

# **SPELMANUAL KILSBERGSRATALJEN**

**1 AUGUSTI - 2009**





**Detta är den sjätte 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 scenaroområdena 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 30 Maj.

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

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

**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 3 och eventuellt ett fjärde spel på vardera ca 30-45 minuter. Varje scenario beskrivs mer i detalj nedan. Efter varje spel blir det paus för genomgång och möjlighet att fylla på boll etc.

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 runt 100 deltagare och då behövs det lite ordning i safezonen.
- 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 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 1 AUGUSTI 2009, samling **09.00**.

**PLATS:** Kilsbergen, Batalj Paintballs bana Camp Battalion, samt tre andra banor i området. Det är skyltat från Ånnaboda. Se färdbeskrivning sista sidan. Ring oss på 070-8844668 vid problem att hitta.

**MAX ANTAL DELTAGARE:** 180 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 i förväg eller kontant på plats:

**190:-**

I anmälan ingår lunch i form av ärtsoppa och pannkakor.

**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 är det förstås helt ok att ta med egna påfyllningsmöjligheter om ni har möjlighet.

Vi kommer att ha kompressor på plats. Om det mot förmodan skulle bli problem med luft kan ni låna CO2 tuber under dagen som en nödåtgärd.

Vi säljer två olika typer av boll, båda bollarna är förstås av bra kvalitet även om vi rekommenderar den dyrare. Vi har valt att subventionera priset på CO2 gas till självkostnadspris!

### GAS

12+ OZ , **15:-**

### BOLLAR

#### Toro Classic

1 låda 2000 bollar **460:-**

Påse 500 bollar **120:-**

### LUFT

LUFTFYLLNING **15:-**

#### RPS Stinger

1 låda 2000 bollar **410:-**

Påse 500 bollar **110:-**

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

### HYRA KOMPLETT UTRUSTNING

Batalj Paintball hyr ut till kraftigt rabatterat pris för 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:

**150:-**

D.v.s. allt som behövs för att kunna delta. Extra gasfyllning köps vid behov.

## **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 1 och 2, ca 11:40. 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. Vi har specialpriser för Big Gamet med stugbyn. Behöver ni mera info om det är det bara att ringa vi har specialpriser arrangerade för alla som deltar på Big Gamet.

## **ANMÄLAN**

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

Använd [anmälningsblankett](#) som finns på hemsidan under fliken Big Game. Har du önskan att spela i samma lag eller grupp som en kompis ange sådant under övrigt i blanketten, så skall vi försöka fixa det. Behöver du hyra utrustning anger då förstås även det. Hyr du utrustning är vi glada om ni säger till innan om ni behöver extra stor uniform. Föranmälan gäller senast dagen innan (fredagen den 31 juli). Är ni sent ute är det bäst att ni ringer! Vi har tidigare sagt att inbetalning skall göras till bankgiro

## **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**

<b>9:00–10:30 Samling i SafeZone, anmälan, lagindelning (kom så tidigt ni kan)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Parkering av bilar sker utanför bommarna på anvisad plats. Se färdbeskrivning.</li><li>- Ankomstanmälan skall ske av samtliga i god tid innan första spelet.</li><li>- Se till att ha kontanta medel för betalning. Kort endast för större belopp.</li><li>- Skall du hyra utrustning se till att komma i extra god tid!</li></ul>
<b>10:30–11:00 Genomgång och efter det samling i startpositionerna</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Genomgång inför spel 1 se till att vara klara då.</li></ul>
<b>11:00–11:40 SPEL 1 40 min OPERATION "HUNTER"</b>
Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag. Detta är en klassisk "capture the flag" där fiendens erövrade flaggor skall föras till egen respawn. Erövrade eller säkrade flaggor vid spelets slut ger poäng. Endast erövrade flaggor som befinner sig i egen respawn är säkra och få då ej återerövras.
<b>11:40-12:30 LUNCH 50 min</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- 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).</li></ul>
<b>12:30–12:50 Samling i startpositionerna 20 min</b>
Samling i startpositionerna för spel 2. Domarna visar vägen och sedan genomgång av batalj samt kort samt genomgång av lagledarna. Scenarioinfo delas ut 5 minuter innan start!
<b>12:50–13:20 SPEL 2 30 min OPERATION "GENERALS HEAD"</b>
Målet med scenariot hålls hemligt tills precis innan start. Kommunikation mellan grupperna och snabbt taktisk tänkande är viktigt. Kartor delas ut till ledare.
<b>13:20–14:50 Paus 30 min</b>
Vätskepaus och genomgång inför spel 3.
<b>14:50–15:10 Samling i startpositionerna 20 min</b>
Samling i startpositionerna för spel 3, domarna visar vägen sedan genomgång av Batalj.
<b>15:10–15:40 SPEL 3 15 min x 2 SLAGET VID LUND (1600-tals batalj)</b>
Dessa två spel körs om vi har nog med deltagare samt om tiden tillåter. Det är en klassisk 1600-tals batalj som blir kul att köra som variation. Se specialregler nedan.
<b>15.40–15:50 Paus 10 min</b>
Kort paus eftersom alla borde ha både gas och boll kvar efter spel 3 då inte mycket krävs. Kort paus dock om något måste fixas.
<b>15.50–16:10 Samling i startpositionerna 20 min</b>
Utmarsch samtidigt domarna visar vägen. Precis som för spel 2 delas order för båda lagen ut ca 5 minuter innan spel. Kartor delas ut till ledare.
<b>16.10–16.50 SPEL 4 40 min OPERATION "BROKEN ARROW"</b>
Målet med scenariot hålls hemligt tills precis innan start. Kartor delas ut till ledare.
<b>Ca 16.50 Samling och avslutning</b>
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 16:50. 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".

## Bakgrundshistorien 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 såtillvida 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 KB #1)

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 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. 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.

### **(Scenarion KB #2)**

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 rått 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 #3 och KB #4)**

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.

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 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.

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 danskarnas främre artilleriposteringar samt försvårade för danskarnas 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 danskarnas 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 Danska elitkåren 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.

**(Scenarion KB #5)**

## **DAGENS SCENARION (30 AUGUSTI)**

Vi kommer att börja med att spela 1 spel på 40 minuter och sedan följa upp med ett något kortare scenario. Första spelets mål och karta är kända innan medan de andra två (spel 2 och 4) hålls hemliga till precis innan. Efter spel 2 hoppas vi kunna köra en 1600-tals spel "Slaget vid Lund", om deltagarantalet och tiden medger detta. Det fjärde spelet är på ca 40 minuter. Scenariona har fasta tidslängder och vi kommer om möjligt låta dessa tider löpa ut innan avslut beroende på hur de utvecklas.

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 kartan i denna spelmanual kanske inte är slutgiltiga för speldagen. De som slutligen gäller kommer att läggas ut på hemsidan. Spel 2-4:as kartor delas ut till ledare strax innan start eftersom de är hemliga.

### **BAKGRUND SCENARIO 1**

### **OPERATION "HUNTER"**

#### **Uppställning**

Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag. Detta är regelmässigt en klassisk "Capture the flag" där fiendens erövrade flaggor skall föras till egen respawn. Erövrade eller säkrade flaggor vid spelets slut ger poäng. Endast erövrade flaggor som befinner sig i egen respawn (inom 20 m från respawn) är säkra och få då ej återerövrats av fienden. Mycket rök kommer att läggas ut på banan av domare men också av lagledarna som beslutar var. Varje lag kommer att ha fyra flaggor som skall försvaras.

#### **Speciella regler**

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!!! Skyddsnet kommer att sättas upp.
- Pipor på markörer får inte stickas ut genom springor i fortet eller hus. Detta beror på att det blir alldeles för enkelt att hålla t.ex. de stora fortet samt att man inte märker om pipan träffas. Spelare som ändå gör detta kommer att dömas som utskjutna av speldomare.
- Träff på flaggor räknas inte som träff på spelare som håller flaggan.
- Spelare som bär flaggor och skjuts ut måste släppa flaggan direkt.
- Flaggor får bara flyttas av motståndare till flaggans färg. De får inte avsiktligt gömmas.

- Egna flaggor kan återerövas och måste då bevakas där de befinner sig (eftersom de ej får flyttas av eget lag).

## **SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 1**

Spelområdet ligger på och runt berget och är därför i mitten mycket kuperad. På området på och runt berget finns en stor mängd mindre skydd och hus samt en del större befästningar. I utkanten av det centrala delarna finns ytor utan byggda skydd som möjliggör kringgående rörelser.

Vi har utökat banan ytterligare från förra Kilsbergsbataljen och det gäller både på längden och bredden utökningen är cirka 20-30 m. Utökningen är gjord för att ge möjlighet att göra kringgående rörelser och undvika befästningar. Även om alla fort och hus ger bra skydd och gör det möjligt att hålla området så ger dessa inga poäng.

Fälttelefoner kommer att finnas i några av de viktigaste befästningarna. Dessa gör det möjligt att ringa alla andra baser vid behov.

### **Örnästet L17**

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 K14**

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 J8**

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

### **Dalen H11**

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 G15**

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 F12**

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

### **Stora bron G13**

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

### **Radarstationen G18**

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

### **Citadellet M10**

En stor försvarsanläggning på det kala berget som tidigare var nästan tomt på skydd.

### **Batteriet E8**

Basen består av två haubitsar och runt dem enkla skyddsbunkrar byggda av sandsäckar. Intill batteriet ligger ett förrådshus.

### **Bunkern G8**

Bunkern består av några mindre befästningar som binds samman av skyttegravar med sandsäckar.

### **Högkvarteret (HQ) C8**

Ett hus i en glänta längst ned i dalen ger bra skydd åt nästan alla håll. Sandsäckshinder skyddar även utanför husen.

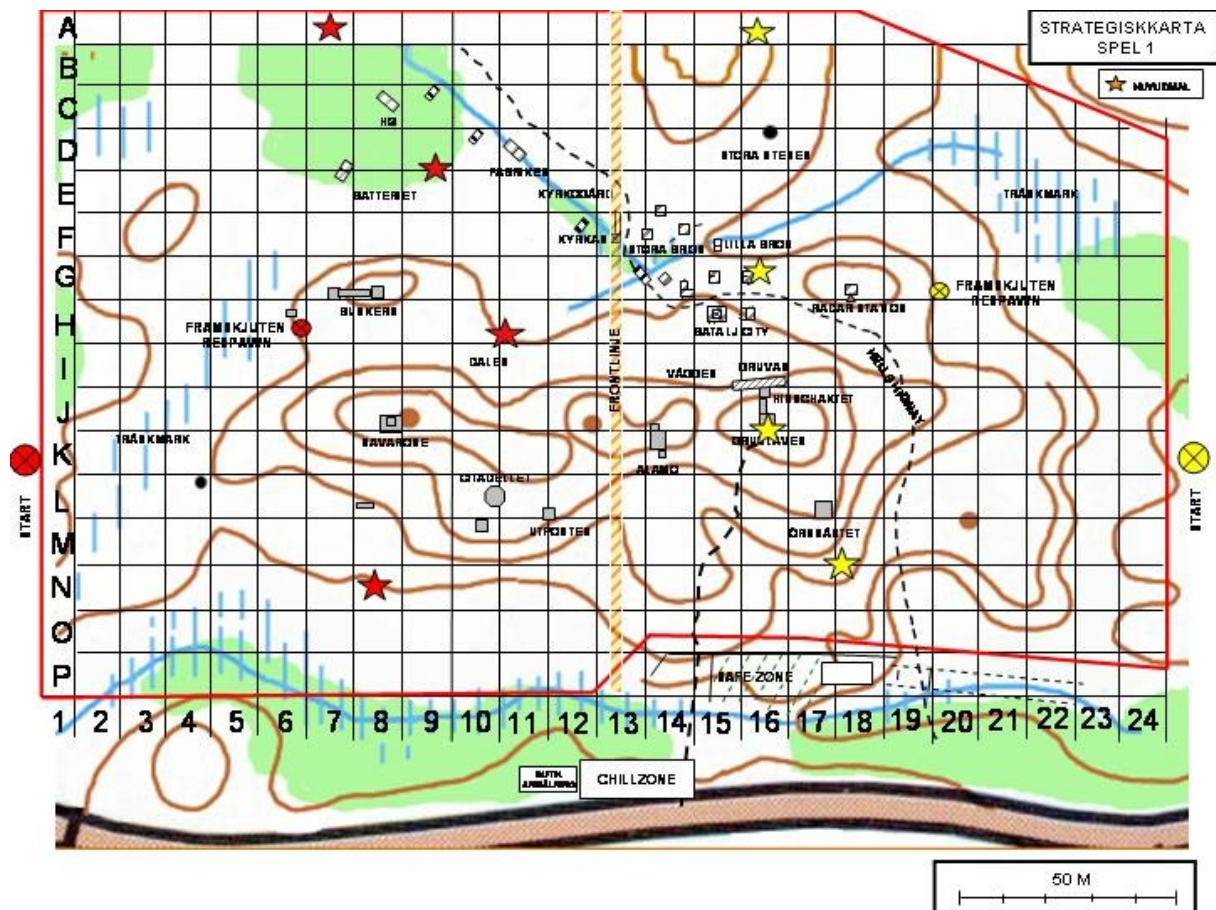
### **Utposten L12**

Nedanför Citadellet ligger utposten som ger relativt bra skydd för avancemang mot Citadellet ovanför.

### **Fabriken D11**

Norr om kyrkan ligger fabriken ett stort hus i två våningar som ger överblick på kyrkan och möjlighet att avancera mot skogen och berget.

Runt detta spelområdena är det snitslat. Ta inte alltför stora risker vid klättring i torn och på berget!



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

## BAKGRUND SCENARIO 2

## OPERATION "GENERALS HEAD"

Detta scenario hålls hemligt ända till strax innan start. Varken var spelet kommer att läggas eller vad målet är för vardera sidan avslöjas innan. Vi gör detta för att simulera hur det i verkligheten behövs god kommunikation och ledarskap och förstås för att lägga till en rejäl skopa potentiell förvirring. Vi kan utlova en häftig terräng och intressant spelvariant där fiendens exakta position är hemlig.

### Uppställning

Även detta hålls hemligt tills domarna visat vägen till respawn/startposition och delat ut order.

### Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!
- Mer regler tillkommer men inget avancerat dom alla behöver känna till.

### SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 2

Området för spel 2 är hemligt även fiendens positioner är hemliga.

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

## BAKGRUND SCENARIO 3 *"Slaget vid Lund 1676" och 1600-tals paintball*

(denna 1600-tals paintball kommer genomföras om tiden och antalet deltagare tillåter det)

### 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 sekunder snarare än 16 skott i sekunden och när du blir träffad är du ute från resten av bataljen. Vad vi vill pröva på med denna spelstil är att helt enkelt få in variation mellan spelen. Här spelar mod och tur mer roll än markör och eldhastighet. Meningen är att spelet skall avgöras på så lika villkor som möjligt.

### Regler

Målet för båda sidor är att erövra så många fanor som möjligt från fienden. Detta görs genom att skjuta ut alla motståndare i en grupp (varje grupp om 12 man har en fana) varvid fanan hamnar på marken där gruppen sist befinner sig. Motståndaren flyttar därefter sin grupp över fanan och erövrar då denna. Erövrade fanor kan inte återtas. En fana som "hamnar" på marken kan inte tas upp av det egna laget, däremot kan det egna laget förflytta sig ovanpå fanan och därmed skydda den.



Bataljen är slut när ena lagets fanor är tagna eller troligast då sista man i ena laget är utskjuten. Träffade spelare stannar 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 ducka 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:** En grön 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. Erövrade fanor samlas in. (Utrop från ledare är t.ex. förflyttning framåt 5 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 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. Trupperna delas upp i grupper om ca 12 man inkl gruppleddare 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. 3-5 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 5 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.
- 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 egna flagga om den tidigare flaggbäraren träffats.
- Andra flaggor från egna sidan får inte tas upp bara bevakas genom att man står vid flaggan.
- Om ena laget skjuts ut helt är bataljen över.

## BAKGRUND SCENARIO 4

## OPERATION "BROKEN ARROW"

Detta scenario hålls precis som spel 2 hemligt till strax innan start. Spelldare visar var start och respawn är och delar sedan ut order till lagledarna.

### Uppställning

Detta hålls hemligt tills domarna visat vägen till respawn/startposition och delat ut order.

### Speciella regler

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

## SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 4

Området är hemligt även fiendens positioner är hemliga. Kartor delas ut till alla ledare strax innan start. Lagledare och gruppledare får några minuter att snabbt sätta sig in i läget sen startas spelet.

## 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 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.
- 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 spelslut.
- Via komradio till lagledarna i respektive lag. Ska vidarebefordras av alla med radio.

I vår "field manual" Grundläggande paintballtaktik finner du enkla handkommandon som kan förenkla kommunikationen under spelet. 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 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 **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.

### 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 avsiktligt.

- 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.

### **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.

- Alkoholförtäring är absolut förbjuden!

### **SPELUTRUSTNING**

- Fullauto är ok

- 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  
Erik Haneskog

mobil: 070-88 44 668  
mobil: 070-75 00 185

e-post: [gunnar@batalj.se](mailto:gunnar@batalj.se)  
e-post: [erik@batalj.se](mailto:erik@batalj.se)

## INBETALNING TILL BANKGIRO

Betala gärna in deltagaravgiften innan så sparar vi krångel vid registreringen. Vi skickar en kvittens så snart pengarna finns på kontot.

Bankgirokonto: **3959756**

## VÄGBESKRIVNING

På vår hemsida finns länkar med vägbeskrivning. Där finner ni en 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 alla där för att ha kul. Måtte vädrets makter vara med oss.

## VÄLKOMNA TILL BATALJEN!



är