



目次

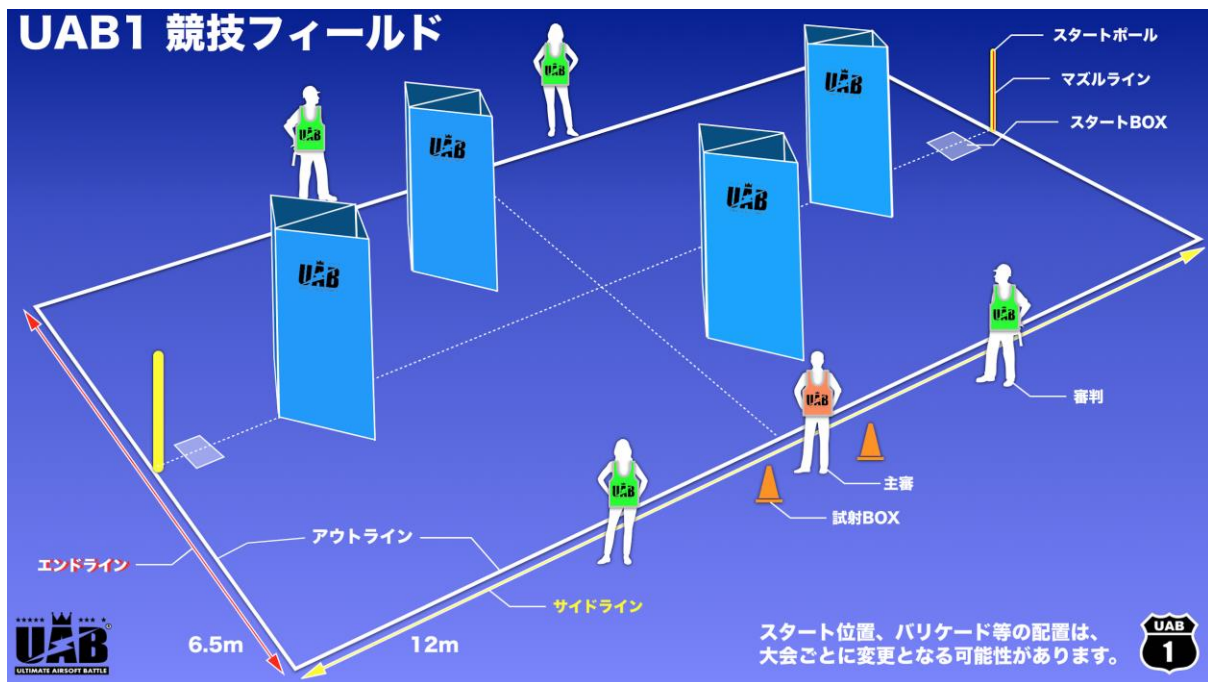
- 【1】 競技概要
- 【2】 競技フィールド
- 【3】 大会の進行
- 【4】 試合の開始
- 【5】 試合開始前の待機姿勢
- 【6】 試合結果の決定
- 【7】 禁止行為およびペナルティー規定
- 【8】 UAB1 アライブ規定

【1】競技概要

- 予選リーグ、決勝トーナメントの形式で行う。
- 試合時間は、2分間とする。
- 弾数は、1プレイヤーにつき、1試合50発までとする。

【2】競技フィールド

- 縦12m、横6.5mの範囲を「UAB1 競技フィールド」とする。
- 1on1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。
- 「UAB1 競技フィールド」内に、「UABトライアングル（バリケ）」を配置する。配置パターンは、大会前に変更する。（下図参照）



【3】大会の進行

●予選ブロック内総当りにて順位を決定

- ※クジ引きにより予選ブロックを決定
- ※ブロック最小構成3名～参加人数に応じて変動
- ※引き分けによる再試合はありません

各予選ブロック上位1名～2名（参加人数に応じて変動：合計8名）が決勝トーナメント進出

※①勝率（第1判定基準：勝利数、第2判定基準：引分数）の高いプレイヤーが上位

例：1勝2敗と3引分の場合、勝利数の多い1勝2敗の選手が上位となります

※②ペナルティーの少ないプレイヤーが上位

※③勝利した試合終了時のタイムが速いプレイヤーが上位

※④以上が同率の場合は直接対決で勝利しているプレイヤーが上位

※⑤以上が同率の場合、ジャンケン一本勝負で勝利したプレイヤーが上位

●決勝

トーナメント形式にて順位を決定。

※各対戦は1本勝負により勝敗を決定

※2分間で決着が付かない場合、スタート位置を入れ替え、2分間の再試合を行う。

※再試合で決着が付かない場合は、ジャンケンによって勝敗を決定する。ただし、準決勝は再試合を2試合(本戦含む合計3試合)までとし、決勝は再試合を3試合(本戦含む合計4試合)までとする。

●ランキング大会 獲得ポイント

上位入賞ポイント (大会上位8名)

ペナルティー：ノットコールによるペナルティーポイント

※全参加大会で獲得したポイントは全て累積加算されます

★大会入賞ポイント

1位：100P

2位：50P

3位：35P

4位：25P

5～8位：15P

★ペナルティーポイント

ノットコール：-20P

★称号

ジャイアント・キリング：トップランカーに勝利した回数

UAB1全国ランキング戦10位以内のトップランカーに勝利した場合、勝利数最多選手はジャイアントキラーの称号が贈られます

※予選ブロック、決勝トーナメント、双方で適用される

※対象のチャンピオンとランカー同士の対戦、ならびに対象ランカー同士の対戦には適用されない

※ジャイアントキリング対象者は大会エントリー時に申告すること (申告がない場合回数が計上できない可能性があります)

【4】試合の開始

●主審が両プレイヤーの待機を確認し、「スタートBOX」への移動をコールする。

●主審のコール後、直ちに試合開始へ向けた30秒間 (15秒間の場合あり) のカウントダウンに入る。カウントダウン終了後に鳴る電子ホイッスルの合図で、試合開始とする。

(30カウントで自動スタートとなるため、プレイヤーは速やかに待機姿勢を取ること)

●その際、スタートBOXのラインに触れないこと、エアガンのマズルがスタートポールに接触していることとする。

【5】試合開始前の待機姿勢

- プレイヤーは速やかに「スタートBOX」へ移動しなければならない。
 - 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以外での一切の射撃を禁止とする。
- ※射撃してしまった場合、違反行為とみなし敗退となります。

【6】試合結果の決定

- プレイヤーによるヒットコール、および審判のジャッジにより勝敗が決定する。
- 不戦勝の場合は、勝利とする。
- タイムアップの場合は、引き分けとする。

【7】禁止行為およびペナルティー規定（共通ルール参照）

- 1on1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》

- 減点：ノットコールと判断されたプレイヤーは退場とし、さらにUAB1シーズンランキングポイントから20ポイント減点とする。

【8】UAB1アライブ規定

- 1on1競技中、選手が被弾申告（ヒットコール）した際に、その被弾を審判が明らかな跳弾（※下記跳弾の定義参照）であると認めた場合、1回に限りアライブとする。

※適用回数は1試合あたりプレイヤー1名につき1回とする。

アライブ規定を適用する場合、試合は中断となり、選手はスタート位置に戻り、再スタートで再開とする。

タイム計測は選手の被弾申告時点で一旦停止し、再スタートと同時に計測も再開する。

試合時間（※2分間【1】試合時間参照）は変更無く、仮に開始1分でアライブ規定が発生した場合、残り時間は1分となる。

・跳弾の定義：競技フィールド内外の物（バリケード・構造物・機材・プレイヤー・審判等）に当たって跳ね返った、エアソフトガンより発射されたBB弾のことをさします。

※プレイヤーの自打被弾、マガジンからの脱落弾は除外となります。

※味方による射撃での跳弾も定義に含まれます。