

1. Yleistä

1.1. Suojaimet ja tarvittavat pelivarusteet

Peleissä hyväksytään vain seuraavanlaiset silmäsuojaimet:

Paintball -maskit ja -lasit Sansein ritilämaskit/vast.

Ballistiset suojalasit. Ampujanlasit varauksin. käyttäjän tiedostettava riskit. Kaikki mallit eivät suojaa silmiä joka suunnasta käyttäjän päänmuodosta riippuen! Osuman todennäköisyys on kuitenkin hyvin pieni.

Muut testatut silmäsuojaimet, pelin tehokkaimmalla aseella.

Varmista lasiesi turvallisuus etukäteen tai ennen pelejä pelipaikalla. Sankalaseja saavat käyttää täysi-ikäiset pelaajat, sekä 15 vuotta täyttäneet pelaajat huoltajan kirjallisella luvalla. Niskahihnan käyttö on hyvin suositeltavaa sankalasiensa kanssa.

Peleissä on käytössä sininen ja punainen hihanauha sekä oranssi ns. raatoliina. Hihanauhoilla erotetaan pelaajajoukkueet toisistaan ja oranssi raatoliina merkkää pelistä eliminoituneen pelaajan. Hihanauhan sijoitus oikeakätisillä ampujilla on vasemmassa kädessä ja vasenkätisillä oikeassa kädessä! Voit myös pitää kummassakin kädessä nauhoja samanaikaisesti. Raatoliinan käyttö ei ole pakollista, mutta se on erittäin suositeltavaa.

1.2. Aseiden tehorajat

Aseet luokitellaan niiden toimintaperiaatteen mukaan.

Sarjatuleen kykenevät aseet saavat maksimissaan ampua 1,6J (metsäpelialueet) ja 1,2J (CQB, kuten Oriveden Decon). 1,2joulea eri kuulan painoilla tarkoittaa seuraavia lähtönopeuksia:

0.12g: 142 m/s
0.20g: 110 m/s
0.23g: 103 m/s
0.25g: 98 m/s
0.28g: 92 m/s
0.30g: 90 m/s
0.36g: 82 m/s
0.43g: 75 m/s

Itselataavaa kertatulta käyttävät aseet, joissa ei ole mahdollisuutta sarjatuleen saavat ampua maksimissaan 2,25J. Eri kuulan painoilla tämä tarkoittaa seuraavia lähtönopeuksia:

0.12g: 194 m/s
0.20g: 150 m/s
0.23g: 140 m/s
0.25g: 134 m/s
0.28g: 126 m/s
0.30g: 122 m/s
0.36g: 112 m/s
0.43g: 102 m/s

Kertaviritteiset aseet saavat maksimissaan ampua 3J. Eri kuulan painoilla tämä tarkoittaa seuraavia lähtönopeuksia:

0.12g: 223 m/s
0.20g: 173 m/s
0.23g: 161 m/s
0.25g: 155 m/s
0.28g: 146 m/s
0.30g: 141 m/s
0.36g: 129 m/s
0.43g: 118 m/s

Kaikkien yli 1,2J ampuvien aseiden kohdalla noudatetaan CQB alueilla 25m turvarajaa, eli näillä aseilla et saa ampua kohdetta alle 25 metrin etäisyydeltä. Yli 1,2J ampuvalla aseella et saa myöskään ampua sisätiloissa vaikka turvaraja ylittyisi. Kuitenkin saat ampua sisätiloista ulos, sekä ulkoa sisään luonnollisesti turvarajaa noudattaen. Metsäalueilla turvarajaa käytetään kaikissa yli 1,6J aseissa. Sarjatulen käyttö lähietäisyydeltä on ei-toivottua.

1.3. Erikoisaseet ja niiden käyttö

Sallittuja heitettäviä kranaatteja peleissämme ovat hyväksytyt airsoft-kranaatit. Jokainen kranaatti täytyy hyväksyttää pelinjohtajalla ennen sen käyttöä.

Pyrotekniikkaan pohjautuvat kranaatit, sekä kumi- tai vaahtomuovikärkiset kranaatit ovat kiellettyjä!

Sallittuja heitin -ja kiväärikranaatteja peleissämme ovat hyväksytyt airsoft-kranaatit. Jokainen normaalista poikkeava heitin -ja kiväärikranaatti täytyy hyväksyttää pelinjohtajalla ennen sen käyttöä. Ammuttaessa tällaisella aseella tulee ampujan huutaa "KRANAATTI!" epäselvyyksien välttämiseksi. Kranaatin kuulan osuma eliminoi pelaajan, kuten muukin kuulan osuma, ellei pelinjohto muuta mainitse

Airsoftiin tarkoitettu kuminen tai muuten elastinen puukko voi olla kannossa ns. puukottamista varten. Kaikki puukottamiseen käytettävät välineet on hyväksyttävä pelinjohtajalla ennen käyttöä. Ns. puukottaminen tapahtuu koskettamalla hiljaa kohdetta kädellä, tai erikseen pelinjohtajalla hyväksytetyllä välineellä ja lausumalla puukko. Puukottamalla eliminoita pelaaja toimii muuten samalla tavalla, kuin muuten eliminoituessaan, mutta ei huuda "OSUMA!" -huutoa.

Peleissämme on sallittua kantaa rynnäkkökilpeä, jonka suojaa kantaja ja kanssapelaajat voivat käyttää hyväkseen. Kilpi saa mitoiltaan olla maksimissaan 80cm x 120cm. Kilpi on henkilökohtainen, eikä sitä voi kesken pelin siirtää toiselle henkilölle. Kilven voi tuhota joko kranaatilla tai kädellä koskettamalla. Itse pelaajan osunut kuula lasketaan aina normaaliksi osumaksi.

kun kilpi on tuhoutunut, ei sitä voi enää saman pelin aikana käyttää.

Kaikki itsetehdyt/omaviritelmä-aseet on hyväksyttävä pelinjohtajalla ennen pelaamista.

1.4. Vastuu

Jokainen pelaaja on vastuussa itsestään ja varusteistaan. Kuitenkin jos selvästi pystytään osoittamaan, että pelaaja on omilla toimillaan ja säännöistä piittaamatta aiheuttanut fyysistä tai materiaalista vahinkoa toiselle pelaajalle, on koituneet vahingot korvattava parhaaksi katsotulla tavalla. Mikäli löydät pelialueelta tarvikkeita (lippaat, päähineet, aseiden osat yms.) on velvollisuutesi korjata ne talteen ja ilmoittaa löydöstä offgame alueella. Mikäli kukaan ei tunnista esineitä omakseen, tulee ne toimittaa Pirkanmaasoft ry:n toimihenkilölle.

1.5. Asenne

Pidä aina mielessäsi, että airsoft on vain leikkiä ja mukava harrastus. Mikäli sinua huomautetaan säännöistä, älä loukkaannu, vaan paina asia mieleesi vastaavanlaisten tilanteiden välttämiseksi. Mikäli olet asiasta eri mieltä, voi siitä tietenkin keskustella järkevästi mutta älä ala riitelemään asiasta. Nämä säännöt on tehty pelaajien ja pelialueen turvallisuutta muistaen. Muista myös käyttäytyä hyvin kanssapelaajaa kohtaan. Vältetään kaikkea ylimääräistä huutelua yms. mahdollisesti loukkaavaa toimintaa.

1.6. Päihteet

Alkoholi ja airsoft eivät kuulu yhteen. Alkoholin nauttiminen ennen peliä, pelin aikana ja pelin jälkeen on kielletty ehdottomasti. Väärinkäsityksien välttämiseksi alkoholipulloja, tyhjiä tai täysinäisiä, ei saa pelikentille tuoda. Tupakointi on sallittu vain sille erikseen osoitetussa paikassa.

1.7. Teräaseet

Peleissä et tarvitse teräaseita pelikentällä. Voit pitää puukkoa tai muuta työvälinettä repussasi offgamealueella, jossa sitä voit tarvita, mutta älä kannata puukkoja mukanasasi kentällä. Monitoimityökalua voit kantaa kentällä.

1.8. Alkubriiffi

Ennen pelien aloittamista yhdistyksen virallisissa tapahtumissa pidetään ns. alkubriiffi, jossa kerrataan pelaajille säännöt, ilmoitetaan mahd. sääntömuutoksista ja tiedotetaan yhdistyksen asioista. Jokainen pelaaja on velvoitettu kuuntelemaan alkubriiffin.

2. Pelin aikana

2.1. Vaaratilanteet

Jos vaaratilanne syntyy pelin ollessa käynnissä, tulee vaaran ensimmäisenä huomanneen pelaajan huutaa "PELI SEIS!" välittömästi. "PELI SEIS!" -huuto kuuluu jokaisen pelaajan velvollisuuksiin ja jokainen toistaa huudon. Pelin ollessa seis, pelaajat eivät liiku paikaltaan mihinkään ennenkuin pelin keskeyttäneen tilanne selvitetään. Asian selvittää yleensä yhdistyksen toimihenkilö. Kun pelin katkaissut asia on selvitetty, peli joko jatkuu huudolla "PELI KÄY!" tai katkeaa siihen huudolla "PELI OHI!". Kummassakin tapauksessa huuto toistetaan.

Peli tulee huutaa seis seuraavissa tapauksissa:

- Peliin kuulumattomia ilmaantuu pelipaikalle. Sivullisille käydään ilmoittamassa alueella tapahtuvasta aktiviteetista ja pyydetään ystävällisesti siirtymään pelialueen ulkopuolelle.
- Varsinaisella pelialueella, tai offgame-alueella sattunut tapaturma, joka vaatii suurempaa hoitoa.

- Itseltä tai pelikaverilta putoaa silmäsuojus päästä, menee rikki, tai menee muuten sellaiseen kuntoon että pelaaminen saattaa aiheuttaa silmävammoja tai muita vakavia ruumiinvammoja.
- Muut vaaratilanteet, esim. joku putoaa järveen/jäihin, tulipalo jne.

Vaaratilanteiden välttämiseksi sokkona ampuminen on kiellettyä.

2.2. Pelin aloitus.

Peli alkaa, kun kumpikin joukkue on ilmaissut olevansa valmis ennalta sovitulla huudolla, kuten "VALMIS!". Ennen tätä huutoa on kaikilla osapuolen henkilöillä oltava silmäsuojaimet päässä. Kun kumpikin osapuoli on valmis, voidaan peli käynnistää huudolla "PELI KÄY!". Myös pelikohtaisia muutoksia voi esiintyä.

2.3. Pelissä mukana oleva pelaaja

Järki mukaan pelikentälle. Mikäli olet varmassa ampumapaikassa ja tiedät ettet voi olla osumatta, älä tyhjännä koko lipasta vaan käytä järkeäsi. Pari kuulaa on varmasti riittävä määrä. Fyysinen kontakti toiseen pelaajaan on ehdottomasti kielletty pl. puukotus kädellä tai elastisella puukolla. Mikäli olet varma osumastasi vastustajaan, mutta hän ei huomaa sitä, älä jää ihmettelemään vaan ammu uudestaan. Airsoft-aseiden kuulat ovat kevyitä ja pitkältä etäisyydeltä osumaa ei välttämättä huomaa, varsinkaan jos kohde on liikkeessä.

2.4. Eliminoitunut pelaaja

Eliminoiduttuasi tulee sinun muistaa seuraavat asiat:

- Ilmaise muille, että sinuun on osunut huutamalla "OSUMA!" tai karjaisemalla kuuluvasti
- Pidä silmäsuojaimet päässä.
- Irrota lipas aseesta.
- Ammu tyhjälaukaus kertatulessa maahan tyhjentääksesi aseesi piipun.
- Varmista aseesi.
- Pidä oranssi raatoliina näkyvillä – näin erotut helposti pelissä mukana olevista. Mikäli et omista raatoliinaa pidä toista kättäsi ylhäällä merkinä eliminointumisestasi.
- Älä häiritse peliä, vaan tarvittaessa jää odottamaan tilanteen rauhoittumista paikoillasi maaten
- Eliminoituneet eivät voi keskustella pelissä mukana olevien pelaajien kanssa.

2.5. Pelin lopetus

Kun on todettu, että kaikki toisen joukkueen pelaajat on eliminoitu, tehtävä suoritettu tai asetettu aikaraja umpeutunut, huudetaan "PELI OHI!". Jokainen pelaaja toistaa tämän huudon. Tämän jälkeen kannattaa ripeästi siirtyä offgame-alueelle.

3. Offgame

Offgame-alueelle saavuttaessa tulee jokaisen pelaajan muistaa seuraavat asiat:

- Ase on varmistettu.
- Aseessa ei ole lipasta kiinnitettyä.
- Sormi ei ole liipaisinkaaren sisäpuolella.
- Tyhjälaukaus on suoritettu. Tyhjälaukaus tulee suorittaa turvalliseen suuntaan sekä tilassa, jossa jokaisella lähistön henkilöllä on suojalasit päässä.
- Silmäsuojaimet pidetään päässä pelin aikana myös offgame-alueella

- Hop-upia saa säätää ainoastaan pelinjohdon ennalta määrittelemällä paikalla.
- Pelin aikana ei offgame-alueella saa ammuskella, sillä se saattaa häiritä pelissä mukana olevia.

3.1. Valmistautuminen peliin

Jotta pelipäivään mahtuisi mahdollisimman paljon toimintaa, muista hoitaa kaikki huollolliset asiat kuten lippaiden lataus ja nestetankkaus ennen seuraavan pelin kannalta epäoleellisia asioita.

Pelialuekohtaiset lisäykset

Oriveden Decon

Sääntölisäykset

- Pelialue luokitellaan kategoriaan CQB, joten sarjatuleen kykenevät aseet saavat ampua maksimissaan 1,2J.
- Päätä pienemmästä reiästä läpi ampuminen on kielletty mikäli olet kätesi tai aseesi piipun kosketusetäisyydellä reiästä.
- Pelialueella on pressuilla yms. tukittuja aukkoja, joissa on punainen rasti päällä. Näistä aukoista ei saa ampua.
- Sisätiloissa et saa kiivetä 60cm korkeammalle mikäli ko. paikkaan ei johda selkeitä portaita/askelmia/tikkaita.
- Pelialueella on lukuisia vaarallisuutensa vuoksi kiellettyjä paikkoja. Pelinjohto informoi näistä tarkemmin alkubriiffissä. Jos et ole varma, kysy.

Käytännönohjeita

- Tupakoinnille on varattu oma paikka offgame-alueen läheisyydestä. Tupakointi on sallittu vain tällä alueella johtuen saha-alueella olevista varsin helposti syttyvistä paikoista.
- Jätäthän portin edustan vapaaksi yhdistyksen toimihenkilöiden autoja varten, jottei yhteiseen käyttöön tulevaa kalustoa täydy kantaa pitkiä matkoja.