som är i spel.

- Som träffad får man inte förflytta sig eller agera i striden som t.ex. ropa ut order, skjuta eller ladda om. Du får endast ropa "MEDIC". Bestämmer man sig för att ge upp försöket att bli återupplivad eller minuten gått ut skall man ropa "TRÄFF" och följa reglerna ovan.

- Det är varje spelares uppgift att se till att gamla träffar torkas bort innan man går in i spel igen. Påpeka träffar och hjälp varandra att torka bort dem. Tydliga träffar som finns kvar räknas som utskjutning under spel även om de är "gamla".

Respawn och Safezone

- Det är förbjudet att avsiktligt skjuta mot Respawn och Safezone.

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!
- Alkoholföräring är absolut förbjuden under spel.
- Alla spelare skall helst ha handskar, vi kan tyvärr inte ta ansvar för alla eventuella spikar eller annat som kan skada eftersom vi inte äger hela området.

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

- 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 undvik 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.

Rekvisita och rätt klädsel

Under detta big game (KB15) försvinner det traditionella armbindlarna helt från spelet! Under spelet är därför uniformer och andra kännetecken extra viktigt för att veta vem du skall skjuta på och framför allt INTE skjuta på. För att spelet skall funka måste därför alla spelare klä sig efter sin roll. Nedan kommer våra rekommendationer, önskemål och krav, om hur du skall klä dig, beroende på roll.

(Observera att detta är inget nytt som vi kör nu utan vi har testat detta tidigare och det funkar klockrent och höjer dessutom känslan när man måste veta exakt vad man skjuter på.) Men som sagt vi kommer inte stänga av någon från spel eller kräva rätt klädsel!

Vi kommer att ha priser för bästa klädda som delas ut efter spelen!

US ARMY DRESSCODE

Exempelvis som amerikansk soldat har du armeuniform, gärna amerikansk standard eller liknande. Uniformcamo som användes av amerikanska armén under Vietnamkriget var endast OD dvs mörkgrön, samt tigerstripes av specialförbanden. Digital camo av alla slag var inte uppfunna. Woodland camo kan gå som tigerstripes, då det liknar det på håll. Spela med hjälm, mössa, hatt eller huvudduk. Allt i olivgrönt! Glöm inte ryggsäckar och små detaljer som ger utrustningen det lilla extra. En viktig detalj är att ingen bär personlig comradio! Endast signalisterna i gruppen har comradio.

Så vad tillåter vi för US ARMY:

Uniformer med dessa camo: Woodland, OD, Tigerstripes, multicamo, digital pattern de gröna, vanliga t-shirts t.ex. olive går bra.

Ej tillåtet för US ARMY: Svarta uniformer (Viet Cong), ACU digital pattern(grå), färglada tröjor och byxor.

OBS: Om ni spelar in mindre passande kläder så dölj gärna det som ej passar in med skarfer och liknande. Eller ännu viktigare, klä ner er och ta inte med den utrustning som inte känns helt Vietnamlik, som exempelvis moderna hjälmar utan OD tyg på. Använd era västar som vanligt om ni har behov av det.

DRESSCODE VIET CONG

Som Viet Cong har du gärna svart eller mörkgrå klädsel. Huvudbonad halmhatt, Viet-Conghjälm, ryska vapen osv. Kan man inte få tag på svart uniform, välj svart skjorta/t-shirt. Eller dölj med skarfer. Glöm inte detaljer som sandaler och midjebälten.

Vad tillåter vi för Viet Cong: Svarta och grå kläder/uniformer. ACU digitala pattern (grå), desert camo. Alla former av skor och stövlar, ser dock att man helst väljer lägre skor som liknar sandaler.

Inte ok för Viet Cong: OD färgade uniformer, woodland, tigerstripes, digital camo förutom ACU, stålhelmar, moderna hjälmar och färglada tröjor och byxor.

Vår mening är INTE att ni skall behöva köpa en helt ny gear till detta KB. Om ni går igenom garderoben hemma, så lär ni hitta svart och grönfärgade skjortor, tröjor och t-shirts m.m. som funkar tillsammans med den utrustningen ni redan har.

Arrangör kontakt

Gunnar Haneskog

mobil: 070-88 44 668

e-post: gunnar@batalj.se

Erik Haneskog

e-post: erik@batalj.se

Vår butik finner ni i Örebro på Storgatan 11. 019-184600.

Mycket kan beställas via batalj.eu.

Avslutningsvis tänk på säkerheten alltid och ha ett trevligt Big Game utan fusk.

Vi är alla där för att ha kul. Måtte vädrets makter vara med oss och djungeln fuktig.

VÄLKOMNA TILL BATALJEN

