

# トキワ街インドアゲーム会 レギュレーション

本日はトキワ街インドアゲーム会のご参加いただきありがとうございます。

ミーティング終了後各チームリーダーの方は下記事項のチームメンバーへ必ず周知連絡をお願いします。

## 【パワー規定】

- ・ 0.2g : 98.99m/s 以下 0.25g : 88.00m/s 以下
- ・ BB弾は 0.25g 以下のみ使用可能
- ・ パワースソースは HFC134 もしくは HFC152 に限る
- ・ Co2 マガジンは使用禁止、ただしマルシン製各種 Co2 ガスガン及び APS 製ドラゴンフライのみ例外として許可
- ・ 外部ソース式エアガンは JSC 規定にそった安全対策を備えた場合に限り使用可能（マガジン側へのリリースバルブ装着等）

## 【防具規定】

- ・ 長そで長ズボンと強く奨励（肌の露出がある恰好はお勧めしません）
- ・ ゴーグルはフルフェイスを強く奨励、ゴーグル+フェイスガードも可
- ・ シューティンググラスは使用不可、ゴーグルは目の周りに密着しゴムバンド等で固定出来る物に限る

## 【定例会ゲーム内容】

- ・ 特別ルールを除き全ゲームセミオート戦、誤って撃った場合はヒット扱いにします。ヒットコールを宣言し退場して下さい。  
トリガーロックが発生した場合は相手に弾が飛んでいかにように数発撃って解除してください。  
その際無益なトラブル防止のため「**トリガーロック解除します!**」等周りに一声かけてください。
- ・ フリーズコールはトラブル防止のため禁止、ただし自主的に降伏するのは可（降伏を強制するのはダメ）
- ・ ゼンマイ式・電動式マガジンは1ゲーム容量600発以下1本まで
- ・ スプリング式マガジン・エアコッキングガン・ガスガンは制限なし
- ・ **※600連1本はOK、200連3本はダメ、2500連マガジンに600発だけ入れるのもダメ**
- ・ **※600連1本+ノーマルマガジン10本はOK、電動ハンドガンの100連は何本でもOK**
- ・ レーザーサイトは全面使用禁止。ダミーの装着は可能。
- ・ グレネード・モスカートを使用する方は別途配布する補足レギュレーションをお読みください。
- ・ フラッグ戦、せん滅戦等を実施、ゲーム内容を変える場合はアナウンスを行います。
- ・ 1ゲームは10分、スタート地点は毎ゲーム毎に入れ替わります。
- ・ ゲーム進行はアナウンスによる自動進行で行います。休憩時間は状況により随時調整します。
- ・ 途中で帰られた方が出て、人数に変動があった場合は運営側で随時調整を行います。
- ・ 一時的な休憩による人数調整は行いません。（疲れて1回休む場合は受付まで一声かけてください）
- ・ お昼休憩・ラストゲーム前にアナウンスを行います。アナウンスがない限りはゲームは続きます。

#### 【安全管理・禁止事項について】

- ・いかなる場合であってもゲーム中はゴーグルを外さないでください。
- ・セーフティエリアでの空撃ち・マガジン装填は禁止。試射は試射場で。
- ・フィールド内のバリケードなど設置してあるものを故意に動かさないでください
- ・ナイフアタック等相手に接触を伴う行為は禁止です
- ・立ち入り禁止・閉まっているドアは開けないでください。フィールドにドアを開けるエリアはありません。
- ・吹き抜きエリアにおいて身を乗り出さないでください。
- ・上階から下階、下階から上階に物を投げないでください。
- ・フィールド内には消防法及び建築基準法上取り付けを義務づけられている設備があります。  
規定パワー内のエアガンで撃った程度では破損しませんが、故意に狙っては撃たないでください。  
また重く固いものを強くぶつけると破損の可能性がありますので十分気をつけてください。  
設置場所には注意喚起の張り紙を設置しています。

#### 【ゾンビ行為及びヒットの定義について】

- ・体、装備、銃どれに当たってもヒットです。跳弾が当たってもヒットです。
- ・少しでも当たったと思ったらヒットコールを宣言して下さい。
- ・ヒットコールしたら両手を上げる、銃を掲げる等周りにアピールして退出して下さい。
- ・「当たった事に気付いたのにヒットコールしないこと」をゾンビ行為と定義します。  
※上記の例：「相手が一瞬こっちを見てからそのまま交戦継続」「<痛い>等当たったことを思わせる発言をして交戦継続」
- ・「悪意がなく純粋に当たった事に気づいていない人もいます。そういう場合はヒットコールするまで撃ちこんで下さい。」
- ・インドアゲーム慣れしている方では相手を思いやってデチューンしたエアガンを使用したりワンショットのみ撃つ、痛くない場所を撃つ等相手を思いやって撃つ方もおられますがその結果気づきにくくなることも多いので射撃の基本は「相手のヒットコールを確認するまで何発でも撃ちこむ事」を奨励します。
- ・特に悪質な場合は「本人および所属チームリーダーに直接注意」を行います。
- ・ゾンビ行為を見かけた場合は他人同士で直接注意しますとトラブルの原因になりますので行わないでください。  
ゾンビ行為は必ずすぐに受付まで報告して下さい。報告がないと対策の取りようがありません。  
「特に報告がない場合はゾンビ行為は発生していない」ものとして扱います。
- ・ゾンビ行為は後日申し出られても対応できません。必ず当日即報告して下さい。
- ・ゲームに参加しながらフィールドスタッフがカメラでゲーム中の様子を撮影しています。  
ゾンビ行為をしたら全てカメラで撮影されていますのでゾンビ行為は絶対にしないでください。

【その他】

ミーティング終了後に記念撮影を行います。

撮影した写真は当店の広報活動に使用します。

記念撮影の参加は任意ですが、なるべくご参加ください。

顔出しダメな方は事前にお申し出いただければモザイク処理等行います。

銃・装備を装着した状態で2Fより下のエリアには行かないで下さい。

ただし、迷彩服上下に限り商店街側から了承を取っていますので例外事項として許可します。

迷彩服上下の規定は下の図をご覧ください。



★迷彩服上下の参考例★

銃・装備品を身につけていない。  
装備品はホルスターやベストも含みます。  
帽子は可、ヘルメットは不可

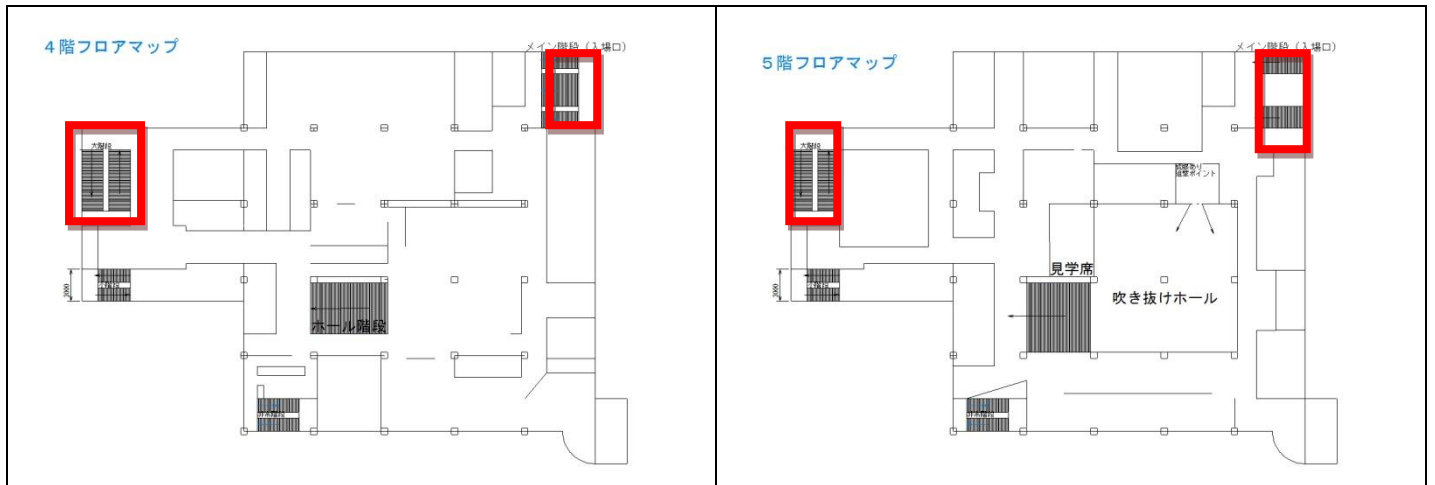
# 【行うゲームのルール内容】

## 【せん滅戦】

どちらかのチームが全滅するかゲーム時間が終了するまで行うゲーム

復活は無し

スタート地点は通常の東西階段室4階5階（下記画像枠の中、フィールド内赤線の内側、4階5階どちらからスタートしても可）



## 【フラッグ戦】

敵陣地のフラッグをゲットするとゲーム終了

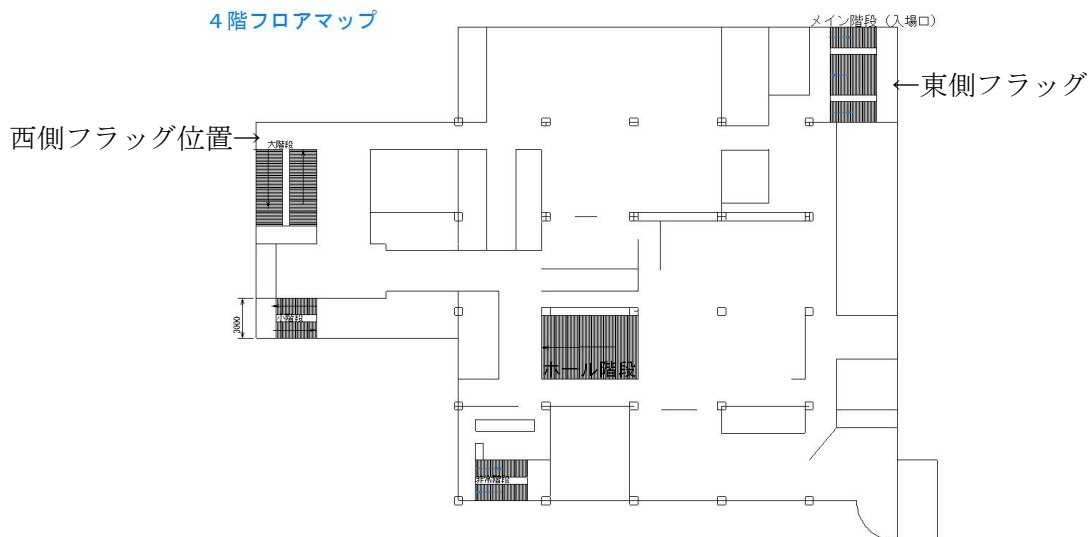
スタート地点は通常の東西

フラッグは無線機を置いているのでこの無線機で「〇〇チーム、フラッグゲット」を宣言する。

聞き取れない場合もあるので宣言は2回以上繰り返して下さい。

無線機は受付につながっており、確認できた時点で全体放送を行いゲーム終了

フラッグ位置は下記図参照



## 【ターミネーター戦】

敵味方の区別なく襲う「ターミネーター」が登場するゲーム

基本はフラッグ戦、復活は無し

ランダム的一定時間経過後ターミネーターがフィールドに登場

ターミネーター役は敵味方の区別なく辺りの人を攻撃

ターミネーターはフルオート可&ヒット判定なし（無敵）

ターミネーター役は運営の一任にて決定