



Κοινότητα Αεροσφαίρισης Κύπρου

Θεμελιώδης Κανόνες & Αρχές



Περιεχόμενα

Εισαγωγή	3
Περιεκτικά.....	4
Μέτρα Προστασίας Παικτών Για Ασφαλές Παιχνίδι.....	5
Κανόνες: Η ασφάλεια και η σωματική μας ακεραιότητα τόσο εμάς όσο και των συμπαίκτών μας είναι πάνω από όλα.....	5
Μεταφορά εξοπλισμού	6
Ορισμοί και Βασικοί Κανόνες	6
Κλίμακα Joules Vs EAE (Ελάχιστη Απόσταση Εμπλοκής) σε μέτρα	7
Ασφαλής Ζώνη / Safe Zone.....	10
Ατυχήματα	10
Dead Player και Dead Rag.....	11
Μάχη από κοντινές αποστάσεις (CQB).....	11
BBs	11
HIT / OUT	11
Πότε κάποιος είναι HIT ή OUT	12
Respawn.....	12
Τρόποι βολών	13
Φίλιες βολές / Friendly Fire	13
Χειροβομβίδες / Νάρκες.....	13
“Game Over” or “Game”	14
Παύση / Time Out.....	14
Man Down	14
Blind Man.....	14
Εμπλοκή Replica / Replica Malfunction.....	15
Τυφλές Βολές.....	15
Draw (Parley)	15
Silent Kill / Knife Kill	15
Bang-Bang.....	16
Φωτογράφοι – Παρατηρητές – Επισκέπτες	17
Οπτικός οδηγός για κάποια από τα παραπάνω	18
Προτάσεις Καλής Λειτουργίας Του Παιχνιδιού.....	19
Ευχαριστίες στους:	20

Εισαγωγή

Η Αεροσφαίριση είναι ένα διασκεδαστικό, έξυπνο παιχνίδι, με στρατηγικές και πάνω απ' όλα, ομαδικότητα.

Μέσω της αεροσφαίρισης, οι παίκτες αθλούνται, αναπτύσσουν δεξιότητες, ομαδικό πνεύμα και συνεργασία.

Διεξάγεται κυρίως σε εξωτερικούς χώρους ειδικά επιλεγμένους για τον σκοπό αυτό και η πρόθεση μας στο παιχνίδι, είναι να δημιουργήσουμε μια κοινότητα **έντιμων** παικτών αεροσφαίρισης που να **εκτιμούν** και να **σέβονται** ο ένας τον άλλο.

Ως παιχνίδι με ένταση και ανταγωνισμό, δύναται να υπάρχουν συγκρούσεις μεταξύ των παικτών. Έτσι υπάρχουν ορισμοί και κανόνες που ο κάθε παίκτης **επιβάλλεται** να γνωρίζει και να ακολουθεί πιστά για την μείωση οποιονδήποτε παρεξηγήσεων κατά την ώρα των παιχνιδιών, αλλά και στο μετέπειτα.

Ο κάθε παίκτης, πρέπει να καταλάβει ότι το άθλημα, όπως και όλα τα αθλήματα που έχουν να κάνουν με την σωματική άσκηση και επαφή, περιλαμβάνει έναν βαθμό κινδύνου, γι' αυτό θα πρέπει να λαμβάνονται τα κατάλληλα προστατευτικά μέτρα. Ο πόνος επίσης είναι υπαρκτός στο παιχνίδι, για αυτό **πρέπει** να είναι αποδεκτός. Η φύση του παιχνιδιού προϋποθέτει την πρόκληση, σε συγκεκριμένο επίπεδο, πόνου από εκτοξευόμενες μπίλιες, γεγονός που πρέπει να είναι αποδεκτό από όλους όσους συμμετέχουν στα παιχνίδια.

Περιεκτικά

1. Πάντα φοράτε προστατευτικά γυαλιά και μάσκα (*goggles, mask*) ως ελάχιστο εξοπλισμό.
2. Αλληλοσεβασμός, σεβασμός προς το άθλημα, αλλά και στον εξοπλισμό των άλλων τόσο και στον δικό σας.
3. Σεβόμαστε των χώρο που παίζουμε (*δεν αφήνουμε σκουπίδια*).
4. Δεν χτυπάμε τα ζώα, πτηνά ή ερπετά.
5. Δεν λογομαχούμε εν ώρα παιχνιδιού.
6. Αν είσαι HIT δεν επιτρέπεται να μιλήσεις ως ότου ξαναμπείς μέσα στο παιχνίδι (*respawn*).
7. Αν χτυπηθείς κατά τη διάρκεια που θεωρείσαι εκτός παιχνιδιού, φωνάζεις HIT και συνεχίζεις στον προορισμό σου (*προς το respawn ή το safe zone ανάλογα*).
8. Δώστε προσοχή στα σενάρια κάθε παιχνιδιού, διαφέρουν μεταξύ τους.
9. Τα replica να είναι σε θέση ασφαλείας την ώρα που δεν εξελίσσεται παιχνίδι.
10. Χειριζόμαστε τα replica όπως τα πυροβόλα όπλα (*Το όπλο είναι πάντα γεμάτο*)
11. Bang-Bang
12. Silent kill
13. Parley
14. Grenades - mines
15. Gun hit
16. Blind man
17. Τυφλές Βολές
18. Φίλιες βολές/ Friendly Fire
19. Παύση / Time Out
20. Man Down

Μέτρα Προστασίας Παικτών Για Ασφαλές Παιχνίδι

Κανόνες: Η ασφάλεια και η σωματική μας ακεραιότητα τόσο εμάς όσο και των συμπαικτών μας είναι πάνω από όλα.

Μέτρα ασφαλείας:

Η χρήση προστατευτικών γυαλιών και μάσκας επιβάλλεται σε όλη την διάρκεια παραμονής στο πεδίο. **Απαγορεύεται** η αφαίρεσή τους οπουδήποτε εκτός από τις Ασφαλείς Ζώνες (*Safe Houses* ή *Safe Zones*). Τα γυαλιά και οι μάσκες θα **πρέπει** να είναι εγκεκριμένα ή/και δοκιμασμένα για χρήση σε Airsoft παιχνίδια.

Οι φακοί θα **πρέπει** να πληρούν τουλάχιστον το **προτεινόμενο** πρότυπο θραύσης ANSI Z87.1.

Δεδομένου ότι τα airsoft replica μπορούν να μεταδώσουν μια αρκετά υπολογίσιμη ενέργεια στο σφαιρίδιο που εκτοξεύουν (*0.5 έως 3.3 Joule συνήθως*), μπορούν να **διαπερνούν** ή / και να **θρυμματίζουν** τα γυαλιά τα οποία **δεν** είναι κατασκευασμένα για την χρήση αυτή. Γυαλιά ηλίου & γυαλιά/μάσκες θαλάσσης/σκι/μοτοσυκλέτας **απαγορεύονται αυστηρώς**.

Η χρήση επιπλέον εξοπλισμού (*επιγονατίδες, επιαγκωνίδες, κράνος, καπέλο, μάσκα που καλύπτει όλο το κεφάλι*) δεν είναι υποχρεωτική και είναι στην κρίση του καθενός, αλλά συνίσταται για την περαιτέρω ασφάλεια του παίκτη.

- Προστατευτικά Βαλλιστικά γυαλιά. **Υποχρεωτικό**
- Μάσκα προστασίας προσώπου. **Υποχρεωτικό**
- Κράνος (*δίνει μεγαλύτερη ασφάλεια π.χ. πτώσεις*) / Καπέλο (*μερική ασφάλεια από σφαιρίδια, κλαδιά κτλ.*)
- Στρατιωτική στολή ή άλλη στολή που θα παρέχει προστασία.
- Άρβυλα ή ανθεκτική υπόδηση.
- Επιγονατίδες / Επιαγκωνίδες.
- Προστατευτικά λαιμού.
- Γάντια.

Μεταφορά εξοπλισμού

Τα replica μας **πρέπει πάντα** να μεταφέρονται **κλειστά** μέσα σε θήκες μεταφοράς όπλων.

Δημόσια προβολή των replica ή και του εξοπλισμού μας, δύναται να οδηγήσει σε καταγγελίες λόγω πρόκλησης φόβου ή υποψιών, δημιουργώντας αρνητικά σχόλια και πιθανόν **επιπτώσεις** για το άθλημα της αεροσφαίρισης και της κοινότητας.

Ορισμοί και Βασικοί Κανόνες

ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΟΙ ΛΟΓΟΜΑΧΙΕΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

- Αν υπάρχει διαφωνία να **συζητείτε** σε αθλητοπρεπές πλαίσια εκτός του χώρου παιχνιδιού ή στο τέλος του παιχνιδιού **εν παρουσία του διοργανωτή**.
- Σε περίπτωση απαράδεκτης συμπεριφοράς, εμπίπτουν **κυρώσεις** όπως αποβολή από το/τα παιχνίδι/α.
- Προτού την έναρξη του παιχνιδιού να **επιβεβαιώνεται** ότι όλοι γνωρίζουν τους κανονισμούς Αεροσφαίρισης και τα σενάρια του εκάστοτε παιχνιδιού.

Κλίμακα Joules Vs ΕΑΕ (Ελάχιστη Απόσταση Εμπλοκής) σε μέτρα

Η **μέτρηση** των Joules θα γίνεται πάντα με το hop-up ρυθμισμένο και τα γραμμάκια των BBs τα οποία **παίζει** ο καθένας.

Ορίζονται ως οι ελάχιστες αποστάσεις κάτω από τις οποίες **δεν μπορεί** κανένας παίκτης να **εμπλακεί** με κάποιον άλλο.

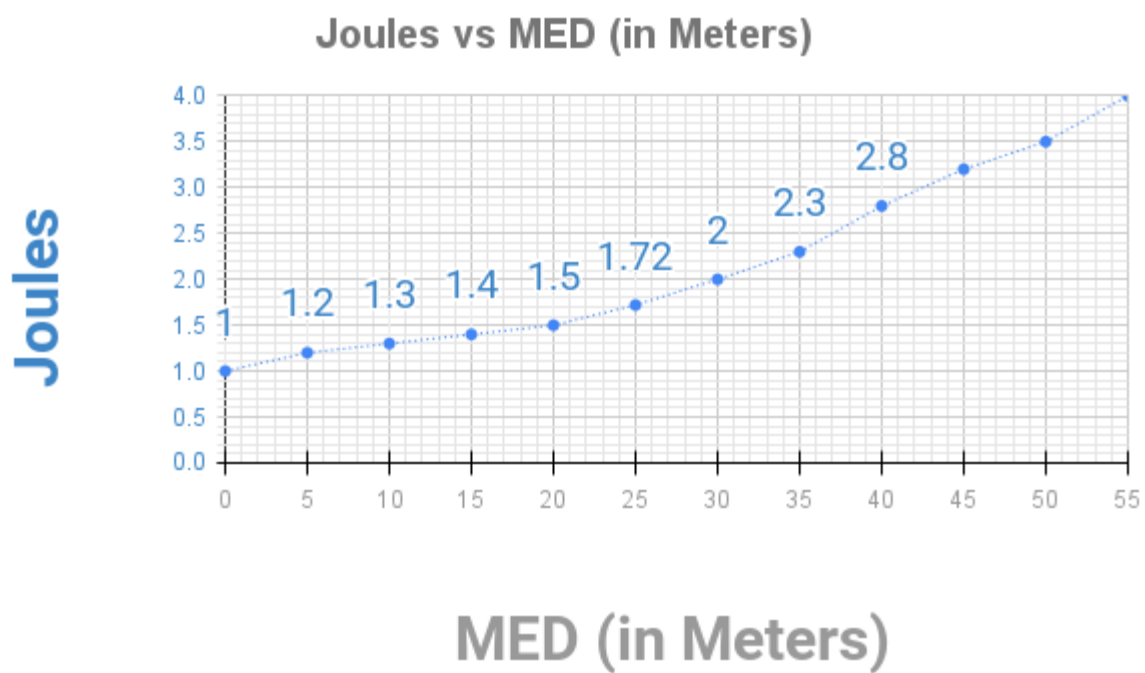
Οι κατηγορίες χωρίζονται σε πλατφόρμες αλλά προτεραιότητα έχουν τα Joules στις **ΕΑΕ**:

Pistols	Μέγιστο 1 Joule	Single Shot Only
SMG (<i>Sub Machine Gun</i>)	Μέγιστο 1.3 Joules	Διαθέτουν την επιλογή FULL AUTO (<i>ανάλογα το σενάριο</i>)
Assault Rifle	Μέγιστο 1.72 Joules	Διαθέτουν την επιλογή BURST (<i>ανάλογα το σενάριο</i>)
LMG (<i>Light Machine Gun</i>)	Μέγιστο 1.5 Joules	Διαθέτουν την επιλογή FULL AUTO (<i>ανάλογα το σενάριο</i>)
DMR (<i>Designated Marksman Rifle</i>)	Μέγιστο 3.2 Joules	Επιβάλλεται να περιέχουν διόπτρα, και μέγιστο αριθμό 30* BBs ανά γεμιστήρα και μοναδική επιλογή SEMI AUTO. Δίποδας προαιρετικός.
Sniper	Μέγιστο 4 Joules	

Τα παραπάνω ισχύουν για **όλους** τους τύπους Replica (*AEG, GBB, HPA*).

ΥΓ. CQB Games δεν θα επιτρέπουν πάνω από 1.2 Joules.

Replicas με απόδοση μεγαλύτερη από 1.2 Joules, δεν μπορούν να συμμετέχουν σε παιχνίδια CQB.



				METERS min	JOULES max	FPS (0.20g)	
			Pistol ↑	0	1	328	CQB
				5	1.2	360	
		SMG ↑		10	1.3	375	
				15	1.4	388	
		LMG ↑		20	1.5	400	
				25	1.72	430	
	Assault ↑			30	2	464	
				35	2.3	498	
				40	2.8	549	
		DMR ↑		45	3.2	587	
Sniper				50	3.5	614	
				55	4	656	

CQB	Pistol	
	SMG	
	Assault	
	LMG	
WOODLAND	Pistol	
	SMG	
	Assault	
	LMG	
	DMR	
	Sniper	

MED: Minimum Engagement Distance
 FPS: Feet per Second
 Joules: Energy Meter

		JOULES											
CATEGORIES		1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.72	2	2.3	2.8	3.2	3.5	4
	Pistol ↑	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	SMG ↑	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	LMG ↑	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Assault ↑	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	DMR ↑	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐
	Sniper	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

		JOULES											
DISTANCE		1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.72	2	2.3	2.8	3.2	3.5	4
	0	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	5	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	10	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	15	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	20	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	25	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	30	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐
	35	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐
	40	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐
	45	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐
	50	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐
	55	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

Ασφαλής Ζώνη / Safe Zone

Ασφαλής Ζώνη (*Safe House* ή *Safe Zone*) είναι ο χώρος, που ορίζεται από τον εκάστοτε διοργανωτή στον εκάστοτε χώρο διεξαγωγής παιχνιδιού, στον οποίο ξεκουράζονται οι παίκτες και αποθηκεύουν τα πράγματά τους.

Απαγορεύεται η χρήση οποιουδήποτε *airsoft replica* μέσα στις Ασφαλείς Ζώνες (*Safe Houses* ή *Safe Zones*) καθώς και η διέλευση παικτών οποιασδήποτε ομάδας που είναι ακόμη ενεργοί στο παιχνίδι μέσα από αυτήν.

Όλα τα *replica* μέσα στις Ασφαλείς Ζώνες θα πρέπει να είναι **απαραίτητος** στη θέση ασφάλειας. **Απαγορεύεται** αυστηρά η χρήση *Replica* μέσα στις Ασφαλείς Ζώνες όπως επίσης και η ρίψη βολών προς αυτές.

Για την μέτρηση και την ρύθμιση των *airsoft replica* αλλά και για **ευθυγράμμιση** υπάρχει ειδικό πεδίο σε κάθε παιχνίδι, ορισμένο από τον διοργανωτή. **Απαγορεύονται** αυστηρά οι προαναφερθέντες δραστηριότητες σε οποιοδήποτε άλλο σημείο της πίστας.

Πριν την έναρξη και μετά την λήξη κάθε γύρου / παιχνιδιού **απαγορεύεται** αυστηρά η χρήση των *replica* εκτός της περιοχής που έχει οριστεί ως **Περιοχή Δοκιμής**.

Τα *Replica* θα πρέπει να βρίσκονται **απαραιτήτως** στην παρακάτω κατάσταση:

- Χωρίς γεμιστήρα (μετά από την αφαίρεσή του, θα πρέπει ο χρήστης απαραιτήτως να ρίξει 3-4 βολές στον ειδικό χώρο που προβλέπεται για αυτό, με την θέση βολής στην θέση **ΒΟΛΗ ΚΑΤΑ ΒΟΛΗ** για να αδειάσει το *airsoft replica* από τυχόν *BBS* που έχουν απομείνει στο hop-up).
- Η θέση βολής να είναι στην θέση **ΑΣΦΑΛΕΙΑ** (*safe*)

Ατυχήματα

Στην περίπτωση ατυχήματος, το παιχνίδι πρέπει να **σταματήσει** αμέσως και να **ενημερωθούν** αμέσως οι διοργανωτές.

Dead Player και Dead Rag

Το Dead Rag, είναι ένα κόκκινο πανί το οποίο ο παίκτης τοποθετεί στο κεφάλι ή το κρατά στο χέρι ψηλά του παίκτη **αμέσως** μετά το **HIT**. Αυτό δηλώνει ότι ο **παίκτης είναι ανενεργός** - HIT στον χώρο διεξαγωγής του παιχνιδιού.

Έτσι μ' αυτό τον τρόπο είναι ορατός και αποφεύγει να χτυπηθεί από μπίλια.

Ενδεχομένως να υπάρξουν παράπλευρα χτυπήματα που δεν προορίζονται για τον DEAD Player.

Δεν γκρινιάζουμε, δεν παραπονιόμαστε, κάνουμε σήμα πώς είμαστε ανενεργοί και μετατοπιζόμαστε λίγα βήματα για αποφυγή άσκοπων χτυπημάτων.

Μάχη από κοντινές αποστάσεις (CQB)

Η Μάχη από Κοντινές Αποστάσεις είναι μια τακτική κατάσταση που περιλαμβάνει έναν πιεστικό αγώνα, μεταξύ πολλών αντιπάλων, σε πολύ μικρή απόσταση όπως εσωτερικά των κτιρίων, δωμάτια, διάδρομοι κτλ.

BBs

Πλαστικές μπίλιες διαμέτρου 5.95mm, κυμαινόμενου βάρους 0,20 - 0,48γρ.

*Ως Κυπριακή Κοινότητα Αεροσφαίρισης τα **προτεινόμενα** μας BBs είναι τα **BIO** (βιοδιασπώμενα).*

HIT / OUT

Αναφωνώντας **HIT** δηλώνουμε ότι χτυπήθηκε μέρος του σώματός μας από BB.

Αυτό θα **πρέπει** να συνοδεύεται με το ένα ή δύο χέρια ψηλά έτσι ώστε να γίνει αντιληπτός από τους αντιπάλους του. **Προτείνεται** dead rag έτσι ώστε να είναι γνωστό το **HIT**.

Οτιδήποτε μέρος του εξοπλισμού ή ενδυμασίας που έχει άμεση επαφή με το σώμα του παίκτη, χτυπηθεί από BBs, θα θεωρείται **HIT**.

Αναφωνώντας **OUT** δηλώνει ότι ο παίκτης είναι εκτός παιχνιδιού και αποχωρεί στο Safe Zone, διατηρώντας το dead rag ή το χέρι σηκωμένο ψηλά .

Πότε κάποιος είναι HIT ή OUT

1. Αν χτυπηθεί το replica του παίκτη και αυτός φέρει δεύτερο replica, αναφωνεί **GUN HIT** ή **ΌΠΛΟ** και κάνει χρήση το δεύτερο του replica (π.χ. πιστόλι). Αν χτυπηθεί και το δεύτερο replica τότε ο παίκτης είναι **HIT**. Αν δεν υπάρχει δεύτερο replica τότε θεωρείται **HIT**.
2. Στην περίπτωση που κάποιος ξεμείνει από BBs ή το replica του παρουσιάζει βλάβη, μπορεί να δανειστεί οτιδήποτε από άλλον ζωντανό παίκτη. Από HIT παίκτη απαγορεύεται να πάρει εξοπλισμό εκτός και αν:
 - Αυτό γίνει μέσα στην Ασφαλή Ζώνη.
 - Ο **HIT** παίκτης αφήσει εξοπλισμό στο ακριβές σημείο όπου χτυπήθηκε, ακριβώς την στιγμή που χτυπήθηκε. Τον εξοπλισμό μπορεί να τον πάρει οποιοσδήποτε παίκτης αντιληφθεί την ύπαρξή του.
3. BBs από εξοστρακισμό **δεν** θεωρούνται **HIT**.
4. Dead men don't talk: Ο **HIT** παίκτης κατά την αποχώρησή του, **δεν** επιτρέπεται και **δεν** είναι δίκαιο, να επικοινωνεί με τους συμπαίκτες του, μέχρι να επανέλθει στο παιχνίδι.
5. Σε περίπτωση που δύο οι περισσότεροι παίκτες ρίξουν **ταυτόχρονα** και χτυπηθούν, τότε και οι δύο είναι **HIT**.

Respawn

Αυτό δηλώνει ότι ο παίκτης επανέρχεται στο παιχνίδι μετά από **HIT**. Για σκοπούς ομαλής διεξαγωγής του παιχνιδιού, δίνεται χρόνος 5 δευτερολέπτων στον παίκτη που αναφωνεί "Respawn", μέχρι να προσβληθεί από αντίπαλο παίκτη (στην περίπτωση που διάρκεια αλλά και η απόσταση δεν καθορίζονται από τον διοργανωτή).

Κάποια είδη respawn:

1. Αυτός που είναι **HIT** θα πρέπει να απομακρύνεται και να κινείται προς την **προκαθορισμένη** από το σενάριο κατεύθυνση, απόσταση τουλάχιστον 15 μέτρα μακριά από το σημείο το οποίο έγινε **HIT**. Από εκεί μπορεί να επανέλθει στο παιχνίδι. Αν υπάρχει σενάριο που θα δηλώνει **προκαθορισμένο** σημείο επαναφοράς (*respawn point*) τότε θα ισχύει μόνο αυτό.
2. Αν βρίσκεται σε κτίριο, τότε θα πρέπει να **εγκαταλείψει** το κτίριο και να **μετακινηθεί** σε άλλο, που δεν θα έχει άμεση πρόσβαση με το προηγούμενο (π.χ. πόρτα που να συνδέει τα δύο δωμάτια ή κτίρια). Εξάιρεση, αν υπάρχει προ **συμφωνημένο** σενάριο κατάληψης οικίας και τα **HIT** να γίνονται επαναφορά στον ίδιο χώρο.

Τρόποι βολών

Οι **τρόποι βολών** που χρησιμοποιούν τα replica είναι: ημιαυτόματο, αυτόματο και όταν το **επιτρέπει** η replica, προγραμματισμένη βολή (3-5 βολές). Το είδος της βολής για κάθε παιχνίδι, **καθορίζεται** κατόπιν συνεννόησης πριν την έναρξη του παιχνιδιού, από τους διοργανωτές.

Φίλιες βολές / Friendly Fire

Προκύπτουν όταν κάποιος παίκτης κτυπήσει άτομο από την ομάδα του κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Για το friendly fire ισχύουν οι 2 πιο κάτω περιπτώσεις:

- Αν ο παίκτης που δέχτηκε τα πυρά εξακριβώσει ότι προέρχονται από μέλος της ομάδας του, μετά από παραδοχή του, τότε αυτός που εκτόξευσε τις βολές θεωρείται **HIT** και μεταβαίνει για **Respawn** ή **OUT**.
- Αν ο παίκτης που δέχτηκε τα πυρά **ΔΕΝ** εξακριβώσει αν τα πυρά ήταν φίλια, τότε είναι ο ίδιος **HIT**.

Χειροβομβίδες / Νάρκες

Τα **HIT** χειροβομβίδων ή ναρκών κρότου μετρούν μέχρι και σε ακτίνα 3 μέτρων οπτικής επαφής μακριά από αυτήν. Μπορείς να αποφύγεις το **HIT** μόνο αν έχεις μια ανθεκτική ρεαλιστική κάλυψη (π.χ. τοίχο, σακούλες με άμμο κτλ.).

Αν αυτές έχουν **BBs** τότε το **HIT** μετρά με την επαφή των **BBs** ή και με οπτική επαφή των 3 μέτρων.

Σε περίπτωση που αυτές είναι βαριές και μπορεί να προκαλέσουν σωματική βλάβη, **βεβαιωθείτε** ότι κατά την ρίψη **δεν** θα χτυπήσουν ποτέ κανένα (χαμηλή ρίψη μόνο για τις μεταλλικές/υψηλές σε βάρος).

Η **τυφλή ρίψη** πέραν των 5 μέτρων μήκος και 1 μέτρο ύψος **απαγορεύεται**. Από ύψος **απαγορεύονται** οι τυφλές κάθετες και μικρότερες των 45 μοιρών ρίψεις.

Αν αυτή είναι ελαφριά και δεν περιέχει ρίσκο τότε η ρίψη γίνεται **ελεύθερα**.

Σε κλειστούς χώρους (πχ δωμάτιο) ανεξάρτητα της απόστασης, θεωρείται **HIT** οποιοσδήποτε βρίσκεται εντός του δωματίου, εκτός και αν είναι καλυμμένος πίσω από τοίχο ή οποιαδήποτε ρεαλιστική κάλυψη (βλ. παραπάνω).

“Game Over” or “Game”

Φωνάζοντας “Game Over” ή “Game” δηλώνει την **λήξη** του παιχνιδιού.

Παύση / Time Out

Φωνάζοντας “Παύση” δηλώνει την προσωρινή **παύση** του παιχνιδιού. Οι παίκτες **παραμένουν** στις θέσεις τους μέχρι να ξανά ξεκινήσει το παιχνίδι.

Man Down

Σοβαρός **τραυματισμός** παίκτη που χρήζει βοήθειας από τους συμπαίκτες του (*καλό θα ήταν να αποφεύγεται η χρήση του όρου σε κάποιο σενάριο, χωρίς πραγματικό λόγο*). Το παιχνίδι σταματά **αμέσως**. Μικροτραυματισμοί που **δεν** καθλώνουν τον παίκτη και μπορεί να κινηθεί μόνος του προς το Safe Zone **δεν** θεωρείται Man Down.

Blind Man

Είναι η **δυσλειτουργία** των προστατευτικών γυαλιών. Σ’ αυτήν την περίπτωση ο παίκτης θα πρέπει να **αποχωρεί** προς στο **Safe Zone** για να αποκαταστήσει το πρόβλημα του. Σε καμία περίπτωση, ο παίκτης **δεν** πρέπει να αφαιρέσει τα γυαλιά ασφαλείας του μέχρι να **φτάσει** στο Safe Zone.

Εμπλοκή Replica / Replica Malfunction

Είναι η **δυσλειτουργία** στο replica. Αυτή **λύνεται** στο χώρο του Safe Zone.

Τυφλές Βολές

Απαγορεύονται οι τυφλές βολές.

Τυφλή βολή είναι:

- Οποιαδήποτε βολή, η οποία **δεν** υλοποιεί σκοπευτική γραμμή (*νοητή ευθεία μάτι - σκοπευτικό - στόχος*).
- Το replica μας ρίχνει και **δεν** βλέπουμε που πάνε τα BBS, αν για παράδειγμα είμαστε κρυμμένοι πίσω από την γωνία ενός κτιρίου και βγάζουμε μόνο το replica ρίχνοντας κατά πάσα κατεύθυνση χωρίς σκόπευση.
- Το να τρέχουμε και να ρίχνουμε σε **αντίθετη** κατεύθυνση που αντιμετωπίζουμε.
- Ρίχνουμε με τη replica από μία τρυπά- ρωγμή, **χωρίς** να σκοπεύουμε από το ίδιο ακριβώς σημείο (*πχ τζάμι, παλέτο, κτλ.*)

Draw (Parley)

Η **μετωπιαία** ταυτόχρονη σκόπευση από 2 αντίπαλους σε πολύ κοντινή απόσταση (*Μικρότερη των 3ων μέτρων*) ή και σωματική **σύγκρουση**. Τότε θεωρείται **ισοπαλία** και απομακρύνονται από τις θέσεις τους, λίγα μέτρα προς τα πίσω σε θέση κάλυψης, **χωρίς** να θεωρούνται **HIT**.

Silent Kill / Knife Kill

HIT που γίνεται με αθόρυβο τρόπο. Αυτός θα πρέπει να είναι είτε με πλαστικό μαχαίρι, είτε με προσέγγιση του αντίπαλου και ακουμπώντας τον με το ένα χέρι στον ώμο.

Αυτός που είναι Silently Killed **παραμένει** στην θέση του μέχρι ο αντίπαλος του να είναι τουλάχιστον 5 μέτρα μακριά και μετά φωνάζει **HIT** ή απομακρύνεται 10 μετρά και μετέπειτα φωνάζει **HIT** (*εξαρτάται από το εκάστοτε σενάριο*).

Bang-Bang

Για λόγους ασφαλείας αποφεύγουμε να “ρίχνουμε” σε κοντινές αποστάσεις (βλ. σ6) από τη στιγμή που ο αντίπαλος είναι με πλάτη ή δεν έχει οπτική επαφή μαζί μας και έχουμε καθαρό στόχο (βλέπουμε καθαρά ολόκληρο το σώμα του). Έτσι κάνουμε χρήση “Bang-Bang” φωνάζοντας το. **Φωνάζοντας “Bang-Bang” προσομοιώνουμε τη χρήση του replica άρα θα πρέπει να είναι δυνατά και καθαρά**, έτσι ώστε να ακουστεί στους αντίπαλους. Αυτός που το κάνει χρήση **θα πρέπει**:

1. Να **βλέπει** και να **σκοπεύει** τον αντίπαλο, παραμένοντας σ’ αυτή τη θέση τουλάχιστον για 3 δευτερόλεπτα, έτσι ώστε να αποφεύγονται παρεξηγήσεις ότι δεν ήταν καθαρά σκοπούμενη η βολή. **Αν δεν τηρήσει τα πιο πάνω τότε αυτό δεν ισχύει.**
2. Το replica θα **πρέπει** να είναι γεμάτο και να βρίσκεται σε λειτουργία.
3. Μεγάλα όπλα κάνουν χρήση “Bang-Bang” σε μικρότερες αποστάσεις των 5 μέτρων.
4. Πιστόλια κάνουν χρήση “Bang-Bang” σε μικρότερες αποστάσεις των 2 μέτρων.
5. Κάποιες φορές ατυχήματα λόγο κεκτημένης ταχύτητας **γίνονται**.
6. Καλό θα ήταν να γίνεται μια **απολογία**, ίσως και να δίνονται τα χέρια.
7. Ο παίκτης που έχει χτυπηθεί να αποδέχεται το **HIT** που του έχει γίνει.

Κανόνας “Bang-Bang” ισχύει **μόνο** για το ελάχιστο όριο βολής και **ΜΟΝΟ** εφόσον:

- **Υπάρχει** μια σχετική άνεση χρόνου για επιλογή σημείου που θα βληθεί ο αντίπαλος μέσα από τα σκοπευτικά μας.
- Ο αντίπαλος **είναι** αρκετά ακάλυπτος σε σχέση με εμάς.
- Ο αντίπαλος **δεν** μας έχει αντιληφθεί.

Ο κανόνας **δεν** ισχύει στις εξής περιπτώσεις:

- Αν βγάλουμε ίσα ίσα το κεφάλι μας από μια γωνία τοίχου / δέντρο κ.τ.λ. χωρίς να έχουμε σημαδέψει ή κρατώντας το replica στο ισχίο, **πρέπει** απαραιτήτως να σημαδεύουμε.
- Όταν μας έχουν τελειώσει τα BBs ή το replica μας είναι εκτός λειτουργίας.
- Σε περίπτωση διαφωνίας, η διαφωνία **λύνετε** με τον κανόνα Parlay.

Φωτογράφοι – Παρατηρητές – Επισκέπτες

Στην περίπτωση που κάποιος θέλει να κυκλοφορεί στο χώρο της μάχης διότι θέλει να τραβήξει βίντεο ή/και φωτογραφίες, φροντίζει απαραιτήτως για τα ακόλουθα:

1. Να **ενημερώσει** εγκαίρως τους διοργανωτές.
2. Να **διαθέτει** από πριν ένα γιλέκο **φωσφορούχο** κίτρινο ή πορτοκαλί, έτσι ώστε να ξεχωρίζει άνετα από τους κανονικούς παίκτες.
3. Εάν υπάρχουν συνθήκες σκοταδιού να **διαθέτει** ένα **φως** που να αναβοσβήνει με γρήγορο ρυθμό (π.χ. φακός ποδηλάτου με LED) οποιουδήποτε χρώματος, το οποίο το τοποθετεί σε **εμφανές σημείο** (π.χ. καπέλο, στον ώμο, στο στήθος κ.λπ.) έτσι ώστε να τον κάνει να **ξεχωρίζει εύκολα** στο σκοτάδι.
4. Να φοράει **απαραιτήτως** προστατευτικά γυαλιά ή μάσκα. Οποιαδήποτε επιπλέον προστασία είναι στην δική του κρίση και είναι επιτρεπτή και επιθυμητή.
5. Να **μην προδίδει** θέσεις παικτών με την παρουσία του. Να είναι **διακριτικός** και **προσεκτικός** στις κινήσεις του, αλλά και να στέκεται σε **εμφανές σημείο**.
6. Να **διαθέτει** ένα τουλάχιστον μέσον τηλεπικοινωνίας με τους διοργανωτές (κινητό τηλέφωνο, ασύρματος κ.λπ.) σε περίπτωση ανάγκης.
7. Να **φροντίζει** ο ίδιος για την **προστασία** του **εξοπλισμού** του. Οι παίκτες και η διοργάνωση **δεν** φέρουν σε καμία περίπτωση ευθύνη για **ζημιά** σε φωτογραφικό / κινηματογραφικό εξοπλισμό (π.χ. στον φακό της φωτογραφικής / βιντεοκάμερας, σε LCD οθόνες κ.λπ.) από BBs. Μια καλή λύση που **προτείνεται** είναι η τοποθέτηση διάφανου πολυκαρβονικού φύλλου (PC - Polycarbonate) με αντίστοιχες προδιαγραφές με αυτές των γυαλιών airsoft (βλέπε Γενικοί Κανόνες, παρ.4) στα ευαίσθητα σημεία του εξοπλισμού, η οποία βέβαια θα υλοποιηθεί με δικιά του ευθύνη.
8. Σε περίπτωση προσέγγισης στον χώρο, ατόμων που **δεν** συμμετέχουν στο παιχνίδι, οποιοσδήποτε παίκτης **αντιληφθεί** πρώτος τους επισκέπτες, οφείλει να φωνάξει “**ΠΑΥΣΗ**” και ακολούθως όλοι οι παίκτες με την σειρά τους να φωνάξουν το ίδιο, ώστε να μεταφερθεί το μήνυμα σε όλους. Στη συνέχεια , ο διοργανωτής οφείλει να **προσεγγίσει** τους επισκέπτες για να τους **ενημερώσει** για την διεξαγωγή του παιχνιδιού. Καθ’ όλη την διάρκεια της παύσης του παιχνιδιού, όλοι οι παίκτες **υποχρεώνονται** να **παραμένουν** στη θέση τους. Με την απομάκρυνση των επισκεπτών, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον διοργανωτή να φωνάζει “**GAME ON**” και τους υπόλοιπους παίκτες να το επαναλαμβάνουν.

Οπτικός οδηγός για κάποια από τα παραπάνω



Προτάσεις Καλής Λειτουργίας Του Παιχνιδιού

1. Να γίνεται **ενημέρωση** των σεναρίων αν υπάρχουν.
2. Διαφωνία και παρατεταμένη συζήτηση μεταξύ ενεργών παικτών κατά την ώρα του παιχνιδιού να **αποφεύγονται**.
3. Σε περίπτωση διαφωνίας, καλείται ο διαιτητής ή ο διοργανωτής για να **ξεκαθαρίσει** το σενάριο.
4. Αν υπάρχει **δυσλειτουργία**, αφήστε το σενάριο να εξελιχθεί ως έχει και στο τέλος του παιχνιδιού / μέρας να συζητηθεί η βελτίωση του.
5. Οι παίκτες **δεν** τροποποιούν τα σενάρια κατά τη εξέλιξη τους.
6. **Σεβόμαστε** τα σενάρια των παιχνιδιών αν έχει προ συμφωνηθεί και έγινε αποδεκτός ο σχεδιασμός.
7. Αν γίνει γραπτώς το σενάριο και χαρτογράφηση του χώρου υπάρχει μεγαλύτερη **κατανόηση** από τον κάθε παίκτη.

Ευχαριστίες στους:

Band Of Brothers

Chris (*Mandalorian*)

Echetlus

Legion Warriors

Ravens Tactical Team

Ronin

PSF

VMO

Για την συμβολή τους στην επίτευξη αυτού του οδηγού.

Κοινότητα Αεροσφαίρισης Κύπρου

