

Dutch Speed League - Rulebook Airsoft Competitie

Dit is het officiële rulebook van de Dutch Speed League. Recente wijzigingen zijn gemarkeerd **in rood**.

De Dutch Speed League maakt deel uit van de discipline Team versus Team, zoals is opgenomen in het wedstrijdreglement van de NABV.

Dit rulebook dient als de leidraad voor de deelnemers, scheidsrechters, en toeschouwers van het evenement. Het is essentieel dat alle betrokken partijen bekend zijn met de inhoud van dit reglement, om ervoor te zorgen dat het evenement soepel verloopt en eerlijk en veilig wordt gespeeld.

1. Algemene Informatie

- 1.1 Dit rulebook is opgesteld voor de airsoftcompetitie: Dutch Speed League (DSL).
- 1.2 Het rulebook is vastgesteld door het bestuur van de NABV **op 16-10-2025 en treedt in werking op 17-10-2025**.

2. Sporters, teams en selecties

- 2.1 Aan de DSL kan worden deelgenomen door selecties van minimaal 5 en maximaal 8 sporters.
- 2.2 Wedstrijden worden gespeeld door teams van 5 sporters.
- 2.3 Teamcaptains of coaches beslissen zelf welke vijf sporters een ronde starten. Tussen rondes mag worden gewisseld.
- 2.4 Teams waarvan tenminste de helft (50%) van de sporters in de selectie lid is van de NABV, worden beschouwd als Nederlands. Teams waarvan minder dan 50% van de selectie lid is van de NABV, worden beschouwd als buitenlandse teams.
- 2.5 **Alle communicatie tussen de wedstrijdleiding (incl. Head refs) en teams verloopt via een teamcaptain of coach.**
- 2.6 Binnenlandse introducés kunnen niet deelnemen aan wedstrijden van de DSL.
- 2.7 Nederlandse teams kunnen voorrang krijgen op de inschrijving van toernooien.

3. Wedstrijdverloop

- 3.1 Een DSL-wedstrijd bestaat uit **4 rondes** van 90 seconden en wordt gespeeld door twee teams. **De (kleine) finale van een DSL-toernooi bestaat uit 6 rondes van 90 seconden.**
- 3.2 Elke ronde start met een 'GO!', die wordt voorafgegaan door drie piepjes (het aftellen).
- 3.3 Bij het aftellen houdt elke speler de punt van de loop van de replica én een van beide voeten tegen het object/de objecten die door de organisatie zijn aangemerkt als startpunt.
- 3.4 Een ronde is direct voorbij als een buzzer wordt ingedrukt, of als de 90 seconden voorbij zijn, of als de scheidsrechter affluit omdat er geen actieve sporters meer zijn.
- 3.5 Een ronde kan door een referee worden afgefloten bij een calamiteit of blessurebehandeling. De ronde wordt dan als niet gespeeld beschouwd en in zijn geheel opnieuw worden gestart.

- 3.6 Sporters die worden geraakt door een BB-hit of die een 'pull' van een referee krijgen, dienen zo snel mogelijk en zonder het wedstrijdverloop te hinderen **naar de penalty box of de dichtstbijzijnde 'safe zone'** aan de zijkant van het veld gaan, waarbij ze duidelijk hun status markeren door bijvoorbeeld hun airsoft apparaat in de lucht te houden
- 3.7 Indien sprake is van een Wedstrijd in de Eliminatie-fase van een toernooi:
Na afloop van elke ronde hebben teams 90 seconden voor het wisselen van spelers en het aanvullen van magazijnen. Na de ronde 2 wisselen teams van kant; in de (kleine) finale wisselen teams na ronde 3 van kant.
- 3.8 Indien er sprake is van een Wedstrijd in een Round Robin-fase van een toernooi:
Na afloop van elke ronde dienen teams binnen 90 seconden het speelveld te hebben verlaten en eventuele materialen te hebben meegenomen.

4. Toernooiverloop

- 4.1 De DSL kan worden georganiseerd in de vorm van een 'single round robin' (primair) of een 'poulesysteem met eliminaties' (secundair).
- 4.2 De organisatie van de DSL beslist in welk format de DSL wordt georganiseerd, en maakt dit uiterlijk 8 dagen voor het toernooi bekend. Afwegingen die de keuze voor het format kunnen beïnvloeden, zijn het aantal deelnemende teams, de beschikbare tijd en ruimte.
- 4.3 Wanneer de DSL het format kent van een 'single round robin', spelen alle teams één wedstrijd tegen elke tegenstander. Indien teams met een gelijk aantal punten eindigen, is het onderlinge resultaat bepalend voor de plaats op de ranglijst.
- 4.4 Wanneer de DSL het format kent van een 'poulesysteem met eliminatie' wordt een poule gevormd van 4 tot 7 teams die een Round Robin spelen. Uit deze poule kunnen een of meerdere teams doorstromen naar een single eliminatie-ronde. Bij een eliminatieronde gaat het team door dat een wedstrijd met de meeste punten afsluit.
- 4.5 Tijdens toernooien vinden in de Round Robin-fase altijd 2 wedstrijden simultaan plaats (2 teams 1 veld) volgens het schema:
Wedstrijd A - Ronde 1
Wedstrijd B - Ronde 1
Wedstrijd A - Ronde 2
Wedstrijd B – Ronde 2
-- kantwissel --
Wedstrijd A – Ronde 3
Wedstrijd B – Ronde 3
Etc.
- 4.6 Wedstrijden in de Eliminatie-fase vinden niet simultaan plaats.
- 4.7 De eindranglijst wordt opgemaakt als volgt: winnaar finale, verliezer finale, **winnaar 'kleine' finale, verliezer 'kleine' finale**, kwartfinalisten op basis van totaalscore, achtste finalisten op basis van totaalscore etc. poulefase op basis van totaalscore.

5. Puntentelling

- 5.1 Per ronde kunnen maximaal 20 punten worden verdiend; per wedstrijd kunnen maximaal **80** punten worden verdiend, **met uitzondering van de (kleine) finale waar 120 punten kunnen worden gescoord.**

- 5.2 Voor elke uitgeschakelde tegenstander scoort een team 2 punten. Deze punten worden altijd toegekend, ook aan het verliezende team.
- 5.3 Het team dat de buzzer van de tegenstander indrukt, scoort 7 punten. De ronde is dan direct afgelopen.
- 5.4 Als een team de buzzer van de tegenstander indrukt terwijl nog niet alle spelers van dat team zijn uitgeschakeld, ontvangt dat team 3 bonuspunten ('buzzer' bonus) én gelden de overgebleven tegenstanders als uitgeschakeld. In totaal kan een team dus $(5 \times 2) + 7 + 3 = 20$ punten verdienen per ronde.
- 5.5 **Alle niet uitgeschakelde spelers dienen zich direct na afloop van de ronde te melden bij de Head Referee in het centrum van het speelveld ten behoeve van de puntentelling.**
- 5.6 Doordat er ook strafpunten kunnen worden toegekend, is het mogelijk dat een team een wedstrijd afsluit met een negatieve score.

6. Uitrusting, airsoftapparaten en veiligheid

- 6.1 Het dragen van een volledige, niet onderbroken gezichtsbedekkend masker -bedoeld voor airsoftsport- is verplicht (zie bijlage A). Het gebruik van een mesh mask in combinatie met bril of goggles is niet toegestaan.
- 6.2 Het gebruik van een tracer unit zonder flash is verplicht; het mag ook een hop up tracer unit zijn.
- 6.3 Er wordt geschoten met groene tracer BB's van 0,25g.
- 6.4 Er mag met een maximale mondingsenergie van 1,1 joule worden geschoten en een minimale mondingsenergie van 0,8 joule gemeten met .25g bbs.
- 6.5 Voorafgaand aan de DSL dienen alle airsoftapparaten te worden goedgekeurd door referees door het testen van de mondingsenergie. Er wordt getest met BB's van 0,25 gram van de organisatie.
- 6.6 Gedurende een toernooi vinden steekproefsgewijs extra controles plaats. Indien bij zo'n controle een airsoft apparaat te hard schiet, geldt het als 'Hot' mag het voor de duur van het toernooi niet meer gebruikt worden. Indien een apparaat te zacht schiet, geldt het als 'Cold' en mag het voor de duur van het toernooi niet meer gebruikt worden
- 6.7 Enkel semi-automatisch schieten is toegestaan. Ramping, feathering, het bedienen van de trekker met meerdere vingers en het gebruik van binary triggers is niet toegestaan ook **manual binary is niet toegestaan.**
- 6.8 Het gebruik van een zaklamp en lasers is niet toegestaan.
- 6.9 Het gebruik van shotguns, Bolt Action Snipers, airsoft granaten, smokes en flash bangs etc. zijn niet toegestaan.
- 6.10 Per team van 5 spelers mogen niet meer dan 3 spelers gebruik maken van assault rifles of SMG's. Tenminste 2 spelers maken gebruik van pistolen **met een blowback.** De organisatie van de DSL staat het vrij om teams dispensatie verlenen voor deze regel, indien hiervoor een verzoek is ingediend voordat de inschrijving van het toernooi sluit.
- 6.11 **Spelers dienen een rugnummer te dragen dat door de organisatie wordt aangeleverd of het rugnummer te gebruiken dat op hun jersey staat.**
- 6.12 **Enkel midcap magazijnen mogen gebruikt worden. Een uitzondering geldt voor het gebruik van standaard pistool magazijnen voor pistolen.**
- 6.13 Assault rifles dienen in de safety zone en de kleedkamers ten alle tijden voorzien te zijn van een barrel sock. De wedstrijdorganisatie markeert zones waar deze verplichting niet geldt.
- 6.14 **Het gebruik van front loading magazijnen bij pistolen is niet toegestaan.**

7. Referees en Strafpunten

- 7.1 **Wedstrijden worden minimaal geleid door 2 Head Referees. De Head Referees zijn verantwoordelijk voor het doorgeven van de eindstand en scores, en het toekennen van penalties, en worden bijgestaan door Assistant Referees**
- 7.2 Op basis van een geconstateerde overtreding kan **elke** referee besluiten tot een 'pull'. Als een referee een speler 'pullt', moet deze het veld zo snel mogelijk verlaten zonder het spel verder te hinderen.
- 7.3 **Referees** kunnen penalties toekennen aan sporters die regels overtreden. Penalties zijn 'minor', 'major', 'gross major' of 'administrative'.
- 7.4 Een **Minor Penalty** is een correctie die de **referee** toepast. Bij een minor worden 2 strafpunten toegekend.
- 7.4.1 Gear hit: een hit die niet gevoeld kan worden maar wel gezien door een referee wordt gear hit genoemd. Dit resulteert in een 'pull' uit het spel door de referee; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.4.2 Weapon hit: een hit op het airsoft apparaat die niet opgemerkt wordt maar wel gezien wordt door een referee wordt weaponhit genoemd. Dit resulteert in een 'pull' uit het spel door de referee; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.4.3 Een referee voert een 'pull' uit als er wordt geconstateerd dat de 'breakout' te vroeg wordt losgelaten terwijl de aftelling nog bezig is; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.4.4 Een referee voert een 'pull' uit bij een minor slide hit; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten. Bij een slide hit glijdt de speler die wordt gehit over de vloer.
- 7.4.5 Een referee voert een 'pull' uit bij een shoe hit; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten. Bij een slide hit wordt de speler gehit op zijn voet/schoen.
- 7.5 Een **Major Penalty** is een overtreding waarbij de referee een correctie toepast en 8 strafpunten toekent.
- 7.5.1 Body hit: het niet nemen van een hit op benen, armen of torso. Dit resulteert in een 'pull' uit het spel door de referee en 8 punten die in mindering worden gebracht; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.5.2 Het gebruik van full-auto resulteert in major hit met een 'pull' uit het spel door de referee en 8 punten die in mindering worden gebracht; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.5.3 Een referee voert een 'pull' uit bij een major slide hit. Dit resulteert in een 'pull' uit het spel door de referee en 8 punten die in mindering worden gebracht; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.5.4 **Blind fire: het schieten zonder te (kunnen) kijken waarheen men schieten. Dit resulteert in een 'pull' uit het spel door de referee en 8 punten die in mindering worden gebracht; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.**
- 7.6 Een **Gross Major Penalty** is een overtreding waarbij de Head Referee op advies van een Referee een correctie toepast en 20 strafpunten toekent.
- 7.6.1 Capital hit: het niet nemen van een hit op het hoofd. Dit resulteert in een 'pull' uit het spel door de referee en 20 punten die in mindering worden gebracht; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.6.2 Het gebruik van binary (welke vorm dan ook), ramping, feathering resulteert in een 'pull' uit het spel door de referee en 20 punten die in mindering worden gebracht; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.
- 7.6.3 **Dead (wo)men don't speak: wanneer een speler na te zijn uitgeschakeld door een hit of pull door een referee spreekt tegen of gebaart naar zijn resterende in-game teamgenoten, wordt door de referee 20 punten in mindering gebracht; de tegenpartij krijgt een score van 2 punten.**

- 7.7 Een **Administrative Penalty** is een overtreding waarbij de Head Referee een administratieve correctie toekent aan een team in overleg met het wedstrijdsecretariaat.
- 7.7.1 Clear the field: het niet tijdig hebben vrijgemaakt van het speelveld van spelers en sportattributen na een Ronde resulteert in een administrative penalty van 8 strafpunten (op totaal score, niet wedstrijdscore).
- 7.7.2 Late to the party: het niet tijdig gereed zijn voor de start van een Ronde resulteert in een administrative penalty van 8 strafpunten.
- 7.7.3 Talk to the hand: indien een niet bevoegd teamlid (speler of staf) in discussie gaat met de (head) ref over een 'in game'-beslissing, wordt voor elk incident een administrative penalty toegekend van 8 strafpunten.
- 7.7.4 Dry fire: dry firing buiten de daarvoor aangewezen zones wordt bestraft met een administratieve penalty van 8 strafpunten.
- 7.8 Indien van een speler een tweede airsoftapparaat 'hot' blijkt, dan wordt die sporter gediskwalificeerd voor de duur van het toernooi.
- 7.9 Een ronde geldt als niet gespeeld als een speler die een minor, major of gross major begaat, het spel beïnvloedt op een wijze die nadelig is voor de tegenpartij. De Head Referee kan beoordelen om een re-match te laten plaatsvinden.

8. Gedragscode

- 8.1 Alle spelers moeten zich sportief gedragen en respect tonen voor hun tegenstanders, teamgenoten, referees en andere aanwezigen.
- 8.2 Elk gedrag dat als onsportief of respectloos wordt beschouwd, waaronder beledigen, treiteren, taunten, trash talken, kan resulteren in penalties en sancties, waaronder strafpunten (gross major) en diskwalificatie van wedstrijden of de gehele competitie. De referee beoordeelt dit.
- 8.3 Buiten het speelveld worden de basis veiligheidsregels en huisregels van de accommodatie in acht genomen.

9. Geschillen

- 9.1 In het geval van een geschil is de beslissing van de referee definitief.
- 9.2 Geschillen die niet kunnen worden opgelost tijdens het spel, moeten worden voorgelegd aan de organisatie van de Dutch Speed League.
- 9.3 Een protest tegen de uitslag van een ronde dient binnen 5 minuten na einde van een ronde te worden gedaan bij het wedstrijdsecretariaat door een teamcaptain of coach. Aan de behandeling van dit protest zijn administratieve kosten verbonden van EUR 25. De wedstrijdorganisatie hoort de head referee en de protesterende partij, en neemt direct een besluit. Indien het protest gegrond wordt verklaard, komen de administratieve kosten te vervallen.
- 9.4 De NABV levert een *machine translated* rulebook aan als service. Bij geschillen over de interpretatie van regels is het Nederlandstalige rulebook leidend.

Bijlage A: Overzicht gezichtsbescherming

Gezichtsmaskers waarvan bekend is dat ze voldoende bescherming bieden.

- Bunkerking CMD
- Virtue Vio Ascend
- Dye I5
- JT Proflex
- Empire Eflex
- Empire EVS
- Carbon CRBN Zero

Let op: dit is een niet-limitatieve lijst. Andere producten kunnen worden toegevoegd.