

## 冬季 SpeedQB 台中 2024 規則 版本1.1 (中文)



歡迎參與第二屆SpeedQB台中!

### 1. 基本規則

#### 1.1 比賽模式

SpeedQB 由兩隊進行比賽, 每隊 5 名玩家。

比賽目標是在回合結束後獲得較高分數即可獲勝。

可以通過\*消滅敵方玩家、\*奪旗、\*懸掛旗幟在敵方出發點 來獲得分數

- 每場比賽- 2 回合。
- 每回合最多1分鐘。
- 排名賽以總積分為主. 總積分將定義槍隊決賽的位子.
- 兩回合之間有60秒的時間來換邊並準備。
- 此競賽將為 open class, 無限制空氣槍種類.

\*參加人員及選手不可再活動過程中飲酒, 以免發生酒後誤事等事件\*

#### 1.2 比賽流程

- 每個隊伍從他們的出發點開始, 有指定的區塊。
- 所有\*槍口\*必須接觸到出發點。
- 主裁判會喊出賽前最後提醒: "guns to the wall"(槍碰牆)。

- 主裁判會與雙邊裁判確認"ref", 兩邊裁判都用手臂擺出"O" (以便主裁判視覺辨識) 並喊"set"後主裁判邊喊著"ready ... ready"並做最後確認. 一切就緒後吹哨開始。
- 被擊中的選手必須往他最近的邊界迅速離開戰場到選手陣亡區。
- 當有玩家掛旗至敵方出發點或時間結束, 此回合就結束。
- 第一回合輸的隊伍可選擇第二回合旗幟掛放的地點(X, 蛇道中間, 或碉堡)
- 當回合結束裁判與隊長們確認分數後, 隊伍會有 60 秒的時間準備並移動至出發點。

### 1.3 選手識別

- 每位選手制服上的每面必須有獨特號碼, 如果制服上沒有號碼可接受膠帶和馬克筆表示暫時號碼。
- 隊長制服應該要有獨特色塊方便區分他們與普通隊員制服的不同
- 如果選手有背包,那背包上必須有暫時辨識號碼。
- 裁判在每場比賽前都會檢查選手識別號碼。
- 這些顏色/數字用於幫助裁判輕鬆識別的球員和隊長們。

## 2. 隊伍

### 2.1 隊長

每個隊伍中需一名選手擔任隊長。隊長將負責：

- 熟悉競賽規則,並確認所有隊員了解。
- 作為隊伍/聯盟溝通的聯繫人。
- 負責團隊成員在場內外的行為。
- 代表隊伍參加討論。
- 需要當場上裁判, 也可以指定的團隊成員。最好有攝影機方便觀看與協商特定畫面。
- 比賽結束後與主裁判一起審查和批准比賽結果。

- 與主裁判協商和挑戰犯規決議(隊員不允許與裁判協商)。

## 2.2 隊員

- 隊伍至少 5 名選手。
- 隊伍最多可以報名7位選手。
- 選手必須符合當地的最低法律年齡。
- 一位選手限制最多500發 = 兩顆PTS無音彈夾。

## 2.3 替補規則

- 每輪之前或之後都允許換人。
- 替補選手必須有報名參加比賽。
- 比賽中因犯規而被取消比賽資格的選手\*\*不得換人\*\*。必須在所有回合結束後才可替換。
- 如果選手在比賽中受傷, 比賽結束後允許換人。受傷的玩家不可繼續參加當天比賽。

## 2.4 分隊

- 分隊須按照他們的總稱, 然後按指定編號像是ABC1、ABC2...。
- 進入決賽時得分最高的四支槍隊不能有來自同隊伍。這意味著, 如果 ABC1 和 ABC2 是得分前兩名的槍隊, 那麼只有得分最高的 ABC槍隊才能進入前四強。
- 分隊不允許在兩個不同的小隊之間互換或替補選手。

## 3.計分

### 3.1 分數計算

- 每一場輸贏不重要, 總積分最重要。
- 每一場最高可獲得100分。

| 動作     | 分數 | 敘述                             |
|--------|----|--------------------------------|
| 擊殺敵人1名 | 5  | 每一名敵隊選手被擊殺可獲得5分。               |
| 早搶旗    | 25 | 第一個在30秒以內先搶到旗子的人。開場30秒後搶旗不算分。  |
| 掛旗     | 25 | 把旗子觸碰與敵隊起發牆。                   |
| 霸場     | 25 | 贏方早搶旗, 掛旗, 完全殲滅敵對和隊友並沒有損失任何隊友。 |

### 3.2 旗子的持有和控制

- 擁有/控制旗子被定義為拿著旗子在身上的選手。
  - 在任何時候旗子都需放在顯眼的位置\*\*不得將旗子放在回收袋中或藏起來
  - 可以在隊友之間直接傳遞並保持控制, 但\*\*不能用丟擲的方式\*\*傳遞。
  - 如果旗子放下或掉落, 即使是暫時的也被視為丟失旗子(就不會多加控制旗子的分數)。
  - 在換彈過程中可以將旗子夾在腋下或兩腿之間, \*\*不得丟落地面\*\*。
- \*若趴在地上也必須露出旗子, 否則也算失去控制權, 因為無法明顯確認
- 在遊戲過程中, \*手握\*的旗子可以接觸地面, 只要保持不掉落。

### 4. 犯規扣分機制

| 動作     | 扣分       | 敘述   |
|--------|----------|--|
| 無喊     | -25      | 擊中刻意不下場(依裁判決定無喊行為是否刻意)<br><br>***一位選手被判三次無喊就算DQ***   |
| 中頭無喊   | 請參考4.4   | 消競賽資格.(像是被擊中面罩等明顯擊殺)   |
| 晚喊     | -25      | 擊中後晚下場.  |
| 場外溝通   | -25      | 場內選手喊場外觀者有任何疑似溝通模式(對話,圖示,手語,等)   |
| 陣亡選手溝通 | -25      | 陣亡選手被擊中時出聲將被視為犯規   |
| 裝備犯規   | -25 或 DQ | 使用雙指扣板機、雙動板機、初速超速、全自動(可能直接取消資格)  |
| 移動掩體   | -25      | 撞到掩體、攀爬掩體、跳躍掩體   |
| 錯誤射擊   | -25      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 盲射:出槍不出身, 無瞄準射擊(眼睛, 瞄具,和目標必須成為一條線)</li> <li>- 快射: 射擊時手掌和/或大拇指並非完全握住槍握把.</li> <li>- 使用超過一隻手指在扳機上射擊.</li> <li>- 連發</li> </ul> |

|        |                       |   |
|--------|-----------------------|---|
| 非運動家精神 | -25 和/或 DQ<br>(暫時/永久) | 刻意射擊裁判、陣亡選手、觀眾. 過度射擊敵隊選手, 刻意無喊/晚喊, 等. 此規範包括比賽當天和賽後. 若選手未保有運動家精神, 將可能依情況無限期禁賽. |
| 裁判影響   | -25                   | 不得在比賽間與裁判溝通或爭論.   |
| 掉旗     | -25                   | 搶旗後旗子掉落並碰觸地面.   |
| 晚放旗    | -25                   | 陣亡後必須立馬將旗子放置自己被擊中1m內範圍.   |
| 錯誤起步   | -25                   | 起步時槍或腳無觸碰出發牆, 或提早起步.  |
| 錯誤下場   | -25                   | 陣亡後並無前往最近邊界下場、沒有用最快速度下場(必須至少慢跑), 或繞路撿場上彈匣、裝備等.                                |
| 場下安全犯規 | -50                   | 休息區內未卸彈夾和未拔除HPA線.   |

#### 4.1 規範執行

- a) 重複嚴重犯規舉動可能會導致選手被取消資格。

被強制取消資格的選手的隊伍必須在缺一名成員下繼續比賽, 而敵隊直接得到被取消選手的分數.

- b) 在全部賽程中, 如果同一名選手因無喊被扣分接連兩次後, 若該選手第三次無喊時, 其該隊伍將被扣除總分 50 分作為懲處。

若該選手第四次無喊時，其選手懲處 DQ，且其隊伍將被扣除總分 100 分，並在當天剩餘的比賽中，僅能以4位選手上場，繼續完成賽事。

## 4.2 上訴

- a) 如果有選手有戴攝影機並且覺得裁判做出了不公平的判罰或目睹了犯規行為；他們可以向主裁判提交挑戰上訴。
- b) 每一隊限於兩次上訴機會。
- c) 上訴時將暫時扣除上訴隊50分。如果最後決議判決上訴成功那50分將回還於上訴隊。如果上訴不成功將扣除 50 分。
- d) 上訴和被上訴的隊長將輪流利用兩分鐘與所有隊長們講解各自論點。當所有提問被回應後，這兩位隊長將被禁止與其他所有隊長們溝通直到集體判決出爐後。（這是為了避免這兩位隊長影響其他人的思維）。
- e) 主裁判將召集所有隊長們並對錄影進行審查。所有隊長（除了上訴和被上訴的隊長們）將對進行投票和判決。盡量在上訴與被上訴隊長的視線外。（為了避免某些隊長感受一定的壓力或罪惡感）。
- f) 投票判決時，隊長們將背對著彼此圍一圈並把一隻手放背後，主裁判站中間。如果隊長們同意挑戰隊的上訴將在背後舉起大拇指，主裁判點算。（這是避免隊長們知道彼此的決定）。
- g) 如果被上訴的選手/槍隊被判與犯規成立。主辦將根據他們的犯規並做出適當舉動如扣分等。
- h) 如果結局平手，那麼主裁判將作為決定性的一票。
- i) 被挑戰隊可用自己影片或裁判供詞當反駁。
- j) 一旦挑戰結果一定就不可更改。
- k) 可對裁判在場上的判決做出上訴，兩次機會，不需花費分數，一樣需有影片證明。

## 4.3 賽後上訴

為了確保聯盟品質並促進未來賽事中的運動家精神。如果賽後有其他疑慮關於某選手或槍隊並有影片錄影。此影片可上訴到隊長群組，以進行處分。

以隊長們投票處決(除了上訴和被上訴隊長), 決議後主辦方將採取適當舉動。

#### **4.4 DQ**

如果因犯規或上訴結果為DQ, 等於選手嚴重刻意犯規.

##### 第一次DQ

- 選手無法參與比賽.
- 槍隊被扣50分.
- 槍隊下一場少一選手(一場=預賽兩回合, 決賽三回合).

##### 第二次DQ

- 選手無法參與比賽.
- 槍隊被扣100分.
- 槍隊下一場少一選手(一場=預賽兩回合, 決賽三回合).

##### 第三次DQ

- 選手無法參與比賽
- 槍隊被扣150分.
- 槍隊整天少一選手.

#### **5.淘汰機制**



## 5.1 被擊中的定義

- BB接觸身體任何部位都被視為擊中。這包括裝備（如背包、褲子、連帽衫、帽子、T 卹、腰帶、HPA、背心、GoPro 等）。

- 如果擊中槍身也算陣亡。

**\*\*在魚骨上安裝的 GoPro 也算命中\*\***

- 如果同時互相射擊，雙方球員都算死亡。

- Dry Fire(空彈射擊)不算擊中。

- 反彈不算命中。

- 友軍擊殺(TK)算命中。

- 沒有近距離交戰限制。

- 沒有“bang bang”、“投降”。

- 沒有近戰擊殺。

## 5.2 被擊中不用喊舉手離開即可

- 被擊中時，立即直接舉起一隻手，然後走向最近的邊界。

- 被擊中後禁止在場地上繞路撿裝備或零件。

- 選手不能口頭喊“HIT”或任何其他口號來宣布他們被淘汰。

**\*\*為了防止陣亡玩家在被擊中後能與團隊溝通。**

- 當選手帶旗子被擊中時，必須在被擊中半徑 1m 內立即放下旗子。

## 5.3 判決命中

- 場上裁判的主要任務是觀察選手的被擊中情況，而不是干擾比賽。（盡量不要擋住槍線）

- 裁判會被分配到一個場地區域，主要以判決該區域選手為主。

- 裁判只能是親眼確認 BB有反彈於選手身上時，判定選手陣亡。即使射擊距離很短亦同，判定為BB擊中選手，裁判並會前往拉離選手下場。

- 裁判必須非常熟悉Dry Fire和跳彈的聲音，才能與直接命中區分開來。
- 當裁判將選手判決陣亡時，選手必須立即離場。
  
- 如果裁判看到無意行為則不列入取消資格名單，只會判-25分。  
(例如:擊中背包、袋子、鞋子、腰帶，無法感覺到的擊中部位)
- 但是，如果同一選手經常發生這種情況，則會考量加重處罰。
- 如果需要，建議現場裁判在回合結束後相互協商以獲取多個確認/POV。
- 裁判必須將犯規告知主裁判。
- 裁判提出的任何問題都必須提交給主裁判，以便做出任何需要的決定或即時裁決。

## **6.裝備/武器**

### **6.1 空氣槍**

- 允許所有類型的空氣槍：

手槍/步槍/霰彈槍

AEG/HPA/GBB

- m/s 和焦耳 = 最大 107 m/s, 0.25 克 BB(1.43 焦耳)。

選手只可使用綠色螢光BB

選手將在每次比賽前測速

比賽前的所有槍支都將被標記

在每場賽中，都會可能對選手隨機抽查。

所有 HPA 調節器都將被鎖定，除非由於設計或缺乏變通方法而無法實現。

帶有開/關閥或可調節的 CO2 和 HPA 罐必須將閥門設置為最大並通過調節器控制壓力

- 所有空氣槍都必須有護弓。

- 不允許雙重/雙指扳機。
- 擊發一次即為一發bb彈。
- 禁止所有槍燈。

## 6.2 BB 和發光器

- 必須使用發光器。

如果發光器不起作用, 選手將被禁賽。這場比賽中將少一名隊員。

- 僅限綠色螢光BB
- 發光器必須是LED作動
- 紅/綠色功能的發光器必須設置為綠色模式
- 不允許使用帶有白熾燈泡照明的舊款發光器

## 6.3 彈匣

- 限用無聲彈匣
- 如果一場兩回合, 賽中每場比賽最多 500發。
- 如果一場三回合, 賽中每場比賽最多 750發。

步槍 = 限用無聲彈匣 (每個最多使用 EPM1 250 發)

手槍 = Extended Mags 和 M4 彈夾 轉接器 (最大 250 發)

霰彈槍 = Shell Fed 或 AR Mag (最大 250 發)

## 6.4 擊發模式

- 僅限半自動。1下扳機 = 1顆BB
- 不允許雙指扳機。射擊時手掌和/或大拇指必須完全握住槍握把。
- 不允許盲射(不瞄準開火), 你必須能夠在射擊時看到你的對手。(眼睛, 瞄具, 和目標必須成為一條線)

## 6.5 護目鏡/面罩

- 所有選手必須配備全面保護正臉的護目鏡系統或面罩。護目鏡必須完全罩住眼睛周圍,不能有空隙.
- 在競技場、測速區 和試射場必須佩戴護目鏡。
- 比賽區域內的所有人都必須佩戴面罩, 無一例外。

## 6.6 服裝

- 所有隊伍必須穿著相同的主題/顏色/制服/球衣/並有個人編號, 以便裁判和觀眾容易識別。
- 所有選手制服背後必須有獨特號碼.
- 隊長制服應該要有獨特色塊方便區分他們與普通隊員制服的不同.

## 6.7 禁止使用的裝備

- 三發點放、雙扳機或任何有利的FCU電子設定。
- 雙扳機, 雙動扳機
- 手榴彈發射器/配件
- 防暴盾牌
- 近戰武器
- 手榴彈
- 手持手電筒。
- 槍燈。

