

試合マニュアル

関東学生アーチェリー連盟 競技委員会

目次

- ① 試合前日までにすること
- ② 試合の流れ
- ③ 用具検査
- ④ スコアについて
- ⑤ 審判員を呼んだ方がいい場合
- ⑥ その他失格となりうる行為

① 試合前日までに

1. 立ち順【訂正版】を確認すること
2. ゼッケンを忘れずに印刷し、持参すること
3. 弓具・ユニフォームの確認（弓具検査のスライドを参照）

② 試合の流れ

1. 選手集合

2. 選手チェック

会員証（学生証）を代表者がまとめて提出

3. 設営

4. 用具検査

※詳細は弓具検査のスライドを参照

5. 試射 ※試合により異なる

試合により回数や本数、制限等が異なるため、実施要項を確認しましょう

6. 行射開始

② 試合の流れ

1. 行射の順番

立ち番「的の番号+アルファベット」が一人ひとりに割り振られます。

アルファベットにより射つ場所・順番が決まります。(例：4-A)

1的2名の場合：Aが左側、Bが右側から射つ。

1的3名の場合：Aが左側、Bが中央、Cが右側から射つ。

1的4名の場合：A、Cが左側、B、Dが右側から射つ。

※また、4名の場合や感染症対策のため、アルファベット順に交代して射つこともある。

例) 4人の競技者が1つの的に2名ずつ行射する場合

AB行射—CD行射→(矢取り) →CD 行射—AB行射→(矢取り) →AB 行射—CD行射・・・の順で射つ。

② 試合の流れ

2. 制限時間

1エンドが6射の時：3分 1エンドが3射の時：1分30秒 で規定された本数を射ち切らなければならない。

- ※ ○競技開始前の合図前（次ページ・ブザー音が鳴った際）に矢を発射した場合
- 競技終了の合図後（次ページ・ブザー音が鳴った際）に矢を発射した場合

には、審判員がレッドカードを掲げ、そのエンドの**最高点が削除され、「M（=0点）」**扱いとなる。
通常通り得点を記入した後、**審判員によるスコアの修正**を受けてください。

なお、

- 行射の開始前／ラウンドごとの休憩時間中に矢を発射した場合も、上記と同じ扱いとなる。

※行射開始のブザーがなる前に押し手をあげてはいけない。

② 試合の流れ

3. 信号灯とブザーの合図

試合会場では信号灯とブザー時間が管理されるため、それを見て残り時間を確認しながら行射を行う。

<流れ>

① 信号灯の色が赤色 ● ブザーが2回鳴る

→ 射線に入る合図。ブザーが赤色の際は、一切矢を放ってはいけない。

② 信号灯の色が緑色 ● ブザーが1回鳴る

→ ①から10秒後に鳴る行射開始の合図。この合図があるまでは、
矢を付けた状態で押し手を上げてはいけない。

③ 信号灯の色が黄色 ●

→ 残り30秒の合図。

④ 信号灯の色が赤色 ●

→ ブザーが2回鳴る：次の立ち順の人に交代。行射が終了したら、直ちにWL後方へ下がる。

→ ブザーが3回鳴る：得点記録・矢取りの合図。的に向かう。

※ ブザーとともに or ブザーが鳴ってから矢を放った（リリースした）場合は、最高点削除となる。

② 試合の流れ

4. 弓具故障が発生した場合

→弓具の修理・交換・回復に必要な時間に制限はございません。
補充矢は制限時間は最大15分もしくは2エンド分になります。

行射中に故障や問題が発生した場合、SLから下がり、速やかに修理に取り掛かってください。

修理完了後、残りの行射時間内で、射ち残した矢を行射してください。

★行射の制限時間内に行射できなかった矢の得点は「M」となります。

5. 緊急事態により行射が中断した場合

SL前方に人や動物が侵入した場合、行射が中断される場合がある。（信号灯赤色、ブザー3回）

その際、射つのをやめ、WL後方へ戻ること。矢を射ち残していた場合には、「うち残した矢の本数×30秒」が再度行射時間として与えられる。

6. 3mラインより手間に矢が落ちた場合

3mより手前に落ちた矢は得点対象に含めません。審判員へのご報告は不要です。3mライン手前に落ちた矢は矢取りまでそのまま残し、(取れる場合はとつても構いません。)その他の矢で6本または、3本行射してください。

② 試合の流れ

6. 医師等によって確認された医学的な問題が発生した場合

速やかに後方の審判員に申請してください。

7. 行射中に跳ね返り矢・ぶら下がり矢があった場合

標的の全競技者が行射を中断し、審判員を呼ぶこと。

審判と共に的前へ行き、その矢のみ記録用紙に審判が記入。矢は全員のそのエンドの記録が終了するまで標的の後方に置くこと。※審判員がそのエンドの得点記録に参加する

③ 用具検査^{1/5}

試合前に実施される弓具検査ですが、この検査を通らないとそもそも試合に出場することが出来ません。不備がないよう、あらかじめ自分の弓具の状態を前日には確認しておきましょう。※多い事例は太字です

① 会員証

全日本アーチェリー連盟から発行される会員証で出席確認されます。決して忘れないようにしましょう。学連試合の場合、忘れたら学生証での代用が可能です。

② 弓

- (1)弓に照準の手助けとなる傷を故意につけてはいけません。
- (2)弓具のつけ忘れがあってははいけません。

③ クリッカー

クリッカーは1個のみ許され、電氣的・電子的装置は許されない。また、照準の手助けとなるものも禁止。

④ スタビライザー

他の競技者の邪魔にならないこと。弓以外のものに触れていないこと。

③ 用具検査^{2/5}

⑥ レスト

1個のみ許される。プレッシャーボタン・ポイントもそれぞれ1個まで。
電子的・電氣的な装置や照準の手助けとなるものは禁止。

⑦ サイト

- (1)1個のみ使用可能。
- (2)レンズなどの拡大装置・水準器・電氣的電子的な装置は許されない。
- (3)2個以上の照準点は許されない。
- (4)エクステンションは1個のみ許される。
- (5)距離の指標を付けたプレート／テープは許されるが、照準の手助けになってはいけない。
- (6)競技者の視線上にあるサイト（トンネル、チューブ、サイトピン、延長された同様のパーツ）の全長は2cmを超えてはならない。
- (7)光ファイバーピンは2cmを超える部分は曲げなければならず、曲げられた端は競技者の視線の外側にあること

③ 用具検査^{3/5}

⑧ ストリング

- (1)弦系の本数（ストランド数）の本数や色に制限はない。
- (2)弦はほつれていてはいけない。変え弦がない場合は、出場不可。
- (3)ノッキングポイントは一か所。ほつれていてはいけないので、直すか弦を変えること。
- (4)サービングの端は、フルドロの時競技者の視界に入ってはならない。
- (5)リップマークまたはノズルマークを1個弦につけられる。
- (6)弦には目印その他一切照準の助けになるものはあってはならない。

⑨ 矢（関東学連の試合では、8本以上用意お願いします。）

- (1)名前またはイニシャルを必ず矢に書くこと。（かけたり、消えていてはいけない。除くか書き直し）
ただし、番号はなくても良い。また、ローマ字・日本文字を問わない。
- (2)ネームは同一形式であること。（シャフトの同一箇所①を書かなければならない）
- (3)標的面やバットレスに不当な損傷を与えるものは許されない。
- (4)シャフトの色・形状・同じ形状および色の組み合わせのベイン・同じ色のノックでなければならない。
- (5)ベインが破れたり、折れていてはいけない。羽を張り替えるか、使用しないこと。（必ず試合前日に確認）
- (6)折れている矢や、ひびが入った矢は使用してはいけない。（必ず試合前日に確認）

③ 用具検査^{4/5}

⑩ タブ

- (1) タブは装着時に手より小さくなくならず、手首の動きを制限するものであってはならない。
- (2) 弦を引き、リリースの手助けとなる装置が付いていてはいけない。
- (3) ただし、アンカーパッド・ピンキーレスト・カウンターピンチ・タブプレート・プレートエクステンションなどは使用可能。

⑪ スコープ

射線上で脇の高さを超えてはならない。また、行射が終了したらWL後方までさげること。

⑫ メガネなど

形状などに制限はないが、レンズに照準の助けになるような印がついていてはいけない。
片目を覆うアイパッチなども使用可能。

③ 用具検査^{5/5}

⑬ 服装

※スポーツウェア・運動靴であること。

※大学のユニフォーム（大学名が記載されていること。団体戦ではユニフォーム上下・インナーを統一すること）

デニム素材の衣服、ジーンズ形状のズボン、迷彩柄のアイテム全般（帽子・雨具含む）、スラックス、ビジネスシューズやサンダル、足全体を覆っていない靴、カーゴパンツとそのハーフパンツ、オーバーバギーパンツとそのハーフパンツは不可。

⑭ ゼッケン

(1)ゼッケン番号は正しいか

(2)男子は黒、女子は赤で塗られているか

(3)しっかりとクイバーに固定されているか

（ゼッケンの2片をガムテープで補強し、その上から安全ピンで止めたりすると良い）

⑮ その他

(1)長髪で結んでいない状態だと、弦が髪を巻き込んで危険なため結ぶよう指示されることがあります。

(2)夏には熱中症対策のため帽子（迷彩柄不可）・1L以上の水分の有無も検査対象になります。

(3)インドアでは屋内履きの有無も検査対象になります。

④スコアについて (1/3)

1. 記録用紙の記入について

①記録は相互看的で行う。

自分の点数を最高点から降順に読み上げ、記録者に確認してもらいながら、点数をスコアに記入してもらう

※スコアを記入する際には、X、10、8...のように、得点が高い順で記入します。（「④スコアについて2/3」の画像参照）

★必ず油性ペンで書くこと。二度書き・なぞり書きは不正行為とみなされ、集計の対象外となる

②矢が線に触れる状態で刺さっていたら、その矢は高い方の得点で採点します。

例) 9と8の間にある線上に矢が刺さった

→9点でカウントし、スコアを記入する

③Xは、得点を計算する際には10点に換算して計算します。

(※アウトドア 10数の合計は10数+X数)

④ スコアについて (2/3)

続・記録用紙の記入について

(大会名) 2020年度 リーグ戦 [] 戦

[] 月 [] 日 (天候) [] (場所) [] 大学レンジ

(ゼッケン) [] (選手名) [] (性別) [] (学校名) [] 大学(3)

50M						30M							
	1	2	3	3計	小計	累計		1	2	3	3計	小計	累計
1	9	8	8	25	44		1	10	10	9	29	58	
	7	6	6	19				9	8	27			
2	10	9	9	28	48	92		10	10	8	28	58	170
	7	7	6	20				10	10	30			
3	X	10	8	28				9	9	28			
	8	7	5	20				10	10	30			
4	10	9	8	27	48	188		X	8	8	26	54	224
	8	7	6	21				10	10	8	28		
5	X	9	8	27	50	238		9					
	8	8	7	23				10					
6	10	10	9	29	52	290		10	9	8	27	52	332
	9	7	7	23				X	9	8	27	54	
10	X				50M合計		10	X				30M合計	
	7	2			290			17	3			332	

TOTAL 総10 総X 選手サイン

622 24 5 []

記録者名 [] 学校名 [] 関東学生アーチェリー連盟

点数が高い順に記録→

↑累計も計算

↑得点の記入ミスは、線で誤った得点を消したうえで、同的競技者全員のサインをもらう

↓小計の計算ミスなのでサインは不要

④ 競技終了後、スコアが記入し終わったら、合計点・10数・X数を必ず数えて記入すること。

⑤ 署名がないスコアカードは無効 (=0点扱い) になる。
→相手のスコアシートにも自分のにも、「選手サイン」と「記録者名」の記載があるかどうか必ず確認すること。

⑥ 合計点の計算間違いについては、実際の得点より低い場合は低い方の得点が最終結果となる。
→合計点の計算ミスがないか、スマホの電卓を使用しても良いので必ず確認すること。(※ターゲット)

⑦ 得点を書き間違えたら、同的的人全員のサインをもらいます。ただし、小計・累計・合計点の計算間違いにはサインは不要。

※ [] で囲んだ部分は必ず確認すること。

④ スコアについて (2/3)



2. 注意点

⑧ 矢が外側の1点の線に触れずに刺さった場合・矢が的の外に刺さった場合は「M (ミス=0点)」と採点する。

⑨ スコア記入後、的に刺さった矢には左図のように「 的の中孔」を油性ボールペンなどでつけなければならない。的の中孔は、矢に触れるよう可能な限り直角 (L字型) に書く。

(※すべての矢に書くこと。試射も)

⑩ 的にあるすべての矢が採点し終わるまで、矢・的・バットレス (or 畳) のいずれにも一切触れてはいけない。

※触れた後の素点変更は不可能。

④スコアについて（詳細）

注意点

➤ 採点の際に、他の競技者との間で得点に異議が出た場合には、審判員を呼んで判定をしてもらいます。

※よくある勘違い

「何点か迷ったから審判員を呼ぶ」のではなく、「何点か迷い、その得点について他の競技者と意見が異なった」際に審判員を呼ぶことが出来る。

➤ 規定の本数を超える矢が的上・的外に刺さっている場合は、すべての矢のうち低い方から 6本（または3本）の得点を採点しなければならない。（審判員は不要）

➤ 的前で跳ね返り矢・貫通矢を発見した場合、審判員を呼ぶこと。チェックのない的中孔があれば、それが選手の得点となる。2個以上ある場合は一番低い点数がその選手の得点になる。

※同的に同時に跳ね返り矢・貫通矢が2名以上出た場合、人数分のチェックのない的中孔があった場合は一番高い点数となる。人数以上のチェックのない的中孔があった場合は一番低い点数となる。

⑤ 審判員を呼んだ方がいい場合 (1/2)

① ロストアローをした場合

矢が的やバットレス（or 畳）から外れて地面などに刺さった（＝ロストアロー）と思われるが、**探してもその矢が見つからない場合には審判員にその旨を必ず伝える**ようにしましょう。

★安全を確保できない行為とみなされますので、未申請だけは絶対にやめてください。

即時またはそのエンドの矢の回収時までには審判員に報告しましょう。

未申請の場合は例外なく東京都アーチェリー連盟・関東学生アーチェリー連盟等に報告が上がり、大学へ嚴重注意が下されることもあります。悪質であれば活動停止につながる可能性もあります。

② 弓具故障などの場合（前述）

③ 体調が悪くなった場合（体調不良で無理してプレーすると、判断ミスに繋がり危険です。）

⑤ 審判員を呼んだ方がいい場合 (2/2)

④得点について、他の競技者と異議が生じた場合（前述）

⑤矢が脚に刺さってしまい、抜けない場合

⑥矢がバットレス（or 畳）に【陥没した／貫通した／跳ね返った／ぶら下がった】場合

→この矢の得点は、**審判員しか判断することが出来ません。**

⑦ポイント（矢の先端部分）が外れ、畳に埋まってしまった場合

→そのまま行射すると、あとから射った矢が壊れてしまいます。必ず審判員を呼んで、取ってもらいましょう。

⑥ その他失格になりうる行為

① 危険射形

引き戻す際やセットアップが、審判員が会場のセーフティーゾーンや安全管理用設置物を超えると判断するような引き方をしないよう気を付けること。

×引き分けの際に、押し手が上を向いた状態で引き分けてはいけません。

×地面に向かって引き戻してはいけません。うっかり手を放してしまい、矢が地面から跳ね上がると危険です。

② 同意なく他人の弓具に触れてはいけません。

③ シューティングライン以外で弓を引いてはいけません。（矢の有無は問わない）

④ 行射開始まで押し手を上げてはいけません。

⑤ 標的上のすべての矢の得点が記録されるまで、矢・標的面・またはバットレス（or 畳）に触れてはいけません。

上記の行為を行った場合、審判員から警告（口頭での注意など）を受ける場合があり、2回以上の警告を受けた場合は失格となる可能性があるので注意しましょう。