

NPO 法人 日本ペイントボール協会

タクティカルペイントボールリーグ

ルールブック

バージョン 2014.05

2014/05/01

第一章 基本ルール

1. チーム

- (1). 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). 7マンで開催される大会は、交代選手を含め最大10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5マン・7マン共に10分とし、どちらかのチームが、大会主催者により定められたポイントに先に到達したチーム、あるいはゲームタイム終了の時点で獲得ポイントの多いチームを勝利チームとする。
- (2). フラッグ戦の場合は、相手チームの陣地にあるフラッグを相手チームより先に自陣に持ち帰ったチームがポイントを得る。
- (3). どちらかのチームがポイントを獲得する毎に、各チームに5分間のピットタイムが与えられる。ピットタイム中はゲームタイムは進まないものとする。
- (4). ピットタイム作動中、ゲームタイムは停止し、ピットタイム終了後再びゲームタイムが作動する。
- (5). ゲーム観戦者及びコーチによるコーチング、無線機の着用及び使用は一切認められない。

3. レフリー

- (1). プレーヤーがアウトになった場合、当該のプレーヤーを指差すか、プレーヤーナンバーをコールしアウトを宣告する。
- (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

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—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を対象のプレーヤーの所へ移動しながら、また、ペナルティーの内容を声に出しながら行う。
- (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。

4. 装備品

- (1). プレーヤーは最低 1 枚の T シャツ及び長ズボンを着用しなければならない。半ズボンは禁止である。
- (2). プレーヤーはイエローカラーのユニフォームを着用する事が出来ない。
- (3). 白色を含むプレーヤーのユニフォーム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ユニフォームの交換を命じる事が出来る。
- (4). プレーヤーのジャージやパンツを含む衣類は体に合ったサイズの物を着用しなければならない。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。
- (5). 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。
- (6). プレーヤーはパッド状のグローブを一枚着用できる。
- (7). 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。
- (8). 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。
- (9). 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。
- (10). ステッカーは衣類に貼る事は出来ない。
- (11). 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。
- (12). プレーヤーは 1~7 番までの任意の番号を当該プレーヤーのプレーヤー番号として外から見やすい位置に、表示ベース上に表示しなければならない。
- (13). 表示ベースのサイズは縦幅 4cm×横幅 8cm 以上とし、ナンバーのサイズは縦幅 3cm×

横幅 5cm 以上とする。

- (14). 表示ベースの素材については特にこれを制限しないが、プレーヤーは、常にプレーヤー番号が外から確認出来るように努めなければならない。

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の着用は出来ない。
- (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 1 丁のみフィールド内への持ち込み及び使用が出来る。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 1 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 5cm×10cm を越えないサイズのもののみ許可される。

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 5cm×10cm を越えないサイズのもののみ許可される
- (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。

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). 赤色又はピンク色、オレンジ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). レース形式の場合は初回のゲームのみコイントスを行い、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、そのプレーヤーはアウトになる。

- (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。その後レフリーは「スナイパースタート」とアナウンスする。このスタート以降、任意のタイミングでスナイパーのみスタート可能である。その後レフリーは「リーコンスタート」とアナウンスする。このスタート以降、任意のタイミングでリーコン及びスナイパーのみスタート可能である。その後レフリーは「アサルトスタート」とアナウンスする。このスタートでは全てのプレーヤーがスタート可能である。
- (6). スタート以降、バレルソックは各プレーヤーで携帯していなければならない。
- (7). 各ポジションのアナウンスがあるまでピット内から出ることが出来ない。
- (8). スナイパーもリーコンも、リーコンスタートまではシューティング及び緊急時以外の発声をする事が出来ない。

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メ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。緊急事態の時に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イヤーとプレイ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ピットエリア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。

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イヤーのマーカーを預かり以下の項目を下調べする。
 - ・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). マーカー下調べの後、バウンス、ランナウエイ、ベロシティー、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フィンギングテスト
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). プレーヤーは自分のチームのフラッグ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。
- (4). フラッグへのヒットはセーフであるが、フラッグを盾として使用したとレフリーが判断した場合、そのプレーヤーはアウトになる。

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 を超えたマーカールを持っていた場合、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。

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、マーカール、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の判定とされる。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。

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。

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、フィールドの境界線より外に出た場合にアウトとみなされる。
- (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になる。
- (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、2メートル以上離れた場合、アウトなる。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、アウトになる。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). プレーヤーは古いヒットの痕跡を綺麗に取り除かなければならない。
- (7). デッドマンボックスあるいはピット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). プレーヤーはアウトになった場合、ピット内に入るまでは、その他のプレーヤーと話す事は出来ない。
- (9). 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アウトとみなされる。

第三章 スコア

1. マッチポイント

- (1). チームはゲームに勝利した場合 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). チームはゲーム毎に取得したポイントを ED (エリミネーション ディファレンス) ポイントとして得る。ED ポイントはゲームの終了時に計算されその幅は最大+2 ポイントから最小 0 ポイントであり、ゲーム毎に与えられる。ED ポイントは予選の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。もしミスを見つけ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). 予選ラウンドにて E/D ポイントも引き分けとなった場合は、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ーヤーを交代していき、5 マンの場合は 5 人まで、7 マンの場合は 7 人までを限度に交代する。それでも引き分けの場合は、ヘッドレフリーが予選対戦成績を考慮し決定する。1on1 マッチの制限時間は 1 ゲーム 5 分とする。サドンデス形式とする。

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ー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オ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ー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スの違反

- ・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ー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
 - ・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ー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ー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）（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ーヤー、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
- (4). レフリーは下記の項目に該当するプレー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）（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ー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）（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 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。ただし、ポジションによって定められた成約がある場合、そちらが優先される。
- (2). オープンクラスに参加するチームは、ゲームにおいて以下のポジションを持たなければならない。

5人制の場合：

3×アサルト (フルオート:発射サイクル秒間 12 発まで セミオート:発射サイクル無制限)

1×スナイパー (セミオートオンリー、グラビティホッパーの使用、無線機の使用禁止、リーコンスタートまでの間にフィールドの 50 ラインを超えない距離で移動可能)

1×リーコン (セミオートオンリー)

7人制の場合：

5×アサルト (フルオート:発射サイクル秒間 12 発まで セミオート:発射サイクル無制限)

1×スナイパー (セミオートオンリー、グラビティホッパーの使用、無線機の使用禁止、リーコンスタートまでの間にフィールドの 50 ラインを超えない距離で移動可能)

1×リーコン (セミオートオンリー)

2. ビギナークラス

- (1). ビギナークラス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のみを使用することができる。
- (2). 審判員およびテクニカルスタッフ了承のもと大会参加者は自己負担によるホッパー、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。ただし、ポジションによって定められた成約がある場合、そちらが優先される。
- (3). レンタルマーカー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。ただし、ポジションによって定められた成約がある場合、そちらが優先される。

- (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。ただし、ポジションによって定められた成約がある場合、そちらが優先される。
- (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). ビギナークラスには最大 1 名のノービスクラスのプレーヤーを加えることができる。
- (11). 日本国以外で行われたペイントボールトーナメント・イベントの経験を持たないオープンクラスプレーヤー（つまりはノービスクラスへの参加が可能なオープンクラスプレーヤー）はビギナークラスへも参加可能とする。
- (12). ビギナークラスに参加するチームは、ゲームにおいて以下のポジションを持たなければならない。

5 人制の場合：

3×アサルト（セミオートオンリー）

1×スナイパー（セミオートオンリー、グラビティホッパーの使用、無線機の使用禁止、リーコンスタートまでの間にフィールドの 50 ラインを超えない距離で移動可能）

1×リーコン（セミオートオンリー）

7 人制の場合：

5×アサルト（セミオートオンリー）

1×スナイパー（セミオートオンリー、グラビティホッパーの使用、無線機の使用禁止、リーコンスタートまでの間にフィールドの 50 ラインを超えない距離で移動可能）

1×リーコン（セミオートオンリー）

3. 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―を使用することができる。ただし、ポジションによって定められた成約がある場合、そちらが優先される。

- (2). ノービスクラスには日本国以外で行われたペイントボールトーナメント・イベントの経験を持つプレイヤーは参加することが出来ない。
- (3). ノービスクラス又はノービスクラスに参加出来るオープンクラスプレイヤーがビギナークラスへダブルエントリーすることは可能とする。
- (4). ノービスクラスに参加するチームは、ゲームにおいて以下のポジションを持たなければならない。

5人制の場合：

3×アサルト (セミオートオンリー)

1×スナイパー (セミオートオンリー、グラビティホッパーの使用、無線機の使用禁止、リーコンスタートまでの間にフィールドの 50 ラインを超えない距離で移動可能)

1×リーコン (セミオートオンリー)

7人制の場合：

5×アサルト (セミオートオンリー)

1×スナイパー (セミオートオンリー、グラビティホッパーの使用、無線機の使用禁止、リーコンスタートまでの間にフィールドの 50 ラインを超えない距離で移動可能)

1×リーコン (セミオートオンリー)

第六章 シリーズポイント

1. 計算方法

- (1). シリーズポイントは1位から順に 10ポイント、2位 9ポイント…8位 3ポイントを与えられるものとする。
- (2). 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。