

Ekasoft ry pelisäännöt airsoft-peleihin ja tapahtumiin

1	Yleistä	1
1.1	Silmäsuojaus	1
1.2	Hihanauhat ja raatoliinat	1
1.3	Hyväksytyt aseet ja kuulat	1
1.4	Tehorajat ja ampuminen	2
1.4.1	Tehorajat ulkona	2
1.4.2	Tehorajat ja ampuminen sisätiloissa	2
1.5	Asenne.....	2
1.6	Vastuu.....	3
1.7	Tulenteko	3
1.8	Alkoholi.....	3
2	Pelin aikana.....	3
2.1	Vaaratilanteet	3
2.2	Pelin aloitus.....	3
2.3	Osumat, eliminoituminen ja aseosumat.....	4
2.3.1	Osumat ja eliminoituminen.....	4
2.3.2	Osumat ja eliminoituminen haavoittumissäännöin	4
2.3.3	Aseosumat	4
2.4	Pelin lopetus.....	5
3	Offgame-alue ja sillä toimiminen	5

Versio 2016.08.01:

Lisätty tulitukiaseluokka, hihanauhat ja raatoliinat, sallitut kuulat sekä osumat ja eliminoituminen haavoittumissäännöin. Muutettu silmäsuojasta ja tehoroja sisätiloissa koskevia sääntöjä. Päivitetty sääntöjen jäsentelyä ja kirjoitus-asua huomattavasti.

1 Yleistä

Näitä pelisääntöjä käytetään Ekasoft ry:n järjestämissä airsoft-peleissä ja tapahtumissa, ellei toisin mainita. Säännöt mukailevat airsoft-yhdistysten yhteiskokouksissa laadittua valtakunnallista linjaa.

Säännöt ja rajoitukset on tehty yhteiseksi ohjeiksi pelitilanteisiin pelaajien sekä pelialueen turvallisuutta ajatellen. Sääntöjen noudattaminen lähtee jokaisesta pelaajasta itsestään. Viime kädessä valvoja voi huomauttaa rikkomuksista, tai räikeissä tai toistuvissa tapauksissa rangaista pelaajaa esim. pelikiellolla.

Jokaisen Ekasoft ry:n peleihin osallistuvan tulee ymmärtää ja noudattaa sääntöjä.

Ekasoft ry pidättää oikeuden peleissä tapahtuviin tapauskohtaisiin sääntömuutoksiin.

1.1 Silmäsuojaus

SILMIEN SUOJAAMINEN HYVÄKSYTYILLÄ SILMÄSUOJAIMILLA PAKOLLISTA!

Ekasoft ry hyväksyy ainoastaan seuraavan tyyppiset lasit ja maskit:

- Vähintään EN166 tai ANSI Z87.1 -standardin täyttävät silmäsuojaimet
- Ballistiset suojalasiset, esim. ESS, Oakley, Bollé Tactical, Revision, Wiley X, Smith Optics ym. suojalasi-luokitellut mallit, jotka suojaavat silmiä kuulilta joka suunnasta
- Airsoft- ja paintball-käyttöön tarkoitettut laadukkaat lasit ja maskit
- Airsoft-käyttöön tarkoitettut laadukkaat ritilälasiset ja –maskit ^[1]

Ekasoft ry suosittelee koko kasvot suojaavan maskin käyttöä alaikäisille, sekä hammassuojien käyttöä kaikille pelaajille.

Sankalasiin ja sellaisiin lasiin, jotka eivät suojaa silmää kaikista suunnista tulevilta kuulilta, käyttö on sallittu vain 18 vuotta täyttäneille.

Kemianlasien, ilotulitelasien, laskettelulasien ym. epämääräisten lasien käyttö kielletty.

Epäselvissä tapauksissa lasit testataan pelinjärjestäjän toimesta pelien tehokkaimmalla aseella. Ekasoft ry ei korvaa testatessa särkyneitä laseja.

[1] Ritilälaseja käytettäessä kuulien sirpaloitumisvaara on syytä ottaa huomioon.

1.2 Hihanauhut ja raatoliinat

Ekasoft ry:n peleissä käytetään osapuolet erottavia käsivarren ympärille puettavia punaista ja keltaista hihanauhaa.

Raatoliina on pala kangasta, jolla ilmaiset selvästi muille olevasi eliminoitunut ja poissa pelistä. Raatoliinaksi käy mikä tahansa huomiovärinen oranssi tai keltainen kangaspala, jonka koko on vähintään 30x30cm.

Tuo peleihin mukana omat hihanauhut sekä raatoliina.

Yhdistys myy hihanauhoja hintaan 4,00€ / pari sekä raatoliinoja hintaan 2,00€ / kpl.

1.3 Hyväksytyt aseet ja kuulut

Hyväksytyt aseita ovat:

- Kaikki 6mm tai 8mm kuulia ampuvat sähkö-, jousi-, kaasua- ja paineilmoimiset airsoft-aseet
- Kumiset tms. pehmeästä materiaalista valmistetut vaarattomat harjoitus-, lelu- tai bofferiveitset
- Airsoft-käyttöön suunnitellut kranaatit ja miinat (esitettävä pelipäivän alussa pelinjärjestäjälle)

Ekasoft ry suosittelee vahvasti biokuulien käyttöä. Poikkeuksena sallitaan tehokkaissa kertatululta ampuvissa tarkkuuskivääreissä 0,36g tai sitä painavimmat muovikuulat. Metall- ja lasikuulien käyttö kielletty.

1.4 Tehorajat ja ampuminen

Ampujan tulee aina nähdä ammuttava kohde. Sokkona ampuminen esim. suojan tai nurkan taa kielletty. Omaa päätä pienemmistä aukoista ampuminen pääsääntöisesti kielletty.

Aseen teho mitataan piipun suulta pelikuulalla ammuttuna Ekasoft ry:n nopeusmittaria käyttäen. Mittarin malli: Xcortech X3200 shooting chronograph.

1.4.1 Tehorajat ulkona

- Kaikki sarjatululta ampuvat aseet, haulikot ja pistoolit: 1,60J (0,20g kuulalla 126m/s).
- Tulitukiasheet ^[2]: 2,00J (0,20g kuulalla 141m/s). **Minimiampumaetäisyys 10m.**
- Itselataavaa kertatululta ampuvat (tarkkuus)kiväärit ^[3]: 2,25J (0,20g kuulalla 150m/s). **Minimiampumaetäisyys 10m.**
- Käsien ladattavat kertatululta ampuvat kiväärimitatset aseet (esim. kaikki pulttilukkukiväärit, kuten VSR-10, L96, M700, M40, APS-2): 3,0J (0,20g kuulalla 174m/s). **Minimiampumaetäisyys 20m.**

HUOM! Yli 1,60J tehoisella aseella pelatessa käytössä oltava alle 1,60J tehoinen vara-ase lähitilanteita varten. Ampumaetäisyyksien kanssa käytettävä järjeä. Jos etäisyydestä ei ole varmuutta, on parempi jättää ampumatta tai käytettävä vara-asetta.

[2] Tulitukiaseluokka tarkoittaa konekiväärejä, joiksi lasketaan ainoastaan sellaiset aseet, jotka replikoivat aitoa tulitukiasetta ja käyttävät ensisijaisesti laatikkolipasta kuulien syöttämiseen. Esim. M249, M240, M60, PKM, RPK pitkällä tai rumpulippaalla.

[3] Aseella teknisesti mahdollista ampua ainoastaan kertatululta. Mahdollinen sarjatulimoodi poistettava teknisesti siten, ettei asetta voi peliolosuhteissa muuntaa ampumaan sarjaa. Aseen on oltava kiväärimitainen ja varustettu suurentavalla optisella tähtäimellä.

1.4.2 Tehorajat ja ampuminen sisätiloissa

- Kaikki aseet: 1,60J (0,20g kuulalla 126m/s)
- Ainoastaan kertatulun käyttö sallittu

HUOM! Yli 1,6J ampuvilla aseilla pelaaminen ja sarjatulun käyttö kielletty.

Ekasoft ry:n Karsturannan pelialueen rakennetulla alueella sovelletaan tätä sääntöä.

1.5 Asenne

Muista, että airsoft on hauskanpitoa. Jos joku huomauttaa sinulle esimerkiksi säännöistä, ei siitä missään tapauksessa tule loukkaantua, vaan se tulee ottaa opetuksena tulevaisuutta ajatellen. Jos olet asiasta eri mieltä, voi siitä keskustella järkevästi, mutta älä ala riitelemään. Tiukkojen pelitilanteiden ja kipeiden osuimien yhteydessä saattaa kiukuttaa, mutta hillitse hermosi.

Järjen käyttö on sallittua ja jopa suotavaa. Jos olet varmassa ampumapaikassa ja tiedät, ettet voi olla osuimatta, älä tyhjennä koko lipasta vastustajan kehoon lähietäisyydeltä sarjatulella. Pari kuulaa on riittävä määrä.

Jos olet varma, että osuit vastustajaan, mutta hän ei huomaa sitä, älä jää ihmettelemään, vaan ammu uudestaan. Airsoft-aseen osumaa ei aina välttämättä, etenkin pitkältä etäisyydeltä ja liikkuvaan maaliin, huomaa.

1.6 Vastuu

Jokainen pelaaja on vastuussa itsestään ja omista varusteistaan. Jos kuitenkin selvästi pystytään todistamaan, että pelaaja on omilla toimillaan ja säännöistä piittaamatta aiheuttanut toiselle fyysistä tai materiaalista vahinkoa, on koituneet vahingot korvattava Suomen Lain mukaisesti.

Jos löydät pelialueelta tarvikkeita (lippaat, juomapullot ym.), on velvollisuutesi korjata ne talteen ja ilmoittaa löydöstä offgame-alueella. Mikäli tavaramalle ei löydy omistajaa, tulee tavara luovuttaa pelinjärjestäjälle, joka pyrkii etsimään sille omistajan. Löytötavaran pitäminen itse on varkaus!

1.7 Tulenteko

Avotulen teko Ekasoft ry:n pelialueilla on kielletty. Lupa tulentekoon sille tarkoitetulla paikalla tulee kysyä pelinjärjestäjältä.

1.8 Alkoholi

Alkoholin käyttö ja sen vaikutuksen alaisena pelaaminen Ekasoft ry:n peleissä ja tapahtumissa on ehdottomasti kielletty.

2 Pelin aikana

SILMÄSUOJAIMET ON PIDETTÄVÄ PELIALUEELLA PELIN AIKANA PÄÄSSÄ KOKO AJAN, MYÖS SILLOIN, KUN OLET ELIMINOITUNUT JA SIIRTYMÄSSÄ OFFGAME-ALUEELLE!

2.1 Vaaratilanteet

”PELI SEIS!”

Pelin keskeyttämiseen käytetään vaaratilanteissa tai niiden uhatessa PELI SEIS -huutoa. Jokaisella pelaajalla on velvollisuus keskeyttää peli tällaisen tilanteen havaitessaan! Tarvittaessa tilanteen selvittämiseksi voidaan paikalle hakea pelinjärjestäjä.

PELI SEIS -huudon kuultuaan on JOKAISEN pelaajan toistettava huuto riippumatta siitä missä on. Viesti on tärkeää saada perille kaikille. Peliä EI saa jatkaa ennen kuin syy pelin keskeytykseen on selvitetty ja ongelma ratkaistu. Älä liiku paikaltasi, vaan odota, että peli saadaan taas käyntiin.

Esimerkkitilanteita, jolloin peli keskeytetään PELI SEIS -huudolla:

- Peliin kuulumattomia henkilöitä ilmaantuu pelialueelle. Sivullisille käydään ilmoittamassa alueella tapahtuvasta aktiviteetista ja pyydetään ystävällisesti siirtymään alueen ulkopuolelle.
- Pelipaikalla sattuu tapaturma, joka vaatii vakavampaa hoitoa kuin pelkkää puhallusta ja laastaria.
- Oma tai pelikaverin silmäsuojaus putoaa päästä, särkyy tai menee muuten sellaiseen kuntoon, että pelaamisen jatkaminen voi aiheuttaa vaaratilanteen.
- Pelialueelle ilmestyy eläin, kuten hirvi, karhu, kyy tai muu pelin kulkuun tai turvallisuuteen vaikuttava eläin. Eläimestä on ilmoitettava muille pelaajille.

PELI JATKUU -huuto jatkaa peliä. Myös tämä huuto tulee toistaa!

2.2 Pelin aloitus

”VALMIS!” – ”VALMIS!” – ”PELI KÄY!”

Molempien osapuolten ollessa valmiita pelin aloittamiseen aloitetaan peli huutamalla PELI KÄY. Peli alkaa molempien osapuolien toistettua huudon. Peli voidaan tarvittaessa aloittaa myös pillien tai radiopuhelinten avulla.

2.3 Osumat, eliminoituminen ja aseosumat

2.3.1 Osumat ja eliminoituminen

”OSUMA!”

Eliminoituminen voi tapahtua seuraavin tavoin:

- Ampumalla: yksi osuma mihin tahansa ruumiinosaan tai varusteisiin eliminoi pelaajan.
- "Puukottamalla": pelaajan voi eliminoida kädellä tai kumipuukolla koskettamalla. Tämä on hiljainen tapa eliminoida vastapuolen pelaaja, jolloin ei huudeta OSUMA. Kumipuukkoja tai muita astaloita ei heitetä ketään ihmistä tai eläintä kohti. Aseen piipulla tökkääminen kielletty.

Fyysinen kontakti vastustajien välillä muissa kuin mahdollisissa ”puukotustilanteissa” kielletty.

Osuman saatuasi:

- Huuda kuuluvasti esim. OSUMA ja ota raatoliina näkyville.
- Irrota lipas ja tyhjennä ase kuulusta ampumalla maahan pari tyhjälaukausta.
- Eläytyminen on sallittua ja voit jäädä pelikentälle makaamaan ja odottamaan tilanteen rauhoittumista.
- Poistu suorinta reittiä offgame-alueelle, tai erikseen sovitulle taukopaikalle. Älä jää pelialueelle pyörimään.
- Pidä raatoliina näkyvissä ja SILMÄSUOJAIMET PÄÄSSÄ!
- Vältä keskustelua pelissä olevien pelaajien kanssa ja läheisyydessä. Tilannetietojen paljastaminen ehdottomasti kielletty. ”Kuolleet eivät puhu.”

2.3.2 Osumat ja eliminoituminen haavoittumissäännöin

NÄMÄ OVAT VAIHTOEHTOISET OSUMA- JA ELIMINOITUMISSÄÄNNÖT, JOTKA OVAT KÄYTÖSSÄ AINOASTAAN ERIKOISTAPAUKSISSA HAAVOITTUMISSÄÄNTÖJEN YHTEYDESSÄ. NÄIDEN SÄÄNTÖJEN KÄYTÖSTÄ MAINITAAN AINA ERIKSEEN.

Pelinjärjestäjä jakaa tarvittaessa jokaiselle pelaajalle henkilökohtaisen valkean haavanauhan. Voit tuoda myös oman siteesi.

- Yksi osunut laukaus tai sarja minne tahansa haavoittaa pelaajan (pl. ”puukotus”, joka eliminoi heti).
- Huuda kuuluvasti esim. OSUMA ja ota raatoliina näkyville.
- Jää paikallesi makaamaan ja huuda sekä odota apua. Haavoittunut ei voi puhua pelitilanteesta, eli osoittaa esimerkiksi vihollisen sijaintia.
- Haavoittunutta ei voi eliminoida ampumalla lisää. Ainoastaan ”puukotus” on mahdollista. Vältä haavoittuneiden ampumista!
- Kuka tahansa muu oman osapuolen pelaaja voi sitoa haavoittuneen tämän omalla haavanauhalla. Haavoittunut ei voi sitoa itseään.
- Haavoittuneen voi mahdollisuuksien mukaan evakuoida, taluttaa tai raahata lähistölle parempaan suojaan sitomista varten.
- Seuraava osuma eliminoi jo kerran sidotun pelaajan. Pelaajat voivat haavoittua vain kerran.
- Eliminoiduttuasi toimi kohdan 2.3.1 mukaan.

2.3.3 Aseosumat

Osuma aseeseen tekee aseensa toimintakyvyttömäksi. Pelaaja voi jatkaa peliä vara-aseella tai aseettomana. Vierestä eliminoituvalta pelaajalta voi ”ottaa” aseensa, jolloin oma ase palautuu toimintakuntoiseksi.

2.4 Pelin lopetus

”PELI OHI!”

Kun kaikki toisen joukkueen pelaajat on eliminoitu, sovitut tehtävät suoritettu tai asetettu aikaraja umpeutunut, huudetaan PELI OHI. Huudon toistaa kaikki pelaajat!

3 Offgame-alue ja sillä toimiminen

Offgame-alue on kokoontumis- ja taukoalue, joka on pelipaikasta riippuen kiinteä tai jonka pelinjärjestäjä osoittaa pelien alussa.

OFFGAME-ALUEELLA ON ASEIDEN OLTAVA VARMISTETTUINA, LIPAS IRTI, TYHJÄLAUKAUS SUORITETTU SEKÄ SORMI POIS LIIPASINKAAREN SISÄPUOLELTA! KÄSITTELE ASETTASI JÄRKEVÄSTI JA KUIN SE OLISI OIKEA AMPUMA-ASE!

Kaikkea ylimääräistä aseiden käsittelyä tulee välttää offgame-alueella. Tälle on osoitettu oma alueensa, jolla voi suorittaa esim. aseiden testaamisen ja hop-upin säädön turvalliseen suuntaan.

Silmäsuojauksen voi poistaa offgame-alueella, mutta sen käyttäminen on silti varmuuden vuoksi suositeltavaa. **ASENKÄSITTELYALUEELLA SILMÄSUOJAUS PAKOLLISTA!**

Hoida itsesi valmiiksi uutta peliä varten heti offgame-alueelle saavuttuasi. Lataa lippaat ja laita muut varusteet kuntoon ennen kuin teet mitään muuta.