

VEILIGHEIDSREGLEMENT

(2015 versie 1.7)

Inhoud:

Artikel 1	Algemene gedragsregels	1
Artikel 2	Safety Zone	1
Artikel 3	Testbaan	2
Artikel 4	Speelveld	2
Artikel 5	Hit regels Reënactment	2
Artikel 6	Airsoftapparaten	3
Artikel 7	Marshalls	4
Artikel 8	Overige regels	8
Artikel 9	Slotbepalingen	8
Artikel 10	Inwerkingtreding	8

Artikel 1 – Algemene gedragsregels

1. Een airsoftapparaat dient buiten het speelgebied altijd zodanig te zijn opgeborgen dat deze beschermd is tegen wegneming, waarneming en/of onbevoegd gebruik, alsmede terstond kan worden aangewend voor bedreiging en/of afdreiging.
2. Op speelterreinen geldt een absoluut alcohol- en/of drugsverbod, alsmede een verbod op alle (andere) stoffen waarvan redelijkerwijs kan worden aangenomen dat deze het verantwoordelijkheidsbesef en/of veiligheidsbesef kunnen beïnvloeden.
3. Organisatoren zijn verplicht om personen onder invloed van bovenstaande stoffen onverwijld van het evenement te verwijderen en dit te melden bij de Airsoftsport Provincie Coördinator. De desbetreffende spelers dienen deze bevelen direct op te volgen.
4. Alle bepalingen omtrent verantwoord gedrag in het huishoudelijk reglement, reglement ongewenst gedrag en veiligheidsreglement zijn leidend.

Artikel 2 - Safety Zone

1. Binnen de Safety Zone is men niet verplicht oogbescherming (EN166) te dragen, hetgeen het noodzakelijk maakt de volgende regels in acht te nemen:
 - a. Alle airsoftapparaten moeten op 'SAFE' staan.
 - b. Alvorens men een safety zone betreedt zorgt men ervoor dat het magazijn uit het airsoftapparaat gehaald wordt en er een aantal keer in een veilige (eventueel aangewezen) richting geschoten wordt. Hierna wordt het airsoftapparaat op 'safe' gezet. Na deze stappen doorlopen te hebben mag men de safety zone pas betreden.
 - c. Blijft in de safety zone te aller tijde met de vinger van de trekker en houdt de airsoftapparaten in een veilige richting.
 - d. De verantwoordelijke partij voor de controle van deze regels zijn organisatoren en marshalls.
2. In de Safety Zone dienen magazijn uit alle airsoftapparaten te zijn verwijderd. Uitzondering hierop zijn de zogenaamde boxmagazijnen. In dit geval dient de batterij te worden losgekoppeld of het airsoftapparaat dient te worden voorzien van een mondingstop in een opvallende kleur (bijv. rood).

3. Het testen van airsoftapparaten dient te allen tijde in de daarvoor bestemde zone (testbaan) te gebeuren en nooit in de Safety Zone of het speelveld tijdens het spel. Bij het testen van een airsoftapparaat is het verplicht een veiligheidsbril te dragen.
4. Organisatoren dienen een testbaan aan te bieden (buiten de Safety Zone) en deze duidelijk te markeren, teneinde overlap van testbaan en Safety Zone te voorkomen.

Artikel 3 – Testbaan

1. Omdat het nog wel eens voorkomt dat sportbeoefenaars zelf sleutelen aan hun airsoftapparaat is er op de meeste evenementen een zogenaamde testbaan aanwezig, alwaar de sportbeoefenaars het airsoftapparaat kunnen testen. Alléén op de testbaan is het toegestaan om airsoftapparaten te testen na het uitvoeren van bijvoorbeeld upgrades, downgrades en/of reparaties. Op de testbaan dient te allen tijde een veiligheidsbril gedragen te worden én dient er vermeden te worden dat er op enig moment de veiligheid andere sportbeoefenaars of derden in gevaar komt.

Artikel 4 - Speelveld

1. In het speelveld is men te allen tijde verplicht om oogbescherming te dragen die minimaal voldoet aan de EN166 eis. Onder gezichtsbescherming met gaas dient altijd oogbescherming (EN166) gedragen te worden, omdat versplintering van bb's bij gaasbescherming te allen tijden mogelijk is.
2. Oogbescherming wordt in het veld nooit afgezet.
3. Indien oogbescherming beslaat begeeft de speler zich terug naar de Safety Zone om dit te verhelpen.
4. Bij verlies van de oogbescherming dient met luid en duidelijk 'BLIND MAN' te roepen, waarop het spel onmiddellijk door de marshalls moet worden stilgelegd totdat de desbetreffende speler zich in de Safety Zone bevindt.
5. Indien er tijdens het spelen zich een ongeval voordoet en/of een gevaarlijke situatie ontstaat dient men luid en duidelijk 3 maal opeenvolgend 'DANGER' te roepen, waarop het spel onmiddellijk door de marshalls moet worden stilgelegd.
6. Toeschouwers en/of niet-deelnemende bezoekers worden alleen onder begeleiding van de organisator of marshalls tot het speelgebied toegelaten. Zij onderscheiden zich van overige deelnemers door herkenbare reflecterende/fluorescerende vesten die continu dienen te worden gedragen.
7. Indien men tijdens het spel toeschouwers en/of niet-deelnemende bezoekers waarneemt op het speelveld welke niet gehuld zijn in een herkenbaar reflecterende/fluorescerende vesten, dient men luid en duidelijk 'VISITOR' te roepen, waarop het spel onmiddellijk door de marshalls moet worden stilgelegd.

Artikel 5 – Hit regels Reënactment

1. Alle lichaamsdelen gelden als een hit.
2. Het heeft te allen tijden de absolute voorkeur een hit te vermijden op nek en hoofd.
3. In geval van een hit op het lichaam roept men luid en duidelijk 'HIT'. Vervolgens staat men op, trekt een reflecterend/fluorescerend vest aan en begeeft zich naar een Safety Zone of Respawn Zone.
4. Een hit op het Airsoftapparaten geldt als hit op het apparaat. Indien de geraakte speler meerdere apparaten bij zich draagt mag deze verder spelen met een tweede apparaat. De speler dient echter wel aan te geven dat er een hit is geweest door te roepen 'HIT OP APPARAAT'.
5. 'Dead men don't talk', dus loop na een hit op het lichaam zonder te spreken terug naar de Safety Zone of Respawn Zone indien er geen aparte medic regels gelden bij het evenement.
6. Indien organisatoren werken met Medics gelden de regels zoals aangegeven door de desbetreffende organisator.
7. Bij het betreden van de Safety Zone gelden alle regels zoals vermeld in het artikel betreffende Safety Zone.

Artikel 6 - Airsoftapparaten

1. Airsoftapparaten zijn voorwerpen welke een sprekende gelijkenis vertoont met wapens en kleine biologisch afbreekbare balletjes (BB's) afschiet van 6 (zes) millimeter met een maximale mondingsenergie van drie en vijf tiende (3,5) Joules.
2. Het richten van een Airsoftapparaat voor- tijdens en na een evenement op niet veilige doelen is verboden. Hierbij valt te denken aan bijvoorbeeld, maar is niet limitatief tot: toeschouwers, marshalls, organisatoren, dieren, vogels, voertuigen welke geen deelname hebben aan het evenement of UAV's.
3. De maximale mondingssnelheid (feet per second) tijdens reënactment zijn als volgt:
 - a. Alle apparaten met full auto mogelijkheden: max. 360 Fps
 - b. Alle apparaten met enkel single shot mogelijkheden: max. 450 Fps
 - c. Alle apparaten met 'Bolt-Action' of S-AEG met minimaal 2 seconden ingebouwde vertraging mogelijkheden: max. 500 Fps
 - d. Alle airsoftapparaten welke niet vallen onder bovengenoemde categorieën: 360 fps
4. De maximale mondingssnelheid (feet per second) tijdens IAPS schieten is als volgt:
 - a. Alle airsoftapparaten: max. 500 Fps
5. De maximale mondingssnelheid (feet per second) tijdens kaart schieten is als volgt:
 - a. Alle airsoftapparaten: max. 615 Fps
6. Bovenstaande FPS-limieten gelden voor BB's met een gewicht van 0,20 gram.
7. Een FPS meting geschied door het afschieten van één (1) projectiel door de meetinstallatie (FPS meter). Er kunnen meerdere metingen plaatsvinden om een gemiddelde mondingssnelheid te bepalen.
8. Bij alle FPS-metingen dienen BB's met een gewicht van 0,20 gram te worden gebruikt.
9. Bij alle FPS-metingen dienen de BB's te worden aangeleverd door de organisator teneinde afwijkingen van het gewicht te voorkomen.
10. Bovenstaande FPS-limieten zijn de absolute bovengrens. Bij constatering van een hogere FPS dan toegestaan, dient de deelnemer óf het airsoftapparaat zo aan te passen dat de limiet niet overschreden wordt óf hij/zij mag geen gebruik maken van het airsoftapparaat. Hiervoor mag de HOPUP echter niet gebruikt worden. De HOPUP dient voor het veranderen van de BB-baan en niet voor het omlaag brengen van de FPS.
11. Deelnemers aan evenementen zijn verplicht alvorens een airsoftapparaat te gebruiken deze te testen middels een chronometer (FPS) op een testbaan (zoals aangegeven in artikel 2.4), waarbij de organisator en de marshalls een controlerende functie uitoefenen.
12. Alle aanwezige, te gebruiken en gebruikte airsoftapparaten kunnen te allen tijde aan een FPS-test worden onderworpen en/of kunnen door de organisatie geweigerd worden.
13. De minimale schiet afstanden tijdens reënactment zijn als volgt:
 - a. Alle apparaten met full auto mogelijkheden: 5 meter
 - b. Alle apparaten met enkel single shot mogelijkheden: 15 meter
 - c. Alle apparaten met 'Bolt-Action' mogelijkheden: 15 meter
14. Binnen de in lid 13 genoemde afstanden kunnen spelers de tegenstander buitenspel stellen door:
 - a. De tegenstander aan te wijzen met een airsoftapparaat en 'PANG' te roepen
 - b. De tegenstander aan te raken en 'KNIFE KILL' op zachte toon te spreken
Spelers met enkel een single shot of 'Bolt-Action' mogelijkheid op het apparaat, mogen tussen de minimale schietafstanden vermeld in lid 13 sub b / lid 13 sub c en de 5 meter niet schieten of 'PANG' roepen.
Deze spelers moeten hier overschakelen op een ander apparaat of de afstand tot de tegenstander tot binnen 5 meter brengen (de zogenaamde 'PANG afstand').

15. Onder strikte omstandigheden en voorwaarden kan er door de organisator afgeweken worden van de in lid 3 sub a en 13 sub a genoemde airsoftapparaten, waarbij de minimale schiet afstand 3 meter wordt. Dit geldt alleen:
 - a. Indien het gaat om een (indoor) locatie waarbij enkel semi is toegestaan (bijv. CQB) of;
 - b. Indien het Reënactment evenement een 'pistol-only' onderdeel bevat of;
 - c. In overige gevallen waarbij de organisator na overleg met de NABV tot overeenstemming komt dat de veiligheid van de spelers hierdoor geen gevaar kan lopen (bijvoorbeeld verplichte gezichtsbescherming).
16. Airsoftapparaten mogen niet voorzien zijn van accessoires of (onder)delen, welke niet vallen onder de wettelijke vrijstellingsregeling. Deze voorwerpen vallen onder de Wet Wapens en Munitie en maken geen deel uit van de regeling zoals vastgesteld.

Artikel 7 – Marshalls

1. Een marshall is een persoon die betrokken is bij de organisatie en begeleiding van een airsoftsport evenement en daarbij een breed scala aan taken kan/zal vervullen. De taken die een marshall kan vervullen zijn bijvoorbeeld:
 - a. Het controleren van de airsoftapparaten van de deelnemers om te controleren of de apparaten binnen de gestelde energie limieten vallen. De test wordt uitgevoerd met een FPS (snelheid) meter en BB's met een gewicht van 0,20 gram.
 - b. De supervisie verzorgen bij de door de organisatie opgezette testbaan, met als doel de veiligheid te waarborgen en eventueel misbruik te voorkomen.
 - c. Het controleren van de deelnemers op het bezitten van het benodigde NABV lidmaatschap of introduceeverklaring.
 - d. Het fungeren als 'game marshall' tijdens het spel, waarbij de marshall zorgt draagt voor het in de juiste banen leiden van het spel, het start- en stopsignaal geven en ingrijpen bij eventuele calamiteiten en/of noodsituaties. Hierbij heeft de marshall tijdens het spel een taak als 'scheidsrechter' en heeft toezicht dat de spelregels gevolgd worden, eventuele vals spelende sportbeoefenaars aangesproken en gewaarschuwd worden en dat eventuele discussies uitgesproken worden.
 - e. Het fungeren als 'player marshall' tijdens het spel, waarbij de marshall er de zorg voor draagt dat de spelregels gevolgd worden, vals spelende sportbeoefenaars aangesproken en gewaarschuwd worden en dat eventuele discussies uitgesproken worden. Daarnaast ondersteunt hij of zij bij het reageren op en verhelpen van calamiteiten/noodsituaties. Deze marshall is doorgaans niet betrokken bij het leiden van het spel zelf.
 - f. De deelnemers voorzien van informatie aangaande wetgeving, veiligheidsregels, evenement-specifieke regels, en andere informatie waar een deelnemer ter plekke om kan vragen (voor zover redelijkerwijs verwacht kan worden dat een marshall dit weet).
 - g. Marshalls zullen ook alle geluidssignalen geven voor begin, einde of stilleggen van het spel. Deze signalen worden gegeven met een fluit en zijn:
 - 1x lang; start van het spel
 - Meerdere malen kort; stilleggen van het spel
 - 3x lang; einde van het spel

Organisatoren mogen van bovenstaande geluidssignalen afwijken als hierover eenduidig in de briefing met de spelers is gecommuniceerd.
2. Een marshall dient voor de aanwezige deelnemers goed herkenbaar te zijn op het evenement. Dit beperkt zich niet alleen tot het speelveld, maar ook in bijvoorbeeld een safety zone of testbaan moet er duidelijk zijn dat men met een marshall te maken heeft. Om de herkenbaarheid ten goede te komen draagt de marshall een hesje/jas in een opvallende kleur, doch afwijkend van de doorgaans voor HIT-regels gebruikte reflecterende hesjes. Men kan hierbij denken aan een blauw/rood hesje of jas, met op de achterkant 'MARSHALL' of de naam van de organisatie.

Artikel 8 – Overige regels

1. Het overtreden van één of meerdere reglementen en regels kan leiden tot verwijdering van een evenement en gevolgen hebben voor het lidmaatschap van de NABV.
2. De NABV medewerkers welke niet actief participeren tijdens het evenement dragen blauwe veiligheidshesjes met oranje opdruk van het NABV logo.
3. Alle bij het evenement aanwezige personen dienen zich te onthouden van het dragen van de in punt 2 genoemde kleuren.

Artikel 9 – Slotbepalingen

1. In alle gevallen waarin de veiligheidsregels niet voorzien beslist het NABV bestuur.

Artikel 10 – Inwerkingtreding

1. Dit reglement treedt per 1 januari 2015 in werking.