



POS.	LAG	POÄNG
A1	STATIC	
A2	HPA MAD KINGS	
A3	IGNITION PRIME	
A4	IGNITION NEW BREED	
A5	KALMAR PAINTBALL KLUBB	
A6	AT PAINTBALL	
A7	UGLY DUCKLINGS	

HEMMA	BORTA	BLOCK	DOMARE	RESULTAT
STATIC	AT PAINTBALL	1	PRIME	
HPA MAD KINGS	KALMAR PAINTBALL KLUBB	1	PRIME	
IGNITION PRIME	IGNITION NEW BREED	2	HPA	
AT PAINTBALL	UGLY DUCKLINGS	2	HPA	
KALMAR PAINTBALL KLUBB	STATIC	3	PRIME	
IGNITION NEW BREED	HPA MAD KINGS	3	PRIME	
HPA MAD KINGS	UGLY DUCKLINGS	4	BREED	
IGNITION PRIME	AT PAINTBALL	4	BREED	
IGNITION NEW BREED	KALMAR PAINTBALL KLUBB	5	HPA	
IGNITION PRIME	STATIC	5	HPA	
LUNCH				
AT PAINTBALL	HPA MAD KINGS	6	BREED	
UGLY DUCKLINGS	STATIC	6	BREED	
KALMAR PAINTBALL KLUBB	IGNITION PRIME	7	HPA	
AT PAINTBALL	IGNITION NEW BREED	7	HPA	
KALMAR PAINTBALL KLUBB	AT PAINTBALL	8	HPA	
IGNITION NEW BREED	UGLY DUCKLINGS	8	HPA	
UGLY DUCKLINGS	IGNITION PRIME	9	BREED	
STATIC	HPA MAD KINGS	9	BREED	
UGLY DUCKLINGS	KALMAR PAINTBALL KLUBB	10	PRIME	
STATIC	IGNITION NEW BREED	10	PRIME	
HPA MAD KINGS	IGNITION PRIME	11	BREED	

OBS. EVENTUELLA FÖRÄNDRINGAR MEDDELAS PÅ DET OBLIGATORISKA KAPTENSMÖTET 09:00.

### **Ankomst.**

Vid ankomst skall varje lag anmäla sig i receptionen. Vid anmälan informeras respektive lag om vilken pit de blivit tilldelade & informeras om hur det går till vid utlämning av boll, information om var toalett, fyllstationer m.m finns.

### **Obligatoriskt kaptensmöte.**

Varje lag skall skicka en representant till kaptensmötet i vår reception klockan 09:00. Vid kaptensmötet ges information om tävlingens upplägg, riktlinjer & regler för spelare, ledare & domare. Har er utrustning & spelarkläder detaljer som kan misstas för en "träff" skall de tas med och uppvisas för huvuddomare som i sin tur ger sitt godkännande.

### **Spelstart.**

Nordic Paintball Championship spelas i block, det vill säga 2 parallella matcher spelas samtidigt. Innan varje lags första match, för dagen, skall samtliga markörer chronas. Första blocket startar 09:30 och när båda matcherna är avslutade börjar nästa block – så löper det på under hela dagen.

### **Lunchbreak.**

När sista blocket är spelat innan lunchbreaket meddelas exakt starttid för första blocket efter lunch.

### **Format.**

10 minuters matcher med Mercy Rule 4. Vinst ger 3 poäng, Förlust 0 poäng, vid oavgjort resultat tilldelas lagen 1 poäng var och får kämpa om ytterligare 1 poäng i en overtime poäng. Layouten vi spelar är NXL Europe Amsterdam Open 2019.

**Varmt välkomna.**