

# RULEBOOK

## NK G&G EXTREME SHOOTING COMPETITION

(2020 versie 1.8)

### A. Algemene regels

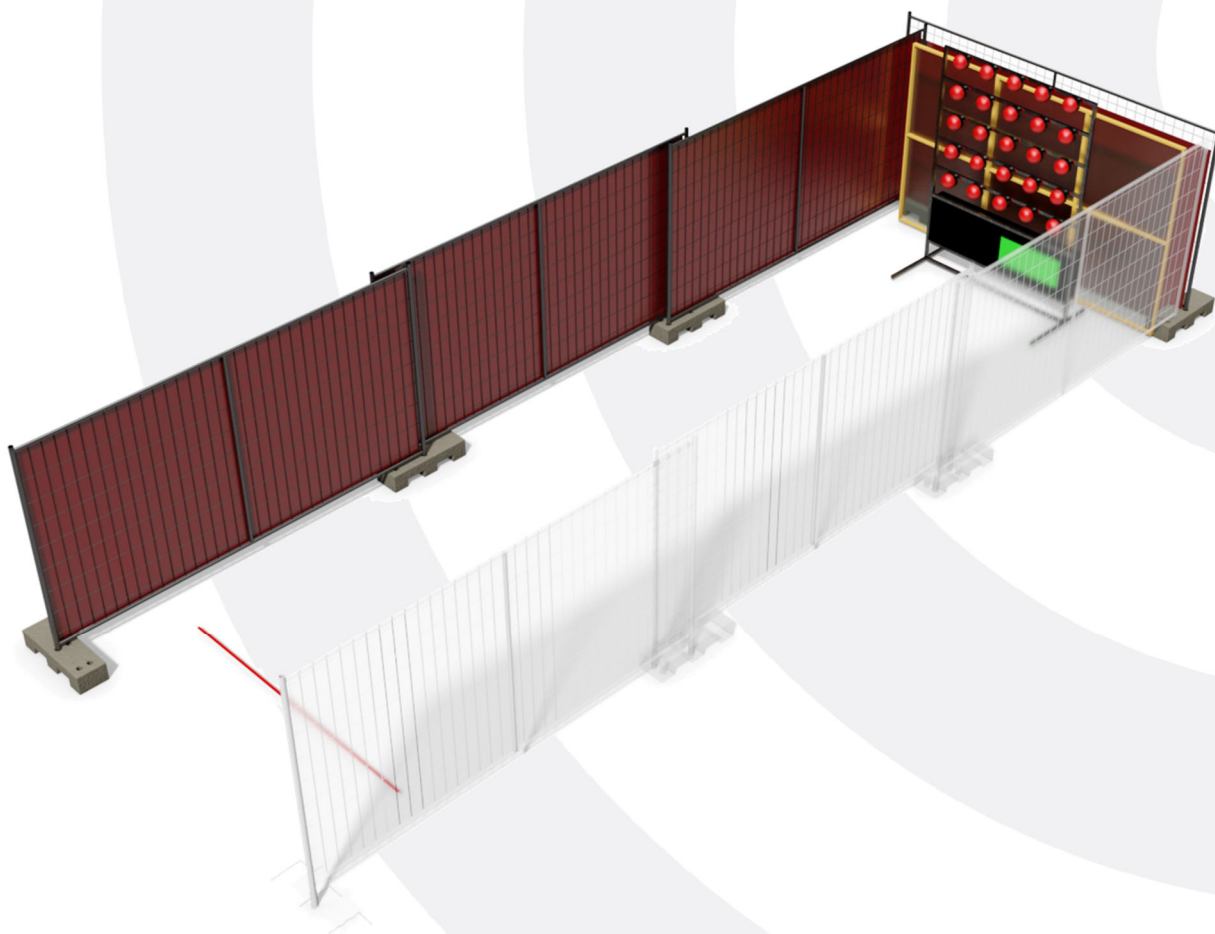
1. Het NK G&G EXTREME SHOOTING COMPETITION bestaat uit diverse onderdelen (stages) waarbij zowel in teamverband als individueel punten te verdienen zijn. De behaalde punten op de diverse onderdelen worden bij elkaar opgeteld om een totaalscore te krijgen. Het team met de meeste punten wordt tot winnaar uitgeroepen.
2. Ieder team krijgt een formulier waarop de scores worden bijgehouden. Alleen door scheidsrechter afgetekend scores tellen mee voor de uiteindelijke ranking.
3. De competitie staat onder leiding van een hoofdscheidsrechter met ondersteuning van assistent scheidsrechters. Alle deelnemers moeten de instructies van scheidsrechters opvolgen en de uiteindelijke score wordt vastgesteld aan de scheidsrechter tafel.
4. Deelnemers moeten airsoftapparaten, magazijnen/BB-houders en hoeveelheid BB's gebruiken welke door de wedstrijdleiding worden verstrekt. Bij een vastgesteld defect aan airsoftapparaat of magazijn krijgt de deelnemer een herkansing zoals hieronder beschreven.
5. Onder de volgende omstandigheden moeten deelnemers eerst drie andere teams laten voorgaan voordat ze hun speelronde opnieuw mogen doen.
  - Technische problemen met airsoftapparaten, magazijnen of elektronisch doelen systeem.
  - Gewond of onwel raken van een van de deelnemers tijdens hun speelronde.
6. Indien er een defect aan een stage of airsoftapparaten ontstaat welke niet kunnen worden opgelost dan zal de desbetreffende stage uit de competitie worden gehaald.
7. De huisregels van het Nationaal Airsoft Centrum blijven onverminderd geldend. De NABV houdt zich het recht voor om teams bij overtredingen te diskwalificeren. De gebruikte afbeeldingen zijn puur ter illustratie.

### B. Veiligheid

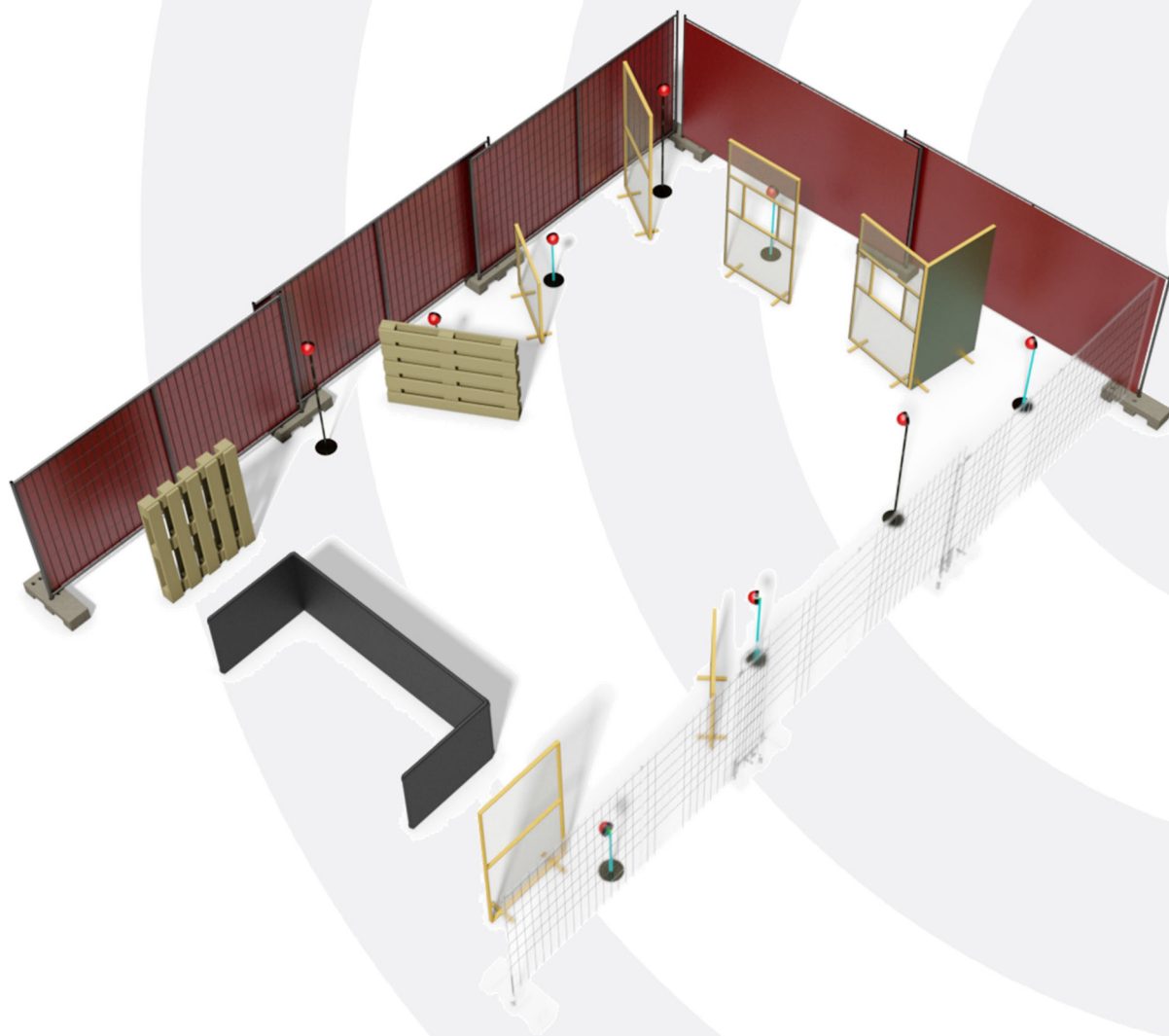
1. Het is verplicht om een veiligheidsbril te dragen voordat men de 'Safety Zone' verlaat. Buiten deze zone mag de veiligheidsbril nooit worden afgedaan. Indien zich een situatie voordoet waarbij men de veiligheidsbril verliest, dan roept men duidelijk 'Blind man'. In die situatie mag door geen enkele speler niet meer worden geschoten en dient het airsoftapparaat op SAFE te worden gezet totdat een scheidsrechter de situatie weer als veilig beschouwd.
2. Alle airsoftapparaten moeten op SAFE staan totdat men daadwerkelijk aan de competitie moet deelnemen. Het testen en inschieten geldt als uitzondering maar mag alleen in de daarvoor bestemde locatie plaatsvinden. De loop van het airsoftapparaat dient naar beneden gehouden te worden en op niemand gericht te worden.

## C. Competitie stages

1. Stage 1 – 5x5 Matrix
  - a. Elke deelnemer krijgt één magazijn met 50 BB's;
  - b. Matrix staat in 'mode 5' en doelen zullen om de 1,5 seconde oplichten totdat alle doelen zijn uitgeschakeld;
  - c. 25 doelen per deelnemer;
  - d. Schietafstand is 8 meter;
  - e. Tijdactivering door deelnemer;
  - f. Startpositie is rechtop staand met airsoftapparaat en magazijn op de tafel;
  - g. Indien er geen eindtijd wordt neergezet volgt er automatisch een diskwalificatie.
  - h. Strafpunten: +5 seconden
    - De startknop wordt niet volgens de aanwijzingen ingedrukt;
    - Per schot afgevuurd met een of twee voeten over de afstandslijn;
  - i. Diskwalificatie
    - Full auto schieten;
    - Geen BB's meer voordat alle doelen uit zijn;
    - Doelen uitschakelen met andere methode dan BB's;
    - Opzettelijk op niet-doelen schieten. De deelnemers worden verantwoordelijk gehouden voor aangebrachte schade;
    - Het niet of incorrect opvolgen van officiële instructies.



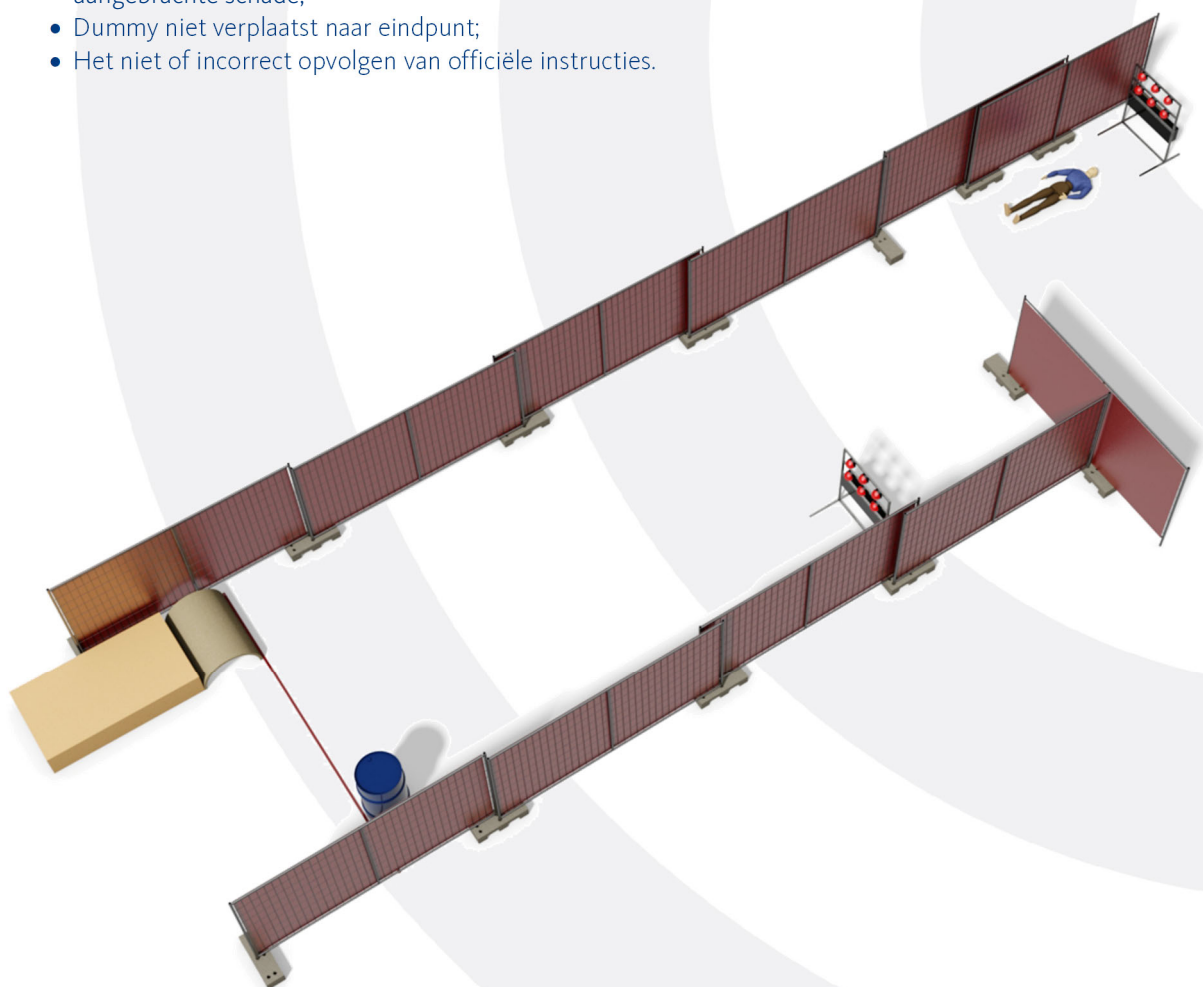
2. Stage 2 – Search and Destroy
  - a. Elke deelnemer krijgt één magazijn met 50 BB's;
  - b. Matrix staat in 'mode 3' en alle doelen lichten op totdat deze zijn uitgeschakeld;
  - c. 11 doelen per deelnemer;
  - d. Schietposities bepaald in de stage;
  - e. Tijdactivering door deelnemer;
  - f. Startpositie is rechtop met airsoftapparaat 45 graden naar beneden gericht;
  - g. Indien er geen eindtijd wordt neergezet volgt er automatisch een diskwalificatie
  - h. Strafpunten: +5 seconden
    - De startknop wordt niet volgens de aanwijzingen ingedrukt;
    - Per schot afgevuurd met een of twee voeten over de afstandslijn;
  - i. Diskwalificatie
    - Full auto schieten;
    - Geen BB's meer voordat alle doelen uit zijn;
    - Doelen uitschakelen met andere methode dan BB's;
    - Opzettelijk op niet-doelen schieten. De deelnemers worden verantwoordelijk gehouden voor aangebrachte schade;
    - Het niet of incorrect opvolgen van officiële instructies.



3. Stage 3 – CQB arena
  - a. Elke deelnemer krijgt twee magazijnen met elk 60 BB's. In totaal heeft het team dus vier magazijnen welke onderling verdeeld mogen worden;
  - b. 60 doelen in totaal;
  - c. Schietposities bepaald in de stage;
  - d. Het start- en eindpunt van de arena is uitgerust met een activatieknop. Het eerste teamlid drukt bij aanvang op de startknop en het laatste teamlid drukt bij het verlaten van de arena op de eindknop. De deelnemers moeten de twee koffers dragen bij het verlaten van de arena. De eindtijd wordt bepaald door de tijd op het scorebord met de eventuele opgetelde straf tijden;
  - e. Deelnemers moeten alle geactiveerde doelen per stage uitschieten en mogen pas na elk belsignaal naar de volgende stage. Strafsecondes worden toegekend indien deze regel wordt overtreden;
  - f. Strafpunten: +5 seconden
    - De start- en stopknop worden niet volgens de aanwijzingen ingedrukt;
    - De kanteldeur in stage 1 niet door teamgenoot wordt geopend;
    - Schieten in stage 4 zonder dat men op evenwichtsbalk staat;
    - Niet lopen over de brug tussen stage 4 en stage 5;
    - Voor elk niet geraakt doel in stage 5;
    - Over de verticale veiligheidsnetten heen schieten;
  - g. Strafpunten: +30 seconden
    - Het betreden van een volgende stage voordat de belsignaal is gegaan;
    - Bij gooien of smijten van de koffers;
    - Het verlaten van de arena zonder beide koffers;
  - h. Diskwalificatie;
    - Full auto schieten;
    - Geen BB's meer voordat alle doelen uit zijn;
    - Speeltijd boven de 5 minuten;
    - Airsoftapparaat met magazijn over de rand van een wand tijdens schieten;
    - Over de rode lijn stappen in stage 5;
    - Doelen uitschakelen met andere methode dan BB's;
    - Opzettelijk op niet-doelen schieten. De deelnemers worden verantwoordelijk gehouden voor aangebrachte schade;
    - Het niet of incorrect opvolgen van officiële instructies.



4. Stage 4 – Search & Rescue
  - a. Het team bepaalt onderling wie met welk airsoftapparaat de stage schiet. De ene schutter met sniper en andere met pistool;
  - b. Iedere deelnemer krijgt een magazijn met 20 BB's;
  - c. Matrix staat in 'mode 4' en doelen zullen om de 1,5 seconde oplichten totdat alle doelen zijn uitgeschakeld;
  - d. 6 doelen per deelnemer;
  - e. Schietafstand voor sniper is 16 meter en 8 meter voor pistool;
  - f. Tijdactivering door deelnemer;
  - g. Startpositie is liggend voor sniper met airsoftapparaat op de grond recht vooruit, en staand voor pistool met airsoftapparaat op de tafel;
  - h. Pistoolschutter schiet eerst zijn 6 doelen uit en verplaatst daarna de dummy naar aangegeven locatie. Hierna geeft hij signaal dat sniper de 6 doelen mag uitschieten. De tijd stopt ná het raken van het laatste doel.
  - i. Indien er geen eindtijd wordt neergezet volgt er automatisch een diskwalificatie.
  - j. Strafpunten: +5 seconden
    - De startknop wordt niet volgens de aanwijzingen ingedrukt;
    - Per schot afgevuurd met een of meer voeten over de afstandslijn;
    - Pistool niet correct neergelegd ná het schieten;
    - Dummy niet volledig achter de lijn geplaatst.
  - k. Diskwalificatie
    - Geen BB's meer voordat alle doelen uit zijn;
    - Doelen uitschakelen met andere methode dan BB's;
    - Opzettelijk op niet-doelen schieten. De deelnemers worden verantwoordelijk gehouden voor aangebrachte schade;
    - Dummy niet verplaatst naar eindpunt;
    - Het niet of incorrect opvolgen van officiële instructies.



## D. Puntentelling

- Het bepalen van de uiteindelijke totaalscore is gebaseerd op het bij elkaar tellen van de individuele scores op stage 1, 2 en 4 samen met de gezamenlijke score van stage 3. De opbouw per team is dus als volgt;
  - 2x score stage 1;
  - 2x score stage 2;
  - 1x score stage 3;
  - 2x score stage 4.
- De verdeling van de punten per stage zal op onderstaande wijze plaatsvinden.

|         |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Ranking | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |    |
| Punten  | 30 | 28 | 26 | 24 | 22 | 20 | 18 | 16 | 14 | 12 |    |
| Ranking | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | DQ |
| Punten  | 10 | 9  | 8  | 7  | 6  | 5  | 4  | 3  | 2  | 1  | 0  |

## E. Selectie landenteam internationale kampioenschappen

- De Nationaal Kampioen wordt als Nederlands team geselecteerd voor deelname aan eventuele Europese en wereldkampioenschappen.
- Indien de NABV een tweede team kan en mag afvaardigen, zal de ranglijst van het NK bepalend zijn voor de selectie van het Nederlands team.
- Aan de deelname aan en selectie voor internationale toernooien kunnen door de NABV aanvullende voorwaarden worden gesteld.

## Bijlage 1. Scoring sheet

|        |  |
|--------|--|
| Team # |  |
|--------|--|

|            |  |
|------------|--|
| Deelnemers |  |
|            |  |

### Score

5x5 Matrix

Deelnemer 1

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |

Deelnemer 2

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |

Totaal

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

Search & Destroy

Deelnemer 1

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |

Deelnemer 2

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |

Totaal

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

CQB Arena

|      |  |  |       |
|------|--|--|-------|
| Tijd |  |  | Check |
|      |  |  |       |

Search & Rescue

|      |  |  |       |
|------|--|--|-------|
| Tijd |  |  | Check |
|      |  |  |       |