

JAPAN Action Pistol Shooting Championship (JANPS) OFFICIAL RULE

Ver. 3.0 (2015.10.20)

1. 参加資格

- ・ JANPSの各種ルールを守り、ガンに安全に取り扱えることを参加資格とする。
- ・ 年齢制限は設けないが、年齢に適合したガンを使用すること。

2. 安全のための厳守事項

- 1) 使用するエアソフトガンは、本物の銃器と同等に扱え、十分安全に配慮して扱う。
- 2) 会場では常にアイプロテクション(シューティンググラス、ゴーグル、眼鏡等)を着用する。参加者だけでなく見学者も同様とする。
- 3) 射撃が許可された場所以外では、ガンを手を持ったまま移動しない。移動時は必ず、実銃同様の手順で安全を確認し(BB弾やマガジンをロードせずにハンマーダウン)、ホルスタまたはガンケースに納める。
- 4) 銃口の向きには常に気を配り、決して危険な方向へ向けない。ダウンレンジ(ターゲットが設置されている方向)以外の方向や、他人または自分に決して銃口を向けない。
- 5) 射撃が許可された場所以外では、決して発射しない。
- 6) トリガーには、シューティングエリアに入って撃つとき以外、決して指をかけない。

3. 健全なる競技としての厳守事項

- 1) 軍服や迷彩柄の服装を禁止する。(小物類は一般常識の範囲内であれば対象外)
- 2) 反社会的であったり、人権侵害や戦争、犯罪などを想起させるようなスローガン等が書かれた服装、物品の会場内への持ち込みを禁止する。

4. 競技概要

- ・ NRAビアンキカップをエアソフトガン用にアレンジした、スピードと精度の両立による高度なピストル射撃技術を競うシューティングマッチ。
- ・ 着弾位置に応じた得点判定が可能なマーキングターゲット、およびプレイトターゲットを使用し、制限時間内に指定された弾数を撃ち、その得点を競う。
- ・ 各ステージは48発×10点=480点満点、マッチトータルのパーフェクトスコアを1920点(4ステージ構成のエキスパートコースの場合)または960点(2ステージ構成のアンビシャスコースおよびジュニアコースの場合)とし、得点の高い者を上位とする。

5. 装備規定

- ・ 本競技に使用する各種装備は、原則として競技開始後にこれを変更することは認めない。
- ・ ただし、競技開始後に装備に不具合が発生した場合に限り、レンジオフィサー(RO)またはマッチディレクターの許可を得たうえで装備の変更を認める。

5.1 ガン		
項目	内容	特記事項・補足
【安全基準】	・ 国内で正規流通しているエアソフトガンで、法律で規制された安全基準に準拠していること。	
【パワー】	・ 次の区分範囲内であること。(会場にて弾速計を使用したパワーチェックを行う) 対象年齢18歳以上のガンで6mmBB弾を使用する場合: 0.8J以下 対象年齢10歳以上18歳未満のガンで6mmBB弾を使用する場合: 0.135J以下	パワーチェックは競技参加者が自ら用意したBB弾で行う。(5.4項の適合範囲であればBB弾の種類は問わない) パワー規定に適合していれば、ショップや個人でパワーを下方調整(デチューン)されたガンの使用を認める。 その場合、ガン本体にデチューン実施済の表示があることが望ましい。
【使用できるガンの種類】	・ 次のいずれかとする。 スライドが後退するブローバックオート(ブローバック方式はガス/電動を問わない) ダブルアクションの固定スライドオート ダブルアクションのリボルバー(シリンダーの回転有無は問わない) ※ ここでのダブルアクション(DA)の定義は、トリガーを引く指の力を伝達するメカ機構のみで給弾/撃発動作を行うものとする。実銃がDAかどうかではなく、エアソフトガンのトリガーマカニズムがこの定義に合致しているかどうかで判断する。	次のガンは使用できない。 ・ 手動コッキング/給弾方式のエアガン、ガスガン ・ ライフル、サブマシンガン、ストックを装備したハンドガン BMGC GM6/7/8系は「DAの固定スライドオート」に合致する。 固定スライドオートで、トリガーが給弾/撃発機構を動作させる動力系統のスイッチ機能しか果たしていないものは、DAとはみなさない。
【発射方式】	・ 全てのガンはセミオートで使用する。	バースト・フルオート機構のあるガンは使用できるが、その機構が容易に作動することの無いような対策を行うこと。
【材質】	・ 発射機構外装部品については、金属素材を使用してはならない。 ・ ただし、メーカ出荷時点で発射機構外装部品が金属性であるものについては、別の金属パーツへの交換も含めてその使用を認める。(国内の安全基準に準拠していることが条件)	<発射機構外装部品の定義> オートはフレーム、スライド、リボルバーはシリンダー、フレームとする。 リボルバーのアウトバーレルについては、競技用エアソフトガンに必要な強度を極端に超えない範囲で、金属製の使用を認める
【安全機構】	・ トリガーガードやマニュアルセーフティなど、不意な誤射や暴発を防ぐための安全機構を有していること。	実銃に準じたセーフティが再現されていないエアソフトガンについては、それと同等の機能を有する別の安全機構が装備されていることが条件。
【予備ガン】	・ 競技に使用するガンは原則として1丁のみとするが、故障や破損等で使用不可能となった場合は、ROの許可を得て、予備ガンを使用することが出来る。 ・ 予備ガンは、参加競技カテゴリーの規定に準拠したものである必要があるが、寸法や重量の変化、ダットサイト種類の変更等については問わない。	予備ガンは、ROの許可を受け、定められたパワーチェック等に合格したのちに使用可能となる。 競技開始後の参加カテゴリー変更は原則認めないが、「予備ガンはあるが参加カテゴリーに適合しない」という場合は、ROとマッチディレクターで協議したうえでその対応を決定する。

5.2 ホルスター

項目	内容	特記事項・補足
【種類・形状】	・ ガンを安全かつ適切に保持できるヒップホルスタまたはサイホルスタ(太もも装着型)とし、その範囲内であれば形状や市販/自作の如何を問わない。	銃口方向管理の観点から、ショルダーホルスタ、バックサイドホルスタ、アングル(足首)ホルスタの使用およびクロスドロローは禁止とする。
【装着方法】	・ ホルスターは、競技の実施にあたっての安全性が損なわれないような方法で装着すること。	

5.3 パワースource

項目	内容	特記事項・補足
【ガス】	・ パワースourceはエア、またはエアソフトガン用として市販されているフロンガス(HFC134a、152等)のみ使用可とする。	
【外部ソース】	・ エアタンク、グリーンガス等の外部ソースは、リボルバーで以下の条件を満たす場合のみ使用を認める。 1) 一般に市販されているエアガン用の外部ソースを使用する。 2) リボルバー本体またはこれに直結したホースに、外部から容易に確認できるかたちでリリースバルブを装着する。 3) パワーチェックは、リリースバルブが作動しない範囲で最大の圧力をかけた状態で行う。	一般的なエアソフトガンの構造上、リボルバーは競技に必要な実用的弾速の確保が難しい 従って、その条件を明確にしたうえで外部ソース利用を限定的に認める。 ※ 外部ソースの全面導入については、安全なパワー管理とチェック方法の確立とセットで、その可能性を継続検討する。

5.4 BB弾

項目	内容	特記事項・補足
【種類】	・ 次の基準に適合するプラスチック製BB弾を使用する。 市販の重量0.3g以下の6mm BB弾	8mm BB弾は、弾径が6mm BB弾と大きく異なり、また過去の参加者でも使用事例がないことから使用不可とする。(2011年度改訂)

6. ターゲット、採点、および得点と成績順位

項目	内容	特記事項・補足
【ターゲットの種類】	・ ターゲットは「マーキングターゲット」と「プレイトターゲット」の2種類を使用する。	マーキングターゲットは、X(エックス：10点のさらに内側中心に配置されたゾーン)、10点、8点、5点、0点 の得点ゾーン区分とする。
【採点】	・ マーキングターゲットは、各得点ゾーン上の弾痕数をカウントして総得点を計算する。 採点は、そのターゲットを撃ったシューター以外の者が行う。	弾痕が得点ゾーン境界線上にある場合は、高いほうの得点を適用する。
【プレイトターゲットの採点】	・ プレイトターゲットは、ターゲットへのBB弾のヒットの有無をカウントし、ヒット1枚あたり10点として総得点を計算する。 ・ ヒットの有無はROが判定し、ミスヒットについてはROがその場でシューターに通知する。 ・ 各ストリングの規定時間を過ぎて発射されたBB弾がプレイトに当たった場合、そのプレイトはヒットしたとはみなされない。	ノックダウンターゲットを使用するなど、シューター自身が明確にヒット/ミスヒットを認識できる場合は、ROによる通知は行わない。
【得点と成績順位】	・ 各ステージの得点の高い者を上位とし、得点が同点の場合はX数が多い者を上位とする。 ・ 各ステージの得点を合計し、その高い者を上位とする総合成績順を出場コース毎に決定する。 ・ 総合成績が同得点かつ同X数の場合は、タイブレイクステージの成績の高い者を上位とする。 ・ タイブレイクステージの判定優先順は、「Falling Plate の得点」→「Practical の得点」→「そのX数」→「Barricade の得点」→「そのX数」→「Moving Target の得点」→「そのX数」とする。	

7. 出場コース

7.1 エキスパートコース		
項目	内容	特記事項・補足
【コースコンセプト】	・ ハンドガン射撃における様々な技術要素を駆使し、競技特性の異なる複数のステージを攻略し、高得点を目指す参加コース。	
【ステージ構成】	・ 次の4ステージ構成とする。 1. Practical Event 2. Barricade Event 3. Moving Target Event 4. Falling Plate Event	
7.2 アンビシャスコース		
項目	内容	特記事項・補足
【コースコンセプト】	・ シューティング初心者や「JANPSIに興味はあるが、撃ち方や楽しみ方がよくわからない」あるいは「基本技術をしっかり固めてステップアップしていきたい」といった方を主な対象とした、基礎的なハンドガン射撃技術を確実かつ安定的に発揮することで高得点を目指す競技参加コース。	
【ステージ構成】	・ 次の2ステージ構成とする。 1. Practical Event 2. Falling Plate Event	
7.3 ジュニアコース		
項目	内容	特記事項・補足
【コースコンセプト】	・ 10歳以上19歳未満の方を対象とした、基礎的なハンドガン射撃技術を確実かつ安定的に発揮することで高得点を目指す競技参加コース。	
【ステージ構成】	・ 次の2ステージ構成とする。 1. Practical Event 2. Falling Plate Event	ジュニア用ガンのパワーを考慮し、各ステージの射撃距離やターゲットは、ジュニアコース専用の設定とする場合がある。

8. 競技カテゴリーと装備

8.1 全カテゴリー共通のガンのカスタマイズ規定		
項目	内容	特記事項・補足
【安全機構】	・ 市販状態のエアソフトガンに装備されている、実銃に準じた安全機構はキャンセルしてはならない。 ・ 実銃に準じた安全機構がキャンセルされた状態で市販されているエアソフトガンを使用する場合は、当該安全機構が動作する状態に戻す、または新たに追加しなければならない。 ・ 実銃にはないエアソフトガン特有の安全機構が補助的に追加されている場合のみ、これをキャンセルすることを認める。	ガバメント、M945系のグリップセーフティもキャンセルしないこと。 市販時点でグリップセーフティがキャンセルされているWAガバメントのマッチ仕様等は、ノーマルパーツを入手するなどしてこれを作動させること。 コクサイのリボルバーのように、リバウンド&ロック機構以外にエアガンのみに追加されている安全機構はキャンセル可。
【その他】	・ ハンドガンの範疇を大きく逸脱するカスタマイズ・加工は禁止する ・ 外観上、エアソフトガン固有の内部機構部品を完全に露出したままにしないこと。	ハンドガンの範疇として少なくとも以下の要素を満たしていること。 ・ 容易に換装することが可能である ・ 射手が自らの手で保持し、自らの目で狙点を決め、自らの意思でタイミングを決めて、弾を発射できる 「NRAビアンキップをエアソフトガンで再現する」という本競技の趣旨を踏まえ、この項目を定める。 なお、参加シューターの創意工夫を過度に制約することを避けるため、現段階では本項目の違反にペナルティは課さないが、参加者各位の理解と協力をいただきたい。
8.2 オープンカテゴリー		
項目	内容	特記事項・補足
【カテゴリーコンセプト】	・ ハンドガン射撃において考えるあらゆる技術とアイデアを駆使して高得点を競う。	
【ガンのカスタマイズ】	・ サイトは、光学サイト(スコープ、ダットサイト、レーザーサイト等)が使用できる。 ・ 安全機構は、8.1項の規定に触れない範囲でのカスタマイズを認める。 ・ 外観その他については、8.1項に記載のとおり、ハンドガンの概念を逸脱しない範囲であればいかなる加工・カスタマイズも認める。	レーザーの軌跡が他のシューターの射撃に影響を及ぼす恐れがある場合は、これを回避するための必要な措置をROが指示することがある。 セーフティレバーの形状変更のほか、メカ機構の一部改造も可
【ホルスター】	・ 使用するホルスタは、5.2項の規定内容に従う。	
8.2 ストックガンカテゴリー		
項目	内容	特記事項・補足
【カテゴリーコンセプト】	・ 競技専用でなく、一般に入手可能で、改造を最小限にとどめたハンドガンを使った射撃技術を駆使して高得点を競う	カスタムモデル的なエアソフトガンであっても、国内で一般流通しており、かつ競技専用としての特化度合いが比較的小さいものであれば、このカテゴリーで使用可。(S2Vアライズやハイキャバ4.3などのガバメント系フルダストカバーモデル、G26アドバンスなど)
【ガンのカスタマイズ】	・ サイトは、市販時のオリジナルまたはそれに準じたアイアンサイトとする。 ペイントや、固定式から市販のアジャスタブルサイトへの変更を認める。 サイトの自作は、オリジナルの寸法を大きく逸脱しない範囲であれば可とする。 ・ 安全機構は、8.1項の規定内容に従い、かつ実銃に準じた基本構造部の改造を禁止する。 市販の大型セーフティレバー等への交換は認める。 ・ その他、命中精度や作動信頼性の向上、シューターの体格/体力差の補正、撃ち方の癖や好みとのマッチング、競技の健全性アピールを目的としたカスタマイズで、次の条件を満たす加工は可とする。 1) 一般に入手可能な部材や工具を使用し、特別な技術を必要としない 2) 市販状態の基本構造を変更せず、寸法・重量とも大きく変えない	光学サイト、集光サイト、コーストリングは使用不可。 ムーブアー対策専用のワンタッチ可変機構等の使用も不可。 <可能なカスタマイズ例> ・市販インナーバレルへの交換や、市販材料を使ったバレル固定 ・部品のバリのヤスリでの切削、摺動部分の擦り合わせ ・市販のサムレスト装着、グリップ交換、滑り止めシール貼り付け ・手の大きさに合わせたグリップの部分的な削りこみやパテ盛り ・カラーリングの変更 <禁止事例> ・ショットリコイルのキャンセル、スライドストローク短縮 ・バリエイド対策用シュラウド、ブローンバンパーの装着
【ホルスター】	・ 使用するホルスタは、5.2項の規定内容に従う。	

8.4 メタリックサイトカテゴリー		
項目	内容	特記事項・補足
【カテゴリコンセプト】	・ 本競技固有の専用装備を廃し、かつ「オープンサイトで狙って当てる」というハンドガン射撃の基礎技術を駆使して高得点を競う。	
【ガンのカスタマイズ】	・ サイトは、光学系が主体でない、外観形状を利用した照準方式とする。 上記の範囲に合致するものであれば、市販・自作を問わず使用できる。 ・ 本競技固有のステージ対策の意味合いを持つ専用の装備を禁止する。 ・ 安全機構、外観その他については、オープンカテゴリーに準じる。	集光サイト、ゴーストリングの使用も可能。 <禁止事例> ・ バリケイド対策用シールド ・ ムーヴァー対策専用のワンタッチ可変機構 など
【ホルスター】	・ 使用するホルスタは、5.2項の規定内容に従う。	

9. スタンバイポジション

- ・ スタンバイポジションはハズアップとする。バリケイドイベントではウォールに両手の掌をつけた状態とする。(指先だけが触れた状態は不可)
- ・ 両手の手首から先が、肩より上になるような位置まで上げる。こと。(バリケイドイベントでは掌をウォールにつける位置は不問)
- ・ 上着の着用(ジャケットドロー)は禁止とする。
- ・ スタンバイ時のガンは、ガンの種類に応じて次の状態をホルスタに納めること。

ガンの種類	スタンバイ時のガンの状態	該当機種(例)
a) 初弾をシングルアクション(SA)で発射するオート	・ チェンバーに初弾をロードし、ハンマーコックしてセイフティをかける(コック&ロック)	ガバメント系 ブラウニングハイパー ベレッタM93R デザートイーグル ルガーP08 など
b) 初弾をダブルアクション(DA)で発射するオート	・ チェンバーに初弾をロードし、ハンマーダウン(マニュアルセイフティはかけなくてよい) ※ グロックは実銃の分類に倣い、このカテゴリーとする。 ハンマーダウンの必要はないが、トリガーセイフティの機能は活かしておくこと。	ベレッタM92F系 SIGオート系 グロック系 SIGMA フルサーP38 など
c) 初弾をSA/DA選択かつコック&ロックできるオート	・ a) または b) のいずれかを選択	G275 H&K USP など
d) リボルバー	・ ロード状態でハンマーダウン(メーカで追加されたマニュアルセイフティはかけなくてよい)	マリイリボルバーシリーズ タナカベガスシリーズ

10. 射撃スタイル

項目	内容	特記事項・補足
【スタンディング(立射)】	・ シューティングラインが指定されている場合、足がラインより前に出ないこと。 かつ、ラインより極端に後ろに下がって撃たないこと。 ・ シューティングボックスが指定されている場合、足が枠外の床に触れないこと。	オンラインはOKだが、ROの位置によっては出ているように見えることがあるため、極力ラインは踏まないようにすること。 複数のシューターが並んで撃つ場合の安全性を確保するため、ラインより極端に後ろで撃つことを禁止する。 ボックスの枠を踏むのは可。
【ブローン(伏射)】	・ ブローンポジションでは、腕やガンを床面で支えることは可。 ・ シューティングラインよりも前方の床面に体の一部やガンが触れないこと。 かつ、ラインより極端に後ろに下がって撃たないこと。	複数のシューターが並んで撃つ場合の安全性を確保するため、ラインより極端に後ろで撃つことを禁止する。
【バリケイドシュート】	・ スタンディングポジションで、バリケイド後方のシューティングボックスから撃つこと。 足がボックスの枠外の床に触れないこと。 ・ 射撃姿勢を支えるためにバリケイドを使っても良い。 ただし、ストックガン/メタリックサイトカテゴリーではガンがバリケイドに触れてはならない。	ニーリングは禁止。ボックスの枠を踏むのは可。 ストックガン/メタリックサイトカテゴリーでも、ガンではなく体をバリケイドで支えることは可。
【ワンハンドシュート】	・ ガンを片手のみで保持して撃つこと。 もう片方の手やその他の体の一部を使って、ガンを持つ手や腕をサポートしてはならない。	ガンをホルスターから抜いて構えるまでの間は、ワンハンドである必要はない。

11. リシュート

- ・ 各ステージ/ストリングで定められた条件での競技進行や適切な採点を妨げられる事象が発生した場合、ROの指示に従ってリシュート(撃ちなおし)が適用される。

リシュートの区分	適用される事象およびリシュートの手順	特記事項・補足
【競技進行を阻害する不具合が発生した場合】	・ ターゲットの作動不具合、フレイトやマーキングターゲットのはがれ・損傷、他のシューターによるターゲット狙射、その他射撃中の危険事象やシューターやROに関連するアクシデントなどが起きた場合、ROはシューターに対して、リシュートするかそのまま競技を続行するかを選択させる。 ・ その際に、シューターがその時点までに撃ち終えたターゲットを確認することはできない。 リシュートを選択しないシューターはそのまま競技を続行し、通常通りの手順で採点を行う。 ・ シューターがリシュートを選択した場合、既に撃ち終わったターゲットを新しいターゲットに交換したうえで、当該ステージを最初から撃ちなおす。	ただし、同一ステージ内で規定どおりの手順・時間で撃ったストリングとターゲットが特定できる場合、それらについてはリシュートの対象とはしない。
【競技者に有利な不具合が発生した場合】	・ ターゲットの作動不具合やROによる操作エラー等により、規定条件以上の射撃時間またはストリング回数が発生した場合、ROはシューターにリシュートを指示する。 ・ 既に撃ち終わったターゲットを新しいターゲットに交換したうえで、当該ステージを最初から撃ちなおす。	
【競技者に安全上のアクシデントが発生した場合】	・ 競技中のシューターに外的要因による安全上のアクシデントが発生した場合、シューターは直ちに射撃を中止する。 ・ この場合、既に撃ったショットは有効とする。同じターゲットを使って最初からリシュートを行い、得点が高いものから順に規定弾数分をそのシューターの成績とする。	「外的要因による安全上のアクシデント」とは、急所への兆弾や、周辺設備破損、破片飛来など、シューターに直接的危険をもたらす事象を指す。 シューター自らの管理の不備によって発生した安全上の不具合は、「外的要因によるアクシデント」とは認めない。

12. 主な違反行為

12.1 装備規定違反		
項目	内容	特記事項・補足
【定義】	・ 5項および8項の規定に合致していない装備を使用することを、装備規定違反とする。	
【判定】	・ シューターは、全競技を通して各自の装備が完全に規定に適合していることに責任を負う。 ・ 競技開始後に装備規定違反の疑いが発生した場合、ROはすみやかに装備をチェックし違反の有無を判定する。	

12.2 フライイング		
項目	内容	特記事項・補足
【定義】	・ スタートの合図の前に射撃動作を開始する(手をガンに向かって動かし出す)こと。	フライング後にスタートポジションを取り直しても、フライングは取り消されない。
【判定】	・ フライイングはROが判定し、その場でシューターに通知する。 ・ 判定に異議がある場合、シューターはROに抗議ができる。 ROはマッチディレクターと協議し、マッチディレクターが最終判定を行う。	抗議対象となるのは、他のステージのブザー音と重複したような場合であり、「コールのタイミングが合わなかった」等は受け付けない。

12.3 暴発		
項目	内容	特記事項・補足
【定義】	<ul style="list-style-type: none"> シューティングエリアに入ってから出るまでの間で、シューターおよびROが意図しない発射を、暴発とする。 暴発は次の2種類を想定する。 <ol style="list-style-type: none"> 1) 射撃中(スタート合図からそのストリングの最終弾を撃ち終わるまで)以外で、サイトチェックやロード/アンロード等の操作中に誤って発射した場合。 2) スタート合図の後、ガンを抜きターゲットを狙って撃つ前に発射し次の範囲を撃った場合 <ul style="list-style-type: none"> 下方向: ターゲット面よりも1mを超える手前の床面 上方向: 水平から30度を超える範囲 横方向: レンジ中心から左右それぞれ30度を超える範囲 	
【判定】	<ul style="list-style-type: none"> 暴発はROが判定し、その場でシューターに通知する。 判定に異議がある場合、シューターはROに抗議ができる。 ROはマッチディレクターと協議し、マッチディレクターが最終判定を行う。 	

12.4 オーバーショット		
項目	内容	特記事項・補足
【定義】	<ul style="list-style-type: none"> 各ストリングでの規定弾数を超過した発射、または1回のトリガーフルに対して1発を超過した発射をオーバーショットとする。 発射数のカウントは、BB弾が実際にガンから出たか否かとは関係なく、ガン本体のガス/エアア放出機構の作動回数で判断する。 ガス/エアア放出が明らかに認められない場合に限り、発射とはカウントしない。 	<p>ガンの故障によるバーストやフルオートは、オーバーショットと扱う。</p> <p>各ストリングの規定時間の超過後に、規定弾数を超過して発射した場合はオーバーショットにはあたらないが、競技進行への影響やターゲット破損の恐れがあるため厳に慎むこと。(当行為によりマーキングターゲット上の弾痕数超過が発生した場合は、12.5項の減点措置が適用される)</p> <p>ブローバックオートでは、スライド後退の有無ではなく、あくまでもBB弾を発射させるガス/エアア放出の有無によって判断する。</p> <p>マガジン装着不良等でハンマーがガスバルブを叩けない、リボルバーのトリガーを戻しきらずに再び引いたためシリンダーだけが回転した、など</p>
【判定】	<ul style="list-style-type: none"> オーバーショットはROが判定し、その場でシューターに通知する。 判定に異議がある場合、シューターはROに抗議ができる。 ROはマッチディレクターと協議し、マッチディレクターが最終判定を行う。 	

12.5 弾痕数超過		
項目	内容	特記事項・補足
【定義】	<ul style="list-style-type: none"> マーキングターゲット上に規定された弾数を超過する弾痕が認められる場合、弾痕数超過とする。 	
【判定】	<ul style="list-style-type: none"> 弾痕数超過はターゲットの採点者が判定し、その場でシューターに通知するとともに、そのターゲット上の得点の高い弾痕から順に超過弾数分だけ得点無効とする。 判定に異議がある場合、シューターは採点者に抗議ができる。 採点者はROおよびマッチディレクターと協議し、マッチディレクターが最終判定を行う。 	<p>オーバーショットの有無に関係なく、ターゲット上に残っている弾痕数のみで判断する。(オーバーショットによる弾痕数超過の場合は「オーバーショットのペナルティ」と「超過弾数分の得点無効」の両方が適用される)</p>

13. ペナルティ

13.1 装備規定違反のペナルティ		
ペナルティの区分	具体的な違反行為	特記事項・補足
【DQ (失格)】	<ul style="list-style-type: none"> 競技開始後の装備規定違反の発覚、またはROやマッチディレクターの許可を得ずに装備を変更し競技を行った場合、その時点でROは当該シューターを競技中止させ、失格とする。 	<p>シューターが装備を完全に規定に適合させることは、公正・公平な競技を成立させる大前提のため、故意か否かに関わらず、装備規定違反は全て失格とする。</p>

13.2 射撃手順違反のペナルティ		
ペナルティの区分	具体的な違反行為	特記事項・補足
【減点】	<ul style="list-style-type: none"> フライング、スタンバイポジションの違反、またはスタンディング/ブローン/ハリケイドシュートで指定された射撃スタイルの違反は、各行為につき10点を減点する。 オーバーショット、またはワンハンドシュートで指定された射撃スタイルの違反は、発射弾数×10点を減点する。 	<p>異なる違反行為に対してはそれぞれ独立してペナルティが課せられる。</p>

13.3 安全義務違反のペナルティ		
ペナルティの区分	違反行為の種類	具体事例・補足
【注意・指導】	<ul style="list-style-type: none"> シューティングエリアでのRO指示に従わないホルスターやケースからのガンの出し入れ ホルスターやケースに入れない状態でシューティングエリア入退出 	
【警告】	<ul style="list-style-type: none"> アンローデッドガンの銃口をアップレンジや人に向ける シューティングエリア入退出時のアンローデッドガンのドロップ ドロップしたガンをROの指示に従わずに拾い上げる その他、安全義務への注意を大きく欠いたとみなされる行為 	<p>故意ではないがリスクが高いものや、軽微ではあるが意図的なもの</p>
【DQ (失格)】	<ul style="list-style-type: none"> 上記の【警告】対象となる違反行為を2回累積した場合、その時点でROは当該シューターを競技中止させ、失格とする。 	

13.4 危険行為のペナルティ		
ペナルティの区分	違反行為の種類	具体事例・補足
【DQ (失格)】	<ul style="list-style-type: none"> ローデッドガンの銃口をアップレンジや人に向ける 競技中のガンドロップ ガンがローデッド状態のままシューティングエリアを離れる 暴発 その他、危険度が高い行為や、スポーツマンシップに反する行為 	<p>競技中とはROのコマンドに基づく射撃準備開始から終了までを指す</p> <p>暴発の定義は12.3項のとおり</p>

14. その他

- 競技(試射エリア外)での安全違反行為やマナー違反が発生した場合は、マッチディレクターが警告または罰則の判断と指示を行う。
- その他、本規定に記載のない競技ルール事項については、ROまたはマッチディレクターが本競技の趣旨に則ってその判断を行う。

15. 規定改訂

- トイガンシューティングに関する内外環境の変化を踏まえながら、本競技の健全性、公正性、面白さを向上させることを目的に、本規定は都度必要な改訂を行う。

発行責任: JANPS委員会

JANPS委員会は有志ボランティアで運営されています
私達の活動は営利を目的としません