

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 2019.11

2019/11/01

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できる。
- (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できる。

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は、全て禁止とする。
- (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。ただし、本戦は、クラス毎に分離して開催する。

3. レフリー

- (1). レフリーは、プレーヤーがアウトになった場合、片方の手を頭に寄せながら、もう一方の手で当該プレーヤーを指差し、「アウト」とコールする。
- (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できない。
- (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できる。
- (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く。
- (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、レフリーの

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できない。
- (9). レフリーは、プレーヤーが大会で使用する全ての装備品がルールに抵触していないか確認するための「ギアチェック」を要求することができる。

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。半袖は禁止とする。
- (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。半ズボンは禁止とする。
- (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い場合でも良い。
- (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できない。
- (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できる。
- (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ショーツのことで下着はこの中に含まない）を1枚まで着用する事ができる。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枚重ねとすることができる。
- (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、防水素材で作られた衣類を着用する事はできない。
- (10). キルティング素材等厚手の生地の衣類は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2cm以上かからない物であればヘッドギアを着用できる。
- (15). ステッカーを衣類に貼る事はできない。
- (16). ヘッドプロテクション（ヘッドバンド、サンダナ等）を同時に着用できる枚数は2枚までとし、重ねて着用することができる。
- (17). 安全性を損なう装備品の使用は禁止とする。

- (18). 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 理事による確認および判断を仰がなければならない。
- (19). レフリーから「ギアチェック」が求められた場合、交代選手も含め全てのプレイヤーは、その指示に従わなければならない。

5. プロテクター

- (1). プレイヤーは、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が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). プレイヤーは、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。
- (3). プレイヤーは、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できない。
- (4). プレイヤーは、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できない。
- (5). プレイヤーは、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). プレイヤーは、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できる。
- (7). プレイヤーは、厚み1 cm以内のヘッドプロテクションを着用できる。
- (8). ゴーグルへのステッカーの貼り付けは禁止とする。

6. マーカー

- (1). プレイヤーは、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できる。ダブルアクショントリガーは禁止とする。
- (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でき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、サイレンサーおよび可変バレルの使用は禁止とする。プレイヤーは、フィールドにバレルを一本だけ持ち込む事ができる。
- (5). プレイヤーはローダーやマーカーにカバーを使用することはできない。ただし、安全の為にタンクカバーのみ使用することができる。
- (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。トーナメント会場外でも同様である。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とする。
- (3). 2 人のアウトになっていないプレーヤーは装備を交換できる。

8. 使用できない装備

- (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。
- (5). プレーヤーの身体、装備品等に装着しハンズフリーで撮影する事を目的とした小型カメラの類のフィールド内で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). ベストツーオブスリーゲームの場合は、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). **レフリーの指示を受け、フィールド内に入ってからゲームスタートの合図がなされるまでの間、2 分間のリカバリータイムを設ける。全てのプレーヤーは、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、プレーヤーの遅参等）に関してリカバリータイム中に解決しなければならない。リカバリータイムが経過した後、フィールド内のプレーヤーがどのような状況にあっても直ちにゲームスタートの合図がなされるものとし、その時点でゲームに参戦できる状況にないプレーヤーは、速やかにフィールド内から退場しなければならない。

- (4). プレーヤーのゲームスタートは、バ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でゲームスタートした場合はアウトになる。
- (5). 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。
- (6). 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) セCOND」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。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。（例：事前に設定した秒数が 10 秒だった場合は、「10 セCOND」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。
- (7). 「(秒数) セCOND」を合図された時点で、バレルの先端をステーションの前面にタッチしていないプレーヤーは、スタートすることができずアウトとなる。

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全てのプレーヤーは、再開の指示があるまで、レフリーの指定した場所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できない。
- (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、デッドマン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、そこを離れる事はできない。

5. プレゲームマーカーインスペクション

- (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を預かり以下の項目を調べる。
 - ・バレル、フィー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). (3)の後、バウンス、ランナウエイ、ベロシティー、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できない。
- (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できる。なお、その場合は、ステーションの前面に手でタッチする。

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). 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。
- (2). 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。
- (3). 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。
- (4). 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。

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。
- (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することができる。

11. 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。

12. 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。
- (2). 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。
- (3). 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). 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。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できる。

13. 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できない。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。

14. 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外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 1m 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。
- (6). 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。
- (7). 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。
- (8). 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。
- (9). プレーヤーの装備品等が体から離れ、フィールドの境界線より外に出た場合において、その物に触れた場合は、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。
- (10). レフリーがアウト対象プレーヤーに対してアウト宣告をしているにも関わらず、当該プレー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ー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できない。
- (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ない。

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際は、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. 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。
- ・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。
- ・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。
- ・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。

- ・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ウトになっていないプレイ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でき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でき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イヤーは、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ーまたは自己の所有するメカニカルマーカー（電池、基盤、電磁弁のいずれも搭載していないマーカー）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ー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). レンタルマーカーを所有者に返却するときは、使用者の責任において現状に復帰させなければならない。
- (4). レンタルマーカー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ーは形状や機能、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ー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). レンタルマーカーの使用者および所有者は、レンタルマーカーを 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、レンタルマーカー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ーを調整するための時間は確保されることとする。
- (9). レンタルマーカー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。

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。この降格決定に対しての不服申し立てもできないものとする。

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。

※用語解説

ワイピング

プレイヤー自信が、ペイントボールが当たった痕跡を拭き取る行為

ワンフォーワン

本人と、さらに無作為に選ばれたチームメイトが1人アウトになること。

ツーフォーワン

本人とさらに無作為に選ばれたチームメイトが2人アウトになること。

スリーフォーワン

本人と、さらに無作為に選ばれたチームメイトが3人アウトになること。

クロノステーション

マーカーの弾速をチェックする場所

デッドマンボックス

アウトになったプレイヤーがゲーム終了時まで待機する場所。