

ASA AIRSOFT ARENAN YLEISET TURVALLISUUS- JA JÄRJESTYSSÄÄNNÖT

Nämä turvallisuus- ja järjestyssäännöt koskevat kaikkia ASA Airsoft Arenan asiakkaita.

TURVALLISUUSSÄÄNNÖT

1. Asiakas on itse vastuussa siitä että ASA Airsoft Arenan tarjoamat palvelut sopivat hänelle ja tarvittaessa varmistaa asian lääkäriltään. Osallistuminen peleihin ja harjoittelu tapahtuu aina omalla vastuulla. Asiakas sitoutuu käyttämään laitteita ja varusteita niiden käyttöohjeiden ja mahdollisen opastuksen mukaisella tavalla. Ampuma-alueelle astuessa on aina noudatettava ohjaajan antamia turvallisuus- ja tekniikkaohjeita.
2. Loukkaantumisvaaran takia alle 16 – vuotias voi harjoitella ja osallistua peleihin ainoastaan saatuaan siihen vanhempien kirjallisen luvan.
3. ASA Airsoft Arena ei hyväksy doping- tai huumausaineita. Asiakas tai henkilökunta ei saa käyttää missään muodossa suorituskykyä kohottavaa ainetta (doping – aineet) tai huumeita lukuun ottamatta lääkärin määräämiä lääkkeitä. Doping – aineiksi luetellaan World Anti-Doping Agency (WADA) määrittelemät aineet. Tupakointi ei ole sallittua missään ASA Airsoft Arenan tiloissa. Alkoholien, päihteiden tai Suomen laissa kiellettyjen aineiden nauttiminen tai tuominen ASA Airsoft Arenan ampuma alueelle on ehdottomasti kiellettyä. Alkoholien nauttiminen on sallittu vain merkityllä alueella.
4. Alkoholien tai muiden päihteiden vaikutuksen alaisena oleva henkilö poistetaan ASA Airsoft Arenan ampuma alueelta välittömästi.

JÄRJESTYSSÄÄNNÖT

1. Muiden asiakkaiden häiritseminen on kiellettyä. Erilaisten tuotteiden ja palveluiden kaupustelu ASA Airsoft Arenalla on kiellettyä ilman lupaa.
2. Valokuvaaminen ilman henkilökunnan lupaa on kielletty ASA Airsoft Arenan tiloissa.
3. Asiakkaan tulee käyttää puhtaita harjoitusvaatteita ja sisäliikuntakenkiä sekä huolehtia henkilökohtaisesta puhtaudesta ja hygieniasta. Parranajo tai karvojen poisto ei ole sallittua suihkutiloissa.
4. Asiakkaan tulee ottaa allergikot huomioon käyttämällä hajusteita kohtuudella.
5. ASA Airsoft Arenalta tulee poistua aukioloaikojen puitteissa. Sulkemisaikaan ei saa olla enää pukuhuoneessa tai ampuma alueella.
6. ASA Airsoft Arena ei vastaa arvoesineiden häviämisestä tai vahingoittumisesta aiheutuvista vahingoista.

Mikäli asiakas rikkoo näitä sääntöjä, käyttäytyy muuten hyvien tapojen vastaisesti tai vahingoittaa tahallisesti ASA Airsoft Arenan omaisuutta, siitä seuraa vahingonkorvausvelvollisuus ja ASA Airsoft Arenalla on oikeus perua asiakkaan voimassa oleva asiakkuus välittömästi.

Mikäli ASA Airsoft Arenan siisteydestä, palvelusta tai henkilökunnasta on huomautettavaa, pyydetään siitä ilmoittamaan välittömästi klubin johdolle. Ajan tasalla olevat yhteystiedot löytyvät www.airsoft-arena.fi.

Kiitos että noudatat yhteisiä turvallisuus- ja järjestyssääntöjämme. Kunnioittamalla niitä harjoittelu ASA Airsoft Arenalla on turvallista ja viihtyisää.

TURVALLISUUS

1. Itsestäänselvistä asioista johtuen oikeat ampuma-aseet ja terä-aseet ovat kiellettyjä (myös muidenkin kuin pelinjärjestäjien taholta)
2. Suojalasit ovat pakolliset, koska pelissä käytetään airsoft-pyssyjä. Suojalasien on suojattava 100% silmät.
3. Airsoft -pyssyn lähtönopeus testataan kronomittarilla, korkein sallittu teho on 1,4J
4. Älä ammu sellaista vastapuolen pelaajaa, jolla ei ole jostain syystä suojalaseja päässä vaan varoita häntä ja ilmoita tapahtuma pelin järjestäjille
5. Sääntöjen rikkomista seuraa vähintään varoitus ja mikäli varoituksia kertyy useampia pelaaja voidaan eliminoida pelistä, erottaa pelistä ja/tai kieltää osallistumisesta tuleviin peleihin.
6. Julkisissa peleissä pelataan semi-only, eli sarjatulen käyttö on ehdottomasti kielletty. Sarjatulen käyttö on sallittu ainostaan privaatti peleissä tai tiettyinä pelivuoroina.
7. Häätätilanteessa (esim rikkoontuvat suojalasit tai jokin onnettomuus) huutaa kuka tahansa tilanteen huomaava PELI SEIS, jonka kaikki toistavat. Muut pelaajat jäävät paikalleen aseet varmistettuna, pelinvetäjän tai henkilökunnan johdolla selvitetään tilanteen vakavuus.
8. Sokkona ampuminen kielletty (esim kulman taakse, tai esteen yli, pelkkää asetta sinne osoittamalla).
9. Kakkoskerroksesta saa ampua pääsääntöisesti vain sisäpihalle päin. Ei siis esim suoraan ylhäältä alaspäin sivu- tai takakäytävälle.
10. Respawn huoneiden lisäksi takakäytävät molempien joukkueiden puolella on rauhoitettu pelistä. Vastustajan takakäytävälle ei saa kiertää, eikä sinne saa ampua kulman takaa. Poikkeuksena tähän "poliisien" puolen kulma josta pääsee heti kulman takaa oviaukosta labyrinttiin. Tästä saa kiertää ja kulkea labyrinttiin, mutta ei edelleenkään ampua takakäytävällä.
12. Ritiilämaskin käyttö on kielletty, mikäli pelaaja on alle 18v. Tarvittaessa henkilökunnalla on oikeus pyytää suojamaski tarkistettavaksi.

PELAAJAN ELIMINOINTI PELISTÄ

1. Suora osuma mihin tahansa pelaajan ruumiinosaan aiheuttaa pelaajan eliminoinnin pelistä. Tämä sisältää osumat pelaajan vaatetukseen, päähineeseen ja varusteisiin jotka ovat kiinnitettynä hänen kehoonsa ja estävät BB-kuulan osumiseen kehoon normaalisti. Aseosumia ja osumia varusteisiin jotka eivät ole keho-osuman tiellä ei lasketa.
2. Kimmokkeita ei lasketa osumiksi.
3. BB-kuulat jotka tulevat puskan, nurmikon tai muun ohuen materiaalin lävitse lasketaan osumiksi vaikkakin niiden lentorata olisi muuttunut.
4. Oman pelaajan osuma Sinuun lasketaan myös.
5. Eliminoitu pelaaja on velvollinen huutamaan "OSUMA!" ja poistumaan eliminoidujen pelaajien respa paikalle pitämällä airsoft-pyssynsä korkealla päänsä yläpuolella, jotta muut pelaajat tunnistavat hänet eliminoiduksi.
6. Eliminoidut pelaajat eivät saa puhua muille pelissä oleville, ennenkuin heidät palautetaan peliin.
7. Näiden kranaattien käyttö on kiellettyä:
 - Tainnutuskranaatti(yli 70 dB)
 - Hengenvaarallisia kranaattejaPelaaja saa osuman, jos kranaatti räjähti 3 metrin säteellä tai kranaatin kuula osui johonkin kehon osaan

EI FYYSISTÄ KONTAKTIA

1. Pelaajan tai hänen airsoft-pyssynsä tai varusteista pitäminen on kiellettyä.
2. Poikkeuksena on "puukko -eliminointi", joka tapahtuu airsoft-pyssyn piipulla kevyesti napauttamalla, jolloin pelaaja eliminoiduu.
3. Areenan rakenteissa ja kalusteissa kiipeily on kielletty. Poikkeuksena tähän toimiston pöydät ja kiinteärakenteiset muurit pankin ja labyrintin edessä.

TAUKOJA

1. Kun peli on alkanut, ei peliä keskeytetä muutakuin hätätapauksen vuoksi, kuten pelaajan loukkaantuminen.
2. Pelaajat jotka eivät voi jostain syystä jatkaa peliä, ilmoittavat "osuman" ja poistuvat pelistä normaalisti.
3. Pelin aikana tauot on asiakkaan vastuulla. ASA AirSoft Arena ei hyvitä peliaikoja jos asiakas kuluttaa oma peliaika tauolla

KÄYTTÄYTYMINEN

1. Pelaajilta odotetaan rehtiä ja ystävällistä käyttäytymistä. Pelaajat jotka eivät osaa käyttäytyä asiallisesti voidaan erottaa pelistä. Tämä takaa hyvät välit pelaajilla ja pelin sujuvan toteuttamisen.

2. Noudata pelin sääntöjä.

YLEISIÄ SÄÄNTÖJÄ

1. ASA airsoft arena käyttää punaista ja keltaista tunnusnauhaa. Ota 2 kappaletta mukaan (vasemmalle ja oikealle kädelle). Jos sinulla ei ole niitä, voit ostaa areenalla (katso hinta-osio)

VAKIINTUNEET SÄÄNNÖT PELINVETÄJILTÄ:

(Voimassa useimmissa normaaleissa viikkopeleissä)

1. Kun saavut pelialueelle ja peli ei ole vielä käynnissä, odota keskialueella kunnes joukkueet on jaettu ja pelimuoto briiffattu. Siirry vasta sitten respawn alueelle. Jos saavut kesken pelin, siirry "rosvojen" puoleiseen respawn huoneeseen (kulku suoraan käytävän kautta, vasemmalta), valmistaudu pelivalmiiksi ja odota seuraavaa pelibriiffiä (pelikierros kestää yleensä max 10min). Ilmoita pelinvetäjälle että saavuit uutena mukaan peleihin.

2. Peli alkaa PELI KÄY huudolla pelinvetäjän toimesta ja sen toistavat kaikki. Peli päättyy PELI OHI huudolla, jonka toistavat kaikki. Peli ohi huutaa pelinvetäjä kun peliaika päättyy tai kuka tahansa pelaaja jos pelin objekti on suoritettu.

3. Pelikierroksen jälkeen kokoonnutaan keskelle ja briiffataan seuraava peli, sitten siirrytään osoitetulle respawnille ja ladataan lippaat ynm valmistautuminen seuraavaan pelikierrokseen.

4. Kun kaikki joukkueen pelaajat ovat valmiita aloittamaan pelin, painetaan respawn huoneessa olevaa punaista nappia. Näytöllä näkyy tällöin että joukkue on valmiina. Kun toinenkin joukkue painaa valmis, alkaa 15 sekunnin lähtölaskenta näytössä.

Areena ei tarjoa pelinvetäjää, vaan tässä toimivat pelaajat itse. Jos paikalla ei ole "vakituisia" pelinvetäjiä, voi tämän roolin ottaa joku paikalla olevista pelaajista. Tarvittaessa pelinvetäjiä voi olla useampia. Jos toimit pelinvetäjänä, kunnioita Areenan omia sääntöjä ja pyri myös vetämään normaalit viikkopelit vakiintuneiden sääntöjen puitteissa. Jos haluat / pelaajat haluavat näihin poikkeuksia, niistä tulee olla kaikkien paikalla olevien pelaajien hyväksyntä ja yhteisymmärrys.

Viralliset pelaajat saavat korvausta pelien vetämisestä. Mikäli olet kiinnostunut olemaan virallisena pelinvetäjänä, olethan yhteydessä ASA:n asiakaspalveluun.

ERIKOISTAPAHTUMISSA VOI OLLA POIKKEAVAT SÄÄNNÖT, JOTKA KYSEISEN PELIN VETÄJÄ OHJEISTAA. ERIKOISTAPAHTUMIEN SÄÄNNÖT EIVÄT VOI KUMOTA ALUSSA MAINITTUJA ASA AREENAN OMIA SÄÄNTÖJÄ.