



APS カップ

公式レギュレーション
【ライフルクラス】

2022年9月1日現在

参加規則

APSカップで使用することができる銃は、JASGと、公益社団法人日本近代五種協会または一般社団法人日本バイアスロン連盟（旧社団法人日本近代五種・バイアスロン連合）の認定する公式認定競技銃に限ります。ただし、公式認定競技銃であっても、下記の使用銃に関する規定に違反している場合、出場することはできません。

公式認定競技銃シール→



公式認定競技銃

※2022年9月1日現在

	ハンドガン	ライフル
マルゼン製	<ul style="list-style-type: none"> • APS-1 グランドマスター • APS-3 (いずれも、各種限定生産品を含む) 	<ul style="list-style-type: none"> • APS-2 オリジナル (OR) • 同スナイパーバージョン (SV) • 同ロングレンジバージョン (LRV) (EXその他各種限定生産品を含む) • APS SR-2 (LRVを含む) • APS type 96 • APSSR96
ケーエスシー製	<ul style="list-style-type: none"> • GP100 (GP110・GP100S・GP110S・GP100SBを含む) • AP200 (AP210・AP200S・AP210S・AP200SBを含む) 	<ul style="list-style-type: none"> • GR1000 • AR2000
ハドソン産業製	<ul style="list-style-type: none"> • プリシーダー (プリシーダー-Sを含む) 	

★部門別・使用銃に関する規定

オープンサイト部門とフリーサイト部門の2部門を設定しております。

オープンサイト部門：①オープンサイトを備えた・②ライフルで、3競技に出場する部門。

①オープンサイト

オープンサイトとは、眼とターゲット間にレンズ等の一切の光学機器類（眼鏡、コンタクトレンズ、ゴーグルは除く）を持たない素通しのサイトのことです。ピープサイト類はオープンサイトとしますが、ポイント（：ダット）サイト、レーザーサイト（規制準拠品に限る）はフリーサイト部門扱いになります。また、タイプの違うオープンサイトを2種以上付けることを認めます。ただし、仮に4種付けたのなら、4種付けたままの状態でも3競技全てに挑んでください。重いから、調子が悪いからと1つを外したり、競技別に付け替えたり、付け足したりすることはできません。

銃検査後の取り外し等が発覚した場合は、失格になる場合があります。

②ライフル（弾速・サイズ等の規定）

JASG刻印が製品本体にあり*、パワーがJASGの定める規定値内**で、1発ずつ6mmB B弾を発射できるエアスポーツガン（ガスガンを含む）のライフルであること。

*銃検査時に「JASG」刻印が見えるようにしてください。

**0.8J（ジュール）を基準とし、0.989J未満とします。



エネルギー源（パワーソース）は、圧縮空気やガスなど自由に選択できます。ただし、パワーソースとなる圧縮気体（空気・ガス）を銃の外部から供給すること（例えば外部ガスタンクをガスガンに接続して使用すること）は、認められません。

ハンドガンをライフルサイズにした銃、ライフルをハンドガンサイズにした銃も出場を認めません。（下記サイズ規定参照）

発射に関係しない外装パーツ等の交換・自作は、オープンサイト部門の条件、および、銃保持についての規定を満たしていれば形状、色は自由です。ただしカスタムの限度として、その銃の市販時でのオリジナルパーツをおおよそ70%以上（著しく形状を変えない）使ってください。カスタムを行っても、オリジナル同等の機能を持つセフティは必ず残してください。

JASGが認証したパーツについてはオリジナルパーツと同等に扱います。

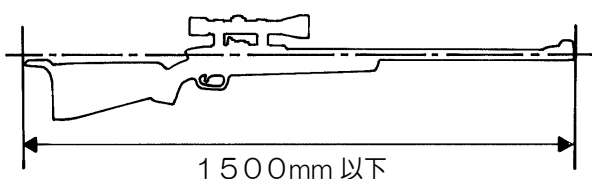


また、銃の外装パーツ（スリングやバイポッドなども含む）を競技の途中で取り外したり、付け足したりすることは一切認めません（バランサーウエイトの機能として、そのパーツが銃の表面を移動することは構いません）。

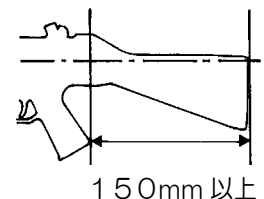
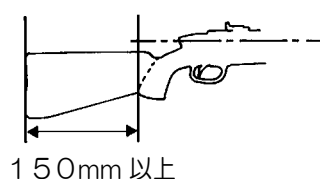
サイズ規定

全長は、サイト類・バランサー等外装パーツを全て含んだ状態で、1500mm以下（図1）とします。バレルを水平の状態ですべて計測してください。また、銃のストック等後端部をカットする場合は、グリップ後端より150mm以上（図2）は必ず残してください。この際、銃保持についての規定（11ページ）を遵守してください。

（図1）



（図2）



弾速換算表（※基準値0.8Jの場合）

BB弾重量 (g)	0.20	0.25	0.29
弾速 (f/s)	292	262	243
弾速 (m/s)	89	80	74

エネルギー(J:ジュール)計算式

弾丸重量(g)×弾速(m/s)×弾速(m/s)÷2000

エントリー受付後の弾速チェックにおいて、パワーがJASGの定める規定値を超えた場合、その銃での参加は一切認めません。JASGの用意したBB弾を用いて、会場内に設置されている弾速測定器において現に表示された測定値を唯一の判断基準とします。パワーアップにつながる可能性があるカスタムやメンテナンスには、ご注意ください。弾速が規定値近辺に達するギリギリのセッティングを避け、十分に余裕をもった調整で競技に臨むよう、お願い致します。

弾速チェックに合格しなかった場合、出場をキャンセルするか、JASGで用意するレンタル銃で出場するか、いずれかを選択していただきます。出場キャンセルの場合、参加料はお返しします。

フリーサイト部門：①フリーサイトシステムを備えた・②ライフルで、3競技に出場する部門。

①フリーサイトシステム

スコープ、ポイント（:ダット）サイト、レーザーサイト（規制準拠品に限る）、もちろんオープンサイトも含めて、あらゆるサイトがすべて自由に選択できます。また、タイプの違うサイトを2種以上付けることも認めます。ただし、仮に4種付けたのなら、4種付けたままの状態でも3競技全てに挑んでください。重いから、調子が悪いからと1つを外したり、競技別に付け替えたり、付け足したりすることはできません。受付時にチェックを行ない、その後取り外し等が発覚した場合は、失格になる場合があります。

②ライフル（弾速・サイズ等の規定）

オープンサイト部門の②に準じます。

使用BB弾についての規定

使用弾はJASG加盟メーカー製の6mmBB弾がベストです。金属性素材が含まれるBB弾を競技で使用することを控えていただきますよう、要請します。ライフル競技に必要なBB弾は48発です。試射用BB弾も合わせてご用意ください。

ジャッジスタッフ及び採点について

APSカップでは各競技とも選手1名に対してジャッジスタッフ1名が担当するマンツーマンジャッジ形式を採用しています。ジャッジスタッフはその場で、ファール（違反行為）の確認、警告及び得点算出を行い、ここで決定された得点が選手の記録となります。

競技後、ジャッジスタッフは①ジャッジスタッフ専用集計用紙（ブルズアイはターゲット2枚）と、②競技選手パーソナルデータの両方に得点を記入し、①の用紙だけにスタンプを押し、選手

の確認を求めます。選手は①の得点を充分確認して同意のサインを行ってください。後は集計所にて管理します。サイン後の得点は一切変更できません。

両者のチェックのある①ジャッジスタッフ専用集計用紙だけが唯一の公式記録となり②競技選手パーソナルデータは、ジャッジスタッフが記入こそしますが、選手自身が成績確認に用いるだけで、公式記録の効力はありません。万一、最終結果発表とパーソナルデータ上の得点が異なっていた場合も選手サインのある集計用紙のみを公式な判断基準として再度見直します。サイン時の得点確認は慎重に行ってください。

各レンジを担当するジャッジは公正で正確な採点を行うよう努めておりますが、選手のみなさまもルールおよび採点方法を充分熟知し、競技に臨んでください。ファールに関する判断もジャッジの重要な仕事です。もし、ファールを指摘された時は担当ジャッジの指示に必ず従ってください。場合によっては競技中（サイティング中）であっても警告します。ファール及びペナルティについては各競技内容の項にあります。

射撃ジャケット

射撃ジャケット等の着衣を着用する場合は、3競技全てにおいて、同じ着衣をして競技に挑んでください。射撃用メガネ等の用具を装着する場合も、同様です。

携行品

競技選手は以下の品を必ずご持参ください。

項 目	備 考
1. 大会案内	必ずお持ちください
2. 競技使用銃	部門規定を確認し、調整を確実に行ってください
3. ガンケース類	銃の会場までの運搬にご使用ください
4. BB弾	競技使用48発の他に試射用もお持ちください
5. ゴーグル類	必ずお持ちください
6. 黒ボールペン	書類等記入時に必要です
7. マスターバッジ	保持者は競技中必ず着用してください
8. JASG会員証	会員の方はお忘れなく
9. ネームシール	大会案内に同封して送付したもの

試射レンジの使用制限について

使用銃、各種サイトの調整用に試射レンジを設けています。試射レンジ以外での無許可発射は厳禁です。また、試射レンジ内でも必ずゴーグル類を着用してください。

※競技終了後、銃にBB弾が残っている恐れがあり、確認のため試射レンジにて発射する場合も、スタッフに必ず申告し指示に従ってください。許可なく移動して、発射しないでください。

レンジ指定について

大会案内表紙に記載されたレンジ番号で3競技全ての競技／待機を行います。

同点者の順位決定

同一得点の選手が2名以上存在する場合の順位は、次の方式によって決めます。

1. まず、ブルズアイ競技のXの数の多い方を高順位とします。
2. 次に、ブルズアイ競技の点数を比較して、点数の高い方を高順位とします。
3. 上記の点数が同じなら、プレート競技の点数が高い方を高順位とします。
4. 上記の点数が同じなら、同順位とします。

競技説明（ブルズアイ・プレート・ムーバー）

3 競技共通注意事項

1. ジャッジへの質問について

ジャッジへの質問は、いつでも可能です。「スタンバイ」コールの直前までは、ジャッジへ質問するために競技を止めるようジャッジに申告できます。「スタンバイ」コール以後は競技を止めることは一切できず、質問およびジャッジの回答も競技時間に含まれます。なお、ジャッジからの警告・指示も競技時間に含まれます。

2. 銃保持について

射撃時、銃（スリングやバイポッドなどの外装パーツも含む）に触れることができるのは、腕、肩、頬のみです。頬を除く肩から後部の身体、及び床等に銃が触れることは一切認めません。身体の固定具になる枕、カバン等の使用は禁止します。スリングを腕に巻くことも禁止します。ただし、パームレスト、チークパッド等を使用することは認めます。

3. 空撃ちについて

ジャッジの許可を得ないで空撃ちすることを禁止します。待機中等はペナルティーにより減点、競技中は1発とカウントします。

4. スタンバイ姿勢について

トリガーに指をかけずに、銃口を下方45度以下に下げるスタンバイ姿勢を、3競技共とります。銃口を下方に向けても弾こぼれが起きないように当日の銃の調整やBB弾の選択にはご注意ください。競技説明イラストを参考にあらかじめスタンバイ姿勢を試して、銃口からBB弾がこぼれないことを充分確認してください。競技中こぼれて気付かず、空撃ちした場合でも必ず1発とカウントします。弾こぼれが発生したときは、ジャッジに必ず申告して指示に従ってください。

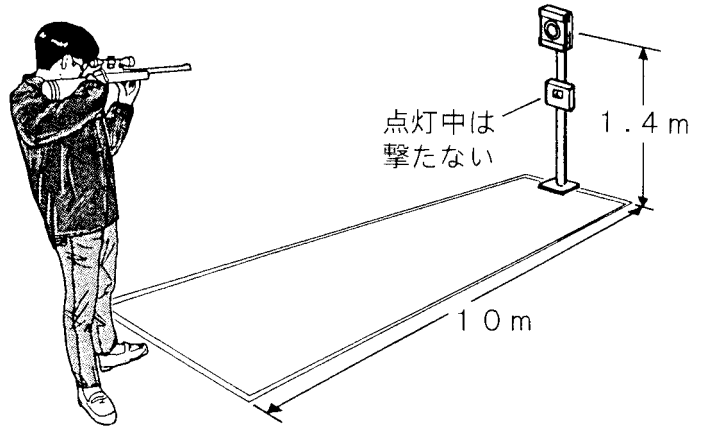
なお、構造的にどうしても弾こぼれが起る銃に関しては、変則スタンバイ姿勢も認めます。詳細はムーバー競技規定（13ページ）をご参照のうえ、ジャッジに申告してください。

ブルズアイ競技

〈精密射撃〉という競技の中で、基本となるこの競技は最も〈集中力〉が要求されます。3競技の中での得点配分が最も高く、ここでの結果が総合点を左右すると言っても過言ではありません。時間にも余裕があり、自分のペースを保ち、集中力を持続させることが高得点を得るキーポイントとなるでしょう。

※ターゲットの10点圏内に、主催者が配布する直径20mmの青丸シールまたは黒丸シールを貼ることができます。これらのシールは、各選手の任意でお貼りください。

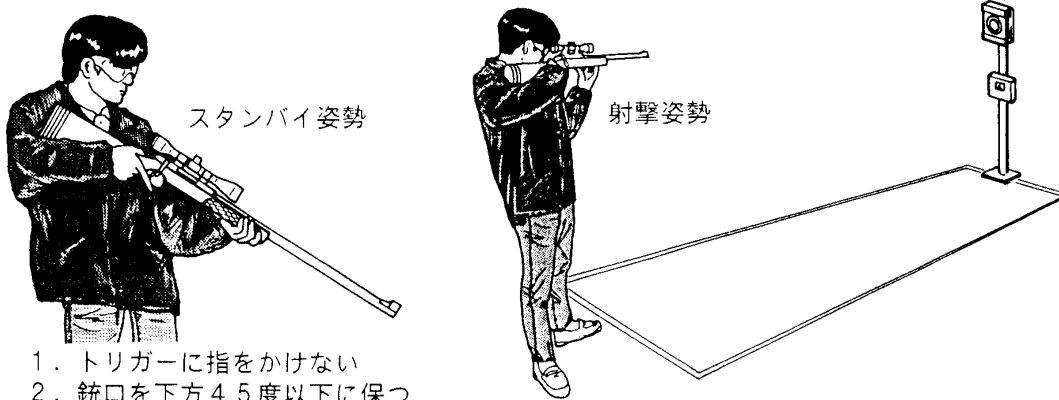
基本ルール	
得点配分	100点(50点×2)
距離	10m
競技時間	2分間×2ステージ
射撃姿勢	スタンディング
使用弾数	5発×2
注意	ターゲット面に着弾時のみ、下部発光ダイオードが2秒間点灯し面的中を知らせます。同着弾判別補助のため点灯中は撃たないでください。



競技手順とファール例及びペナルティー		
競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
1 待機中に装弾までの射撃準備を終え、自分のグループナンバーがコールされたら、競技者は <u>セットの終わったターゲット2枚とパーソナルデータと射撃に必要なアイテム</u> を持ち指定レンジに入る。この時、銃は最も安全な状態に保つ。	<ul style="list-style-type: none"> 銃口カバーを付けていない セフティをかけていない ゴーグル類をしていない トリガーに指をかける ラインオーバー コッキングした 	<ul style="list-style-type: none"> 合わせて1回目は注意、2回目以降は各-5点
2 担当ジャッジにターゲット2枚とパーソナルデータを渡す。ジャッジが第1ターゲットの準備を行う間、銃口カバーを付けたまま楽な姿勢で待機する。	<ul style="list-style-type: none"> 1に準じる 	<ul style="list-style-type: none"> 1に準じる
3 ジャッジの指示に従い、銃口カバーを外し、サイティング練習を1回だけ行う。このとき、トリガーに指をかけない。	<ul style="list-style-type: none"> 銃口カバーを除き、1に準じる 銃口が下方かターゲット方向以外に向く 	<ul style="list-style-type: none"> 1に準じる 1に準じる

4	ジャッジの指示に従い、最終射撃準備（セフティ解除、コッキング等）を行い、スタンバイ姿勢（イラスト参照）で待機する。 ※1発目のコッキングは、「レディ・ゴー」のコール後でも構わない。ただし、その場合はジャッジに事前申告すること。	・銃口カバー、セフティ、コッキングを除き、1に準じる	・1に準じる
		・スタンバイ姿勢違反	・1に準じる
		・空撃ちをした	・-5点
		・「スタンバイ」コール前、レンジ内暴発	・競技弾数を1発減らし、さらに射撃後の最高点をマイナスする

基本的なスタンバイ姿勢と射撃姿勢



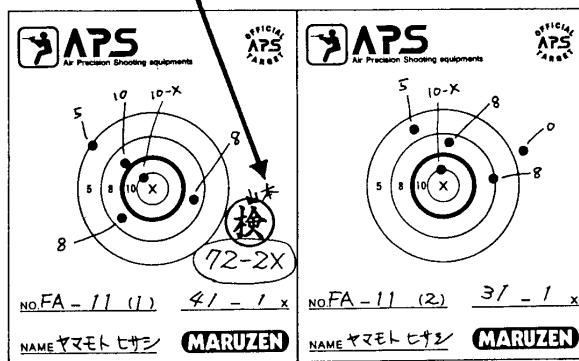
1. トリガーに指をかけない
2. 銃口を下方45度以下に保つ
3. ラインを踏まない
4. セフティ解除、コッキング完了
 (※1発目のコッキングは、「レディ・ゴー」のコール後でも可。)

	競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
5	「スタンバイ・レディ・ゴー」のコールで射撃姿勢に移り、競技を開始。射撃時間は2分、弾数は5発。競技者は、経過時間、残り弾数に関する質問をジャッジにいつしても良い。競技時間に関する質問は「経過時間」に限る（選手が指定する時間になったときのコールをジャッジに依頼したり、「残り時間」をジャッジに質問したりすることはできない）。メインジャッジより、射撃時間の経過に伴い「1分経過」および「1分30秒経過」とコールがある。	<ul style="list-style-type: none"> ・銃口が下方かターゲット方向以外に向く ・「スタンバイ」コール後レンジ内暴発 ・5発を超える射撃をする（ダブルチャージは2発、空撃ちも1発とする） 	<ul style="list-style-type: none"> ・1に準じる ・暴発弾も1発と数えて、射撃後の最高点をマイナスにする ・射撃後の最高点の2倍をマイナス、超えた数をかける（超えた弾も得点）

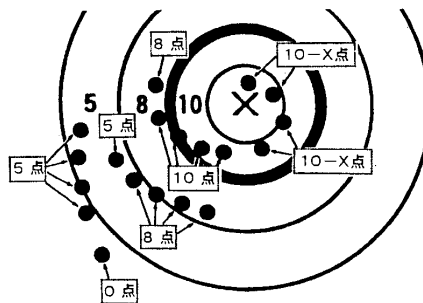
<p>6 5発射撃後、ジャッジの指示に従いセフティをかけ、銃口カバーを付け、楽な姿勢で「競技終了」のコールを待つ。コール後、ジャッジが第1ターゲット回収、第2ターゲット準備の間に次の射撃準備（装弾等）を整える。回収した第1ターゲットについて説明を受ける。 (命中弾数、ファールの有無等)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・タイムオーバー（「競技終了」コール後の発射） ・1に準じる 	<ul style="list-style-type: none"> ・最高点をマイナス ・1に準じる
<p>7 ジャッジの指示に従い、銃口カバーを外し、第2ターゲットに対して4～5の動作を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・4～5に準じる 	<ul style="list-style-type: none"> ・4～5に準じる
<p>8 5発射撃後、ジャッジの指示に従いセフティをかけ、銃口カバーを付け、楽な姿勢で「競技終了」のコールを待つ。コール後、ジャッジが第2ターゲットを回収する。回収した第2ターゲットについて説明を受ける。 (命中弾数、ファールの有無等)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・6に準じる 	<ul style="list-style-type: none"> ・6に準じる

ブルズアイ競技の採点基準

確認後、(検) マークにかかるようにサインしてください。



※ブルズアイ競技の採点基準



9 銃を最も安全な状態にして各自レンジから退出し、レンジ横の採点所前に待機。名前を呼ばれた選手は採点係の前に進み得点算出の確認を行う。算出された点数に採点係は検印を押し、選手はその採点に同意した上で検印にかかるようにサインを行う。パーソナルデータを受け取り、次競技レンジ等に移動する。

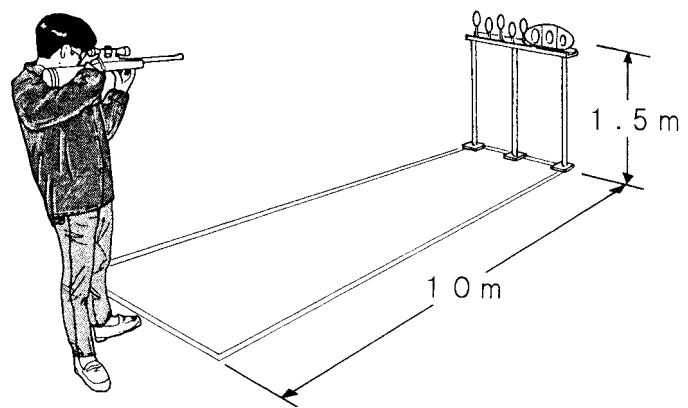
プレート競技

この競技は10m先にある、上下に並んだ5枚、ジャマー（ドーナツ状の遮蔽物）に遮られた3枚の計8枚のプレートに向かい、射撃技術の総力を挙げて挑むステージです。最もパーフェクト難易度が高い競技です。1プレートに1発のみで5枚目まで進み、続く3枚はジャマーを倒した瞬間に競技終了となるからです。1～5枚目までは左から射撃、ジャマーのある得点の異なる3枚については、事前に射撃方向を指定してください。

ジャマープレートを果敢に撃ち抜く＜決断力＞が高得点のキーポイントとなるでしょう。

基本ルール

得点配分	60点（30点×2）
距離	10m
競技時間	2分間以内×2
射撃姿勢	スタンディング
使用弾数	8発×2
注意	ジャマーレスの5枚に対しては必ず左から射撃します。1枚に1発のみで外しても次に進みます。ジャマーのある3枚は事前に射撃方向を指定します。そして、ジャマーを倒した瞬間、発光ダイオードが点灯し、競技終了となります。



競技手順とファール例及びペナルティー

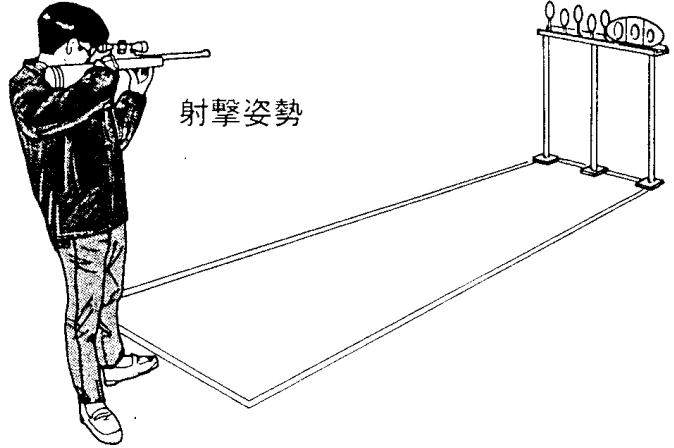
競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
1 待機中に装弾までの射撃準備を終え、自分のグループナンバーがコールされたら、競技者は射撃方向指定済みのパーソナルデータと射撃に必要なアイテムを持ち指定レンジに入る。この時銃は安全な状態に保つ。	<ul style="list-style-type: none"> 銃口カバーを付けていない セフティをかけていない ゴーグル類をしていない トリガーに指をかける ラインオーバー コッキングした 	<ul style="list-style-type: none"> 合わせて1回目は注意、2回目以降は各-5点
2 担当のジャッジにパーソナルデータを渡す。ジャッジの指示に従い、銃口カバーを外し、サイティング練習を最初のプレートに対して1回だけ行う。このとき、トリガーに指をかけない。	<ul style="list-style-type: none"> 銃口カバーを除き、1に準じる 銃口が下方かターゲット方向以外を向く 	<ul style="list-style-type: none"> 1に準じる 1に準じる

競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
<p>3 ジャッジの指示に従い、最終射撃準備（セフティの解除、コッキング等）を行い、スタンバイ姿勢（イラスト参照）で待機する。 ※1発目のコッキングは、「レディ・ゴー」のコール後でも構わない。ただし、その場合はジャッジに事前申告すること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 銃口カバー、セフティ、コッキングを除き、1に準じる • スタンバイ姿勢違反 • 空撃ちをした • 「スタンバイ」コール前、レンジ内暴発 	<ul style="list-style-type: none"> • 1に準じる • 1に準じる • -5点 • 1枚目は休みで、射撃後の最高点をマイナスする
<p>4 「スタンバイ・レディ・ゴー」のコールで射撃姿勢に移り、競技を開始。メインジャッジより、射撃時間の経過に伴い「1分経過」および「1分30秒経過」とコールがある。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">1～5枚のプレート</div> <p>まずジャマーレスプレートを左から撃つ。1プレートに対しての持ち弾は1発のみ。倒しても外しても次プレートに移り、5発撃つ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">6～8枚のプレート</div> <p>ジャマープレートに対しては事前に申告した方向から必ず撃つこと。6発目、プレートのみを倒した時は得点となり、次プレートへ。ジャマーにも、プレートにも当たらない時も次プレートへ。しかし、ジャマーを倒して発光ダイオードを点灯させた時は、そこで競技終了。7、8発目も同様。つまり、的中に関係無くジャマーを倒さなければ8発フルに撃て、6発目であっても倒してしまえば、そこで競技終了。射撃時間は2分間、選手は経過時間、次のプレートの確認を随時ジャッジにしても良い^注。またBB弾がプレートに接触しても、プレートが確実に倒れなければ、得点にはならない。明らかにプレートターゲット以外の所にBB弾が当たり倒れた場合も得点にはならない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 「スタンバイ」コール後、レンジ内暴発 • ミスショット（順番を間違え、撃つべきプレートより先のプレートを倒した時。得点にならない）※ハンドガンと異なり各プレートに得点差があるため • オーバーショット（規定数を超える射撃、ダブルチャージは2発、空撃ちは1発とする） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>(注)競技時間に関する質問は「経過時間」に限る（選手が指定する時間になったときのコールをジャッジに依頼したり、「残り時間」をジャッジに質問したりすることはできない）。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • 暴発弾も1発と数え、次プレートに移る射撃後の最高点をマイナスする ① 1～8プレートの時 →1回毎に-3点 後飛ばしたプレートに戻る ② ジャマーを倒した時 →1発目でも、その時点で競技終了 • 最高点の2倍をマイナス

基本的なスタンバイ姿勢と射撃姿勢



スタンバイ姿勢



射撃姿勢

1. トリガーに指をかけない
2. 銃口を下方45度以下に保つ
3. ラインを踏まない
4. セフティ解除、コッキング完了
(※1発目のコッキングは、「レディ・ゴー」のコール後でも可。)

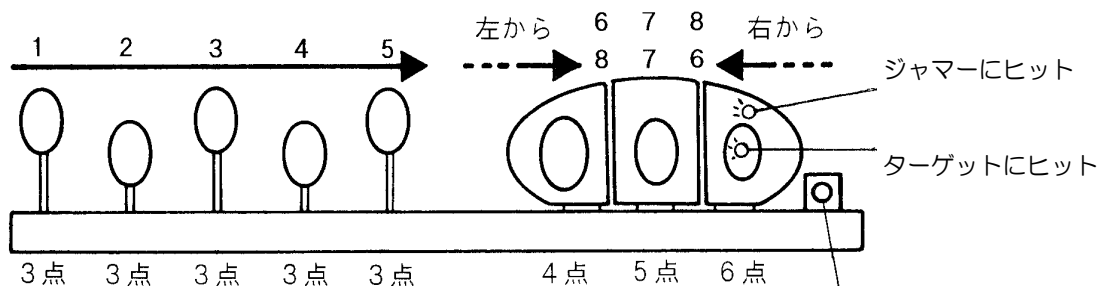
	競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
5	規定数射撃後、ジャッジの指示に従いセフティをかけ、銃口カバーを付け、楽な姿勢で「競技終了」のコールを待つ。コール後、第2ステージの準備の間に次の射撃準備(マガジンへの装弾等)を整える。ジャッジから第1ステージについての説明を受ける。 (命中弾数、ファールの有無等)	<ul style="list-style-type: none"> ・タイムオーバー (「競技終了」コール後の発射) ・1に準じる 	<ul style="list-style-type: none"> ・最高点をマイナス ・1に準じる
6	ジャッジの指示に従い、銃口カバーを外し、第2ターゲットに対して3~4の動作を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・3~4に準じる 	<ul style="list-style-type: none"> ・3~4に準じる
7	規定数射撃後、ジャッジの指示に従いセフティをかけ、銃口カバーを付け、楽な姿勢で「競技終了」のコールを待つ。コール後ジャッジの得点算出の確認を行う。ジャッジは集計用紙に得点を記入し、検印を押す。競技者はその採点に同意した上でサインを行う。その後、パーソナルデータを受け取り、速やかに次競技レンジ等に移動する。	<ul style="list-style-type: none"> ・5に準じる 	<ul style="list-style-type: none"> ・5に準じる

指定方向、各得点、ジャマー（: Jammer）について

競技者はまずジャマーレスプレート（左から順番に）を射撃します。1プレートに1発のみで5回発射後、続いてジャマー（ドーナツ状の遮蔽物、中を撃ちぬき、後ろのターゲットのみ倒す）付きの3枚に向かいますが、この3枚については必ずパーソナルデータへ指定した方向から射撃します。6点の右からか、4点の左からか、事前にお選びください。指定方向と逆のプレートを倒してしまうと大きなペナルティーとなってしまいますので、充分ご注意ください。迷ってしまったら、即ジャッジにお聞きください。また、1回目と2回目で射撃方向を変えても構いませんが、競技中には一切変更できません。間違えるとペナルティーです。

それぞれのプレートの得点は、ジャマーレスプレートは各3点、ジャマープレートは左：4点、中：5点、右：6点です。撃ち抜けるスペースのサイズが異なります。ジャマーを倒してしまうと赤い発光ダイオードが点灯して、競技終了を知らせます。

●射撃順番



●得点

ジャマーが倒れると、この発光ダイオードが光ります。

制限弾数及びイレギュラーショットについて

1プレート、1発を厳守してください。1プレートに対して発射できる弾数は、1発のみです。外した場合もそのプレートに対して撃ち直しは一切できません。必ず次のプレートに進んでください。また、プレートにBB弾が接触しても、プレートが確実に倒れなければ、基本的には得点にはなりません。プレートがいったん倒れた後、反動でそのプレートが置き上がった場合等は、担当ジャッジの判断で得点とします。

ジャマーを倒して、発光ダイオードを点灯させた時、仮にミスショットによる1発目であっても、競技終了となります。ジャマーから覗く、プレートターゲットのみを狙ってください。

※BB弾がジャマーに当たったとしても、倒れて赤いランプが点灯しない限り、競技は続行します。

※跳弾等によりジャマーが倒れてしまった場合、状況により再セッティングを行います。

デッドショット：順番の過ぎたプレート（デッドプレート）は間違っても倒しても、得点にも、ペナルティーにもなりません。

※先のプレートを倒してしまうと、ハンドガンとは異なり、その倒したプレートの得点は得られません。-3点のペナルティーのみです。
（←ミスショット）

ラッキーショット：選手自身の時間内発射の跳弾等により先のプレートに直接弾がヒットして倒れた場合、その得点は得られ、ペナルティーもとられません。

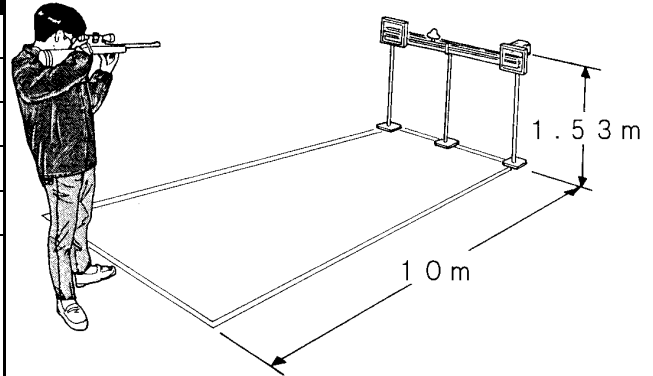
ムーバー競技

この競技は、10mの移動するターゲットに向かいタイミングを崩すことなく、集中力を結集する競技です。ターゲットの移動距離は左右間1m、移動時間は5秒です。その間、撃てるのは1発のみです。ターゲットのモーションを読みきりBB弾を操ってください。

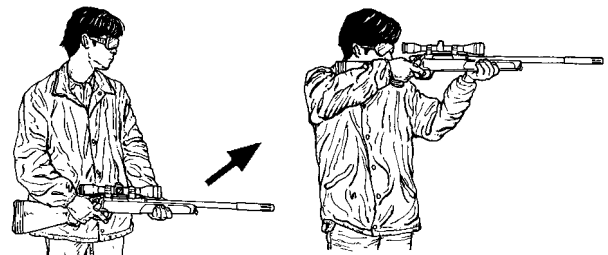
20回にわたる射撃の間、集中力を保ち続ける「持久力」が求められる競技です。

基本ルール

得点配分	40点 (2点×10×2)
距離	10m
競技時間	(5秒×10)×2ステージ
射撃姿勢	スタンディング
使用弾数	10発×2
注意	<p>ターゲットが確実に倒れた時のみ、ダイオードが点灯します。BB弾がターゲットに接触した場合であっても、基本的に点灯した際の的中とし、点灯しなければ的中しなかったものとしします。</p> <p>この競技は銃口を45度以下にするスタンバイ姿勢を20回とります。弾こぼれは、空撃ちの原因となり、さらに競技進行のさまたげともなります。銃の調整やBB弾の選択には、充分ご注意ください。</p>



【変則スタンバイ姿勢】



腕を上げきり、銃を平行に保つ

※3競技共、下方45度以下のスタンバイ姿勢で弾こぼれが起こる場合、上イラストのような変則スタンバイ姿勢も認めます。必ずジャッジに申告してください。

競技手順とファール例及びペナルティー

競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
1 待機中に装弾までの射撃準備を終え、自分のグループナンバーがコールされたら競技者はパーソナルデータと競技に必要なアイテムを持ち指定レンジに入るこの時、銃は安全な状態に保つ	<ul style="list-style-type: none"> 銃口カバーを付けていない セフティをかけていない トリガーに指をかける ゴーグル類をしていない ラインオーバー コッキングした 	<ul style="list-style-type: none"> 合わせて1回目は注意、2回目以降は各-5点
2 担当のジャッジにパーソナルデータを渡す。ジャッジの指示に従い、銃口カバーを外し、実射練習に備えて楽な姿勢で待機。	<ul style="list-style-type: none"> 銃口カバーを除き、1に準じる 銃口が下方かターゲット方向以外に向く 	<ul style="list-style-type: none"> 1に準じる 1に準じる

	競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
3	この種目のみ、サイティング練習に加え、 <u>実射練習も行えるので、ジャッジの指示に従い本番同様(4~6)に2回:1往復行う。撃たなくても良い。</u>	• 4~6に準じる	• 4~6に準じる
4	(トレーニング後)第1ステージの最初の一発目の発射準備を行い、その完了をジャッジに伝える。ジャッジの指示に従い最終射撃準備(セフティの解除、コッキング等)を行い、スタンバイ姿勢(イラスト参照)で待機する。	• 銃口カバー、セフティ、コッキングを除き、1に準じる	• 1に準じる
		• スタンバイ姿勢違反	• 1に準じる
5	続いてメインジャッジの「スタンバイ」コールがある。このとき、 <u>トリガーに指をかけない。銃角度下方45度以下を厳守。</u>	• スタンバイ姿勢違反	• 1に準じる
		• フライング	• 1回目は注意、2回目以降は各-2点
6	すぐに「レディ・ゴー」とコールが続くので、「ゴー」と同時にスタンバイ姿勢から射撃姿勢(イラスト参照)へと移る。「ゴー」の前に45度以上銃を上げるとフライングとなる。 <u>1回の射撃時間はターゲットが移動している5秒間、そして1発のみ。発光ダイオードが点灯した時のみ基本的に的中とする。</u>	• 5秒内に2発以上発射(複数ショット)	1~9回目 ①1発目で倒し、後2発以上発射→-2点、ただし2点は得点で後該当回数休み ②1発目は外し、2発以上で倒す→-2点後該当回数休み ラスト10回目 ③1発目で倒し、後2発以上発射→-4点、ただし2点は得点で、3発以降×-2 ④1発目は外し、2発以上で倒す→-4点のみ、3発目以降×-2点 ※休み足りない場合、各-2
		• 「スタンバイ」コール前、レンジ内暴発	• -4点で、さらにその回休み
		• 「スタンバイ」コール中/後、レンジ内暴発	• -4点

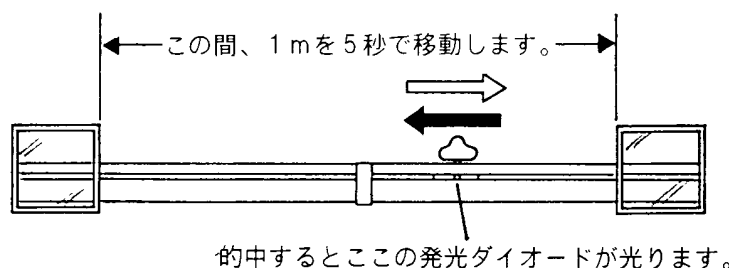
基本的なスタンバイ姿勢と射撃姿勢



1. トリガーに指をかけない
2. 銃口を下方45度以下に保つ
3. ラインを踏まない
4. セフティ解除、コッキング完了

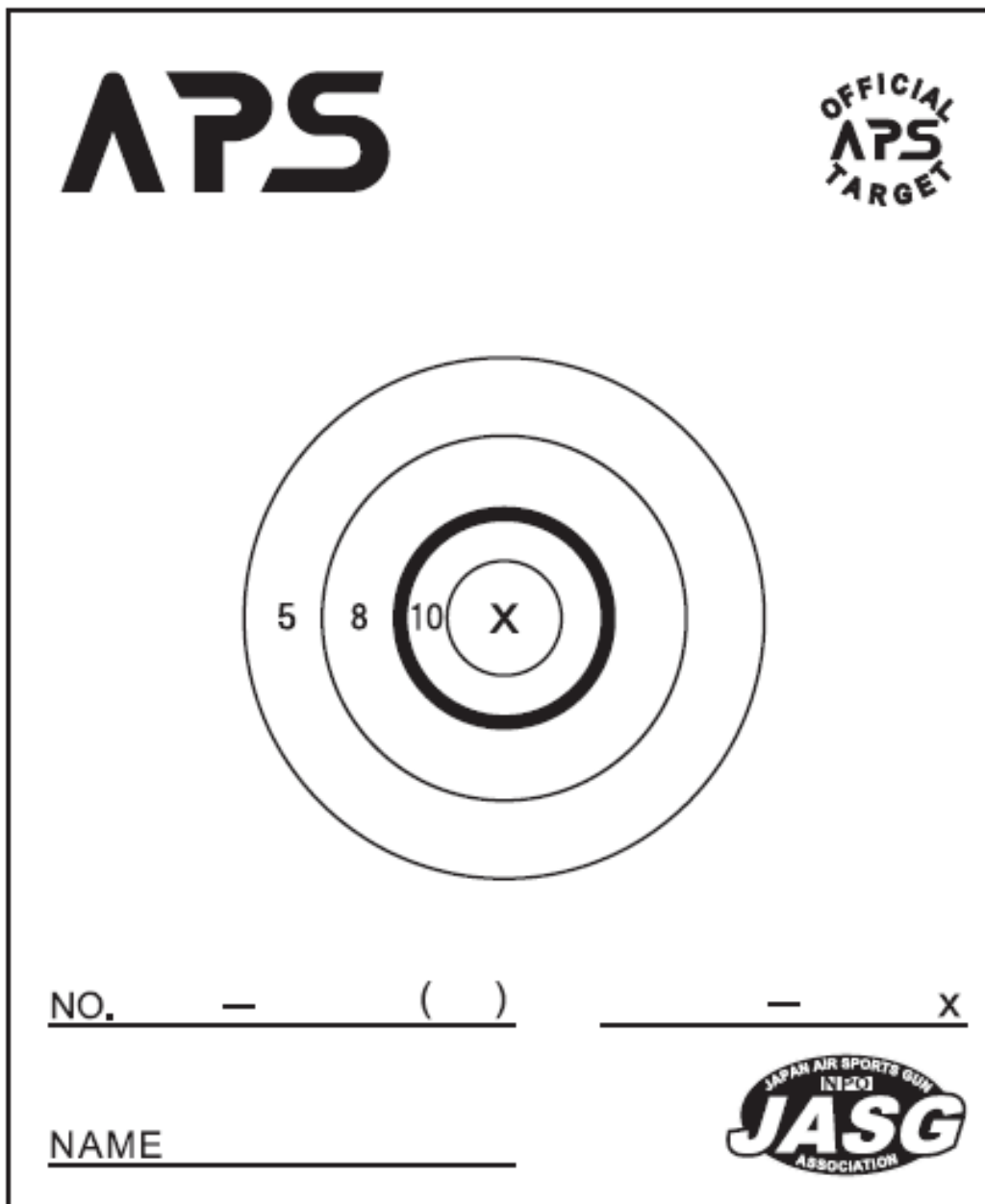
(※競技前の実射練習において、弾を発射せずサイティング練習のみの場合は、セフティをかけたまま

	競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
7	1 発発射後、次の射撃準備を行い、 <u>その完了をジャッジに伝える。</u> また、次のターゲットの移動方向の確認を随時ジャッジにしても良い。次射撃までのインターバルは基本的に10秒。装弾等でさらに必要な時はジャッジに申し出ること。スタンバイ姿勢で待機して、「スタンバイ」コールの後、4～6の動作を9回繰り返す。	・ 4～6に準じる	・ 4～6に準じる
8	10回(5往復)の射撃が終わると「競技終了」のコールがある。ジャッジから第1ステージの結果説明(命中弾数、ファールの有無)を受けたいときは、ジャッジに申告する。その際、ジャッジの指示に従い、セフティをかけ、銃口カバーを付けた状態で説明を受ける。そして、第2ステージの10回の射撃準備を行う。		
9	準備完了をジャッジに伝え、指示に従い、4～6の動作を10回繰り返す。	・ 4～6に準じる	・ 4～6に準じる
10	10回の射撃が終わると「競技終了」のコールがあるので、ジャッジの指示に従いセフティをかけ、銃口カバーを付けた上で、ジャッジの得点算出を確認する。ジャッジは集計用紙に得点を記入し、 <u>検印を押す競技者はその採点に同意したうえでサインを行う。</u> パーソナルデータを受け取り、速やかに次競技レンジ等に移動する。	・ 1に準じる	・ 1に準じる

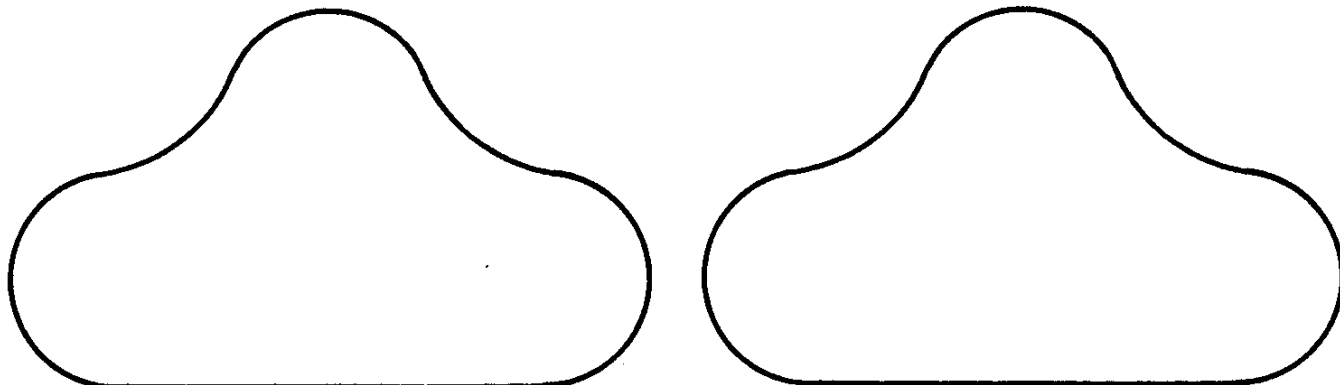


競技の流れ

まず実射練習1往復(2回)を行います。発射しなくても構いません。ターゲットは右を起点に往復します。続いて第1ステージの開始です。1射目のターゲットは右から移動します。ターゲットの移動中は的中すると発光ダイオードが点灯、かすただけで完全に倒れていない時は基本的に点灯すれば的中、しなければ外れとします。5往復(10回)を終え、同様に第2ステージも行います。1ヒット2点の40点満点です。

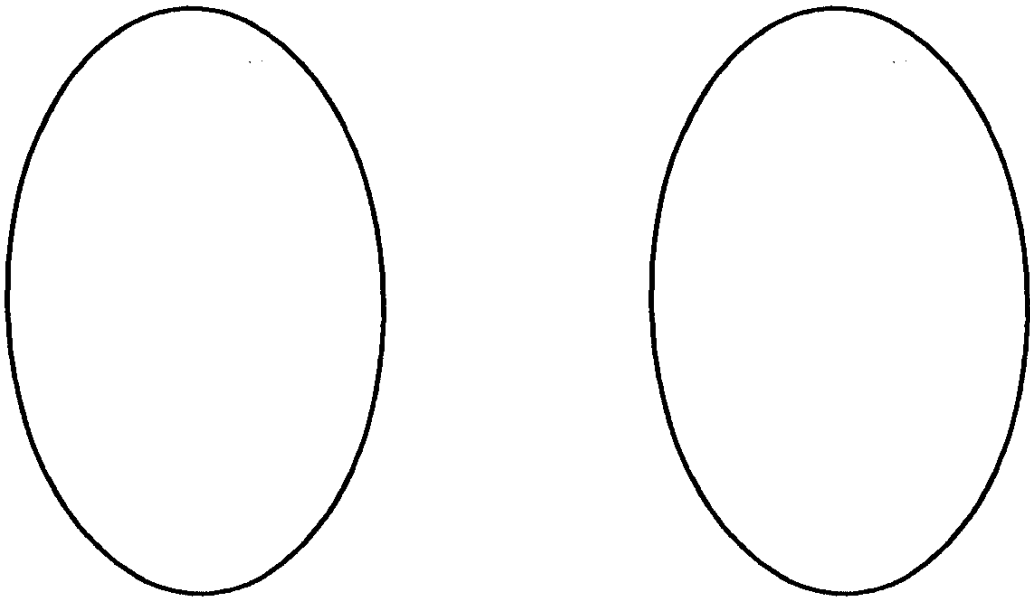


ブルズアイ ターゲット：サークル直径 50 → 35 → 22 → 11mm
(5) (8) (10) (X)

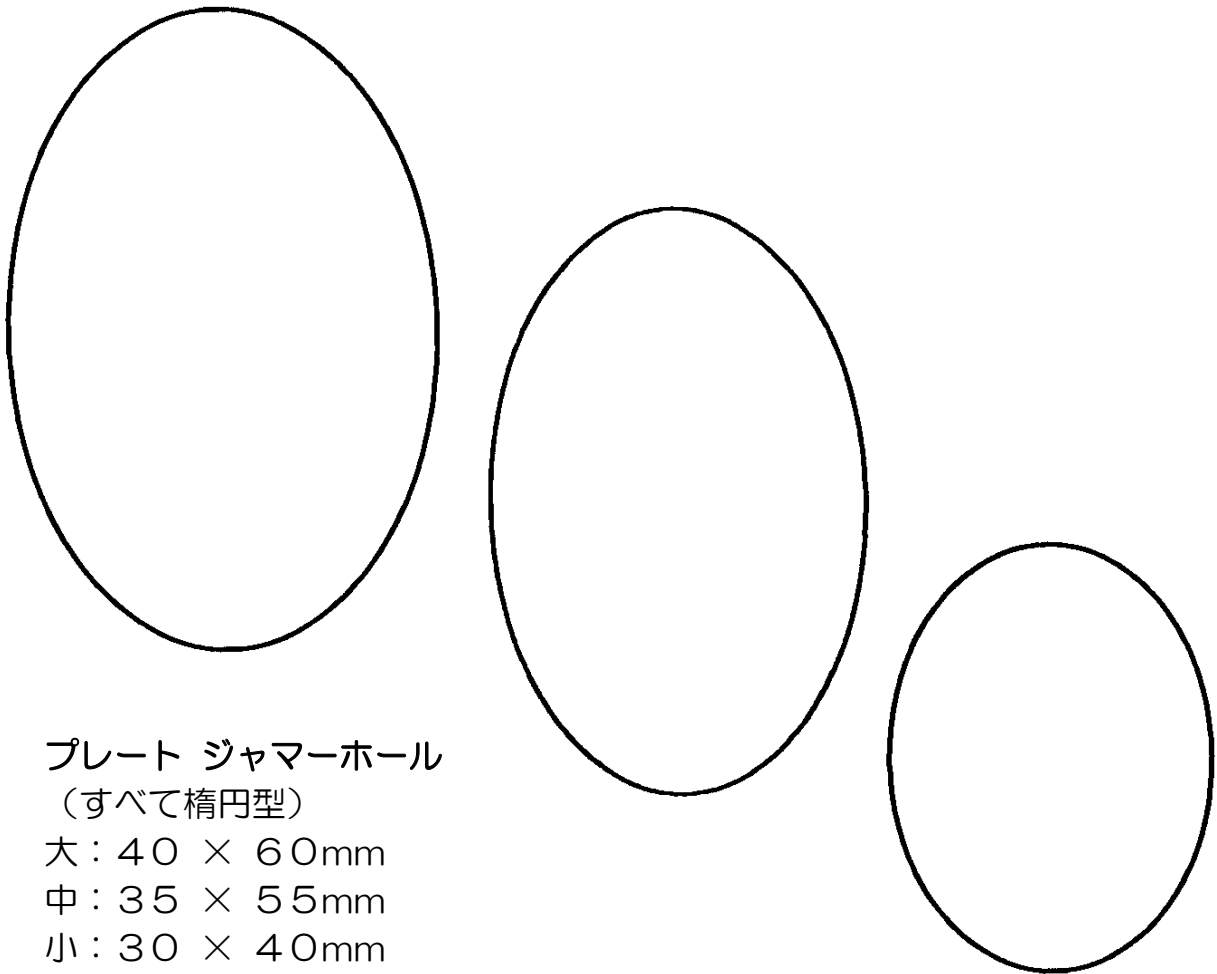


ムーバー ターゲット：35 × 60mm (UFO型)

ライフルクラス 3競技リアルサイズターゲット ②



プレート ターゲット : 35 × 55mm (楕円型)



プレート ジャマーホール
(すべて楕円型)

大 : 40 × 60mm

中 : 35 × 55mm

小 : 30 × 40mm

THE 30TH APS CUP RIFLE CLASS PLAYER'S PERSONAL DATA

第30回APSカップ 競技者パーソナルデータ

射撃ジャケット着用

競技レンジ	グループナンバー	氏名(カタカナ)	使用銃	サイト	検印
	—		メーカー	数	
			モデル	仕様	

銃検査 ①弾速 ②セフティ ③JASG刻印 ④サイズ ⑤サイト ⑥保持方法等

BULL'S-EYE GAME (フルスアイ競技)

第1ステージ	第2ステージ	F O U L			1	2	3	
THE FIRST	THE SECOND	銃口カバー・セフティ・マズル・トリガー・コッキング・ゴーグル・ライン・姿勢			W	-5	-5	P
		ドライファイア (時間外)			-5	-5	-5	-
1	1	B	暴発 (サイティングしないで発射) 1発		-H	-H	-H	T1
2	2	1	●	オーバーショット (オーバー加算)	-2H	-H	-H	1P
		T	タイムオーバー (オーバー加算)		-H	-H	-H	-
3	3	B	暴発 (サイティングしないで発射) 1発		-H	-H	-H	TP
4	4	2	●	オーバーショット (オーバー加算)	-2H	-H	-H	2P
		T	タイムオーバー (オーバー加算)		-H	-H	-H	-
5	5	○: 当たり x: 外れ B: 暴発 ●: オーバーショット T: タイムオーバー ? : 不明						- X
								100-10X

PLATE GAME (プレート競技)

		F O U L			1	2	3	
		銃口カバー・セフティ・マズル・トリガー・コッキング・ゴーグル・ライン・姿勢			W	-5	-5	
		ドライファイア (時間外)			-5	-5	-5	
1	B	暴発 (サイティングしないで発射) 1発		-H	-H	-H		
	M	ミスショット (先的で後戻る、これも加算)		-3	-3	-3		
	●	オーバーショット (オーバー加算)		-2H	-H	-H		
	T	タイムオーバー (オーバー加算)		-H	-H	-H		
2	B	暴発 (サイティングしないで発射) 1発		-H	-H	-H		
	M	ミスショット (先的で後戻る、これも加算)		-3	-3	-3		
	●	オーバーショット (オーバー加算)		-2H	-H	-H		
	T	タイムオーバー (オーバー加算)		-H	-H	-H		
○: 当たり x: 外れ B: 暴発 M: ミスショット ●: オーバーショット T: タイムオーバー		1S	2S	P	1P	2P	TP	60

MOVER GAME (ムーバー競技)

		F O U L			1	2	3	
		銃口カバー・セフティ・マズル・トリガー・コッキング・ゴーグル・ライン・姿勢			W	-5	-5	
		ドライファイア (時間外)			-5	-5	-5	
		フライング			W	-2	-2	
1	B	暴発 (サイティングしないで発射) 1発		-4	-4	-4		
	F	複数ショット (数休憩) ラストは-4		-2	-2	-2		
2	B	暴発 (サイティングしないで発射) 1発		-4	-4	-4		
	F	複数ショット (数休憩) ラストは-4		-2	-2	-2		
○: 当たり x: 外れ B: 暴発 F: 複数ショット F2: 加算複数		1S	2S	P	1P	2P	TP	40

THE 30TH APS CUP RIFLE CLASS

YOUR TOTAL SCORE ⇒

— X
200-10X

2022/09/24