

2026 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)大專組、高中組、國中組：五人制團體殲滅或奪旗計分戰，初賽原則上每 3 隊為一循環組(國、高中、大專部份隊伍為 2 隊一循環組互打 2 次)，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，大專組取前 2 名、高中組取前 4 名、國中組取前 4 名，頒發獎狀及獎金，以資鼓勵。
- (二)親子聯隊組：初、決賽均採殲滅戰，初賽每 3 隊為一循環組，採 4 人制(2 組親子)團體殲滅賽，各循環組取 1 隊晉級，晉級後為單敗淘汰制，採 4 人制團體殲滅戰，取前 4 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)初賽漆彈每人 **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，賽程檢錄時全部驗證，未帶證件者不得參賽。報到時可更換選手(但需備妥學生證影本，未成年另備家長同意書)，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。
親子聯隊組(取前 4 名)、大專組(取前 2 名)，國中組(取前 4 名)、高中組(取前 4 名)，除親子聯隊組決賽後隨即頒獎外，其餘組別皆於下午閉幕式頒獎。
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漆彈場，場地於 3 月 28 日 17 時前架設完成，選手可在場地外觀察參考。
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），穿著短衣褲中彈可能瘀青，故請穿著長袖、長褲，可自備護膝、護肘、手套等，以防受傷。並嚴禁選手穿拖鞋、涼鞋或赤腳比賽或任何通訊設備報位，違者取消該隊伍參賽資格。
2. 不得穿著厚外套（夾克）或具彈性、緩衝或吸震功能之衣物（由大會認定），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。
5. 大會供應紅、藍識別頭巾，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、藍頭巾，以利識別。
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設備（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。禁止檢拾掉落地上子彈，違者出局。

(五) 程序：

1. 檢錄：大會設置檢錄處【在期刊室右側走道】，各隊依大會廣播由隊長帶領隊員向檢錄處報到，備證件查驗，檢錄後，即於著裝區預備待命。
2. 著裝：檢錄後隊伍於著裝區著裝，依序等候比賽。賽畢隊伍須交還裝備後始得離場，如未經著裝區工作人員檢驗即離開者，得取消

參賽資格。

3. 入場：著裝後隊伍依序裝填漆彈，進入試槍區後接受大會人員安全檢驗，並進行試槍及預備。
4. 待命：依紅、藍軍位置就坐，再依主審口令入場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以殲滅敵軍，如為奪旗得分戰，則須奪取對方軍旗，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：全數殲滅敵軍或奪得敵軍軍旗，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：賽畢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：

選手進入場內試槍區時，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）。一旦離開試槍區，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. 選手自身或裝備中彈均出局，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妨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. 進入試槍區後，直至離開試槍區，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、場內待命區或已出局之選手，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：

1. 循環初賽部分：

比賽採 3 隊或 2 隊為 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晉級；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。以上二隊勝負相同時，以抽籤決定晉級。

2. 友誼賽：大會保證每隊可打 2 場，如因對手棄權致使隊伍僅打 1 場初賽且未晉級複賽者，得向成績組申請安排友誼賽，並留下聯絡電話以利賽程安排，未事先申請者，恕不予安排，友誼賽不計成績。

3. 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。

4. 決賽：採單淘汰賽制，計分規則請參閱『3. 晉級比賽部分』。

5. 親子聯隊組初、決賽均採殲滅賽制。

6. 各組得獎之最後名次有可能數隊併列，視報名隊數而定，由大會公告。

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，手指禁止放進護弓內接觸板機。

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 (至裝備區繳回槍枝、護具)

(三)離場後至裝備區：

- 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。
- 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 (協) 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、社教館場地管理規定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。