



DAS 一般規則

DAS (Dynamic Action Sport) 是專為測試一連串個人和團隊層面上的不同射擊技巧。 DAS是由三個核心比賽組成：場地時限賽 (Target Down Par-Time (TDPT) Stage)，場地速度賽 (Target Down Speed (TDS) Stage)，以及 射擊挑戰賽 (Marksmanship Skill Test (MST) Stage)。

場地時限賽 (TDPT)

TDPT賽制要求參賽團隊於有限時間內 (即 Par-Time) 擊倒房間內所有目標 (DAS Knock Down Target)。每個房間的Par-Time 限時長短是由DAS射擊安全主任 (Range Safety Officer - RSO) 決定，並標準一致地套用到所有團隊。如果團隊沒有在 Par-Time限時內擊倒房間內所有目標，其中一位隊員會被判"陣亡"作為罰則 (Man-Down Penalty)。

詳細規則:

1. 4人團隊：各隊開始由4人組成。在開始時，團隊會被分配每位隊員一個編號，數字由1至4。編號分配僅用於"陣亡"罰則的先後次序，與他們進入房間的次序無關（進入房間的次序是由參賽者決定）。
2. DAS - TDPT賽制並沒有既定的戰術：策略技巧是完全按參加者自己如何運用！
3. 於Par-Time內擊倒房間中所有目標：當參加者聽到計時器的第一次響聲，那就是團隊進入房間擊到所有目標的信號。如果團隊於Par-Time內*擊倒所有目標（第二次響聲之前擊倒最後一個目標），那表示團隊已經成功地清空該房間，RSO將宣布 "ROOM CLEAR!"，團隊便可以移動到下一個門口，等待下一個Par-Time訊號（這應該在"ROOM CLEAR"的7秒之後發出）。
4. "擊倒目標" 是指所有目標從被擊中並開始倒下（"開始倒下"是指目標肯定會倒下而無需再次被擊中）。若目標被擊中開始倒下時與第二次訊號響起時間接近，參賽者必須遵從RSO的判決。
5. Par-Time內不能完成：如果團隊不能於Par-Time內全數擊倒房間中的目標，RSO將根據預先分配的"陣亡"次序宣佈誰人 "陣亡"。當出現這種情況時，RSO會說"陣亡"和"陣亡"編號，例如："MAN DOWN! 3-Man! You're down!"。該被判為 "陣亡" 的人，必須原地蹲下舉高手，並退出餘下的TDPT比賽。餘下的隊員將有7秒時間去為下一個房間做準備。
6. 陣亡罰則次序：陣亡罰則次序是在TDPT之前隨機分配到各隊的。這只有RSOs才知道。此外，數字1至4應寫在一些膠紙或膠帶上，並貼在參賽者的背部，令RSO易於識別陣亡的次序。於執行罰則時，RSOs必須親自識別隊員的編號。
7. 房間入口位置：根據不同的活動地點，部分房間都會有門。有些門口是打通的。如果下一個房間有門，它應該是關閉的，團隊可以在門口排開。如果下一個房間沒有門，RSOs需預先放置一個路標，以表示團隊應該在下一個房間的這個路標排開。在下一個房間的Par-Time鳴響之前，若故意地從門口觀看房間內部（由RSO決定），將會導致整個團隊有追加15秒的處罰，以每次違規計算。
8. 由於全隊陣亡而未進入的房間：如果團隊無法於TDPT比賽內完成所有房間，每間未進入的房間的所有目標會各有10秒的處罰。例如共有6間房間，團隊在第4個房間失去他們最後的隊員，那麼第5和第6個房間的所有目標以各10秒的處罰來計算並加在一起。所以，如果第5個房間有4個目標，第6個房間有3個目標，即是總共7個目標，相等於70秒的



處罰。

9. 賽事完成後如有任何未被擊倒的目標，每個加時10秒。
10. 賽事完成後如有任何人質靶（IPSC No Shoot靶或任何型式的No Shoot靶）被擊倒或擊中，每個加時20秒。
11. 若隊伍順利完成全部賽程，每位生還的隊員可為隊伍贏得減時獎勵。
12. 於比賽中槍頭互相指向對方及RSOs是不會被處罰的（RSOs請盡量站於安全位置，可以監察房間的所有目標，但盡量不要站在參賽者射擊的直線範圍，雖然在某些罕見的情況下這是無可避免的，請盡量使用保護頭部的裝備）。
13. 意外射擊隊員：如果有隊員意外射擊另外一位隊員，是沒有加時罰則。但是，被擊中的隊員會定義為“受害者”，他必須退出餘下的比賽部分。此外，如果團隊碰巧未能完成房間限時，這將會產生下一個“陣亡”罰則（如果陣亡次序的下一位剛巧是受害者，那就順次序的再下一位陣亡）。
14. 故意射擊他人：於活動中故意射擊任何人，無論是否是在比賽中，整個團隊將會被取消資格。
15. 賽事中只限用單發射擊。如中途用連發射擊而擊倒任何目標的話，會被處罰90秒。

射擊挑戰賽 (MST)

MST比賽是測試每位射手的個人能力。不過，團隊的總時間/評分為團隊內的各個射手的總和時間。

MST比賽可以幾種不同的形式來完成。有些MST比賽可以是簡單的，也可以是稍微複雜的，當中策略最好的就可獲勝。這跟大多數的射擊運動類似。

MST比賽規則：

1. 射手不能以槍頭指向任何人（包括自己）。
2. 如果射手已經射擊計時靶（計時器將會停止）而有其它射擊目標仍然未被擊倒，此時射擊未被擊倒的目標，射手就會被處罰90秒。
3. “擊倒”是指所有擊倒的目標從被擊中後開始下跌（“開始下跌”是指目標肯定會下跌，而無需再次被射擊）。
4. 射手身上的彈匣數量並沒有限制。
5. 賽事中只限用單發射擊。如中途用連發射擊而擊倒任何目標的話，會被處罰90秒。
6. 賽事完成後如有任何未被擊倒的目標，每個加時10秒。
7. 賽事完成後如有任何人質靶（No Shoot）被擊倒，每個加時20秒。

場地速度賽 (TDS)

TDS比賽在於測試團隊的溝通能力，及盡快擊倒連串房間中所有目標的能力。

- 射擊目標會被放置在賽區中任何地方。
- 賽事中只限用單發射擊。如中途用連發射擊而擊倒任何目標的話，會被處罰90秒。
- 整個團隊站在起點/終點線的後面。其中一位隊員（任何一位）可以啟動線後面的計時器開始計時。如果有人計時開



始前越過起點線，會被處罰加時90秒。一旦開始計時，參賽者必須進入並擊倒賽區中的所有目標。

- 當認為所有目標已被擊倒，團隊必須返回起點/終點線。當最後一位隊員越過終點線，隊員（任何一位）需要停止計時器以得出總時間。如果最後一位隊員在計時器停止之前未越過終點線，會被處罰加時90秒。
- 計時器停止之後，RSO會寫下總時間。然後RSOs會進入比賽場內確保所有目標已被擊倒。如果發現有任何目標仍然未被擊倒，每個未被擊倒目標會以加時10秒計算來處罰。

***場地速度賽 (TDS) 的重要規則：

1. 團隊可以在整個比賽當中用手槍或長槍，但如果團隊使用手槍，團隊必須讓長槍在任何時候都用槍帶扣在身上。
2. 在離開比賽時，整個團隊無須全部同時越線。如果一個或多個隊員選擇提早越過終點線，這是可以的，只要團隊再最後一個隊員越過終點線之前不停止計時器。
3. 如果團隊在比賽中選擇留下一個或多個隊員在線後是可以的。
4. 賽事完成後如有任何未被擊倒的目標，每個加時10秒。
5. 賽事完成後如有任何人質靶（No Shoot）被擊倒，每個加時20秒。

DAS一般規則

適當的服裝，裝備和眼睛保護：

在這方面沒有特別規定（眼睛和面部的保護可能因應場地而有要求）。一些參加者會全副裝備（執法或mil-simmers是一個比較受歡迎的選擇），或比賽射擊運動服裝及裝備，甚至有一些個人/團隊喜歡全套便服，加一個手槍的槍套，及多個備用彈匣放在口袋裏。這是對參與者完全開放的，只要不會被當作有攻擊性或不恰當。

槍的限制

所有參賽者身上必需同時配備長槍和手槍各一支。

長槍的要求：可以用任何可以單發射擊的AEG, GBB系統，甚至手拉單發槍也可。必需原裝具備固定或可伸縮折疊的槍托。彈匣只可使用 Standard Cap. 或 Mid-cap. 彈弓匣。

手槍的要求：任何GBB手槍，只要能夠配備合適的槍套，便可以於DAS比賽中使用。

未來DAS比賽將會加入狙擊 / 破門環節，所需器材的規格和要求將於日後再公報。

槍口動能限制

由於DAS有別於一般"Wargame"的對戰模式，故對槍口動能的限制較為寬鬆。依照活動本地的法例，比如在香港，所有參賽的氣槍的槍口動能必須在2焦耳以下。

參賽者的年齡限制

DAS比賽不設年齡限制。若參賽者約未滿十八歲，必需得到家長或監護人的同意並簽署便可報名參賽。