

POHJANMAANLINJA IX - Säännöt ja määräykset**PÄIVITETTY 13.7.2009**

Määräysten noudattamatta jättäminen tai rikkominen 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
- ”MAXIMUS” = harjoituksen apulaisjohtaja Esa Kivi
- ”KENKU” = harjoituksen varajohtaja Lauri Lovén
- ”KALLIO” = harjoituksen turvallisuusupseeri Aleksi Vienonen
- Harjoituksen johto = harjoituksen johtaja, Tilannekeskus (”TIKE”), Kaakamo, tiedustelu-upseerit.
- Pelialue = nimetty maastoalue Mällinevalla ja sen ympäristössä = komppanian vastuualue.
- Kaakamo = johtopaikka, tilannekeskus, nevan luoteispuoli (tähti kartalla). Täällä kuolleet ilmoittautuvat Manalaan.
- Manala = kuolleiden ilmoittautumis- ja lepäämispaiikka Kaakamossa, josta ”täydennykset” lähetetään komppanioille.
- KKP = kuolleiden keräilypaikka (KKP kartalla), pelinjohto noutaa kaatuneita KKP:lta Manalaan.
- 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 kuljettama paketti- tai henkilöauto, joka on mukana osapuolien toiminnassa.
- Komppanian tukijaos = järjestäjiä komppaniassa, TUPSit, komppanian kuljettajat, huoltomiehet ja väapelit. Käyttävät vakoista 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 vahinkolaukausilta 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. Alkoholien 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. Telttoja 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 ”peli seis”.
19. Jokainen toistaa huudon ”peli 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 ”peli 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 eikä alueella 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 sotilalla kypärä. Pelinjohtaja tuomitsee kaatuneeksi osallistujan, jolla ei ole maskia saatavilla.
35. Maskin pitäminen tai pitämättä jättäminen on jokaisen omalla vastuulla.
36. Äkkitilanteessa, 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 jatkua huutamalla ”valmista”.
 - toiminta jatkuu, kun maskin päähän laittaneet liikahtavat ”valmista -huudon” jälkeen.
37. Epäkuntoon menneen aseensa 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 aseensa, 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 vesipönttö, 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-aseissa on suoja-asemakäsky, 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 osuneita kuulia ei lasketa.
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 47-51.
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 välttämättä 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, kartoja, 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 teltaa 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.

Ajoneuvot, singot

72. Skenaariossa on käytössä ajoneuvoja, joita kuljettavat pelinjohtajat. Ajoneuvoja ei saa ampua eikä niiden välittömässä läheisyydessä, taikka ajoneuvojen sisällä, saa taistella.
73. Ajoneuvot voivat olla myös harjoituksen johdon käytössä kuten huolto- ja täydennyskuljetuksissa.
74. Ajoneuvot voivat olla komppanioiden käytössä, jolloin ajoneuvot on merkitty kyseisen osapuolen väreillä.
75. Vain komppanian värillä merkityt eli keltaiset tai siniset ajoneuvot ovat olemassa ja ne voi havaita. Muuta ajoneuvot kulkevat alueella ”off game”-tilassa. Muita ajoneuvoja ei siis alueella liiku, vaikka siltä näyttäisikin.
76. Ajoneuvon tai sen sisällä oleviin matkustajiin ei voi vaikuttaa värikuula-aseella.

77. Koppanian käytössä olevan ajoneuvon voi tuhota tekemällä singolla laukaisuliikkeen ajouralla ajoneuvon edestä siten, että kuljettaja näkee sen. Ajoneuvo voi tuhoutua myös miinoitteeseen. Ajoneuvon tuhoutuessa kaikki matkustajat ”kuolevat” ja lasti tuhoutuu.

78. Kuljettaja-pelinjohtaja ilmoittaa matkustajille ja ympäristölle (huutamalla), mikäli ajoneuvo on tuhouttu. Ajoneuvo jatkaa matkaa tämän jälkeen suoraan manalaan.

Miinoitteet

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

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

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

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

Omat varusteet

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

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

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

86. 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

87. Kaikilla maastossa toimivilla osastoilla on oltava radio.

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

89. Jos osasto ei ohjeista huolimatta pysty pitämään yhteyttä johtoportaaaseensa, harjoituksen johto voi päättää osaston kaatumisesta eli tehtävän keskeyttämisestä ja siirtämisestä Manalaan.

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

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

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

Ilmarajoitus

93. Värikuula-aseet toimivat paineilmalla.

94. Vuokra-aseiden paineilmapulloja ei saa vaihtaa maastossa.

95. Komppanian vääpeli voi toimittaa täydennysilmaa maastoon.

Suoja-asetat

96. Komppania voi perustaa suoja-aseaman hajautetun taistelun mahdollistamiseksi. Suoja-aseama varustetaan komppanian varusteilla (telta, makuualustat, trangi, vesihuolto...).

97. Suoja-aseaman on oltava aina miehitetty. Suoja-aseama annetaan partion tai ryhmän tehtäväksi.

98. Suoja-aseaman perustamiskäsky -lomake on suoja-aseaman perustavan partion mukana ja pysyy suoja-aseamassa: suoja-aseaman nimi, sijainti, east-north (ent. Paavo-Iivari), suoja-aseaman kalustoluettelo, toimintaohjeet suoja-aseaman perustamiseksi, suoja-aseamalla toiminnasta ja toiminnasta suoja-aseaman tuhoutuessa.

99. Suoja-aseaman perustamiskäsky toimii edelleen kuitauslistana, jotta suoja-aseaman miehitys voidaan vaihtaa.

100. Jos suoja-aseama tuhotaan, huolehtii suoja-aseaman kuitannut partio suoja-aseaman purkamisesta ja toimittamisesta Manalaan suoja-aseamakäskyssä määritetyllä tavalla.

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