



ALOITTELIJAN OPAS

Atom Airsoft Oy

Tiivistelmä

Mitä airsoft-harrastus on ja miten sitä harrastetaan?

Sakari Vyyryläinen
toimisto@atom-airsoft.fi

Sisällys

Mitä on airsoft?.....	2
Mikä airsoftissa kiehtoo?	3
Missä pelataan?	4
Pelialue	4
Offgame-alue	4
Airsoft ja lainsäädäntö	5
Airsoft-aseiden osto	5
Airsoft-aseiden hallussapito julkisilla paikoilla	5
Turvallisuus	6
Suojavarusteet	6
Pelin aloitus ja lopetus	6
Pelin aloitus: ”VALMIS” ja ”PELI KÄY” - huudot	6
Pelin katkaisu: ”PELI SEIS” ja ”PELI JATKUU” - huudot	7
Pelin lopetus: ”PELI OHI” - huuto	7
Airsoft-aseiden teho- ja turvarajat	8
Miten pelataan?	9
Mukana pelissä	9
Pelaaja pelikentällä - mukana pelissä	9
Pelaaja pelikentällä – osuman saanut	10
Pelimuotoja.....	11

Mitä on airsoft?

Airsoft on liikunnallinen ja sosiaalinen joukkuepeli, jossa pelin osapuolet kilpailevat siitä, kuka voittaa replika-aseilla käytävän taistelun. Harrastus on lähtöisin Japanista, josta se on rantautunut Suomeen 1980-luvun lopulla. Vuosikymmenten kuluessa airsoftista on kasvanut Suomessa niin lasten kuin aikuisten suosima harrastus. Airsoftia pelataan useimmiten viikonloppuisin järjestettävissä muutaman tunnin mittaisissa peleissä. Organisoitujen pelien lisäksi airsoftia voi harrastaa myös omalla porukalla airsoft-peliin soveltuvalla alueella maanomistajan luvalla.

Airsoft-pelissä on tyypillisesti kaksi osapuolta, jotka taistelevat keskenään kuuden millimetrin kuulia ampuvilla matalatehoisilla ase-replikoilla. Yksinkertaisimmillaan osapuolet koittavat osua kuulilla vastustajaan, jolloin osuman saanut pelaaja putoaa pelistä pois ja siirtyy taukoalueelle. Vaikka airsoft on urheilua, se ei ole tuloskeskeinen, vaan sen sijaan hyviä elämyksiä tavoitteleva laji. Tästä syystä airsoftia voi pelata lukemattomilla erilaisilla sääntövariaatioilla.

Säännöllisessä viikkotoiminnassa pelataan tyypillisesti yksinkertaista peruspelimuotoa, lipunryöstöä tai puolustus-hyökkäyspeliä, joita voidaan höystää esimerkiksi lääkintämies- tai uudelleensyntymissäännöillä. Säännöllisten viikkopelien lisäksi Suomessa ja ulkomailla järjestetään erillisiä erikoistapahtumia, joita kutsutaan skenaariopeleiksi. Skenaariot on rakennettu useimmiten jonkilaisen taustajuonen ympärille, joiden teemoina voivat toimia kuvitteelliset tai historialliset konfliktit. Skenaariot ovat ajallisesti pidempiä pelejä, ja ne kestävät yleensä 1-4 vuorokautta. Skenaarioissa sääntöjä ja tehtävien haastavuutta voidaan kasvattaa pidemmän peliajan ansiosta, joilloin airsoft-pelaaminen voi koostua kuulahipan lisäksi pitkäjänteisestä vastustajan tiedustelusta, suunnistamisesta ja metsässä selviämisestä oman ryhmän kanssa.

Mikä airsoftissa kiehtoo?

Airsoft-pelissä pelaajat pääsevät haastamaan itsensä ja vastapuolella samassa veneessä olevat pelitoverit. Kavereiden kanssa suunnitellun strategian ja hiljaisen hiippailun jälkeen vastustajan yllättäminen on jännittävä ja onnistumisen kokemuksia tuottava elämys.

Airsoft-pelissä kukaan ei jää vaihtopenkille, ja kaikki pääsevät aina osallistumaan tiimipeliin. Esimerkiksi pallopeleihin toimintaa voisi verrata sanoen, että jokaisella pelaajalla on pallo hallussa ja jokainen pääsee tekemään maalia. Vaikka airsoft-peli on välillä hyvinkin nopeatempoista ja liikunnallista, se ei rajaa ketään pois ikään, kuntoon tai varusteisiin katsomatta. Airsoft-pelissä ei myöskään pärjää aina vain se, joka jaksaa juosta kovaa ja pisimpään. Tärkeää on ennen kaikkea osata suunnitella yhteistä strategiaa, havainnoida tilannetta, kommunikoida joukkuetoverien kanssa jatkuvasti, odottaa sopivaa tilannetta kärsivällisesti ja toimia oikealla hetkellä suunnitelman mukaan. Palkintona onnistumisesta on hiki, hengästyminen ja mahtava fiilis!

Missä pelataan?

Pelialue

Airsoftia ei voi eikä saa harrastaa ihan missä tahansa. Pelialueen pitää olla syrjemmällä asutusalueilta turvallisuuden ja väärinkäsitysten välttämisen vuoksi. Alueen käyttämiseen täytyy olla myös omistajan lupa! Pelaaminen on ehdottomasti kiellettyä asutuksen lähellä, takapihoilla, leikkipuistoissa sekä yleisillä ulkoilualueilla.

Pelin kannalta alueena toimii lähtökohtaisesti melkein mikä tahansa metsämaasto tai rakennettu ympäristö.

Offgame-alue

Pelialueella tulee olla myös taukoalue. Lajin sisällä taukoaluetta kutsutaan useimmiten offgame-alueeksi tai tuttavallisemmin ”offariksi”. Offgame alue on nimensä mukaisesti alue, jossa ei saa pelata tai testailla airsoft-aseita. Offgame-alueen tarkoitus on olla turvallinen suoja-alue, jossa on mukava valmistautua airsoft-peliin, pitää taukoa ja viettää aikaa muiden pelaajien kesken uutta peliä odotellessa.

Offgame-alueen säännöt:

- Airsoft-aseet ovat aina varmistettuja ja lippaat on irroitettuna.
- Airsoft-aseita ei saa testata offgame-alueella. Testaamista varten on siirryttävä pelialueelle tai erikseen määritellylle testipaikalle.
- Pelin aikana offgame alueella on suositeltavaa pitää silmäsuojaimia varmuuden vuoksi.

Airsoft ja lainsäädäntö

Airsoft-aseiden osto

Airsoft-harrastus on Suomessa kaikille sallittu ja lupavapaa harrastus. Kuka tahansa täysi-ikäinen saa omistaa ja ostaa airsoft-aseen ilman erityisvaatimuksia, mutta alaikäisten kohdalla voimassa olevan järjestyslain 3. luvun 11§ määrää, että airsoft-aseiden myyminen ja pysyvä luovuttaminen alle 18-vuotiaalle on kiellettyä ilman huoltajan suostumusta.

Toisin sanoen alle 18-vuotias ei saa järjestyslain takia ostaa itsenäisesti airsoft-asetta, mutta alaikäinen saa omistaa airsoft-aseen, mikäli siihen on huoltajan suostumus. Airsoft-aseita myyvät tahot valvovat pääasiassa itse lain noudattamista vaatimalla huoltajan läsnäoloa airsoft-asetta hankittaessa alaikäiselle nuorelle.

Airsoft-aseiden hallussapito julkisilla paikoilla

Airsoft-aseen tulee järjestyslain 1. luvun 2§ mukaan olla peitettynä julkisilla paikoilla. Airsoft-ase muistuttaa ulkonäöltään oikeaa asetta, ja voi siksi aiheuttaa väärinymmärryksiä ollessaan näkyvillä muualla kuin airsoftiin liittyvissä paikoissa. Lisäksi aseiden kaltaisia tavaroita tulee kuljettaa julkisilla paikoilla siten, että ne eivät ole käyttövalmiudessa. Tästä syystä ne tuleekin olla esimerkiksi laukussa tai muussa paikassa, josta ne täytyy ensin ottaa pois ennen kuin niitä voi käyttää. Airsoft-aseille myydään erikseen kantolaukkuja, jotka ovat yleensä kätevin vaihtoehto airsoft-aseiden säilyttämiseen ja kuljettamiseen. Paremman puutteessa kuitenkin esimerkiksi aseiden peittävä muovikassikin riittää.

Airsoft-asetta ei saa kuljettaa järjestyslain 1. luvun 2§ mukanaan ilman syytä. Airsoft-ase saakin olla mukana siis esimerkiksi silloin, kun olet menossa airsoft-peliin, korjauttamaan sitä, näyttämään sitä kaverille tai viemässä sitä kaupasta kotiin. Airsoft-asetta ei kuitenkaan tule kantaa mukana tarpeettomasti.

Turvallisuus

Suojavarusteet

Silmien suojaus on tärkein airsoft-pelissä muistettava asia. Airsoft-ilma-aseiden matala teho mahdollistaa niiden turvallisen käytön toista pelaajaa ammuttaessa. Kuulat lentävät kuitenkin niin lujaa, että silmät tulee suojata asianmukaisin suojaimin. Tämä tarkoittaa sitä, että suojalasien tulee olla suunniteltu suojaamaan airsoft-kuulilta tai vastaavalla energialla liikkuvilta partikkeleilta. Esimerkiksi laskettelulasit tai kemian suojalasit eivät sovellu missään nimessä airsoft-käyttöön.

Silmien suojaamisen lisäksi suosittelemme suojaamaan myös hampaat. Hampaiden ja silmien suojaamine onnistuu yhdellä kertaa koko kasvot suojaavaa maskia käyttämällä tai suojalasien kanssa käytettävän erillisen alakasvonsuojan avulla.

Tärkein turvallisuussääntö suojavarusteiden suhteen kuuluu näin:

MASKI/LASIT ON PIDETTÄVÄ PÄÄSSÄ AINA PELIALUEELLA LIIKUTTAESSA!

Pelin aloitus ja lopetus

Airsoft-peli aloitetaan, keskeytetään ja lopetetaan kaikkien osallistujien toistettavilla huudoilla. Huutojen toistaminen kuuluvasti on turvallisuusasia ja ehdottoman tärkeää!

Pelin aloitus: ”VALMIS” ja ”PELI KÄY”- huudot

Airsoft-peli aloitetaan kaikkien joukkueiden aloituspaikoille siirtymisen jälkeen kahdella huudolla. Ensimmäinen toisen joukkueen huudettava huuto on ”VALMIS”, joka huudetaan sitten kun toinen joukkue on tarkastanut kaikkien pelaajien olevan valmiita peliin. Toisin sanoen tässä vaiheessa varmistetaan vielä viimeisen kerran, että jokaisella osallistujalla on suojaimet paikallaan.

”Valmis” huudon jälkeen vastustajajoukkue tekee saman viimeisen tarkastuksen

varusteista ja peliin valmiuden toteamisen jälkeen huutaa "PELI KÄY" huudon. Tämän jälkeen peli alkaa.

Pelin katkaisu: "PELI SEIS" ja "PELI JATKUU" - huudot

"PELI SEIS"-huuto kaikista huudoista tärkein. "PELI SEIS"-huuto huudetaan sellaisissa tilanteissa, joissa pelialueelle eksyy joku ulkopuolinen tai jollakulla pelaajalle tulee vastaan jokin ongelma esimerkiksi suojavarusteiden kanssa. "PELI SEIS"-huudon jälkeen jokainen pelaaja lopettaa ampumisen välittömästi ja varmistaa airsoft-aseensa. Sitten kun tilanne on saatu selvitettyä pelin voi käynnistää uudelleen pelin keskeyttänyt henkilö huudolla "PELI JATKUU".

Pelin lopetus: "PELI OHI"- huuto

Airsoft-peli lopetetaan "PELI OHI" huudolla sen jälkeen kun peli on saatu päätökseen esimerkiksi kaikkien vastustajien pelistä pois tiputtamisen tai ennalta sovitun tehtävän suorittamisen jälkeen. "PELI OHI"- huudon jälkeen siirrytään offgame-alueelle suunnittelemaan ja valmistautumaan seuraavaan peliin.

Airsoft-aseiden teho- ja turvarajat

Markkinoilla on monenlaisia ja tehoisia airsoft-aseita, jotka on suunniteltu erilaisiin käyttötarkoituksiin. Airsoft-pelissä on tarkoituksena pitää hauskaa eikä aiheuttaa kivuliaita osumia tarpeettoman tehokkaiden airsoft-aseiden avulla. Tästä syystä Suomessa pelattavissa airsoft-peissä noudatetaan yleisesti ennalta määrättyjä turva- ja tehorajoja. Alla esitetyt tehorajat ovat useimmiten käytössä suomalaisilla airsoft-pelialueilla, mutta niissä saattaa olla pieniä eroja joidenkin pelinjärjestäjien tai pelialueiden kohdalla. Nyrkkisääntö tehorajoihin kuuluu seuraavasti: Mikäli pelialueella on paljon pitkiä ampumaetäisyyksiä tehorajat ovat suuremmat kuin lähitilanteisiin keskittyvillä alueilla. Suosittelemme seuraamaan alla olevia tehorajoja myös omissa porukoissa pelattavissa airsoft-peleissä.

Tarkkuuskiväärit (kertaviritteiset)

Maksimilähtöenergia 3 Joulea – 173 m/s 0,20g kuulalla

- Minimiamputaetäisyys 20 metriä.
- Tehokkaan kertaviritteisen aseensa kanssa on suositeltavaa kantaa matalatehoisempaa vara-asetta, esimerkiksi pistoolia vyökotelossa.

Puoliautomaattiset tarkkuuskiväärit (itselataava kertatuli)

Maksimilähtöenergia 2,25 Joulea – 150m/s 0,20g kuulalla

- Minimiamputaetäisyys 15 metriä.
- Puoliautomaattisen tarkkuuskiväärin kanssa on suotavaa kantaa alempi tehoista vara-asetta, esimerkiksi pistoolia vyökotelossa.

Sarjatuliaseet ja pistoolit (metsäpelit)

Maksimilähtöenergia 1,6 Joulea – 126m/s 0,20g kuulalla

- 1,6 joulen rajoitus soveltuu metsäpeleihin
- Lähitilanteissa suositellaan käytettäväksi kertatulta

Sarjatuliaseet ja pistoolit (sisäpelit)

Maksimilähtöenergia 1,2 Joulea – 110m/s 0,20g kuulalla.

- Pelialueesta riippuen voi olla suositeltavaa kieltää sarjatulen käyttö parhaan pelikokemuksen saavuttamiseksi.

Miten pelataan?

Airsoft on elämysurheilua ja tästä syystä ei ole yhtä oikeaa tapaa pelata airsoftia, vaan tärkeintä on löytää sellaisia tapoja, jotka tuottavat hyviä kokemuksia. Pelissä on aina jonkinlainen päämäärä, jonka pelin osapuolet pyrkivät saavuttamaan. Yksinkertaisimmillaan päämääränä on pudottaa kaikki vastustajat pois pelistä. Pelin tavoitteesta riippumatta airsoft-pelikentällä toimittaessa pelaajien pitää toimia sääntöjen mukaisesti mielekkään pelin mahdollistamiseksi.

Mukana pelissä

”PELI KÄY”-huudon jälkeen airsoft-peli alkaa ja pelaajat alkavat liikkua pelimuodon määräämää tavoitetta kohti. Vastustajan tavoittamisen jälkeen pelaajat yrittävät pudottaa vastustajan pois pelistä osumalla vastustajaan kuulalla.

Perussääntönä on se, että yhdestä kuulun osumasta pelaaja putoaa pois pelistä. Kun pelaajaan tulee kuulun osuma, tulee pelaajan ilmaista osumasta esimerkiksi huudolla ”OSUMA” ja/tai nostamalla käden ylös osuman merkiksi. Osuman jälkeen pelistä tippunut pelaaja kävelee käsi ylhäällä offgame alueella odottaaman pelin päättymistä.

Pelikentällä pelaajan on suotavaa käyttää omaa harkintakykyään eri tilanteissa. Alla on listattuna pelaajan velvollisuudet pelikentällä.

Pelaaja pelikentällä - mukana pelissä

- Pidä silmäsuojaimet päässä aina pelikentällä liikkuessi!
- Käytä harkintakykyä pelikentällä. Jos olet varmassa ampumapaikassa ja tiedät, että et voi olla osumatta, älä tyhjennä koko lipasta vastustajan kehoon sarjatulella lähietäisyydeltä. Pari kuulaa riittää varmasti.
- Sokkana ampuminen nurkan taakse on kiellettyä. Kun ammutaan, pelaajan täytyy nähdä minne kuulat lentävät.
- Fyysinen kontakti on kielletty. Peleissä käytetään usein erilaisia variaatioita ”puukotussäännöstä”, jossa vastustajan voi tiputtaa pelistä äänettömästi. Puukotus tapahtuu kädellä olkapäätä koskettamalla.

Pelaaja pelikentällä – osuman saanut

- Kun saat osuman ilmaise osumasta vastustajalle huutamalla ”OSUMA” tai ”OSU” ja nosta kätesi ylös osuman merkiksi.
- PIDÄ SILMÄSUOJAIMET PÄÄSSÄ, irroita lipas, ammu tyhjälaukaus ja varmista airsoft-aseesi.
- Poistu pelialueelta offgame-alueelle ase näkyvästi ylöspäin suunnattuna tai käsi ylhäällä. Vaihtoehtoisesti voit kaivaa esiin oranssin ”raatorätin” tippumisesi merkiksi.
- Tilanteen vaatiessa jää makaamaan hiljaa paikallesi kunnes tilanne on rauhoittunut ympäriltäsi. Osuman saaneet eivät puhu!

Pelimuotoja

Airsoft on elämysurheilua ja tästä syystä ei ole yhtä oikeaa tapaa pelata airsoftia, vaan tärkeintä on löytää sellaisia tapoja, jotka tuottavat hyviä kokemuksia. Tähän lukuun on kerätty tyypillisiä airsoft-pelimuotoja, joista on mahdollista jatkokehittää lukemattomia erilaisia versioita.

Peruspeli

Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka taistelevat toisiaan vastaan. Tarkoituksena on pudottaa pelistä pois kaikki vastustajat. Peli päättyy toisen osapuolen voittoon vastustajien loputtua tai mahdolliseen aikarajaan.

Lipunryöstö

Molempien joukkueiden aloituspaikalle laitetaan lippu. Molemmat osapuolet yrittävät hakea lippua vastustajan aloituspaikalta ja tuoda sitä takaisin omaan aloituspaikkaan. Peli päättyy tehtävän suorittamisen jälkeen tai kaikkien vastustajien tippumiseen pois pelistä.

Puolustuspeli

Toinen osapuoli puolustaa määrättyä maastonkohtaa tai rakennusta. Hyökkäävä osapuoli pyrkii ottamaan puolustettavan pisteen haltuunsa. Peli päättyy tehtävän suorittamiseen tai toisen osapuolen putoamiseen pois pelistä.

Kuljetuspeli

Pelaajat jaetaan kahteen osapuoleen. Pelissä on hyökkäävän osapuolen tarkoituksena kuljettaa jokin esine tai henkilö ennalta määrättyyn pisteeseen. Puolustava osapuoli yrittää estää tämän ja peli päättyy toisen osapuolen tippumiseen pois pelistä tai tehtävän suoritukseen.

Lisäsääntöjä

Kaikkia pelimuotoja voidaan höystää erilaisilla lisäsäännöillä. Tyypillisimmät lisäsäännöt liittyvät uudelleensyntymisen mahdollisuuteen.

Uudelleensyntymissääntöjä nimitetään lääkintämiessäännöksi ja respasäännöiksi.

Lääkintämiessääntö

Ensimmäisen osuman saatuaan pelaaja huutaa ”osuma” ja jää paikalleen huutamaan lääkintämiestä. Lääkintämiehenä toimiva pelaaja voi tulla parantamaan osuman saaneen pelaajan tätä koskettamalla, jolloin osuman saanut pääsee takaisin peliin. Lääkintämiessääntöä voidaan rajoittaa siten, että pelaajan voi parantaa esimerkiksi vain kerran yhden pelin aikana.

Uudelleensyntyminen – respawn

Osalle tai kaikille pelaajille voidaan määrittää uudelleensyntymismahdollisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että osuman saatuaan pelaaja pääsee peliin uudelleen respassa (uudelleensyntymispaikalla) käymällä. Sääntöä voidaan rajoittaa esimerkiksi sallimalla vain yksi uudelleensyntyminen yhden pelin aikana.