

79. Kuljettaja-pelinjohtaja ilmoittaa matkustajille ja ympäristölle (huutamalla), kun kuljetusajoneuvo on tuhouttu ja jatkaa matkaa tämän jälkeen suoraan manalaa.

Taistelujajoneuvot, jotka on merkitty keltaisella tai sinisellä värillä: pst-aseet

80. Erikoiskouluilla varustetuilla, pst-aseiksi osoitetuilla värikuula-aseilla voi tuhota taistelujajoneuvon osumalla erilliseen osumakohtaan. Taistelujajoneuvo ei välttämättä tuhoudu yhdestä osumasta.

81. Taistelujajoneuvoa ei saa ampua muilla värikuula-aseilla kuin erillisillä pst-aseilla. Miehistöön ei voi vaikuttaa.

82. Tuhoutuneen taistelujajoneuvon merkinä on keltainen vilkku.

Kuljetusajoneuvot ja taistelujajoneuvot: miinoitteet

83. Harjoitustelamiinat kaivetaan normaalin miinoitteen tapaan tiehen, mutta tien keskipolanteelle, miinoitteessa on vähintään kaksi miinaa.

84. Miinoitteesta ilmoitetaan välittömästi komppanian päällikölle, joka ilmoittaa tilannekeskukseen jolloin miinat ”aktivoituvat”. Pelinjohtajat ilmoittavat miinoitteen yli ajaessaan ajoneuvon tuhoutumisesta.

85. Miinoitteen voi lamauttaa vain poistamalla miinat. Sytytimiä ei saa poistaa miinoista. Miinoitteen lamauttamisesta on ilmoitettava välittömästi komppanian päällikölle, joka ilmoittaa tilannekeskukseen. Kaikki maastosta ”varastettu”, erityisesti sytyttimet, tulee toimittaa pelinjohtajille mahdollisimman pian joko komppanian tukikohtaan tai Manalaa.

86. Havaittaessa vihollisen miinoite, tulee siitä välittömästi ilmoittaa komppaniaan ja merkitä miinoite.

Omat varusteet

87. Periaatteessa kaikki normaaliin maastossa suoriutumiseen tarkoitetut omat varusteet ovat sallittuja. Mikäli et ole varma saako jotain tiettyä varustetta tuoda, varmista se järjestäjiltä.

88. Omatekoiset hälytin-miinat ovat sallittuja, mutta ne eivät vaikuta osallistujiin, kuten tapa tai haavoita. Kaikki omat sytytykseen tai räjähdykseen perustuvat laitteet ovat kiellettyjä.

89. Röllipuvut tarkastetaan varusteiden jaon yhteydessä. Liian pehmeitä pukuja, joihin kuula ei hajoa, ei saa käyttää.

90. Omat aseet ovat sallittuja. Katso kurssikirjeen liitteenä olevasta Varusteluettelosta ohjeet. Aseet voidaan tarkistaa harjoituksen aikana ja sääntöjä rikkova ase tai asetta käyttävä henkilö voidaan poistaa harjoituksesta.

Yhteydenpitovelvollisuus ja viestittäminen sekä yhteys pelinjohtajiin

91. Kaikilla maastossa toimivilla osastoilla on oltava radio.

92. Osastojen on oltava säännöllisesti yhteydessä omaan johtoportaaseensa, joka on yhteydessä komppanian komentopaikkaan. Komppanian päällikkö käskää ilmoitusten vähimmäistiheyden. Osaston johtoporras käskää myös toimintaohjeet tilanteeseen, jossa radioyhteys ei onnistu.

93. Jos osasto ei ohjeista huolimatta pysty pitämään yhteyttä johtoportaaseensa, harjoituksen johto voi päättää osaston kaatumisesta eli tehtävän keskeyttämisestä ja siirtämisestä Manalaa.

94. Pelinjohtotaajuuksien ja vastustajan taajuuksien kuunteleminen ei ole sallittua; vain omia taajuuksia saa käyttää.

95. Ongelmatilanteissa sekä turvallisuuteen liittyvissä vaaratilanteissa tulee välittömästi ottaa yhteys pelinjohtajiin.

96. Pelinjohtajiin saa yhteyden joko radiolla taajuudella 30 MHz tai numerosta 0400 803 714.

Ilmarajoitus

97. Värikuula-aseet toimivat paineilmalla.

98. Vuokra-aseiden paineilmapulloja ei saa vaihtaa maastossa.

99. Komppanian väepeli voi toimittaa täydennysilmaa maastoon.

Suoja-asetat

100. Komppania voi perustaa suoja-aseman hajautetun taistelun mahdollistamiseksi. Suoja-asema varustetaan komppanian varusteilla (telta, makuualustat, trangiat, vesihuolto...).

101. Suoja-aseman on oltava aina miehitetty. Suoja-asema annetaan partion tai ryhmän tehtäväksi.

102. Suoja-aseman perustamiskäskey -lomake on suoja-aseman perustavan partion mukana ja pysyy suoja-asemassa: suoja-aseman nimi, sijainti, east-north (ent. Paavo-Iivari), suoja-aseman kalustoluettelo, toimintaohjeet suoja-aseman perustamiseksi, suoja-asemalla toiminnasta ja toiminnasta suoja-aseman tuhoutuessa.

103. Suoja-aseman perustamiskäskey toimii edelleen kuittauslistana, jotta suoja-aseman miehitys voidaan vaihtaa.

104. Jos suoja-asema tuhoataan, huolehtii suoja-aseman kuitannut partio suoja-aseman purkamisesta ja toimittamisesta Manalaa suoja-asemakäskeyssä määritetyllä tavalla.

Jos et tiedä, usko sitä, joka on lukenut säännöt!

POHJANMAANLINJA X - Säännöt ja määräykset

PÄIVITETTY 30.6.2010

Määräysten noudattamatta jättäminen tai rikkinen johtaa vakuutuksen raukeamiseen. Sääntöjä ja määräyksiä rikkova pelaaja voidaan poistaa harjoituksesta. Maksua ei palauteta. Muita ohjeita voidaan antaa harjoituksen aikana. Sääntöjen tulkinnasta päättävät järjestäjät eli pelinjohtajat.

Käsitteitä

- Harjoitus = Pohjanmaanlinja. Harjoitus alkaa ilmoittautumisella ja päättyy, kun varusteet on palautettu.
- Pelaaja / osallistuja = Pohjanmaanlinjalle osallistuva henkilö, jolla on värikuula-ase ja joka ei ole järjestäjä.
- Pelinjohtaja = tuomari, järjestäjä, harjoituksen johto, komppanian tiedustelu-upseeri, huoltopisteillä, kuljettaja.
- ”RUOSKA” = harjoituksen johtaja Antti Mäki
- ”LOTTA” = harjoituksen apulaisjohtaja Matti Somero
- ”KENKU” = harjoituksen varajohtaja Lauri Lovén
- ”KALLIO” = harjoituksen turvallisuusupseeri Alekski Vienonen
- Harjoituksen johto = harjoituksen johtaja, Tilannekeskus (”TIKE”), Kaakamo, tiedustelu-upseerit.
- Pelialue = nimetty maastoalue Mällinevalla ja sen ympäristössä = komppanian vastualue.
- Kaakamo = johtopaikka, tilannekeskus, nevan luoteispuoli (tähti kartalla). Täällä kuuleet ilmoittautuvat Manalaa.
- Manala = kuolleiden ilmoittautumis- ja lepäämispaikka Kaakamossa, josta ”täydennykset” lähetetään komppanioille.
- KKP = kuolleiden keräilypaikka (KKP kartalla), pelinjohto noutaa kaatuneita KKP:lta Manalaa.
- Komppania = harjoituksen osapuoli, Sininen tai Keltainen, kaikki komppaniaan kuuluvat ovat pelaajia.
- Tiedustelu-upseeri = ”TUPS” kummankin komppanian päällikön taistelupari, järjestäjä joka toimii päällikön avustajana ja yhteysupseerina harjoituksen johtoon.
- Ajoneuvo = pelinjohtajien kuljettava paketti- tai henkilöauto, joka on mukana osapuolien toiminnassa.
- Komppanian tukijaos = järjestäjä komppaniassa, TUPSit, huoltomiehet ja väepelit. Käytävät valkoista ja komppanian väristä nauhaa. Voivat osallistua tukikohdan puolustamiseen ja kaatua.
- Toiminta = välitön tilanne, jossa kohdataan vastustaja ja ammutaan.
- Maski = pakollinen silmät ja kasvot suojaava turvaväline.
- Piippusukka = pakollinen vahinkolaukauskilta suojaava turvaväline, jota pidetään aina aseensa piipun tulppana.

Yleiset

1. Tulen tekeminen alueelle on kiellettyä, paitsi erikseen osoitetussa paikassa. Tupakoinnin on tapahduttava erityisen varovaisesti maastopaloaaran vuoksi.
2. Kaivautuminen ja puiden kaataminen on kiellettyä. Mällinevan suoalue on suojeltu eikä sitä saa vahingoittaa.
3. Alkoholin nauttiminen harjoituksen aikana on kiellettyä.
4. Tarpeet tehdään ainoastaan merkityille alueille. Jos tästä joudutaan poikkeamaan, jätökset on haudattava maahan.
5. Roskaaminen alueella on kiellettyä, kaikki kerätään mukaan.
6. Harjoituksen alueelle saavutaan ja sieltä poistutaan vain tilannekeskuksen luvalla.
7. Jokainen huolehtii itse omasta muonituksestaan ja että juo tarpeeksi nestettä.
8. Alueella olevia maapuita, alle 7 cm halkaisijaltaan, saa käyttää.
9. Harjoituksen johtajat on merkitty valkoisella värillä.
10. Harjoitusalueella liikkuvat vieraat ja tiedotusvälineiden edustajat on merkitty valkoisella tai vihreällä värillä.
11. Harjoituksen varsinaiseen toimintaan osallistuvat pelaajat on merkitty joko sinisellä tai keltaisella värillä.
12. Harjoitukseen mahdollisesti osallistuva ”kolmas osapuoli” on merkitty punaisella värillä.
13. Ainoastaan keltaisella, sinisellä tai punaisella värillä merkityjä pelaajia tai sekä mainitun värisellä että valkoisella nauhalla varustettuja järjestäjiä saa ampua. Kaatunut järjestäjä poistaa värillisen nauhan ennen kuin jatkaa tehtävänsä.
14. Ilman väritunnusta maastossa liikkuvat ovat ulkopuolisia, joita kohdattaessa toiminta keskeytyy ja toimitaan turvallisuusmääräysten mukaan (ks. kohta 20).
15. Teltoja ja radiota päin on huolellisesti varottava ampumasta, erityisesti tukikohta- tai suoja-asemataistelussa jossa taistellaan lähellä varusteita.
16. Omien viestivälineiden, kuten kännykän käyttö on tehtävän aikana kielletty paitsi hätätilanteessa.
17. Pohjanmaanlinjan lopussa kaikki osallistuvat varusteiden pakkaamiseen sekä alueen siivoamiseen ja palautteeseen.

Turvallisuus

18. Toiminta keskeytetään huutamalla ”pele seis”.
19. Jokainen toistaa huudon ”pele seis”.
20. Jos alueella liikkuu ulkopuolisia toiminta keskeytetään. Osaston johtajan tulee tarvittaessa selvittää ulkopuolisille, mitä alueella tapahtuu. Ulkopuolisista tulee ilmoittaa pelinjohtajille.
21. Jos alueella syttyy tulipalo, toiminta keskeytetään ja jokainen on velvollinen sammutustöihin.
22. Jos joku loukkaantuu, toiminta keskeytetään ja jokainen on velvollinen auttamaan.
23. Jos maskitonta pelaaja ammutaan tai maskiton pelaaja ampuu, toiminta keskeytetään.
24. Toiminnan keskeytyessä seis -huutoon, jäädään tilanteen mukaiseen paikkaan. Osastojen johtajat vastaavat tilanteen selvittämisestä.
25. Vaaran ollessa ohi osastojen johtajat huutavat kysymyksen ”valmista?”, jonka kaikki toistavat. Sen jälkeen toiminta jatkuu huudolla ”pele jatkuu”.
26. Eläimiä ei saa ampua tai muuten häiritä.
27. Kaikesta turvallisuuteen liittyvästä on ilmoitettava tilannekeskukseen välittömästi radiolla (tai kännykällä).
28. Pelinjohtajien ohjeita on noudatettava tinkimättä.
29. Harjoituksen johtopaikan alue ja sen edusta eli Manala ja Kaakamo on eristetty pelialueesta; eristetyllä alueella ei saa liikkua, paitsi ajoneuvojen mukana tai kaatuneena; alueella ei saa ampua tai testata asetta paitsi järjestäjän luvalla.

Välineisiin liittyvät

30. Ase pidetään aina piippusukalla varmistettuna. Piippusukan voi poistaa, kun kaikilla on varmasti maski päässä.
31. Maskitonta pelaajaa ei saa ampua, eikä maskittoman suuntaan saa ampua.
32. Ennen ampumista on oltava varma, että kohteella on maski kunnolla päässään.
33. Maskiton pelaaja ei saa ampua.
34. Kaikilla on koko ajan maski saatavilla, kuten sotilaalla kypärä. Pelinjohtaja tuomitsee kaatuneeksi osallistujan, jolla ei ole maskia saatavilla.
35. Maskin pitäminen tai pitämättä jättäminen on jokaisen omalla vastuulla.
36. Äkkitylanteessa, kuten väijytyksessä varmistetaan, että kaikilla on maski päässä:
 - tilanteen aloittaja huutaa tarvittaessa ”maskit päähän”, jolloin toiminta keskeytyy, kunnes kaikilla on maskit päässä.
 - ”maskit päähän” huudon kuulevan maskittoman henkilön on välittömästi laitettava se päähänsä. Ennen kuin maskin on laittanut päähän, ei saa tehdä mitään muuta, kuten maastoutua tai muuten liikkua.
 - viimeisenä maskin päähänsä laittava varmistaa, että kaikilla on maski päässä ja antaa toiminnalle luvan jatkaa huutamalla ”valmista”.
 - toiminta jatkuu, kun maskin päähän laittaneet liikahtavat ”valmista -huudon” jälkeen.

37. Epäkuuntoon menneen asean saa korjata vain henkilö jolla on siihen lupa.
38. Epäasiallisesta käytöstä rikki menneen kaluston korvaamisesta vastaa sen kuitannut henkilö.
39. Kuolleilta ei saa riistää varusteita.

Puolustusvoimien ja järjestäjien varusteet

40. Harjoitukseen ilmoittautumisen yhteydessä jokainen pelaaja kuittaa itselleen henkilökohtaiset varusteet.
41. Jokainen kuittaa myös asean, maskin (paitsi ne, joilla on oma), ja perustuliannoksen 500 kuulaa.
42. Ryhmien ja joukkueiden johtajat sekä vääpelit, tai heidän määräämänsä henkilöt kuittaavat yhteiset varusteet. Yhteiset varusteet, kuten telta, radio, sinko tai vesipöytä, ovat aina ne kuitanneen henkilökohtaisella vastuulla.
43. Varusteet kuitannut henkilö vastaa niiden palauttamisesta ja on korvausvelvollinen hävittämistään varusteista.
44. Erityisesti radioiden käsittelyssä tulee olla huolellinen. Akkuja ei saa missään tapauksessa laittaa maahan tai päästää kastumaan.
45. Kaikki ryhmän jäsenet saavat kantaa radiota. Radion kuitannut henkilö vie sen kuitenkin kaatuessaan manalaan ja täydennykseksi palatessaan palauttaa radion komppaniansa vääpelille komppanian tukijaokseen.
46. Varusteet palautetaan sunnuntaina harjoituksen päättyessä. Palautuksen yhteydessä tulee jokaisen huolehtia, että saa kuitauksen palauttamistaan varusteista.

47. Harjoituksen aikana varusteet siirtyvät eri henkilöltä toiselle pääsääntöisesti komppanian vääpelin kautta. Muissa tapauksissa on huolehdittavat, että vääpeli saa tiedon varusteen siirtämisestä toisen henkilön vastuulle. Varusteen kuitannut henkilö vastaa aina, että varusteen vastaanottaja kuittaa sen.
48. Suoja-asemissa on suoja-asemäkäsky, joka toimii samalla suoja-aseman varusteiden edelleen kuittauslistana.
49. Harjoituksesta ei saa poistua, ennen kuin on kuitannut kaikki varusteet palautetuiksi.

Osumat

50. Pelaajilta vaaditaan ehdotonta rehellisyyttä osumien tulkitsemisessa.
51. Pelaaja vastaa itse siitä, että tarkistaa ja havaitsee mahdollisesti saamansa osumat.
52. Kuula on osuma, kun siitä jää väriläikkä, osuman kohdalla ei ole merkitystä.
53. Aseeseen tai radioon osuneita kuulia ei lasketa (radioita kohden ei saa ampua!).
54. Roiskeita ei lasketa.

Kuoleminen

55. Pohjanmaanlinjalla ei voi haavoittua. Lääkintämiehillä ei ole erikoisominaisuuksia, kuten kykyä parantaa pelaajia.
56. Kun pelaajaa osuu yksi kuula mihin tahansa, hän ”kuolee” välittömästi, osuma on määritelty kohdissa 50-54.
57. Kuollut ei saa puhua, käyttää radioita, huutaa, tai muuten paljastaa vastustajan sijaintia, paitsi huutaa: ”Kuolin!”
58. Kuollut ottaa mukaansa radion, singon tai muun yhteisen varusteen mikä on hänen henkilökohtaisella kuitillaan.
59. Kuollessaan pelaaja jää makaamaan paikoilleen niin kauaksi aikaa että toiminta on ohi.
60. Kun toiminta on ohi, hän siirtyy **ase päänsä päällä** harjoituksen johtopaikalle Manalaan.
61. Kuolleen tulee siirtyä johtopaikalle Manalaan siten, että hän ei kulje vihollisen asemien tai oletettujen linjojen ohi, sekä välttää paljastumista omille joukoille.
62. Jos siirtyminen suoraan johtopaikalle Manalaan ei ole mahdollista, siirrytään lähimmälle kuolleiden keräilypaikalle. Kuolleiden keräilypaikat on merkitty karttaan (KKP).
63. Kuolleet eivät puhu, paitsi kysyttäessä: oletko kuollut?
64. Kuolleen tai vangin varusteita, karttoja, radioita tms. ei saa tutkia tai pyytää nähtäväksi.
65. Manalaan saavuttaessa henkilökohtaiset varusteet on puhdistettava osumajäljistä. Yhteiset varusteet tarkistetaan ja huolletaan.
66. Pelinjohto lähettää henkiin herätetyt aikanaan täydennykseksi takaisin omaan komppaniaansa, jossa komppanian tiedustelu-upseerina toimiva pelinjohtaja määrää uuden tehtävän.
67. Komppaniaan palattaessa yhteiset varusteet palautetaan vääpelille tarkastettuna ja huollettuna.

Vangit

68. Vankeja saa ottaa. Tämä on kuitenkin hyvin vaikeaa koska edellytyksenä on koskettaa elossa olevaa vastustajaa. Käytännössä vangiksi jäävällä on amukset lopussa, hänet on saarrettu tai yllätetty teltasta.
 - mikäli telta joutuu vihollisen yllättämäksi saa yllättäjä päättää, jäävätkö kaikki teltassa olijat vangeiksi vai kuolevatko he, mikä tapahtuu automaattisesti. Teltassa ei saa taistella eikä sieltä voi paeta
69. Vankeja ei voi kuulustella itse. Vanki toimitetaan ”kuulusteltavaksi” pelinjohtajille Kaakamoon tai muuhun käskettyyn paikkaan, vangin ase palautetaan tällöin.
70. Vangeista annetaan välittömästi raportti esimiehelle, joka ilmoittaa vangista pelinjohtajalle.
71. Vankien kohtelusta vastaavat osaston johtajat.

Kuljetusajoneuvot: singot

72. Skenaariossa on käytössä kuljetusajoneuvoja. Kuljetusajoneuvoja ei saa ampua eikä niiden välittömässä läheisyydessä, taikka ajoneuvojen sisällä, saa taistella. Lisäksi harjoituksessa on taistelujoneuvoja.
73. Kuljetusajoneuvot voivat olla myös harjoituksen johdon käytössä kuten huolto- ja täydennyskuljetuksissa.
74. Kuljetusajoneuvot voivat olla komppanioiden käytössä, jolloin ne on merkitty kyseisen osapuolen väreillä.
75. Vain komppanian päälliköt merkityt eli keltaiset tai siniset kuljetusajoneuvot ovat olemassa ja ne voi havaita. Muut ajoneuvot kulkevat alueella ”off game”-tilassa. Muita ajoneuvoja ei siis alueella liiku, vaikka siltä näyttäisikin.
76. Kuljetusajoneuvon tai sen sisällä oleviin matkustajiin ei voi vaikuttaa värikuula-aseella.
77. Komppanian käytössä olevan kuljetusajoneuvon voi tuhota tekemällä singolla laukausliikkeen ajouralla ajoneuvon edestä siten, että kuljettaja näkee sen. Kuljetusajoneuvo voi tuhoutua myös miinoitteeseen. Kuljetusajoneuvon tuhoutuessa kaikki matkustajat ”kuolevat” ja lasti tuhoutuu.
78. Taistelujoneuvoja ei voi tuhota singolla vaan siihen on käytettävä **pst-asetta** (värikuula-ase erikoiskuulilla)