

NPO 法人 日本ペイントボール協会

トーナメントルールブック

バージョン 2015.01

2015/01/15

第一章 基本ルール

1. チーム人数

- (1). 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出来る。
- (2). 5 マンで開催される大会は、交代選手を含め最大 7 人までチームに加える事が出来る。

2. ゲーム

- (1). ゲームの制限時間は 3 マン・5 マン共に 5 分とする。
- (2). 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。
- (3). 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。
- (4). ゲーム観戦者及びコーチによるコーチングを認めるがコーチングには電子機器、ホイッスル、メガホン等の機器を用いてはならない。
- (5). オープンクラスとノービスクラスは予選を統一して開催することができる。その場合においても、本戦は分離して開催する。

3. レフリー

- (1). プレーヤーがアウトになった場合、当該プレーヤーを指差す。
- (2). レフリーはプレーヤーを一度アウトと判断した後でプレーヤーをプレーに戻す事は出来ない。
- (3). レフリーはクリーンなプレーヤーに対して、手またはタオルを回転させて合図するが、必ずしも合図する必要は無い。
- (4). レフリーはニュートラルのプレーヤーに対し直接触れてチェックし、ニュートラルと叫ぶ。ニュートラルのコールはレフリーの自由裁量により 判断が難しい場合に合図される。ニュートラルを宣言されたプレーヤーはプレーを一時的に中止しなければならないがレフリーが当該プレーヤーから離れればプレーを再開することが出来る。
- (5). ワンフォーワン、ツーフォーワン、スリーフォーワンの際、レフリーは両手拳を上下に動かしてそれらのペナルティーの内容を声に出しながら、対象のプレーヤーの所へ移動して行こう。
- (6). レフリーは自然災害・人為的要因等によりバンカーが使用不可能となった場合に、レフリー判断

によりフィールドレイアウトを変更することができる。ただし、レイアウトを変更した場合は、速やかにキャプテンミーティング開き、状況説明をしなければならない。

- (7). レフリーはスポーツマンライクで無い言動を行ったプレーヤーに対して、イエローカードを提示することができる。
- (8). 1シーズン中にイエローカードを 2 枚提示されたプレーヤーはシーズン中の残りの大会に参加することが出来ない。

4. 装備品

- (1). 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。半袖は禁止である。
- (2). 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。半ズボンは禁止である。
- (3). ノービスクラス、オープンクラスに出場するプレーヤーはペイントボール用品販売メーカーが販売しているペイントボール競技用ジャージおよびパンツを着用しなければならない。ただし、チーム内でジャージおよびパンツが揃っていなくても良い。
- (4). ビギナークラスに出場するプレーヤーは他のルールに抵触しない範囲においてジャージおよびパンツに関しての制限を設けない。
- (5). 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出来ない。
- (6). 白色を含むプレーヤーのジャージおよびパンツは綺麗にしなければならない。もし汚れていた場合、レフリーは交換を命じる事が出来る。
- (7). プレーヤーはジャージおよびパンツの他にアンダーウェア（俗に言うスライダースーツのことで下着はこの中に含まない）を 1 枚まで着用することができる。ただし、日本気象協会のホームページ内ピンポイント天気にて大会当日午前 7 時 00 分発表の大会開催地の午前 9 時の気温予報が 14℃以下であった場合は、アンダーウェアを 2 枚重ねとする事が出来る。
- (8). アンダーウェアの上に重ねてエルボーパッド、ニーパッドを着用する場合は、2 枚重ねとみなされる。ただし、アンダーウェアとパッド類が重なっていない場合は、この限りでない。
- (9). プレーヤーは弾性の素材、またはフェルト、フリース、パッド状、防水素材、ナイロン、ラバーで作られた衣類を着用する事は出来ない。
- (10). キルティング素材等厚手の生地 of 衣類は 2 枚として数えられる。
- (11). プレーヤーはメタル素材の靴やスパイクを使用できない。
- (12). ジャージまたはトップスはパンツまたはハーネスに入れなければならない。
- (13). プレーヤーはパッド状のグローブを一枚着用できる。
- (14). プレーヤーは肩に 2 cm 以上かからない物であればヘッドギアを着用できる。
- (15). スウェットバンドは 1 cm の厚みと 5 cm の幅の物のみ着用できる。
- (16). プレーヤーは違法な衣類の着用が発覚した場合、ゲームの間でもアウトになる。
- (17). ステッカーは衣類に貼る事は出来ない。
- (18). ヘッドプロテクション（ヘッドバンド、ニット帽、サンダナ等）を同時に着用できる枚数は 2

枚まで重ねて着用できる。

- (19). 装備品に関して疑義のある場合は大会開始前までに協会に問い合わせを行い、JPA 理事 2 名以上による確認および判断を仰がなければならない。

5. プロテクター

- (1). プレーヤーは全てのゴーグル着用ゾーンにおいてペイントボール専用の状態の良好なゴーグルを着用しなければならない。ゴーグル着用ゾーンは以下の通りである。
- ・フィールド
 - ・クロノステーション
 - ・シューティングレンジ
- (2). プレーヤーはメーカーが作成したオリジナル形状のフルフェイスゴーグルのみ着用出来る。改造されたゴーグルは着用出来ない。
- (3). プレーヤーはメーカーが作成したオリジナル形状のエルボーパッドを着用できる。それらは衣類の内側、外側どちらでも良いがそれらを重ねて着用する事は出来ない。
- (4). プレーヤーはメーカーが作成したオリジナル形状のニーパッド、シンガードを着用できる。それらは衣類の内側、外側どちらでも良いがそれらを重ねて着用する事は出来ない。
- (5). プレーヤーはメーカーが作成したオリジナル形状のスライディングショーツ、チェストプロテクターを着用できる。
- (6). プレーヤーはネオプレーン素材の 2 cm 以上の厚みを越えないネックプロテクターを着用出来る。
- (7). プレーヤーは厚み 1 cm 以内のヘッドプロテクションを着用出来る。
- (8). ゴーグルへのステッカーの貼り付けは禁止である。

6. マーカー

- (1). プレーヤーは .68 口径のシングルバレル、シングルトリガーを持つマーカーを一丁のみ使用出来る。ダブルアクショントリガーは禁止である。
- (2). トリガーの定義とはレバー式、もしくはボタン式で、指で触れる事により作動する物であるスイッチはトリガーではない。
- (3). 全てのマーカーはゲームの間に工具無しで初速を調節出来る構造になっていては使用できない。レギュレーターも同じである。
- (4). マーカーのバレルはポート、スロット、ライフリングが施されていても良いがサイレンサーは禁止である。プレーヤーはフィールドにバレルを一本だけ持ち込む事ができる。
- (5). プレーヤーはローダーやマーカー用のカバーを使用することは出来ない。安全の為にタンクカバーのみ許可される。
- (6). バレルソックはトーナメント会場ではエアーシステムをマーカーに接続している状態において必ずマーカーに装着していなければならない。さらにパーキングやホテルでも同様である。しかし、バレルを外した状態、スクイジーやスワブをバレルに挿入した状態はこの限りではない。外す事が許可された場所は以下の通りである。
- ・クロノステーションで計測中の間

- ・シューティングレンジで試射中の間
- ・ゲームのスタート前にレフリーにより合図された後
- ・ゲーム中マーカークリーニングの間

(7). マーカーへのステッカーの貼り付けは片方に一枚のみ黄色を含まない物で 5 cm×10cm を越えないサイズの物のみ許可される。ただし、スポンサーとの関係で、この規定に収まらないステッカーを貼り付ける必要がある場合には、レフリーに申告し、許可を得なければならない。

7. その他の装備

- (1). ホッパーへのステッカーの貼り付けは片方に一枚のみ黄色を含まない物で 5 cm×10cm を越えないサイズの物のみ許可される。ただし、スポンサーとの関係で、この規定に収まらないステッカーを貼り付ける必要がある場合には、レフリーに申告し、許可を得なければならない。
- (2). プレーヤーは幾つものハーネス、ポッドを携帯できる。しかし追加のエアータンクやホッパーは禁止である。
- (3). 2 人のアライブプレーヤーは装備を交換できる。

8. 使用出来ない装備

- (1). 黄色を主として使用されている装備。ただし、ゴーグルのイエローレンズ等部分的に黄色が使用されている装備品に関してはこの限りでは無い。
- (2). 赤又はピンク色のペイントボール。
- (3). 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。プレーヤーが自ら持ち込んだペイントボールの使用は禁止とする。
- (4). レーザーサイト、電子通信機器の使用は禁止とする。

第二章 ゲーム

1. ゲームスタート

- (1). ステーションの選択は試合の前にコイントスにより行われるか、大会主催者によって任意で公平に決められる。
- (2). ベストツブスゲームの場合は初回のゲームのみコイントスもしくは、大会主催者によって任意で決められ、次のゲームからはサイドチェンジで行われる。
- (3). プレーヤーのゲームスタートはフィールド内に入り、バレルの先端を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でゲームスタートした場合はアウトになる。
- (4). プレーヤーはゲームで持ち運ぶ全ての装備をスタート時に身につけていなければならない。
- (5). スタートの合図は次のとおりである。レフリーは各チームに準備が出来た事を確認する。そしてレフリーは「バレルソックオフ」とアナウンスする。この時プレーヤーはバレルソックを取り外す事が出来る。バレルソックは各プレーヤーで身につけていなければならない。センターフラッグ戦の場合はその後レフリーが「10 セCOND」を合図し、10 秒後にレフリーの「ゲームオン」

の合図でゲームがスタートする。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。

2. ゲームストップ

- (1). レフリーは、緊急事態あるいは悪天候により、著しくゲームを続行することが不可能と判断した場合、大会の中止を宣言することができる。なお、その際のシリーズポイントの付加についてはレフリー審議により決定するものとする。
- (2). レフリーは、自然災害・人為的要因等により、プレーヤーに危険が及ぶ事象が起きたと判断した場合、ゲームを中断することができる。中断を宣告された当該ゲームのアライブプレーヤーおよびアウトプレーヤーは再開の指示があるまでその場で待機しなければならない。なお、待機中のペイントボールの補充およびマーカーマンテナンス等の行為は禁止とする。
- (3). 中断となった要因を排除した後、ゲームを再開する場合は、中断時のプレーヤー配置および中断時の経過タイムから 3 カウントスタートによりゲームを再開する。ただし、中断時のプレーヤー配置が不明確な場合はレフリー審議により配置決定を行うこととする。
- (4). レフリー審議によりゲーム再開までに相当な時間がかかると判断された場合、そのゲームをノーコンテストとし、再試合とすることができる。
- (5). レフリーのミスでゲームスタートの合図が失敗した場合は、ゲームを中断し再スタートとする。
- (6). 公式のゲーム時間はレフリーの持つカウントダウンタイマーにより計測される。緊急事態の時以外を除いて、このタイマーはストップされない。

3. ゲームエンド

- (1). ゲームの終わりはレフリーの「ゲームオーバー」の合図による。この合図の前にプレーヤーとプレーヤーの装備はフィールドを離れる事は出来ない。
- (2). ゲーム終了の状況とは以下の通りである。
 - ・定められたゲーム勝利方法を迎えた
 - ・定められたゲーム時間の経過

4. チェックアウト

- (1). アウトになった選手はデッドボックスまたは定められた場所に入り審判の「ゲームオーバー」の合図があるまで、そこを離れる事は出来ない。ただし、大会開催フィールドの形状等の事情によりこれによりがたい場合はこの限りではない。

5. プレゲームマーカースペクション

- (1). 各チームはゲーム開始 10 分前にクロノステーションに集合しなければならない。
- (2). レーダークロノグラフのみが公式のクロノグラフになるがクロノグラフが故障した場合はこの限りではない。
- (3). クロノグラフレフリーはプレーヤーのマーカースペクションを預かり以下の項目を下調べする。
 - ・バレル、フィールドポートに異物が混入していないか。
 - ・各種装置、初速、レギュレーターなどがロックされているか。

・シューティングモードがロックされているか。

(4). マーカー下調べの後、バウンス、ランナウェイ、ベロシティ、ROF、ファイアリングモードをチェックされる。

(5). マーカーチェック項目

・メカニカルバウンステスト

マーカーは本体を叩いたり、ゆすったりしてメカニカルバウンスしないかチェックされる。方法はボディー、ホッパー、タンクの後方から衝撃を加える。テストの際、一発も発射される事がなければそのマーカーは使用できる。

・マーカーベロシティークロノグラフィングテスト

マーカーは一発でも 177 fps を越えて使用することは出来ない。

(6). プレーヤーのマーカーがテストにパスしなかった場合、時間の許す限り改善の余地が与えられる。

(7). プレーヤーのマーカーがテストにパスしなかった場合、プレーヤーはマーカー無しでフィールドに入場することが出来る。

6. ゲーム中のクロノチェック

(1). プレーヤーのマーカーが 177fps 以上の場合プレーヤーはアウトになる。

7. フラッグ

(1). フラッグを用いる場合、フラッグは最小で 30 cm の幅と 60cm の長さでなければならない。

8. フラッグキャリー

(1). ブザーボタン戦の際、プレーヤーは自分のチームのブザーボタンにタッチするとアウトとなる。

(2). プレーヤーはフラッグを手にした際、それを隠したりする行為は禁止で、フラッグ全体が見える形で運ばなければならない。

(3). フラッグはアライブプレーヤー同士でパスできる。

9. フラッグハング

(1). 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運んだ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ライブプレーヤーはフィールド内で静止しなければならない。

(2). もしフラッグキャリアーがヒットしていた場合、あるいは 177 fps を超えたマーカーを持っていた場合、フラッグは元の位置に戻される。そしてレフリーの「ゲームオン」の合図によりゲームが再開される。

(3). もしフラッグキャリアーがクリーンだった場合、ハングは成功となる。

10. ペイントチェック

(1). プレーヤーのリクエストに関わらず、レフリーはペイントチェックをしたり、しなかったり出来る。

1 1. ニュートラル

- (1). レフリーはニュートラルを宣言した時、すばやくプレーヤーをチェックしセーフかアウトを判定しなければならない。

1 2. ヒット

- (1). プレーヤーはアウトになった場合、マーカー、またはその他の装備をアライブプレーヤーとチェンジする事は出来ない。
- (2). プレーヤーにペイントボールがヒットしてもブレイクしなければアウトではない。
- (3). プレーヤーはアウトになった選手から発射されたペイントボールが当たった場合はアウトではない。
- (4). 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。
- (5). 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もレフリーはプレーヤーをアウトに出来る。しぶ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でも判定が困難な場合は両選手をアウトにする事が出来る。

1 3. プレーヤーとヒット

- (1). プレーヤーがペイントボールに当たった場合、本人でペイントチェックが不可能な場所（例えば、バイザー、首、背中、ハーネス）に限りレフリーにペイントチェックを要求できる。
- (2). プレーヤーがヒットした場合、本人で確認できる範囲においては、プレーヤーはペイントチェックを要求する事は出来ない。もしペイントチェックを要求すればプレイオンの意思があるとみなされる。

1 4. アウト

- (1). プレーヤーは、本人の体の一部、あるいは衣類、持ち運んでいる物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。
- (2). プレーヤーはゴーグルがずれた場合もアウトとなる。
- (3). プレーヤーは工具またはその他の禁止された道具をフィールドに持ち込んだ時はアウトとなる。
- (4). 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 2m 以上離れた場合、アウトとなる。しかし、スクイジー、ポッド、ペイントボールは除外される。
- (5). プレーヤーはスポーツマンライクでない行為をとった場合、アウトとなる。それらの行為は以下の例に挙げられるが、その限りではない。
 - ・レフリーの判定に従わない
 - ・レフリーを執拗に撃った
- (6). デッドマンボックスに入っていないプレーヤーで片手を頭の上に乗せている場合はアウトになったサインである。
- (7). プレーヤーはアウトになった場合、他のプレーヤーと話す事は出来ない。
- (8). プレーヤーが着用あるいは持ち運んでいた物が体から離れ、フィールドの境界線より外に出た場

合において 当該の物に触れた場合は本人の体の一部が境界線より外に出たとみなされアウトとなる。

- (9). レフリーがアウト対象プレイヤーに対してアウト宣告をしているにも関わらず、当該プレイヤーに必要以上にペイントボールを発射したと認められた時はペイントボールを発射したプレイヤーはアウトとなる。

第三章 スコア

1. マッチポイント

- (1). チームはフラッグハングに成功した場合あるいはブザーボタンを押した場合 3 点を得る。
- (2). 引き分けの場合は各チーム 1 点を得る。負けの場合は 0 点である。

2. E/D ポイント

- (1). チームは ED (エリミネーション ディファレンス) ポイントを得る。ED ポイントはゲームの終了時に計算されその幅は+5 ポイントから-5 ポイントであり、相手チームと差し引きされた点数が、ゲーム毎に与えられる。ED ポイントはタイブレイクの時に考慮される。
- (2). ポイントはヘッドレフリーの決定により与えられる。

3. スコアシート

- (1). スコアシートにはヘッドレフリーおよび両チームのキャプテンのサインを記入する。
- (2). スコアシートは各チームのキャプテンによって確認がされる。もしミスが発見した場合は指摘できる。
- (3). もし両チームのキャプテンがサインをした後でスコアにミスが発覚した場合は、それを修正する事は出来ない。
- (4). スコアについて納得いかない部分があれば、サインをする前にレフリーに対して抗議をしなければならぬ。

4. 順位

- (1). マッチポイントを多く獲得したチームを上位とし、順位を決定する。
- (2). E/D ポイントも引き分けとなったさいは 1 on1 ゲームにより勝敗を決定する。1on1 ゲームが引き分けの場合はプレイヤーを交代していき、3 マンの場合は 3 人まで。5 マンの場合は 5 人までを限度に交代する。それでも引き分けの場合は、予選通過順位を適用する。

第四章 ペナルティー

1. ワイピング

- (1). ペイントボールが当たった痕跡をプレイヤー自信が拭き取る行為をワイピングという。
- (2). ワイピングはスリーフォーワンペナルティーを与えられる。

2. 注意とペナルティー

- (1). レフリーは下記の項目に該当するプレイヤーに対し注意する（この限りではない）
 - ・初めてのバレルソックの違反
 - ・初めての不要なペイントチェックの要求
 - ・初めての不適切な言葉の使用
 - ・初めてのレフリーに対する暴言・指示に従わない
 - ・マーカーおよびその他装備品において使用禁止とされている物を使用している
- (2). レフリーは下記の項目に該当するプレイヤーに対しアウトとする（この限りではない）
 - ・ニュートラルの指示に従わない
 - ・2回目以降の不要なペイントチェックの要求
 - ・2回目以降の不適切な言葉の使用
 - ・2回目以降のレフリーに対する暴言・指示に従わない
 - ・フィールドの境界線を越えてプレーした場合
 - ・明確なヒット
 - ・スタートの合図でフラッグステーションにバレルの先端をタッチしていない場合
 - ・フィールドに工具を持ち込んだ場合
 - ・使用中のマーカーがフィールド上の計測で 177 fps を上回った場合
 - ・ゲーム中にエレクトリックマーカーのボード設定を変更した場合
 - ・アウトになったプレイヤーへの過度の射撃（オーバーシューティング）
 - ・スポーツマンライクでない行為
- (3). レフリーは下記の項目に該当するプレイヤーに対しワンフォーワンとする（本人と、さらに無作為に選ばれたチームメイトがアウトになる）しかしこの限りではない。
 - ・明確な場所にヒットしながらプレーを続行しようとした場合
 - ・他の選手への暴力的な行動
 - ・明確な場所にヒットしながらゲームの最後までプレーを続行した場合
 - ・アウトになった後にペイントボールマーカーのスイッチを切った場合
 - ・アウトになった後に他のプレイヤー、レフリー、ギャラリーと会話した場合
 - ・明らかに悪質だと判断されるバンカーへのタックルをおこなった場合
 - ・アウトになった後に速やかにフィールドサイドに移動せず、かつフィールドアウトしなかった場合
- (4). レフリーは下記の項目に該当するプレイヤーに対しツーフォーワンとする（本人とさらに無作為に選ばれたチームメイトが2人アウトになる）しかしこの限りではない。
 - ・明確な場所にヒットをもらいながらそのままプレーを続け、結果的にゲームの状況を大きく変えたと判断された場合
- (5). レフリーは下記の項目に該当するプレイヤーに対しスリーフォーワンとする（本人と、さらに無作為に選ばれたチームメイトが3人アウトになる）しかしこの限りではない。
 - ・ワイピング

- ・使用中のマーカーがフィールド上の計測で 177 fps を上回った場合
- (6). ワンフォーワン、ツーフォーワン、スリーフォーワンを受けたチームがアライブプレーヤーから引く事ができない場合、ED ポイントより差し引かれる。

第五章 チーム登録

1. チーム登録

- (1). 大会開催ごとに大会参加チーム名を登録しなければならない。
- (2). 大会参加チーム名には、協会登録クラブチーム名の一部を使用しなければならない。
- (3). プレーヤーは自己の所属する協会登録クラブチーム傘下のいずれの大会参加チームにも他のルールに抵触しない範囲に置いて参加することができる。
- (4). プレーヤーが協会登録クラブチーム間で移籍を行う場合は他のルールに抵触しない範囲で行うとともに、それぞれのチーム代表者の了承を得なければならない。
- (5). 協会登録クラブチーム間で移籍を行う場合は、その度に改めて協会への登録が必要となり、登録に要する費用も支払わなければならない。

2. クラス登録

- (1). 2014 以前のトーナメントシリーズに出場経験のあるチームや協会認定フィールドで開催される定例会に参加経験のあるチームなど協会がチームの実力を確認できる場合はその実力に応じて、オープン、ノービス、ビギナーそれぞれのクラスへの登録が認められる。
- (2). 協会がチームの実力を確認出来ない場合はそのチームはオープンクラスへの登録となる。ただしペイントボール用品販売メーカーが販売しているペイントボール競技用ジャージおよびパンツで参加することが出来ない場合は他のルールに抵触しない範囲においてビギナークラスへの登録が認められる。

第六章 クラス別ルール

1. オープンクラス

- (1). オープンクラスの参加者は自己の所有するマーカーを使用することができる。
- (2). マーカーの発射モードはセミオートのみ使用することができる。

2. ノービスクラス

- (1). ノービスクラスの参加者は自己の所有するマーカーを使用することができる。
- (2). マーカーの発射モードはセミオートのみ使用することができる。
- (3). 日本国以外で行われたペイントボールトーナメント・イベントへの参加経験の無いノービスクラスプレーヤーは、ビギナークラスへダブルエントリーすることができる。

3. ビギナークラス

- (1). 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―または自己の所有するメカニカルマーカ―（電池、基盤、電磁弁のいずれも搭載していないマーカ―）のいずれかを使用することができる。
- (2). フィールドのレンタルマーカ―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、バレル、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。
- (3). レンタルマーカ―を所有者に返却するときは、大会参加者の責任において現状に復帰させなければならない。
- (4). レンタルマーカ―は一般の利用者が通常のレンタルにより使用するものと同等の性能とする。
- (5). 大会に使用するレンタルマーカ―は形状や機能、性能等使用するものを全て同等に保たなければならない。
- (6). 大会で使用されるレンタルマーカ―の数が少ないときは、大会運営者が参加者間の調整をはかり運営を進めるものとする。
- (7). レンタルマーカ―の所有者は、レンタルマーカ―を 150～177fps の範囲で発射可能となるように設定し、かつ良好な状態を保つよう勤めなければならない。
- (8). 公平性を期すために、レンタルマーカ―は審判員が任意に大会参加者に割り当てることとする。一方、大会参加者はレンタルマーカ―を調整するための時間は確保されることとする。
- (9). レンタルマーカ―に発射速度を含む障害が生じた際には、テクニカルスタッフに申し出ることとする。大会参加者の改良が原因で問題が発生した際には大会参加者の責任で原状に復帰させて返却しなければならない。
- (10). 日本国以外で行われたペイントボールトーナメント・イベントへの参加経験を持たないノービスクラスプレーヤーを、最大1名まで加えることができる。

4. クラス昇格

- (1). シリーズ成績が1位でかつ1シーズン4戦のうち、3戦以上参加し2戦以上1位であったチームは、1つ上のカテゴリーへ昇格する。ただし、不戦勝により1位となった場合は昇格のポイントとしてカウントしない。
- (2). シリーズ成績は1位ではなかったものの、1シーズン4戦のうち、3戦以上1位であったチームは、1つ上のカテゴリーへ昇格する。ただし、不戦勝により1位となった場合は昇格のポイントとしてカウントしない。
- (3). 昇格が決定となったチームは、希望により以下に掲げるすべての項目において協会から補助を受けることができる。
 - ・昇格後、初めて参加する JPA シリーズ 1 戦目のエントリーフィーの半額補助
 - ・評議委員が選定した選手を派遣してのスキルアップ講習会の開催補助

5. クラス降格

- (1). シーズン終了時にシリーズ成績が下位から 3 以内のチームについては、協会から降格について

の意思確認が求められる。この求めに応じて、降格するか残留するかはチームの意思を尊重するものとする。ただし、クラスに5チーム以上の参戦が無い場合はこの限りでない。

- (2). 解散したチーム、および JPA シリーズを1年通して欠場したチームに対して、協会の権限によりクラス降格をさせることができる。この場合、降格となったチームは、再度昇格することは出来ない。また、降格決定に対しての不服申し立ても出来ないものとする。

第七章 シリーズポイント

1. 計算方法

- (1). 各大会のポイントは1位から順に10ポイント、2位9ポイント、3位8ポイント、・・・8位3ポイントとする。
- (2). 大会ポイントは大会参加チームに対して付与される。
- (3). 各大会を合計してシリーズポイントを最も獲得したチームを、その年のシリーズチャンピオンとする。
- (4). 各大会を合計したシリーズポイントが複数のチームにおいて同点であった場合は、当該シリーズにて開催された全大会の予選時において獲得したマッチポイントの合計点数の最も多かったチームをその年のシリーズチャンピオンとする。ただし、マッチポイントの合計点数においても同点であった場合は、当該シリーズにて開催された全大会の予選時において獲得した E/D ポイントの合計点数の最も多かったチームをその年のシリーズチャンピオンとする。なお、E/D ポイントも同点であった場合は、JAPAN CUP での最上位成績チームをシリーズチャンピオンとする。