

ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΕΡΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΛΙΒΑΔΕΙΑΣ



Εγχειρίδιο Παιχτών Airsoft



By Soul Thief

ΕΚΔΟΣΗ ΠΡΩΤΗ

Καλώς ήρθατε στην παρέα του Airsoft και στον Σύλλογο Αεροσφαίρισης Λιβαδιάς .

Με το παρόν εγχειρίδιο θα θέλαμε να σας μιλήσουμε στον υπέροχο κόσμο του Airsoft που αρχίζει να κατακτά όλο και περισσότερους Έλληνες πολίτες ,αφού ο αριθμός των παιχτών ανά την επικράτεια μεγαλώνει συνεχώς ,όπως επίσης και παγκόσμια .

Σκοπός αυτής της προσπάθειας είναι ο νέος παίχτης να πάρει όλα εκείνα τα εφόδια ώστε το extreme αυτό χόμπι να τον κρατήσει για πολλά χρόνια κοντά του .Θα δούμε παρακάτω Ενότητες με θέματα Ασφάλειας στο Airsoft , Ειδικούς κανόνες διεξαγωγής των παιχνιδιών , Θέματα τεχνικής επιφανείας και πολλά ακόμη χρήσιμα tips ώστε να είμαστε έτοιμοι στο πεδίο της μάχης .

Ελπίζουμε να απολαύσετε αυτό το ταξίδι μαζί μας , ο Σύλλογος Αεροσφαίρισης Λιβαδιδιάς θα είναι κοντά σας σε ότι χρειαστεί να ρωτήσετε .



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 . ΕΙΣΑΓΩΓΗ στην Αεροσφαίριση

Τι είναι η Αεροσφαίριση (AIRSOFT)

Όπλα Αεροσφαίρισης - Ρεπλίκες

Χώροι Διεξαγωγής

Τύποι παιχνιδιών - Σεναρίων

Νομοθεσία

2 . ΕΙΣΑΓΩΓΗ στους κανονισμούς της Αεροσφαίρισης

Κανόνες Ασφαλείας Αεροσφαίρισης

Κανόνες Συμπεριφοράς Παιχτών

Κανόνες Εμπλοκής - Διεξαγωγής Παιχνιδιών

Ειδικοί Κανόνες Παιχνιδιών

3. Παράρτημα

Τεχνικά Θέματα

Μέρη όπλου

Ελατήρια Airsoft και αποδόσεις σε Fps

Μπαταρίες Airsoft

Φροντίδα του Όπλου και Διάφορες Ρυθμίσεις

Διάφοροι Τύποι Όπλων

Διάφοροι Τύποι Πιστολιών

4. Ακρωνύμια Airsoft

5. Tactical Hand Signals

6. Σωστή χρήση δακτύλου για σκόπευση με πιστόλι

7. Αντιστοιχία καναλιών Pmr και συχνοτήτων VHF

8. Διάφορες Τακτικές Μάχης

Μερικά λόγια για την πορεία μας . . .

Ξεκινήσαμε την πορεία μας στον χώρο του Airsoft τον Απρίλιο του 2014 . Η ομάδα των WASP αποτελείται από μια παρέα ατόμων που μοιράζονται την τρέλα για το παιχνίδι Airsoft . Γ' αυτό τον λόγο ο στόχος μας είναι η διασκέδαση με βασική αρχή τον σεβασμό, την ανάπτυξη του αισθήματος της ευγενούς άμιλλας , καθώς και της συντροφικότητας μεταξύ των παικτών κάτι το οποίο ενισχύει και η φιλία που συνδέει όλα τα μέλη των WASP . Αδιαπραγμάτευτο για τους WASP είναι η τήρηση των κανόνων που διέπουν το Airsoft και αφορούν ειδικά στην ασφάλεια των παικτών .

Η Αγάπη των μελών μας για την Αεροσφαίριση ,οδήγησε σε κάτι πιο μεγάλο το 2016 , τον **Σύλλογο Αεροσφαίρισης Λιβαδειάς** ,ένα μεγάλο όνειρο ,που με την προσπάθεια όλων μας έγινε πραγματικότητα .



Πολλές συμμετοχές μέχρι σήμερα σε μικρά και μεγάλα σενάρια ,σενάρια απλά αλλά και με πολλές απαιτήσεις σε στρατηγικές και τακτικές πολέμου ,έδωσαν και δίνουν στα μέλη του Συλλόγου μας την εμπειρία για την σύνταξη αυτού του εγχειριδίου .

Μέσα απο αυτό το εγχειρίδιο , που δεν είναι τίποτε άλλο παρά μαζεμένα άρθρα , γνώσεις και εμπειρία γύρω απο την Αεροσφαίριση ,θα γίνει η ενηλικίωση της Αεροσφαίρισης ,ο κόσμος θα έρθει έστω και θεωρητικά κοντά στο extreme αυτο σπόρ ,και όσοι θα θελήσουν να το ακολουθήσουν ,θα πάρουν τα πρώτα εφόδια ώστε να είναι έτοιμοι και σωστά ενημερωμένοι να ενσωματωθούν στην Κοινότητα της Αεροσφαίρισης .

Όπως έχει πει και ο Πλάτων, 427-347 π.Χ., Φιλόσοφος

Επιστήμη ποιητική ευδαιμονίας -

Η γνώση δημιουργεί ευημερία

Και έχοντας ευημερία στα πεδία που παίζουμε έχουμε και το μέγιστο ΚΕΡΔΟΣ απο το χόμπι μας .





Τι ζητάμε απο τα νέα μέλη μας ?

Κάθε μέλος αναμένεται, εντος εύλογου χρονικού διαστήματος, να αποκτήσει αυτό που λέμε « Νοοτροπία της Ομάδας ».

Δηλαδή:

-  Τιμιότητα και ειλικρίνεια.
-  Ηρεμία παιχνιδιού, δίχως νεύρα και φασαρίες.
-  Εθελοντισμό, αφού όλοι βοηθάμε να περνάμε καλά χωρίς κανένα προσωπικό όφελος.
-  Τυπικότητα όσον αφορά την δήλωση συμμετοχής και τον χρόνο άφιξης του σε μια συνάντηση.
-  Σοβαρότητα και χαρακτήρα ειδικά όσον αφορά θέματα ασφαλείας.
-  Ευγενή άμιλλα και όχι υπέρμετρο ανταγωνισμό.
Δεν παίζουμε για να κερδίσουμε, παίζουμε για να παίξουμε και κερδίζουμε παίζοντας!
-  Όρεξη και υπομονή, ώστε με μπόλικη συζήτηση να βοηθά και άλλα μέλη να εντάσσονται στην νοοτροπία της κοινότητας

▪ Υποχρεώσεις Μελών

- Να έρχεται στην ώρα του, η να ειδοποιεί για τυχόν καθυστέρηση.
- Να ακολουθεί τις εντολές και οδηγίες του διοργανωτή και των βοηθών του.
- Να ακολουθεί τις εντολές και οδηγίες των μελών του διοικητικού συμβουλίου.
- Να έχει διαβάσει προσεκτικά τους κανονισμούς του σεναρίου και να τους ακολουθήσει πιστά.
- Να σέβεται του αντίπαλους και τους συμπαίκτες του
- Να ενεργεί πάντα εις όφελος της διεξαγωγής και της ομαλής και ευχάριστης συνέχειας του παιχνιδιού.
- Να ενεργεί πάντα εις όφελος της ασφάλειας της δικής του και των συμμετεχόντων.

▪ Δικαιώματα Μελών

- Να μην συμμετάσχει σε κάποιο παιχνίδι εάν το κρίνει σκόπιμο.
- Να φύγει κατά την διάρκεια της διεξαγωγής του παιχνιδιού ενημερώνοντας ΠΑΝΤΑ
- Να φέρει όλες τις προτάσεις, αντιρρήσεις, ιδέες στον διοργανωτή ή σε μέλος του διοικητικού συμβουλίου προς συζήτηση.
- Να διοργανώσει αυτός μια συνάντηση για παιχνίδι εάν έχει αποκτήσει την απαραίτητη εμπειρία.

Περισσότερες πληροφορίες , φωτογραφικό υλικό για εμάς θα βρείτε στο

Site : <http://wasp-airsoft-team-of-levadia.webnode.gr/>

και στην σελίδα μας στο

FACEBOOK : WASP TEAM OF LEVADIA

ΔΗΛΩΣΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ

Τα μοντέλα τα οποία παρουσιάζονται σε αυτή την σελίδα δεν είναι πραγματικά πυροβόλα όπλα. Πρόκειται για αεροβόλα Airsoft τα οποία δεν δύναται να μετατραπούν στο να πυροδοτήσουν πραγματικά πυρομαχικά. Χρησιμοποιούν πεπιεσμένο αέρα για να προωθήσουν πλαστικά μπιλάκια των 6μμ τα οποία δεν προκαλούν τραυματισμούς και είναι νόμιμη η κατοχή τους από οποιονδήποτε ενήλικα .

Επίσης ουδεμία σχέση έχουμε με ΠΑΡΑΚΡΑΤΙΚΕΣ - ΑΚΡΟΔΕΞΙΕΣ - ΑΚΡΟΑΡΙΣΤΕΡΕΣ - ΝΕΟΝΑΖΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΑΣΗΣ ΦΥΣΗΣ ΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ και ο μόνος λόγος που υπάρχουμε στο χώρο είναι η διασκέδαση και μόνο αυτή !! !! !!



1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ στην Αεροσφαίριση

❖ Τι είναι η Αεροσφαίριση (AIRSOFT)

Η Αεροσφαίριση - AIRSOFT είναι ένα σύγχρονο extreme σπορ που προσομοιώνει την μάχη , ένα χόμπι στο οποίο οι αντίπαλοι πρέπει να « εξολοθρεύσουν » ο ένας τον άλλο χρησιμοποιώντας μη πραγματικά όπλα , ρεπλίκες , τα οποία λειτουργούν με μπαταρία , ελατήριο ή αέριο , και εκτοξεύουν μικρές σφαιρικές πλαστικές μπίλιες 6 mm . Τα όπλα αυτά είναι ακίνδυνα για τους αθλούμενους αφού χαρακτηρίζονται από την ιδιαίτερα ασθενή ισχύ τους.

Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν αυτά τα όπλα, τα οποία είναι φτιαγμένα με τέτοιο τρόπο, ώστε οπτικά να προσομοιώνουν τα αληθινά , καθαρά για λόγους ψυχαγωγίας και αληθοφάνειας . Οι συμμετέχοντες επίσης χρησιμοποιούν αξεσουάρ και ρουχισμό που θα τους δώσουν τακτικό πλεονέκτημα ανάλογα με το μέρος στο οποίο βρίσκονται (δασός, πεδιάδα, κτίρια κτλ).

Η Αεροσφαίριση , σε αντίθεση με την χρωματοσφαίριση, στο οποίο τα χτυπήματα στον αντίπαλο είναι εμφανή λόγω του χρώματος που περιέχει το πλαστικό σφαιρίδιο, βασίζεται στην τιμιότητα του παίχτη να παραδεχτεί ότι έχει χτυπηθεί και να βγει εκτός παιχνιδιού.

Το Airsoft αναπτύχθηκε στην Ιαπωνία προς το τέλος του 1970, για να παρέχει μια εναλλακτική λύση σε λάτρεις όπλων επειδή οι τοπικοί νόμοι απαγόρευαν την κατοχή - εκπαίδευση και χρήση οπλών. Δόθηκε μεγάλη έμφαση στην παραγωγή των ακριβών αντιγράφων (replicas) των αληθινών όπλων. Αντίθετα το Paint Ball αναπτύχθηκε στην Αμερική το 1981 ως παραλλαγή του «tag it» με την χρήση χρώματος. Αντίθετα με το Airsoft, τα όπλα του Paint Ball δεν δίνουν έμφαση στην αληθοφάνεια, αλλά στην λειτουργικότητα. Το PaintBall κέρδισε περισσότερη δημοτικότητα στην Αμερική, ενώ είναι σχεδόν ανύπαρκτο στην Ανατολική Ασία.

❖ Όπλα Αεροσφαίρισης - Ρεπλίκες

Ρεπλίκια λοιπόν στην ορολογία σημαίνει ΠΙΣΤΟ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟ .

Στην ουσία είναι τα ίδια τα όπλα το στοιχείο εκείνο που προσελκύει τους παίκτες στο άθλημα αυτό. Τα όπλα Airsoft είναι γνήσια αντίγραφα κλίμακας 1:1 των πραγματικών όπλων και εκσφενδονίζουν στρογγυλές, πλαστικές σφαίρες μεγέθους 6mm γνωστές και ως "BBs" οι οποίες εξέρχονται από την κάνη του όπλου με συμπιεσμένο αέρα.

Οι ρεπλίκες - όπλα Airsoft μοιάζουν σε όψη με το πραγματικό όπλο του οποίου αποτελούν γνήσιο αντίγραφο. Αυτό στην ουσία σημαίνει ότι τα όπλα Airsoft έχουν την ίδια όψη, αίσθηση, βάρος και λειτουργίες με τα πραγματικά όπλα.

Συχνά ο μόνος τρόπος για να διαπιστώσει κανείς ποιο είναι το όπλο είναι το πραγματικό και ποιο το αντίγραφο είναι να το κρατήσει στα χέρια του.

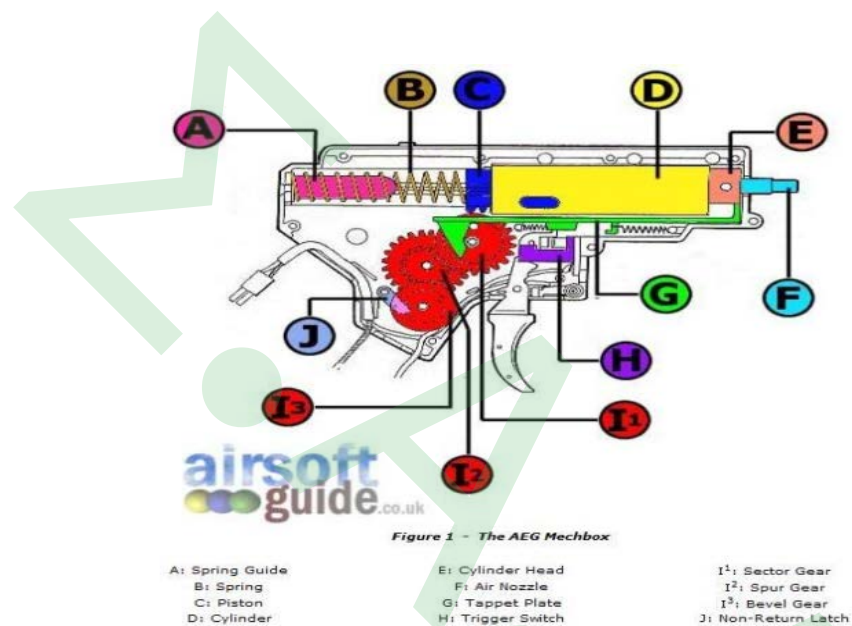
✓ Υπάρχουν 3 βασικές κατηγορίες όπλων Airsoft, ανάλογα με την πηγή ενέργειας:

- **Μπαταρίας**

Το πιο δημοφιλές είδος είναι το ηλεκτροκίνητο όπλο η δημιουργία του οποίου οδήγησε εν μέρει και στην απογείωση του αθλήματος μέχρι τα τέλη του 1990.

Στην ουσία ένα ηλεκτροκίνητο τροφοδοτείται από μια ενσωματωμένη μπαταρία (Ni-Cad) (παρόμοια με τα τηλεχειριζόμενα αυτοκίνητα), η οποία τροφοδοτεί ένα μοτέρ που περιστρέφεται στο εσωτερικό του όπλου και με τη σειρά του συμπιέζει και απελευθερώνει ένα πιστόνι το οποίο μετά δημιουργεί μια εκτόνωση αέρα η οποία απαιτείται για να εκσφενδονιστεί το σφαιρίδιο των 6mm από την κάνη του όπλου.

Το ανωτέρω σύστημα επιτρέπει στο όπλο να παράγει αποτελεσματικά την ενέργεια που απαιτείται για να υποστηριχθούν τα πλήρως αυτόματα χαρακτηριστικά που διαθέτουν τα περισσότερα αυτόματα ηλεκτροκίνητα όπλα , ενώ το αποτέλεσμα είναι η δημιουργία πραγματικού ρυθμού εκपुरσοκρότησης (ROF) ο οποίος κυμαίνεται από 30 – 60 μπιλάκια το δευτερόλεπτο (RPS).



- **Αερίου**

Ένα άλλο είδος δημοφιλούς όπλου είναι το όπλο αερίου. Υπάρχουν πολλά άλλα είδη όπλων αερίου τα πιο δημοφιλή όμως είναι τα όπλα αερίου με επανα-όπλιση (GBBs). Τα συγκεκριμένα όπλα δίνουν στον παίκτη τη δυνατότητα να έχει ένα πραγματικό, όπλο χρησιμοποιώντας σύστημα αερίου το οποίο είναι είτε ενσωματωμένο είτε αποθηκεύεται σε γεμιστήρα εξωτερικό. Βασικά ο συμπιεσμένος αέρας που

χρησιμοποιείται στην εκσφενδόνιση της σφαίρας είναι ο ίδιος που χρησιμοποιείται και για την επαναφορά του κλείστρου ολίσθησης (slide) Στην ουσία δημιουργείται κατά τον τρόπο αυτό μια ρεαλιστική κατάσταση «επανοπλισμού» χρησιμοποιώντας την επαναλαμβανόμενη κίνηση (εμπρός – πίσω) του κλείστρου ενώ το όπλο εκपुरσοκροτεί. Είναι αυτονόητο ότι αυτό το χαρακτηριστικό του όπλου είναι ιδιαιτέρως ελκυστικό για τους παίκτες.

- **Ελατηρίου**

Στην ουσία στα όπλα με ελατήριο ο παίκτης οπλίζει πρώτα το ελατήριο. Η διαδικασία συνεπώς που ακολουθείται είναι η εξής: όπλιση ελατηρίου – εκपुरσοκρότηση, όπλιση, εκपुरσοκρότηση κλπ. Τα όπλα αυτά συνήθως έχουν γεμιστήρα και είναι ημιαυτόματα αλλά θα πρέπει ο παίκτης να τα οπλίζει χειροκίνητα μετά από κάθε βολή.

Το σύστημα αυτό είναι πολύ οικονομικό ενώ τα ίδια τα όπλα είναι εξαιρετικά γερά. Κάθε παίκτης που ασχολείται με το Airsoft έχει κατά τη διάρκεια της ζωής του τουλάχιστον ένα όπλο με ελατήριο, πιστόλι ή караμπίνα. Λόγω του σχετικά χαμηλού κόστους του, το όπλο αυτό αποτελεί την επιλογή όσων ξεκινάνε να ασχοληθούν με το Airsoft.

Τα παραπάνω χωρίζονται σε τρεις υποκατηγορίες, ανάλογα με τον τρόπο και ρυθμό βολής, και είναι τα αυτόματα, ημιαυτόματα και επαναληπτικά σύμφωνα με τα κάτωθι:

- **Αυτόματο** είναι το αεροβόλο όπλο Αεροσφαίρισης , το οποίο μετά από κάθε βολή οπλίζεται μόνο του και μπορεί να βάλει με ριπές κάθε φορά που πιέζεται η σκανδάλη του.
- **Ημιαυτόματο** είναι το αεροβόλο όπλο Αεροσφαίρισης , το οποίο μετά από κάθε βολή οπλίζεται μόνο του αλλά, κάθε φορά που πιέζεται η σκανδάλη του, εκτοξεύει ένα μόνο πλαστικό σφαιρίδιο.

- **Επαναληπτικό** είναι το αεροβόλο όπλο Αεροσφαίρισης , το οποίο μετά από κάθε βολή οπλίζεται με τη βοήθεια χειροκίνητου μηχανισμού.

Σε σχέση με το Paint Ball, η δύναμη των οπλών Airsoft είναι σαφώς ΠΟΛΥ μικρότερη. Τα πλαστικά σφαιρίδια του Airsoft ζυγίζουν 0.2 γραμμάρια με 0.25 γραμμάρια, και εκτοξεύονται με ταχύτητα 300 Foot per second (FPS) δηλαδή 90 μέτρα το δευτερόλεπτο.

Στην κρούση τους μεταφέρουν το μέγιστο 1 Jules ενέργειας. Σε αντίθεση με το Airsoft, μια σφαίρα Paint Ball ζυγίζει 2.84 γραμμάρια και εκτοξευμένη με 300 FPS μεταδίδει 11.8 Jules ενέργειας στην πρόσκρουση.

Με τον καιρό τα όπλα του Airsoft έχουν εκσυγχρονιστεί και εκτοξεύουν με μεγαλύτερες ταχύτητες τα BBs ,με μεγαλύτερη ακρίβεια και δύναμη αλλά πάλι είναι μικρότερη των όπλων του paintball .

Να εξηγήσουμε λοιπόν και τι ορίζεται **FPS** , από τα αρχικά των λέξεων "**Feet Per Second**" (Πόδια Ανά Δευτερόλεπτο) και είναι η μονάδα μέτρησης ταχύτητας όταν το BB 6mm βγαίνει από το airsoft αεροβόλο (πιστόλι ή τουφέκι) . Είναι βασικός παράγοντας ώστε να χαρακτηρίσει το airsoft αεροβόλο (πιστόλι & τουφέκι) ως δυνατό ή αδύνατο .

Η μέτρηση των airsoft όπλων γίνεται με χρονογράφους , όπου τεχνολογικά είναι παρόμοια με τα ραντάρ της αστυνομίας .

Ένα (1) fps ισούται με 0.304 μέτρα/δευτερόλεπτο δηλαδή το μέτρο διανύεται με 3.289 fps. Άρα στα 100 μέτρα έχουμε 328,9 fps με BB των 0.20 γραμμαρίων , ταξιδεύει με την ταχύτητα αυτή, ΚΑΙ έχει δύναμη πρόσκρουσης ίση με ένα (1) Joule.

$$\text{Ενέργεια (σε joule)} = 1/2 \text{ μάζα} * \text{ταχύτητα}^2$$

Αυτό είναι σε θεωρητικό επίπεδο γιατί δεν υπολογίζουμε την τριβή του αέρα , ο οποίος ΜΕΙΩΝΕΙ την απόδοση - ταχύτητα της μπίλιας .

		Weights					
		0.2	0.15	0.25	0.29	0.3	0.35
FPS	328	379	293	272	268	248	
	350	404	313	291	286	265	
	400	462	358	332	327	302	
	420	485	376	349	343	317	
	450	520	402	374	367	340	
	480	554	429	399	392	363	
	500	577	447	415	408	378	

AirsoftWarrior.net FPS and BB weight chart	
under 300 = 0.20g	
300-350 FPS = 0.20g/0.25g	
350-400 FPS = 0.25g/0.28g	
400-450 = 0.28g/0.32g	
450 and up = 0.32g and up	

➤ *Διάφοροι Τύποι Όπλων*

M14



M4



M16



M249 MkII (SAW)



SCAR



AK47



Aug



P90



➤ *Διάφοροι Τύποι Πιστολιών*

Glock 17



Beretta M9



Colt 1911



XDM



M&P SMITH&WESSON



Heckler & Koch HK45



Desert Eagle



Sig Sauer



- **Όρια και Νόμοι στην Ευρώπη**

Σε κάθε Ευρωπαϊκή χώρα, το ανώτατο όριο σε δύναμη, ορίζεται στον νόμο περί αεροβόλων. Έτσι κάθε σύλλογος - λέσχη airsoft, προσαρμόζεται με τα κατά τόπους κρατικά όρια fps όπου τα airsoft αεροβόλα χαρακτηρίζονται ΩΣ ΜΗ ΘΑΝΑΣΙΜΑ , ώστε να ΜΗΝ χρειάζεται άδεια κατοχής αυτών των όπλων - παιχνιδιών .

Αγγλία , με την United Kingdom Airsoft Retailers Association τα όρια είναι 328fps +5% .Οι airsoft επιχειρήσεις που έχουν πεδία airsoft έως και 500fps single action. CQB 328fps .

Γαλλία ,ο νόμος ορίζει ότι τα airsoft αεροβόλα είναι κάτω των 2 Joules . Οι Γάλλοι παίζουν με 350fps ότι έχει δυνατότητα ριπής ,400fps για όσα έχουν δυνατότητα ΜΟΝΟ ημιαυτόματης βολής και 450 bolt action .

Ιταλία , το όριο είναι 1 Joule γιατί από εκεί και κάτω θεωρούνται παιχνίδια. Πωλούνται σε άτομα ηλικίας 18+ ή 14+ αν συνοδεύονται από γονέα.

Γερμανία , έως 0,5 joules θεωρούνται παιχνίδια και έχουν δυνατότητα ριπής. Από 0,5 έως 7.5 joules πωλούνται μόνο σε ενήλικες, δεν χρειάζονται ειδική άδεια, αλλά επιτρέπεται μόνο η μονή βολή Οι Γερμανοί παίκτες καταφεύγουν σε γειτονικές χώρες για να παίξουν όπως Γαλλία, Βέλγιο, Τσεχία Πολωνία .

Ελλάδα , κατατάσσονται στην κατηγορία των κανονικών αεροβόλων , πωλούνται ΜΟΝΟ σε ενήλικες , παρόλο που είναι παιχνίδια με προδιαγραφές airsoft και παγκόσμιες πιστοποιήσεις (με ισχύ 0.5 έως 2 Joules) , και ΔΕΝ έχουν καμία σχέση με τα αεροβόλα όπλα με ισχύ 7,5 Joules , που πωλούνται στα οπλοπωλεία , ΟΥΤΕ στην κατασκευή αλλά ΟΥΤΕ στις βολίδες μια και τα airsoft έχουν 6 mm πλαστικές ή βιοδιασπώμενες .



❖ **Χώροι Διεξαγωγής**

Τα πεδία Αεροσφαίρισης εμφανίζονται στις παρακάτω τρεις (3) βασικές μορφές :

- **Δασικό (Woodland)**

Ένα πεδίο το οποίο αποτελεί οριοθετημένο μέρος ευρύτερης δασικής έκτασης και το οποίο μπορεί να περιέχει αρκετά φυσικά εμπόδια όπως πυκνή βλάστηση, πεσμένα δέντρα κτλ., παρέχοντας αρκετό ελεύθερο χώρο και εξαιρετικές ευκαιρίες για κάλυψη και απόκρυψη.

Το πεδίο αυτό εμφανίζεται με διάφορες μορφές, ανάλογα με την μορφολογία του εδάφους η οποία μπορεί να είναι βραχώδης, επικλινή, ορεινή κτλ. Οι δε αποστάσεις μεταξύ των παιχτών είναι συνήθως μακρινές



- **Αστικό (Urban)**

Εγκαταλελειμμένα συμπλέγματα κτιρίων. Σε αυτά συγκαταλέγονται: Εγκαταλελειμμένα κτίρια, εγκαταλελειμμένες στρατιωτικές βάσεις, εγκαταλελειμμένα βιομηχανικά συγκροτήματα καθώς και εγκαταλελειμμένα ξενοδοχειακά συγκροτήματα. Η δραστηριότητα της Αεροσφαίρισης εξελίσσεται εντός των κτιρίων αλλά και εκτός αυτών, σε οριοθετημένο περιμετρικό χώρο. Οι δε αποστάσεις μεταξύ των παιχτών είναι συνήθως κοντινές.



- **Εντός κτηρίου (C.Q.B)**

Όπως και στα αστικά πεδία έτσι και εδώ, συγκαταλέγονται παρόμοιας ή ίδιας φύσης κτιριακές εγκαταστάσεις. Η μεγάλη διαφορά όμως έγκειται στο ότι η δραστηριότητα της Αεροσφαίρισης εξελίσσεται σχεδόν πάντα στο εσωτερικό των κτιρίων, τα οποία είναι συνήθως και μεγαλύτερων διαστάσεων. Οι αποστάσεις μεταξύ των παιχτών σε αυτού του είδους τα πεδία είναι σχεδόν πάντα κοντινές.



❖ *Τύποι παιχνιδιών – Σεναρίων*

Σχεδόν όλα τα παιχνίδια Airsoft μπορούν να χωριστούν σε μία από τις δύο παρακάτω κατηγορίες, δηλαδή σε TacSim ή MilSim. Η κατηγορία MilSim σημαίνει ότι οι παίκτες προσπαθούν να χρησιμοποιήσουν τις τακτικές και το στίλ των στρατιωτικών μονάδων ενώ τα παιχνίδια είναι στρατηγικής όπως Base Defence (άμυνα), Base Attack (επίθεση), Search n Destroy (αναζήτηση και καταστροφή) ή άλλα παρόμοια παιχνίδια.

Η κατηγορία TacSim στην ουσία αποτελεί προσομοίωση των καταστάσεων τακτικής. Για παράδειγμα οι μάχες των ειδικών δυνάμεων SWAT είναι είδος Tac Sim.

Ακολουθούν μερικά από τα κυριολεκτικά χιλιάδες σενάρια τα οποία μπορείτε να παίξετε με ασφάλεια και φαντασία για να περάσετε καλά.

Παραλλαγές παιχνιδιού:

- **Last man standing:** Όλοι οι παίκτες παίζουν εναντίον όλων. Το παιχνίδι συχνά εκτυλίσσεται σε περιορισμένο χώρο και χρόνο.
- **Back to basic:** Πρόκειται για ένα παιχνίδι όπου επιτρέπονται μόνο όπλα ελατηρίου. Τα πυρομαχικά είναι περιορισμένα.
- **Terminate :** Δύο ομάδες που πολεμά η μία την άλλη μέχρι να τελειώσει ο χρόνος ή μέχρι να εξουδετερωθεί η μία από τις δύο ομάδες.
- **Capture the Flag:** Δύο ομάδες που πολεμά η μία την άλλη και προσπαθεί η μία να πάρει τη σημαία της άλλης και να τη φέρει στη βάση της. Η σημαία θα πρέπει να μεταφερθεί με εμφανή τρόπο. Το παιχνίδι μπορεί να πραγματοποιηθεί με δύο τρόπους , ο ένας λέγεται "Live Flag" και ο άλλος "Dead Flag". Στην παραλλαγή Live Flag η σημαία πέφτει σε περίπτωση που το άτομο που τη μεταφέρει πυροβοληθεί και κάποιος άλλος παίκτης μπορεί να τη σηκώσει.
- Στην παραλλαγή "Dead Flag" ο παίκτης που μεταφέρει τη σημαία θα πρέπει να τη μεταφέρει πίσω στη βάση του εχθρού σε περίπτωση που εξολοθρευτεί, και στη συνέχεια μπορεί κάποιος άλλος παίκτης να επιχειρήσει να την πάρει.
- **Two bases one flag:** Στο παιχνίδι αυτό υπάρχουν δύο βάσεις, αλλά μόνο μία σημαία η οποία και τοποθετείται στο κέντρο του γηπέδου ανάμεσα στις δύο εκτάσεις. Η κάθε ομάδα ξεκινά από τη βάση της. Στόχος του παιχνιδιού αυτού είναι να μεταφερθεί η σημαία στη βάση της αντίπαλης ομάδας. Όταν γίνει αυτό, η αντίπαλη ομάδα χάνει. Σε περίπτωση που ο παίκτης που μεταφέρει τη σημαία εξολοθρευτεί τότε τη σημαία μπορεί να σηκώσει οποιοσδήποτε άλλος παίκτης.
- **Grab the flag:** Δύο ή περισσότερες ομάδες προσπαθούν να είναι αυτές που θα φτάσουν πρώτες στη σημαία. Η ομάδα που έχει τον παίκτη εκείνο που θα φτάσει πρώτος τη σημαία, χωρίς να πυροβοληθεί, κερδίζει. Το παιχνίδι αυτό παίζεται σε ανοιχτό χώρο.

• **Traitors:** Και πάλι στο παιχνίδι αυτό, το οποίο αποτελεί εκδοχή του Capture the Flag. παίζουν δύο ομάδες. Οι κριτές επιλέγουν διακριτικά ένα παίκτη από κάθε ομάδα ο οποίος και είναι ο προδότης της ομάδας αυτής. Προσπαθήσετε να επιλέξετε τον παίκτη που δεν ήταν πολύ τυχερός. Ανακοινώστε στις ομάδες ότι κάθε μία έχει ανάμεσα της έναν προδότη. Το παιχνίδι παίζεται όπως και το Capture the Flag, με τη διαφορά ότι μετά από 5 λεπτά οι προδότες έχουν το δικαίωμα να αλλάζουν ομάδα κάθε φορά που θέλουν. Μην εμπιστεύεσαι τα μέλη της ομάδας σου.

• **Man hunt:** Ένας παίκτης ορίζεται εθελοντικά το θήραμα και οι άλλοι παίκτες είναι οι κυνηγοί. Το θήραμα έχει ένα όπλο και μερικά πυρομαχικά ενώ οι κυνηγοί μπορούν να έχουν ό,τι θέλουν. Οι κυνηγοί θα πρέπει να είναι 4 - 10. Το θήραμα κερδίζει αν καταφέρει να φτάσει σε ένα συγκεκριμένο σημείο μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο.

Διαφορετικά νικητής είναι ο κυνηγός που θα καταφέρει να πυροβολήσει το θήραμα πρώτος. Οι κυνηγοί δεν μπορούν να πυροβολήσουν ο ένας τον άλλο.

• **Bounty Hunters:** Σε αυτό το παιχνίδι ο κάθε ένας πολεμάει μόνος του, και σε κάθε παίκτη δίνεται και ένας προδότης. Στη συνέχεια δίνεται το εναρκτήριο σήμα και όλοι οι παίκτες ξεχύνονται στο γήπεδο. Όταν δοθεί το επόμενο σήμα το παιχνίδι ξεκινά. Μόλις κάποιος παίκτης εξουδετερωθεί, τότε ο εκτελεστής παίρνει τον προδότη που έχει εξουδετερωθεί. Ο εκτελεστής επιλέγει αν ο εξουδετερωμένος παίκτης θα πρέπει να πάει με τον εκτελεστή ή εάν ο εκτελεστής θα πρέπει να επιλέξει το προδότη ο ίδιος. Δεν επιτρέπεται η δημιουργία ομάδων ενώ όσοι επιχειρήσουν να το κάνουν ακυρώνονται από το παιχνίδι. Ο χρόνος του παιχνιδιού θα πρέπει να είναι τουλάχιστον μία ώρα και νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς.

• **Wanted, Preferred Dead:** Μία μικρή ομάδα, 20% των παικτών (φυλακισμένοι) ταξιδεύουν μέσα από μια περιοχή η οποία φυλάσσεται από το υπόλοιπο 80% των παικτών. Οι φυλακισμένοι δεν μπορούν να έχουν μεγαλύτερα όπλα ή άλλα όπλα ενίσχυσης. Οι φύλακες μπορούν να έχουν οτιδήποτε επιλέξουν. Κάθε φυλακισμένος που καταφέρει να φτάσει στον στόχο θεωρείται νικητής. Ο χρόνος του παιχνιδιού κυμαίνεται από 30 λεπτά μέχρι πολλές ώρες.

• **Commando Raid:** Μια μικρή ομάδα παικτών είναι οι κομάντος. Οι υπόλοιποι παίκτες μοιράζονται για να φυλάνε τους στόχους. Όσοι αμύνονται πηγαίνουν στο γήπεδο και ξεκινούν την υπεράσπιση των στόχων. Κάθε στόχος θα πρέπει να φυλάσσεται από τόσους φύλακες όσοι είναι και οι κομάντος. Οι κομάντος μεταβαίνουν σε μια μικρή ζώνη εκτός της ζώνης του παιχνιδιού.

Το σημείο αυτό είναι το σημείο Εισόδου και Εξόδου των κομάντος.

Όταν οι κομάντος έχουν πιο ολοκληρώσει την αποστολή τους, τότε θα πρέπει τουλάχιστον το 1/3 να επιστρέψει στη ζώνη αλλιώς δεν θα μπορέσουν να νικήσουν. Ενημερώστε τους κομάντος ότι θα πρέπει να φτάσουν σε ένα σημείο εντός της ζώνης του παιχνιδιού, στο λεγόμενο "Drop zone", όπου θα βρουν πληροφορίες σχετικά με τον στόχο στον οποίο θα πρέπει να επιτεθούν και για να βρουν τη σημαία.

Όταν πια έχουν ανακτήσει τη σημαία από το στόχο θα πρέπει μετά να αφήσουν τη σημαία στο σημείο "DropZone" και να επιστρέψουν στο σημείο Εξόδου. Θα πρέπει επίσης να θέσετε και ένα χρονικό όριο. Οι φύλακες μπορούν να οχυρωθούν και να στείλουν ανιχνευτικές περιπόλους αλλά δεν μπορούν να αφήσουν απροστάτευτους τους στόχους.

• **Paratroopers:** Δημιουργούνται δύο ομάδες. Το 1/4 των παικτών είναι οι Paratroopers οι οποίοι έχουν δεμένα τα μάτια τους και έχουν τοποθετηθεί στο σημείο "DropZone". Στο σημείο αυτό τους δίνεται ένας απλός χάρτης της περιοχής. Οι υπόλοιποι παίκτες χωρίζονται για να υπερασπιστούν τους 3 στόχους της περιοχής. Ο στόχος των αλεξιπτωτιστών "paratroopers" είναι να εξουδετερώσουν έναν στόχο καταφέροντας να κλέψουν τη σημαία του στόχου και να επιστρέψουν μαζί με τη σημαία στο σημείο "PickupZone". Όταν ο κριτής στο σημείο "PickupZone" έχει τη σημαία τότε οι αλεξιπτωτιστές έχουν νικήσει. Ο χάρτης θα πρέπει να έχει κάποιο λάθος και ένας από τους στόχους θα πρέπει να έχει σημειωθεί σε λάθος σημείο, ή θα πρέπει να έχει σημειωθεί μια επιπλέον σημαία.

• **Hostage rescue:** Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα χωρίζεται στους ομήρους ("Hostage") και στους διασώστες ("Rescue"), ενώ η άλλη ομάδα είναι οι Φύλακες. Οι όμηροι θα πρέπει να τοποθετηθούν σε διαφορετικές περιοχές. Η ομάδα των διασωστών μπορεί να δώσει στους ομήρους περισσότερα πολεμοφόδια.

Οι όμηροι μπορούν να επιχειρήσουν να τραπούν σε φυγή αλλά σε αυτή την περίπτωση μπορεί και να εξουδετερωθούν (πυροβοληθούν κατά τη διάρκεια της απόδρασης). Θα πρέπει να διασωθεί το 50% των ομήρων.

- **SWAT terrorist elimination: Κλασικό.** Μια ομάδα ειδικών δυνάμεων SWAT (25% των παικτών) θα πρέπει να καθαρίσει την περιοχή από τους τρομοκράτες. Θα προτιμηθούν τα κτίρια.

- **Killing house:** Ένας παίκτης ή μια μικρή ομάδα θα πρέπει να καθαρίσει το συντομότερο δυνατό ένα σπίτι που έχει πολιορκηθεί από τους οργανωτές. Θα πρέπει να εξουδετερωθούν όλοι οι στόχοι σε κάθε δωμάτιο χωρίς να χτυπηθούν φιλικοί στόχοι.

- **Assassins:** Δύο παίκτες θα πρέπει να εξουδετερώσουν ένα συγκεκριμένο παίκτη και να φτάσουν στο σημείο εισόδου προτού λήξει ο χρόνος.

- **Killing of the Officers:** Δημιουργούνται δύο ομάδες και κάθε ομάδα έχει έναν αρχηγό. Στόχος είναι η εξουδετέρωση του αρχηγού της άλλης ομάδας χωρίς να σκοτωθεί ο αρχηγός της δικής σας. Τα πολεμοφόδια μπορεί να είναι περιορισμένα. Επίσης ο αρχηγός της ομάδας μπορεί να πρέπει να μείνει ακίνητος.

- **King of the Hill:** Το 1/3 των παικτών οχυρώνονται πίσω από ένα λόφο σε μια σχετικά ανοιχτή περιοχή ενώ οι υπόλοιποι παίκτες είναι και αυτοί που επιτίθενται. Στην κορυφή του λόφου βρίσκεται μια σημαία και η ομάδα που καταλάβει τη σημαία όταν έχει λήξει ο χρόνος κερδίζει. Ο λόφος θα πρέπει να προσφέρει μεγάλη προστασία.

- **Reinforcements:** Παραλλαγή του παιχνιδιού King of the Hill με δύο ομάδες. Από μία εκ των δύο ομάδων επιλέγεται μια μικρότερη ομάδα (1/3). Η ομάδα αυτή οχυρώνεται στο λόφο, γύρω από τη σημαία ενώ η μεγάλη ομάδα τοποθετείται κάτω από το λόφο και τίθεται εκτός πεδίου βολής. Το υπόλοιπο 2/3 της ομάδας λαμβάνει θέση σε απόσταση 5 με 10 λεπτά από τη βάση του λόφου. Η ομάδα που πλησιάσει στη σημαία όταν το παιχνίδι τελειώσει, κερδίζει. Ο χρόνος του παιχνιδιού θα κυμαίνεται ανάμεσα στα 20 με 40 λεπτά.

- **Zombies:** Στο παιχνίδι αυτό η μία ομάδα τίθεται ενάντια στην άλλη, αλλά όλοι οι παίκτες που εξουδετερώνονται πηγαίνουν σε ένα τρίτο σημείο. Όταν τρεις εξουδετερωμένοι παίκτες έχουν φτάσει στο σημείο αυτό τότε δημιουργούν μια ομάδα ζόμπι και παίζουν και πάλι. Η νέα ομάδα ζόμπι αντιμετωπίζει όλες

τις άλλες ομάδες, συμπεριλαμβανομένων και των ομάδων ζόμπι. Το παιχνίδι τελειώνει όταν έχει μείνει μόνο ένας παίκτης από οποιαδήποτε από τις δύο αρχικές ομάδες.

- **Trenches:** Μια τετραγωνισμένη έκταση περίπου 50x125m χωρίζεται σε 10 τομείς των 2x5. Οι δύο ομάδες θα πρέπει να είναι μεγάλες της τάξεως των 15-40 παικτών, και ξεκινούν να παίζουν η μία από τη μία μεριά της έκτασης και η άλλη από την άλλη. Η ομάδα που ελέγχει τους περισσότερους τομείς όταν το παιχνίδι τελειώσει τότε κερδίζει. Για να ελεγχθεί ένας τομέας απαιτούνται τουλάχιστον 2 άνδρες και καθόλου εχθροί. Χρησιμοποιείται και ο κανόνας τραυματισμού.

- **Drag the doll:** Στο κέντρο της τετραγωνισμένης περιοχής τοποθετείται μια ανθρωπόμορφη κούκλα (βάρους τουλάχιστον 40 κιλών).

Η περιοχή είναι ανοιχτή και επίπεδη και με πολλά άχρηστα αντικείμενα που προσφέρουν κάλυψη. Κάθε μεριά είναι η αρχή της ομάδας που αποτελείται από 3-5 παίκτες. Στόχος είναι η ομάδα να αρπάξει την κούκλα και να τη σύρει προς την περιοχή της. Το παιχνίδι υποτίθεται ότι είναι γρήγορο και έντονο. Στην ουσία πρόκειται για παιχνίδι CTF σε έκδοχή μεγάλης έκτασης.

- **CQB (Close Quarter Battle):** Εκδοχές εσωτερικού χώρου του παιχνιδιού. Συχνά το παιχνίδι γίνεται σε μεγάλο σπίτι ή σε πολλά σπίτια.

❖ **Νομοθεσία**

Μία σημαντική παράμετρος στην Αεροσφαίριση είναι και η Νομοθεσία του Κράτος όσον αναφορά τα αεροβόλα όπλα που χρησιμοποιούμε .

Τα AEG μας εμπίπτουν στην κατηγορία των αεροβόλων όπλων και έτσι αντιμετωπίζονται από τις Ελληνικές Αρχές μια λανθασμένη αντίληψη βεβαιώνουν οι Σύλλογοι και οι γνώστες της Αεροσφαίρισης γιατί κατασκευαστικά είναι παιχνίδια και δεν καμιά σχέση με τα αληθινά όπλα , ούτε σε επίπεδο επικινδυνότητας , ούτε στον μηχανισμό λειτουργίας , ΑΛΛΑ ούτε και στα υλικά κατασκευής .

Έχοντας όμως πάντα κατά βάση την προσπάθεια νομιμοποίησης σε ακόμη μεγαλύτερα στάδια της Αεροσφαίρισης στην Ελλάδα ,θα πρέπει να τηρούμε ΚΑΤΑ ΚΑΝΟΝΑ ΚΑΙ ΑΠΑΡΕΓΚΛΙΤΑ την Νομοθεσία και βασικό το Νόμο Πέρι Οπλών



ΝΟΜΟΣ: Αριθ. 2168/93

Ρύθμιση θεμάτων που αφορούν όπλα. πυρομαχικά , εκρηκτικές ύλες, εκρηκτικούς μηχανισμούς και άλλες διατάξεις. (ΦΕΚ 147/Α/3-9-93)

Εδώ αναφέρονται ρητά και τα αεροβόλα όπλα τα οποία χρησιμοποιούμε στην Αεροσφαίριση .Καλό είναι να έχουμε τον Νόμο με επισημασμένα τα σημεία που μας ενδιαφέρουν πάντα στο αυτοκίνητο μας όταν πηγαίνουμε σε παιχνίδι .

- **Μεταφορά όπλων Airsoft**

Μεγάλη προσοχή και με ευλάβεια τα παρακάτω

1) Τα όπλα του airsoft μεταφέρονται σε βαλίτσες προδιαγραφών airsoft . Μέσα ΠΡΕΠΕΙ να βρίσκεται το εγχειρίδιο χρήσης αυτού που μεταφέρετε και εκτυπωμένος ο νόμος περί όπλων με μαρκαρισμένα τα σημεία ενδιαφέροντος.



2) Δεν φέρουν γεμιστήρα δηλαδή ΔΕΝ την έχουμε κουμπωμένη πάνω στο όπλο !!



3) Οι μπαταρίες, τα BBs και το αέριο ξεχωριστά και μακριά από την βαλίτσα που έχει μέσα το AEG μας.

4) Πιστόλια airsoft , BB , μπαταρίες ΔΕΝ μπαίνουν στο ντουλαπάκι του αυτοκινήτου στην θέση του συνοδηγού !!!!

Γεμιστήρες, μπαταρία , BB , σε ένα σακίδιο με τα γυαλιά τύπου airsoft , τα γάντια , το καπέλο μας κλπ.

5) Εκτός της οικίας μας και του χώρου άθλησης/εξάσκησης ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ η οποιαδήποτε άλλη χρήση του όπλου airsoft σε εξωτερικούς χώρους.

6) Διόπτρες λειτουργικές ή μη , Red dot και άλλα σκοπευτικά ρεπλίκια βοηθήματα απαγορεύονται απο τον Νόμο ,χρειάζονται άδεια απο την Αστυνομία για αυτο θέλει μεγάλη προσοχή τι κουβαλάμε μαζί μας και πως .

Καλό είναι αν έχουμε ξέροντας ότι είναι παράνομο να μην βρίσκονται σε κοινή θέα

7) Ασύρματοι μικρής δυναμικότητας με κλειδωμένες συχνότητες εκπομπής τα λεγόμενα PMR δεν χρειάζονται άδεια χρήσης ,προσοχή όμως τα λεγόμενα VHF χρειάζονται ειδική άδεια ραδιοερασιτέχνη .

- Έλεγχος απο την Αστυνομία

Ψυχραιμία !!!

Η συμπεριφορά μας σε τέτοιο έλεγχο, προδιαθέτει αντίστοιχα και τις Αρχές που εκτελούν την έρευνα και κάνουν την δουλειά τους .Κατ'αρχήν **ΗΡΕΜΗΣΤΕ,**

ΣΥΜΜΟΡΦΩΘΕΙΤΕ με τις υποδείξεις των οργάνων, ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ με σιγουριά τις ερωτήσεις που σας απευθύνουν ! ΔΕΝ έχετε κάτι να κρύψετε! ΔΕΝ κάνετε κάτι παράνομο! (χρήση - κατοχή όπλων airsoft από 18 ετών και πάνω !!!!!) .

Κάθε παίκτης μπορεί να έχει μαζί του ΕΩΣ τρία (3) αεροβόλα airsoft όπλα .

Να έχετε ΠΑΝΤΑ μαζί σας την ταυτότητα της Λέσχης airsoft που ανήκετε

Έκτακτη ή Τυχαία παρουσία ενόπλων την ώρα του παιχνιδιού (ΑΣΤΥΝΟΜΙΑ, ΚΥΝΗΓΟΙ, ΑΣΧΕΤΟΙ)

ΑΦΗΝΟΥΜΕ ΑΜΕΣΑ το AEG μας ή ότι άλλο κρατάμε στο έδαφος και σηκώνουμε τα χέρια ψηλά λέγοντας ότι είναι ψεύτικο. Αμέσως ειδοποιούμε και τους υπόλοιπους συμπαίκτες μας για το τί συμβαίνει ,ώστε να μην έχουμε τα χειρότερα

ΠΡΟΣΟΧΗ !!!!! Ο απέναντι μας (Αστυνομικός , κυνηγός κλπ) Δεν ξέρει ότι κρατάμε όπλο - παιχνίδι airsoft στα χέρια μας (Θυμηθείτε , τι έγινε με το Μαύρο ανήλικο Αμερικανάκι στις Ηνωμένες Πολιτείες πριν από μερικούς μήνες , που κρατούσε airsoft πιστόλι σε κεντρικό πάρκο.... Οι αστυνομικοί το πυροβόλησαν με αποτέλεσμα να χάσει την ζωή του) .

Το airsoft είναι ένα καινούργιο για την Ελλάδα ασφαλές σπορ - άθλημα , όμως ΠΡΕΠΕΙ να σεβόμαστε τους συμπαίχτες μας αλλά και τους συμπολίτες μας .



2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ στους Κανονισμούς της Αεροσφαίρισης

Όπως σε κάθε άθλημα - σπόρ έτσι και στην Αεροσφαίριση υπάρχουν ΚΑΝΟΝΕΣ .

Κανόνες που πρέπει να τηρούνται απο όλους ώστε να αποφεύγονται τυχόν παρεξηγήσεις που θα δημιουργήσουν πρόβλημα στην διεξαγωγή των παιχνιδιών .

Στην Αεροσφαίριση υπάρχει το λεγόμενο **Σύστημα Τιμής** . Το σύστημα τιμής ορίζει ότι οι παίκτες βασίζονται στην ειλικρίνεια ο ενός του άλλου, για την παραδοχή του χτυπήματος, γιατί αντίθετα με το Paint Ball όπως προαναφέρθηκε, δεν υπάρχει χρώμα το οποίο να υποδεικνύει ένα χτύπημα.

Ανάλογα με την απόσταση και τον τύπο του όπλου και του ρουχισμού, τις περισσότερες φορές ένα άτομο το οποίο θα χτυπηθεί, θα νιώσει την κρούση ελαφρά πάνω στο ρουχισμό του, η θα ακούσει τον χαρακτηριστικό ήχο της μπίλιας πάνω στην εξάρτιση του. Τότε πρέπει να παραδεχτεί το χτύπημα και να αποχωρήσει από το πεδίο, είτε στο «Safe Zone» στο οποίο θα αναγεννηθεί και θα ξανά εισχωρήσει στη μάχη, είτε αποσυρόμενος εντελώς από το συγκεκριμένο παιχνίδι. Αυτό ορίζεται από τους κανόνες του εκάστοτε σεναρίου. Σε μεγάλα παιχνίδια όπου συμμετέχουν πολλά άτομα, προσθετά συστήματα κανόνων μπαίνουν σε εφαρμογή, λαμβάνοντας υπόψη την ασφάλεια της σωματικής ακεραιότητας των παικτών πριν από κάθε τι άλλο. Στα παιχνίδια αυτά απαγορεύεται κάθε τύπος αληθινού όπλου η αεροβόλου όπλου με σιδερένια βλήματα, αέριο, μαχαίρια και οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να θέσει σε κίνδυνο την σωματική ακεραιότητα των παικτών.

Το Airsoft είναι ένα hobby, ένα άθλημα για διασκέδαση, και όχι ένας ακόμη τρόπος να θέσουμε την ζωή μας σε κίνδυνο!

ΤΗΡΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΚΑΙ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Πάμε να τους δούμε αναλυτικά παρακάτω



❖ Κανόνες Ασφαλείας Αεροσφαίρισης

- Όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν συμπληρώσει το 18ο έτος ηλικίας. Απαγορεύεται αυστηρά η συμμετοχή ανήλικων στα παιχνίδια αφού ο νόμος (N 2168/1993) απαγορεύει την κατοχή & χρήση αεροβόλων όπλων σε άτομα κάτω των 18 ετών.
- Απαγορεύονται όλα τα αληθινά όπλα και τακτικά μαχαίρια εντός του πεδίου.
- Απαγορεύεται αυστηρά η χρήση απαγορευμένων ουσιών και η κατανάλωση αλκοόλ πριν ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να φοράνε υποχρεωτικά ειδικά προστατευτικά γυαλιά ή μάσκα, βάσει σκοπευτικών προδιαγραφών (**ANSI/ASSEE Z87.1-2003**), καθ' όλη την διάρκεια της παραμονής τους στον χώρο και στις Ζώνες Ασφαλείας (safe house).
- Απαγορεύεται άπαντες να αφαιρούν τα προστατευτικά γυαλιά ή μάσκα τους ακόμα και μέσα στις Ζώνες Ασφαλείας. Τα προστατευτικά γυαλιά ή μάσκα αφαιρούνται μόνο κατόπιν υπόδειξης των διαιτητών και εφόσον έχει διακοπεί η δραστηριότητα.
- Απαγορεύεται η χρήση αεροβόλων airsoft μέσα στις ζώνες ασφαλείας (safe house). Τυχόν δοκιμαστικές βολές αεροβόλων θα πραγματοποιούνται εκτός των ζωνών ασφαλείας και προς κατεύθυνση που θα ορίζεται ανά περίπτωση.
- Απαγορεύεται η χρήση χειροποίητων χειροβομβίδων airsoft και λοιπών χειροποίητων βοηθημάτων που λειτουργούν με εκρηκτική ύλη.
- Η χρήση αρβύλων επιβάλλεται για όποιον θέλει να συμμετάσχει στα παιχνίδια . Η χρήση επιπλέον εξοπλισμού (επιγονατίδες, επιαγκωνίδες , κράνος, καπέλο, μάσκα που καλύπτει όλο το πρόσωπο) δεν είναι υποχρεωτική και είναι στην κρίση του καθένα, αλλά συνίσταται για την περαιτέρω ασφάλεια του παίκτη.
- Για την μέτρηση και την ρύθμιση των όπλων αλλά και για σκοποβολή θα υπάρχει ειδικό πεδίο σε κάθε παιχνίδι, ορισμένο από τον διοργανωτή. Απαγορεύονται αυστηρά οι προαναφερθέντες δραστηριότητες σε οποιοδήποτε άλλο σημείο της πίστας.

Η ταχύτητα κάθε όπλου μετριέται πριν από κάθε παιχνίδι από τους διοργανωτές με ειδικές συσκευές, τους χρονογράφους, με σφαιρίδια των 0.20 γραμμαρίων και με μηδενισμένο το hop-up, θα πρέπει λοιπόν να είναι (ενδεικτικές τιμές fps):

- α. Μέχρι 350fps σε παιχνίδια CQB/CQC (Close Quarter Battle/Close Quarter Combat - Μάχη κοντινής επαφής, δηλαδή μάχες μέσα σε κτίρια) για όλα τα αεροβόλα ανεξαρτήτως τύπου, μάρκας & είδους.
- β. Μέχρι 450fps σε παιχνίδια Woodland (Δασώδους περιοχής) για όλα τα αεροβόλα ανεξαρτήτως τύπου, μάρκας & είδους.
- γ. Μέχρι 550fps σε παιχνίδια Woodland (Δασώδους περιοχής) μόνο για αεροβόλα τύπου "τυφεκίου ελεύθερου σκοπευτή" αερίου / ελατηρίου (bolt action/μονής βολής).

Επιπλέον, ο διοργανωτής έχει τα εξής δικαιώματα:

1. Να μετρήσει ανά πάσα στιγμή το όπλο οποιουδήποτε παίκτη για να διαπιστώσει εάν τηρεί τα όρια ασφαλείας που έχουν τεθεί και αναλόγως να το ακυρώσει ή να το επιτρέψει.
2. Να τροποποιήσει τις παραπάνω μέγιστες τιμές ταχύτητας, εάν κρίνει ότι αυτό είναι απαραίτητο λόγω ιδιομορφίας του πεδίου, απουσίας κατάλληλου οπλισμού κ.λπ.

- Απαγορεύεται **ΑΥΣΤΗΡΑ** η σκοποβολή σε ζώα

• Ελάχιστες αποστάσεις εμπλοκής

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

- α. CQB/CQC (Close Quarter Battle/Close Quarter Combat - Μάχη κοντινής επαφής, δηλαδή μάχες μέσα σε κτίρια): 5 βήματα

β. Woodland (Δασώδους περιοχής): 5 βήματα για όλα τα αεροβόλα έως 350fps

γ. Woodland (Δασώδους περιοχής): 10 βήματα για όλα τα αεροβόλα από 351fps έως 450fps

δ. Woodland (Δασώδους περιοχής): 20 βήματα για όλα τα αεροβόλα από 451fps έως 550fps

• Ασφάλεια στον χειρισμό όπλων Airsoft

Δεν ξεχνάμε ποτέ ότι τα όπλα airsoft είναι αεροβόλα μεν, αλλά όπλα δε.

Συμπεριφερόμαστε συνεπώς με αυτά (και προς αυτά) με τον ανάλογο σεβασμό και υπευθυνότητα που αρμόζει και στα πραγματικά όπλα. Πρέπει να αντιμετωπίζουμε ένα όπλο πάντα ως αν να είναι γεμάτο και οπλισμένο.

Η φράση "Τα άδεια όπλα σκοτώνουν" από κάποιους μπορεί να θεωρείται υπερβολική αλλά δυστυχώς τα ατυχή και δυσάρεστα παραδείγματα είναι πάρα πολλά. Αυτό που κάνει επικίνδυνα τα όπλα είναι η αφέλης σιγουριά ότι είναι άδεια. Μερικά βασικά για όλα ανεξαιρέτως τα όπλα που πρέπει να γνωρίζουμε είναι και τα εξής:

1. Δεν στρέφουμε ΠΟΤΕ το όπλο εάν δεν έχουμε σκοπό να πυροβολήσουμε.
2. Δεν κοιτάζουμε ΠΟΤΕ μέσα στην κάνη, εκτός εάν προηγουμένως έχουμε κάνει οπτικό έλεγχο απο την μεριά του κλείστρου ότι δεν υπάρχει φυσίγγιο ή στην περίπτωση μας bb στην θαλάμη.
3. Το όπλο μας πρέπει να είναι ΠΑΝΤΑ ασφαλισμένο με όσες ασφάλειες διαθέτει.

4. Δεν έχουμε γεμάτο γεμιστήρα επάνω στο όπλο ενώ το έχουμε αφήσει εκτός οπτικού μας πεδίου (κανονικά δεν πρέπει να είναι ποτέ εκτός οπτικού μας πεδίου).

5. Το δάκτυλο μας δεν πρέπει να βρίσκεται σε επαφή με την σκανδάλη όταν δεν έχουμε σκοπό να πυροβολήσουμε άμεσα αλλά να είναι εκτός αυτής.

Σε μια όχι και τόσο ακραία εκδοχή το νευρικό μας σύστημα ενδεχομένως να κινήσει ακούσια το δάχτυλό μας και να πυροδοτήσουμε παρά την θέληση μας ή στην πιο απλή περίπτωση να γλιστρήσουμε ή να πέσουμε και να πυροδοτήσουμε ακούσια το όπλο προς μη επιθυμητή κατεύθυνση.

6. ΠΑΝΤΑ προσέχουμε το πεδίο βολής μας πλάγια αλλά και πίσω απο τον "στόχο" μας, ώστε να μην χτυπήσουμε κάποιον που δύναται να περάσει εκείνη την στιγμή ανάμεσα από όπλο και τον στόχο ή και πίσω απο αυτόν.

7. Δεν δίνουμε το όπλο προς χρήση σε κάποιον μη γνωρίζοντα την σωστή χρήση και λειτουργία του (αλλά και τους στοιχειώδεις κανόνες ασφάλειας) παρά μόνο εαν προηγουμένως τον έχουμε ενημερώσει και έχουν γίνει πλήρως κατανοητά από αυτόν όσα επιβάλλεται να γνωρίζει.

❖ **Κανόνες Συμπεριφοράς Παιχτών**

Η Αεροσφαίριση είναι ένα παιχνίδι και σαν παιχνίδι θα πρέπει να το ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΜΕ .

Δεν έχουμε να χωρίσουμε τίποτα ,αντιθέτως να μοιράσουμε πολλά .

Κατα την διάρκεια αλλά και μετέπειτα παιχνιδιού Αεροσφαίρισης , ΔΕΝ φωνάζουμε , ΔΕΝ βρίζουμε , ΔΕΝ δημιουργούμε πρόβλημα στους υπόλοιπους παίκτες .

ΤΗΡΟΥΜΕ ΤΟΝ ΧΡΥΣΟ ΚΑΝΟΝΑ ΑΕΡΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

Εκτός παιχνιδιού είμαστε ευγενείς και φιλόξενοι, και προσπαθούμε να γνωριστούμε καλύτερα με νέους παίκτες, ώστε να τους μεταδώσουμε τόσο πνεύμα ευγενούς άμιλλας όσο και γνώση-εμπειρία για το airsoft και τους κανόνες του.

Εντός παιχνιδιού είμαστε πάντοτε ευγενείς και υπομονετικοί.

Ευγενής άμιλλα σημαίνει και ανάλογη συμπεριφορά προς τους συμπαίκτες μας εντός και εκτός παιχνιδιού ή πεδίου.

Εντός παιχνιδιού είμαστε πρώτα απ'όλα τίμιοι παίκτες, και έπειτα ψύχραιμοι και υπομονετικοί. Λειτουργούμε απέναντι στους άλλους όπως θα θέλαμε και αυτοί να λειτουργήσουν προς εμάς.

Σε κάθε περίπτωση αμφιβολίας ή παρερμηνείας σε οτιδήποτε έχει σχέση με το σενάριο που παίζεται ή τους κανόνες που ισχύουν, και προς αποφυγή τυχόν παρεξηγήσεων (και εντάσεων) που θα χαλάσουν το παιχνίδι για όλους, θα πρέπει να λειτουργούμε ως αν να έχει ο άλλος δίκιο (ακόμη και όταν δεν έχει).

Αν παρόλα αυτά ένα παίκτης έχει "φορτώσει" από ένα ατυχές περιστατικό, καλύτερα να αποσυρθεί εκτός παιχνιδιού σε κάποιο από τα safe-house εκτός πίστας και να προσπαθήσει να ηρεμήσει.

Όλα τα προβλήματα που προκύπτουν κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού μπορούν κάλλιστα να επιλυθούν με ήρεμη συζήτηση εκτός παιχνιδιού.

Η Αεροσφαίριση

- ✓ Δεν προάγει τον Πόλεμο σαν ιδέα.
- ✓ Δεν προάγει πολεμικές αντιλήψεις γενικότερα.
- ✓ Δεν χειραφετεί και δεν εκπαιδεύει άτομα για τον πόλεμο αντίθετα, οι αθλούμενοι στο Airsoft παίκτες, είναι οι αυτοί που κατανοούν πρώτοι όλες τις αρνητικές συνέπειες του πόλεμου.
- ✓ Δεν προορίζεται για αιμοδιψείς / πολεμοχαρείς ανθρώπους, αλλά για αυτούς που κατανοούν ότι η

«απώλεια παικτών» ισοδυναμεί με απώλεια φίλων & ανθρώπων.

- ✓ Δεν μπορεί ποτέ να προσομοιώσει ένα αληθινό πεδίο μάχης λόγω του ότι, είναι απλά ένα παιχνίδι.
- ✓ Δεν παράγει ψυχολογία στους παίκτες ότι ανήκουν σε κάποιο σώμα ασφαλείας ή στρατιωτική δύναμη γιατί πάντα οι αντίπαλοι και οι σύντροφοι των συμμετεχόντων στο Airsoft είναι στην πραγματικότητα μία μεγάλη παρέα χωρίς μίσος και αντιδικίες.
- ✓ Δεν μπορεί να προετοιμάσει τους συμμετέχοντες για μια αληθινή μάχη διότι πάντα θα υπάρχει το συναίσθημα της ασφάλειας μεταξύ των συμμετεχόντων.
- ✓ Δεν μπορεί να διδάξει χειρισμό/λειτουργία αληθινών όπλων καθώς στην πραγματικότητα δεν υπάρχει καμία τεχνική ομοιότητα των AEG με τα αληθινά όπλα.
- ✓ Δεν μπορεί να διδάξει στόχευση με αληθινά πυρά καθώς τα AEG δεν έχουν ούτε στο ελάχιστο τα ίδια ή και παρόμοια βλητικά χαρακτηριστικά με τα αληθινά όπλα.
- ✓ Δεν σκοτώνει όπως ο πόλεμος, αντιθέτως ψυχαγωγεί.
- ✓ Δεν επιτρέπεται σε κανένα να ξεκινήσει κάποια διένεξη, με αντίπαλο ή μη, για οτιδήποτε και εάν συμβεί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
- ✓ Τυχόν ανέντιμοι παίκτες που εντοπίζονται αποβάλλονται από τα παιχνίδια και απο τις κοινότητες της Αεροσφαίρισης

Με το πέρας του παιχνιδιού θα συζητούνται τυχόν παράπονα, ιδέες και προτάσεις.

Συμμετέχουμε σε ένα παιχνίδι Αεροσφαίρισης για να παίξουμε , για να πραγματοποιήσουμε μια ωραία συνεργασία και όχι για να κερδίσουμε. Ο έντονος ανταγωνισμός είναι κακό χαρακτηριστικό σε έναν παίκτη αυτού του παιχνιδιού.

Η Αεροσφαίριση είναι πρώτα απ'όλα παιχνίδι και έπειτα ένα ιδιαίτερο άθλημα, το οποίο βασίζεται σε πάρα πολύ συγκεκριμένους κανόνες, αλλά πάνω απ'όλα στην προσωπική ανά άτομο αντίληψη περί τιμιότητας και ευγενούς άμιλλας η οποία τελικά καθορίζει όλα τα υπόλοιπα εντός και εκτός παιχνιδιού, και επί πλέον

προϋποθέτει μία ελάχιστη βάση στοιχειώδους ευγένειας και καλών τρόπων μεταξύ των μελών της ευρύτερης κοινότητας airsoft.

Η Αεροσφαίριση δεν είναι τρόπος ή μέσω για να αποδείξουμε ότι είμαστε μάχιμοι ή για να επιδείξουμε τον ανδρισμό και την μαχιμότητα μας έναντι άλλων παικτών.

Η Αεροσφαίριση εξ'ορισμού δεν μπορεί να είναι μέσω ή όργανο επίλυσης προσωπικών διαφορών και διενέξεων, ούτε μέσο προβολής κάποιων ή δυσφήμισης άλλων.

Γενικά και πάνω απ'όλα το airsoft δεν επιτρέπεται να γίνεται αντικείμενο εκμετάλλευσης προς ίδιον όφελος ή εις βάρος τρίτων καθιονδήποτε τρόπο, πολλώ δε μάλλον να χρησιμοποιείται για να διχάσει την ευρύτερη κοινότητα ή να δημιουργήσει κακώς νοούμενα στρατόπεδα εντός (ή εκτός) αυτής.

Η διατήρηση της Αεροσφαίρισης στον σωστό δρόμο ανάπτυξης είναι ευθύνη συνολικά της ευρύτερης κοινότητας του .

❖ **Κανόνες Εμπλοκής – Διεξαγωγής Παιχνιδιών**

- Εάν κάποιος παίχτης δεχθεί πλαστικό σφαιρίδιο σε οποιοδήποτε σημείο του σώματός του, του αεροβόλου του, της ένδυσής του ή του εξοπλισμού του, θεωρείται «εκτός παιχνιδιού» και επιστρέφει σε κάποια Ζώνη Ασφαλείας, σύμφωνα με το εκάστοτε σενάριο του παιχνιδιού βάζοντας σε εμφανές σημείο **ΚΟΚΚΙΝΟ ΠΑΝΙ και ΦΩΝΑΖΟΝΤΑΣ ΕΞΩ**, ώστε να αναγνωρίζετε εύκολα και γρήγορα απο τους υπολοίπους ενεργούς παίκτες .
Αν ΔΕΝ υπάρχει κόκκινο πανι **ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ** το χέρι σε έκταση .



Παραλλαγή του παραπάνω κανόνα . Ισχύει κατόπιν συμφωνίας όλων των παιχτών ,Εάν ένας παίχτης δεχθεί βολή πάνω στο αεροβόλο του, εφόσον έχει εφεδρικό αεροβόλο μαζί του, φωνάζει «**όπλο εκτός**», το αεροβόλο που "**χτυπήθηκε**" βγαίνει εκτός παιχνιδιού και συνεχίζει το παιχνίδι με το εφεδρικό του αεροβόλο. Εάν δεν έχει εφεδρικό αεροβόλο μαζί του, τότε ο παίχτης θεωρείται «εκτός παιχνιδιού» και επιστρέφει σε κάποια Ζώνη Ασφαλείας, σύμφωνα με το εκάστοτε σενάριο του παιχνιδιού.

- Ο παίχτης που αποχωρεί από το παιχνίδι για οποιοδήποτε λόγο απαγορεύεται να μιλήσει με τους υπόλοιπους παίκτες ή να ενημέρωση στον Ασύρματο ότι είναι ΝΕΚΡΟΣ.

Σε περίπτωση ανάγκης επιτρέπεται να μιλήσει μόνο με τον διοργανωτή ή/και κάποιον διαιτητή.

- Στην περίπτωση που κάποιος ξεμείνει από "πυρομαχικά" ή του χαλάσει το όπλο μπορεί να δανειστεί οτιδήποτε από άλλον ζωντανό παίκτη. Από **ΝΕΚΡΟ** παίκτη απαγορεύεται να πάρει εξοπλισμό εκτός και αν:

α. Αυτό γίνει μέσα στην Ασφαλή Ζώνη.

β. Ο νεκρός αφήσει εξοπλισμό στο ακριβές σημείο όπου χτυπήθηκε, ακριβώς την στιγμή που χτυπήθηκε.

▪ Σε περίπτωση "φίλιων πυρών" ο παίχτης που δέχθηκε τις βολές αποχωρεί κανονικά από το παιχνίδι. Μπορεί να μεταβληθεί ο κανόνας ανάλογα με την εκάστοτε διοργάνωση ,δηλαδή να βγει ο παίχτης που έσφαλε .

• Χρήση Χειροβομβίδων

Υπάρχουν δύο είδη χειροβομβίδων airsoft για τα οποία ισχύουν οι παρακάτω κανόνες:

• Χειροβομβίδες σφαιριδίων

Όταν κάποιος παίχτης πετάξει χειροβομβίδα σφαιριδίων και σκάσει, όσοι δεχτούν σφαιρίδιο είναι εκτός. (Παραλλαγή του παραπάνω κανόνα. Ισχύει κατόπιν συμφωνίας όλων των παιχτών) .

Εάν η χειροβομβίδα σκάσει σε δωμάτιο, τότε όσοι αντίπαλοι είναι μέσα στο δωμάτιο θεωρούνται εκτός παιχνιδιού, ανεξάρτητα εάν χτυπήθηκαν από σφαιρίδιο ή όχι.

• Χειροβομβίδες κρότου

Σε περίπτωση που παίχτης πετάξει χειροβομβίδα κρότου, οι αντίπαλοι που βρίσκονται σε ακτίνα 5 μέτρων ή μέσα στο δωμάτιο, παραμένουν ακίνητοι για 10" (εξομοίωση flashbang). (Παραλλαγή του παραπάνω κανόνα. Ισχύει κατόπιν συμφωνίας όλων των παιχτών) .

- Πολύ συχνά παρατηρείται το φαινόμενο να μην καταλάβει κάποιος παίκτης ότι χτυπήθηκε. Αυτό συμβαίνει κυρίως λόγω της αδρεναλίνης που εκκρίνεται στο σώμα κατά την διάρκεια της μάχης.

Δευτερεύοντες επίσης λόγοι είναι οι εξής:

- Η βολή έγινε από πολύ μακριά και το μπαλάκι δεν είχε ιδιαίτερη ορμή την στιγμή της επαφής.
- Το μπαλάκι χτύπησε κάποιο σημείο στον εξοπλισμό (γιλέκο, επιγονατίδα, επιαγκωνίδα , κράνος κ.λ.π.) και έτσι δεν έγινε αντιληπτή η επαφή του.
- Ο παίκτης κινούταν γρήγορα για να καλυφθεί ή για να αλλάξει θέση και δεν κατάλαβε το χτύπημα.

Για τους παραπάνω λόγους, θα πρέπει ο παίκτης να βρίσκεται σε εγρήγορση ώστε να αναγνωρίζει ευκολότερα τα χτυπήματα που δέχεται προς αποφυγήν παρεξηγήσεων.

Επίσης, όταν ο αντίπαλος είναι σίγουρος ότι μας χτύπησε, έχει το δικαίωμα να το επιβεβαιώσει φωναχτά. Αν δεν βρεθεί επί τόπου λύση τότε θα ισχύσει ο κανόνας Parlay (βλέπε παρακάτω).

Πάντα να θυμάστε ότι ο **ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΙΜΗΣ** του Airsoft (fair play) είναι πάνω απ' όλα. Να παίζετε πάντα τίμια. Δεν ωφελεί κανέναν να υπάρχουν παίκτες που δεν σέβονται τους κανόνες. Άλλωστε, οι παίκτες αυτοί γρήγορα γίνονται αντιληπτοί και συνήθως αποβάλλονται δια παντός από πίστα / ομάδα / μελλοντικά παιχνίδια ακόμη και από ολόκληρη την κοινότητα του Airsoft καμιά φορά (Πανελλαδικά παιχνίδια, forum, κ.λπ).

Δεν αξίζει να το ρισκάρει κανείς.

- **Απαγορεύονται οι τυφλές βολές.**

Τυφλή βολή είναι, όταν το όπλο μας ρίχνει και δεν βλέπουμε που πάνε τα μπαλάκια, αν για παράδειγμα είμαστε κρυμμένοι πίσω από την γωνία ενός κτιρίου και βγάζουμε μόνο το όπλο ρίχνοντας κατά πάσα κατεύθυνση χωρίς στόχευση.

Τυφλές βολές είναι επίσης:

- α. Οποιαδήποτε βολή κατά την οποία δεν υπάρχει σκοπευτική γραμμή (νοητή ευθεία μάτι - σκοπευτικό όπλου - στόχος)
- β. Το να τρέχουμε και να ρίχνουμε σε αντίθετη κατεύθυνση από αυτή που κοιτάμε .

- **Δεν σημαδεύουμε ποτέ στο κεφάλι !!**

Αν και αναλόγως την περίπτωση στο παιχνίδι ίσως το κεφάλι να είναι το μόνο εκτεθειμένο μέρος, πάντως ως κανόνα αποφεύγουμε να σημαδεύουμε κεφάλι. Τα πυρά μας είναι πάντοτε σκοπευμένα (το κατά δύναμιν και κατά περίπτωση εννοείται) και φροντίζουμε να έχουμε αναγνωρίσει επαρκώς τον στόχο μας πριν πατήσουμε την σκανδάλη.

Φροντίζουμε πάντα (εντός και εκτός παιχνιδιού) να τηρούμε στον βαθμό του δυνατού ενός εκάστου και 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 στην σκανδάλη του όπλου παρά μόνο την στιγμή που είναι έτοιμοι να ρίξουν αφού έχουν ήδη αναγνωρίσει και σκοπεύσει προς τον στόχο.

Στο παιχνίδι μία ανάλογη πειθαρχία θα βοηθήσει στην καλύτερη απόκτηση εμπειρίας, την βελτίωση της σκοπευτικής ικανότητας, και την αποφυγή φίλιων πυρών ή κατά λάθος πυροδοτήσεως του όπλου μας.

- Όταν βγαίνουμε από το παιχνίδι (είτε επειδή θέλουμε να αποχωρήσουμε, είτε επειδή χτυπηθήκαμε, κλπ) **ΑΣΦΑΛΙΖΟΥΜΕ** αμέσως το όπλο μας. Όταν είμαστε σε safe-house ή χώρο συγκεντρώσεως των παικτών (εκτός πεδίου ή παιχνιδιού) το όπλο μας πρέπει να είναι πάντα ασφαλισμένο. Εκτός παιχνιδιού δεν κάνουμε βολή όταν στον ευρύτερο χώρο ανάμεσα σε εμάς και τον στόχο μας βρίσκονται άλλα άτομα που ενδεχομένως ξαφνικά να βρεθούν στην γραμμή πυρός μας. Γενικά στο χώρο συγκεντρώσεως και safe-house δεν κάνουμε ποτέ βολή .

- Όταν τελειώσει το παιχνίδι αφαιρούμε τον γεμιστήρα μας, απασφαλίζουμε το όπλο μας, και ρίχνουμε 1-2 βολές στον αέρα για τις BB's που ενδεχομένως έχουν μείνει μέσα στο όπλο μας, κατόπιν ασφαλίζουμε ξανά το όπλο. Όταν βρισκόμαστε στο safe house (ή οπουδήποτε αλλού εντός πεδίου, αλλά εκτός παιχνιδιού) και θέλουμε να αφήσουμε προσωρινά το όπλο μας δίπλα στα πράγματα μας (ή απλά να το ακουμπήσουμε κάπου κοντά για να κάνουμε κάτι άλλο), και πάλι αφαιρούμε τον γεμιστήρα μας, απασφαλίζουμε το όπλο μας, και ρίχνουμε 1-2 βολές στον αέρα για τις BB's που ενδεχομένως έχουν μείνει μέσα στο όπλο μας, κατόπιν ασφαλίζουμε ξανά το όπλο. Στο τέλος του παιχνιδιού και προ της αναχωρήσεως μας από το πεδίο αφαιρούμε τις μπαταρίες από τα AEG όπλα μας και εκκενώνουμε το αέριο από τους γεμιστήρες των blowback πιστολιών μας, αν έχουμε γεμιστήρες με μπίλιες μέσα τους αδειάζουμε και αυτούς.

- Όταν συμμετέχουμε σε μία επίσημη διοργάνωση airsoft ή σε παιχνίδι στο οποίο εφαρμόζεται κάποιο σενάριο φροντίζουμε να τηρούμε τις υποδείξεις και κανόνες που ισχύουν για το συγκεκριμένο παιχνίδι ή διοργάνωση, ώστε να διεξαχθεί σωστά και με τον τρόπο που έχουν οραματιστεί και προγραμματίσει οι υπεύθυνοι διοργανωτές.

Κατά περίπτωση κάποια διαδικαστικά θέματα που αναφέρθηκαν στο παρόν νήμα θα ισχύουν ή όχι, ή μπορεί να έχουν τροποποιηθεί ελαφρά, έτσι ώστε να ενσωματωθούν λειτουργικά στο σενάριο ή/και στον χώρο που θα διεξαχθεί το παιχνίδι.

Σε κάθε περίπτωση και εφ'όσον επιλέγουμε να συμμετέχουμε σε τέτοια παιχνίδια ή διοργανώσεις είμαστε υποχρεωμένοι να σεβαστούμε τον κόπο οργάνωσης αλλά και τις όποιες αλλαγές ή συμβάσεις έχουν προγραμματίσει οι υπεύθυνοι της διοργάνωσης.

- **Ατυχήματα.**

Επειδή η Αεροσφαίριση θεωρείται extreme sport θα πρέπει να έχουμε ΠΑΝΤΑ στον μυαλό μας την ΑΣΦΑΛΕΙΑ μας .

Στην περίπτωση ατυχήματος κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ΣΤΑΜΑΤΑΜΕ ΑΜΕΣΩΣ ενημερώνοντας τους διοργανωτές .Κάθε διοργάνωση θα πρέπει να έχει ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ Ά ΒΟΗΘΕΙΩΝ στο χώρο διεξαγωγής των σεναρίων .

Ο Σύλλογος Αεροσφαίρισης Λειβαδιάς θα προσφέρει τις γνώσεις που διαθέτουν τα μέλη του στις Ά Βοήθειες σε όλα τα μέλη της Κοινότητας της Αεροσφαίρισης .

❖ **Ειδικοί Κανόνες Παιχνιδιού**



Ζώνες Ασφαλείας (Safe House):

Ζώνες Ασφαλείας θεωρούνται οι προκαθορισμένοι από το εκάστοτε σενάριο παιχνιδιού χώροι στους οποίους απαγορεύονται οι βολές, είτε με κατεύθυνση από εκεί προς τον χώρο της δραστηριότητας, είτε από τον τελευταίο με κατεύθυνση προς τις Ζώνες Ασφαλείας. Αυτές δε, θα προσδιορίζονται με ειδική σήμανση «SAFE HOUSE» και θα είναι οριοθετημένες.

Σε περίπτωση που παρατηρηθεί από παίκτη άλλο άτομο να μην φέρει προστατευτικά γυαλιά ή μάσκα ασφαλείας, αναφωνεί αμέσως «ΤΥΦΛΟΣ», το παιχνίδι διακόπτεται προσωρινά, και ενημερώνεται ο διοργανωτής ή/και ο πλησιέστερος διαιτητής για το συμβάν.

Εφόσον το άτομο φορέσει γυαλιά ή απομακρυνθεί, το παιχνίδι συνεχίζεται.

Για οποιοδήποτε γεγονός παραβίασης των κανόνων ασφαλείας, ενημερώνονται άμεσα ο διοργανωτής ή/και οι διαιτητές του παιχνιδιού, οι οποίοι δύναται να προβούν σε προσωρινή ή οριστική διακοπή της δραστηριότητας.



Κανόνας αεροσφαίρισης "ΡΙΣΠΟΥΝ" (RE-SPAWN)

Είναι η επαναφορά ενός ή περισσότερων παιχτών από την Ζώνη Ασφαλείας στο παιχνίδι, ανάλογα με το εκάστοτε σενάριο παιχνιδιού.

Πριν από την έναρξη του εκάστοτε παιχνιδιού, ορίζεται ο αριθμός των ελάχιστων παιχτών που θα πρέπει να παρευρίσκονται σε μία Ζώνη Ασφαλείας για να μπορέσουν να επιστρέψουν στο παιχνίδι. (π.χ. Re-spawn των δύο παιχτών επιβάλλει την παρουσία τουλάχιστον δύο παιχτών σε μία ζώνη για να επιστρέψουν).

Εάν σε μία Ζώνη Ασφαλείας υπάρχουν περισσότεροι παίκτες από το ελάχιστο όριο, δύναται να επιστρέψουν όλοι στο παιχνίδι, ανάλογα με το εκάστοτε σενάριο.

Εάν σε μία Ζώνη Ασφαλείας υπάρχουν λιγότεροι παίκτες από το ελάχιστο όριο, οι παίκτες αυτοί οφείλουν να περιμένουν στην Ζώνη Ασφαλείας μέχρι να συμπληρωθεί ο ελάχιστος απαιτούμενος αριθμός παιχτών.



Κανόνας «ΜΠΑΜ»

Είναι η απενεργοποίηση ενός αντιπάλου από το παιχνίδι χωρίς το αεροβόλο να βάλει. Αφορά αυστηρά δύο παίκτες.

Ο παίκτης που επικαλείται τον κανόνα ΜΠΑΜ θα πρέπει να μην έχει γίνει αντιληπτός από τον αντίπαλό του, να βρίσκεται σε απόσταση μικρότερη των πέντε (5) μέτρων από αυτόν και να μπορεί να τον σκοπεύσει με το αεροβόλο του. Έπειτα αναφωνεί την λέξη "ΜΠΑΜ". Ο αντίπαλος θεωρείται νεκρός, αναφωνεί "ΕΞΩ" και επιστρέφει στην Ζώνη Ασφαλείας (SAFE HOUSE) της ομάδας του.

Η μέγιστη απόσταση από την οποία μπορεί ένας παίκτης να επικαλεσθεί τον κανόνα "ΜΠΑΜ" δύναται να διαφοροποιηθεί βάσει του εκάστοτε σενάριο παιχνιδιού.

Ο κανόνας "ΜΠΑΜ" δεν ισχύει για ομοιώματα χειροβομβίδων, οπλοβομβίδων, και οποιοδήποτε άλλου μέσου πέρα αεροβόλου airsoft.



Κανόνας Αεροσφαίρισης "ΑΘΟΥΒΟΣ ΘΑΝΑΤΟΣ" (SILENT KILL)

Είναι η προσομοίωση του αθόρυβου θανάτου ενός αντιπάλου. Αφορά αυστηρά δύο παίκτες. Ο παίκτης που επικαλείται τον κανόνα "ΑΘΟΥΒΟΣ ΘΑΝΑΤΟΣ" θα πρέπει να μην έχει γίνει αντιληπτός από τον αντίπαλό του και να βρίσκεται σε τέτοια απόσταση από αυτόν ώστε να μπορεί να τον ακουμπήσει με το χέρι του.

Έπειτα αγγίζει τον αντίπαλό του με το χέρι και του αναφωνεί χαμηλόφωνα "ΕΙΣΑΙ ΕΚΤΟΣ". Ο αντίπαλος θεωρείται νεκρός, ΔΕΝ αναφωνεί "ΕΞΩ", απομακρύνεται μερικά μέτρα και έπειτα φωνάζει "ΕΞΩ" και επιστρέφει στην Ζώνη Ασφαλείας.

Ο κανόνας "ΑΘΟΥΒΟΣ ΘΑΝΑΤΟΣ" δύναται να συμπεριλάβει την χρήση ειδικών ελαστικών ομοιωμάτων μαχαιριών.

Στην περίπτωση αυτή οι παίκτες θα πρέπει να ακουμπήσουν τον αντίπαλό τους με το ελαστικό ομοίωμα για να επικαλέσουν τον κανόνα "ΑΘΟΥΒΟΣ ΘΑΝΑΤΟΣ".



Κανόνας "ΠΑΡΛΕΙ" (Parley)

Είναι ο διάλογος ή συζήτηση μεταξύ αντιπάλων με σκοπό την μεταξύ τους προσωρινή ανακωχή. Χρησιμοποιείται από τους παίκτες όταν υπάρχει κάποιο ιδιαίτερο κόλλημα στην ροή του παιχνιδιού. Μερικές συνηθισμένες περιπτώσεις που επικαλείται ο κανόνας PARLEY είναι:

- Όταν δύο αντίπαλοι συναντιούνται σε πολύ μικρή απόσταση.
- Όταν υπάρξει κάποια διαφωνία μεταξύ δύο ή περισσότερων αντιπάλων.
- Για οποιοδήποτε λόγο που αφορά την ασφάλεια των παιχτών.

Εάν συμβεί κάτι από τα παραπάνω, και εφόσον δεν ισχύει ο κανόνας ΜΠΑΜ, οι παίκτες μπορούν να επικαλεστούν ομόφωνα PARLEY. Έπειτα απομακρύνονται μερικά μέτρα, φωνάζουν "ΠΑΜΕ" ή "ΠΑΕΙ" και συνεχίζουν το παιχνίδι.

Σε περίπτωση που δεν συμφωνηθεί και επικαλεσθεί ο κανόνας "PARLEY" από τους παίκτες, θεωρούνται όλοι εκτός παιχνιδιού και επιστρέφουν όλοι στις Ζώνες Ασφαλείας της ομάδας τους.

Ξένοι στο πεδίο

Στην περίπτωση που κάποιος ξένος βρεθεί στο πεδίο την ώρα της μάχης, τότε ο παίκτης/παίκτες που θα τον αντιληφθούν είναι υποχρεωμένοι να φωνάξουν " ΤΥΦΛΟΣ – ΤΥΦΛΟΣ " και φωναχτά αλλά και από τον ασύρματο (εφόσον υπάρχει) έτσι ώστε να ειδοποιηθούν όλοι οι παίκτες το συντομότερο δυνατό. Επίσης κάθε παίκτης που ακούει την ειδοποίηση αυτή είναι υποχρεωμένος να την μεταδώσει όσο πιο γρήγορα γίνεται στους κοντινούς του παίκτες (είτε είναι συμπαίκτες, είτε είναι αντίπαλοι) έτσι ώστε να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις και να μείνει ακριβώς στο σημείο που βρίσκεται.

Μόλις ο ξένος απομακρυνθεί από το πεδίο και είναι σε ασφαλές πια μέρος, τότε με την αντίστροφη διαδικασία θα γίνει συνέχιση του παιχνιδιού.

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

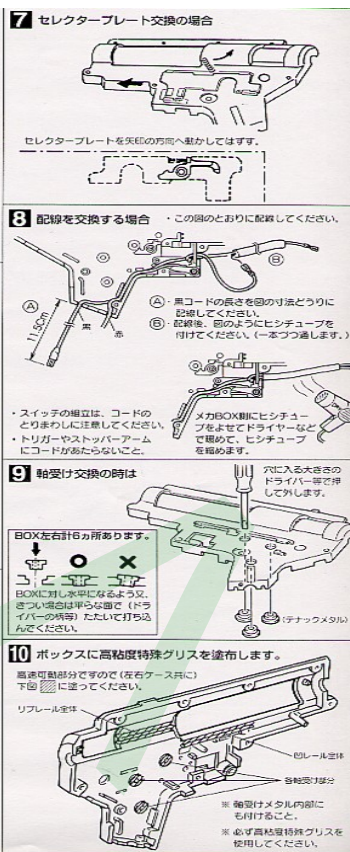
- ✓ Να ενημερώσει εγκαίρως τους διοργανωτές.
- ✓ Να διαθέτει από πριν ένα γιλέκο φωσφορούχο κίτρινο ή πορτοκαλί, έτσι ώστε να ξεχωρίζει άνετα από τους κανονικούς παίκτες.
- ✓ Εάν υπάρχουν συνθήκες σκοταδιού να διαθέτει ένα φως που να αναβοσβήνει με γρήγορο ρυθμό (π.χ

φως 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.

- ✓ Να φοράει απαραίτητως προστατευτικά γυαλιά ή μάσκα. Οποιαδήποτε επιπλέον προστασία είναι στην δική του κρίση και είναι επιτρεπτή και επιθυμητή.
- ✓ Να μην προδίδει θέσεις παικτών με την παρουσία του. Να είναι διακριτικός και προσεκτικός στις κινήσεις του.
- ✓ Να διαθέτει ένα τουλάχιστον μέσον τηλεπικοινωνίας με τους διοργανωτές (κινητό τηλέφωνο, ασύρματος κ.λπ) για περίπτωση ανάγκης.
- ✓ 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 σφαιρίδια. Μια καλή λύση που προτείνεται είναι η τοποθέτηση διάφανου πολυκαρβονικού φύλλου (PC - Polycarbonate) με αντίστοιχες προδιαγραφές με αυτές των γυαλιών airsoft στα ευαίσθητα σημεία του εξοπλισμού, η οποία βέβαια θα υλοποιηθεί με δικιά του ευθύνη.

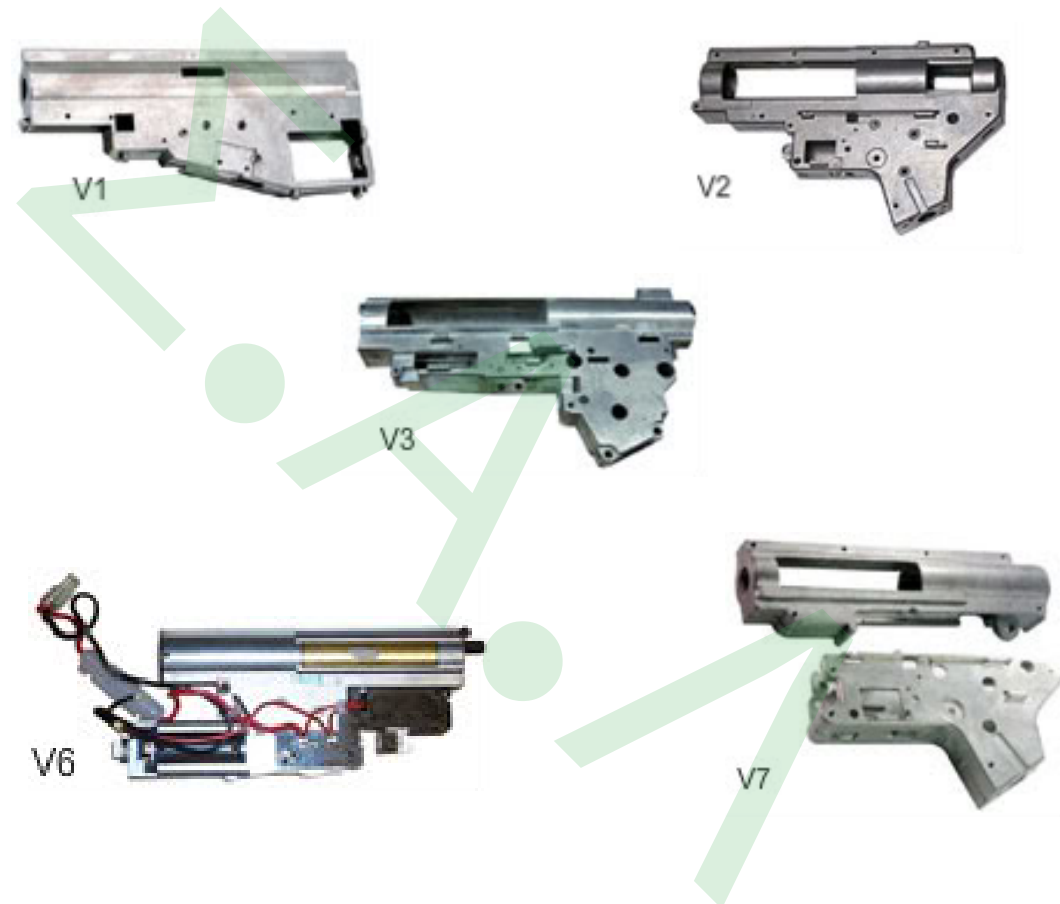
Τεχνικά Θέματα

για πολλά χρόνια !!



➤ *Μέρη όπλου*

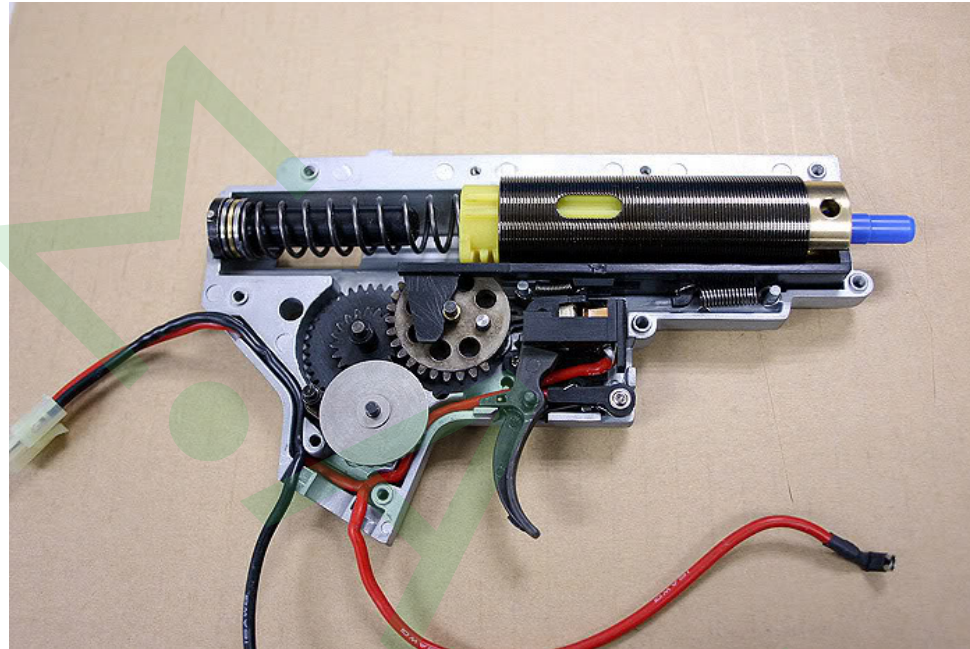
▪ ΤΥΠΟΙ GEARBOX



- Ο Εσωτερικός Κόσμος ενός Ηλεκτροκίνητου όπλου Airsoft AEG

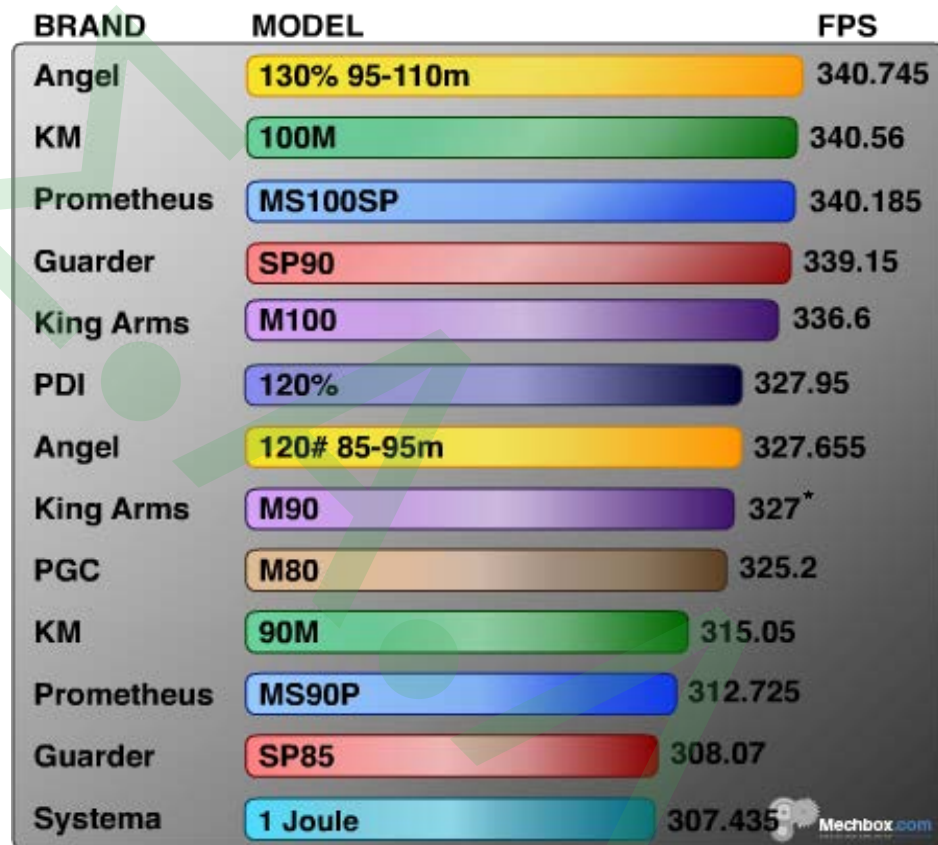


- Ολοκληρωμένο Gearbox

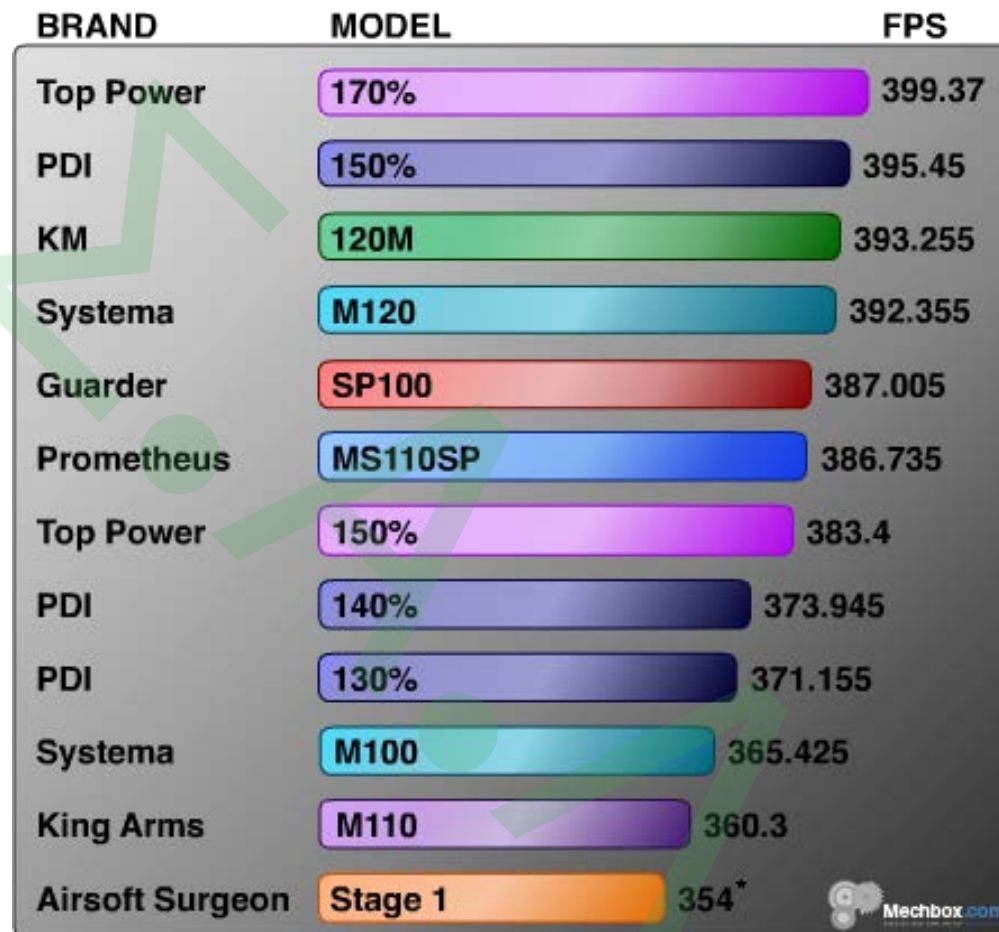


➤ Ελατήρια Airsoft και αποδόσεις σε Fps

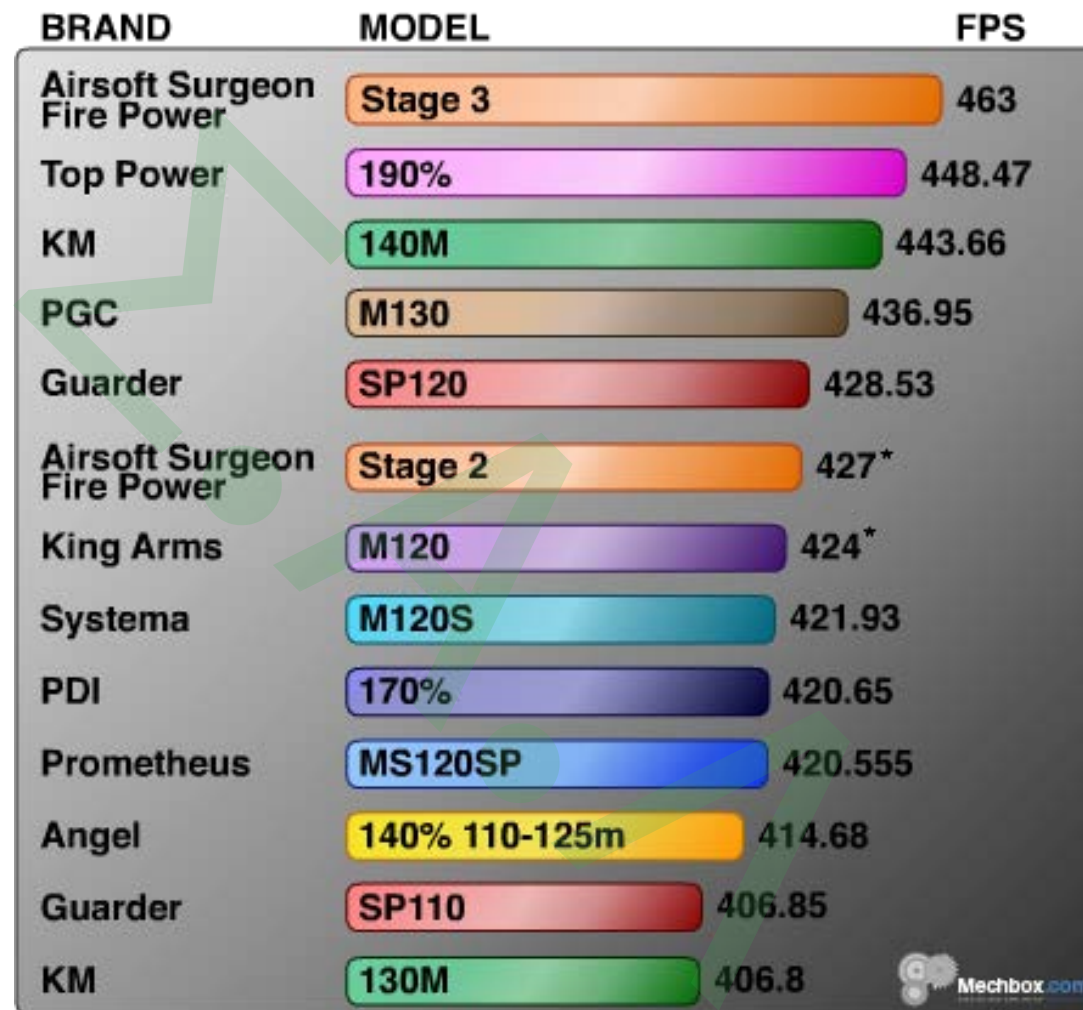
- Ελατήρια με απόδοση απο 300 - 350 FPS



- Ελατήρια με απόδοση απο 350 - 400 FPS



- Ελατήρια με απόδοση απο 400 - 460 FPS



➤ **Μπαταρίες Airsoft**

Η τάση της μπαταρίας (σε βολτ, V) καθορίζεται από τον αριθμό των στοιχείων που υπάρχουν στο pack (συστοιχία). Για να βρούμε την τάση του pack πολλαπλασιάζουμε τον αριθμό των στοιχείων επί 1.2 βολτ, π.χ. 7 στοιχεία επί 1.2 V = 8.4 V, ενώ 8 στοιχεία επί 1.2V = 9.6 V. Η ποσότητα της τάσης καθορίζει το ρυθμό βολής του όπλου και το πόσο ισχυρό ελατήριο μπορούμε να εγκαταστήσουμε στο όπλο. Η χωρητικότητα της μπαταρίας (σε mAh) συνήθως είναι τυπωμένη στα στοιχεία. Η ποσότητα αυτή μας δείχνει τη χρονική διάρκεια που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το όπλο και το για πόσες ώρες θα χρειαστεί να φορτίσουμε τη μπαταρία. Ποτέ μην τραβάτε τις μπαταρίες από τα βύσματα και προσέχετε να μην καταστρέψετε τη μόνωση των καλωδίων. Η επαφή ενός σύρματος της μπαταρίας με ένα άλλο σύρμα ή μεταλλικό αντικείμενο μπορεί να προκαλέσει βραχυκύκλωμα και πιθανά φωτιά. Καλό είναι να αποσυνδέετε τις μπαταρίες από το όπλο σας όποτε δεν το χρησιμοποιείτε. Φυλάξτε τη μπαταρία σε ένα δροσερό και ξηρό μέρος όταν δεν τη χρησιμοποιείτε. Ποτέ μην εκθέτετε τις μπαταρίες σε ανοικτή φλόγα και μην προσπαθείτε να αποσυναρμολογήσετε ή να ανοίξετε τα στοιχεία.

Όταν η ζωή της μπαταρίας τελειώσει, δεν πρέπει να πετιέται στα οικιακά σκουπίδια, αλλά στα σημεία ανακύκλωσης μπαταριών (ΑΦΗΣ).

• Η αλλαγή των μπαταριών

Μην υπερφορτίζετε τις μπαταρίες! Αν υπερθερμανθούν, μπορεί να πάθουν βλάβη ή να προκαλέσουν πυρκαϊά. Διαβάζετε προσεκτικά τις οδηγίες του φορτιστή πριν επιχειρήσετε να φορτίσετε τη μπαταρία σας. Δεν είναι όλοι οι φορτιστές κατάλληλοι για όλες τις μπαταρίες! Παρακαλούμε να χρησιμοποιήσετε το σωστό φορτιστή που προορίζετε για τον τύπο της μπαταρίας σας, π.χ. αν θέλετε να φορτίσετε μια μπαταρία Nimh 9.6 V, βεβαιωθείτε ότι ο φορτιστής σας μπορεί να χρησιμοποιηθεί με μπαταρίες 9.6.V και ειδικά μπαταρίες Nimh. Βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τα σωστά βύσματα σύνδεσης της μπαταρίας με το φορτιστή. Υπολογίστε τον κατάλληλο χρόνο που απαιτείται για τη φόρτιση της μπαταρίας διαιρώντας τη χωρητικότητα της μπαταρίας (τα mAh) με την παροχή του φορτιστή σε mA, π.χ. ένας φορτιστής με παροχή 250 mA θα χρειαζόταν 6 ώρες για να φορτίσει μια πλήρως εκφορτισμένη μπαταρία χωρητικότητας 1500 mAh. Κάθε φορτιστής είναι διαφορετικός, οπότε πρέπει να διαβάσετε προσεκτικά το εγχειρίδιο χρήσης του πριν φορτίσετε τη μπαταρία σας. Αν δεν είστε σίγουροι για την κατάσταση εκφόρτωσης της μπαταρίας σας και θέλετε να τη φορτίσετε, συνδέστε τη με το φορτιστή και ελέγχετε τη κάθε 5 – 10 λεπτά. Αν η μπαταρία ζεσταθεί ελαφρά, τότε θεωρείστε τη πλήρως φορτισμένη. Αν ζεσταθεί πολύ, αποσυνδέστε τη αμέσως από το φορτιστή!

Θυμηθείτε, οι μπαταρίες NiCad πρέπει να εκφορτίζονται πλήρως πριν επαναφορτιστούν. Χρησιμοποιείτε τον κατάλληλο εκφορτιστή για την εκφόρτιση της μπαταρίας, ή εκφόρτωσε την πλήρως με κανονική χρήση του όπλου, πριν την επαναφορτίσετε.

- **Τύποι μπαταριών**

- **Νικελίου-Καδμίου Ni-Cd (+)**

1. Γρήγορη φόρτιση
2. Αντέχει πάνω απο 1000 κύκλους φόρτισης-αποφόρτισης
3. Καλή απόδοση και ποσοστό φόρτισης σε χαμηλές θερμοκρασίες
4. Είναι απο τις πιο ανθεκτικές μπαταρίες και "συγχωρούν" κακομεταχείριση



5. Μεγάλη ολική διάρκεια ζωής και αποθήκευσης
6. Χαμηλή τιμή (-)
7. Φαινόμενο μνήμης (πρόληψη αν περιοδικά αποφορτίζουμε-φορτίζουμε)
8. Τοξικά χημικά -μη φιλικές προς το περιβάλλον- ανακυκλώσιμη παρόλα αυτά
9. Γρήγορη σχετικά αποφόρτιση όταν είναι αποθηκευμένη και μη χρησιμοποιούμενη

▪ **Νικελίου-Μετάλλου Ni-Mh (+)**

1. Σχεδόν 40% μεγαλύτερη χωρητικότητα απο τις Ni-Cd
2. Λιγότερο επιρρεπείς στο φαινόμενο μνήμης απο τις Ni-Cd



3. Φιλικές προς το περιβάλλον και ανακυκλώσιμες (-)
4. Περιορισμένη διάρκεια ζωής και ειδικά σε πλήρης κύκλους φόρτισης αποφόρτισης (200-300 κύκλοι)
5. Αν φορτίζονται μερικώς καθυστερείται ο χρόνος "γήρανσης" της μπαταρίας όπως και αν βρίσκονται σε δροσερό περιβάλλον, πρέπει εκ τούτου να αποθηκεύονται 40% περίπου φορτισμένες σε δροσερό μέρος
6. Όταν "ζορίζονται" χάνουν γρήγορα τα γκάζια και την δύναμη τους
7. Αργούν πολύ να αποφορτιστούν απο μόνες τους βρισκόμενες σε αποθήκευση
8. Η απόδοση τους πέφτει αν αποθηκεύονται σε σχετικά ζεστό μέρος
9. Χρειάζονται συχνή πλήρη αποφόρτιση για την αποφυγή δημιουργίας κρυστάλλων στο εσωτερικό της μπαταρίας

▪ Ιόντων Λιθίου Li-ion (+)

1. Δεν χρειάζονται "αρχική φόρτιση"
2. Δεν αποφορτίζονται γρήγορα σχετικά
3. Δεν χρειάζονται αποφόρτιση αφού απουσιάζει το φαινόμενο μνήμης
4. Ιδανικές για "εργαλεία που χρειάζονται γκάζια" (-)
5. Χρειάζονται προστατευτικό κύκλωμα για να διατηρούν το voltage - τάση στα όρια του 2. Ευαίσθητες στην γήρανση ακόμα και αν δεν χρησιμοποιούνται
6. Ακριβές
7. Όχι ώριμη ακόμα τεχνολογία αφού τα εσωτερικά χημικά αλλάζουν σχετικά γρήγορα



▪ Πολυμερών Λιθίου Li-Po (+)

1. Πολύ χαμηλό βάρος
2. Δεν υπάρχει σχετικός περιορισμός στο σχήμα της μπαταρίας
3. Μπορούν να έχουν ακόμα και πάχος-προφίλ ορισμένων χιλιοστών
4. Ανθεκτικές στην υπερφόρτιση με μικρό κίνδυνο διαρροής χημικών (-)
5. Λιγότεροι κύκλοι ζωής από τις Li-ion
6. Χειρότερη σχέση τιμής-απόδοσης από τις Li-ion
7. Περίεργα σχήματα συνήθως
8. Ακριβές



• ΦΟΡΤΙΣΗ - ΑΠΟΦΟΡΤΙΣΗ

Νικελίου-Καδμίου Ni-Cd Προτιμότερη η φόρτιση με fast chargers (1 ώρα) Αντέχουν μια χαρά σε πλήρης κύκλους φόρτισης αποφόρτισης (και πλήρους, πολλούς περισσότερους μάλλον απο όσο θα αντέξει το AEG μας) αν και δεν χρειάζεται, αλλά αν δεν γίνεται θα πρέπει μια φορά τον μήνα να αποφορτίζονται για να προληφθεί το φαινόμενο μνήμης. Νικελίου-Μετάλλου Ni-Mh Προτιμότερη η φόρτιση με fast chargers (περίπου 1 ώρα) αλλά καλό είναι να μην υπερθερμανθούν Να μην αποφορτίζονται πλήρως (γύρω στο 80%) και ούτε συνέχεια Ιόντων Λιθίου Li-ion Δεν υπάρχει δυνατότητα fast charge αλλά μόνο Rapid charge (περίπου 3 ώρες) Δεν επηρεάζονται απο το φαινόμενο μνήμης αν μείνουν παραπάνω στον φορτιστή.

Η μπαταρία δεν πρέπει να ζεσταθεί ! Πολυμερών Λιθίου Li-Po Δεν υπάρχει δυνατότητα fast charge αλλά μόνο Rapid charge (περίπου 3 ώρες) Να μην αποφορτίζονται πλήρως (γύρω στο 80%) Το χαμηλό voltage μπορεί να "ενεργοποιήσει" το κύκλωμα ασφαλείας της μπαταρίας. Φόρτιση LI PO μπαταριών SOS Όταν φεύγουν από το εργοστάσιο κατασκευής τους, οι Li-Po έχουν περίπου το 50% του φορτίου τους. Τα στοιχεία Li-Io και Li-Po απαιτούν ειδικές παραμέτρους φόρτισης, που ΜΟΝΟ φορτιστές κατασκευασμένοι γι' αυτή την αποστολή (ή τα ειδικά προγράμματα Li-Io και Li-Po των σύνθετων φορτιστών) μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Η ασφαλέστερη τακτική είναι να ρυθμίζεις εσύ τις παραμέτρους φόρτισης στον φορτιστή (αριθμό στοιχείων και ρεύμα φόρτισης) και αυτός να ελέγχει αυτόματα τις παραμέτρους πριν αρχίσει την φόρτιση.

Ο πλήρως αυτοματοποιημένος φορτιστής μπορεί να κάνει λάθος. Η μέγιστη τάση φόρτισης ανά στοιχείο (σε σειρά) είναι 4,235V, και αυτό τα λέει όλα. Στην πράξη η τάση φόρτισης ορίζεται στα 4,2V ή στα 4,15V για περισσότερη ασφάλεια. Αντίστοιχα, ο γενικός κανόνας ορίζει το μέγιστο ρεύμα φόρτισης στο 1C. Στο μέλλον αυτό σίγουρα θα βελτιωθεί, αλλά προς το παρόν, για τα σημερινά στοιχεία, μην πειραματιστείς με μεγαλύτερες εντάσεις, ότι κι' αν διαβάσεις. Ακολούθησε τον κανόνα του 1C. Αν οι τιμές της τάσης ή της έντασης κατά την φόρτιση είναι μεγαλύτερες από τις επιτρεπόμενες, υπάρχει κίνδυνος ανάφλεξης ενός ή περισσότερων στοιχείων.

Η φλόγα που βγαίνει από ένα στοιχείο Li-Po θυμίζει βεγγαλικό και φθάνει τα 3-4 μέτρα. Το ρεύμα φόρτισης αρχικά είναι 1C, αλλά μειώνεται βαθμηδόν καθώς η μπαταρία φορτίζεται, και όταν η τάση του στοιχείου φθάσει τα 4,2V, στο τέλος της φόρτισης η ένταση έχει πέσει στο 0,1-0,2C.

Με αρχική ένταση το 1C η μπαταρία θα επανακτήσει το 90% της χωρητικότητάς της σε μία ώρα, ενώ το υπολειπόμενο 10% απαιτεί 45-50 ακόμη λεπτά. Φορτίζοντας με ρεύμα μεγαλύτερο από το επιτρεπόμενο, δεν θα κερδίσεις τόσο χρόνο που να αντισταθμίζει την αναμενόμενη μείωση της ζωής της μπαταρίας και της χωρητικότητάς της, ή τον κίνδυνο ανάφλεξης των στοιχείων. Η φόρτιση μπορεί να γίνει με τα στοιχεία σε σειρά ή παράλληλα, ή και σε συνδυασμό των δύο. Σε κάθε περίπτωση τα στοιχεία πρέπει να είναι ακριβώς τα ίδια, και δεν εννοούμε το τι γράφει η ετικέτα, αλλά το να συμπεριφέρονται ακριβώς όμοια μεταξύ τους, πράγμα όχι τόσο εύκολο στην πράξη.

Επειδή λοιπόν δεν μπορείς να είσαι σίγουρος ότι στην πράξη τα στοιχεία είναι ακριβώς ίδια, μετά το τέλος της φόρτισης, έλεγξε την τάση κάθε ενός στοιχείου χωριστά. Αν υπάρχει στοιχείο που έχει διαφορά τάσης από τα άλλα μεγαλύτερη από 0,05V, φόρτισέ το ή εκφορτώστε το - αντίστοιχα- μεμονωμένα, για να έρθει στο επίπεδο των άλλων. Επιτρέπεται να φορτίσεις Li-Po σε φορτιστή/πρόγραμμα Li-Io, αρκεί να επιλέξεις τον σωστό αριθμό στοιχείων και τιμή ρεύματος το 1C. Δεν επιτρέπεται να φορτίσεις Li-Io σε πρόγραμμα Li-Po. Μην αφήνεις μόνες τις μπαταρίες λιθίου σε φόρτιση. Να τις επιβλέπεις πολύ συχνά, και να τις αγγίζεις με το χέρι για να αισθανθείς την πιθανή αύξηση της θερμοκρασίας. Μην τις φορτίζεις μέσα στο μοντέλο. Στο σπίτι, τοποθέτησε την μπαταρία που φορτίζει μακριά από εύφλεκτα υγρά, ή εύφλεκτα αντικείμενα, σε χώρο άκαυστο, και καλύτερα απομόνωσέ την σε ένα χώρο που θα φτιάξεις περιμετρικά με τούβλα, ή μέσα μεταλλικό κουτί, ή μέσα σε γυάλινο δοχείο. Μην φορτίζεις μπαταρίες λιθίου μέσα στο αυτοκίνητο. Εάν περάσει ο προβλεπόμενος χρόνος φόρτισης και δεν έχει φορτίσει πλήρως η μπαταρία, σταμάτα την φόρτιση και θεώρησε την μπαταρία αυτή "εκτός χρήσης".

Επίσης η φόρτιση πρέπει να σταματήσει οπωσδήποτε αν σύμφωνα με την ένδειξη του φορτιστή, έχει περάσει από αυτόν χωρητικότητα μεγαλύτερη από το 1,05C της μπαταρίας. Δηλαδή για μία εκφόρτισμένη μπαταρία 700mAh δεν πρέπει να περάσει περισσότερο από 735mAh. Τέλος αν φουσκώσει σημαίνει ότι έχει υπερφορτιστεί και πρέπει να χαρακτηριστεί "εκτός χρήσης". Επειδή η τάση φόρτισης είναι πολύ κρίσιμη, κυκλοφορούν ειδικά κυκλώματα ελέγχου τάσης (προστασίας από υπέρταση) που παρεμβάλλονται στο κύκλωμα φόρτισης, όταν δεν εμπιστεύονται τον φορτιστή. Επίσης κυκλοφορούν ειδικές πλακέτες με κυκλώματα εξισορρόπησης των στοιχείων μίας μπαταρίας.

Αυτά δεν προσφέρουν τίποτε και δεν θα ασχοληθούμε άλλο. Εκφόρτιση Οι διάφορες μάρκες ορίζουν διαφορετικές τιμές κατώτατης ασφαλούς τάσης για κάθε στοιχείο.

Η εταιρεία Kokam ορίζει ότι τάση ενός εκφορτισμένου στοιχείου Li-Po, δεν πρέπει να πέσει πιο κάτω από 3,0V σε ηρεμία, ή από 2,5 V υπό φορτίο. Αν η τάση πέσει σε χαμηλότερες τιμές από αυτές που ορίζει η εταιρεία του στοιχείου, το στοιχείο θα χαλάσει. Όλα τα στοιχεία δεν είναι της ίδιας μάρκας, και πάλι από αυτά της ίδιας μάρκας δεν είναι όλα της ίδιας γενιάς, ή της ίδιας παρτίδας. Έτσι δεν μπορούμε να ορίσουμε εδώ το μέγιστο ρεύμα εκφόρτισης με ένα πολλαπλάσιο του C, όπως κάναμε για άλλα είδη στοιχείων. Η πρώτη γενιά Li-Po περιόριζε το ρεύμα εκφόρτισης στα 2-3C, και η δεύτερη γενιά στα 5-6C. Σήμερα υπάρχουν στοιχεία που επιτρέπουν εκφόρτιση με 8-20C, όχι βέβαια χωρίς μείωση της ωφέλιμης χωρητικότητάς τους, ή ακόμα και της ζωής τους. Όταν αγοράζεις μία νέα μπαταρία σημείωσε επάνω της με μαρκαδόρο το μέγιστο ρεύμα εκφόρτισης σύμφωνα με τις προδιαγραφές της.

Ο περιορισμός της έντασης εκφόρτισης ανά στοιχείο, μπορεί να ξεπεραστεί αν ενώσουμε δύο ή περισσότερα ίδια στοιχεία παράλληλα. Για παράδειγμα αν ένα στοιχείο μπορεί να εκφορτιστεί με ρεύμα 5A, ενώνοντας δύο ίδια παράλληλα μπορούμε να πάρουμε ρεύμα 10A, με τρία ίδια παράλληλα να πάρουμε ρεύμα 15A, κ.ο.κ. Όταν κάποια μπαταρία Li-Po εκφορτίζεται με ρεύμα πολύ μεγαλύτερο από ότι συνιστάται, για αρκετά λεπτά της ώρας η θερμοκρασία των στοιχείων θα ανέβει σε σημείο που μέσω μίας χημικής αντίδρασης θα αυξηθεί η εσωτερική αντίσταση των στοιχείων.

Αν αυτό γίνει την ώρα που πετάς (αν δηλαδή τροφοδοτείται ηλεκτροκινητήρας με ρεύμα μεγαλύτερο απ' ότι αντέχουν τα στοιχεία), θα διαπιστώσεις ότι πέφτει η ισχύς του, και αυτό θα συνεχιστεί έως ότου ενεργοποιηθεί το cut-off του ρυθμιστή στροφών. Αποθήκευση-Συντήρηση- Προφυλάξεις
Έχουν μικρό βαθμό εκφόρτισης στην αποθήκευση. Θεωρητικά αυτό σημαίνει ότι μπορείς να τις φορτίσεις σήμερα και να πας να πετάξεις μετά από 6 μήνες. Όμως στην πράξη τα πράγματα είναι διαφορετικά.

Οι Li-Po δεν πρέπει να μένουν πλήρως φορτισμένες για περισσότερο από ένα μήνα. Εάν τις αποθηκεύσεις με πλήρη ενέργεια και για μεγάλο διάστημα, θα μειωθεί η δυνατότητα να ανακτούν όλη την ονομαστική χωρητικότητά τους. Σύμφωνα με τις νεώτερες οδηγίες του Schulze μετά την επιστροφή από τις πτήσεις, πρέπει να τις αποφορτίζεις. Το ίδιο απαιτείται για μακρόχρονη αποθήκευση, και επι πλέον να φυλάσσονται σε δροσερό μέρος, κατά προτίμηση στον θάλαμο συντήρησης του ψυγείου. Παράλληλα, στην μακρόχρονη αποθήκευση πρέπει να ελέγχεις ότι η τάση τους δεν θα πέσει κάτω από τα 3,0V (ανά στοιχείο).

Αν φοβάσαι ότι πλησιάζει η στιγμή που θα συμβεί κάτι τέτοιο, φόρτισέ τις στο 5-10%. Απόρριψε τα εκτός χρήσης στοιχεία σύμφωνα με τις οδηγίες του κατασκευαστή. Αν δεν υπάρχουν συγκεκριμένες άλλες οδηγίες, πρώτα εκφόρτωσε το, μετά άνοιξε τρύπες στο μαλακό περίβλημά του, βύθισέ το σε αλατόνερο για δύο - τρεις ημέρες, και μετά πέταξέ το στα οικιακά σκουπίδια. Οι μπαταρίες Λιθίου θεωρούνται φιλικές στο περιβάλλον. Μην τρυπήσεις το περίβλημα όσο το στοιχείο έχει ακόμα ενέργεια.

Μη τις πετάξεις στην φωτιά. Αν ο υγρός ηλεκτρολύτης έρθει σε επαφή με το δέρμα ή τα μάτια, πρώτα ξέπλυνε την περιοχή με άφθονο νερό, και μετά πήγαινε στον γιατρό. Αν το μοντέλο με τις Li-Po είχε βίαιη προσγείωση, βγάλε τις μπαταρίες έξω και άφησέ τις επί 30 λεπτά να διαπιστώσεις αν θα εκδηλώσουν αντίδραση ή όχι. Η φωτιά μπορεί να προέλθει από την επαφή του Λιθίου με το οξυγόνο του αέρα. Μη προσπαθήσεις να φορτίσεις στοιχείο που δείχνει έστω και μικρή ζημιά. Αν στοιχείο φουσκώσει κατά την διάρκεια της φόρτισης, διάκοψε αμέσως την φόρτιση, και απομάκρυνε το σε ασφαλές σημείο, γιατί μπορεί να αναφλεγεί μετά από αρκετή ώρα.

Μην κάνεις το λάθος να τις βάλεις για φόρτιση με αντίστροφη πολικότητα.

Θερμοκρασία αποθήκευσης και χρήσης είναι 0-50 βαθμοί κελσίου. Η θερμοκρασία τους δεν πρέπει να υπερβεί τους 70 κατά την εκφόρτιση.

Ποιά είναι η αναμενόμενη ζωή των Li-Po ; Αυτή η ερώτηση προς το παρόν θα μείνει αναπάντητη. Η τεχνολογία των Li-Po είναι νέα, οι γενιές τους πολλές, και η πρακτική των αερομοντελιστών να τις ταλαιπωρούν περισσότερο (κακώς) απ'ότι ορίζουν οι κατασκευαστές τους, είναι τρεις παράγοντες που δεν μπορούν να σταθμιστούν για να καταλήξουμε σε νούμερα.

Η χωρητικότητα των Li-Po μειώνεται με κάθε κύκλο. Με την συνήθη υπερβολική εκφόρτιση προς τους ηλεκτροκινητήρες, τα στοιχεία θα χάσουν 20-50% της χωρητικότητάς τους μετά από 50 κύκλους, έστω και αν δεν κάνεις κανένα λάθος στην υπόλοιπη μεταχείριση τους. Δεν παίζουμε με τις Li-Po έχουν καεί σπίτια και αυτοκίνητα στο εξωτερικό και μην εμπιστεύεσαι τους φτηνούς φορτιστές που κυκλοφορούν .

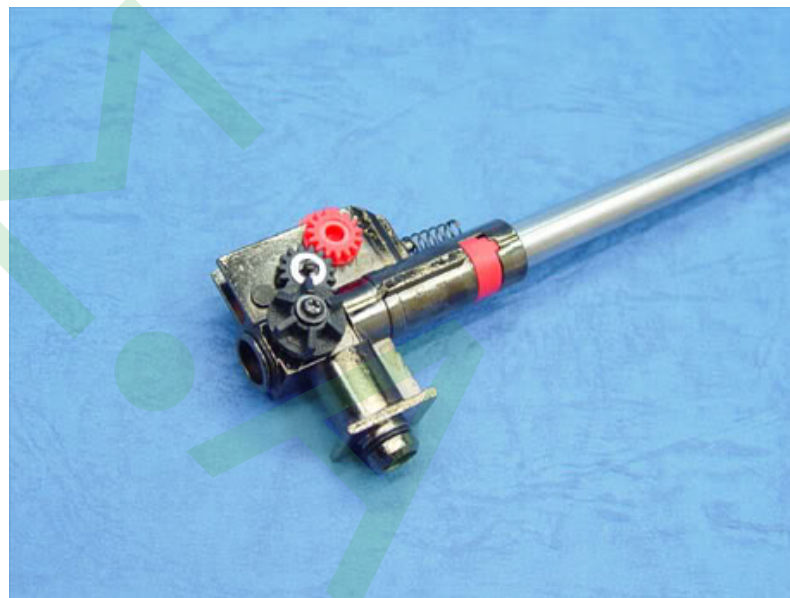
➤ **Φροντίδα του Όπλου και Διάφορες Ρυθμίσεις**

- **Η ρύθμιση του μηχανισμού hop-up**

Βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε με ακρίβεια τις οδηγίες του εγχειριδίου χρήσης για τη ρύθμιση του μηχανισμού hop-up (που καθορίζει την ακριβή πορεία της βολίδας στον αέρα). Ανάλογα με την ταχύτητα βολίδας που επιτυγχάνει το όπλο σας, θα χρειαστείτε μέχρι και 30 μέτρα ακτίνα βολής για να ρυθμίσετε το μηχανισμό hop-up. Προσπαθήστε να επιτύχετε όσο πιο επίπεδη τροχιά της βολίδας είναι δυνατόν. Όλα σχεδόν τα όπλα Airsoft έχουν πολύ ευαίσθητη ρύθμιση για το μηχανισμό hop-up. Μια πολύ μικρή μετακίνηση του τροχού ή μοχλού ρύθμισης μπορεί να προκαλέσει μεγάλες αποκλίσεις στην πορεία της βολίδας. Η ρύθμιση του μηχανισμού hop-up μπορεί να αλλάξει από μόνη της σιγά-σιγά, καθώς το όπλο χρησιμοποιείται. Είναι αναμενόμενο ότι θα χρειάζεται να επαναρυθμίζετε περιοδικά το μηχανισμό hop-up.

Πολλοί παράγοντες μπορεί να επηρεάσουν την τροχιά της βολίδας: η καθαριότητα της κάννης, η μάρκα της βολίδας BB, το βάρος της, ο άνεμος, η υγρασία και η πυκνότητα του αέρα.

Μην υποθέτετε ότι το όπλο σας θα έχει παντού και πάντοτε τα ίδια χαρακτηριστικά βολής!



- **Ο καθαρισμός του όπλου airsoft**

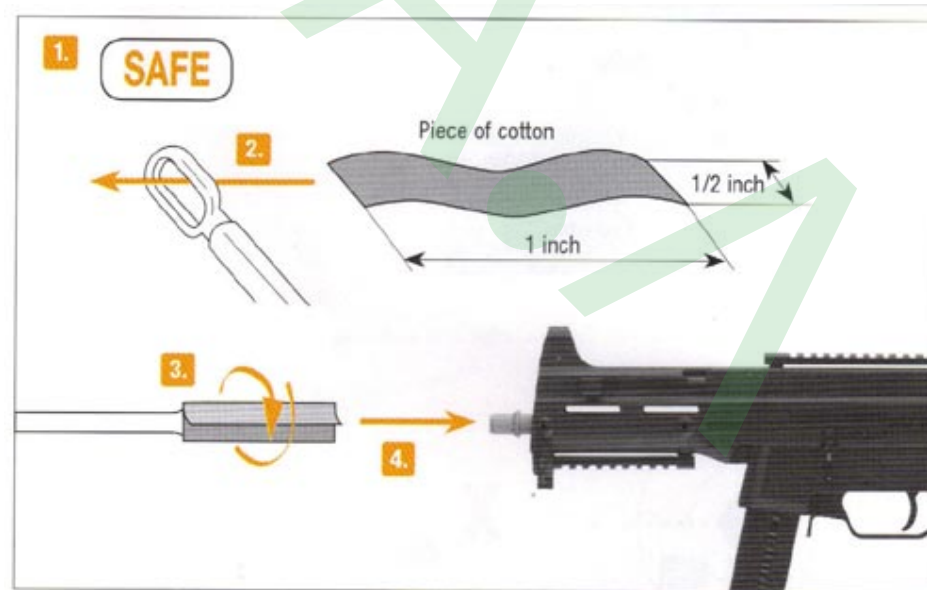
Ποτέ μη χρησιμοποιείτε λιπαντικά πετρελαίου ή ισχυρούς διαλύτες ή απορρυπαντικά για τον καθαρισμό του όπλου σας. Χρησιμοποιείτε μόνο ένα υγρό, μαλακό ύφασμα για να καθαρίσετε τα εξωτερικά μέρη του όπλου και σπρέι ελαίου σιλικόνης 100% για να καθαρίσετε την κάννη. Η συντήρηση των εσωτερικών μηχανισμών θα πρέπει να γίνεται μόνο από έναν εκπαιδευμένο επαγγελματία. Μην βυθίζετε ποτέ το όπλο σε οποιοδήποτε είδος λιπαντικού ή στο νερό!

Τα υγρά και ο ηλεκτρισμός δεν πρέπει να έρχονται σε επαφή! Τα ηλεκτρικά όπλα airsoft χρειάζονται μόνο ήπιο καθαρισμό. Το πιο σημαντικό είναι να καθαρίζετε τακτικά την κάννη. Για να καθαριστεί σωστά η κάννη, πάρτε τη ράβδο καθαρισμού και προσαρμόστε στο άκρο της ένα πανάκι κατάλληλου μεγέθους. Ψεκάστε μια μικρή ποσότητα σπρέι σιλικόνης στο πανάκι.

Πριν εισάγετε τη ράβδο καθαρισμού στην κάννη, απενεργοποιείστε το μηχανισμό hop-up. Αν τον αφήσετε ενεργοποιημένο, υπάρχει κίνδυνος να του κάνετε ζημιά και να σφηνώσετε τη ράβδο καθαρισμού στην κάννη. Εισάγετε προσεκτικά τη ράβδο καθαρισμού στην κάννη.

Σκουπίστε απαλά με μια κίνηση εμπρός-πίσω την κάννη. Αλλάξτε πανάκι και επαναλάβετε τη διαδικασία, ώστε να καθαρίσετε όλα τα υπολείμματα από την κάννη. Όταν τελειώσετε τον καθαρισμό, κάντε μια δοκιμαστική βολή με το όπλο και κατόπιν ενεργοποιείστε και πάλι το μηχανισμό hop-up.

Σας συνιστούμε να επιστρέψετε το όπλο σας στην αντιπροσωπεία για επαγγελματικό καθαρισμό, λίπανση και συντήρηση μια φορά κάθε έξι μήνες περίπου.



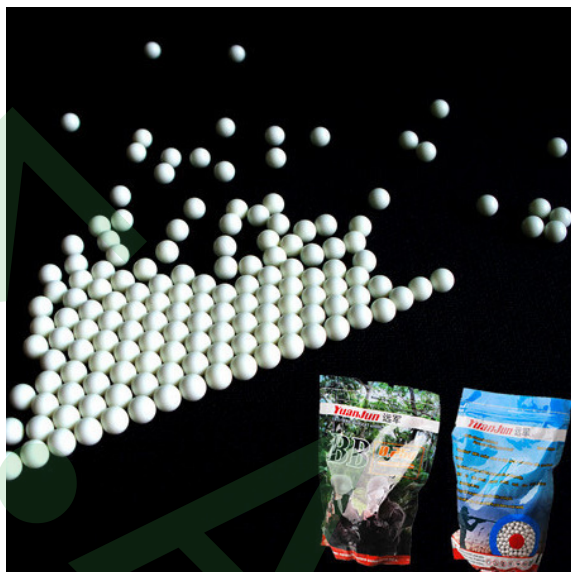


- **Οι βολίδες BB**

Χρησιμοποιείτε μόνο κορυφαίας ποιότητας βολίδες BB με τα αυτόματα ηλεκτρικά όπλα. Η χρήση κατώτερης ποιότητας βολίδων BB μπορεί να προκαλέσει βλάβη στο όπλο σας και στην κάννη του, λόγω ατελειών στην κατασκευή και παραμόρφωσης των βολίδων BB κατώτερης ποιότητας.

Τα όπλα αυτά είναι σχεδιασμένα για βολίδες BB με βάρος 0.20 γραμμαρίων ή βαρύτερες. Οι βολίδες που είναι ελαφρύτερες από 0.20 γραμμάρια θα προκαλέσουν δυσλειτουργία ή βλάβη στο όπλο. Μην επαναχρησιμοποιείτε τις βολίδες BB, διότι μπορεί επίσης να προκληθεί δυσλειτουργία ή βλάβη στο όπλο σας.

Αν δεν είστε σίγουροι για το ποιες βολίδες BB πρέπει να χρησιμοποιήσετε, συμβουλευτείτε τον εξουσιοδοτημένο αντιπρόσωπο.



- **Η πλήρωση των γεμιστήρων**

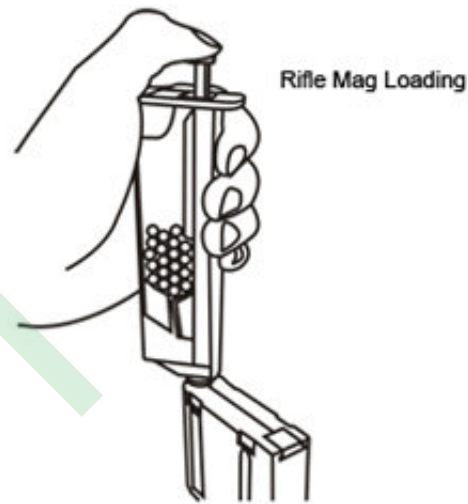
Βεβαιωθείτε ότι έχετε διαβάσει πολύ προσεκτικά και κατανοήσει το εγχειρίδιο οδηγιών σας σχετικά με την πλήρωση των γεμιστήρων. Προσοχή, πάντα να χρησιμοποιείτε καινούριες και καθαρές βολίδες BB. Οι βρώμικες ή παραμορφωμένες βολίδες BB μπορεί να προκαλέσουν δυσλειτουργία (μπλοκάρισμα) του γεμιστήρα ή του όπλου σας.

Κρατήστε τα ξένα αντικείμενα και τη βρωμιά μακριά από τις βολίδες BB και τους γεμιστήρες σας! Πάντοτε αφαιρείτε και απορρίπτετε το μεταλλικό συνδετήρα από τη σακούλα με τα σφαιρίδια BB! Οι συνδετήρες αυτοί προκαλούν πολύ συχνά δυσλειτουργίες των γεμιστήρων. Περιοδικά λιπαίνετε τους γεμιστήρες σας ψεκάζοντας μικρή ποσότητα λιπαντικού σιλικόνης 100% μέσα στο γεμιστήρα.

Αν ο γεμιστήρας σας έχει βρωμίσει αρκετά, θα πρέπει να τον αποσυναρμολογήσετε και να καθαρίσετε προσεκτικά τη βρωμιά και τη σκόνη, αλλά αυτή είναι μια εργασία που δεν πρέπει να γίνεται από άπειρους χρήστες. Οι γεμιστήρες μεγάλης χωρητικότητας είναι αρκετά περίπλοκοι μηχανισμοί. Για να λειτουργούν αξιόπιστα, θα πρέπει να γεμίζονται με τουλάχιστον 50 βολίδες BB. Θα πρέπει πάντοτε να υπάρχουν 20 βολίδες στο γεμιστήρα. Ένας πλήρως κουρδισμένος γεμιστήρας μπορεί να ρίξει το 50% – 75% της πλήρους χωρητικότητάς του πριν χρειαστεί πάλι κούρδισμα.

Οι γεμιστήρες μεγάλης χωρητικότητας μπορεί να παρακουρδιστούν : αν ο τροχός κουρδίσματος κάνει ήχο κλικ-κλικ, τότε έχει κουρδιστεί υπερβολικά.

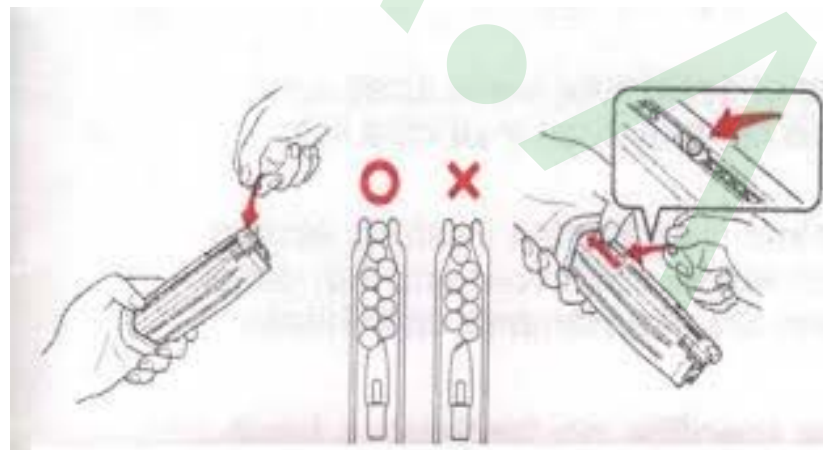
Αν ένας γεμιστήρας μεγάλης χωρητικότητας μπλοκάρει, χτυπήστε ελαφρά την πλευρά του σε μια επίπεδη επιφάνεια, ώστε να ξεμπλοκάρει ο τροχός κουρδίσματος.



Rifle Mag Loading



Pistol Mag Loading
With Adaptor



- **Η απεμπλοκή του όπλου airsoft**

Τα όπλα airsoft συνήθως μπλοκάρουν λόγω υπερβολικής βρωμιάς στην κάννη, βρώμικες βολίδες BB, ξένα σώματα στον γεμιστήρα ή στην κάννη, ή υπερβολικά σφιγμένο μηχανισμό hop-up. Σε πιο ακραίες περιπτώσεις, ένα όπλο μπορεί να μπλοκάρει λόγω βλάβης ή παραμόρφωσης του μηχανισμού hop-up, βλάβης του ακροφυσίου, ή βλάβης του ελάσματος κίνησης του ελατηρίου.

Αν μια βολίδα BB σφηνώσει (μπλοκάρει) μέσα στο όπλο, σταματήστε αμέσως να ρίχνετε. Αν συνεχίσετε να ρίχνετε, μπορεί να σπάσει ένα γρανάζι ή το πιστόνι. Χρησιμοποιήστε το άλλο άκρο της ράβδου καθαρισμού. Το άκρο αυτό έχει τομή υπό κλίση. Απενεργοποιήστε το μηχανισμό hop-up και εισάγετε το άκρο αυτό της ράβδου στην κάννη. Γυρίστε το όπλο ανάποδα και κοιτάξτε την έξοδο του γεμιστήρα.

Σπρώξτε απαλά τη βολίδα BB πίσω προς την περιοχή της εξόδου του γεμιστήρα. Αφού οι βολίδες φύγουν από την κάννη, ρίξτε μερικές βολές χωρίς βολίδες. Αν το όπλο ακούγεται να λειτουργεί καλά, δοκιμάστε να ρίξετε και με βολίδες BB.

Αν η δυσλειτουργία παραμένει, συμβουλευτείτε τον αντιπρόσωπο για επισκευές.

- **Η ρύθμιση του ύψους του κινητήρα (μοτέρ)**

Σας συνιστούμε η ρύθμιση αυτή να γίνεται από έμπειρο τεχνικό, μια και η λανθασμένη ρύθμιση μπορεί να προκαλέσει βλάβη στο κιβώτιο γραναζιών. Μια από τις βασικότερες ρυθμίσεις για τη σωστή λειτουργία του όπλου είναι εκείνη που γίνεται από τη βίδα ρύθμισης του ύψους του μοτέρ. Μια μικρή βίδα (τυπικά διαμέτρου 1.5 mm) βρίσκεται στο άκρο του πλαισίου του μοτέρ, συνήθως στη λαβή του όπλου.

Αυτή η βίδα εξασφαλίζει ότι το μοτέρ βρίσκεται στη σωστή απόσταση από τα γρανάζια. Αν το μοτέρ είναι πολύ κοντά ή πολύ μακριά από το λοξό γρανάζι του

μηχανισμού, θα ακούσετε ένα απαλό ή ισχυρό υψίσυχο ήχο από το όπλο. Σε ακραίες περιπτώσεις, μια λανθασμένα ρυθμισμένη βίδα θα προκαλέσει μπλοκάρισμα του όπλου, μπορεί να σπάσει το λοξό γρανάζι ή το οδηγό γρανάζι στον άξονα του μοτέρ. Η ρύθμιση του ύψους του κινητήρα γίνεται αρχικά στο εργοστάσιο, αλλά σε σπάνιες περιπτώσεις η λειτουργία του μοτέρ μπορεί να αλλάξει τη ρύθμιση αυτή. Τότε θα ακούσετε ασυνήθιστους ήχους από το κιβώτιο γραναζιών. Σας συνιστούμε η επαναρύθμιση να γίνει από έμπειρο τεχνικό, διότι σε περίπτωση λάθους στη ρύθμιση μπορεί να προκληθεί βλάβη στα γρανάζια. Ένας υψίσυχος ήχος δείχνει ότι το μοτέρ μπορεί να βρίσκεται πιο χαμηλά από το σωστό.

Για να το διορθώσετε, θα πρέπει να γυρίσετε τη βίδα δεξιόστροφα, ώστε να ανεβεί πιο πάνω το μοτέρ.

Γυρίστε αργά τη βίδα, κάνοντας δοκιμή με το όπλο σε ημιαυτόματη λειτουργία. Πρέπει να ακούσετε ένα σταθερό ήχο, τον ίδιο που ακούγατε όταν είχατε πρωτοχρησιμοποιήσει το όπλο σας.

Αφού ακούσετε τέτοιο ήχο, αφήστε τη βίδα σε εκείνη τη θέση.

Ένας υψίσυχος, «γρατζουνιστός» ήχος δείχνει ότι το μοτέρ βρίσκεται πολύ ψηλά, ή ότι γυρίσατε υπερβολικά τη βίδα. Γυρίστε την αντίθετα (αριστερόστροφα) για να χαμηλώσετε το μοτέρ, ρίχνοντας όπως και πριν σε ημιαυτόματη λειτουργία. Και πάλι προσέξτε να ακούσετε το σωστό, σταθερό ήχο από τον κινητήρα και τα γρανάζια.

- **Ασφάλειες**

Οι ασφάλειες προστατεύουν από απότομη εκφόρτιση της μπαταρίας, που μπορεί να προκαλέσει βλάβη στο μοτέρ ή σε άλλες ηλεκτρικές επαφές στο κιβώτιο γραναζιών.

Αν για οποιοδήποτε λόγο το όπλο σας σταματήσει απότομα να λειτουργεί, το πρώτο που θα πρέπει να ελέγξετε είναι η ασφάλεια.

Αν το μεταλλικό συρματάκι στην ασφάλεια δεν είναι άθικτο, αντικαταστήστε την με μια καινούρια (που μπορείτε να αγοράσετε από κατάστημα ηλεκτρονικών ειδών) και δοκιμάστε να ρίξετε και πάλι. Η πιο κοινή

αιτία που καίγονται οι ασφάλειες είναι η ανεπαρκής φόρτιση της μπαταρίας. Στην περίπτωση αυτή, το μοτέρ δεν μπορεί να περιστραφεί λόγω έλλειψης ενέργειας, αλλά η μπαταρία έχει ακόμα επαρκή τάση ώστε να θερμάνει τις καλωδιώσεις και να κάψει την ασφάλεια. Αντικαταστήστε την ασφάλεια, επαναφορτίστε τη μπαταρία σας και ξαναδοκιμάστε να ρίξετε. Αν το όπλο σας έχει μπλοκάρει, δηλαδή δε ρίχνει ούτε με πλήρως φορτισμένη μπαταρία, συμβουλευτείτε τον αντιπρόσωπο και βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει βλάβη σε εξαρτήματα του πλαισίου γραναζιών. Μπορείτε να αντικαταστήσετε μια καμένη ασφάλεια με μια που έχει προδιαγραφή μέχρι 30 Αμπέρ.

- **Η φροντίδα του όπλου κατά τη χρήση**

Μεταχειρίζεστε το όπλο σας με προσοχή. Παρόλο που τα προϊόντα αυτά είναι κατασκευασμένα κυρίως από μεταλλικά μέρη και θεωρούνται πολύ ανθεκτικά, δεν είναι σχεδιασμένα να αντέχουν στην καταπόνηση που μπορεί να αντέξει ένα πραγματικό πυροβόλο όπλο. Αν το όπλο airsoft χτυπηθεί δυνατά, μπορεί να προκληθεί βλάβη που θα επηρεάσει την απόδοσή του, ή μπορεί το όπλο να σπάσει.

- **Έξυπνα TIPS**

- ✓ Πάντα πριν βγάλουμε την μπαταρία μας στο τέλος του παιχνιδιού θα πρέπει να ρίχνουμε μονή βολή ώστε το ελατήριο να έρχεται στην κανονική του θέση και όχι να μένει συμπιεσμένο
- ✓ Κάθε 2 με 3 παιχνίδια είναι καλό να ρίχνεται λίγο λαδάκι σιλικόνης μέσα στις γεμιστήρες και στην εισαγωγή των γεμιστήρων πάνω στο όπλο ...

Αυτο θα λιπάνει όλα τα ακίνητα μέρη του όπλου και θα τα διατηρήσει σε καλή κατάσταση .



4. *Ακρονύμια Airsoft*

Για να δούμε πολλά απο τα Ακρονύμια που χρησιμοποιούνται στο Airsoft και να καταλάβουμε τι σημαίνουν ,

AEG.....Automatic Electric Gun

AEP.....Automatic Electric Pistol

ASG.....AirSoft Gun

BB.....Bullet Bearing

EBB.....Electric Blow Back

FA.....Full Automatic

FTK.....Full Tune up Kit

FPS.....Feet Per Second

FRS.....Family Radio Service

GBB.....Gas Blow Back

HiCap.....High Capacity

MAh.....Milli Ampere hours

NBB.....No Blow Back

NiCd.....Nickel Cadmium

NiMh.....Nickel Metal hybrid

PTW.....Professional Training Weapon

PMR.....Private Mobile Radio

RPM.....Rounds Per Minute

ROF.....Rate Of Fire

RS.....Real Steel

SA.....Semi Automatique

WGC.....War Game Club

ACOG.....Advanced Combat Optical Gunsight

AK.....Avtomat Kalashnikova

AO.....Area of Operations

AR.....Automatic Rifle - Assault Rifle

AUG.....Armee Universal Gewerh

BAR.....Browning Automatic Rifle

BDU.....Battle Dress Uniform

BUIS.....Back Up Iron Sight

CADPAT.....Canadian Disruptive PATtern

CQC.....Close Quarter Combat

CQB.....Close Quarter Battle

CTR.....Close Target Reconnaissance

DPM.....Disruptive Pattern Material

EGLM.....Enhanced Grenade Launcher Module

EOD.....Explosive Ordnance Disposal

ETA.....Estimated Time Arrival

FB.....Fire Base

FN.....Fabrique Nationale

FOB.....Forward Operation Base

FUBAR.....Fouled Up Beyond All Recognition

GMG.....Grenade Machine Gun

GPS.....Global Positioning System

HE.....High Explosive

HMG.....Heavy Machine Gun

LBV.....Load Bearing Vest

LE.....Law Enforcement

LMG.....Light Machine Gun

LMT.....Lewis Machine & Tool Company

LZ.....Landing Zone

MARPAT.....MARine PATtern

MilSim.....Military Simulation

MOLLE.....MODular Lightweight Load carrying Equipment

MRE.....Meal Ready to Eat

NV.....Night Vision

OP.....Observation Post

OPFOR.....OPposing FORce

PDW.....Personal Defense Weapon

RAS.....Rail Adapter System

RIS.....Rail Interface System

SAW.....Squad Automatic Weapon

SCAR.....SOF Combat Assault Rifle

SLR.....Self Loading Rifle

SMG.....Sub Machine Gun

SNAFU.....Situation Normal All Fouled Up

SOF.....Special Operations Forces

SPAS.....Special Purpose Automatic Shotgun

SR.....Stoner Rifle

SUSAT.....Sight Unit Small Arms Trilux

SWAT.....Special Weapons And Tactics

TMP.....Tactical Machine Pistol

UCP.....Universal Camouflage Pattern

5. Tactical Hand Signals





ΚΑΤΑΝΟΗΤΟ



ΜΠΕΙΤΕ



ΕΝΗΛΙΚΑΣ



ΟΜΗΡΟΣ



ΠΑΙΔΙ



ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ
ΣΚΟΠΕΥΤΗΣ



ΥΠΟΠΤΟΣ



ΓΥΝΑΙΚΑ



ΑΝΔΡΑΣ



ΠΟΡΤΑ



ΠΑΡΑΘΥΡΟ



ΔΙΟΙΚΗΤΗΣ



ΚΑΡΑΜΠΙΝΑ



ΚΑΡΑΜΠΙΝΑ



ΑΥΤΟΜΑΤΟ
ΟΠΛΟ



ΟΧΗΜΑ



ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ



ΑΝΑΣΥΝΤΑΞΗ



ΠΙΣΤΟΛΙ



ΤΥΦΕΚΙΟ



ΚΑΤΩ



ΣΚΥΛΟΣ



ΜΗΝ
ΑΝΗΣΥΧΕΙΣ



ΜΟΝΗ
ΣΕΙΡΑ



ΜΟΝΗ ΣΕΙΡΑ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΕΧΘΡΟΥ



ΔΥΟ ΣΤΟΙΧΕΙΑ



ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΒΕ



ΓΡΗΓΟΡΑ



ΣΤΟΠ



ΔΑΚΡΥΓΟΝΑ

ΑΡΙΘΜΗΣΗ

ΕΝΑ	ΔΥΟ	ΤΡΙΑ	ΤΕΣΣΕΡΑ	ΠΕΝΤΕ	ΕΞΙ	ΕΠΤΑ	ΟΚΤΩ	ΕΝΕΑ	ΔΕΚΑ

6. Σωστή χρήση δακτύλου για σκόπευση με πιστόλι



7. Αντιστοιχία καναλιών PMR με συχνότητες VHF

PMR Frequencies Channel Frequency in MHz

Channel Number	Frequency
1	446.00625 MHz
2	446.01875 MHz
3	446.03125 MHz
4	446.04375 MHz
5	446.05625 MHz
6	446.06875 MHz
7	446.08125 MHz
8	446.09375 MHz

PMR Radio CTCSS Frequency List

Sub Channel	Tone Frequency (Hz)	Sub Channel	Tone Frequency (Hz)
1	67.0Hz	20	131.8 Hz
2	71.9 Hz	21	136.5 Hz
3	74.4 Hz	22	141.3 Hz
4	77.0 Hz	23	146.2 Hz
5	79.7 Hz	24	151.4 Hz
6	82.5 Hz	25	156.7 Hz
7	85.4 Hz	26	162.2 Hz
8	88.5 Hz	27	167.9 Hz
9	91.5 Hz	28	173.8 Hz
10	94.8 Hz	29	179.9 Hz
11	97.4 Hz	30	186.2 Hz
12	100.0 Hz	31	192.8 Hz
13	103.5 Hz	32	203.5 Hz
14	107.2 Hz	33	210.7 Hz
15	110.9 Hz	34	218.1 Hz
16	114.8 Hz	35	225.7 Hz
17	118.8 Hz	36	233.6 Hz
18	123.0 Hz	37	241.8 Hz
19	127.3 Hz	38	250.3 Hz

VHF - ΣΥΧΝΟΤΗΤΕΣ



PMR – ΚΑΝΑΛΙΑ



• Τι είναι το VHF

Οι πομποδέκτες VHF/UHF εκπέμπουν / ακούνε στις συχνότητες 144-146 MHz και 430-440 MHz αντίστοιχα και λειτουργούν σε διαμόρφωση F.M. Το μέγεθος τους συνήθως είναι ίδιο με αυτό των C.B. ενώ η ισχύς τους σημαντικά μεγαλύτερη. Για την χρήση τους απαιτείται ραδιοερασιτεχνική άδεια που αποκτάται μετά από εξετάσεις στο Υ.Μ.Ε.

• Τι είναι τα PMR

Τα PMR (Personal Mobile Radio = Προσωπικός Φορητός Ραδιοσταθμός) βρίσκονται στο εύρος των UHF και συγκεκριμένα στην ζώνη 446.000 MHz ως 447.000 MHz. Για την ζώνη των PMR δεν απαιτείται κανενός είδους άδεια. Απλά μπαίνουμε σε ένα κατάστημα, αγοράζουμε την συσκευή και ξεκινάμε να εκπέμπουμε. Τα PMR που εκπέμπουν ψηφιακά dPMR έχουν 16 κανάλια. Τα PMR έχουν μέγιστη επιτρεπόμενη ισχύ μόνον μισό (0,5) watt, και έχουν εμβέλεια μέχρι 3 χλμ. σε ανοικτό χώρο, ενώ σε μια κατοικημένη περιοχή με υψηλά κτίρια η εμβέλειά τους μπορεί να φθάσει κάτω των 500 μέτρων.

• Κώδικας ALPHA

A=ALPHA=Άλφα
B=BRAVO=Μπράβο
C=CHARLIE=Τσάρλι
D=DELTA=Ντέλτα
E=ECHO=Εκο
F=FOXTROT=Φόξτροτ
G=GOLF=Γκολφ
H=HOTEL=Χοτέλ
I=INDIA=Ίντια
J=JULIET=Τζούλιετ
K=KILO=Κίλο
L=LIMA=Λίμα
M=MIKE=Μάϊκ
N=NOVEMBER=Νοβέμπερ
O=OSCAR=Όσκαρ
P=PAPA=Πάπα
Q=QUEBEC=Κεμπέκ
R=ROMEO=Ρόμιο
S=SIERRA=Σιέρρα
T=TANGO=Τάνγκο
U=UNIFORM=Γιούνιφορμ
V=VICTOR=Βίκτωρ
W=WHISKEY=Ουίσκυ
X=X-RAY=Εξρέϊ
Y=YANKEE=Γιάνκη
Z = ZULU = Ζούλου



- Διάταξη Ημιομάδας (Fireteam)

- Διάταξη σφήνας

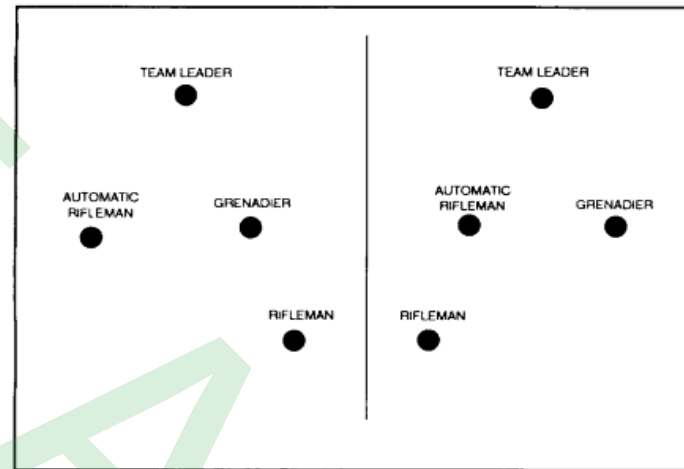


Figure 2-4. Fire team wedge.

Η συνήθης απόσταση μεταξύ των μελών της ομάδας είναι 10m, και θα υπάρχει αυξομείωση της απόστασης ανάλογα με το έδαφος. Θα πρέπει να υπάρχει πάντα οπτική επαφή με τον αρχηγό της ομάδας.

- Διάταξη μονής γραμμής

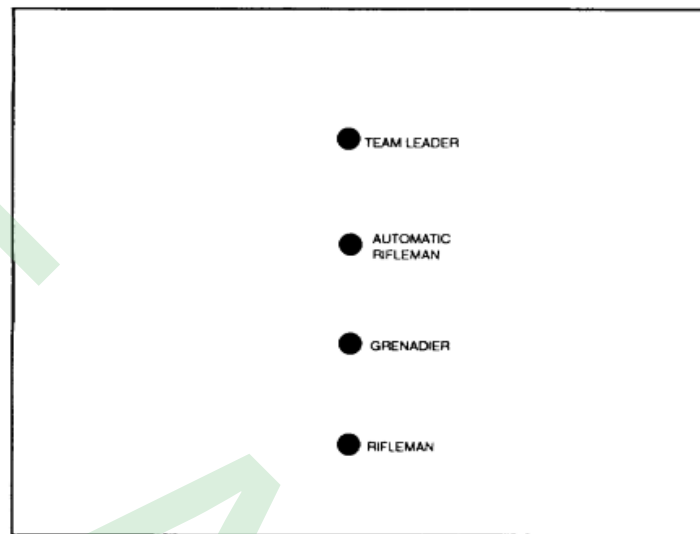


Figure 2-5. Fire team file.

Σε περίπτωση που το έδαφος δεν επιτρέπει κίνηση σε διάταξη σφήνας, θα ακολουθείται η διάταξη μονής γραμμής.

- **Διάταξη ομάδας (Squad)**

▪ Διάταξη στήλης

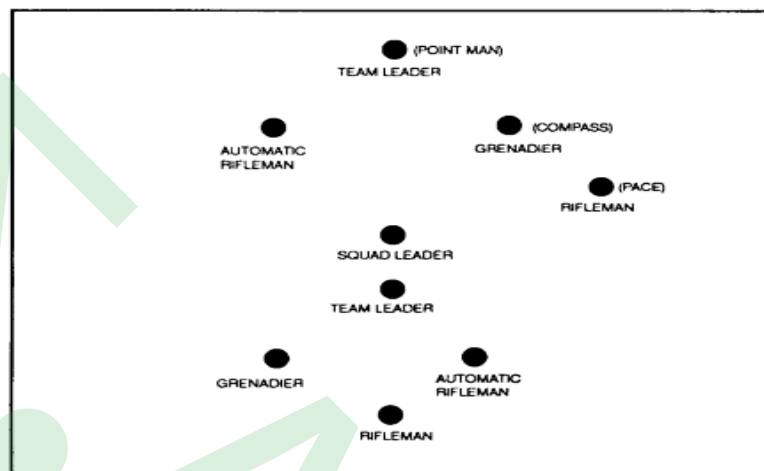


Figure 2-7. Squad column with fire teams in column.

Κοινή διάταξη κίνησης. Η μπροστά ημιομάδα είναι η κύρια ομάδα.

Κατά την κίνηση ο τελευταίος της δεύτερης ημιομάδας παρέχει κάλυψη προς τα πίσω.

▪ Διάταξη Γραμμής

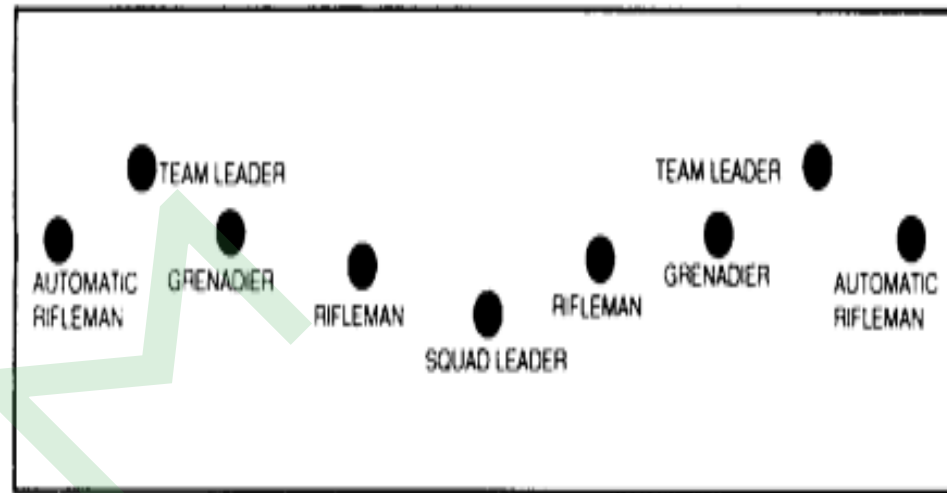


Figure 2-8. Squad line.

Η διάταξη αυτή παρέχει τη μέγιστη ισχύ πυρός. Η δεξιά ημιομάδα είναι η βασική ομάδα.

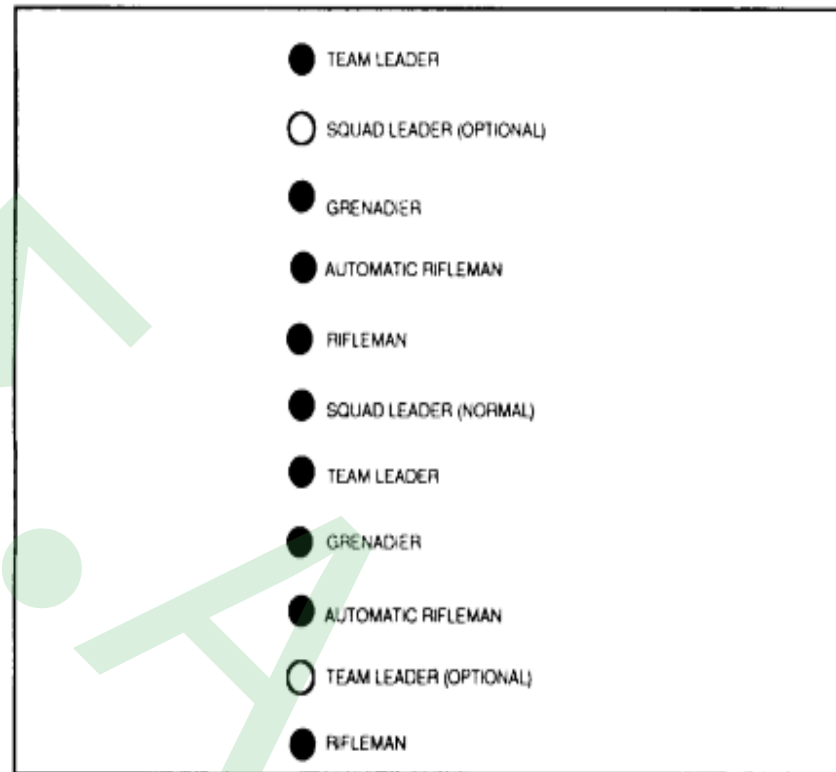


Figure 2-9. Squad file.

Όπως και προηγουμένως.

• Διάταξη κίνησης ομάδας (Squad)

- Κίνηση ομάδας όταν η επαφή με τον εχθρό δεν είναι πιθανή (Travelling)

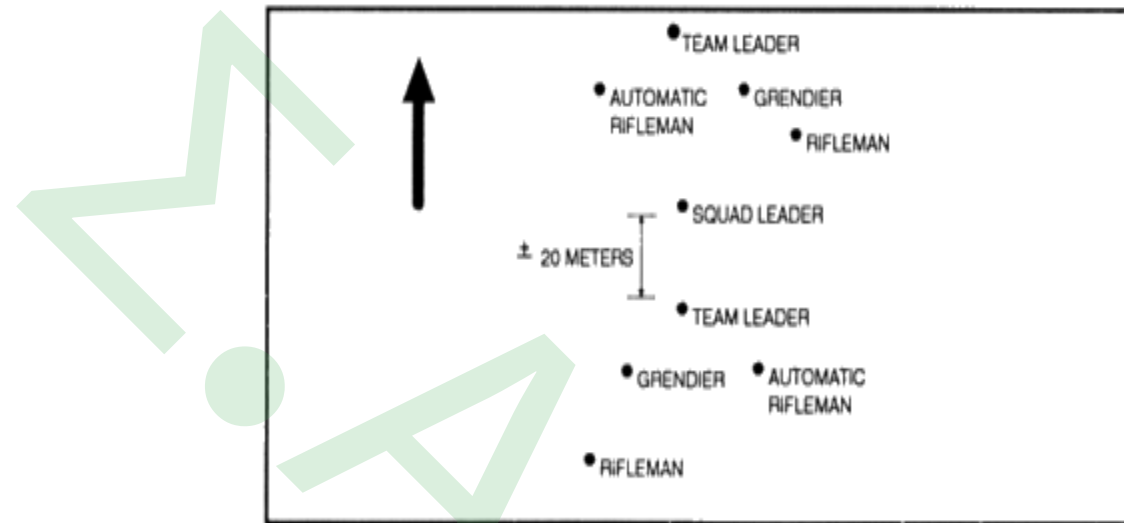


Figure 2-19. Squad traveling.

- Κίνηση ομάδας όταν η επαφή με τον εχθρό είναι πιθανή (Traveling Overwatch)

Η κίνηση επαναλαμβάνεται.

- Κίνηση ομάδας όταν η επαφή με τον εχθρό αναμένεται (Bounding Overwatch)

Χρησιμοποιείται όταν αναμένουμε επαφή, όταν υπάρχουν σημάδια κίνησης ή παρουσίας του εχθρού ή όταν μια επικίνδυνη περιοχή πρέπει να διασχιστεί.

Η πρώτη ημιομάδα επιβλέπει πρώτα. Ο αρχηγός ομάδας (TL) μένει με αυτή. (Fig. 2-21)

Η δεύτερη ημιομάδα προωθείται σε ασφαλές σημείο, και μετά τον έλεγχο καλεί τη πρώτη ημιομάδα να προωθηθεί.

Οι ημιομάδες μπορούν να κινηθούν διαδοχικά (successive bound) ή εναλλάξ (alternating bound). (Fig 2-22)

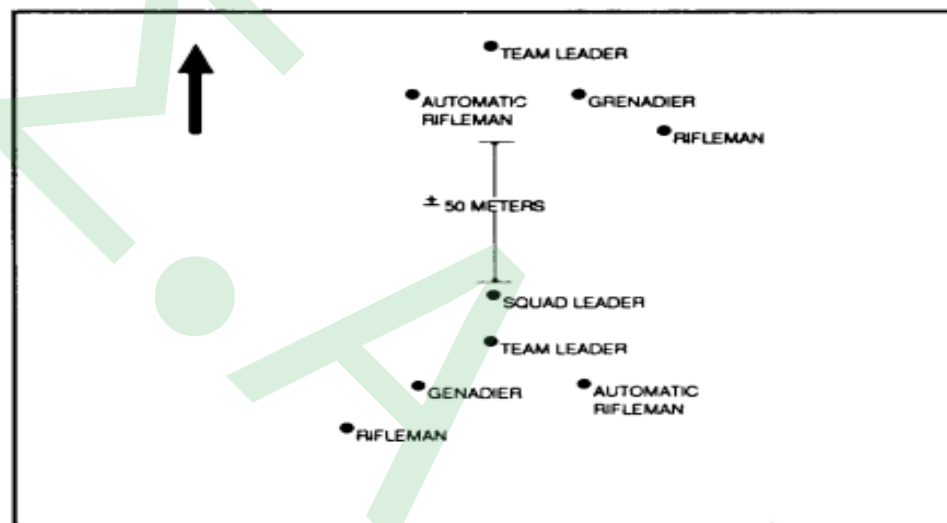


Figure 2-20. Squad traveling overwatch.



Figure 2-21. Example of squad leader's order to bound.

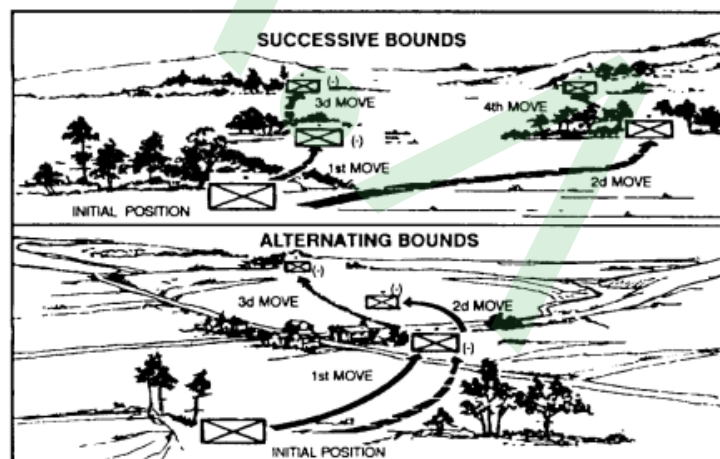


Figure 2-22. Squad successive and alternate bounds.

Τύποι επικίνδυνων περιοχών

- Ανοικτές περιοχές
- Δρόμοι και μονοπάτια
- Χωριά
- Εχθρικές θέσεις
- Ναρκοπέδια
- Ποτάμια
- Εμπόδια

▪ Διάσχιση επικίνδυνων περιοχών

- ❖ Όρισε κοντινό και μακρινό σημείο συνάντησης.
- ❖ Ασφάλισε την περίμετρο (δεξιά αριστερά και πίσω)
- ❖ Αναγνώρισε και ασφάλισε το μακρινό σημείο συνάντησης.
- ❖ Διάσχισε την επικίνδυνη περιοχή.

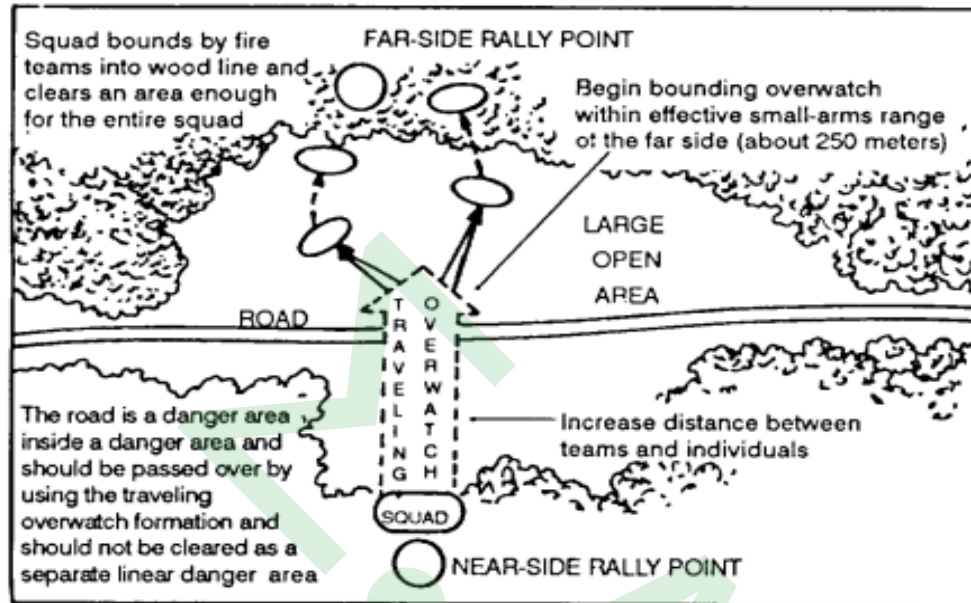


Figure 2-28. Crossing large open area.

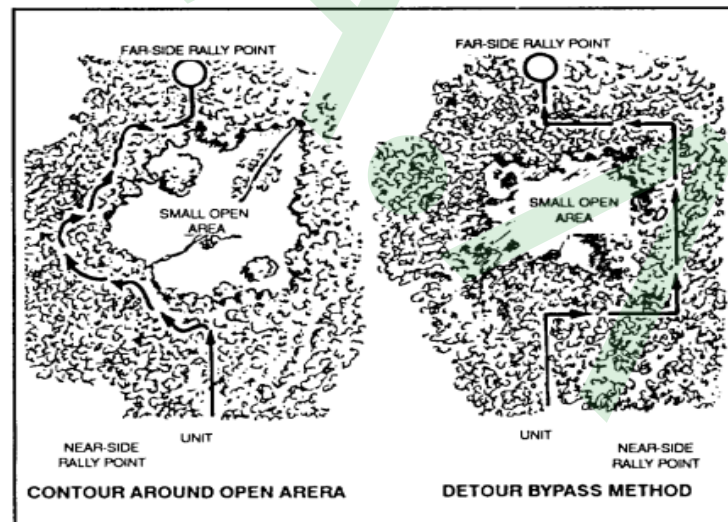


Figure 2-29. Crossing a small open area.

- Επαφή όταν διασχίζουμε επικίνδυνη περιοχή

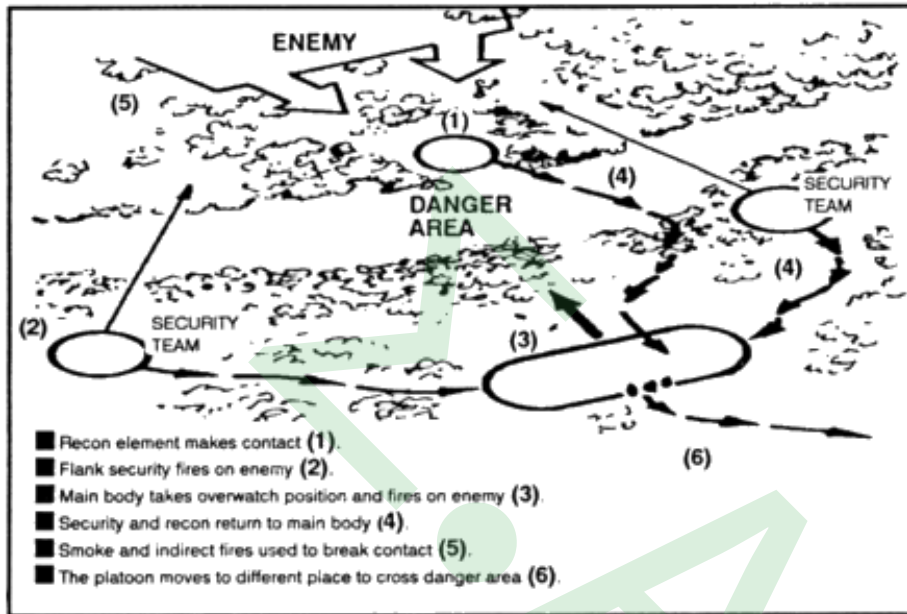


Figure 2-30. Enemy contact on far side.

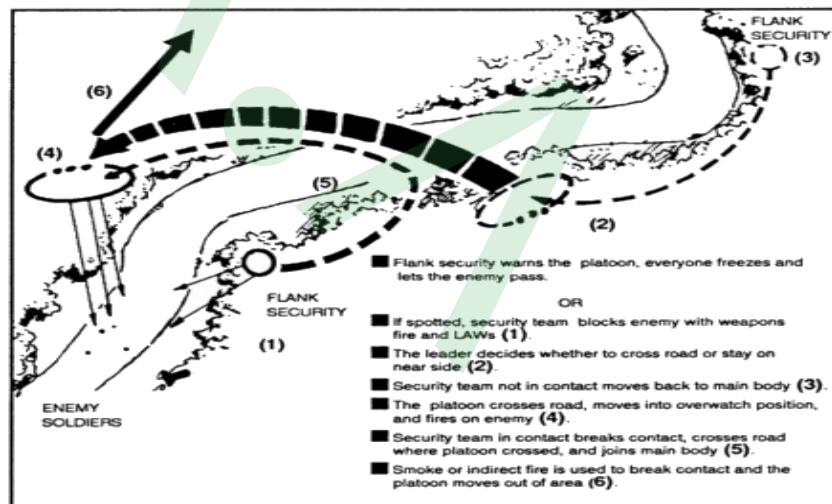


Figure 2-31. Enemy contact on road or trail.

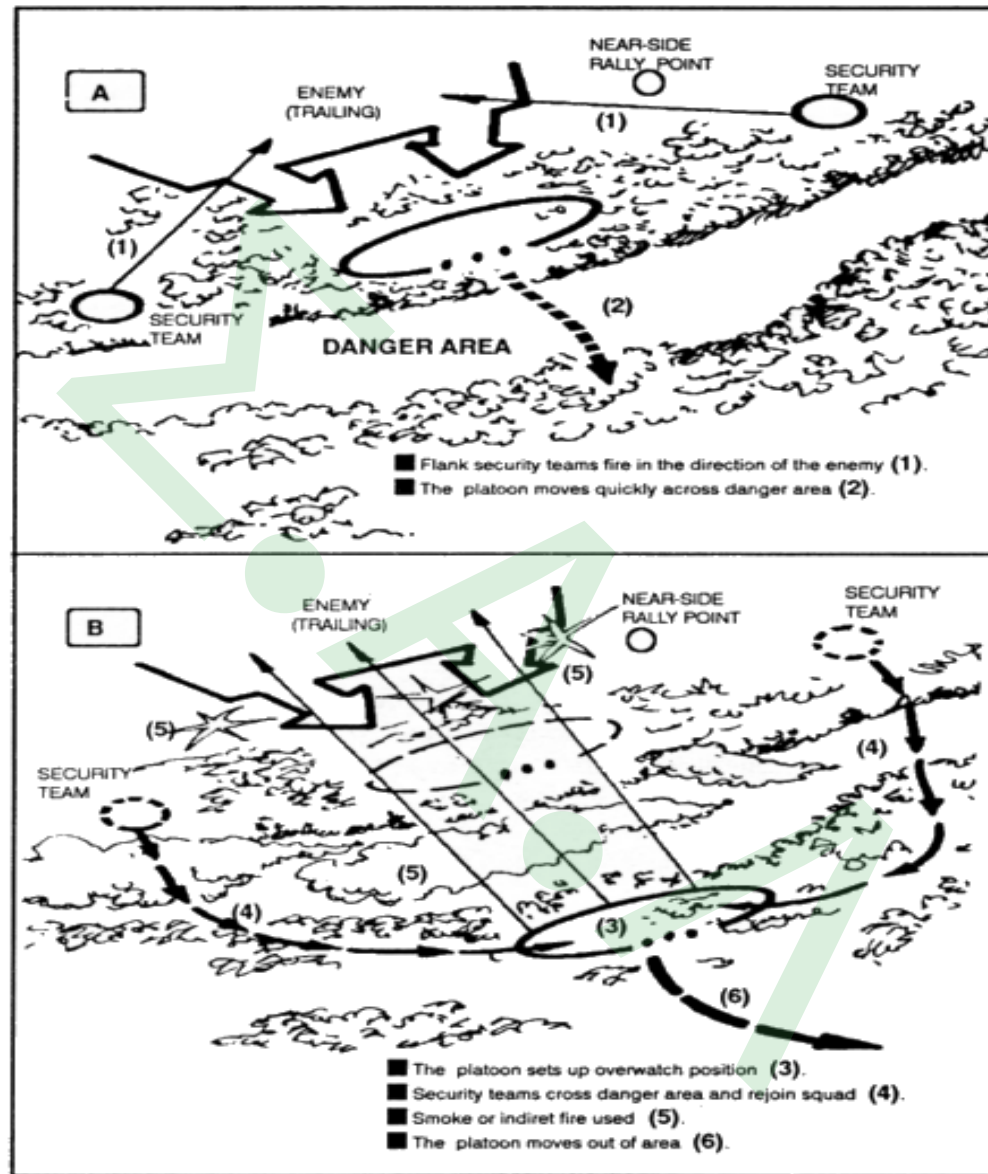


Figure 2-32. Enemy contact on near side.

Ελπίζουμε να καταφέραμε να σας μεταδώσουμε έστω και λίγα πραγματάκια σχετικά με extreme sport που μας έχει γοητεύσει , το λεγόμενο AIRSOFT ή καλύτερα ΑΕΡΟΣΦΑΙΡΙΣΗ .

Ψάξαμε , ρωτήσαμε ,αναρωτηθήκαμε , ΠΡΩΠΑΝΤΟΝ ΔΟΚΙΜΑΣΑΜΕ και τα καταγράψαμε όλα αυτά που θεωρούμε ως απαραίτητα για έναν νέο παίχτη που μπαίνει στον Χώρο της Αεροσφαίρισης .

Η Εμπειρία και ο χρόνος θα φανερώσει και άλλα πολλά , εμείς θα τα καταγράψουμε και θα ενημερώσουμε αυτό το εγχειρίδιο ώστε πάντα να είστε ενημερωμένοι .

Μην μένετε μόνο σε αυτό το εγχειρίδιο όμως ,ελάτε στην παρέα μας ,ελάτε στα πεδία που << παίζουμε >> , ελάτε να γνωριστούμε , ελάτε να γνωρίσετε και άλλους φίλους της Αεροσφαίρισης ,

**ΜΗΝ ΜΕΝΕΙΣ ΘΕΑΤΗΣ
ΓΙΝΕ ΑΕΡΟΣΦΑΙΡΙΣΤΗΣ !!!**

Με εκτίμηση

Soul Thief

ΠΗΓΕΣ

-  <http://www.airsoftcanada.com>
-  <http://www.mechbox.com/data>
-  <http://airsoft.gr/index.php>
-  <http://www.firstandonlyevents.co.uk/what-is-airsoft/>
-  <http://www.airsoftsociety.com/forums>
-  <http://airsoft.gr>
-  <http://airsoft-kozani.gr>
-  </http://www.firstandonlyevents.co.uk/what-is-airsoft/>
-  <http://www.airsoftsociety.com/forums>
-  www.airsoftclub.gr/forum
-  www.airsoftcenter.gr/
-  www.greekairsoft.gr/forum
-  www.hellasairsoft.com/forum
-  www.airsoftcrete.com/
-  www.heraklion-airsoft.com/forum/

ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΕΡΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΛΙΒΑΔΕΙΑΣ

