



DUTCH TACTICAL SCHOOL

AVONDSKIRM REGELS V0.4

- geldig vanaf januari 2020 -

De Avondskirm rules van Dutch Tactical School zijn afwijkend van de meeste andere skirm regels. Ze zijn met name strenger, voor de veiligheid en spelplezier van iedereen op het veld.



Inleiding

Een avondskirm is spannend en anders. Het vergt een ander inzicht van je op het gebied van tactiek, gebruik van je gear, dingen op de tast vinden, etcetera. Het vergt ook van de organisatie andere dingen op het gebied van veiligheid, rulings en fairplay.

Met deze uitgangspunten in gedachten zijn deze skirmregels opgesteld.

FPS limieten en Rate Of Fire

In het donker is het moeilijker afstand in te schatten en kan er ook wel eens wat gebeuren een reflex. Om deze reden eisen we van **alle** replica's dat ze single-shot schieten, ook als ze < 360 FPS zijn. Uitzondering: replica's die 3 burst schieten en 3-shot shotguns.

Alleen replica's die < 0,9J zijn (ong. 250 FPS met 0.30g) mogen automatisch schieten.

0.9J, 250 fps	Mogen automatisch, veilige afstand 2 meter (binnen 10 meter liever semi)
1.2J, 294 fps	Semi-automatisch only, veilige afstand 5 meter. 3-burst en shotgun wél.
1.7J, 350 fps	Veilige afstand 15 meter, sidearm verplicht*
2.3J, 407 fps	Veilige afstand 25 meter, sidearm verplicht*

Gezien het feit dat de minimale afstanden (15m en 25m) in het donker gewoon gehandhaafd blijven, heb je het meeste aan een normale Assault-klasse AA.

Teamverlichting en HIT rules

We verplichten elke speler tot het bij zich dragen van 3 lichtjes in de kleuren rood, groen en blauw.

De **blauwe** en **groene** lichtjes worden gebruikt als team-aanduiding, om friendly fire te voorkomen en om eventueel bij calamiteiten de spelers te kunnen vinden in het veld.

Het **rode** licht wordt gebruikt door spelers die HIT zijn en door marshalls.

Je draagt dus op je rug een lichtje van de kleur van je team van dat moment, en steekt het **rode** lichtje omhoog op het moment dat je HIT bent.

Dit mogen allerlei soorten lampjes zijn, breaklights, VLT lights, E-lites, etcetera, als ze maar zichtbaar zijn.

In het donker mogen natuurlijk ook knifekills gemaakt worden: als je de tegenstander aanraakt met een (rubberen!) mes of ander (rubberen!) wapen fluister je "Knifekill" of "Silent kill". Het slachtoffer roept dan geen HIT maar steekt in stilte zijn **rode** lichtje omhoog en gaat terug naar de safety.

Overige kleuren breaklights, bijvoorbeeld **ORANJE** en **GEEL** worden gebruikt om spel-objecten, route of terrein-grenzen aan te duiden.

* = standaard NABV regels



Teamopbouw en NVG

In principe worden de teams meerdere keren per avond ingedeeld en proberen we spelers met NVG's te verdelen. Mochten de NVG spelers bij elkaar willen spelen, dan geldt elke speler met een NVG als 2 personen voor het bepalen van de spelbalans (dus 4 spelers en 2 met NVG gelden samen als 8 spelers).

Lanyards voor sidearms

Vanwege het regelmatige kwijtraken van sidearms zijn lanyards voor pistool-AA's verplicht! Stel voor dat het de volgende dag door iemand wordt gevonden en er mee gaat spelen; je moet er niet aan denken. Heb je geen lanyard? Kom bij ons dan een stukje para-cord halen.

Een level 1 (of beter) retention holster is ook goed genoeg.

Gebruik van lasers

De nederlandse warenwet stelt strenge eisen aan het gebruik van lasers, al dan niet in combinatie met optische instrumenten (zoals rifle scopes).

Dat betekent dat **alleen lasers met klasse I (dus ook geen Ia)** toegestaan zijn op de evenementen van Dutch Tactical School. Dit moet duidelijk zichtbaar zijn op de laser of verpakking.

Geen duidelijke klasse I? Dan mag hij niet gebruikt worden in verband met gevaar voor oogschade.

* = standaard NABV regels