

SPELMANUAL





BAKGRUND KILSBERGSBATALJEN

DELTAGARE 6 JULI

Detta är den fjärde Kilsbergsbataljen och anordnas av Batalj Paintball för tredje gången i år. Vi har en batalj under 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 vidare på de historiska händelserna i vår fiktiva berättelse utifrån hur det gick på senaste Big Gamet den 6 Juli.

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.

● [WWW.BATALJ .SE](http://WWW.BATALJ.SE) ●

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. Bli vi många deltagare kommer ytterligare grupper läggas till 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 genomföra tre långa spel på vardera ca en timme. Varje scenario beskrivs mer i detalj nedan. Efter varje spel blir det paus för genomgång etc.

Varje spelare förses med en armbindel på vardera armen med sitt lags färg. 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 finnas till hands för att hjälpa er med boll, gas 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 bli trångt med runt 100 deltagare och då behövs det lite ordning i safezonen.
- Håll koll på tiden vi kommer inte kunna vänta in efterslänrare alltför mycket.
- Lyssna på genomgången och läs igenom reglerna så att missförstånd undviks.
- Lyssna på er lagledare och gruppleddare de kan ha mer info som ni behöver för scenariot.
- 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 gas till ert startområde.
- Efter speldagens slut lämna in hyrd utrustning och se till att ni blir av prickade på uthyrningslistan.
- Se till att "chrona" er markör i god tid innan spel så att vi undviker köer.

PRAKTISK INFORMATION

DATUM: LÖRDAG 11 OKTOBER 2008, samling **09.00**.

PLATS: Kilsbergen, Batalj Paintballs skogsbana samt två andra områden, Skyltat från Ånnaboda.
Se färdbeskrivning sista sidan.

MAX ANTAL DELTAGARE: 100 st+

DELTAGAREAVGIFT:

Alla deltagare med anmälan i förväg och betalning kontant på plats:	150:-
I anmälan ingår en enkel lunch i form av ärtsoppa och pannkakor...mums.	

GAS, LUFT OCH BOLL: Gas och luft egen eller köps på plats av Batalj Paintball.
Bollar, endast bollar sålda av Batalj Paintball. Förbeställ gärna vid anmälan.
Kör ni med luft så ta med egna påfyllningsmöjligheter om ni har möjlighet eftersom det kan ta slut.
Om det händer kan ni låna endast CO2 tuber under dagen som en nödåtgärd.

Vi har valt att subventionera priset på CO2 gas till självkostnadspris! Nya priset är:

GAS

12 OZ ,	20:-
18< OZ,	20:-

BOLLAR

1 låda 2000 bollar	430:-
Påse 500 bollar	110:-

LUFT

LUFTFYLLNING	10:-
--------------	-------------

(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 de som inte har egen utrustning.

Uniform, markör, skyddsmask, gasflaska 12 OZ:	150:-
Dvs. allt som behövs för att kunna delta.	

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. Det här med grillning gäller om vädret tillåter (brandrisk, ösregn etc.)

Batalj Paintball kommer att bjuda på mat mellan spel 1 och 2. ca 13:00. Vi räknar med att alla kan äta pannkakor och ärtsoppa.

FÖRSÄLJNING AV PAINTBALLUTRUSTNING

En del paintballutrustning kommer att finnas till försäljning på plats.

TOALETT

En bajamaja kommer att finnas på plats vid safezonen.

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 10 oktober). Är ni sent ute är det bäst att ni ringer!

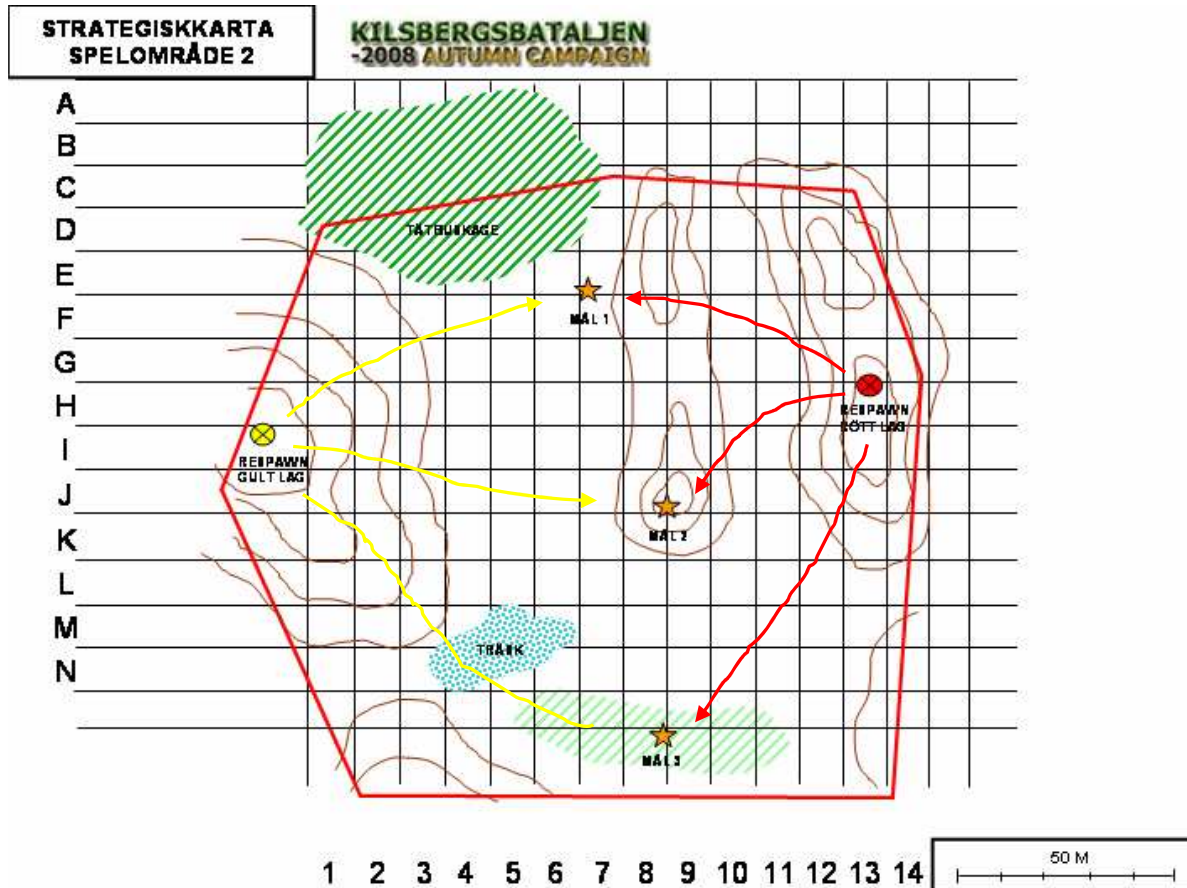


PROGRAM KILSBERGSBATALJEN LÖRDAGEN 11 OKTOBER 2008

9.00–10.30 Samling i SafeZone, anmälan, lagindelning
<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 vi tar inte kort tyvärr.- 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.
11.00–12.00 SPEL 1 60 min OPERATION "DELIVERING THE GOODS"
Både lag GULT och lag RÖTT är anfallande lag. Detta är en "Treasure hunt" där funna ammunitionslådor om möjligt skall föras till respawn. Nyckelpositioner skall erövrats enligt områdeskarta och hållas vid spelets slut.
12.00–12:50 Paus 50 min
Lunch och efter det genomgång inför spel 2. Vi bjuder på ärtsoppa och pannkakor.
12.50–13:00 Samling i startpositionerna
Samling i startpositionerna för spel 2 innan spel.
13.00–14.00 SPEL 2 60 min OPERATION "TROUBLESHOOTER"
Båda lagen skall anfalla och erövra baser i mitten av banan. Dessa skall hållas vid spelets slut. Mera information hålls hemlig tills precis innan start.
14.00–14:40 Paus 40 min
Vätskepaus och genomgång inför spel 3. Eventuella extra tillskott från "Treasure hunt" under spel 1 delas ut till lagen. Eventuell omfördelning av lag inför sista scenariot.
14.40–15:00 Samling i startpositionerna
Utmarsch samtidigt, det är en bit att gå från safezone och vi rekommenderar starkt att alla tar med sig extra boll och drivgas.
15.00–16.00 SPEL 3 60 min OPERATION "LET US PREY"
Båda lagen skall anfalla och hålla strategiska baser enligt områdeskarta.
Ca 16.00 Samling och avslutning
Återsamling och sammanfattning. Duschar finns att tillgå uppe vid Kilsbergens "Konferens och lodge". Räkna med att det kan bli vissa fördröjningar mellan spelen, så att vi kanske inte är klara till 16:00. Må vädergudarna vara med oss!

SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 2

Området för spel 2 består av både öppen terräng och tätskog. Terrängen är kuperad på vissa håll kan lätt dölja truppflyttningar. På denna bana finns nästan inga byggda skydd utan var och en får söka skydd i den naturliga terrängen. Var lag går var för sig till respektive startområde.



Runt de två första spelområdena är det snitslat. Vi vill redan nu varna för att ta alltför stora risker vid klättring.

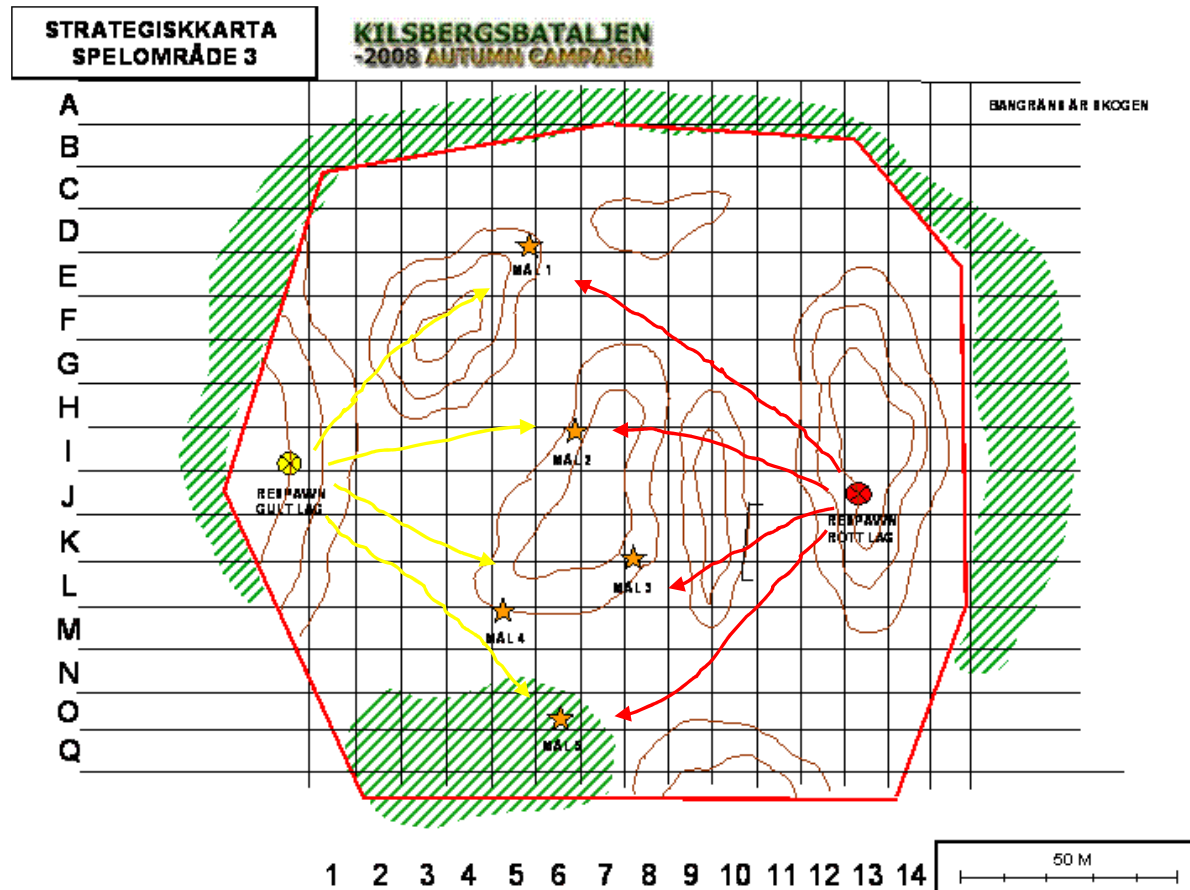
*"Allt krig är vilseledning"
Sun Tzu - Art of war*

Minfält kan finnas på de olika spelområdena. Ni märker om ni går på en mina.



SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 3

Sista scenariot denna dag läggs som vi brukar göra på ett hemligt område, men vi kan avslöja att det handlar om en mycket öppen yta med kuperad terräng. Här gäller det att utnyttja alla skydd som finns och den rök som läggs ut av spelledare eller lagledare. Spelområdet kommer inte snitslas in, banans gräns består av en naturlig avgränsning i form av skogsbryn (se strategisk karta).



Bakgrund

För att få lite extra krydda till Big Gamet bygger de tre 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".

BAKGRUNDSHISTORIA KILSBERGSBATALJEN

Detta har hänt, en kort resumé från senaste Kilsbergsbataljen

Se även tidigare spelmanualer, Kilsbergsbataljen 10:e maj, 6 Juli, för utförligare historisk information. Dessa finner ni under fliken Big Games på vår hemsida.

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 1, 2 och 3 -KB 10 Maj)

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 DA, 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.

(Scenario 4, 5 och 6 -KB 6 JULI)

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 råttor 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.
Här börjar Scenario 1.

DAGENS SCENARION (11 Oktober)

Vi kommer att spela tre längre scenarion under dagen. Mellan varje spel kommer det att finnas gott om tid för att fylla på både ny energi och bollar. Scenariona har fasta tidslängder och vi kommer om möjligt låta dessa tider löpa ut innan avslut.

Batalj Paintball kommer att skriva ut strategiska kartor. Men 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 OPERATION " DELIVERING THE GOODS"

Uppställning

Anfall av styrka RÖTT och GULT mot målen enligt strategiskakartan. Dessa mål skall hållas vid spelets slut. Om möjligt skall ammunitionsåldor innehållande symbolisk utrustning hittas och föras tillbaka till respawn. Alla åldor som förs tillbaka till respawn ger extra tillgång till hemlig utrustning under scenariot. Båda lagen startar samtidigt på respektive "respawn".
Se STRATEGISK KARTA 1.

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Ammunitionsåldor som förts inom respawnområdet får inte återerövas av fienden.
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn!!!
- 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 och man inte märker om pipan träffas. Spelare som ändå gör detta kommer att dömas som utskjutna av speldomare.
- Eventuellt kan innehåll i ammunitionsåldorna användas direkt om instruktionerna i åldan säger det.

BAKGRUND SCENARIO 2 OPERATION " TROUBLESHOOTER"

När båda sidorna blev fastlåsta i ett ställningskrig längs en lång front med ett ganska djupt ingenmansland uppstod ett slags vakuum i det av Danmark ockuperade södra Sverige. Det tilltagande sönderfallet världen över fortsatte i liten skala i Småland och Skåne. Lokala små stadsstater med milis började snart slåss med varandra hellre än att försöka göra motstånd mot den danska invasionshären, Sverige och alliansen låg nu långt borta bakom en förrädisk frontlinje genom hela landet. I närheten av ingenmansland lärde sig snart både DA och SA att man sköt först och frågade sen när man upptäckte milisförband ute på samma uppdrag som de själva, jakten förnödenheter och materiel.

Uppställning

Anfall av båda lagen mot de tre huvudmålen. Dessa mål skall hållas vid spelets slut. När scenariot har nått full tid kontrolleras varje bas ägande status.

BAKGRUND SCENARIO 3

OPERATION " LET US PREY"

Uppställning

Båda lagen skall anfalla och hålla de 5 strategiska målen i spelområdet. Precis som vanligt kontrolleras ägande av varje mål vid spelets slut.

Flaggbaserna är huvudmålet för båda sidor och kan byta ägare hur många gånger som helst.

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).
- Skjut inte mot spelare som väntar på respawn! Minfält
- Mycket rök kommer att läggas ut på banan av domare men också av lagledarna. Denna rök är vit eller grå.
- Rök som är orange räknas som kemiska stridsmedel och innebär att alla spelare inom område för orangerök genast räknas som utskjutna.

SÄKERHETSREGLER

- Deltagare måste ha fyllt 15 år.
- 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 påtagen före, under och 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.
- Minsta skjutavstånd är fem meter.

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 avslut.
- 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.

Skjukvårdare

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 avsiktligen.
- Det är ej tillåtet att befinna sig närmare än 20 meter från fiendens Respawn. (Denna regel finns för att inte orsaka trist fördröjningsspel).

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 vitflagg. 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. Notera att det finns sopsäckar avsedda för olika ändamål t.ex. vissa för papp eller tomburkar.

- Eldning är ej tillåten annat än där Batalj Paintball arrangerat detta. Gäller även rökning.

- Alkoholföräring är absolut förbjuden!

SPELUTRUSTNING

- Fullauto, 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.



Nedanför "Örnästet"

ARRANGÖR KONTAKT

Erik Haneskog

mobil: 0705-64 26 34

e-post: erik@batalj.se

Gunnar Haneskog

mobil: 070-88 44 668

e-post: gunnar@batalj.se

VÄGBESKRIVNING

Använd denna länk för att finna våra färdbeskrivningar på nätet.

Där finner ni en även en text vägbeskrivning. Skulle ni ändå råka köra fel är det bara att ringa oss på mobilen.

<http://www.batalj.se/page.asp?id=235>

VÄLKOMNA TILL BATALJEN!

