

Sotahuudon tapahtumasäännöt

Sisällysluettelo

Sotahuudon tapahtumasäännöt	1
1 Yleiset periaatteet	2
1.1 Sääntö nolla	2
1.2 Pehmomiekkailun yleiset säännöt	2
2 Ryhmäsäännöt	2
2.1 Ryhmän kokoonpano	2
2.2 Pistelaskun ulkopuolinen ryhmä	3
2.3 Lippuliitot	3
3 Liput	3
3.1 Lippuja koskevat yleiset säännöt	3
3.2 Tavalliset liput	4
3.3 Taisteluliput	4
3.4 Armeijaliput	4
4 Pisteytys	4
4.1 Armeijakohtainen pisteytys	4
4.2 Ryhmäkohtainen pisteytys	5
5 Skenaariot	6
5.1 Skenaariotavoitteet	6
5.2 Skenaarion aloitus ja lopetus	6
5.3 Respawn	6
5.4 Skenaarioalueet	6
6 Ei-taistelijat	7
6.1 Toimiminen skenaarioiden aikana	7
6.2 Skenaariotoimitsijat	7
7 Elektroniset välineet	7
8 Varusteet	7
8.1 Haavaliinat	7
8.2 Sotakoneet	8
8.2.1 Sotakoneita koskevat yleiset säännökset	8
8.2.2 Sotakoneiden ammuksset	8
8.2.3 Sotakoneen osuma	9
8.2.4 Sotakoneiden tehorajat ja turvalliset ampumaetäisyydet	9
8.2.5 Sotakoneen käyttäminen ja liikuttaminen	9
8.2.6 Sotakoneen miehistö taistelussa	10
8.2.7 Sotakoneen tuhoutuminen	10

1 Yleiset periaatteet

1.1 Sääntö nolla

Boffaaminen edellyttää kunnioitusta niin muita harrastajia kuin järjestäjiäkin kohtaan. Missään Sotahuudon tilanteessa porsaanreiät, tai sääntöjen mahdolliset puutteet eivät ohjaa toimintaa, vaan silloin sovelletaan tervettä järkeä.

Sääntöjä tulkittaessa tärkein ja ensimmäiseksi huomioitava aspekti on aina turvallisuus, jonka jälkeen seuraa pelattavuus. Lue säännöt läpi huolellisesti, mieluiten useampaan kertaan.

Säännöt on kirjoitettu mahdollisimman selkokielisiksi ja yksityiskohdat huomioiden, mutta aivan jokaiseen tyyppillisestä poikkeavaan tilanteeseen ei säännöistä löydy tarkennusta tai täsmällistä vastausta.

Sotahuudon järjestäjät voivat tarpeen vaatiessa täsmentää sääntöjen tulkintaa, mikäli lajin tai tapahtuman henkeä pyritään kiertämään.

1.2 Pehmomiekkailun yleiset säännöt

Sotahuudossa noudatetaan Suomen Pehmomiekkailuliiton ylläpitämiä pehmomiekkailun yleisiä sääntöjä, pois lukien tässä dokumentissa kuvatut muutokset, poikkeukset ja lisäykset.

2 Ryhmäsäännöt

2.1 Armeijat ja osapuolet

Sotahuudossa skenaariot taistellaan pääasiassa kahden eri osapuolen välillä. Osapuolet koostuvat yleensä kahdesta tai useammasta armeijasta, joihin yksittäiset ryhmät jaetaan ennen tapahtumaa.

Armeijoiden määrä vaihtelee kussakin Sotahuudossa käytetyn viitekehyksen, ryhmien sekä osallistujien määrän mukaan yleensä neljän tai kuuden armeijan välillä.

2.2 Ryhmän kokoonpano

Ryhmä on Sotahuutoon osallistuva ihmisistä koostuva kokonaisuus, joka jaetaan armeijajakoja tehtäessä yhtenä kokonaisuutena. Ryhmä osallistuu Sotahuudon pisteytykseen.

Jokaisella ryhmällä tulee olla:

- Nimi
- Yksi nimetty johtaja tai yhteyshenkilö
- Kohtuullisesti tunnistettava yhtenäinen väriteema
- Yksi lippu
- Vähintään kymmenen (10) taistelijaa

Ryhmät voivat järjestäjien poikkeusluvalla pyytää lupaa olla osallistumatta Sotahuudon pisteytykseen. Jokainen pisteytykseen osallistuva ryhmä lasketaan skenaariopalautteissa vähintään kymmenen hengen vahvuiseksi vaikka ryhmän todellinen vahvuus tapahtuman aikana putoaisi tämän alle.

2.3 Pistelaskun ulkopuolinen ryhmä

Pistelaskun ulkopuolista ryhmää koskevat samat säännöt ja määritelmät kuin kohdan 2.1 ryhmää seuraavin poikkeuksin:

- Pistelaskun ulkopuolinen ryhmä ei saa kantaa mukanaan lippua
- Pistelaskun ulkopuolinen ryhmä on kooltaan alle kymmenen (10) taistelijaa

Pistelaskun ulkopuoliset ryhmät voivat järjestäjien poikkeusluvalla osallistua Sotahuudon pisteytykseen, mutta skenaariopalautteissa heidän vahvuutensa lasketaan aina *vähintään* kymmenen hengen vahvuiseksi.

2.4 Lippuliitot

Lippuliitto on kahden tai useamman ryhmän muodostama pistetekninen kokonaisuus, joka jaetaan armeijajakoja tehtäessä yhtenä kokonaisuutena.

Lippuliitossa taistelevat ryhmät käyttävät omia värejään ja lippuliiton muodostavien ryhmien nimistä luotua yhdistelmäimeä (esim. Linjakomppania+Skirmiheput). Lippuliitot lasketaan skenaariopalautteiden ja pisteytyksen näkökulmasta yhdeksi kokonaisuudeksi. Lippuliiton tulee kantaa mukanaan yhtä (1) lippua.

Lippuliiton perustaminen vaatii järjestäjien erillishyväksynnän. Pyyntö muodostaa lippuliitto tulee toimittaa Sotahuudon järjestäjille viimeistään Sotahuutoa edeltävän kalenterivuoden viimeisen päivän aikana.

Erityistapauksissa järjestäjät voivat hyväksyä lippuliittojen muodostamisen myös myöhempänä ajankohtana.

3 Liput

3.1 Lippuja koskevat yleiset säännöt

Ryhmälippuja on rakenteeltaan kahdenlaisia, tavallisia lippuja ja taistelulippuja.

Kullakin pisteytykseen osallistuvalla ryhmällä on kentällä kannettavanaan yksi ryhmälippu. Ryhmällä tulee olla lippunsa hallussaan jokaisen skenaarion aloitushetkellä.

Lippua saa kantaa joko kädessä, tai selässä. Mikäli lippua kannetaan selässä, tulee se olla selkeästi näkyvillä, kankaan yläosa vähintään kantajan pään yläpuolella. Selässä kannettava lippu tulee olla helposti riistettävissä, esimerkiksi ulospäin vetämisen mahdollistavalla klipsillä.

Lipunkantajan on välittömästi kuoltuaan annettava lippu häneltä sen hakevalle taistelijalle. Mikäli lippua ei lipunkantajalta kuoleman jälkeen oteta, on se laskettava maahan.

Mikäli lipunkantaja pakenee skenaarioalueelta lipun kanssa, ei lippu tällöin ole minkään joukkueen hallussa.

Lippujen pitää olla selkeästi erottuvia ja tunnistettavia. Lippukankaan tulee kooltaan vastata vähintään A3 paperiarkin pinta-alaa.

Lipputangon minimipituus on 150 cm ja minimihalkaisija puulla, bambulla ja lasikuidulla on 20 mm ja muovilla 32 mm.

3.2 Tavalliset liput

Tavallisen lipun rungon materiaali tulee olla puu tai lähitaisteluaseissa sallittu materiaali.

Lipussa ei saa olla vaarallisia rakenteita.

Tavallisessa lipussa ei ole yleisten lippusääntöjen lisäksi muita vaatimuksia.

3.3 Taisteluliput

Taistelulipulla saa vain torjua hyökkäyksiä.

Taistelulipun rungon tulee olla materiaaliltaan lähitaisteluaseissa sallittu runkomateriaali.

Taistelulippu tulee pehmustaa kauttaaltaan 13 mm paksulla solumuovilla.

Taistelulipun pehmustamaton kahvaosa saa olla maksimissaan 50 cm pitkä.

Taistelulippuun saa rakentaa väistimen.

3.4 Armeijaliput

Joukkuekohtaisten lippujen lisäksi tapahtumassa on myös armeijakohtaiset liput, jotka järjestäjätaho tarjoaa jokaiselle armeijalle. Armeijalippuja ei saa käyttää taistelulippuina.

Armeijalipun hallinta skenaarion päättyessä vaikuttaa skenaarion pisteytykseen (ks. pisteytyskaava kappaleessa 4.2).

Armeijalippuja saatetaan käyttää skenaarioteknisiin tarkoituksiin, kuten risk-pisteiden merkitsemiseen, jolloin niitä ei välttämättä pisteytetä jokaisessa skenaariossa.

4 Pisteytys

4.1 Armeijakohtainen pisteytys

Sotahuutoon osallistuvat ryhmät jaetaan järjestäjien määrittämällä tavalla armeijoihin. Tapahtuman skenaarioissa yhdestä tai useammasta armeijasta koostuvat osapuolet kilpailevat ennalta määrättyin tavoittein. Skenaarion lopputulos voi pisteytyksen kannalta olla:

- Suuri tappio (0)
- Pieni tappio (1)
- Tasapeli (2)
- Pieni voitto (3)
- Suuri voitto (4)

Armeijat keräävät skenaarioista pisteitä ja lopuksi eniten pisteitä saanut armeija voittaa armeija voiton.

4.2 Ryhmäkohtainen pisteytys

Sotahuudon jokaisen skenaarion jälkeen kerätään jokaiselta pisteytykseen osallistuvalla ryhmältä skenaariopalaute. Skenaariopalautteessa ryhmältä kysytään:

- Ryhmän vahvuus skenaarion alkaessa
- Eloonjääneiden taistelijoiden lukumäärä
- Paenneiden taistelijoiden lukumäärä
- Ryhmän hallussa olleet liput
- Oman osapuolen ratkaisijaryhmä
- Vastustajan ratkaisijaryhmä
- 1-3 plus-mainintaa (glooria)
- Valinnainen määrä miinus-mainintoja (disglooria)

Ryhmien antaman skenaariopalautteen perusteella lasketaan jokaiselle ryhmälle kyseisestä skenaariosta saadut pisteet. Pisteet lasketaan alla olevan kaavan mukaisesti.

$$\left[\frac{1}{\sqrt[3]{K}} \left(\frac{5}{3}R + \frac{4}{3}G + 2 * O + \frac{1}{2}L \right) + \frac{1,75}{\sqrt[3]{20}}V \right] * (0,85 + 0,15 * S) - \frac{3}{\sqrt[3]{K}}D + \frac{1}{2}A + 0,3 * P + 2,5$$

Kaavassa:

K = joukkueen vahvuus skenaariossa¹

R = joukkueen saamien ratkaisijainintojen määrä skenaariossa

G = joukkueen saamien plussien (gloorioiden) määrä skenaariossa

D = joukkueen saamien miinusten (disgloorioiden) määrä skenaariossa

O = 1, jos joukkueen oma lippu oli joukkueen hallussa skenaarion lopussa, muutoin 0

L = skenaarion lopussa joukkueen hallussa olleiden muiden joukkueiden ja armeijoiden lippujen arvojen² summa

V = joukkueen skenaarioista saamat voittopisteet, välillä 0-4

S = joukkueen selviytymisprosentti skenaariossa, välillä 0-1³

A = 1, jos armeijalippu oli oman armeijan hallussa skenaarion lopussa; -1 jos lippu oli

vihollisarmeijan hallussa, muutoin 0

$P = 1$, jos skenaarion palaute on täytetty ja palautettu asianmukaisesti, muutoin 0

1 = Joukkueen vahvuus skenaariossa perustuu joukkueen omaan ilmoitukseen, kuitenkin siten, että joukkueen pistetekninen vahvuus skenaariossa voi olla alimmillaan 10 taistelijaa.

Palautteen puuttuessa vahvuudeksi oletetaan sama kuin suurin tapahtuman aikana ilmoitettu vahvuus.

2 = Armeijalipun arvo on aina 9, kun taas joukkuelipun arvo lasketaan kaavalla $(9 \cdot K)/(K+20)$, missä K on lipun omistavan joukkueen suurin ilmoittama vahvuus tapahtumassa.

3 = Henkiinjääneiden lukumäärää laskettaessa kerrotaan ulos juosseiden taistelijoiden lukumäärä 0,5:llä.

Sotahuudon järjestäjät linjaavat skenaarion lopputuloksen.

Sotahuudon viimeisen skenaarion päättyttyä jokaisen pisteytykseen osallistuvan ryhmän keräämät ryhmäkohtaiset pisteet lasketaan yhteen.

Pisteytyksessä voi olla skenaariokohtaista vaihtelua. Esimerkiksi joissain skenaarioissa ei lasketa lopussa elossa olevien määrää. Myös jotkin skenaariot voidaan jättää pisteyttämättä. Tapahtuman järjestäjät tiedottavat mahdollisista poikkeuksista ennen skenaariota

5 Skenaariot

5.1 Skenaariotavoitteet

Skenaariot jakautuvat tavoitteidensa pohjalta kahteen tyyppiin: kohtaamisskenaarioihin ja muihin skenaarioihin. Kohtaamisskenaarioissa osapuolen tehtävänä on päihittää vastustaja. Muissa skenaarioissa tehtävät voivat vaihdella.

Jos kohtaamisskenaariossa ei synny mielekästä kontaktia, vaan molemmat osapuolet välttelevät taistelua, skenaariotoimitsijat ilmoittavat megafonilla aikamääreen, jonka kuluttua skenaario päättyy, jos kontaktia ei synny. Näin päättynyt taistelu tuomitaan pieneksi voitoksi sille osapuolelle, joka hallitsee kentän keskustaa skenaarion päättyessä.

5.2 Skenaarion aloitus ja lopetus

Skenaarion aloitus ja lopetus ilmoitetaan osallistujille selkeällä äänimerkillä, joka esitellään tapahtuman aluksi. Tyypillisesti tämä on megafonin sireeniääni.

Skenaarion aloitusajankohdan lähestymisestä tiedotetaan tavallisesti ennen skenaariota minuuteissa ilmoitettulla aikamääreillä.

Skenaarion lopetusäänien jälkeen tapahtuneita pelillisiä toimia ei lasketa pisteytykseen. Pisteytyslomakkeeseen kirjattavat elossa olevat ja joukkueiden hallussa olleet liput lasketaan skenaarion lopetusäänimerkin osoittaman hetken mukaisesti.

5.3 Respawn

Jotkin skenaariot ovat niin kutsuttuja respawn-skenaarioita. Näissä skenaarioissa pelistä tippuneet pelaajat pääsevät takaisin peliin skenaariokohtaisten ohjeiden mukaisesti. Peliin näin palaava pelaaja saa takaisin raajansa, panssaripisteensä ja respawn-pisteelle tuomansa projektiilit ellei skenaarion ohjeistuksessa toisin mainita.

5.4 Skenaarioalueet

Skenaariot tapahtuvat ennalta määrätyillä skenaarioalueilla. Skenaarioalueen rajat ilmoitetaan joko selkeiden maastonmuotojen avulla tai puna-valkoisella huomionauhalla.

Erityistä varovaisuutta vaativat alueet on merkattu kelta-mustalla huomionauhalla, minkä lisäksi niistä pyritään tiedottamaan myös muuten. Näillä alueilla saa pelata normaalisti, mutta näillä alueilla pelaajia kehoitetaan noudattamaan erityistä varovaisuutta niin oman kuin toistenkin turvallisuuden vuoksi.

Skenaarion aikana alueelta poistunut taistelija lasketaan pisteytyksessä paenneeksi. Peliteknisesti paennut taistelija toimii kuin kuollut taistelija. Paennut taistelija ei saa palata skenaarioalueelle, ellei kyseessä ole respawn-skenaario, jolloin hän voi käyttää respawnin päästäkseen takaisin peliin.

Skenaarioalueen läheisyydessä on ensiapualue. Ensiapualueelle asiaton kulku on kielletty, eikä ensiapualueen läpi saa taistella.

6 Ei-taistelijat

Tapahtumaan voi osallistua osallistumatta skenaarioihin, esimerkiksi ryhmien huoltohenkilönä tai valokuvaajana.

6.1 Toimiminen skenaarioiden aikana

Skenaarioiden aikana skenaarioalueella tai sen rajoilla liikkuvien ei-taistelijoiden tulee käyttää huomioliiviä erottuakseen skenaarioihin osallistuvista taistelijoista.

Ei-taistelijat eivät saa vaikuttaa skenaarion kulkuun millään tavalla. Tähän poikkeuksen muodostavat skenaariotoimitsijat, jotka voivat ohjeistaa tai määrätä pelaajia toimimaan skenaariokohtaisten sääntöjen mukaisesti

6.2 Skenaariotoimitsijat

Skenaariotoimitsijat ovat tapahtuman työvoimaa, jotka ovat takaamassa skenaarioiden sujuvuutta ja tarkkailemassa skenaarioalueen tapahtumia. He voivat toimia esimerkiksi respawn-pisteellä, pelialueesta ulos rajatun alueen rajoilla tai skenaarion tavoitteisiin liittyvillä alueilla.

7 Elektroniset välineet

Sotahuudon skenaarioissa ei saa käyttää mitään elektronisia apuvälineitä, jotka voivat johtaa taistelijan, ryhmän, armeijan tai osapuolen merkittävään etuun.

8 Varusteet

8.1 Haavaliinat

Ryhmä saa yhden haavaliinan jokaista taistelijaansa kohden. Haavaliinat saa jakaa oman ryhmän sisällä haluamallaan tavalla ja niitä saa antaa oman ryhmän taistelijalta toiselle kesken skenaarion. Taistelijan kuollessa, tämän hallussa olevat käyttämättömät haavaliinat poistuvat pelistä.

Sitomalla haavaliinan haavoittuneeseen raajaan liinan koko pituudelta voi palauttaa haavoittuneen raajan käyttökelpoisuuden. Sitomiseen ei saa käyttää apuvälineitä, kuten klipsejä tai tarranauhaa. Haavoittunutta raajaa ei voi käyttää haavaliinan sitomiseen.

Parannettujen raajojen panssarit eivät palaudu.

Sidoksen purkautuminen tai osuma parannettuun raajaan johtaa raajan normaaliin haavoittumiseen. Haavaliinaa saa käyttää taistelun aikana vain kerran. Haavaliinalla sidottua raajaa ei saa sitoa uudelleen.

Haavaliina on vähintään 120 cm pitkä ja 10 cm leveä väriltään valkoinen kangassuikale.

8.2 Sotakoneet

8.2.1 Sotakoneita koskevat yleiset säännökset

Sotakoneet ovat kaukotaisteluaseiden poikkeustapaus. Järjestäjät arvioivat erikseen jokaisen sotakoneen turvallisuuden ja sopivuuden.

Sotakoneen laukaisuvoiman tuottavan mekaniikan, ammuksen lataamisen mekaniikan ja ammuksen mallin tulee perustua historialliseen esikuvaan. Kaikki historialliset heittokoneet sekä tykit ovat sallittuja esikuvia.

Sotakoneen tulee olla käytettäessä tukevasti maassa. Laite ei ole sotakone, jos sillä voi ampua sylistä tai muulla tavalla niin, että se ei kosketa maata.

Sotakoneen on oltava niin tukeva, että se pysyy itsestään pystyssä. Sotakoneessa ei saa olla tarpeettomia teräviä ulokkeita tai reunoja. Sotakoneen käyttö ei saa aiheuttaa vaaraa kenellekään.

Sotakoneeseen saa kiinnittää taistelun ajaksi sillä ammuttavia ammuksia sellaisiin paikkoihin, jossa ne eivät suojaa käyttäjiä projektiileilta. Kiinnitetyt ammukset ja kiinnitykseen tarkoitetut rakenteet (esim. pussit) lasketaan osaksi sotakonetta.

Sotakoneisiin liittymättömien esineiden kiinnittäminen sotakoneisiin on kielletty.

8.2.2 Sotakoneiden ammukset

Sotakoneen ammuksen tulee olla selvästi sellaiseksi havaittavan kokoinen, ja turvallinen ihmistä kohti laukaistuna kaikilta kyseiselle sotakoneelle mahdollisilta ampumaetäisyyksiltä (ks. 9.2.4).

Kaikki sotakoneiden ammukset on mahdollisimman suurelta pinta-alalta peitettävä niille varatulla huomiovärillä, joka on neovihreä. Tätä väriä ei saa käyttää minkään muun projektiilien teippauksessa tai muussa pinnoittamisessa.

Sotakoneen varrellisen ammuksen tulee vastata heittoaseiden rakenteita.

Ammuksella ei ole minimipituutta.

Varrettomissa ammuksissa on oltava kauttaaltaan riittävän pehmeä vaahtomuovipehmustus.

Jos ammuksessa on sisällä muusta kuin pehmustemateriaalista koostuva esine, vaahtomuovin ja esineen välissä on oltava 15 mm kerros solumuovia.

8.2.3 Sotakoneen osuma

Sotakoneen ammus on tappava ollessaan sotakoneen laukauksen tuottamassa liikkeessä, myös kimmotessaan taistelijasta tai tämän varusteista.

Sotakoneen ammuksen osumaa ei lasketa enää vahingoittavaksi sen kosketettua maastoa (maata, kiviä, linnan vallia, puiden runkoja tai vastaavia).

Sotakoneen ammuksen osuma tappaa välittömästi osuessaan taistelijaan tai tämän varusteeseen.

Mikä tahansa kohta sotakoneen ammuksesta tappaa.

8.2.4 Sotakoneiden tehorajat ja turvalliset ampumaetäisyydet

Sotakoneen tehon täytyy olla riittävä heittämään ammusta vähintään 20 metriä. Enimmäistehoa ei ole rajoitettu.

Tehon on oltava luotettavasti säädettävissä taistelun aikana. Teho pitää pystyä luotettavasti tarkistamaan koneesta ennen laukaisua.

Koneeseen täytyy pystyä selvästi merkitsemään järjestäjän sallimat tehorajat ja niitä vastaavat turvalliset ampumaetäisyydet. Nämä merkinnät tehdään järjestäjän kanssa sotakonetta tarkastettaessa, eikä merkintöjä saa muuttaa ilman järjestäjän lupaa.

Ampumaetäisyyden arviointi ja tehon säätäminen sen mukaiseksi taistelun aikana on sotakoneen käyttäjän vastuulla.

8.2.5 Sotakoneen käyttäminen ja liikuttaminen

Sotakoneen käyttämisellä tarkoitetaan sen lataamista, virittämistä ja laukaisemista.

Sotakoneella on oltava kahden hengen miehistö, joista toinen on sotakoneen vastuuhenkilö. Sotakoneella voi olla myös muita käyttäjiä. Sotakoneen miehistö ei saa käyttää muita aseita, kuin sotakonetta.

Kutakin sotakonetta saavat käyttää vain järjestäjän sitä varten hyväksymät vastuuhenkilö ja käyttäjät.

Jokaisen käyttäjän on osattava käyttää sotakonetta turvallisesti.

Sotakoneen liikuttamiseen voi osallistua kuka tahansa vastuuhenkilön ohjeistuksella.

8.2.6 Sotakoneen miehistö taistelussa

Lähitaistelu sotakoneen yli, ali ja läpi on kielletty.

Sotakoneeseen osuvat projektiilit eivät vahingoita sen käyttäjiä.

Sotakoneen käyttäjät voivat irtautua koneesta taistellakseen, kunhan sotakoneelle jää sen kahden hengen miehistö.

8.2.7 Sotakoneen tuhoutuminen

Sotakone tuhoutuu toisen sotakoneen ammuksen osumasta tai lähitaisteluaseen osumasta. Samalla kuolee sotakoneen miehistö, joka jää valvomaan sotakonetta.

Sotakoneen miehistö ilmoittaa välittömästi koneen tuhoutumisesta ääneen ja nostaa huomio-oranssin värinen kangas sotakoneen päälle.

Jos koneen miehistö ei havaitse tuhoutumista, sotakoneen tuhonnut hyökkääjä ilmoittaa sotakoneen miehistölle sen tuhoutumisesta.

Tuhoutunut sotakone on tehtävä turvalliseksi sekä kuljetettava pois taistelualueelta välittömästi. Mikäli sotakoneen siirtäminen ei onnistu turvallisesti, on se siirrettävä heti kun tilanne sen sallii.