



## 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】 禁止行為およびペナルティー規定

## 【1】競技概要

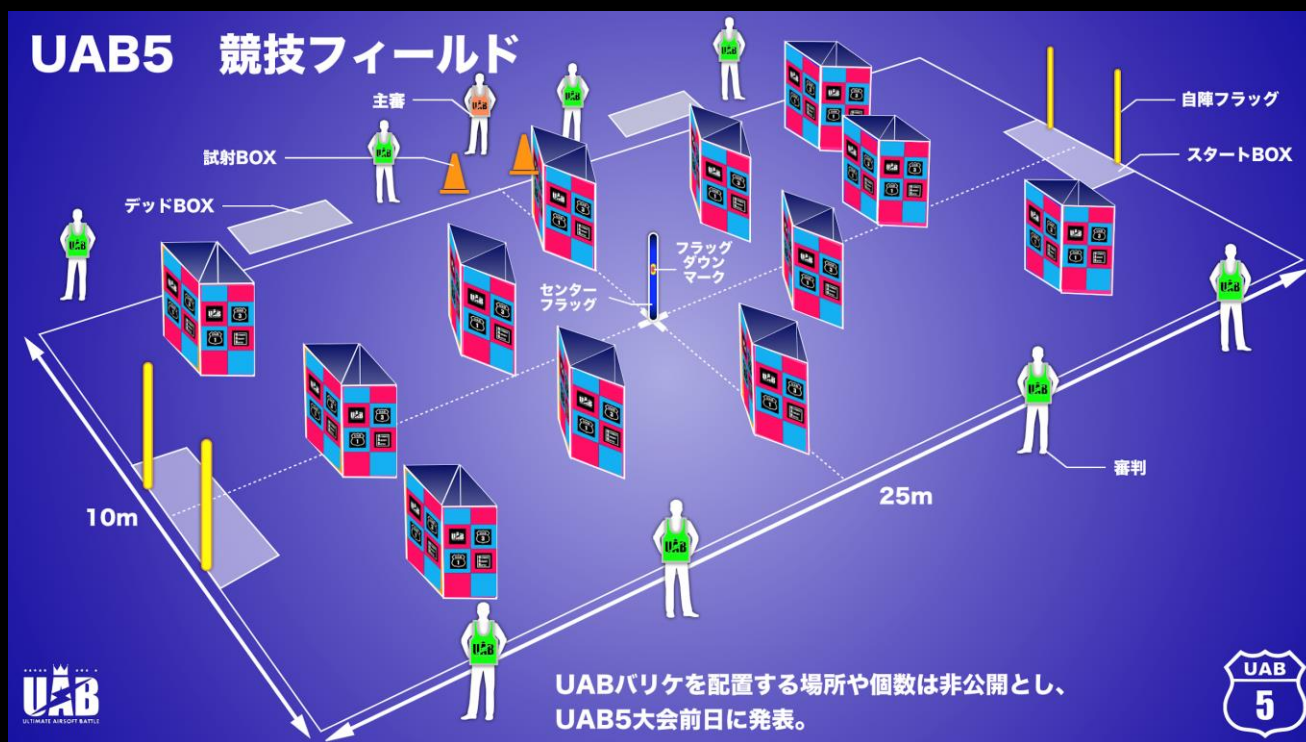
- 1チーム5名
- フラッグ戦
- 試合時間4分間
- 予選は、参加チーム数に応じてブロック分けした総当たりリーグ戦
- 決勝は、トーナメント戦

## 【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。
- 競技フィールド内のスタートBOX、フラッグ位置、バリケードの位置は、運営から事前に発表する。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は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の判定は、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、予選を通過したチームでトーナメント形式で行われる。

### 【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BOXへ移動すること。

### 【5】試合の開始

- 主審のコール後、直ちに試合開始へ向けた30秒間（15秒の場合有り）のカウントダウンに入る。

#### 【30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、スタート位置へ戻って再スタート（リセット）とする。上記の状況に該当しない場合は、その地点から再スタート（コンティニュー）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。

●決勝トーナメントにおいて引き分けとなった場合、アグレッシブポイントにて勝敗を決する。アグレッシブポイントも同じ場合は再試合を行い、再試合でも引き分けの場合「チームリーダー同士のジャンケン」で勝敗を決する。

●不戦勝の場合、フラッグダウンでの勝利とする。

## 【アグレッシブポイントについて】

●アグレッシブポイントは決勝トーナメントのみ適用とする。

●アグレッシブポイントは、タイムアップ時に引き分けだった場合、より相手フラッグに近いチームを勝利と判定する規定となる。

●予めバリケードにポイントを設定する。

※各バリケードのポイントは、大会レイアウトマップ発表時に記載する。

●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移動することとする。

●アライブプレイヤーの位置に応じたアグレッシブポイントを合計し、ポイントの多いチームを「優勢勝ち」とする。

※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】禁止行為およびペナルティー規定（共通ルール参照）

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。

