



ΟΔΗΓΟΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΤΗΣ AWC

Γενικοί Κανόνες και Κώδικας Ασφαλούς Συμπεριφοράς

Στον παρόντα Οδηγό θα βρείτε τους γενικούς Κανόνες που ισχύουν στα σενάρια της Κοινότητας, με επεξηγήσεις, αλλά και πλήρεις Οδηγίες ασφαλούς και απροβλημάτιστης συμμετοχής στα σενάρια μας, από την στιγμή που θα δηλώσετε συμμετοχή, μέχρι την στιγμή που θα επιστρέψετε σπίτι σας, ώστε να είμαστε όλοι ασφαλείς.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΩΝ

[illegible]

Περιεχόμενα

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΩΝ	2
Περιεχόμενα	3
ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ	6
1. Εισαγωγικό Σημείωμα	7
2. Τι είναι η Airsoft Warfare Community	9
α. Ιστορικό	9
β. Τι είμαστε	10
γ. Τι δεν είμαστε (και δεν θέλουμε να έχουμε σχέση με)	10
δ. Ποια η φιλοσοφία και ο σκοπός της AWC τελικά;	10
δ. Και τι κάνατε για όλα αυτά;	11
ε. Τι θα βρω στην Κοινότητα;	12
WARFARE TACTICS	13
OPEN SCENARIOS	13
CORE	14
ΚΟΠΤΟΕΝ ΞΙΦΟΣ series	14
ΤΜΗΜΑ Α:	16
2. Οδηγίες για τη δήλωση συμμετοχής σας	17
3. Προετοιμασία και διαδρομές	22
α. Προετοιμασία και διαδρομές προς και από το πεδίο	22
β. Μεταφορά οπλισμού προς και από το πεδίο	25
4. Προετοιμασία στο πεδίο	27
5. Κατά τη διάρκεια του σεναρίου	29
α. Γενικές οδηγίες	29
β. Σωστή χρήση οπλισμού	30
γ. Οδηγίες για εμπλοκές σε κτίρια - κλειστούς χώρους και μικρές αποστάσεις	30
δ. Ασφάλεια μέσα στο πεδίο	31
ε. Ατύχημα ή πρόβλημα υγείας στο πεδίο	31
6. Μετά τη λήξη του ενεργού σεναρίου	33
α. Μέτρα ασφαλείας οπλισμού	33
β. Προετοιμασία αναχώρησης από το πεδίο	33
ΤΜΗΜΑ Β:	35
7. Γενικοί Κανόνες	36
α. Γενικό πλαίσιο κανόνων - Παραβάσεις	36
β. Πώς αναφέρουμε ένα περιστατικό	40
γ. Εφαρμογή και έλεγχος	41
δ. Διαδικασία Ελέγχου	41
8. Κανόνες για την επίτευξη HIT - Αποτελέσματα αερομαχικών	42
α. Βολές σε όπλα	42
β. Εξοστρακισμός	42
γ. Αποτελέσματα χειροβομβίδων – οπλοβομβίδων	42
δ. Κανόνας «ΜΠΑΜ» (BANG)	42
ε. Κανόνας «PAR LAY»	43

στ. Κανόνας SILENT KILL / KNIFE KILL	44
9. Αποδοχή HIT και Κανόνες REGEN - MEDIC	45
α. Τι κάνω αν χτυπηθώ;	45
β. Dead Rag	45
γ. Σοβαρά Τραυματίας (CRITICALLY INJURED)	45
δ. Bleed Out (ΑΙΜΟΡΡΑΓΙΑ)	46
ε. Κανόνες MEDIC	46
στ. Σημεία RESPAWN/ REGEN	47
10. Οριοθετημένες περιοχές στάθμευσης/ μετρήσεων/ ρυθμίσεων όπλων ΖΩΝΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ	48
11. Λοιποί κανόνες	49
α. ΕΝΑΕΡΙΕΣ ΚΡΟΥΣΕΙΣ	49
β. ΣΥΛΛΗΨΗ ΑΙΧΜΑΛΩΤΩΝ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΚΡΑΤΟΥΜΕΝΩΝ	49
12. Υλικά και εξοπλισμός (εκτός οπλισμού - πυρομαχικών)	50
α. Απαιτούμενα υλικά και προτεινόμενα υλικά	50
β. CHECKLIST Προετοιμασίας	53
γ. Άλλα υλικά και εξοπλισμός	54
13. Οπλισμός και αερομαχικά	55
α. Τύποι και αριθμός γεμιστήρων	55
β. Επιτρεπόμενα BB και γενικότεροι φόρτοι αερομαχικών	55
γ. Όρια FPS	55
γ.1. Εισαγωγή	55
γ.2. Πίνακες Ορίων FPS ανά κατηγορία όπλων	56
δ. Κατηγορίες οπλισμού	57
δ.1. Γενικά	57
δ.2. Όπλα Ακροβολιστή (DMR)	57
δ.3. Όπλα Υποστήριξης (Light Machine Guns)	59
δ.4. Όπλα ελεύθερου σκοπευτή (Bolt action sniper rifles)	59
ε. Τρόπος Μέτρησης	60
στ. Τύποι πυροτεχνικών που επιτρέπονται	61
ΤΜΗΜΑ Γ:	62
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ «Α»: Πλατφόρμες που είναι αποδεκτές ως DMR	63
Knight's Armament Company SR-25/MK-11/M110 Ηνωμένες Πολιτείες	64
FN Herstal SCAR SSR Βέλγιο	65
Heckler & Koch G28 Γερμανία/M110A1 ΗΠΑ	66
Springfield Armory/ NSWC Crane M14 Enhanced Battle Rifle EBR - ΗΠΑ	67
Springfield Armory M14/M21 Ηνωμένες Πολιτείες	68
SVD (DRAGUNOV) Ρωσία	69
Παράρτημα «Β» Πλατφόρμες αποδεκτές για όπλα υποστήριξης (LMG)	70
FABRIQUE NATIONALE Minimi (Βέλγιο), M249 (Ηνωμένες Πολιτείες)	71
Kalashnikov RPK LMG (Ρωσία) εκδόσεις RPK 47 (7.62x39) και RPK 74 (5.45x39)	73
Degtyarvov RPD (Ρωσία)	74
Kalashnikov PKM/ PKP Machine Gun	75
Μη επιτρεπτά LMGs	76
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ «Γ»: Κανόνας Medic "ABCDE"	78
Εισαγωγή	78
Υλικά	78
Μηχανισμός	80
Φάση Α'	80
Φάση Β'	80

Φάση Γ'	81
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ «Δ»: Ατομική Τακτική - Βασικά στοιχεία	82
1. ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΑΤΟΜΙΚΗΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ:	82
2. ΤΡΙΠΤΥΧΟ ΜΑΧΗΤΗ: ΚΙΝΟΥΜΑΙ - ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ - ΜΑΧΟΜΑΙ	82
Α. ΚΙΝΟΥΜΑΙ	82
Β. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ	84
Γ. ΜΑΧΟΜΑΙ	84
3. ΚΑΝΟΝΕΣ ΕΜΠΛΟΚΗΣ – ΓΕΝΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	85

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ

*Μια εισαγωγή στον Οδηγό και παρουσίαση
της Airsoft Warfare Community*

1. Εισαγωγικό Σημείωμα

Ο Οδηγός που ακολουθεί χωρίζεται σε τρία τμήματα:

Τμήμα Α: Αποτελείται από τα κεφάλαια 2 έως και 6. Περιέχει οδηγίες που περιλαμβάνουν από το πώς θα δηλώσετε συμμετοχή, πώς θα ετοιμάσετε τα υλικά σας και θα τα τοποθετήσετε στο όχημά σας, συμβουλές για ασφαλή μετακίνηση από και προς το πεδίο, ενώ κλείνει με ένα πλαίσιο συμπεριφοράς στο πεδίο και με οδηγίες για την ασφάλεια όλων μας. Είναι ένα βοήθημα με ιδιαίτερη αξία για νέους παίκτες στον χώρο ή/και στις διοργανώσεις της **Airsoft Warfare Community**.

Τμήμα Β: Αποτελείται από τα κεφάλαια 7 έως και 13. Είναι ο πυρήνας των Κανόνων της Κοινότητας και περιλαμβάνει όλα όσα θα πρέπει να ξέρετε. Οι περισσότεροι που παίζετε μαζί μας, εν μέρει, τους γνωρίζετε. Υπάρχουν όμως αλλαγές και προσθήκες, τις οποίες θα πρέπει να διαβάσετε. Αν σας φανεί μεγάλος ο όγκος, δεν είναι γιατί προσθέσαμε πολλά, αλλά επειδή εξηγούμε τη φιλοσοφία των Κανόνων και προσπαθούμε να διευκολύνουμε την κατανόησή τους από τα νεότερα μέλη μας. Όπως θα δείτε στη συνέχεια, υπάρχει χρωματική κωδικοποίηση, ώστε να είναι σαφής ο διαχωρισμός Κανόνων, Οδηγιών και επεξηγήσεων, διευκολύνοντας την αναζήτηση και την ανάγνωση.

Τμήμα Γ: Περιλαμβάνει τα ειδικά **Παραρτήματα** που δεν αφορούν μεν όλους τους παίκτες και όλα τα σενάρια, είναι όμως απαραίτητα για την πληρότητα του **Οδηγού**, καλύπτοντας σημαντικά επιμέρους θέματα για συγκεκριμένες κατηγορίες παικτών και σεναρίων.

Πιο αναλυτικά στον **Οδηγό** θα διαβάσετε:

α) Τους **Κανόνες** που διέπουν την Κοινότητα (αναγράφονται με **έντονα κόκκινα γράμματα**). Αφορούν το **πλαίσιο κανόνων** με το οποίο διεξάγονται οι διοργανώσεις μας και η μη τήρησή του θα έχει άμεσες συνέπειες στο πεδίο ή/και μεταγενέστερες συνέπειες, αφού αξιολογηθούν κι άλλες παράμετροι. Για παράδειγμα, ένας παίκτης μπορεί να αποβληθεί στο πεδίο (άμεση συνέπεια) και στη συνέχεια, επειδή η παράβαση κρίθηκε ιδιαίτερα σοβαρή, να του κοινοποιηθεί αποβολή από τις επόμενες διοργανώσεις της Κοινότητάς μας, είτε για ένα διάστημα είτε και μόνιμη (μεταγενέστερη συνέπεια).

β) Έναν **κώδικα συμπεριφοράς** (το περιεχόμενό του αναγράφεται με **έντονα πράσινα γράμματα**). Αφορά κανόνες και οδηγίες σωστής και ασφαλούς προετοιμασίας για μια διοργάνωση, τη μετακίνηση προς και από το πεδίο, αλλά και την παραμονή μας σε αυτό. Επειδή ούτε εμείς ούτε κάποιος άλλος μπορεί πρακτικά να ελέγξει ή να επιβάλει την εφαρμογή των συγκεκριμένων οδηγιών, δεν μπορούμε να τους εντάξουμε στο πλαίσιο κανόνων της Κοινότητας. Για παράδειγμα, η τήρηση των οδηγιών σωστής και ασφαλούς μεταφοράς οπλισμού και υλικών στο πεδίο είναι μια διαδικασία που δεν μπορεί να ελεγχθεί από εμάς.

Ωστόσο, η τήρηση αυτών των οδηγιών θα μειώσει την πιθανότητα να έχετε κάποιο απρόοπτο στη διαδρομή σας, με τις αστυνομικές αρχές. Σημειώστε ότι ουδείς μπορεί να γνωρίζει εκ των προτέρων πόσο άσχημα θα εξελιχθεί ένα τέτοιο συμβάν ή τι αντίκτυπο θα έχει στον ίδιο, ίσως και σε όλους όσους ασχολούμαστε με το Airsoft. Παρ' όλα αυτά αν πέσει στην αντίληψή μας η μη τήρηση αυτού του πλαισίου από κάποιον παίκτη, θα υπάρξουν συνέπειες, εφόσον κριθεί ότι εκθέτει σε κίνδυνο πρόσωπα, ζώα, περιουσία τρίτων ή το περιβάλλον.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ποτέ ότι το Airsoft είναι μεν παιχνίδι, αγγίζει όμως τα όρια του Extreme Sport. Συνεπώς η γενική αρχή που ισχύει σε ένα Extreme Sport όσον αφορά στα ατομικά και συλλογικά μέτρα ασφαλείας, ισχύει και για το Airsoft: **ΚΑΜΙΑ έκπτωση στους Κανόνες ασφαλείας!**

Όταν συμμετέχουμε σε ένα παιχνίδι, είμαστε πάντα προσεκτικοί στις παρατηρήσεις και επισημάνσεις παλαιότερων παικτών ή διοργανωτών, για τον χώρο διεξαγωγής και τα πιθανά επικίνδυνα σημεία που θα πρέπει να αποφεύγονται ή χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή κατά την κίνηση και παραμονή μας σε αυτά. Δεν λειτουργούμε ποτέ εκτός των πλαισίων ασφαλείας ή των χωροταξικών υποδείξεων που μας γίνονται και αφορούν ειδικότερα θέματα ασφαλείας. Τα περισσότερα πεδία είναι δημόσιοι χώροι, που μπορεί να χρειαστεί να μοιραστούμε με άτομα που ασκούν άλλες δραστηριότητες, ενώ ως υπαίθριοι χώροι -και συνεπώς μη ελεγχόμενο περιβάλλον-

κρύβουν κινδύνους που μπορεί να προκύψουν σε οποιοδήποτε σημείο και στιγμή, χωρίς να υπάρχει απόλυτη δυνατότητα εκ των προτέρων εντοπισμού και αποτροπής.

Όπως σε όλα τα αθλήματα και παιχνίδια στην ύπαιθρο (ή αλλού), πάντα υπάρχει ενδεχόμενο ατυχημάτων ή τραυματισμών, είτε από απροσεξία είτε και από απλή ατυχία. Για τον λόγο αυτό, φροντίζουμε σε κάθε περίπτωση να μην παρασυρθούμε από τον ενθουσιασμό μας και να είμαστε προσεκτικοί στις κινήσεις μας στον χώρο του πεδίου.

Επιπλέον, αφού επιλέξαμε να συμμετέχουμε σε τέτοια παιχνίδια ή διοργανώσεις, είμαστε υποχρεωμένοι να σεβαστούμε τον κόπο οργάνωσης που συνεπάγονται, αλλά και τις όποιες αλλαγές ή περιορισμούς ανακοινώσουν οι αρμόδιοι διοργανωτές.

Θεωρούμε, συνεπώς, απόλυτη ευθύνη κάθε παίκτη να διαβάσει και να καταλάβει τους κανόνες, πριν συμμετάσχει σε οποιαδήποτε δραστηριότητα της Κοινότητάς μας.

Συμμετέχοντες παίκτες που είτε δεν έχουν διαβάσει τους κανόνες είτε αδιαφορούν γι' αυτούς, ρισκάρουν όχι μόνο την προσωπική ασφάλειά τους αλλά και την ασφάλεια τρίτων. Κατά συνέπεια, άγνοια κανόνων ασφαλείας θα επιφέρει άμεση απομάκρυνση από το πεδίο, αλλά και άμεση ένταξη στη διαδικασία που αναφέρεται στην παράγραφο [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#).

Σκοπός του πλαισίου κανόνων που σχηματίσαμε, δεν είναι να κάνουμε τη ζωή των παικτών δύσκολη, αλλά να προσφέρουμε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον «μάχης», διατηρώντας ταυτόχρονα υψηλό επίπεδο ασφαλείας για όλους τους συμμετέχοντες. Οι κανόνες προκύπτουν -και επικαιροποιούνται- μέσω μιας συνεχούς διαδικασίας αξιολόγησης των περιστατικών που παρατηρούμε ως διοργανωτές, αλλά και όσων μας μεταφέρουν οι συμμετέχοντες, ώστε να αυξάνουμε την ποιότητα και την ασφάλεια των σεναρίων μας.

Πίστη μας είναι ότι «*οι νόμοι είναι για να υπακούν οι ηλίθιοι και να καθοδηγούνται οι σοφοί*», αλλά και ότι ως παίκτες Airsoft κυριαρχούμε περισσότερο από ήθος παρά από φόβο νόμων ή κανόνων και των συνεπειών τους. Επίσης, επειδή συμμετέχουμε σε μια δραστηριότητα που είναι καθαρά ομαδική και όχι ατομική (παρότι στο πεδίο μπορεί να ερχόμαστε μόνοι κι όχι ως μέλη μιας ομάδας), πρέπει να αναγνωρίζουμε ότι οι πράξεις ενός ατόμου, είτε στο πεδίο, είτε κατά τη μετακίνηση, είτε κατά την παρουσία μας στην ευρύτερη περιοχή, επηρεάζουν ή μπορεί να επηρεάσουν, θετικά ή αρνητικά, όλους μας. Είτε πρόκειται για τις Αρχές είτε για την κοινή γνώμη, όλοι οφείλουμε να ανταποδώσουμε στο χόμπι μας τις χαρές που μας προσφέρει, προστατεύοντάς το από λανθασμένες πρακτικές και συμπεριφορές, είτε δικές μας είτε άλλων.

Τέλος, παρότι το παρόν εγχειρίδιο αφορά μόνο τις δραστηριότητες της Κοινότητάς μας (Airsoft Warfare Community), θεωρούμε ότι μέρος του **Κώδικα Συμπεριφοράς** έχει ευρύτερη εφαρμογή, καθώς αφορά πρακτικές που πρέπει να ακολουθούνται από όλους μας, σε όποιο παιχνίδι ή διοργάνωση συμμετέχουμε.

2. Τι είναι η Airsoft Warfare Community

α.Ιστορικό

21/4/2013

Σε ένα πούλμαν που γυρνάει από παιχνίδι στην επαρχία, κάποιοι παίκτες με κάμποσα χρόνια στον χώρο, ορισμένοι και με «ένσημα» στο paintball, συζητούν για το τι μπορούν να κάνουν ώστε να παίζουν επιτέλους σε παιχνίδια που θα έχουν σενάρια με αρχή, μέση και τέλος. Και κυρίως, με κανόνες που και ισχύουν για όλους και τηρούνται από όλους.

Αιτία ήταν η συμμετοχή σε παιχνίδια όπου σενάριο και κανόνες υπήρχαν μόνο στα fora και όχι στα πεδία, με διοργανωτές που θεωρούσαν (και θεωρούν ακόμη) ότι «διοργάνωση» σημαίνει εντυπωσιακές φωτογραφίες, με ηρωικές ιστορίες για μερικούς, και αδιαφορούσαν για τα αρνητικά που συνέβαιναν ή, ακόμα χειρότερα, τα κάλυπταν. Μετρήσεις και κανόνες υπήρχαν κατά το συμφέρον ορισμένων, ενώ βασιλεύε η αδιαφορία για την ασφάλεια των συμμετεχόντων και τη συνέχιση ύπαρξης του χόμπι. Κυρίαρχη ήταν επίσης η τάση να γίνουν «χάρες», αν όχι να επικροτηθεί η άγνοια, η ανευθυνότητα και η ασυδοσία, προκειμένου να αυξηθούν οι «πιστοί», τα μέλη, οι πελάτες.

Πέρα από αυτό όμως είχαμε και ως κοινό σημείο την ίδια νοοτροπία για τον τρόπο παιχνιδιού. Βλέπουμε δηλαδή το Airsoft ως αυτό που πραγματικά είναι: Στρατιωτική Εξομοίωση (Military Simulation). Είτε μας αρέσει είτε όχι, σε καμία περίπτωση δεν είναι σκοποβολή εναντίον ζωντανών στόχων, με κουβάδες μπίλιες χωρίς σκοπό και νόημα. Ούτε και «παιχνίδι» με όπλα, όπως προσπαθούν να το πλασάρουν «έμποροι» του εξωτερικού (για να μεγαλώσει το πελατολόγιο με ανήλικα, περαστικούς, μοδάτους κ.λπ.) αλλά και κάποιοι επιτήδριοι στο εσωτερικό.

Αποφάσεις πάρθηκαν, όνομα βρέθηκε, χέρια δόθηκαν και πήγαμε παρακάτω. Τις μέρες που ακολούθησαν, μιλήσαμε και με απόντες από την εκδρομή, που ξέραμε ότι είχαν κοινή διάθεση, και πλέον η **Airsoft Warfare Community** ήταν γεγονός.

Δημιουργήθηκε ένας διοργανωτικός πυρήνας από παίκτες και ομάδες που θα προσπαθούσαν να κάνουν πράξη όλα αυτά που είχαμε συμφωνήσει, αλληλεπιδρώντας όμως με όσους συμπαίκτες μας θα συμμετείχαν σε αυτή την προσπάθεια.

Για εμάς, τη **Διοίκηση** (αυτούς δηλαδή που τρέχουμε τις διοργανώσεις), όλα τα μέλη μας είναι ισότιμα και η στοιχειοθετημένη άποψη μετράει εξίσου για να κάνουμε τα πράγματα καλύτερα.

Από τότε, άτομα προστέθηκαν, άτομα έφυγαν, άτομα επανήλθαν και πλέον είμαστε 18 ενεργά μέλη που τρέχουν για όσα βλέπετε στο διαδίκτυο αλλά και στο πεδίο.

Πολλοί μάς ξέρετε και προσωπικά αλλά και όσοι δεν μας ξέρετε -και θέλετε να μας γνωρίσετε-, θα μας δείτε στα πεδία με το patch της Κοινότητας και πολλές φορές με patch που αναγράφει ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ.

Είτε διαδικτυακά είτε δια ζώσης, θα χαρούμε να σας γνωρίσουμε και να σας βοηθήσουμε όπως μπορούμε.

Αν θέλαμε τώρα να κάνουμε και μια μικρή αναδρομή σε αυτά τα έξι χρόνια, αυτές ίσως να ήταν οι πιο σημαντικές ημερομηνίες στην πορεία μας:

- **25/4/2013:** Βγαίνει στο FB η σελίδα μας και ανακοινώνεται πλέον επίσημα η **AWC** (όπως την ξέρετε οι περισσότεροι). Δημιουργείται η κλειστή ομάδα στο FB.
- **20/5/2013:** Το 1^ο σενάριό μας «**THE PROFESSION - PROLOGUE**».
- **15/5/2013:** **SCACE vs CREDE** το πρώτο 12ωρο μας.
- **14/6/2013:** Το πρώτο **CORE (His Master Voice)**.
- **3-5/5/2016:** Το πρώτο **OSCAR MIKE** (Αλεξανδρούπολη).
- **31/8/2016:** Δημιουργία του **Boot Camp**.
- **3/12/2016:** **NIKAN MAXOMENON**, η πρώτη δοκιμή μας για σενάριο με διανυκτέρευση στο πεδίο.
- **22/9/2017:** Δημοσιεύεται το blog της κοινότητας <https://Airsoftwarfare.blogspot.com> με θέματα νοοτροπίας, ατομικής/ομαδικής τακτικής και υλικών.
- **4-5/11/2017:** Το **NIKAN MAXOMENON** γίνεται **ΚΟΠΤΟΕΝ ΞΙΦΟΣ** και πλέον καθιερώνεται ως το 24ωρο ετήσιο σενάριο της Κοινότητάς μας. Παίκτες από Χανιά, Ρέθυμνο, Καλαμάτα, Ηλεία, Άργος, Αθήνα, Λαμία, Κοζάνη, Θεσ/νίκη συμμετέχουν σε ένα μεγάλης κλίμακας ρεαλιστικό σενάριο ελεύθερης ροής και σχεδιασμού.
- **26-27/5/2018:** Συνδιοργάνωση με ΣΑΦ εκπαιδευτικού camp στην Παύλιανη.

- **2/6/2018:** Το πρώτο σενάριο της σειράς **Warfare Tactics**.
- **17/6/2018: Warfare Tactics 2**, διοργανώνεται στο Σαλάντι του Νομού Αργολίδας, μαζί με τους συγχωμπίστες και φίλους από το Άργος.
- **3-4/11/2018:** Το **ΚΟΠΤΟΕΝ ΞΙΦΟΣ 2** γίνεται στη Ζήρεια. Η πρώτη μας προσπάθεια για “Real Sim” με συμμετοχές από όλη την Ελλάδα σε τριψήφιο αριθμό να επιχειρούν στο μεγαλύτερο σε έκταση πεδίο στη χώρα ενώ για πρώτη φορά στα ελληνικά δεδομένα υπάρχει πραγματική εμπλοκή εναέριου μέσου (αεροπορικές προσβολές και παρατήρηση).

Μετά από έξι χρόνια ύπαρξης της Κοινότητας, παραπάνω από 50 δραστηριότητες και 1.563 μέλη στη σελίδα μας στο Facebook, συνεχίζουμε με τη δύναμη που μας δίνετε εσείς, οι συμπαίκτες μας στα πεδία, βοηθώντας μας να κάνουμε τα Σαββατοκύριακά μας στο χόμπι όπως τα θέλουμε.

β. Τι είμαστε

Μια παρέα παικτών Airsoft από διάφορες ομάδες και ελεύθεροι παίκτες (freelancers), με κοινό επιθυμητό τρόπο διεξαγωγής σεναρίων Airsoft που έχουν κύρια χαρακτηριστικά, τις ρεαλιστικές συνθήκες και την ισονομία, χωρίς διαχωρισμούς παικτών.

Είμαστε στο Airsoft για να παίζουμε Airsoft και όχι για οτιδήποτε άλλο.

Δεν θέλουμε να εμπλακούμε με άλλες δραστηριότητες που απλά κάνουν χρήση εξοπλισμού Airsoft.

Δεν έχουμε διάθεση να ηγηθούμε ή να γίνουμε γνωστοί και αρεστοί, απλά θεωρούμε ότι κάνουμε ένα πρώτο βήμα σε μια κατεύθυνση ή, ίσως καλύτερα, συνεχίζουμε τα βήματα κάποιων παλαιότερων παικτών με νέα δεδομένα.

γ. Τι δεν είμαστε (και δεν θέλουμε να έχουμε σχέση με)

Commandos, αρχηγοί πάσης φύσεως, κλίκες που θέλουν να επιβάλουν το δικό τους «σωστό», φωστήρες και μεγαλομανείς του Airsoft, «στρατηγοί», καρεκλοκένταυροι, εγκαθεται όλων των ανωτέρω, παντογνώστες που διεκδικούν το αλάθητο του Πάπα, παραστρατιωτικές οργανώσεις κ.λπ.

δ. Ποια η φιλοσοφία και ο σκοπός της AWC τελικά;

Ξεκινώντας την κοινή μας προσπάθεια ως παρέα παικτών, είχαμε υπόψη μας τα εξής:

- Η διαφορετικότητα με την οποία ο καθένας μας προσεγγίζει το Airsoft έχει ως αποτέλεσμα να μην κάνουν όλοι οι παίκτες για όλα τα σενάρια, όλα τα σενάρια να μην ικανοποιούν όλους τους παίκτες, αλλά ακόμα και παίκτες με ταυτόσημα «θέλω» να μην ταιριάζουν μεταξύ τους. Συνεπώς δεν θέλαμε να κυνηγήσουμε ουτοπικούς στόχους με Κανόνες και σενάρια που θα κάλυπταν όλους.
- Δεν διεκδικούμε το «σωστό» ή να γίνουμε οι εκπρόσωποι ενός τρόπου παιχνιδιού στην Ελλάδα και να οικειοποιηθούμε τίτλους όπως Mil Sim, Real Sim, tactical κ.λπ. Δεν θέλαμε να μπούμε σε διαδικασία αντιδικίας με καθένα για χρήση όρων και ποιο σενάριο ή Κανόνας είναι σωστότερος ή «πιο κάτι» από κάποιο/ον άλλο/ον.
- Γνωρίζαμε ότι δεν κατέχαμε την απόλυτη σοφία, οπότε οι επιλογές μας μπορεί να είχαν κενά ή λάθη. Είμαστε σε συνεχή διαδικασία για βελτίωση και διορθώσεις, που όμως πάντα διέπουν τη φιλοσοφία μας (ρεαλισμός - ισονομία), ώστε να γινόμαστε κάθε φορά καλύτεροι. Η διεξαγωγή δύο μεγάλων ψηφοφοριών - ερευνών στα μέλη της Κοινότητας για τροποποίηση Κανόνων το έχει αποδείξει έμπρακτα.
- Μας ήταν ξεκάθαρο ότι η ασφάλεια παικτών αλλά και η προστασία του συνόλου των παικτών που ασχολούνται με το Airsoft αποτελούσε προτεραιότητα. Για να το εξασφαλίσουμε αυτό, θέσαμε ως μέγιστη επιδίωξη την ασφάλεια στο πεδίο για όσους συμμετέχουν, για όσους μπορεί να προσεγγίσουν, αλλά και σεβασμός στον χώρο που μας φιλοξενεί. Ταυτόχρονα προσπαθούμε να ευαισθητοποιήσουμε τους παίκτες στον σωστό τρόπο συμπεριφοράς και τον αντίκτυπο που μπορεί να έχει μια κακή συμπεριφορά για την εικόνα του χόμπι μας σε τρίτους. Αυτά ήταν, είναι και θα είναι αδιαπραγμάτευτα ως προς τα ελάχιστα.
- Γνωρίζουμε ότι σχεδόν όλα τα σενάρια μας είναι απαιτητικά. Αυτό δεν γίνεται για λόγους διαχωρισμού ή ελιτισμού. Ξέρουμε πολύ καλά ότι όποιος θέλει, μπορεί να τα καταφέρει. Οι απαιτήσεις σε εξοπλισμούς είναι για να καλύψουν θέματα ασφαλείας αλλά και ελάχιστα υλικά για να απολαύσει το παιχνίδι και να μην έχει κάποιος τραγικό μειονέκτημα. Δεν είμαστε μια Κοινότητα μόνο με παλιούς παίκτες αλλά μια Κοινότητα παικτών με διάθεση fair play, ομαδικού και τακτικού παιχνιδιού. Πιστεύουμε και έχουμε δείξει έμπρακτα ότι αν ο λόγος μη συμμετοχής ενός νέου (ήδη) παίκτη σε σενάριό μας είναι η έλλειψη σεναριακών υλικών (π.χ. γεμιστήρες, φακός), τότε θα τον βοηθήσουμε παραχωρώντας ΔΩΡΕΑΝ δικά μας υλικά για να δοκιμάσει. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να βοηθήσουμε σε καθαρά ατομικά υλικά (στολή, παπούτσια κατάλληλα, γυαλιά ασφαλείας). Πιστεύουμε ότι αν δεν τα έχει κάποιος (ή στη χειρότερη να του τα εξασφαλίζει κάποιος φίλος), καλύτερα είναι να μην ασχολείται με το Airsoft, για να είναι ασφαλής.

- Θέλουμε να δώσουμε στους παίκτες σενάρια Force on Force.
- Επιθυμία μας είναι να βάλουμε τους συμμετέχοντες στην ατμόσφαιρα του εκάστοτε σεναρίου, αλλά αυτό εξαρτάται και από τη διάθεση του παίκτη που θα έρθει στο πεδίο.
- Ακόμα, είχαμε δει ότι το μεγαλύτερο πρόβλημα ήταν η έλλειψη τακτικής παιδείας αλλά και κακής νοοτροπίας κάποιων, στοιχεία που κάποιοι («διοργανωτές») φρόντισαν να τους τα περάσουν με συγκεκριμένες στοχεύσεις. Πιστέψαμε ότι θα έπρεπε να δώσουμε τροφή για σκέψη σε όσους συμμετείχαν στις δραστηριότητες, μεταφέροντας όποιες γνώσεις και εμπειρίες είχαμε και δείχνοντας έναν διαφορετικό δρόμο και τρόπο, άσχετα αν θα συμμετείχαν μετέπειτα σε δικές μας διοργανώσεις. Για εμάς είναι ξεκάθαρο ότι ΜΟΝΟ παίκτες με υψηλό επίπεδο θα ανεβάσουν το επίπεδο του Airsoft στη χώρα και κανένας άλλος.
- Επίσης διάθεσή μας ήταν η έμπρακτη προώθηση του Airsoft χωρίς φανφάρες και διαφημίσεις. Θεωρούμε ότι το να κάνεις γνωστό κάτι σε όσο περισσότερο κόσμο δείχνοντας ένα σωστό πρόσωπο, θα δώσει υποστηρικτές και υπερασπιστές στις διοργανώσεις ανά την Ελλάδα αλλά και στην όποια μελλοντική προσπάθεια νομιμοποίησης του Airsoft για όλους και όχι μόνο για «οικονομικά τακτοποιημένους». Φροντίζουμε λοιπόν για τη διοργάνωση σεναρίων και στην επαρχία, με ενημέρωση και παρουσία τοπικών αρχών στην εξέλιξη των δραστηριοτήτων, αλλά και με όποιο δυνατό τρόπο παρουσίας και ενίσχυσης στην τοπική οικονομία. Για να είμαστε ρεαλιστές, σε μια χώρα με οικονομική κρίση, οι παράγοντες που βλέπουν σε εμάς (όλους όσους ασχολούνται με το Airsoft) μια πηγή ενίσχυσης της τοπικής τους οικονομίας, θα βρεθούν αρωγοί σε όποια προσπάθεια σε τοπικό επίπεδο αλλά και σε ευρύτερο. Και με το Airsoft να είναι ουσιαστικά παράνομο, χρειαζόμαστε συμμάχους και όχι εχθρούς.
- Τέλος, επειδή εξαρχής δεν θεωρούσαμε την AWC ένα ιδιωτικό κλειστό γκρουπ μιας παρέας, σκοπεύαμε τη διεύρυνση της αρχικής κεντρικής ομάδας που θα τη διαχειρίζεται, ώστε να εμπλακούν ενεργά και άλλοι παίκτες. Σκοπός μας, η Κοινότητα να διατηρεί τη δυναμική της και να συνεχίζει να υπάρχει ακόμα και όταν εμείς αποσυρθούμε από τον χώρο. Έτσι, παίκτες και ομάδες με την ίδια διάθεση και θέλω είναι ευπρόσδεκτοι να γίνουν συνοδοιπόροι μας.

8. Και τι κάνατε για όλα αυτά;

Έχοντας όλα τα παραπάνω υπόψη μας, θέσαμε ως αρχές για τα σενάρια μας τα εξής:

- Οι Κανόνες & τα όρια FPS\αερομαχικών έχουν αναρτηθεί στα αρχεία της Κοινότητας. Οι Κανόνες έχουν διαμορφωθεί ώστε να εξομοιώσουν (όσο γίνεται με το Airsoft) τα χαρακτηριστικά των πραγματικών όπλων (βεληνεκή) αλλά και χαρακτηριστικά των πυρομαχικών όπως η ισχύς, ο όγκος, το βάρος και τους περιορισμούς που βάζουν στον χρήστη αλλά και τα πλεονεκτήματα που του δίνουν. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να ελέγξουμε όλες τις παραμέτρους και να τις εξομοιώσουμε, αλλά επειδή ακόμα και στην πραγματική ζωή δεν είναι όλα ίδια, πιστεύουμε ότι υπάρχει ένα πλαίσιο όπου πλέον υπάρχουν ρεαλιστικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα.
- Τυποποιήσαμε τον τρόπο μετρήσεων (δικά μας BB, έλεγχος hop-up, διαφορετικοί μετρητές, σήμανση όπλων και καταγραφή τους) και κάνουμε δειγματοληπτικούς ελέγχους εντός πεδίου με μετρήσεις και έλεγχο σημάνσεων. Όρια και διαδικασίες ισχύουν για ΟΛΟΥΣ, από μέλη της διοργάνωσης που συμμετέχουν έως και τον νεότερο παίκτη.
- Η νοοτροπία και το πνεύμα του «νόμου» είναι θεμέλιο για εμάς και έτσι, όποια παράβαση λόγω κακής νοοτροπίας δεν είναι ανεκτή, λαμβάνουμε άμεσα μέτρα σε όποιον αποδεδειγμένα προσπαθεί να αδικήσει τους υπόλοιπους συμμετέχοντες με τη συμπεριφορά του. Δεν είμαστε υπέρτατοι κριτές και αλάνθαστοι, αλλά είναι εμφανές όταν κάτι γίνεται εσκεμμένα και μάλιστα κατ' επανάληψη και τέτοιες συμπεριφορές δεν χωράνε στις διοργανώσεις μας.
- Εξαιτίας του παραπάνω, έχουμε black list παικτών με συμπεριφορές που προσβάλλουν άλλους παίκτες και εμάς ως διοργάνωση και σε αυτό δεν γίνεται διάκριση σε «παλιούς» ή «νέους», «γνωστούς» ή «άγνωστους». Η λίστα αυτή αφορά μόνο την Κοινότητα και όσοι έχουν καταγραφεί σε αυτήν είναι ενήμεροι προσωπικά και μόνο.
- Εμμένουμε σε κατευθύνσεις στους παίκτες ώστε να αναφέρουν παραβατικές συμπεριφορές σε άτομα της διοργάνωσης, χωρίς να διακόπτουν τη ροή του σεναρίου αλλά κυρίως αναφορά τους στο debrief, ώστε να λυθεί όποια διαφορά αλλά και να ληφθούν μέτρα αν υπάρχει θέμα εσκεμμένης παράβασης. Θεωρούμε ότι δεν χρειαζόμαστε αστυνομία για να παίξουμε, αλλά και η αναφορά κακών συμπεριφορών δεν είναι «ρουφιανιά» αλλά καθήκον του παίκτη απέναντι προς όλους και προστασία του χόμπι.
- Επένδυση σε Συλλογή Α' Βοηθειών και υλικά, εκπαίδευση μελών της διοργάνωσης σε πρώτες βοήθειες, ώστε να μπορούμε να παρέμβουμε αν απαιτηθεί.
- Διοργανώσαμε τα **Boot Camp**, όπου ήταν μια θεωρητική και πρακτική παρουσίαση σε θέματα ασφαλείας αλλά και τακτικές σχετικές με το Airsoft.

- Διοργανώσαμε το **Oscar Mike**, όπου μαζί με συγχωμπίστες με παρόμοια διάθεση βγαίναμε για πεζοπορία και Airsoftικές προπονήσεις με διανυκτέρευση ή διανυκτερεύσεις στην ύπαιθρο σε χαλαρή διάθεση, συνδυάζοντας το ωφέλιμο αλλά και τη διασκέδαση.
- Δημιουργήσαμε το **Boot Camp Blog**, όπου καταγράφουμε όσα πιστεύουμε ότι χρειάζεται να ξέρει ένας παίκτης αλλά και να δώσουμε γνώσεις και τροφή για σκέψεις στους παίκτες, ώστε να βελτιώνουν τη νοοτροπία τους, την ατομική και ομαδική τακτική τους αλλά και να επιλέγουν υλικά που να καλύπτουν τις ανάγκες τους. Είμαστε περήφανοι που άρθρα του blog μας φιλοξενούνται ως link σε σελίδες συλλόγων και ομάδων αλλά και γενικότερα για την αποδοχή από παίκτες και ομάδες.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ξεκαθαρίσουμε ότι αυτή η Κοινότητα δεν έχει καμία σχέση συμφέροντος με συλλόγους ή καταστήματα (φυσικά ή ηλεκτρονικά), αφού δεν θέλει να οικειοποιηθεί προσωπικά οφέλη ή να στηρίξει ενέργειες που αποσκοπούν στη δημιουργία τετελεσμένων, ερήμην και εις βάρος της πλειοψηφίας των παικτών, προκειμένου να εξυπηρετηθούν συμφέροντα τρίτων. Επίσης η κοινότητα δεν είχε, ούτε έχει κανέναν οικονομικό χορηγό από τον χώρο, κι όσα κάνουμε προέρχονται από οικονομική συνεισφορά των μελών της Διοίκησης και όσους αρωγούς βρήκαμε ήταν μέσω διαπροσωπικών σχέσεων, με τη βοήθεια να έρχεται σε διευκολύνσεις που «πήγαιναν» 100% στους παίκτες. Η μέχρι τώρα εμπειρία μας έχει δείξει ότι η «χορηγία» δημιουργούσε απαιτήσεις για μείωση των στάνταρ και όχι μόνο. Επίσης θέλαμε να δείξουμε έμπρακτα ότι αγαπάμε πραγματικά το Airsoft ως χόμπι και δεν θέλουμε να αποκομίσουμε κανένα οικονομικό ή προσωπικό όφελος από οποιονδήποτε.

Παρ' όλα αυτά στηρίζουμε την πραγματική συλλογικότητα που αποσκοπεί ΜΟΝΟ στη νομιμοποίηση του Airsoft στη χώρα, για όλους τους ενήλικες χωρίς περιορισμούς που πηγάζουν από «μάντρωμα», αλλά από ένα νομικό πλαίσιο που θα καθορίζει την ασφαλή διεξαγωγή για τους παίκτες αλλά και για τρίτους όπως και για το περιβάλλον. Και επειδή τα γραπτά, μεν, μένουν (scripta manent) αλλά οι πράξεις μετράνε και αποδεικνύουν, συνεργαζόμαστε με συλλόγους, μέλη μας είναι μέλη σε κάποιους από αυτούς, έχουμε ήδη συνδιοργανώσει δραστηριότητες (κι έρχονται και άλλες). Τέλος, όσον αφορά τους επαγγελματίες του χώρου (στενότερου και ευρύτερου) θα χαρούμε να δούμε να στηρίζουν τις προσπάθειες της Κοινότητας για δημιουργία καλύτερων σεναρίων για τους συμπαίκτες μας. Είμαστε ρεαλιστές και αντιλαμβανόμαστε ότι όσα θέλουμε να προσφέρουμε, είναι αδύνατον να τα καταφέρουμε στον βαθμό που θέλουμε και κάθε βοήθεια είναι θεμιτή.

Ξεκαθαρίζουμε και τονίζουμε λοιπόν:

- Σεβόμαστε όλους τους fair players, όσο και αν διαφωνούμε με τον τρόπο παιχνιδιού. Δεν σε κάνει fair player το Mil Sim ή κακό παίκτη η συμμετοχή σε rubic.
- Σεβόμαστε τους σοβαρούς επαγγελματίες που βοηθούν το σύνολο της Κοινότητας των παικτών Airsoft ισότιμα και δεν επιδιώκουν τίποτα παραπάνω από το υγιές κέρδος. Στα πλαίσια αυτά είμαστε ανοικτοί σε οποιαδήποτε βοήθεια, εφόσον αυτή δεν θέτει όρους που αφορούν τα στάνταρ και τους Κανόνες της Κοινότητας.
- Σεβόμαστε κάθε παίκτη\ομάδα\σύλλογο\λέσχη και κατάσταση που επιδιώκουν την ανάδειξη του Airsoft για ΟΛΟΥΣ και δεν προβαίνουν σε ενέργειες διχασμού της Κοινότητας του Airsoft εν γένει, για ίδιο όφελος βραχυπρόθεσμα ή μακροπρόθεσμα.
- Είμαστε ενάντια σε κάθε άτομο που βλέπει τον χώρο του Airsoft ως πεδίο προσωπικής ανάδειξης εις βάρος του συνόλου, επιδιώκει «χρίσματα» και «μαντρώματα», ή αποσκοπεί στην εξέλιξη του Airsoft σε ένα χόμπι που θα γίνεται ΜΟΝΟ με οικονομικό αντίτιμο άμεσο (εισιτήριο) ή έμμεσο (συνδρομή), κάνοντας διχαστικές δηλώσεις περί «νόμιμων» μελών συλλόγων και «παράνομων» μη μελών.
- Θα στηρίξουμε ηθικά αλλά και έμπρακτα κάθε ξεκάθαρη προσπάθεια από όπου και αν προέρχεται, η οποία θα αποσκοπεί στη νομιμοποίηση του Airsoft για όλους μας, χωρίς παρενθέσεις, εξαιρέσεις ή προϋποθέσεις, που αποσκοπούν η ενασχόληση να είναι «ελεύθερη» μόνο για μέλη συλλόγων, ομοσπονδιών, ενώσεων σε συγκεκριμένους χώρους, κι όλα αυτά με οικονομικό αντίτιμο.

ε. Τι θα βρω στην Κοινότητα;

Τα σενάρια μας διαχωρίζονται σε LEVEL δυσκολίας. Η «δυσκολία» δεν είναι αντίστοιχη ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, όπου στα δυσκολότερα επίπεδα βρίσκεσαι αντιμέτωπος με πιο ικανούς και περισσότερους αντιπάλους ελεγχόμενους από την Α.Ι. Πρόκειται για δυσκολίες που προέρχονται κυρίως από το πεδίο, τη διάρκεια και τους Κανόνες που αφορούν τα αερομαχικά και τις διαθέσιμες «ζωές». Έτσι προκύπτει ο παρακάτω πίνακας:

	LEVEL I	LEVEL II	LEVEL III	LEVEL IV
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	2-4 ΩΡΕΣ	4-10 ΩΡΕΣ	ΕΩΣ 12 ΩΡΕΣ	12 – 36 ΩΡΕΣ
ΚΑΝΟΝΕΣ MEDIC RESPAWN	MEDIC – RESPAWN	MEDIC – ΠΙΘΑΝΑ RESPAWN	MEDIC MEDIC ABCDE	MEDIC ABCDE 1 HIT RULE
DRESS CODE	ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΤΑΞΕΩΝ	ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΤΑΞΕΩΝ	ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ	ΑΥΣΤΗΡΗ ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ
ΦΟΡΤΟΙ	ΜΕ ΑΝΑΧΟΡΗΓΙΑ	ΑΝΑΧΟΡΗΓΙΑ ΥΠΟ ΟΡΟΥΣ	ΜΕ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΥΣ	ΜΕ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΥΣ
ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ	ΑΝΟΙΚΤΑ	ΑΝΟΙΚΤΑ	ΜΕ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ	ΟΜΑΔΕΣ ΓΚΡΟΥΠ
ΠΕΔΙΑ	ΔΗΜΟΣΙΑ	ΔΗΜΟΣΙΑ	ΔΗΜΟΣΙΑ – ΑΓΝΩΣΤΑ	ΑΓΝΩΣΤΑ
ΠΕΡΙΟΔΟΣ	ΗΜΕΡΑ	ΗΜΕΡΑ – ΝΥΚΤΑ	ΗΜΕΡΑ – ΝΥΚΤΑ	ΗΜΕΡΑ - ΝΥΚΤΑ
ΟΡΙΑ FPS	ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ	ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ	ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ	ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ

Για να γίνουμε πιο σαφείς, θα εξηγήσουμε τη διαφορά ενός **LEVEL 1 (L1)** σεναρίου κι ενός **LEVEL 3 (L3)**. Σε ένα **L1** σενάριο, θα πρέπει να περιμένετε ότι η δραστηριότητα δεν πρόκειται να κρατήσει πάνω από 4 ώρες ενώ στο **L3** μπορεί να μείνετε στο πεδίο από τις 20:00 το βράδυ μέχρι την άλλη μέρα στις 08:00 το πρωί, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αποκλείεται να κρατήσει «μόνο» 5-6 ώρες. Στο **L1** θα λειτουργείτε με Κανόνα Medic και θα έχετε διαθέσιμο Respawn (κοινώς, αρκετές «ζωές» διαθέσιμες), ενώ στο **L3** θα έχετε έναν ιδιαίτερο και απαιτητικό Κανόνα Medic (**ABCDE**) χωρίς Respawn.

Όσον αφορά στο dress code, στο **L1** θα χωριστείτε ανάλογα με την παραλλαγή που διαθέτετε, όποια και αν είναι αυτή, ενώ στο **L3** θα ζητήσουμε το δυνατόν να εξομοιώσετε τμήματα και μονάδες, για λόγους που έχουν όμως σχέση με τη λειτουργικότητα του σεναρίου και όχι την επιθυμία για «πιασάρικες» φωτογραφίες. Στο **L1** θα έχετε και αναχωρηγία αερομαχικών που συνήθως θα είναι επαρκής για τις ανάγκες του σεναρίου, αλλά στο **L3** δεν θα έχετε αναχωρηγία, ενώ πιθανόν να υφίστανται και μειωμένοι φόρτοι, σε σχέση με τα μέγιστα όρια της Κοινότητας. Τέλος, στο **L1** θα βρεθείτε σε ένα γνωστό πεδίο ημέρα, ενώ στο **L3** ίσως να χρειαστεί να παίξετε σε έναν άγνωστο χώρο βράδυ.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, έχουμε διαχωρίσει 3 μεγάλες κατηγορίες σεναρίων που έχουν συγκεκριμένες στοχεύσεις κι απευθύνονται σε συγκεκριμένες κατηγορίες παικτών, όσον αφορά τον βαθμό δυσκολίας και εξομοίωσης που περιλαμβάνουν, χωρίς σε καμία περίπτωση να υπάρχουν μειωμένα στάνταρ ασφαλείας ή κάποια «έκπτωση» στους Κανόνες και στην εφαρμογή τους. Έτσι έχουμε:

WARFARE TACTICS

Ουσιαστικά είναι σενάρια επιπέδου **LEVEL 1** όσον αφορά στη δυσκολία. Είναι μικρά σενάρια με τις ελάχιστες απαιτήσεις, ώστε να έρθουν σε επαφή νέοι παίκτες με την Κοινότητα αλλά και να δοθούν ευκαιρίες για δοκιμές εξοπλισμών και τακτικών, χωρίς πολύπλοκους κανόνες και μηχανισμούς.

Ωστόσο, ΔΕΝ είναι «χαλαρά» παιχνίδια από «χαλαρούς» διοργανωτές. Υπάρχει ωράριο προσέλευσης, όρια και κανόνες που τηρούνται καθώς και αυστηρός έλεγχος, όπως σε όλα τα σενάρια μας. Είναι «χαλαρά» μόνο στο να δούμε και να βελτιώσουμε λάθη νέων παικτών, να μιλήσουμε γι' αυτά, να δείξουμε κάποια πράγματα και να προσαρμόσουμε τη δραστηριότητα στις συνθήκες. Δείτε το σαν εσωτερική προπόνηση μιας νέας ομάδας. Θα γνωριστούμε, θα «προπονηθούμε» για να γίνουμε καλύτεροι και θα διασκεδάσουμε περισσότερο, γιατί δεν έχουμε το «άγχος» της νίκης.

OPEN SCENARIOS

Τα ανοικτά μεγάλα σενάρια της Κοινότητας. Όσον αφορά στη δυσκολία τους, είναι επιπέδου **LEVEL 2** και σπανιότερα **LEVEL 3**. Σε αυτά τα σενάρια γίνεται δημόσια ανακοίνωση και ακολουθείται η διαδικασία συμμετοχών που θα διαβάσετε παρακάτω στον **Οδηγό** που έχετε στα χέρια σας.

Είναι τα σενάρια με τον μεγαλύτερο αριθμό συμμετοχών αφού μιλάμε συνήθως για σενάρια Κυριακής. Οι μηχανισμοί είναι πιο πολύπλοκοι, οι κανόνες πιο «σφιχτοί» (σε ό,τι αφορά «ζωές» και αερομαχικά), ενώ η συμμετοχή του κάθε παίκτη απαιτεί ενασχόληση μέρες πριν φτάσει στο πεδίο (διάβασμα οδηγιών, προσωπική οργάνωση - προετοιμασία αλλά και ομαδικό σχεδιασμό μέσω group στο FB). Επίσης, λόγω των αυξημένων απαιτήσεων σε χρόνο αλλά και της έκτασης των πεδίων, ο παίκτης πρέπει να είναι προετοιμασμένος για έντονη φυσική δραστηριότητα.

CORE

Τα σενάρια επιπέδου **CORE** είναι τα πιο δύσκολα και απαιτητικά σενάρια της Κοινότητας. Πολύωρα, σε μεγάλα, δύσκολα ή και άγνωστα πεδία, ενίοτε σε δύσκολες καιρικές συνθήκες και πολλές φορές με αυξημένες απαιτήσεις σε απαραίτητο για τη συμμετοχή εξοπλισμό (που αφορά το κομμάτι της ασφάλειας και τις λειτουργικές ανάγκες του σεναρίου, όχι «μοδιστρικές» κατευθύνσεις). Εδώ πλέον απαιτείται ο μέγιστος δυνατός ρεαλισμός, μέσα από συγκεκριμένους κανόνες και συνθήκες. Ορισμένα σενάρια μπορεί να γίνουν ακόμη και με κανόνα 1 HIT (death match) ή να απαιτούν διαβίωση στην ύπαιθρο και πορείες με αυξημένο φόρτο «εκστρατείας», για πολλά χιλιόμετρα.

ΚΟΠΤΟΕΝ ΞΙΦΟΣ series

Ξεχωριστή κατηγορία είναι το ετήσιο 24ωρο σενάριό μας **ΚΟΠΤΟΕΝ ΞΙΦΟΣ**. Σε αυτό προσπαθούμε να στήσουμε μια Real Sim εμπειρία μεγάλης κλίμακας, φέρνοντας κοντά παίκτες με ταυτόσημη διάθεση και νοοτροπία από όλη την Ελλάδα. Είναι σενάρια χωρίς διακοπές «για διαφημίσεις» ή κατασκηνώσεις με τουαλέτες και ψησταριές. Στο **ΚΟΠΤΟΕΝ ΞΙΦΟΣ** έχουμε ουσιαστικά τρία επίπεδα δυσκολίας, έτσι ώστε να μπορέσουν να συμμετάσχουν άτομα με διάθεση να παίξουν όσο γίνεται πιο ρεαλιστικά, χωρίς να γίνονται εμπόδια το επίπεδο εξοπλισμού, η εμπειρία και οι γνώσεις που διαθέτουν.

Στο **LEVEL 1** μπορούν να συμμετάσχουν παίκτες χωρίς μεγάλη εμπειρία και γνώσεις, με τον ελάχιστο εξοπλισμό διαβίωσης στην ύπαιθρο. Δεν βάζουμε κανέναν περιορισμό στον τρόπο παιχνιδιού και στην ώρα που θα επιχειρεί κάποιος στο πεδίο. Απλά βάζουμε μια δικλίδα ασφαλείας, ένα στρατόπεδο όπου θα μπορέσει να γυρίσει, να ξεκουραστεί και να ανασυγκροτηθεί, πριν επανέλθει στο πεδίο. Δεν είναι όμως public με κατασκήνωση, για παίκτες που θέλουν να παίξουν 2-3 ώρες το Σάββατο κι άλλες τόσες την Κυριακή. Άλλο το να μην καταφέρω γιατί δεν μπόρεσα και άλλο να έρθω με αυτή τη λογική.

Στο **LEVEL 2** έχουμε παίκτες με περισσότερες γνώσεις, εμπειρίες, διάθεση και εξοπλισμό, που ναι μεν θα έχουν και αυτοί ένα στρατόπεδο να γυρίσουν για να ανασυγκροτηθούν, αλλά θέλουν και μπορούν να μείνουν μεγαλύτερο διάστημα στο πεδίο σε αποστολές ή/και αυτές να είναι πιο απαιτητικές στην εκτέλεση. Και όταν λέμε ότι «θέλουν και μπορούν», εννοούμε ότι έχουν δοκιμάσει και ξέρουν ότι μπορούν και όχι ότι νομίζουν ότι μπορούν. Θα το πούμε ακόμα μια φορά, δεν είναι θέμα απόδοσης και «μαγκιάς» αλλά ασφαλείας.

Τέλος, έχουμε το **LEVEL 3**, όπου όσοι συμμετέχουν πρέπει να έχουν βασικές γνώσεις για διαβίωση στην ύπαιθρο και εμπειρία για να επιχειρήσουν χωρίς να διαθέτουν «στρατόπεδο» ενώ όλα αυτά συνοδεύονται από τα κατάλληλα υλικά. Κοινώς, θα πρέπει να μεταφέρουν πάνω τους τα υλικά που χρειάζονται για να κοιμηθούν και να επιχειρήσουν, σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου, άσχετα με τις καιρικές συνθήκες. Αυτοί αναλαμβάνουν τις πιο απαιτητικές και κουραστικές αποστολές, με πολλά χιλιόμετρα πεζοπορίας και με δύσκολους μηχανισμούς σεναρίου, που τους δυσκολεύουν στον σχεδιασμό αλλά και στην εκτέλεση.

Σε καμία περίπτωση τα παραπάνω επίπεδα δεν έγιναν για να διαχωριστούν οι παίκτες με «ποιοτικά» επίπεδα, ή για να υπάρχουν κάποιοι «κομάντα» και κάποιοι άλλοι να είναι οι «κομπάρσοι». Μόνος σκοπός μας είναι να μπορέσουν όλοι να συμμετάσχουν στο επίπεδο που τους καλύπτει, σε αυτό δηλαδή που μπορούν να ανταπεξέλθουν «επιχειρησιακά», αλλά και από πλευράς ασφαλείας. Με αυτό τον τρόπο όχι μόνο θα περάσουμε όλοι καλά, αλλά και όσοι «μπολιαστούν» με αυτά που θα δουν και θα βιώσουν, θα μπουν στη διαδικασία να «ψαχτούν» περισσότερο. Μας χαροποιεί ιδιαίτερα ότι μέσα στα δύο αυτά χρόνια είδαμε τις δηλώσεις συμμετοχής για το LEVEL 2 και 3 να υπερδιπλασιάζονται και μεγάλο αριθμό νέων συμμετεχόντων να μας λένε ότι επιδιώκουν να ανέβουν LEVEL στο επόμενο **ΚΟΠΤΟΕΝ ΞΙΦΟΣ**.

Boot Camp - Oscar Mike

Boot Camp και Oscar Mike ήταν αρχικά δύο διαφορετικές δραστηριότητες.

Το **Boot Camp** ήταν ένα «εκπαιδευτικό» project που περιλάμβανε θεωρητικό και πρακτικό κομμάτι. Οι θεωρητικές ενημερώσεις γίνονταν καθημερινές, σε κλειστό χώρο, όπου με τη βοήθεια παρουσιάσεων PowerPoint οι συμμετέχοντες έρχονταν σε πρώτη επαφή με τα αντικείμενα και το θεωρητικό κομμάτι τους. Στο πρακτικό κομμάτι, Σάββατο ή Κυριακή, για κάποιες ώρες δουλεύαμε όσα είχαμε πει στην αίθουσα.

Πριν τη δημιουργία του **Boot Camp**, μας είχε «προκύψει» το **Oscar Mike** τελείως απρόβλεπτα. Αναρτήσεις μας στο Facebook από διήμερες εξορμήσεις σε βουνά για αναγνωρίσεις πεδίων, δοκιμές υλικών και των ικανοτήτων μας, βρήκαν απρόσμενη ανταπόκριση και διάφοροι συγχωμπίστες ζήτησαν να συμμετέχουν στις επόμενες εξορμήσεις και δεν μπορούσαμε να αρνηθούμε. Το θέμα οργανώθηκε περισσότερο βάζοντας και κάποια ενημερωτικά κομμάτια μέσα στις δραστηριότητες, από τακτικές μέχρι διαβίωση στην ύπαιθρο και πολλή συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων για το χόμπι μας και ό,τι το αφορά. Σχολείο για όλους μας.

Πλέον **Boot Camp** και **Oscar Mike** έχουν γίνει ένα, περισσότερο για πρακτικούς λόγους.

Τι είναι όμως τα **Oscar Mike/Boot Camp**; Δεν είναι ούτε μαθήματα, ούτε σχολεία, ούτε φροντιστήρια, ούτε ακαδημίες. Θα μπορούσαμε να βάλουμε βαρύγδουπους τίτλους και να πουλάμε φύκια για μεταξωτές κορδέλες. Από την άλλη, ούτε αυτιά θέλουμε να χαϊδέψουμε, ούτε να κοροϊδέψουμε κανέναν, ούτε να αυξήσουμε τη μεγαλομανία και την ψυχοπάθεια κάποιων που δεν έχουν θέση στον χώρο.

Επειδή μιλάμε για Airsoft MONO αφού αυτό μας αφορά, προσφέρουμε ρεαλιστικά αντικείμενα για να σας είναι πραγματικά χρήσιμα. Προσφέρουμε θεωρητικές ενημερώσεις και πρακτική εξάσκηση για ό,τι μπορεί να συναντήσει κανείς σε ένα πεδίο Airsoft, από ένα death match μέχρι το πιο δύσκολο και ρεαλιστικό σενάριο Airsoft σε Ελλάδα και εξωτερικό.

Δεν είναι μόνο για «παλιούς» αλλά ούτε για τους «νέους». Είναι για τα μέλη της Κοινότητας και αυτό αρχικά γιατί ως Κοινότητα θέλουμε να διατηρήσουμε τα στάνταρ που έχουμε θέσει αλλά και πρακτικά λόγω του τρόπου δήλωσης στη δραστηριότητα. Σε καμία περίπτωση πάντως δεν δημιουργείται απαίτηση συμμετοχής σε άλλες δραστηριότητες της AWC και ο καθένας παραμένει ελεύθερος να παίζει όπου θέλει.

Οι απαιτήσεις των δραστηριοτήτων ορίζονται από μία λέξη και μόνο: ΑΣΦΑΛΕΙΑ. Θα πρέπει να έχετε εξοπλισμό που να σας κρατάει ασφαλή σε όλη τη δραστηριότητα. Και αν σε ένα σενάριο θα χρειαστείτε μόνο ατομικό εξοπλισμό, σε μια διαβίωση στην ύπαιθρο θα πρέπει να έχετε τα κατάλληλα υλικά για να μείνετε, να προστατευτείτε από τις καιρικές συνθήκες, να μείνετε υγιείς και σε καλή κατάσταση (κοινώς, τροφή-νερό-υγιεινή) και να έχετε μια μέτρια φυσική κατάσταση χωρίς προβλήματα υγείας που μπορεί να σας θέσουν σε κίνδυνο.

1) Αλεξανδρούπολη, 3, 4 & 5 Ιουνίου 2016

2) Ελικώνας, 10 & 11 Αυγούστου 2016

3) Γεράνεια, 18 & 19 Μαρτίου 2017

4) Παύλιανη, 26 & 27 Μαΐου 2018

5) Ζήρεια, 20 & 21 Ιουλίου 2019

Τα σενάρια και οι δραστηριότητές μας διοργανώνονται κυρίως σε πεδία και χώρους της Αττικής, καθώς ο μεγαλύτερος αριθμός των μελών της Διοίκησης ζει στην Αττική. Παρ' όλα αυτά έχουμε διοργανώσει και θα συνεχίσουμε να διοργανώνουμε σενάρια και άλλες δραστηριότητες σε όλη την Ελλάδα, είτε υπάρχει κάποιο μέλος της Διοίκησης εκεί είτε όχι. Έχουμε κάνει πράξη προτάσεις από συλλόγους ή ομάδες συγχρομιστών για διοργάνωση δραστηριοτήτων στην επαρχία και θα συνεχίσουμε να το κάνουμε, γιατί θεωρούμε τιμή τέτοιες προσκλήσεις.

Ελπίζουμε ότι με όλα τα παραπάνω σας δώσαμε μια εικόνα για το τι είναι η **Airsoft Warfare Community** και κυρίως ότι σας κινήσαμε το ενδιαφέρον ώστε να μας γνωρίσετε καλύτερα. Είτε το θελήσετε είτε όχι, είτε το κάνετε είτε όχι, ελπίζουμε ότι κάποια από τα πράγματα που διαβάζετε εδώ θα σας βοηθήσουν να έχετε καλύτερα και -κυρίως- πιο ασφαλή παιχνίδια!

ΤΜΗΜΑ Α:

*Οδηγίες Δήλωσης Συμμετοχής,
Προετοιμασίας για την Δραστηριότητα,
Προσέλευσης στο Πεδίο και Αποχώρησης
από αυτό*

2. Οδηγίες για τη δήλωση συμμετοχής σας

Για να δηλώσετε συμμετοχή σε σενάριό μας θα πρέπει να είστε μέλος της κλειστής ομάδας μας στο Facebook **“Airsoft Warfare Community”**. Εκεί θα βρείτε ανακοινώσεις για τα σενάρια και όποια άλλη δραστηριότητά μας, ενώ ως μέλος της ομάδας θα λαμβάνετε άμεσα ενημέρωση αφού όλες οι δραστηριότητες παίρνουν τη μορφή Εκδήλωσης του FB. Αυτός είναι ο επίσημος τρόπος ανακοίνωσης των σεναρίων μας. Τυχόν ανακοινώσεις σε fora γίνονται περισσότερο για ενημέρωση των υπόλοιπων παικτών που δεν έχουν εγγραφεί ακόμα στο group του FB, ώστε να μη δημιουργούνται παρεξηγήσεις όταν γίνεται χρήση «κοινών» πεδίων.

Συνεπώς, το **πρώτο βήμα** (που οι περισσότεροι το έχετε κάνει ήδη) είναι να ζητήσετε να γίνετε μέλη του group. Μόλις κάνετε το αίτημα, θα σας ζητηθεί να απαντήσετε σε τρεις ερωτήσεις σχετικές με την ενασχόλησή σας με το Airsoft. Κατόπιν, το αίτημά σας θα τεθεί σε ψηφοφορία (στην ομάδα των διοργανωτών, που αποκαλούμε **Διοίκηση**) αφού προηγουμένως γίνει μια μικρή έρευνα για το «ιστορικό» σας στο Airsoft. Λέγοντας «ιστορικό» δεν εννοούμε «κοινωνικά φρονήματα» αλλά σοβαρές παραβατικές συμπεριφορές. Ευτυχώς, ελάχιστες φορές αναγκαστήκαμε να απορρίψουμε αιτήματα. Το κάναμε όμως και θα το κάνουμε ξανά, χωρίς καμία ενοχή, όταν ένα άτομο έχει αποδεδειγμένα επιδειξει επαναλαμβανόμενη παραβατική συμπεριφορά σε σενάρια και παιχνίδια -ακόμα και τρίτων, εφόσον ήμασταν παρόντες και μάρτυρες στα σχετικά περιστατικά. Εφόσον δεν ανήκετε σε αυτή την κατηγορία, σε 1-3 μέρες το αίτημά σας θα γίνει δεκτό και θα μπειτε στο group. Επίσης αν έχουμε πληροφορίες ότι η συμπεριφορά σας σε διοργανώσεις τρίτων κάποιες φορές είχε «σκιές», ναι μεν θα σας αποδεχτούμε στο γκρουπ αλλά δύο τουλάχιστον μάτια θα σας παρακολουθούν μόνιμα σε κάθε δική μας διοργάνωση, για να επιβεβαιώσουμε είτε την ορθότητα των πληροφοριών είτε ότι τουλάχιστον στις δικές μας διοργανώσεις είστε σωστός παίκτης, ελπίζοντας πάντα για το δεύτερο. Το τελευταίο που θέλουμε, είναι να κάνουμε τους αστυνόμους και να αποβάλλουμε παίκτες. Το προτιμούμε, όμως, από το να χαλάσει η Κυριακή των υπόλοιπων σωστών παικτών.

Σημειώνουμε ξανά ότι δεν μας ενδιαφέρει να έχετε «ένσημα» στον χώρο. Είτε ασχολείστε 10 χρόνια είτε έχετε ελάχιστα παιχνίδια πίσω σας, είστε ευπρόσδεκτοι. Να γνωρίζετε όμως ότι από τους «έμπειρους» θα έχουμε περισσότερες απαιτήσεις ενώ οι «νέοι» θα έχετε την αμέριστη στήριξη και προσοχή μας, για να δοκιμάσετε αυτό που λέμε και εννοούμε Mil Sim και Real Sim.

Το αμέσως **επόμενο βήμα** για να λάβετε μέρος σε κάποιο σενάριό μας είναι να δηλώσετε συμμετοχή σε κάποια δραστηριότητα. Θα το διαβάσετε αρκετές φορές στον παρόντα Οδηγό, για να γίνει ξεκάθαρο: Ξεχάστε τα ελληνικά public και τα «χαλαρά» όσον αφορά στον τρόπο δήλωσης συμμετοχής (αλλά κυρίως στη νοοτροπία).

Αποκλείεται να συμμετάσχετε σε σενάριό μας χωρίς να έχετε προηγουμένως α) δηλώσει συμμετοχή και β) να έχετε ενημερωθεί ότι η συμμετοχή σας έγινε αποδεκτή (θα δείτε παρακάτω τι και πώς), ακόμη και αν έρχεστε από την Αυστραλία για να παίξετε. Ο αριθμός συμμετοχών και κυρίως οι αναλογίες παρατάξεων δεν ορίζονται για να αποκλειστούν παίκτες αλλά για να διεξαχθεί η δραστηριότητα ομαλά.

Σημειώστε επίσης πως η υποβολή δήλωση συμμετοχής σημαίνει για μας ότι:

- α) έχετε πρώτα διαβάσει και κατανοήσει τις οδηγίες,**
- β) έχετε επιβεβαιώσει ότι μπορείτε να ακολουθήσετε ΠΛΗΡΩΣ τις οδηγίες που διαβάσατε (που με τη σειρά του σημαίνει ότι έχετε όλα τα υλικά που αναγράφονται ως απαιτούμενα),**
- γ) έχετε διαθέσιμο ΟΛΟ τον χρόνο που απαιτείται,**
- δ) έχετε διαβάσει και κατανοήσει τι θα αντιμετωπίσετε και τι καλείστε να κάνετε στο πεδίο -και τέλος,**
- ε) αποδέχεστε ΑΠΟΛΥΤΑ όλα τα παραπάνω.**

Είμαστε στη διάθεσή σας να απαντήσουμε όσες ερωτήσεις θέλετε. «Απασχολήστε» μας ακόμη αν έχετε μια έλλειψη υλικού, ώστε να δούμε αν μπορούμε να σας δανείσουμε. Δεν έχουμε όμως καμία διάθεση να απαντάμε σε θέματα που έχουν γραφτεί κι εξηγηθεί ξεκάθαρα, επειδή κάποιοι απλώς βαριούνται να διαβάσουν.

Η συμμετοχή σε ένα σενάριο χρειάζεται στοιχειώδη υπευθυνότητα. Το σενάριο απαιτεί χρόνο και κόπο για να προετοιμαστεί και να πετύχει, ώστε να το απολαύσουν όλοι οι συμμετέχοντες. Παίκτες και ομάδες που αρνούνται να το αντιληφθούν και ακυρώνουν συμμετοχές με μικρή χρονική προειδοποίηση ή, χειρότερα, δεν εμφανίζονται χωρίς καν να ενημερώσουν, μπαίνουν σε **7.6. Διαδικασία Ελέγχου**, με αποτέλεσμα μερική (για έναν αριθμό σεναρίων) ή οριστική αποβολή από τις διοργανώσεις μας.

Όπως αναφέρθηκε, οι ανακοινώσεις των σεναρίων γίνονται στην κλειστή ομάδα μας στο Facebook **“Airsoft Warfare Community”** ενώ θα υπάρχει και Εκδήλωση στο FB, για την οποία, ως μέλη της κλειστής ομάδας, θα δέχεστε αυτόματα πρόσκληση. Προσέξτε όμως. Αυτό ΔΕΝ σημαίνει ότι σας υπολογίζουμε ήδη ως συμμετοχή, ούτε ότι η δήλωση συμμετοχής σας θα γίνει αποδεκτή εάν δεν τηρηθεί η διαδικασία και οι απαιτήσεις που θέτουμε για να κυλήσει σωστά η διοργάνωση. Σημειώστε επίσης ότι το να πατήσετε απλώς **«Θα πάω»** ΔΕΝ αποτελεί σε καμία περίπτωση δήλωση συμμετοχής.

Ας δούμε λοιπόν πώς γίνεται η όλη διαδικασία.

Σε κάθε Εκδήλωση - Ανακοίνωση θα υπάρχει κατ' αρχάς ένα κείμενο του σεναρίου και των απαιτούμενων υλικών. Μέσα σε αυτό θα αναφέρεται το πότε ανοίγουν και πότε κλείνουν οι συμμετοχές. Θα υπάρχει επίσης ένα σχεδόν τυποποιημένο κείμενο (αλλάζει μερικώς, ανάλογα με το σενάριο) σαν αυτό που ακολουθεί. Με μαύρα **τονισμένα γράμματα** το κείμενο της ανακοίνωσης και με κανονικά οι επεξηγήσεις:

- Δηλώσεις συμμετοχής μέχρι Κυριακή ΗΗ/ΜΜ και οι συμμετέχουσες ομάδες θα μπορούν να τροποποιούν συμμετοχές μέχρι ΗΗ/ΜΜ.

Στα σενάρια μας ορίζουμε λήξη δηλώσεων συμμετοχής τουλάχιστον μία εβδομάδα πριν το σενάριο. Αυτό γίνεται για να προλάβουμε να διαχωρίσουμε παρατάξεις, να τοποθετήσουμε συμμετέχοντες σε FB groups και να έχουν κι εκείνοι χρόνο ώστε να ενημερωθούν (αφού ΑΝ.ΣΚ και λοιποί μηχανισμοί δεν ανακοινώνονται δημόσια), να οργανωθούν και να σχεδιάσουν. Συνεπώς οι προθεσμίες δεν ορίζονται από τυπολατρία αλλά για καθαρά πρακτικούς λόγους.

Εξαιρέσεις σε αυτές τις προθεσμίες υπάρχουν ως εξής:

α) Ομάδες που έχουν δηλώσει εμπρόθεσμα συμμετοχή. Όσες ομάδες έχουν δηλώσει συμμετοχή εμπρόθεσμα και οι συμμετοχές έχουν γίνει αποδεκτές (δες παρακάτω), μπορούν μέχρι 3 ή 4 μέρες πριν (ανάλογα με το σενάριο) να αλλάξουν ονόματα συμμετεχόντων (π.χ. ο Κώστας Κ. που δηλώθηκε, παρουσίασε πρόβλημα υγείας και θα αντικατασταθεί από τον Γιάννη Γ.) ή να προσθέσουν ορισμένο αριθμό ατόμων κατόπιν συνεννόησης μαζί μας.

β) Παίκτες και ομάδες. Πολλές φορές, τα πράγματα δεν είναι ιδανικά, ώστε να γνωρίζουμε και να εξασφαλίζουμε ελεύθερα Σάββατα ή Κυριακές για το χόμπι μας. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι άτομα που υπηρετούν στις Ένοπλες Δυνάμεις και στα Σώματα Ασφαλείας ή που απασχολούνται με κυλιόμενα ωράρια και σε εργασίες τα Σ/Κ. Αν ανήκετε σε μία από αυτές τις κατηγορίες ή για κάποιον άλλο σοβαρό λόγο δεν μπορείτε να επιβεβαιώσετε την/τις συμμετοχή/ές σας εντός προθεσμίας, παρά μόνο μερικές μέρες αργότερα, στείλτε μας ένα μήνυμα στον λογαριασμό που θα αναφέρουμε παρακάτω κι ενημερώστε μας για το πρόβλημά σας. Εφόσον έχουμε τη δυνατότητα και δεν διαταράσσεται το σενάριο (αναλογίες παρατάξεων, προετοιμασία άλλων συμμετεχόντων), θα σας δώσουμε παράταση για να μας απαντήσετε. Κατανόηση και διάθεση για βοήθεια υπάρχει, αρκεί να μας ενημερώσετε έγκαιρα και να δείξετε και εσείς κατανόηση.

- Δηλώσεις συμμετοχών ΜΟΝΟ στον διαχειριστικό μας λογαριασμό στο FB

<https://www.facebook.com/awc.awc.10> όπου θα αναφέρονται:

Μιλάμε για ΠΜ στον **Αλέξανδρο Αβασίδη** και ΜΟΝΟ. Όχι δημόσιο post στην ομάδα (group) της Κοινότητας ή στην Εκδήλωση ή, ακόμα χειρότερα, στα fora. Επίσης μη στέλνετε ΠΜ σε άλλα άτομα, επειδή τυχόν γνωρίζετε ότι ανήκουν στη **Διοίκηση** της Κοινότητας.

Όσον αφορά στο «δημόσιο» post, καταστρέψτε την προσπάθειά μας να μη γνωρίζουν οι συμμετέχοντες ακριβώς τους αντιπάλους τους ενώ όσον αφορά στα ΠΜ, σε άλλους λογαριασμούς, μελών της Διοίκησης, δυσκολεύετε το έργο μας να συγκεντρώσουμε τις συμμετοχές.

Μαζί με το πρώτο σας ΠΜ (αν είστε νέα μέλη), κάντε και αίτημα φιλίας στο συγκεκριμένο προφίλ για πρακτικούς λόγους που σχετίζονται με τη λειτουργία του FB και θα διαβάσετε αναλυτικά παρακάτω.

- Ομάδα

1) Εφόσον δηλώνετε ως ομάδα, κάποιο μέλος σας θα δηλώσει όλους τους υπόλοιπους και την ονομασία της ομάδας. Μπορεί να είστε διάσημη ομάδα, να έχετε έρθει δεκάδες φορές στα σενάρια μας, παρ' όλα αυτά πρέπει να ακολουθείτε αυτή τη διαδικασία ΚΑΘΕ φορά.

2) Αν δεν είστε ομάδα αλλά παρέα «ελεύθερων» παικτών και θέλετε να παίξετε μαζί, μπορείτε να το κάνετε ως «ομάδα». Ένας από εσάς θα δηλώσει όλη την παρέα με την ένδειξη **FREELANCERS TEAM**. Έτσι και εμάς θα διευκολύνετε αλλά και εσάς, αφού δεν θα στείλετε 3-4 διαφορετικά ΠΜ με σχόλια «βάλτε με σας παρακαλώ με τον Τάκη Τ. και τον Ανδρέα Α».

ΠΡΟΣΟΧΗ όμως! Διαβάστε τι γράφουμε παρακάτω στην ενότητα **Διαθέσιμες Παραλλαγές** της δήλωσης συμμετοχής πριν δηλώσετε.

3) Αν είστε «ελεύθερος» παίκτης, κοινώς δεν έχετε ομάδα, θα γράψετε **FREELANCER**. Αν είστε σε ομάδα αλλά έρχεστε μόνοι σας, επειδή η ομάδα σας δεν μπορεί ή δεν θέλει να συμμετάσχει, τότε μπορείτε να δηλώσετε την ομάδα σας (προσδιορίστε όμως ότι έρχεστε μόνοι) ή να γράψετε **FREELANCER**. Μας βοηθήστε αφάνταστα στην κατανομή των παρατάξεων και κάνετε πιο εύκολη και γρήγορη την ανεύρεσή σας στις λίστες μετρήσεων.

- Nickname(s) παικτών

Αν έχετε nickname, γράψτε το. Με αυτό θα αναγραφείτε στις λίστες συμμετεχόντων και μετρήσεων, αυτό θα μας δώσετε στο πεδίο για να σας βρούμε στις λίστες. Αν πάλι δεν έχετε, τότε γράψτε το ονοματεπώνυμό σας για τον ίδιο λόγο. Δεν απαιτούμε ταυτότητες για να το πιστοποιήσουμε. Θυμηθείτε λοιπόν ποιο όνομα δηλώσατε κι αυτό να μας δώσετε όταν σας ρωτήσουμε στη διάρκεια των μετρήσεων.

- Facebook profile (ή έστω ένας εκπρόσωπος για τον διαχωρισμό των ομάδων στα groups).

Όπως είπαμε παραπάνω, μετά τον διαχωρισμό παρατάξεων, οι συμμετέχοντες μπαίνουν σε FB group για να πάρουν το σετ οδηγιών που τους αφορά και να οργανωθούν. Στα γκρουπ θα μπουν FB profiles και όχι ο Powerplant, ο Black Knight, ο Μεγάλος Κομάντο κ.λπ.

Αν λοιπόν δηλώνετε ως εκπρόσωπος ομάδας, δηλώστε μας και τα FB profiles των παικτών της.

Για τους παίκτες που δηλώνουν μόνοι τους, δεν χρειάζεται, αφού θα προσθέσουμε το profile που μας έστειλε τη συμμετοχή.

Για όσους γνωρίζουν τον τρόπο λειτουργίας του FB αλλά και για όσους δεν τη γνωρίζουν, επισημαίνουμε ότι αυτός που θα σας προσθέσει στα FB group είναι ο διαχειριστικός λογαριασμός του **Αλέξανδρου Αβασίδη**. Συνεπώς θα πρέπει να έχετε μια σχέση «φιλίας» στο FB, για να μπορέσει να σας προσθέσει. Εδώ «κολλάει» το ότι σας ζητήσαμε παραπάνω να του κάνετε αίτημα φιλίας. Δεν πρόκειται να σας «ενοχλήσει» ως προφίλ πέρα από διαδικαστικά δραστηριοτήτων που έχετε δηλώσει συμμετοχή.

Επειδή όμως υπάρχουν ειδικές περιπτώσεις και θέλουμε να είμαστε ευέλικτοι, ώστε να κάνουμε τη ζωή όλων πιο εύκολη, με αποτελεσματικό τρόπο, επισημαίνουμε τα εξής:

- Εάν δηλώνετε την ομάδα σας με έναν αριθμό μελών και τα μέλη της ομάδας σας είναι «φίλοι» του **Αλέξανδρου Αβασίδη**: απλά δώστε τα FB profiles και ο **Αλέξανδρος Αβασίδης** θα τα προσθέσει.
- Εάν δηλώνετε την ομάδα σας αλλά κάποια άτομα είτε δεν έχουν FB profile, είτε αυτά είναι ανενεργά για κάποιο λόγο (που δεν μας αφορά), τότε εσείς που τους δηλώνετε είστε ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ (κυρίως εσείς αλλά και όσοι από την ομάδα σας βρίσκονται στα groups) να τους ενημερώνετε για ό,τι συμβαίνει, γράφεται και ανακοινώνεται, κι αφορά κανόνες, μηχανισμούς και σχέδια παράταξης. ΔΕΝ δεχόμαστε δικαιολογίες ότι «δεν είχα/ε FB και δεν ξέρω/ει». Mail, print screen, τηλέφωνο, κατά πρόσωπο ενημέρωση, τρόποι υπάρχουν για να ενημερωθεί κάποιος.

- Διαθέσιμες παραλλαγές. Ομάδες θα δηλώσουν ως διαθέσιμες παραλλαγές, αυτές που έχουν διαθέσιμες ΟΛΑ τα μέλη.

Αρχικά ξεκαθαρίζουμε ότι ΟΛΕΣ οι παραλλαγές παίζουν στα σενάρια μας. Πολύ θα θέλαμε να ζούμε σε μια χώρα οικονομικά αναπτυγμένη, όπου θα είχαμε την άνεση να έχουμε 3 και 4 παραλλαγές ή load out ο καθένας, για να βάζουμε το κατάλληλο κάθε φορά. Στην Ελλάδα της κρίσης όμως, θα ήταν παράλογο να θέσουμε τέτοιες απαιτήσεις.

Ο διαχωρισμός των παρατάξεων στα σενάρια μας γίνεται σύμφωνα με τις παραλλαγές. Μια συνήθης πρακτική είναι ότι αν υπάρχουν μόνο δύο παρατάξεις, χωρίζονται σε «σκουρόχρωμες» ή «πράσινες» (π.χ. Greek Lizard, US Woodland, Flora κ.λπ.) «ενάντια» σε «ανοικτές» ή «καφέ» (Multicam, Desert κ.λπ.). Επίσης, αν υπάρχουν παραπάνω από δύο παρατάξεις (το πιο σύνηθες στα σενάρια μας είναι να έχουμε 3-6 παρατάξεις), μπορούμε να χωρίσουμε και «μονόχρωμα», civilian look (πολιτικά) ή μπορεί μια παράταξη να έχει μόνο έναν τύπο παραλλαγής, διότι έτυχε να συμπληρώνει τον απαιτούμενο αριθμό.

Συνεπώς, μια δήλωση συμμετοχής ομάδας ή «ομάδας» (παρέας), όπου ο ένας έχει Greek Lizard, ο άλλος Desert, ο τρίτος Multicam κι ο τέταρτος μόνο ένα παντελόνι US Woodland και από πάνω μια χακί μπλούζα, μας δημιουργεί τεράστιο πρόβλημα να σας τοποθετήσουμε όλους μαζί. Επίσης, αν κάποιοι στην ομάδα σας έχετε 3, 4 ή και 5 διαθέσιμες παραλλαγές, αλλά ένα μέλος έχει μόνο μία, τότε δεν υπάρχει λόγος να μας αναφέρετε τις διαθέσιμες των υπολοίπων, αλλά ΜΟΝΟ αυτή που έχετε κοινή. Αν έχετε δύο ή και τρεις κοινές παραλλαγές ΟΛΟΙ, τότε

ενημερώστε μας ποιες είναι.

Τέλος, επειδή έχουμε ερωτηθεί πολλές φορές: Μας είναι αδιάφορο το χρώμα των εξαρτύσεων ή του εξοπλισμού σας, εφόσον δεν επηρεάζει άμεσα την αναγνώριση. Ποτέ δεν απαιτούμε «κοστούμια» με όλα τα υλικά σε μία παραλλαγή, ή συγκεκριμένα loadout, διότι αντιλαμβανόμαστε τις δυσκολίες που υπάρχουν στην απόκτηση των υλικών που ίσως θα θέλαμε να έχουμε.

Για παράδειγμα, ένα γιλέκο μάχης δεν επηρεάζει αφού για να βλέπει ο άλλος το γιλέκο μάχης, θα βλέπει και την παραλλαγή, που είναι το βασικό μέσο αναγνώρισης. Ένα καπέλο παραλλαγής που φοράει άλλη παράταξη μπορεί όμως να προκαλέσει θέματα. Αν έχετε αμφιβολίες και πιστεύετε ότι κάποιο υλικό σας μπορεί να δημιουργήσει παρεξηγήσεις, ρωτήστε μας για να σας δώσουμε σαφή απάντηση.

- Δηλώνετε ότι έχετε διαβάσει Κανόνες και όρια Κοινότητας και συμμορφώνεστε σε αυτά και ότι έχετε όλα τα απαιτούμενα υλικά.

Το αναφέραμε και παραπάνω. Ενήλικοι είσατε και με ενήλικους θέλουμε να συνεννοούμαστε. Δεν ψάχνουμε νομικές εξασφαλίσεις, ούτε σας βλέπουμε ως πιθανούς παραβάτες. Νομίζουμε όμως ότι η διατύπωση αυτή ξεκαθαρίζει πως αν προκύψει θέμα [7.δ. Διαδικασίας Ελέγχου](#) δεν μπορεί κάποιος να προφασιστεί ότι «δεν ήξερε» κι εμείς είμαστε οι «κακοί». Αν δεν ήξερε, σημαίνει ότι δεν διάβασε. Αν διάβασε και δεν κατάλαβε, σημαίνει ότι δεν ρώτησε, κι έχουμε εξηγήσει παραπάνω την άποψή μας, όπως και τις ενέργειες που θα προκύψουν για όσους δεν ανταποκρίνονται σε όσα έχουν εξαρχής δηλώσει ότι καλύπτουν.

Στην περίπτωση που δεν έχετε κάποιο απαιτούμενο υλικό μέχρι τη λήξη της προθεσμίας δήλωσης συμμετοχής, αλλά είναι ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΜΕΝΗ η απόκτησή του μέχρι την ημερομηνία του σεναρίου, ενημερώστε μας γι' αυτό. Η συμμετοχή σας θα μπει σε διαδικασία αποδοχής και θα περιμένουμε την επιβεβαίωση.

Τονίζουμε ότι δεν θέλουμε να σας υποχρεώσουμε να αγοράσετε οτιδήποτε, ΜΟΝΟ για να συμμετέχετε σε ένα σενάριό μας, ιδιαίτερα αν αυτό επιβαρύνει τον προϋπολογισμό σας. Ωστόσο ορισμένα υλικά είναι όντως απαραίτητα, είτε για τη διασφάλιση ενός ελάχιστου επιπέδου ρεαλισμού, είτε -κυρίως- για την ασφαλή συμμετοχή σας, ιδίως στα περισσότερο σύνθετα και απαιτητικά σενάρια. Στη περίπτωση αυτή, εναπόκειται σε σας να κρίνετε κατά πόσον τα συγκριμένα υλικά θα σας φανούν χρήσιμα και γενικότερα.

Για να αποκτήσετε μια εικόνα του τι μπορεί να χρειαστείτε ή τι γενικότερα ισχύει στα σενάρια μας (σε κάποια σενάρια λόγω αναγκών θα υπάρχουν τροποποιήσεις), δείτε στο [12.α. Απαιτούμενα υλικά και προτεινόμενα](#).

- Ξεκαθαρίζεται ότι οι Προσκλήσεις έγιναν για να ενημερωθείτε. Αν ΔΕΝ τηρεί κάποιος τα απαιτούμενα, ΔΕΝ θα γίνει δεκτή η συμμετοχή του, όπως και αν συμπληρωθεί ο απαιτούμενος αριθμός συμμετοχών.

Λογική αναφορά, νομίζουμε, σύμφωνα με όσα είπαμε παραπάνω. Άλλο η πρόσκληση - ενημέρωση και άλλο το ΑΝ τηρείτε τα απαιτούμενα.

Εδώ πρέπει να προσθέσουμε ότι σε κάποια σενάρια έχουμε συγκεκριμένη «οροφή» αριθμού συμμετοχών, που κατά τη διαδικασία δηλώσεων συμμετοχών καλύπτουν με τον τύπο παραλλαγών τους συγκεκριμένες παρατάξεις. Σε αυτή την περίπτωση, όσο και αν θέλουμε, δεν μπορούμε να κάνουμε πολλά ή σχεδόν τίποτα, ακόμη και αν είστε εμπρόθεσμοι. Όσοι δηλώσουν πρώτοι θα προηγηθούν.

Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι συμμετοχές που είναι υπεράριθμες μπαίνουν σε λίστα αναμονής για τυχόν ακυρώσεις ή αλλαγές. Σε κάθε περίπτωση, θα ενημερώνουμε για τη διαδικασία, και τουλάχιστον 4 μέρες πριν το σενάριο θα έχετε οριστική απάντηση, ώστε να κανονίσετε και εσείς το πρόγραμμά σας. Σε σενάρια 24ωρα ή εκτός Αττικής θα γνωρίζετε αν έγινε αποδεκτή η συμμετοχή σας τουλάχιστον 10 μέρες έως και ένα μήνα νωρίτερα.

Γενικότερα, σας παρακαλούμε να δίνετε όλες τις πληροφορίες που σας ζητάμε και να μη μας αναγκάζετε να σπαταλούμε όλοι πολύτιμο χρόνο με ΠΜ για να μας πείτε ό,τι ζητήσαμε εξαρχής. Άτομα που επανειλημμένα δεν τηρούν τη διαδικασία, θα βλέπουν τις συμμετοχές τους να μη γίνονται δεκτές, είτε είναι εμπρόθεσμα και διαθέτουν τα υλικά είτε όχι. Εσείς μπορεί να είστε ένα άτομο ή μια ομάδα 5-6 ατόμων και να σας φαίνεται θέμα 5 λεπτών να στείλετε μια απάντηση π.χ. για ένα υλικό που δεν γράψατε αν έχετε, αλλά για εμάς, ως διοργάνωση που έχουμε να διαχειριστούμε συμμετοχές πολλές φορές 100+ ατόμων, είναι τεράστιος όγκος εργασίας, που απαιτεί πολύτιμο και συνήθως ανύπαρκτο προσωπικό χρόνο. Νομίζουμε ότι είναι κατανοητό πως η διοργάνωση σεναρίων δεν είναι για μας επαγγελματική ενασχόληση, ούτε και θέλουμε να γίνει.

Όπως αναφέραμε ήδη, οι συμμετοχές θα ανοίγουν και θα κλείνουν σε συγκεκριμένες ημερομηνίες. Συνήθως το «παράθυρο» αυτό είναι 7 έως 10 ημέρες. Μέσα σε αυτό το «παράθυρο» μπορείτε να στείλετε ΠΜ με τον τρόπο που αναλύσαμε παραπάνω. Ανάλογα με τον όγκο συμμετοχών και τον διαθέσιμο χρόνο μας, θα λαμβάνετε απαντητικό ΠΜ εντός λεπτών ή ωρών. Σε αυτό θα σας ενημερώνουμε αν η συμμετοχή σας έγινε δεκτή ή όχι (σε αυτή την περίπτωση θα σας ενημερώνουμε γιατί) ή αν υπάρχουν ασάφειες, θα σας ζητήσουμε διευκρινίσεις.

Στο ίδιο ΠΜ με το οποίο θα επιβεβαιώνουμε τη συμμετοχή σας, θα σας ενημερώνουμε και για το πότε θα ξεκινήσει η διαδικασία τοποθέτησης σε FB group Παράταξης, οπότε από εκείνη τη μέρα και μετά θα πρέπει να έχετε τον νου σας για ειδοποιήσεις στο FB. Στη συνέχεια, η όποια πληροφορία και ενημέρωση θα δίδεται μέσα από αυτό το group. Το FB profile **Αλέξανδρος Αβασίδης** θα είναι πάντα ανοικτό για προσωπικές ερωτήσεις και απορίες (π.χ. για τα υλικά σας). Ερωτήσεις σχετικές με το σενάριο (μηχανισμοί, Κανόνες, ΑΝΣΚ) καλό είναι να γίνονται εντός των groups αφού πιθανόν να έχουν και άλλοι την ίδια απορία, κι έτσι να διευκολύνουμε τις διαδικασίες.

Κλείνοντας το κομμάτι **Δήλωση Συμμετοχής**, θέλουμε να τονίσουμε ότι έχουμε τη διάθεση να βοηθήσουμε νέους παίκτες ή και παλαιότερους να συμμετάσχουν στα σενάρια μας, παρέχοντάς τους υλικά που μπορεί να μη διαθέτουν. Είμαστε η μοναδική ίσως Κοινότητα που παρέχει ΔΩΡΕΑΝ ακόμα και οπλισμό (αν το όπλο σας είναι εκτός ορίων FPS) αλλά και άλλα κύρια υλικά που μπορεί να σας λείπουν και είναι απαιτούμενα.

Το κάνουμε αυτό προκειμένου να διευκολύνουμε όσους παίκτες θέλουν πρώτα να δοκιμάσουν αν τους αρέσει η φιλοσοφία μας και γενικότερα το Mil Sim, πριν προχωρήσουν σε συγκεκριμένες αγορές

Επισημαίνουμε ξανά ότι ΠΟΤΕ δεν ζητήσαμε και δεν θα ζητήσουμε υλικά τα οποία δεν έχουν άμεση ή έμμεση σχέση με την ασφάλεια των παικτών. Ναι, θα σας ζητήσουμε φακό για ένα βραδινό (για να κινηθείτε και όχι για το όπλο σας), όχι όμως συγκεκριμένα κράνη, γιλέκα κι άλλες εξοπλιστικές απαιτήσεις. Ισχυρισμοί τρίτων για να αποτρέψουν συμμετοχή παικτών, ότι απαιτούμε 10 τουλάχιστον γεμιστήρες, δεν ισχύουν ούτε ισχυσαν ποτέ. 10 είναι το μέγιστο που βάζουμε σε κάποια σενάρια, ενώ προτείνουμε, για να είστε «ανταγωνιστικοί», να έχετε τουλάχιστον 5-6. Και το επαναλαμβάνουμε, είμαστε εδώ να σας βοηθήσουμε αν δεν έχετε τα απαιτούμενα υλικά και θέλετε να δοκιμάσετε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Τονίζουμε ότι μιλάμε για παίκτες που έχουν ήδη μια επαφή με τον χώρο του Airsoft, διαθέτουν τα βασικά προσωπικά υλικά ασφαλείας -άρβυλα, γυαλιά, παντελόνι & χιτώνιο κατάλληλο για τη δραστηριότητα- και οι ελλείψεις τους είναι περιορισμένες. Αδυνατούμε να «προικίσουμε» εξ ολοκλήρου άτομα, όσο και αν το θέλουμε. Επίσης για να ευχαριστηθείτε και να αξιολογήσετε σωστά τα σενάρια μας, καλό είναι να έχετε προηγουμένως «πάρει μια πρώτη κρυάδα» με μερικές συμμετοχές σε παιχνίδια.

Τα παραπάνω δεν σημαίνουν όμως ότι έχουμε την πρόθεση να παρέχουμε συνεχώς αναλώσιμα σε παίκτες που έρχονται στο πεδίο, χωρίς να έχουν φροντίσει να αποκτήσουν υλικά ευτελούς αξίας (π.χ. γάζες) ή να τα φέρουν μαζί τους. Έτσι πλέον:

α) Παίκτης που ενώ έχει δηλώσει ότι έχει ΟΛΑ τα απαιτούμενα αναλώσιμα υλικά (επιδέσμους, cyalum, dead rag κ.λπ.), εμφανίζεται στο πεδίο χωρίς αυτά, για οποιονδήποτε λόγο, ΔΕΝ θα συμμετέχει στο σενάριο.

β) Παίκτης που δεν έχει ενημερώσει κατά τη δήλωση συμμετοχής του για ελλείψεις σε κύρια υλικά (γεμιστήρες κ.λπ.) ώστε να προσπαθήσουμε να τον βοηθήσουμε, εάν εμφανιστεί στο πεδίο χωρίς να έχει τα απαιτούμενα, ΔΕΝ θα συμμετέχει στο σενάριο.

γ) Ισχύει το ίδιο και για υπέρβαση των επιτρεπόμενων ορίων FPS. Αναφέρουμε και παρακάτω τα όρια που έχουμε ως Κοινότητα και ξεκαθαρίζουμε κάποια πράγματα, ιδιαίτερα για τους νέους συμπαίκτες μας.

3. Προετοιμασία και διαδρομές

α. Προετοιμασία και διαδρομές προς και από το πεδίο

Ένα σενάριο δεν ξεκινάει την ώρα έναρξης στο πεδίο. Ξεκινάει από τη στιγμή που (αφού έχεις διαβάσει τους κανόνες και το σενάριο, έχεις όλα όσα χρειάζονται και έχεις δηλώσει συμμετοχή) η συμμετοχή σου γίνει δεκτή. Επίσης, το σενάριο δεν τελειώνει όταν δοθεί λήξη από τη διοργάνωση, αλλά όταν φτάσεις ασφαλής σπίτι σου και ασφαλίσεις τα υλικά σου στο σημείο - χώρο που τα αποθηκεύεις.

Η ασφάλειά μας ως παίκτες αλλά και όποιων άλλων αλληλοεπιδρούν με εμάς (οικείοι ή και τρίτοι κατά τη διαδρομή μας αλλά και στο πεδίο) είναι ο σημαντικότερος παράγοντας. Όποια αστοχία σε αυτό το κομμάτι μπορεί να έχει συνέπειες στην υγεία και την υλική περιουσία τη δική μας ή τρίτων. Πέρα από αυτό όμως, θα πρέπει να γνωρίζουμε ότι ατυχή περιστατικά που θα συνδεθούν με το Airsoft θα έχουν ως συνέπεια να αμαυρωθεί η εικόνα της δραστηριότητας και του χόμπι και άρα όσων ασχολούνται με αυτό. Ένα ατύχημα παίκτη στο πεδίο ή ακόμα χειρότερα ενός τρίτου, στο οποίο θα πρέπει να εμπλακούν οι αρχές (δομές υπηρεσιών υγείας και σωμάτων ασφαλείας), θα έχει αρνητικές συνέπειες όχι μόνο για τους συμμετέχοντες στο ατύχημα αλλά και για όλους μας, αφού δυστυχώς άσχετοι με τον χώρο (δημοσιογράφοι, δικηγόροι, πολιτικοί κ.λπ.), εάν πέσει στην αντίληψή τους, θα σπεύσουν να το εκμεταλλευθούν, προκειμένου να πετύχουν προσωπικά οφέλη. Οι παλαιότεροι το έχουμε ζήσει με συμβάντα άσχετα με τον χώρο μας, όπου μέσα από ένα «κυνήγι μαγισσών» για πολιτικούς λόγους, το Airsoft βρέθηκε στο κάδρο ως χώρος και τρόπος εκπαίδευσης παραστρατιωτικών.

Συνεπώς, η τήρηση κανόνων ασφαλείας δεν είναι ΜΟΝΟ προσωπική υπόθεση. Καθένας από όλους εμάς είναι υπεύθυνος για χιλιάδες άλλους συγχωμπίστες. Αν λοιπόν δεν μπορείτε να τηρήσετε τα στοιχειώδη, δεν βάζετε σε κίνδυνο μόνο εσάς αλλά και τρίτους, όπως και την ύπαρξη του χόμπι.

Για να είστε ασφαλείς λοιπόν θα πρέπει να:

1. **Διαβάσετε και κατανοήσετε τους γενικούς Κανόνες και τον Οδηγό συμπεριφοράς που έχετε στα χέρια σας.** Οι απορίες και οι ερωτήσεις για θέματα που δεν καταλάβατε και θέλετε διευκρίνιση ή επεξήγηση δεν είναι κουραστικές ή «χαζές», είναι απαραίτητες. Όσες φορές και αν μας στείλουν ΠΜ ή μας ρωτήσουν νέοι παίκτες στο χόμπι ή στην Κοινότητα, θα τις απαντήσουμε χωρίς να μας «ενοχλεί». Όμως, η μη ανάγνωση και κατανόηση μπορεί να είναι επικίνδυνη και δείχνει λανθασμένη νοοτροπία, που για εμάς ως Κοινότητα ΔΕΝ είναι αποδεκτή. Το να μην καταλάβεις, ας πούμε, τον Κανόνα medic είναι πιθανό. Είμαστε εδώ να στον εξηγήσουμε μέχρι να σου λυθεί όποια απορία. Το να μας στέλνεις ΠΜ όμως για τι όρια FPS χρησιμοποιούμε ή κάτι αντίστοιχο, που είναι ξεκάθαρα γραμμένο, μάλλον δείχνει ότι δεν έχεις διαβάσει αυτά που έπρεπε. Τότε θα λάβεις την απάντηση «*διάβασε τους Κανόνες*», όχι επειδή είμαστε «κακοί», αλλά επειδή προφανώς δεν θα είναι το μόνο που δεν «πρόσεξες», οπότε στο πεδίο θα είσαι «μονόφθαλμος», αφού δεν θα ξέρεις πώς να παίζεις, αλλά και βαρίδι για την παράταξή σου, αφού ως «μονόφθαλμος» δεν θα μπορείς να τους βοηθήσεις.

Δυστυχώς τα σενάρια μας δεν μας επιτρέπουν να έχουμε διαθέσιμα μισάωρα για «θεατρικές» παραστάσεις με επίδειξη των βασικών Κανόνων, κάτι που δεν συμβαίνει άλλωστε πουθενά στον κόσμο, σε αντίστοιχες διοργανώσεις. Έχει αποδειχτεί πέρα από κάθε αμφιβολία, ότι όσες φορές κι αν «το δείξεις» και το πεις, αν ο άλλος δεν θέλει να το καταλάβει (είτε γιατί δεν προσέχει, είτε γιατί θα κάνει αυτό που τον βολεύει), θα πει ότι κατάλαβε και μετά θα κάνει κάτι άλλο. Στον κόσμο των ενηλίκων μελετάς, ζητάς επεξηγήσεις (όσες θες), κατανοείς και μετά λες ότι κατάλαβες (αναλαμβάνοντας τις ευθύνες σου).

2. **Μελετήσετε και κατανοήσετε τους Κανόνες του εκάστοτε σεναρίου.** Πέρα από τους γενικούς Κανόνες που διαβάζετε εδώ, σχεδόν σε κάθε σενάριο μας υπάρχουν κάποιοι επιπρόσθετοι Κανόνες, όπως για παράδειγμα πώς θα «ανατινάξετε» ένα ραντάρ που έχετε ως Αντικειμενικό Σκοπό (ΑΝΣΚ). Όσα διαβάζετε στον Οδηγό μας είναι το γενικό πλαίσιο Κανόνων για το πώς θα παίζετε το παιχνίδι. Οι ειδικοί Κανόνες σεναρίων είναι το τι πρέπει να κάνετε στο σενάριο και πώς. Αν ξαναγυρνάγαμε στο παράδειγμα της οδήγησης, εδώ διαβάζετε τον ΚΟΚ. Οι ειδικοί Κανόνες είναι οι οδηγίες για να πάτε ένα ταξίδι. Όσο λοιπόν και αν ξέρετε τον ΚΟΚ, δεν μπορείτε να πάτε στον προορισμό σας, αν δεν ξέρετε ποιος είναι αυτός και πώς θα φτάσετε εκεί.

Ως Κοινότητα, σε κάθε σενάριο, αφού διαχωρίσουμε τους παίκτες σε παρατάξεις, δημιουργούμε group στο FB, όπου μπαίνουν οι παίκτες κάθε παρατάξης. Εκεί λαμβάνετε τους ειδικούς Κανόνες, περαιτέρω οδηγίες και ορίζονται από εσάς με τη βοήθειά μας, αρχηγοί. Με μια φράση, στα groups θα οργανωθείτε ως σύνολο και θα καταστρώσετε τα σχέδιά σας. Επειδή παίζουμε Mil Sim, έχουμε μια δομή με αρχηγούς, ομαδάρχες κ.λπ. (που

επιλέγονται μεταξύ των παικτών), αυτό όμως δεν σημαίνει ότι όλοι οι υπόλοιποι είναι άβουλα όντα. Διαβάζετε, προτείνετε, ρωτάτε και, τέλος, υποστηρίζετε με όλες σας τις δυνάμεις όποια απόφαση ληφθεί. Συμμετέχετε ενεργά στις συζητήσεις που γίνονται στα groups που δημιουργούνται για τις παρατάξεις, σε κάθε σενάριο.

3. **Φροντίστε να έχετε τον απαραίτητο εξοπλισμό, που αφορά κυρίως την ασφάλειά σας αλλά και τη σωστή διεξαγωγή των σεναρίων.** Το λέμε ξανά. Δεν θα σας ζητήσουμε να έχετε συγκεκριμένο τύπο, χρώμα ή μάρκα εξοπλισμού για να συμμετέχετε σε κάποια δραστηριότητά μας. Όμως, για συγκεκριμένα υλικά θέτουμε ελάχιστα όρια ασφαλείας για να συμμετέχετε (π.χ. προδιαγραφές γυαλιών ασφαλείας, άρβυλα - μποτάκια κ.λπ.) και σε κάποια σενάρια με ειδικές απαιτήσεις αναφέρουμε το είδος που είναι απαραίτητο για την ασφάλειά σας (π.χ. για νυκτερινά σενάρια, απαραίτητος είναι ο φακός ασφαλείας, ενώ σε ένα σενάριο με πιθανή βροχή, θα ζητήσουμε να έχετε αδιάβροχο κ.λπ.). Στην παράγραφο **12.α. Απαιτούμενα Υλικά** θα διαβάσετε για τα απαραίτητα υλικά και τις ελάχιστες προδιαγραφές, σύμφωνα με τα διεθνώς αποδεκτά. Ωστόσο, θα πρέπει να προσθέσουμε εδώ έναν αστερίσκο αφού πιθανόν σε κάποια σενάρια να ζητήσουμε επιπλέον κάποιο/α υλικό/α για την ασφάλειά σας (π.χ. προστασία προσώπου). Κάποιες φορές παρέχουμε και μια λίστα με «προτεινόμενα υλικά» που εκτιμούμε ότι θα κάνουν πιο ασφαλή και εύκολη τη ζωή σας στο πεδίο, χωρίς να αποτελούν προαπαιτούμενα για τη συμμετοχή σας.

4. **Προετοιμάστε τα υλικά σας σωστά.** Καλό είναι να έχεις ένα ποιοτικό PMR αλλά τι να το κάνεις, αν το ξεχάσεις σπίτι ή δεν φορτίσεις την μπαταρία του; Σας προτείνουμε λοιπόν να φτιάξετε και να τυπώσετε μια λίστα με τα υλικά σας και τις ενέργειες που χρειάζεται να γίνουν πριν έρθετε στο πεδίο, όσο αφορά αυτά. Αφήστε και κάποια κενά για τυχόν ενέργειες/υλικά που μπορεί να σας ζητηθούν, ή ενέργειες που μπορεί να προσθέσετε για να καλύψετε τις προσωπικές σας ανάγκες. Τέτοιες ενέργειες μπορεί να είναι η φόρτιση μπαταριών, η ενημέρωση συντεταγμένων στο GPS, νερό στο υδροδοχείο κ.λπ. Επίσης στα υλικά περιλαμβάνονται ο εξοπλισμός σας (όπλα, εξαρτύσεις κ.λπ.), τα ρούχα σας, αν έρχεστε με «κανονικά» ρούχα και ντύνεστε στο πεδίο, αναλώσιμα όπως φαγητό ή νερό και όποιο άλλο ιδιαίτερο υλικό απαιτείται ή εσείς κρίνετε ότι χρειάζεστε. Η εμπειρία θα σας κάνει να ανανεώνετε συνέχεια τη λίστα βελτιώνοντάς την.

Εμείς αρχικά, στην παράγραφο **12.β. Checklist Προετοιμασίας**, παραθέτουμε ένα παράδειγμα με μερικές τυπικές αναφορές σε ενέργειες και υλικά ως «τροφή για σκέψη» και επεξεργασία. Αν δεν είστε ήδη ένας από τους πολλούς που έφτασε στο πεδίο και έψαχνε δανεικά γυαλιά, μπαταρίες, γεμιστήρες κ.λπ. για να μη χαλάσει την Κυριακή του, η δημιουργία και τήρηση μιας τέτοιας Checklist θα σας βοηθήσει να μην το βιώσετε (ξανά).

Να πούμε στο σημείο αυτό ότι η διαδικασία φόρτισης μπαταριών δεν είναι ίδια με τη διαδικασία που κάνουμε με το κινητό μας (αν και ούτε εκεί πρέπει), δηλαδή δεν βάζουμε φορτιστή και μπαταρία στην πρίζα και τα παρατάμε. Οι μπαταρίες είναι χημικά και μάλιστα εύφλεκτα, ενώ κάποια είδη τους (LiPo) είναι πολύ ευαίσθητα. Αρκετοί έχουν γίνει μάρτυρες και κάποιοι, δυστυχώς, θύματα εκρήξεων ή αναφλέξεων μπαταριών, με αποτελέσματα που ξεκίνησαν από καταστροφή της μπαταρίας κι έφτασαν μέχρι σε πυρκαγιά και καταστροφή ολόκληρων δωματίων και όσων είχαν μέσα. Στο Blog της Κοινότητάς μας <https://Airsoftwarfare.blogspot.com> θα βρείτε πλήρεις οδηγίες για τη σωστή χρήση των μπαταριών σας.

5. **Τοποθετήστε και ασφαλίστε σωστά τα υλικά σας στο όχημα.** Στην παράγραφο **3.β. Μεταφορά Οπλισμού προς και από το πεδίο** θα διαβάσετε οδηγίες αποκλειστικά για τη διαχείριση του οπλισμού σας στις διαδρομές προς και από το πεδίο. Ο οπλισμός είναι μόνο ένα μέρος του εξοπλισμού σας και ο τρόπος διαχείρισής του έχει προκαλέσει προβλήματα στο παρελθόν και μπορεί να προκαλέσει και πάλι, αν δεν γνωρίζετε τα βασικά. «Ευαίσθητα» υλικά που για τον νόμο ΔΕΝ πρέπει τυπικά να τα έχετε στην κατοχή σας (αλλά δεν αποτελούμε αρμόδια αρχή για να σας ελέγξουμε ή απαγορεύσουμε), όπως αντίγραφα σκοπευτικών (ή και κανονικά σκοπευτικά βοηθήματα οι οικονομικά κατέχοντες) και πομποδέκτες VHF/UHF είναι θέμα κοινής λογικής να μη βρίσκονται εκτεθειμένα και εμφανή. Επαναλαμβάνουμε ότι εμείς μπορεί να έχουμε αγνές προθέσεις αλλά υπάρχουν εκατοντάδες άλλοι (κακοποιοί) εκεί έξω που δεν έχουν τις ίδιες προθέσεις και οι αστυνομικοί δεν μπορούν -και δεν είναι δουλειά τους- να πειστούν για τις προθέσεις σας χωρίς έλεγχο. Καθήκον τους είναι η τήρηση του νόμου και δεν έχουν καμία «υποχρέωση» να τον παραβούν, αν πέσει στην αντίληψή τους κάτι.

Επιλέξτε γενικότερα τα υλικά σας να είναι συγκεντρωμένα σε σακίδια ή/και κουτιά/θήκες, με τρόπο ώστε να μην μπορεί να αντιληφθεί κάποιος που θα κοιτάξει στο εσωτερικό του οχήματός σας, ότι έχετε κάποιο «περίεργο» υλικό. Στα μάτια κάποιου άσχετου αλλά κι ενός αστυνομικού, κάτι τέτοιο μπορεί να σημάνει συναγερμό. Μπορεί μια γεμιστήρα άδεια, πεταμένη πίσω από το κάθισμα γιατί έσπασε και θέλετε να την πετάξετε όταν φτάσετε σπίτι, να είναι το πιο «φυσιολογικό» για όλους μας, όμως, για την 70χρονη κυρία Νίτσα μπορεί να είναι λόγος κλήσης της αστυνομίας, για «τρομοκράτες». Επίσης, μια πιστολοθήκη πεταμένη στο πίσω κάθισμα, έστω και χωρίς πιστόλι,

μπορεί να τραβήξει την προσοχή ενός αστυνομικού της ΔΙΑΣ και να ζήσετε στιγμές που θα θέλατε να αποφύγετε, άσχετα την κατάληξή τους.

Θα το ξαναπούμε, κι ας γινόμαστε κουραστικοί. Στο χειρότερο σενάριο, θα τρέχετε σε Δικαστήρια (με κίνδυνο να καταδικαστείτε) και όλοι μας θα κινδυνεύσουμε να πληρώσουμε ένα επίσης ακριβό αντίτιμο. Τηρήστε λοιπόν τις απλές οδηγίες που αναφέραμε παραπάνω. Μην αδιαφορείτε και μη θεωρείτε τα πράγματα δεδομένα. Μπορεί να μην τα γνωρίζετε, όμως έχουν συμβεί πολλά περιστατικά, όπου κάποιοι «ελαφρόμυαλοι» «συγχομπίστες» κατέληξαν σε αστυνομικά τμήματα, επειδή θεωρούσαν ότι «οι αστυνομικοί ξέρουν», «τα όπλα Airsoft δεν είναι όπλα», «είμαι μέλος συλλόγου, έχω κάρτα» κ.λπ. και μετέφεραν ή επιδείκνυαν οπλισμό και άλλα υλικά σε κοινή θέα. Τέτοιες ατάκες, που δεν έχουν καμία νομική ή τυπική βάση, δυστυχώς ακούγονται συχνά στον χώρο μας και ασυνείδητες συμπεριφορές επαναλαμβάνονται.

Τέλος, **προσοχή στα εύφλεκτα υλικά**. Η χώρα μας έχει ηλιοφάνεια παραπάνω από τις μισές μέρες του χρόνου και σχεδόν 4 μήνες καλοκαίρι. Αυτό σημαίνει υψηλές θερμοκρασίες και αυτές με τη σειρά τους επηρεάζουν τα εύφλεκτα υλικά. Μπαταρίες και φιάλες αερίων έχουν σκάσει στο εσωτερικό οχημάτων προκαλώντας φθορές ή καταστροφές σε υλικά και στο όχημα. Επίσης, εάν μεταφέρετε εύφλεκτα υλικά μαζί, η ανάφλεξη του ενός μπορεί να προκαλέσει ανάφλεξη και των άλλων, με καταστροφικά αποτελέσματα. Συνεπώς:

- Τοποθετήστε τις μπαταρίες σε ειδική θήκη για τη μεταφορά. Αποφύγετε γενικότερα να τοποθετείτε πάνω τους βάρος, να είναι κοντά σε αιχμηρά αντικείμενα, σε σημεία κοντά σε υγρά (π.χ. μην τις βάζετε δίπλα στον ασκό του νερού) και γενικότερα μην τις εκθέτετε στον κίνδυνο τρυπήματος και βραχυκυκλώματος.

- Φιάλες αερίου πρέπει να τοποθετούνται σε σκιερά μέρη. Μην τις βάζετε στην εταζέρα, στα καθίσματα και όποιο σημείο πάνω στο αυτοκίνητο. Η καλύτερη επιλογή είναι σε θήκη, μέσα στον χώρο αποσκευών. Πέραν όμως του κινδύνου ανάφλεξης από την αύξηση θερμοκρασίας λόγω απευθείας ακτινοβολίας, υπάρχει και η περίπτωση έκρηξης από την αύξηση θερμοκρασίας στο εσωτερικό του οχήματος. Τις μέρες με υψηλή θερμοκρασία, φροντίστε να έχετε κάποια παράθυρα ανοικτά, τόσο όσο να αερίζεται το όχημά σας, λαμβάνοντας και όποια άλλα μέτρα (π.χ. στάθμευση στη σκιά), ώστε το εσωτερικό να μείνει όσο γίνεται πιο δροσερό.

- «Φιάλες» αερίου θεωρούνται επίσης οι γεμιστήρες αερίου αλλά και χειροβομβίδες που χρησιμοποιούν αέριο για τη λειτουργία τους. Ναι μεν δεν θα σκάσουν όπως μια φιάλη, είναι όμως πολύ πιθανό οι υψηλές θερμοκρασίες να πιέσουν τα εσωτερικά τους, με συνέπεια είτε να παρουσιάσουν φθορές ή διαρροές πολύ συντομότερα από τον φυσιολογικό χρόνο χρήσης, είτε και κάποια υλικά να σκάσουν (π.χ. χειροβομβίδες τύπου Tornado). Σε κάθε περίπτωση, διαρροές αερίου θα μετατρέψουν το εσωτερικό του αυτοκινήτου σε θάλαμο εύφλεκτων αερίων. Για αυτό ΠΟΤΕ μην αφήνετε γεμάτες με αέριο γεμιστήρες ή χειροβομβίδες.

- Τα Πυροτεχνικά επίσης δεν «συμπαθούν» τη ζέστη και την ακτινοβολία, ενώ κάποια από αυτά είναι ευαίσθητα σε τριβές ή άλλους παράγοντες. Πρότασή μας είναι τέτοια υλικά να τα έχετε σε πλαστικό κουτί φύλαξης και μεταφοράς, μακριά από «κακές συναναστροφές». Λογικά, κατά τη διάρκεια του σεναρίου, θα τα μεταφέρετε μαζί σας, οπότε δεν θα σας ανησυχήσει ο τρόπος αποθήκευσης εντός του οχήματος. Αν χρειαστεί πάντως, τοποθετήστε τα στο εσωτερικό του οχήματος, έχοντας τοποθετήσει από πάνω κάποιο υλικό που δεν θα επιτρέπει την απευθείας έκθεση στον ήλιο. Θα προτείναμε τον χώρο αποσκευών, αλλά αν έχετε εκεί μπαταρίες ή φιάλες, μάλλον θα ρισκάρετε. Αν δεν έχετε κάτι άλλο εύφλεκτο στον χώρο αποσκευών, τότε ανεπιφύλακτα τοποθετήστε τα εκεί.

6. **Φροντίστε τη σωματική σας υγεία και καλή σωματική κατάσταση.** Το Airsoft είναι μια απαιτητική δραστηριότητα, πνευματικά και σωματικά. Άσχετα με το επίπεδο και τη γενικότερη κατάστασή μας (ηλικία, φυσική κατάσταση κ.λπ.), απαιτείται να έχουμε συγκέντρωση και κάθε νοητική ή σωματική μας ικανότητα να είναι «διαθέσιμη», για να υποστηρίξει τις ενέργειές μας στο πεδίο.

Αναπαυθείτε πριν τη δραστηριότητα. Αν πιστεύετε ότι είναι «μαγκιά» να ξενυχτήσετε και να έρθετε άυπνοι στο πεδίο, μάλλον έχετε καταλάβει κάτι λάθος. Έχουμε δει «μάγκες» να κοιμούνται στο τιμόνι, ευτυχώς μόνο με υλικές ζημιές. Έχουμε δει επίσης νεαρούς «που ξέρουν από ξενύχτι» να είναι «ζόμπι» στο πεδίο και να εκτίθενται, οι ίδιοι και η ομάδα τους, επειδή το μυαλό τους είχε «κλείσει». Φροντίστε λοιπόν να κοιμηθείτε και να είστε ξεκούραστοι πριν έρθετε στο πεδίο.

Ουσίες, είτε ναρκωτικές είτε οινοπνευματώδεις, δεν έχουν σχέση με το Airsoft. Μας είναι αδιάφορο τι κάνετε στην προσωπική σας ζωή, αλλά αν θέλετε να καταναλώσετε τέτοιες ουσίες και να είστε υπό επήρεια, έστω και όταν μπαίνετε στο αυτοκίνητό σας, παρακαλούμε να μη δηλώσετε συμμετοχή ή να μην έλθετε. Πρώτα από όλα για όσους αγαπάτε, αλλά και για όλους τους υπόλοιπους.

Φάτε κάτι τουλάχιστον 2 ώρες πριν τη δραστηριότητα. Όχι κάτι βαρύ για το στομάχι αλλά κάτι που θα σας δώσει ενέργεια. Αν κάνετε δίαιτα ή δεν τρώτε το πρωί, κάντε μια εξαίρεση. Επίσης, ανάλογα με τη διάρκεια της δραστηριότητας και τις ανάγκες σας, φροντίστε να έχετε μαζί σας ένα σνακ ή περισσότερα, που θα καλύψουν τις ανάγκες σας για ενέργεια.

Πέρα από το φαγητό, ο οργανισμός μας πρέπει να μένει ενυδατωμένος σωστά. Φροντίστε λοιπόν να έρθετε ενυδατωμένοι και να έχετε μαζί σας αρκετό νερό για να καλύψετε τις ανάγκες σας, από την ώρα που θα ξεκινήσετε από το σπίτι μέχρι και την ώρα που θα φύγετε από το πεδίο. Ένα ελάχιστο 2-3 λίτρων (το καλοκαίρι, ίσως και το διπλάσιο) θα πρέπει να το έχετε πάντα μαζί σας. Επίσης θα σας βοηθήσει να παραμείνετε σωστά ενυδατωμένοι, αν έχετε μαζί σας και κάποιου είδους ηλεκτρολύτη (σε υγρή μορφή ή σε σκόνη), ιδιαίτερα αν οι συνθήκες είναι αντίζοες ή/και απαιτητικές (ζέστη, υγρασία έστω και με κρύο, πολύωρο σενάριο με έντονη σωματική καταπόνηση). Καλό επίσης είναι να μην επιλέξετε διαφημιζόμενα ως «ισοτονικά» ή «ενεργειακά» ποτά, τουλάχιστον χωρίς να το ψάξετε, γιατί τα περισσότερα είναι διαλύματα γλυκόζης και όχι «ισοτονικά». Ναι μεν η γλυκόζη είναι χρήσιμη στο σώμα και δίνει ενέργεια, αλλά δεν προσφέρει κάτι παραπάνω στην αφυδάτωση (τουναντίον, θα λέγαμε). **Αποφύγετε τσιγάρα, καφέδες, αναψυκτικά τύπου Red Bull** και σε καμία περίπτωση μην τα συνδυάζετε με οποιοδήποτε ρόφημα που διαθέτει διεγερτικές ουσίες (καφεΐνη, ταυρίνη κ.λπ.) και όποια φαρμακευτική ουσία, έστω και αν είναι συνταγογραφούμενη ή ένα απλό σκεύασμα όπως η ασπιρίνη.

7. Φροντίστε τη σωματική σας κατάσταση πριν πάρετε τον δρόμο της επιστροφής. Μετά το παιχνίδι θα είστε κουρασμένοι, ιδρωμένοι και πιθανόν διψασμένοι ή/και πεινασμένοι. Ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες που προβλέπεται να αντιμετωπίσετε, αλλά και τις προσωπικές σας ιδιαιτερότητες (εσείς ξέρετε τις ανάγκες σας σωματικά), φροντίστε να έχετε κάποια έξτρα ρούχα μαζί σας, ώστε να αλλάξετε και να μη βρεθείτε εκτεθειμένοι στις καιρικές συνθήκες. Μια μπλούζα, ένα φούτερ, ένα μπουφάν, ακόμη κι ένα ζευγάρι κάλτσες ή ένα ζευγάρι αθλητικά παπούτσια θα βοηθήσουν στην άνετη επιστροφή σας. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ίσως να είναι καλύτερο να αλλάξετε πρώτα και μετά να μπειτε στη διαδικασία να μαζέψετε τα υλικά σας, για να μη μείνετε με βρεγμένα ρούχα στον αέρα ή στο κρύο. Επίσης ένα μικρό σνακ και ένα μπουκάλι νερό καλό θα ήταν να βρίσκονται στο αμάξι σας για το τέλος. Μοναδική συμβουλή εδώ είναι να προσέξετε τους καλοκαιρινούς μήνες. Σοκολάτες και νερό στον ήλιο δεν συνιστώνται, εκτός αν πίνετε το νερό βραστό και δεν έχετε πρόβλημα να καθαρίζετε λιωμένες σοκολάτες από καθίσματα ή ταμπλό.

Τέλος, επειδή τελευταία έχουμε βρεθεί αντιμέτωποι με «δικαιωματιστές» που προβάλλουν εαυτούς ως υπερασπιστές ατόμων με χρόνιες παθήσεις ή ευαισθησίες, θα θέλαμε να ξεκαθαρίσουμε κάτι μέσω ενός παραδείγματος: δεν θεωρούμε τη θάλασσα δικαίωμα των υγιών αλλά αν αδυνατείς να κολυμπήσεις, τότε θέτεις τον εαυτό σου σε κίνδυνο. Το ότι δεν αφήνεις ένα παιδί να πάει στα βαθιά δεν είναι στέρηση δικαιώματος (στον πνιγμό;) αλλά προστασία του. Για να έχουμε όλοι λοιπόν δικαίωμα, έστω και διαφοροποιημένο, έχουμε και υποχρεώσεις. Διαφορετικές μεν, αλλά υποχρεώσεις.

Για όλα αυτά τα άτομα λοιπόν (που έχουμε μεταξύ μας), θα πρέπει αρχικά να πάρουν την έγκριση του ιατρού τους και να αναλάβουν την ευθύνη της συμμετοχής τους, ακολουθώντας την κοινή λογική. Από εκεί και πέρα πρέπει να μας ενημερώσουν ΕΓΚΑΙΡΑ για το όποιο θέμα έχουν, ώστε να διαχειριστούμε καλύτερα την κατάσταση. Ως Κοινότητα έχουμε αποδείξει έμπρακτα (όχι με φανφάρες και ανακοινώσεις) ότι δίνουμε τεράστια σημασία στην παροχή Α' Βοηθειών στο πεδίο. Έχουμε διαθέσει 4ψήφιο ποσό για το στήσιμο συλλογών Α' Βοηθειών και για την εκπαίδευση μελών μας στην παροχή τους. Το μόνο που ζητάμε είναι να μας πείτε ΕΓΚΑΙΡΑ ότι πρέπει να έχουμε υπόψη μας, αν χρειαστεί, να παρέμβουμε.

Έγκαιρα, το τονίζουμε, σημαίνει κατά τη διαδικασία δήλωσης συμμετοχής και ΟΧΙ στο πεδίο.

β. Μεταφορά οπλισμού προς και από το πεδίο

Κατά τη μετάβαση ή επιστροφή μας προς και από το πεδίο του παιχνιδιού, τα όπλα μας πρέπει να είναι «αποσυναρμολογημένα» και μη λειτουργικά. Δηλαδή δεν έχουμε εγκαταστήσει μπαταρία, δεν έχουμε πάνω γεμιστήρα κι αν έχουμε μπίλιες ή/και αέριο στους γεμιστήρες μας, τότε αυτές πρέπει να βρίσκονται σε διαφορετικό σημείο αποθήκευσης από το όπλο.

Η μεταφορά των όπλων μας γίνεται πάντα εντός της ειδικής θήκης τους ή έστω εντός σακιδίου/θήκης που τα χωράει ολόκληρα. Ποτέ σε κοινή θέα ή σε σακούλες/σακίδια, από τα οποία προεξέχει ένα μέρος του όπλου και ΠΑΝΤΑ εντός του χώρου αποσκευών του αυτοκινήτου. Προτείνουμε να έχετε πάντα μαζί σας αντίγραφο του νόμου 2168/93 που αφορά τα όπλα, με υπογραμμισμένα τα σημεία που μας αφορούν.

Αν τώρα, για οποιονδήποτε λόγο, σας σταματήσουν για έλεγχο αστυνομικοί:

- **Να είστε μετρημένοι και σοβαροί.**
- **Εξηγήστε στον αστυνομικό τι ακριβώς μεταφέρετε ΠΡΙΝ ανοίξετε τον χώρο αποσκευών.**
- **Προσπαθήστε να δώσετε λιτές και σαφείς απαντήσεις.**
- **ΜΗΝ κάνετε απότομες κινήσεις προς τα όπλα και ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ μην τα στρέψετε προς τους αστυνομικούς.**
- **Επιλέξτε να ανοίξουν οι ίδιοι τις θήκες μεταφοράς και να ελέγξουν.**

Στον χώρο του Airsoft έχουμε αρκετούς αστυνομικούς, ενώ η μεγάλη πλειονότητα των αστυνομικών πράγματι γνωρίζει την ύπαρξη του χόμπι, κι ας μην ασχολείται. Παρ' όλα αυτά, δυστυχώς, κυκλοφορούν πολλοί «περίεργοι» κι έχουν υπάρξει περιστατικά όπου έχουν τελεστεί παράνομες πράξεις ή απόπειρες (ληστείες, απειλές, επιθέσεις κ.λπ.) με «επίδειξη» όπλων Airsoft από τους παραβάτες. Συνεπώς οι αστυνομικοί ΔΕΝ μπορούν να γνωρίζουν για ποιο σκοπό τα έχετε στο όχημά σας, αλλά και πέρα από αυτό, αρχικά είναι δύσκολο να διαπιστωθεί αν είναι ένα πιστόλι Airsoft ή ένα πραγματικό.

Ο σωστός τρόπος μεταφοράς, ο τρόπος διαχείρισης και η κόσμια συμπεριφορά μας, είναι η ειδοποιός διαφορά για να πείσουμε ότι είμαστε αυτό που ξέρουμε εμείς αλλά αγνοεί ο αστυνομικός: Χομπίστες σε ένα χόμπι με γκρίζες ζώνες, από τους οποίους ουδείς έχει να φοβηθεί κάτι.

4. Προετοιμασία στο πεδίο

1. **Προετοιμασία στο πεδίο.** Από τη στιγμή που φτάνετε στο πεδίο, ανήκετε πλέον σε ένα μεγάλο σύνολο που λέγεται «συμμετέχοντες σεναρίου», αλλά και σε κάποιο μικρότερο υποσύνολο που λέγεται «παράταξη». Τυχόν αδυναμία σας να συνεργαστείτε και να ακολουθήσετε οδηγίες, θα έχει ως συνέπεια μεγάλο και μικρό σύνολο να δυσλειτουργούν, επηρεάζοντας αρνητικά και τα άλλα μέλη του συνόλου που συμπεριφέρονται με τον σωστό τρόπο. Για τον λόγο αυτό, μην αργείτε και μη λειτουργείτε όπως σε «χαλαρά παιχνίδια», «χαλαρών» δήθεν «διοργανωτών».

Πριν φτάσετε στο πεδίο, οφείλετε να γνωρίζετε τι ώρα πρέπει να είστε και πού. Η όποια απορία θα πρέπει να έχει λυθεί από πριν, κι όχι να περιμένετε να σας πάρει κάποιος από το χέρι, ή ότι «οφείλουν» να περιμένουν 30 άτομα, επειδή είστε «χαλαρός» ή «κοινωνικός». Πρέπει να γνωρίζετε εξαρχής ότι συμπεριφορές του τύπου «εγώ έχω το δικό μου πρόγραμμα» μπορεί να επιφέρουν αποκλεισμό της συμμετοχής σας.

Ακολουθήστε τις οδηγίες στον χώρο στάθμευσης και παρκάρετε σκεπτόμενοι ότι δεν είστε μόνοι σας στο σημείο. Παίζουμε σε δάση και πεδία χωρίς τεράστια parking και συνεπώς, όλοι πρέπει να χωρέσουμε. Αφήστε έναν χώρο πίσω ή μπροστά από το όχημά σας για να εναποθέσετε τα υλικά σας και να προετοιμαστείτε. Παρκάρισμα όπως όπως, με τις πόρτες ανοικτές και πεταμένα πράγματα περιμετρικά, δείχνει αγένεια προς όλους τους υπόλοιπους, σίγουρα θα προκαλέσει πολύ αρνητικές εντυπώσεις στους συμπαίκτες σας, αλλά και θα παρατηρηθεί από τη διοργάνωση.

Αφού παρκάρετε:

- **Ετοιμάστε το/α όπλο/α σας (τοποθετήστε την μπαταρία, μηδενίστε το hop-up και πάρτε έναν γεμιστήρα, άδειο, ή με χώρο για να προστεθούν 5-6 BB).**
- **Πάρτε μαζί σας τα υλικά που σας έχει υποδειχθεί ότι πρέπει να έχετε μαζί σας για να συμμετάσχετε (συνήθως επιδέσμους και Dead Rag) και κατευθυνθείτε στο σημείο μέτρησης.**
- **Φορέστε τα γυαλιά ασφαλείας σας (θα ελεγχθούν και αυτά).**
- **Δώστε στους υπεύθυνους μετρήσεων το όνομα που έχετε δηλώσει. Εκείνοι θα μετρήσουν τα FPS με τη διαδικασία που αναφέρουμε στην παράγραφο [13.ε. Τρόπος Μέτρησης](#).**
- **Επίσης εκεί θα παραλάβετε προσωπικά υλικά που σας έχουμε ενημερώσει ότι θα χορηγήσουμε (ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ, Χάρτης Ασφαλείας κ.λπ.) και θα ενημερωθείτε ποια ακριβώς θα πρέπει να επιστρέψετε.**
- **Κατόπιν μπορείτε να γυρίσετε στο όχημά σας και να προετοιμαστείτε.**

Όσον αφορά στη γενικότερη προετοιμασία, θα προτείναμε να έχετε μαζί σας ένα μουσαμά ή νάιλον (ή όποιο άλλο παρόμοιο υλικό) 1,5 μ. x 1 μ. ή οποιας άλλης παρόμοιας διάστασης, τον οποίο θα απλώσετε πίσω ή μπροστά από το όχημά σας. Εκεί θα τοποθετείτε τις τσάντες και τις θήκες με τα υλικά σας για να προετοιμάζεστε. Έτσι θα κερδίζετε χρόνο, θα μειώνετε τις πιθανότητες να χάσετε μικρά αντικείμενα (άντε βρες έναν πύρο ή βίδα μέσα στα χόρτα) και γενικά θα πακετάρετε και ξεπακετάρετε εύκολα. Αφού ολοκληρώσετε την προετοιμασία, θα βάζετε ό,τι δεν χρειάζεστε στα σακίδια σας και μαζί με τον μουσαμά τα τοποθετείτε στο όχημα για να τα έχετε ασφαλή και τακτοποιημένα στη λήξη του σεναρίου.

2. **Ρύθμιση όπλων και σκοπευτικών. ΜΗ ρίχνετε από τον χώρο στάθμευσης ή πλησίον αυτού.** Η Κοινότητα οριοθετεί πλέον συγκεκριμένη ειδική περιοχή για τη ρύθμιση των όπλων και των σκοπευτικών σας. Σε αυτή την περιοχή υπάρχουν στόχοι σε διάφορες αποστάσεις, οπότε η διαδικασία γίνεται καλύτερα και με ασφάλεια.

3. **Τηρήστε χρόνους και ωράρια.** Στα κλειστά groups θα σας δίνεται χρονοδιάγραμμα για την ώρα έναρξης των μετρήσεων, τον χρόνο προετοιμασίας αλλά και για το πότε θα ΠΡΕΠΕΙ να είστε έτοιμοι να μπειτε στο πεδίο. Ταυτόχρονα με το χρονοδιάγραμμα της δικής σας παράταξης όμως, τρέχουν δύο, τρία ή και παραπάνω χρονοδιαγράμματα άλλων παρατάξεων σε διαφορετικά σημεία, που σχεδόν πάντα ΔΕΝ θα γνωρίζετε. Συνεπώς, αν ακολουθήσετε δικό σας πρόγραμμα και ρυθμό προετοιμασίας (κάτσε να μιλήσω με τους γνωστούς και μετά ετοιμάζομαι), ή αν είστε απροετοίμαστος για μια αναποδιά στα υλικά σας, αυτό θα έχει συνέπειες σχεδόν σε όλους στο πεδίο. Παρακαλούμε, λοιπόν, αφήστε πίσω τη λογική του public και των «χαλαρών» παιχνιδιών, στα οποία ανακοινώνεται μια ώρα συγκέντρωσης και μια ώρα έναρξης, αλλά στην πράξη το παιχνίδι ξεκινάει μόνον όταν όλοι είναι «έτοιμοι», έχουν πει τον καφέ τους κι έχουν έρθει και οι «καθυστερημένοι» ξενύχτηδες.

Αν κρίνετε ότι δεν μπορείτε να είστε στην ώρα σας (κι αυτό πολλές φορές σημαίνει ούτε νωρίτερα από την ώρα προσέλευσης που θέσαμε) και ότι δεν μπορείτε να μπειτε σε μια διαδικασία προετοιμασίας με τήρηση χρόνων, που είναι μεν αρκετός για να προετοιμαστείτε, ακόμη και να προλάβετε να διορθώσετε κάποια αναποδιά, αλλά δεν επαρκεί ίσως για πολύ χαζολόγημα, τότε καλύτερα να μη δηλώσετε συμμετοχή. Είναι κρίμα 30 και 40 άτομα να

περιμένουν εσάς να μπουν στο πεδίο ενώ οι αντίπαλοι έχουν ήδη ξεκινήσει να κυνηγούν τα ΑΝ.ΣΚ.

Όταν λέμε ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ 10:00, εμείς εννοούμε 10:00. Καθυστερήσεις θα υπάρχουν μόνο για λόγους ασφαλείας ή σοβαρούς τεχνικούς λόγους της διοργάνωσης, κι όχι εξαιτίας καθυστερημένων παικτών. Αυτοί είτε δεν θα συμμετάσχουν, είτε όλη η παράταξή τους θα «πληρώσει» την καθυστέρηση, αν επιλέξει να τους περιμένει.

4. Πριν την είσοδο στο πεδίο - ενημέρωση παράταξης. Στα περισσότερα σενάρια μας, πριν την είσοδο των παικτών στο πεδίο διεξάγεται μια μικρή ενημέρωση που αφορά στους μηχανισμούς του σεναρίου και στις τελευταίες πληροφορίες, οι οποίες μπορεί να περιλαμβάνουν θέματα ασφαλείας (π.χ. Προσανατολισμός σας στο πεδίο ή ενημέρωση ότι θα υπάρχουν στα όρια του πεδίου κάποια τρίτα σε σχέση με το σενάριο άτομα) ή επεξήγηση - επίδειξη εξειδικευμένων μηχανισμών, για παράδειγμα «εκρηκτικών».

Στη συνέχεια προβλέπεται διαθέσιμος χρόνος για να μιλήσουν οι επικεφαλής και να ολοκληρωθεί η οργάνωση που ξεκινήσατε στα groups. Έχουμε αντιληφθεί πως σε αυτή τη φάση -που είναι ίσως η κρίσιμότερη-, οι περισσότεροι από τους παίκτες βρίσκουν ευκαιρία για τις συζητήσεις που δεν πρόλαβαν στη φάση της προετοιμασίας.

Αυτό όμως φανερώνει έλλειψη σεβασμού σε συμπαίκτες σας που ορίστηκαν αρχηγοί (τις περισσότερες φορές μάλιστα επιλέχθηκαν από εσάς, στα groups) και έβαλαν στην άκρη την «ξέγνοιαστη» διασκέδαση του σεναρίου για να σας συντονίσουν, έχοντας δαπανήσει προηγουμένως προσωπικό χρόνο για να καταστρώσουν ένα ή περισσότερα σχέδια, ώστε να ευχαριστηθείτε περισσότερο το παιχνίδι και να βγείτε και «νικητές».

Άτομα που δεν το σέβονται αυτό, είτε γιατί έχουν νοοτροπία παιχνιδιού public κι απλώς θέλουν να τρέχουν όπου ακούν «μπίλιες», είτε γιατί είναι απλά αδιάφοροι, είτε επειδή έτυχε να μη συμφωνούν με το «σχέδιο» και θεωρούν λογικό να μην το εφαρμόσουν, θα πρέπει να αναθεωρήσουν τη λογική τους ή να μη δηλώσουν συμμετοχή στα σενάρια μας. Σε άλλη περίπτωση, μόλις γίνουν αντιληπτοί ότι έχουν τέτοια νοοτροπία, θα δουν την πόρτα του εξόδου.

5. Κατά τη διάρκεια του σεναρίου

α. Γενικές οδηγίες

Οι δραστηριότητες της Κοινότητας αποσκοπούν στην απόδοση, με όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικό τρόπο, μιας στρατιωτικής «εμπειρίας». Για να προκύψει όμως αυτός ο ρεαλισμός, περιμένουμε από όλους τους παίκτες να τηρούν κάποιες στοιχειώδεις αρχές τακτικής εμπλοκής σε όλες μας τις δραστηριότητες. Παράκληση λοιπόν να διαβάσετε τα παρακάτω, τα οποία έχουν σκοπό να σας βοηθήσουν να το πράξετε:

- Μην αργοπορείτε σε ανοικτό, ακάλυπτο χώρο.
- Μη στέκεστε στο άνοιγμα παραθύρων και πορτών.
- Κινηθείτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε όταν βάλλετε, από κάλυψη σε κάλυψη.
- Αν βάλλουν εναντίον σας ή προς την ομάδα σας, μη στέκεστε εκτεθειμένοι για να «δείτε». Πάρτε αμέσως κάλυψη. Αν έχετε εντοπίσει την απειλή, ταυτόχρονα σχεδόν, φωνάξτε στους συμπαίκτες σας για τη θέση της απειλής. Αν δεν έχετε δει την απειλή, παρατηρήστε πίσω από την κάλυψη ή ζητήστε από τους συμπαίκτες σας να ενημερώσουν για τη θέση της απειλής.
- Όταν είστε στατικοί, καλυφθείτε, αν είναι δυνατόν, πίσω από κάποιο εμπόδιο. Αν δεν υπάρχει κάλυψη, προσπαθήστε να μειώσετε την επιφάνεια που παρουσιάζετε ως στόχος.
- Μη στέκεστε όρθιοι σε ανοικτά πεδία. Το ότι μπορεί να έχετε κάλυψη ή/και απόκρυψη μπροστά σας, δεν σημαίνει ότι είστε αόρατοι από τις υπόλοιπες πλευρές. Αν δεν χρειάζεται να μείνετε όρθιοι για τακτικούς λόγους, γονατίστε ή πέστε και πρηνηδόν, αν είστε εντελώς εκτεθειμένοι.
 - Καλύψτε τους συμπαίκτες σας που διασχίζουν ανοικτές περιοχές. Καλύπτω σημαίνει ελέγχω και μπορώ να παρέχω πυρά, αν χρειαστεί. Η «κάλυψη» ενός συμπαίκτη ίσως θεωρείται από κάποιους ατομιστές ασήμαντη διαδικασία. Μεγάλο λάθος, αφενός, επειδή ο συμπαίκτης σας εκτίθεται σε κίνδυνο για να επιτευχθεί ο κοινός σκοπός, με μόνο μέσο προστασίας την κάλυψη που παρέχετε εσείς, κι αφετέρου, διότι όσο ανεβαίνουν οι απώλειες, τόσο πιο δύσκολα θα πετύχετε τους στόχους σας.
- Οι ομάδες (είτε είναι οργανωμένες είτε περιστασιακές για το σενάριο) πρέπει να προσέχουν τον τρόπο κίνησης και τις αποστάσεις μεταξύ τους, κι όχι να κινούνται με πυκνή διάταξη και χωρίς συνεννόηση.
- **Κινούμαι - επικοινωνώ - μάχομαι.** Αυτό είναι το τρίπτυχο ενός «μαχητή». Αν θέλετε να ανεβάσετε το επίπεδό σας ως παίκτες για να απολαμβάνετε περισσότερο το παιχνίδι, τότε φροντίστε να κάνετε και τα τρία στο πεδίο. Αν δεν επικοινωνείτε, κανείς δεν θα μπορέσει να σας βοηθήσει. Αν δεν κινείστε, αργά ή γρήγορα θα γίνετε απώλεια. Κι αν φυσικά δεν μάχεστε, τότε τα πράγματα δυσκολεύουν, όσο και αν τρέχετε και φωνάζετε. Δείτε στο [Παράρτημα «Δ», Κεφάλαιο 2](#) περισσότερα.
- Δεν βρίσκεστε σε έναν στρατό εφέδρων όπου ανώτεροι θα σας επιβάλουν πειθαρχία, με τον φόβο κυρώσεων. Έχει μεγάλη σημασία λοιπόν να βάλετε τον εαυτό σας στον ρόλο του μέλους ενός επαγγελματικού τμήματος, στο οποίο η πειθαρχία στις εντολές - οδηγίες, πηγάζει από το ίδιο το άτομο. Μην περιμένετε να σας πει ο επικεφαλής να κάνετε ησυχία, φροντίστε εσείς να μη συζητάτε για άσχετα θέματα. Μην περιμένετε τον επικεφαλής να σας πει να κρατάτε αποστάσεις, να προσέχετε και να τηρείτε τις οδηγίες. Δείτε ότι είστε ενήλικες και «μαχητές» (operators, αν θέλετε), κι όχι παιδιά με όπλα.
- Κατά τη διάρκεια μιας εμπλοκής, ρίχνετε στον στόχο. Αν δεν ρίχνετε, κινείστε να λάβετε καλύτερη θέση. Αν δεν ρίχνετε και δεν κινείστε, αλλάζετε γεμιστήρες. Αν δεν κάνετε τίποτα από τα τρία, τότε είστε -ή θα είστε σύντομα- «νεκροί».
- Σεβαστείτε την ατμόσφαιρα του σεναρίου, είτε είστε «ζωντανοί» είτε «νεκροί». Διεξάγεται μια «πολεμική επιχείρηση» που να μην είναι παιχνίδι, αλλά είτε αρέσει σε κάποιους είτε όχι, ούτε «ποδοσφαιράκι» είναι ούτε Monopoly. Στην περίπτωση μας, η «διασκέδαση» δεν προκύπτει από την «ανεμελιά» διάφορων άλλων παιχνιδιών. Όποιος νομίζει ότι παίζει «μήλα» με όπλο, όπου θα πετύχει τον άλλον και θα γελάσουν όλοι μαζί, μέχρι την επόμενη αναμέτρηση, κατά την άποψή μας, κάνει λάθος και είναι καλύτερα να μην προσέλθει στα σενάρια μας.

Ξεκαθαρίζουμε ότι δεν είμαστε σοβαροφάνεις, ούτε «απαγορεύουμε» τα αστεία (που είναι άλλωστε αναγκαία σε στιγμές έντασης και στρες). Ωστόσο, στα σενάρια μας δεν χωράνε άτομα που περισσότερο ασχολούνται με το κοινωνικό κομμάτι (κουβέντα, αστεία κ.λπ.) και λιγότερο με την ίδια τη δραστηριότητα, που για εμάς τους υπόλοιπους είναι ο λόγος για τον οποίο ανεβαίνουμε στα βουνά.
- Στο [ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ «Δ»](#) θα βρείτε γενικές κατευθύνσεις ατομικής τακτικής που θα σας βοηθήσουν να βελτιωθείτε ως παίκτες. Επίσης, στο blog μας <https://Airsoftwarfare.blogspot.com> θα μπορέσετε να διαβάσετε πολύ περισσότερα και πιο αναλυτικά, τόσο για ατομικές όσο και για ομαδικές τακτικές.
- Προσέξτε τα υλικά σας. Ασφαλίστε ό,τι μπορεί να χαθεί (π.χ. ένα ζευγάρι κιάλια μπορεί να δεθεί με αρτάνη), κλείστε καλά τσέπες και θήκες. Επίσης ανά τακτά διαστήματα και όποτε σας επιτρέπει η κατάσταση, ελέγξτε τα υλικά σας, να δείτε αν λείπει κάτι. Αν έχετε χάσει κάτι, είναι πιο πιθανό να το

βρείτε αν περιορίσετε τον χώρο που πιθανόν σας έπεσε, απ' ό,τι αν πρέπει να ψάξετε όλο τον χώρο που καλύψατε στο παιχνίδι. Βάψτε με έντονο χρώμα, ή βάλτε έγχρωμη ταινία, σε σημεία υλικών που πιθανόν να σας πέσουν (φροντίζοντας όμως να μην εμποδίσουν τη λειτουργικότητά τους ή χαλάσουν την απόκρυψή σας). Ένας γεμιστήρας πιστολιού που μπαίνει ολόκληρος μέσα στο πιστόλι ή σε θήκη, μπορεί να βαφτεί μερικώς. Το ίδιο ισχύει για τις χειροβομβίδες πολλαπλής χρήσης. Ένας γεμιστήρας όπλου μπορεί να βαφτεί ή να τοποθετηθεί πάνω του μια ταινία, στο σημείο που μπαίνει εντός του όπλου.

β. Σωστή χρήση οπλισμού

- Δεν ξεχνάμε ποτέ ότι τα όπλα Airsoft είναι μεν «απλά» αεροβόλα, παραμένουν όμως ΟΠΛΑ. Δεν σκοτώνουν, μπορούν όμως να προκαλέσουν σοβαρή σωματική βλάβη. Για αυτό και οφείλουμε να τα χειριζόμαστε με τον σεβασμό και την υπευθυνότητα που αρμόζει και στα πραγματικά όπλα. Πάντα αντιμετωπίζουμε ένα όπλο ως γεμάτο και οπλισμένο.
- Όταν ολοκληρώσουμε τη συμμετοχή μας στο σενάριο (συμπλήρωση ορίων χρήσης medic/regen), τοποθετούμε το dead rag (βλέπε [9.α. Τι κάνω όταν χτυπηθώ](#)), ασφαλίζουμε το όπλο μας και αφαιρούμε τον γεμιστήρα. Φτάνοντας στο σημείο συγκέντρωσης και PIN μπορούμε σε **Safe Zone/House**, ρίχνουμε δύο βολές στον αέρα, ώστε να σιγουρέψουμε ότι το όπλο μας είναι εντελώς άδαιο. Σε ΚΑΜΙΑ περίπτωση δεν πραγματοποιούμε άσκοπες βολές στο πεδίο, προκειμένου να αδειάσουμε γεμιστήρες ή για όποιον άλλο λόγο, αφού μπορεί να αποπροσανατολίσουμε ενεργούς παίκτες ή να βάλουμε σε κίνδυνο τρίτα άτομα.
- Όταν βρισκόμαστε στο **safe house/σημείο regen/ζώνη ασφαλείας** (ή οπουδήποτε αλλού εντός πεδίου, ενώ είμαστε εκτός παιχνιδιού) έχουμε το όπλο μας «καθαρό». Δηλαδή, έχουμε ρίξει δύο βολές στον «αέρα», έχουμε αφαιρέσει τον γεμιστήρα και έχουμε ασφαλίσει το όπλο. Έχουμε δει με τα μάτια μας περιστατικά με βραχυκυκλωμένα όπλα που άρχισαν να βάλλουν ριπές (παρότι «ασφαλισμένα») μέχρι να αφαιρεθεί η μπαταρία.
- **ΠΟΤΕ τυφλή βολή. Πρέπει πάντα να βλέπετε όπου και τα σκοπευτικά σας (σκοπευμένες, ταχείας αντίδρασης, ενστικτώδεις), πριν βάλλετε.**
- **ΠΟΤΕ βολές στο κεφάλι σε απόσταση μικρότερη των 5 μ. εκτός αν έχει οριστεί υποχρεωτική προστασία κεφαλής για όλους.**
- Προσπαθήστε να αποφύγετε γενικότερα τις βολές στο κεφάλι. Αν απαιτηθεί (π.χ. CQB), επειδή το κεφάλι είναι το μοναδικό εμφανές τμήμα του σώματος του «αντιπάλου», τότε χρησιμοποιούμε ΜΟΝΗ ΒΟΛΗ.
- Δεν στρέφουμε ΠΟΤΕ το όπλο προς κάποιον άνθρωπο που δεν συμμετέχει στο παιχνίδι ή σε ζώο.
- Φροντίζουμε πάντα (εντός και εκτός παιχνιδιού) να τηρούμε, στον βαθμό του δυνατού, μία στοιχειώδη «πειθαρχία σκανδάλης» (trigger discipline). Στην πραγματική ζωή, οι έμπειροι tactical shooters ακόμη και μέσα στο πεδίο της μάχης, ενώ έχουν εμπλακεί ενεργά με τον εχθρό, δεν φέρνουν το δάκτυλο στη σκανδάλη του όπλου, παρά μόνο τη στιγμή που είναι έτοιμοι να ρίξουν, αφού έχουν ήδη αναγνωρίσει και σκοπεύσει προς τον στόχο.
- ΠΑΝΤΑ προσέχουμε το πεδίο βολής μας πλάγια αλλά και πίσω από τον στόχο μας, ώστε να μη χτυπήσουμε κάποιον που δύναται να περάσει εκείνη τη στιγμή ανάμεσα από το όπλο και τον στόχο ή και πίσω από αυτόν.
- Λειτουργούμε με ρόλους και ανάλογα με το είδος του όπλου που φέρουμε. Τα όπλα υποστήριξης είναι όπλα υποστήριξης, κι όχι «ενισχυμένα» (over-power) τυφέκια με Hi-Cap γεμιστήρες, που περιφέρονται στο πεδίο.

γ. Οδηγίες για εμπλοκές σε κτίρια - κλειστούς χώρους και μικρές αποστάσεις

Είμαστε υποχρεωμένοι να επιβάλλουμε με αυστηρότητα υψηλό επίπεδο αυτοσυγκράτησης και ασφαλείας για τις συμπλοκές μέσα σε κτίρια και περιορισμένους χώρους (CQB), εξαιτίας των μικρών αποστάσεων εμπλοκής που επικρατούν.

Τα παρακάτω είναι υποχρεωτικά προκειμένου να εξασφαλίσουν την απαιτούμενη ασφάλεια:

- Για να εισέλθετε σε ένα κτίριο ώστε να εμπλακείτε μέσα σε αυτό, θα πρέπει το όπλο που θα χρησιμοποιήσετε (Rifle ή Side-Arm) να βάλει έως και με 350 FPS.
- Αποκλειστικά **Μονή βολή** εντός κτιρίων.
- Όταν στο πεδίο υπάρχουν κτίρια που εμπλέκονται στο σενάριο, τα κύρια όπλα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν εντός τους θα σημαίνονται με ειδική σήμανση.

- Μπορείτε να ρίχνετε κατά ριπές από ένα κτίριο προς το εξωτερικό του. Μπορείτε να ρίχνετε κατά ριπές προς ένα κτίριο αν είστε έξω από αυτό. Πάντα όμως τηρώντας τις επιτρεπτές αποστάσεις εμπλοκής.

Σημαντική επισήμανση

Όταν μάχεστε σε περιβάλλον CQB, η αναγνώριση του στόχου είναι σημαντικότερη. Αυτό θα σας βοηθήσει να στοχεύσετε στο σώμα του «αντιπάλου» σας.

δ. Ασφάλεια μέσα στο πεδίο

Στις δραστηριότητες της Κοινότητάς μας, προσπαθούμε να δημιουργήσουμε μια ατμόσφαιρα στρατιωτικών επιχειρήσεων. Το εκάστοτε **Πεδίο - Ζώνη Επιχειρήσεων (ΖΕ)** δεν θα είναι πάντα σε αποστειρωμένο περιβάλλον. Πολλά μπορεί να συμβαίνουν σε ένα δασικό περιβάλλον ή σε ένα κτίριο. Ακόμη και παρουσία τρίτων, που δεν έχουν σχέση με τη δραστηριότητα, μπορεί να υπάρξει, για αυτό και οφείλουμε να είμαστε προετοιμασμένοι ώστε να μην προκαλέσουμε κάποιον τραυματισμό.

Επίσης, μέσα στα πεδία υπάρχουν επικίνδυνα αντικείμενα ή κατασκευές που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό. Πολλά από αυτά θα έχουν σημειωθεί, όχι όμως όλα, όσο κι αν προσπαθήσουμε. Για αυτό και πρέπει να ενεργείτε με ένα βαθμό προσοχής, σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ειδικότερα, εφιστούμε την προσοχή στα ακόλουθα:

- Τα βήματά σας και πού πατάτε.
- Πού σέρνεστε.
- Κοιτάζτε πριν μετακινηθείτε σε κάποιο σημείο για κάλυψη.
- Ελέγξτε πριν πέσετε πρηνηδόν.
- Όταν σκαρφαλώνετε σε παράθυρα, είτε από μέσα είτε από έξω, δείτε τι είναι στην άλλη πλευρά.
- Μη σκαρφαλώνετε σε ταράτσες, εκτός αν ρητά σας επιτραπεί.
- Μη χρησιμοποιείτε σκάλες, εκτός αν ρητά σας επιτραπεί.
- Μη σκαρφαλώνετε σε δέντρα.
- Μη μαζεύετε ό,τι δεν μπορείτε να αναγνωρίσετε ή σας φαίνεται ύποπτο. Αναφέρετέ το στη διοργάνωση.
- ΠΑΝΤΑ χρησιμοποιείτε γυαλιά προστασίας (σύμφωνα με προδιαγραφές). Συμβουλευόμαστε σε παιχνίδια εντός κτιρίων, οι παίκτες να φορούν πλήρη προστασία προσώπου.
- Δεν βγάζουμε ποτέ τα γυαλιά μας εν ώρα παιχνιδιού, ακόμη κι αν έχουν θολώσει ή λερωθεί.
- Αν δούμε κάποιον χωρίς γυαλιά εντός πεδίου παιχνιδιού, τότε φωνάζουμε «**τυφλός**», για να ενημερωθούν οι υπόλοιποι παίκτες και να σταματήσει το σενάριο προσωρινά, μέχρι την απομάκρυνσή του εκτός πεδίου.
- ΠΑΝΤΑ φοράτε τα απαραίτητα ρούχα για τη δραστηριότητα (dress code). Ιδιαίτερα απαιτείται η χρήση σωστών υποδημάτων που προστατεύουν τους αστραγάλους από κακώσεις (άρβυλα, μποτάκια κ.λπ.).

ε. Ατύχημα ή πρόβλημα υγείας στο πεδίο

Πρόβλημα υγείας. Μια αδιαθεσία, ένα «σφίξιμο» στη μέση, ένα τσίμπημα από μια μέλισσα, δεν είναι κάτι σπάνιο. Αν λοιπόν είστε ο άτυχος της υπόθεσης και ιδιαίτερα αν έχετε κάποιο θέμα υγείας, έστω και αν το κρίνετε ασήμαντο, κάνετε τα εξής:

α) Εφόσον δεν υπάρχει κάτι ανησυχητικό, φορέστε αρχικά το Dead Rag σας (**9.β. Dead Rag**). Σίγουρα δεν θέλετε να σας ρίξουν στην κατάσταση σας και οι άλλοι μπορεί να μη γνωρίζουν το πρόβλημά σας.

β) Ζητήστε τη βοήθεια ενός συμπαίκτη σας, ο οποίος θα πρέπει κι εκείνος να φορέσει το Dead Rag του (όχι, δεν θα επιβαρυνθεί με HIT, αλλά αυτό είναι το τελευταίο).

γ) **ΕΝΗΜΕΡΩΣΤΕ ΤΗ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ** από το σημείο που είστε. Αυτό μπορεί να γίνει από εσάς ή άλλον. Μείνετε ψύχραιμοι και αναφέρετε σωστά τη θέση σας, σύμφωνα με τον ΧΑΡΤΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ σας.

δ) Ανάλογα την κατάσταση, δικό μας άτομο ή άλλος παίκτης θα πρέπει να σας συνοδεύσει εκτός πεδίου ή σε σημείο που θα σας δοθεί, για να σας παραλάβει όχημα ή μέλος της διοργάνωσης.

ε) Θα σας παρέχουμε πρώτες βοήθειες και θα παραμείνουμε μαζί σας για όσο χρειαστεί. Ανάλογα την κατάσταση και τη διάθεσή σας, θα σας επιτραπεί να συνεχίσετε ή θα σας συνοδεύσουμε στο όχημά σας.

Εάν είστε παρόντες σε κάποιο περιστατικό τραυματισμού ή αδιαθεσίας κάποιου παίκτη, θα πρέπει να κάνετε τα εξής:

α) Ασφαλίστε το σημείο. Αρχικά θα πρέπει να εξασφαλίσετε ότι εσείς δεν θα εκτεθείτε στον κίνδυνο που προκάλεσε τον τραυματισμό (π.χ. αν ο συμπαίκτης γλίστρησε κι έπεσε, να μην πέσετε και εσείς), αλλά και ότι δεν θα βάλει κάποιος εναντίον σας. **Φωνάξτε για να ενημερώσετε** και φορέστε το Dead Rag.

β) Μείνετε ψύχραιμοι. Αξιολογήστε την κατάσταση και ενημερώστε ανάλογα. Μην αρχίσετε να φωνάζετε πανικόβλητος, προκαλώντας περαιτέρω πανικό, χωρίς να ξέρετε τι πραγματικά συμβαίνει. Ενημερώστε όσους βρίσκονται γύρω σας, ώστε αρχικά να μη βάλουν προς το σημείο και σε δεύτερο χρόνο, να είναι έτοιμοι να σας βοηθήσουν.

γ) Ελέγξτε τον τραυματία και την κατάστασή του. Αν δεν έχετε δει το περιστατικό, ρωτήστε τον τι έγινε και τι πιθανόν χρειάζεται. Φωνάξτε ΑΜΕΣΑ για βοήθεια, αν έχει χάσει τις αισθήσεις του ή αιμορραγεί.

δ) Εφόσον υπάρχει απειλή ζωής: ΜΟΝΟ αν πραγματικά γνωρίζετε τι κάνετε και μέχρι τον βαθμό που σας επιτρέπεται, δώστε τις πρώτες βοήθειες. Αναφερόμαστε σε τοποθέτηση στάσης ανάνηψης, έλεγχο αιμορραγίας και ΚΑΡΠΑ, αν χρειαστεί.

ε) Ενημερώστε ή πείτε σε κάποιον άλλον να **ενημερώσει τη διοργάνωση**, δίνοντάς μας πληροφορίες για το περιστατικό και τη θέση σας. Θα σας δώσουμε οδηγίες για το τι θα πρέπει να κάνετε αμέσως μετά.

στ) Μην αφήσετε τον παίκτη να απομακρυνθεί μόνος του. Ανάλογα με το περιστατικό και τις συνθήκες, είτε θα τον παραλάβουμε από το σημείο, είτε θα σας ζητήσουμε να τον συνοδεύσετε σε άλλο σημείο για να παραληφθεί.

Σε περίπτωση κάποιου άλλου συμβάντος (π.χ. πυρκαγιάς), διασφαλίστε αρχικά τη δική σας ασφάλεια και κατόπιν ενημερώστε άπαντες για το συμβάν. Ελάτε σε **επικοινωνία το δυνατόν συντομότερο με τη διοργάνωση**, δίνοντας σαφείς πληροφορίες (θέση και περιγραφή συμβάντος). Εφόσον είναι ασφαλές και μπορείτε, βοηθήστε στη διαχείριση της κατάστασης μέχρι να αναλάβει η διοργάνωση ή/και να σας δοθούν περαιτέρω οδηγίες.

6. Μετά τη λήξη του ενεργού σεναρίου

Όπως προαναφέραμε, ένα σενάριο λήγει όταν όλοι επιστρέψουν ασφαλείς σπίτι τους. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την όλη διαδικασία.

Λήξη του ενεργού σεναρίου για τον παίκτη μπορεί να προκύψει σε 4 διαφορετικές περιπτώσεις:

- 1. Επίτευξη ΑΝΣΚ (επίτευξη προϋποθέσεων νίκης μιας παράταξης).** Όταν μια παράταξη καταφέρει να διαμορφώσει συνθήκες νίκης, σύμφωνα με τους Κανόνες του σεναρίου, οι διοργανωτές ενημερώνουν μέσω PMR και με άλλα μέσα για τη λήξη. Ανεξαρτήτως του τι ώρα συνέβη αυτό, όλοι οι παίκτες επιστρέφουν στα σημεία που τους έχουν δοθεί κι ακολουθούν τη διαδικασία για το debrief.
- 2. Λήξη του σεναρίου λόγω χρονικού περιορισμού.** Αυτό σημαίνει ότι έχουμε δώσει σαφή ώρα λήξης του σεναρίου, εφόσον ΔΕΝ έχουν ως τότε επιτευχθεί οι ΑΝΣΚ, άρα δεν υπάρχει περίπτωση παράτασης. Οι διοργανωτές ενημερώνουν μέσω PMR και με άλλα μέσα για τη λήξη. Όλοι οι παίκτες επιστρέφουν στα σημεία που τους έχουν δοθεί και ακολουθούν τη διαδικασία για το debrief.
- 3. Συμπλήρωση HIT ή Αστοχία εξοπλισμού.** (Αφορά περιπτώσεις μεμονωμένων παικτών). Αν είστε άτυχος και συμπληρώσετε τα HIT σας, χωρίς δυνατότητα επιπλέον ζωών, ή κάποιο κρίσιμο τμήμα του εξοπλισμού σας χάλασε και δεν μπορείτε να αποκαταστήσετε τη βλάβη για να συνεχίσετε το παιχνίδι σας, τότε θα πρέπει να ενημερώσετε διοργανωτή, ή τον αρχηγό, ή μέλος της ομάδας σας (αν δεν είστε μέλος οργανωμένης ομάδας, θα έχετε τοποθετηθεί σε μια περιστασιακή ομάδα για τις ανάγκες του σεναρίου), ότι αποχωρείτε (λόγω HIT ή αστοχίας εξοπλισμού) κι εν συνεχεία, να επιστρέψετε στον χώρο συγκέντρωσης που θα έχουμε προκαθορίσει. Ο λόγος που γίνεται αυτό, είναι για να γνωρίζουμε πού είστε και ότι δεν βρίσκεστε σε κίνδυνο.
Γνωρίζουμε περιστατικά με άτομα που χάθηκαν και ταλαιπωρήθηκαν, διότι οι υπόλοιποι αποχώρησαν από την περιοχή χωρίς να τους αναζητήσουν. Επί τη ευκαιρία να σημειώσουμε κάτι που έχουμε τονίσει και σε ανακοινώσεις μας: Ιδιαίτερα σε άγνωστα πεδία, ή τη νύχτα, μην «κόβετε» δρόμο μέσα από δύσκολα σημεία που δεν γνωρίζετε, διότι εγκυμονεί κινδύνους. Ακολουθήστε δρόμους και πιο γνωστά δρομολόγια, έστω και αν χρειαστεί να κάνετε μερικές 100άδες μέτρα παραπάνω.
- 4. Πρόβλημα υγείας.** (Αφορά περιπτώσεις μεμονωμένων παικτών). Τις διαδικασίες για ένα πρόβλημα υγείας που ενδέχεται να προκύψει, τις αναφέραμε παραπάνω στην παράγραφο [5.ε. Ατύχημα ή πρόβλημα υγείας](#).

Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις (πλην της αποχώρησης λόγω υγείας), αφού λήξει το ενεργό σενάριο, έχετε να κάνετε δύο σημαντικά πράγματα, πριν φύγετε από το πεδίο: να συμμετάσχετε στο debrief (που είναι υποχρεωτικό αφού θεωρείται μέρος του σεναρίου) και να προετοιμαστείτε σωστά για την αποχώρησή σας.

α. Μέτρα ασφαλείας οπλισμού

Λάβετε μέτρα ασφαλείας για τον οπλισμό σας. Αναφέραμε στο [5.β. Σωστή Χρήση Οπλισμού](#), τη μέθοδο που ασφαλίζουμε τον οπλισμό μας. Κι επειδή είναι σημαντικό, το επαναλαμβάνουμε:

- 1) Ασφαλίζουμε το όπλο μας και αφαιρούμε τον γεμιστήρα.
- 2) Φτάνοντας στο σημείο συγκέντρωσης και PIN μπούμε σε Safe Zone/House, ρίχνουμε δύο βολές στον αέρα ώστε να σιγουρέψουμε ότι το όπλο μας είναι τελείως άδαιο. Ασφαλίζουμε και πάλι.
- 3) Σε ΚΑΜΙΑ περίπτωση δεν πραγματοποιούμε βολές προκειμένου να αδειάσουμε γεμιστήρες ή για όποιον άλλο λόγο, αφού μπορεί να αποπροσανατολίσουμε ενεργούς παίκτες ή να βάλουμε σε κίνδυνο άλλα άτομα.
- 4) Στα όπλα GBB, αφαιρούμε γεμιστήρα και τραβάμε δύο φορές το κλείστρο, ώστε να αφαιρέσουμε όποιο BB έχει μείνει στο όπλο.

Προ της αναχώρησής μας από το πεδίο, αφαιρούμε τις μπαταρίες από τα AEG όπλα μας και εκκενώνουμε το αέριο από τους γεμιστήρες μας. Αν έχουμε γεμιστήρες με μπίλιες μέσα, τους αδειάζουμε.

β. Προετοιμασία αναχώρησης από το πεδίο

- 1. Τοποθετήστε και ασφαλίστε σωστά τα υλικά σας μέσα στο όχημα.** Έχουμε ήδη παραθέσει σχετικές οδηγίες στην παράγραφο [3.α. Προετοιμασία και διαδρομές προς και από το πεδίο](#). Θα προσθέσουμε όμως μερικές συμβουλές:

α) Επιστρέψτε τα υλικά που σας έχουν δοθεί από τη διοργάνωση για την εξυπηρέτηση των αναγκών του σεναρίου (π.χ. ταυτότητες, πυροτεχνικά κ.λπ.).

β) Αλλάξτε ρούχα αν είστε ιδρωμένοι ή τουλάχιστον φορέστε ένα μπουφάν. Εδώ έρχεται και «κουμπώνει» η αναφορά που κάναμε στο **3.α. Προετοιμασία και διαδρομές προς και από το πεδίο**, να έχετε ρούχα μαζί για να αλλάξετε. Όσο θα κινείστε στο πεδίο, μάλλον δεν θα σας ενοχλήσει ή δεν θα το καταλάβετε, αλλά μετά το τέλος, ιδιαίτερα τις κρύες μέρες, θα εκτιμήσετε τα στεγνά ρούχα.

γ) Ελέγξτε όλα τα υλικά σας για να εξακριβώσετε τυχόν απώλειες. Σε περίπτωση απώλειας, αν έχετε ακολουθήσει την οδηγία μας, να ελέγχετε τα πράγματά σας ανά τακτά διαστήματα μέσα στο πεδίο, δεν θα έχετε να ψάξετε σε μεγάλη απόσταση. **ΠΡΟΣΟΧΗ! Ενημερώστε τη διοργάνωση ότι θα κινηθείτε εντός του πεδίου για αναζήτηση υλικού σας, ώστε να είμαστε ενήμεροι** και αν μπορέσουμε να σας συνδράμουμε.

δ) Αδειάστε τους ασκούς νερού αντί να τους βάλετε γεμάτους μέσα στο σακίδιό σας. Αρκετοί κατέληξαν με μια λίμνη στον χώρο αποσκευών και με «πνιγμένα» PMR και λοιπά υλικά.

ε) Ασφαλίστε μπαταρίες, αέρια, πυροτεχνικά και λοιπά υλικά, με τον τρόπο που έχουμε ήδη αναφέρει.

στ) Μην πετάτε τα υλικά σας όπως όπως, μέσα σε σακίδια και θήκες. Θα είστε κουρασμένοι, πιθανώς να έχετε καθυστερήσει, ή οι καιρικές συνθήκες σας ωθούν να μαζέψετε και να φύγετε το συντομότερο, αλλά δείξτε υπομονή γιατί οι περισσότερες ζημιές σε υλικά έχουν γίνει στην επιστροφή από το πεδίο.

ζ) **Αδειάστε γεμιστήρες. Αν μπορείτε να το κάνετε σε σκουπίδια δικά σας ή σε σημείο που έχουμε ορίσει, θα το εκτιμήσουμε ιδιαίτερα.**

η) **Μαζέψτε τα σκουπίδια σας. Μην πετάτε ταινίες που έχουν τυχόν τοποθετηθεί στα ρούχα ή τα όπλα σας από τη διοργάνωση.** Το ιδανικό θα ήταν όλοι να πάρουμε τα σκουπίδια μας και να φύγουμε χωρίς να αφήσουμε ίχνος ότι βρισκόμασταν εκεί. Αν δεν έχετε μέρος να τα μαζέψετε, θα έχουμε σίγουρα κάποια σημεία συλλογής σκουπιδιών, τα οποία θα απομακρύνουμε εμείς κατά την αποχώρηση. Βοηθήστε μας να δείξουμε σε όλους ότι ως παίκτες Airsoft δεν είμαστε «κάφροι», κι ότι δραστηριοποιούμαστε στο χόμπι μας, με σεβασμό στο περιβάλλον.

2. **Δώστε χρόνο στον εαυτό σας και αξιολογήστε την κατάστασή σας.** Μπορεί να βρίσκεστε μόλις 10' μακριά από το σπίτι σας αλλά μπορεί και να χρειάζεται ταξίδι για να επιστρέψετε. Μπορεί να είστε απόλυτα σωστός και να έχετε έρθει στο πεδίο ξεκούραστος αλλά μπορεί και να μη δώσατε σημασία σε όσα προτείναμε παραπάνω και να ήρθατε με 2-3 ώρες ύπνο. Σε όλες τις περιπτώσεις, θα έχετε «μαζέψει» σωματική κόπωση από τη δραστηριότητα. Σε κάθε περίπτωση, δώστε χρόνο στο σώμα σας να ρίξει ρυθμούς και να επανέλθει. Πιείτε νερό (όχι απότομα) αν νιώθετε διψασμένοι, φάτε ένα σνακ αν νιώθετε ότι πεινάτε, χαλαρώστε λίγο τα άρβυλά σας για να ανακουφιστούν τα πόδια και γενικότερα κάνετε ό,τι κρίνετε για να δώσετε στο σώμα σας χρόνο να προετοιμαστεί για την επιστροφή. Σε αυτό το κομμάτι θα προσθέσουμε την πιθανότητα να είστε και ψυχικά φορτισμένοι. Μια παρεξήγηση με έναν παίκτη, μια διαφωνία με έναν συμπαίκτη, κάποια ατυχία, μπορεί να σας έχει εκνευρίσει. Μιλήστε με έναν φίλο ή γνωστό, ώστε να ξεχαστείτε και να αποσυμπιέσετε τον εκνευρισμό σας.
3. Πριν ξεκινήσετε, πάρτε ένα τηλέφωνο τους οικείους σας, να τους ενημερώσετε, ώστε να έχουν εικόνα για την ώρα άφιξής σας. Ρίξτε μια τελευταία ματιά για τυχόν ξεχασμένα πράγματα, φορέστε τη ζώνη σας και καλή επιστροφή!

ΤΜΗΜΑ Β:

*Οδηγός των γενικών κανόνων αλλά και
ειδικών κανόνων που ισχύουν στις
Διοργανώσεις της Airsoft Warfare
Community*

7. Γενικοί Κανόνες

α. Γενικό πλαίσιο κανόνων - Παραβάσεις

Σε όλες μας τις δραστηριότητες δίνουμε μεγάλη σημασία στην ορθή συμπεριφορά εκ μέρους κάθε συμμετέχοντα, σύμφωνα με αυτό που όλοι αποκαλούμε «κοινή λογική». Ωστόσο έχουμε προβλέψει και μια σειρά από παρεμβάσεις της διοργάνωσης, για την περίπτωση παραβατικών συμπεριφορών, απέναντι στους σαφώς ορισμένους Κανόνες της Κοινότητας. Παίκτες που παραβιάζουν τους κανόνες ασφαλείας, τους κανόνες διεξαγωγής, ή παρεμποδίζουν τη δυναμική του σεναρίου, ανάλογα με τη σοβαρότητα της παράβασης, είτε θα παρατηρούνται επιτόπου, είτε θα απομακρύνονται από το πεδίο και θα μπαίνουν σε **Διαδικασία Ελέγχου** (βλέπε [παράγραφο 7.δ.](#)).

Μεταξύ των κυριότερων παραβάσεων περιλαμβάνονται:

- **Μη παραδοχή HIT**

Η λεγόμενη «αθανασία». Αναφερόμαστε βεβαίως σε περιστατικά εσκεμμένης συμπεριφοράς. Κι επειδή τα περιστατικά που «αναφέρονται» στα πηγαδάκια μετά τα παιχνίδια, είτε στα διαδικτυακά, είναι πολύ περισσότερα από τα... πραγματικά, η παράβαση αυτή θα πρέπει να διασταυρωθεί από τουλάχιστον δύο άτομα. Δυστυχώς, εκνευρισμοί, κακή προδιάθεση και απειρία, έχουν οδηγήσει σε πολλές παρεξηγήσεις. Αποφύγετε λοιπόν να μπειτε στη διαδικασία να «αποδείξετε» ότι η μία μπίλια που ρίξατε, πέτυχε έναν παίκτη στα 50 μ. πίσω από έναν θάμνο, όσο «σίγουροι» και αν νιώθετε. ΜΗΝ κάνετε όμως τα στραβά μάτια, όταν δείτε τον διπλανό σας να τις τρώει και να κάνει το κορόιδο. Πείτε του ευγενικά να αποδεχτεί τα HIT και αν ΔΕΝ το κάνει, ενημερώστε τους διοργανωτές.

- **Επιθετική συμπεριφορά σε παίκτες/ διοργανωτές/ τρίτους**

Η επιθετική συμπεριφορά δεν έχει καμία θέση σε ένα χόμπι. Αν κάποιος είναι πιεσμένος από καταστάσεις και θέλει κάπου να εκτονώσει τον εκνευρισμό του, καλύτερα να βρει σάκο του μποξ, ή να κοιτάξει πώς θα μάθει να διαχειρίζεται τον θυμό του. Το να φωνάζουμε ή να μιλήσουμε πιο έντονα, δεν είναι μεμπτό και είναι κάτι που ναι μεν θέλουμε να μη συμβαίνει, αλλά δεν θα ήταν ρεαλιστικό να πιστεύουμε ότι μπορεί να εξαλειφθεί. Αν γίνει κάτι τέτοιο, θα επιθυμούσαμε να ζητήσετε συγγνώμη αν είστε ο υπαίτιος. Αν πάλι ήσασταν το «θύμα» και αντιληφθείτε ότι ο άλλος είναι ειλικρινής, να αποδεχτείτε τη συγγνώμη για να τελειώσει το θέμα εκεί.

Στην περίπτωση που θεωρείτε ότι ο τόνος της φωνής ήταν επιθετικός ή αν ο άλλος επέδειξε επιθετική συμπεριφορά (να σας πλησιάσει με επιθετική διάθεση, απειλητικά, να σας απωθήσει, ή να ακουμπήσει εσάς ή υλικά σας), αν ο άλλος σας έβρισε ή αν δεν δεχτήκατε εσείς την «επίθεση» αλλά κάποιος τρίτος, αναφέρετε άμεσα το περιστατικό στη διοργάνωση, για να επιληφθεί επιτόπου.

- **Υπερβολική χρήση πυρός (overkill) ενάντια σε «αντίπαλο»**

Η ριπή (δηλαδή 5-6 βολές με το πάτημα της σκανδάλης) είναι μόνο για να αυξήσετε την πιθανότητα επιτυχίας ενάντια σε έναν κινούμενο στόχο ή για να «κατισχύσετε» τον στόχο (κοινώς, να τον κάνετε να καλυφθεί). Σκοπούμενα πυρά και ριπή είναι έννοιες αντίθετες -εκτός αν μιλάμε για πολυβόλα. Οπότε, είτε σημαδεύετε στα 50 μέτρα είτε στα 20 μέτρα πίσω από έναν θάμνο, η ΜΟΝΗ ΒΟΛΗ πρέπει να είναι η επιλογή σας και τακτικά αλλά και για λόγους ασφαλείας. Η σκέψη ότι ψεκάζετε κάποιον πίσω από ένα θάμνο με τη λογική του «*κουρεύω τον θάμνο*» ή «*είναι αθάνατος, θα τον πονέσω για να βγει*», δεν έχει καμία βάση και είναι ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗ συμπεριφορά. Για τις «αθανασίες» αναφέραμε και παραπάνω. Η «απόδειξη» ότι οι βολές σας περνάνε μέσα από έναν θάμνο ενώ εσείς είστε μπροστά του, είναι σχεδόν αδύνατη. Αλλάξτε θέση και τακτική, πριν χαλάσετε όλα τα BB σας, τη διάθεσή σας και ίσως την υπόληψη ενός συμπαίκτη σας που όντως δεν δέχεται ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ βολή από BB, γιατί τα κλαδιά και τα φυλλώματα τα εμποδίζουν. Για να το πάμε και παρακάτω, ουδείς έμπειρος και σωστός παίκτης θα «βάλει» εμπόδιο έναν θάμνο, κι αν βρεθεί πίσω του, θα πέσει χαμηλά. Και στην τελική, θα δεχτεί το HIT έστω και αν τα BB απλά πέφτουν πάνω του. Προσπαθήστε λοιπόν να αποφύγετε να βρίσκεστε όρθιοι πίσω από θάμνους, μέσα από τους οποίους μπορείτε να διακρίνετε τον αντίπαλό σας. Αν μπορείτε εσείς, θα μπορεί κι εκείνος, οπότε έχετε ήδη κάνει το πρώτο βήμα για να γίνει παρεξήγηση.

Τέλος, ριπές σε κεφάλι θα σας οδηγήσουν εκτός πεδίου ΣΙΓΟΥΡΑ, αλλά και σε [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#) με πολύ πιθανή την αποβολή από τα σεναρία μας. Επίσης, μακρόσυρτες ριπές σε παίκτες πίσω από θάμνους, σε μικρές αποστάσεις, ριπές εντός κλειστών χώρων, όπως και τα λεγόμενα «κορδόνια» -πάνω από 20 BB σε μια ριπή- από

τυφέκια και υποπολυβόλα θα έχουν το ίδιο αποτέλεσμα. ΜΟΝΗ εξαίρεση, τα πολυβόλα σε πυρά κατίσχυσης και σε αποστάσεις +20 μ.

- **Χειροδικία, εξύβριση**

Λεκτική ή σωματική βία, όσο «δικαιολογημένη» και να θεωρείται, όσα «ελαφρυντικά» κι αν έχει, είναι μη αποδεκτή. Όποιος βρίσει ή χειροδικήσει -από το να ακουμπήσει κάποιον μέχρι να του πετάξει κάποιο αντικείμενο-, θα «κερδίσει» **ΜΟΝΙΜΗ ΑΠΟΒΟΛΗ** από τα σενάρια της Κοινότητας, άσχετα από το αν προκλήθηκε. Η εξύβριση από κάποιον δεν δικαιολογεί την ανταπόδοση ή, ακόμα χειρότερα, τη χειροδικία.

- **Παράβαση κανονισμών ασφαλείας (υποπεριπτώσεις)**

Κίνηση σε απαγορευμένες περιοχές. Η κίνηση σε περιοχές εκτός ορίων πεδίου ή σε σημεία - περιοχές εντός πεδίου που έχουν υποδειχθεί ως επικίνδυνα, εκθέτει σε κίνδυνο εσάς αλλά και τρίτους. Μην προσπαθείτε να «κερδίσετε» ρισκάροντας κυρίως την ασφάλειά σας, αλλά και την αποβολή σας από το σενάριο ή την Κοινότητα.

Αφαίρεση εξοπλισμού ασφαλείας ή χρήση εξοπλισμού ασφαλείας εκτός προδιαγραφών. Νομίζουμε ότι είναι από τα πράγματα που ακούσατε από την πρώτη στιγμή που εμπλακήκατε με το Airsoft: ΜΗ ΒΓΑΖΕΤΕ ΤΑ ΓΥΑΛΙΑ ΣΑΣ. Πέραν των συγκεκριμένων χώρων/σημείων που θεωρούνται ασφαλείς περιοχές (**SAFE ZONE/SAFE HOUSE**), όπου και απαγορεύεται κάθε χρήση οπλισμού, θα πρέπει να φοράτε πάντα τα γυαλιά σας μέχρι να λάβετε το ελεύθερο από τους διοργανωτές να τα αφαιρέσετε. Εμείς προχωρήσαμε όμως ένα βήμα παραπέρα. Το να φοράτε γυαλιά εκτός προδιαγραφών είναι σαν να μη φοράτε, κι αυτό ΔΕΝ είναι ανεκτό. Επίσης το να σας ζητήσουμε να έχετε υλικά για λόγους ασφαλείας (π.χ. φακός) και εσείς να τα παρατήσετε στο αυτοκίνητο (για να μην τον χάσετε αφού βλέπετε) ή να ζητάμε άρβυλα/μποτάκια και εσείς να μπειτε τελικά στο πεδίο με αθλητικά, επίσης σας εκθέτει σε κίνδυνο. Η αφαίρεση προσωπίδων, γαντιών και λοιπών υλικών ασφαλείας, που πιθανόν να σας έχουν τεθεί ως ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ, επίσης αποτελεί παράβαση και πολύ πιθανόν -εάν δεν είστε σε φάση προσωρινής αφαίρεσής τους, για πολύ συγκεκριμένους λόγους- να σας οδηγήσει εκτός πεδίου.

Χρήση επικίνδυνων υλικών ή ενέργειες που θέτουν σε κίνδυνο παίκτες, ζώα και το περιβάλλον. Πυροτεχνικά που δεν τηρούν τις προδιαγραφές μας, οπλισμός και υλικά που δεν έχουν σχέση με το χόμπι (μαχαίρια κυνηγού πάνω στην εξάρτυσή σας, πιστόλια κρότου - λάμψης, laser υψηλής ισχύος που μπορεί να προκαλέσουν βλάβη στο μάτι, πλαστικά ομοιώματα σπαθιών και τσεκουριών κ.λπ.), απόρριψη επικίνδυνων υλικών και ουσιών για τα έμβια όντα και το περιβάλλον (μπαταρίες, μεταλλικές φιάλες αερίων κ.λπ.) που μπορεί να προκαλέσουν από μόλυνση μέχρι και πυρκαγιά, συνιστούν μη αποδεκτές συμπεριφορές, οπότε θα υπάρξουν συνέπειες σε όποια φάση του σεναρίου κι αν εντοπιστούν, ακόμη και πριν την έναρξη ή μετά τη λήξη. Επίσης, το να μαζεύετε τα σκουπίδια σας είναι δείγμα πολιτισμού. Ακόμη και για αυτούς που θέλουν καθαρό το αυτοκίνητό τους αλλά χωματερή το δάσος, έχουμε σημεία με σακούλες απορριμμάτων για να ρίξουν τα σκουπίδια τους. Σεβαστείτε το περιβάλλον και όλους μας. Αν δεν το κάνετε, τότε δεν θα σας σεβαστούμε ούτε εμείς. Σας προτρέπουμε να μιλήσετε σε όποιον δείτε να ρίχνει σκουπίδια στο πεδίο και αν δεν «καταλάβει» και δεν επανορθώσει άμεσα, ενημερώστε τους διοργανωτές.

- **Καταστροφές ή κλοπές στο πεδίο ή/και σε υλικά παικτών και διοργάνωσης**

Δυστυχώς, τον τελευταίο καιρό, περάσαμε από κατακριτέες συμπεριφορές, όπως το να βρίσκουμε ένα υλικό πεσμένο στο πεδίο και να το προσεταιριζόμαστε, σε ακόμη χειρότερα φαινόμενα κλοπής αντικειμένων. Περιττό να αναφέρουμε ότι όποιος εντοπιστεί να κλέβει αλλά και όποιος υποθάλπει, αποκρύπτει ή ενθαρρύνει κάτι τέτοιο, είτε τη στιγμή που συμβαίνει είτε όταν πέσει στην αντίληψή του, θα έχει **Μόνιμη Αποβολή** από τα σενάρια της Κοινότητας. Αυτή είναι και η μοναδική περίπτωση στην οποία θα ενημερώσουμε άπαντες όσους γνωρίζουμε για το περιστατικό και τον δράστη, έστω και με τον φόβο να μας μηνύσει.

Παρ' όλα αυτά, επειδή τέτοιο περιστατικό δεν έχει συμβεί μέχρι τώρα σε σενάριο της Κοινότητάς μας, ούτε και θέλουμε, θα σας παρακαλέσουμε να είστε προσεκτικοί με τα υλικά σας και να λαμβάνετε όλα τα μέτρα που χρειάζονται, ώστε να μη βρεθούν εκτεθειμένα χωρίς λόγο. Έχετε όλα τα υλικά σας σε συγκεκριμένο χώρο κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας, ασφαλίστε ό,τι υλικό δεν χρειάζεστε στο όχημά σας, κι αν πρέπει να απομακρυνθείτε κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας, π.χ. για τις μετρήσεις, ζητήστε από έναν φίλο ή γνωστό να προσέχει τα πράγματά σας. Αλλιώς, βάλτε τα πάλι στο όχημά σας. Σε καμία περίπτωση μην αφήνετε πράγματα εκτεθειμένα σε safe houses, εφόσον δεν υπάρχει παρουσία διοργανωτή (θα σας ενημερώσουμε γι' αυτό) ή «χύμα» πάνω ή δίπλα στο αυτοκίνητό σας.

- **Χρήση ουσιών (ναρκωτικές, οιοπνευματώδεις) στο πεδίο ή προσπάθεια συμμετοχής σε σενάριο υπό την εμφανή επήρεια χρήσης τους.**

Ουσίες είτε ναρκωτικές είτε οιοπνευματώδεις δεν έχουν σχέση με το Airsoft. Μας είναι αδιάφορο τι κάνετε στην προσωπική σας ζωή, αλλά αν θέλετε να καταναλώσετε τέτοιες ουσίες και να είστε υπό πλήρη ή μερική επήρεια, έστω και όταν μπαίνετε στο αυτοκίνητό σας, παρακαλούμε να μη δηλώσετε συμμετοχή και σίγουρα να μην έλθετε στο πεδίο. Πρώτα από όλα για όσους αγαπάτε και μετά για όλους τους υπόλοιπους.

Άτομο που θα εντοπιστεί να καταναλώνει οποιαδήποτε ουσία στο πεδίο θα απομακρυνθεί άμεσα και θα μπει σε [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#), με πολύ πιθανή τη μόνιμη αποβολή από τα σενάρια μας.

Επίσης, άτομο που θα εμφανιστεί υπό την επήρεια ουσιών, δεν θα του επιτραπεί να συμμετάσχει στο σενάριο και θα μπει σε [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#). Θα καταβληθεί επίσης προσπάθεια να μην είναι οδηγός σε όχημα για όσο είναι υπό επήρεια, και αυτό μέχρι τα όρια που μας επιτρέπει ο νόμος (αν κρίνουμε επικίνδυνη την κατάσταση, δεν θα διστάσουμε να ενημερώσουμε τις αρχές, ώστε να επιστρέψει ασφαλής σπίτι του). Κοινώς, αν έρθει κάποιος μεθυσμένος στο πεδίο, πρώτον, δεν θα παίξει και δεύτερον, θα προσπαθήσουμε να μη φύγει από το πεδίο οδηγώντας σε αυτή την κατάσταση. Αν κρίνουμε ότι η κατάσταση είναι σοβαρή και ελλοχεύει κίνδυνος ατυχήματος, θα ενημερώσουμε τις αρχές για να εμποδιστεί η κίνησή του και να γυρίσει ασφαλής στο σπίτι του.

- **Μη τήρηση του γενικού πλαισίου Κανόνων του παρόντος αλλά και ειδικών Κανόνων του εκάστοτε σεναρίου.**

Για να πάρετε δίπλωμα έπρεπε να ξέρετε τον ΚΟΚ. Για να σας επιτρέψουν να ασκήσετε το όποιο επάγγελμά σας θα έπρεπε να έχετε «πιστοποίηση» από κάποιον ότι γνωρίζετε τι κάνετε. Για να πάρετε άδεια χειρισμού ταχυπλόου δεν φτάνει να είστε γεννημένος θαλασσόλυκος, πρέπει και να γνωρίζετε τους σχετικούς κανονισμούς. Μπορούμε να θέσουμε πολλά παραδείγματα αλλά δεν υπάρχει λόγος. Σε όλα υπάρχει μια κοινή συνισταμένη: Η ασφάλεια. Προκειμένου λοιπόν να μη σκοτωνόμαστε, καταστρέφουμε περιουσίες και για να μπορούν τα πράγματα να κυλούν όσο γίνεται πιο ομαλά σε χώρους «δημόσιας χρήσης», η όποια υπεύθυνη «αρχή» θέτει κάποιους Κανόνες, είτε τυπικούς είτε εθιμικούς. Δεν υπάρχει νόμος που να ορίζει ότι πρέπει να κάθεστε σε καρέκλα αλλά δεν θα σας έβλεπαν με καλό μάτι αν καθόσασταν πάνω στο τραπέζι, σε μια ταβέρνα. Όλα αυτά, ΑΝ θέλουμε να λειτουργήσουμε και να συνυπάρξουμε σε κοινές δραστηριότητες και χώρους, θα πρέπει να τα ΞΕΡΟΥΜΕ και να τα ΑΠΟΔΕΧΤΟΥΜΕ. Αν δεν ισχύει ένα από τα δύο (γνώση και αποδοχή), τότε θα έχουμε παρεξηγήσεις και πολύ πιθανόν ατυχήματα.

Συνεπώς άτομα που δεν διαβάζουν, δεν αποδέχονται, δεν εφαρμόζουν τους Κανόνες, είτε γενικούς είτε ειδικούς, αποδεικνύοντας ότι δεν έχουν τη διάθεση ή και την ικανότητα να συνυπάρξουν αρμονικά σε οργανωμένα σύνολα, με αρχές αμοιβαίου αλληλοσεβασμού, δεν έχουν θέση στα σενάρια μας. Η άγνοια/μη αποδοχή των κανόνων είναι σίγουρο ότι θα προκαλέσει προβλήματα στην ομαλή διεξαγωγή των σεναρίων, με δυσάρεστα για όλους αποτελέσματα (διακοπές, παρεξηγήσεις, ατυχήματα κ.λπ.) Για τους λόγους αυτούς, όσοι διαπιστωθεί ότι ανήκουν στην παραπάνω κατηγορία, αρχικά θα οδηγηθούν εκτός πεδίου και μετά θα περάσουν σε [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#) για την περαιτέρω επιβολή κυρώσεων, ανάλογα με τη σοβαρότητα του περιστατικού.

Σε αυτό το πλαίσιο Κανόνων περιλαμβάνεται και το ωράριο - χρονοδιάγραμμα που σας δίνουμε στα groups. Όταν γράφουμε:

ΑΦΙΞΗ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ 09:00 - 09:10

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ 09:10 - 09:30

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ 09:10 - 09:45

ΕΝΑΡΞΗ 10:00

εννοούμε ακριβώς αυτό.

Δεν εννοούμε να έρθετε 09:25 στο πεδίο.

Δεν εννοούμε να έρθετε μεν 09:00 στο πεδίο αλλά στις 09:40 για μετρήσεις.

Και σε καμία περίπτωση ΔΕΝ εννοούμε να περιμένει μια παράταξη πότε θα ετοιμαστείτε με το πάσο σας.

Μεγάλες καθυστερήσεις αναγκαστικά δεν μπορούν να γίνουν αποδεκτές για λόγους ροής των σεναρίων, οπότε

ακόμη κι αν είναι δικαιολογημένες, αποκλείουν τη συμμετοχή. Μικρές συνεχείς καθυστερήσεις θα έχουν ως συνέπεια παρατηρήσεις, απαγόρευση συμμετοχής και τέλος, [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#).

- **Απόκρυψη, συναυτουργία ή υπόθαλψη των παραπάνω περιστατικών**

Το να μην «κλέβεις» στο παιχνίδι είναι πάντα σημαντικό. Είναι όμως ακόμη σημαντικότερο σε ένα παιχνίδι «εντιμότητας» όπως το Airsoft, ένα παιχνίδι που στηρίζεται στο “fair play” και απευθύνεται σε «κυρίους» (και «κυρίες»). Το να δεις λοιπόν ότι «κλέβουν» τον συμπαίκτη σου και να εμπλακείς για να τον βοηθήσεις (βλέπε [7.β. Πώς αναφέρουμε ένα περιστατικό](#)) ή να δεις τον συμπαίκτη σου να «κλέβει» και να τον νουθετήσεις, είναι επίσης σημαντικό. Σημαντικό είναι επίσης να ΜΗ λειτουργούμε ως «κλεπταποδόχοι». Ανήθικο επίσης είναι να ωθούμε τους άλλους να κάνουν κάτι λάθος. «Ρίξε του ριπή να πονέσει, είναι αθάνατος», «πες μου πού σε έβγαλαν» σε «νεκρό». Σχεδόν όλοι τα έχουμε ακούσει να λέγονται σε πεδία και αδιαφορήσαμε. Μην το κάνετε!

Για εμάς ως Κοινότητα το να κρύβεις περιστατικά, να βοηθάς ή να καλύπτεις παραβάσεις, ή να ωθείς άλλους να κάνουν παρατυπίες, είτε για να έχεις ίδια οφέλη είτε από λάθος νοοτροπία, είναι προβληματικές και μη αποδεκτές συμπεριφορές.

Κάποια περιστατικά είναι δύσκολο να αποδειχτούν επιτόπου ή να πέσουν στην αντίληψη παικτών. Όταν όμως ένα περιστατικό αναφερθεί και παρέμβουμε, τότε δεν θα κοιτάξουμε μόνο ποιος «έπνιγε» τις βολές, αλλά και ποιος ήταν δίπλα και δεν είπε τίποτα. Δεν θα μείνουμε μόνο σε εκείνον που επαναγέμιζε στο πεδίο, θα κοιτάξουμε και ποιος μπορεί να του είπε να το κάνει ή να τον είδε και να μη μίλησε. Δεν θα περιοριστούμε στον «νεκρό» που μίλησε, θα εξετάσουμε και ποιος τον «άκουσε» και χρησιμοποίησε την πληροφορία ή, ακόμα χειρότερα, προκάλεσε τον «νεκρό» να μιλήσει.

Τέλος, πριν την έναρξη ενός σεναρίου μας, θα λαμβάνετε **ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΑΙΚΤΗ** με αύξοντα αριθμό. Αν σας ζητηθεί από κάποιον άλλον παίκτη ή διοργανωτή ο αριθμός σας, ΥΠΟΧΡΕΟΥΣΤΕ να τον δώσετε ή να δείξετε την ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ. Αν δώσετε εσκεμμένα λάθος αριθμό ή δεν δείξετε την ταυτότητά σας, τότε: σε περίπτωση που συμβεί με άτομο της διοργάνωσης, εκείνος θα σας απομακρύνει άμεσα και σε δεύτερο χρόνο θα μπει σε [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#). Αν δεν δείξατε την ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ή δεν δώσατε ή δώσατε λάθος αριθμό σε παίκτη που σας το ζήτησε, τότε ίσως να αποφύγετε την άμεση απομάκρυνση από το πεδίο. Θα σας βρούμε, όμως, θα μπει σε [7.δ. Διαδικασία Ελέγχου](#) και δεν θα αποφύγετε τη μόνιμη απομάκρυνση από τα σενάρια μας.

- **Βολές σε χώρο με εμφανή παρουσία ατόμων που δεν φέρουν γυαλιά ασφαλείας ή σε απαγορευμένο χώρο**

Μια από τις σημαντικότερες παραβάσεις ασφαλείας. **Βολές μέσα από τον χώρο στάθμευσης ή δίπλα σε αυτόν, για να ρυθμίσετε hop-up ή σκοπευτικά ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ**. Όπως θα διαβάσατε και παραπάνω στο κεφάλαιο [4. Προετοιμασία στο πεδίο](#), κι όπως θα διαβάσατε στο [10. Οριοθετημένες περιοχές](#), στις διοργανώσεις μας υπάρχουν πλέον οριοθετημένες περιοχές, με σταθερούς στόχους, όπου μπορείτε αποτελεσματικότερα και με ασφάλεια να ρυθμίσετε τον οπλισμό σας.

Επίσης, βολές εντός, από ή προς SAFE ZONES/ SAFE HOUSES ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ρητώς για οποιονδήποτε λόγο. Αυτές είναι οι μοναδικές περιοχές στις οποίες μπορείτε να αφαιρέσετε γυαλιά και είναι σαφώς οριοθετημένες. Θα εισέρχεστε μόνο με τα όπλα σας ασφαλισμένα κι έχοντας αφαιρέσει γεμιστήρα.

Τέλος, βολές από «νεκρούς» που επιστρέφουν σε σημεία RESPAWN ή SAFE ZONES/ HOUSES ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ! Μη διαταράσσετε την τακτική αντίληψη των ενεργών παικτών (κάποιοι μπορεί να αποπροσανατολιστούν, νομίζοντας ότι υπάρχουν αντίπαλοι στο σημείο και να κινηθούν σε λάθος κατεύθυνση), ενώ μπορεί και ακούσια να αποκαλύψετε θέσεις παικτών.

- **Δήλωση συμμετοχής σε σενάριο και μη προσέλευση (ή ακύρωση ώρες πριν το σενάριο)**

Ίσως σε ένα public όπου μπαίνουν ταινίες και χωρίζονται μισοί μισοί, ή σε ένα «σενάριο» όπου οι ΑΝ.ΣΚ είναι γραμμένοι στο forum και στα παλιά παπούτσια των παικτών, να είναι παντελώς αδιάφορο το πόσοι θα πάνε και αν θα πάνε. Εμείς προσπαθούμε να προσφέρουμε μια συγκεκριμένη «ατμόσφαιρα» και να διεξαχθεί αποτελεσματικά ένα πραγματικό σενάριο. Κατά συνέπεια, οι αναλογίες στις παρατάξεις έχουν μεγάλη σημασία ενώ ο αριθμός συμμετοχών καθορίζει πολλές φορές τον αριθμό και τη δυσκολία των ΑΝ.ΣΚ. Δεν πρόκειται για ιδιοτροπία.

Στην αρχή της Κοινότητάς μας, υπήρξε σενάριο στο οποίο μια παράταξη έπρεπε να πραγματοποιήσει τους ΑΝ.ΣΚ. της μόνο με 10 άτομα αντί για 20, διότι κάποιοι είδαν το πρωί τον καιρό κι έκατσαν σπίτι τους να συνεχίσουν τον ύπνο. Εκείνοι αποκλείστηκαν δια παντός κι εμείς πήραμε το μάθημά μας.

Υπάρχουν επίσης σενάρια που προϋποθέτουν περιορισμένο αριθμό συμμετοχών. Δυστυχώς, έχουμε αντιμετωπίσει αρκετές φορές το φαινόμενο ατόμων που σπεύδουν να δηλώσουν συμμετοχή για να «κατοχυρώσουν» θέσεις, είτε

χωρίς να έχουν πραγματικά διάθεση να έρθουν είτε για να έχουν εναλλακτική αν δεν προκύψει κάτι που να είναι περισσότερο στα μέτρα τους. Τέτοιου είδους συμπεριφορές είναι εις βάρος όχι μόνο των διοργανωτών αλλά και όλων των υπόλοιπων συμμετεχόντων, που έκαναν τον κόπο να προσέλθουν. Για αυτό και δεν είναι αποδεκτές.

Κατανοούμε τις αναποδιές ή τις ατυχίες που μπορεί να προκύψουν, κι έχουν συμβεί σχεδόν σε όλους μας. Όταν όμως, για παράδειγμα, η «ατυχία» συνοδεύεται από φωτογραφίες σε άλλο πεδίο, κι όταν συναντούμε... ομαδικές ατυχίες, ή συστηματικές «ατυχίες», θεωρούμε ότι δεν υπάρχει λόγος να χαλάμε τη διάθεσή μας. Αν λοιπόν πραγματικά σας τύχει κάτι, ενημερώστε μας το δυνατόν συντομότερα. Δεν θα ρωτήσουμε τι και πώς, αφού δείχνουμε εμπιστοσύνη στο γεγονός ότι είστε ενήλικες κι όχι παιδιά που μιλάτε στον δάσκαλο. Μην προδώσετε όμως αυτή την εμπιστοσύνη, αν θέλετε πραγματικά να είστε μέλη της Κοινότητάς μας.

β. Πώς αναφέρουμε ένα περιστατικό

Αρκετές φορές έχουμε γίνει μάρτυρες περιστατικών, όπου παίκτες αναφέρουν μια παράβαση που θεωρούν ή είναι «σίγουροι» ότι συνέβη. Όταν όμως άτομο της διοργάνωσης ζητάει από τον/τους παίκτη/ες να υποδείξουν το/τα άτομο/α που συμμετείχαν στο περιστατικό, εκείνοι αδυνατούν να τους αναγνωρίσουν ή/και να τους υποδείξουν. Ακούμε αόριστες κατηγορίες του τύπου «ένας με Multicam ήταν αθάνατος» και αμέσως μετά περιγραφή του γεγονότος με συγκλονιστικές λεπτομέρειες: «Του έριξα έναν γεμιστήρα, μία τον πέτυχε στην τιράντα, μία στη 2η θήκη αριστερά, δύο στον γιακά, πέντε στη δεξιά τσέπη του παντελονιού που ήταν ξεκούμπωτη κ.λπ.». Παρ' όλα αυτά ο υπαίτιος παραμένει «ένας με Multicam», σε μια παράταξη 50 ατόμων με το ίδιο dress code. Γίναμε επίσης μάρτυρες τελευταία και στις διαμαρτυρίες κάποιου που ήταν θύμα τραγικής αθυνασίας όπως υποστήριζε, ωρνούμενος για το «θράσος» του δράστη. Όμως, όταν μέλος της διοργάνωσης του ζήτησε να υποδείξει ποιος ήταν ο δράστης, απάντησε «δεν θέλω να πω, σας λέω το περιστατικό μόνο».

Σε τέτοιες περιπτώσεις και πολλές άλλες παρόμοιες, αδυνατούμε να σας βοηθήσουμε κάνοντας αυτό που πρέπει. Γι' αυτό επισημαίνουμε - και σας παρακαλούμε - για τα εξής:

- Το να αναφέρετε μια παράβαση δεν είναι ανήθικο. Ανήθικο είναι να καλύψετε τον παραβάτη. Επίσης το ότι θα πείτε κάτι δεν σημαίνει αυτόματα και τιμωρία του «δράστη». Ως διοργάνωση θα αναλάβουμε εμείς, ως οφείλουμε, τη «διαλεύκανση» του συμβάντος κι αν αποδειχθεί παραβατική συμπεριφορά, θα επιβάλουμε τις κυρώσεις.
- Δεν μπήκαμε στο Airsoft για να κάνουμε την «αστυνομία» και τους «δικαστές», ούτε να «σωφρονίσουμε» τους «κακούς». Το μόνο που θέλουμε είναι σαν καλοί οικοδεσπότες να προστατέψουμε το «σπίτι» και τους «καλεσμένους» μας, από άτομα που δεν θέλουν να συμμετέχουν στη «γιορτή», γιατί έχουν λάθος νοοτροπία και άλλες στοχεύσεις.

- Σιγουρευτείτε λοιπόν για ό,τι βλέπετε και μη λειτουργείτε εν βρασμώ. Ζητήστε κι από κάποιον δίπλα σας να παρατηρήσει, ώστε να σας βοηθήσει. «Καταγράψτε» λεπτομέρειες όπως ώρα, σημείο, εμπλεκόμενους. Πλέον στα σενάρια μας οι παίκτες έχουν **ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΑΙΚΤΗ** με αύξοντα αριθμό και μπορείτε να ζητήσετε να σας δώσει/ουν το/τα νούμερό/ά τους ή να σας δείξουν, αν είστε κοντά, τις **ΤΑΥΤΟΤΗΤΕΣ** τους.

- Εφόσον είστε αρκετά βέβαιοι για το περιστατικό και το κρίνετε σοβαρό («αθυνασίες», επιθετικές συμπεριφορές, βία κ.λπ.), καλέστε τη διοργάνωση ΑΜΕΣΑ, χωρίς το δυνατόν να διακόψετε το σενάριο και το δικό σας παιχνίδι ή κίνηση. Διακόψτε το αν το περιστατικό θέτει σε κίνδυνο πρόσωπο/α ή ζώο/α ή υπάρχει κίνδυνος φυσικής καταστροφής (π.χ. πυρκαγιάς) ή ατυχήματος.

- Αν το περιστατικό δεν το κρίνετε σοβαρό (π.χ. καταλάβατε κάποιος ότι ένας παίκτης είχε παράτυπους γεμιστήρες ή δεν τήρησε σωστά τον κανόνα medic), ενημερώστε τους διοργανωτές για το περιστατικό όταν μπορέσετε, είτε στη διάρκεια του σεναρίου είτε του debriefing (με τα στοιχεία που αναφέραμε παραπάνω). Το «ένας ψηλός με σκούρα παραλλαγή, πίσω από έναν θάμνο», το επαναλαμβάνουμε, δεν είναι στοιχείο που θα βοηθήσει.

- Τέλος, ιδιαίτερα όταν υπάρχει «ζωντανό» παιχνίδι (εμπλοκές και ανταλλαγές πυρών ή ελιγμοί), αποφύγετε να ξεκινάτε διαλόγους και ερωτήσεις που δεν βοηθούν σε τίποτα και δεν καταλήγουν πουθενά. Ερωτήσεις του τύπου «Δεν σε πέτυχε καμία;» δεν έχουν νόημα (αν τον είχατε χτυπήσει, λογικά θα έβγαине, κι αν «τις πνίγει», δεν πρόκειται να σας απαντήσει καταφατικά), οπότε ο σχετικός διάλογος ανήκει σε θέατρο παραλόγου.

Γράψαμε και παραπάνω ότι θέλουμε οι νεότεροι παίκτες να ακούνε συμβουλές και οδηγίες πιο έμπειρων παικτών, αλλά αυτό πρέπει να γίνεται εκτός του «ρυθμού» μιας συμπλοκής. Μη σταματάτε την κίνησή σας ή διακόπτετε μια ανταλλαγή πυρών, για να φωνάξετε σε έναν νέο παίκτη ότι κάτι κάνει λάθος. Φωνάξτε του (από την άποψη της έντασης, ώστε να ακούσει μέσα στη φασαρία ή λόγω απόστασης, κι όχι ως παρατήρηση) να βάλει το **Dead Rag** ή να το βγάλει αφού του έγινε **Medic**, αλλά μην πεταχτείτε ως κόουτς του μπάσκετ μέσα στη μέση, να τον νουθετήσετε γιατί έριξε μια μεγαλύτερη ριπή. Ας είμαστε όλοι λογικοί.

Σε μια τακτική παύση, έχετε τον χρόνο να βοηθήσετε έναν συμπαίκτη που έκανε λάθος λόγω απειρίας ή άγχους. Και καλύτερα θα του το εξηγήσετε (δείχνοντας τις δικές σας καλές προθέσεις), αλλά και εκείνος θα το καταλάβει.

Αυτό που επιδιώκουμε είναι να αναδεικνύεται η καλή διάθεση από τους παίκτες και να ξεχωρίζει ποιοι κάνουν όντως λάθη, κι όχι εσκεμμένες παραβάσεις, ποιοι έχουν έρθει με καλή διάθεση και σωστή νοοτροπία, αλλά και ποιοι συμπεριφέρονται κακόπιστα και μίζερα, νομίζοντας ότι οι ίδιοι είναι αλάνθαστοι και οι υπόλοιποι πρέπει να δέχονται τη «σοφία» ή τη «μαγκιά» τους.

γ. Εφαρμογή και έλεγχος

Σε όλα τα σενάρια μας υπάρχουν παρατηρητές-διαιτητές. Όταν κάποιος παίκτης εντοπίζει παραβίαση κανόνων ή απρεπή συμπεριφορά από άλλο/ους παίκτη/ες, πρέπει να ενημερώνει είτε κάποιον παρατηρητή που βρίσκεται παρών, είτε τη διοργάνωση μέσω της ειδικής συχνότητας που ανακοινώνεται σε κάθε σενάριο. Τα παραπάνω θα παρακαλέσουμε να γίνουν χωρίς να διαταραχθεί η ροή όλου του σεναρίου.

Οι παρατηρητές-διαιτητές, όπως και οι διοργανωτές εν γένει, βρίσκονται στο πεδίο για να επιληφθούν και να λύσουν θέματα που προέκυψαν από παρεξηγήσεις, έλλειψη εμπειρίας άπειρων παικτών, ή ακούσια λάθη πάνω στην ένταση, αλλά και για να επιβάλουν την τήρηση των Κανόνων και της σωστής νοοτροπίας. Δεν θα διστάσουν να αποβάλουν όποιον παίκτη εσκεμμένα ή/και κατ' εξακολούθηση παρουσιάζει κακή συμπεριφορά.

Επειδή, όπως καταλαβαίνετε, είναι αδύνατον να βρίσκονται παντού, οι πρώτοι παρατηρητές και θεματοφύλακες είστε εσείς οι παίκτες. Η αναφορά κακών συμπεριφορών που θίγουν τους συμμετέχοντες στα σενάρια μας, αλλά και όλους όσοι ασχολούμαστε σοβαρά με το Airsoft, είναι ΥΠΟΧΡΕΩΣΗ και ΚΑΘΗΚΟΝ, δεν είναι «προδοτική» συμπεριφορά. Όπως θα ενημερώνετε τον συμπολίτη σας για τον κλέφτη που παραβιάζει το όχημά του, έτσι οφείλετε να ενημερώσετε και όλους μας για παραβάσεις. Η αξιολόγηση του περιστατικού και η λήψη μέτρων είναι ΚΑΘΗΚΟΝ της διοργάνωσης απέναντί σας. Ούτε «αποβάλλετε» εσείς κάποιον. Στην ουσία, ο ίδιος ο δράστης αποβάλλει τον εαυτό του, εφόσον στοιχειοθετηθεί το περιστατικό. Βοηθήστε μας για να γίνουμε όλοι καλύτεροι.

δ. Διαδικασία Ελέγχου

Η κοινότητα διατηρεί μητρώο για παίκτες και περιστατικά που έχουν στοιχειοθετηθεί αλλά και για περιστατικά όπου τουλάχιστον τρεις παίκτες έχουν αναφέρει κακές συμπεριφορές από τον ίδιο παίκτη, αλλά αυτές ΔΕΝ έχουν στοιχειοθετηθεί. Σκοπός του τελευταίου: α) παίκτες που έχουν «ακουστεί» για κακές συμπεριφορές να τύχουν μεγαλύτερης προσοχής από τους παρατηρητές της διοργάνωσης και β) διότι όταν προκύψει ένα σοβαρό περιστατικό με έναν παίκτη, εξετάζουμε πάντα το ιστορικό του. Όπως είναι κατανοητό, αλλιώς θα αντιμετωπιστεί ένας παίκτης που δεν έχει δώσει καμία αφορμή, κι αλλιώς ένας που το όνομά του έχει αναφερθεί κι άλλες φορές. Επίσης αν έχει προηγουμένως δεχτεί κάποια κύρωση, αυτό θα είναι επιβαρυντικό στοιχείο.

Πέρα των ενεργειών στο πεδίο (παρατηρήσεις, απομάκρυνση), ο παίκτης που συμμετείχε στο περιστατικό καταγράφεται. Ανάλογα με το ιστορικό του, αλλά κυρίως τη βαρύτητα του περιστατικού, θα μπει σε διαδικασία επιβολής κυρώσεων, που μπορεί να αφορά νέες παρατηρήσεις και προειδοποίηση, αποβολή για ορισμένο αριθμό σεναρίων (εφόσον πιστεύουμε ότι υπάρχει πιθανότητα ο παίκτης να κατανοήσει και να διορθωθεί), μέχρι και μόνιμη αποβολή από τα σενάρια μας, εφόσον το συμβάν είναι σοβαρό (εξύβριση, χειροδικία κ.λπ.) ή πρόκειται για διαπιστωμένα επαναλαμβανόμενη αντικανονική συμπεριφορά.

Οι παραπάνω διαδικασίες γίνονται κατόπιν συνεννόησης των μελών της «Διοίκησης» της Κοινότητας. Σε περίπτωση που δεν έχει γίνει κατ' ιδίαν συζήτηση στο πεδίο, ώστε να αντικρούσει την όποια αναφορά, ο παίκτης ενημερώνεται μέσω ΠΜ από τον διαχειριστικό μας λογαριασμό στο Facebook (**Αλέξανδρος Αβασίδης**). Η όποια κύρωση προκύψει δεν δημοσιοποιείται σε τρίτους πλην εξαιρετικών περιπτώσεων, στις οποίες θα θεωρήσουμε ότι το συγκεκριμένο άτομο λειτούργησε με δόλο και η συμπεριφορά του μπορεί να επαναληφθεί, θέτοντας σε κίνδυνο συμπαίκτες αλλά και το χόμπι μας (κλοπή, βιαιοπραγία εναντίον ανθρώπων ή ζώων, καταστροφές ξένης περιουσίας κ.λπ.).

Επαναλαμβάνουμε ότι δεν λαμβάνουμε μονομερείς αποφάσεις, χωρίς ο παίκτης να γνωρίζει τι έχει γίνει. Οι κυρώσεις αφορούν συμπεριφορές και δεν αποτελούν κατ' ανάγκη ένσταση για το άτομο και τον χαρακτήρα του. Οι όποιες αποφάσεις αφορούν τις δικές μας διοργανώσεις και σας διαβεβαιώνουμε ότι το τελευταίο που θέλουμε είναι να αναγκάζομαστε να ασχοληθούμε με παραβατικές συμπεριφορές, αντί να αφιερώνουμε τον χρόνο μας στη δημιουργία όμορφων σεναρίων.

8. Κανόνες για την επίτευξη HIT - Αποτελέσματα αερομαχικών

α. Βολές σε όπλα

- **Βολές σε όπλο δεν μετράνε ως HIT, ποτέ!**

Ωστόσο, σε σενάρια CQB αλλά και σε κάποια άλλα, που θα αναφέρονται συγκεκριμένα, το όπλο σας θα θεωρείται εκτός λειτουργίας και θα πρέπει να συνεχίσετε με το πιστόλι σας.

Σε αυτές τις περιπτώσεις, προκειμένου να το επανενεργοποιήσετε, θα πρέπει να επιστρέψετε σε ένα σημείο **RESPAWN/ REGEN** της παράταξής σας.

β. Εξοστρακισμός

- **Βολές από εξοστρακισμό δεν μετράνε ως HIT, ποτέ!**

Ο κανόνας καλύπτει εξοστρακισμούς σε σκληρές επιφάνειες αλλά και την αλλαγή κατεύθυνσης από κλαδιά ή βλάστηση. Κοινώς, αν κάποιος είναι ξαπλωμένος πίσω από έναν θάμνο και BBs χτυπάνε στα κλαδιά και πέφτουν πάνω του, ΔΕΝ μετράνε ως HIT. Αν όμως η βολή πέρασε από θάμνο και σας χτύπησε απευθείας σε σημείο όπου γίνεται αντιληπτή, τότε το HIT μετράει κανονικά.

Για τον λόγο αυτό, αποφύγετε εμπλοκές σε αραιούς θάμνους. Ο απλός Κανόνας είναι ότι αν είστε πίσω από έναν θάμνο και βλέπετε τον άλλον που σας ρίχνει, τότε σας βλέπει κι αυτός -και θα γίνει παρεξήγηση. Μείνετε όσο πιο χαμηλά γίνεται, μέχρι να αλλάξετε κάλυψη. Αν πάλι είστε αυτός που ρίχνει στον θάμνο, προτιμήστε να αλλάξετε γωνία ή ζητήστε του να αλλάξει θέση χωρίς να του ρίξετε, σε μια ένδειξη αβροφροσύνης (εφόσον δεν χαλάτε και το παιχνίδι άλλων).

γ. Αποτελέσματα χειροβομβίδων – οπλοβομβίδων

- Όλες οι χειροβομβίδες κατηγοριοποιούνται ως θραυσματογόνες.
- ΜΟΝΟ σε σενάρια σε πεδία CQB και σε μερικές ιδιαίτερες περιπτώσεις, κάποιες χειροβομβίδες θα ορίζονται ως κρότου-λάμψης (flash-bang), με προηγούμενη έγκαιρη ενημέρωση των παικτών που συμμετέχουν.
- Όλες οι χειροβομβίδες έχουν δραστική ακτίνα 5 μ. σε εξωτερικό περιβάλλον.
- Αν ένας παίκτης είναι μέσα στην ακτίνα των 5 μ. δέχεται ένα **HIT**. (Δείτε [9.α. ΤΙ ΚΑΝΩ ΟΤΑΝ ΧΤΥΠΗΘΩ;](#)) Εκτός αν είστε πίσω από ένα «σκληρό» εμπόδιο που σας καλύπτει πλήρως (τοίχος, βράχος, οποιοδήποτε κτίσμα και οχυρή θέση). Καλύψεις όπως θάμνοι, κλαδιά, δέντρα δεν θεωρούνται εμπόδια.
- Αν ένας παίκτης βρίσκεται σε δωμάτιο/ περιορισμένο χώρο/ καταφύγιο και η χειροβομβίδα σκάσει μέσα σε αυτό, τότε ο παίκτης θεωρείται σοβαρά τραυματίας (**critically injured**, [9.γ. Σοβαρά Τραυματίας](#)). Το θύμα παραμένει στον χώρο, εφαρμόζει τον Κανόνα **bleed out** (δείτε [9.δ. Bleed Out](#)), και μετά χαρακτηρίζεται νεκρός. Μόνο τότε μπορεί να επιστρέψει σε ένα σημείο **RESPAWN/REGEN** ή σε άλλη ορισμένη περιοχή.
- Οπλοβομβίδες που εκτοξεύουν πλαστικά ομοιώματα βομβίδων, A/T εκτοξευτές Airsoft (RPG, LAW κ.λπ.) είναι αποδεκτά για βολές ΜΟΝΟ εντός κτιρίων και όχι απευθείας σε παίκτη. Αν το «πυρομαχικό» εισέλθει εντός δωματίου μετά από βολή, θεωρείται ως έκρηξη χειροβομβίδας, με τις συνέπειες που αναφέρονται παραπάνω. Οι κάτοχοι που θέλουν να τα χρησιμοποιήσουν, θα πρέπει να ενημερώσουν τη διοργάνωση, ώστε να ενημερώσει με τη σειρά της τους υπόλοιπους συμμετέχοντες, προς αποφυγή παρεξηγήσεων.
- Οπλοβομβίδες τύπου TAG INNOVATION με εκρηκτική γόμωση έχουν αποτελέσματα χειροβομβίδας. Δείτε παρακάτω στο [13.στ. Τύποι πυροτεχνικών που επιτρέπονται](#) για περισσότερα.

δ. Κανόνας «ΜΠΑΜ» (BANG)

- **Ο Κανόνας του ΜΠΑΜ δεν χρησιμοποιείται ποτέ!**

Πρόκειται για Κανόνα που περισσότερα προβλήματα προκαλεί από ό,τι λύνει, με την πρόφαση του fair play και της ασφάλειας, αφού αποσκοπεί να υποχρεώσει στην εφαρμογή των αυτονόητων.

Στην πολύχρονη πορεία μας στον χώρο, είδαμε «Μπαμ» με χαλασμένα ή «νεκρά» όπλα, με άδεια από BB γεμιστήρα, «Μπαμ» από μπροστά (!!!), «Μπαμ» με χειροβομβίδα (χωρίς να την πετάξει καν), «Μπαμ» από sniper στα 15 μέτρα (είχε 20 μ. απόσταση ασφαλείας και δεν είχε πιστόλι για να μην έχει βάρος), «Μπαμ» στον πρώτο

τυχερό και τα υπόλοιπα 2-3 άτομα σε ένα δωμάτιο, να... ψεκάζονται αδιακρίτως, κι άλλα τέτοια ωραία. Επίσης στο γενικότερο ψάξιμό μας και στις επικοινωνίες μας με ξένους συγχομπίστες και διοργανωτές, είδαμε ότι δεν ήταν δικές μας «ασθένειες» τα παραπάνω φαινόμενα.

Η «λύση» στο θέμα ήταν η κατάργηση του «Μπαμ» σε Mil Sim διοργανώσεις, όπου η πλειοψηφία των παικτών έχουν ή/και επιδιώκουν υψηλότερο επίπεδο πειθαρχίας στις βολές. Επίσης ορισμένες φορές τυχαίνει να πας να ρίξεις στον άλλον και το όπλο σου να έχει διαφορετική... γνώμη, μια πιθανότητα που δίνει ακόμη μια μορφή «σασπένς» στο παιχνίδι. Ούτε είναι απίθανο πάνω στην ένταση να μην πετύχουμε τον άλλον, κι ας είναι μικρή η απόσταση. Το να «κατοχυρώνεις» λοιπόν ένα HIT επειδή απλά βγήκες πίσω από την πλάτη του άλλου δεν είναι τόσο δίκαιο όσο φαίνεται. Τέλος, ο παραλογισμός του να «λες «Μπαμ» σε έναν παίκτη αλλά να πρέπει να ρίξεις κανονικά στους υπόλοιπους γύρω του, καταργεί την παράμετρο ασφαλείας που υποτίθεται ότι υποστηρίζει.

Για το κομμάτι του fair play και της ασφάλειας προσδιορίζουμε τα εξής, καθότι δεν το παίζουμε «σκληροί»:

- ΠΟΤΕ βολή στο κεφάλι! Κι όταν λέμε στο κεφάλι, εννοούμε από τον λαιμό και επάνω.
- Βολές ιδιαίτερα στα όρια των αποστάσεων ασφαλείας πρέπει να γίνονται με υπευθυνότητα και απόλυτα σκοπούμενα, ώστε να ελαχιστοποιηθεί η πιθανότητα τραυματισμού. Σκοπεύστε το σώμα (το γιλέκο μάχης το καλύπτει σχεδόν ολόκληρο) ή στα πόδια, αν δεν έχετε στόχο (σε αυτή την περίπτωση φροντίστε να έχετε αναγνωρίσει τον στόχο σας). Βγήκατε από πίσω του κι έχετε όλη την άνεση να το κάνετε.
- Αν παρ' όλα αυτά επιλέξετε να κάνετε «Μπαμ» κι ο άλλος δεν το δεχτεί, γυρίσει και σας βάλει, δεν θεωρείται από εμάς παράβαση κανονισμών η ένδειξη unfair. Θα πρέπει εσείς να δεχτείτε το HIT. Νομίζουμε ότι είναι πιο λογικό να κάνετε μια βολή σε ένα σακίδιο ή σε ένα γιλέκο ολοκληρώνοντας μια ωραία κίνηση, χωρίς ίχνος αμφιβολίας (άδειο/χαλασμένο όπλο), από το να φάτε μια ενστικτώδη βολή από μπροστά κι από ελάχιστη απόσταση.
- Αν κρίνετε πάλι ότι οι αποστάσεις είναι μικρές κι έχετε χρόνο, ως σωστός παίκτης φροντίστε να χρησιμοποιήσετε το πιστόλι σας. Άλλωστε για κάτι τέτοιες περιπτώσεις το έχετε μαζί σας.

ε. Κανόνες «PAR LAY»

• Ο Κανόνας του PAR LAY δεν χρησιμοποιείται ποτέ!

Άλλος ένας Κανόνας που έγινε με γνώμονα την ασφάλεια και το fair play αλλά εξελίχτηκε σε εργαλείο καταστρατήγησης από πονηρούς. Άλλος ένας Κανόνας που δεν υφίσταται σχεδόν πουθενά στο εξωτερικό, για τον λόγο που αναφέραμε.

Στηρίζομαστε στην κοινή λογική των παικτών και τους βάζουμε στη διαδικασία να προστατέψουν τον συμπαίκτη τους, ανεβάζοντας το επίπεδό τους όσον αφορά στην πειθαρχία βολής (trigger discipline). Αν κάποιος είναι trigger happy, το par lay αποδεδειγμένα δεν πρόκειται να τον εμποδίσει να ρίξει ακόμη και ριπή στο πρόσωπο άλλου, είτε γιατί τρόμαξε, είτε γιατί βγήκε με τη σκανδάλη πατημένη (για να προλάβει), όπως δεν εμπόδιζε άλλους να ρίξουν μη αποδεχόμενοι το par lay. Και βέβαια, υπάρχουν κι εκείνοι που απαίτησαν par lay διότι βγήκαν από μια γωνία με το όπλο κάτω και είδαν μια κάννη να τους σημαδεύει.

Για το κομμάτι του fair play και της ασφάλειας, προσδιορίζουμε τα εξής, καθότι δεν το παίζουμε «σκληροί»:

- ΠΟΤΕ βολή στο κεφάλι! Κι όταν λέμε στο κεφάλι, εννοούμε από τον λαιμό και επάνω.
- ΠΟΤΕ το όπλο σε ριπή όταν πρέπει να βγείτε από γωνίες ή σημεία που σε μικρή απόσταση μπορεί να βρίσκεται αντίπαλος.
- Βολές, ιδιαίτερα στα όρια των αποστάσεων ασφαλείας, πρέπει να γίνονται με υπευθυνότητα και απόλυτα σκοπούμενα, ώστε να ελαχιστοποιηθεί η πιθανότητα τραυματισμού. Βγείτε από γωνίες με το όπλο σας να σημαδεύει προς τα κάτω με μια γωνία τουλάχιστον 10-15° (ώστε η βολή σας να πάει στο σώμα ή στα πόδια και όχι σε κεφάλι).
- Αν κρίνετε πάλι ότι οι αποστάσεις είναι μικρές, ως σωστός παίκτης φροντίστε να χρησιμοποιήσετε το πιστόλι σας. Για κάτι τέτοιες περιπτώσεις το έχετε μαζί σας.

στ. Κανόνας SILENT KILL / KNIFE KILL

Για να κάνετε **KNIFE KILL**, πρέπει να έχετε ΜΟΝΟ ρέπλικα μαχαιριού από μαλακό πλαστικό (ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΡΗΤΑ ΙΔΙΟΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ). Με το «μαχαίρι» στο ένα χέρι, πλησιάστε και χτυπήστε μαλακά με το άλλο χέρι στον ώμο του «αντιπάλου» και πείτε του «KNIFE KILL» ή «Είσαι έξω». ΜΗΝ πλησιάζετε το «μαχαίρι» στο πρόσωπο ή στο σώμα του. Μια ξαφνική κίνησή του μπορεί να τον τραυματίσει. Από την άλλη, το «θύμα»:

- Άμεσα θεωρείται ως **ΣΟΒΑΡΑ ΤΡΑΥΜΑΤΙΑΣ (CRITICALLY INJURED)**. ([9.γ. Σοβαρά Τραυματίας](#))
- Θα πρέπει να παραμείνει στο σημείο και να εφαρμόσει τον κανόνα [9.δ. Bleed Out](#).
- Μετά το Bleed Out επιστρέφει στην περιοχή που έχει οριστεί για τους «νεκρούς» ή το σημείο **RESPAWN/**

REGEN.

Παρακαλώ σημειώστε:

Περιμένουμε από το «θύμα» να σεβαστεί την προσπάθεια του αντιπάλου του να τον προσεγγίσει αθόρυβα, και να μην προδώσει όλη την ενέργεια, φωνάζοντας, μιλώντας, με νοήματα ή κάποιο άλλο τρόπο. Συμπεριφορά τέτοιου είδους θα έχει ως συνέπεια την επιβολής ποινής.

9. Αποδοχή HIT και Κανόνες REGEN - MEDIC

α. Τι κάνω αν χτυπηθώ;

Αυτή η διαδικασία είναι από τις πιο εύκολες στην κατανόηση. Εντούτοις, αρκετές φορές πάνω στην ένταση, ιδιαίτερα οι νέοι παίκτες μπερδεύονται. Για να βοηθήσουμε, αυτοί είναι οι Κανόνες και η διαδικασία:

- Μόλις χτυπηθείτε (έστω και ένα BB), πρέπει καθαρά και δυνατά να φωνάξετε «HIT».
- Ταυτόχρονα, σηκώνετε το ένα χέρι πάνω από το κεφάλι και κατόπιν γονατίζετε ή ξαπλώνετε στο έδαφος.
- Τοποθετείτε σε εμφανές σημείο (με προτίμηση στο κεφάλι σας) το **DEAD RAG** (ημέρα) ή το **CYALUM** (νύκτα).
- Μετά καλείτε «Medic» για να σας προσεγγίσει κάποιος συμπαίκτης σας (σε κάποια σενάρια θα υπάρχουν συγκεκριμένοι παίκτες ορισμένοι ως Medics) και να σας κάνει **HEAL**.
- Αν η τακτική κατάσταση ορίζει και δεν θέλετε να ζητήσετε Medic, τότε μπορείτε να επιλέξετε να μην καλέσετε Medic, να μείνετε σιωπηλός και να εφαρμόσετε τον κανόνα **9.δ. Bleed Out**.
- Αν ένας Medic σας δει και μπορεί να σας προσεγγίσει, τότε μπορεί να έρθει να σας κάνει **HEAL**.
- Αν κατηγοριοποιηθείτε ως ΝΕΚΡΟΣ/ Τραυματίας, θυμηθείτε ότι ΟΙ ΝΕΚΡΟΙ ΔΕΝ ΜΙΛΑΝΕ! Αυτό συμπεριλαμβάνει τη χρήση μέσων τηλεπικοινωνίας, τις υποδείξεις με τα χέρια, το κεφάλι και όποια μορφή νοήματος. ΕΞΑΙΡΕΣΗ σε αυτό γίνεται όταν πρόκειται για το τελευταίο σας **HIT** και αποχωρείτε για το πάρκινγκ. Τότε και μόνον τότε, μπορείτε μετά το Bleed Out να ενημερώσετε τον ομαδάρχη σας ΜΟΝΟ για το ότι αποχωρείτε. Ούτε πού σας χτύπησαν λέτε, ούτε πώς, ούτε άλλη πληροφορία δίνετε που να αφορά στο σενάριο.

β. Dead Rag

Το **Dead Rag** είναι ένας μηχανισμός που ήρθε από το εξωτερικό κι έχει σκοπό να μειώσει τις παρεξηγήσεις στα πεδία με «νεκρούς» ή «τραυματίες» που ξαναγίνονται στόχοι αλλά και να μη χρειάζεται «συνέντευξη» («Παίζεις ή είσαι έξω;») για να ρίξεις σε κάποιον. Εφόσον δεν φοράς ειδικό γιλέκο σήμανσης ή dead rag και το παιχνίδι είναι ενεργό, τότε είσαι «νόμιμος στόχος».

Το **Dead Rag** εξ ορισμού είναι ένα κομμάτι ύφασμα την ημέρα, ενώ τη νύκτα είναι μια φωτεινή πηγή αφού προφανώς το ύφασμα δεν είναι ορατό. Για την ακρίβεια:

1) **ΗΜΕΡΑ**: Κόκκινο, κίτρινο ή πορτοκαλί ύφασμα, διαστάσεων τουλάχιστον 25 cm x 25 cm).

2) **ΝΥΚΤΑ**: Πηγή έγχρωμου φωτός, σταθερή ή με αναλαμπές, είτε και λευκού φωτός μόνο με αναλαμπές (η χρήση σταθερού λευκού φωτός δεν επιτρέπεται διότι μπορεί να προέλθει και από τον φακό ενός ενεργού παίκτη που ερευνά το πεδίο ή κάνει κάτι άλλο). Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί και **Cyalum**.

Το **Dead Rag** το τοποθετούμε στο κεφάλι (ή το κρατάμε ψηλά, ώστε να είναι ορατό από όλες τις πλευρές), όταν:

α. Δεχθούμε **HIT** και αναμένουμε **Medic**.

β. Είμαστε **ΝΕΚΡΟΙ** και επιστρέφουμε σε σημείο **RESPAWN/ REGEN**.

γ. Είμαστε εκτός παιχνιδιού και κατευθυνόμαστε εκτός πεδίου ή σε **safe zone/σημείο RESPAWN/ REGEN** ή όταν ασφαλίζουμε χώρο ατυχήματος (**5.ε. Ατύχημα ή πρόβλημα υγείας παίκτη**).

Το Dead Rag αφαιρείται όταν μας γίνει Medic ή φτάσουμε σε **safe zone/σημείο RESPAWN/ REGEN**.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Οι Κανόνες **Medic** θα έχουν εφαρμογή σχεδόν σε όλες τις δραστηριότητες της Κοινότητας.

Η μοναδική εξαίρεση των παραπάνω Κανόνων είναι στην περίπτωση του **SILENT KILL** που περιγράφεται αμέσως παρακάτω.

γ. Σοβαρά Τραυματίας (CRITICALLY INJURED)

Αν ένας παίκτης θεωρηθεί σοβαρά τραυματίας, τότε ισχύουν τα εξής:

- Το θύμα δεν μπορεί να «σωθεί» από **Medic**.
- Το θύμα πρέπει να παραμείνει στο σημείο και να εφαρμόσει τον Κανόνα **Bleed Out**.
- Όταν το θύμα ολοκληρώσει τον Κανόνα **Bleed Out**, τότε θεωρείται νεκρό.
- Μόνο τότε το θύμα μπορεί να επιστρέψει στην περιοχή που έχει οριστεί για νεκρούς ή στο σημείο **RESPAWN/ REGEN** λαμβάνοντας ένα **HIT**.

δ. Bleed Out (ΑΙΜΟΡΡΑΓΙΑ)

Αν ένας παίκτης θεωρηθεί σοβαρά τραυματίας ή έχει χτυπηθεί και δεν μπορεί να σωθεί από έναν **Medic**, το θύμα πρέπει να εφαρμόσει τον Κανόνα **Bleed Out** (αιμορραγία).

Όταν το θύμα εφαρμόζει τον Κανόνα **Bleed Out**, θα πρέπει να τηρήσει τα παρακάτω:

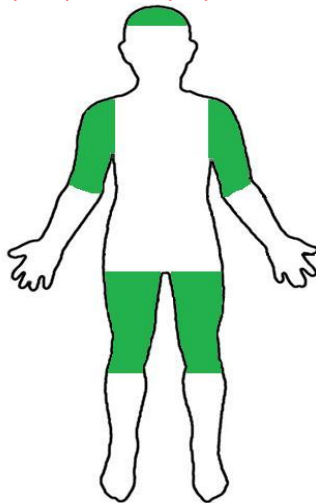
- Το θύμα πρέπει να μη μετακινηθεί καθόλου και να παραμείνει στη θέση που δέχτηκε το **HIT**.
- Το θύμα «αιμορραγεί» (**bleeds out**) για χρόνο που έχει οριστεί για το συγκεκριμένο παιχνίδι (συνήθως ο χρόνος αυτός ορίζεται στα 5 λεπτά).
- Όταν το θύμα ολοκληρώσει τον χρόνο του **Bleed Out**, τότε θεωρείται νεκρό.
- Μόνο τότε το θύμα μπορεί να επιστρέψει στην περιοχή που έχει οριστεί για νεκρούς ή στο σημείο **RESPAWN/REGEN**.

ε. Κανόνες MEDIC

Οι δραστηριότητες της Κοινότητας σχεδόν πάντα επιβάλλουν τον Κανόνα **Medic**, προωθώντας το σωστό επίπεδο ρεαλισμού. Με αυτό τον Κανόνα γίνεται προσπάθεια εξομοίωσης παροχής πρώτων βοηθειών στο πεδίο της μάχης. Πέραν της προσπάθειας περισσότερου ρεαλισμού, για σενάρια Mil Sim, σε μεγάλης έκτασης πεδία ο μηχανισμός Medic είναι σχεδόν μονόδρομος αφού η χρήση **RESPAWN/ REGEN** σημείων για κάθε **HIT** θα εμπόδιζε την εξέλιξη των σεναρίων, θα διέλυε τη συνοχή των ομάδων και οι περισσότεροι παίκτες θα έτρωγαν τον χρόνο τους να περπατάνε από και προς το respawn.

Στον μεγαλύτερο αριθμό σεναρίων μας, ο κανόνας Medic μπορεί να εφαρμοστεί (με τον τρόπο που θα αναλύσουμε παρακάτω) από κάθε παίκτη σε κάποιον άλλον. Υπάρχουν όμως και σενάρια στα οποία ο μηχανισμός θα διαφοροποιείται (θα αυξάνει ο βαθμός δυσκολίας) ενώ σε κάποια άλλα θα ορίζονται ως Medic συγκεκριμένοι παίκτες (σε συνεννόηση με τους συμμετέχοντες). **Ας δούμε όμως τους βασικούς μηχανισμούς και Κανόνες για το Medic:**

- Εκάστοτε Medic όταν πλησιάζει τον τραυματία και ανάλογα με την κατάσταση, μπορεί να τον σύρει σε ασφαλέστερο σημείο σε όποια απόσταση κρίνει. Η μόνη προϋπόθεση είναι ότι ο Medic μπορεί να τραβήξει τον παίκτη και ο τραυματίας μπορεί να βοηθήσει ΜΟΝΟ σπρώχνοντας με τα πόδια. Σε καμία περίπτωση δεν σηκώνεται να περπατήσει.
- Επίσης με προσωπική ευθύνη των παικτών και με σύμφωνη γνώμη και των δύο, μπορεί ο τραυματίας να μεταφερθεί υπαστί (λαβή πυροσβέστη).
- Είτε επιλεγεί να μεταφερθεί είτε όχι, ο παίκτης που εφαρμόζει τον Κανόνα Medic θα ζητήσει από τον «παίκτη-τραυματία» να του δώσει έναν προσωπικό του επίδεσμο. Κατόπιν ο Medic θα δέσει τον επίδεσμο σε ένα από τα σημεία που απεικονίζονται στο σχήμα με πράσινο χρώμα.



- Σε κάθε τραυματία χρησιμοποιούνται οι προσωπικοί του επίδεσμοι και όχι αυτού που κάνει τον Medic.
- Οι επίδεσμοι πρέπει να έχουν μήκος τουλάχιστον 1 μέτρου.

Οι επίδεσμοι θα πρέπει να τυλίγονται και να δένονται πάνω στον παίκτη με τρόπο που να παραμένουν στερεωμένοι χωρίς να πέφτουν και χωρίς να κρέμονται κομμάτια που μπορεί να μπλεχτούν με εξοπλισμό ή κλαδιά. Ο λόγος που ζητάμε επίδεσμο 1 μέτρου κι ορίζουμε συγκεκριμένο τρόπο είναι για να υπάρχει καθυστέρηση στη διαδικασία και να αποφύγουμε «περίεργες» διαδικασίες που κάποιοι πονηροί εφάρμοζαν. Έχουμε δει άτομα να κρύβουν το πόδι πίσω από ένα δέντρο ενώ το υπόλοιπο σώμα ήταν εκτεθειμένο, προκειμένου να μη γίνει αντιληπτό από τον «αντίπαλο» ότι τους έκαναν Medic. **Αρα εκπτώσεις στη διαδικασία ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ!**

- Οι επίδεσμοι θα πρέπει να μένουν πάνω στον παίκτη μέχρι να πάει σε σημείο **RESPAWN/ REGEN**, όταν πλέον έχει κηρυχθεί νεκρός.
- Αν έχετε χτυπηθεί και δεν μπορεί να σας προσεγγίσει ένας Medic ή δεν θέλετε να θέσετε σε κίνδυνο συμπαίκτη σας, τότε πρέπει να εφαρμόσετε τον Κανόνα του **Bleed out** και μετά να επιστρέψετε σε ένα σημείο **RESPAWN/ REGEN** ή μια ορισμένη περιοχή και μετά να ξαναμπείτε στο παιχνίδι (αν το επιτρέπουν οι Κανόνες του συγκεκριμένου σεναρίου), σύμφωνα πάντα με τον τρόπο που ορίζουν οι Κανόνες του σεναρίου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Συγκεκριμένα στοιχεία (παίκτες) του παιχνιδιού ενδέχεται να έχουν λιγότερους επιδέσμους από κάποια άλλα. Αυτό γίνεται για να εξασφαλιστεί υψηλότερο επίπεδο ρεαλισμού, για ρόλους-κλειδιά μέσα στο παιχνίδι.

Στο [Παράρτημα «Γ»](#) θα βρείτε και τον «νέο» μηχανισμό που έχει αρχίσει και εφαρμόζεται σε κάποια σενάρια μας κι ονομάζεται «**ABCDE**».

στ. Σημεία RESPAWN/ REGEN

- Οι αντίπαλες παρατάξεις θα έχουν συνήθως από ένα σημείο **RESPAWN/ REGEN** η καθεμία. Επίσης ανάλογα με την εξέλιξη θα μπορούν να «κερδίσουν» πρόσθετα σημεία ή και να ορίσουν ενδεχομένως νέα σημεία.
- Τα περισσότερα **regen** θα γίνονται σε σημεία **RESPAWN/ REGEN** με τον κανόνα Medic. Κοινώς, όταν ένας «νεκρός» φτάνει στο σημείο **RESPAWN/ REGEN**, κάποιος ενεργός παίκτης θα πρέπει να του τοποθετεί έναν επίδεσμο. Ο κανόνας δεν ισχύει για το αρχικό **RESPAWN/ REGEN**, όπου ο παίκτης εισέρχεται με ευθύνη και οδηγίες της διοργάνωσης, σύμφωνα με τους εκάστοτε Κανόνες του σεναρίου.

Τα σημεία **RESPAWN/ REGEN** είναι εντός του ΕΝΕΡΓΟΥ ΠΕΔΙΟΥ και συνεπώς σε αυτά ΔΕΝ αφαιρούμε τα γυαλιά μας.

Πλην του κύριου σημείου **RESPAWN/ REGEN**, όσα «κερδηθούν» ή οριστούν κατά την εξέλιξη του σεναρίου είναι διεκδικούμενα από τους αντιπάλους, άρα πρέπει να προστατεύονται όσο είναι ενεργά.

- Μπορείτε να ενεργοποιήσετε και να κλείσετε όσα **respawn** θέλετε, όσες φορές θέλετε, υποβοηθώντας την εξέλιξη των επιχειρήσεών σας. Οι περιορισμοί που τίθενται έχουν ως εξής:

- Να απέχει τουλάχιστον 100 μέτρα από οποιοδήποτε ΑΝ.ΣΚ δεν έχει ασφαλιστεί, από γνωστές -κατά την ώρα δημιουργίας του- θέσεις στοιχείων της αντίπαλης παράταξης και από οποιοδήποτε σημείο εμπλοκής.

- Για να είναι ενεργό θα πρέπει να υπάρχει ενεργός παίκτης να κάνει Medic στους «νεκρούς» που έρχονται.

- Να είναι το δυνατόν σε χαρακτηριστικό σημείο (κτίριο, ξέφωτο, ερείπια κ.λπ.) ή να φέρει σήμανση που θα δίδεται από τη διοργάνωση.

- Να προστατεύεται από ενεργούς παίκτες όσο γίνεται Medic από κάποιον άλλον παίκτη.

Διευκρινίζουμε ότι ένα σημείο **respawn** που ΔΕΝ έχει καταληφθεί από «αντίπαλες» δυνάμεις μπορεί να εξακολουθήσει να λειτουργεί, εάν η ηγεσία της οικείας παράταξης το κρίνει σκόπιμο, ακόμη κι αν υπάρχει παρενόχληση με πυρά, εφόσον α) υπάρχει ενεργός παίκτης για να κάνει Medic και β) άλλοι φίλιοι ενεργοί παίκτες (ένας ή περισσότεροι) για να το προστατεύσουν από τους παρενοχλούντες.

Ωστόσο, εφόσον η παράταξη το επιθυμεί, είτε διότι είναι δυσχερής η έξοδος των παικτών είτε για άλλο λόγο (π.χ. δεν θέλει να εμπλέξει δυνάμεις για φύλαξή του ή επιθυμεί ανεμπόδιστη ροή ενισχύσεων στην πρώτη γραμμή), μπορεί να μεταπηδήσει σε προηγούμενο σημείο **respawn**, με απόφασή της. Κατά συνέπεια ένα σημείο **respawn** θεωρείται αναγκαστικά «ανενεργό» ΜΟΝΟΝ όταν καταληφθεί από «αντίπαλες» δυνάμεις.

- Αν συγκεντρωθούν σε σημείο «νεκροί» και δεν υπάρχει ενεργός παίκτης (είτε γιατί αποχώρησε είτε γιατί βγήκε εκτός από τους αντιπάλους), αποχωρούν άμεσα για το προηγούμενο/αρχικό σημείο **RESPAWN/ REGEN**.

Παρακαλούμε να σημειώσετε: Τα οριζόμενα σημεία/ ζώνες **RESPAWN/ REGEN** μπορεί να είναι μια βάση περιπόλου, μια προκεχωρημένη βάση, ένα φυλάκιο κ.λπ.

10. Οριοθετημένες περιοχές στάθμευσης/ μετρήσεων/ ρυθμίσεων όπλων ΖΩΝΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ

Στα σενάρια μας, θα σας δίνεται σχεδιάγραμμα με οριοθετημένες περιοχές όπως περιγράφεται παρακάτω:

1. **Χώρος στάθμευσης - προετοιμασίας:** Ο χώρος αυτός είναι **SAFE ZONE**. Απαγορεύονται γεμιστήρες σε όπλα και βολές από και προς αυτό τον χώρο. Θα πρέπει τα όπλα σας να είναι πάντα «καθαρά» (δηλαδή να έχετε λάβει μέτρα ασφαλείας (**5.β. Σωστή Χρήση Οπλισμού**) πριν μπειτε στην περίμετρο του χώρου. Αποτελεί χώρο προετοιμασίας των παικτών και είναι η μόνη περιοχή που μπορείτε να αφαιρέσετε τα γυαλιά ασφαλείας σας (αν και θα προτείναμε να τα φοράτε πάντα).
2. **Χώρος μετρήσεων:** Ο χώρος χαρακτηρίζεται **HOT**, δηλαδή απαιτούνται γυαλιά ασφαλείας. Τα όπλα είναι πάντα ασφαλισμένα. Ο γεμιστήρας τοποθετείται μόνο όταν τοποθετηθούν BBs από τη διοργάνωση για τη μέτρηση και αφαιρείται αμέσως μετά τη μέτρηση. Θυμίζουμε τη σειρά διαδικασιών:
 - 3 μετρήσεις ανά όπλο
 - Καταγραφή (nickname, ομάδα, όπλο, FPS, απαιτούμενα υλικά)
 - Σήμανση όπλου
 - Παροχή υλικών από τη διοργάνωση (ταυτότητα, χάρτης κ.λπ.)
3. **Χώρος ρυθμίσεων όπλων - σκοπευτικών:** Ο χώρος χαρακτηρίζεται **HOT**, δηλαδή απαιτούνται γυαλιά ασφαλείας. Είναι ο ΜΟΝΟΣ χώρος που μπορείτε να βάλλετε με τα όπλα σας πριν την έναρξη του σεναρίου. Τα όπλα απασφαλίζονται και βάλλουν από τη γραμμή βολής, ΜΟΝΟ προς τη διεύθυνση και τα σημεία (ανάλογα το σενάριο θα υπάρχουν και στόχοι) που έχουν οριστεί από τη διοργάνωση. Πριν την απομάκρυνση από τον χώρο λαμβάνετε μέτρα ασφαλείας.
4. **Χώρος briefing - Σημείο εκκίνησης:** Ο χώρος χαρακτηρίζεται **HOT**, δηλαδή απαιτούνται γυαλιά ασφαλείας. Τα όπλα παραμένουν ασφαλισμένα αλλά μπορούν να έχουν γεμιστήρες πάνω τους. Στο σημείο αυτό γίνεται η τελική ενημέρωση. Όταν η παράταξη δηλώσει έτοιμη, κανένας παίκτης δεν μπορεί να πάει στον χώρο στάθμευσης και να επιστρέψει. Πραγματοποιείται δειγματοληπτικός έλεγχος γεμιστήρων και έλεγχος σημάτων όπλων. Κατόπιν, δίνεται εκκίνηση και απελευθέρωση Κανόνων εμπλοκής.
5. **Χώροι Διασποράς - Κατασκηνώσεις:** Σε πολύωρες δραστηριότητές μας, θα υπάρχουν χώροι διασποράς, δηλαδή σημεία εντός ενεργού πεδίου που όμως θα είναι **SAFE ZONES**, δηλαδή δεν θα βάλλετε μέσα από αυτούς, ούτε θα μπορούν να σας βάλλουν και θα πρέπει τα όπλα σας να είναι πάντα «καθαρά» (να έχετε λάβει μέτρα ασφαλείας, **5.β. Σωστή Χρήση Οπλισμού**) πριν μπειτε στην περίμετρο του χώρου.

11. Λοιποί κανόνες

α. ΕΝΑΕΡΙΕΣ ΚΡΟΥΣΕΙΣ

Ανάλογα το σενάριο.

β. ΣΥΛΛΗΨΗ ΑΙΧΜΑΛΩΤΩΝ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΚΡΑΤΟΥΜΕΝΩΝ

Ανάλογα το σενάριο.

12. Υλικά και εξοπλισμός (εκτός οπλισμού - πυρομαχικών)

α. Απαιτούμενα υλικά και προτεινόμενα υλικά

Στον πίνακα που ακολουθεί αναφέρουμε τα κύρια υλικά που θα πρέπει να έχετε ή πιθανόν να σας ζητηθούν και τις προδιαγραφές που θα πρέπει να τηρούν όσον αφορά την προστασία και την ασφάλειά σας. Τα χωρίζουμε σε 3 κατηγορίες:

α) Στη στήλη **ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ - ΕΠΙΤΡΕΠΟΝΤΑΙ** αναφέρουμε τα ελάχιστα επιτρεπόμενα υλικά για την ασφάλειά σας, ώστε να είστε αξιόμαχοι και να μπορέσετε να συμμετέχετε (με κόκκινα γράμματα τα υποχρεωτικά ελάχιστα).

β) Στη στήλη **ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ** αναφέρουμε υλικά που έχουν αποδειχτεί ανεπαρκή. Κύριος σκοπός μας είναι να αποτρέψουμε την τυχόν αγορά τους και σπατάλη χρημάτων.

γ) Στη στήλη **ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ** αναφέρουμε υλικά που σαφώς καλύπτουν τα ελάχιστα, για όσους σκοπεύουν να αγοράσουν κάποιο υλικό ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΑ για την ενασχόλησή τους, προτείνοντας συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Με **έντονα γράμματα** αναφέρουμε τα ελάχιστα απαραίτητα διεθνή πρότυπα (standardization) όταν υπάρχουν, ενώ με κανονικά γράμματα τα προτεινόμενα ελάχιστα, όταν είτε δεν υπάρχουν διεθνή πρότυπα είτε οι απαιτήσεις καλύπτονται από μεγάλο εύρος υλικών με διαφορετικά χαρακτηριστικά, που είναι αδύνατον να καταγραφούν.

ΚΥΡΙΟ ΥΛΙΚΟ	ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ - ΕΠΙΤΡΕΠΟΝΤΑΙ	ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ	ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ
ΓΥΑΛΙΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΑ ΜΕ ΣΗΤΑ	ΓΥΑΛΙΑ ΠΟΥ ΑΝΑΓΡΑΦΟΥΝ ΣΕ ΣΚΕΛΕΤΟ ΚΑΙ ΦΑΚΌ ΟΤΙ ΤΗΡΟΥΝ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ: ANSI Z87+, EN 166 FT	- ΓΥΑΛΙΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΝΑΓΡΑΦΟΥΝ ΣΕ ΣΚΕΛΕΤΟ ΚΑΙ ΦΑΚΟ ΚΑΠΟΙΑ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΗ. - ΓΥΑΛΙΑ ΠΟΥ ΑΝΑΓΡΑΦΟΥΝ ΣΕ ΣΚΕΛΕΤΟ ΚΑΙ ΦΑΚΟ ΟΤΙ ΤΗΡΟΥΝ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ: ANSI Z87, EN 166 -ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΑ ΜΑΤΙΩΝ ΜΕ ΣΗΤΑ	ΑΝΤΙΒΑΛΛΙΣΤΙΚΑ ΓΥΑΛΙΑ ΜΕ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ: STANAG 4296 MIL-PRF-31013 -ΛΕΥΚΟΣ ΚΑΙ ΣΚΟΥΡΟΣ ΦΑΚΟΣ ΕΙΤΕ ΕΝΑΛΛΑΞΙΜΟΣ ΕΙΤΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΖΕΥΓΗ
ΥΠΟΔΗΜΑΤΑ	- ΑΡΒΥΛΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΑ ή ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ - ΟΡΕΙΒΑΤΙΚΑ ή ΠΕΖΟΠΟΡΙΚΑ ΜΠΟΤΑΚΙΑ ΜΕ ΚΑΛΥΨΗ/ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΟΥ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥ	- ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ - ΠΕΖΟΠΟΡΙΚΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ή ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ TREKKING ΧΩΡΙΣ ΚΑΛΥΨΗ-ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΟΥ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥ	- ΕΥΚΑΜΠΤΕΣ ΜΠΟΤΕΣ ΠΕΖΟΠΟΡΙΑΣ ή ΕΛΑΦΡΕΣ ΜΠΟΤΕΣ ΠΕΖΟΠΟΡΙΑΣ ΜΕΣΟΥ ΥΨΟΥΣ (MID).
ΣΤΟΛΗ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗΣ - ΕΝΔΥΣΗ ΣΗΜΑΤΑ	- ΧΙΤΩΝΙΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΑ ή ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗΣ/ ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ- ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) - COMBAT SHIRTS ΠΑΡΑΛΛΑΓΗΣ/ ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ-ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) - ΠΑΝΤΕΛΟΝΙΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΑ ή ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗΣ/ ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ- ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) - ΠΑΝΤΕΛΟΝΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ-ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) - ΠΟΛΙΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΜΠΛΟΥΖΕΣ ΜΟΝΟΧΡΩΜΕΣ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ-ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) (*1) - ΑΔΙΑΒΡΟΧΑ ΧΙΤΩΝΙΑ, ΤΖΑΚΕΤ ΚΑΙ ΛΟΙΠΕΣ ΕΠΕΝΔΥΣΕΙΣ ΣΕ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ή ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ-ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) (*2)	- ΦΟΡΜΕΣ ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ - ΒΕΡΜΟΥΔΕΣ ΚΑΙ ΣΟΡΤΣ - ΕΘΝΟΣΗΜΑ, ΣΗΜΑΤΑ ΒΑΘΜΩΝ ή Ο,ΤΙ ΑΛΛΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ Ε.Δ. ή τα Σ.Α. (*5) . - ΣΗΜΑΤΑ ΒΑΘΜΩΝ ή ΑΠΟΝΟΜΕΣ ΣΧΟΛΕΙΩΝ ΑΠΟ Ε.Δ. ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΧΩΡΑΣ.	

	- ΠΑΝΤΕΛΟΝΙΑ ΤΖΙΝ (*1)		
ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΟΥ	- SHEMAGHS, VEILS, SCARFS, NECK GAITERS - BALACLAVAS, MULTIFUNCTIONAL HEADGEAR - HALF FACE/ FULL FACE NEOPRENE - HALF FACE/ FULL FACE MESH (*3)	- ΜΑΣΚΕΣ ΜΕ ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΟΥΣ ΦΑΚΟΥΣ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΝΑΓΡΑΦΟΥΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ	
ΚΡΑΝΗ - ΚΑΠΕΛΑ	- ΟΛΕΣ ΟΙ ΡΕΠΛΙΚΕΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΡΑΝΩΝ. - ΟΛΑ ΤΑ BOONIE HAT (PANAMA ή JUNGLE) ΠΑΡΑΛΛΑΓΗΣ ή ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ-ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) (*4)	- ΜΠΕΡΕΔΕΣ, ΤΖΟΚΕΪ, ΣΚΟΥΦΙΑ ή Ο,ΤΙ ΑΛΛΟ ΚΑΛΥΜΜΑ ΚΕΦΑΛΗΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΑΝΑΡΤΗΜΕΝΟ ΕΘΝΟΣΗΜΟ ή ΣΗΜΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΣΤΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ Ε.Δ.	
ΛΟΙΠΟΣ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	- ΓΑΝΤΙΑ ΜΕ ΣΚΛΗΡΟ ΥΛΙΚΟ (ΔΕΡΜΑ, ΣΥΝΘΕΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ) ΣΤΗΝ ΠΑΛΑΜΗ. - ΕΠΙΓΟΝΑΤΙΔΕΣ ΜΕ ΣΚΛΗΡΗ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΕΣ ή ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ. - ΕΠΙΑΓΚΩΝΙΔΕΣ ΜΕ ΣΚΛΗΡΗ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΕΣ ή ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΧΙΤΩΝΙΟ (*6)	- ΓΑΝΤΙΑ ΠΟΥ ΑΦΗΝΟΥΝ ΜΟΝΙΜΑ ΑΚΑΛΥΠΤΑ ΤΑ ΔΑΚΤΥΛΑ (όπως ΠΟΔΗΛΑΣΙΑΣ, BODY BUILDING κ.λπ.) - ΕΠΙΓΟΝΑΤΙΔΕΣ ΧΩΡΙΣ ΣΚΛΗΡΟ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΟ (ΑΘΛΗΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ, ΕΡΓΑΣΙΑΣ) (*6)	
ΕΞΑΡΤΥΣΗ ΜΑΧΗΣ	- ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΕΞΑΡΤΥΣΗ ΜΑΧΗΣ ΠΟΥ ΚΑΤΑ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΝΑΡΤΗΣΕΤΕ ΤΑ ΥΛΙΚΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. - BATTLE BELT ΕΠΙΤΡΕΠΟΝΤΑΙ ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΑ. - ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΧΡΗΣΗ ΜΟΝΟ BATTLE BELT ή ΕΙΔΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΕΞΑΡΤΥΣΕΙΣ ΣΕ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΟΥΣ ΡΟΛΟΥΣ (π.χ. SNIPERS) - ΣΑΚΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΑ ή ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ή ΠΕΖΟΠΟΡΙΑΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗΣ ή ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ-ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ) - ΥΔΡΟΔΟΧΕΙΑ ΤΥΠΟΥ ΠΑΓΟΥΡΙΟΥ ή ΑΣΚΟΥ ΠΛΑΤΗΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ή ΠΕΖΟΠΟΡΙΑΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΘΗΚΗ ΤΟΥΣ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ή ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ ΣΕ ΓΑΙΩΔΗ ΧΡΩΜΑΤΑ (ΜΑΥΡΟ-ΠΡΑΣΙΝΟ-ΚΑΦΕ)	- ΤΣΑΝΤΕΣ ΚΑΙ ΣΑΚΙΔΙΑ ΠΟΛΙΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΜΕ ΕΝΤΟΝΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ή ΣΗΜΑΤΑ.	- ΑΤΟΜΙΚΟ ΚΙΤ Α' ΒΟΗΘΕΙΩΝ - PMR (και HEADSET).
ΑΛΛΑ ΥΛΙΚΑ	ΕΠΙΔΕΣΜΟΙ (ΓΑΖΕΣ) - Επίδεσμος ή γάζα λευκού χρώματος μήκος <u>τουλάχιστον 1</u> μέτρου έκαστος.	- Ως επίδεσμοι/γάζες απαγορεύονται κορδόνια, έγχρωμα υφάσματα, περιβραχιόνια οποιουδήποτε τύπου, ταινίες αυτοκόλλητες, αυτοσχέδιες κατασκευές με σκοπό τη γρήγορη τοποθέτηση αλλά και όποια άλλη μέθοδος και υλικό που επιταχύνει τη	

DEAD RAG

- Κόκκινο, κίτρινο ή πορτοκαλί
ύφασμα, διαστάσεων 25cm X 25cm
κατά ελάχιστο.

διαδικασία τοποθέτησης και
δεν είναι επαρκώς ορατή
επάνω στον «τραυματία».
- Ως DEAD RAG δεν
επιτρέπονται καπέλα ή
υφάσματα άλλου χρώματος
(λευκά, πράσινα, μπλε κ.λπ.) ή
ανακλαστικά γιλέκα - υλικά.

Για τυχόν απορίες αλλά και περισσότερες πληροφορίες για τα υλικά σας μπορείτε να διαβάσετε σχετικά άρθρα στο blog της Κοινότητας <https://Airsoftwarfare.blogspot.com>.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

- *1: Πολιτικού τύπου μπλούζες και παντελόνια τζιν θα επιτραπούν μόνο σε ειδικές περιπτώσεις και σενάρια.
- *2: Αφορά σενάρια όπου οι συνθήκες απαιτούν την προστασία των παικτών κατά τη διάρκεια του σεναρίου ΑΛΛΑ σε κάθε σενάριο θα δίνονται συγκεκριμένες οδηγίες, ώστε να μη δημιουργηθούν παρεξηγήσεις μεταξύ παικτών στον διαχωρισμό παρατάξεων.
- *3: Σε κάποια σενάρια, η προστασία προσώπου ίσως να κρίνεται υποχρεωτική.
- *4: Το χρώμα (παραλλαγή ή μονόχρωμο) ορίζεται συνήθως ως παρόμοιο με τη στολή παραλλαγής μας. Σε κάποια σενάρια θα επιτρέπεται διαφοροποίηση.
- *5: Παίκτες που αποδεδειγμένα κάνουν Reenactment μπορούν να φέρουν σήματα μονάδων ΜΟΝΟ αν φέρουν πλήρες load out που παραπέμπει στη συγκεκριμένη μονάδα.
- *6: Αφορά την περίπτωση όπου τα παραπάνω υλικά κριθούν υποχρεωτικά για να συμμετέχετε. Σε όποια άλλη περίπτωση, οι προδιαγραφές και τα υλικά είναι προτεινόμενα για την καλύτερη προστασία σας.

ΓΕΝΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Το γράψαμε και παραπάνω στο [2. Δήλωση Συμμετοχής](#) αλλά και στον πίνακα της παραγράφου [12.α. Απαιτούμενα υλικά](#): ΟΛΕΣ οι παραλλαγές παίζουν στα σενάρια μας.

Επίσης μας είναι αδιάφορο το χρώμα των εξαρτήσεων ή του εξοπλισμού σας, εφόσον δεν επηρεάζει άμεσα την αναγνώριση. Σε καμία περίπτωση δεν απαιτούμε «κοστούμια» με όλα τα υλικά σας σε μία παραλλαγή, ή συγκεκριμένα load out, διότι αντιλαμβανόμαστε τις δυσκολίες που υπάρχουν στην απόκτηση υλικών που όλοι ίσως θα θέλαμε να έχουμε.

Για παράδειγμα, ένα γιλέκο μάχης δεν επηρεάζει αφού για να βλέπει ο άλλος το γιλέκο μάχης σου, θα βλέπει και την παραλλαγή σου, που είναι το βασικό μέσο αναγνώρισης. Ωστόσο, ένα καπέλο διαφορετικής παραλλαγής μπορεί να προκαλέσει θέματα. Αν έχετε κάποια αμφιβολία και αναρωτιέστε αν ένα υλικό σας μπορεί να δημιουργήσει παρεξηγήσεις, ρωτήστε μας για να δώσουμε σαφή απάντηση.

Είναι προφανές ότι η «φιλοσοφία» μιας κατά το δυνατόν ρεαλιστικής προσομοίωσης περιλαμβάνει και το θέμα της ενδυμασίας. Ανάλογα λοιπόν με το είδος της στρατιωτικής/ παραστρατιωτικής/ αστυνομικής δύναμης που καλείται να εξομοιώσει ο παίκτης, επιθυμούμε να καταβάλλει κάθε προσπάθεια ώστε να παρουσιάζει μια εικόνα κατά το δυνατόν πλησιέστερη στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Αν για παράδειγμα το σενάριο σας καλεί να προσομοιώσετε μια αντάρτικη παράταξη, μπορείτε να επιλέξετε ένα όχι τόσο «πειθαρχημένο» look ή να πάρετε το AK σας αντί για το M4 σας, αν πρόκειται να παίξετε τον ρόλο κάποιου «ανατολικού». Αντιλαμβανόμαστε τις δυσκολίες σε ένα τέτοιο εγχείρημα, γι' αυτό και υπάρχει κατανόηση προς όσους δεν έχουν επιλογές. Βοηθήστε μας και εσείς, όσο μπορείτε, έχοντας ένα μέτρο αυτογνωσίας αλλά -το κυριότερο- τη διάθεση να είστε μέρος του σεναρίου κι όχι απλά μια συμμετοχή.

β. CHECKLIST Προετοιμασίας

Παραθέτουμε ένα τυπικό παράδειγμα μιας Checklist που σκοπό έχει να τυποποιήσετε διαδικασίες, αποκτώντας έναν «μπούσουλα» για το τι πρέπει να προετοιμάσετε και τι να πάρετε μαζί σας για ένα σενάριο.

Βάλαμε μερικές τυπικές ενέργειες όπως φόρτιση διαφόρων μπαταριών, να βάλετε νερό στον υδρόσακό σας (ή να πάρετε ένα μπουκάλι για να το γεμίσετε στο πεδίο, που είναι και πιο ασφαλές) κ.λπ. Επίσης προσθέσαμε κάποια τυπικά υλικά και εξοπλισμό που μπορεί να έχει ένας παίκτης και να τα χρησιμοποιεί κατά περίπτωση. Τι να το κάνεις το GPS σε ένα παιχνίδι CQB, ή τον φακό μια ηλιόλουστη μέρα στο δάσος; Ένα σκοπευτικό με μεγέθυνση μάλλον δεν θα το χρειαστείς στο Hotel, αλλά σίγουρα θα πρέπει να πάρεις το Red dot σου και να τσεκάρεις τις μπαταρίες του. Τα παραδείγματα είναι κυρίως «τροφή για σκέψη» αφού όσοι παίκτες υπάρχουν, τόσες διαφορετικές checklists θα υπάρξουν. Η μορφή της είναι επίσης τυπική, απλώς για να έχετε μια εικόνα.

CHECKLIST ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ	1	ΦΟΡΤΙΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ ΟΠΛΟΥ	SPC
	2	ΦΟΡΤΙΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΑΣ PMR	SPC
	4	ΦΟΡΤΙΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΑΣ ΦΑΚΟΥ	SPC
	5	ΦΟΡΤΙΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ LASER	CR123
	6	ΦΟΡΤΙΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ GPS	AA
	7	ΦΟΡΤΙΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ TRACER	AAA
	8	ΦΟΡΤΙΣΗ ΚΑΜΕΡΑΣ ΚΡΑΝΟΥΣ	SPC
	9	ΦΟΡΤΙΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ	SPC
		ΝΕΡΟ ΣΤΟ CAMEL BACK	
	10	ΓΕΜΙΣΜΑ ΓΕΜΙΣΤΗΡΩΝ	
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	1	ΒΑΛΙΤΣΑΚΙ ΠΙΣΤΟΛΙΟΥ	
	2	ΒΑΛΙΤΣΑΚΙ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ / ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ	
	3	ΚΟΥΤΙ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ	
	5	CONTAINER ΡΟΥΧΙΣΜΟΥ	
	6	CONTAINER ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ	
	7	ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ + KIT	
	8	ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΝΥΚΤΕΡΙΝΩΝ	ΝΥΚΤΑ
	1	PMR MIDLAND	
	3	PTT'S	
	4	HEADSET	
	5	THROAT-MIC	
	6	BACK-UP HANDS-FREE	
	7	GPS	
	1	ACOG	
	3	AIMPOINT M4	
	4	ΣΙΓΑΣΤΗΡΑΣ	
	5	FRONT GRIP	
	6	GREEN LASER	
	7	REQ-17	
	1	ΚΡΑΝΟΣ	
	2	PLATE CARRIER	
	3	ΖΩΝΗ ΦΟΡΤΟΥ	
	4	ΘΗΚΗ ΠΙΣΤΟΛΙΟΥ	
	5	ΘΗΚΗ ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΩΝ	
	6	ΣΑΚΙΔΙΟ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑΣ	
	7	ΖΩΝΗ ΜΕ ΘΗΚΗ ΠΙΣΤΟΛΙΟΥ	
	1	ΑΕΡΙΟ	
	2	BBs	
	3	ΠΥΡΟΤΕΧΝΙΚΑ/ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΕΣ	
	4	ΚΑΠΝΟΓΟΝΑ	

γ. Άλλα υλικά και εξοπλισμός

- **DRONES.** Γενικότερα η τακτική χρήση οποιουδήποτε τύπου Drone επιτρέπεται όταν τηρούνται οι παρακάτω όροι:
 α) Τηρούνται οι προϋποθέσεις του ΦΕΚ Β-3152/30-9-2016 περί χρήσης,
 β) Δεν υπάρχει σαφής απαγόρευση από τους κανονισμούς του σεναρίου,
 γ) Υπάρξει ενημέρωση της διοργάνωσης κατά τη διαδικασία δηλώσεων συμμετοχής και
 δ) Ο χρήστης αποδέχεται ότι ως «οπλικό σύστημα» που χρησιμοποιείται ενάντια στον «αντίπαλο», μπορεί να υποστεί αντίμετρα από αυτόν (κατάρριψη, παρεμβολές, στοχοποίηση χειριστή κ.λπ.).

Ειδικότερα σε κάποια σενάρια, είτε λόγω πεδίου είτε για άλλους λόγους ασφαλείας αλλά ίσως και για καθαρά σεναριακούς όρους, θα απαγορεύεται η χρήση drone μερικώς (για κάποιες παρατάξεις) ή πλήρως. Επίσης σε κάποια άλλα σενάρια θα υπάρχει μηχανισμός «προστασίας» των drones από όποια «αντίμετρα» των αντιπάλων.

- **Διόπτρες νυκτερινής όρασης (ΔΝΟ - NVG) και λοιπές συσκευές ενίσχυσης (IR Illuminators) και κατάδειξης (Designators)** επιτρέπονται. Όσον αφορά στα laser κατάδειξης πρέπει να τηρούνται τα όρια ισχύος και οι κανόνες ασφαλείας, ώστε να προστατεύεται η όραση των συμμετεχόντων αλλά και του χρήστη.
- **Tracers.** Επιτρέπονται όλα τα tracer εμπορίου (κάννης, hop up, γεμιστήρα).
- **Καταδείκτες Laser:**
 α) Επιτρέπονται καταδείκτες laser ορατής ακτίνας και κουκκίδας, εφόσον τηρούνται τα όρια ισχύος (**μέγιστο 5 mW, CLASS 1,2 και 3R**) και οι κανόνες ασφαλείας ώστε να προστατεύεται η όραση των συμμετεχόντων αλλά και του χρήστη.
 β) **ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ** ρητώς η χρήση καταδεικτών για «τύφλωση» του αντιπάλου στα μάτια ή στα σκοπευτικά του (οπτικά μεγέθυνσης αυξάνουν τις συνέπειες της δέσμης του laser) και γενικότερα, η όποια προβολή ακτίνας ή σκοπευτικής κουκκίδας στο εμπρόσθιο μέρος της κεφαλής (πρόσωπο) αντιπάλου.

13. Οπλισμός και αερομαχικά

α. Τύποι και αριθμός γεμιστήρων

- Μπορείτε να χρησιμοποιείτε Real Car, Low και Mid Car γεμιστήρες στα AEG.
- Αριθμός γεμιστήρων και BB ανά γεμιστήρα ορίζονται σύμφωνα με τον πίνακα που ακολουθεί και αφορά τα μέγιστα επιτρεπόμενα όρια.
- Hi Car και Box/Drum Magazines ΔΕΝ επιτρέπονται, παρά ΜΟΝΟ για Support όπλα.
- Επειδή υπάρχουν διαφόρων τύπων box mags, εκ των οποίων κάποιοι δεν εκμεταλλεύονται όλη την ποσότητα BBs που περιέχουν, οι φόρτοι που αναφέρονται είναι οι ωφέλιμοι. Παρακαλούμε τους χρήστες όπλων υποστήριξης να έρχονται εγκαίρως σε επικοινωνία με τους διοργανωτές και σίγουρα ΠΡΙΝ την προσέλευσή τους στο πεδίο, ώστε να καθορίζεται επακριβώς ο φόρτος και να μη δημιουργούνται παρεξηγήσεις.
- Πρότασή μας είναι να έχετε διαθέσιμο ένα ελάχιστο αριθμό τουλάχιστον 5 γεμιστήρων, κι αν έχετε τη δυνατότητα, να προσεγγίζετε το εκάστοτε μέγιστο επιτρεπόμενο. Επαναλαμβάνουμε ότι αν έχετε λιγότερους από 5 αλλά θέλετε να δοκιμάσετε, επικοινωνήστε μαζί μας για να προσπαθήσουμε να σας δανείσουμε. Εφόσον έχουμε διαθέσιμους, θα προσφέρουμε ακόμα και σε αυτούς που έχουν τους ελάχιστους 5, ώστε να έχουν περισσότερους.

β. Επιτρεπόμενα BB και γενικότεροι φόρτοι αερομαχικών

- Επιτρέπονται ΜΟΝΟ πλαστικά BB 6 mm. ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ τα μαύρα BB.
- Στα νυκτερινά παιχνίδια ενθαρρύνουμε τη χρήση Tracer με όποιον τακτικό τρόπο επιλέγει ο παίκτης και δεν είναι αντίθετος στους κανόνες και το fair play.
- Προτείνουμε ανεπιφύλακτα την χρήση BIO-BB. Όμως, επειδή είναι αδύνατον να ελέγξουμε το σύνολο των παικτών σε όλη τη διάρκεια των σεναρίων για τη χρήση τους, θεωρούμε μη ρεαλιστική την επιβολή ενός Κανόνα, την εφαρμογή του οποίου δεν μπορούμε να ελέγξουμε.
 - Θα υπάρχουν περιορισμοί αερομαχικών στις περισσότερες δραστηριότητες της κοινότητας, ενώ σε ορισμένες ίσως υπάρξει και περιορισμός γεμιστήρων για κάποιους παίκτες - παρατάξεις, που θα γνωστοποιηθεί όμως εκ των προτέρων.
 - Οι φόρτοι αερομαχικών (BB, χειροβομβίδες, οπλοβομβίδες, καπνογόνα κ.λπ.), τόσο οι αρχικοί όσο και οι ενδεχόμενες αναχορηγίες, θα ορίζονται στο εκάστοτε σενάριο, ώστε να εμπεριέχουν το στοιχείο του ρεαλισμού και να προσαρμόζονται στους ρόλους των παικτών.
- Η χρήση ορισμένων αερομαχικών που ενέχουν θέματα περιβαλλοντικής ασφαλείας (π.χ. καπνογόνα) θα ξεκαθαρίζεται σε κάθε σενάριο ανάλογα με το περιβάλλον και τις συνθήκες που θα επικρατούν την ημέρα τέλεσης του σεναρίου.

γ. Όρια FPS

γ.1. Εισαγωγή

Πριν παρουσιάσουμε τα όρια της Κοινότητας, να πούμε επίσης κάποια πράγματα που ιδιαίτερα οι νεότεροι παίκτες ίσως να μη γνωρίζουν, ενώ κάποιοι από τους παλαιότερους τα «ξεχνάνε»:

- Τα όρια που ανακοινώνονται περιλαμβάνουν και τις επιτρεπόμενες αποκλίσεις για διάφορους λόγους (τεχνικούς, περιβαλλοντικούς). Για παράδειγμα, όταν γράφουμε όριο **350 FPS** σε ένα σενάριο, σημαίνει ότι το **ΚΑΝΟΝΙΚΟ** όριο είναι περίπου **330 FPS (328 FPS** για την ακρίβεια, που αντιστοιχεί σε ενέργεια **1 Joule**) και δίνουμε μια απόκλιση περίπου **+5%**, ώστε να περιλάβουμε διαφορές στην απόδοση του όπλου (λίγα όπλα βγάζουν σταθερά FPS) καθώς και άλλους παράγοντες όπως η θερμοκρασία. Κοινώς, όταν εσείς «στήνετε» το όπλο σας για να τα φτάσετε στα 349 FPS, απλώς εκτίθεστε στον κίνδυνο να μην μπορέσετε να συμμετάσχετε σε κάποιο παιχνίδι - σενάριο στο οποίο γίνονται σωστές μετρήσεις. Διότι ένα όπλο που έβγαλε 345 FPS τον Αύγουστο στο σπίτι σας ή στο μαγαζί, άνετα μπορεί να βγάλει 360 FPS στο πεδίο τον Δεκέμβρη ή το αντίθετο.
- Επειδή λοιπόν τα όριά μας περιλαμβάνουν μια επιτρεπτή απόκλιση 5-6%, που όπως θα δείτε παρακάτω στον πίνακα αντιστοιχεί σε +22 έως +25 FPS, υπερκαλύπτοντας ακόμα και τις χειρότερες περιπτώσεις αποκλίσεων στην απόδοση ενός όπλου, όσοι θεωρούν ότι «αδικούνται» επειδή κόπηκαν για υπέρβαση των ορίων, μάλλον πρέπει να το ξανασκεφτούν.
- Στον πίνακα βλέπουμε αριστερά τα όρια που πρέπει να έχετε υπόψη σας για να ρυθμίσετε τα όπλα σας (Real FPS limits). Στη μεσαία στήλη βλέπουμε την επιτρεπτή απόκλιση των FPS προς τα πάνω (στρογγυλοποιημένες

τιμές), ενώ στην τελευταία στήλη βρίσκονται οι τιμές που τελικά ανακοινώνονται στα σενάρια και ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ την απόκλιση. Οι τιμές θα σας είναι οικείες από διάφορα σενάρια.

Real FPS limits	5-6% correction (to FPS)	FPS limits announced
330	22 fps	350
375	25 fps	400

γ.2. Πίνακες Ορίων FPS ανά κατηγορία όπλων

- Τα όριά μας όσον αφορά τα πρωινά σενάρια, είναι σύμφωνα με τον **ΠΙΝΑΚΑ 1** που ακολουθεί.
- Για τα **νυκτερινά σενάρια** ή τα **σενάρια που περιλαμβάνουν ΚΑΙ νυκτερινό κομμάτι** αλλά και για **πεδία CQB**, υπάρχει απόλυτο όριο **350 FPS**.
- Σε νυκτερινά σενάρια απαγορεύονται τα **DMR/ Sniper**, εκτός κι αν οι χρήστες αποδείξουν ότι μπορούν να κάνουν βολές ακριβείας στα μέγιστα βεληνεκή των όπλων τους, σε συνθήκες χαμηλής ορατότητας, κάτι που προϋποθέτει την ύπαρξη ειδικών συσκευών.

Πίνακας 1

	SIDEARMS SUBMACHINEGUNS		RIFLES-PDWs		DMR	SUPPORT	SNIPER
	SIDEARMS (A1)	SUB/GUNS (A2)	B1	B2	C	D1	E
FPS	330	350	350	351 - 400	450	450	550
BB ανά ΓΕΜΙΣΤΗΡΑ	20	50	50	35	35	600 mag box + 2 X 500 BB αναχορηγία ή 5 Hi-CAP	20
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΦΟΡΤΟΣ	80	250	500	350	280	1400 / 1500 (*1)	80
ΑΠΟΣΤΑΣΕΙΣ ΕΜΠΛΟΚΗΣ	0	0	5	10	20	20	20
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ						1	

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 1:

Επειδή υπάρχουν διαφόρων τύπων box mags και κάποιοι δεν εκμεταλλεύονται πλήρως (δεν βάλλουν) όλο τον περιεχόμενο φόρτο σε BBs, οι φόρτοι που αναγράφονται είναι οι ωφέλιμοι. Παρακαλούμε τους χρήστες όπλων υποστήριξης να έρχονται σε επικοινωνία με τους διοργανωτές, ΠΡΙΝ την προσέλευσή τους στο πεδίο, ώστε να καθορίζεται επακριβώς ο φόρτος και να μη δημιουργούνται παρεξηγήσεις.

δ. Κατηγορίες οπλισμού

δ.1. Γενικά

- Η πρώτη κατηγορία περιλαμβάνει πιστόλια, περίστροφα και υποπολυβόλα (Sub Machine Guns-SMG) που προορίζονται κυρίως για αυτοάμυνα και χρησιμοποιούν (στην πραγματικότητα) μικρής ισχύος διαμετρήματα, αντίστοιχα των πιστολιών (9 mm, 0.45 κ.λπ.).
- Στην κατηγορία **Rifles** έχουμε δημιουργήσει δύο υποκατηγορίες. Στη **B1** υπάρχουν τα **Personal Defense Weapons-PDW/Rifles**, που «βγάζουν» μέχρι 350 FPS ασχέτως τύπου - μοντέλου ή διαμετρήματος της πραγματικής (Real Steel) έκδοσης, που όμως σε κάθε περίπτωση είναι διαμέτρημα τυφεκίου. Προκειμένου να υποστηρίξουμε έμπρακτα τα «ασφαλή» FPS που προκρίνουμε, αυτά τα όπλα μπορούν να έχουν μέχρι 50 BBs ανά γεμιστήρα. Αν επιλέξετε να έχετε πιο δυνατό όπλο, από 351 έως 400 FPS (αν είναι έστω και 401 FPS, δεν θα παίξει για λόγους που εξηγήσαμε), τότε θα έχετε κι ένα μειονέκτημα, μπαίνοντας στην κατηγορία B2: Μόνο 35 BBs ανά γεμιστήρα και 350 BBs συνολικό φόρτο. Έτσι κι αλλιώς, στον πραγματικό κόσμο των διαμετρημάτων 5.56 και 7.62, κάποιοι έχουν περισσότερα πυρομαχικά (5.56) και κάποιοι άλλοι μεγαλύτερο βεληνεκές (7.62).
- **ΔΕΝ επιτρέπονται HPA όπλα.** Για λόγους που εξηγούμε στο [13.ε. Τρόπος Μέτρησης](#), δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε τη διαδικασία μετρήσεων, ελέγχου και εξασφάλισης ασφαλείας όλων, για αυτά τα όπλα. Αυτό δεν αποτελεί ένσταση για τους παίκτες. Τεχνικές δυσκολίες μάς αναγκάζουν να το πράξουμε. **Ισχύει για ΟΛΕΣ τις κατηγορίες όπλων των σεναρίων μας.**

δ.2. Όπλα Ακροβολιστή (DMR)

Όπλο ακροβολιστή (DMR-Designated Marksman Rifle) είναι το όπλο υψηλής ακριβείας που χρησιμοποιείται από το σύγχρονο πεζικό στον καθορισμένο ρόλο του ακροβολιστή (Designated Marksman), ο οποίος από πλευράς εμβέλειας καλύπτει το χάσμα (συνήθως από 300 έως 600 μέτρα) μεταξύ των τυφεκίων του απλού πεζικάριου κι ενός ελεύθερου σκοπευτή.

Τα DMR, όπως όλα τα όπλα μάχης και ιδιαίτερα τα υποστήριξης, δημιουργήθηκαν για να υποστηρίξουν ρόλους και τακτικές. Στην προκειμένη περίπτωση, για να προσφέρουν στην ομάδα μάχης ένα στρατιώτη που δύναται να παρέχει πυρά ακριβείας (τον όγκο πυρών τον παρέχει το πολυβόλο) σε μεγαλύτερο βεληνεκές, προκειμένου η ομάδα να επιτύχει τους αντικειμενικούς σκοπούς της.

Τα DMR, σε αντίθεση με τα τυφέκια ελεύθερου σκοπευτή, είναι σχεδόν πάντα ημιαυτόματα με αντίστοιχη χωρητικότητα γεμιστήρων, ώστε να επιτρέπουν ταχεία εμπλοκή πολλαπλών στόχων. Διαθέτουν μεγαλύτερη ακρίβεια από τα απλά τυφέκια αλλά κατά κανόνα υπολείπονται σε επιδόσεις από τα όπλα ελεύθερων σκοπευτών με κινητό ουραίο (Bolt Action). Λειτουργώντας ως «γέφυρα» ανάμεσα στα τυφέκια πεζικού και στα όπλα ελεύθερων σκοπευτών, έχουν «ομοιότητες» και με τις δύο κατηγορίες. Έτσι, ενώ μοιάζουν περισσότερο με τα απλά τυφέκια, τα παρελκόμενά τους, σκοπευτικά μεγέθυνσης, δίποδο, συχνά και τα ρυθμιζόμενα κατά μήκος/ύψος κοντάκια, τα κάνουν να «θυμίζουν» όπλα ελεύθερων σκοπευτών.

Τα DMR στο Airsoft

Η «φιλοσοφία» αυτής της κατηγορίας -σε ό,τι αφορά τη δική μας Κοινότητα- στηρίζεται στον καθαρό διαχωρισμό του ρόλου του τυφεκιοφόρου από αυτόν του ακροβολιστή, ώστε να προσφέρουμε στους παίκτες αλλά και στις ομάδες, την ευκαιρία να αξιοποιήσουν και να συνδυάσουν «τακτικά» στο πεδίο τις διαφορετικές δυνατότητες.

Οφείλουμε επίσης να σημειώσουμε ότι η επιτυχής ανάληψη ρόλου ακροβολιστή στο Airsoft (δεδομένων και των πολύ μικρότερων διαφορών στο βεληνεκές, σε σχέση με την πραγματικότητα) προϋποθέτει εξοικείωση με τις ιδιαίτερες τακτικές αλλά και με το όπλο, πολύ συχνά και μια «επένδυση» σημαντικού ύψους για τη βελτίωση του τελευταίου. Σε καμία περίπτωση δεν αποτελεί μια εύκολη διέξοδο για «παραπάνω FPS». Σημειώνουμε ακόμη, καθώς το θέμα έχει απασχολήσει επανειλημμένα τόσο την Κοινότητα όσο και παίκτες που μετέχουν στα σενάρια, ότι για διαχειριστικούς λόγους είναι αδύνατο να δημιουργήσουμε μία κατηγορία DMR με όπλα αντίστοιχα στα ελαφρά διαμετρήματα τύπου 5.56 mm (όπως είναι π.χ. στην πραγματική ζωή το SPR και το M38), οπότε τα όπλα αυτής της κατηγορίας τα εντάσσουμε στην κατηγορία B2 μαζί με τα λοιπά τυφέκια, με όριο τα 400 FPS.

Σε ό,τι αφορά το τεχνικό σκέλος, αποδεκτά είναι όπλα ακροβολιστή με ισχύ από 400 έως 450 FPS και με δυνατότητα μόνο «βολής κατά βολή» (δηλαδή με μόνιμα απενεργοποιημένη τη δυνατότητα αυτόματης βολής -ρυθής). Όπως

προαναφέρθηκε, μας ενδιαφέρει ιδιαίτερα ο «ρόλος», για αυτό και ο τρόπος κατάταξης ενός Airsoft όπλου στην κατηγορία των DMR στηρίζεται εξ ολοκλήρου στην εξομοίωσή του σε σχέση με το αντίστοιχο αληθινό όπλο, σε επίπεδο πλατφόρμας (βάση του όπλου μαζί με δίποδο) καθώς και ως προς το σκοπευτικό μεγέθυνσης.

Εξομοίωση πλατφόρμας σημαίνει πως το όπλο πρέπει να είναι ακριβές αντίγραφο του αληθινού, κι όχι απλά «περίπου» το ίδιο όσον αφορά στο μήκος του ή στο σκοπευτικό που φέρει.

Για να γίνουμε πιο σαφείς, παράδειγμα προς αποφυγήν είναι τα M14/M1A SOCOM. Τέτοιου είδους «κοντόκαννες» εκδόσεις όπλων ΔΕΝ θα μπορούσαν να ενταχθούν στην κατηγορία DMR, ακόμη κι αν φέρουν σιγαστήρα, ακριβώς για τον λόγο της εξομοίωσης. Οι σιγαστήρες δεν θεωρούνται, ούτε και αποτελούν, προέκταση κάννης. Μπορεί να γίνει η χρήση τους ελεύθερα, αλλά ποτέ για να θεωρηθεί ότι μία «κοντύτερη» έκδοση όπλου φτάνει στο μήκος της κανονικής.

Η εξομοίωση του σκοπευτικού σημαίνει πως το όπλο θα πρέπει να φέρει σκοπευτικό μεγέθυνσης (όχι απλά ένα Dot) αντίστοιχο εκείνων που χρησιμοποιούνται στην πραγματικότητα για τον ίδιο σκοπό. Ως παράδειγμα προς αποφυγήν αναφέρουμε μια «ρέπλικα» ACOG (εξωτερικά), που όμως εσωτερικά είναι απλό Red Dot χωρίς μεγέθυνση, ή κάποιες κινέζικες διόπτρες πολύ μικρών διαστάσεων, που δεν είναι αντίστοιχες κάποιου αληθινού σκοπευτικού. Προφανώς και δεν ζητάμε υποχρεωτικά τη μεγέθυνση ή την ποιότητα των Real Steel, αλλά τα σκοπευτικά των DMR και ως αντίγραφα θα πρέπει να προσομοιάζουν σε διαστάσεις και λειτουργία με τα αληθινά.

Συνοψίζοντας, λοιπόν, για τους σκοπούς της Κοινότητας:

- Ως DMR ορίζονται τα όπλα που υπάρχουν στην πραγματικότητα, έχουν κατασκευαστεί ή μετασκευαστεί για αυτό τον σκοπό και διαπιστωμένα υπηρέτησαν ή υπηρετούν σε Ένοπλες Δυνάμεις.
- ΔΕΝ είναι τυφέκια που δεν μπήκαν ποτέ σε γραμμή παραγωγής.
- ΔΕΝ είναι τυφέκια που αριθμός τους απλά χαρακτηρίστηκε ως «υψηλής ακριβείας».
- ΔΕΝ είναι τυφέκια που απλώς εθεάθησαν σε φωτογραφίες με λεζάντα ότι χρησιμοποιούνται ως DMR από κάποιο συγκεκριμένο χρήστη και
- Σε καμία περίπτωση Υποπολυβόλα (Submachine guns)/ Όπλα Προσωπικής Άμυνας-PDW/Τυφέκια με διόπτρα, ακόμη κι αν είναι μεγάλου διαμετρήματος.
- Τεχνικά θα πρέπει να:
 - Έχουν απενεργοποιημένη MONIMA την αυτόματη βολή/ριπή.
 - Να διαθέτουν δίποδο και σκοπευτικό μεγέθυνσης, αντίστοιχο των αληθινών.

Προκειμένου να ξεκαθαριστεί ποιες πλατφόρμες θεωρούνται DMR για την Κοινότητα, υπάρχει στη συνέχεια του Οδηγού, το **Παράρτημα «Α»**, στο οποίο παρατίθενται χαρακτηριστικές φωτογραφίες και στοιχεία των εγκεκριμένων τύπων τυφεκίων καθώς και σημειώσεις για τις περιπτώσεις εκδόσεων που ΔΕΝ εγκρίνονται.

Τα παρελκόμενα (σκοπευτικά, δίποδο) είναι απλά ενδεικτικά και όποιος άλλος συνδυασμός ή μοντέλο παρελκομένων είναι δεκτός.

Περιπτώσεις όπλων που ενδεχομένως μας διέφυγαν και πληρούν τις προϋποθέσεις που αναφέρουμε παραπάνω, μπορούν να μας σταλούν με Προσωπικό Μήνυμα. Εφόσον επιβεβαιωθεί από την Κοινότητα η κάλυψη των προϋποθέσεων, θα ενταχθούν σε εύλογο χρόνο στην κατηγορία.

- Να πούμε πάλι ότι τα όπλα είναι εργαλεία που υποστηρίζουν χρήστες στα καθήκοντά τους. Για παράδειγμα, ένας ηλεκτρολόγος χρησιμοποιεί το πολύμετρο ως βασικό εργαλείο δουλειάς. Αυτό δεν σημαίνει ότι αν κάποιος αποκτήσει πολύμετρο, θα γίνει ως δια μαγείας ηλεκτρολόγος.
- Κι επειδή εμείς ως Κοινότητα δεν ψάχνουμε παίκτες που με **DMR** ή «**DMR**» ψάχνουν να βρουν διέξοδο για να έχουν περισσότερα FPS, αλλά για «ρολίστες παίκτες» που θα ξέρουν και θα θέλουν να παίξουν ως marksmen εντός μιας ομάδας, αναγκαζόμαστε να θέτουμε κάποιους ενδεχομένως μη ρεαλιστικούς Κανόνες και παραμέτρους. Οι οποίοι, όμως, πιστεύουμε ότι ελάχιστα επηρεάζουν όσους πραγματικά θέλουν να παίξουν ως marksmen. Επίσης είναι αδύνατο να εξομοιώσουμε με κάποιο τρόπο άλλες παραμέτρους των DMR (όπως διαφορετικούς τύπους φυσιγγίων στο ίδιο διαμέτρημα, βαρύτερες κάννες κ.λπ.) ή να μπούμε στη διαδικασία αναφοράς όλων των εκδόσεων, ουσιαστικά των ίδιων όπλων (διαφορετική κωδικοποίηση ανά στρατό).

δ.3. Όπλα Υποστήριξης (Light Machine Guns)

Τα όπλα υποστήριξης (Light Machine Guns) έχουν επίσης ειδικό ρόλο στα παιχνίδια της Κοινότητας. Πρόκειται για μια ειδική κατηγορία όπλων που στην πραγματική ζωή έχει ως βασική αποστολή την παροχή συγκεντρωμένης ισχύος/όγκου πυρός, με σημαντική εμβέλεια, στην ομάδα μάχης.

Λόγω υψηλής διατηρήσιμης ταχυβολίας, αυξημένου βεληνεκούς και μεγάλης τροφοδοσίας πυρομαχικών, αποτελεί κατά κανόνα το πλέον ισχυρό όπλο μιας ομάδας πεζικού, είτε χρησιμοποιείται ως «βάση πυρός», είτε ως τμήμα στοιχείου ελιγμού κατά την επίθεση αλλά και την άμυνα.

Όπως και στην περίπτωση των όπλων DMR, σκοπός των Κανονισμών της Κοινότητας σε σχέση με τα Ελαφρά Πολυβόλα είναι να ενισχυθεί ο «ρόλος» του «πολυβολητή» παίκτη, με τρόπο που να επιτρέπει όσο είναι δυνατόν την εξομίωση των πραγματικών συνθηκών και τακτικών.

Έτσι η κατηγορία έχει υψηλότερα όρια FPS, αλλά και μεγαλύτερη τροφοδοσία και αναχορηγία σε αερομαχικά, ενώ προβλέπεται η χρήση ΜΟΝΟ αντιγράφων όπλων που χρησιμοποιούνται στην πράξη, με τα βασικά απάρτιά τους κατασκευασμένα από μέταλλο, ώστε να αντικατοπτρίζουν και το μειονέκτημα των συγκεκριμένων πραγματικών όπλων, από άποψη βάρους και όγκου.

Μειονέκτημα που στην πραγματική ζωή είναι κυρίως απόρροια της βαρέως τύπου κάννης, του διαφορετικού τύπου τροφοδοσίας (κατά κανόνα με ταινία πυρομαχικών), του βάρους των φερόμενων πυρομαχικών και της απαίτησης για αυξημένες αντοχές των μερών του όλου συστήματος σε διατηρήσιμα υψηλούς ρυθμούς βολής «κατά ριπές».

Στην πραγματική ζωή, εν αντιθέσει με το Χόλιγουντ, δεν υπάρχουν «Ράμπο» ζωσμένοι με ταινίες φυσεκλίκια, που τρέχουν ολόρθοι από σημείο σε σημείο της μάχης, «ψεκάζοντας» τους αντιπάλους με το πανάλαφρο airsoftικό πολυβόλο τους να δουλεύει ακόμη και με το ένα χέρι, σε ρυθμό ραπτομηχανής! Άρα τέτοιου είδους συνδυασμοί όπλου και νοοτροπίας εκτιμούμε ότι δεν έχουν θέση και σε σενάρια στρατιωτικής εξομίωσης (Mil Sim).

- Σκοπός του ρόλου, κατά συνέπεια, δεν είναι να λειτουργεί ο χρήστης ως σούπερ τυφεκιοφόρος στο πεδίο έχοντας ένα ελαφρύ πλαστικό M4, με ηλεκτρικές High Cap, αλλά να προσομοιάζει τον ρόλο του «πολυβολητή» σε μια ομάδα μάχης, που περιορίζεται από το βάρος, τον όγκο και τα λοιπά χαρακτηριστικά του όπλου.
- Για τον λόγο αυτό στο [Παράρτημα «Β»](#) παρατίθενται φωτογραφίες και στοιχεία των εγκεκριμένων τύπων LMG καθώς και περιπτώσεων που ΔΕΝ εγκρίνονται.
- Σε κάθε περίπτωση, ΔΕΝ επιτρέπεται α) η χρήση όπλων επιθέσεως (assault rifles) π.χ. τύπου M4 ή υποπολυβόλων κ.λπ., τα οποία φέρουν High Cap ή Drum γεμιστήρες, απλούς, ηλεκτρικούς ή με άλλη μέθοδο βολής, διότι όπως εξηγήθηκε, «νοθεύουν» την προσομίωση του ρόλου και προκαλούν μη ρεαλιστικές καταστάσεις, β) η χρήση High Cap γεμιστήρων που ΔΕΝ είναι κουρδιστοί από επιτρεπόμενα όπλα της κατηγορίας LMG. Κι αυτό ώστε το «πλεονέκτημα» από το μειωμένο βάρος και όγκο των High Cap γεμιστήρων (που επιτρέπονται στα σενάρια μας ΜΟΝΟ για τη διευκόλυνση των παικτών, λόγω των γνωστών προβλημάτων/ελλείψεων σε κατάλληλα box mags και Drum) να περιορίζεται από το «μειονέκτημα» της καθυστέρησης στις βολές, που προκαλεί το συνεχές «κούρδισμα».

δ.4. Όπλα ελεύθερου σκοπευτή (Bolt action sniper rifles)

- Για τους σκοπούς των σεναρίων της Κοινότητας, όλα τα όπλα μονής βολής με κινητό ουραίο (Bolt Action) θεωρούνται όπλα ελεύθερου σκοπευτή και υπόκεινται στους περιορισμούς του ανωτέρω πίνακα σε ό,τι αφορά τα FPS και τη χορηγία/αναχορηγία. Αυτό συμβαίνει διότι τα σενάρια της Κοινότητας δεν είναι σενάρια σημαντικά παλαιότερης «εποχής», οπότε η χρήση όπλων κινητού ουραίου (αντί αυτόματων ή ημιαυτόματων όπλων) περιορίζεται σε ρόλους ελεύθερου σκοπευτή, όπως συμβαίνει εδώ και δεκαετίες σε όλους τους στρατούς του κόσμου.
- Θα πρέπει στο σημείο αυτό να τονιστεί ότι ο ρόλος του ελεύθερου σκοπευτή/αναγνωριστή είναι ίσως ο πιο σύνθετος και «απαιτητικός» στο Airsoft, οπότε, παρά την ελκυστικότητα που ασκεί λόγω της σχετικής «μυθολογίας» που αναπτύχθηκε μέσω βιβλίων και κινηματογραφικών ταινιών, ΔΕΝ προσφέρεται για νέους, άπειρους παίκτες ή και παίκτες που δεν έχουν κάνει την απαιτούμενη επένδυση, είτε για την αγορά καλού τυφεκίου, είτε για τη σωστή αναβάθμισή του, ώστε να αποδίδει σε μεγάλες (για το Airsoft) αποστάσεις. Ταυτόχρονα για να ασκηθεί αποτελεσματικά, ο ρόλος απαιτεί προσπάθεια εκμάθησης και εντέλει γνώση τεχνικών κίνησης, βολής και παραλλαγής, ειδικά απάρτια (δίποδο και σκοπευτικό καλής ποιότητας), καλό εξοπλισμό επικοινωνίας, καθώς επίσης και ειδικό εξοπλισμό προσωπικής παραλλαγής (στολές ghillie κ.λπ.). Ο ελεύθερος σκοπευτής μπορεί να επιχειρεί είτε σε σχετικά μικρή απόσταση από μια ομάδα μάχης, είτε ανεξάρτητα από αυτή, μόνος, μαζί με άλλους ελεύθερους σκοπευτές, ή μαζί με κάποιο συμπαίκτη (spotter) που παίζει ρόλο στην «αυτοάμυνα» του ζευγαριού σε πιο κοντινές αποστάσεις, διαθέτοντας όπλο επαναληπτικής βολής, αλλά και στην αναγνώριση/εντοπισμό στόχων, ιδίως αν διαθέτει και εκείνος σκοπευτικά μεγέθυνσης.

- Ειδικά για την περίπτωση του ελεύθερου σκοπευτή, που ενδεχομένως να επιχειρήσει και μόνος στο πεδίο, επιτρέπεται εφόσον το επιθυμεί, η μεταφορά και χρήση δεύτερου όπλου (πέραν του sidearm), με τους εξής περιορισμούς: α) Το δεύτερο όπλο πρέπει να ανήκει στην κατηγορία SMG-Sub Machine Gun (με τους αντίστοιχους περιορισμούς σε FPS και σε χορηγία) **ΚΑΙ** β) ο συνολικός φόρτος θα μοιραστεί ανάμεσα στο όπλο ελεύθερου σκοπευτή και στο SMG. Σε αυτή την περίπτωση δηλαδή ο ελεύθερος σκοπευτής θα μπορεί να φέρει πάνω του έως 40 BBs για το sniper rifle και ως 125 BBs για το SMG.

ε. Τρόπος Μέτρησης

Επειδή στον χώρο έχουν εμφανιστεί εδώ και καιρό δήθεν διοργανωτές που θεωρούν «διοργάνωση» μόνο την ανακοίνωση σε σελίδα στο FB και στην καλύτερη περίπτωση έχουν έναν μετρητή με τον οποίο δήθεν κάνουν μετρήσεις ή τις κάνουν όπως τους βολεύει και συμφέρει, παρακάτω καταγράφουμε τη ΣΩΣΤΗ διαδικασία μετρήσεων. Όπως αυτή γίνεται από καταβολής του Airsoft και όπως τηρείται παγκοσμίως σε όλα τα μεγάλα Events αλλά και στα μικρότερα, πραγματικών διοργανωτών. Όχι τι νομίζουμε, όχι τι θέλουμε, αλλά τι ισχύει (*).

1. Η μέτρηση γίνεται πάντα με BBs των 0,20 για ΟΛΑ (*) τα όπλα.
2. Η μέτρηση γίνεται με BBs του διοργανωτή, άσχετα αν ο παίκτης χρησιμοποιεί 0,20 ως βάρος ή ακόμα και την ίδια μάρκα και άσχετα με τι BBs θα χρησιμοποιήσει.
3. Βάζει ο ίδιος BBs στον γεμιστήρα του παίκτη (τουλάχιστον 6).
4. Το Hop up είναι μηδενισμένο και αυτό ΕΛΕΓΧΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΙΟΡΓΑΝΩΤΗ πριν μετρήσει.
5. Παίρνει τρεις (3) μετρήσεις τουλάχιστον με το όπλο σε μονή βολή. Αν παρατηρήσει όποια παρέκκλιση ή περιέργη συμπεριφορά (μεγάλες διαφορές στις τιμές), θα πρέπει να πάρει περισσότερες μετρήσεις.
6. ΔΕΝ μετράει με μειωτήρες.
7. Βάζει σήμανση στα όπλα που έχουν μετρηθεί (διαφορετική ανάλογα με την κατηγορία FPS κάθε όπλου), η οποία ισχύει μόνο για το συγκεκριμένο παιχνίδι - σενάριο, ώστε να εξασφαλίσει ότι παίζουν τα όπλα που μετρούνται και όχι άλλα (δεύτερα όπλα που υποτίθεται ότι θα έμεναν στο αυτοκίνητο), αλλά και να εξακριβωθούν τυχόν αλλαγές ελατηρίου, μετά τη μέτρηση, για την αύξηση των FPS (σε όσα όπλα υπάρχει τέτοια δυνατότητα).

Τονίζουμε ότι αν μετά τη μέτρηση και σήμανση των όπλων, βρεθεί παίκτης να χρησιμοποιεί όπλο άνευ σήμανσης ή με τη σήμανση παραβιασμένη, ώστε να μπορεί να υπάρχει παρέμβαση στο εσωτερικό για αύξηση των FPS, θα αποβάλλεται άμεσα από το πεδίο. Συνεπώς φέρτε για μέτρηση και τυχόν εφεδρικά όπλα που έχετε μαζί, ώστε να μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε αν τυχόν τα χρειαστείτε.

(*) Επειδή τα αεροβόλα μας εξελίσσονται αλλά και «εξελίσσονται», τελευταία έχουν κάνει την εμφάνισή τους τα λεγόμενα **HPA** (High Pressure Air), που είναι μεταφορά των όπλων Paintball στο Airsoft αφού λαμβάνουν ισχύ από μπουκάλες πεπιεσμένου αέρα στην πλάτη ή με φιαλίδια CO2.

Το θέμα είναι ότι επειδή η πίεση μπορεί να ρυθμιστεί κατά βούληση, άρα και η ισχύ τους, αλλά κι επειδή η απόδοσή τους έχει αστάθειες και διαφορετικά χαρακτηριστικά από τα «κλασικά» Airsoft όπλα, διοργανωτές του εξωτερικού είτε τα έχουν απαγορεύσει στις διοργανώσεις τους, είτε μετράνε με διαφορετικό τρόπο και με πολύ βαρύτερα BBs, ώστε να έχουν πιο αξιόπιστες μετρήσεις. Επειδή το θέμα είναι μεγάλο και τα όπλα HPA στην Ελλάδα είναι μάλλον μετρημένα στα δάκτυλα, δεν θα επεκταθούμε σε αυτά.

Επίσης έχει επανέλθει ξανά στη συζήτηση το λεγόμενο **Joule Creep**. Δεν θα μπορούμε σε διαδικασία αναλύσεων και θεωρητικών συζητήσεων, εκτιμώντας ότι το θέμα έχει εξαντληθεί θεωρητικά εδώ και χρόνια. Η προσπάθεια διοργανωτών του εξωτερικού να «χωρέσουν» όσο περισσότερους πελάτες γίνεται, δεν αποτελεί αποδεκτή διαδικασία για εμάς, ούτε έχουμε και τις υποδομές να την υποστηρίξουμε. Επίσης ως Κοινότητα θέλουμε να δώσουμε βάση στον ρεαλισμό, χωρίς να μειώσουμε την ασφάλεια. Το «κυνήγι» των πολλών FPS για μερικά μέτρα βεληνεκούς είναι για εμάς μια σχέση δυσανάλογη, αν συγκρίνουμε το κέρδος μερικών μέτρων εμβέλειας, με τη ζημιά που μπορεί να γίνει. Η διαδικασία μετρήσεων πολύ δυνατών όπλων με διαφορετικού βάρους BBs είναι σαν να προσπαθείς να βάλεις λουρί σε ένα άγριο ζώο, ελπίζοντας όταν επιτεθεί να μη δαγκώσει «πολύ». Πιστεύουμε λοιπόν ότι μια σημαντική αύξηση στα FPS, που θα δώσει ίσως μερικά μέτρα παραπάνω, σε σχέση με ένα καλά στημένο όπλο των 350-380 FPS, αλλά στις συνήθεις αποστάσεις εμπλοκής (30-40 μέτρα), μπορεί να κάνει διπλάσια ζημιά στον ανθρώπινο ιστό, δεν εκφράζει γενικότερα τη «φιλοσοφία» που προωθούμε στα σενάρια μας. Άλλωστε και στην πραγματική ζωή συνήθως δεν κερδίζει αυτός με το «μεγαλύτερο» όπλο, αλλά αυτός με τις καλύτερες τακτικές.

στ. Τύποι πυροτεχνικών που επιτρέπονται

- Γενικά, επιτρέπονται όλα τα πυροτεχνικά που κατασκευάζονται για χρήση σε παιχνίδια Airsoft/Paintball, με τους περιορισμούς της τελευταίας παραγράφου. Παράδειγμα πυροτεχνικών που επιτρέπονται είναι προϊόντα όπως **Enola Gaye, TAG Innovation, TRMR**.
- Επιτρέπεται η χρήση των οπλοβομβίδων τύπου **TAG Innovation** σε όλα τα είδη γομώσεων (εκρηκτικές, καπνογόνες) -όμως **ΠΡΟΣΟΧΗ!** Οι βολές πρέπει να είναι πάντα σκοπούμενες και ελεγχόμενες!
- Επιτρέπονται όλες οι χειροβομβίδες με γόμωση αερίου (αμπούλα CO2 ή Airsoft gas). Παραδείγματα **AI Tornado, Thunder-B** και λοιπές.
- Επιτρέπονται ιδιοκατασκευές χειροβομβίδων, εφόσον ισχύουν τα κάτωθι και με τους περιορισμούς της τελευταίας παραγράφου:
 - Η γόμωση αποτελείται από πυροτεχνήματα που έχουν νόμιμα εισαχθεί και πωλούνται σε σχετικά καταστήματα για χρήση ως παιδικά πυροτεχνήματα ή βεγγαλικά. Τα πυροτεχνήματα αυτά έχουν σχετική αναγραφή στη συσκευασία τους, που δηλώνει ότι πληρούν τις προδιαγραφές ασφαλείας και τον εισαγωγέα.
 - Το εξωτερικό θα πρέπει να έχει τον όγκο μιας χειροβομβίδας Airsoft ή πραγματικής και βάρος όχι μεγαλύτερο από 150 γραμμάρια, να έχει περίβλημα από το δυνατόν μαλακό υλικό και σε καμία περίπτωση να αποτελείται ή να περιλαμβάνει υλικό που μπορεί να παράγει επικίνδυνα θραύσματα (ξύλο, μέταλλο, γυαλί, σκληρό πλαστικό).
 - Το εσωτερικό (αν περιέχει κάτι για λόγους βάρους) να ΜΗΝ είναι από υλικό από αυτά που αποκλείστηκαν παραπάνω για χρήση στο εξωτερικό περίβλημα (μέταλλο, γυαλί, σκληρό πλαστικό). Προτιμήστε να προσθέσετε κάποια μη εύφλεκτη και ακίνδυνη για τον άνθρωπο και για το περιβάλλον ύλη, σε σκόνη (όπως αλεύρι, κηωλία κ.λπ.).
- Απαγορεύονται οι οπλοβομβίδες τύπου **40 MIKE** της **Airsoft Innovation**.
- Απαγορεύονται βεγγαλικά ευθείας βολής (ρουκέτες, διασωστικά βεγγαλικά) και πυροτεχνήματα που εισάγονται και πωλούνται παράνομα («γουρούνες», δυναμιτάκια «MANNA», «MEFISTO» κ.λπ.).
- Για τη χρήση τους τονίζουμε την ανάγκη κοινής λογικής και την ευθύνη για την ασφαλή μεταφορά, αποθήκευση και χρήση τους στο πεδίο. Ευθύνη φέρουν οι παίκτες που τα χρησιμοποιούν και όποια παράβλεψη ή παρατυπία θα τους θέσει σε **7.δ. Διαδικασία ελέγχου**.
- Επίσης, οι παίκτες που θέλουν να φέρουν τέτοια είδη και να τα χρησιμοποιήσουν στο πεδίο, θα πρέπει να μας ενημερώσουν κατά τη διάρκεια δήλωσης συμμετοχής τους. Τα πυροτεχνικά που δεν είναι εμπορίου αλλά και όσα είναι εμπορίου αλλά δεν αναφέρονται ρητά, θα πρέπει να ελεγχθούν στο πεδίο για να επιτραπεί η χρήση τους.
- Όπως αναφέραμε παραπάνω, η απόφαση για χρήση -και τι τύπου- πυροτεχνικών επηρεάζεται άμεσα από το πεδίο και τις συνθήκες που επικρατούν. Σε πεδία με ξερή βλάστηση και συνθήκες που ευνοούν πυρκαγιές και ιδιαίτερα την αντιτυρική περίοδο ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ όλα τα πυροτεχνικά που είτε μέσω ανοικτής φλόγας είτε παραγόμενου σπινθήρα ή θερμοκρασίας, μπορούν να προκαλέσουν ανάφλεξη.
- Επειδή και η χειροβομβίδα είναι αερομαχικό, οφείλουμε να προσέχουμε προς τα πού την πετάμε, ιδιαίτερα όταν είναι και πυροτεχνική.
- Όταν απαιτείται εξομοίωση τοποθέτησης εκρηκτικών για καταστροφές στόχων, τα εικονικά εκρηκτικά θα χορηγούνται ΜΟΝΟ από τη διοργάνωση και θα είναι κατασκευές, ο όγκος των οποίων θα ανταποκρίνεται σε ρεαλιστικό εκρηκτικό μηχανισμό, για τον στόχο που πρέπει να καταστραφεί.

ΤΜΗΜΑ Γ:

Παραρτήματα του Οδηγού

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ «Α»: Πλατφόρμες που είναι αποδεκτές ως DMR

Όπως αναφέραμε παραπάνω:

- Ως DMR ορίζονται τα όπλα που υπάρχουν στην πραγματικότητα, έχουν κατασκευαστεί ή μετασκευαστεί για αυτό τον σκοπό και διαπιστωμένα υπηρέτησαν ή υπηρετούν σε Ένοπλες Δυνάμεις.
 - ΔΕΝ είναι τυφέκια που δεν μπήκαν ποτέ σε γραμμή παραγωγής.
 - ΔΕΝ είναι τυφέκια που αριθμός τους απλά χαρακτηρίστηκε ως «υψηλής ακριβείας».
 - ΔΕΝ είναι τυφέκια που απλώς εθεάθησαν σε φωτογραφίες με λεζάντα ότι χρησιμοποιούνται ως DMR από κάποιο συγκεκριμένο χρήστη και
 - Σε καμία περίπτωση Υποπολυβόλα (Submachine guns)/ Όπλα Προσωπικής Άμυνας-PDW/Τυφέκια με διόπτρα, ακόμη κι αν είναι μεγάλου διαμετρήματος.
 - Τεχνικά θα πρέπει να:
 - Έχουν απενεργοποιημένη ΜΟΝΙΜΑ την αυτόματη βολή/ριπή.
 - Να διαθέτουν δίποδο και σκοπευτικό μεγέθυνσης, αντίστοιχο των αληθινών.
- Προκειμένου να ξεκαθαριστεί ποιες πλατφόρμες θεωρούνται DMR για την Κοινότητα, παρατίθενται χαρακτηριστικές φωτογραφίες τυφεκίων. Τα παρελκόμενα (σκοπευτικά, δίποδο) είναι απλά ενδεικτικά και όποιος άλλος συνδυασμός ή μοντέλο παρελκομένων είναι δεκτός.



Το SR-25 στις στρατιωτικές εκδόσεις του, MK-11 έκδοση Mod0, Mod1, Mod2 με απενεργοποιημένη ριπή, χρήση δίποδου και σκοπευτικού μεγέθυνσης είναι όπλο που πληροί τις προϋποθέσεις ένταξής του στην κατηγορία των DMR. Το ίδιο ισχύει και για τις εκδόσεις M110 και M110K, που έχουν χρησιμοποιηθεί από τις αμερικανικές και άλλες Ένοπλες Δυνάμεις. Δεν πληρούν τις προϋποθέσεις οι κοντόκαννες «airsoftικές» εκδόσεις (όπως το A&K SR-25K) με εξωτερική κάννη κάτω των 16 ιντσών (40,6 cm), που αποτελούν αντιγραφές και κακέκτυπα μιας περιορισμένης ειδικής έκδοσης του SR-25, για χρήση σε συνθήκες CQB.

Στοιχεία του πραγματικού SR-25/MK-11 στη βασική έκδοση

Βάρος: 6.9 Kg (με δίποδο και διόπτρα)

Ολικό μήκος: 1.158 mm

Μήκος κάννης: 20 ίντσες (508 mm)

Διαμέτρημα: 7.62x51 mm NATO

Τροφοδοσία: Γεμιστήρες των 10, 20 και 25 φυσιγγίων



Το FN SCAR SSR (Sniper Support Rifle) αποτελεί ειδική έκδοση της σειράς FN SCAR για την κάλυψη ρόλου DMR υψηλών απαιτήσεων από Ειδικές Δυνάμεις. Με απενεργοποιημένη τη ριπή, δίποδο και σκοπευτικό μεγέθυνσης, είναι αποδεκτό για την κατηγορία των DMR.

Στοιχεία πραγματικού SCAR SSR

Βάρος: 4.85 kg

Ολικό μήκος: 1.080 mm με εκτεταμένο κοντάκι, 1.029 mm με κλειστό κοντάκι

Μήκος κάννης: 508 mm

Διαμέτρημα: 7.62×51 mm NATO

Τροφοδοσία: Γεμιστήρες των 20 φυσιγγίων



Το Heckler & Koch G28 ή αλλιώς HK241 και η τροποποιημένη έκδοση M110A1 που υιοθετήθηκε πρόσφατα από τον Αμερικανικό Στρατό, με απενεργοποιημένη τη ριπή, δίποδο και σκοπευτικό μεγέθυνσης, είναι όπλο που εγκρίνεται για την κατηγορία των DMR. Το Heckler & Koch G28 και οι παραλλαγές του (HK241, M110A1) αποτελούν εκτεταμένη εξέλιξη του HK-417, για χρήση σε ρόλο DMR.

Στοιχεία πραγματικής έκδοσης G28E2

Βάρος: 5.8 kg

Ολικό μήκος: 1.082 mm με εκτεταμένο κοντάκι, 965 mm με συμπτυγμένο

Μήκος κάννης: 419 mm (16.5 ίντσες)

Διαμέτρημα: 7.62x51 mm NATO

Τροφοδοσία: Γεμιστήρες των 10 και 20 φυσιγγίων



Το M14 EBR αποτελεί εκτεταμένη εξέλιξη του M14, σε συνεργασία με τις αμερικανικές Ένοπλες Δυνάμεις, για χρήση σε ρόλο DMR, κατά την πρώτη 10ετία του 21^{ου} αιώνα. Στις εκδόσεις Mod 2, M39 EMR και M14 EBR-RI, με απενεργοποιημένη ριπή, χρήση δίποδου και σκοπευτικού μεγέθυνσης, είναι όπλο που πληροί τις προϋποθέσεις ένταξης στην κατηγορία των DMR.

***Σημείωση:** Οι εκδόσεις Mod 0 και Mod 1 (κοντόκαννες) δεν γίνονται αποδεκτές, όποια αναβάθμιση και αν έχουν υποστεί (δίποδο, σιγαστήρας, διόπτρα).

Στοιχεία πραγματικής έκδοσης EBR-RI

Βάρος: 5.1 kg

Ολικό μήκος: 1.117 mm

Μήκος κάννης: 558.8 mm

Διαμέτρημα: 762x51 mm NATO

Τροφοδοσία: Γεμιστήρες των 20 φυσιγγίων



Δεδομένης της δημοφιλίας του όπλου στο Airsoft και των ελάχιστων εξωτερικών διαφορών ανάμεσα στο M14 και στο M21, στην έκδοση δηλαδή που για χρόνια ήταν το βασικό όπλο DMR και Ελεύθερου Σκοπευτή στις αμερικανικές Ένοπλες Δυνάμεις, το M14 στην κλασική του έκδοση, με απενεργοποιημένη ριπή, χρήση δίποδου και σκοπευτικού μεγέθυνσης, είναι όπλο που πληροί τις προϋποθέσεις ένταξής του στην κατηγορία των DMR.

***Σημείωση:** Οι εκδόσεις **SOCOM** και λοιπές κοντόκαννες του όπλου **ΔΕΝ** είναι αποδεκτές, όποια αναβάθμιση κι αν έχουν υποστεί (δίποδο, σιγαστήρας, διόπτρα).

Στοιχεία πραγματικού M14

Βάρος: 4.85 kg

Ολικό μήκος: 1.126 mm

Μήκος κάννης: 559 mm

Διαμέτρημα: 7.62x51 mm NATO

Τροφοδοσία: Γεμιστήρες 20 φυσιγγίων



Το SVD (Dragunov) με απενεργοποιημένη ριπή, χρήση δίποδου και σκοπευτικού μεγέθυνσης.

***Σημείωση: Τα SVD (Dragunov) στις εκδόσεις bolt action διατηρούν το δικαίωμα της ένταξής τους και στην κατηγορία Sniper.**

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Διαμέτρημα: 7.62 mm

Βάρος: 4,3 κιλά χωρίς τον γεμιστήρα

Μήκος: 1.225 mm με σταθερή ξύλινη λαβή (SVD)

Μήκος κάννης: 620 mm

Βεληνεκές: 800 m

Μέγιστο βεληνεκές: 1.000 m

Αναχορηγία Γεμιστήρα των 10 φυσιγγίων

Παράρτημα «Β» Πλατφόρμες αποδεκτές για όπλα υποστήριξης (LMG)

***ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Δεδομένης της σπανιότητας των αντιγράφων Μεσαίων Πολυβόλων (Medium Machine Guns) πραγματικού διαμετρήματος 7.62x51 mm ή αντίστοιχων και μεγαλύτερων διαμετρημάτων «πλήρους ισχύος» στα ελληνικά πεδία Airsoft, αλλά και της δυσκολίας καθορισμού μιας ακόμη κατηγορίας για τα όπλα Airsoft, στην κατηγορία LMG περιλαμβάνονται επίσης και εκπρόσωποι Μεσαίων Πολυβόλων, όπως το M60E3, το PKP και το MG 42/MG 3. **Όλοι οι τύποι Μεσαίων Πολυβόλων που υπάρχουν σε έκδοση Airsoft επιτρέπονται.**

Όπως προαναφέρθηκε, για να ενταχθεί μια πλατφόρμα στη συγκεκριμένη κατηγορία LMG θα πρέπει να αποτελεί αντίγραφο υπαρκτού όπλου και τα βασικά μέρη του να είναι κατασκευασμένα από μέταλλο.

Κατά συνέπεια, στα όπλα που εγκρίνονται από την Κοινότητα για την κατηγορία LMG περιλαμβάνονται:

FABRIQUE NATIONALE Minimi (Βέλγιο), M249 (Ηνωμένες Πολιτείες)

*Και όλες οι παραλλαγές του που χρησιμοποιούνται από Δυτικούς Στρατούς (όλες οι εκδόσεις **M249**, **MK46** κ.λπ.)



Τεχνικά χαρακτηριστικά πραγματικών εκδόσεων Minimi

Standard μοντέλο: 7.1 κιλά

Minimi Para: 7.44 κιλά

Minimi TR: 7.75 κιλά

Minimi Para TR: 7.77 κιλά

Μήκος Standard μοντέλου: 1.040 mm

Μήκος Minimi Para: 914 mm με ανεπτυγμένο κοντάκι / 766 mm με συμπυκνόμενο κοντάκι

Διαμέτρημα: 5.56x45 mm NATO

Τροφοδοσία: Ταινίες των 100 και 200 φυσιγγίων, σε μαλακή θήκη των 100-200 φυσιγγίων και σε σκληρό box των 200 φυσιγγίων (τροφοδοτείται και με κανονικούς γεμιστήρες 30 φυσιγγίων για M4)

Kalashnikov RPK LMG (Ρωσία) εκδόσεις RPK 47 (7.62x39) και RPK 74 (5.45x39)**Τεχνικά χαρακτηριστικά RPK 47**

Βάρος: 4,8 κιλά

Μήκος: 1.040 mm με σταθερό κοντάκι

Διαμέτρημα: 7.62x39 mm

Τροφοδοσία: Γεμιστήρες 20, 30 και 40 φυσιγγίων, κυλινδρικό Drum Box 75 φυσιγγίων

Degtyaryov RPD (Ρωσία)



Τεχνικά χαρακτηριστικά RPD

Βάρος: 7,4 κιλά

Μήκος: 1037 mm

Διαμέτρημα: 7.62x39 mm

Τροφοδοσία: Ταινία 100 φυσιγγίων σε Drum Box

Kalashnikov PKM/PKP Machine Gun



Τεχνικά χαρακτηριστικά PKM

Βάρος: 7,5 κιλά

Μήκος: 1160 mm

Διαμέτρημα: 7.62x54 mm

Τροφοδοσία: Ταινίες των 100, 200 και 250 φυσιγγίων

Τα τελευταία χρόνια, έχουν παρουσιαστεί από κατασκευαστές Airsoft όπλων ορισμένες εκδόσεις «τύπου LMG», οι οποίες δεν αποτελούν αντίγραφα πραγματικά υφιστάμενων LMGs και προσομοιάζουν περισσότερο με όπλα τύπου M4, που έχουν προσαρμοστεί για να λαμβάνουν γεμιστήρες «κουτιού» (box mags). Ανάμεσά τους περισσότερο γνωστά είναι το Krytac LMG και το G&G LMG. Τα συγκεκριμένα όπλα Airsoft δεν είναι επιτρεπτά για χρήση στην κατηγορία LMG της AWC για λόγους ρεαλισμού των όπλων ειδικών κατηγοριών, καθώς δεν αποτελούν αντίγραφα πραγματικών όπλων αλλά και λοιπών χαρακτηριστικών τους όπως π.χ. η χρήση πλαστικών τμημάτων σε μεγάλο βαθμό, που μαζί με άλλους παράγοντες μειώνει αισθητά το βάρος και το μήκος τους.

Επίσης στα μη επιτρεπτά εντάσσεται και το Stoner LMG, διότι είναι μεν υπαρκτό όπλο αλλά για διάφορους λόγους, δεν έχει υιοθετηθεί από κανένα στράτευμα μέχρι και σήμερα, παρότι υφίσταται εδώ και πολλά χρόνια.





Επίσης ρητώς δεν επιτρέπεται η ένταξη στην κατηγορία LMG για τα πάσης φύσεως τυφέκια ή και υποπολυβόλα, PDW κ.λπ. που απλώς τροφοδοτούνται με διαφόρων ειδών γεμιστήρες μεγάλης χωρητικότητας, κυλινδρικούς ή μη, ηλεκτρικούς ή όχι.

*Ο Κανόνες βρίσκεται σε **ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ** και θα γίνει σταδιακή εφαρμογή του

Εισαγωγή

Φιλοσοφία της κοινότητας είναι ότι ναι μεν το Airsoft είναι μια στρατιωτική εξομοίωση και όχι παιχνίδι για ανήλικους και ανώριμους, αλλά παραμένει μια δραστηριότητα που αποσκοπεί στη διασκέδαση. Σαν ΟΜΑΔΙΚΗ δραστηριότητα (ακόμα και για τους πραγματικά ρολίστες snipers), η διασκέδαση και η επιτυχία, όπως κι αν την εννοεί κανείς, έρχεται από την ομαδική δουλειά και τη συνεργασία όλων των μελών που την εξασκούν. Δεν υπάρχει λοιπόν μεγαλύτερη «απόλαυση», όταν η όποια ομάδα, είτε είναι ένα ζευγάρι, είτε μια 4άδα, μια μεγάλη ομάδα ή ακόμα και μια παράταξη, καταφέρει πράγματα (ακόμα κι αν «χάσει») με συνεργασία των μελών της.

Σε μια μάχη, το πρώτο που προσέχεις είναι να μη γίνεις απώλεια, είτε με «παθητικά» μέσα (απόκρυψη και κάλυψη) είτε με «ενεργητικά» σε δεύτερο χρόνο (πυρά και ελιγμός). Για να τα καταφέρεις, πέραν της ατομικής τακτικής θα χρειαστείς την ομάδα σου να σε καλύψει. Αλλά κι αν είσαι άτυχος και γίνεις «απώλεια» (HIT), πάλι αυτοί θα είναι η ελπίδα σου, για να μη γυρίσεις πίσω «νεκρός» (Bleed out).

Από την άλλη, την ώρα που πλήττεις έναν «αντίπαλο», δεν είναι ό,τι καλύτερο να τον βλέπεις μέσα σε 5” να σου ξαναρίχνει, τρέχοντας σαν να μη συμβαίνει τίποτα, διότι πίσω του βρισκόταν ένας συμπαίκτης του, που του έβαλε στα γρήγορα μια γάζα 50 εκατοστών στο πόδι.

Η «λύση» παραπέμπει στην εξομοίωση της αντιμετώπισης ενός τραυματία στο πεδίο της μάχης, προσαρμοσμένης βέβαια στο παιχνίδι μας, ώστε ο «τραυματισμός» ενός παίκτη να γίνεται πρόβλημα της ομάδας, που η φιλοσοφία και η αντιμετώπισή του θα έχει από ελάχιστες έως μικρές συνέπειες.

Προσοχή! Δεν θα σαςβάλουμε στη διαδικασία να κάνετε τους νοσοκόμους στο πεδίο και να μην παίζετε, ωστόσο, όσοι αδιαφορείτε για τους συμπαίκτες σας που «τραυματίζονται» και κοιτάτε το προσωπικό σας σκορ, πολύ σύντομα θα βρεθείτε χωρίς συμπαίκτες, οπότε σύντομα θα γίνετε και εσείς μια ακόμη απώλεια.

Τέλος, αποδεχόμαστε ότι δεν μπορούν να εξομοιωθούν απόλυτα «τραυματισμοί», οι συνέπειες και η διαχείρισή τους. Όμως άλλες συνέπειες έχει ένας τραυματισμός στο χέρι κι άλλος μια σφαίρα στο κεφάλι, κι αυτό είναι κάτι που μπορεί να προσομοιωθεί, τουλάχιστον ως ένα βαθμό.

Αφού εξηγήσαμε τη φιλοσοφία, που είναι πολύ σημαντικό να αντιληφθείτε, θα παρουσιάσουμε τώρα τη διαδικασία που ισχύει για όλους τους παίκτες και τις ομάδες. Σημείωση: ανάλογα με το είδος του σεναρίου, μπορεί να υπάρξει για ορισμένα ειδικά τμήματα (κατά κανόνα LEVEL 3), μια διαφορά στο 4° HIT, που θα αναφερθεί σε κάθε περίπτωση εγκαίρως, ώστε να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις στο πεδίο.

Υλικά

Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να έχουν στο πεδίο μαζί τους:

1) Dead Rag (πρωί) ή φωτεινή πηγή με έγχρωμο φως ή παλλόμενο λευκό. Παλλόμενο διότι το σταθερό παραπέμπει σε φακό. Cyalum ή V-lite, flasher ή λαμπάκια ποδηλάτου από τα Jumbo, αποτελούν κάποιες προτάσεις-λύσεις για όσους δεν έχουν ήδη τέτοια υλικά.

2) Τρεις (3) Επιδέσμους. Θα παρακαλούσαμε να είναι τουλάχιστον 1 μέτρο.

3) «Τουρνικέ» εικονικό (τουλάχιστον ένα, για μερακλήδες δύο). Θα δούμε παρακάτω τι μπορεί να είναι αυτό αλλά σε κάθε περίπτωση, θα πρέπει να μπορεί να δεθεί σε πόδι αλλά και σε χέρι και σε καμία περίπτωση να σας σφίγγει παραπάνω από το να το «νιώθετε» απλώς στο σημείο εφαρμογής. Το «τουρνικέ» μπορεί να είναι:

- A. Μια κινέζικη ρέπλικα οποιουδήποτε τύπου. Κανονικό δεν θα προτείναμε να χρησιμοποιήσετε, γιατί τυπικά μετά από χρήση θα πρέπει να πετιέται, αφού χάνει τις ιδιότητές του. Βέβαια δεν θα χρειαστεί να το «σφίξετε» αλλά οφείλουμε να ενημερώσουμε.
- B. Ένα bungee cord. Λόγω κόστους, θα λέγαμε επιλέξτε το μόνο αν έχετε ένα διαθέσιμο. Επίσης μπορείτε να κάνετε μια ιδιοκατασκευή με ελαστικό σχοινί και κάποιο μέσο δεσίματος ή ασφάλισης με υλικά που έχετε (π.χ. έναν κρίκο και ένα καραμπίνερ).



- C. Η πιο φθηνή λύση είναι ένα λάστιχο αιμοδοσίας (περί τα 35 λεπτά κόστος, μπορεί και λιγότερο). Βάλτε στην άκρη με ταινία ένα κρικάκι για να το ασφαλίσετε ή περάστε το με έγχρωμη μονωτική για να είναι εύκολο να το βρείτε.



- D. Ένα μεγάλο κομμάτι σαμπρέλας ποδηλάτου. Αν έχετε ένα παλιό λάστιχο ή πάτε σε έναν ποδηλατά να σας δώσει μια παλιά σαμπρέλα, δεν θα σας κοστίσει τίποτα. Θα την κόψετε ώστε να γίνει μια ταινία και να έχει αρκετό μήκος ώστε να μπορεί να δεθεί στο πόδι ή το χέρι σας χωρίς να σας σφίγγει. Μια αρτάνη ή κρίκος στην άκρη ή ένα λάστιχο θα σας βοηθάει να το ασφαλίσετε.



- E. Ιμάντας αποσκευών ελαστικός. Η τελευταία πρότασή μας είναι μόνο για όσους έχουν ήδη κάποιον διαθέσιμο. Ο λόγος είναι το κόστος (αγοράζετε δύο κινέζικες ρέπλικες τουρνικέ). Επίσης τονίζουμε ότι ΠΡΕΠΕΙ να είναι ελαστικός.



Να σημειώσουμε ότι το «εικονικό τουρνικέ» είναι προσωπικό είδος, όπως και στην πραγματικότητα. Αν πάμε λοιπόν να προσφέρουμε «βοήθεια» στον «χτυπημένο» συμπαίκτη μας, θα χρησιμοποιήσουμε το ΔΙΚΟ ΤΟΥ «εικονικό τουρνικέ» κι όχι το δικό μας. Αν πάλι προχωρήσουμε σε αυτοβοήθεια (κοινώς, φροντίζουμε τον εαυτό μας), τότε χρησιμοποιούμε το δικό μας.

Επειδή λοιπόν ο άλλος θα πρέπει να ξέρει πού θα βρει το «τουρνικέ» σας, φροντίστε ή να είναι σε εμφανές σημείο, ή να κάνετε αυτό που κάνουν τα οργανωμένα τμήματα (λίγο δύσκολο για εμάς), να ορίζουν δηλαδή πού θα είναι το «τουρνικέ» για όλα τα μέλη του τμήματος, π.χ. θήκη γιλέκου εμπρός αριστερά, τσέπη χεριού κ.λπ.

Φάση Α'

Αυτή η φάση ξεκινάει από τη στιγμή που ο παίκτης θα δεχτεί το HIT κι αφορά τις προσωπικές του ενέργειες. Εξηγούμε τα διαδοχικά στάδια:

- Ο παίκτης δέχεται HIT. Φωνάζει **«HIT»** για να αποδεχτεί το HIT και να μην υπάρχουν παρεξηγήσεις. Από εκείνη τη στιγμή ξεκινάει ο χρόνος **Bleed out 20'**. Παρακάτω θα διαβάσετε τι ακριβώς είναι το bleed out.
- Εφόσον το **HIT** είναι σε άκρο (χέρι, πόδι):
 - Μπορεί να κινηθεί σε κάλυψη «ρεαλιστικά». Κοινώς, δεν πάει περπατώντας, δεν φεύγει πάνω από 2 μέτρα από το σημείο που χτυπήθηκε. Η λογική είναι ότι ψάχνει κάλυψη για να προστατευτεί ως τραυματίας και όχι να ψάχνει πλεονεκτική θέση γι' αυτόν ή/και τον συμπαίκτη του.
 - Μπορεί να προχωρήσει σε αυτοβοήθεια. Κοινώς, να βάλει το τουρνικέ του στο σημείο που χτυπήθηκε. Μετά από αυτό μπορεί να χρησιμοποιήσει το πιστόλι του, αλλά με το χέρι που δεν έχει «τουρνικέ» (αν έχει χτυπηθεί στο χέρι).
 - Καλεί **MEDIC** για να γίνει **HEAL** με τον τρόπο που θα εξηγήσουμε παρακάτω.
 - Αν κατά τη διάρκεια που καλύπτει, χρησιμοποιώντας το πιστόλι του, δεχτεί και νέο HIT, τότε ΟΠΟΥ και αν το δεχτεί, θεωρεί ότι έχει δεχτεί HIT σε κορμό ή κεφάλι (δες την επόμενη περίπτωση) και στη Γ' Φάση που είναι η διαδικασία HEAL, **θα πρέπει να βάλει 2 επιδέσμους** (δες παρακάτω διαδικασία).
- Εφόσον το HIT είναι σε κορμό ή κεφάλι:
 - Ξαπλώνει στο έδαφος και τοποθετεί το Dead Rag ή το φως επάνω του. Αν έχει χτυπηθεί στον κορμό, στο ΣΤΗΘΟΣ του. Αν έχει χτυπηθεί στο κεφάλι, στο ΠΡΟΣΩΠΟ του.
 - Δεν έχει καμία δυνατότητα αυτοβοήθειας. Μπορεί μόνο να καλέσει σε βοήθεια **MEDIC**.

Φάση Β'

Πλέον εδώ πάμε στη διαχείριση που κάνει είτε το ζευγάρι είτε όλη η ομάδα.

Για να μπειτε στη φιλοσοφία και να καταλάβετε πλήρως τα βήματα που θα ακολουθήσετε παρακάτω, θα εξηγήσουμε σε γενικές γραμμές τα βασικά σημεία της αντιμετώπισης ενός συμβάντος με τραυματία.

Αρχικά, σε περίπτωση τραυματισμού μέλους της ομάδας την ώρα της επαφής, πρώτο μέλημά μας είναι η ανταπόδοση πυρών και όχι ο άμεσος απεγκλωβισμός του μέλους. Θυμηθείτε ότι έχουμε πει πως αν ακούσετε κάποιον δικό σας να φωνάζει **«HIT»**, θα πρέπει να ενημερώσετε και τα άλλα μέλη γιατί μπορεί να μην το αντιλήφθηκαν (π.χ. **«ο ΛΥΚΟΣ 3 κάτω»**). Αφού λοιπόν καλύψουμε την άλλη υποομάδα (ή ζεύγη) είτε μας καλύψουν με πυρά, τότε απομακρύνουμε τον «τραυματισμένο» και κάνουμε τα λεγόμενα άλματα όπως έχουμε δει στο https://Airsoftwarfare.blogspot.com/2018/05/blog-post_19.html.

- Αν ο «τραυματίας» έχει δεχτεί **HIT** σε άνω άκρο ή πόδι, απομακρύνεται υποβασταζόμενος από ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ έναν άλλον παίκτη.
- Αν έχει δεχτεί **HIT** σε κορμό ή κεφάλι, απομακρύνεται με λαβές μεταφοράς. Κοινώς, ή σέρνετε τον συμπαίκτη σας, ή εφόσον γνωρίζετε, εφαρμόζετε «λαβή πυροσβέστη». Επίσης για λόγους ασφαλείας αλλά κι επειδή δεν έχουμε όλοι τα κατάλληλα υλικά, μπορείτε με ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ να τον μεταφέρετε υποβασταζόμενο. Σε περίπτωση που ο τραυματίας, λόγω σωματοδομής κ.λπ., είναι δύσκολο στην πράξη να μεταφερθεί, επιτρέπεται **να βοηθάει** με τα πόδια του. Σε καμία περίπτωση όμως ο τραυματίας και οι

μεταφορείς του δεν πρέπει να μετακινηθούν τρέχοντας. ΠΡΟΣΟΧΗ! Το Dead Rag το κρατάει ή το φοράει ο «τραυματίας», ώστε να είναι εμφανές ότι έχει χτυπηθεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Την τεχνική θα πρέπει να την έχετε συνεννοηθεί από πριν ως ζευγάρι, ομάδα, παράταξη, για να μη συζητάτε με τον «τραυματία» και τους συμπαίκτες σας, εν μέσω πυρών.

Εδώ να κάνουμε μια μικρή παρένθεση. Στην πραγματική διαχείριση απωλειών μάχης υπάρχει ο Κανόνας των 3 ζωνών:

ΚΟΚΚΙΝΗ ή ΚΑΥΤΗ ΖΩΝΗ (RED or HOT ZONE). Εκεί όπου «τραυματίας» και διασώστες κινδυνεύουν αφού οι απειλές είναι άμεσες. Εκεί δεν παρέχεται καμία φροντίδα και απλά ο «τραυματίας» απομακρύνεται.

ΚΙΤΡΙΝΗ ή ΖΕΣΤΗ ΖΩΝΗ (YELLOW or WARM ZONE). Εδώ υπάρχουν πάλι απειλές αλλά λιγότερες (π.χ. μερικά μέτρα πιο πίσω με σταθερή και καλή κάλυψη), όπου παρέχεται μόνο σταθεροποίηση αιμορραγίας υπό συνθήκες.

ΠΡΑΣΙΝΗ ή ΚΡΥΑ ΖΩΝΗ (GREEN or COLD ZONE). Εκεί εφαρμόζουμε τις πρώτες βοήθειες.

Για λόγους απλοποίησης, στα δεδομένα του Airsoft η εξομοίωση θα γίνεται ως εξής:

Το HIT θα γίνει προφανώς σε μια ΚΟΚΚΙΝΗ ΖΩΝΗ. Από εκεί, εφόσον δεν υπάρχει επαρκής σταθερή κάλυψη (κι ΟΧΙ απλώς απόκρυψη), σε απόσταση 1-2 μέτρων, θα τον μετακινήσουμε (με τους τρόπους που αναφέραμε παραπάνω) σε ΚΙΤΡΙΝΗ ΖΩΝΗ, δηλαδή σε σημείο που να βρίσκεται μερικά μέτρα πιο πίσω (10-20 μέτρα, ίσως και περισσότερα, ανάλογα με τις συνθήκες της εμπλοκής και την ύπαρξη σημείων κάλυψης).

Σε κάθε περίπτωση, προϋπόθεση είναι να βρεθούμε είτε σε σημείο σταθερής κάλυψης και ΟΧΙ απλώς απόκρυψης, είτε να έχουμε φύγει από τη γραμμή πυρός του «αντιπάλου». Άρα ένας θάμνος στην πρώτη γραμμή της εμπλοκής ΔΕΝ είναι σημείο για να προχωρήσουμε στο HEAL, ούτε ένας κορμός δέντρου πίσω από τον οποίο σκύβουμε για να κάνουμε HEAL ενώ γύρω μας πέφτουν οι μπίλιες βροχή. Αντίθετα, HEAL μπορούμε για παράδειγμα να κάνουμε είτε πίσω από μια μάντρα, έναν τοίχο, είτε ένα ευμέγεθες φυσικό εμπόδιο (π.χ. βράχος ή κοιλότητα του εδάφους), είτε σε μια συστάδα δένδρων 10-20 μέτρα πίσω από την πρώτη γραμμή, σε σημείο όμως που ΔΕΝ βάλλεται από πυρά του «αντιπάλου».

Φάση Γ'

Εδώ πλέον φροντίζουμε τον τραυματία, εφαρμόζουμε δηλαδή τη διαδικασία HEAL για να γίνει ο παίκτης πάλι ενεργός. Εφαρμόζουμε τον Κανόνα «ABCDE», που θα εξομοιώνει το δικό μας HEAL. Ο Κανόνας αυτός αναφέρεται στους ελέγχους που κάνουμε σε έναν πραγματικό τραυματία με τη σειρά κρισιμότητας και είναι τα αρχικά γράμματα στα αγγλικά. Έτσι έχουμε:

- **AIRWAY (ΑΕΡΑΓΩΓΟΣ)**
- **BREATH (ΑΝΑΠΝΟΗ)**
- **CIRCULATION (ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ)**
- **DISABILITY (ΑΝΤΙΛΗΨΗ - ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ)**
- **EXPOSURE (ΕΚΘΕΣΗ)**

Δεν θα ασχοληθούμε εδώ με το πραγματικό ιατρικό κομμάτι αλλά με τη διαδικασία εξομοίωσης, που έχει ως εξής:

1. Ελέγχουμε «θεατρικά» τον αεραγωγό κι αν έχει αναπνοή (θα αναπνέει :P).
2. Κάνουμε εικονικό έλεγχο αιμορραγιών. Κοινώς, βλέπουμε πού έχει τουρνικέ ο τραυματίας ή αν είχε χτύπημα κορμό ή κεφάλι, να ξέρετε που είχε το **Dead Rag**. Αν δεν τον μεταφέρατε εσείς, τότε θα πρέπει να σας το πουν οι μεταφορείς και όχι ο «τραυματίας».
3. Αν έχει χτυπηθεί σε κορμό ή κεφάλι, θα πρέπει να βγάλετε κράνος ή καπέλο από το κεφάλι ή να χαλαρώσετε το γιλέκο του από Velcro ή πόρπες ταχείας, αν έχει χτυπηθεί στον κορμό.
4. Μετά φροντίζετε το τραύμα. Στα άκρα αφαιρείτε το «τουρνικέ», το δίνετε για συσκευασία και αποθήκευση στον παίκτη και τοποθετείτε έναν επίδεσμο ΔΙΚΟ ΤΟΥ. Στο κεφάλι ή στον κορμό τοποθετείτε έναν επίδεσμο ΔΙΚΟ ΤΟΥ και μετά του επιτρέπετε να δέσει το γιλέκο του ή να φορέσει το κράνος του ή το καπέλο του.
5. Η διαδικασία γίνεται από κάθε παίκτη σε κάποιον άλλον ή αν θέλετε μεγαλύτερο ρεαλισμό, ορίζετε «νοσοκόμο μάχης».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ «Δ»: Ατομική Τακτική - Βασικά στοιχεία

1. ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΑΤΟΜΙΚΗΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ:

Ένας παίκτης για να αξιολογήσει το επίπεδο του πρέπει να απαντήσει στα παρακάτω βασικά ερωτήματα. Και αυτό να το κάνει με απόλυτη ειλικρίνεια. Για κάθε «μαχητή» τα παρακάτω ερωτήματα πρέπει να μπορούν να απαντηθούν καταφατικά. Εσείς λοιπόν σε τι επίπεδο είστε;

1. ΞΕΡΩ ΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΥΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΜΕΡΑ ΚΑΙ ΝΥΧΤΑ;
2. ΞΕΡΩ ΝΑ ΚΑΛΥΠΤΟΜΑΙ;
3. ΞΕΡΩ ΝΑ ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΜΑΙ;
4. ΞΕΡΩ ΝΑ ΠΑΡΑΛΛΑΣΣΟΜΑΙ;
5. ΞΕΡΩ ΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ;
6. ΞΕΡΩ ΝΑ ΛΑΜΒΑΝΩ ΘΕΣΗ ΜΑΧΗΣ;
7. ΞΕΡΩ ΝΑ ΕΚΤΙΜΩ ΑΠΟΣΤΑΣΕΙΣ;
8. ΞΕΡΩ ΝΑ ΚΑΤΑΔΕΙΚΝΥΩ ΣΤΟΧΟ;
9. ΞΕΡΩ ΝΑ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΖΟΜΑΙ;
10. ΞΕΡΩ ΤΟΝ ΟΠΛΙΣΜΟ ΜΟΥ (ΧΡΗΣΗ/ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ);
11. ΞΕΡΩ ΤΑ ΥΛΙΚΑ ΜΟΥ (ΧΡΗΣΗ/ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ);
12. ΞΕΡΩ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΟΥ;
13. ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΩ ΤΗΝ ΥΓΙΕΙΝΗ ΜΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ ΜΟΥ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ;
14. ΞΕΡΩ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΝΩ;

2. ΤΡΙΠΤΥΧΟ ΜΑΧΗΤΗ: ΚΙΝΟΥΜΑΙ - ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ - ΜΑΧΟΜΑΙ

Πέρα από όσα αναφέραμε παραπάνω, σε κάθε πεδίο μάχης πραγματικό ή airsoftικό, είτε αυτό είναι ένα σκληρό mil-sim σενάριο, είτε ένα απλό παιχνίδι τύπου death-match, ο παίκτης πρέπει να κάνει 3 βασικά πράγματα και να τα κάνει σωστά: Να κινείται, να επικοινωνεί και να μάχεται. Παρακάτω ακολουθούν μερικές βασικές συμβουλές για να τα βελτιώσετε.

A. ΚΙΝΟΥΜΑΙ

(Μειώνω πιθανότητες εντοπισμού - Μειώνω την έκθεσή μου στον εχθρό - Παραμένω ικανός για την αποστολή μου)

- 1) Παράλλαξε τον εαυτό σου και τον εξοπλισμό σου.
- 2) Μόνωσε οτιδήποτε μπορεί να κάνει θόρυβο, ιδιαίτερα τα μεταλλικά αντικείμενα και κάλυψε οτιδήποτε μπορεί να προκαλέσει λάμψη είτε λόγω λειτουργίας (π.χ. οθόνες PMR) είτε μέσω αντανάκλασης (π.χ. σκοπευτικά).
- 3) Μην κουβαλάς πράγματα που δεν χρειάζεσαι πραγματικά. «Light is right» λένε οι πραγματικοί Operators κι έχει απόλυτη εφαρμογή και στο χόμπι μας.
- 4) Σταμάτα, δεξ, άκουσε, ΠΡΙΝ κάνεις κάποια κίνηση. Εντόπισε την επόμενη θέση κάλυψης, πριν εγκαταλείψεις την προηγούμενη.
- 5) Βρες δρομολόγιο που να παρέχει το δυνατόν απόκρυψη και κάλυψη.
- 6) Μη στέκεσαι ή αργοπορείς σε ανοικτές περιοχές και χοάνες.
- 7) Άλλαζε κατεύθυνση κίνησης σε τακτά διαστήματα όταν κινείσαι σε ψηλούς θάμνους ή ψηλά χόρτα. Κάνε το δυνατόν πιο απρόβλεπτο το μοτίβο κίνησής σου. Ότι εσύ δεν έχεις δει μια απειλή δεν σημαίνει ότι δεν σε έχει δει και αυτή (αποφυγή «ενέδρας»).
- 8) Παρατήρησε το περιβάλλον για σημάδια ανθρώπινης παρουσίας. Πουλιά ή ζώα που είτε πετάνε ή φεύγουν τρομαγμένα από έναν θάμνο ή δέντρο μακριά από σένα, θα πρέπει να σε ανησυχήσουν. Το ίδιο και βλάστηση που κινείται κόντρα στον άνεμο ή σε συνθήκες άπνοιας.

9) Χρησιμοποίησε θορύβους που προέρχονται από αλλού (άνεμος, πυρά κ.λπ.) για να καλύψεις την κίνησή σου. Αυτά αποσπούν την προσοχή και καλύπτουν δικούς σου θορύβους κατά την κίνηση.

10) Διάσχισε δρόμους και μονοπάτια στα σημεία με τη μεγαλύτερη κάλυψη. Εφάρμοσε τις τακτικές **ΔΙΑΒΑΣΗΣ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ**.

11) Απόφυγε πλαγιές με σαθρό έδαφος, χώμα ή πέτρες. Η κίνησή σου εκεί κρύβει μεγάλη πιθανότητα να προκαλέσεις θόρυβο.

12) Απόφυγε ανοικτές περιοχές, κορυφές, κορυφογραμμές και γενικότερα εξέχουσες, οι οποίες εκθέτουν τη φιγούρα σου σε παρατήρηση.

13) Ο άξονας κίνησής μας ορίζεται ως ώρα «12», για να αναφέρουμε όποια κατεύθυνση στα ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ.

14) Η κίνησή μας είναι πάντα με το όπλο σε μία από τις θέσεις μεταφοράς (Περιπόλου - Χαμηλή ετοιμότητας - Υψηλή ετοιμότητας) και όχι με τα μάτια στα σκοπευτικά και ΔΕΝ τρέχουμε έτσι.

15) Μέγιστη εγρήγορση. Τακτική αντίληψη. Πιθανές εχθρικές θέσεις, θέσεις κάλυψης, πού είναι η ομάδα μου. ΣΥΝΕΧΕΙΑ!

16) Προσάρμοσε την ταχύτητα κίνησής σου ανάλογα με το έδαφος και το περιβάλλον γενικότερα, αλλά και την ορατότητα. Κινήσου αργά και προσεκτικά σε εδάφη που μπορεί να προκαλέσεις θόρυβο, όπως σημεία με ξερή βλάστηση, σπασμένα κλαριά, σαθρό έδαφος, περιοχές με μειωμένα πεδία παρατήρησης και πολλά σημεία που είναι επικίνδυνα, εφόσον παρέχουν κάλυψη και απόκρυψη στον αντίπαλο. Κινήσου πιο γρήγορα (με ασφάλεια προσωπική και τακτική) από κάλυψη σε κάλυψη, όταν μεσολαβούν ανοικτά διαστήματα που εκτίθεσαι, ιδιαίτερα όταν δεν μπορείς να επιλέξεις μια μέθοδο κίνησης που να χαμηλώνει τη σιλουέτα σου.

17) Διατήρησε τις αποστάσεις με τα άλλα μέλη της ομάδας στην οποία συμμετέχεις.

18) Χρησιμοποιήστε τις **ΣΤΑΣΕΙΣ ΕΛΕΓΧΟΥ και ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ**.

19) Αν είσαι στατικός, καλύψου ή/ και μείωσε τον στόχο που δίνεις (γονυπετώ/ πρηνηδόν).

20) Επίλεξε την καταλληλότερη ατομική μέθοδο κίνησης, με σημαντικότερο κριτήριο την απόκρυψή σου όταν δεν έχεις εντοπιστεί και την κάλυψη και ταχύτητα όταν έχεις εμπλακεί με τον αντίπαλο.

21) Όταν κινούμαστε εντός «εχθρικής περιοχής» ή προσεγγίζουμε μια εχθρική θέση, άσχετα αν έχουμε εντοπιστεί ή όχι αλλά ΔΕΝ βαλλόμαστε, τότε οι κινήσεις μας ΔΕΝ είναι ευθύγραμμες και άρα προβλέψιμες.

22) Όταν όμως ο εχθρός βάλλει εναντίον μας, τότε ξεχνάμε τα κινηματογραφικά ζιγκ-ζαγκ και οι κινήσεις είναι σύντομες και σε ευθεία γραμμή. Το αντίμετρό μας είναι η ταχύτητα και η μικρή έκθεση στα πυρά του.

23) Όταν ΒΑΛΛΕΣΑΙ, κινήσου από μια θέση κάλυψης σε μια άλλη σε χρόνους 3-5 δευτερολέπτων. Ο χρόνος αυτός είναι περίπου όσο χρειάζεται να πεις από μέσα σου «**Φεύγω. Κινούμαι - Κινούμαι - Κινούμαι. Κάλυψη**».

ΑΠΟΚΡΥΨΗ

24) Η παραλλαγή ΔΕΝ μας κάνει αόρατους. Μπορεί να το καταφέρει -ίσως- αν είμαστε ακίνητοι και γι' αυτό είναι το βασικό εργαλείο των Ε.Σ. (ελεύθερων σκοπευτών).

25) Προσοχή στα δίχτυα παραλλαγής! Είναι χρήσιμα για παραλλαγή δική μας ή εξοπλισμού, αλλά με μέτρο. Αν φοράμε δίχτυ σε μορφή μπέρτας υπερήρωα, δημιουργούνται περισσότερα προβλήματα. Από το να πιαστούμε σε ένα κλαρί και να κάνουμε θόρυβο, μέχρι να πάθουμε κάποιο ατύχημα.

26) Στολή. Δυστυχώς στο Airsoft κάποιοι έχουν την άποψη ότι η στολή είναι σαν ποδοσφαιρική εμφάνιση: καμία πρακτική χρήση, απλά ξεχωρίζει τις ομάδες. Η καλή ποιότητα είναι η κύρια βάση για την παραλλαγή μας.

Στολή που θα ασπρίσει μετά από 5 πλυσίματα ή κακέκτυπα στρατιωτικών στολών με διαφορετικές αποχρώσεις για να αποφευχθούν copyrights που όμως καμία σχέση δεν έχουν με το περιβάλλον, θα μας κάνουν τη ζωή δύσκολη.

27) Επίσης δεν υπάρχει παραλλαγή που να δουλεύει παντού. Κάθε περιβάλλον και πεδίο έχει τις ιδιαιτερότητές του και πρέπει να προσαρμοζόμαστε.

28) Τέλος, όσον αφορά στη στολή μας, ΠΑΝΤΑ πρέπει τα μανίκια να είναι κατεβασμένα, αφού πέρα από θέμα παραλλαγής είναι και θέμα ασφαλείας. Γενικά καλύπτουμε ό,τι μέρη του σώματος μπορούν να καλυφθούν από τη στολή, το καπέλο και τα γάντια. Ό,τι δεν καλύπτεται, για όποιο λόγο, βάφεται αντίστοιχα με την παραλλαγή.

29) Η προσπάθειά μας για ατομική παραλλαγή πρέπει να λαμβάνει υπόψη ότι η πρόσβαση στην εξάρτυση (πυρομαχικά, ασύρματος, νερό κ.λπ.) και στις τσέπες της στολής (επίδεσμος, σημειωματάριο, πυξίδα κ.λπ.) πρέπει να παραμένει ανεμπόδιστη. Επίσης δεν πρέπει να εμποδίζεται με οποιονδήποτε τρόπο η σωστή χρήση του ατομικού μας οπλισμού (επώμηση, σκόπευση, γέμιση, θεραπεία εμπλοκών).

30) Η ατομική μας παραλλαγή δεν πρέπει να μειώνει την κινητικότητα ή την ευελιξία μας (υπερβολικό βάρος, προεξοχές που μπορεί να «σκαλώσουν») και το πεδίο ορατότητας.

B. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ

- 1. ΣΩΣΤΗ ΡΥΘΜΙΣΗ** (ΦΟΡΤΙΣΗ, ΘΕΣΗ PMR, ΘΕΣΗ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟΥ, ΡΥΘΜΙΣΗ ΕΝΤΑΣΗΣ-VOX-ROGER BEEP).
- 2. ΕΚΠΟΜΠΗ** (ΞΕΡΟΥΜΕ ΤΙ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΚΑΙ ΠΩΣ, ΠΑΤΑΜΕ PRESS ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΜΙΛΑΜΕ, ΜΙΚΡΗΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΕΚΠΟΜΠΕΣ).
- 3. Η ΕΚΠΟΜΠΗ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:** ΠΟΙΟΝ ΚΑΛΟΥΜΕ - ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ - ΑΝΑΦΟΡΑ - «ΕΤΟΙΜΟΣ» ή «ΤΕΛΟΣ» - ΕΛΗΦΘΗ/ ΚΑΛΩΣ/ ΕΝΕΡΓΩ/ ΑΡΝΗΤΙΚΟΝ/ ΣΩΣΤΟΝ/ ΜΕΤΑΒΙΒΑΣΕ/ RELAY.
- 4. ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΜΑΧΗ, ΜΕΤΑΔΙΔΩ ΚΑΘΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ** -ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΟ ΜΕΣΟ, ΑΣΥΡΜΑΤΟΣ/ ΣΗΜΑΤΟΔΟΣΙΑ/ ΦΩΝΗ- ΠΟΥ ΔΕΧΟΜΑΙ ΚΑΙ ΒΕΒΑΙΩΝΟΜΑΙ ΟΤΙ ΕΧΕΙ ΛΑΒΕΙ ΚΑΙ Ο ΕΠΟΜΕΝΟΣ.
- 5. ΑΝΑΦΟΡΑ ΕΠΑΦΗΣ:** ΕΙΔΟΣ - ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ (ΩΡΑ) - ΑΠΟΣΤΑΣΗ - ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ (ΘΕΣΗ/ ΕΙΔΟΣ κ.λπ.).

Γ. ΜΑΧΟΜΑΙ

ΓΝΩΡΙΖΩ:

1. ΔΥΝΑΤΟ ΧΕΡΙ/ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΜΑΤΙ.
2. ΣΩΣΤΗ ΡΥΘΜΙΣΗ ΟΠΛΟΥ/ ΑΟΡΤΗΡΑ.
3. ΜΗΔΕΝΙΣΜΟΣ ΣΚΟΠΕΥΤΙΚΩΝ.
4. ΕΠΩΜΙΣΗ (ΠΕΡΙΠΟΛΟΥ - ΧΑΜΗΛΗ/ ΥΨΗΛΗ ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑΣ – ΣΚΟΠΕΥΣΗ).
5. ΘΕΣΕΙΣ ΒΑΛΛΟΝΤΟΣ (ΧΕΡΙ/ΚΕΦΑΛΙ/ΚΟΡΜΟΣ, ΘΕΣΕΙΣ).
6. ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΕΜΙΣΤΗΡΩΝ (ΤΑΧΕΙΑ/ ΤΑΚΤΙΚΗ, ΜΑΤΙΑ ΠΑΝΤΑ ΣΤΟΝ ΣΤΟΧΟ).
7. ΣΚΟΠΕΥΣΗ ΜΕ ΤΑ ΔΥΟ ΜΑΤΙΑ ΑΝΟΙΚΤΑ.

ΔΡΩ:

1. TRIGGER DISCIPLINE ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΣΤΟΧΟΥ (ΣΥΝΘΗΜΑΤΙΚΑ - DRESS CODE).
2. ΣΚΟΠΕΥΣΗ/ ΕΛΕΓΧΟΣ ΧΩΡΟΥ/ ΑΠΑΣΦΑΛΙΣΗ/ ΣΚΑΝΔΑΛΗ.
3. ΒΟΛΕΣ ΣΚΟΠΟΥΜΕΝΕΣ/ ΤΑΧΕΙΑΣ ΑΝΤΙΔΡΑΣΗΣ/ ΕΝΣΤΙΚΤΩΔΕΙΣ.
4. ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ ΣΕ ΠΥΡΑ - (ΣΥΝΗΘΩΣ) ΠΡΩΤΑ ΚΑΛΥΠΤΟΜΑΙ - ΜΕΤΑ ΑΝΤΑΠΟΔΙΔΩ - ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ.
5. ΟΤΑΝ ΒΑΛΛΟΜΑΙ, ΚΙΝΟΥΜΑΙ ΑΠΟ ΚΑΛΥΨΗ ΣΕ ΚΑΛΥΨΗ ΣΕ ΧΡΟΝΟΥΣ 2-3" ΚΑΙ ΣΕ ΕΥΘΕΙΕΣ (ΟΧΙ ΖΙΓΚ-ΖΑΓΚ).
6. ΤΑΚΤΙΚΗ ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ (Πού βρίσκονται οι δικοί μου, Πού βρίσκεται ο εχθρός, Πού είναι η πλησιέστερη θέση κάλυψης/ απόκρυψης, Τομείς παρατήρησης/ βολής φίλιων).
7. ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΑΝ.ΣΚ. ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ, ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑ.
8. ΣΕ ΜΙΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΠΥΡΩΝ ΦΩΝΑΖΩ ΟΤΑΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ (+ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΟ).
9. ΑΝΑΛΗΨΗ - ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑΣ (Υπεροχή πυρός, Ορμητικότητα, Ελιγμός).

3. ΚΑΝΟΝΕΣ ΕΜΠΛΟΚΗΣ – ΓΕΝΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Σε ένα σοβαρό σενάριο, ο διοργανωτής, ο αρχηγός παράταξης και ο ομαδάρχης θα καθορίζουν τους κανόνες εμπλοκής. Υπάρχουν όμως και περιπτώσεις που είτε αυτό δεν γίνεται, είτε πρέπει για τακτικούς λόγους να προσαρμοστούμε έχοντας πάντα υπόψη τις οδηγίες του σεναρίου αλλά και κοινή λογική.

Μερικές λοιπόν γενικές οδηγίες ακολουθούν παρακάτω:

1. ΑΙΦΝΙΔΙΑΣΜΟΣ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ/ΟΡΜΗ - ΒΙΑΙΗ ΚΡΟΥΣΗ.
2. **ΚΥΡΙΕΣ ΑΡΧΕΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ:** ΑΙΦΝΙΔΙΑΣΜΟΣ/ ΥΠΕΡΟΧΗ ΠΥΡΟΣ (ΤΟΠΙΚΗ)/ ΟΡΜΗΤΙΚΟΤΗΤΑ/ ΑΣΦΑΛΕΙΑ/ ΥΠΕΡΚΕΡΑΣΗ).
3. **ΚΥΡΙΕΣ ΑΡΧΕΣ ΑΜΥΝΑΣ:** ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΠΝΕΥΜΑ/ ΑΛΛΗΛΟΚΑΛΥΨΗ/ ΚΛΙΜΑΚΩΣΗ/ ΕΥΚΑΜΨΙΑ.
4. **ΓΕΝΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ:** ΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗ ΕΔΑΦΟΥΣ, ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ, ΣΩΣΤΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΓΝΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΑΠΟ ΟΛΟΥΣ.
5. ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΝΟΝΩΝ ΕΜΠΛΟΚΗΣ (ΣΕΝΑΡΙΟ, ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ, ΑΡΧΗΓΟΣ ΠΑΡΑΤΑΞΗΣ, ΟΜΑΔΑΡΧΗΣ).
6. **ΟΠΛΑ ΕΛΕΥΘΕΡΑ:** Σημαίνει ότι αν βληθείτε ή κι αν εντοπίσετε απειλή, βάλλετε χωρίς να ζητήσετε έγκριση.
7. **ΟΠΛΑ ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΑ:** Σε αυτή την κατάσταση έχουν δοθεί συγκεκριμένες περιπτώσεις που μπορεί να επιτρέπεται η ανταπόδοση πυρών αλλά όποια έναρξη πυρών είναι πάντα με έλεγχο του επικεφαλής.
8. **ΟΠΛΑ ΔΕΣΜΕΥΜΕΝΑ:** Όπου καμία εκπομπή πυρών δεν επιτρέπεται χωρίς την άδεια του επικεφαλής.
9. **ΌΤΑΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΕΜΠΛΟΚΗΣ, ΙΣΧΥΕΙ ΤΟ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΣΧΗΜΑ:**

