

ルール講習会(競技規則集 第2巻 2017年版および2018年補遺版より抜粋)

4.4 選手の用具、衣服、アクセサリ、履物のマークの掲示

4.4.5 スポンサーマーク

スポンサーマークとは、製品上のメーカー識別表示または製造技術識別表示以外のすべての商業的表示の事である。

4.6 スポンサーマークのルール

・スポンサーマークの特別ルール

- 4.6.1.1 銃にはスポンサーマークを2個までつけることができる。同じ大きさ、同じ種類のマークを銃の両側に表示することができる。
- 4.6.1.3 射撃用の上着の前面には肩および中央領域（胴体の上部1/3および中央部1/3）、5個まで（3スポンサー、1ISSFエンブレム、1所属国競技団体エンブレム）。
- 4.6.1.4 射撃用の上着の背面の肩の領域（胴体の上部1/3）にはスポンサーマークはつけられない。
- 4.6.1.5 射撃用の上着の背面の胴中央領域（胴体の中部1/3）にはスポンサーマークはつけられない。
- 4.6.1.6 射撃用の上着の前面の尻の領域（胴体の下部1/3）、2個まで。
- 4.6.1.7 射撃用の上着の背面の尻の領域（胴体の下部1/3）、3個まで。
- 4.6.1.8 そで、1個まで。メーカー識別表示は同じものが両そでに提示できる。
- 4.6.1.9 射撃ズボン、ズボン、半ズボン、スウェットパンツなどは脚部に1個まで。メーカー識別表示は同じものが両足に提示できる。
- 4.6.1.10 スカートは1個まで。

6.1 通則

- 6.1.2 g) すべての競技役員、選手、コーチおよびチームリーダーはISSFルールを熟知し、ルールの効力を保証しなければならない。
- f) ルールに従うのは各射手の責任である。

6.2 安全

安全は最重要課題である。

6.2.1 安全通則

- 6.2.1.5 安全確保のためにはジュリーまたは射場役員はいつでも射撃を中止させることができる。選手やチーム役員は、危険な行為や事故につながる事態を発見した場合は直ちに射場役員またはジュリーに報告しなければならない。

6.2.2 銃器取り扱い規則

- 6.2.2.1 安全確保のため、すべての銃器はいついかなる時でも最大限の注意をもって取り扱われなければならない。競技中および練習中は射場役員の許可なしに銃器を射線から動かしてはならない。

- ※6.2.2.2 射座で空撃ちまたは射撃を認められているとき以外は、すべてのライフル、ピストルおよび自動式散弾銃には常に、蛍光オレンジまたは似たような色の素材でできているセイフティフラッグが挿入されていなければならない。銃に弾が装填されていないことを明示するために、セイフティフラッグは銃身長よりも長くなければならない。その他の全ての銃において、セイフティフラッグは薬室（銃身の最後部）に挿入されることにより、薬室が空であることを示す

役割を持たなければならない。

a) このルールで要求されているにもかかわらずセーフティフラッグを使用していなければ、ジュリーは銃器にセーフティフラッグを挿入するように指導し、警告を与えなければならない。

b) もしジュリーが、警告を受けた後もルールにより要求されるセーフティフラッグの使用を拒否している選手を確認した場合、その選手は失格とされなければならない。

6.2.2.3 射座において銃器は常に安全な方向に向けられていなければならない。機関部やブリーチは銃器が標的エリアの安全な方向に向けられるまで閉じられてはならない。

6.2.2.4 選手は銃を置いて射座を離れるときまたは射撃が完了したときには、銃の機関部（ボルトまたは閉鎖機構）を開放して抜弾し、セーフティフラッグを挿入しなければならない。射座を離れる前に選手はそれを確認し、また射場役員は銃の薬室、銃身または弾倉内に残弾のないこととセーフティフラッグが挿入されていることを確認しなければならない。

6.2.2.5 射場役員のチェックを受けずに銃器を格納したり、射座から持ち出した場合、ジュリーが安全に関する重大な違反があると判定したならば、その選手は失格となる場合がある。

6.2.3 射場内での号令

6.2.3.2 銃器や弾倉には、射座において”START”または”LOAD”の号令の後にのみ装填できる。これ以外のときには銃器や弾倉は抜弾されていなければならない。

※装填の定義は新ルールでは「銃が装填されたとするのは弾や弾の入った弾倉が銃に接触したとき」と明確にされた。装填は「ロード」の号令の後にだけ行うことができる。

6.2.3.5 選手が”LOAD”または”START”の号令の前、”STOP”または”UNLOAD”の号令の後に弾を発射した場合、その安全性が問われるならば、その選手は失格になる場合がある。

6.7.4.3 ラジオ、i P o d s、または似たようなタイプの音響発生または通信装置の使用は、競技役員を除き、FOPでは競技中および練習中も禁止される。

6.7.4.4 携帯電話またはその他の手持ち型の通信装置（例えばタブレットなど）、電子装置または腕時計型装置（例えばスマートウォッチなど）は、射座内において、選手が使用することは許されない。

※6.7.7 Bib（スタート）番号および選手の着用物

6.7.7.1（一部省略）

すべての選手は競技中常に Bib（スタート）番号を着用している上着の腰よりも上の背中部分に着けていなければならない。（中略）名前に使われる文字の大きさは高さ 20mm 以上で、できる限り大きなものが使用されるべきである。

6.7.9 競技後検査

6.7.9.1 競技後検査は予選および本選ラウンドの後およびファイナル前の出頭時間中に”ISSF 用具検査ガイドライン”に明示された手順に従って行わなければならない。用具検査ジュリーにはすべての競技後検査の運営を監督する責任を負う。服装とテーピングの検査は選手と同様の審判が担当しなければならない。次に明示された競技後検査項目を通過できなかった場合、失格（DSQ）となる。

a) ライフル種目：射撃用服装（ジャケット、ズボン、靴、グローブ）、下着、テーピングおよ

ブライフル銃の規格（該当するならば引き金の重さも含む）。

e) 全種目：競技後検査への出頭の通知を受け取ったのに出頭しない場合。

6.8 競技ジュリーの任務と職務

6.8.1 組織委員会に任命された射場役員は、ジュリーによる助言、監督を受けながら、競技会の実質運営に責任を負う。射場役員とジュリーは互いに、I S S Fルールに則り、練習および競技を進行していくことに責任を負い、競技会の開催中、公正で公平なルールの実施を確保しなければならない。

6.9 競技役員

6.9.2 i) 得点や試合の残り時間に関しては、選手と会話したり、選手にコメントすることを控えなければならない。

6.11 競技会手順

6.11.1 準備および試射時間

6.11.1.1 選手には競技開始前に最終準備と弾数無制限の試射を行うために15分間が与えられなければならない。

a) 準備及び試射時間は本射の公式開始時刻の約30秒前に終わらせなければならない。

b) 準備および試射時間の開始15分前までに試射的は上げられていなければならない。

c) 選手は射場長が選手を射座に呼び寄せる前に銃や用具の射座への持ち込みをすることはできない。

d) 射場長は準備および試射時間の開始15分前までに選手を射座に呼び寄せなければならない。

f) 射場長が選手を射座に呼び寄せた後は準備および試射時間前であっても、選手は射撃線において銃を取り扱い、据銃、照準、空撃ちをすることができる。ファイナルでは、選手は準備および試射時間が始まるまではセフティフラッグを外したり、空撃ちすることはできない。

g) ジュリーと射場役員による競技前チェックは準備および試射時間が始まるまでに完了しなければならない。

h) 準備および試射時間は“Preparation and sighting time... Start”の号令により開始される。“Start”の号令前の発射はできない。

i) 準備および試射時間の開始前に1発以上の弾を発射してしまった選手には、安全上の問題のある場合は、失格が科せられなければならない。安全上の問題のない場合は、本射の1発目を0点として記録しななければならない。

j) 準備および試射時間が14分30秒が過ぎたとき、射場役員は“30 seconds”とアナウンスしなければならない。

k) 準備および試射時間の終了時刻には、射場長の“End of preparation and sighting... Stop”の号令が発せられなければならない。その後、標的役員が本射への切換えをできるように、約30秒間の休止をとらなければならない。

l) “End of preparation and sighting... Stop”の号令の後、“Match Firing... Start”の号令の前に選手が弾を発射した場合、その弾は本射として採点してはならず、さらに本射第1発目に2点の減点が科せられる。

6.11.2 10mエアガン種目の特別ルール

6.11.2.1 選手が準備および試射時間前に発射ガス（空気）を放出した場合、1回目の違反には警告（Yellow Card）が出されなければならない。それ以降の違反については1回につき2点の減点（Green Card）が本射第1シリーズの最も低い得点にペナルティとして科されなければならない。

6.11.3 中断

6.11.3.1 選手は自らの責任によらない理由で**3分間以上**射撃を中断させられ、その中断が自らの銃および弾薬の故障によるものでない場合、中断された時間分の時間延長を要求できる。この中断が数分の残り時間しかないときにあった場合には中断された時間に1分間を加算した時間の延長を要求できる

6.11.3.2 射撃が**5分以上**中断させられ、その中断が自らの銃および弾薬の故障によるものでない場合**または射座を移動させられた場合**、選手は中断した時間に**5分間**加算された延長時間を加えた残り時間の初めに弾数無制限の試射をすることができる。

6.11.4 選手の遅刻

選手が競技に遅刻した場合、その遅刻の原因が不可抗力である場合を除き、参加はできるが追加時間は与えられない。遅刻が不可抗力によるものであると証明された場合、ジュリーは、ファイナルの開始時刻の遅れや全体の射撃日程を崩さない範囲で、準備および試射時間を含めて延長時間を補償しなければならない。この場合、ジュリーはいつ、どの射座で遅刻した選手が競技を開始するのかを決定する。

6.11.5 種目および姿勢における超過弾

選手がその種目または姿勢の規定弾数より多くの弾を発射した場合、最終標的の超過弾は無効とされなければならない。超過弾が特定できない場合、最終標的の最高得点から順に無効とされなければならない。また選手には超過弾1発につき2点の減点が第1シリーズの低い点数から順にペナルティとして科せられなければならない。

6.11.6 誤射(クロスファイアー)

6.11.6.1 本射中の誤射は0点として採点されなければならない。

6.11.6.2 選手が試射を別の選手の試射的に撃ち込んだ場合、ペナルティとして科せられない。

6.11.6.3 選手が試射を別の選手の本射的に撃ち込んだ場合、撃ち込んだ選手は自分の第1シリーズの得点から2点の減点がペナルティとして科せられなければならない。

誤射の種類	減点
試射を他人の本射的に撃ち込んだ場合	申告した場合 2点
	無申告 4点
試射がいずれの標的に当たらなかった場合	申告した場合 なし
	無申告 警告
本射弾が自分の標的に当たらなかった場合	申告した場合 なし
	無申告 2点

6.11.8 競技会の特別ルール

- 6.11.8 b) 射座の床面に不正な有利を得るために物質を巻くことは許されない。また、許可なく射座をめぐうことも許されない。
- c) 床面にはがれないテープを張ったり消せない線を描くことは許されない。

6.12.5 競技中のコーチング

6.12.5.1(一部省略)

全ての種目において、言葉によらないコーチングは許される。(中略)

選手が射撃線についているときには、選手はジュリー及び射場役員とのみ話すことができる。練習中のコーチングは、他の選手の邪魔にならないなら、許される。

- 6.12.5.2 選手が予選または本選中にコーチやチーム役員と話したい場合、選手は抜弾して銃の薬室を空けセーフティフラッグを挿入して安全な状態にして射撃線に置かなければならない。選手はその旨を射場役員に通告した後でのみ射撃線を、他の選手の妨げにならないようにして、離れることができる。
- 6.12.5.3 コーチまたはチーム役員が射撃線にいる選手と話したい場合、選手が射撃線にいる間は選手に直接連絡したり話しかけたりしてはならない。チーム役員は射場役員またはジュリーの許可を得た上で選手を射撃線から呼び出してもらわなければならない。

6.13 故障

- 6.13.2 故障は許容できるかまたは許容できないかのどちらかに分けられる。

許容できる故障

- ・弾の不発
- ・銃身内の停弾
- ・引金機構が作動したうえでの不発射または誤作動。

- 6.13.3 銃または弾薬に故障が生じた場合、選手は修理して射撃を継続することができるが、その故障が許容できる故障の場合、ルールに従い同じタイプと同じ口径の別の銃で射撃を継続することもできる。交換した銃は指名検査の対象となる。

6.15 同点の順位決定

- 6.15.1 10m種目における同点は次のルールによってすべて順位決定がなされる。

- a) X圏（インナーテン）の数の多い者。
- b) 最終シリーズ10発の合計点（X圏の数や小数点得点ではない）の多い者。以下均衡が破れるまでシリーズを逆順にさかのぼる。
- c) 最終弾の得点（X圏を含む）の高い者。以下均衡が破れるまで1発ずつ逆順にさかのぼる。
- d) それでも同点が残ри、ESTを使用していた場合、最終弾の小数点得点の高い者。以下均衡が破れるまで1発ずつ逆順にさかのぼる。
- e) 以上をもってしても順位が決定しない場合、当該選手は同順位とし、選手の姓のアルファベット順に記載されなければならない。
- f) 予選または本選ラウンドで小数点得点を使用した場合、同点の順位決定は小数点得点によるシリーズカウントバック、小数点得点による1発ごとのカウントバックによって決定される。

6.16 抗議

6.16.2 口頭抗議（バーバルプロテスト）

- 6.16.2.1 選手またはチーム役員は、競技会の状況、裁定、行動に関する抗議を審判員、射場役員またはジュリーに、次に示すような事態において即座に口頭で行う権利を持つ。
- a) 選手又はチーム役員が競技会の進行が ISSF ルールや大会要項に従っていないと判断した場合
 - b) 選手またはチーム役員が審判員、射場役員またはジュリーの裁定や行動に同意できない場合。
 - c) 選手が他の選手、射場役員、観客、報道関係者、その他の人々や原因によって干渉や妨害を受けた場合。
 - d) 射場設備の故障、不測の事態の解決、その他の原因により長時間射撃が中断した場合。
 - e) 射撃時間が短すぎる等、射撃時間が不規則な場合。
- 6.16.2.2 射場役員及びジュリーは口頭での抗議については即座に対応しなければならない。抗議を受け取った射場役員及びジュリーは事態解決のために直ちに行動するか、またはジュリー全員による採決に委ねることができる。そのような場合、射場役員及びジュリーは必要に応じて一時的に射撃を中断することができる。
- 6.16.3 選手またはチーム役員は、口頭抗議に対する処置や裁定に同意できない場合、ジュリーに書面をもって抗議することができる。選手またはチーム役員には口頭抗議をすることなく書面抗議を行う権利も持つ。すべての書面抗議はその問題が起きてから 20 分以内に適切なジュリーに提出されなければならない。抗議料の支払義務は発生する。書面抗議及び上訴は ISSF 抗議用紙で提出されなければならない。
- 6.16.4 抗議料には次の金額を支払わなければならない。
- | | |
|----------|---------|
| 抗議（書面のみ） | ¥5,000 |
| 上訴 | ¥10,000 |
- この金額は抗議または上訴が認められた場合は返却されるが、却下された場合には組織委員会が収納する。
- 6.16.5 得点や標的上の弾痕の数に関する審査ジュリーの裁定は最終のものであり上訴することはできない。
- 6.16.6.1 すべての得点または成績に関する抗議は速報が射場スコアボードに掲示されてから 10 分以内提出されなければならない。この抗議締切時刻は、速報掲示時に、射場スコアボード上に示されなければならない。得点に関する抗議の提出場所は公式プログラムに掲載されていなければならない。

6.16.6 上訴（アピール）

ジュリーの裁定に同意できない場合、最終決定であり上訴することのできないファイナル抗議ジュリーの裁定（6.17.1.10d）および RTS ジュリーによる発射弾の得点と発射弾数の決定（6.16.5）を除いて、上訴ジュリーに上訴できる。上訴はジュリーの裁定が発表されて 30 分以内にチームリーダーまたは代表者によって書面で提出されなければならない。上訴ジュリーの裁定は最終である。

6.17 10m 種目のファイナル競技 (学連における手順)

・様式

5 発/250 秒のシリーズを 2 回行う (計 6 発)。

1 発/50 秒の本射を 14 回行う (計 14 発)。

本射 2 発ごとに、その時点での最下位が脱落していく (8 発目→8 位、10 発目→7 位 …)。計 24 発。

・出頭報告

ファイナルの公式開始時刻 30 分前までに、ファイナルに出場する選手は射手手帳・フォローアップ検査用紙を持参し、射場長に出頭報告しなければならない。射場長が確認した選手には、ファイナルで使用する Bib ゼッケンを配布する。遅刻した場合は 2 点の減点が科される。

・用具準備時間

開始時刻の遅くとも 18 分前に、選手及びコーチは射座に銃器・用具を持ち込むことが出来る。ガンケース及び鞆類は射座及び射場役員通路の中に残してはならない。

※学連では、全員の出頭確認が済み次第、用具類の持ち込みを認める。銃器のセッティングもこの際に行う事が出来る。準備の済んだ選手は、一旦射座を離れて待機する。

・準備・試射時間

開始時刻の 13 分前 射場長の ” Athletes to the line ” の号令により、選手は射座の中に入ることが出来る。この号令後に、選手は銃器を取り扱い、姿勢をとり、据銃・照準練習をすることが出来る。銃口カバーを取り外して良い。ただし、セーフティフラッグを取り除いたり、空撃ちをしたりすることはできない。

↓ 2 分後

開始時刻の 11 分前 射場長の ” FIVE (5) minutes preparation and sighting time…Start ” の号令によって準備と試射の一緒になった時間を開始する。この時間には、ファイナリストは制限弾数無しの試射を行える。

↓ 4 分 30 秒後

開始時刻の 6 分 30 秒前 “30 seconds”

↓ 30 秒後

開始時刻の 6 分前 “Stop…Unload”

この号令により、選手紹介のため、選手は抜弾し、セーフティフラッグを挿し、銃器を安全な場所において、銃器を安全な状態にする。

・選手紹介

開始時刻 5 分 30 秒前

射場役員による確認が終わり次第、アナウンサーは選手及び射場役員を紹介する。

・最終準備時間

選手紹介が終わり次第、射場長は ” Take your positions ” の号令をかける

その 60 秒後、射場長は “For the first competition series…load” の号令をかける。

そしてその 5 秒後に “Start” の号令をかける。

6.18 エアライフルおよびエアピストルのミックスチーム種目

6.18. 2.3 射座割

各チームの 2 人は隣り合った射座で男子が右、女子が左に配置されなければならない。チームの射座は 6.6. 6 に従ってコンピューターの抽選によって割り当てられる。同じ国のチームを隣り合って配置することはできない。

6.18. 2.5 弾数と制限時間

本選ではチームメンバーは 50 分の制限時間でそれぞれ 40 発の本射弾（チームでは合計 80 発）を撃つ。本選は 6.11 従って運営される。

6.18. 2.8 ファイナルへの進出

本選の上位 5 チームがファイナルに進出する。

7. ライフルルール（10mエアライフルおよび50mライフル規格および服装規定）

重量、弾薬規定

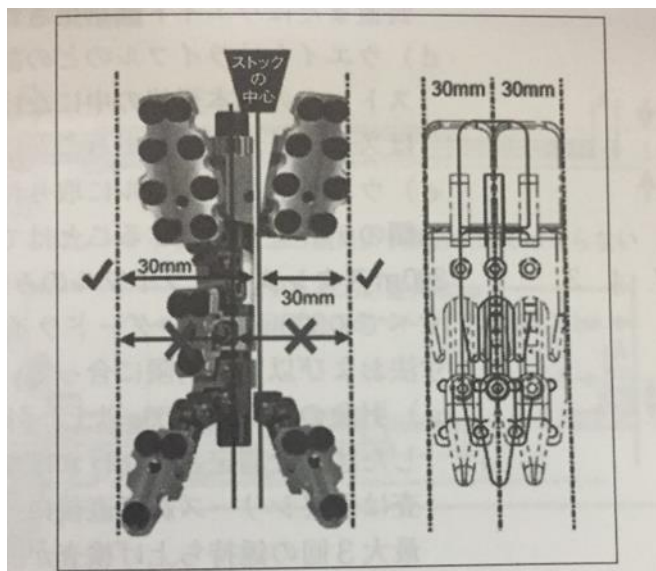
(7.4.4、7.4.5、7.4.6)

サイトを含む重量	10m ライフル	5.5kg
	50m ライフル	8.0kg
弾薬、口径	10m ライフル	4.5mm
	50m ライフル	5.6mm

7.4.1.6 目かくし板をライフルまたはリアサイトに取り付けることはできる。目かくし板は高さ 30mm 以内で、リアサイトの穴の中心から照準に用いない眼の方向に 100mm 以内のものでなければならない。照準に用いる眼の側に目かくし板を使用することはできない

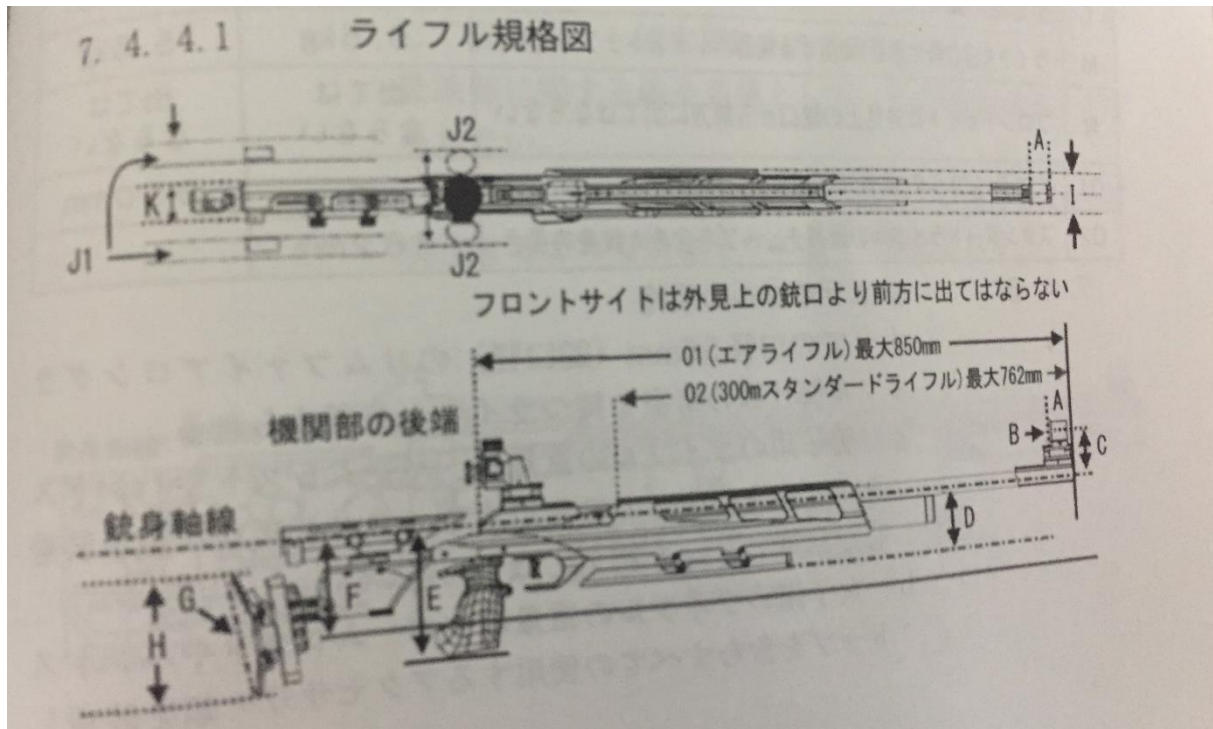
7.4.2.1 バットプレートは上下に調整可能なものでよい。バットプレートはバットストックの中心線から左右にオフセット（注釈：中心線に対してずらすこと）をするか、または垂直軸に対して回転させることができる。複数部品からなるバットプレートを使用している場合、すべての部品がバットストックの中心線から同じ方向にオフセットまたは回転されていなければならない。バットプレートのいかなる部分（最外端）もバットストックの中心線から 30mm を超えて張り出してはならない。バットストックの中心線とは、銃身軸線と直角をなす垂直線の事である。

※下図 7.4.2.1 を参照すること。



7.4.2.2～7.4.4 10mエアライフル規格

すべての圧縮空気又はガスライフルは次ページに示すライフル規格表の寸法及び制限に合っていないなければならない。



記号	測定部位	エアライフル
A	フロントサイトのチューブの長さ	50mm
B	フロントサイトの一チューブの外径	25mm
C	フロントサイトリングの中心またはポストサイトの先端から銃身軸線までの距離	60mm
D	フォアエンドの高さ	120mm
E	ピストルグリップの下端まで	160mm
F	ピストルグリップからバットプレートまでの間のバットストックの下端までの長さ (木製ストックには適用されない)	140mm
G	バットプレートの深さ	20mm
H	バットプレートの長さ	153mm
I	フォアエンドの幅	60mm
J1	銃身軸線を含む垂直面からのチークピースの最大幅	40mm
J2	銃身軸線を含む垂直面からのピストルグリップ最大幅	60mm
K	バットプレートをオフセットする場合の銃床後部の中心線からバットプレート最外端までの距離 (7.4.2.1)	30mm
L	引き金の重さ	制限なし
M	サイトを含まず最大重量(使用する場合はハンドストップも含む)	5.5kg
N	フロントサイトは外見上の銃口から前方に出てはならない	出てはならない
O1	エアライフルの装置の全長	850mm

7.5 服装規定

7.5.1.2 どのISSF選手権大会においても全てのライフル種目を通じて選手1人に対し、射撃ジャケット、射撃ズボン各々1組だけを使用することができる。すべての射撃ジャケットおよび射撃ズボンは、ISSF用具検査によって発行され、ISSFデータベースに登録されたシリアルナンバーを示すタグがなければならない。

7.5.2 服装測定基準

7.5.2.1 厚さ基準

ライフル競技用服装は次の厚さ測定基準を守らなければならない。

測定場所	厚さ	ジャケット	ズボン	靴	グローブ	下着
普通	一重	2.5mm	2.5mm	4.0mm	-	2.5mm
普通	二重	5.0mm	5.0mm	-	-	5.0mm
普通	合計	-	-	-	12.0mm	-
あて物	一重	10.0mm	10.0mm	-	-	-
あて物	二重	20.0mm	20.0mm	-	-	-

表に示された厚さの測定基準（許容範囲は0）を上回る測定値は承認されない。

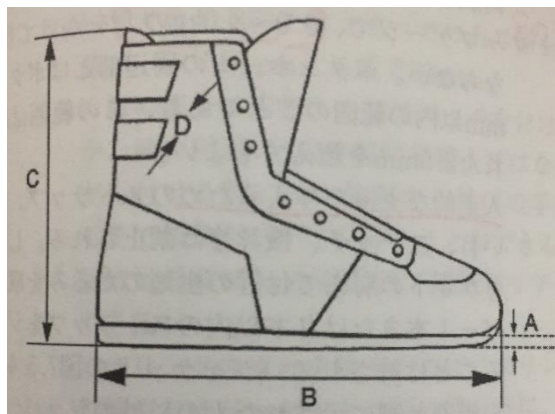
7.5.2.2 固さ基準

ライフル競技用服装は次の固さ測定基準を守らなければならない。

- a) 測定シリンダーが少なくとも3.0mm沈み込めば、その素材は合格である。
- b) 3.0mmより小さい数字が表示されたなら、その素材は固すぎることになる。3.0mmを下回る測定は承認されない。
- c) ジャケットまたはズボンのどの場所も60mmの測定シリンダーで測定できなければならない。通常の測定には小さすぎる（60mm以上の平面がない）場合、縫い目の上から測定が行われる。

7.5.3.6 射撃靴の寸法表

選手の靴は次の図や表に示された最大値を上回ってはならない。



A	つま先における靴底の厚さの最大値：10mm
B	靴の全長：はいている者の足の大きさにあったもの
C	靴の高さの最大値：Bの長さの2/3を超えない
D	靴の上部の素材の厚さの最大値：4mm

靴底は靴の外形に沿ってカーブしていなければならない。また、どの部分においても靴の外形から5.0mmを超えて張り出すことはできない。つま先や踵は正方形または平らに切りそろえることはできない。

7.5.4 射撃ジャケット

7.5.4.2 ジャケットの前あわせは、ボタンかジッパーのような調節のきかない留め具で留めなければならない。合わせの重ねしろはボタン等を留めた状態で 100mm 以上あってはならない。ジャケットは選手の体にゆったりと吊られる状態でなければならない。これを判定するために、ジャケットは、ボタン等を留めた状態よりも、少なくとも 70mm 以上おおく重ね合わせることができなければならないが、この測定はボタンの中心からボタンホールの外側までの長さを測らなければならない。この測定は選手が両腕を体側に下ろした状態で行われる。測定はオーバーラップゲージで、6.0 kg～8.0 kg の力をかけて行われなければならない。ボタンホールの周辺部とはボタンホールから 12mm 以内の範囲の事であり、この範囲は厚さが、許可された 2.5mm を超えてもよい。

7.5.4.4 ジャケットの背の部分（バックパネル）は、ジャケットを固くしたり、その柔軟性を損なわない限り、複数の素材を使用した構造のものでよい。バックパネルのすべての部分は、平らな面で測定して、厚さ 2.5mm 以内、固さは 3.0mm 以上の制限が守られていなければならない。

7.5.4.5 ジャケットの横の部分（サイドパネル）には、立射姿勢でライフルを支える腕の肘の下にあたるひじの先端から上部 70mm 下部 20mm の範囲のシームフリーゾーンに縫い目を配置してはならない。シームフリーゾーンの検査は射撃ジャケットを着用し、ボタンをすべて閉めた状態で、ライフルをもって立射姿勢をとったうえで行われなければならない。

7.5.4.7 ベルクロ（マジックテープ）、粘着性のある物質、液体またはスプレー等をジャケット、あて物、靴、床、用具の外側や内側につけることはできない。ジャケットの生地を表面をざらざらにすることは許される。違反にはルールに従ってペナルティが科せられる。

7.5.5 射撃ズボン

7.5.5.1 射撃ズボンの厚さは、どの平らな面で測定しても、裏地を含めて、一重で 2.5mm、二重で 5mm を超えてはならない。ズボンを支えるために幅 40mm 以下、厚さ 3mm 以内の通常のベルトまたは伸縮するサスペンダーを使用してよい。ベルトループ（ベルトを通す輪）は最大 7 本までで、それぞれの幅が 20mm を超えてはならず、ベルトループ間は 80mm 以上あること。

7.5.6.2 グローブは着用した際に、リストナックルの中心から測定して、50mm を超えて長くなってはならない。手首の部分のひもや締め具はどのようなものも禁止される。

7.5.7.1 射撃ジャケットの下に着ける着衣はすべてを合わせて、その厚さは一重で 2.5mm、二重で 5mm を超えてはならない。射撃ズボンの下にジーンズや普通のズボンをはくことはできない。

追加項目

圧縮銃のシリンダーの有効期限は製造年から 10 年と定まっております、現在のところ保証期間を過ぎても試合に出場する分には問題ないが、今後変更される可能性があるため各自注意しておくこと。