



## 目次

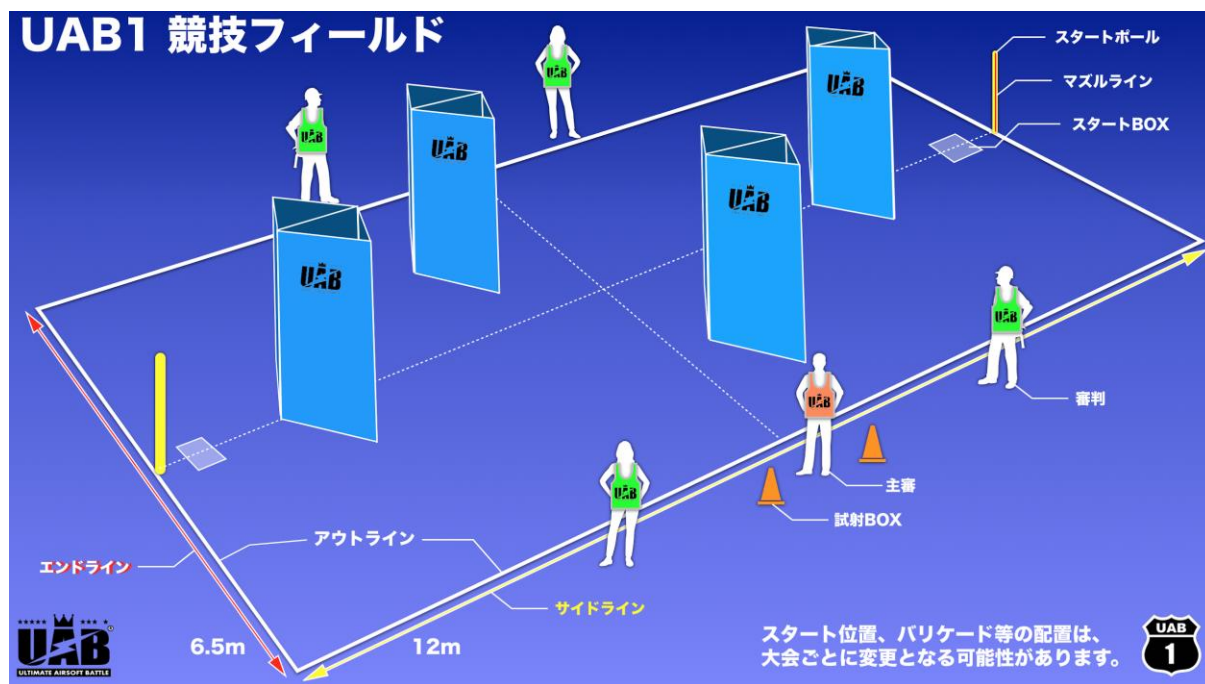
- 【1】 競技概要
- 【2】 競技フィールド
- 【3】 大会の進行
- 【4】 試合の開始
- 【5】 試合開始前の待機姿勢
- 【6】 試合結果の決定
- 【7】 禁止行為およびペナルティー規定
- 【8】 UAB1 アライブ規定

### 【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

#### ●予選は、各ブロック内で総当たり、各ブロックの勝率上位（参加人数に応じて変動）を予選通過とする。

（勝率・第一判定基準：勝利数、第二判定基準：引分数）

例：1勝2敗と3引き分けの場合、勝利数の多い1勝2敗の選手が上位となります

予選終了時、同勝率だった場合の順位の判定は、

- ①ペナルティの少ない選手を上位とする。
- ②最速タイムが短い選手を上位とする。
- ③直接対決に勝利した選手を上位とする。

以上が並んだ場合は選手同士のジャンケンで勝敗を決する

## ●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

### 【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。

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。