

SPELMANUAL
KILSBERGSRATALJEN #7
10 OKTOBER 2009





KILSBERGSBATALJEN #7 VS

Detta är den sjunde 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 1 Aug.

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

**BATALJ
PAINTBALL**
WWW.BATALJ .SE

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. Bli 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 börja med 3 kortare spel på 15 minuter och sedan efter lunch ett specialscenario, "Slaget vid Lund" för att sedan avsluta med ett långt maraton spel på mycket stor spelyta. 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 10 OKTOBER 2009, samling **09.00**.

PLATS: Kilsbergen, Batalj Paintballs bana Camp Battalion, samt två 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: 150 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 (den kan eventuellt redan vara öppen).

DELTAGAREAVGIFT:

Alla deltagare med anmälan i förväg, kontant betalning på plats eller kort: I anmälan ingår lunch i form av ärtsoppa och pannkakor.	180:-
--	--------------

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	480:-
Påse 500 bollar	120:-

Annan reservboll	
1 låda 2000 bollar	450:-
Påse 500 bollar	120:-

LUFT

FRI LUFTFYLLNING 0:- (Ni som har lufttank ta med det ifall kompressorn ger upp).
--

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

VÄDER OCH IMMA PÅ MASK

Med tanke på höstvädret ta denna extra utrustning:

- Ombyteskläder och skor.
- Pannband! Funkar mycket bra.
- Torktrasa och imspray.

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 3 och 4, ca 11:20. 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 ta betalkort på plats, 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

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 9 okt). 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. Vi vill inte se något slarv med pip-påsar till markören.

PROGRAM KILSBERGSBATALJEN #7
LÖRDAGEN 10 OKTOBER

9:00–10:30 Samling i SafeZone, anmälan, lagindelning (kom så tidigt ni kan)
<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.
11:00–11:15 SPEL 1 15 min OPERATION "EXTERMINATION 1"
Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag. Detta är en klassisk "capture and hold" där förutbestämda mål skall tas och hållas vid spelets slut. OBS! Ingen respawn gäller under de första två spelen! Utskjutna spelare går tillbaka till egen startposition.
11:15-11:25 Sidbyte 10 min
<ul style="list-style-type: none">- Sidbyte <u>direkt</u> efter spelslut ingen paus. Se till att ha med extra boll och drivgas.
11:25–11:40 SPEL 2 15 min OPERATION "EXTERMINATION 2"
Samma regler som under första spelet. Fortfarande ingen respawn!
11:40-12:00 Paus 20 min
<ul style="list-style-type: none">- Förberedelse inför spel 3. Boll och drivgas. Sedan samling i startposition.
12:00–12:20 SPEL 3 20 min OPERATION "HOLD THE GROUND"
Röda laget försvarar sig mot Gult anfall över berget. Radarstationen och kanonbatteriet skall förstöras av Gula laget, för att de skall nå full seger (ingenjörssoldater utses).
11:20-13:10 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)
13:10–13:30 Samling i startpositionerna 20 min
Samling vid vägen för kort genomgång och sedan avmarsch till startposition för spel 3. Domarna visar vägen och sedan sista genomgång av batalj.
13:30–14:00 SPEL 4 ca 15 min x 2 SLAGET VID LUND (1600-tals batalj)
Det är en klassisk 1600-tals batalj som blir kul att köra som variation. Se specialregler nedan.
14:00–14:30 Paus 30 min
Vätskepaus och genomgång inför spel 4.
14:30–15:00 Samling i startpositionerna 30 min
Samling i startpositionerna för spel 4, domarna visar vägen sedan genomgång av lagledarna.
15:00–16:15 SPEL 5 75 min OPERATION "MASTER BLASTER"
Ett långt scenario på stort spelområde. Båda lagen anfaller och skall försöka hålla så många som möjligt av 5 mål vid spelets slut.
Ca 16.15 Samling och medaljutdelning
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 16:15. Må vädergudarna vara med oss och bevara oss från svininfluensa!

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 så tillvida att anfallsriktningen rakt mot Örebro misslyckades, men den nu decimerade anfallsstyrkan rörde sig snabbt vidare nordväst om staden, de sista reserverna kastades in i "bataljen", i Kilsbergen skulle avgörandet ske.

(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)

Två år av strider och läget var nu desperat för båda sidor men mest för danska sidan. Inledande strider under sommaren gjorde nästan helt slut på DE:s sista reserver samtidigt som SA satte in erfarna trupper från västsverige i en kraftfull attack. Erfarenhet och bättre material spelade stor roll då SA vann ny mark. Detta bidrog också till att avskurna danskar bakom frontlinje inte kunde räkna med hjälp utifrån. Hjältedmodiga försök till att bryta sig ut stoppades då SA helt nöjde sig med att svälta ut dem. En intressant händelseutveckling under sensommaren var då båda sidor lyckades erövra kärnstridsspetsar från ett nedskjutet ryskt flygplan. Detta faktum att båda sidor nu besitter vapnen kanske hindrar dem från att användas. När hösten nu kommer fortsätter anfallen från båda sidor och som alltid följs av ett motanfall, med den enda skillnaden att ingen sida kan räkna med förstärkningar förrän till våren.

(Scenarion KB #6)

DAGENS SCENARION (10 OKTOBER)

Vi kommer att börja med att spela 2 kortare spel på 15x2 minuter och sedan följa upp med ett 20 minuters scenario. Efter spel 3 kommer vi att köra ett 1600-tals spel "Slaget vid Lund". Det fjärde spelet är långt på ca 75 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.



BAKGRUND SCENARIO 1 OCH 2 OPERATION "EXTERMINATION" 1 & 2

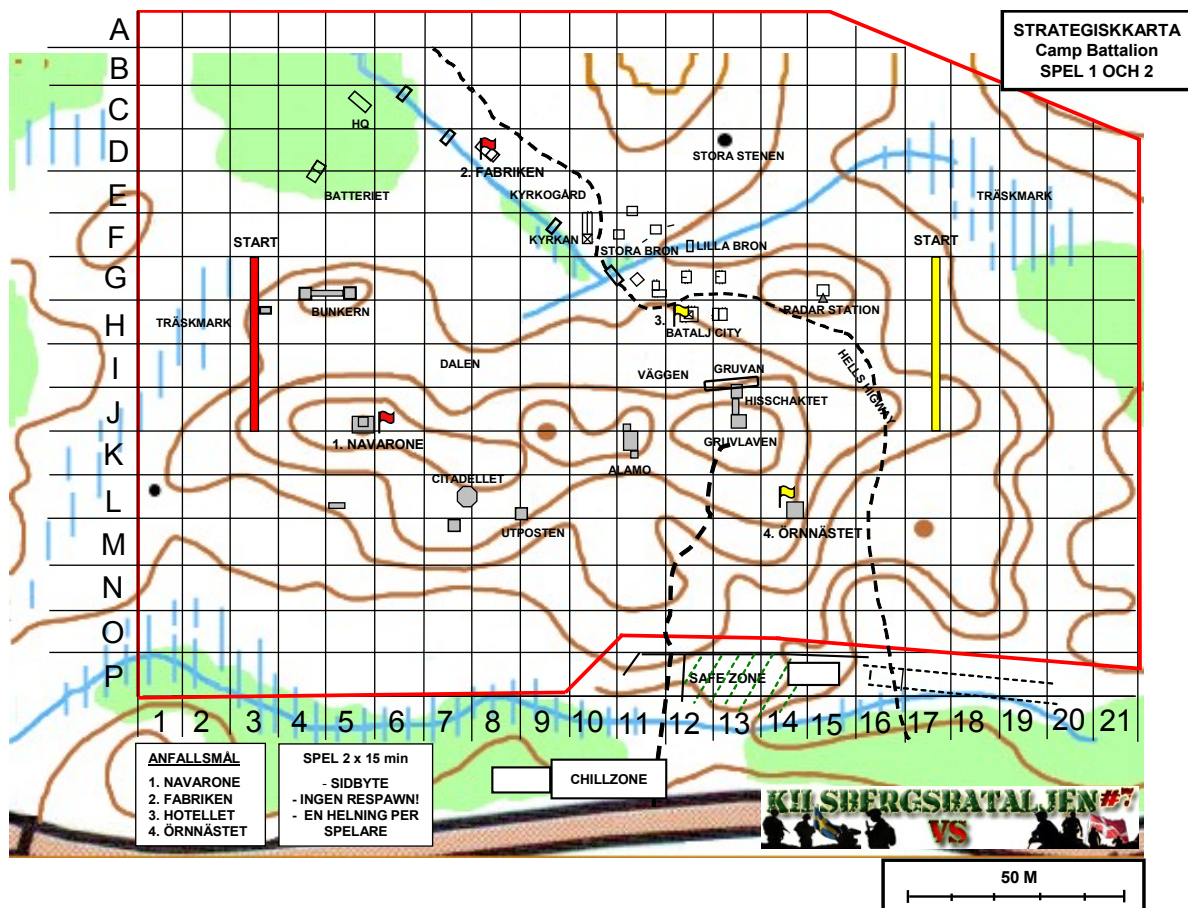
Uppställning

Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag. Detta är en klassisk "capture and hold" där förutbestämda mål skall tas och hållas vid spelets slut. Observera att ingen respawn gäller under de första två spelen! Mycket rök kommer att läggas ut på banan av domare men också av lagledarna som beslutar var. Minst 5 mål kommer att delges innan start enligt kartor.

Efter första spelet byter vi direkt sida och kör samma scenario igen.

Speciella regler

- Ingen respawn utskjutna spelare går tillbaka till egen startposition. För att snabbt vara beredda vid sidbyte.
- 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 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.
- För att målet skall vara erövat skall flaggan från egen färg sättas upp och motsvarande färg tas ned. Fiendens flagga får inte avsiktligt gömmas eller förflyttas.



SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 1, 2 och 3

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.

Även om alla fort och hus ger bra skydd och gör det möjligt att hålla området så ger dessa inga poäng. Räkna med täta strider. 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 borte 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! Ta det extra lugnt ner för berget vid safezonen, det kommer att bli halt där det är brant.

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

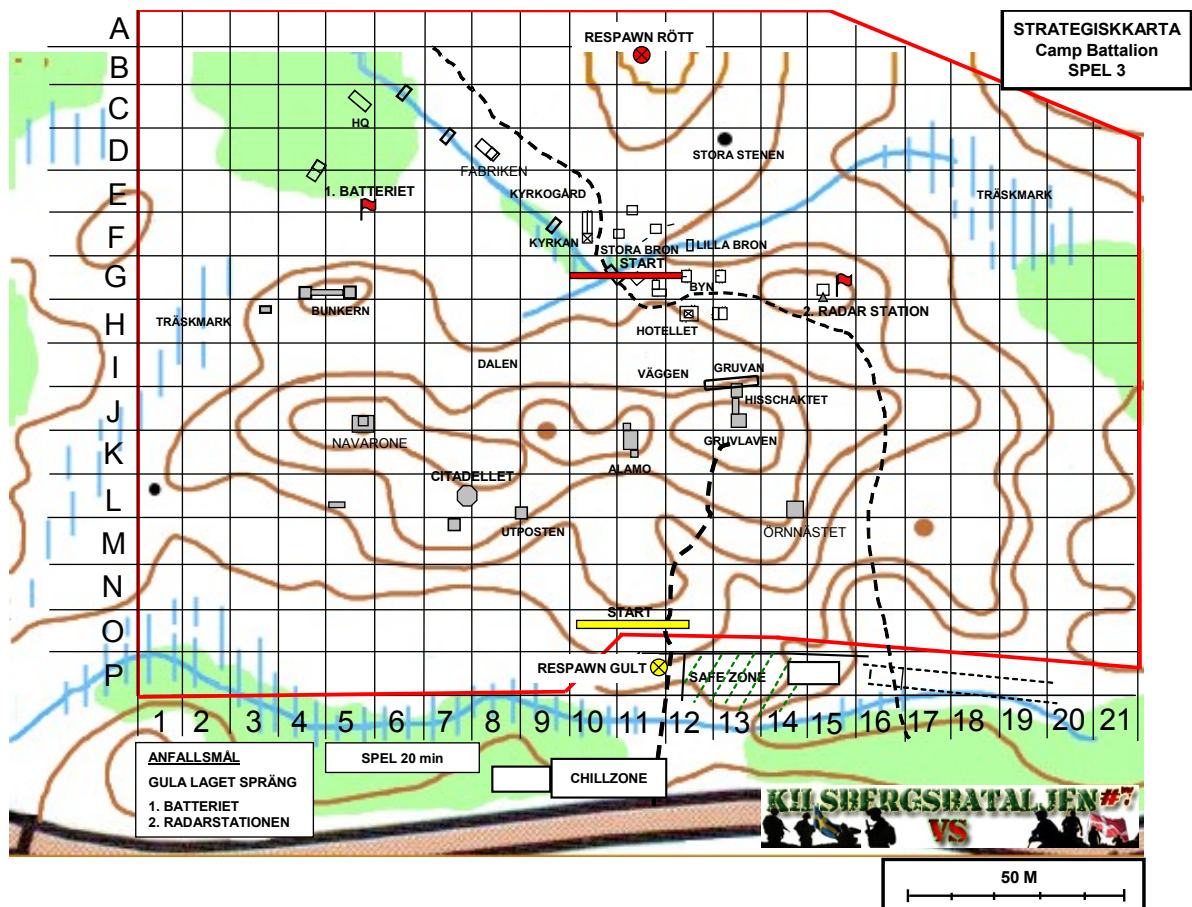
BAKGRUND SCENARIO 3

OPERATION "HOLD THE GROUND"

Röda laget försvarar sig mot Gult anfall över berget. Radarstationen och kanonbatteriet skall förstöras av Gula laget, för att de skall nå full seger. Oavgjort gäller om danskarna försvarat minst en position. Vinst för danskarna gäller om båda målen skyddas till slutet.

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 samt att man inte märker om pipan träffas. Spelare som ändå gör detta kommer att dömas som utskjutna av speldomare.



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

Efter lunch kommer vi att köra något som många väntat på!

BAKGRUND SCENARIO 4 "Slaget vid Lund 1676" och 1600-tals paintball

Bakgrund

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

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

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

Slagordningar

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

Uppställning

Svenska överbefälhavaren fältmarskalk Simon Grundel Helmfelt



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



Vänstra flygeln
Viborgs rytteri-
Västgöta rytteri
under Generallöjtnat
Johan Galle



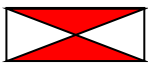
Center Västgöta Dals
reg under Lars Mörner



Höger flygeln.
Livdrabanterna. Under
generallöjtnant Otto
Wilholm von Fersen



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



Center överste
Johan von Cicignon



Höger flygeln.
generallöjtnant Friedrich
von Arendorff



Reserven prins Georg

danske överbefälhavaren general Carl von Arendorff

1600-tals paintball

Denna form av paintball skiljer sig markant från all övrig paintball. Det finns inga skydd (mer än personen till vänster och höger om dig), spelet utövas på öppen yta. Markörerna avlossas var 30 sek snarare än 16 skott i sekunden och när du blir träffad är du ute från resten av bataljen. 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 15-18 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 gruppledare i **två led** (vänsterflank, center, högerflank, reserv). Varje grupp skall under hela bataljen stå axel mot axel, fanan för varje grupp skall alltid hållas av soldaten i mitten. 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.

Det kan vara idé plocka bort magasinet på markören för att lättare kunna ladda mellan varje "volley". Vad som är enklast beror på markör.

BAKGRUND SCENARIO 5

OPERATION "MASTER BLASTER"

För att ni skall få en riktig genomkörare innan vintervilan kör vi ett långt och stort spel som sista scenario. Vi kommer att utnyttja dubbelt så mycket mark som normalt och köra i 75 minuter. Så räkna med att alla måste ta med extra boll, drivgas och vätska till respawn.

Upställning

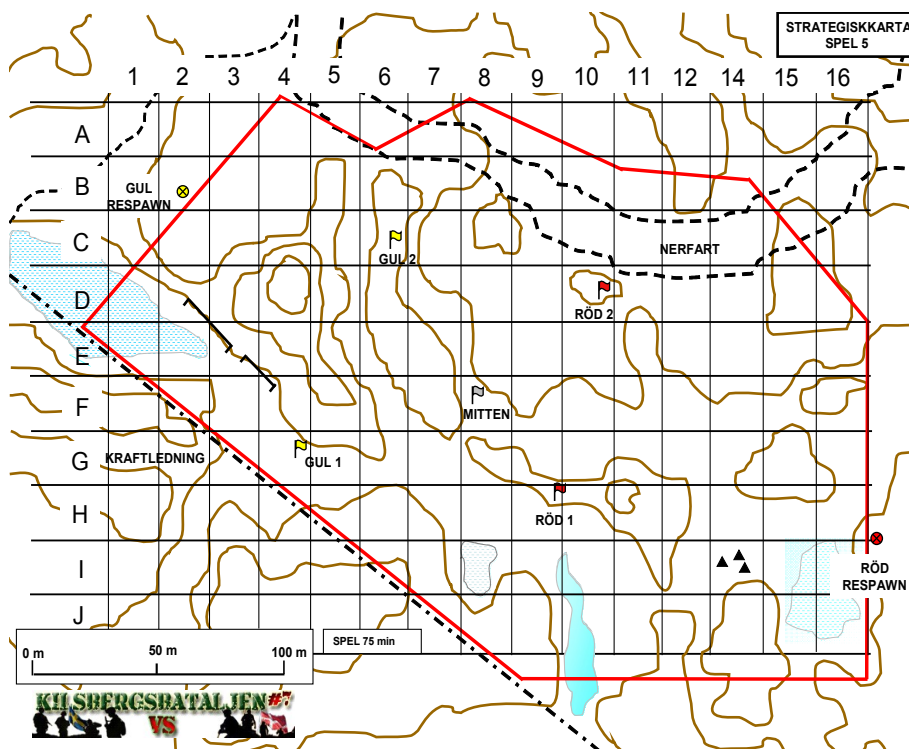
Gula och Röda laget är anfallare och skall hålla 5 punkter vid spelets slut. Låter enkelt eller hur?

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!
- Flaggstäng vid varje målområde avgör vilken sida som håller positionen. Hissa upp ditt lags färg.

SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 5

Gott om kuperad terräng och stora möjligheter att kunna gå runt fienden och i mindre enheter. Varje sida måste förlita sig på individuell säkerhet och gruppledarnas förmåga att samordna försvar och attacker. Rök kommer att läggas ut men räkna inte med för mycket skydd då höstvindarna lär blåsa bort det mesta. Inga byggda fort kommer att finnas men gott om naturliga skydd.



Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!
- Behöver ni fylla drivgas under spelet så var beredda att kunna göra det vid er respawn. Kolla vid nödfall med domare på plats vi kommer att ha med extra ut på banan.

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.
- 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:

- Visselpipa 1 lång signal vid start och 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 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 comradio samt att besöka de stridande förbanden på olika områden av banan.



Gruppleddare

Gruppleddarna har en skyldighet att vidarebefordra order från lagledaren till hela gruppen om möjligt samt leda gruppen efter bästa förmåga mot avsett mål. Gruppleddaren är precis som lagledaren och sjukvårdare försedd med en extra armbindel.

Sjukvårdare

Varje grupp har en sjukvårdare som kan återuppliva träffade lagkamrater. Sjukvårdaren är försedd med en extra armbindel med kors samt en "medic-kit" bestående av väska med **sex** armbindlar.



- För att "återuppliva" en lagkamrat måste en sjukvårdare ta sig fram till den sårade och knyta en av dessa vita armbindlar runt den sårades arm. Lyckas detta kan lagkamraten fortsätta striden. Armbindlarna måste knytas av sjukvårdaren och får alltså inte kastas till medspelaren. När dessa armbindlar är slut kan nya hämtas vid "respawn", dock endast **sex** åt gången!

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

- Sjukvårdare får inte återuppliva sig själv!

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

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

Det anses "tarvligt" att skjuta en sjukvårdare som försöker hjälpa en fallen medspelare men det finns inga regler mot det. Sjukvårdaren får givetvis försvara sig.

Träff och utskjutning

- Träff räknas om hela bollen går sönder någonstans på kroppen, markören eller masken. Färgstänk eller studs räknas inte som träff.

- Vid träff ska spelaren ropa "TRÄFF" så högt som möjligt, sträcka upp ena armen och därefter ta sig till förutbestämd respawn. Vi kommer att förse alla deltagare med vitflagg som skall användas, för att extra tydligt visa att man är ute ur spel.

- När en spelare har ropat "TRÄFF" är spelaren utskjuten även om han/hon efteråt upptäcker att bollen inte gick sönder. Utskjuten spelare får inte prata med lagkamrater som är i spel!

- Är man träffad kan man även välja att ropa "MEDIC" man har då en minut på sig innan man räknas som utskjuten. Hinner en av dina egna sjukvårdare dit innan tiden gått ut kan du bli återupplivad. Som träffad får du inte förflytta dig eller agera i striden som t.ex. ropa ut order, skjuta eller ladda om. Du får endast ropa "MEDIC". Bestämmer du dig för att ge upp försöket att bli återupplivad eller minuten gått ut skall du ropa "TRÄFF" och följa reglerna ovan.

- Sjukvårdare får inte återuppliva sig själv!

(Vi ropar "MEDIC" för att inte förvirra om någon verklig behöver en sjukvårdare)

Respawn

- När en spelare är träffad ska han/hon gå till förutbestämd respawn och vänta där i **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.
- Rökning får endast göras på vägen.
- Alkoholförtäring är absolut förbjuden!



SPELUTRUSTNING

- Fullauto är ok
- Granatgevär/granattillsatser, färggranater och liknande utrustning måste godkännas av spelleddaren 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

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

Avslutningsvis tänk på säkerheten och ha ett trevligt Big Game. Vi är alla där för att ha kul. Måtte vädrets makter vara med oss och bevara oss från svininfluensa!

VÄLKOMNA TILL BATALJEN

