

S-ZINRAI

トーナメントルールブック

バージョン 2022.1.4

2022/06/17

第一章 基本ルール

1. チーム人数

- ・ 交代選手を含め最大 6 人までチームに加える事ができる。
- ・ ゲーム毎においてハンドガンナーを 1 名以上編成しなければならない。

2. ゲーム

- ・ ゲームの制限時間は 150 秒、それぞれ 90 秒のインターバルを挟み 3 ゲームを 1 セットとする。
- ・ フラッグを先取したチームに加点、相手チームの陣地にフラッグを接触させたチームに加点、ペナルティポイントなどを差し引き点数の高いチームの勝ちとする。
- ・ 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。

3. レフリー

- ・ レフリーは、プレーヤーがアウトになったにもかかわらず、ヒットコールをしなかった場合、当該プレーヤーを指差し、「アウト」とコールし指定のマーカーを巻くこととする。これを『ノットコールド』とする。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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、退場を宣告することができる。
- ・ 退場を宣告されたプレーヤーはその後のゲームへの参加を禁止し、処遇等については、当該大会終了後に S-ZINRAI 運営にて協議の上、通達することとする。
- ・ 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。
- ・ レフリーは、ゲーム開始前に二分間の『リカバリータイム』を設けることができる。

4. 装備品

- ・ プレーヤーは、チームで統一されたデザインの上衣を着用しなければならない。
- ・ プレーヤーは、ペイントボールゴーグルを着用しなければならない。また、あご紐の使用を強く推奨する。
- ・ 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ことを認める。
- ・ 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。
- ・ 安全性を損なう装備品の使用は禁止とする。
- ・ 装備品に関して疑義のある場合は大会開始前までに運営に問い合わせを行い、確認および判断を仰がなければならない。
- ・ 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ーヤーは、その指示に従わなければならない。

- ・ 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（ガントラブル、ゴーグルの破損等）は、リカバリータイム中に解決しなければならない。
- ・ ゲーム開始時、レフリーが設けた『リカバリータイム』を除いたプレイヤーの遅参は認めずゲームを進行することとする。

5. プロテクター

- ・ プレーヤーは、全てのゴーグル着用ゾーンにおいて、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
 - ・ ゲーム待機エリア
 - ・ シューティングレンジ
- ・ プレーヤーは、メーカーからペイントボール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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ ゴーグルへのステッカーの貼り付けは可とする。

6. レギュレーション

- ・ 0.2g以下の6mm蓄光BB弾のみ使用可能。メーカー及び成分は問わない。
- ・ 銃口エネルギー0.98J以下のエアガンのみ使用可能。
- ・ バースト・フルオートでの発射は禁止
- ・ ショットガンの同時発射数は3発までとする。
- ・ パワースourceについての規定は特に定めず、出力の可変が可能なレギュレーター等は最大開放にて計測することとする。
- ・ スプリング式マガジンのみ使用可能。
- ・ その他、ドットサイト等アクセサリの使用を認めるが、レフリーが危険及び不適切と判断した場合はこの限りではない。
- ・ エアソフトガンへのステッカーの貼り付け及び、塗装は可とする。

7. その他の装備

- ・ フラッシュライトは1000ルーメン以下、光色は自由としオートストロボ使用可とする。
- ・ ドットサイト等の光学機器使用可。
- ・ その他、フォアグリップ、スタビライザー等のアクセサリの使用は認めるが、レフリーが危険及び、不適切と判断した場合はこの限りではない。
- ・ プレーヤーは幾つものマガジンを携帯できる。
- ・ ゲーム間のインターバル時にローダー等による補充は可とする。
- ・ 2人のアウトになっていないプレイヤーは装備を交換できる。

8. 使用できない装備

- ・ モスカート、グレネード等の投てき物及びダミーナイフ。
- ・ セーフティ機能のないエアソフトガン。

- ・ ゼンマイ巻き上げ式マガジン。
- ・ レーザーサイト、電子通信機器。

第二章 ゲーム

1. ゲームスタート

- ・ 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決められ、次のゲームからは、サイドチェンジで行われる。
- ・ 「リカバリータイム」が設けられた場合は、リカバリータイム終了後、直ちにゲームスタートの合図がなされる。その時点でゲームに参加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。
- ・ 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状態でゲームスタートした場合はアウトになる。
- ・ プレーヤーは、ゲーム中に持ち運ぶ全ての装備品をスタート時に身につけていなければならない。
- ・ スタートの合図は次のとおりである。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。
- ・ 「(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

- ・ 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。
- ・ 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 BB 弾の補充、およびメンテナンス等の行為は禁止とする。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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

- ・ ゲームの終わりは、レフリーの「ゲームオーバー」またはホイッスルの合図とする。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。
- ・ 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

- ・ 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。
- ・ アウトになった選手は速やかにデッドマンボックスに移動しなければならない。

5. インスペクション

- ・ 各チームは、ゲーム開始5分前にゲーム待機エリアに集合しなければならない。
- ・ 待機エリアでは、プレイヤーに対し以下の項目を調べる。
 - ・ 使用不可装備を持ち込んでいないか。
 - ・ トレーサーの発光。
- ・ プレーヤーの装備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。
- ・ プレーヤーのエアソフトガンがテストにパスしなかった場合、プレイヤーはエアソフトガン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. 装備の抜き打ちチェック

- ・ プレーヤーの装備が規定に違反していた場合、以降のゲームにおいて使用不可とする。

7. フラッグ

- ・ フラッグは最小で 30 cm の幅と 30cm の長さでなければならない。

8. フラッグキャリー

- ・ 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。
- ・ プレーヤーはフラッグを手にした際、それは装備品扱いとなりヒット判定対象となる。ポケットやダンプポーチ等に入れてもよいが一部は見える形で運ばなければならない。
- ・ フラッグはアウトになっていないプレイヤー同士でパスできる。

9. フラッグハング

- ・ プレーヤーがフラッグハングした際、レフリーは「ゲームオーバー」の合図をしゲーム終了とする。
- ・ フラッグキャリアーがヒットしていた場合、プレイヤーは「ノットコールド」と判定しペナルティとなる。当該ゲームの加減点についてはフラッグハングポイントのみ無効とする。

1 2. ヒット

- ・ プレーヤーはアウトになった場合、エアソフトガンを含む全ての装備品をアウトになっていないプレイヤーと交換することはできない。
- ・ プレーヤーに壁面やバンカー、レフリーに跳ね返った弾がヒットしてもアウトにはならない。
- ・ アウトになったプレイヤーから発射された弾が当たった場合は、アウトではない。
- ・ 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。

1 3. プレーヤーとヒット

- ・ プレーヤーがヒットした場合、プレイヤーはレフリーに被弾したかを確認する事はできない。

1 4. アウト

- ・ プレーヤーは、本人の体の一部、あるいは衣類、持ち運んでいる装備品に被弾した場合にアウトとなる。

- ・ 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プレイヤーはアウトとなる。
- ・ プレイヤーはゴーグルが外れた場合もアウトとなる。
- ・ プレイ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。
- ・ プレイ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。
- ・ アウトとなったプレイヤーは、デッドマンボックスに移動しなければならない
- ・ デッドマンボックスに入っていないプレイヤーで、銃口を下に向け、手を振るしぐさをしている場合、アウトになったサインである。
- ・ アウトとなったプレイヤーは、他のプレイヤーと話す事はできない。
- ・ 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発射したと認められた時は、発射したプレイヤーはアウトとなる。
- ・ ペナルティーに該当する行為を継続して行った場合、当該プレイヤーをアウトとする。

第三章 スコア

1. フラッグポイント
 - ・ チームはフラッグを先取した場合 5 ポイントを得る。
 - ・ チームはフラッグハングに成功した場合 5 ポイントを得る。
2. リバーサルポイント
 - ・ チームは相手チームにアライブプレイヤーを残したままフラッグハングに成功した場合、リバーサルポイントをアライブプレイヤー1名につき 10 ポイントを得る。
3. スコアシート
 - ・ 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。
 - ・ 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。
 - ・ 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。
 - ・ 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
 - ・ フラッグポイント及びリバーサルポイントを加点し、第四章にて設定するペナルティポイントを減点する。ポイントの多いチームを勝者としてトーナメントを進める。
 - ・ 引き分けとなった際は、1 on 1 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、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、コイントスにて判定する。

第四章 ペナルティー

1. 注意とペナルティー
 - ・ 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)
 - ・ セレクターセーフティの違反
 - ・ 不適切な言葉の使用
 - ・ レフリーに対する暴言・指示に従わない

- ・エアガン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
- ・レフリーは下記の項目に該当するプレイヤーが所属するチーム対し () に表したペナルティポイントを減点する。
 - ・ノットコールド (5 ポイント) (第3ゲームのみ10ポイント)
 - ・レフリーに対する暴言・指示に従わない (5 ポイント)
 - ・フィールドの境界線を越えてプレーした場合 (3 ポイント)
 - ・衝突または故意に10 cm以上のバリケードの移動及び転倒 (3 ポイント)
 - ・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 (5 ポイント)
 - ・明らかに悪質のあるバリケードへの衝突 (5 ポイント)
 - ・エアソフトガンの発光不良 (3 ポイント)
 - ・アウトになったプレイヤーへの過度の射撃 (3 ポイント)
 - ・スポーツマンライクでない行為 (5 ポイント)
- ・ノットコールド
 - ・当該プレイヤーは次ゲームのみ出場不可。
 - ・交代選手の出場は可能
 - ・ノットコールドによる編成において最低1名のハンドガンナーの編成が必要。
 - ・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ノットコールドとして判定する。
 - ・アウトになった後に速やかにデッドマンボックスに移動しなかった場合、ノットコールドと判定する。

第五章 チーム登録

1. チーム登録

- ・大会開催ごとに大会参加チーム名にて登録しなければならない。
- ・大会開催ごとに同一チームによる複数登録は認めるが、その場合それぞれのチームを識別出来る上衣を必要とし、エントリー後のプレイヤーのチーム内での入れ替えは認めない。
- ・プレイヤーは自己の所属する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。
- ・プレイヤーが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。
- ・チーム名については、登録した際のチーム名がシーズンを通してのチーム名となる。シーズン途中でチーム名の変更があった場合は、構成メンバーが同じであったとしても変更前のチーム名で獲得した賞等を引き継ぐことはできない。

2. プレイヤー登録

- ・同一チームにて複数登録する場合のみプレイヤー名の登録を必要とする。
- ・参加を予定していたプレイヤーが、やむを得ない事情により参加不可となった場合のみ、他のルールに抵触しない範囲で、登録チーム外からのプレイヤー補充を認める。
- ・プレイヤーが受けたペナルティはチームを移籍しても継承される。