



Der Battle-Plan, erstellt von SurvivalZero.

Inhalt

1. Das Spiel (The Battle).
2. Dauer
3. Spielleiter (Marshalls) und Stützpunkte
4. Ausrüstung
5. Reglement
6. Kosten und Bezahlung
7. Unvorhergesehene Umstände.

1. Das Spiel

The Ultimate Paintball Challenge ist ein Kampf zwischen 2 Teams, die den Stützpunkt des anderen gänzlich erobern müssen. Ein Stützpunkt besteht aus 1 Lager und 5 mobilen Patrouillenzelten. Diese Zelte können von den Teilnehmern mitgenommen werden, wenn sie vorwärts ziehen, und in ihnen können sie die Nacht verbringen. Die Spielleiter (Marshalls) geben die Koordinaten des anderen Teams weiter. Jedes Team hat einen eigenen Marshall. Mit Hilfe eines Kompasses sucht sich jedes Team eine Route heraus. Und dann treffen sich beide Teams auf dem Battleground, dem Schlachtfeld. Wenn ein Spieler getroffen wird, muss er zu seinem eigenen Stützpunkt zurück. Dort muss er sich dann mit der Verteidigung des Stützpunkts befassen. Nach einiger Zeit kann dieser „Verwundete“ von einem Teamgefährten abgelöst werden und ins Feld zurückkehren. Der Teamleiter wird zusammen mit dem Marshall die Strategie und Taktik besprechen, um sein Team zum Sieg zu führen. In diesem Spiel ist es auch möglich, Gefangene zu nehmen. Sie müssen zum eigenen Stützpunkt gebracht werden. Gefangene müssen gut versorgt werden. Wenn beide Teams Gefangene gemacht haben, kann ein Gefangenenaustausch stattfinden. Dazu müssen die Marshalls befragt werden.

Jede Nacht wird eine „Feuerpause“ von mindestens 3 Stunden verhängt. So kann jeder Teilnehmer zur Ruhe kommen. Die Teilnehmer können sich in ihrem Team darüber absprechen, wann wer eine Ruhezeit hat. In den Zelten darf nicht geschossen werden. Deshalb dürfen die Teilnehmer auch nur in den Zelten keine Masken tragen. Darauf achten die Marshalls sehr streng. Weil *The Ultimate Paintball Challenge* mehrere Tage dauert, werden von der Organisation (SurvivalZero) an jedem Tag dreimal frisches Brot und Wasser in die beiden Stützpunkte gebracht. Abends werden auch Biwakrationen gebracht, die aber natürlich von den Teilnehmern selbst zubereitet werden müssen.

2. Dauer

Der Wettstreit (Battle) dauert ungefähr 72 Stunden, darin inbegriffen die Feuerpausen.

3. Marshall und Stützpunkte

Im Gelände sind immer 4 Marshalls anwesend, sie sind die Begleiter, Schiedsrichter und Kontaktpersonen für die Teilnehmer.

Die Marshalls verteilen sich auf 3 Stützpunkte, und zwar die Stützpunkte von **Team A** und **Team B** und den neutralen Mutterstützpunkt **C**, dem Kontrollposten von SurvivalZero. Hier befinden sich alle Tresore, Kommunikationsapparate, die Erste Hilfe Ausrüstung, eine Versorgungsstation für Teilnehmer und das Lager von SurvivalZero. Stützpunkt **C** ist immerzu eine sichere Zone. Und es ist im Gegensatz zu den Stützpunkte **A** und **B** vom Spiel abgeschirmt. Die Stützpunkte **A** und **B** gehören zum Schlachtfeld, dem Battleground. Die Camps **A** und **B** sind die Stützpunkte der Teams. Hier befinden sich die Erste-Hilfe-Ausrüstung, ein kleines Lager für die Teams und der Schlafplatz für den Teammarshall.

4. Ausrüstung

In Stützpunkt C bekommt jeder Teilnehmer am Anfang die unten aufgeführte persönliche Ausrüstung. Für sie ist jeder Teilnehmer persönlich verantwortlich.

1 Overall	1 Maske
1 Rucksack	1 Topfset
1 Schlafsack	1 Biwakbesteck
1 Gelbbrenner	1 Marker (Waffe)
1 Poncho	1 Kompass
1 Kulturbbeutel mit Inhalt	1 weiße Fahne (klein)
1 Feldflasche mit Beche	10 Painthalter
1 Feldbett	500 Paints
1 Handtuch	

5. Reglement

1. SurvivalZero ist nicht haftbar, wenn Teilnehmer, die auf eigene Initiative anreisen, nicht rechtzeitig ankommen. Das Spiel beginnt in Zagreb mit den Teilnehmern, die zur vereinbarten Zeit anwesend sind.
2. Im Abstand von 10 Metern darf nicht aufeinander geschossen werden.
3. In den Zelten darf nicht geschossen werden.
4. Auf die Zelte darf nicht geschossen werden.

- 5.** Die Schutzmasken müssen immer getragen werden, außer in den Zelten von Stützpunkt A und B.
- 6.** Im Mutterstützpunkt C, der Zentrale von SurvivalZero, dürfen die Marker (Waffen) nicht geladen sein, alle Paints müssen aus dem Magazin entfernt sein. Die Waffe darf außerhalb des Terrains in den dafür vorgesehenen Kästen mindestens zweimal getestet werden.
- 7.** Alkoholische Getränke sind verboten.
- 8.** Rauchen ist verboten, außer an den dafür ausgewiesenen Stellen im Stützpunkt.
- 9.** Offenes Feuer ist verboten, außer an den dafür ausgewiesenen Stellen im Stützpunkt.
- 10.** Den Anweisungen der Marshalls ist immer Folge zu leisten.
- 11.** Alle modernen Geräte (Handys, Ipods usw.) müssen bei Ankunft abgegeben werden. Solche Geräte werden in Mutterstützpunkt C in einem Tresor aufbewahrt. Fotokameras können auf eigene Gefahr mitgenommen werden. Die Safes stehen unter der Aufsicht von SurvivalZero Mitarbeitern.
- 12.** Wenn Regeln verletzt werden, fliegt der Teilnehmer aus dem Spiel und muss sich in Mutterstützpunkt C melden. Dort wird dann mit den Marshalls beraten, welche Sanktionen folgen sollen.
- 13.** Wenn ein Teilnehmer Kontakt mit zu Hause haben will, hat er dies dem Marshall mitzuteilen, der dann dafür sorgt, dass der Betreffende sein eigenes Gerät bekommt, um Kontakt aufzunehmen. Wer zu Hause geblieben ist, kann 24 Stunden am Tag über den zentralen Posten Kontakt mit dem Teilnehmer aufnehmen. Über den Marshall wird dann der Kontakt mit dem Teilnehmer aufgenommen.
- 14.** Wenn ein Teilnehmer getroffen wurde, muss er seine weiße Fahne hissen. Solange sich dieser Teilnehmer nicht bei seinem Stützpunkt gemeldet hat, darf er seinen Marker (seine Waffe) nicht benutzen.
- 15.** Die Teilnehmer dürfen während des Gefechts nur Mittel gebrauchen, die von SurvivalZero zur Verfügung gestellt wurden. Das Gelände darf nur mit ausdrücklicher Zustimmung eines Marshalls verlassen werden.
- 16.** In Situationen, bei denen es keine Regeln gibt, ist das Urteil der Marshalls verbindlich.

6. Kosten und Bezahlung

Die Teilnahmekosten an der The Ultimate Paintball Challenge von SurvivalZero betragen 870 € inklusive MwSt. Die Flugreise nach Zagreb (Hin- und Rückflug) ist in diese Kosten nicht inbegriffen. SurvivalZero kann Sie natürlich beim Buchen eines Tickets beraten. Eine Reiseversicherung müssen Sie selbst abschließen.

Die Teilnahmekosten müssen Sie spätestens 14 Tage vor Beginn der Veranstaltung auf das Konto eingezahlt haben. Eine Challenge findet nur dann statt, wenn sich mindestens 30 (2 x 15) Teilnehmer angemeldet haben.

Bei Beginn des Spiels bekommt jeder Teilnehmer 500 Paints kostenlos. Danach können weitere Paints angekauft werden. **140** Extrapaints kosten **10,- €**. Außerdem ist es möglich, eine ganze Dose mit **2000** Paints zu kaufen. Das kostet dann **120,- €**. Extrapaints müssen vorab in bar bezahlt werden. Werden Teile der Basisausrüstung vermisst oder sind defekt, muss der Betreffende diese Kosten an Ort und Stelle in bar begleichen.

Overall **50,- €** Maske **40,- €** Rucksack **80,- €** Schlafsack **100,- €** Poncho **12,50 €** Paint Halter **2,50 €** pro Stück, Kulturbeutel (mit Inhalt) **20,- €** Topfset **25,- €** Biwakbesteck **5,- €** Gelbrenner **8,- €** Marker(Waffe) **250,- €** Kompass **12,- €** Feldflasche mit Becher **5,- €** Feldbett **55,- €** Handtuch **10,- €** weiße Flagge **5,- €**

Alle Sachen werden vorab und nachher zusammen mit Ihnen kontrolliert. Für die entsprechende Liste müssen Sie daher auch den Empfang bestätigen.

7. Notfälle:

In einem Notfall ist wie folgt vorzugehen:

Kleine Verletzungen

Der Teilnehmer meldet sich bei seinem Marshall. Der Marshall geht dann mit ihm oder ihr zum Stützpunkt. Dort versorgt der Marshall die Verletzung. Dann kann der Teilnehmer wieder am Gefecht teilnehmen.

Große Verletzungen

Der Teilnehmer meldet sich bei seinem Marshall (oder wird dort angemeldet). Der Marshall entscheidet dann, ob derjenige zum eigenen Stützpunkt geht oder zum zentralen Stützpunkt **C** muss. Wenn die Entscheidung auf Mutterstützpunkt **C** fällt, erfolgt die Kommunikation per Sprechfunk. Der betreffende Marshall muss dann entscheiden, ob er eine vorübergehende Einstellung des Feuers anordnen soll. Sobald der Marshall mit dem Teilnehmer in Stützpunkt **C** angekommen ist, kann das Gefecht wieder aufgenommen werden.

Stützpunkt **C** regelt die Versorgung der Teilnehmer. SurvivalZero hat Kontakte zu lokalen Ärzten und schaltet sie – wenn nötig - ein.

Schwere Verletzungen

Der Teilnehmer muss sich bei seinem Marshall melden (oder dort gemeldet werden). Der Marshall muss dann den Befehl „Feuer einstellen“ ausgeben. Mittels Funkgerät werden dann die anderen Marshalls und Mutterstützpunkt C informiert.

In der Zwischenzeit wird dann von Mutterstützpunkt C aus der Sanitätsdienst informiert. Dann muss überlegt werden, ob der Teilnehmer per Bahre transportiert werden soll (eine Bahre ist in jedem Stützpunkt verfügbar). Im gegebenen Fall wird der Teilnehmer per Trage zum Stützpunkt C getragen, wo er dann dem Sanitätsdienst übergeben wird. Wenn die Marshalls alles Nötige veranlasst haben, stellen sie den offiziellen Unfallbericht auf. Dann kann das Gefecht wieder beginnen.

Brand

Wenn Feuer eintritt, tritt auch der Evakuationsplan in Kraft. Dann müssen sich alle Teilnehmer bei ihrem Marshall melden. Die Gruppe begibt sich dann zu Mutterstützpunkt **C**. Die Marshalls begeben sich vor Ort und rufen eventuell über Stützpunkt **C** die Helfer vor Ort. Die in den Stützpunkten **A**, **B** und **C** vorhandenen Feuerlöscher können für kleine Brände eingesetzt werden.

Amstelveen 10-11-2009



Camera Obscuralaan 24 1183JZ Amstelveen Nederlande
Tel: +31(0)20 441 81 88 Mobiel: +31(0)6 293 698 32 e-mail: info@survivalzero.nl

www.survivalzero.com