



# Varsinais-Suomen Softaajat ry Pelisäännöt

---

1	Yleistä .....	2
1.1	Ikäraajat.....	2
1.2	Vastuu .....	2
1.3	Päihteet .....	2
1.4	Silmäsuojaus .....	2
1.5	Viritysrajat.....	3
1.6	Käytettävät kuulat .....	3
2	Offgame-alue .....	4
2.1	Hopin säätäminen (Hop-up).....	4
3	Pelissä .....	4
3.1	Pelin aloitus .....	4
3.2	Pelin aikana.....	5
3.3	Pelin keskeytys.....	5
3.4	Pelin päättyminen .....	5
3.5	Pelissä eliminointuminen .....	6
3.5.1	Aseosuma .....	6
3.5.2	Pelaajan eliminointi "puukottamalla" .....	6
3.6	Boffer-aseet.....	7
3.7	Teräaseet .....	7
3.8	Rakenteiden ja suojien läpi ja yli sekä sokkona ampuminen .....	7
3.9	Kranaatit .....	7
3.10	Savuheitteet ja muu pyrotekniikka .....	8
3.11	Osapuolten merkintä .....	8
4	Herrasmiessäännöt .....	8

# 1 Yleistä

Osallistumalla Varsinais-Suomen Softaajat ry:n tapahtumiin hyväksyt seuraavat säännöt.

## 1.1 Ikäraajat

- Pelaajaikäraja on 13 vuotta.
- Alle 13-vuotiaat pelaajat tarvitsevat huoltajan kirjallisen luvan sekä täysi-ikäisen valvojan.

## 1.2 Vastuu

- Jokainen on vastuussa itsestään ja varusteistaan.
- Yhdistys ei vastaa mistään henkilökohtaisesta materiaalista.
- Säännöistä piittaamaton tai muuten toiselle vahinkoa aiheuttanut henkilö voidaan asettaa edesvastuuseen. Pelinvetäjällä on oikeus poistaa säännöistä piittaamaton tai niitä rikkonut henkilö pelistä.
- Jos löydät alueelta ylimääräisiä tavaroita, kuten päähineen tai lippaan, toimita se viipymättä omistajalleen tai pelinvetäjälle.

## 1.3 Päihteet

- Alkoholit ja huumeet eivät kuulu airsoft-peleihin. Pelinvetäjillä on oikeus kieltää päihtyneen henkilön osallistuminen peleihin.
- Tupakointi on sallittu vain täysi-ikäisille erikseen osoitetulla tupakointipaikalla.

## 1.4 Silmäsuojaus

- Jokainen pelaaja on vastuussa omasta suojauksestaan. Yhdistys suosittelee kaikille kokonaan kasvoja peittävää suojauksia tai hammassuojia. Varmista suojalasiesi turvallisuus etukäteen airsoft-liikkeestä tai pelinvetäjältä.
- Yhdistys suosittelee airsoft/paintball-käyttöön soveltuvia suojamia (esim. Sansei ja JT) tai ballistisia suojalaseja (esim. Bollé, ESS, Oakley, Revision, Wiley-x). Pelinvetäjällä on oikeus kieltää pelikelvottomien suojalasien käyttö peleissä. Pelaajalla on mahdollisuus luovuttaa lasit testattavaksi, jolloin hän myös hyväksyy lasien vaurioitumisen riskin. Testatuilla lasilla saa pelata, tietenkin omalla vastuulla.
- Vain täysi-ikäiset henkilöt (18 vuotta täyttäneet) saavat käyttää sankalaseja.

## 1.5 Viritysrajat ja turvaetäisyydet

Viritysrajat on ilmoitettu lähtöenergiana (jouleina). Suluissa on ilmoitettu esimerkkinä suurin sallittu lähtönopeus 0,20g kuulalle piipun suulta mitattuna. Lähtöenergia mitataan aina sillä kuulapainolla, jolla pelaaja aikoo pelata.

- Sarjatuliaseet ja haulikot 1,7 joulea (130m/s 0,20g kuulalla)
- Puoliautomaattiaseet 2,25 joulea (150m/s 0,20g kuulalla)
- Kertaviritteiset aseet 3 joulea (173m/s 0,20g kuulalla)
- CQB- ja sisäpelipaikoilla 1 joule (100m/s 0,20g kuulalla)

Mikäli aseiden lähtönopeuden epäillään rikkovan viritysrajoja, tarkistetaan lähtönopeus kronometrillä, tai kyseisellä aseella ei pelata.

### Yli 1,7 J aseiden kanssa pelaaminen:

1,7 joulun rajan ylittävän aseiden käyttäjän on kannettava mukanaan heikkotehoisempaa 1,7 joulun rajan alittavaa asetta (esim. pistoolia) ja käytettävä sitä joutuessaan lähitaisteluun. Alla minimiampumaetäisyydet yli 1,7 joulun aseille:

- 1,7 – 2,25 joulun aseet: 10 metriä
- 2,25 – 3 joulun aseet: 15 metriä

Yli 1,7 joulun tehoisesta aseesta on poistettava mahdollisuus ampua sarjatulta siten, ettei sitä voi palauttaa toimintaan ilman erityistä toimenpidettä, joka vaatii esimerkiksi työkalun käyttöä tai aseiden avaamista.

## 1.6 Käytettävät kuulat

VSS ry:n pelialueella on biokuulapakko, pois lukien raskaita kuulia käyttävät kertaviritteiset tarkkuuskiväärit.

## 1.7 Pelialueelle saapuminen

- Pelialueelle saavuttaessa on noudatettava alueen omia ohjeita. VSS ry:n pelialueen, Hämmän ohjeet löydät [nettisivuilta](#).

- Airsoft-ase muistuttaa tuliasetta, joten kaikki airsoft-aseet on kuljetettava katseilta piilossa Offgame-alueelle saakka, jotta vältetään epäselviltä tilanteilta ja turhilta soitoilta hätäkeskukseen. Hanki siis jokin laukku, pussi tai laatikko ennen, kuin saavut pelaamaan.

## 2 Offgame-alue

- Offgame on alue, joka toimii pääsääntöisesti pelaajien levähdyspaikkana.
- Jokaisen pelaajan on irrotettava lipas, ammuttava ase tyhjäksi sekä varmistettava aseensa ennen alueelle saapumista. Mikäli pelaajan aseessa ei ole toimivaa varmistinta, on aseensa piippu peitettävä off-game -alueella esimerkiksi sijoittamalla ase taukojen ajaksi kantolaukkuun tai laittamalla siihen piipunsuojus.
- Offgame-alueella on lupa poistaa silmäsuojain.
- Jos pelialue sijaitsee lähellä offgame-aluetta, myös offgame-alueella olevien henkilöiden on pidettävä silmäsuojaimia pelin aikana.
- Alueella tai sen välittömässä läheisyydessä ei ammuta pelin ollessa tauolla. Ampuminen on sallittua hopinsäätöpaikalla.
- Alueelle ei jätetä roskia, vaan kaikki mitä sinne tuodaan, viedään myös pois. Alueella ei ole kiinteää jättesäiliötä.

### 2.1 Hopin säätäminen (Hop-up)

- Hopin säätö ja muu aseensa koeammunta suoritetaan ampumaradalla.
- Ampumarata sijaitsee offgame-alueen vieressä.
- Jos et ole varma alueen sijainnista, tai aluetta ei ole määritetty, kysy pelinjärjestäjältä.
- Ennen kuin poistut ampumaradalta, irrota lipas, suorita tyhjälaukaus turvalliseen suuntaan ja varmista ase.
- Ampumaradalla ei ammuta, kun peli on käynnissä. Näin vältetään epäselviltä tilanteilta.

## 3 Pelissä

### 3.1 Pelin aloitus

- Silmäsuojaimet tulee asettaa paikoilleen heti offgame-alueelta poistuttaessa.
- Pelialueella ampumista on vältettävä ennen pelin aloitusta, vaaratilanteiden välttämiseksi. Sarjatulen ampuminen ennen pelin aloitusta on kielletty.

- Peli aloitetaan huudoilla ”VALMIS - VALMIS”, ”PELI KÄY - PELITÄÄ” (tai muulla pelinvetäjän määrittämällä tavalla, esimerkiksi pillin vihellyksellä).
- Jokainen on velvollinen toistamaan huudon ”PELI KÄY”.
- Lippaan saa kiinnittää vasta, kun silmäsuojaus on kunnossa kaikilla pelaajilla.

## 3.2 Pelin aikana

- Silmien tulee olla suojattuina pelin ollessa käynnissä ja suojauksen saa poistaa vasta offgame-alueella.
- Pelin ulkopuolinen henkilö ei laukaise asettaan pelin ollessa käynnissä, edes ampumaradalla. Näin vältetään epäselviltä tilanteilta.
- Pudonneen pelaajan on siirryttävä pois pelialueelta välittömästi ja viivyttämättä.
- Peliä voi jäädä seuraamaan sivummalle makuulle tai istumaan niin, ettei se häiritse peliä tai pelaajia. Seisominen ei ole sallittua epäselvyyksien välttämiseksi. Raatorähti on oltava näkyvissä joka suuntaan.
- Pelaajan putoaminen pelistä on käsitelty tarkemmin kohdassa 3.5 ”Pelissä eliminoituminen”.

## 3.3 Pelin keskeytys

- Peli keskeytetään huudolla ”PELI SEIS”. Jokainen (pelaaja tai pelin ulkopuolinen) on velvollinen toistamaan huudon, riippumatta tilanteesta.
- Näin toimitaan, mikäli esimerkiksi sattuu onnettomuus, suojalasit putoavat päästä tai särkyvät, tai sivullinen ilmestyy pelialueelle.
- On jokaisen velvollisuus keskeyttää peli havaitessaan jonkinlaisen peliin liittyvän tai sen ulkopuolisen turvallisuuspoikkeaman.
- Pelin ollessa keskeytettynä tulee pelaajien odottaa paikoillaan lisätietoja.
- Pelin keskeytyksen syy selvitetään ja toimitaan tilanteen edellyttämällä tavalla. Esimerkiksi sivullisen ilmaantuessa paikalle hänet havainnut tai häntä lähimmät pelaajat selittävät asiallisesti mitä alueella tapahtuu sekä pyytävät häntä poistumaan alueelta.
- Peli jatkuu huudolla ”PELI KÄY”, johon jokainen pelaaja vastaa toistamalla huudon.

## 3.4 Pelin päätyminen

- Peli päättyy pelinvetäjän ennalta määrittämien ehtojen täytyessä. Tällöin huudetaan ”PELI OHI”, jonka jokainen on velvollinen toistamaan.

- Pelin päätyttyä pelaajat siirtyvät offgame-alueelle tai muulle pelinvetäjän määrittämälle paikalle.

## 3.5 Pelissä eliminoituminen

- Kuulan osuma mihin tahansa vartalon osaan tai pelaajan varusteisiin eliminoi pelaajan. Myös osuma kenkään, lakin lieriin tai reppuun lasketaan.
- Selviä kimmokkeita ei lasketa.
- Osuman saatuasi:
  1. Nosta käsi ylös ja huuda selkeällä ja kuuluvalla äänellä "OSUMA". (ns. eläytyminen on sallittua pelaajan omalla vastuulla).
  2. Ota esiin oranssin sävyinen raatorätti (n. 30x30 cm) ja pidä se selvästi esillä esimerkiksi pään päällä. Myös ase ja kädet on hyvä pitää ylhäällä pään päällä. Näin vältetään epäselviltä tilanteilta.
  3. Varmista ase ja siirry offgame-alueelle.
  4. Juuri ennen offgame-aluetta, irroita lipas aseesta ja ammu tyhjälaukaus. Vältä tyhjälaukausten ampumista keskellä pelialuetta pelin ollessa käynnissä, vaan ammu se sille osoitetulla paikalla juuri ennen offgame-aluetta. Pelistä pudonnut pelaaja ei saa ampua pelialueella (pl. tyhjälaukaus).
- Pelaajan voi eliminoida myös "puukottamalla" (kohta 3.5.2) tai kranaatilla (kohta 3.9)
- Pelaajaa ei voi eliminoida huutamalla lähietäisyydeltä, eli ns. "PAM!-sääntö" ei ole käytössä. Mikäli pelaaja pääsee yllättämään vastapuolen pelaajan täysin, esim. takaa päin, pyrkii hän ampumaan kivuttomaan paikkaan varman laukauksen pelaajan eliminoidakseen.

### 3.5.1 Aseosuma

- Mikäli pelaajan käyttämään aseeseen osutaan eikä hänellä ole muita kuula-aseita, pelaaja putoaa pelistä.
- Jos pelaajalla on toinen ase, voi hän jatkaa peliä sen kanssa.

### 3.5.2 Pelaajan eliminointi "puukottamalla"

- Puukottaminen tapahtuu koskettamalla kädellä vastustajaa ja sanomalla "puukko", jolloin pelaaja putoaa pois pelistä. Myös boffer-puukon kosketus riittää.
- Muu fyysinen kontakti on ehdottomasti kielletty.

## 3.6 Boffer-aseet

- Boffer-aseet eli kokonaan vaahtomuovista tehdyt ”teräaseet” ovat sallittuja.
- Jokainen boffer-ase tulee tarkistuttaa pelinvetäjällä aseiden turvallisuuden tarkistamiseksi.
- Boffer-aseiden käytössä tulee välttää pistämistä tai lyömistä. On suositeltavaa ”sivaltaa” vastustajaa esimerkiksi raajaan.
- Boffer-aseiden heittäminen on ehdottomasti kielletty.

## 3.7 Teräaseet

- Peleissä ei saa kantaa mukanaan teräaseita.
- Voit säilyttää tarvitsemasi työkalut offgame-alueella.

## 3.8 Rakenteiden ja suojien läpi ja yli sekä sokkona ampuminen

- Rakenteiden ”katon” kautta sisälle tai sisältä ulos ampuminen on kielletty. Jos rakennuksessa on ”neljä seinää” ja oviaukko, siinä on myös kuvitteellinen katto, jonka läpi ei saa ampua. Kahden korkean seinän muodostama suoja ei ole tällainen rakennus.
- Rakennuksen yli sen toiselle puolelle saa ampua.
- Suojan (rakennettu suoja, seinä, jne.) läpi ei saa ampua metriä lähempää suojasta. Selkeästi ampuma-aukoiksi tehdyistä rei’istä saa ampua miltä etäisyydeltä tahansa. Näitä aukkoja ovat esimerkiksi ikkunat ja poteroitten ampuma-aukot.
- Pelaajan tulee nähdä, mihin hän ampuu. Esimerkiksi kulman taakse tai seinän yli sokkona ampuminen on kielletty.

## 3.9 Kranaatit

Seuraavat säännöt koskevat airsoft-käyttöön tarkoitettuja kuula- ja äänikranaatteja. Savuheitteiden ja pyrotekniikan tapauksessa katso kohta 2.10.

- Niin kuula- kuin äänikranaatteja saa käyttää vain pelinjärjestäjän luvalla ja ne tulee hyväksyttäväksi aina ennen peliä pelinjärjestäjällä.
- Tästä on myös ilmoitettava jokaiselle pelaajalle ja samalla käytävä läpi kranaatteihin liittyvät säännöt ja määritettävä vaikutusalue.

- Käytettäessä ja varsinkin heitettäessä kranaattia, on aina huudettava kovaan ääneen "kranaatti".
- Äänikranaatteja saa käyttää vain merkatuissa kohteissa, ellei toisin linjata.
- Äänikranaatteja saa käyttää vain heittämällä, ellei toisin linjata.
- Kuulakranaateista saa tehdä miina-ansoja. Tällöin käyttäjä ei ole velvollinen huutamaan "kranaatti"-huutoa.
- Heitettyyn kranaattiin ei saa koskea. Poikkeuksena kranaatin päälle saa heittäytyä pelaajan omalla vastuulla. Tämä eliminoi pelaajan, mutta kranaatti ei vaikuta muihin pelaajiin.

## 3.10 Savuheitteet ja muu pyrotekniikka

Käyttö sallittu vain Varsinais-Suomen Softaajat ry:n valtuuttamille henkilöille.

## 3.11 Osapuolten merkintä

- Osapuolet erotetaan toistaan tarvittaessa vasemmassa olkavarressa pidettävillä hihanauhoilla (yleensä keltainen ja punainen, käytössä tarvittaessa myös sininen).
- On suositeltavaa pitää hihanauha molemmissa käsivarsissa.
- Ghillie-puvun (röllipuku) kanssa hihanauhaa pidetään vasemmassa nilkassa.

## 4 Herrasmiessäännöt

Seuraavat säännöt ovat ohjeellisia ja niitä suositellaan noudatettavan kaikkien pelinautinnon takaamiseksi.

- Sarjatulen käyttö on pidettävä kohtuullisena lähietäisyyksillä.
- Arkaan paikkaan, kuten päähän ampumista, on vältettävä
- Jos et ole varma, ota osuma.
- Epäselvissä lähtilanteissa joissa pelaajat ovat ampuneet toisensa lähes yhtä aikaa on molempien hyvä poistua offgame-alueelle.
- Osumista ei jäädä kiistelemään kentälle. Asia käsitellään ulkona pelistä, offgame-alueella.