



# APS カップ

公式レギュレーション  
【ハンドガンクラス】

2023年10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

※2023年10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"> <li>• APS-1 グランドマスター</li> <li>• APS-3</li> <li>(いずれも、各種限定生産品を含む)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• APS-2 オリジナル (OR)</li> <li>• 同スナイパーバージョン (SV)</li> <li>• 同ロングレンジバージョン (LRV)</li> <li>(EXその他各種限定生産品を含む)</li> <li>• APS SR-2 (LRVを含む)</li> <li>• APS type 96</li> <li>• APS SR96</li> </ul>
ケーエスシー製	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GP100</li> <li>(GP110・GP100S・GP110S・GP100SBを含む)</li> <li>• AP200</li> <li>(AP210・AP200S・AP210S・AP200SBを含む)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GR1000</li> <li>• AR2000</li> </ul>
ハドソン産業製	<ul style="list-style-type: none"> <li>• プリシーダー</li> <li>(プリシーダー-Sを含む)</li> </ul>	

### ★部門別・使用銃に関する規定

オープンサイト部門：①オープンサイトを備えた・②ハンドガンで、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、例えば4種付けたのなら、4種付けたままの状態ですべて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ハンドガン（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6mm BB弾を発射できるエアスポーツガンのハンドガンであること。

\*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。

JASG安全シール→



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。

元が長物（サブマシンガン含む）である銃をハンドガンサイズにしたとしても、そのような銃の出場は認めません。

発射に関係しない外装パーツ等の交換・自作（カスタム）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（5ページ）を満たしていれば形状、色は自由です。

ただし、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。また、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。

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。

認証シール→



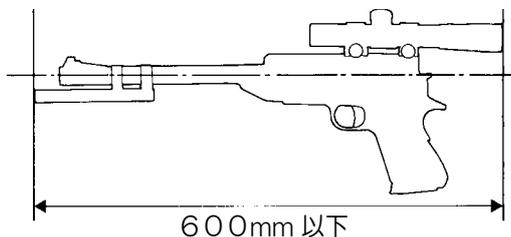
また、バランサーウエイト類で、そのパーツが銃の表面を移動することは構いませんが、途中取り外す・付け足すことは一切認めません。エントリー受付後、銃の仕様・弾速チェックの際に必ず申告してください。また、発射に関係するパーツの交換・自作を行っている銃については、エントリー受付後の銃の仕様・弾速チェックの際に、自己申告をお願いします。

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。

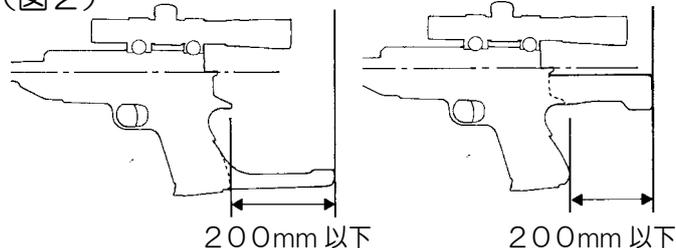
## サイズ規定 ※5ページの保持規定を厳守のこと。

全長は、サイト類・バランサー等付属品を全て含んだ状態で、600mm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、銃の後端部をバランサー等に用い伸長する場合、グリップ後端より200mm以下（図2）とします。

（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

フリーサイト部門：①フリーサイトシステムを備えた・②ハンドガンで、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）、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。この点については、オープンサイト部門の①を参照のこと。

②ハンドガン（弾速・サイズ等の規定）オープンサイト部門の規定に準じます。

### 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。ハンドガン競技に必要なBB弾は35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ます。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、選手のみならず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。

### 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35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。なお、試射レンジの使用時間はグループ別に試射可能時間を設けています。試射可能時間以外の試射はスタッフに申告してから行ってください。

※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。許可無く移動して発射しないでください。

### レンジ指定について

ブルズアイ、プレート、シルエットの各競技共、1～6番の6レンジがあります。各選手は決められたレンジ番号（大会案内表紙記載のレンジ番号）で3競技全ての競技／待機を行います。待機する時も、同じレンジ番号の後ろの待機イスに着席してください。

### 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。

## 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、銃に触れることができるのは、ワンハンド／ツーハンド共に、手首より前部だけです。手首より前なら銃固定方法は自由です。手首より後部の身体、及び床等に銃が触れることは認めません。また、銃固定具を手首より後の身体に付けたり、身体の固定具である枕・カバン等を使用することを禁止します。さらに銃を保持している腕が身体、床等に触れることも認めません。

ただし、シルエットのプローン姿勢のみ、銃が床等に付かなければ身体の何処でどのように保持しても構いません。しかし、たとえこの場合であっても、銃固定具を手首より後の身体に付けたり、身体の固定具である枕・カバン等を使用することはできません。

### 3. スタンバイ姿勢について

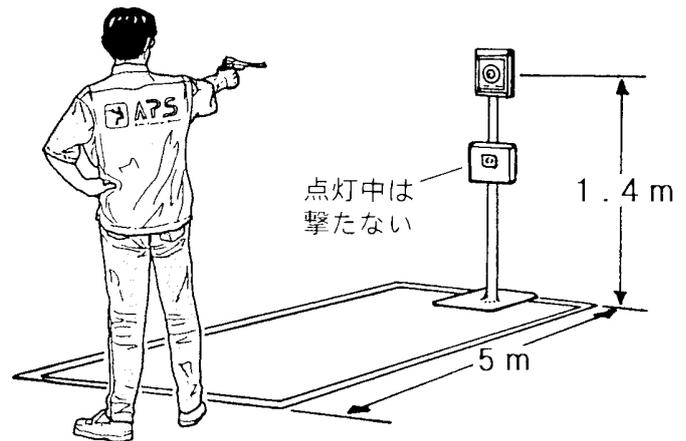
トリガーに指をかけずに、腕及び銃口を下方45度以下に下げる「スタンバイ姿勢」(※腕を下げきった楽な姿勢でもかまいません)を3競技共とります。特に、プレート競技では、この姿勢を15回とりますので、銃口を真下にしても弾こぼれが起きないように当日の銃の調整とBB弾の選択にはご注意ください。競技説明イラストを参考にあらかじめスタンバイ姿勢を試して、銃口からBB弾がこぼれないことを充分確認してください。競技中BB弾がこぼれたのに気付かず、空撃ちした場合でも、必ず1発とカウントします。弾こぼれが発生したときは、ジャッジに必ず申告して指示に従ってください。

# ブルズアイ競技

APS競技の中でこの競技は、<精密射撃>の基本とも言え、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。呼吸を整え、サイトをしっかりと合わせながら微動する腕を最小限にコントロールし、トリガーを丁寧に引く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	5m
競技時間	2分間×2ステージ
射撃姿勢	スタンディング/ワンハンド
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。

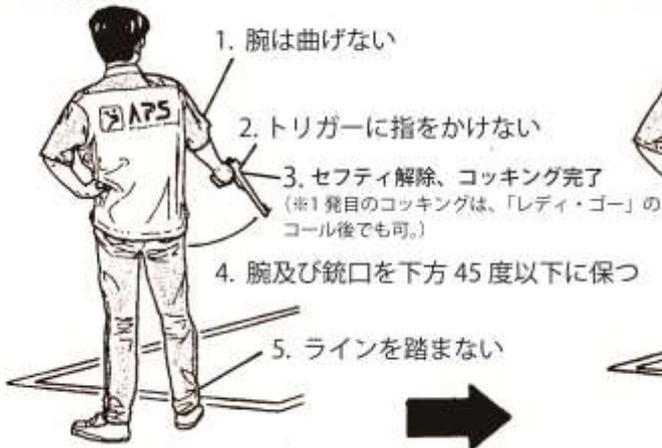


競技手順とファール例及びペナルティー		
競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
1 待機中に装弾までの射撃準備を終え、自分のグループナンバーがコールされたら、競技者は <u>セットの終わったターゲット2枚とパーソナルデータと射撃に必要なアイテムを持ち指定レンジに入る。この時、銃は最も安全な状態に保つ。</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口カバーを付けていない</li> <li>セフティをかけてない</li> <li>トリガーに指をかける</li> <li>ゴーグル類をしていない</li> <li>ラインオーバー</li> 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

4	<p>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"> <li>銃口カバー、セフティ、コッキングを除き、1に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>スタンバイ姿勢違反</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>空撃ちをした</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-5点</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>「スタンバイ」コール前、レンジ内暴発</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>

### 基本的なスタンバイ姿勢と射撃姿勢

スタンバイ姿勢



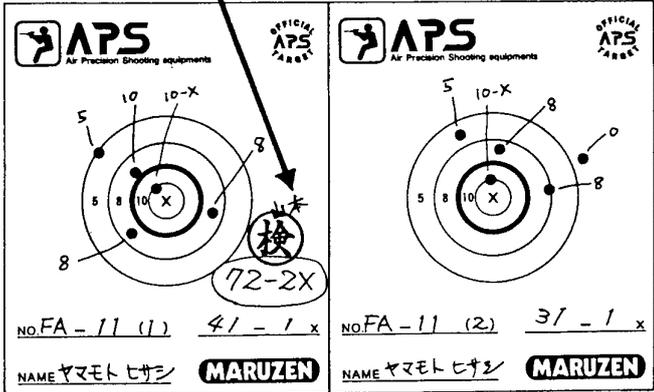
射撃姿勢 1. ひじを身体に付けない



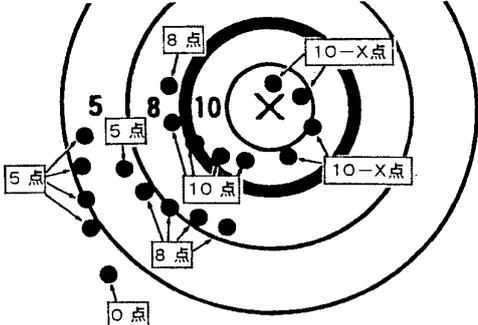
競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
5 「スタンバイ・レディ・ゴー」のコールで射撃姿勢に移り、競技を開始。射撃時間は2分、弾数は5発。競技者は、経過時間、残り弾数に関する質問をジャッジにいつしても良い。競技時間に関する質問は「経過時間」に限る(選手が指定する時間になったときのコールをジャッジに依頼したり、「残り時間」をジャッジに質問したりすることはできない)。また、メインジャッジより、射撃時間の経過に伴い「1分経過」及び「1分30秒経過」とコール。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> <li>・「スタンバイ」コール後、レンジ内暴発</li> <li>・5発をこえる射撃をする(ダブルチャージは2発、空撃ちも1発とする)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1に準じる</li> <li>・暴発弾も1発と数えて、射撃後の最高点をマイナスする</li> <li>・射撃後の最高点の2倍をマイナス、こえた数かける(こえた弾も得点)</li> </ul>
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ターゲットを回収、第2ターゲットの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)。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイムオーバー(「競技終了」コール後の発射)</li> <li>・1に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最高点をマイナス</li> <li>・1に準じる</li> </ul>
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。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4~5に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4~5に準じる</li> </ul>
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ターゲットを回収している間に速やかに退出準備を整える。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)。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・6に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・6に準じる</li> </ul>

**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

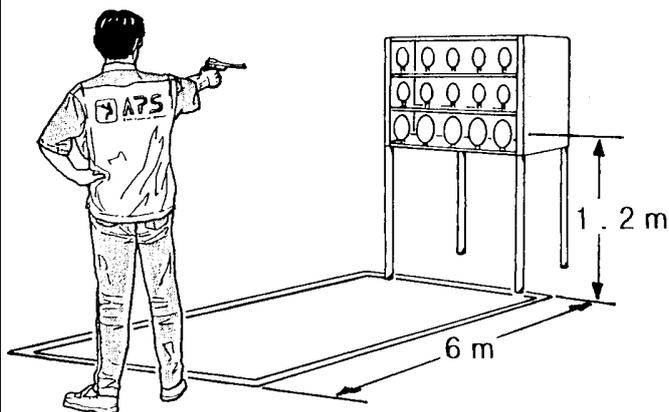


9 銃を最も安全な状態にして、各自レンジから退出し、レンジ横の採点所前に待機する。名前を呼ばれた選手は採点係の前に進み得点算出の確認を行う。算出された点数に採点係は検印を押し、選手はその採点に同意したうえで検印にかかるようにサインを行う。パーソナルデータを受け取り、次競技レンジ等に移動する。

## プレート競技

規則正しく並んだ15枚のプレートターゲットに対し、素早いサイティングと正確なトリガーコントロールが要求される競技です。15回にも及ぶわずか3秒以内の射撃、マッチプレッシャーの中でもペースを保ち続ける高い集中力が必要とされます。速やかな、そして正確な射撃動作が高得点を得るキーポイントとなるでしょう。

基本ルール	
得点配分	60点(4点×15)
距離	6m
競技時間	3秒間×15回
射撃姿勢	スタンディング/ワンハンド
使用弾数	15発
注意	この競技は銃口(腕)を下方45度以下にするスタンバイ姿勢を15回とります。他競技と比べて弾こぼれは競技進行の妨げ、更にファールの原因となってしまいます。 銃調整、BB弾選択に充分ご注意ください。射撃方向指定記入もデータ票に忘れずに。



※この競技は、満射難易度が最も高く、ここを高得点でクリアすることが、ランクアップ/上位入賞へと繋がります。

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。この時銃は最も安全な状態に保つ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口カバーを付けていない</li> <li>セフティをかけてない</li> <li>トリガーに指をかける</li> <li>ゴーグル類をしていない</li> <li>ラインオーバー</li> <li>コッキングした</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>合わせて1回目は注意、2回目以降は各-5点</li> </ul>
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のみ、1回だけ行う。このとき、トリガーに指をかける。	<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口カバーを除き、1に準じる</li> <li>銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> <li>1に準じる</li> </ul>

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。特に、トリガーに指をかけない、腕の角度下方45度以下を厳守。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>そして、メインジャッジの「スタンバイ」コールの後、すぐに「レディ・→ピー(ブザー音)」とコールがあるのでブザー音と同時にスタンバイ姿勢から射撃姿勢へと移る。</p> <p>ブザー音の前に45度以上腕を上げるとフライングとなる。 1回の射撃時間は3秒、そして1発のみ。下段の事前に申告した方向から撃つこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>3秒後の終了ブザー音と共にプレートはロックされる。ロックの最中に命中しても倒れる前にプレートがロックされた場合は得点にならない。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弾丸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"> <li>• 銃口カバー、セフティ、コッキングを除き、1に準じる</li> <li>• 銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> <li>• スタンバイ姿勢違反</li> <li>• 空撃ちをした</li> <li>• 「スタンバイ」コール前、レンジ内暴発</li> <li>• フライング</li> <li>• 「スタンバイ」コール後レンジ内暴発</li> <li>• 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、ただしその4点は得点とする)</li> <li>• 3秒間に2発以上発射して指定プレートを倒す(複数ショット:ダブルチャージは2発、空撃ちは1発とする)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1に準じる</li> <li>• 1に準じる</li> <li>• 1に準じる</li> <li>• -5点</li> <li>• -8点で、その回休み</li> <li>• 1回目は注意、2回目以降は各-4点</li> <li>• -8点</li> <li>• 1回毎に-7点(後飛ばしたプレートに戻る)</li> </ul> <p>1~14プレートの時</p> <p>① 1発目で指定プレートを倒した後に2発以上発射、他プレートにはヒットせず →-4点、ただしヒットの4点は加算、後該当回数休み</p> <p>② 1発目を外し2発以上で指定プレートを倒す →-4点、後該当回数休み ※休み足りない場合は-4点</p>
<p>4 射撃後、次の射撃準備を整え、準備完了をジャッジに伝える。また、次に狙うプレート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15秒前後。装弾等で更に必要なときはジャッジに申し出ること。</p> <p>プレートは下段、中段、上段の順番で必ず指定方向から倒していくこと。</p> <p>楽な姿勢で待機し、「スタンバイ」コールの後、3の動作を14回繰り返す。</p>		<p>ラストプレートの時</p> <p>③ 1発目で倒した後の2発以上 →-8点、ただしヒットの4点は加算、3発以上は×-4点</p> <p>④ 1発目を外し2発以上で倒す →-8点のみ、3発以降×-4</p> <p>★上記はペナルティー例状況により当日算出</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3に準じる</li> </ul>

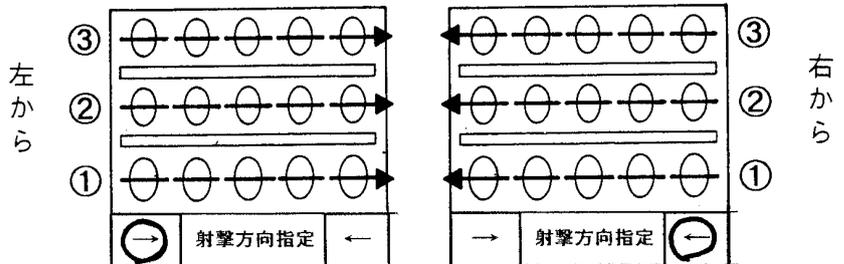
## 基本的なスタンバイ姿勢と射撃姿勢



競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
5 競技終了後、 <u>ジャッジの指示に従いセフティをかけ、銃口カバーを付たうえで、ジャッジの得点算出を確認。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うえでサインを行う。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。</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1 に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1 に準じる</li> </ul>

## 指定方向について

必ず 下段5枚→中段5枚→上段5枚 の順番で射撃を行います。各段とも事前にパーソナルデータに指定した方向から射撃します。例えば、「右から」と指定した競技者は、まず下段の5枚を右から、中段の5枚も右から、そして上段の5枚も右から射撃します。



もし、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、ご注意ください。迷ったら即ジャッジにお聞きください。

## 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：3秒：1発を厳守。1プレートに対して発射できる弾数は、1発のみです。外した場合そのプレートに対して打ち直しは一切できません。必ず次プレートに進んでください。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。

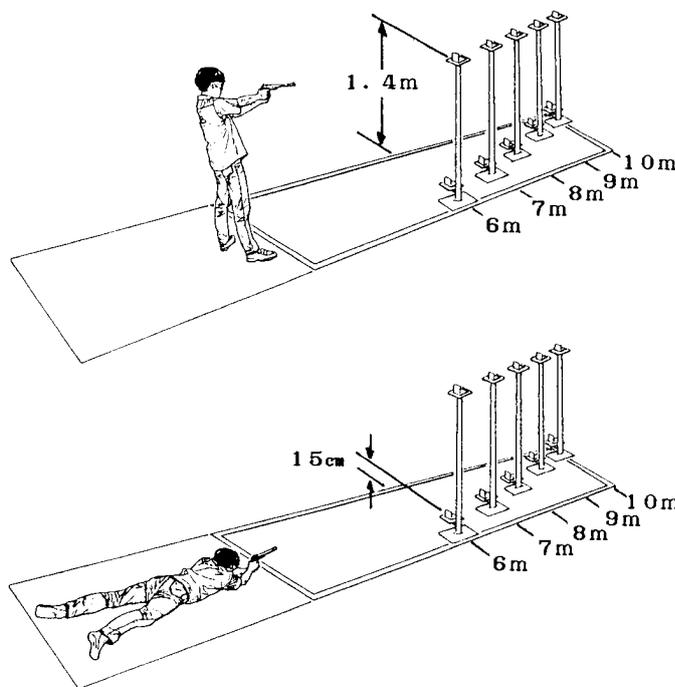
【デッドショット】：順番の過ぎたプレート（デッドプレート）は間違っても倒しても、得点にも、ペナルティーにもなりません（先のプレートを間違っても倒すと+4点-7点=-3点となります）。

【ラッキーショット】：選手自身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は、得点となりペナルティーもとられません。倒れたプレートの回は休憩となります。

# シリュエット競技

この競技は6、7、8、9、10mの異なる距離にあるわずか3×3cmのアルミターゲットに向かい、自己の射撃技術の総力を注いで挑む競技です。3競技の中で最も弾道の変化が大きく、その読みが必要とされます。近距離で得点を重ねるか、遠距離の高得点を狙うか、〈決断力〉がキーポイントとなるでしょう。

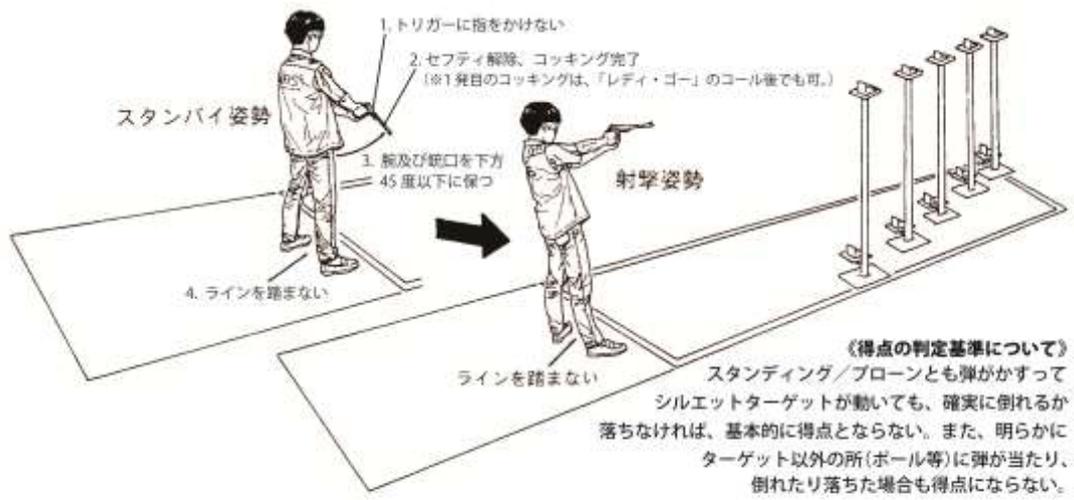
基本ルール	
得点配分	40点（20点×2）
距離	6、7、8、9、10m
競技時間	2分間×2ステージ
射撃姿勢	スタンディング／ツーハンド プローン（伏射）／ツーハンド
使用弾数	5発×2
注意	プローン射撃時のみ、銃を床面に付けなければ、身体はどこを使って保持しても構いません。ただし、銃の固定具を体に着けたり、体の固定具である枕・カバン等の使用は禁止とします。



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 <u>スタンディング</u> 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>パーソナルデータ</u> と射撃に必要なアイテムを持ち指定レンジに入る。 この時銃は最も安全な状態に保つ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口カバーを付けていない</li> <li>セフティをかけてない</li> <li>トリガーに指をかける</li> <li>ゴーグル類をしていない</li> <li>ラインオーバー</li> <li>コッキングした</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>合わせて1回目は注意、2回目以降は各-5点</li> </ul>
2 担当のジャッジにパーソナルデータを渡す。 <u>ジャッジの指示に従い、銃口カバーを外し、任意のターゲット1個に対してのみ、サイティング練習を1回だけ行う。</u> このとき、トリガーに指をかけない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口カバーを除き、1に準じる</li> <li>銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> <li>1に準じる</li> </ul>

	競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
3	<p>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"> <li>・銃口カバー、セフティ、コッキングを除き、1に準じる</li> <li>・銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> <li>・スタンバイ姿勢違反</li> <li>・空撃ちをした</li> <li>・「スタンバイ」コール前、レンジ内暴発</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1に準じる</li> <li>・1に準じる</li> <li>・1に準じる</li> <li>・-5点</li> <li>・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</li> </ul>
4	<p>「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発を厳守すれば、上段のどのターゲットから撃っても、1つのターゲットに何発撃っても自由。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」及び「1分30秒経過」とコール。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> <li>・「スタンバイ」コール後、レンジ内暴発</li> <li>・5発をこえる射撃をする(ダブルチャージは2発、空撃ちも1発とする また5発をこえたヒットも得点とする)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1に準じる</li> <li>・暴発弾も1発と数えて、射撃後の最高点をマイナスする</li> <li>・射撃後の最高点の2倍をマイナスとする(5発をこえた発射数をかける) 例) 7発発射した時 (7-5)×2×最高点</li> </ul>
5	<p>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。コール後ジャッジからスタンディング結果の説明(命中弾数、ファールの有無)を受け、次のブローンの射撃準備(装弾等)を整える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイムオーバー(「競技終了」コール後の発射)</li> <li>・1に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最高点をマイナス</li> <li>・1に準じる</li> </ul>

**基本的なスタンバイ姿勢と射撃姿勢 (15ページの射撃姿勢もよくお読みください。)**



※判別できない場合は、ジャッジの判断により基本的に得点とします。状況により再セッティングを行います。その際は、メインジャッジコールでシルエット全レンジを中断して対応の上、再スタートします。

	競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
6	<b>プローン(伏射)</b> ジャッジの指示に従い、銃口カバーを外し、プローン姿勢(身体の一部が前、左右のラインを踏まないこと。ただし後ろのラインは許可。また全方向空中にはみ出ることも許可。)をとり、任意のターゲット1個に対してのみ、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"> <li>銃口カバーを除き、1に準じる</li> <li>銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> <li>1に準じる</li> </ul>
7	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。 ※銃口は下げたまま、まだサイティングしないこと。 ※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。	<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口カバー、セフティ、コッキングを除き、1に準じる</li> <li>銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> <li>スタンバイ姿勢違反(サイティング)</li> <li>「スタンバイ」コール前、レンジ内暴発</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> <li>1に準じる</li> <li>1に準じる</li> <li>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</li> </ul>
8	「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発を厳守すれば、下段のどのターゲットから撃っても、1つのターゲットに何発撃っても自由。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でも良い。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」及び「1分30秒経過」とコール。	<ul style="list-style-type: none"> <li>銃口が下方かターゲット方向以外に向く</li> <li>「スタンバイ」コール後、レンジ内暴発</li> <li>5発をこえる射撃をする(ダブルチャージは2発、空撃ちも1発とする。また5発をこえたヒットも得点とする)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1に準じる</li> <li>暴発弾も1発と数えて、射撃後の最高点をマイナスする</li> <li>射撃後の最高点の2倍をマイナスとする(5発をこえた発射数をかける) 例) 8発発射した時 (8-5)×2×最高点</li> </ul>

**基本的なスタンバイ姿勢と射撃姿勢(15ページの射撃姿勢もよくお読みください。)**

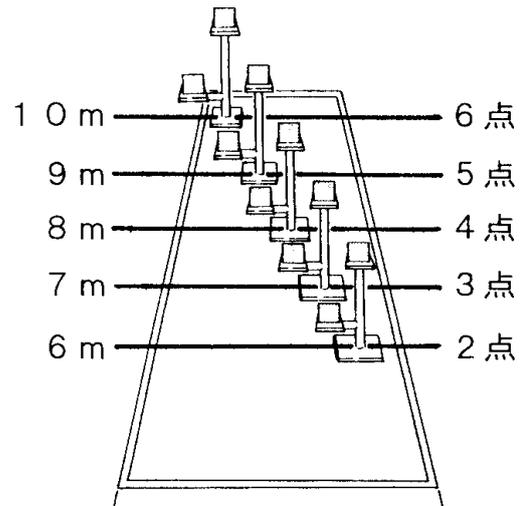


プローン射撃のコッキングの際、銃の先端が他のレンジや後方など、人のいる方向に向くことのないよう、十分注意すること。

	競技動作	ファール(違反行為)例	ペナルティー(罰則)
9	競技終了後、 <u>ジャッジの指示に従いセフティをかけ、銃口カバーを付たう</u> えで、 <u>ジャッジの得点算出を確認する</u> 。ジャッジは集計用紙に得点を記入し、検印を押す。 <u>競技者はその採点に同意したう</u> えでサインを行う。 <u>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</u> 。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイムオーバー（「競技終了」コール後の発射）</li> <li>・1に準じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最高点をマイナス</li> <li>・1に準じる</li> </ul>

## 距離と得点配分

各ターゲットの得点はイラストの通りです。  
 1ステージ、5発で20点満点です。  
 スタンディングとプローンの2ステージ行います。  
 競技はスタンディングから行います。  
 スタンディングは上段、プローンは下段のターゲットのみを狙うこと。上下のターゲットを間違えて倒しても得点にならず、無効です。  
 両姿勢とも2分以内、5発であれば、どのターゲットから狙っても、一つに何発撃っても構いません。充分計算して狙ってください。

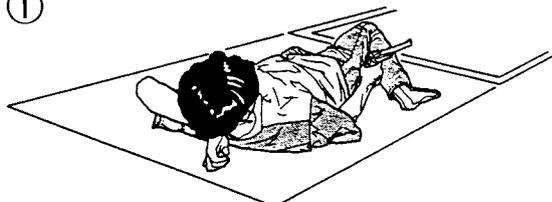


ラッキーショット：選手自身の時間内発射の跳弾等によるターゲットへの直接ヒットは得点とします。しかし、他競技選手の発射したBB弾が関与したヒットは、得点としません（状況により再セッティングを行います）。

## 射撃姿勢

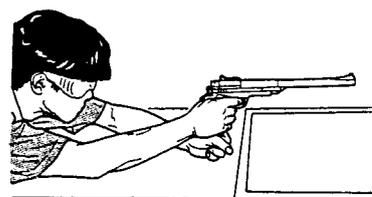
- スタンディング・プローン姿勢とも射撃スタイルは自由ですが、それぞれの保持規定を守り、ジャッジの注意を受けた時はその指示に従ってください。また、プローン時クリードマンスタイル（イラスト①）等も認めますが、必ず腹部か背中部を床面に付けること。
- 身体の1部が前、左右のラインを踏まないようにしてください。後ろのラインからはみ出ること、及びすべてのラインから空中にはみ出るとはOKとします。
- プローン射撃時には、一部でも銃を床に着けることはできません。ただし、こぶし等をスタンド（イラスト②）等として利用することは問題ありません。銃の固定具を体に付けることや、体の固定具である枕、カバンを使用することは禁止します。

①



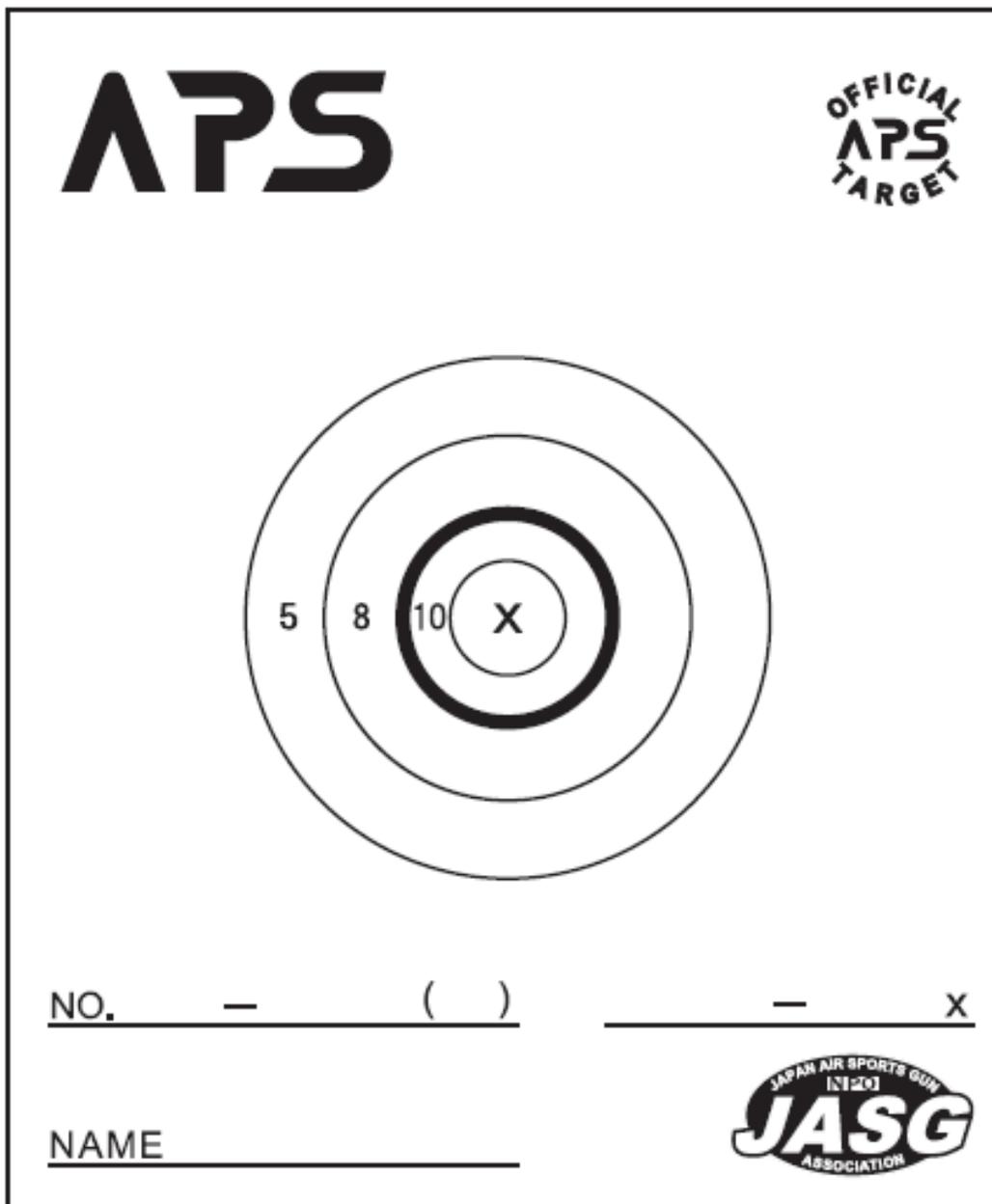
体の一部が前、左、右のラインを踏まないこと  
 空中にはみ出るとは可。

②

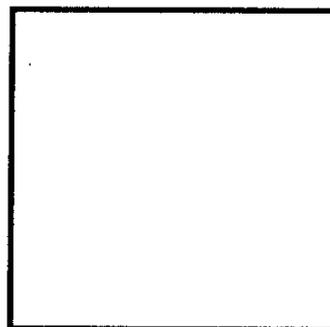
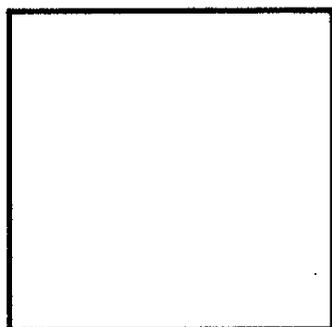


スタンド類の使用やグリップ低部を床面に付けることは不可、こぶし等身体の一部をスタンドとして使うことは可。

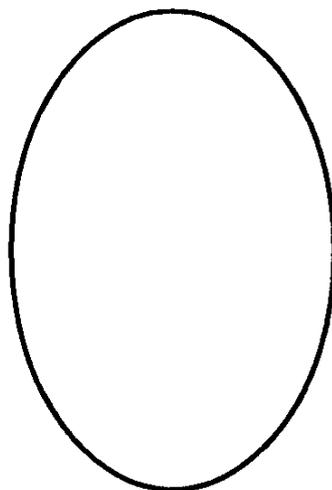
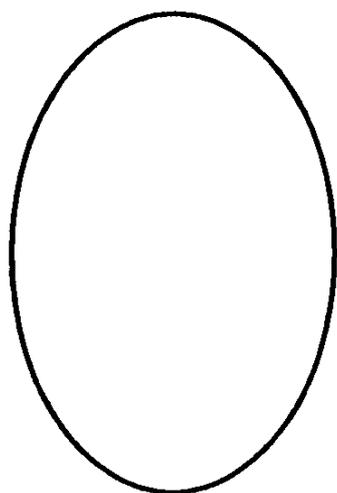
ハンドガンクラス 3競技リアルサイズターゲット ①



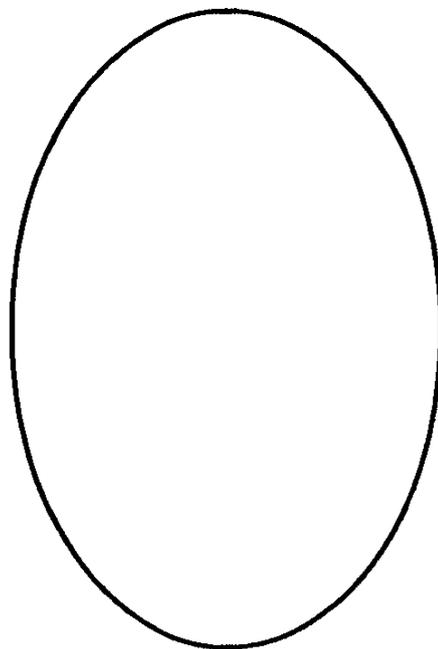
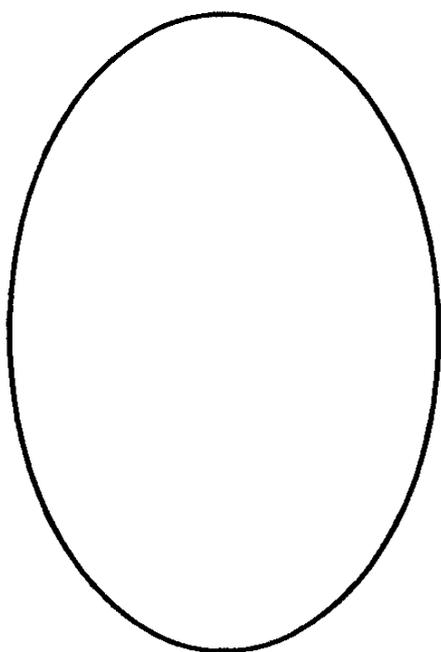
ブルズアイ ターゲット：サークル直径 50 → 35 → 22 → 11 mm  
(5) (8) (10) (X)



シルエット ターゲット：30 × 30mm (正方形)



プレート ターゲット：小 30 × 45mm (楕円型)



プレート ターゲット：大 40 × 60mm (楕円型)

# THE 31ST APS CUP HANDGUN CLASS PLAYER'S PERSONAL DATA

## 第31回APSカップ 競技者パーソナルデータ

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 ②口径 ③セフティ ④JASG 刻印 ⑤サイズ ⑥サイト ⑦保持方法等

### BULL'S-EYE GAME (ブルズアイ競技)

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	● 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	● 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・ゴグル・ライン・姿勢	W	-5	-5	x 4
○ ○ ○ ○ ○	ドライファイア (時間外)	-5	-5	-5	TS
○ ○ ○ ○ ○	フライング	W	-4	-4	
○ ○ ○ ○ ○	B 暴発 (サイティングしないで発射) 1発	-8	-8	-8	TP
	M ミスショット (先的で後戻り、これも加算)	-7	-7	-7	-
	F 複数ショット (数休憩) ラストは-8	-4	-4	-4	
→ 射撃方向指定 ←	○: 当たり x: 外れ B: 暴発 M: ミスショット F: 複数ショット F4: 加算複数				6 0

### SILHOUETTE GAME (シルエット競技)

スタンディング (S)	ブローン (P)	F O U L	1	2	3			
THE STANDING	THE PRONE	銃口カバー・セフティ・マズル・トリガー・コッキング・ゴグル・ライン・姿勢	W	-5	-5			
		ドライファイア (時間外)	-5	-5	-5	P		
1	10m 6	1	10m 6	B 暴発 (サイティングしないで発射) 1発	-H	-H	-H	-
2	9m 5	2	9m 5	S ● オーバーショット (オーバー加算)	-2H	-H	-H	SP
				T タイムオーバー (オーバー加算)	-H	-H	-H	-
3	8m 4	3	8m 4	B 暴発 (サイティングしないで発射) 1発	-H	-H	-H	PP
4	7m 3	4	7m 3	P ● オーバーショット (オーバー加算)	-2H	-H	-H	TP
				T タイムオーバー (オーバー加算)	-H	-H	-H	-
5	6m 2	5	6m 2	○: 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				
SS	PS					4 0		

THE 31<sup>st</sup> APS CUP HANDGUN CLASS

YOUR TOTAL SCORE ⇒

— X  
200-10X

2023/10/08