

SPELMANUAL





BAKGRUND KILSBERGSBATALJEN

**Kilsbergsbataljen anordnas av Batalj Paintball för andra gången 2008.
Denna batalj är nu ett årligt återkommande Big Game.**

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 banan på och runt ett berg. Eftersom vi förra året hade otur med en regning heldag under bataljen, har vi i år valt att återanvända mycket av den mark som vi var på förra året.

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. Blir 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 finns 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 80 deltagare och då behövs det lite ordning i safezonen.
- Håll koll på tiden vi kommer inte kunna vänta in eftersläntare 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.
- Efter speldagens slut lämna in hyrd utrustning och se till att ni blir av prickade på hyrningslistan.

PRAKTISK INFORMATION

DATUM: Lördag 10 maj 2008, samling **10.00**.

PLATS: Kilsbergen, Batalj Paintballs skogsbana, Skyltat från Ånnaboda.
Se färdbeskrivning sista sidan.

MAX ANTAL DELTAGARE: 80 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 OCH BOLL: Gas egen eller köps på plats av Batalj Paintball.
Bollar, endast bollar sålda av Batalj Paintball. Förbeställ gärna vid anmälan.
Kör ni med luft så måste ni ta med egna påfyllningsmöjligheter.

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	400:-
Påse 500 bollar	100:-

(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. Men ta gärna med extra fika och dryck eftersom det kommer att bli svettigt. Grillplats och kol finns och grillen kommer att tändas i samband med lunchen. Vi kommer att sälja korv till självkostnadspris som ni får grilla själva.

Batalj Paintball kommer att bjuda på mat mellan spel 1 och 2. ca 13:00.



PROGRAM KILSBERGSBATALJEN

LÖRDAG 10 MAJ 2008

10.00–12.00 Samling i SafeZone, anmälan, lagindelning

Parkering av bilar sker innanför bommarna på anvisad plats. Se färdbeskrivning.
Anmälan skall ske av samtliga i god tid innan första spelet.
Se till att ha kontanta medel för betalning.
Genomgång inför spel 1. cirka 11:30
Samling i startpositionerna för spel 1.
Skall du hyra utrustning se till att komma i extra god tid!

12.00–13.00 SPEL 1 60 min OPERATION "HAMMER AND THE ANVIL"

Lag GULT försvarar mot anfallande RÖTT lag.

13.00–13.45 Paus 45 min

Lunch och genomgång inför spel 2. Grillen kommer vara tänd för dem som vill ha mer att äta än ärtsoppa och pannkakor.
Samling i startpositionerna för spel 2

14.00–15.00 SPEL 2 60 min OPERATION "HEAVY DUTY"

Anfallande GULT lag mot RÖTT som håller höjden.

15.00–15.45 Paus 45 min

Vätskepaus och genomgång inför spel 3.
Omfördelning av lag inför sista scenariot (2 grupper byter sida till RÖTT lag)

16.00–17.00 SPEL 3 60 min OPERATION "PAINKILLER"

Förstärkt RÖTT lag anfaller berget mot försvarande försvagat GULT lag.

17.00 Samling och avslutning

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 17:00. Eventuellt kan det bli något mera spel om folk "orkar".
Måtte vädrets makter vara med oss!

ANMÄLAN

Föranmäl dig till BATALJ PAINTBALL e-post: info@batalj.se
Använd anmälningsblanket som finns på hemsidan under fliken Big Game.

Fyll i alla fälten i blanketten

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 maj).
Är ni sent ute är det bäst att ni ringer.



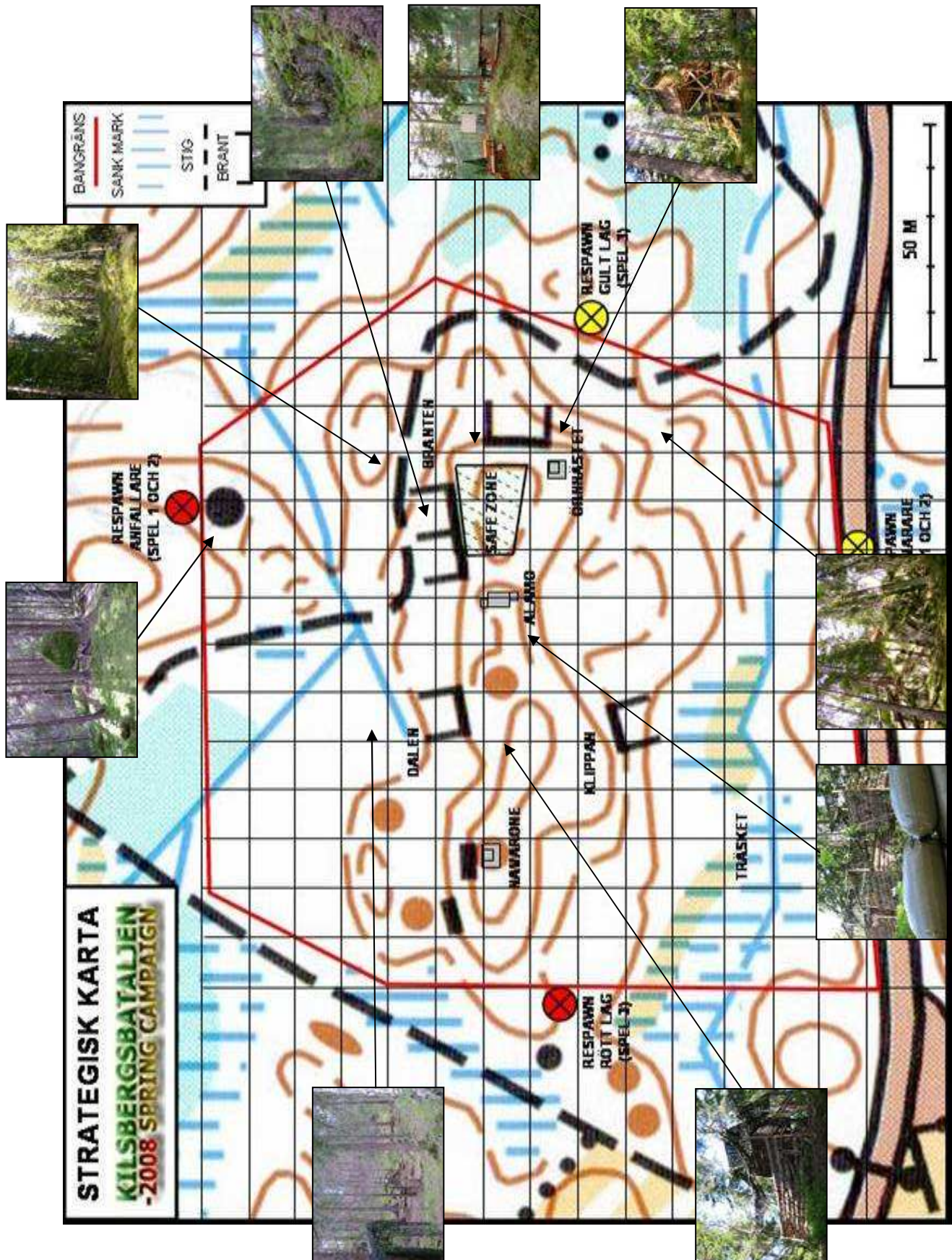
ARRANGÖR KONTAKT



Erik Haneskog mobil: 0705-642634 e-post: erik@batalj.se

Gunnar Haneskog mobil: 070 88 44 668 e-post: gunnar@batalj.se

SPELOMRÅDE SCENARIO 1 OCH 2



SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 1 OCH 2

Eftersom spelområdet ligger på och runt ett berg är banan marken mycket kuperad. På området finns en stor mängd mindre skydd som rymmer cirka 1-3 personer. Striderna kommer dock kretsa kring de större baserna Örnästet, Alamo och Navarone. Det finns även en del blöt sankmark som bör undvikas (om inte desperationen kräver det).

Nyckeln till framgång är att kunna dra nytta av terrängen. Även om det kan saknas fasta skydd i utkanten av banan är banan dragen så att det går att göra "kringgående" rörelser. På de centrala delarna där det finns mer fasta skydd är dessa oftast konstruerade att bara ge skydd åt ett håll.

Runt banan är det snitslat och det kommer även finnas en del varningsnitsling och hinder där banan är "för" kuperad. Vi vill redan nu varna för att ta alltför stora risker vid klättring. Det finns ställen där ett stup kan var upp till tre meter.

Örnästet

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. Trots det goda läget är det relativt svårt att försvara från marknivån då skydd inte finns åt alla håll.

Alamo

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. Eftersom den ligger i mitten kan den ganska lätt försvaras så länge det egna laget håller de andra två baserna.

Navarone

Denna bas ligger nära borte vänstra flanken på berget. Det höga tornet ger bra spaningsmöjligheter ner i dalen och dess motsatta sida. Basen står nära kanten ner mot dalen och nära inpå kan det vara svårt att spana eftersom ris skymmer sikten. Basens vänstra sida är svår försvarad.

Dalen

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 skyddställningar för försvarare att skjuta ner i dalen.

Bergets mitt

Mellan Alamo och Navarone finns det gott om mindre skydd som är riktade främst åt någon av baserna.

Skriv gärna ut en ren STRATEGISKKARTA som för nedladdning på hemsidan.



OBS! Se upp för minfält som kan förekomma på banan.



SPELOMRÅDETS TERRÄNG SPEL 3

Inför sista scenariot förflyttar vi oss till andra sida stora vägen upp mot Norrabacken (stora berget!). Vi går gemensamt upp till start och samlas nedanför anfallande RÖTT lags startposition. Efter det går försvarande GULT lag upp till toppen.

Detta spelområde består av relativt kuperad terräng med liten eller stor lutning upp mot toppen av berget. Det finns inga skydd eller hinder byggda på detta område utan spelarna får använda vad som finns tillgängligt i terrängen. Precis nedanför toppen finns det några branter och stup som ger ett naturligt skydd både för anfallare och försvarare.

Banan smalnar av mot toppen vilket ger försvararna en fördel, tas dock den sista av GULA lagets respawnställen (placerad något nedanför toppen) kommer de få svårt att hålla målet på bergetstopp.

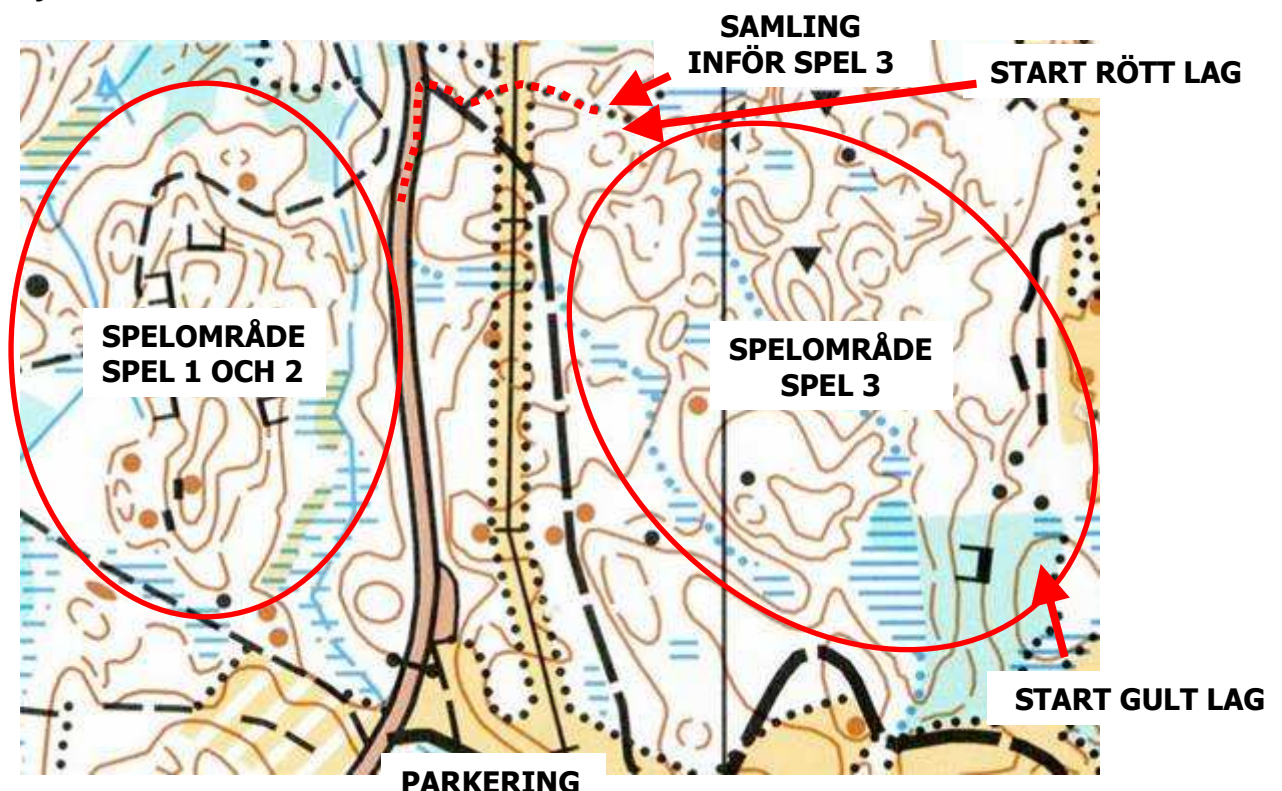
Nyckeln till framgång för anfallarna borde vara att snabbt angripa förvararnas nedre "respawnställen" och på så sätt få upp egna nya respawnställen högre upp på berget. Eftersom man är fler än försvararna bör man kunna göra en del kringgående rörelser.

Försvararna som startar på toppen måste möta anfallarna så långt ner på berget som möjligt för att stoppa upp anfallet, utan att riskera att bli omringade.

GULT lag bör kunna täcka stor yta med få grupper eftersom det på många ställen är helt öppen terräng.

Omfördelning av lag inför spel 3

Eftersom det är brist på skydd samt att anfallarna skall anfalla uppåt kommer vi att flytta över några grupper från GULA laget till RÖTT. Detta är givetvis för att göra spelet jämnare.



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 den 10 maj påverkar alltså framtida "Kilsbergsbataljer".

BAKGRUNDSHISTORIA KILSBERGSBATALJEN

Året är 2017, klimatförändringarna har accelererat omöjligt bortom alla prognoser. På väldigt kort tid har levnadsvillkoren runt ekvatorn blivit näst intill omöjliga, sekelskiftets etniska konflikter var bara förspelet till de gigantiska folkvandringar som snart följde under 2010-talet.

Efter EU's kollaps 2015 blev det den Skandinaviska alliansen som stod för stabilitet i norra- och centrala europa. Det började med Finlands heroiska kamp mot de oorganiserade horderna från öst, svenska och danska frivilligkårernas korståg i Baltikum och den norska fritagningen av Skottland från den nyfascistiska juntan i London.

Alliansen tog hastigt slut när Danmark gjorde gemensam sak med de sista resterna av Holland och de fria nordtyska landskapen. I ett snabbt försök att säkra närområden gick den danska armén över stora Bält och ryckte fram snabbt genom Skåne och norrut.



I motsatts till vad danskarna hade trott bjöd de lokala försvarsstyrkorna i Skåne på hårt motstånd, istället för att bli hälsade som befriare fick den decimerade danska armén inrikta sig på att försöka rensa och stabilisera hela den skånska halvön.

Innan de svenska, finländska och norska större förbanden hann omorganiseras för en samlad motstöt behövde den dansklädda invasionsstyrkan snabbt rycka norrut genom småland för att direkt kunna hota den Skandinaviska alliansens nya huvudstad, Örebro, mitt på Närkeslätten. En elitkår bestående av de främsta tyska, danska och holländska lego-bataljonerna sattes ihop för att snabbt slå till och säkra seger.



Inledningsvis föll Jönköping snabbt, för snabbt visade det sig, då delar av elitkåren fick vända om och bekämpa de överlevande småländska husar-resterna som desperat anföll motståndarna i ryggen och hotade att fördröja framryckningen. De desperata försvararna satte upp en stark försvarslinje i trakterna kring Motala-Linköping, framryckningen hejdades tillfälligt efter hårda sammanstötningar.

Anfallsriktningen på den sidan Vättern var däremot bara halvhjärtad, de främsta och snabbaste insatsskompanierna var redan i snabb fart på väg rakt mot Laxå, på andra sidan om Vättern. Med huvuddelen av försvararna låsta vid Motala-fronten sattes hoppet till ett fåtal lokala försvarsstyrkor inom Närkebrigaden.



Major Thillberg's bataljon, Nerikes-Vargar, skulle få ta den första hårda smällen när överste Christensens elitkompanier gjorde ett stormanfall för att snabbt säkra området kring Laxå.

Här börjar scenario 1.

DAGENS SCENARION

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. Scenario 1 och två har fasta tidslängder och vi kommer om möjligt låta dessa tider löpa ut innan avslut. Scenario 3 kan komma att avslutas snabbare än utsatt tid om anfallande lag lyckas eliminera alla försvarare eller håller målflaggan en längre tid.

Batalj Paintball kommer att skriva ut strategiska kartor så att det räcker till alla deltagare. Men gör gärna en egen utskrift på detta dokument eftersom det kan vara bra att titta igenom upplägget för scenariot som skall påbörjas.

BAKGRUND SCENARIO 1

OPERATION "HAMMER AND THE ANVIL"

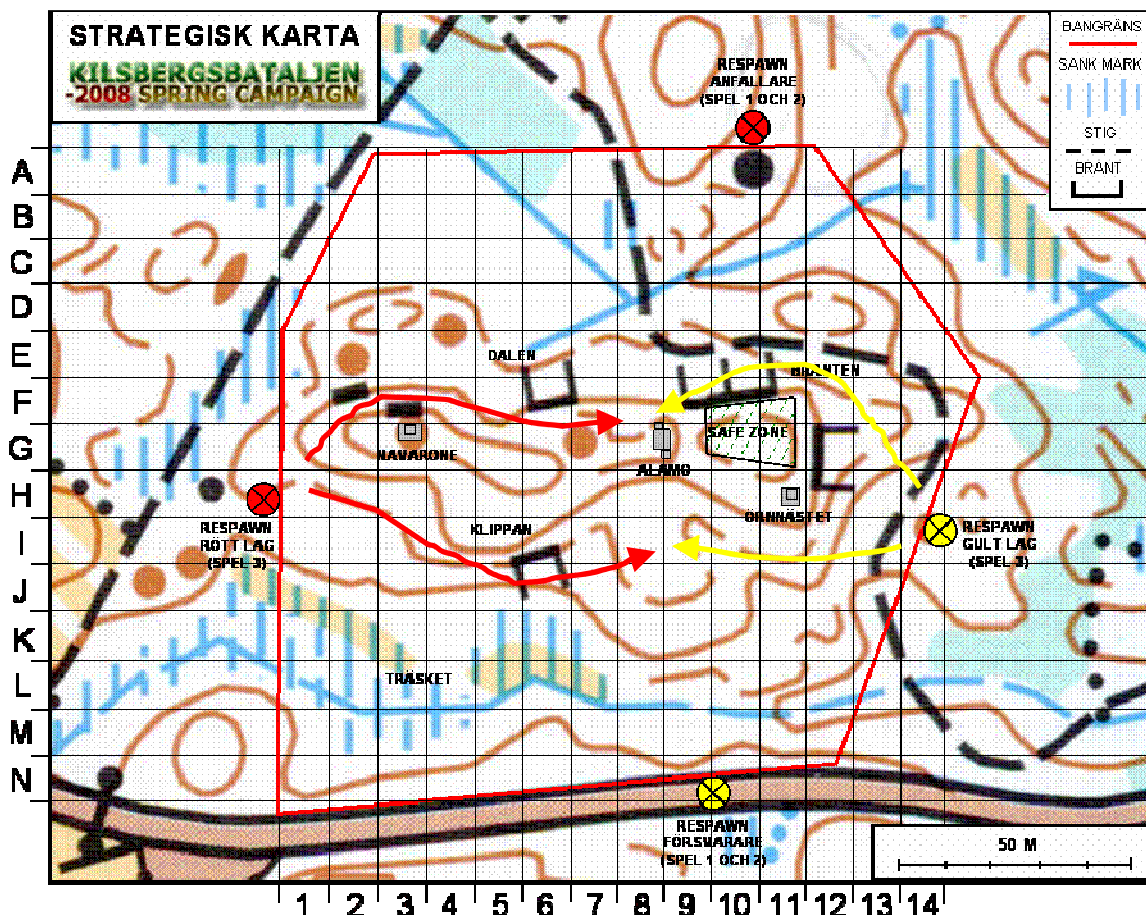
Uppställning

Anfall av styrka RÖTT och GULT mot höjden som är lämnad öppen för båda sidor. Båda lagen måste så snabbt som möjligt säkra sin sida av höjden. Båda lagen startar samtidigt på respektive "respawn". Se STRATEGISK KARTA.

Målet för båda lagen är att överta och hålla de tre huvudbaserna, ÖRNÄSTET, ALAMO och NAVARONE.

Anfallande lag övertar baser genom att tända roterande ljus som finns placerade på varje bas. Är ljuset tänd betyder det att anfallande lag håller basen i annat fall är den under försvarande lags kontroll. Se regler för detta nedan.

Håller vardera laget varsin bas räknas det som oavgjort. När scenariot nått full tid kontrolleras ägande av varje bas.



BAKGRUND SCENARIO 2

OPERATION "HEAVY DUTY"

Efter att båda sidor lidit stora förluster i det som senare kallades "köttkvarnen i Laxå" pressades striderna vidare norrut mot Kumla trakten. Här hade försvararna fått en del små förstärkningar överförda från Linköping. Ett intensivt motanfall inleddes för att bryta udden av invasionen.

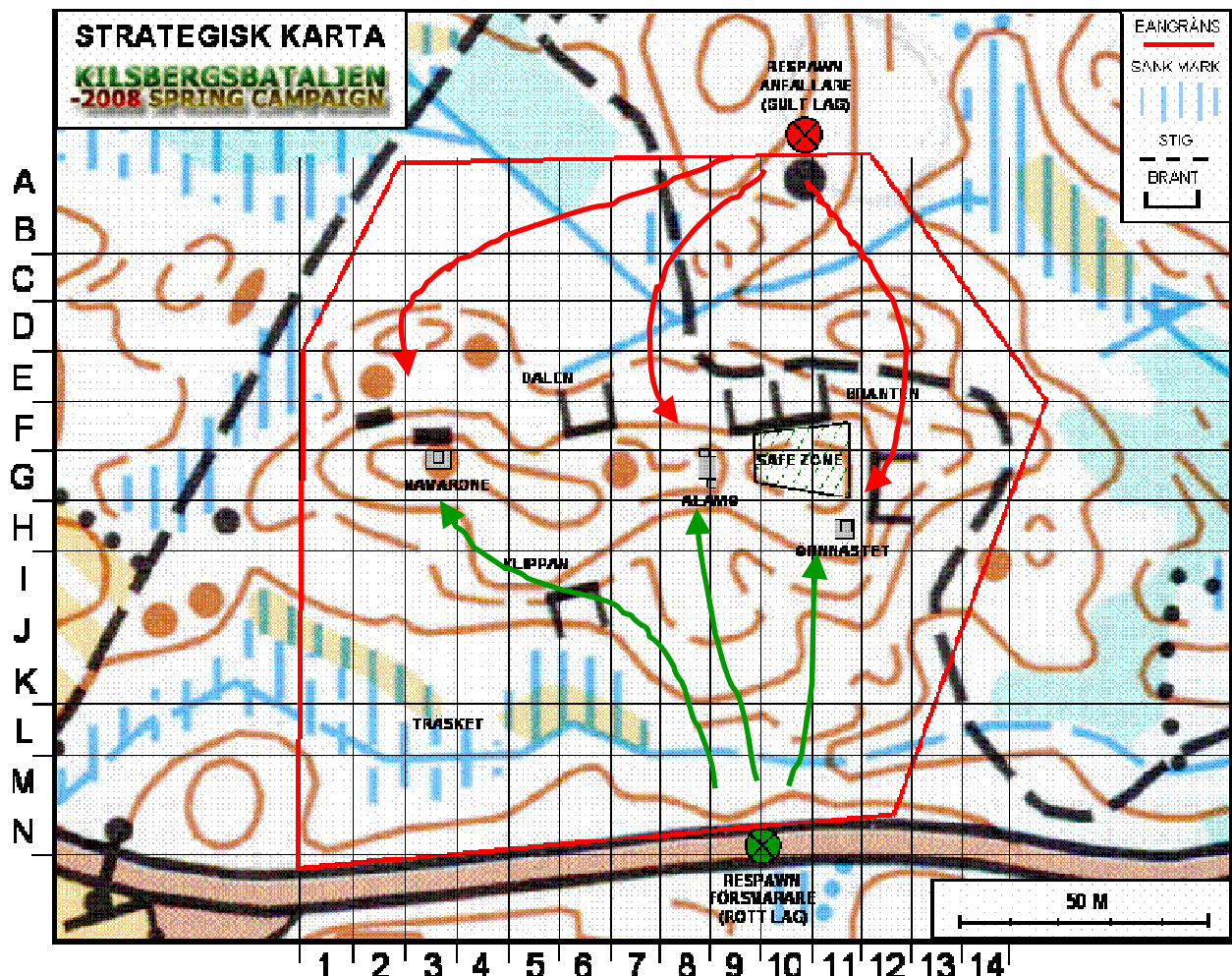
Thillberg's bataljon går till anfall mot försvararnas befästningar på höjden.

Uppställning

Anfall av styrka GULT mot höjden som försvaras av RÖTT lag.

Båda lagen startar samtidigt på respektive "respawn".

För att GULT lag skall förklaras som segrare räcker det om två baser hålls vid slut av tidsgräns. Håller RÖDA laget två baser räknas det som oavgjort.



BAKGRUND SCENARIO 3

OPERATION "PAINKILLER"

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

Legobataljonerna hade fortfarande ett högt stridsvärde och nu låg målet alldeles inom räckhåll, försvararna å andra sidan hade växt med uppgiften och visste att det var nu det gällde – slutstriden var här!

Uppställning

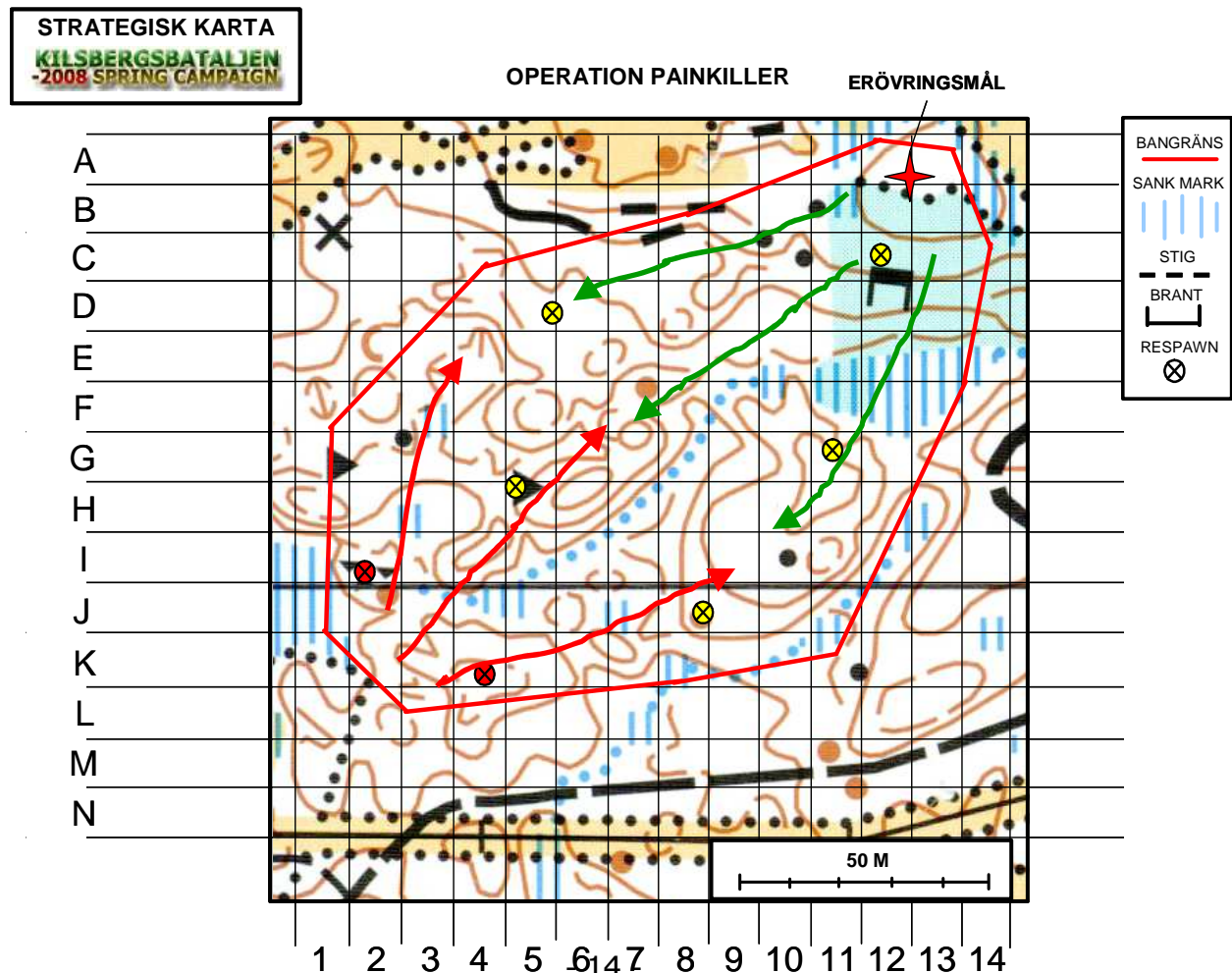
Anfallande RÖTT lag startar nedanför berget. GULA försvarande startar längst uppe på toppen av berget.

Anfallande RÖTT lag skall om möjligt ta toppen av berget innan tidsgränsen är nådd (60 min). GULA lagets respawnpunkter på berget kan övertas av anfallande lag genom att anfallarens målflaggor tas. När det händer plockar en domare ner närmaste GULA respawnflagga. GULA lagets respawn punkter kan sedan inte återtas av försvararna. RÖTT lags respawnpunkter sätts upp i närheten där GULA lag tidigare hade respawn.

Domare sköter denna uppgift och kontrollerar ägare av dessa punkter.

Speciella regler

- Kom ihåg avståndsregeln som alltid gäller för respawnställen (ca 20 m).



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 ska alltid användas. Får endast avlägsnas strax för spelstart och skall sättas tillbaka direkt efter avslut. 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.

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



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 **tre** åt gången!

- Varje spelare får endast återupplivas en gång per spel och har därför kvar armbindeln tills pågående spel är över.

- 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 bas (Spel 1 och 2)

För att erövra en bas skall den roterande ljus tändas eller släckas. Dessa ljus finns vid alla de tre större baserna och tänds eller släcks genom att trycka på en strömbrytare. Det roterande ljuset sitter som regel högt upp i basen så att alla på avstånd kan se basens status. Strömbrytaren sitter som regel nere vid foten av vid varje bas, enkelt att nå.



- Om en bas erövrats genom att ljuset tänds eller släcks, räknas alla som befann sig inom basen i ett torn eller innanför muren som utskjutna. Detta gäller bara de tidigare försvararna av basen.

Denna regel finns för att undvika onödiga närstrider inom baserna.



Exempel: Basen Örnästatet hålls av GULT lag i tornet sitter två försvarare samt ytterligare två står under tornet på markplan. Kalle i RÖTT lag har lyckats att smyga hela vägen fram till basen och trycker på strömbrytaren, som är lokaliserad vid rampen. Roterande ljuset tänds och basen är erövrad. Alla fyra i GULA laget automatiskt utskjutna och måste gå till sin egen respawn.

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).

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. Det är givetvis ok att ge boll till annan spelare under spelet.

- 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.

- 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.

- Markörer med kaliber 43. är ej tillåtna.



Nedanför "Örnästatet"

VÄGBESKRIVNING

Använd denna länk för att finna våra färdbeskrivningar på nätet.
Där finner ni även en text vägbeskrivning. Skulle ni ändå råka köra fel är det bara att ringa oss på mobilen.

[länk till vägbeskrivning](#)

Kartan nedan är en detaljkarta för sista biten när ni kommit till Ånnaboda.



KILSBERGSBATALJEN 2008

VÄLKOMNA TILL BATALJEN!

