

# 第九回サバイバルゲーム交遊会 「デザートユニオン」のしおり



主催：Stove Pipe  
 協賛：ホビーショップ フロンティア  
 会場：サバイバルゲームフィールド  
 デザートユニオン  
 日時：2008.10.26 (Sun)  
 08:00～17:00  
 会費：¥3,700  
 (フィールド使用料、昼食付き)

## サバイバルゲーム交遊会について

サバイバルゲームチーム「Stove Pipe」が主催する自由参加型のゲーム大会です。バランスの取れた、誰もが楽しめるゲームを目指して不定期に開催しています。ご意見、ご要望がありましたらお気軽に本部まで

## スケジュール

08:00	集合開始
08:30	受付開始 ・受付時にマーカーを配布します。 ・弾速チェック開始(ゲーム中を除き、随時実施します。)
09:30	開催宣言 ・ゲーム内容説明 ・フィールド説明
10:30	ゲーム開始 通常ゲーム 通常ゲームまたはセミオート戦
12:00	昼食時間(ゲーム状況で変更になります)
13:30	ゲーム開始 通常ゲームまたは2チーム合同戦 通常ゲームまたはハンドガン戦
17:00	閉会挨拶

# 参加者へのお願い

## ・ゲームで利用する銃について

使用を希望される銃は運営係立会いのもと、弾速チェックレンジにて弾速チェックを実施します。使用可能な物にはシールを貼り付けます。(チェック内容については、レギュレーションを参照) チェック済みシールのない銃を、ゲームで使用することは禁止させていただきます。円滑な進行のために、なるべく9:30までに弾速チェックを済ますようにお願いします。

## ・ゴーグルについて

安全管理上、以下の条項に添ったゴーグルのみ使用可能とさせていただきます。(フェイスガード付を推奨します。)

サバイバルゲーム、エアガン用等、及びそれに準ずる強度を有した物  
顔に密着しかつ目周辺部分に隙間の開かない物  
ゴムバンド等でゴーグル本体が顔に固定できる物

使用可能	サンセイ、イーグル、JT等エアガン用として販売されている物 ESS、OAKLEY、WILEY X等で実銃対応程度の強度を持つ物
使用不可	シューティンググラスタイプゴーグル(条項 、 に当てはまらない為) 実物GIダストゴーグル等(条項 に当てはまらない為) サングラス、眼鏡等(すべての条項に当てはまらない為) ESS、OAKLEY、WILEY X等で実銃対応強度であっても条項に合わない物

シューティンググラスタイプの使用を希望される方は、ゴーグルの確認を行うので本部までおこしください。

## ・ゲームフィールドについて

フィールド使用範囲は白いネットの内側となっています。  
ネットを越えての移動はおやめください。(ネットにはなるべく触らないで下さい。)  
フィールド内建物及び人工障害物等の移動等は危険ですので、絶対に行わないで下さい。  
思わぬ事故の原因となりますので、十分注意するようお願いいたします。

## ・セーフティーゾーンについて

手荷物・貴重品等、主催者側では一切管理できかねます。自己管理にてお願いします。  
空撃ちを含む射撃行為は禁止とさせていただきます。調整等は試射場にてお願いします。  
安全管理の為、安全装置を掛け、弾装を装填しないように心がけ下さい。  
喫煙は所定の灰皿のある場所で行います。(歩きながらの喫煙もやめて下さい。)

## ・危険物の持ち込みは禁止です。

例: 刀剣類、ボウガン、スリングショット、過度に威力のあるエアガン等  
花火等火気を使用する物、高圧ガスの使用(R22等)、エアタンク高圧充填等も禁止です。

## ・その他

怪我や事故に関しては一切当方では関知しません。自己責任となりますのでご了承ください。  
ゴミについては、各自持ち帰りとなっていますのでご協力をお願いします。  
当日は必ず運営係の指示に従ってください。(腕に腕章をつけています。)

# レギュレーション

## ・通常ゲーム

使用可能なエアガンに特に制限はありません。弾速チェックを実施し問題が無いこと。

### [弾速]

使用する全ての銃は0.2g弾使用にて初速95m/s(0.9J)まで。

+3m/s 初速98m/s(0.96J)までを許容範囲として認めます。

0.12g弾の場合は、初速129m/sまでを許容範囲とします。

8mmBB弾の場合は0.35g弾のため、初速74m/sまでになります。

(スナイパーライフル等への優遇はありません。)

### [使用弾]

使用するBB弾はフィールドの事情により「バイオBB弾0.2gおよび0.12g」のみ使用可能です。

「セミバイオ弾」は不可とします。

白以外の「色付BB弾」推奨です。(エクセルバイオ黒・茶、エバーグリーン、アングスバイオ等)

8mmBB弾の使用は「マルシンバイオテックBB生分解」のみ使用可です。

携行可能弾数(装弾数)は無制限としますが、**LMG以外のBOX・ドラムMG等の使用は禁止**とさせていただきます。

例: M60、MINIMI、MG34、RPK等のLMG系はハンデがあるので使用可です。

M16、AK47等のアサルトライフル以下のサイズでBOXMG、ドラムMG等は使用禁止

電動コンパクトマシンガン(スコーピオン、MP7)のドラムMGは使用可能とします。

その他、ご質問は本部まで 実在モデルや楽しいカスタムは許可するかも?

**マルイ純正ゼンマイ多弾数Mgの総弾数を超えた容量の他社製Mgも同様に使用禁止です。**

(M16系300連、AK系600連、G3系500連等使用可。AK系他社1000連Mg等使用不可)

例1 M16系 G&Pの120連マグはマルイ300連以下なので使用可能

例2 キングアームズFAL 550連マガジン

マルイ製でない場合も、基本的にそのメーカーの多弾数に準拠です。

目安はマルイで最多のAKの600連を考えています。

### [その他]

実物軍装品等は、合法品のみ持込可とします。

衣類は軍装品及びそれに準ずる強度を持つ衣料品の着用をお願いします。

安全管理の為、半袖シャツ等での参加は禁止です。また手袋着用を推奨します。

18歳未満の方は保護者同伴の元、対象年齢のエアガンを使用して下さい。

(東京マルイ "電動ガン ボーイズ"シリーズやKSC U18等)

## ・セミオート戦

弾速、携行弾等は前記レギュレーションに準拠。

セミオートへの切り替え可能な銃、またはエアーコッキングガンでのゲームとなります。

単発で発射できない銃は使用不可です。("暴発"とみなしHIT扱いとします。)

同時に発射するショットガン、モスカートは使用可能とします。

## ・ハンドガン戦

弾速、携行弾等は前記レギュレーションに準拠。

ガスハンドガン(ブローバック、フィクスト共)、エアーコッキングハンドガン

電動ハンドガン(グロック、M93R、USP)はセミオートでの使用を許可します。

# ゲームの運用について

## ・ユニット分け

お申し込み時の情報をもとにして、赤、黄、青、ピンクの4ユニットに分けています。  
受付時に所属ユニットのマーカ2本をお渡しします。  
(ゲームバランスをとる為に、ユニット変更をお願いする場合があります。)

## ・ゲームスターターについて

本部との連絡のため、1ユニットに1名以上の運営係を配置しています。  
出撃ボード、ゴージャルのチェックやスタートの合図を行います。  
(ゲーム開始後は通常のゲームプレイヤーです。もちろんHIT判定もあります。)

## ・通常ゲーム

円滑な進行のために、ゲーム開始5分前には移動を開始してください。

本部に出撃ボードがありますので、ご自分の名前をIN側に移動してください。  
(一緒に参戦する人がいれば、お知り合いのカードの移動もお願いします。)

1ゲーム15～20分とし、両軍フラッグ地点にて準備確認後ゲームスタートです。

ゲームスタート時はフラッグの半径5m以内に集まって下さい。

時間経過コールは基本的に、時間半分、残り5分、終了の3回です。(ゲーム状況で変更)

立ち入り禁止の看板、ロープ、張り紙がある場所は指示に従ってください。

基本的にフラッグ戦です。以下の条件でゲーム終了です。

・相手陣営のフラッグへのタッチ(ポールにタッチで成立です。)

タッチ後に設置しているボタンを押してゲーム終了を伝えて下さい。

(射撃によるフラッグスイッチ操作は無効です。)

・時間切れ

・相手軍の全滅(出撃ボードにて管理)

・勝利条件のクリア

(ゲームによって条件が変わります。ゲーム内容はインフォメーションボードに掲示します。)

HITした場合は、受付にある出撃ボードのご自分の名前のシートをOUT側へ移動して下さい。

## ・ハンドガン戦

通常ゲームと同様です。使用銃については、ハンドガンに限定します。

## ・セミオート戦

通常ゲームと同様です。使用銃については、セミオートにて発射可能なもの

フルオートで発射した場合は、"暴発"とみなしHIT扱いとします。(バーストを含む)

## ・エアーコッキング戦

10対10の全滅戦です。相手陣営を全員ヒットすればゲーム終了です。

使用エリアを限定して実施します。

## ・2ユニット合同戦

2ユニットVS2ユニットの対抗戦です。(例:赤、ピンクVS黄、青)

レギュレーションについては基本的に通常ゲームと同様ですが、バランスを見て調整します。

## ・インフォメーションボード

今回のゲームの内容、次回ゲームの予定等を本部に掲示しています。  
放送を聞き逃した場合はこちらのボードを参照してください。

インフォメーション			
ゲーム内容	通常ゲーム、インドア戦、 ハンドガン戦、エキシビジョン等	ゲーム時間	15分
開始時刻	:	終了時刻	:
陣地	東軍 フラッグ: S 西軍 フラッグ: C	スタート位置: S	赤、ピンク スタート位置: C 黄色、青
次回ゲーム	ゲーム内容	開始時刻	:
お知らせ	その他のお知らせをココに書きます。 昼食時間やメニューなど		
無線	運営用: レジャー2Ch、ビジネス9Ch : レジャー1Ch		
落とし物	届けられた落とし物を掲示します。		
探し物	落とし物があれば、お知らせ下さい。 見つかったら、お知らせいたします。		

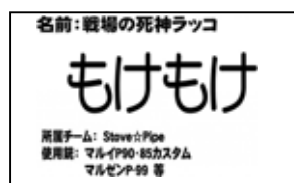
フラッグ地点は6箇所あります。

K: キング  
Q: クイーン(中央)  
S: スペード  
C: クラブ  
H: ハート  
D: ダイヤ

## ・エントリーボード(出撃ボード)

ゲーム参加者の人数把握とゲーム状況の確認のため、本部に設置しています。  
机の上にネームカードがありますので、ゲーム開始前にエントリーボードへ移動してください。  
HITされた場合は、エントリーボードから外して、机の上への移動をお願いします。

出撃カード



申込みデータで作成済  
マグネット式です。

フィールドに入る時は、IN側に

出撃ボード: 東			
赤	ピンク		
フラッグ	A	スタート	D
IN			
おさる	もけもけ		
ケルハルト			
休憩中	あにじゃ		

東軍、西軍それぞれボードがあります。

HITされて出てきた時は、OUT側へ

ゲームの参加を見送る場合は、  
休憩中へ  
ex: 仮眠、修理中、帰宅など

# ゲーム中の注意

## ・ゴーグル

ゲームフィールドでは**必ずゴーグルを着用**して下さい。

## ・識別マーカー

マーカーは各自左右上腕部に1本ずつ、計2本を装着して下さい。

受付時に配布された物のみを使用して下さい。

ゲーム中の着脱・隠蔽等は禁止です。外れている場合はHITとして退出して下さい。

## ・フリーズ

至近距離で、“絶対に外さない”かつ“相手が反撃や逃走できない”状況のみコール有効です。

相手に気づかれている場合は無効としますので、ハンドガンを使う等の対応をお願いします。

ナイフアタックは禁止です。相手チームに物理的に接触しないで下さい。

## ・HIT判定

身体及び銃を含む装備品のすべてに着弾した場合HITとなります。

遮蔽物による跳弾や、頭上より落下した物もHITとします。

また、隙間狙いもフィールドを利用したテクニックとして有効としています。

同士撃ちの場合は「撃たれた方」がHITとなります。

「撃った方」はそのままゲームを続行して下さい。(ゲーム終了後に謝りましょう。)

フリーズコールされた場合は、HITとなります。

HITされた場合は、必ず声を出してHITコールを行なって下さい。

## ・HIT後の行動について

HITされたことを**アピール**しながら速やかにフィールドを退場して下さい。

HITのアピールが判りにくかったり遅れた場合は、再度撃ち込まれる場合があります。

また、撃つ方もHITアピールを見逃さないようにして下さい。(オーバーキルしないように！)

(1)誤射されることを防ぐためHIT後は両腕を肩から上げて下さい。

また、銃口は必ず上に向け下さい。(走らずに歩いて下さい。)

(2)戦闘地域を横切の場合は声を出して下さい。「HIT通ります」等で結構です。

(3)フィールド内での会話は禁止です。(無線の通話も禁止です。)

(4)残弾発射も禁止します。(ゲーム終了後、シューティングレンジでお願いします。)

## <ゾンビ行為について>

HIT判定は自己申告のため、気が付かないままゲームを続行されている方がマレにいます。

このような行為はゲームの進行の妨げになるので、絶対にやめて下さい。

上記のHIT判定を熟読し、「**当たった気がした**」場合は速やかにHITコールをお願いします。

ゾンビ行為が多発してゲームが成立しない場合、交遊会を中止させていただきます。

## ・シューティングレンジについて

発射音がゲームの妨げになるので**ゲーム中は使用禁止**です。ゲーム終了までお待ち下さい。

## ・装備品について

レーザーサイトはゲーム中は**使用禁止**とします。(ゲーム休止中は目に入らないように注意)

フラッシュライト(シュアファイヤー等)は、ゲーム中の使用制限はありません。(索敵、威嚇)

ただし、HIT後のフィールド内での使用は禁止します。(移動時の安全確保のみ利用可能)

# フィールドについて

## ・ゲームフィールド

入り口にゲーム参加人数の把握のため”エントリーボード(出撃ボード)”を設置しています。  
フィールド入退出時にお名前の移動をお願いします。

フラッグ地点にはアルファベットの看板が立っています。(K, Q, S, C, H, D)

フラッグのポールにスイッチが設置されているので、フラッグアタックの成功後に押して下さい。  
ゲーム展開に変化をもたせるため、随時フィールドの使用範囲を変更します。

各ゲーム開始前にアナウンスしますので、宜しくお願いします。

(スタート地点、フラッグ位置はフィールド入り口のインフォメーションボードをごらん下さい。)

### <フィールド設置の人工物について>

城、小屋、バリケード、車がフィールドに配置してあります。  
遮蔽物として利用可能ですが、ケガの無いようにお願いします。

人工物を移動させるのは禁止です。

階段、側溝は危険なので注意してください。

人工物の跳弾も、もちろんHIT判定です。

Q城の1F部分は使用禁止です。2Fは利用OKです。



フラッグスイッチ

## ・シューティングレンジ

フィールド内に仮設の試射場を設置します。常設のシューティングレンジは**使用禁止**です。

ゲーム実施中は、進行の妨げになるので**使用禁止**となります。

ゲームのあいだの休憩時間にご使用下さい。

## ・弾速チェック所

弾速チェックについては、本部横に弾速チェック所にて実施します。

弾速チェックをご希望の方は、本部の運営係にお申し付けください。随時実施します。

## ・セーフティゾーン

設置している机、イスについてはご自由にお使いください。

数に限りがあるので、すべての参加者が使えるように譲り合いをお願いします。

バッテリー充電用電源があります。(充電器は各自持参でお願いします。)

## ・本部(受付)

ゲームの参加受付を行ないます。ユニオン到着時にはこちらへ

また、ご意見、ご要望等がありましたらこちらまでお知らせ下さい。

(素朴な疑問や、ルール&レギュレーション違反情報もお待ちしています )

## ・更衣室

**女性専用**とさせていただきます。ご利用の時は受付まで

## ・場内放送

ゲームの開始、終了やインフォメーションはユニオン設置の放送設備で行ないます。

また、BGMとして運営係よりさわやかな音楽をお届けします。

## その他、インフォメーション

### ・昼食

ユニオン様へお願いしています。昼食時間に配膳場所まで取りに来て下さい。  
料金は参加費に含んでいます。(本日のメニューはカレーの予定です。)

### ・レンタル

ユニオン様にて銃、迷彩服、ゴーグル等を有料でレンタルしています。  
忘れ物や、故障してしまった場合は、こちらで借りることができます。  
(ユニオンまで取りに行く必要があるため、お早めにご連絡ください。)

### ・特殊兵器について

グレネード弾(モスカート、アングスカート等)はBB弾発射型のみ使用可能です。  
弾数制限はありません。スラッグ弾は使用不可とします。  
クレイモア、T型地雷、ガス手榴弾等及びリモート式、センサー式等は、事前にご相談下さい。

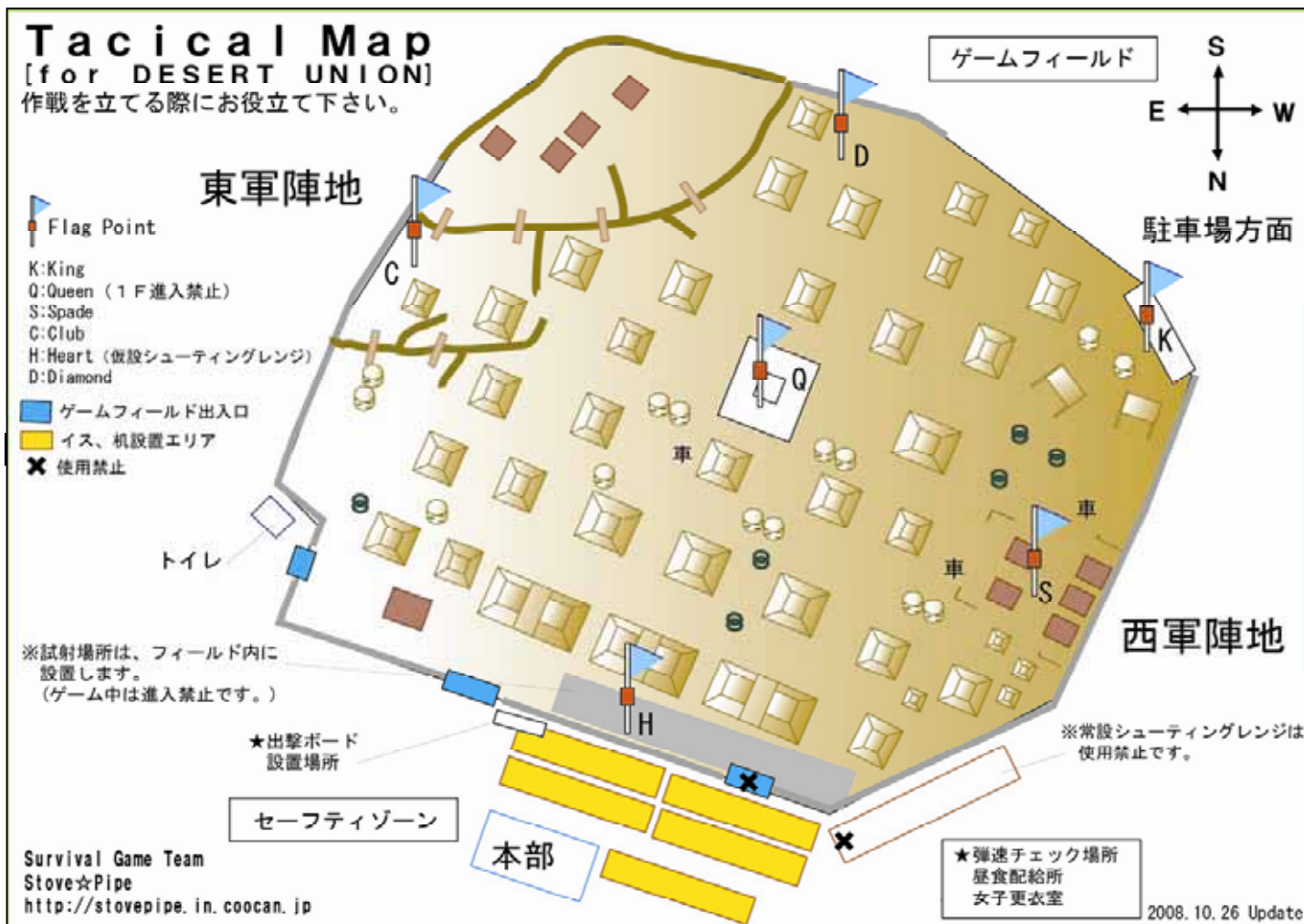
### ・無線機(トランシーバー)の利用について

混線を防ぐため、受付にてバンドを管理させていただきます。本部まで申請をお願いします。  
主催者側で利用するバンドは、「レジャー2Ch、ビジネス9Ch」です。  
使用中のバンドはインフォメーションボードに掲示します。

### ・落とし物をした場合、見つけた場合は...

本部の運営係へお知らせ下さい。フィールド入り口のインフォメーションボードに掲示します。  
また、落とし物が届きましたら放送設備でお知らせします。

### ・フィールド概略図



奥付 第九回サバイバルゲーム交遊会「デザートユニオン」のしおり  
発行日 2008年10月26日 Web <http://stovepipe.in.coocan.jp/>  
発行 Stove Pipe email [stovepipe@mbr.nifty.com](mailto:stovepipe@mbr.nifty.com)



次回は現在、調整中です。詳細が決まり次第、Webサイトにてお知らせします。