OPERATION GOTS

Briefing και κανόνες σεναρίου

Greek Airsoft Community

Το Operation GOTS είναι ένα δυναμικό σενάριο διαδοχικής κατάληψης τριών τομέων.

Η **Team Alpha επιτίθεται**, με στόχο την κατάληψη των Objectives A, B και C. Η **Team Bravo αμύνεται**, προσπαθώντας να ανακόψει την προώθηση των επιτιθέμενων.

Η διάρκεια είναι 30 λεπτά ανά τομέα. Με την κατάληψη του Objective A ή B ακολουθεί μεταβατικό 15λεπτο με τον χρόνο σε παύση. Το επόμενο 30λεπτο ξεκινά μετά τη λήξη της μετάβασης, χωρίς μεταφορά του χρόνου που απέμεινε.

1. Αποστολή και συνθήκες νίκης

Τα Objectives καταλαμβάνονται υποχρεωτικά με τη σειρά:

Objective A → Objective B → Objective C

- **Η Alpha νικά** αν καταλάβει διαδοχικά και τα τρία Objectives, ολοκληρώνοντας κάθε κατάληψη εντός των 30 λεπτών του αντίστοιχου τομέα.
- **Η Bravo νικά** αν κρατήσει οποιονδήποτε τομέα για 30 λεπτά, αποτρέποντας την ολοκλήρωση της κατάληψης του αντίστοιχου Objective.

Για να μετρήσει μια κατάληψη, πρέπει να έχει ολοκληρωθεί η διαδικασία που περιγράφεται παρακάτω.

Στην εκκίνηση του παιχνιδιού, οι αμυνόμενοι έχουν προβάδισμα τριών λεπτών για να αναπτυχθούν στον πρώτο τομέα (Τομέας Α) πριν ξεκινήσουν οι επιτιθέμενοι.

2. Χάρτες και όρια τομέων

Στους συνημμένους χάρτες εμφανίζονται τα όρια του πεδίου και των τομέων, τα Objectives, τα spawn και οι Safezones τους.

Για να χρησιμοποιούμε όλοι τους ίδιους όρους:

- **Τομέας:** η οριοθετημένη περιοχή στην οποία εξελίσσεται η συγκεκριμένη φάση του παιχνιδιού. (Διακεκομμένη Κόκκινη – Μπλε οριοθέτηση)
- **Objective:** το σημείο μέσα στον τομέα που πρέπει να καταλάβει η Alpha. (Πορτοκαλί οριοθέτηση)
- **Spawn:** το σημείο από το οποίο οι παίκτες επιστρέφουν στο παιχνίδι. (Μπλε ή Κόκκινη οριοθέτηση αντίστοιχα)
- **Safehouse:** ο χώρος εκτός παιχνιδιού για την αρχική προετοιμασία και την παραμονή των προσωπικών αντικειμένων. (Μπλε σκιαγραφημμένη οριοθέτηση)
- **Safezones:** οι περιοχές γύρω από τα spawn στις οποίες απαγορεύεται η είσοδος παικτών της αντίπαλης παράταξης. (Μπλε ή Κόκκινη σκιαγράφηση αντίστοιχα)

Οι επιτιθέμενοι δεν επιτρέπεται να εισέλθουν σε επόμενο τομέα πριν αυτός ανοίξει για την επίθεση.

Greek Airsoft Community

3. Διαδικασία κατάληψης Objective

Σε κάθε Objective υπάρχει συσκευή με **δύο κουμπιά και οθόνη**. Η κατάληψη πραγματοποιείται ως εξής:

1. Παίκτης της Alpha πατά το κουμπί **START για 3 δευτερόλεπτα**.
2. Ξεκινά αντίστροφη μέτρηση **τριών λεπτών**.
3. Αν η αντίστροφη μέτρηση ολοκληρωθεί χωρίς RESET από τους αμυνόμενους, το Objective καταλαμβάνεται.

Οι παίκτες της Bravo μπορούν να διακόψουν τη διαδικασία πατώντας το κουμπί **RESET για 3 δευτερόλεπτα**.

Με το RESET:

- Ο χρόνος επιστρέφει στα **τρία λεπτά**.
- Η αντίστροφη μέτρηση σταματά.
- Απαιτείται νέο πάτημα του START από την Alpha για να ξεκινήσει ξανά.

Κάθε νέα προσπάθεια απαιτεί τρία συνεχόμενα λεπτά χωρίς RESET. Ο χρόνος προηγούμενης προσπάθειας δεν διατηρείται.

4. Αλλαγή τομέα και υποχώρηση

Με την κατάληψη του Objective A ή B ξεκινά περίοδος υποχώρησης **δεκαπέντε (15) λεπτών**.

Αμέσως μετά την κατάληψη

- Τα spawn των δύο παρατάξεων μεταφέρονται στις νέες προκαθορισμένες θέσεις.
- Επιστρέφονται οι **δύο μάρκες** σε κάθε αμυνόμενο για τον νέο τομέα
- Η Bravo ξεκινά την υποχώρησή της προς τον επόμενο τομέα.

Οι επιτιθέμενοι που πεθαίνουν στο μεταβατικό 15λεπτο περιμένουν στο νέο spawn τους μέχρι να ανοίξει ο επόμενος τομέας.

Κατά τη διάρκεια του 15λέπτου

- **Οι βολές συνεχίζονται κανονικά.**
- Επιτρέπονται βολές **εκατέρωθεν του ορίου** μεταξύ των δύο τομέων.
- Οι αμυνόμενοι οφείλουν να εκκενώσουν τον τομέα που καταλήφθηκε.
- Οι επιτιθέμενοι **δεν εισέρχονται στον επόμενο τομέα** πριν λήξει το δεκαπεντάλεπτο.

Με τη συμπλήρωση των 15 λεπτών

- Ο επόμενος τομέας ανοίγει και ξεκινά το νέο 30λεπτο.
- Αμυνόμενοι που παραμένουν στον προηγούμενο τομέα θεωρούνται νεκροί.

Παράδειγμα: Κατάληψη A → παύση 15 λεπτών → άνοιγμα B και νέο 30λεπτο.

Greek Airsoft Community

5. Σύστημα respawn

Team Alpha — Επιτιθέμενοι

Οι επιτιθέμενοι διαθέτουν **απεριόριστα respawn**.

Οι επιτιθέμενοι που πεθαίνουν μέσα στο μεταβατικό 15λεπτο παραμένουν νεκροί στο νέο spawn μέχρι να ανοίξει ο επόμενος τομέας, ώστε οι αμυνόμενοι να μπορέσουν να ολοκληρώσουν την υποχώρησή τους.

Team Bravo — Αμυνόμενοι

Κάθε αμυνόμενος διαθέτει **δύο επιστροφές μέσω respawn ανά τομέα**, επιπλέον της αρχικής του εισόδου. Στην αρχή του παιχνιδιού φέρει επάνω του δύο μάρκες.

Για κάθε respawn, ο αμυνόμενος παραδίδει μία μάρκα στον διαιτητή που βρίσκεται στο ενεργό spawn της παράταξής του και στη συνέχεια επιστρέφει στο παιχνίδι.

Με την κατάληψη ενός τομέα από την Alpha και την αλλαγή των spawn, οι μάρκες επιστρέφονται σε κάθε αμυνόμενο, ώστε να διαθέτει **δύο μάρκες για τον επόμενο τομέα**.

Αν ένας αμυνόμενος εξαργυρώσει και τις δύο μάρκες του και δεν μπορεί πλέον να επανέλθει μέσω Medic:

- Παραμένει εκτός παιχνιδιού.
- Μπορεί να μεταβεί στο spawn του επόμενου τομέα και να περιμένει την ενεργοποίησή του.
- Επιστρέφει στο παιχνίδι όταν ενεργοποιηθεί το νέο spawn και του επιστραφούν οι δύο μάρκες του.

Στον τελικό τομέα C, όπου δεν υπάρχει επόμενος τομέας, παραμένει εκτός παιχνιδιού μέχρι τη λήξη.

Χρόνος επιστροφής

Και για τις δύο παρατάξεις, η επιστροφή από το spawn είναι **άμεση, χωρίς υποχρεωτική αναμονή**. Εξαιρούνται οι επιτιθέμενοι που πεθαίνουν στο μεταβατικό 15λεπτο: περιμένουν στο νέο spawn μέχρι να ανοίξει ο νέος τομέας.

Οι παίκτες μπορούν προαιρετικά να περιμένουν στο spawn, ώστε να συγκεντρωθούν και να αναχωρήσουν οργανωμένα.

Η επαναφορά από Medic δεν καταναλώνει respawn ή μάρκα.

Greek Airsoft Community

6. Fireteams και Medic

Οι παίκτες οργανώνονται σε **Fireteams**, με **έναν Medic ανά Fireteam**.

Ο Medic μπορεί να επαναφέρει παίκτες **οποιουδήποτε Fireteam της δικής του παράταξης**.

Κάθε παίκτης φέρει **δύο γάζες**, οι οποίες ανανεώνονται σε κάθε respawn.

Όταν ένας παίκτης χτυπηθεί

1. Παραμένει στη θέση του ως τραυματίας.
2. Ξεκινά χρόνος **bleed out δύο λεπτών**.
3. Ένας Medic μπορεί να τον επαναφέρει, δένοντας μία από τις γάζες του τραυματία στο χέρι του πριν λήξει το bleed out.

Δεν απαιτείται συγκεκριμένος χρόνος δεσίματος. **Η επαναφορά ολοκληρώνεται όταν η γάζα έχει δεθεί στο χέρι.**

Αν περάσουν τα δύο λεπτά χωρίς επαναφορά, ο παίκτης ακολουθεί τη διαδικασία respawn.

Ο τραυματίας μπορεί επίσης να επιλέξει να μεταβεί στο respawn νωρίτερα, χωρίς να περιμένει τη λήξη του bleed out.

Χρήση γαζών

- Κάθε επαναφορά καταναλώνει **μία γάζα του τραυματία**.
- Οι δύο γάζες επιτρέπουν έως **δύο επαναφορές πριν από το επόμενο respawn**.
- Αφού χρησιμοποιηθούν και οι δύο, στο επόμενο χτύπημα απαιτείται respawn.
- Σε κάθε respawn ο παίκτης αποκτά ξανά δύο διαθέσιμες γάζες.

Ένας τραυματισμένος Medic μπορεί να επανέλθει μόνο με τη βοήθεια άλλου Medic της παράταξής του.

7. Safezones και Safehouse

Safezones

Κάθε spawn περιβάλλεται από Safezone, όπως σημειώνεται στον αντίστοιχο χάρτη.

- **Απαγορεύεται η είσοδος παικτών της αντίπαλης παράταξης μέσα στη ζώνη.**
- **Επιτρέπονται οι βολές από και προς τη ζώνη.**
- Τα χτυπήματα ισχύουν κανονικά και μέσα στη Safezone.

Safehouse

Το Safehouse βρίσκεται **εκτός της ζώνης παιχνιδιού** και παραμένει εκτός παιχνιδιού σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου.

Εκεί αφήνουμε τα προσωπικά μας αντικείμενα και πραγματοποιούμε την αρχική προετοιμασία.

Greek Airsoft Community

8. Χειροβομβίδες

Η χρήση χειροβομβίδων επιτρέπεται σε όλους τους χώρους παιχνιδιού, εντός και εκτός κτιρίων.

Εντός κτιρίων, η έκρηξη εξουδετερώνει **όλους τους παίκτες που βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο**. Εκτός κτιρίων, θεωρούνται εκτός παιχνιδιού όσοι βρίσκονται εντός ακτίνας 5 μέτρων από το σημείο έκρηξης της χειροβομβίδας.

9. Απαγορεύσεις και περιοχές εκτός παιχνιδιού

Οι μηχανισμοί «Παρλέ» και «Μπαμ» δεν χρησιμοποιούνται στο συγκεκριμένο σενάριο.

Για λόγους ασφαλείας, οι παρακάτω χώροι είναι εκτός παιχνιδιού:

- Η ταράτσα του κεντρικού κτιρίου.
- Ο επάνω όροφος του πύργου.
- Οι χώροι που έχουν σημανθεί με ριγέ λευκή-κόκκινη ταινία.

Η πρόσβαση στους χώρους αυτούς απαγορεύεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

10. Αναγνώριση παικτών

Οι Medic φέρουν διπλή ταινία στα χέρια τους για να ξεχωρίζουν.

Όταν ένας παίκτης χτυπηθεί και όσο θεωρείται εκτός παιχνιδιού, πρέπει να έχει επάνω του κόκκινο πανί ή να κρατά το χέρι του σηκωμένο. Συνιστάται η χρήση κόκκινου πανιού.

11. Στάθμευση και Deadzone

Το πάρκινγκ μεταφέρεται εντός πεδίου· η νέα θέση θα σημειωθεί στον επικαιροποιημένο χάρτη. Λόγω περιορισμένης χωρητικότητας, συνεννοηθείτε για κοινή μετακίνηση με όσο το δυνατόν λιγότερα αυτοκίνητα.

Το πάρκινγκ είναι Deadzone. Απαγορεύονται οι εμπλοκές εντός του και οι βολές από ή προς αυτό κατά το παιχνίδι, για την προστασία των οχημάτων.

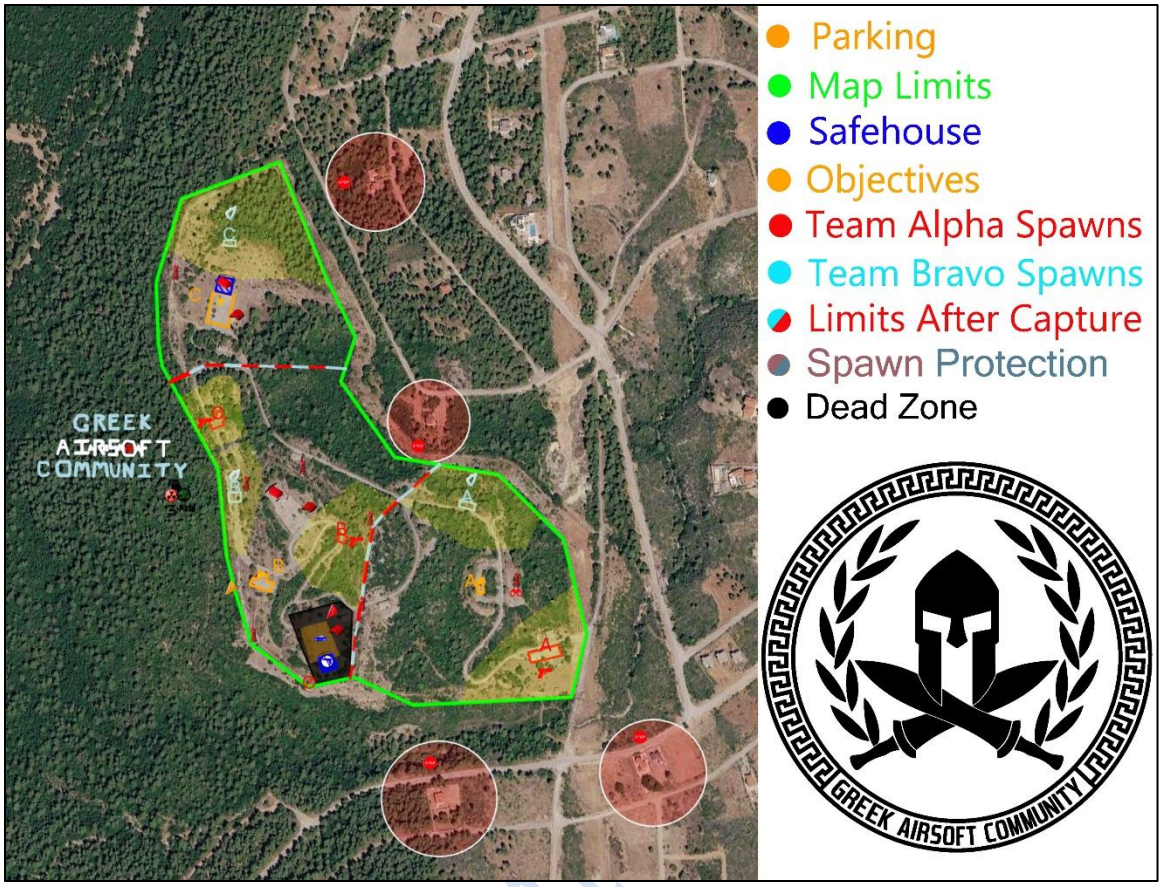
12. Τήρηση κανόνων και προσέλευση

Μηδενική ανοχή σε cheating, παραβιάσεις των κανόνων του event και αργοπορία χωρίς προηγούμενη ειδοποίηση. Μετά την έναρξη του Briefing δεν θα γίνουν δεκτές συμμετοχές.

Η διοργάνωση μπορεί να αποβάλει παίκτες που παραβιάζουν τους κανόνες του event.

Καλή επιτυχία και καλό παιχνίδι σε όλους!

Greek Airsoft Community



Greek Airsoft