Inför

SKYMNINGSLAND

version 1.0

Innehåll

- Att fixa innan du åker
  - Rollen klar?
  - Betalning
  - Grupper & intriger
  - Handelsvaror
  - Vapen
  - Boende & fordon
  - Sjukvårdsinformation
  - Packlista
- Vägbeskrivning
- Karta över området
- Parkering
- Om olyckan är framme
- När verkligheten tränger sig på
- Vatten
- Toaletter
- Sopor
- Mat
- Fiske
- Filmning
- Regler
  - Fyslajvande
  - Sex & Sleeze
  - Våld
  - Off-live
  - Kodord
- När lajvet är slut

Att fixa innan du åker

Innan du över huvud taget funderar på att åka till området bör du verkligen kontrollera att du gjort allt du behöver göra vad gäller din anmälan, roll, personuppgifter och så vidare. Ta några minuter och gå igenom det här utskicket, och dina uppgifter på hemsidan och kontrollera att allt är ifyllt och klart.

Rollen klar?

Är din roll klar? Kontrollera först ditt *Rollformulär* (*http://www.solnedgang.org/skymningsland/index.php?page=56*) och se om din deltagarstatus är "*Fullt betald*". Om inte, har du betalat? Har vi missat att uppdatera din rolls betalningsstatus, kontakta oss.

Betalning

Om du ännu inte betalat är det verkligen hög tid att du gör det. Om du betalat denna veckan **SKA** du dessutom skriva ut någon form av kvitto på din betalning, att medta vid incheckning. Om du fortfarande står som obetald som deltagarstatus så måste du också ha med ett kvitto såsom en skärmdump på din betalning. Betalningsinstruktioner finner du på *http://www.solnedgang.org/skymningsland/index.php?page=37*

Grupper & intriger

Vi vill också att du kontrollerar att du faktiskt är medlem i rätt grupper. På *http://www.solnedgang.org/skymningsland/index.php?page=59* kan du se "*mina grupper*" samt andra, publika grupper. Finns det grupper du borde vara med i så bör du omedelbart klicka på dem och ansöka om medlemskap. Förutom att förenkla översynen för oss, så får du också tillgång till de gruppernas eventuella gruppintriger, rykten och så vidare. Dina intriger ser du på ditt *Rollformulär*, under fliken "*Intriger*". Notera att vi inte garanterar alla en specifik intrig. Intriger delas ut ons-fre veckan innan lajvet (förutsatt att du har gjort allting som krävs, se ovan). Du kommer dessutom att få dina intriger i pappersform när du checkar in.

Handelsvaror

Kom ihåg att vi **kräver** att alla deltagare medtar handelsvaror till lajvet, till ett ungefärligt värde av minst 100 kr. Detta är för att skapa en vettig bas av handelsvaror på lajvet. De handelsvaror du medtar bör vara sådant du kan leva med att bli av med, då det mesta kommer att fördelas på handlare och säkerligen kommer byta händer ett antal gånger under lajvets gång. Vi vill också att alla i förväg meddelar oss vad de tar med sig, dels för att förenkla vår egen planering och dels för att andra deltagare skall få ett hum om vad som finns att tillgå och vad man själv bör ta med sig. För att läsa om lämpliga handelsvaror, se *http://www.solnedgang.org/skymningsland/index.php?page=66* , för att se varor som andra deltagare tar med sig se *http://www.solnedgang.org/skymningsland/index.php?page=67* . Du finner ett fält för att skriva in dina handelsvaror under ditt *Rollformulär*.

Vapen

Alla vapen du tänkte ta med dig till lajvet (pangpang-vapen, närstridsvapen och annat) skall registreras i förväg. Du finner ett fält för att rapportera vapeninnehav på ditt *Rollformulär*. Vapnen skall också medtas till incheckningen för kontroll, och vi tar oss rätten att neka vapen vid incheckning.

Boende & fordon

Vi vill veta hur du tänkt bo på lajvet och vilka eventuella fordon ni tänkte ha in-game. Detta behöver vi veta för att planera ytan vi har att tillgå. Gå till ditt *Rollformulär* och fyll i hur du tänkte bo och eventuellt fordon du medtar ingame. Observera att vi inte garanterar boende för deltagare.

Sjukvårdsinformation

Om du lider av någon sjukdom, äter några mediciner, har allergier och så vidare behöver våra sjukvårdare veta detta. Du finner ett fält för detta ("*Allergier & Sjukdomar*") under ditt *Rollformulär*.

Dessa uppgifter är konfidentiella och kommer enbart att hanteras av våra sjukvårdsansvariga, och datan kommer att raderas efter genomfört arrangemang. Observera att vi inte kan garantera att maten som serveras tillgodoser alla allergiologiska krav du kan ha, även om vi försöker göra den så antiallergen som det går.

Packlista
Här följer en grundläggande packlista för Skymningsland. Du vet själv bäst vad du bör ta med dig, men vi inkluderar den för säkerhets skull. För att göra livet på Skymningsland uthärdligare bör du planera din packning utifrån premissen att *det kommer regna under hela lajvet och vara kallt*. Bättre ha med sig regnkläder du inte behöver, än att gå blöt och kall.

Eventuella mediciner du behöver	
Mina handelsvaror	*Alla deltagare skall medta handelsvaror till den allmänna "potten", motsvarande ett värde av 100 kronor. Se http://www.solnedgang.org/skymningsland/index.php?page=67*
Dina lajvkläder	*Tänk "huvud, axlar, knä och tår". Ombyten är att rekommendera. Tänk på patinering: riv, laga, smutsa, lappa, slit sönder...*
Min rekvisita	*Övrig rekvisita du skall ha med dig, t.ex intrigföremål, utrustning, lägerprylar, vapen osv.*
200 kronor kontant, jämna pengar	*Detta är din städdeposition som du **skall** lämna in vid incheckning. Du får tillbaka dessa pengar efter avklarad städning på söndag.*
Sockar, underkläder	*Packa så många sockar och underkläder som du tror dig behöva, sen lägger du till några stycken för säkerhets skull. Blöta, kalla lajvare är inte bra.*
Detta utskick	
Eventuella betalningskvitton	*Ifall du betalt nyligen, ta med kvitton på det ifall betalningen inte hunnit registreras.*
ID-handling	*Pass, ID-kort, körkort osv.*
Off-behållare	*En behållare/säck/låda för dina offprylar. Skall vara märkt med OFF-runan (se regler). Med fördel skriver du också ditt namn på behållaren.*
Extra mat	*Eventuell extra mat du behöver. Tänk på att vi bara garanterar ett mål mat om dagen.*

Vägbeskrivning
Närmsta adress till området är Valåsen, 533 94 Hällekis (vilket är gården sydöst om området), och området ligger söder om Hällekis, nordväst om Götene, i Västra Götaland. Behöver du fråga om vägen kallas området för "Hällekis kalkbrott". Länk till karta: http://bit.ly/c1FsBK

Karta över området

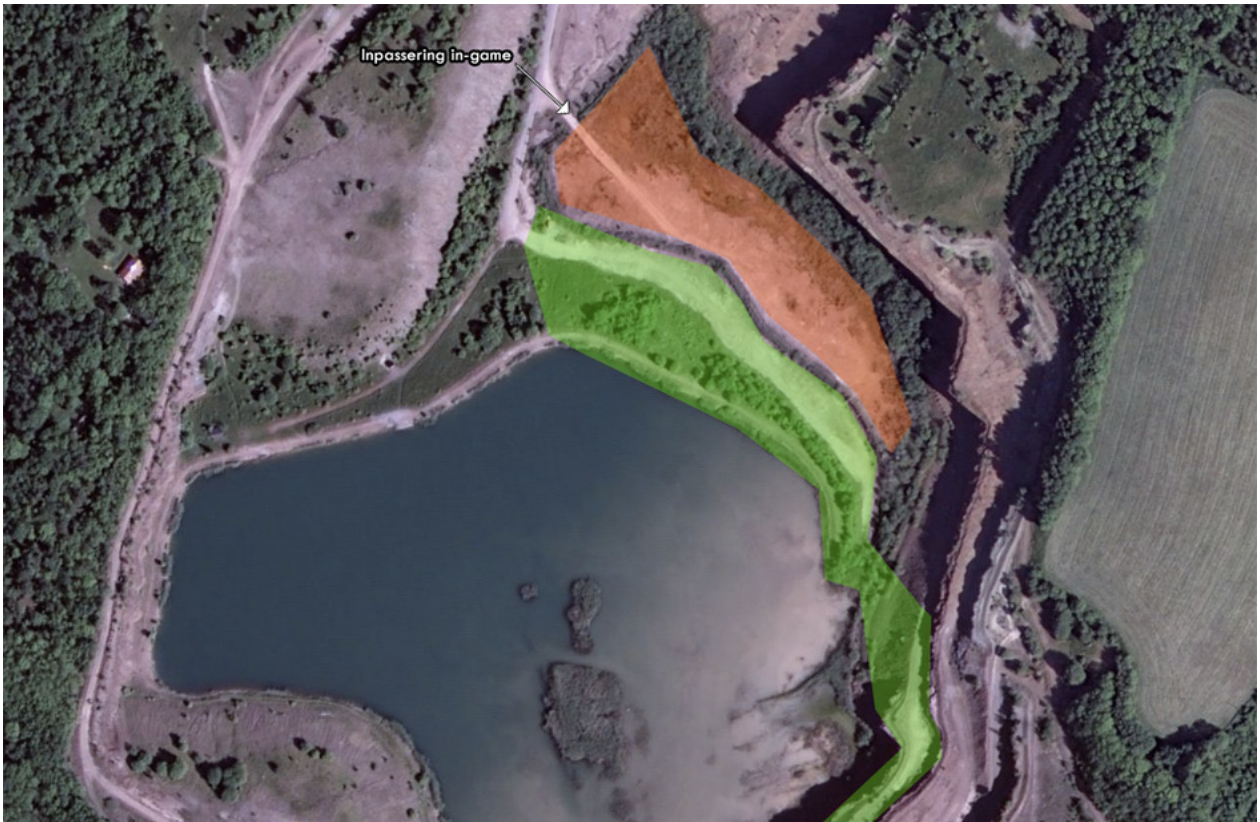
Här är en karta över området vi har till förfogande. I norr (vid verkstaden) finns off-campen, där bland annat incheckning sker. Väster om off-campen ligger parkeringen. Längs vägen söderut, vid en låg mur, kommer vi att ha en off-spärr, där funktionärer försöker se till att inga glada mopedister, fritidsfiskare eller nyfikna lokalbor kör in och stör lajvet. På ena sidan off-spärren är du ingame, på den andra är du offgame. Det är också här sjukvårdstransporten kommer att finnas.

Själva spelområdet är markerat med grönt och orange på kartan. Det gröna området är mark som är helt fri att använda för lajvet (det vill säga campa på, köra fordon osv). Det orangea området är mark som lyder under speciella naturvårdslagar, och där får man varken campa eller köra fordon. Det går däremot bra att gå omkring där och lajva, så länge ingen åverkan görs på marken. Det betyder: Ingen camping, inga eldar, inga fordon, inga utsläpp/spill i det orangea området. Resterande mark är offgame och skall inte beträdas.

För en större karta, se http://solnedgang.org/skymningsland/img/utskick_karta_skymningsland.jpg

Norr:

Syd:



Parkering

Bilar parkeras på den stora plätt som på kartan är märkt “Parkering”. Det går också bra att parkera bilar längs vägen norr om det. Se bara till att inte blockera vägen, då sjuktransport måste kunna komma ut (och utryckningsfordon komma in). Bilar som parkeras på parkeringen kommer att vara inom synhåll från offcampen, för dem av er som funderar över inbrottrisk.

Om olyckan är framme

Lajvets sjukvårdsansvariga heter *Alexander Arvidsson;* http://www.solnedgang.org/skymningsland/?page=63&uid=141 och *Malin Burbeck*; http://www.solnedgang.org/skymningsland/?page=63&uid=143 och är de som primärt kommer ta hand om er om ni av någon anledning skadar er eller blir sjuka. Händer något är det framför allt dessa ni skall uppsöka. De kan ta hand om det mesta, alltifrån skoskav, vätskebrist och skärsår till stukade leder. För att de skall kunna utföra sitt jobb effektivt bör ni som vet med er att ni har sjukdomar, skador, allergier eller äter mediciner fylla i detta under därför avsett fält i era *Rollformulär*.

Larmcentralen är informerad om vårt arrangemang, och om ni ringer 112 skall ni uppge att ni är i “Hällekis Stenbrott”. GPS-koordinater dit är 58.61050, 13.39104 (WGS84 Decimal) eller 6501177, 1359701 (RT90) . Dessa uppgifter kommer också att finnas i offcampen på ett väl synligt anslag.

Brandsläckare kommer att finnas synligt runtom i brottet. Skulle en brand bryta ut skall ni omedelbart signalera “Skarp eld!”, varpå lajvandet avslutas. Sprid ordet om skarp eld, se till att få ut folk som befinner sig i farozonen, och inled därefter släckningsarbetet. Om branden inte går att släcka skall ni ringa 112. Om branden släcks ropas “Faran över” och “Game on” och lajvet återupptas.

Vid brand eller om vi av någon annan anledning behöver utrymma området kommer uppsamlingsplatsen att vara **vid verkstaden norr om brottet**. Behöver vi evakuera skall alla bege sig till uppsamlingsplatsen där vi kommer att räkna in er. Sker det, så **stanna på uppsamlingsplatsen** tills dess att vi arrangörer meddelar annat.

När verkligheten tränger sig på

Hällekis stenbrott är en fantastiskt vacker plats, och det är ett privilegium att vi får vara där och lajva. Dess naturskönhet och relativa berömmelse gör dock att många andra än vi lajvare gärna åker dit; sportfiskare som vill fiska i sjön, vandrare, geologer och moppekillar från trakten är vanligt förekommande. Vi skall göra vårt bästa för att försöka minimera exponeringen mot dessa, men vi har tyvärr ingen laglig rätt att helt utestänga besökare. Var därför beredda på att det ibland kan skymtas utomstående, att ni kan se mopeder på kullen bortom brottet, eller liknande. Ignorera dem.

Skymningslands funktionärer kommer också att agera “guider” för de besökare som inte nöjer sig med att vända hemåt igen, för att minimera störningsmomentet. Skulle ni av någon anledning stöta på utomstående på området, gå gärna fram till dem och förklara lugnt och vänligt vad vi håller på med, och uppmana dem att avlägsna sig. Vill de verkligen bevittna lajvet kan de göra det från nordvästra sidan av området, där de inte stör.

Vatten

Om värmen ligger på bör ni försöka dricka någonstans mellan 3-4 liter vatten per dag. Dessutom går det åt en del vatten åt matlagning och annat. På Skymningsland kommer dricksvatten att finnas i en tank på området. Vi kommer ha tillgång till 13 kubikmeter vatten, så vattnet bör räcka och bli över för hela arrangemanget. Använd dock bara vattnet i tanken som dricksvatten och för matlagning. Övrigt vatten (för tvätt, bad, släckning osv) får ni istället ta ur sjön.

Vi har inga uppgifter på huruvida vattnet i sjön är drickbart eller inte, men räkna med att det inte är det.

Toaletter

På Skymningsland kommer vi använda oss av latrintunnor. Dessa är i princip förhärligade hinkar som man sitter på och gör sina behov i. Vid dessa kommer också att finnas alcogel för att tvätta händerna. Det är väldigt viktigt att ni tvättar händerna efter besök på toaletterna, annars riskerar ni att sprida magsjuka.

I anslutning till toaletterna kommer det också att finnas urinoar och sitturinoar. Försök i görligaste mån att göra nummer ett i där och nummer två i latrinerna, annars fyller vi tunnorna lite för snabbt, och hanteringen blir mycket otrevligare. Det kommer också att finnas soppåsar för sanitetsartiklar vid toaletterna.

OBS! Det är strikt förbjudet att göra sina behov någon annanstans än på därför avsedd plats.

Sopor

Ni kommer alla att hjälpa till att städa området när lajvet är klart. Se därför till att sköta sophanteringen snyggt under själva lajvet.

Sopor delas upp i tre kategorier:

- Brännbart (trä, plast, papper osv)
- Metallskrot
- Kompost (matrester osv)

Tre tydliga högar för detta kommer att finnas ingame, och även där skall soporna sorteras. Efter lajvet kommer det att finnas sopcontainer ni kan slänga de brännbara soporna i. Metallskrotet läggs i en hög, och komposten placeras i kompostkärl. I görligaste mån ser vi helst att ni tar med er sopor från lajvområdet, för att minska vår logistik (och tömningskostnad).

Mat

På Skymningsland ingår ett mål mat (middag) varje lajvdag (dvs onsdag-lördag). Ledningen, som betalar en högre deltagaravgift, får också mer mat. Detta mål förväntas lajvas ihop då det måste betalas/köpas i de restauranger som finns. Pengar till detta kan jobbas ihop, tiggas ihop, eller varför inte ta ett lån? Vi kommer ha några tekniker på plats för att förhindra att den enskilde deltagaren går hungrig. Känner ni på er att ni off kommer att behöva äta mer än så är det bra att ha med sig lite nödmat i offsäcken. Notera också att vi inte serverar någon mat på förberedelsedagarna eller söndagen.

Maten kommer att, i så stor utsträckning som möjligt, vara tillagad så allergen- och djur-fri som möjligt. Vi kommer dock inte kunna erbjuda en vegansk kost, och vi kommer heller inte kunna laga en mat som funkar för alla typer av allergier. Därför är det viktigt att ni hör av er ang era matallergier (se Rollformulär).

Fiske

Sjön på området är full av inplanterad fisk (regnbågslax och öring), men för att få fiska i den krävs fiskekort. Ni ansvarar själva för att lösa det med fiskeföreningen. Vi vill inte se något tjuvfiske!

Filmning

Skymningsland samarbetar med Dragonfluff, som producerar en lajvdokumentär (“Play it Live”). De kommer att (diskret) filma före, under och efter lajvet. Vi arrangörer kommer också att filmdokumentera lajvet. I görligaste mån kommer kameror under lajvets gång att döljas med t.ex tygbylten. Ser du trots allt en kamera, ignorera den och fortsätt lajva.

Om du av någon anledning inte vill vara med på bild skall du ta upp detta med oss (och Dragonfluff, Sara Hjalmarsson) på plats. Mer information om detta kommer att ges på förberedelsedagen.

Regler

Vi är inte särskilt förtjusta i regelverk, men vi har vissa grundläggande saker vi vill ta upp här. I grund och botten litar vi på att ni deltagare klarar av att ta hand om varandra, och att ni klarar av att hantera ett lajv som Skymningsland med sunt förnuft.

Fyslajvande

Skymningsland använder sig av “fysiskt lajvande”. Det innebär att vi tillåter en högre grad av fysisk interaktion mellan spelare än vad man kanske är van vid. I sin enklaste form är det saker som att örfila någon, att rulla runt på marken och brottas eller att bli hanterad lite hårdhänt.

För att fyslajvande skall fungera krävs tre saker: försiktighet, lyhördhet och respekt. Alla fysiska spelsituationer behöver hanteras med försiktighet, och framför allt eskalera <u>långsamt</u>. Den du spelar mot måste få förbereda sig på en fysisk konfrontation, och måste dessutom ges möjlighet att dra sig ur situationen om personen t.ex är skadad eller blir obekväm med nivån på spelet. Därför är du som inleder (eller medverkar i) en fysisk situation också skyldig att erbjuda “fönster” för dina motspelare att förbereda sig eller dra sig ur.

Ni måste också vara lyhörda för den andres signaler; vill de eskalera spelet, eller sakta ner? Klarar de av nivån? Är spelet säkert, eller finns det skaderisker med det vi håller på med? Läs av varandra noga när ni sysslar med fysiskt spel.

Och slutligen, respektera varandra. Utsätt inte varandra för onödigt våld, tänk efter en extra gång, och

sätt dig in i din motspelares situation. Respektera att olika personer har olika tåligheter och önskan med sitt lajvande, och respektera framför allt om en motspelare vill sakta ner eller bryta en situation.

Kom ihåg; vi har stoppord och bromsord, och var inte rädda för att använda dem om det behövs. (Se punkt längre ner.)

Sex & Sleeze

Skymningsland kommer också att använda sig mycket av ett koncept vi kallar “Sex & Sleeze”. Det innebär att vi kommer att vara mer fysiska på ett sexuellt plan än vad som är normalt, och att vi kommer att tangera mångas bekvämlighetsnivå kring sexuella och personliga ämnen. I sin enklaste form kommer det att avspegla sig i människosynen i Brottet, där allt är till salu och kroppen bara är en handelsvara, oavsett om du säljer den till vedhuggarna eller på bordellen.

Men “Sex & Sleeze” innebär också att vi, liksom med fyslajvandet, tar den fysiska närheten ett snäpp längre. Det kan handla om lite för nära kroppskontakt, om obehagliga sexuella inviter, om nakenhet och om smekningar. Här är det också, naturligtvis, viktigt att använda sunt förnuft, och att läsa av sin motspelare. Du kan använda de stopp- eller bromsord som återfinns längre ner, om det blir för obekvämt.

Våld, skador & död

Skymningsland är inget “bofferlajv”, strid är inte vårt fokus. Men för lämna dörren öppen för våldsamma konflikter har vi några enkla regler kring våld, skador och död.

För det första: våldsamheter sker på tre olika sätt.

- Slagsmål - fysiskt lajvande. Ni kanske brottas på marken, eller showfightas, eller så står ett gäng och sparkar på en som ligger ner. Det skall skötas snyggt och säkert.
- Närstridsvapen - något vi helst inte ser förekomma annat än i särskilda situationer. Vi tillåter inte latexvapen på Skymningsland, vilket gör att allt närstridsvåld med vapen måste ske med “riktiga” vapen. Med “riktiga” menar vi förstås ofarliga vapen. Gäller det knivar skall eggen vara slö och spetsen trubbig. Vi ser hellre att närstridsvapnen används som “engångsvapen” för att initiera en scen, t.ex en flaska i huvudet som startar ett bråk, eller en kniv mot buken på någon i en dödsscen. Det är extremt viktigt att ni tänker på säkerheten med närstridsvapen. Det finns många ofarliga alternativ, som t.ex sockerglas-flaskor att nyttja.
- Skjutvapen. Dessa vapen skall smälla för att ha någon effekt, vilket begränsar vapentypen till ollonskjutare, blankskjutare, skarpa vapen med lös ammo och så vidare. Smäller det inte så fungerar inte vapnet. Inga airsoftvapen, inerta replikor osv har någon effekt i spel.

Vad gäller skador så är det alltid *den som blir utsatt för våldet som själv bestämmer vad våldet hade för effekt*. Om du får stryk av ett gäng mc-snubbar är det väl ganska troligt att du kommer få skador, men du bestämmer som sagt själv vad för typ och hur mycket. Ett skott mot dig kan resultera i allt från en liten skråma till våldsamma interna blödningar. Tänk även på att det inte finns något magiskt helande eller liknande på Skymningsland. Blir du tex. skjuten i benet kommer din karaktär vara skadad resten av lajvet.

Och, den brännande frågan, angående döden: *Nej, du kan inte dö på Skymningsland* om du inte själv väljer att dö. Ingen ska behöva bli dödad och tvingad att spela en ny karaktär (eller ännu värre, sitta på offcampen och vänta på att lajvet skall ta slut) utan att själv välja det. Med det sagt, så måste du ändå **ta konsekvenserna av dina handlingar**. Har du retat upp hela Brottet och blir gängmisshandlad borde du kanske dö, men bara för att du inte “måste” så betyder det inte att du kan agera odödlig. Så länge du kan ta de yttersta konsekvenserna av ditt spel (dvs att din karaktär dör), go for it. Men tänk på att det kan vara bra att ha med sig lite ombyteskläder så du kan hoppa in som trashank om du skulle dö.

Vad gäller vapensäkerhet gäller, för närstridsvapen, att de skall vara slöa, trubbiga och anpassade för att minimera riskerna med dem. Vad som gäller för skjutvapen är

- Säkerhetsavstånd 5 meter
- Sikta aldrig i ansiktet, utan hellre mot personens fötter
- Pipan och ögonen i samma riktning. Du skall se vad du skjuter på, och att ingenting är i vägen för din pipmynning.
- Sök ögonkontakt med den du skjuter emot. Personen kan inte reagera om personen inte förstår att du skjuter mot dem.
- Om möjligt, försök alltid förvarna folk i närheten innan du skjuter. Det går att göra relativt enkelt, t.ex genom att skrika “Stopp! Jag skjuter!” eller liknande, utan att det blir för offigt.
- Vi tar oss rätten att neka vissa vapen. Vi tar oss också rätten att neka vissa personer att handha vapnen, och att beslagta vapen som visar sig farliga och/eller handhas på inkorrekt sätt.

Off-lajv

På skymningsland använder vi oss av den klassiska offlajv-runan för att symbolisera att något är “ur spel”. Det kan t.ex vara en väska där du förvarar mobiltelefon och mediciner, eller så kan symbolen finnas på en dörr för att visa att innanför dörren sker inget spel/finns saker som inte skall synas på lajvet.

Saker som är offmärkta får inte öppnas, flyttas, stjälas, gömmas eller interageras med. Låtsas helt enkelt inte om det.

Uppbrytning av låsta föremål

I vissa situationer kan det förekomma att behållare eller liknande är låsta eller på annat sätt förseglade, i de fallen det är ok att göra åverkan på dessa för att med våld öppna eller komma åt innehållet **ska** lås ock liknande vara markerad med *svart, vattenfast spritpenna.* Om föremålet *inte* är markerat på detta sätt får åverkan *inte* göras för att öppna det.

Alkoholsubstitut

All form av alkoholhaltig dryck som egentligen är alkoholfri skall märkas med tejp runt flaskhalsen. Det spelar ingen roll vilken sorts tejp, så länge den syns tillräckligt tydligt. Eltejp, maskeringstejp, gaffa, etc är perfekta för ändamålet.
Alltså: Alkoholsubstitut – tejp – flaskhals.

Kodord

Det finns några olika “kodord” på Skymningsland, som du kan använda för att stoppa eller modifiera spelet av olika anledningar.

“Off”

Ordet “Off” används om du måste förmedla information utanför spel. Det kan t.ex vara att meddela en spelare en viktig detalj utanför spelet. Säg helt enkelt “Off” följt av ditt meddelande, t.ex “Off: Du har blivit smittad av Rosen” eller “Off: Du har tappat din mobiltelefon”.

“Break”

Ordet “break” används för att signalera att du vill bryta en spelsituation. Det kan t.ex vara en fysisk

situation som håller på att spåra ur, psykiskt spel som du inte klarar av, eller en situation som potentiellt kan bli farlig på riktigt. Säg “Break break break” och förklara situationen. Alla som får en “break” måste avbryta sitt spel och kolla hur det är med motspelarna, och därefter agera på situationen.

Break kommer också att användas av arrangörer om vi behöver bryta spelet av någon anledning (t.ex brand, skador osv). Alla som hör ordet måste omedelbart sluta spela och hörsamma kommande information.

“Slow”

Ordet “slow” använder vi oss av i situationer där man vill sakta ner en spelsituation, styra den åt ett annat håll, eller i allmänhet göra den “mjukare” utan att för den saken bryta spelet. Det kan t.ex vara en fysisk situation som är på väg att gå över dina gränser som du helt enkelt vill tona ner lite.

“Skarp”

Prefixet “skarp” används för att slippa missförstånd gällande skador, brand och så vidare. En “skarp brand” är helt enkelt en brand på riktigt, en “skarp skada” är en spelare som skadat sig på riktigt. Ropar du på “sjukvårdare” menar du att du behöver sjukvård inlajv, ropar du “skarp sjukvårdare” behöver du en riktig sjukvårdare.

När lajvet är slut

Lajvet slutar under lördagen, och därpå följer lajvmingel följt av avrollning. På kvällen har vi gemensam fest. Det finns möjlighet för dem som vill att åka till Hällekis och köpa grillmat, och det kommer att säljas alkohol på plats för dem som vill ha. Se till att hålla det på en vettig nivå då, eftersom ni ska städa under söndagen.

Söndagen kommer som sagt vara vikt åt städning av området. Först när vi arrangörer ger klartecken kan ni checka ut och åka hem.

När ni checkar ut får ni också tillbaka er städdeposition.

Tack för oss!

Vi har säkert missat en del information i detta utskick, och resterande information får vi ta på förberedelsedagarna. Vill ni komma i kontakt med oss slår ni en signal till **0705-806 260**. Telefonen är öppen från och med lördag 21 augusti, **vänligen respektera detta**.
Vi syns!