



Pelinjohtajan opas ja ohjeet

Sisältö

1 Johdanto.....	3
2 Pelinjohtaja.....	4
2.1 Tehtävät.....	4
2.2 Pelinjohtajan velvollisuudet.....	4
2.3 Oikeudet.....	4
3 Pelien vetäminen.....	5
3.1 Pelipäivän suunnittelu.....	5
3.1.1 Pelipäivän lisääminen.....	5
3.1.2 Aikataulun suunnittelu.....	5
3.1.3 Pelimuotojen suunnittelu.....	5
3.2 Pelipäivän aloitus.....	6
3.3 Pelin aloitus.....	6
3.4 Pelin aikana.....	6
4 Häätätilanteet ja onnettomuudet.....	7
4.1 Ensiapuohjeet.....	7
4.1.1 Murtumat.....	7
4.1.2 Nyrjähdykset.....	7
4.1.3 Painelu-puhalluselvitys (PPE).....	7
4.1.4 Sokin ehkäisy.....	8
4.2 HÄTÄNUMERO 112.....	9
4.2.1 Rikiukselle.....	9
4.2.2 Kiimakalliolle.....	9
4.2.3 Vuohiluomalle.....	9
5 Liitteet.....	10
5.1 Liite1: Yhdistyksen pelisäännöt.....	10
5.2 Liite2: Pelimuotoja.....	10
5.3 Liite 3.....	12

1 Johdanto

Pelinjohtaja toiminnalla pyritään parantamaan Jalasjärvi Airsoft ry:n pelejä ja siten hankkimaan lisää innokasta harrastajakuntaa jotka viihtyvät erityisesti JVI.Softin järjestämissä peleissä. Toiminta aloitettiin syksyllä 2007 kun peleissä käyvien määrä nousi 40-50 hengen yli ja pelit eivät yksinkertaisesti luistaneet ilman johtavaa pelaajaa. Sittemmin yhdistys päätti kehittää pelinjohtaja toimintaa kokemusten karttuessa ja tämä opas on osa tätä kehitystyötä.

Opas käsittelee pelinjohtajan velvollisuuksia pelinaikana, pelipäivän suunnittelua ja vetämistä sekä toimintaa onnettomuustilanteissa. Kaikilla näillä ohjeilla pyritään edistämään turvallista ja järjestäytynyttä airsoft-harrastusta.

Toivomme, että tästä oppaasta on hyötyä erityisesti uusille pelinjohtajille, mutta myös aiemmin toimintaa vetäneille. Suosittelemme, että jokainen pelinjohtaja tulostaisi liitteenä olevan muistilapun itselleen.

Terveisin oppaan koostajat,

Kari Knuutila

Mika Linna

*Tämä **Pelinjohtajan opas ja ohjeet** on Jalasjärvi Airsoft ry:n hallituksen hyväksymä käytettäväksi ohjeena yhdistyksen järjestämissä pelitapahtumissa. Jokaisen yhdistyksen pelinjohtajana toimivan tulee tutustua tähän oppaaseen ja tiedostaa omat tehtävänsä pelipäivän aikana.*

2 Pelinjohtaja

2.1 Tehtävät

Pelinjohtaja omalla esiintymisellään ja käskyttämisellään edesauttaa jouhevan ja hyvän pelipäivän läpiviemistä. Pelinjohtaja valmistelee etukäteen pelipäivän kulun mm. pelien osalta. Pelinjohtaja ohjaa ja tarpeen vaatiessa käskyttää pelaajia siten, että pelit saadaan vedettyä ajallaan. Tarkemmin pelinjohtajan tehtävistä pelien vetoon liittyen on selvitetty kappaleessa ”Pelien vetäminen”.

Pelinjohtajan tulee puuttua pelaajien turvallisuutta vaarantaviin epäkohtiin, kuten huolimattomaan aseenkäsittelyyn, puutteelliseen suojavarustukseen tai pelialueella havaittuihin vaarallisiin esineisiin. Jokainen pelaaja kuitenkin *pelaa omalla vastuullaan yhdistyksen peleissä*, eikä pelinjohtaja tai yhdistys ole korvausvelvollinen mahdollisissa vahinko tai onnettomuustilanteissa, onnettomuustilanteeseen joutumista pyritään kuitenkin ehkäisemään puuttumalla epäkohtiin.

Pelipäivänä olisi hyvä olla myös useampia pelinjohtajia, mutta tällöin on kuitenkin sovittava selkeästi kuka varsinaisesti johtaa toimintaa ja kuka vastaa mistäkin asiasta.

2.2 Pelinjohtajan velvollisuudet

Pelinjohtajan velvollisuus on huolehtia siitä, että:

- Pelialueella ei ole ulkopuolisia pelin alkaessa
- Jokaisella on suojalasiat
- Aseet ja varusteet ovat yhdistyksen sääntöjen sallimat
- Jokainen noudattaa yhdistyksen pelisääntöjä
- Pelialuetta ei vahingoiteta eikä esimerkiksi nuotiota tehdä luvattomiin paikkoihin.

Pelinjohtaja **ei vastaa**:

- Pelaajien itselleen tai muille aiheuttamista onnettomuuksista ja vahingoista

2.3 Oikeudet

Pelinjohtajalla on oikeus:

- Käskeä yhdistyksen sääntöjen vastaisesti toimiva pelaaja offgamelle kesken pelin.
- Evätä pelaajan pääsy peliin, mikäli
 - On syytä epäillä pelaajan aiheuttavan vahinkoa itselleen, muille tai pelialueelle.
 - Pelaaja on jo toiminut yhdistyksen sääntöjen vastaisesti.
 - Pelaaja saapuu myöhässä aloituspaikalle
- Muuttaa pelipäivän ohjelmaa kesken päivän.

Liitteestä 1 löytyy yhdistyksen pelisäännöt.

3 Pelien vetäminen

3.1 Pelipäivän suunnittelu

3.1.1 Pelipäivän lisääminen

Kun on päättänyt pelipäivän vetää, kannattaa se ilmoittaa kotisivujen tapahtumakalenteriin mahdollisimman ajoissa. Pelipäiviä voi vetää myös muulloin kuin virallisena viikkopelipäivänä. Virallisena päivänä on kuitenkin aina eniten osallistujia ja sinnekin tarvitaan mielenkiintoisia pelejä, sekä joku niitä vetämään. Tapahtumakalenteriin on myös hyvä kirjoittaa vähän kuvausta tulevasta ohjelmasta.

Mikäli pelipäivä on jo lisätty mutta mitään ohjelmaa ei ole näkyvillä, kuten usein on tapana virallisia pelipäiviä ilmoitellessa, voi sen "kaapata" itselleen laittamalla päivälle suunnitelman näkyviin tai kysymällä tapahtuman lisääjältä onko hänellä jo suunnitelmia päivälle. Muista myös lisätä pilli oman nimesi eteen!

Pelitapahtuman lisääjän velvollisuus on ilmoittaa tapahtumasta poliisiin ilmoitusten vastaanottoon numeroon: **0718747401** Ilmoitus tulee tehdä viimeistään edellisenä päivänä, mielellään kuitenkin jo aikaisemmin. Ilmoitusten vastaanotto on auki klo 08.00-19.00.

3.1.2 Aikataulun suunnittelu

Päivän aikataulu kannattaa aloittaa n. 30 minuuttia varsinaisen tapahtuman alkamisen jälkeen. Pelien väliin tulee varata aikaa 10-30 minuuttia vaikka pyrkisi vetämään pelit nopeammallakin aikataululla. Erityisesti pitempien pelien aloituksessa kuluu aikaa ja huomioi myös siirtyminen aloituspaikkoihin ja pelin aloitus.

Jos pelaajia on yli 30-40 kannattaa yksinkertaiset pelit pelata aikarajallisina, jolloin ei jouduta odottelemaan muutaman pelaajan kyttyilyjä. Sopiva pituus mätön tai vastaavan erälle on 20 minuuttia.

Tauko edellisen erän loppumisesta seuraavan pelin alkubrieffiin, ts. tupla vihellykseen tulisi olla 5 minuuttia. Tässä ajassa kerkiää kyllä lataamaan lippaansa. Jossain välissä päivää voi pitää vähän pidemmän tauon jolloin kerkiää varmasti jokainen syömään jotain. Tästä pidemmästä tauosta on hyvä kertoa edellisen pelin alussa.

3.1.3 Pelimuotojen suunnittelu

Pelimuotoja tulisi peluuttaa vaihtelevasti. Sopivat pelimuodot myös riippuvat paljolti pelipaikasta ja osallistujamääristä. Jos pelaajia on paljon, kannattaa pohtia onko alun lämmittelymättöjä järkeä pitää. Peruspelejä on tapana ollut pelata parillinen määrä eli ensimmäisen pelin jälkeen vaihdetaan aloituspaikkoja ja sama uudestaan.

Suurella pelaajamäärällä onnistuvat myös erilaiset miniskenaariot. Näitä olisikin hyvä pyrkiä pitämään yksi per pelikerta. Miniskenaarioissa ei tarvitse välttämättä olla mitään juonta ja myös vanhoja voi uudelleenkäyttää. Yleensä riittää, että osapuolille on annettu muutama tehtävä jotka tulee suorittaa. Tehtävät voivat olla ympäripyöreitä, jolloin osapuolet joutuvat itse suunnittelemaan toteutustavan, tai sitten tarkemmin määriteltyjä jolloin varsinaista "komentajaa" ei tarvita.

Foorumeilla on pelinsuunnittelu alueella ketju "Miniskenaario-pankki" suunnittelun tueksi. Lisää myös itse pitämäsi skenaariot tänne, jolloin niitä voivat muutkin hyödyntää. Liitteessä 2 on lisäksi eri peruspelimuotoja.

3.2 Pelipäivän aloitus

Pyri olemaan itse ajoissa paikalla ottamaan vastaan mahdolliset uudet pelaajat. Pyri myös olemaan aloitteellinen ja avaamaan keskustelua uusien pelaajien kanssa. Hyvä tapa jään murtamiseen on kysyä vaikka mistä päin pelaaja on tai onko hän ensimmäistä kertaa Rikiuksella.

Hyvä pelinjohtaja myös huolehtii offari-alueen siisteydestä, onhan tämä meidän mainoskorttimme muualta tuleville pelaajille ja ensikokemus on aina se tärkein joka jää mieleen, hyvässä ja pahassa. Muista että peleihin saattaa tulla väkeä tunnin, jopa kahden tunnin ajomatkan päästä. Mikäli pelipäivän aikana on jokin isompi tauko, on tästä hyvä keskustella heti alkajaisiksi että muualta tulleet voivat tarvittaessa suunnitella ruokailunsa vaikka ABC:llä.

Erityisen tärkeää päivän aluksi on kerrata PELI ALKAA, PELI SEIS ja PELI OHI -huutojen tarkoitus ja merkitys sekä painottaa kaikille että ne pitää myös huutaa. Ensimmäisen pelin aloituksessa on hyvä kysyä kaikki ensikertalaiset ja opastaa tarvittaessa pelialueen käyttöön hieman tarkemmin. Muista myös kertoa päivän aikataulusta tarkemmin.

Muistuta että jokainen pelaa omalla vastuullaan!

3.3 Pelin aloitus

Ensin on syytä kertoa mitä pelataan, muista kerrata peliin liittyvät säännöt vaikka kyseessä olisi jokin peruspeli.

Joukkueet voi jakaa hyvin monella tapaa. Yksi tapa on laittaa kaveriporukat 3-5 pelaajan ryhmiin ja näistä valitaan 2 ryhmää jotka sitten vuorotellen huutavat itselleen joukkueen valitsemalla muita ryhmiä puolelleen. Toinen tapa on arpoa joukkueet vaikka juoksevilla numerolla (eli eka pelaaja sanoo yksi, toinen kaksi jne.) ja kun jokaisella on oma numero, otetaan vaikka parilliset toiselle puolelle. Mielummin kuitenkin suositetaan pienten ryhmien omaa muodostamista, jolla myös pelaajien ryhmätoimintaa saadaan ajanmittaan paremmaksi.

Joukkueita jaettaessa mielikuvitus on rajana mutta mikäli pelissä on vaativampia tehtäviä, on syytä valita jokin kokenut pelaaja joukkueita muodostamaan. Kun joukkueet on valittu, muista määrätä toiselle osapuolelle tai molemmille hihanauhat.

Kerro myös miten peli aloitetaan. Vaihtoehtoisia tapoja ovat pilli jos joukkueet ovat alussa kuuloetäisyydellä tai sovittu radiokanava missä aloitus huudetaan. Hyvin suosittu tapa on myös sovittuna aikana pelin aloittaminen - tämä edellyttää että kellot tarkistetaan samaan aikaan. Tässä pitää huomioida että aina kuitenkin hieman joku pyrkii saamaan etua ja katsoo kelloa "vahingossa" väärin jolloin tämä sopii silloin kun aloituspaikat ovat riittävän kaukana toisistaan. Pelin aloituksen yhteydessä on syytä muistuttaa kuinka peli loppuu; sääntökohta tai joku muu sovittu tapa.

3.4 Pelin aikana

Koska usein pelinjohtaja myös pelaa pelin aikana, ei ihan kaikkea pysty havainnoimaan. Mutta heti kun olet pelistä ulkona, on syytä vaihtaa pelinjohtaja-vaihe päälle ja keskittyä heti seuraamaan mitä pelikentällä tapahtuu ja huolehtimaan että kaikki menee sovitun mukaisesti. Pelinjohtajalla on oikeus puuttua peliin milloin tahansa, jos syytä ilmenee.

Kun peli on ohi, puhalla pilliin lopetusmerkki. Huolehdi myös että kaikki pääsevät pelistä pois ja sopivan ajan kuluttua puhalla pilliin sovittu valmistautumismerkki uuteen erään. Pelaajille on syytä antaa pieni tauko mutta tauko ei saisi venyä liiaksi, pelaajat kun ovat tiettyssä vireessä on hyvä pitää tämä viretaso päällä ja aloittaa uutta erää mahdollisimman pian. Kuitenkin sen verta taukoa pitää olla, että se viimeinenkin mies joka kävelee aukolta ehtii käydä lataamassa ja juomassa.

4 Hätätilanteet ja onnettomuudet

4.1 Ensiapuohjeet

Ensiapuohjeet on kopioitu Suomen Punaisen Ristin kotisivuilta http://www.redcross.fi/ensiapu/ensiapuohjeet/fi_FI/index/

Niitä kannattaa opiskella *ennen* onnettomuuden sattumista.

4.1.1 Murtumat

Tunnista oireet:

Murtuman oireita ovat voimakas kipu, turvotus, epänormaali liikkuvuus ja arkuus tai virheasento.

Murtuman ensiapu:

- Yläraajan murtumassa tue käsi liikkumattomaksi esimerkiksi kolmioliinalla. Kylkiluiden murtumassa voit tukea rintakehää käsin tai tukisiteellä.
- Alaraajan murtumassa voi tukemiseen käyttää toista jalkaa tai muuta tilapäisvälinettä, kuten esimerkiksi tukevaa lautaa tai keppiä.
- Jos epäilet selkärangan murtumaa, liikuta loukkaantunutta vain, jos se on hengen pelastamisen kannalta välttämätöntä.

Murtumat syntyvät tavallisesti putoamisen, kaatumisen tai iskeytymisen seurauksena. Toimita loukkaantunut hoitoon.

4.1.2 Nyrjähdykset

Kun nivel nyrjähtää, vamma aiheuttaa verenvuotoa ihonalaiseen kudokseen. Kivun lisäksi vamma-alueelle kerääntyy nestettä ja se turpoaa.

Nyrjähdysten ensiapu:

1. Kohota raaja.
2. Purista tai paina vammakohtaa.
3. Jäähdytä kylmällä 20-30 minuuttia.
4. Sido vammakohdan ympärille tukeva side.
5. Jatka kylmähoitoa ensimmäisen vuorokauden ajan parin tunnin välein.

Kolmen K:n ensiapu auttaa nyrjähdysten lisäksi myös revähdyksiin ja mustelmien ehkäisyyn

4.1.3 Painelu-puhalluselytys (PPE)

- Kun henkilö menettää äkillisesti tajuntansa tai näyttää elottomalta, selvitä heti, onko hän herätettävissä puhuttelemalla ja ravistelemalla.
- Jos hän ei herää eikä reagoi käsittelyyn, huuda apua ja pyydä joku paikalla olevista tekemään hätäilmoitus hätänumeroon 112. Jos olet yksin, tee hätäilmoitus itse. Noudata hätäkeskuksen ohjeita.
- Avaa hengitystiet ja tarkista hengitys:
 - Kohota toisen käden kahdella sormella leuan kärkeä ylöspäin ja ojenna päätä taaksepäin toisella kädellä otsaa painaen. Katso liikkuuko rintakehä, kuuluuko normaali hengityksen ääni tai tuntuuko poskellasi ilman virtaus.

Jos hengitys ei ole normaalia:

- Aloita paineluelvytys. Aseta toisen käden kämmenen tyvi keskelle rintalastaa ja toinen käsi sen päälle. Painele 30

kertaa käsivarret suorina rintalastaa mäntämäisellä liikkeellä painelutaajuudella 100 kertaa minuutissa. Anna rintakehän painua noin 4-5 cm.

- Jatka puhalluselvytyksellä. Avaa hengitystiet uudestaan. Kohota toisen käden kahdella sormella leuan kärkeä ylöspäin ja taivuta päätä taaksepäin toisella kädellä otsaa painaen. Sulje sieraimet peukalolla ja etusormella. Paina huulesi tiiviisti henkilön suulle ja puhalla 2 kertaa ilmaa keuhkoihin, seuraa samalla rintakehän liikkumista.
- Jatka painelu-puhalluselvytystä vuorottelemalla rytmiä 30 painelua, 2 puhallusta kunnes vastuu siirtyy ammattihenkilölle, hengitys palautuu tai et enää jaksaa elvyttää.

4.1.4 Sokin ehkäisy

Sokin oireet voivat olla seuraus suurista sisäisistä tai ulkoisista verenvuodoista, vaikeista murtumista, palovammojen tai rajun ripulin aiheuttamasta nestehukasta. Myös sydämen pumppausvoiman pettäminen tai voimakas allerginen reaktio voivat aiheuttaa sokkitilan.

Tunnista sokin oireet:

- Iho on kalpea ja kylmän hikinen.
- Henkilö on levoton, myöhemmin sekava.
- Hengitys on tihentynyt.
- Suu on kuiva, hänellä on janontunne.
- Syke on nopea ja heikosti tunnettavissa.

Sokkipotilaan ensiapu:

- Tyrehdytä verenvuodot.
- Soita hätänumeroon 112.
- Aseta loukkaantunut makuulle alaraajat koholla.
- Suojaa kylmältä esimerkiksi huovalla tai takilla ja eristä kylmästä alustasta.
- Rauhoita.

4.2 HÄTÄNUMERO 112

4.2.1 Rikiukselle

Osoite: Hallitie 14, Jalasjärvi

Koordinaatit:

Pohjoinen leveys 62 astetta 29.607 minuuttia

Itäinen pituus 022 astetta 44.531 minuuttia

4.2.2 Kiimakalliolle

Osoite: Välihallintie (Y-haarasta oikealle) tai Kärjenmäentie (Koululta alueelle), Jalasjärvi

Koordinaatit:

Pohjoinen leveys 62 astetta 27.245 minuuttia

Itäinen pituus 022 astetta 41.300 minuuttia

4.2.3 Vuohiluomalle

Raviradan pääty:

Osoite: Lauhanevantie 12, Jalasjärvi

Koordinaatit:

Pohjoinen leveys 62 astetta 30.588 minuuttia

Itäinen pituus 022 astetta 45.778 minuuttia

Partiomaja:

Osoite: Paidannevantie 200, Jalasjärvi

Koordinaatit:

Pohjoinen leveys 62 astetta 31.216 minuuttia

Itäinen pituus 022 astetta 46.184 minuuttia

Muista järjestää opastus viranomaisille!

5 Liitteet

5.1 Liite 1: Yhdistyksen pelisäännöt

Yhdistyksen pelisäännöt ladattavissa osoitteesta:

<http://www.jvisoft.net/docs/Pelisaannot.pdf>

5.2 Liite 2: Pelimuotoja

Seuraavana on esitelty lyhyesti erilaisia kevyitä pelimuotoja.

Perusmätö

Tämä pelimuoto ei varmaankaan pahemmin esittelyjä kaipaa. Porukat jaetaan puoliksi, jonka jälkeen mennään aloituspaikkoihin. Peli käyntiin viheltämällä/radiolla/huutamalla ja toinen joukkue eliminoidaan viimeiseen mieheen asti sovituille rajoilla. Rajojen koko riippuu tietenkin täysin pelaajamäärästä. Hihanaukat suositeltavat isolla porukalla.

Salkku

Molemmat joukkueet menevät suurinpiirtein yhtä kauas sovittuun paikkaan asetetusta salkusta. Yleensä salkku on siis keskellä pihaa. Peli käyntiin, jonka jälkeen molemmat joukkueet yrittävät saada salkkua haltuunsa, tai eliminoida vastustajat. Jos ja kun toinen joukkue saa vietyä salkun vastustajan spawniin, on peli ohi.

Lipunryöstö

Molemmat joukkueet vievät lippunsa pelialueen vastakkaisiin reunoihin ja sopivat noin 50 metrin päähän spawninsa. Tavoitteena joukkueilla on varastaa vastustajan lippu ja tuoda se omaan tukikohtaan oman lipun vierelle. Tämän jälkeen peli on ohi. Peli siis loppuu kun molemmat liput ovat samassa tukikohdassa. Lääkintämies sääntö suositeltava. Spawnista, eli uudelleensyntymispaikasta saa poistua, kun sinne on saapunut yhteensä 3 ihmistä. Tämä sääntö tietenkin muutettavissa. Aikaraja suositeltava.

Pilotti

Metsään on pudonnut pilotti, joka täytyy hakea omaan spawniin. Toisen joukkueen tehtävä on pelastaa pilotti tuoden hänet omassa spawnissa sijaitsevalle helikopterille. Toinen joukkue taas yrittää raahata pilotin omaan spawniin ja eliminoida hänet siellä. Pilotti ei pysty kävelemään, vaan hänet on raahattava/kannettava. Hän on myös tarvittaessa kykenevä ampumaan pistoolillaan, kunhan hänet on saatu pelastajajoukkaan käsiin. Pilotti voi myös ampua kaappajiaan, mutta hän haavoittuu uudelleen yhdestä kuulun osumasta. Peli on ohi, kun pilotti on pelastettu/eliminoitu.

Pihan valtaus

Tehdään kaksi/kolme joukkuetta. Yksi joukkue puolustaa sovittua aluetta vihollisilta. Kaksi muuta joukkuetta laitetaan pelialueen molempiin laitoihin, joista sitten lähtevän noin 10 minuutin sisällä hyökkäämään puolustettavalle alueelle. Peli loppuu, kun puolustajat on eliminoitu, tai hyökkäjien molemmat joukkueet on eliminoitu. Puolustajille mielellään lääkitämies. Puolustajille ja molemmille hyökkääville joukkueille mielellään omat nauhat.

Pommi

Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen joukkue saa "pommin", eli melko painavan metallisen laukun. Valitaan kaksi

tai kolme pommitettavaa paikkaa, joita sitten toinen joukkue puolustaa. Pommi-joukkue lähtee metsään noin kymmeneksi minuutiksi, jonka jälkeen lähtee hyökkäämään paikkoihin, joita sitten tämä toinen joukkue puolustaa. Pommi asetetaan johonkin sovitusta paikoista esim. bunkkeriin ja pommin kantaja asettaa herätyskelloon aikaa noin 5 minuuttia. Peli loppuu kun pommi "räjähtää" tai kun kaikki hyökkääjät on eliminoitu tai pommi purettu. Jos pommin kantajaan osuu, hän pudottaa pommin maahan.

Aukon valtaus

Aukion "huipulle" linnoittautuu pieni ryhmittymä, jonka kimppuun loput hyökkäävät. Peli on ohi, kun metsä-aukko on vallattu saamalla sinne yksi hyökkäävä pelaaja.

VIP

Valitaan yksi henkilö VIP:ksi. Toisen joukkueen tehtävä on saattaa VIP turvallisesti sovittuun määränpäähän, kun taas toinen joukkue yrittää eliminoida tämän. Peli on ohi kun VIP on eliminoitu/saatu turvallisesti määränpäähensä.

Rekryointi

Pelaajat jaetaan 4 joukkueeseen, ei hihanauhoja. Aloituksessa joukkueet seisovat mustan boksen joka sivulla selät keskellepäin. Pillin vihellyksestä jokainen joukkue ryntää pois päin muista joukkueista, kunnes pilliin vihelletään pian uudestaan, jolloin voi aloittaa ampumisen.

Joukkueen täytyy pysyä yhdessä. Aina kun pelaaja saa osuman hän kävelee käsi ylhäällä ampujan luokse kosketusetäisyydelle, jonka jälkeen hän herää henkiin ampujan joukkueeseen.

Peli loppuu kun jäljellä on ainoastaan yksi joukkue. Tämä on erittäin nopea peli ja sopii parhaiten päivän viimeisiksi peleiksi.

Pako

Pienen osan pelaajista (vangit) tulee päästä tietyn alueen läpi jota vartijat vartioivat. Vangeilla ei ole joko ollenkaan aseita tai korkeintaan muutama haulikko tai pistooli. Vartijoilla aseistusta ei rajoiteta. Voittajia ovat vangeista ne jotka pääsevät tavoitepisteeseen (useampia?) tietyn ajan kuluessa.

Soluttautuja

Perinteisen lipunryöstön variaatio jossa pelinvalvoja/kuvaaja tms. valitsee molemmista joukkueista yhden pelaajan joka toimii tässä joukkueessa vihollisen kätyrinä. Noin 5 minuutin kuluttua pelistä kätyrit saavat alkaa toimia vihollisia vastaan. Pelinvalvoja käy ennen erän alkua kertomassa molemmille joukkueille kuka on heidän vastapuolen soluttautujansa. Kätyrin tavoitteena on auttaa omaa oikeaa joukkuettaan paljastumatta.

Murto

Toinen joukkue yrittää päästä offgamelta pohjoisen metsän puolelle ylittämällä juoksuhaudan. Heillä on myös jokaisella yksi uudelleensyntyminen käytössä. Toinen joukkue puolustaa pihanaalueelta asti ja pyrkii estämään toisen osapuolen pääsyn metsään. Hyökkääjät voittavat jos vähintään 5 pelaajaa ylittää juoksuhaudan.

5.3 Liite 3: Muistilappu peleihin

Pelinjohtajan muistilista tulostettavaksi ja leikattavaksi.

Jalasjärvi Airsoft Ry pelinjohtajan muistilista	
<p>PELIPÄIVÄN ALUSSA</p> <p>Yleinen turvallisuus</p> <ul style="list-style-type: none">- Suojalasit- Raatoiliina- Oma vastuu & maalaisjärki <p>Turvallinen aseenkäsittely</p> <ul style="list-style-type: none">- Lipas kiinni vasta lähtöpaikalla- Lipas irti ja tyhjälaukaus- Varmistus, sormi pois liipaisimelta & osoittelu- Sprayaaminen <p>Pelialue</p> <ul style="list-style-type: none">- Semi- Ovet ja tavarat- Kranaatit- Puukotus <p>Pilli & huudot</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 pitkä: Peli käy/ohi- 2 lyhyttä: Peli alkaa kohta- 3 lyhyttä: Peli seis & kaikki toistavat! <p>Ensikertalaisia paikalla?</p>	<p>112</p> <p>Rikiukselle Osoite: Hallitie 14, Jalasjärvi Koordinaatit: Pohjoinen leveys 62 astetta 29.607 minuuttia Itäinen pituus 022 astetta 44.531 minuuttia</p> <p>Kiimakalliolle Osoite: Kärjenmäentie / Välihallintie (Y-haarasta oikealle), Jalasjärvi Koordinaatit: Pohjoinen leveys 62 astetta 27.245 minuuttia Itäinen pituus 022 astetta 41.300 minuuttia</p> <p>Vuohiluomalle Raviradan pääty: Osoite: Lauhanevantie 12, Jalasjärvi Koordinaatit: Pohjoinen leveys 62 astetta 30.588 minuuttia Itäinen pituus 022 astetta 45.778 minuuttia</p> <p>Partiomaja: Osoite: Paidannevantie 200, Jalasjärvi Koordinaatit: Pohjoinen leveys 62 astetta 31.216 minuuttia Itäinen pituus 022 astetta 46.184 minuuttia</p> <p>MUISTA OPASTUS!</p>
<p>PELIN ALUSSA</p> <ul style="list-style-type: none">- Pelin säännöt- Osapuolinahat- Peliaika- Pelin aloitustapa	