



目次

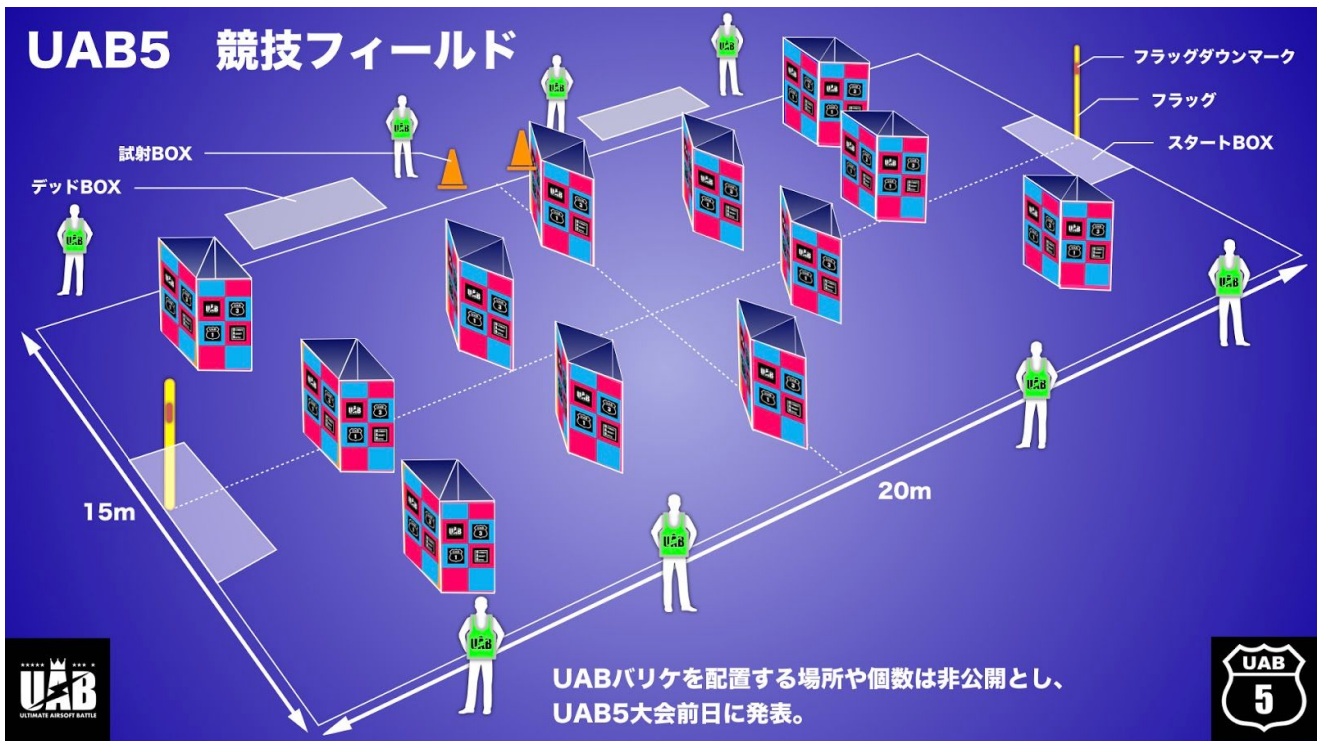
- 【1】 競技概要
- 【2】 競技フィールド
- 【3】 大会の進行
- 【4】 試合開始前の待機姿勢
- 【5】 試合の開始
- 【6】 試合の中断・再開
- 【7】 試合結果の決定
- 【8】 競技者装備の規定
- 【9】 装備品の検査
- 【10】 禁止行為およびペナルティー規定
- 【11】 アライブ規定
- 【12】 競技規則
- 【13】 特記事項
- 【14】 免責事項

【1】競技概要（10チーム参加の場合）

- 1チーム5名
 - フラッグ戦
 - 試合時間4分間
 - 予選は、1ブロック5チームのリーグ戦
 - 決勝は、トーナメント戦
 - 競技で使用するBB弾の重量は、0.2g限定とする。
 - 蓄光弾を発光させるトレーサー装着は必須とするが、加工して使用することは禁止とし、必ず純正状態で使用すること。
 - また、UAB5で使用可能なトレーサーの種類は、UAB運営事務局指定のもののみとする（【8】競技者装備の規定 参照）。
 - 弾数は、1プレイヤーにつき、発光確認を含めてフィールドに持ち込める弾数は100発までとする。
- ※100発は目安となります。正確に100発にする場合は各自で数えてください。

【2】競技フィールド

- 5on5競技で使用可能なフィールドは、運営が指定したエリア内のみとする。
 - スタート位置は、あらかじめ決められたポジションとする。
 - 競技フィールド内のバリケード等の位置は、大会前日、運営から配置を発表する。なお、運営の許可なく、それらの位置を変更することは禁止とする。（下図参照）
- ※配置につきまして競技性を考慮して発表と変更となる場合があります。
当日に必ずご確認ください。



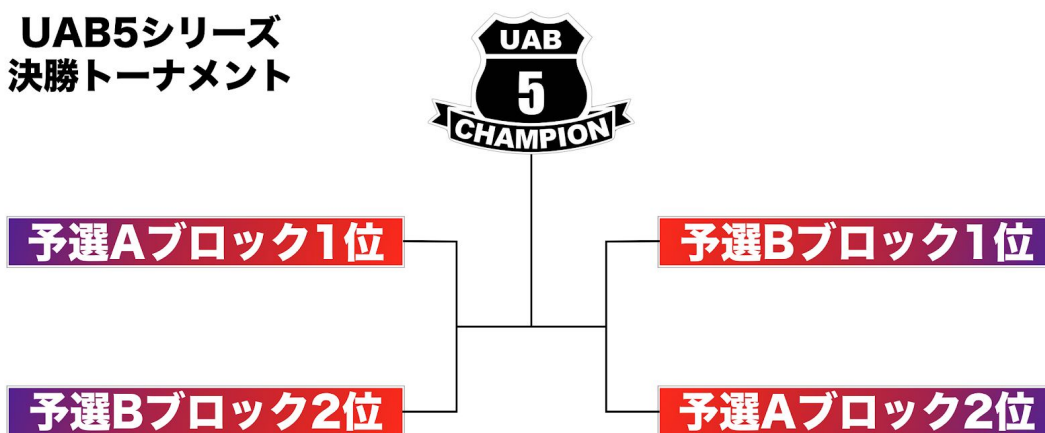
【3】大会の進行

- 試合形式は、フラッグ戦とする。大会当日、運営によるクジ引きにて、全試合の試合順と組み合わせのプログラムを決定する。
- 予選は、各ブロック内で総当たり、1チームあたり4試合ずつ行う。各ブロックの獲得ポイントの成績上位2チームを予選通過確定とする。合計4チームが決勝トーナメントへ進出する。
- 予選終了時、獲得ポイントが同率だった場合の順位判定は、フラッグダウン回数を優先とする。フラッグダウン回数と同じだった場合、フラッグダウンの中で最速タイムが短いチームを上位とする。フラッグダウンまでの最速タイムが並んだチームは、チームリーダー同士のジャンケンで勝敗を決する。
- 予選における獲得ポイントを、以下の通りに定める。

フラッグダウン	5ポイント
優勢勝ち	3ポイント
引き分け（同時フラッグダウン含む）	1ポイント
負け	0ポイント

- 決勝は、予選を通過した4チームで行われ、予選成績に応じて、1位から4位までの順位を決定する。その順位をもとに、トーナメントの組み合わせを決定する。トーナメント表は、以下の通りとする。

UAB5シリーズ 決勝トーナメント



【4】試合開始前の待機姿勢

- 対戦チーム同士の挨拶の後、主審からの指示を受けたプレイヤーは、速やかにスタート地点として指定された自陣フラッグの位置へ移動すること。
- スタート位置へ移動するよう指示を受けてから、試合開始のホイッスルが鳴るまでの間、選手入場口に設置してある試射BOX以外での一切の試射を含む射撃を禁止とする。

【5】試合の開始

- 主審のコール後、直ちに試合開始へ向けた40秒間のカウントダウンに入る。

【40秒間カウントダウンの流れ】

30秒間のBGM → 10秒前から5秒前までカウントダウン → 5秒間の無音 → 電子ホイッスルを鳴らすと同時に試合開始。

その際、スタート位置として指定された自陣フラッグにマズル（エアガンの先端）が接触した状態でなければならない。

【6】試合の中断・再開

- 試合中、審判が電子ホイッスルや笛を鳴らした場合、ただちに時間計測を停止し、試合を一時中断する。
 - プレイヤーの移動中に試合を中断した場合、プレイヤーは、審判が指定する中断前のポジションまで戻ることとする。ただし、中断前のポジションへ戻ったプレイヤーの位置を審判が確認し、再開直後の即時被弾を回避できない状況であると判断した場合、そのプレイヤーはリセット（スタート位置へ戻って再スタート）とする。上記の状況に該当しない場合は、コンティニュー（その地点から再スタート）とする。
 - いずれの場合においても、再開後はアライブプレイヤーのみで競技を続行し、試合時間は中断時点からの計測とする。
- ※リセットについて
- 審判から試合の「リセット（スタート位置へ戻って再スタート）」が宣告された場合、リセットペナルティとして、試合中断の原因となったチームのプレイヤー（違反プレイヤーから最も近いプレイヤー）が1名退場となる。
 - 中断原因に対するペナルティは、別途規定された罰則が適用される。

【7】試合結果の決定

- 相手陣地のスタート地点に設置されたフラッグダウンマークを3秒間握ることで、「フラッグダウン」とする。
- 4分間で試合の決着が付かない場合、アライブ状態のプレイヤー数が多い方のチームを「優勢勝ち」とする。
- 予選において試合終了時点のアライブプレイヤー数が同数だった場合、「引き分け」とする。
- 予選において、4分間で試合の決着が付かず、なおかつ占有範囲ポイントが同数だった場合、「引き分け」とする。
- 決勝トーナメントにおいて引き分けとなった場合、陣地を入れ替えて再試合を行う。再試合で決着がつかない場合、占有範囲ポイントにて勝敗を決する。占有範囲ポイントも同じ場合「チームリーダー同士のジャンケン」で勝敗を決する。

【占有範囲ポイントについて】

- 試合終了のホイッスルがなった場合、プレイヤーは移動を停止しなければならない。
- プレイヤーの移動中に試合終了のホイッスルが鳴った場合、プレイヤーは、審判が指定するポジションまで戻ることとする。その状態でアライブプレイヤーが自陣スタート位置ラインから進んだ距離の合計を計測。各プレイヤー1mを1ポイントとし、アライブプレイヤー全てのポイントを合計する。
- ※試合終了のホイッスルが鳴った時点または停止中の移動が故意によるものと認められた場合、もしくは悪質と判断された場合、ペナルティまたは失格処分とする。
- ※処分内容は、審判団の協議によって決定するものとする。

【8】競技者装備の規定

- 使用するエアソフトガンの初速は、下限0.36J以上～上限0.903J未満（参考：0.2g弾＝初速60m/s～95m/s）とする。
 - 競技で使用するBB弾の大きさは、直径6mm限定とする。
 - 競技で使用するBB弾の重量は、0.2g限定とする。
 - 競技で使用するBB弾の種類は、東京マルイ製の蓄光弾「NEW発光BB弾」のみとする。
 - 蓄光弾を発光させるトレーサー装着は、必須とする。また、UAB5で使用可能なトレーサーの種類は、下記のみとする。
- ・ ACETECH製「AT1000フルオートトレーサー」
 - ・ ACETECH製「AT2000フルオートトレーサー」
 - ・ ACETECH製「LIGHTER ミニトレーサーユニット」
 - ・ Xcortech製「XT301」
 - ・ Xcortech製「XT501」
- トレーサーは、加工は禁止とし、必ず純正状態で使用することとする。
 - 弾数は、1プレイヤーにつき、1試合100発までとする。
 - 携行するBB弾は、全てマガジンに入れた状態とし、BBローダー等の持ち込み不可とする。使用するマガジンの種類や個数は、自由とする。
 - フェイスガードの装着は、必須とする。
 - 安全上の観点から、アイウェアについては、シューティンググラスやメッシュタイプゴーグルの使用は禁止とする。ただし、シューティンググラスにゴムバンドおよび隙間対策を施したものであれば使用可能とする。

- 減速アダプターの使用は、禁止とする。
 - トリガーについて、以下の「スリー・1・ルール」を遵守し、トリガーの長さはベースモデルとなる実銃の標準状態に準ずること。
 - ・ワンフィンガー（指1本でトリガー操作すること）
 - ・ワントリガー（トリガーは1つだけで1回の操作で1回だけ作動すること）
 - ・ワンショット（1操作につき1発だけ発射可能であること）
- ただし、上記を満たしていても、試合で使用するには不適切であると運営によって判断された場合、その装備品は使用禁止とする。
- パワーソースは、電動、ガス、エアコッキングの使用を可能とし、以下の事項を遵守すること。
 - ガス式については、外部ソースによるガスタンクのウォーミング行為は禁止とする。
 - 電動ショットガンについては、スプリング式ノーマルマガジンでのみ使用可能とする。
 - 外部ソース、CO2ガス、電磁弁の使用は禁止とする。
 - モスカート、グレネード、クレイモア、排莢式等の使用は禁止とする。
 - フラッシュライトの装着は可能だが、発光禁止とする。
 - 安全を脅かすと考えられる装備等の装着がないこと。
 - その他、上記確認を実施できないエアソフトガン、あるいは運営や審判員が危険と判断した装備品の使用を禁止とする。

【9】 装備品の検査

- UAB競技の開始前、あらかじめ指定された時間内に、競技者が使用する装備品の検査を実施する。
 - 検査へ持ち込み可能なエアソフトガンは、一人につき3丁までとする。検査をパスしたエアソフトガンのうち、2丁までを試合に使用することができる。
 - 当日の運営用意の弾速計の数値が1丁でもオーバーした場合、オーバーした初速が法定基準値以下であれば、その装備を使用禁止とし、法定基準値超だった場合は当該プレイヤーが所属するチームを失格処分とする。また、数値の下限を下回った場合も、その装備品の使用を禁止する。
 - 検査終了後、運営の指示があるまで、これらの装備品の調整行為を含む接触は禁止とする。
- ただし、以下の行為については、運営の許可を得たうえで実施することができる。
- ・バッテリーの交換
 - ・トレーサーの電池交換
 - ・ガスのチャージ
 - ・弾込め
- 試合間での上記行為についても、指定エリア内にて実施することとする。
 - セーフティにて装備品の修理等を行う必要がある場合、運営の許可を得たうえで実施することができる。
 - 試合終了後、運営の求めに応じて装備品の検査を実施する。規定違反の装備品を使用した試合は、チーム敗退となる。

【10】 禁止行為およびペナルティー規定

5on5競技中、ルールに定められた禁止行為が見受けられた場合、それに応じたペナルティーを課すものとする。

《ペナルティー》

- チーム失格：参加中のUAB5大会からの敗退。
- チーム敗戦：禁止行為が見受けられた試合のみ敗退。次戦には出場可。
- ダブルアウト：当該プレイヤーを退場とし、さらに最寄りの同チームメンバーを1名退場とする。次戦には出場可。ダブルアウトを宣告されたのが最後のアライブプレイヤーだった場合、当該プレイヤーは次戦への出場不可、次々戦には出場可。
- シングルアウト：当該プレイヤーを退場とする。次戦には出場可。

《禁止行為》

- ダブルアウト対象

・ノットコール：被弾についての自己申告、バースト・フルオート射撃についての自己申告、フルオート一時使用の審判への事前申告を行わないこと。もしくは、それらの申告が遅れること。また、ガントラブル時、一時的にフルオートを使用する場合は必ず審判に申告し、審判が頷いてから行うこと。その際、銃口を安全な方向に向けて行うこと。

●シングルアウト対象（場合によってはチーム失格の可能性あり）

- ・暴言、暴力行為、侮辱行為、挑発行為、遅延行為。
- ・スポーツマンシップに反すると判断される行為。
- ・その他、オフィシャルによって禁止行為と判断される行為。

●シングルアウト対象（場合によってはチーム敗退の可能性あり）

- ・被弾後の射撃。
- ・電波を発する機器を使用したコミュニケーション。
- ・競技者装備の規定違反が試合中に確認された場合。

●シングルアウト対象

・ラインアウト：装備品を含む身体の一部が境界ラインに触れること、あるいは境界ラインを越えること。
・走り込みながら射撃し、相手プレイヤーをヒットした後に止まり切れずラインアウトまたはバリケードにぶつかるなどした場合、危険行為とみなし当該プレイヤーを退場とする。また、その射撃は無効とし、被弾したプレイヤーをアライブとする。

- ・スタート時のフライング。
- ・バリケードの破壊および移動。
- ・ブラインドショット。
- ・バリケードの上部を通した射撃。
- ・BB弾の手投げ等、銃口以外からのBB弾発射。
- ・拾い弾の使用。
- ・試合中に装備品（エアソフトガン、弾、マガジン）をプレイヤー間で貸し借りする行為。
- ・ヒットコール後の情報発信。
- ・試合一時中断中の移動、索敵、射撃、情報発信。
- ・発光体や音響機器を含む装備品を悪用して競技や試合進行を妨害する行為。
- ・明らかに跳弾を狙った射撃。あるいは、明らかにエアガンを傾けた曲射。
- ・過度なホップ調整によって弾道を曲げた射撃。
- ・試合中のバッテリー交換およびガスチャージ、工具を使用したエアガンの調整行為。
- ・トレーサーの発光不良、または電池切れ。

※競技中に審判が発光不良（弾切れによる空撃ちを含む）を認めた場合、発光確認のため、試合を一時中断して試射を行う。その際、給弾不良および弾切れにより試射不可となった場合も、シングルアウトとする。

※競技中にプレイヤー自身が発光不良を認めた場合、直ちにヒットコールをして退場しなければならない。

※発光不良を伴う射撃による被弾は、有効とする。

※発光不良の隠蔽など悪質な行為が見受けられた場合、審判による裁定の上で、厳正なペナルティを与える（ダブルアウト・相手プレイヤーのアライブ含む）。

●注意対象

- ・UAB競技中の「UAB 5 競技フィールド」以外での一切の射撃。

【11】アライブ規定

●トレーサーの発光不良の場合を除き、禁止行為を伴う「射撃」を無効とする。それによって被弾したプレイヤーは、アライブとなる。

●禁止行為を伴う「射撃」で被弾したプレイヤーに対し、同じタイミングで異なるプレイヤーからの有効弾があった場合、これも無効とする。

【12】競技規則

●被弾時は、直ちに大きな声でヒットコールを宣言しなければならない。

●被弾時は、手を頭より上に上げて速やかにフィールドより退場し、「デッドBOX」に移動して待機すること。

- フレンドリーファイア（味方撃ち）は、撃たれた側のプレイヤーのみヒット扱いとする。
- 跳弾のヒット判定は、有効とする。
- 退場時にはマガジンを抜かないこと。

【13】特記事項

- UAB は、基本的には自己判定によるヒットが大前提となる競技です。
- 競技特性上、正確なヒットの自己判定ができる衣類、装備での競技実施をお願いいたします。
- 他者（特に審判）から見た被弾判定を明確にするため、白色をベースとする衣服および装備品の着用は禁止とする。
 - 運営が競技に適さないと判断した衣服・装備品は、着用を禁止する場合がございます。
 - UABは、18歳未満の方の競技出場をお断りしております。あらかじめご了承ください。
 - 参加者は、上記規定以外で不測の事態が発生した場合、その事態を試合中であれば運営スタッフへ、それ以外は大会主催者へその処置を一任し、その判断に従うものとします。
 - 運営側にて、悪質なルール違反者であると判断した場合は、当日の大会からの退場や、それ以降のエントリー等をお断りする場合があります。
 - 大会当日は、駐車場が大変混雑する恐れがありますので、車で乗り合わせてのご来場を強くお勧めいたします。

【14】免責事項

- 大会開催中に発生した怪我、犯罪被害（窃盗等）、事故等、参加者が受けた不利益に対しては、運営および大会主催者、開催フィールドマスターは、一切の責任を負いかねるものとします。

