

(デジタル・ライフルを使用する場合の規則)

0 . 1 定義

0 . 1 . 1 ビーム・ライフル射撃競技 (デジタル・ライフル使用) は、標的に向かって赤外線レーザー光線または類似の信号等を発射し、着弾位置をデジタル数値情報に出力し、パーソナルコンピュータにてその弾痕を標的映像上に表示し得点を競う射撃競技の総称である。

0 . 1 . 2 ビーム・ライフル射撃競技で使用されるデジタル・ライフル (以下デジタル銃器という)、標的、ソフトウェア等は社団法人日本ライフル射撃協会の認定を受けたものとする。

0 . 2 規格

0 . 2 . 1 社団法人日本ライフル射撃協会はビーム・ライフル射撃競技で使用されるデジタル銃器、標的、ソフトウェア等に関して、以下の規格に合致したものを認定する。

0 . 3 銃器

0 . 3 . 1 使用されるデジタル銃器は外観上ビーム・ライフル射撃競技に使用されることが明らかであるものでなければならない。

0 . 3 . 2 0 . 2 . 1 に規定する条件は、銃身部の色彩を金、銀、メタリック色等に着色し、通常銃器と異なる外観とすることで充足される。

0 . 3 . 3 デジタル銃器の電源はこれを内蔵したものとし、制御信号の送受信を行う場合これをワイヤレスとする。

0 . 3 . 4 デジタル銃器の外寸法、重量は I S S F 競技規則に定められたものとするが、技術仕様上必要と認められる変更はこれを定める。(3 . 5 . 5 参照)

0 . 3 . 5 デジタル銃器の再発射までの必要時間は (リチャージング) 6 秒以内とする。

0 . 3 . 6 デジタル銃器より発射される赤外線、レーザー光線等の強度は別に定める「デジタル射撃装置の検定基準」に定められた精度を得ることのできる最小の出力とする。

0 . 3 . 7 固定されたデジタル銃器より発射される着弾位置測定のための光線等の発生装置は光軸の誤差を生じない構造を有さなければ

ばならない。

0.3.8 デジタル銃器より発射され、表示装置で弾痕が表示される機能については連続して3時間以上使用可能でなければならない。

0.3.9 デジタル銃器に装着される照準器等付属品の規格はISSF競技規則に定められたものとする。

0.4 標的

0.4.1 ビーム・ライフル射撃競技で使用される標的は着弾位置をデジタル情報として出力するものとする。

0.4.2 標的装置から出力される信号はパーソナルコンピュータに搭載される普及したオペレーティングシステム上で処理されるものでなければならない。

0.4.3 標的の大きさについては弾痕の大きさを含めた照準圏の大きさをISSF標的に合致させ、距離を縮小する場合、弾痕の大きさを含めた射座からの各得点圏の照準角度許容誤差がISSF標的上に於けるものと同様であることとする。

0.4.4 標的装置には照準目標として該当種目のISSF標的規格に準拠したビーム・ライフル射撃競技用標的が取り付けられる。距離を縮小した種目については距離比率に応じて縮小されたISSF標的に準拠したビーム・ライフル射撃競技用標的が取り付けられるものとする。

0.4.5 標的装置より出力される信号の送受信にはイーサネット、シリアル通信(COM)等通常のパーソナルコンピュータに取り付けられる送受信ポートが使用されなければならない。

0.4.6 標的装置の作動については標的照度 600lux ~ 1200lux において等しく作動するものでなければならない。

0.4.7 標的装置の9点圏内の表示誤差は、常温の状態、10mの距離において±0.2mm以内とする。それ以下の得点圏については常温の状態、10mの距離において±0.5mm以内とする。

0.5 ソフトウェア

0.5.1 ビーム・ライフル射撃競技で使用されるソフトウェアは、パーソナルコンピュータに搭載される普及したオペレーティングシステム上で処理されるものでなければならない。

0.5.2 ビーム・ライフル射撃競技で使用されるソフトウェアは最低限以下の情報を表示するものとする。

- 0 . 5 . 2 . 1 射手の氏名、エントリー番号、所属。
- 0 . 5 . 2 . 2 発射された弾痕の得点ならびにファイナル得点。
- 0 . 5 . 2 . 3 発射された弾痕のシリーズ（5発または10発）合計得点。
- 0 . 5 . 2 . 4 1競技の合計得点。
- 0 . 5 . 2 . 5 標的画像上での発射直前の銃口の指向軌跡と弾痕のリプレイ。
- 0 . 5 . 3 ビーム・ライフル射撃競技で使用されるソフトウェアは集計情報を2次利用可能な形式で出力できるか、或いは競技管理ソフトに情報を送付する機能を有するものとする。
- 0 . 5 . 4 競技会に於けるソフトウェアの設定はテクニカルデレゲートの監督の下競技役員によって実施されるものとする。

0 . 6 点数記録装置

- 0 . 6 . 1 パーソナルコンピュータには、点数記録装置（プリンター）を接続するものとする。

1 . 0 総則

- 1 . 1 . 1 ビーム・ライフル射撃競技ではビーム・ライフル射撃競技規則で定められた事項以外についてISSF競技規則が適用される。
- 1 . 1 . 2 ビーム・ライフル射撃競技ではテクニカルデレゲートを置き、テクニカルデレゲートは競技実施に当たってのISSF競技規則との不整合箇所について裁量権を持つものとする。
- 1 . 1 . 3 ビーム・ライフル射撃競技ではジュリーを置き、ジュリーは競技実施に当たっての競技規則適応について裁量権を持つものとする。
- 1 . 1 . 4 ビーム・ライフル射撃競技は室内で実施されなければならない。
- 1 . 1 . 5 ビーム・ライフル射撃競技の公認競技会における射撃距離（標的設置距離）は10mとし、光学的反射を利用した射撃距離を採用してはならない。
- 1 . 1 . 6 ビーム・ライフル射撃競技の射座構成は8射座を1単位とする。
- 1 . 1 . 7 ビーム・ライフル射撃競技の得点集計は集計システム、ソフトウェアを使用するものとする。
- 1 . 1 . 8 集計システム、ソフトウェアを使用しない場合または射座数が1単位に満たない場合、射撃結果のハードコピー、または成績票をもって得点集計しても良い。
- 1 . 1 . 9 得点集計はジュリーの監督の下に実施される。

- 2.0 射撃**
- 2.1.1 ビーム・ライフル射撃競技では、撃発にかかる結果が標的または表示ソフトウェア上に表示されない弾痕について、該当撃発行為が照準に係る結果であるか否かを問わず、また該当撃発が意図されたものであるか否かを問わず、該当撃発行為そのものが存在しないものとして処理される。
- 2.2.1 ビーム・ライフル射撃競技では銃器の電源の投入の有無を問わず、また照準を伴うかどうかを問わず銃口は常に標的の方向に向けておかなければならない。
- 2.2.2 ビーム・ライフル射撃競技では銃器の電源の投入の有無を問わず、また照準を伴うかどうかを問わず銃口は人または人のいる方向に向けてはならない。
- 2.2.3 ビーム・ライフル射撃競技では、競技開始前の準備時間開始の号令があるまでは銃口カバーをしておかなければならない。また、競技が終了したときは、速やかに銃口カバーをするものとする。
- 2.2.4 2.1.1 及び 2.1.2 項の違反行為には I S S F 規則安全条項および違反規定により処分が課せられる。
- 2.3.1 ビーム・ライフル射撃競技では競技中の空撃行為は禁止される。但し、銃器の電源を落とした上での空撃行為は認められる。
- 2.4.1 誤動作、誤発射に起因する撃発の取り消しはジュリーの裁定の下、ジュリーまたは競技役員によってのみ実施される。
- 2.4.2 パーソナルコンピュータ、標的の電源等の故障等に起因する射撃の中断があった場合、ジュリーの裁定の下、ログ、点数記録装置により得点が再取得できる場合はその得点を採用の上、残りの射撃を続行する。
ログ、点数記録装置で得点の再取得が不可能な場合すべての撃発を取り消し再射撃するものとする。
- 2.4.3 射撃終了した射手は、記録された用紙を確認の上用紙にサインをしなければならない。)
- 2.5.1 ビーム・ライフル射撃競技では残り時間の通告は行われぬ。
- 3.0 競技種目**
- 3.1.1 種目については理事会において改廃するものとする。
- 3.1.2 種目の改廃はその改廃の翌年の1月1日より施行するものと

する。

3.2 ビーム・ライフル - デジタル - 立射 60、40 (BRDS60M,S40W)

3.2.1 デジタル立射 60, 40 の競技規則は本規則で定められた事項以外について ISSF エアライフル競技規則が適用される。

3.2.2 本射弾数は、男子 60 発、女子 40 発とする。

3.2.3 射撃時間は試射込みで、60 発競技の場合は 70 分、40 発競技の場合は 50 分とする。

3.2.4 本射得点はデシマル計算を実施しない。

3.2.5 銃器の規格は ISSF エアライフル規格を採用する。

3.2.6 標的の規格は ISSF エアライフル規格を採用する。

3.3 ビーム・ライフル - デジタル - 立射 20 (BRDS20)

3.3.1 デジタル立射 20 の競技規則は本規則で定められた事項以外について ISSF エアライフル競技規則が適用される。

3.3.2 本射弾数は 20 発とする。

3.3.3 射撃時間は試射込み 30 分とする。

3.3.4 本射得点は小数点第 1 位までの、デシマル計算とする。

3.3.5 競技は男女混合とする。

3.3.6 銃器の規格は ISSF エアライフル規格を採用する。

3.3.7 標的の規格は ISSF エアライフル規格を採用する。

3.4 ビーム・ライフル - デジタル - 肘射 60 (BRDT 60)

3.4.1 デジタル肘射 60 の競技規則は本規則で定められた事項以外について社団法人日本ライフル射撃協会ビーム・ライフル競技規則が適用される。

3.4.2 競技で用意されるテーブル、椅子に関しては特に仕様を定めなが、全射座同一のものとする

3.4.3 本射弾数は 60 発とする。

3.4.4 射撃時間は試射込み 50 分とする。

3.4.5 本射得点のデシマル計算は実施しない。

3.4.6 競技は男女混合とする。

3.4.7 銃器の規格は ISSF エアライフル規格を採用する。

3.4.8 標的の規格は ISSF エアライフル規格を採用する。

3.5 ビーム・ライフル - デジタル - フリーポジション 20 (BRDF 20)

3.5.1 デジタル・フリーポジション 20 の競技規則は本規則で定められた事項以外について社団法人日本ライフル射撃協会ビー

- ム・ライフル競技規則が適用される。
- 3.5.2 射撃姿勢は両手を使用すること及び着席することを含め制限されない。
- 3.5.3 競技で用意されるテーブル、椅子に関しては特に仕様を定めなが、全射座同一のものとする
- 3.5.4 射撃姿勢をとるにあたっては、銃を保持するための支持具の使用が認められる。
- 3.5.5 銃器を支持具に固定する装置等を有しない限り支持具の形状、設置方法は制限されない。
- 3.5.6 支持具を車椅子に取り付けることは認められる。
- 3.5.7 本射弾数は20発とする。
- 3.5.8 射撃時間は試射込み30分とする。
- 3.5.9 本射得点は小数点第1位までの、デシマル計算とする。
- 3.5.10 競技は男女混合とする。
- 3.5.11 銃器の規格はISSFエアライフル規格を採用する。
- 3.5.12 標的の規格はISSFエアライフル規格を採用する。
- 3.6 ファイナル競技（全種目共通、付則1.0を除く）**
- 3.6.1 ファイナルはこれを実施する。
- 3.6.1 本射得点はファイナル得点には加算されず、ファイナル競技の得点をもって競技順位を決定する。
- 3.6.1 ファイナル競技に進出できなかった射手の順位は本射得点をもって決定する。
- 3.6.1 ファイナル競技に進出できる者の数はISSF競技規則によるが、標的の数が1単位（1.1.3参照）に満たない場合、ファイナル進出者合計数がISSF競技規則で定める数を超えない各射群同数の選手をもって2射群にて実施するか、または標的の数をもってファイナル進出数とする。
- 3.6.1 ファイナルの競技規則はビーム・ライフル射撃競技規則で定められた事項以外についてISSF競技規則が適用される。
- 3.6.1 プリシジョン種目のファイナルでの本射1発あたりの制限時間は45秒とする。
- 4.0 除外規定**
- 4.1.1 ビーム・ライフル射撃競技では、ISSF競技規則およびISSF競技規則国内適用規定で定められる次の事項は適用され

ない。

- 4 . 1 . 2 射撃エリアにいない観客、役員の静粛義務はこれを適用しない。但し射撃妨害に当たる行為等はこれを禁止し、I S S F 競技規則に定める処置が適用される。
- 4 . 1 . 3 競技中、定められた手続きによる許可を得た報道員は、射撃線の標的側にある、定められた地域においてフラッシュを使用しない撮影、照明動画撮影を含む撮影行為を実施できるものとする。

5 . 0 追加規定

- 5 . 1 . 1 競技では射撃エリアを設定する。
- 5 . 1 . 2 射撃エリアは射座とその後方 3 m の地域で、射手と競技役員の専用地域とする。
- 5 . 1 . 3 射撃エリア内での飲食はこれを禁止する。
- 5 . 1 . 4 射撃の号令は射場役員により発せられ、射撃開始のボタンは射手自ら押すこととするが、射撃開始のボタンをコーチ、チームメイトが押すことは許される。
- 5 . 1 . 5 射撃開始のボタンが押された後は、コーチ、チームメイトは速やかに射撃エリアを離れなければならない。
- 5 . 1 . 6 照準調整はソフトウェアで実施しても良いが、その操作は射手のみが行えるものとする。
- 5 . 1 . 7 競技会では競技開始前にテストショットを行える機会が与えられるものとする。競技開始前にテストショットを行わなかった射手に対してはテストショットを行う機会とは与えられない。
- 5 . 1 . 8 テストショットはデジタル銃器の作動を確認するものであり、作動が確認できた時点で競技役員はテストショットを終了させることとする。
- 5 . 1 . 9 テストショット専用の標的が設置される場合、テストショットの時間は設定されない。

6 . 0 付則

- 6 . 1 当競技規則は平成 1 5 年 2 月 1 日より施行する。
- 6 . 2 当競技規則は平成 1 7 年 3 月 1 日より施行する。
- 6 . 3 当競技規則は平成 1 8 年 4 月 1 日より施行する。
- 6 . 4 当競技規則は平成 1 8 年 5 月 2 0 日より施行する。

付則 1.0 国民体育大会及び全日本社会人選手権大会のファイナル：競技規定

- 1.1 国民体育大会及び全日本社会人選手権大会のビーム・ライフル立射60発、40発及び肘射60発競技においてファイナルを実施する場合には、ライフル DR7.14.0 に準じて実施することし、この規定を設ける。
- 1.1.1 本射とファイナルの得点は合計され、競技順位が決定する。
- 1.1.2 ファイナル競技に進出できなかった射手の順位は本射得点をもって決定する。
- 1.1.3 ファイナル競技に出場する選手は8名とする。
- 1.1.4 ファイナルの競技規則はビーム・ライフル射撃競技規則で定められた事項以外についてISSF競技規則が適用される。
- 1.1.5 この種目のファイナルでの本射1発あたりの制限時間は75秒とする。

付則 2.0 ジュニアのための特別な競技規定

- 1.0 ジュニアのための競技会においては、男子においてもビーム・ライフル立射40発競技を開催することができるものとする。
この場合は、本規則DR3.2の立射競技40発のルールに準じて実施するものとする。
- 1.1 ファイナルを実施する場合には、ライフル DR7.14.0 に準じて実施することし、この規定を設ける。
- 1.1.1 本射とファイナルの得点は合計され、競技順位が決定する。
- 1.1.2 ファイナル競技に進出できなかった射手の順位は本射得点をもって決定する。
- 1.1.3 ファイナル競技に出場する選手は8名とする。
- 1.1.4 ファイナルの競技規則はビーム・ライフル射撃競技規則で定められた事項以外についてISSF競技規則が適用される。
- 1.1.5 この種目のファイナルでの本射1発あたりの制限時間は75秒とする。

ビーム・ライフル（デジタル・ライフル使用）種目一覧表

種 目 (略称)		男子 / 女子	発射 弾数	試射弾数	時間	準 備 時 間
デジタル 立射	BRDS60M	男子	6 0	本射前無 制限	7 0 分	1 0 分
	DS40W	女子	4 0		5 0 分	
	DS20	混合	2 0		3 0 分	
デジタル 肘射	BRDT60	混合	6 0		5 0 分	
デジタル自由姿勢	BRDF20	混合	2 0		3 0 分	