

REGELS AIRSOFT 3x3

(2017 versie 1.2)

- Elke NABV lid mag zich maar één keer inschrijven voor de competitie. Deelname in 2 of meer teams is niet toegestaan.
- Het toernooi begint stipt om 10 uur. Teams die niet compleet aanwezig zijn kunnen voor verdere deelname worden uitgesloten.
- De wedstrijden duren elk 10 minuten, waarbij er na 5 minuten van speelhelft wordt gewisseld. Daarnaast is in totaal nog 5 minuten beschikbaar voor herladen en/of versnaperingen.
- Elk team mag tijdens de competitiedag één wisselspeler gebruiken. Dit mag zowel eenmalig als in roulatiesysteem zijn. Een team mag tijdens de lopende wedstrijd echter niet van spelers wisselen.
- Er mogen tijdens de wedstrijden geen instructies of aanwijzingen van buitenaf (coaching) worden gegeven. Coaching is wel toegestaan in de korte pauze.
- Score is real-time af te lezen van het scorebord. De scores van de 2 wedstrijdhalften worden bij elkaar opgeteld om de winnaar te bepalen. Deze score is definitief en bindend.
- Elk team blijft op de eigen speelhelft gedurende de duur van de speelhelft.
- De marshalls leiden de wedstrijden en hun beslissingen zijn bindend.
- Er mag alleen gebruik gemaakt worden van, door de NABV beschikbaar gestelde, airsoftapparaten (<0,5).
- Er mogen géén attachments op de airsoftapparaten worden aangebracht.
- Elke speler krijgt per wedstrijd één gevulde HiCap magazijn van de NABV. Verdere magazijnen en/of BB's zijn voor eigen rekening.
- Tactische vesten zijn NIET toegestaan. Het dragen van een tactische riem of helm is wél toegestaan.
- Er mag alleen Single Shot worden geschoten.
- Het gebruik van een veiligheidsbril in combinatie met gebitsbescherming of full face masker is verplicht.
- Aanwijzingen marshalls moeten direct worden opgevolgd. Het niet opvolgen van aanwijzingen kan diskwalificatie tot gevolg hebben.
- "BLIND FIRE" is niet toegestaan en zal een waarschuwing opleveren. Bij een tweede constatering zal de marshall de desbetreffende speler naar de respawn verwijzen.
- Het niet nemen van de "HIT" is niet toegestaan en zal een waarschuwing opleveren. Bij een tweede constatering zal de marshall de desbetreffende speler uit het veld verwijderen en voor verdere deelname aan de lopende wedstrijd uitgesloten.
- Er staan 3 elektronische doelen op elke speelhelft.
- Elke keer dat een doel op de helft van de tegenstander geraakt wordt levert dit één punt op.
- Op een doel dat geraakt is kan voor een tijdsduur van 10 seconden niet worden gescoord. Tijdens deze 'down-time' branden de LED's op het desbetreffende doel.
- Indien een speler wordt geraakt roept ie luid en duidelijk "HIT" en gaat naar de respawn zone. In de respawn zone slaat ie op de "NO-SHOOT" en wacht totdat de LED's volledig uit zijn (20 seconden). Daarna kan pas weer worden deelgenomen aan de wedstrijd. Indien er al een medespeler in de respawn staat dan moet er gewacht worden totdat deze speler weer deel mag nemen voordat er weer op de "NO-SHOOT" geslagen kan worden.

- Gewonnen wedstrijden leveren 3 punten op. Een gelijkspel levert 1 punt op.
- Bij exact gelijke score wordt gekeken naar het totaal aantal gescoorde punten bij de onderlinge wedstrijden. Indien deze ook gelijk zijn wordt gekeken naar totaal aantal gewonnen wedstrijden. Indien deze score ook gelijk is dan wordt de winnaar middels loting bepaald.
- De beste vier teams per competitiedag gaan door naar de finaledag op 28 oktober.
- Als een team dat zich heeft geplaatst voor de finale niet kan (afmelding) dan wordt voor de finale het team uitgenodigd dat in die voorronde de hoogste afvaller was.
- De NABV houdt zich het recht voor om deze regels te wijzigen of aan te vullen tot een dag voor aanvang van de eerste wedstrijd. Teams zullen van wijzigingen op de hoogte worden gebracht.