

2017 校園暨親子神槍手—

全國漆彈大作戰競賽規則

一、競賽方式：

- (一)高專組、國中組：五人制團體殲滅或奪旗計分戰，初賽每3隊為一循環組，採5人制團體殲滅賽，各循環組取1隊晉級，晉級後為單敗淘汰制，採5人制團體奪旗計分戰，**各組取前8名頒發獎狀及獎金**，以資鼓勵。
- (二)親子組：六人制團體殲滅或奪旗計分戰，初賽每3隊為一循環組，採6人制(3對親子)團體殲滅賽，各循環組取1隊晉級，晉級後為單敗淘汰制，組採6人制團體奪旗計分戰，**取前6名頒發獎狀及獎金**，以資鼓勵。
- (三)因應報名隊數及賽程需求，初賽每場計時**3分鐘**，晉級複賽之比賽時間視賽程調整。
- (四)攜行漆彈每人**80發**，晉級複賽後依狀況調整彈數，選手人身或裝備中彈均出局。

二、競賽規範：

(一)選手：

1. 選手應備相關證件以供大會檢錄處核對選手名冊查驗(**高專組：第一日初賽賽程請隨身攜帶備驗，第二日晉級後賽程檢錄時全部驗證，未帶證件者不得參賽。親子組、國中組賽程僅一天，請隨身攜帶備驗，晉級後賽程未帶證件者不得參賽。**)經完成報到手續後，不得以任何理由更換選手，如有違犯，即取消全隊參賽資格。
2. 選手自行注意賽程進行，如經檢錄處唱名三次不到，則以棄權處理，不得參賽。
3. 選手得自備或使用大會所供應之人身防護裝備。但不得自備漆彈槍及彈斗、氣瓶、漆彈等。

(二)場地：

1. 競賽場地於高雄市立社教館多用途草坪，場地於**3月24日下午5時前**架設完成，為維護場地及公平性起見，場地禁止進入，僅得在網外觀摩參考。
2. 場內由大會指定位置，為攻擊發起線，主審下達「選手就位，三，二，一」口令後，下達「倒數5秒」時，槍枝應指向後方與攻擊發起帆布接觸，未鳴笛或下達「GO·GO·GO」口令前**槍口不得離開帆布，違者判定出局。**
3. 場內設紅、藍軍軍旗各一面，置於攻擊發起線上(以下稱**奪旗**的部分皆指晉級比賽，不再贅述)，攻擊發起線為大型帆布標示。

(三)裁判：

1. 大會設置主審一員，於場內管控比賽進行，下達比賽開始口令後，接受各副審回報奪旗狀況、依計時或奪旗達陣及殲滅對手等狀況，下達比賽終止口令。
2. 另設副審三位，依規則判定選手出局或違規，及實施中彈檢查，並排除爭議。
3. 遇緊急及危險狀況時，由最先發現之裁判立即吹哨停止比賽。

(四)裝備：

1. 選手僅能穿著合身**輕便服裝**一件(可加著內衣)，不得太過寬大致產生緩衝。盡量穿著長袖、長褲，可自備護膝、護肘、手套等，以防受傷。**並嚴禁選手穿拖鞋、涼鞋或赤腳比賽，違者取消該隊伍參賽資格。**
2. **不得穿著外套(夾克)**或具彈性、緩衝或吸震功能之衣物，以刻意減少破彈機會。
3. 選手衣物不可有類似蠟質、防水的功能，以免漆彈顏料能被輕易擦拭不留下痕跡。
4. 大會供應**護頸(必配)**及**護胸(選配)**。
5. 大會供應**紅、藍**識別帽，選手可以「隊」為單位，另行統一著用自備之頭巾或帽子，如未自備則需強制戴上大會準備之紅、藍帽，以資識別。
6. 選手可以戴手套或以毛巾、領巾代用護頸。
7. 槍枝及漆彈統一使用大會供應(由大會檢測初速不超過300呎/秒)。
8. **仍生存中之隊友可相互交換裝備彈藥**，出局之選手不得遺留或交換任何裝備彈藥。

9. 嚴禁攜帶會產生人工聲音的器材如笛子、哨子、號角、鑼鼓等。
10. 嚴禁攜帶任何型式的盾牌、光源、熱源、利器、任何型式的通訊器材、無線電對講機及收聽器。
11. 於各隊攜行彈藥總數內，可自行調配隊員攜行數(禁止在預備區分配，需俟進入比賽場域內始得分配)，未入場之隊員大會不提供漆彈。

(五)程序：

1. 檢錄：大會設置檢錄處【在期刊室左側走道】，各隊依大會播音由隊長領隊，備證件查驗檢錄，檢錄後，即於著裝區預備待命。
2. 著裝：檢錄後隊伍於著裝區，與賽後隊伍完成交接著裝，待交接完成後，賽後隊伍始得離場，賽後隊伍如未經著裝區工作人員檢驗即離開者，得取消參賽資格。
3. 待命：大會於入口處設置待命座位，著裝後隊伍依序裝填漆彈，依紅藍軍位置就坐，接受大會人員安全檢驗。
4. 入場：依主審口令入場，**先至場內預備區集結待命並試槍**，再依裁判指揮至攻擊發起位置就位。
5. 戰鬥：依主審口令「選手就位、拔槍栓、3、2、1、倒數5秒、...GO·GO·GO」發起攻擊，各隊發揮單兵戰鬥技能與小部隊戰術運用，奪取對方軍旗並殲滅敵軍，軍旗攜行者未中彈前得以手遞交隊友，不得拋擲，軍旗攜行者中彈即應將旗置於中彈位置地面，敵我雙方均可前往奪取軍旗以保護之或攜行達陣。
6. 停止：奪得敵軍軍旗，並攜行返回碰觸本軍陣地（攻擊發起線）達陣成功，或殲滅敵軍，或戰鬥膠著纏鬥至計時停止，由主審下達「停～、上槍栓」口令；兩軍立即至出口處前計分及宣布勝出隊伍。
7. 出場：賽後出場隊伍即至著裝區交回裝備，始得依口令離場。
8. 戰鬥中僅能奪取對方軍旗，己方軍旗未遭敵方奪取前，不得碰觸或先行隱藏，惟遭對方奪取後，得射擊對方攜旗員令其出局，俟機奪回軍旗並保護之。
9. 攜旗的選手必須將旗子置於明顯隨身處，令裁判或場內選手清楚看到，例如拿在手上或繫在頸部。不可隱藏於身體或場地內，且不得未攜帶槍枝。
10. 優先將敵方旗子成功帶離插旗點，稱為**奪旗**。
11. 選手將對方軍旗成功的帶回，並以旗碰觸我軍攻擊發起位置稱為**達陣**，競賽結束。

※(六)試槍及換槍：

選手進入場內預備區時，槍枝必須開保險、拔槍栓並進行試槍，如果有故障或無法射擊情形，立即舉手向工作人員要求換槍（如未試槍導致沒有發現故障或忘了開保險，致無法開槍，自行負責）。一旦離開預備區，至該場比賽結束，均不得以任何理由要求換槍或排除故障。

(七)中彈檢查：

1. 選手自覺本身中彈時，有責任先自我檢查。
2. 選手自我檢查期間應掩護本身，若被射擊仍認定為有效中彈。
3. 明顯忽略自我檢查並且仍然進行射擊或移動位置，視為惡意規避，應加重處罰。
4. 選手自我檢查後誤認已中彈並做出離開的動作，視為中彈出局。
5. 選手絕對禁止企圖擦拭或掩飾中彈處，違者加重處罰。
6. 選手可以要求裁判對可疑的對手進行中彈檢查，裁判視情況執行中彈檢查。
7. 裁判主動或被動的中彈檢查，不應影響選手戰鬥。

(八)出局：

1. 選手或身上裝備中彈均出局，選手及個人槍枝、裝備離開達一公尺以上則出局。
2. 中彈後應立即停止動作、插上槍栓、右手高舉槍枝，左手抱頭、快速回到攻擊發起(帆布後方)位置。
3. 選手出局時必須循最短路線且不得意圖防礙或阻撓對手射擊或進攻。

4. 選手出局後不得將其器材及漆彈留在場地內或交於他人。
5. 選手出局後必須保持靜默不得做出任何手勢及言語。
6. 如果雙方中彈且裁判員無法判定先後次序則雙方出局，反之先中彈者出局。
7. 選手身上任何部位或攜帶的物品，若有可視壹公分半徑大小面積的漆彈丸顏料著色，則稱「中彈」，判定選手出局。
8. 帶旗的選手出局時應留在原地採中彈姿勢，將旗子高舉空揮後置於出局處明顯地方，快速離開。
9. 選手出局後於比賽結束離場檢測前不得調整、維護或拆卸身上的器材。

(九) 違規：

1. 中彈明顯忽略自我檢查未離場者，判個人出局，並連坐一位隊員出局。
2. 選手企圖擦拭或掩飾中彈處，判個人出局，並連坐二位隊員出局。
3. 惡意利用裁判掩護或移動、並惡意射擊裁判者，判個人出局並連坐一位隊員出局。
4. 停戰口令下達計分時，如發現生存選手有中彈痕跡者，判個人出局。
5. 影響比賽秩序經裁判制止無效者，由主審依情節予以連坐隊員一至三位之處分。
6. 進入待命區後，直至離開待命區，未經裁判許可脫面罩者（或有將面罩掀起之動作時），該參賽者視為出局（out）。如已陣亡者違規脫面罩，即連坐一位隊員出局。並依其存活人數計算存活差來判定勝負。若因有脫面罩導致兩隊存活差相同時，判定脫面罩之隊伍為負。
7. 比賽中選手如有違規或特殊狀況，導致重大危險或無法繼續比賽時，裁判有權立即制止並終止比賽，逕判定勝負。
8. 比賽場地設置邊界線，踩線越線者均判出局。
9. 選手將掩體撞離地面，視為出局（out）。
10. 場外、場內預備區或已出局之選手，基於幫助自己比賽場內的友隊，進行指導下達戰術命令，或告知敵方位置，該場外選手經大會人員勸阻不聽者，取消其所屬隊伍比賽資格。已失去參賽資格隊伍之人員，有上述行為者，予以驅離，禁止日後報名參賽。
11. 戰鬥停止應立即蓋上槍栓。

(十) 對手棄權時：仍應參加檢錄，直至檢錄處唱名 3 次未到，判定對手棄權後，始得簽名離開。

(十一) 計分及勝出：

A、循環初賽部分：

比賽採 3 隊 1 循環組，每隊比賽 2 場，勝負判定採殲滅賽制（不奪旗達陣），比賽時間終止，依存活人數多者為贏，全數殲滅即停止比賽。3 隊依勝負關係晉級，如勝負場相同時，則比存活差（如：紅隊存活 3 人，藍隊存活 2 人，則紅隊存活差為正 1 分，藍隊為負 1 分），存活差相同，則比相關勝負關係，若勝負關係為平手時再抽籤，以抽籤決定晉級隊伍。

初賽時有隊伍棄權處理方式：同循環組有一隊沒報到，依其餘二隊的勝負決定決定晉級者；打 1 場後棄權，棄權者前已比賽之勝負及存活差均不採計（即，棄權者之比賽成績，均不予採計），逕依其餘二隊間之對戰勝負及存活差判定晉級者。以上二隊勝負相同時，以抽籤決定晉級者。

B、友誼賽：大會保證每隊可打 2 場，故若有對手棄權導致無法打 2 場次時（含晉級複賽），將安排友誼賽，惟仍請該隊事先向成績組申請，並留下行動電話，否則不予安排，友誼賽不計成績。

C、晉級比賽部分：採單淘汰賽制，計算方式為：奪旗達陣 3 分（對手 0 分），奪

旗未達陣 2 分（對手 0 分），雙方均奪旗或均未奪旗各得 1 分。

1. 奪旗達陣得分 3 分，對手 0 分。
2. 奪旗未達陣得分 2 分，對手 0 分。
3. 雙方均奪旗或均未奪旗得分均為 1 分。
4. 計算得分後計算**存活人數**，兩隊存活人員互減為存活差（如：紅隊存活 3 人，藍隊存活 2 人，則紅隊**存活差**為正 1 分，藍隊為負 1 分）。
5. 勝出先比得分，得分相同比**存活差**，**存活差**相同時，即平手時以抽籤決定晉級隊伍。

D、前 4 強決賽：若有平手時加賽 1 場，若再平手則以抽籤決定勝負。

三、安全規範：

（一）進場前於裝備區：

1. 裝填漆彈僅可於入口裝填區作業，裝填後確保彈匣漏斗蓋妥，落地漆彈禁止使用以免傷害槍枝，且不得補充。
2. 槍口栓塞於槍口禁止取下，槍口朝下、嚴禁對人。
3. 關保險、拉柄置於前方「行程未發」狀態。
4. 任何時間持槍手指禁止進入護弓內接觸扳機。
5. 個人防護裝備、面罩，穿戴妥當調整、測試至最佳運動狀態。
6. 如有任何問題舉手提出，禁止持槍任意移動離開管制區。
7. 全隊備妥後列隊於待命區就位，持槍坐於座位候令進入場地。

（二）進場後：

1. 個人防護裝備、面罩禁止任何形式解脫。
2. 裁判具有絕對管制權，所有人員必須服從。
3. 確實遵守競賽規則，違者裁判得判定出局或該隊敗戰。
4. 所有動作均依裁判指揮，口令如下：

選手就位

3 · 2 · 1 · 倒數 5 秒（默數）· · GO · GO · GO（選手開始戰鬥）

停、蓋上槍栓（蓋回槍栓、槍口朝下、手指保持在護弓外）

集合（持槍快跑至出口處前集合評定戰果）

判定勝負，敬禮、禮畢、向左向右轉、離開（至著裝區繳回槍枝、護具）

（三）離場後至著裝區：

1. 漏斗內餘彈倒出，槍枝依規定置放後取下面罩及個人防護裝備。
2. 面罩、護具中彈部分需以濕布擦拭。
3. 裝備完成交接無誤後，待口令始得離開著裝區。
4. 場外觀戰需與圍網保持一公尺以上之安全距離，保持靜肅以維競賽公平。

（四）本活動為激烈運動，凡有心臟病、氣喘、癲癇及高血壓等影響安全之疾病者，不得參賽，請各領隊、指導老師、選手及家長確實自行審查選手身體狀況。

（五）本活動依規定投保公共意外責任險，故不可歸責於主、承辦單位之責任所造成之傷亡（例如比賽場內掀面罩、個人疾病或練習、比賽過程中的傷害等事故），不在承保範圍。如欲加強保障，可自行投保旅遊平安險。

（六）對於違反運動精神及大會相關秩序規定，經勸導仍不聽從者，大會得取消該隊伍參賽資格，並禁止日後報名。

（七）本注意事項及大會競賽規則，如有未盡事宜或突發事件，大會得隨時修正補充之。