



„MILITARNE  
MANEWRY”



## 1. HARMONOGRAM

Termin: 2009

Ilość uczestników: 10 – 60

Lokalizacja: Fort Chrzanów – Warszawa, Poligon – Gliwice, Dowolne miejsce na terenie Polski

PRZYKŁADOWY HARMONOGRAM	
<b>DZIEŃ 1</b>	10:00 – Przyjazd, oficjalne przywitanie, 10:25 – Turniej strzelniczy 11:25 – Rozpoczęcie imprezy paintballowej, 14:00 – Ogłoszenie wyników, rozdanie nagród, 14:30 – Oficjalne zakończenie.



## 2. MIEJSCE IMPREZY

**Dowolne miejsce wybrane przez Państwa na terenie całej Polski.**

Również możecie Państwo scedować na nas obowiązki znalezienia hotelu, miejsca imprezy oraz kompleksowej organizacji usługi.

Firma Incentivetrip.pl **posiada** przedstawicielstwa, zaplecze sprzętowe oraz **własne tereny** w **Gliwicach (Poligon – ok 30ha)**, **Warszawie (Fort Wojenny ok. 21ha)**, Bydgoszczy oraz współpracuje z wieloma Hotelami i Ośrodkami Wypoczynkowymi.

Dzięki temu Jesteśmy w stanie dojechać praktycznie do każdego miejsca w Polsce, bez zawyżania kosztów dojazdu.

Służymy następującą działalnością:

- [www.incentivetrip.pl](http://www.incentivetrip.pl)
- [www.paintball.pl](http://www.paintball.pl)
- [www.paintball.com.pl](http://www.paintball.com.pl)
- [www.itrip24.pl](http://www.itrip24.pl)
- [www.odpoczywaj24.pl](http://www.odpoczywaj24.pl)
- [www.campery24.pl](http://www.campery24.pl)

**Sprawdź, przekonaj się i skontaktuj z naszym najbliższym oddziałem:**

- **WARSZAWA:** Tel/fax.: 22 435 89 94 do 95; kom.: 667 665 955;  
email: [warszawa@paintball.com.pl](mailto:warszawa@paintball.com.pl)



### 3. ATRAKCJE – Fabuła zabawy,

Impreza skierowana jest zarówno do bardzo licznych jak i mniej licznych grup.

#### **„Militarne Manewry”**

*Było cicho i ciemno, jedynie szum wiatru i niepokojące łopotanie flagi na wietrze mogło zdradzać, iż w każdej chwili może dojść do kolejnego ataku. Większość drużyny już spała, tylko co nieliczni byli w stanie czuwać. Zanim jeszcze poszli spać, kapitan powtórzył „To może być nasza ostatnia szansa”. Jednak nikt nie spodziewał się tego co nastąpiło...*

Uczestnicy dostają broń paintballową. Wychodzą w teren, zadaniem ich jest dotrzeć do końca. Każdy stracony zawodnik zmniejsza szansę na zwycięstwo. Ilość misji uzależniona jest od jakości przygotowania.

Zanim wyruszysz do walki przechodzisz trening bojowy. Będziesz ćwiczył umiejętności strzeleckie na stanowiskach:

- Karabinek pneumatyczny – zdobywasz punkty, które będą Tobie i Twojej drużynie potrzebne do zdobycia zwycięstwa.
- Łuk – ilość strzał jest ograniczona, a odległość do tarczy, wbrew pozorom całkiem duża.
- Aby nie wejść na minę, ćwiczysz się w wykrywaniu wszelkiego rodzaju min, im więcej znajdziesz, tym mniejsze szanse na to, iż trafisz na nie później.
- No i ostatnia próba, strzelanie z AK-47 „Kałasznikow” - to ostatni sprawdzian przed walką....

TERAZ JESTEŚ GOTOWY – ŻYCZĘ TOBIE ABYŚ WRÓCIŁ CAŁY...



### 3. ATRAKCJE

#### PAINTBALL:

Główną atrakcją są rozgrywki paintballowe, w których decyzje podejmuje się szybko i zdecydowanie. Gra ta uczy prawdziwej współpracy w grupie. Uczestnicy wyposażeni zostaną w mundury, maski ochronne oraz markery na kulki wypełnione farbą. Zapraszamy do gry w bardzo urozmaiconym terenie.



#### **PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE PAINTBALLOWE**

##### **„Eliminacja przeciwnika”**

Gra polegająca na zapoznaniu się z grą paintballową (dotyczy się to przede wszystkim osób, które grają po raz pierwszy) bądź na zapoznaniu się z polem gry. Każda drużyna ma swoją bazę, z której zaczyna scenariusz. Nie można pozwolić przeciwnikowi na wcześniejszej



‘rozbieganie’ się po polu.

Scenariusz trwa ok. 5-10 minut, wygrywa drużyna, w której zostaje więcej ‘nie trafionych’ zawodników.

Jest to najprostszy wariant gry, a jak to bywa w praktyce: najprostsze znaczy najlepsze :) Miejsce gry: wyznaczone przez prowadzącego

##### **„Obrona wzgórza”**

Dwie drużyny. Jedna broni flagi umieszczonej na wzgórzu, druga musi ją zdobyć. Aby role były wyrównane broniący mają okrojone pole, natomiast atakujący mogą grać na całym polu. Gra kończy się w momencie, gdy atakujący zdobędą flagę, bądź broniący wystrzelają intruzów. Miejsce gry: wyznaczone przez prowadzącego

##### **„Capture the flag”**

Dwie drużyny. Każda jest w swojej bazie. Po środku której jest flaga. Gra polega na tym, aby zdobyć flagę i odeskortować ją do swojej bazy. Osoba, która zabierze flagę i zostanie trafiona w trakcie uciekania, musi odłożyć flagę w miejscu gdzie było trafienie i zejść do bazy, a gra toczy się dalej. Z tego względu, że są to dosyć szybkie gry, gramy 3 mecze. Drużyna, która wygra większość – wygrywa. Miejsce gry: wyznaczone przez prowadzącego

##### **„Jeńcy” (nowy scenariusz!)**

W grze udział biorą dwie drużyny. Zadaniem każdej z drużyn jest wzięcie do niewoli 4 jeńców i doprowadzenie ich do swojej bazy. Jeńcem zostaje osoba która jest trafiona w rękę albo nogi. Trafienie w korpus lub głowę traktowane jest jako wyeliminowanie. Statut jeńca jest ściśle określony. Zawodnik, który zostaje jeńcem musi usiąść na ziemi i trzymać się jedną ręką za głowę. Nie może się poruszać, ani strzelać. Jeżeli dotknie go atakujący to musi podążyć za nim do bazy przeciwnika.



Zawodnik eskortowany musi mieć rękę na głowie aby się odróżniał od osoby eskortującej go. Jeniec może zostać oswobodzony w dwojaki sposób: przez wyeliminowanie eskorty i dotknięcie przez swojego gracza lub przez odbicie go z bazy przeciwnika (również dotknięcie przez swojego gracza). Gra kończy się gdy jedna z drużyn pochwyci 4 jeńców i odprowadzi do swojej bazy. Miejsce gry: wybrane przez prowadzącego

### „Akcja ratunkowa”

Gra polegająca na odbiciu zakładnika. Dwie drużyny. Jedna zła (terroryści) porwała zakładnika, druga dobra (antyterroryści) musi odbić zakładnika. Gra na czas ok. 10 min. Jeżeli drużyna ratunkowa nie zdąży odbić biedaka to przegrywa. Zakładnik nie może poruszać się aż nie zostanie dotknięty przez antyterrorystę. Do tego czasu nie wolno terrorystom strzelać do zakładnika. Zakładnik jest uratowany jeżeli nie tknięty powróci do swojej bazy, która mieści się w małym budynku. Miejsce gry: wyznaczone przez prowadzącego



### „Staliningrad”

Zawodnicy stają na przeciw siebie w odległości ok. 30 metrów, formując zwarty szyk. Grupy oddają do siebie salwy na przemian. Przed każdą salwą grupa przesuwa się o krok do przodu. Wygrywa drużyna, która...zostanie na polu □ Jest to gra na sam koniec, dla wystrzelenia reszty kulek. Miejsce gry: droga przy budynku



### ”Polowanie na Pana Młodego”

Gra dedykowana dla gospodarza wieczoru kawalerskiego. Pan Młody (może być wraz ze świadkiem) wchodzi do budynku. Jego zadaniem jest przebiegnięcie całej długości bunkru. Z miejsca A do miejsca B (początek i koniec budynku). Pan Młody ubrany jest w kolorową kamizelkę, nie ma markera. Zadanie utrudniają mu łowcy, którzy mają resztki kulek. Nie mogą przekroczyć wyznaczonej linii przed budynkiem. Zadanie jest proste: im lepsza zabawa tym lepiej :) Miejsce gry: wyznaczone przez prowadzącego.



***Rozgrywki prowadzone są przez doświadczonych instruktorów min. Mistrzów Polski w paintballu leśnym***

## STANOWISKA MILITARNE

### **LUCZNICTWO**

*Precyzja, pogodzenie siły naciągu i rozluźnienia z odległością do słomianej tarczy, są punktowane na tym stanowisku. Nie jest łatwo trafić w koło o średnicy 80 cm. Zawodnicy, oczywiście oprócz zdobywania punktów, dowiedzą się jak trzymać łuk, aby skutecznie trafiać do celu.*

**Zadanie:** Trafić do słomianej tarczy, jak najwięcej razy, z odległości 20 m,

**Pamiętaj:** Umiejętny naciąg cięgiwy *to część sukcesu!*



### **KARABINKI PNEUMATYCZNE**

*Zawsze znajdzie się grupa osób, u których koncentracja i uważność stanowi domenę. Na tym stanowisku, nie tylko ćwiczymy swoje zmysły, również sprawdzamy swoje umiejętności aby zdobyć kolejne, cenne punkty. Tym razem będzie można sprawdzić się na karabinkach pneumatycznych Slavia oraz BMK.*

**Zadanie:** Dostajesz tarcze, zdobądź jak największą ilość punktów,

**Pamiętaj:** Stanowisko wymagające trzeźwego spojrzenia. Im więcej zdobytych punktów, tym większe szanse na zwycięstwo.





## **STRZELNICA ASG**

Trzymając w ręku replikę znanego Kałasznikowa (AK-47) i jednocześnie oddawać serie strzałów do celu, jest nie lada wyzwaniem.

**Zadanie:** trafić do celu,

**Pamiętaj:** Replika broni, użytkowana niezgodnie z zasadami bezpieczeństwa, może być niebezpieczna.



## **WYKRYWACZ METALI**

„Saper Myli się *nie jeden raz*”. To nowa formuła młodych poszukiwaczy. Tym razem zabawimy się w poszukiwanie zaginionych skarbów. Czy to będą stare puszki, czy może monety bądź stare metalowe gwoździe, a może, *uda Wam się znaleźć* prawdziwy niewybuch? (policja i brygada saperów gwarantowana:). Nie ma to znaczenia, odkrywanie nowych znalezisk jest frajdą jakiej nie daje żadna praca w biurze. Będziesz miał okazję sprawdzić, jak, oprócz obsługi wykrywacza metali, radzić sobie z upływającym nieubłagalnie czasem.

**Zadanie:** Poradź *Sobie* z odkryciem jak największej ilości „skarbów”,

**Pamiętaj:** Praktyka czyni *Mistrza*. Z czasem będziesz mógł znaleźć więcej.



## 4. WARUNKI

### Cennik

Mamy nadzieję, iż grając fair-play pokonasz nie jednego szkodliwego wroga oraz będziesz się świetnie bawił.

#### CENA ATRAKCJI

Rodzaj atrakcji	Koszt netto (PLN)	Koszt brutto (PLN)
Użyczenie zestawu paintballowego (1osoba):	24,6	30
Dokupienie pakietu 100 kul:	12,3	15
<b>PROMOCJE!</b>		
Użyczenie zestawu paintballowego + 500 kul	81,15	99
Każde następne 100 kul	8,2	10
<b>ATRAKCJE DODATKOWE</b>		
Świece Dymne,	23,8	28,0
Turniej militarny (3 stanowiska do wyboru),	720,0	878,4
Pojedyncze stanowisko strzelnicze,	360,0	439,2
Transport sprzętu na miejsce imprezy (zł/km):		
1. do 50 km – Rabat 50%:	0,43	0,53
2. Powyżej 50 km:	0,86	1,05
<b>CATERING MILITARNY – NOWOŚĆ!!</b>		
Wojskowa Racja Żywnościowa – na ciepło!	28,7	35,0
<b>MASZ PYTANIA? ZADZWOŃ: 667 665 955 - <a href="mailto:warszawa@paintball.com.pl">warszawa@paintball.com.pl</a></b>		

#### PAMIĘTAJ:

- Minimalne kwota zamówienia: 600 zł (np. 10 osób po 200kul, bądź 6 osób po 500kul),
- Cena może ulec zmianie, w przypadku nietypowego zamówienia,
- Zestaw paintballowy obejmuje: mundur, maska, marker paintballowy, butla CO2



## 5. JAK ZAMÓWIĆ IMPREZĘ?

Do minimum ograniczyliśmy formalności.

Aby zamówić imprezę wykonaj następujące kroki:

1. Wyślij emaila na adres: [warszawa@paintball.com.pl](mailto:warszawa@paintball.com.pl)  
z następującymi informacjami:
  - Data imprezy,
  - Ilość uczestników / Ilość kul na osobę bądź na całą grupę,
  - Stanowiska strzelnicze: Tak/Nie, które?
  - Miejsce imprezy: Wskazana przez Państwa lokalizacja,
  - Telefon kontaktowy.
2. Po otrzymaniu emaila dostaniesz od nas potwierdzenie terminu w ciągu 12 godzin, bądź propozycję innego.

Możesz negocjować w zależności od ilości wybranych atrakcji oraz ilości uczestników. Promocje nie łączą się.

**Zadzwoń: i pozwól Nam się wszystkim zająć,**

**tel. kom.: +48 667 665 955: [warszawa@paintball.com.pl](mailto:warszawa@paintball.com.pl)**

Zapytaj co jeszcze dobrego możemy dla Ciebie zrobić.

*Zespół Incentivetrip.pl*



## 6. CO JESZCZE ROBIMY

### 1. W zakresie atrakcji dziennych:

#### Ziemia

- teambuilding, Deskorolki spalinowe, mini motocykl
- Techniki linowe: zjazd linowy, wieża, most linowy
- Łucznictwo, Karabinki pneumatyczne, Wykrywacze metali
- Gry i zabawy motywujące zespół i uczące współpracy
- Atrakcje dmuchane: Góra wspinaczkowa, Sumo, Zorbing, Gigantyczne piłkarzyki i inne

#### Woda:

- Narty wodne, Skutery wodne, Motorówka, Pumpbike, Windsurfing
- Nurkowanie, Poduszkowce, Żeglarstwo
- Rafting, Kajakarstwo górskie, Hydrospeed i wiele innych

#### Powietrze:

- Lot balonem, Skoki spadochronowe, Loty szybowcem

### 2. W zakresie atrakcji wieczornych:

- Kasyno
- Impreza Hawajska
- Pokazy barmańskie
- Wieczór szkocki
- Impreza w stylu kowbojskim i wiele innych

### 3. W zakresie wypożyczania pojazdów:

- Quady Suzuki LT 160, oraz Honda TRX 250 i TRX 350
- Samochody terenowe Suzuki Samurai
- Campery

## ZAUFALI NAM

Dzięki nietuzinkowej ofercie, zaangażowaniu, miłej i fachowej obsłudze zdążyli zaufać nam klienci tak znamienici jak: Microsoft, AMD, Pronox S.A., Gigabyte Technology, Artman S.A, Polcard S.A., Videojet, ATi, ASUS, Intel, PZU S.A., Ford, Bank BPH, Softbank, Siemens, Vattenfall, NG Bank Śląski, Benq, Control Process, HBO, Elektromag, Zinplast, Legrand.





## „CATERING WOJSKOWY – NOWOŚĆ!!”

Wysiłek, zmęczenie i objawy wyczerpania, oprócz dobrej zabawy są nieodzownymi aspektami wszelakich imprez outdoorowych. Dlatego, będąc na imprezie *odzyskaj siłę, zaczerpnij nowej energii a przede wszystkim posmakuj* jak odżywny i wieloskładnikowy jest wikt wojskowy, właśnie po to przygotowaliśmy specjalną ofertę cateringową.



Będziesz miał niecodzienną okazję sprawdzić jak odżywiają się żołnierze w warunkach bojowych i *sam* doświadczysz ile energii zawiera prawdziwa racja żywnościowa, a wojskowa musi być pożywna.

Dostaniesz Wojskową Rację Żywnościową która zawiera wystarczającą ilość kalorii, *niezbędnych witamin i minerałów*, abyś po jej spożyciu dalej z nową siłą wrócił do zabaw.

Racja żywnościowa typu wojskowego przeznaczona jest dla jednej osoby. Każda z racji jest oddzielnie pakowana w wodoodporną torbę foliową i termozgrzewalnie zamykana.

### POSILEK SPOŻYWANY JEST NA CIEPŁO!

#### Skład racji żywnościowej:

- wołowina w sosie myśliwskim 400g – 1szt;
- suchary specjalne SU-1 - 1op;
- baton owocowy- 1szt;
- rodzynki - 1op;

W innych zestawach znajdziesz: leczy pieczarkowe z kiełbasą, indyk w sosie domowym itd.

#### Akcesoria dodatkowe:

- cukierek z ekstraktem kawy - 1szt; cukierek z witaminą C - 1szt;
- guma do żucia - 1szt; dżem owocowy - 1op;
- ekstrakt kawy natur. - 1szt; cukier - 2szt; herbata instant - 1szt;
- łyżka jednorazowa - 1szt; torebka foliowa - 1szt;
- serwetka nawilżona - 1szt; papier toaletowy;
- zestaw do podgrzewania ESBIT ( 3szt. x 7g paliwo stałe, podstawka, zapalki 1 op. ), uchwyt do puszki 1 szt
- sól - 1szt; pieprz - 1szt;
- oranżadka w proszku - 1op;



energia całego zestawu: **1584.23 kcal**

Rodzaj atrakcji	Koszt netto (PLN)	Koszt brutto (PLN)
Wojskowa Racja Żywnościowa – na ciepło!	28,7	35,0

**MASZ PYTANIA? ZADZWOŃ: 667 665 955 - [warszawa@paintball.com.pl](mailto:warszawa@paintball.com.pl)**