

- Linjat, jonka yli hyökkäävät joukkueet eivät saa kulkea mutta sen yli saa ampua.
- Sininen lippusima, kuten yllä, mutta poistetaan pelatessa lippuasemia 4 ja 5.
- Pelialueen raja, jonka yli ei saa kulkea eikä ampua.
- Kohta, josta musta joukkue voi astua pelialueelle.

- Huolto, turva-alue, taukopaikka.
- Kulkureitti parkkipaikalle

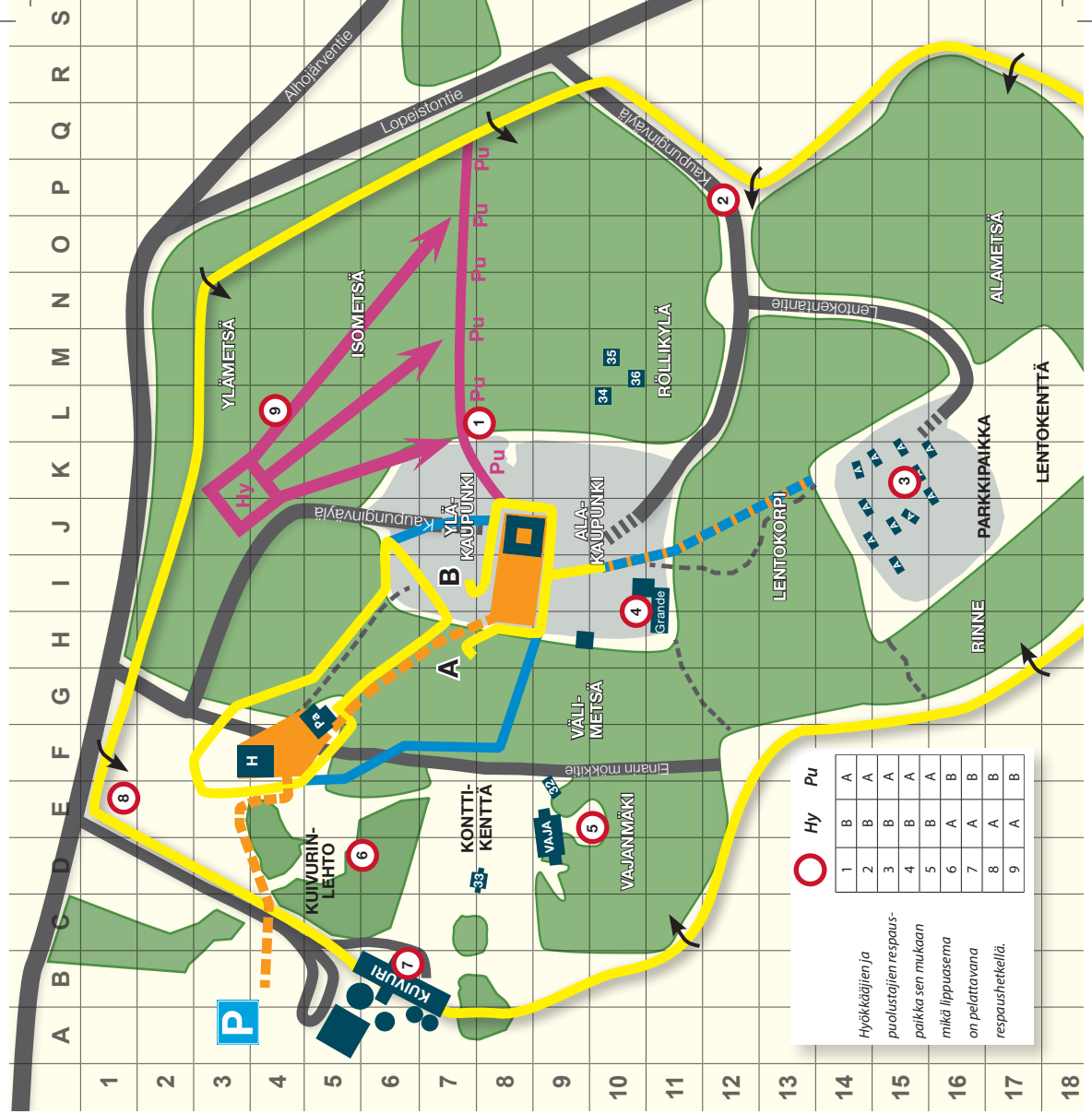
Peliin liittyvät kohteet kartalla

- Hyökkääjät erän alussa
- Puolustajat erän alussa
- Lippuasemat

- Paikkalyhenteet kartalla
- Mokit numeroituna 1...36
- Auto pelikentän paikkipaikalla
- A, B Suunnat, joihin Respasta lähdetään pelin eri vaiheissa
- HUOM! Autojen paikat eivät suurelta osin vastaa todellista tilannetta kentällä!

Joukkueiden peliroolit erittäin

joukkue	1. erä	2. erä	3. erä
vihreä	Hy	Pu	Hy
keltainen	Hy	Hy	Pu
punainen	Pu	Hy	Hy
musta*	-	-	-



	Hy	Pu
1	B	A
2	B	A
3	B	A
4	B	A
5	B	A
6	A	B
7	A	B
8	A	B
9	A	B

Hyökkääjien ja puolustajien respaspaiikka sen mukaan mikä lippuasema on pelattavana respasuhetkellä.

Lippusiimat:

- Älä katko lippusiimoja.
- *Keltaisia lippusiimoja* ei saa ylittää, alittaa, kiertää eikä niiden yli ammuta missään tapauksessa!
- *Sinistä lippusiimaa* ei saa ylittää hyökkäävä joukkue, mutta sen yli saa ampua.
- HUOM! Järjestäjä voi tehdä muutoksia lippusiimoihin pelin aikana parantaakseen pelin toimivuutta!

Peli alkaa valopistoolin laukauksesta – ei tehostepaukuista! Erä päättyy ”ERÄ OHI” -huutoihin. Toistakaa huudot kuullessanne ne!

ELIMINOINTISÄÄNNÖT (ns. lääkintämiessäntö)

Aktiivinen pelaaja ”haavoittuu”, kun pelaajaan tulee pallosta yli 2e kolikon kokoinen maalijälki.

”Haavoittunut” pelaaja:

- Välittömästi osuman havaittuaan huutaa ”OSUMA”.
- Hakeutuu suojaan (5m).
- Tulppaa aseensa ja pitää piipun suunnatuna ylös ja niin ylhäällä, että piippu pysyy pään yläpuolella!
- Pysyy poissa pelin kulun tieltä. Varsinkin kilpenä toimiminen on kiellettyä.
- Pitää asettaan ylhäällä koko ajan, niin ettei kenellekään ole epäselvää onko pelaaja aktiivinen vai ei.
- Saa huutaa vain lääkintämiestä. Ei puhu muuten.
- Tuomari voi määrätä pelaajan haavoittuneeksi.
- Voi palata peliin vain antamalla vihreän hihanauhan lääkintämiehelle, joka pyyhkii jäljet pois.

Pelaaja eliminoiduu jos:

- Aktiivinen tai haavoittunut vihollinen koskettaa.
- Toisesta ”haavoittumisesta” (EI kahdesta osumasta, vaan jos on jo kerran haavoittunut ja lääkintämiehen parantama).
- Lääkintämiestä ei ala kuulua. Haavoittunut eliminoiduu viidessä minuutissa haavoittumisestaan. Haavoittunut seuraa itse aikaa, ja jos kelloa ei ole, niin aika arvioidaan.
- Tuomari niin sanoo!

Lääkintämies:

- Palauttaa pelaajan vihreää hihanauhaa vastaan ”haavoittuneesta” aktiiviseksi.
- Lääkintämies EI haavoitu, vaan eliminoiduu kerrasta!
- Eliminoidun pelaajan täytyy palata takaisin keskialueen tukikohtaan uudelleenryhmitystä varten. Tukikohdistaa pääsee 10 minuutin välein ryhmittäin takaisin peliin.

HUOM! Haavoittunutta pelaajaa EI SAA ENÄÄ AMPUA. Haavoittunut pelaaja ei eliminoidu, vaikka siihen ampuisi tuhat kuulaa.

Ajoneuvot:

- Hyökkäävillä joukkueilla on käytössään yksi ajoneuvo, jota voi käyttää 5 kertaa erän aikana.
- Ajoneuvossa on ampuma-aukot, joten siitä voi ampua kentällä olevia pelaajia.
- Ajoneuvo on käytettävissä silloin, kun hyökkäävä joukkue käyttää Respaa B.
- Ajoneuvoja saa ampua VAIN valkoisilla .50 cal värikuulilla, joita kutsutaan PST-kuuliksi.
- PST-kuulia saa ampua VAIN PST-hihamerkillä varustettu pelaaja PST-kuulien ammuntaan tarkoitettulla aseella.
- PST-pelaajan pitää kantaa kahta eri asetta: yhtä pelaajien ampumiseksi ja toista ajoneuvojen ampumiseksi.
- Ajoneuvon sisällä olevia pelaajia ei voi eliminoida ampumalla. Sisällä olevat pelaajat ovat immuuneja tavalliselle kuulalle.

- Ajoneuvo pysähtyy vain, kun punaiseen osumaneliöön hajoaa PST-kuula.
- Tavallisilla kuulilla ei saa ampua ajoneuvoa. Tavallisilla kuulilla ajoneuvoja ampuvat pelaajat eliminoidaan välittömästi tuomareiden toimesta. Tuomari voi myös poistaa pelaajan pelistä loppuerän ajaksi. HUOM! Jos ajoneuvoa häiritään tavallisilla kuulilla, voi tuomari palauttaa sen takaisin peliin tilanteen arvioituaan!

Ajoneuvojen tunnistaminen:

Ajoneuvoissa, jotka ovat pelissä mukana tuhottavina ajoneuvoina, on joukkueen väriä tunnustava lippu. **Lipputtomia ajoneuvoja ei saa ampua**, vaikka ne kuljettaisivatkin pelaajia. Eliminoidun ajoneuvon tunnistaa keltaisesta vilkkuvalosta.

Kilpien käyttö:

Pelissä on mahdollista käyttää suojakilpiä. Suojakilville on rajoituksia ja sääntöjä, joihin on hyvä tutustua etukäteen. Säännöt löytyvät kokonaisuudessaan verkko-osoitteesta: www.suurpeli.fi/ohjeet/kilpisaanto

Pelin kulku ja lippuasemat:

Erän pituus on 100 minuuttia, jonka aikana hyökkäävät joukkueet pyrkivät valloittamaan pelikentän alueella olevia lippuasemia etenemällä pelikenttää myötapäivään, numerojärjestyksessä, lippuasema kerrallaan. Hyökkäävä joukkue ei saa tehdä hyökkäyksiä vastapäivään kentän ympäri! Puolustava joukkue pyrkii pysäyttämään hyökkäyksen. Lippuasemia on 9 ja mikäli hyökkäävä joukkue saa kaikki 9 vallattua ennen erän loppua, jatkuu erä katkotta seuraavalle kierrokselle kunnes erän aika loppuu. Kustakin lippuasemasta saa pisteitä sen verran kuin erässä on jäljellä minuitteja valtaushetkellä plus 10 kertaa vallatun lippuaseman järjestykseluku vastaava määrä pisteitä. Ts. Ensimmäisestä 10, toisesta 20, kolmannelta 30. Laskukaava: $[n * 10 + 100 - t]$ jossa n = vallatun bunkkerin järjestykseluku ja t = erän kulunut aika minuiteissa. Jos hyökkääjät etenevät toiselle kierrokselle, niin järjestykseluku kasvaa edelleen eikä ala alusta. Lippuasema on vallattu aktiivisen hyökkäävän pelaajan kosketettua lippua yhtäjaksoisesti 20 sekunnin ajan tulematta eliminoiduksi. Valtauksen jälkeen tuomari ottaa lipun ja siirtää sen seuraavalle asemalle vallattavaksi. Jäljessä kulkevat tuomarit ohjaavat kentälle jääneet pelaajat pois etenevän rintaman takaa.

Jotta joukkueet voivat saada pisteitä jokaisessa pelattavassa erässä, **saa myös puolustava joukkue pisteitä** onnistumisensa mukaan. Puolustavan joukkueen komentaja ilmoittaa ennen erän alkua päätuomarille lippuaseman, jonka puolustamisesta haluavat pisteitä. Tätä ei kerrota hyökkääville joukkueille järjestävän tahon toimesta. Hyökkäävät joukkueet eivät saa pisteitä ko. lippuaseman valtaamisesta, mutta puolustava joukkue saa pisteitä seuraavan kaavan mukaisesti: $((\text{Aika minuitteina erän alusta} \times 10) / \text{valitun lippuaseman numero}) * \pi$. Puolustuspisteet määräytyvät ko. lippuaseman valtaushetkestä. Jos puolustus valitsee lippuaseman 9 ja hyökkäävät joukkueet eivät saa sitä vallattua erän aikana, saa puolustava joukkue $1000/9 * \pi = 348$ pistettä. Vastaavasti valitsemalla 1. lippuaseman ja pitämällä sitä 20 minuuttia, saavat puolustajat 628 pistettä.

Respat:

Keskellä kenttää, huoltoalueen ympärillä kahdella puolella on Respat, eli respawn-paikat A ja B. Hyökkääjien ja puolustajien respat vaihtuvat pelin edetessä aina sen mukaisesti mikä kulloinkin on viimeisin hyökkääjien valtaama lippuasema. Respojen toimintaa ohjaa respatuomari, joka päättää viimekädessä mitä respaa tulee käyttää.

Musta joukkue*

Pelialueella liikkuu musta joukkue, jonka tarkoituksena on aiheuttaa hämminkiä pelaamalla kaikkia muita joukkueita vastaan. Musta joukkue ei pelaa suurpelin voitosta, eikä se kerää pisteitä.

Suurpeli 2018

Aikataulu

08:00	Portit pelialueelle aukeavat
08:30	Tuomaripalaveri
10:15	Turva- ja sääntöpuhe tukikohdissa, pelaajien tulee olla pelivalmiina
10:30	Ensimmäinen erä, pelaajat kentälle
10:40	Ensimmäinen erä alkaa
12:20	Ensimmäinen erä päättyy
12:20	Ruokatauko
13:45	Toinen erä, pelaajat kentälle
13:55	Toinen erä alkaa
15:35	Toinen erä päättyy
15:35	Ruokatauko
17:00	Kolmas erä, pelaajat kentälle
17:10	Kolmas erä alkaa
18:50	Kolmas erä päättyy
19:15	Palkintojen jako!

*Muistakaa rento mieli,
vauhdikkaat tilanteet sekä
turvallisuus.*

*Tehdään yhdessä turvallinen
tapahtuma, sillä pääasiahan
on hyvä mättö!*

TUNNUSTA VÄRIÄ:

Joukkuehuivi tulee pukea siten, että se peittää päälakesi kokonaan. Katso ohjeet huivipaketista tai kysy tuomareilta.

PMR -radiokanavat

1. punainen
2. punainen
3. tuomarien varakanava
4. tuomarit
5. keltainen
6. keltainen
7. vihreä
8. vihreä

Sattuiko?

Pelin aikana ensiavusta huolehtivat tuomareina toimivat henkilöt. PMR-kanava 4 toimii hätäkanavana. **Järjestäjällä on vastuuvakuutus, mutta ei pelaajakoh-taista tapaturmavakuutusta**, joten jokai-nen pelaaj **omalla vastuulla**. Omat vapaa-ajan vakuutukset kannattaa olla kunnossa, kuten aina painittia pelatessa. **Tukikohdissa ja pelialueen välittömässä läheisyydessä pitää olla maski päässä!**