



日常を、一步先へ駆り立てる  
**FLAGHUNT**

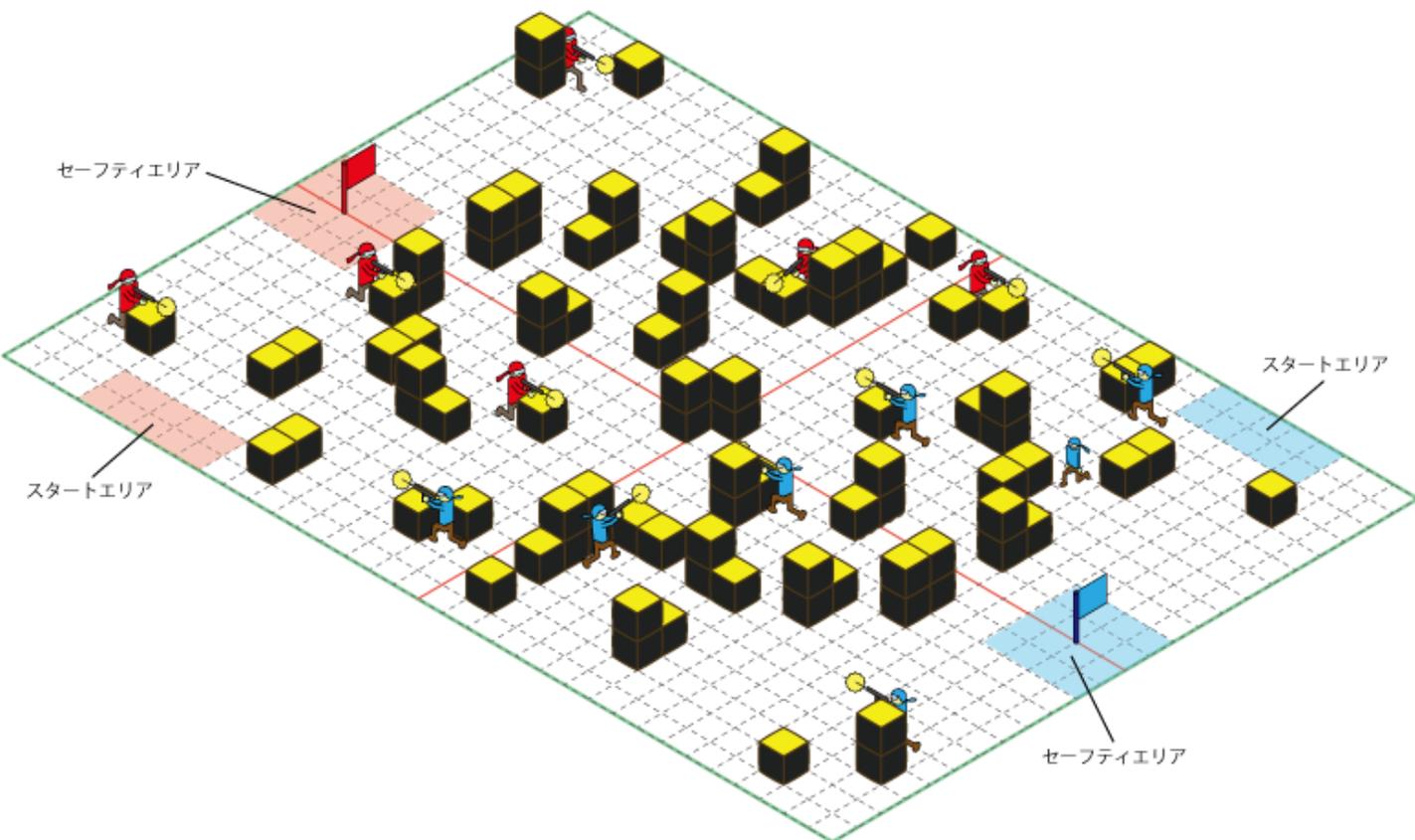
ガイドンスブック

赤外線銃 ver.

## ■ フラッグハントとは？ / What is FLAGHUNT?

2チームで、相互に対戦チームのプレイヤーを競技用銃で射撃して「ヒット」させることで排除し、相手陣地にあるフラッグを奪取することを目的とするゲーム。

FLAGHUNT is a new shooting sports in which players eliminates opponents by hitting with a designated gun, and captures the flag held by them (FLAGHUNT).



■ 試合時間(Match time) : 5分 (5 minutes) (主催者の決定による)

■ チーム人数 (number of players) : 5~10名

※自陣のセーフティエリアには侵入禁止。

敵陣のセーフティエリアには同時に1名のみ侵入可。

いずれも違反の場合は、ファール扱いで退場となります。

(敵陣エリアに2名侵入した場合、2名とも退場)

\* Players are not allowed to enter "safety area" around their own flag. Only 1 player can enter the safety area of the opponents simultaneously. Any offenders will be sanctioned and eliminated. (E.g. where 2 players enter the opponents' safety area simultaneously, both would be eliminated.)

**ヒット、その他ファール行為を行った場合はすべて退場となります。**

Players "hit" by opponents, or any offenders below will be eliminated.

## ■ ヒット / Hit

【赤外線銃】センサーが反応したらヒット。

[IR Lasertag] Sensors in the equipment will judge automatically.

※相手チームからの射撃のみに反応する設定だが、原則として機器の判定に従う。機器トラブルの場合など審判がヒット宣告する場合もある。

\* Sensors respond to shootings only by opponents. Players shall follow indications given by the equipment. In the cases of malfunction, referees might declare Hit exceptionally.

## ■ ラインアウト / Line-out

フィールド外枠のラインを越えて、体・装備品が一部でもフィールド外の床に触れたらラインアウト。フィールド外には出ずにラインを踏むのはセーフ。ライン上の空中もセーフ。

\* When body or any equipment touches the floor or wall outside the designated playing field, it is the offence of "Line-out".

## ■ バンカープッシュ / Bunker-push

バンカー(障害物)を動かしてはならない。判定としては、バンカーが設置位置から少しでもズレたら適用。

\* Players are not allowed to move "Bunkers" (barriers in the field). Slight move of bunkers from the original position would constitute the offence of "Bunker-push".

## ■ クラッシュ / Clash

プレイヤー同士が接触した場合、双方ともにヒットとなる。

\* When 2 or more players contact each other, they would be eliminated.

## ■ 退場 / How to leave the field after elimination

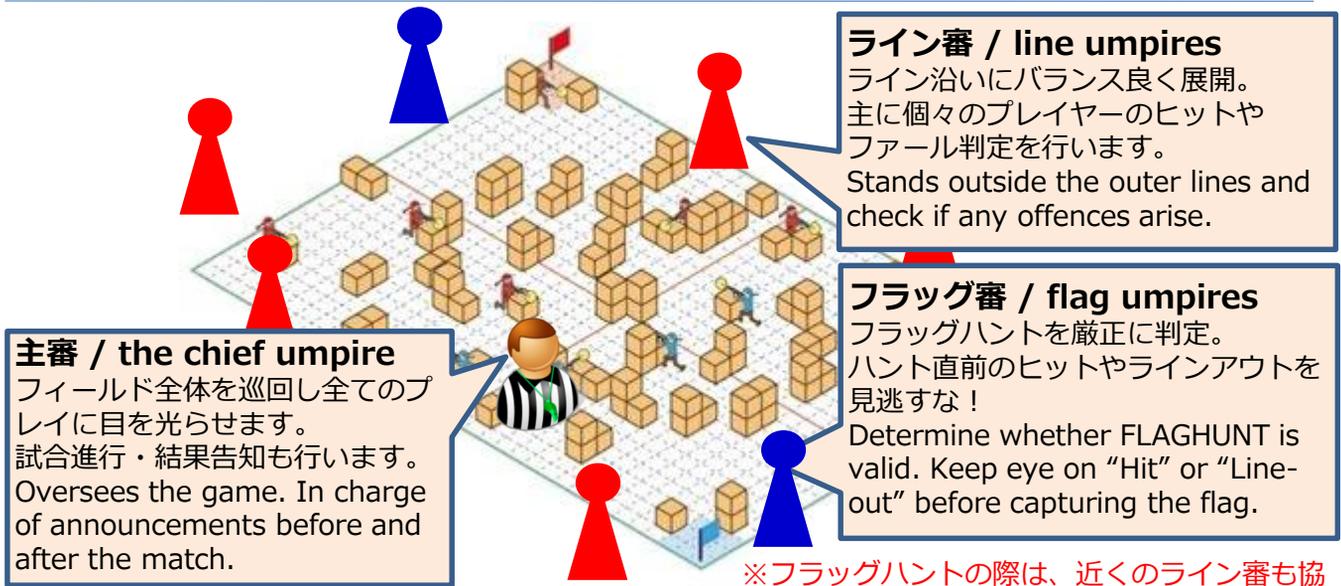
手を上げて速やかにフィールド外の待機場所まで移動。

指定された待機場所でゲーム終了まで待機。

\* Eliminated players shall: (1) raise a hand; (2) walk outside the playing field; and (3) move to the designated waiting area; and (4) stay in the area until the game ends.

待機場所に到着するまでは「ヒット」コール以外に声を出してはならないが、待機場所到着後はそのエリア内での発言が可能。

\* Before entering the waiting area, only a declaration of "Hit" is allowed. In the waiting area, however, eliminated players can communicate with other players, including those in play.



※フラッグハントの際は、近くのライン審も協力してチェック！  
 \* Line umpires would also support judging whether there is a valid FLAGHUNT.

ヒットやファール判定の際は、対象のプレイヤーを指し示して「緑5番、ヒット！」のように  
**チームカラー・ゼッケン番号・判定理由**を大きな声でコールしてください！  
 When declaring hit or offences, designate the player and call loudly **(1) team color, (2) uniform number and (3) reason**. (E.g. "Green 5, hit")

## ※注意すべき判定



### ヒット / Hit



HITランプが点灯に気づいていないプレイヤーがいたらコールして退場を促してあげよう。  
 Players may not be aware that the sensor is lit.



### クラッシュ / Clash



プレイヤーが写真のようなポジションに付いたら要注意。一方のプレイヤーが相手プレイヤーに接触すると、体勢の有利不利に関係なく2人とも退場です。  
 Watch carefully the situation like this. When these players contact each other, both would be eliminated.



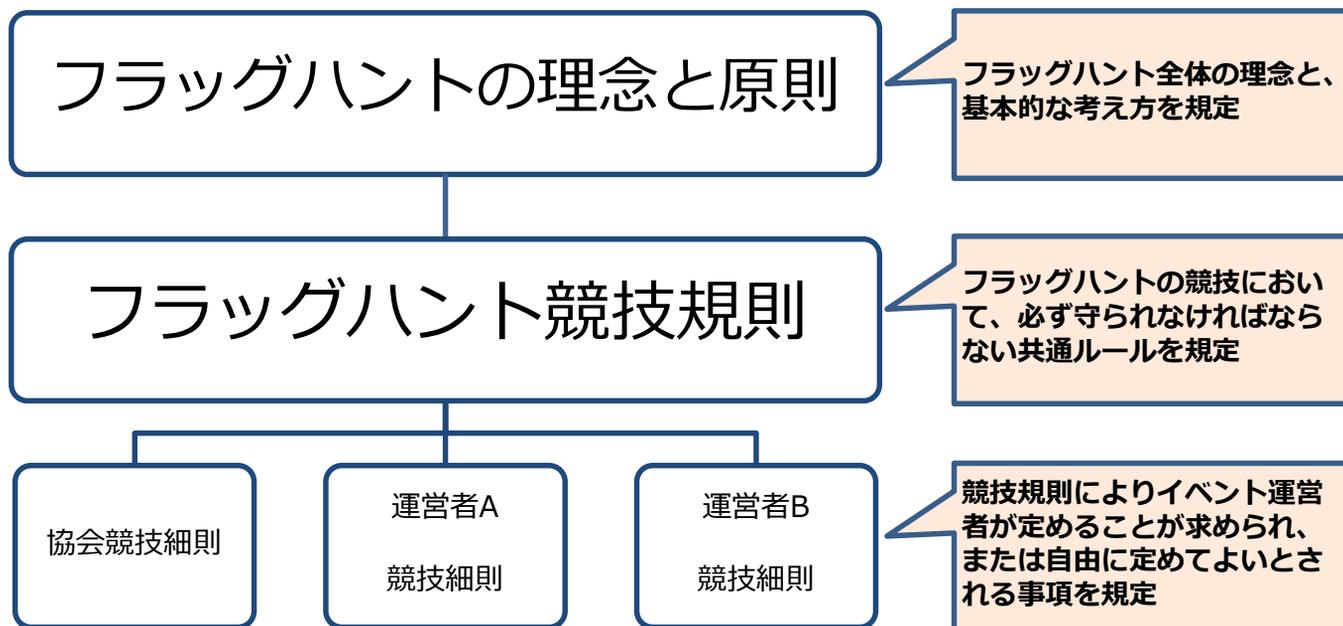
### バンカープッシュ / Bunker-push



バンカーを設置位置から動かしたらバンカープッシュ。プレイヤーが触れていても構いませんが、揺れたりずれたらダメです！  
 While players can touch the bunkers, any slight move from the original position would not be allowed.

## ■フラッグハントのルールの構造

フラッグハントのルール（全体として「競技規定」といいます）は、2019年11月25日より、次の三層構造となりました。



※協会の主催する練習会・大会では、原則として協会競技細則に依る。

## ■フラッグハントの理念

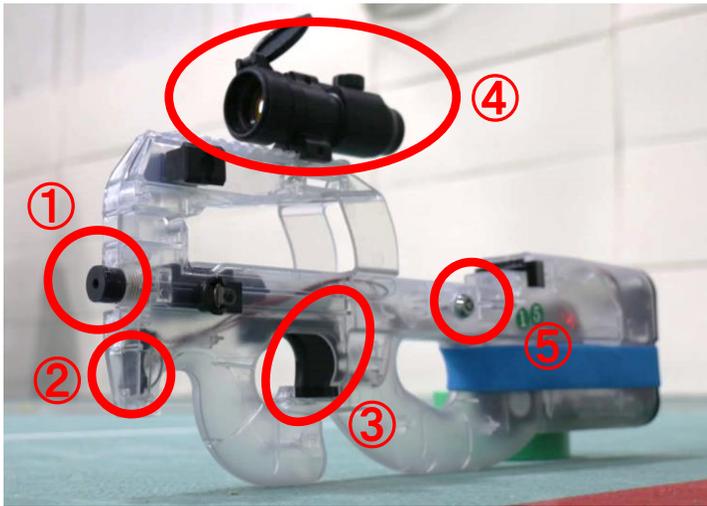
フラッグハントは、性別、年齢その他の属性を問わず万人が競技可能なチームスポーツとして、競技者の人格の発展に寄与するとともに、これに関わるすべての者に、コミュニティの一員としての尊厳、公正さの価値、そして楽しさを提供することを通じて、社会に貢献することを目指しています。

## ■フラッグハントの競技に関する原則

フラッグハントの競技は、常に、上記の理念を念頭に、以下の原則が示す結果を達成する方法で行われなければなりません。

- 原則1** フラッグハントは、互いに平等の条件の下、作戦及びチームワークを競うシューティングスポーツである。
- 原則2** フラッグハントに関わる競技者、審判、競技運営者は、互いに尊敬し合い、礼儀正しく振る舞う。人種、国籍、性別等を始めとするいかなる差別も排除される。
- 原則3** フラッグハントの競技者は、本原則、競技規則及び必要に応じて競技運営者が定める競技細則（以下、競技規定）を遵守し、審判の指示に従って競技を行う。
- 原則4** フラッグハントの審判は、競技規定の趣旨を達成するために与えられた権限を偏り無く行使する。
- 原則5** フラッグハントの競技運営者は、本原則の趣旨を実現するため、競技イベントの内容や競技細則、審判の権限を設定する。

## ■使用する競技用銃：Flaghunt2018モデル



初期弾数/bullets : 255発  
 射程距離/shooting range  
 ナロー(narrow beam) 100m+  
 ワイド(wide beam) 約7m  
 ヒット判定：敵チームのみ  
 (フレンドリファイア無し/no friendly fire)

①②銃口：ここから2種類の赤外線が同時発射されます。

①ナロー：細い光線が100m以上直進します。

②ワイド：放射状に光線が拡散します。射程は7mほどの近距離用ですが広範囲を攻撃します。

\* 2 types of infrared beams will be emitted simultaneously: narrow and wide.

※照射イメージ

ナロー / Narrow beam

ワイド / Wide beam

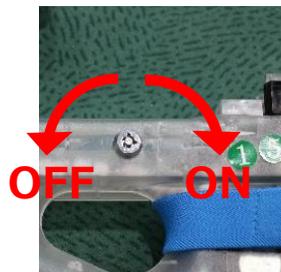


③トリガー/Trigger：引くと赤外線が銃口から発射されます。

④ダットサイト/Dot sight：照準器です。覗いて中央にある赤または緑の光点をターゲットと重ねた位置に赤外線が照射されます。



⑤起動スイッチ/Power switch：電源を入れゲーム開始します。HITしていなくても、ゲーム終了ごとに再起動し残弾数をリセットします。



## ■ HIT判定センサー / Sensors

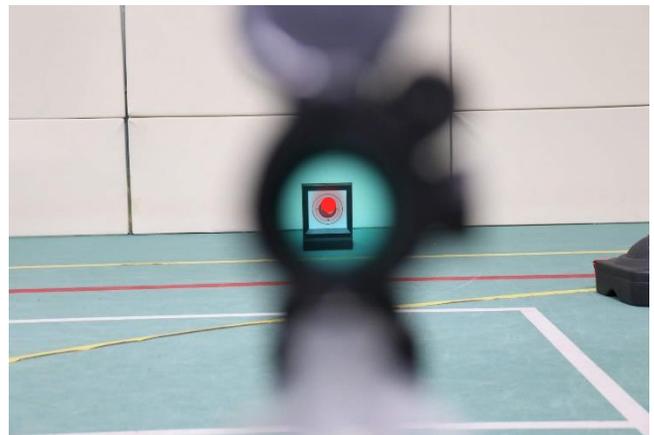


①センサー：ここに赤外線が照射されるとHIT判定です。  
ヘッドバンドは赤い点灯と振動で、銃本体は赤い点灯と音声でHITを知らせます。

\* These sensors will determine automatically whether the player is hit.



## ■ ダットサイト使用方法 / Dot sight



覗き込み、レンズの中の赤または緑の光点をターゲットと重ねます。  
慣れたら両目を開けたまま照準します。

\* Look through the dot sight and align red or green light with the target.

