

# サバイバルゲーム参加要綱 2010

- ・ 参加希望される方は事前にガイドブックを読み、ルール・レギュレーションに賛同されることが条件となります。
- ・ 送迎等はありません。直接現地集合となります。
- ・ 18歳未満の方が参加を希望される場合、事前に参加承諾書を提出していただきます。
- ・ 参加される方は安全な服装を着用してください。
- ・ 参加、見学にかかわらずゴーグルを必ず持参してください。

参加費 1名500円

集合・受付 8:00

ブリーフィング 8:30

ゲーム開始 9:00

\*概ね12:00頃まで8~10ゲーム程度行います。

事務局

ガンショップ インディ

電話 0258(35)3995

## ■ 銃器の取り扱い及びマナー

- ・ 射撃をするときは必ずゴーグルを掛けましょう。
- ・ 射撃時以外は必ず安全装置を掛けるようにしてください。
- ・ 撃つまではトリガーに指を掛けないように習慣付けましょう。
- ・ ゲーム中以外は絶対に銃口を人に向けないようにしましょう。
- ・ フィールドまでの移動には銃などが露出しないようにガンケースに入れるかカバーなどを掛けましょう。
- ・ 迷彩服などは出来るだけフィールドで着替えるようにしましょう。
- ・ 飲食などについては特に制限はしませんが、アルコール類は飲酒運転になり兼ねませんし、自制心も失う恐れがありますので、お勧めはしません。
- ・ BB弾の袋やタバコの吸殻、飲食後のごみは全て各個人の責任で持ち帰ってください。
- ・ ゲーム休止中の射撃については決められた場所で決められた方向に向け、安全確認を怠ることなく行ってください。
- ・ フィールド外に向かったの射撃は絶対してはいけません。

## ■ レギュレーション

### 1) 使用できる銃器

- ・ 日本国内で一般に市販されている「エアソフトガン」であれば使用できます。カスタムガン（外部・内部問わず）についての制限は特にありませんが、パワーチェックに合格することが絶対条件となります。

### 2) 使用できるBB

- ・ ゲームフィールドの環境に留意することから、0.20g及び0.25gの6mmバイオBB弾及び0.35gの8mmバイオBB弾のみ使用できます。石粉などを主原料としたセミバイオと言われている物やプラスチック製BBは使用できません。

### 3) 段数制限

- ・ 全総装備弾数は1ゲームあたり400発以内。
- ・ LMG（M60/MINIMI/MG42/RPKなど）は2000発以内。
- ・ スナイパーライフルなどの特例措置はありません。

#### 【 モスカートなどの取り扱い 】

- ・ M79ランチャー、リボルバーランチャー、カンプピストルなどそのもの自体銃器として存在するものを使用する場合BB弾の発射弾数にかかわらず10個まで。
- ・ M203、AK用グレネードランチャーなど銃に取り付けて使用する場合通常の400発のほか3個まで。
- ・ モスカート自体を手を持って発射する場合、通常の400発の弾数にカウントします。

### 4) パワー（当日現地にて必ずパワーチェックを各自で行っていただきます）

- ・ すべての銃において改正銃刀法（平成18年8月21日施工平成19年2月21日完全実施）で定められた威力の上限を超えないこと。

注1・新しい法律の威力の上限は0.989ジュール以内（20℃～35℃の室内において計測）です。

6mmBB弾の場合、重さ0.2gで銃口初速98m/秒以内

8mmBB弾の場合、重さ0.35gで銃口初速96m/秒以内

- \* 当日の気温や銃のコンディション等により必ずバラつきがありますので、6mmで95m/秒以下・8mmで90m/秒以下であることが望ましい。

5) 使用できるゴーグル

- ・ 日本国内で一般にエアソフトガン用として市販されている物を使用してください。フェイスガード等は強制ではありませんが、安全上装着することが望ましいでしょう。

6) 服装

- ・ 特に制限はありませんが、無用の怪我を避けるためにも、保護効果の高い厚手の長袖、長ズボンを推奨します。グローブ、ブーツ、帽子なども同様に安全性に留意した物が好ましいです。一年を通して虫などの発生がありますので必ず虫除け対策をしてください。

## ■ 禁止事項

1) ゴーグルの着用

- ・ ゲームフィールド内ではいかなる場合も（ゲーム進行中、休憩中を問わず）ゴーグルを外すことを禁止いたします。ギャラリーも同様です。
- ・ 休憩中ゴーグルを外すときは、試射する人もいますので安全を確かめてから行ってください。

2) ゲーム中の試射の禁止

- ・ セーフティエリアは勿論、駐車場においてもゲーム進行中の試射や空撃ちはしてはいけません。

3) 弾の貸し借り・補給の禁止

- ・ ゲーム中弾切れや/故障などが発生しても、セーフティエリアに戻って弾の補給や修理などすることを禁止します。フィールド内で対処するか（無くてもフリーコールがあります）自主失格するかを選択してください。またゲーマー同士の弾の貸し借りも出来ません。

4) 情報提供の禁止

- ・ 死体（死人・？）に口無しです。味方に一切の情報を提供してはなりません。

5) 刃物・火気の持ち込み禁止

- ・ ナイフおよび銃剣などの刃物類についてはゴム製の物も含め、フィールド内への持込を禁止します。刃の付いていないグリップだけであっても紛らわしいので禁止です。したがってナイフアタックもありません。但し、ツールナイフを工具として使う場合は工具箱やガンケースに入れてセフティゾーンまでに限り持ち込むことは出来ます。
- ・ 火気のフィールド内への持込は原則として禁止ですが、主催者側が何らかの目的で発煙筒などを焚くことは例外としてありますが、その場合は必ず事前にアナウンスをいたします。
- ・ 金属製のケースに入った携帯用の蚊取り線香は使用できます。

6) 私語・ヤジ・雑音

- ・ ゲーム進行中セーフティエリアでの大声による会話や、近くにいるゲーマーに対するヤジ、給弾行為による雑音等を出してはなりません。

7) フィールドの逸脱

- ・ エリアテープにより指定されたエリア外への逸脱およびエリア外からの射撃は出来ません。

8) ゾンビ行為

- ・ 100%自己申告により成立するゲームです。ヒットしても正直にコールがない場合（特に悪質な場合）、即刻退場し以降のゲームへの参加をお断りする場合があります。

9) 暴言・暴力

- ・ 他ゲーマーに対し、被弾の成否などで暴言を吐いてはいけません。また、使用が認められた銃器以外で戦っては（白兵戦など）いけません。もしも不明瞭なことがあった場合は、直接本人に言わず、主催者もしくは当日の責任者に相談してください。

10) 偽装の禁止

- ・戦闘中のゲーマーは故意に死体歩きなど紛らわしい行為をしてはいけません。

#### 1 1) エリア外への射撃の禁止

- ・ゲーム中、休憩中にかかわらずエリアに向けた射撃を一切禁止いたします。

#### 1 2) レーザーサイト及びフラッシュライト

- ・レーザーサイトは規制適合品（クラスⅡ以下）に限り使用できます。但し故意に目やスコープのレンズに照射することは避けましょう。使用する際は受付時に申告してスタッフの検定を受けてください。
- ・フラッシュライトは使用できます。

#### 1 3) その他

- ・撮影などでカメラマンが入っている場合がありますが、目立つ格好をしていますので誤射のないように気をつけてください。

### ■ルール

#### 1) ゲームの形態・時間

- ・基本的に2チームによるフラッグ戦を行います。1ゲームは15分から20分程度です。
- ・異なったゲームを行う場合は当日の責任者により説明がありますので、指示に従ってください。

#### 2) ゲームの開始

- ・開始の合図は準備の整った側からホーンを3回、相手方がそれに答えて2回、元に戻って長音1回で開始となります。

#### 3) ゲームの終了

- ・終了の条件は3つです。①時間切れによる終了。②全滅による終了。③フラッグアタックによる終了。
- ・フラッグアタックの成否はフラッグの周囲にアタックラインを設けますのでアタックする意思の元でアタックラインの中に入った場合には成立したものとし、そのなかでの被弾はセーフとします。アタックの意思がある場合は速やかにホーンを1回鳴らしゲームを終了させてください。

#### 4) エマージェンシーコール

- ・フィールド内に一般の人が接近および侵入してきた場合、発見した参加者は速やかにストップコールを発し、必ずゲームの責任者が主催者に速やかに連絡し指示を待ちます。勝手な判断で直接解決することはしないでください。この時ゲーム責任者よりホイッスルが長く繰り返し鳴らされます。参加者は戦闘態勢を解きその場にとどまってゲームの再開などその後の指示に従ってください。

#### 5) 失格の判定

##### ①被弾による失格

- ・敵からの射撃、味方の誤射にかかわらず、全身全装備に対し1発でも被弾した場合失格となります。跳弾、流れ弾による被弾も同様です。失格となったゲーマーは速やかに「アウト!」「ヒット!」等相手に聞こえるよう失格宣言をしなければなりません。同タイミングで被弾した場合は双方失格としましょう。
- ・フィールドの地形上、発射したBB弾が一時的にフィールド外を通過することもあります。その弾に当たった場合でも被弾とみなしません。
- ・アタックラインの中に入っても速やかにホーンを鳴らさないような紛らわしい行為はゲーム続行するものとみなし、そこでの被弾は成立するものとします。

##### ②フリーズコールによる失格

- ・ 相手がこちらの存在にまったく気づかないうちに、至近距離（概ね3m以内）に近づくことができた場合、一撃でヒットできるような銃口（銃に弾が入っているかどうかは関係なく、銃を持っていない場合手でも可）を相手に向け、聞こえるように「フリーズ」と声をかけます。この時掛けられた側は降伏または反撃を行わなければなりません。

降伏するならそのまま身動きせずに相手に聞こえるように「アウト」「ヒット」と宣言してください。

反撃も可能ですが不利な条件であることを認識しておきましょう。

#### ③フィールド逸脱による失格

- ・ フールドはエンドテープにより区切られています。エリア外への逸脱行為は失格となります。もちろんエリア外からの射撃（一時的にエリア外を弾が通過する場合を除く）も同様です。
- ・ エリア外からの射撃による被弾は無効とします。

#### ④マーカー隠蔽による失格

- ・ 故意にマーカーを取り去ったり隠したりした場合失格とします。

#### ⑤負傷/遭難による失格

- ・ 万一負傷/遭難し、ゲーム続行困難と判断した場合自主失格とすることが出来ます。

#### 6) 失格後の対処

- ・ ヒットされた者は銃を肩より高く挙げるなどの「死体歩き」でセーフティエリアへ戻らなければなりません。

#### 7) その他の注意

- ・ セーフティエリアへ戻る途中止戦区域を通過するときは、細心の注意を払い邪魔にならないようにしましょう。その場に留まらなくてはならない時も「死体歩き」の姿勢は崩さず、死体である旨アピールすることも必要です。