**2018第三屆勇旭盃雲林漆彈嘉年華**

**「漆」淋「彈」雨漆彈錦標賽**

壹、目的:

 一、藉由本次雲林漆彈嘉年華辦理多元活動面貌擴增本縣運動人口及提升青年體

 質，以增強青年參與運動意識，落實強化基層體育組織，結合全縣漆彈運動同

 好提倡正當休閒運動，協助推動縣內觀光休閒產業。

 二、藉由漆彈射擊活動，舒暢學生身心鼓勵學生從事有益身心健康之活動，以減少

 學生涉足藥物濫用高危險場所，並結合各項安全教育主題【反詐騙、反黑道、

 反暴力、反毒、反飆車】等，寓教於樂，使學生強化友善校園認知。

貳、辦理單位：

一、主辦單位：雲林縣政府。

二、承辦單位：雲林縣體育會漆彈運動委員會。

三、協辦單位：雲林縣政府教育處、顏旭懋議員服務處、雲林縣福田社會文化關懷協會、雲林縣體育會、雲林縣土庫國中、雲林縣義峰高級中學、嘉楠集團、狙擊手企業社、雲林縣警察局少年隊、雲林商旅。

參、活動時間地點：

一、活動日程：**107年05月25日（五）08：00-17：00。(暫定)**

**二、**活動行程表(如附件1)。

二、活動地點：土庫國中。

肆、參加對象：

一、機關大專組：由機關或社會、企業團體、公私立大專院校（含五年制專科學校

 專四至專五生）在學之正式學生為限（不含選讀生、旁聽生、補

 習生、空中補校、僑生專修班及短期訓練班學生）**組**隊報名參加，

 預計受理參賽隊數共**9隊，**額滿截止。組隊報名參加，預計參賽

 隊數9**隊**，額滿截止。

二、高中國中組:由公私立高中職校（含五年制專科學校專一至專三生）在學之正式

 學生、公私立國民中學在學正式學生組隊，**組**隊報名參加，參賽隊

 數15**隊**，額滿截止。

 三、總隊數24隊，各組得視報名狀況互相調整隊數。

四、各組均男女不限，符合資格者皆可報名參加，每隊選手5人到6人（報名6人比賽時僅能5人上場，其中1人休息輪替），男女不拘，且每人僅能代表一隊參賽，違者以棄權論。

伍、報名辦法: **（比賽當日報到後，不接受更換選手。）**

一、報名期限：**107年04月1日起至5月15日止**，額滿提前截止，**非在報名期間**

 **內報名者不予受理。**

二、報名手續：報名手續：線上報名網址：報名隊伍請將報名表及家長同意書，以Word電子檔或Pdf掃描檔將2項資料寄送至雲林縣漆彈委員會電子信箱彙整(ym.long@msa.hinet.net)；或將紙本資料寄至雲林縣斗六市北平路223巷一弄15號彙整。

三、報名費：本次比賽期間，參賽隊伍毋需繳交報名費。

四、保險費：主辦單位於活動期間統一投保公共意外責任險，報名參賽選手之額外保險，由所屬學校自行辦理。

陸、競賽規定:

 一、比賽分組：比賽採用M5賽制，6人組隊每場出賽人數5人制（男女不拘）之團體小組循環賽，每人僅能代表一隊參賽，違者以棄權論。

 二、比賽規則：採用亞洲漆彈聯盟PALS競賽規則，請參賽選手務必詳閱（如附件4）。

 三、比賽用彈：

 （一）採用符合亞洲漆彈聯盟PALS安全規範之漆彈球，由大會現場供應不得自行攜帶。

 （二）大會提供每場比賽每人50發漆彈球，如有掉落除不得撿拾外，亦不予補充。

 四、比賽裝備：防護背心、漆彈槍、漆彈球及安全面罩等裝備由大會提供，選手亦不得使用自備之槍枝裝備（含槍、彈斗及氣瓶）。

 五、比賽服裝：參賽選手應穿著長褲、長袖服裝（高領尤佳），可自行加穿護膝、護肘及手套等護具；另選手不得穿著有橘、黃色塊之服裝及裝備，並勿於臉上以迷彩、油彩塗飾。

 六、比賽制度：採3隊1循環組（每隊至少打2場），每循環組晉級1隊，晉級後採單敗淘汰制。

 七、因同一循環組之隊伍棄權，導致無法打2場時，可向大會申請安排友誼賽，惟其勝負不列入正式成績。

 八、注意事項：參賽選手請務必詳閱（如附件5）

柒、比賽抽籤：**訂於107年5月18日於雲林縣義峰高中會議室10：00進行抽籤。未**

**到場參與抽籤者由主辦單位派員代抽，不得異議。**

捌、活動規定事項：

 一、報到時間地點：開幕式當日上午8時至8時20分至土庫國中。

 二、開幕典禮：107年05月25日上午8時30分至9時00分。

 三、閉幕典禮：107年05月25日下午17時00分至17時30分。

 四、凡以不正當之手段或違背漆彈運動精神參賽者，經大會查證屬實或他隊抗議成立，則取消全隊比賽資格與成績，並將相關人員函送學校檢討。

 五、參賽人員請攜帶學生證或身分證於檢錄時實施驗證（並請攜帶健保卡）；於完成報到後，不得以任何理由更換選手，如有替代情事，取消全隊資格。

 六、未參加開幕典禮隊伍視同棄權。

玖、獎勵及罰則：

 一、獎勵部分：

 （一）機關大專組：取前三名，頒發團體獎座1面；雲林縣縣政府獎狀乙禎及個人獎牌。

 （二）國 中 組：取前三名，頒發團體獎座1面；雲林縣縣政府獎狀乙禎及個人獎牌。

 二、罰則部分：

（一）競賽期間裁判尚未宣布比賽結束或因故中止比賽前，任何人（含已中彈於出發區待命之人員）均不得擅自脫卸安全面罩，違者依競賽規則辦理。

（二）各隊如有不符規定之選手出賽時，一經查覺即停止該隊繼續比賽，所有競賽完之成績不予計算，立即取消該隊之成績（名次），並收回所領之獎項，同時函請學校檢討。

（三）比賽期間如有選手互毆、侮辱裁判等事情發生時，按規定立即停止該選手繼續比賽外，並取消該選手比賽資格，同時函請學校檢討。

（四）選手的身分證明不符合事實時，法律責任應由所屬學校負責。

（五）違反上述（一）～（三）所列情形者，將分別函告所屬學校依校規議處。

拾、申訴：

一、規則有明文規定即有同等意義解釋者，以裁判之判決為終決，不得提出異議。

二、運動員資格之申訴，應於比賽開始前提出，其他申訴均應在該比賽時內提出，否則不予接受。

三、有關技術性判定問題之申訴，一律不受理;比賽進行中若不服裁判之判決，得由其領隊向大會提出申訴，但比賽仍須繼續進行，不得停止，否則以棄權論。

四、申訴以大會審判委員會之判決為終決。

拾壹、一般規定：

一、各參加隊伍之領隊需於賽前向參賽人員解說比賽規則，特別是安全規定。

二、本次活動如遇天候不佳或其他特殊狀況，致使行程更動，依主辦單位通知辦理。

三、已報名學校因故無法成行，務必告知主辦單位。

 四、各校參賽隊伍(含帶隊人員)請准予公假。

 五、報名單位：雲林縣體育會漆彈委員會

 總 幹 事：楊明龍

 電 話：0956-631632。

 電子信箱：ym.long@msa.hinet.net。

本計畫報請雲林縣政府教育局核備後實施，修正時亦同。

附件1

**2018第三屆勇旭盃雲林漆彈嘉年華**

**「漆」淋「彈」雨漆彈錦標賽**日程表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 時間 | 活動內容 | 主持單位 | 地點 |
| 107年05月25日 | 08：00∣08：20 | 隊伍報到(抽籤) | 雲林縣漆彈運動委員會 | 土庫國中 |
| 08：20∣08：30 | 規則、裝備講解、安全說明 | 狙擊手企業社 |
| 08：30∣09：00 | 開幕式 | 雲林縣政府 |
| 09：10∣09：15 | 開幕鳴槍 | 雲林縣政府 |
| 09：15∣09：20 | 示範觀摩 | 狙擊手企業社 |
| 09：20∣12：20 | 漆彈競賽 | 雲林縣漆彈運動委員會 |
| 12：20∣13：10 | 午餐-休息 | 雲林縣漆彈運動委員會 |
| 13：20∣16：00 | 漆彈競賽 | 雲林縣漆彈運動委員會 |
| 16：10∣16：30 | 閉幕頒獎 | 雲林縣政府 |
| 16：30 | 賦歸 |  |

附件2

|  |
| --- |
| **2018第三屆勇旭盃雲林漆彈嘉年華****「漆」淋「彈」雨漆彈錦標賽報名表** 受理編號： |
| 組 別 | ☐ 機關組 ☐ 大專組 ☐ 高中組 ☐ 國中組 |
| 隊 名(報名高專組、國中組者必填) | **(隊名最多6個字，含英文字母及符號；如有不雅文字或意涵，主辦單位有權自行更改)** |
| 指導老師**(若無,可免填)** | 學校(單位) | 姓名 | 連絡電話(手機優先) |
| 領隊 |  |  |  |
| 參賽選手 | 姓 名 | 身分證字號 | 生 日 | 本人連絡電話(手機優先) | 家長（或法定監護人）同意簽名 |
| 隊長 |  |  | 年　月　日 |  | (必填) |
| 隊員二 |  |  | 年　月　日 |  | (必填) |
| 隊員三 |  |  | 年　月　日 |  | (必填) |
| 隊員四 |  |  | 年　月　日 |  | (必填) |
| 隊員五 |  |  | 年　月　日 |  | (必填) |
| 隊員六(若無則免填) |  |  | 年　月　日 |  | (必填) |
| 隊長地址**(必填)** | ( 郵遞區號 ) |
| 學生證或身分證　正反面影本［浮貼］處 |
| 注意事項 |  **1、報名機關組、高專組、國中組者請自行組隊，每隊選手5人或6人（報名6人比賽時僅能5人上場，其中1人休息輪替），符合資格者皆可報名，並請詳填本表各相關欄位資料。** **2、報名機關組、高專組、國中組必須取隊名，最多6個字，含英文字母及符號。遇有隊名相同者，後報名隊伍須改名。隊名如有不雅文字或意涵，大會有權自行更改，不得異議。** **3、請穿著適宜激烈活動之服裝，長袖、長褲、運動鞋，並自備手套(材質不拘），嚴禁選手穿拖鞋或赤腳比賽，違者取消該隊伍參賽資格。** **4、本活動之參賽者如為未滿20歲之未成年人，需經家長同意並於報名表「家長（或法定監護人）同意簽名」欄簽名後始得報名。附上家長簽名同意書亦可。** **5、本活動係為激烈運動，請自行考量身體狀況於徵求家長（或法定監護人）同意後再行報名。** **6、患有高血壓、心臟病等不適合激烈運動等者，請勿報名參賽，於活動現場保有「公共意外責任險」，因個人因素引發意外事故，主辦單位除盡力協助外，不負任何法律責任。** **7、報名資料不全者恕不受理。** **8、本活動依規定投保公共意外責任險，故不可歸責於主辦單位之責任所造成之傷亡（例如比賽場內掀面罩、個人疾病或練習、比賽過程中的傷害等事故），不在承保範圍。** **9、漆彈為水性顏料，沾污衣物後水洗即可去污。****10、請注意：參加比賽選手，僅限於表列選手，另本次比賽無供應午餐，其餘請遵守大會公告競賽規則，如有違規，大會得禁止其出賽。** |
| **※參賽選手請於比賽當日攜帶證明文件，如學生證、身分證、健保卡等附有相片之證明文件正本。** |

附件3

**勇旭盃漆彈賽家長同意書**

茲因行政院體育委員會漆彈輔導管理辦法規定未滿12歲之青少年不得參加漆彈對戰活動，未滿20歲者並應得法定代理人之同意等事宜，本人特簽訂本同意書，同意本人子女參加**2018第三屆勇旭盃雲林漆彈嘉年華「漆」淋「彈」雨漆彈錦標賽報名表**，並已清楚了解、叮嚀子女以下事項：

一、安全規定：

 1.戰場內嚴禁將防護面罩取下以確保安全，若發生以上情節，裁判或教練得依行政院體委會所頒布漆彈活動輔導管理注意事項之法規，將違反者勒令出場，不得參加。

 2.凡患有下列疾病、症狀之人員，嚴禁參加，如心臟病、高血壓、氣喘、孕婦、癲癇、飲酒、宿醉、凝血功能不足....等或相關突發性症狀及醫生建議不適合從事激烈運動者。

 3.非對戰時(或活動暫停與結束)，槍口必須朝上或朝下，絕對禁止槍口對人，關保險，套上槍管套。

 4.戰場內需服從裁判、教練之判決與指示，嚴禁與其他參賽者有肢體行為之衝突。

 5.嚴禁對場外人士、裁判及陣亡或投降者射擊並遵守場內所訂之各項活動內容。

 6.嚴禁攜帶危險物品入場，禁止攜帶如：刀、爆炸物、五金工具、繩索..等物品。

 7.嚴禁攀登或移動掩體，小心避開可能有危險的地形地物。

違反以上安全規定之人員無論是造成別人的傷害或是自己受到傷害均需自行負責賠償責任，本活動所投保之公共意外責任險並不包含因違反規定所造成之傷亡。

二、危險告知：

 1.若私自脫下面罩，被漆彈直接擊中眼睛，會導致失明。

 2.被漆彈擊中身體皮膚，會有瘀青的症狀。

 3.違反上述第一項第2條所列之疾病人員，參加漆彈對戰活動可能會導致死亡。

三、責任豁免內容：

本人子女若有以下情事發生，本人放棄對雲林縣體育會漆彈委員會任何責任訴訟或要求賠償之權利。

@本人子女未告知教練身體不適，以及隱瞞患有第一項第2條所列疾病，在場內活動造成身體危害。

@本人子女未遵守教練指示及安全規定內容，造成傷害。

.................................................................................

本人(家長) 已充分了解以上漆彈活動之說明並同意讓本人子女 參與活動，特立此同意書為憑。

(所填寫之個資僅用於報名，不另做其他用途) 家長/監護人簽章：

參加者姓名： 出生日期 ： 身分證字號：

緊急聯絡人電話：

中華民國 年 月 日

附件4

漆彈競賽規則

中華漆彈推廣協會編譯 2012年7月版

本規則出自歐洲Millennium-series(www.Millennium-series.com)，為目前亞洲漆彈聯盟( PALS,http://ppt.cc/Slrq)所使用規則，會因賽制不同而進行增減。

1. 選手須知：
2. 服裝
3. 每位球員僅可穿著兩層的服裝, 除非已由官方發佈氣溫將低於10℃，此狀況下可允許穿著三層的服裝。此服裝包含一件內褲(或於低溫時，可額外加一件長內褲)，以及一件(或兩件於低溫時)所穿著的短袖或長袖內衣。球員必須穿著長褲以及長袖上衣。
4. 球員隊服不可含有橘色或黃色。球員隊服若為白色，必須是乾淨的, 若有太多的污漬，裁判可要求更換隊服。
5. 球員的服裝包含長褲與上衣不可有裂縫，且必須合身不可過大。球員不可穿著以高吸水成分如毛氈或羊毛，或具過度保護的軟墊或光滑種類的材質，如尼龍或橡膠製成的上衣及褲子。
6. 服裝上若有補強的部位為兩層布料相互車縫在一起，該部位算是兩層。
7. 球員不可穿著有鐵片或鐵釘的鞋子。
8. 上衣必須塞到長褲或彈包的腰帶內。
9. 球員可帶1雙具有保護墊的手套。
10. 球員可佩帶頭帶，但不超過肩膀下方2公分。
11. 防汗頭巾僅允許使用頭帶，但寬度不超過5公分，厚度不超過1公分。
12. 若球員於比賽中被發現穿著違反規定的服裝，將被淘汰。
13. 不得在服裝上使用貼紙。
14. 防護裝備
15. 於需要戴面罩的區域內，所有的球員與所有其他人必須使用專為漆彈運動所生產的面罩，而且必須維持良好的狀態與未受損的鏡片。面罩必須符合或達到ASTM標準。面罩的製造廠商必須將希望使用於巡迴賽期間的各款面罩，於巡迴賽開始至少10天前，將其個別之實驗室測試結果遞交給聯盟，以證明該面罩符合或達到ASTM標準。於漆彈槍允許射擊的區域內，面罩必須隨時戴上, 包括但不限制於: 比賽場地、測槍站、試槍區。

**違反規定將對該球員隊伍的隊長提出正式的首次違反警告，第二次違規時，該違規的隊伍成員將不予以參賽。**

1. 球員、工作人員，以及所有在場內的人員均需戴上原廠的臉部全罩防護，面罩的臉部或耳朵的防護，在需要戴上面罩的任何時間、地點，面罩上的使用不允許顛倒或向上扭轉或以任何方式變更該面罩原本的形狀。
2. 球員可穿戴單層的前臂與肘部的防護裝備，但不得更改原廠的防護墊設計，此防護裝備可穿戴於服裝之外或服裝內。
3. 球員可穿戴單層的小腿脛骨與膝蓋的防護，但不得更改原廠的防護墊設計，此防護裝備可穿戴於服裝之外或服裝內。
4. 球員可穿防護短褲，但不得更改原廠的防護墊設計。
5. 男性球員可穿著鼠蹊部的防護裝備，而女性球員可穿著胸部防護裝備，該防護為針對漆彈運動使用所生產的，而在漆彈球撞擊該防護裝備時，必須是可破裂的。
6. 鼓勵球員穿戴由合成橡膠所製成，可環繞整個脖子且尺寸適中的頸部防護，其厚度不超過2公分，但是禁止使用圍巾以及類似材質的布料。
7. 鼓勵球員穿戴頭部防護裝備，以保護頭蓋骨部分，但其厚度不超過1公分。
8. 不允許面罩上使用貼紙。
9. 漆彈槍
10. 球員可使用單一0.68in口徑的漆彈槍，由單一槍管與擊發系統所組成，禁止使用雙作動扳機，漆彈槍射率將限制為每秒10顆(10bps)(2009年修正為12bps，2012年起修正為10pbs)，定義為兩發的擊發時間不可少於95ms，按下扳機後扳機的感應最快可設定100ms(此為單發模式的漆彈槍射率設定在10bps)。(適用於所有組別)

追彈功能僅允許當射率達到每秒5顆，且可持續維持的狀況下啟動，追彈啟動後射率為10bps。一旦停止射擊之後，只能有額外1顆的漆彈被擊發。(除非有指定，否則只適用於D1和D2)

1. 扳機的定義為用於與手指接觸可移動的槓桿或按鈕，板機開機的接點並非扳機，扳機每次的作動循環必須利用手指於扳機上用力及釋放來完成。
2. 電子擊發系統的漆彈槍必須設定成比賽規定模式，球員不得在比賽場內調整電磁閥啟動時間(dwell)、扳機感應度(de-bounce)或擊發模式，漆彈槍必須調整至巡迴賽允許的模式，不得使用其他模式。
3. 所有可由外部調整射速的漆彈槍都必須修改為於比賽進行中不得調整。所有氣壓調節閥必須有蓋子，使其在比賽過程中必須透過工具調才能進行調整。
4. 漆彈槍的槍管可配備導流孔及溝槽或膛線，但不可有消音管附於槍管或結合至槍管本體結構中，在場地內每個球員僅允許持有一支槍管。
5. 球員不可使用布、合成橡膠、或其他材質蓋住彈斗或漆彈槍，基於安全考量，可允許高壓氣瓶使用合成橡膠的氣瓶套。
6. 於比賽場內或任何比賽場附近，當漆彈槍裝上了氣瓶後，必須隨時戴上槍管套，包括但不限制於：停車場與比賽有關的飯店內；取下槍管或部分槍管；於槍管塞入通槍條；或槍管塞無法符合此規則的要求。對此要求唯一的特例為：於測速區進行測速；專為試槍所設置的地點；或於比賽開始前裁判指示球員取下槍管套後(目前於亞洲賽事中，均於進場測速時即取下槍管套)；或清理漆彈槍時。**首次違反槍管套使用規定，將對該球員隊伍的隊長提出正式的首次違反警告，第二次違規時，該違規的隊伍成員將不予以參賽。比賽當中球員必須隨時攜帶槍管套，於競賽過程需要時使用。**
7. 任何人於商品展售區或任何公共場合暴露漆彈槍(沒有放到槍袋或其他存放方式)將被趕出比賽場所，若該人員為隊伍成員，則取消其比賽資格，同時該隊伍將接受罰款懲罰，每場比賽中聯盟授權的大會人員、安全人員、裁判以及其他工作人員皆可以，且具有責任來執行此規定。
8. 任何選手在比賽過程中被發現使用違反(三)規定的漆彈槍，將被禁止參與該場賽事中其餘場次，並且該隊伍亦喪失使用該違規漆彈槍的權利，除非該選手並非具不良意圖。唯一方式必須在錯誤發生之後立刻承認錯誤，不過也必須是在裁判發現之前。

如果這個錯誤在比賽開始之前，或在倒數計時的過程中發現，這場比賽將棄權，而該選手並不會被取消資格。

1. 漆彈槍上的貼紙限制在一邊一張5x10公分，貼紙的顏色不可有橘色及黃色。
2. 其他裝備
3. 彈斗不可使用透明且必須以單色製造，可允許霧面的彈斗。不得於彈斗或其他進彈裝置上使用貼紙，除非該貼紙為5x10cm大小，並貼於彈斗兩邊各一或其他進彈裝置上，貼紙的顏色不可有橘色及黃色，可允許使用透明彈斗蓋。
4. 球員所攜帶的彈袋及彈桶數量不限, 但不可有多餘的氣瓶或彈斗。
5. 兩個存活的球員可相互交換裝備。
6. 背心和彈袋不可有防護墊的設計。
7. 禁止的裝備
8. 禁止的裝備包含橘色、黃色(或相近顏色)的設備(服裝、彈斗、漆彈槍...等)；以及接聽設備；溝通裝備；或其他電子式監視設備；燃燒彈；煙霧製造設備；彈汁為紅色或粉紅色的漆彈球；具有毒性的漆彈球或無法生物分解或難以清理；漆彈球的外殼、彈汁或二者利用其他方式改變或增強。

若使用聯盟禁止的漆彈球，該隊將被處以罰款，或禁止參賽。

1. 漆彈球
2. 必須使用大會指定之漆彈球，漆彈球材質必須符合聯盟的安全規範。
3. 漆彈汁不得為紅色及粉紅色。(2012年歐盟增加禁用橘色，但目前亞洲漆彈比賽橘色及黃色仍為可允許汁顏色)
4. 比賽開始
5. 在每一場比賽開始之前利用擲硬幣選邊，於下一場次換邊。(目前亞洲漆彈比賽的賽程，是由各隊長在領隊會議時抽籤，再排入賽程中，平均分配於二邊)
6. 比賽準備開始時，球員於場地邊線內將槍口觸碰旗站(背板)。

**任何球員於比賽開始瞬間，未將槍口觸碰旗站(背板)，將被判定出局。**

1. 在比賽開始時，選手必須將個人裝備隨身攜帶。
2. 比賽流程：(M5賽制)
3. 裁判確認雙方隊伍已就位。
4. 裁判口令”拔槍栓(槍管套)(Socks off)”，選手即取下槍栓(槍管套)，並將槍栓(槍管套)隨身攜帶。
5. “3-2-1，倒數10秒”
6. 聽到”GO-GO-GO”、”Game on”或汽笛、喇叭聲，比賽即開始。
7. 比賽暫停：
8. 會發先比賽暫停的狀況，如緊急事件、危險的天氣狀況、不可力抗因素或在比賽場上的爭吵等。
9. 因裁判疏忽而發生錯誤的比賽開始時間點，或忽略溝通，則主審將停止比賽，若比賽尚未開始，則重新開始比賽。
10. 當比賽暫停時，場內所有裁判必須記住場內球員所在的位置並確保球員待在原地，當導致比賽暫停的原因已排除或解決，所有存活的球員與旗幟都由場內裁判安置於正確的位置，主審將依照比賽開始的程序重新開始。
11. 任何比賽結束的情況都需由主審宣布“比賽暫停(Freeze)”，所有選手必須留在原地，直到暫停狀況解除。
12. 時間將暫停於主審或其他場內裁判所決定，比賽過程也可能因為緊急事件或其他因素，使得主審或其他裁判暫停倒數。當狀況解除(例如奪旗者以中彈)，使得比賽重新開始，將從該時間開始計時。
13. 比賽結束
14. 任何比賽結束的情況都需由主審宣布“比賽結束”才代表比賽正式結束，儘管如此，球員以及他們的裝備於宣布“比賽結束”至離開場地前, 仍可被檢查。
15. 以下任一種狀況都可以使得比賽結束：成功奪旗、殲滅或比賽時間結束。
16. 當比賽時間結束或旗堡審宣布奪旗達陣(一般會喊”TIME”)，接著所有裁判檢查完所有存活的球員無虞後，則由主審宣布”比賽結束(GAME OVER)”。
17. 離場流程
18. 陣亡選手必須待在旗站後(DEAD BOX)，直到”比賽結束”才能離開。
19. 存活球員必須先進行自我檢查，鄰近的裁判將會對球員進行個人及裝備中彈檢查，一彈發現中彈為出局，將由主審評判，進行懲罰。
20. 未經場內裁判允許，不得擅自重回場內。
21. 中彈檢查
22. 中彈檢查由裁判來執行，是為了確認漆彈球是否擊中球員並留下中彈痕跡。
23. 裁判看到球員被擊中或漆彈球直接打進球員所佔據的位置，而被擊中的部位裁判無法直接看到是否有破彈，或裁判被另外的裁判要求去做中彈檢查時，則該裁判必須進行中彈檢查。
24. 當球員要求中彈檢查時，裁判可以但並非一定要去檢查。
25. 中彈
26. 當球員或該球員所攜帶的任何裝備，被存活球員漆彈槍射出的漆彈擊中，並破裂而留下中彈痕跡，無論痕跡的大小，則該球員即被判陣亡。
27. 若球員或該球員所攜帶的任何裝備被漆彈球擊中，並未破裂留下中彈痕跡，則該球員並未陣亡。
28. 若球員被對方陣亡的人員擊中並留下中彈痕跡，則該球員並未陣亡。
29. 若漆彈球先擊中物體並破裂後的彈汁噴到球員或該球員所攜帶的任何裝備，該球員並未陣亡。但是當裁判沒看到球員的中彈痕跡是如何產生的，只是明確看到中彈痕跡，則該球員將被判陣亡。

一般而言，在這種狀況下，如果中彈痕跡是相當明確，且呈現出是直接中彈，而非髒污、潑到、噴到、或跪下時壓到或坐到漆彈球，而其彈痕大小為50元硬幣大小 (大約直徑2.5公分)，則該痕跡將被視為有效的中彈。

1. 比賽中，雙方的兩個球員若同時中彈並留下痕跡，或裁判無法判定何者先中彈並留下痕跡時，雙方球員將同時被判陣亡。當裁判發現因髒污、潑到、噴到、或跪下時壓到或坐到漆彈球所造成的痕跡，裁判會盡可能的幫球員擦拭掉，若球員身上有此痕跡而繼續射擊，則該球員可能冒著類似有效中彈的風險而被判陣亡。
2. 球員與中彈
3. 球員有察覺中彈的責任。
4. 若球員發現自己中彈應立即停止射擊並以手勢表示自己陣亡，若持續射擊將視為中彈違規。
5. 如果球員中彈的位置無法自我檢查時(例如帽子、喉嚨、背部、彈袋)，該球員應立即停止射擊並請裁判進行中彈檢查，若持續射擊將視為中彈違規。
6. 當球員於移動過程中中彈，應立刻繼續朝最近的掩體前進，無論該球員與最近的對手之間是否有這樣的掩體，但不包含對方球員正在使用的掩體，否則該球員應立即停止該移動並轉身遠離對手，到達掩體後該球員應立即自我檢查是否中彈。若繼續射擊、就位、或與他人溝通而沒有立即進行中彈檢查與做出陣亡手勢，而後確定中彈將視為中彈違規。
7. 當球員中彈的位置可以自我檢查時，不得要求裁判進行中彈檢查，於此狀況下要求中彈檢查將視為中彈違規。
8. 陣亡
9. 球員從地上撿漆彈球射擊將被判定陣亡。
10. 球員身體的任何部位或是所穿著或攜帶的任何東西碰到或超出場地邊線，將被判定陣亡。球員若移動做為邊線使用的繩索或圍欄，將被判定陣亡。邊線的標記將被視為場內。
11. 若球員面罩脫落，將被判定陣亡。
12. 球員被發現於場內持有工具，或其他禁止的裝備，或是在進行違反漆彈槍規則的動作，將被立即判定陣亡。
13. 球員進入場內所攜帶的任何裝備，若掉落離球員超過2公尺，除了通槍條或用於裝漆彈球的彈桶外，則該球員將立即被判陣亡。
14. 球員若表現出無運動員精神之行為時，將被判陣亡，無運動員精神的行為包含但不限定於：不服從裁判的判決；使用方法故意的躲避裁判，使其無法進行場內測速或無法進行判決；對裁判射擊；惡意的對明顯已經陣亡的球員射擊；企圖造成受傷或威嚇；過度的射擊(定義為超過合理射擊對方使其陣亡)；以要求中彈檢查的方式轉移裁判對自己或隊友的檢查；或利用裁判得知對手的位置；對任何球員、觀眾或裁判做語言的辱罵；有意圖以及不友善的對任何人做肢體上的接觸，適用額外的處罰。
15. 球員可能因隊友違反規定而遭到裁判處罰被判陣亡。
16. 球員有責任清除先前的中彈痕跡或於比賽開始前告知裁判討論處理方式，而不會導致該球員遭到陣亡判決。
17. 陣亡的球員於陣亡時應立即：
18. 做出陣亡的手勢，將一手放置於頭頂，一手將漆彈槍舉高，直到進入陣亡區。
19. 離開場地並將陣亡時身上所攜帶的所有裝備帶離，並以最直接的路徑離開朝陣亡區或任何其他由裁判所指示的路徑。若球員選擇非最直接路徑，且該路徑有意圖掩護其他隊員陣亡，或球員拒絕遵循裁判指示的路徑離開場地將被視為“中彈違規”。
20. 進入陣亡區，須聽從裁判指示才得離開。
21. 一旦裁判指示可以離開時，應將漆彈槍的槍管套戴上，陣亡人員不得與隊友交談或以其他方式溝通，尤其是球員不可大喊“中彈”企圖讓隊友知道, 或是陣亡後指示對手位置，裁判若認為任何球員以企圖告訴隊友訊息，將被視為中彈違規。
22. 計分方式
23. 奪旗達陣：3分
24. 一方奪旗未達陣：2分
25. 雙方均未奪旗：各得1分。
26. E/D值(Elimination Difference points)

例：A隊存活3人，B隊存活1人，則

 A隊E/D值：3-1=+2

 B隊E/D值：1-3=-2

1. 中彈違規
2. 中彈違規必須是球員陣亡後，仍持續以存活的方式行動。中彈違規包括但不限定於持續射擊或以別的方式吸引對方；持續移動，除非是以最近的路徑離開場地或裁判的指示；說話、作暗號或以別的方式對裁判、對方球員或隊員溝通；阻礙對方球員或裁判的行進；阻礙裁判進行中彈檢查或判決；將漆彈槍洩氣或排氣；提供隊友漆彈球或裝備；或沒有將手放置於頭上。
3. 中彈違規的處罰為進行1拉1的判決，亦即該隊員出局，連帶另一隊員出局，除非裁判認為該球員中彈違規明顯，進而影響比賽，使違規球員的隊伍獲得優勢，在此狀況下的中彈違規判決進行1拉2的判決。
4. 擦拭
5. 擦拭意即，球員主動且蓄意的移除中彈的痕跡，以避免陣亡或裁判的判決。
6. 擦拭的處罰為立即的判決該球員於比賽中出局，並連帶判決同隊的3名球員出局 (即1拉3)。
7. 球員被發現丟棄已經中彈或具中彈痕跡的通槍條、布條或彈桶，以避免裁判的判決，將以擦拭的罰則處罰。
8. 干涉(M5)
9. 觀眾允許觀看比賽，但不可對場內的球員提供指示；對場內的狀況做評論以免被場內的球員聽到；持有未帶上槍管套的漆彈槍且可從他的位置射擊；或任何影響比賽的任何方法。
10. 比賽隊伍的成員與夥伴若影響或傳達比賽狀況，將立即受到處罰，如同球員中彈違規，導致至少1拉1的判決。
11. 處罰條例
12. 下列的違規將使裁判予以口頭警告(不限於)：第一次槍管套違規；第一次錯誤的要求中彈檢查；於每個事件中第一次使用不恰當語言；第一次沒有遵從裁判的指示；第一次於陣亡後未將手放在頭上。
13. 裁判將依下列違規判決球員陣亡(不限於)：沒有注意到中立的判決；第二次錯誤的要求中彈檢查；於每個事件中第二次使用不恰當語言；第二次或持續的沒有遵從裁判的指示；跑出場地邊線或移動邊線；有效的中彈痕跡；比賽開始時未將槍管前端觸碰到旗幟站前方；於要求的時間或地點未戴上面罩；於場內持有工具；於場內使用的漆彈槍被測出射速每秒301英呎或以上；於比賽中未經裁判的允許自行操作電子或電子槍的按鈕或開關；比賽前未向裁判出示識別卡；隊伍相關未參賽的人員於比賽期間影響比賽；過度的射擊；無運動員精神的表現；比賽中故意改變場地。
14. 1拉1的判例(除了陣亡的球員外，將連帶判決另一名球員陣亡)將依下列違規判決(不限於)：明顯的部位中彈仍繼續比賽；因為球員開始察覺到，使得不明顯的地方中彈變成明顯的中彈；球員於陣亡後以不友善的方法與場內的人員發生肢體接觸 (其他處罰仍可適用) ；比賽結束時被檢查出有明顯的中彈；於場內使用的漆彈槍被測出射速每秒311英呎或以上；陣亡後操作電子或電子槍的按鈕或開關(彈斗不算) ；陣亡後仍與隊友溝通。
15. 1拉2的判例(除了陣亡的球員外，將連帶判決另二名球員陣亡)將依下列違規判決(不限於)：明顯中彈違規並影響比賽；使違規球員的隊伍獲得明顯的優勢；於場內使用的漆彈槍被測出射速每秒325英呎或以上。
16. 1拉3的判例(除了陣亡的球員外，將連帶判決另三名球員陣亡)將依下列違規判決(不限於)：擦拭；陣亡後未經裁判允許，擅自重入場內以影響進行中的比賽。
17. 額外罰則
18. 裁判可依下列違規給予額外的判決：不遵守裁判的指示；與他人爭鬥或其他不友善的肢體接觸 (其他處罰適用)
19. 1拉1，1拉2，或1拉3的處罰評估，當沒有足夠的存活球員，將導致處罰不利於對方的隊伍，違規的隊伍旗幟將被視為已經奪取並完成掛旗，而無法拉掉的球員數，將於對方計分單上增加存活的球員，最多7名存活球員。任何與對手計畫得分的隊伍將被大會取消資格，而所有在該隊伍名冊上的成員將於剩餘的比賽中除名並放棄所有該場比賽的分數。
20. 因嚴重的無運動員精神的行為所導致的停權、驅逐、取消資格，以及罰款
21. 隊伍對於隊伍名冊上的所有人員包括球員與後勤人員，於比賽期間有下列行為而導至罰款、停權與驅逐。
22. 當球員遭到比賽停權時，該球員的隊伍若於名冊上無替換人員，則必須缺少一名隊員參賽。球員停權時間將於每場巡迴賽持續下去，直到停權期滿。被判停權的球員必須將球員證交給判決停權的主審，若球員拒絕交出他的球員證，則該隊伍將自動放棄下一場比賽。球員證將於處罰時間結束後交還給球員。
23. 球員將因下列違規而被驅逐出比賽場地：蓄意的肢體接觸 (以漆彈槍, 胸部碰撞、抓、推、吐口水或類似行為) ；在裁判還沒告知前自行離開陣亡區；無法依照裁判要求提供漆彈槍或於要求提供漆彈槍之前按開關、按鈕或扳機；任何適用於前項敘述漆彈槍的違規；直接以語言對對手、裁判或觀眾辱罵；蓄意由場外、邊線外以及陣亡區射擊；蓄意的射擊裁判；陣亡後未經裁判允許擅自重入場內以影響正在進行中的比賽。
24. 禮儀
25. 隊伍以及其球員應避免於比賽場所穿著，或以別的方式展現不雅的圖片、文字或圖案。
26. 隊伍以及其球員應避免因任何行為而造成聯盟、比賽、推廣者或任何贊助商的聲譽受損，包括，但不限制於：破壞飯店房間；於未戴面罩的區域擊發漆彈槍；故意破壞私人物品；造成肢體衝突(除非無故遭到攻擊的防衛)或犯罪行為。
27. 任何人員或隊伍無法遵守此章節的規則與規定，將由違反日開始為期一年禁止參加聯盟的比賽。
28. 所有隊伍應遵守每個比賽的推廣者所提出的特殊管理規則與規定。
29. 所有隊伍於比賽場所或停車區域內, 應正確的處理隊伍所製造出的垃圾。

附件5

參賽選手注意事項

**以下節錄漆彈比賽過程中選手需特別注意及配合事項，餘仍請詳閱競賽規則**

1、採三隊一循環組，每循環組晉級一隊，晉級後採單敗淘汰制，取前三名頒獎。

2、**每場賽程均計時3分鐘，漆彈每人50發**：視賽程進度再行調整比賽時間及漆彈數量，漆彈於彈藥區發給選手。如有掉落除不得撿拾外，亦不予補充。

3、**請攜帶學生證或其他有照片之身分證明文件供檢錄時查驗：**完成報到後，不得以任何理由更換選手，如有替代情事，取消全隊資格。

4、**檢錄唱名三次不到，取消該場比賽資格：**請選手自行注意賽程進度，準時檢錄。

5、**比賽場地設置邊界線，踩線越線者判出局**。

6、**選手須穿著合身輕便服裝一件，不得穿著外套，且服裝不得有大小超過十元硬幣大小之橘色或黃色色塊：**大會提供護頸及紅藍頭巾。參賽選手應穿著長袖、長褲，可自備護具（面罩、護膝、護肘、手套等）。

7、**不得自備槍枝裝備（槍、彈斗及氣瓶）**：選手可自備人身防護裝備，如面罩、護膝、護肘及手套。

8、**比賽程序：**1.檢錄、2.著裝、3.待命、4.入場、5.戰鬥、6.停止、7.出場、8.交接。

9、**請自行參閱詳細規則：**奪旗、達陣、中彈檢查、出局、違規等請務必詳閱。

10、**計分及勝負說明如下：**

（一）**初賽**部分：

比賽採3隊1循環組，**每隊比賽2場**，勝負判定採存活人數計分**制**

（二）**晉級比賽**部分：採**單淘汰賽制**，勝負判定採奪旗計分**制**

1.奪旗達陣得分50分。

2.奪旗未達陣得分20分。

3.殲滅對方球員每員4分。

4.存活球員每員2分。

5.晉級隊伍先比勝場，勝場多者晉級，勝場相同則比積分得分，積分得分高者晉級。如三隊對戰勝負與積分均相同，即各加賽一場，如仍無法判定，則以擲銅板決定晉級隊伍。

 **(三)惟因採單敗淘汰，為節約比賽時間，故如能明確判定勝負時，主審裁判將當即停**

 **止比賽（如對手已全數遭殲滅時，不待奪旗，主審裁判將當即停止比賽等）**。

**11、進入待命區後，直至離開待命區，未經裁判許可掀脫面罩者（有將面罩掀起之動作時），該參賽者視為出局（out）**。**如已陣亡者違規脫面罩，即連坐一位隊員出局**。**並依其存活人數計算存活差來判定勝負。若因有脫面罩導致兩隊存活差相同時，判定脫面罩之隊伍為負，如因脫面罩情節重大，致使影響比賽進行時（停止比賽）判定脫面罩隊伍為負（不計算存活人數）。**

**12**、**比賽口令如下：**

**入場**（待命區選手依主審口令，進入場內攻擊發起位置就位）

選手就位**、拔槍栓**（拉拉柄上膛成戰鬥蹲姿，將槍栓拔起套於手上）3.2.1倒數10秒（默數將槍口頂於帆布，**出發時未頂觸者即出局**）．GO.GO.GO（開始**戰鬥）停、蓋上槍栓**（裝槍栓、槍口朝下、手指保持在護弓外）**出場**（持槍快跑離場，隊長至出口處評定勝負並在計分表簽名）**離開**（依序繳回槍枝、面罩、頭巾、護頸等裝備）

13、**對手棄權時：**仍應參加檢錄，直至檢錄處唱名3次未到，判定對手棄權後，始得簽名離開。**棄權者前已比賽之勝負及存活差均不採計**。

14、**選手將掩體撞離地面，視為出局（out）。**

15、為防止選手受傷，**嚴禁選手穿拖鞋或赤腳比賽，違者取消該隊伍參賽資格。**

16、**對於違反運動精神及大會相關秩序規定，經勸導仍不聽從者，大會得取消該隊伍參賽資格。**

17、**貴重物品請自行保管。**

18、**違規規定，請務必詳閱競賽規則第二之（八），以免影響自身權益。**

19、本活動依規定投保公共意外責任險，故不可歸責於主、承辦單位之責任所造成之傷亡（例如比賽場內掀面罩、個人疾病或練習、比賽過程中的運動傷害等事故），不在承保範圍。如欲加強保障，可自行投保旅遊平安險。

20、如有心臟病或突發性疾病者請勿參加活動。

21、**本活動之參賽者如為未滿20歲之未成年人，需經家長同意並於報名表「家長（或法定監護人）同意簽名」欄簽名後始得報名。附上家長簽名同意書亦可。**

22、本注意事項及大會競賽規則，如有未盡事宜，大會得隨時修正補充之。