



Peliopas

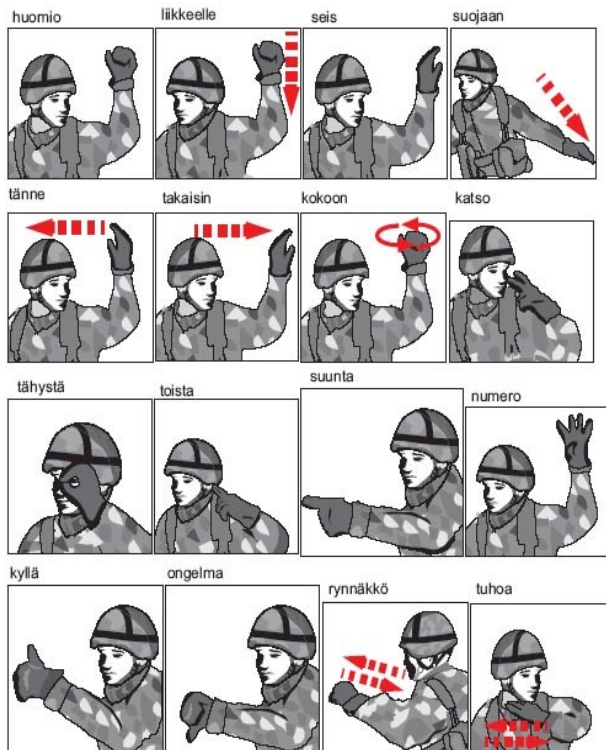
Sisältö

1	Käsimerkkejä.....	3
2	Tuli ja liike.....	4
	2.1 Suojatuli.....	4
	2.2 Kosketus.....	4
	2.3 Eteneminen kosketuksessa vastustajaan.....	4
3	Asutuskeskustaistelu.....	6
	3.1 Toiminta ulkona.....	6
	3.1.1 Taistelijan liikkuminen.....	6
	3.1.2 Ryhmän liikkuminen.....	6
	3.1.3 Suojaus.....	7
	3.2 Toiminta sisätiloissa.....	7
	3.2.1 Perusteet.....	7
	3.2.2 Huoneen vyörytys.....	7
4	Kohteen tiedustelu.....	9
	4.1 Tiedusteltavia asioita.....	9
	4.2 Kohdepiirros.....	9
5	Tuli-ylläkkö.....	10
	5.1 Tuliylläkköön joutuminen.....	10
	5.2 Tuliylläköön teko.....	10
6	Partiointi.....	12
	6.1 Muoto.....	12
	6.2 Liikkeellä.....	12
7	Karttaopas	13
	7.1 Suunnistaminen.....	13
	7.2 Koordinaattien määrittäminen.....	13

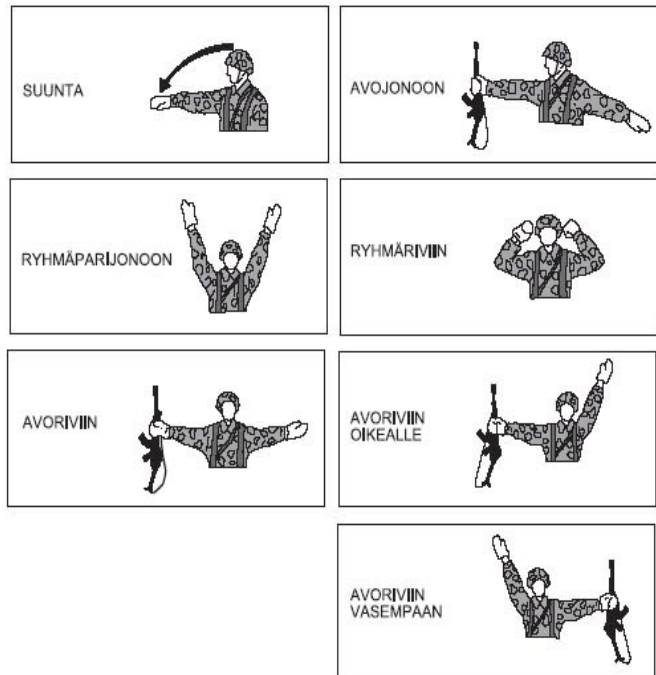
1 Käsimerkkejä

Käsimerkkejä käytetään äänettömään yhteydenpitoon.

TAISTELLJAPARIN YHTEYDENPIDOSSA JA RYHMÄN JOHTAMISELLA KÄYTETTÄVÄT KÄSIMERKIT



ETENEMISMUODOSSA KÄYTETTÄVÄT KÄSIMERKIT



Toista aina merkit ja välitä ne seuraaville taistelijoille varmistuen, että he välittävät merkit edelleen.

Lähde ja kuvat: Puolustusvoimat

2 Tuli ja liike

Eteneminen viholliskosketuksessa tapahtuu tulen ja liikkeen avulla. Se tarkoittaa sitä, että oman tulen avulla estetään vastustajaa ampumasta ja toimimasta tehokkaasti, kun samalla itse hyökätään eteenpäin. Luonnollisesti tämä toimii tehokkaimmin kun vähintään kaksi henkilöä toimii yhdessä, toisen ampuessa kun toinen etenee.

Perus taistelijaparitaktiikat skaalautuvat hyvin aina joukkue/komppania tasolle asti. Niin myös tuli ja liike. Sitä voi käyttää hyväkseen taistelijaparin lisäksi kaksi taistelijaparia, kaksi ryhmää, kaksi joukkuetta. Tällöin yksittäisen taistelijan tehtävän (suojaus / eteneminen) korvaa isompi osasto.

2.1 Suojatuli

Hyvä suojatuli on pitkäkestoista, riittävän voimakasta tähdättyä tulitusta. 10 sekuntia pitkä lippaallisen sarja ei ole hyvää suojatulua, koska se auttaa vain 10 sekuntia ja sen jälkeen ampujan on ladattava uusi lipas. Vastustajan on myös helppo huomata suojatulen loppuminen.

Periaatteessa jos vihollisen paikkaa ei tarkasti nähdä, suojatulua voidaan antaa räiskimällä sarjaa tiettyyn sektoriin. Se kuitenkin harvemmin toimii, varsinkaan airsoft-aseilla, ennemminkin paljastaa ampujan ja asian jota tulella pyrittiin suojaamaan.

Suojatulella on aina tarkoitus suojata jokin tapahtuma, esimerkiksi eteneminen. Siksi suojatuli täytyy mitoittaa siten, että sitä pystytään antamaan koko tapahtuman ajan.

Suojatuli pitää aloittaa riittävän ajoissa ennen kuin suojattava lähtee liikkeelle, tällöin vastusta on jo joutunut suojaautumaan.

2.2 Kosketus

Kun vastusta avaa tulen kohti, tärkeintä on suojaautua nopeasti. Samalla kun heittäytyy maahan tai suojan taakse, voi ja kannattaa vastata tuleen parilla nopealla "heitto" laukauksella. Muista ilmoittaa vastustajasta myös muille lähistöllä oleville oman puolen pelaajille.

Tuleen ei kuitenkaan kannata jäädä makaamaan vaan joko pyritään hyökkäykseen, peräännyttään tai sidotaan vihollista siten, että joku toinen osasto tai pelaaja pääsee sen eliminoimaan.

2.3 Eteneminen kosketuksessa vastustajaan

Eteneminen täytyy tehdä suojasta suojaan liikkuen välit nopeasti. Metsässä tämä tarkoittaa eteenpäin syöksymistä, jolloin pystyssä edetään pari askelta ja taas sukelletaan suojaan. Jos mahdollista kannattaa piilosta nousta ylös erikohdasta kuin sinne meni. Eli esimerkiksi metsässä siirtyä makuulla hieman sivuttain.

Eteneminen on huomattavasti tehokkaampaa taisteluparin tai muiden oman puolen pelaajien kanssa, siten että edetään vuorotellen lyhyitä pyrähdyksiä. Toinen antaa aina suojatulta toisen edetessä. Myös pienimuotoinen koukkaaminen on erittäin tehokasta, eli pyritään kohdistamaan vastustajaan tulta mahdollisimman monesta suunnasta tai leveältä alueelta.

Taistelun tiimellyksessä täytyy varoa keskittymästä liiaksi yhteen vastustajaan, jolloin itse helposti joutuu maalitauluksi toiselle, huomaamatta jääneelle vastustajalle. "+1" sääntö! Oleta aina, että vastustajia on enemmän kuin tiedät.

3 Asutuskeskustaistelu

Asutuskeskustaistelu pitää sisällään toiminnan rakennetussa ympäristössä, myös rakennusten sisällä. Yleensä rakennuksissa tapahtuvasta taistelusta käytetään myös englanninkielisiä termejä CQB tai CQC.

Tilanteet ja vastustajat tulevat yleensä eteen nopeampaa ja yllättävää paikoista kuin metsässä, siksi oman aseiden hallitseminen ja valmiina pito on tärkeää.

Rakennettu alue vaatii huomattavasti enemmän miehiä kuin vastaavan kokoinen alue metsässä. Tilanteet muodostuvat helpommin sekaviksi, ja omien ampumista tulee varoa.

3.1 Toiminta ulkona

3.1.1 Taistelijan liikkuminen

Liikkumisessa käytetään hyväksi suojia kuten metsässäkin, rakennetulla alueella suojat ovat kuitenkin peittävämpiä ja suurempia. Siten ne vaikuttavat enemmän myös liikkumisen suunnitteluun. Perusperiaate on liikkua seinustoja tai muita korkeita suojia myöten ja välttää kaikkia avoimia paikkoja. Mikäli jokin avoin paikka täytyy ylittää, on se pyrittävä tekemään siten, että ylitys on tapahtuu kapeimmasta ja nopeimmasta paikasta.

Rakennetulla alueella on paljon väijytyspaikkoja vastustajalle, etsi niitä aktiivisesti.

Suojien hyväksi käyttö on erittäin tärkeää nimenomaan rakennetulla alueella:

Suunnittele kulkureittiä kokoajan siten, että voit käyttää suojia mahdollisimman hyvin hyödyksi, ole valmiina suojautumaan nopeasti.

Älä paljasta isoa siluettia vastustajalle. Näytä vain ase ja pää mikäli mahdollista. Yläruumiiseen on helpompi osua, pysy siis suojan takana.

Jos mahdollista, katso aina suojan vierestä äläkä sen yli.

Liiku matalana.

Hyvä suoja on sellainen joka suojaa myös sivustat.

Rakennetulla alueella suositeltava liikkumistyyli, johtuen laudankappaleista, askelmista ja muista esteistä, on kokoajan polvet hieman koukussa pienessä kumarassa edeten, siten ettei katsetta tarvitse pitää jaloissa. Ase on valmiusasennossa ylhäällä ja katse tulee pitää piippulinjan suuntaisena. Asetta ja ylävartaloa käännetään sinne minne halutaan katsoa. Täten ase on välittömästi valmiina ampumista varten kun vastusta huomataan. Tämä on sitä tärkeämpää mitä todennäköisempää vastustajan yllättävä esiintulo on.

3.1.2 Ryhmän liikkuminen

Ryhmän jäsenten väliset etäisyydet ovat lyhyempiä kuin metsässä, ei kuitenkaan yhdessä kasassa.

Seinustalla ryhmä liikkuu jonossa kaikki jäsenet seinän lähistöllä. Liike voi olla joko jatkuvaa, jolloin kaikki liikkuvat

etummaisesta tahtiin sopivilla väleillä tai vuorottaista, jolloin etummainen liikkuu pätkän, menee polvelle odottamaan jonka jälkeen toisena tuleva liikkuu ensimmäisen työ ja etummainen jatkaa taas pätkän. Perässä tulevat toistavat vastaavasti.

Aukeat pyritään ylittämään yksi kerrallaan toisten antaessa suojatulta.

Suojatuli on tärkeässä roolissa nimenomaan rakennetulla alueella, sen avulla liikettä voidaan pitää yllä kaikissa tilanteissa, kun vastustaja pidetään matalana. Englanninkielinen termi "suppressing fire" tarkoittaa nimenomaan "lamauttavaa" tulta, jolla estetään vastustajan toiminta.

3.1.3 Suojaus

Rakennetulla alueella suojaus täytyy yleensä pitää joka suuntaan. Jonossa ensimmäisenä etenevä katsoo eteen, toisena tuleva vasempaan, kolmantena oleva oikealle ja viimeinen selustaan.

Hyvä tapa on myös katsoa mitä paikkoja edessä menevät suojaavat, valita nopeasti jäljelle jäänyt pahin suojaamaton suunta, ikkuna tai kolo ja suojata se.

3.2 Toiminta sisätiloissa

3.2.1 Perusteet

Sisällä liikkuminen ja sisäänmeno voidaan tehdä joko hitaasti, pyrkien yllätykseen. Kohtuullisella nopeudella käyttäen hyväksi tulivoimaa. Tai nopeasti pyrkien siten yllättämään vastustajat ennen kuin he kerkeävät reagoimaan tapahtuneeseen. Hidas eteneminen muuttuu jommaksi kummaksi jälkimmäiseksi siinä vaiheessa kun yllätysmomentti on menetetty.

Mikäli mahdollista, rakennukseen kannattaa pyrkiä sisään yhtä aikaa mahdollisimman monesta reiästä, tämä vaikeuttaa puolustavien työtä merkittävästi.

Kun sisätiloja vallataan, yleensä huone kerrallaan, etenevä liike täytyy säilyttää koko operaation ajan kunnes talo on vallattu tai päätetään perääntyä. Erityisesti tämä vaatii paljon harjoittelua, siksi ei ole ihme, että maailman erikoisjoukot tätä jatkuvasti harjoittelevat.

Etenevä liike (eng. momentum) tarkoittaa mm. sitä, ettei oviaukkoihin jäädä laukaustenvaihtoon eikä huoneen puhdistuksen jälkeen jäädä ihmettelemään paikoilleen. Etenevä liike ei välttämättä tarkoita päätöntä ryntäystä, vaikkakin nopeus on tärkeässä osassa. Alussa kannattaa kuitenkin harjoitella vähän hidastettuna, jolloin muut asiat pääsevät hioutumaan paremmin.

3.2.2 Huoneen vyörytys

Huoneen vyörytykseen, eli valtaamiseen on monia tapoja eikä tässä kannata puuttua kuin perusteisiin selvyyden vuoksi. Valitettavasti airsoft sääntöjen ja puuttuvien välineiden vuoksi muutamaa normaalia taktiikkaa ei voi käyttää. Tämän ja yleensä tilannetta odottavan, skarpina olevan, vastustajan takia huoneen valtaus on erittäin riskialtista, ellei jopa lähes mahdotonta.

Huoneen vyöryttämiseen - riippuen huoneen koosta - tarvitaan normaalisti 2-4 henkeä, joista viimeinen voi jäädä

ulkopuolelle ja suojata vain oviaukosta mikäli tarpeellista. Alussa kaikkien vyörytykseen osallistuvien täytyy olla selvillä tilanteesta; paikoillaan joko oven molemmin puolin tai samalla puolella vierekkäin ja ennenkaikkea valmiina toimimaan: Nopeus = elämä. Huoneeseen täytyy päästä "sukkana" sisälle.

Yksinkertaisin tapa vyörytykseen on seuraava: Ensimmäinen ovesta rynnätessään siirtyy joko vasemmalle tai oikealle puolelle, muistaen tarkistaa ensin oman nurkkansa! Toinen valitsee vastakkaisen puolen ovesta ja tarkastaa myös nurkkansa. Kolmas siirtyy samalle puolelle kuin ensimmäinen jne.

Tähän voidaan ja on kehitetty monia variaatioita, sopimuksia ja vaikka mitä piruetteja, mutta tätä peruseriaatetta noudattaen vyörytyksen voi tehdä periaatteessa täysin tuntemattomien pelaajien kanssa. Se on myös helppo muistaa.

Muutama perussääntö ja ohje on kuitenkin paikallaan:

- Tehokkainta on ryhmittä puolittain oven molemmalle puolelle
- Jos ovi on kiinni, ensimmäinen ryhmittyy oven kahvan puolelle.
- Oven avaa aina joku muu kuin ensimmäisenä sisään menevä
- Toisena sisäänmenevä on vastakkaisella puolella kuin ensimmäinen. Sisään mennään siis vuorottain molemmilta puolilta.
- Muista tarkastaa ensin oma nurkka.
- Pysy matalana.
- Älä kupeksi oviaukossa.

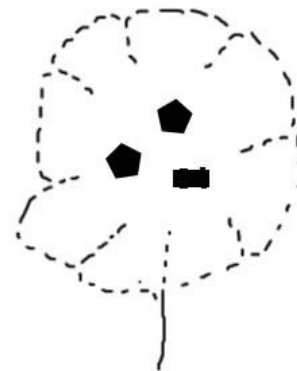
4 Kohteen tiedustelu

Kohteen tiedustelu on se hyökkäystä edeltävän tiedustelun vaihe. Tiedustelemalla pyritään saamaan selville kaikki hyökkäystä edesauttava tieto. Vartiopaikat, vartiolenkit, telttojen paikat, ajoneuvot, vihollisen määrä ja laatu ovat kaikki tietoja joita kerätään. Tiedustelijalla on mukana muistiinpanovälineet joilla hahmotellaan kuva leiristä ja kirjoitetaan ylös tietoja. Hyvällä tiedustelulla on mahdollista selvittää myös esimerkiksi vihollisen lähestymistunnukset, joita vihollinen käyttää pimeällä tunnistuksessa lähivartiopaikalle saapuessaan.

Vihollisen nenän edessä tiedustelu vaatii tarkkaavaisuutta ja hyvää arviointikykyä. Paljastumalla viedään mahdollisuudet yllätykseen ja hyvässä lykyssä monen tunnin tiedustelut menee hukkaan.

4.1 Tiedusteltavia asioita

- Vihollisten lukumäärä
- Aseistus: määrä ja laatu
- Kalusto: ajoneuvot, teltat, muu materiaali
- Valmiustaso.
- Lähipuolustusasemat: sijainti, aseistus, miehitys.
- Parhaimmat hyökkäyssuunnat.
- Liike



Kaikista helpoiten vihollinen huomaa tiedustelijan liikkeestä. Kohdetta tiedusteltaessa liikkeen tulisikin aina olla kohtisuoraan leiriä / kohdetta päin. Sivuttainen liike on se mikä paljastaa, siksi sivusuunnassa liikutaan vain kauempana - näkymättömissä.

Kuva 1: Tämä hieno kuva näyttää katkoviivalla kuinka ovela sissi on kiertänyt leiriä piirtäen oheisen piirroksen kahdesta teltasta ja ajoneuvosta.

4.2 Kohdepiirros

Tiedusteltavasta kohteesta piirretystä kartasta/piirroksesta tulisi löytyä ainakin

- pohjoissuuntanuoli
- tarkka piste (koordinaatit jollekin kartalla näkyvälle kohteelle esim. kivi tms.)
- päivämäärä
- kellonaika
- mittakaava, edes suuntaa-antava

5 Tuli-ylläkkö

5.1 Tuliylläkköön joutuminen

Kun vastustaja yllättäen avaa tulen kohti, tärkeintä on refleksinomainen maastoutuminen! Suurin virhe on kääntyä ja pyrkiä juoksemalla pakoon.

Välittömästi maastoutuessa avataan tuli oletettua vastustajan suuntaa kohti. Tämän jälkeen pyritään siirtymään ryömien parempaan asemaan ja suojaan. Seuraavaksi on jonkun, toivottavasti ryhmänjohtajan, päätettävä miten toimitaan. Vaihtoehtoja on oikeastaan kolme, riippuen tilanteesta ja paikasta.

Jos oma osasto on huomattavasti suurempi kuin väijyttäjien ja maasto ei ole liian edullista väijyttäjille, voidaan suuremman tulivoiman turvin pyrkiä murtamaan väijytys hyökäten väijyttäjiä vastaan. Tämä tulee tehdä tulen ja liikkeen avulla, sekä mahdollisuuksien mukaan osan koukatessa hieman sivusta. Oleta suuria tappioita.

Jos lähistöllä on omia joukkoja joita ei väijytetty, voidaan pyrkiä antamaan tehokasta suojatulta, kun samaan aikaan toiset joukot hyökkäävät väijyttäjien sivustaan tai selustaan.

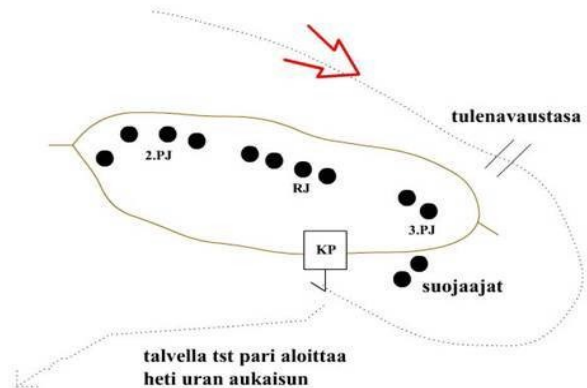
Irtautuminen. Irtautuminen tehdään tavallaan käänteisenä etenemisenä. Tällöin vastustajaa lähimpänä oleva irtautuu ensin, jää sopivan lähelle suojaan ja antaa suojatulta seuraaville irtautujille. Yleensä ainoastaan yksi liikkuu kerrallaan muiden suojatessa häntä. Erilaisia irtautumistapoja on useita, ja yleensä paras tapa riippuu monesta asiasta.

5.2 Tuliylläkkön teko

Tuliylläkköön ryhdytään usein takaa-ajo tilanteessa, perässä tulevan vihollisen jäljittäessä joko talvella jälkien perässä tai kesällä koiran avulla. Osaavatpa jotkut intiaanit jäljittää jopa kesäkelillä jälkien perusteella. Tuliylläkköön mennessä tehdään yleensä ketunlenkki oman jäljen sivustaan sopivalle ampumisetäisyydelle. Ennen tuliylläkkön asemiin menoa ryhmänjohtaja määrää kokoontumispuoleen johon tuliylläkköstä irtaudutaan.

Tuliylläkkö asemissa tärkeää on, että omalla toiminnallaan ei paljasta ryhmäänsä viholliselle ennen aikojaan.

Ryhmänjohtaja avaa tulen kun vihollinen on saavuttanut tulenaustasan, muiden ei siis välttämättä tarvitse pälistellä saapuvaa vihollisjoukkoa ja tällä tavoin parantaa vihollisen mahdollisuuksia paljastaa ylläkkö. On myös vaarana ja tulee huomioida, että vihollinen on saattanut havaita tai aavistaa tuliylläkkön ja kulkee hieman jäljen sivussa yrittäen päästä tuliylläkkön selustaan. Tällöin ryhmän sivustaa katsova suojamies olisi paikallaan. Suojamiehen tarpeellisuus pitää kuitenkin katsoa aina tilanteen mukaan.

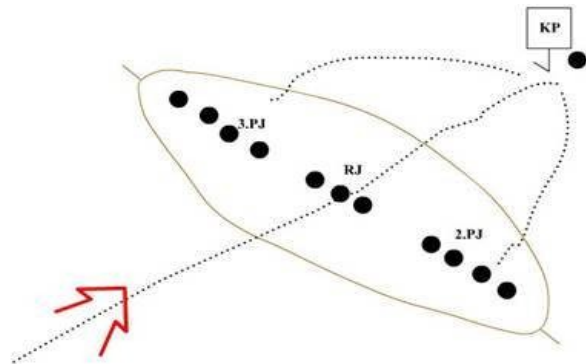


Kuva 2: Tuliylläkkö

Kun ensimmäinen vihollinen saapuu tulenaustasaan ja koko joukko on toivottavasti edessä tarjottimella, avaa ryhmänjohtajan tulen. Tarkoitus on saada aikaan nopea kuularyöppy ja ennen kuin vihollinen on kerinnyt tajuamaan mitä tapahtui, sissiryhmä irrottautuu kokoontumispuolelle ja jatkaa irtautumista tai tehtävää eteenpäin. Mikäli vihollinen päättää hyökätä heti kohti, suoritetaan irtaantuminen telaketjuperiaatteella.

Hyvä tuliylläkkö paikka on seuraavanlainen:

- Hyvä suoja omille joukoille
- Huono suoja kohteelle
- Maasto pakottaa kohteen tietylle alueelle.
- Useita suojaisia perääntymisreittejä ylläkkön tekijöille.
- Ylläkkön pystyy tekemään useasta suunnasta yhtäaikaan
- Vastustajan kiertoyritykset nähdään ajoissa ja kenties pystytään torjumaan edullisista asemista.



Kuva 3: Mikäli aikaa ei ole paljon voidaan tuliylläkkö järjestää myös suoraan edestä.

Airsoftissa tuliylläkkö on melko haastavaa saada onnistumaan johtuen kuula-aseiden huonosta kantamasta, mutta sopivan paikan sattuessa tätä kannattaa yrittää.

Kuvien lähde: <http://www.battlefieldlive.fi/BattleManual/Joukon%20liikkuminen.htm>

6 Partiointi

Partiointi tarkoittaa vihollisuhan alaisena liikkumista, jonka tarkoitus on paikantaa vihollisen asemat tai vaikeuttaa sen kulkua. Vihollisen sijaintia ei partioidessa yleensä tiedetä tarkkaan. Partion koko on yleensä 3 - 10 henkeä. Pienen ryhmän on helpompi liikkua huomaamattomasti ja sen johtaminen on monissa tilanteissa helpompaa.

6.1 Muoto

Partiointitehtävään lähettäessä on tärkeää järjestäytyä ensin tiettyyn muodostelmaan. Suomalaisessa metsässä paras muoto on kulkea jonossa ja käyttää edellä yhtä tai kahta tunnustelijaa. Tunnustelijat liikkuvat ryhmän edellä muutaman kymmenen metrin etäisyydellä, pitäen parhaansa mukaan näköyhteyttä ryhmänjohtajaan. Tunnustelijoiden takana muu ryhmä käyttää noin 3 - 15 metrin välejä maastosta riippuen. Tiheässä pusikossa välit pidetään lyhyempinä kuin avonaisessa maastossa liikuttaessa. Tiellä tai uralla liikuttaessa ryhmä jakaantuu tasaisesti uran molemmille reunoille. Ryhmänjohtajan paikka jonossa on tunnustelijoiden takana. Jos ryhmässä on tulituki, on sen paikka ryhmänjohtajan takana. Tämä sen takia, että viholliskontaktiin jouduttaessa se saadaan nopeasti aseisiin.

Vihollisen yllättäessä suoraan edestä, jonomuodosta saa nopeasti käännettyä rivin vihollisen suuntaan. Tällöin takana tulevat siirtyvät tasaisesti molemmille puolille siten, että ryhmänjohtaja olisi kutakuinkin ryhmän keskellä. Mikäli vihollinen yllättää sivuilta, ryhmän täytyy vain kääntää rintamasuuntaa ja rivi on muodostettu.

6.2 Liikkeellä

Ryhmän liikkeessä on tärkeää pitää sopivat välit, siten että ne eivät veny liikaa, mutta myös välttämällä sumppuja. Mikäli ryhmänjohtaja pysähtyy, kaikki pysähtyy. Ei ole tarkoituksenmukaista, että kaikki kerääntyivät yhteen kyselemään mitä tapahtuu, vaan odotellaan rauhassa paikoillaan ryhmänjohtajan seuraavia päätöksiä.

Tunnustelijoiden tehtävä on päättää reitistä mitä ryhmä kulkee, ryhmänjohtaja toimii suunnistajana ja korjaa tarvittaessa tunnustelijoiden suuntaa. Tunnustelijan rooli on erittäin vastuullinen ja haastava. Vihollinen tulisi havaita itseään paljastamatta, reitin valinnassa tulee tehdä jatkuvasti päätöksiä ja vielä pitäen suunta kutakuinkin oikeana. Tunnustelijan tehtävä on vihollisten havainnoimisen lisäksi raportoida ryhmänjohtajaa edessä olevista tapahtumista kuten maaston muutoksista ja esimerkiksi tien ylityksestä.

Liikkeessä on pidettävä mahdollisimman pientä meteliä ja matalaa profiilia. Puhetta tulee välttää, eikä varusteiden saa kolista. Ryhmä käyttää käsimerkkejä jotka on yhdessä etukäteen sovittu ja kaikkien tiedossa. Kaikkien tehtävänä on toistaa käsimerkki jonka näkee ja pitää huoli, että myös muut huomaavat merkin. Hyvä käytäntö on apinoida kaikki mitä ryhmänjohtaja tekee. Jos rj lyö maihin, heittäytyvät kaikki maahan. Jos ryhmänjohtaja hiipii, niin kaikki muutkin hiipivät.

Ryhmän liikkeessä kaikilla on oma tähytys-suunta. Hyvä nyrkkisääntö on EVOT, eli eteen, vasemmalle, oikealle ja taakse. Ensimmäinen katsoo siis eteen, seuraava vasemmalle jne.

Lähde: <http://www.milsim.fi/content/view/58/72/lang,fi/>

7 Karttaopas

Suunnistaminen on perustaito mikä jokaisen luonnossa liikkujan tulee osata. Suunnistamisen yleisimpiä apuvälineitä ovat kartta, kompassi ja GPS. Myös vähemmän käytetyt, mutta aina toimivat aurinko ja tähdet ovat hyvä hätävara. Tässä oppaassa keskitytään kuitenkin vain kartan ja kompassin käyttöön: suunnistamiseen ja koordinaattien poimimiseen.

7.1 Suunnistaminen

Kompassin käyttöohjeet lyhyesti: Kompassilla suunnistettaessa asetetaan kompassin reuna osoittamaan lähtö- ja kohdepisteen väliä. Kompassin rungossa on nuoli, joka asetetaan kuljettavaan suuntaan. Tässä kun on huolellinen niin ei lähde päinvastaiseen suuntaan. Sitten käännetään kompassin kehän säädettävä rengas osoittamaan kohti pohjoista. Tässäkin kannattaa olla huolellinen, ettei lähde 180 astetta väärään suuntaan... Läpinäkyvä kompassi on kätevä, sillä saa helposti tarkan suunnan. Sitten pidetään kompassia vaakasuorassa edessä, kompassin rungon nuoli itsestä pois päin ja käännytään, kunnes neulan pohjoispää asettuu säädettävän kehän merkkiin. Sitten vain nuolen suuntaan, eteenpäin.

Kuljettaessa kannattaa etsiä kiintopisteitä mahdollisimman kaukaa. Vaikka jokin puu, kivi tai vastaava maamerkki on hyvä. Kompassia ei tarvitse vilkuilla koko ajan, kun kulkee kohti kiintopistettä ja etsii sitten sen saavutettuaan kompassin avulla uuden kiintopisteen.

7.2 Koordinaattien määrittäminen

Kartoissa käytetään erilaisia koordinaatistoja, joiden mukaan pisteen paikka ilmaistaan. Paikan koordinaatit koostuvat kolmesta lukusarjasta, jotka ilmaisevat sijainnin. Jalasjärvi Airsoft Ry käyttää kartoissaan NATO standarsin mukaista, mutta koordinaattien arvoiltaan keksittyjä koordinaatistoja. Lukeminen tapahtuu siis samoin kuin Naton MGRS tai uusien Suomalaisten EUREF-FIN koordinaattien kanssa, mutta arvot eivät vastaa kumpaakaan järjestelmää.

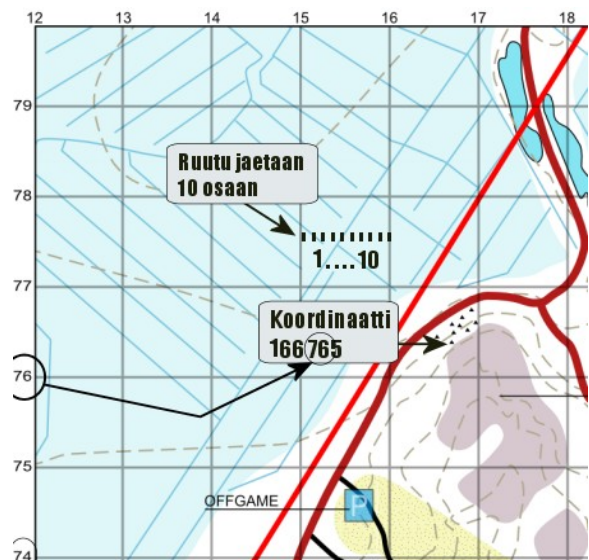
Koordinaattien määrittäminen kartalta tapahtuu seuraavasti:

Ensin luetaan itäinenpituuskoordinaatti, eli kartan yläreunan koordinaatit, tämän jälkeen pohjoinenleveys kartan vasemmastalaidasta.

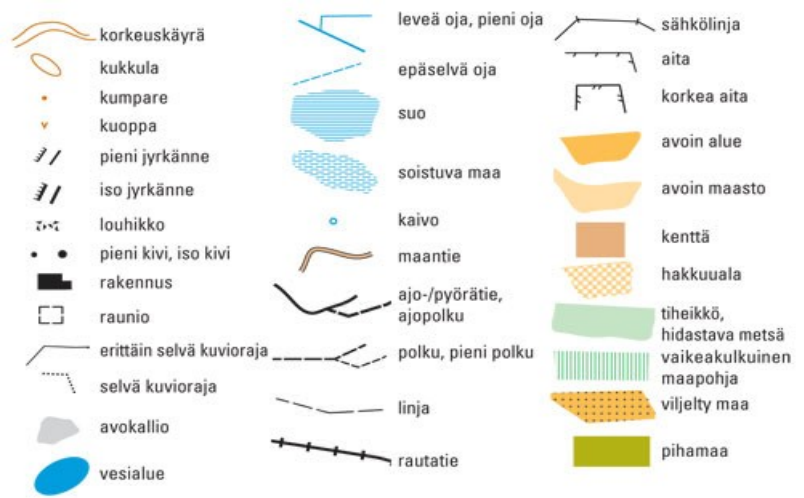
Koordinaatit luetaan 3 numeron tarkkuudella siten, että kaksi ensimmäistä saadaan kartan reunasta ja kolmas koordinaatti on ruutu jaettuna kymmeneen osaan. Jos siis piste on ruudukon puolivälissä sen kolmannen koordinaatin arvo on 5.

Koordinaatit esitetään kahdessa 3 numeron sarjassa erotettuna välillä.

Kartassa olevan P-merkin koordinaatit ovat 157 746.



Kuva 4: Koordinaatin mittaaminen



Kuva 5: Karttamerkkejä

Linkkejä:

[http://www.suunnistaja.fi/SSL/sslweb.nsf/7BBC3CFE649BAA89C2256FFF0029B152/\\$FILE/karttamerkit.jpg](http://www.suunnistaja.fi/SSL/sslweb.nsf/7BBC3CFE649BAA89C2256FFF0029B152/$FILE/karttamerkit.jpg)

<http://www.mil.fi/reservilainen/pdf/sotilaankarttaopas.pdf>