



# Jalasjärvi Airsoft ry

## Pelisäännöt

1	Off-game.....	2
2	Peliä ennen.....	2
3	Pelin aloitus / keskeytys / lopetus.....	2
1.1	Pillin vihellykset.....	2
4	Pelin aikana.....	2
5	Kranaatit ja heitteet.....	3
6	Eliminoituminen pelistä.....	3
7	Viritysrajat.....	3
8	Yleisiä sääntöjä.....	4
1.2	Hihanauhat.....	4
9	Suojalasit.....	4
10	Päihheet.....	4
11	Vastuu.....	4

*Hyväksytty Jalasjärvi Airsoft ry:n kokouksessa 28.09.2008*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 25.11.2013*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 8.11.2015*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 29.10.2016*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 21.4.2018*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 10.11.2018*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 7.11.2020*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 23.4.2022*

*Päivitetty Jalasjärvi Airsoft Ry:n kokouksessa 11.3.2023*

# Jalasjärvi Airsoft Ry



## 1 Off-game

1. Off-gamella ja sen välittömässä läheisyydessä ei saa ampua.
2. Jokaisen pelaajan on irrotettava lipas, ammuttava piippu tyhjäksi ja varmistettava aseensa ennen alueelle saapumistaan.
3. Läheisyyteen on sovittava erillinen hop-upin säätöpaikka, ampuminen turvalliseen suuntaan silmät suojattuna.

## 2 Peliä ennen

1. Silmäsuojaimet päässä heti off-gamelta lähdeettäessä.
2. Jaetaan osapuolet ja näille hihanauhat.
3. Sovitaan pelityyli ja peliaika.
4. Päätetään pelialueen rajat.
5. Päätetään mahdollisesta respauksesta.

## 3 Pelin aloitus / keskeytys / lopetus

1. Kun osapuoli on valmis aloittamaan, ilmoittaa se siitä vastapuolelle huutamalla tai radiolla "VALMIS!".
2. Peli aloitetaan ja lopetetaan käskyin, huuto ja/tai pilli. "PELI KÄY!, PELI OHI!".
3. Jos pelialueella on henkilö ilman silmäsuojaimia (siviili tai pelaaja), peli on välittömästi huudettava poikki huutamalla "PELI SEIS!".
4. Myös mahdollisten vaarallisten tilanteiden sattuessa on peli huudettava poikki, kunnes tilanne on selvinnyt. "PELI SEIS!".
5. Huudettaessa peli poikki komennolla "PELI SEIS", on pelaajien pysähdyttävä paikoilleen odottamaan lisäohjeita (peli joko jatkuu tai huudetaan ohi). Peliä ei saa jatkaa ennen kuin pelinjohtaja on selvittänyt asian ja on huudettu "PELI JATKUU!".
6. Jokaisen pelaajan on toistettava aloitus, lopetus ja seis -huudot, jotta tieto kulkee varmasti kaikille.

### 1.1 Pillin vihellykset

- Peli alkaa / Peli ohi: Yksi pitkä vihellys.
- Peli seis: Kolme lyhyttä vihellystä.
- Peli alkaa pian, kaikki aloitusalueelle välittömästi: Kaksi lyhyttä vihellystä.

## 4 Pelin aikana

1. Pelialueella oltava aina silmäsuojaimet päällä! Suojaimet pois vasta off-gamella! Silmäsuojauksen ottaminen pois pelin aikana pelialueella on ehdottomasti kielletty.
2. Fyysinen kontakti on kielletty kosketuseliminointia lukuun ottamatta! Toisen pelaajan varusteisiin tai aseeseen ei saa koskea tai ottaa pois ilman lupaa.
3. Pelaajien on noudatettava herrasmiessääntöjä, sekä suomalaista maalaisjärkeä pelin aikana. Vältä ampumasta vastustajaa kasvoihin, jos on mahdollisuus ampua vartaloon. Lisäksi sarjatulta on käytettävä kohtuudella. Alle 10 m etäisyydeltä sarjatulta ei saa ampua. Sisätiloissa ampuminen ainoastaan kertatulella. Varoetäisyys yli 1,7 joulea ampuvilla aseilla 15 metriä, eli tätä tehokkaammilla aseilla ei ammuta sisätiloissa.
4. Sokkona ampuminen kulman tai esteen taakse, eli "sprayaaminen", on kielletty.

# Jalasjärvi Airsoft Ry



5. Päättä pienemmistä aukoista ampuminen on kielletty alle 5 m etäisyydeltä (esim. oven ja karmin väli, tai oksan reikä).

## 5 Kranaatit ja heitteet

1. Heitteen muoto on sylinterimäinen, maksimihalkaisija 80 mm, maksimikorkeus 150 mm ja maksimipaino 400 g. Heitteessä ei saa olla teräviä kulmia.
2. Heite heitetään aina oviaukosta siten, ettei sillä vahingoiteta toisia pelaajia.
3. Heite eliminoi kaikki pelaajat siinä huoneessa tai tilassa, johon se ensimmäiseksi osuu.
4. Heitettä voidaan käyttää kaikissa sellaisissa huoneissa tai rakennelmissa, joissa on neljä ympyröivää seinää.
5. Heitettä voi käyttää pelissä vain kerran. Heitteen saa uudestaan käyttöön seuraavassa pelissä, tai mahdollisen respauksen jälkeen.
6. Erillisistä kuulia käytävistä kranaateista ja miinoista on kysyttävä käyttölupa pelinjohtajalta, joka päättää niiden käytöstä ja ilmoittaa muille pelaajille.

## 6 Eliminoituminen pelistä

1. Osuma mihinkä tahansa varusteisiin tai vartaloon eliminoi pelaajan. Vastustajan voi eliminoida ampumalla airsoft-aseella, koskettamalla kädellä tai turvallisella kumi- tai bofferiaseella tai heittämällä heitteen samaan tilaan vastustajan kanssa.
2. Osuman saatuaan pelaajan huudettava "OSU!" tai jotakin mahtavaa kuten "ARGH!", ja sen jälkeen siirryttävä off-gamelle/respalle ase ylhäällä, kädet selkeästi ylhäällä tai kirkkaan oranssi raatoliina selkeästi näkyvillä. Mikäli tilanne vaatii, voi pelaaja jäädä myös paikoilleen odottamaan kunnes tilanne rauhoittuu.
3. "Puukko" eli hiljainen eliminoituminen. Kun pelaaja pääsee koskettamaan vastustajaansa kädellä, eliminoituu tämä ilman huutoa ja jää paikoilleen makaamaan, kunnes tilanne on ohi.
4. Osuman tullessa aseeseen, ase eliminoiduu. Mutta jos pelaajalla ei ole toista asetta mukanaan, siirtyy pelaaja off-gamelle. Sääntöä voidaan muuttaa sopimalla se etukäteen.
5. Pelistä eliminoiduttuaan pelaaja ei saa enää kommunikoida pelillisistä asioista vielä pelissä mukana olevien kanssa. "Kuolleet ei puhu".

## 7 Viritysrajat

1. Aseiden tehot mitataan jouleissa pelikuulalla.
2. Yleisesti sarjatuli 1,7 J (Piipun suulta mitattuna 130 m/s 0,2 g)  
Itselataava kertatuli 2,25 J (Piipun suulta mitattuna 150 m/s 0,2 g)  
Kertaviritteiset 3 J (Piipun suulta mitattuna 170 m/s 0,2 g)  
Pistoolit ja revolverit 1,7 J (Piipun suulta mitattuna 130 m/s 0,2 g)
3. Paineilma-aseita (HPA) koskevat yllämainitut viritysrajat. Jos aseesta löytyy ulkoinen paineensäädin, on säätömahdollisuus pelin aikana estettävä sinetin avulla. Hallitus pystyy määräämään vuoden pelikieltoa törkeästä tehonsäädön väärinkäytöstä.
4. Tulinopeuden ylärajaksi suositellaan max. 20 rps (kuulaa sekunnissa).
5. "Binary triggerin" käyttö luokitellaan sarjatuleksi. Tarkoittaa liipaisinta, joka mekaanisen tai ohjelmoitun toiminnon avulla ampuu liipaisinta painettaessa, sekä liipaisimen vapautuessa laukauksen, eli yhteensä kaksi laukausta painalluksen aikana.

# Jalasjärvi Airsoft Ry



## 8 Yleisiä sääntöjä

1. Pelinjohtajalla on ylin määräysvalta pelipäivän aikana.
2. Pelialueilla ei roskata.
3. Oikeat tuliaseet ovat ehdottomasti kiellettyjä!
4. Teräaseet ovat sallittuja, mikäli ne kuuluvat varustekokonaisuuteen tai niille on käyttöä työkaluna.
5. Vastustajan radiokanavien salakuuntelu/häirintä kielletty, mikäli ei toisin mainita.

### 1.2 Hihanauhat

1. Jokaiselta pelaajalta löydyttävä ainakin yksi hihanauha osallistuakseen peliin.
2. Hihanauha on oltava kirkas väriltään, mielellään punainen tai sininen, vähintään 3,5 cm leveä.
3. Hihanauha pidetään vasemmassa käsivarressa.

## 9 Suojalasit

1. Koko naaman suojaavat suojaimet kuten paintballmaskit ovat suositeltavia.
2. Vain harrastukseen tarkoitettut, varmasti kestävät suojalasit hyväksytään. Suojalasien on kestävä osuma pelin tehokkaimmalla aseella lähietäisyydeltä ammuttuna. Pelinjohtaja voi pelaajan luvalla testata epäilyttävät suojalasit ja todeta pelaamiseen sopiviksi.
3. Hyväksytyt silmäsuojaimet esim.: Bolle, ESS, verkkomaskit/lasit, Wiley X -suojalasit, Guarder -suojalasit, paintballmaskit/lasit, taktiset suojalasit.

## 10 Päihteet

1. Päihteiden käyttö peleissä on kielletty.
2. Doping aineiden käyttö on ehdottomasti kielletty, paitsi tehopelaajilta ja hiihtäjiltä Suomen Hiihtoliiton ohjeiden mukaisesti. :)

## 11 Vastuu

1. Pelaaja on vastuussa itsestään ja omista varusteistaan. Jos joku harrastuksen kuulumattomalla tavalla ja tahallaan aiheuttaa vahinkoa toiselle tai hänen varusteilleen, on vahingot korvattava!
2. Yhdistys suosittelee harrastajakuntaansa vastuuseen ympäristöstään käyttämällä biokuulia muovikuulien sijasta!