



U A B シ リ ー ズ 共 通 ル ー ル

目次

- 【1】 競技者装備の規定
- 【2】 装備品の検査
- 【3】 禁止行為
- 【4】 アライブ規定
- 【5】 競技規則
- 【6】 特記事項
- 【7】 免責事項

【1】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。
 - 競技で使用する蓄光BB弾の種類は、下記のみとする。
 - ・東京マルイ「NEW発光BB弾」
 - ・apex蓄光弾（緑）（プラスチック製）
 - ・G&G ARMAMENT「トレーサーBB弾（緑色かつプラスチック製）」
- ※CQB FIELD BUDDYにおいてはG&G「蓄光バイオBB弾（緑）」・ZERO Basic「生分解性バイオ蓄光BB弾 0.2g」を使用可とする。
- ※使用可能な蓄光BB弾は、**品質・供給状況により変更される場合**があります。
- ※変更される場合、**公式より発表**されます。発表後の公式戦では変更された蓄光BB弾を使用してください。
- 蓄光弾を発光させるトレーサー装着は、必須とする。
 - 使用可能トレーサーについて、以下の条件を満たすものとする
 - ・acetech社製
 - ・Xcotech社製
 - ・G&G社製各社のものを使用すること。フラッシュ機能はoffとすること。（但しXT 301 MK2R(Red)については使用不可とする）
 - トレーサーの加工は禁止とし、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、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発目は目安となります。正確に100発にする場合は各自で数えてください。
- ※UAB1は50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。
- ※ゼンマイ式マガジン（多弾数マガジン）を使用する場合、構造上給弾されないBB弾も100発（50発）の中にも含まれます。
- フェイスガードの装着は、必須とする。口元が十分に固い素材で覆われているものを装着し、審判が顔面周囲180°を確認して特に唇が保護されていると判るもの。
 - 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の実銃の標準状態を超えないこと。
 - 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、試合での使用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。

セミオートで使用していても審判がフルオートと判断した場合、失格とする。

トリガー操作する指を入れ替えることは自由ですが、審判がワンフィンガーと認められない操作を行った場合、失格とする。

例：人差し指と中指を交互に入れ替えながら連続してトリガー操作する等、ワンフィンガールールに抵触したとみなされて失格となります。

◆パワーソース規定

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。

●電動式（バッテリーを装着する全てのエアソフトガン）

①1次被膜（電源・信号の導体となる実際に電気が流れる電線を直接保護している部分。一般に黒・赤が多数。カスタムされている場合は異なります。）が露出しないこと。

②コネクター（配線とバッテリーの接続部分）とバッテリーが露出しないこと。

③露出部分はエアソフトガン本体に固定されていること。

●ガス式

①競技中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。

②ガスマガジンのウォーミング行為についてはフィールド用意のウォーマーのみ使用可とする。

③使用できるガスについては以下のものとする

・ノンフロンガンパワー

・HFC134a

・HFC152a ※apex fieldのみ使用不可

④CO2については、ASGK・STGK認定マークのある銃のみ使用可とする。

◆一度の射撃でBB弾を複数発射するショットガンなど、外部ソース、電磁弁の使用は禁止とする。

◆ハンドガン規定

●メタル（素材が金属・樹脂金属混在）製スライドを使用禁止とする。

※但し、ASGK(日本遊戯銃協会)・STGA(全日本トイガン安全協会)認可シールが張り付けてある箱出し純正状態で素材に金属が使われているハンドガンの使用を認める。

◆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、レーザーの装着は可能だが、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。

◆使用するエアソフトガン本体を除き、電子機器や撮影機器の使用を禁止とする。

【2】 装備品の検査

◆弾速チェックに関する規定

●原則としてUAB競技で使用するエアソフトガンは、競技前に運営の指定する機材、方法でバースト確認を含めて行うこととする。（その際に空撃ちにて確認する場合有り）

●競技中に審判よりチェックを受けた場合、チェックで使用したBB弾の補充は不可とする。

●エアソフトガンは、1試合につき、UAB1 1挺・UAB3/5 2丁まで使用することができる。

●エアソフトガンの会場内への持ち込み数は自由とする。

※他プレイヤーの迷惑や競技の進行を妨げないように注意すること

●当日の運営用意の弾速計の数値が1発でも法定基準値超だった場合、個人戦の場合は当該プレイヤーを、団体戦の場合はチームを失格処分とする。また、法定基準値以下UAB規定数値外の場合、その装備品の使用を禁止とする。

●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。規定に違反する装備品を使用していた試合は、敗退となる。

【3】 禁止行為

●ノットコール：被弾についての無申告、バースト・フルオート射撃についての無申告、ガントラブル時にフルオート射撃一時使用の事前申告を行わないこと。なお、フィールド入場口の主審に被弾申告（ヒットコール）が聞こえていない場合も、ノットコールとなる。

<UAB1：マイナス20P>

<UAB3：予選リーグ マイナス3P、決勝トーナメント ダブルアウト>

<UAB5：ダブルアウト>

・ただし、審判が明らかな跳弾と認めた場合、シングルアウトとする（自打球およびマガジンからのポロ玉を除く）。

●バリケ転倒・破壊のペナルティ

・個人戦：大会敗退とする（当該大会のみ）

・団体戦：大会敗退とする（当該大会のみ）

●シングルアウト対象※被弾後のペナルティは次戦適用とする。

・被弾後の射撃

・競技中断中の射撃（デットプレイヤーの場合、次戦出場停止）

・ヒットコール後の射撃（競技終了後の弾抜きまで）

・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。

・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、境界ラインを含むコート外に触れること。

・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したり、バリケードにぶつかるなどすること。それらは危険行為とみなし、当該プレイヤーを退場とする。また、その射撃は無効とし、ヒットされ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。

・団体戦時、スタート直後のラインアウトが発生した場合、主審判断によりリスタートペナルティ無しでリスタートする場合がある。

・スタートおよびリスタート前の射撃（誤射含む）。

・接触によりバリケードが明らかに動いた場合。

・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。

・団体戦のみ適用：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。

・団体戦のみ適用：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。

・明らかにエアソフトガンを傾けた曲射。

・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コネクタの抜き差し、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。

※発光確認を行わず、シングルアウトを宣告する場合がある。

※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。

・進行の妨げになる行為。

・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。

・暴言、暴力行為、侮辱行為、挑発行為（場合によっては、チーム失格および今後のUABシリーズ出禁処分）。

・UAB競技中の「UAB競技フィールド」以外での一切の射撃。

【4】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。ただし、ヒットコールが無い場合はノットコールと判定されます。

●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、アライブとする。

※アライブ規定を適用する場合、試合は中断となり、(UAB3)では、選手はスタートBOXに戻り、再スタートで再開とする。(UAB5)では、選手はその場から再スタートする。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。

【5】競技規則

●全ての空中弾(地面に接していないBB弾)の被弾は、有効とする。

●跳弾のヒット判定は、有効とする(自打被弾、マガジンからの脱落弾含む)。

・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跳弾とはならず被弾となります。

※味方による射撃での跳弾も定義に含みます。

●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。

●バースト・フルオート射撃を行った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。

●試合中断時の待機姿勢

- ・直ちにその場でしゃがむ
- ・顔を下に向け、片方若しくは両方の膝を地面につける
- ・銃口を下に向け、地面につける

ただし、主審がConferenceTimeを宣言した場合は、

・自陣フラッグ(センターフラッグの場合はスタート地点)方向を向いた状態であれば、立ち上がって身体を動かしても良いとする。

- ・私語、移動、情報収集、情報伝達と取られる行為を禁止とする。違反した場合は当該プレイヤーを退場とする。
- ・トレーサーのON/OFFは可とする。

●試合中、ゴーグルが外れた場合は、プレイを中断して速やかにその場所でうずくまること。

●ガントラブル時(セミロックや装弾不良など)の解除方法

●フルオート一時使用やガントラブルリカバリーについては、審判に申告して承認を受けたのち、銃口を安全な方向に向けて行うこと。

●審判の指示、アナウンスから2分以内に集合、リカバリーが出来ない場合当該プレイヤーのみ出場停止とし、以下のペナルティを与えることとする。

個人戦→その試合は敗退とし次戦出場可とする

団体戦→当該プレイヤーのみ出場停止とし集まっているメンバーで競技を行う

【6】特記事項

●セーフティエリア内での射撃(空撃ち含む)をした場合、嚴重注意とし以下のペナルティを与えることとする。

- ・個人戦→大会敗退とする（当該大会のみ）
- ・団体戦→当該プレイヤーを競技フィールド内立ち入り禁止とする（当該大会のみ、観戦は可）。

●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。

●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します。

●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。18歳以上でも高校生は不可となります。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。

【7】 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。

