

ペイントボールフィールド香取 IRIS  
ローカル大会 競技ルール (Ver. 2020.9) 抜粋

◆施設全般	
チーム	3マンで開催される大会は、交代選手を含め最大5人までチームに加える事ができる。
ゲーム	<p>ゲームの制限時間は5分とする。</p> <p>ゲーム観戦者及びコーチによるゲーム中のコーチングは、全て禁止とする。</p> <p>スタートの合図は次のとおりである。センターフラッグ戦の場合は、レフリーが事前に設定した秒数により「(秒数)秒」と合図し、当該秒数経過後のレフリーの合図により、ゲームがスタートする。</p> <p>ブザーボタン戦の場合はブザーの合図でゲームがスタートする。</p> <p>(例：事前に設定した秒数が10秒だった場合は、「10秒」と合図し、10秒経過後にゲームスタートとなる)なお、設定する秒数については、大会開始前に開催されるミーティングにおいて通知される。</p> <p>プレーヤーがフラッグハングした際、レフリーは「タイム」と合図しフラッグを選んでプレーヤーのペイントチェックをする。この時、すべてのフィールド内のアウトになっていないプレーヤーはフィールド内で静止しなければならない。</p> <p>センターフラッグ戦の場合は、相手チームの陣地にフラッグを接触させたチームを勝利チームとする。</p> <p>ブザーボタン戦の場合は、相手チームの陣地に設置されたブザーを先に押したチームを勝利チームとする。</p>
アウト	<p>プレーヤーのゲームスタートは、パレルの先端をフィールド内に設置されたステーションの前面にタッチした状態で行われる。どんなプレーヤーもタッチしていない状態でゲームスタートした場合はアウトになる。</p> <p>フラッグ戦の際、プレーヤーは自身のチームの陣地にフラッグハングするとアウトになる。</p> <p>レフリーは、プレーヤーがペイントに当たった瞬間を見ていなかった場合であっても、アウトを宣告することができる。</p> <p>しごき等で判定が難しい場合は2.5cm以上のマーキングを基準にアウト判定をおこなう。相撃ちの場合でレフリーによる判定が困難な場合は両選手をアウトにする事ができる。</p> <p>プレーヤーは、本人の体の一部、あるいは衣装、持ち運んでいる装備品にヒットされ、インクが付着した場合、およびフィールドの境界線より外に出た場合にアウトとなる。</p> <p>プレーヤーはゴールが外れた場合もアウトとなる。</p> <p>プレーヤーはフィールドに持ち込んだ道具からゲーム中1m以上離れた場合、アウトとなる。しかし、スクイズ、ポッド、ペイントボールは除外される。</p> <p>プレーヤーはアウトになった場合、マーカースを含む全ての装備品をアウトになっていないプレーヤーと交換することはできない。</p> <p>アウトとなったプレーヤーは、速やかに片手を頭に寄せなければならない。</p> <p>アウトとなったプレーヤーは、他のプレーヤーと話す事はできない。</p>
ペナルティ	<p>レフリーは下記の項目に該当するプレーヤーを含むチームに対しゲームの敗退を決定する。</p> <p>・ <b>ワイピング(プレーヤー自身が、ペイントボールが当たった痕跡を拭き取る行為)</b></p>
その他	<p>フラッグはアウトになっていないプレーヤー同士でパスできる。</p> <p>プレーヤーにペイントボールがヒットしても、インクが付着していなければアウトではない。</p> <p>障害物に当たって割れたインクが付着した場合はアウトではない。</p>
◆装備品	
装備品	<p>プレーヤーは、長袖の上着(以降、ジャージという)を着用しなければならない。半袖は禁止とする。ただし、PBメーカー製のエルボーパッドは袖とみなす。</p> <p>プレーヤーは、長ズボン(以降、パンツという)を着用しなければならない。半ズボンは禁止とする。</p> <p>プレーヤーは、イエローカラーのジャージおよびパンツを着用する事ができない。</p> <p>プレーヤーはメタル素材の靴やバイクを使用できない。</p> <p>レフリーにより「リカバリータイム」が設けられた場合、ゲームスタートに支障のある全ての事象(マーカートラブル、プレーヤーの選考等)は、リカバリータイム中に解決しなければならない。</p> <p>プレーヤーは、メーカーからペイントボール専用として販売されているフルフェイスゴーグルのみ着用できる。ただし、改造されたゴーグルまたは、破損が見受けられるゴーグルは使用禁止とする。</p> <p>ゴーグルの帯紐(チンストラップ)は装着を推奨とする。</p> <p>2人のアウトになっていないプレーヤーは装備やペイントボールを交換、譲渡できる。</p> <p>ペイントボールは、フィールドまたは大会会場で販売されている「ペイントボールスポンサー」の物を使用しなければならない。</p>
◆クラス	
ノービスクラス	<p>ノービスクラスの参加者は自己の所有するマーカースを使用することができる。</p> <p>マーカースの発射モードはセミオートのみ使用することができる。</p> <p>ノービスクラスのペイントボールの弾数制限は1ホッパーとポッド2本までとする。</p>
ビギナークラス	<p>ビギナークラスの参加者は当該トーナメントの開催地となるフィールドのレンタルマーカースまたは自己の所有するメカニカルマーカース(電池、基板、電磁弁のいずれも搭載していないマーカース)のいずれかを使用することができる。</p> <p>フィールドのレンタルマーカースを使用するプレーヤーであっても、審判員およびテクニカルスタッフ了承のもと自己の所有するホッパー、パレル、ドロップフォワード、ストック、リモートシステムを使用することができる。</p> <p>ビギナークラスのペイントボールの弾数制限は1ホッパーとポッド1本までとする。</p>
◆その他	

上記記載事項以外に判定が必要となる場合の規約やルールについては、開催フィールドの利用規約、NPO法人日本ペイントボール協会 競技規則に準ずるものとする。

参加者は上記ルールを全て理解、承諾した上でゲームに参加します。