

第1部

総

則



目 次

第1部 総 則

第1章	総 則	<u>13</u>
第2章	競 技 会	<u>13</u>
第3章	競 技	<u>17</u>
第4章	記録の管理	<u>30</u>
第5章	スターバッジ	<u>32</u>
第6章	競技場の設営（ターゲットアーチェリー）	<u>34</u>
第7章	競技場の設営（フィールドアーチェリー）	<u>52</u>
第8章	競技場の設営（3Dアーチェリー）	<u>59</u>
第9章	行射の管理と安全（ターゲットアーチェリー）	<u>61</u>
付則1	マッチプレイチャート	<u>63</u>

第1部 総 則

第1章 総 則

第101条（適用）

本競技規則は、日本国内で行われ、本連盟が所管するアーチェリー競技会に適用する。

第102条（資格）

本連盟が所管する競技会に参加しようとする者は、本連盟所定の登録会員であり、別に定める「一般会員規程」による「競技者」でなければならない。

第2章 競 技 会

第103条（競技役員）

1 競技会では、次の競技役員をおく。

競技委員長	1名
総 務	若干名
審判長	1名
審判員	若干名
ディレクターオブシューティング（以下、DOSと記載）	1名
（アウトドア、インドア、フィールド、クラウトについてのみ適用する）	
計時員	若干名
（アウトドア、インドア、フィールド、クラウトについてのみ適用する）	
記録長	1名
スコアラー（得点記録員）	若干名
その他必要な役員	若干名

本連盟が主催する競技会またはWA公認競技会は、競技委員長、審判長およびDOSは1級、審判員は3級以上の公認審判員で構成する。その他の公認競技会では、競技委員長は1級、審判長およびDOSは2級以上、審判員は3級以上の公認審判員で構成する。

競技委員長、審判長、DOSは他の競技役員と兼務しないものとする。

競技委員長、審判長、DOSおよび審判員は競技に参加しないものとする。

- また、全日本学生連盟関連公認競技会においては特例を設けることができる。
- 2 競技委員長
競技委員長の任務は、次のとおりとする。
 - (1) 競技会を統括する。
 - (2) 上訴委員会が設置されていないときは、競技会におけるすべての紛争や抗議についての最終決定を行う。
 - (3) 競技役員を統括し、競技規則を遵守させる。
 - (4) 第106条、第130条、第131条1項(5)、第206条9項、第208条4項(1)、第209条、第216条5項、第218条1項(5)、第335条2項、第349条2項および同3項の規程を遂行する。
 - 3 総務
総務の任務は、次のとおりとする。
 - (1) 競技会の準備、競技日程およびプログラムを作成する。
 - (2) 競技会の全般を管理し、進行状況を確認する。
 - (3) 競技役員の任務遂行状況を把握し、必要などときにはその代行者を指名する。
 - 4 審判長
審判長の任務は、次のとおりとする。
 - (1) 審判員を統括し、競技者に競技規則を遵守させる。
 - (2) 競技場の設備、競技者の用具、行射および得点記録等の競技に関する事項を統括する。
 - (3) 審判長は、審判員が行った決定のうち、誤りであると認められるものを正すことができる。ただし、第216条1項および4項に記載されている異議申立対象外の事項については、正すことはできないものとする。
 - (4) 本条5項(7)、(10)、第131条1項(5)、第206条9項、第207条7項、第209条、第218条1項(5)、第334条、第335条、第337条、第344条および第349条3項の規程を遂行する。
 - 5 審判員
アウトドアおよびインドアアーチェリーの競技会では、少なくとも10個の標的に1名の割合で審判員を任命する。
フィールドアーチェリーの競技会では、少なくとも4個の標的に1名の割合で審判員を任命する。
審判員の職務は、競技が本競技規則に従って行われ、全競技者に公平なものとなるようにすることである。
審判員の任務は、次のとおりとする。
 - (1) 競技場またはコースの、すべての距離およびレイアウトが適正であること。標的面およびバットレスの寸法が正しいこと、標的面が地上の正しい高さに設置されていること、バットレスが同一の角度に設置されていることを確認する。
 - (2) 会場で必要な設備を確認する。

- (3) 競技の開始前（時刻はプログラムに記載される）、およびそれ以後は競技中随時、全競技者の用具を検査する。
- (4) 行射を管理する。
- (5) 得点記録を管理する。
- (6) オリンピックラウンドのファイナルラウンドでは、得点記録を確認する。
- (7) アウトドアおよびインドアアーチェリーの競技会では、行射に関して提起された質問について、DOSおよび審判長と協議する。
- (8) 発生した抗議および異議の申立を処理し、問題によっては上訴委員会に判断をゆだねる。
- (9) 気象の状況、電力供給の停止、重大な事故の発生、その他の突発事態によって、行射を中断することを必要に応じてDOSと協議する。ただし、可能な限り当日のプログラムはその日のうちに終了させる。アウトドアおよびインドアアーチェリーの競技会では、DOSと連係して対応する。
- (10) チームの監督からの苦情または要望を検討し、適切な処置をとる。決定は多数決で行い、同数の場合、審判長が決定権を持つ。
- (11) 行射あるいは競技者の行為に関する疑問を処理する。これらの疑問は、不当に遅れることなく、必ず表彰式前までに、審判員に申し立てられなければならない。状況により、審判団または上訴委員会の判定を最終とする。
- (12) 競技者およびチームの監督が、必要に応じて審判員が下す決定および指示だけでなく本競技規則に従っていることを随時確認する。

6 DOS

DOSの任務は、次のとおりとする。

本条第5項(7)、(9)、第125条5項、第131条、第206条2項(3)、同9項、第207条2項(1)、同3項、同4項(1)、同6項(2)、第208条2項(6)、第326条1項および第344条の規程を遂行する。

7 計時員

計時員の任務は、次のとおりとする。

- (1) DOSの指示に従い、競技の進行を管理する。
- (2) 行射の開始、終了および得点記録を合図し、事故があったときの競技の中断および再開を合図する。

8 記録長

記録長の任務は、次のとおりとする。

- (1) 得点を集計し、順位を決定する。
- (2) 競技会の公式の記録を整理し、発表する。
- (3) 標的番号、氏名、所属、および少なくとも各競技種目の上位8位の累計得点を表示できる大きさのスコアボードを1基またはそれ以上用意しなければならない。
- (4) 得点記録を電子装置で行う場合、手書きのスコアカードも使用しなければならない。手書きスコアカードに記入された矢の得点、および記載事

項が公式記録となる。

9 スコアラー（得点記録員）

主催者は、全標的に配置するに足る人数のスコアラーを指名する。

- (1) 1 標的に競技者が2名以上の場合、スコアラーは競技者であってもよい。主催者配置のスコアラーは競技に参加せず、矢の得点に関する討議にも参加することができない。
- (2) 競技者でないスコアラーは、主催者が指名する記録長の指揮の下に行動する。スコアラーは適切な採点作業に責任を持つ。
- (3) スコアラーの任務は、次のとおりとする。
 - a 競技者の呼称する得点を高得点順にスコアカードに記入する。
 - b オリンピックラウンドのファイナルラウンドで、審判員の呼称する得点をスコアカードに記入する。

第 1 0 4 条（上訴委員会）

- 1 本連盟主催の競技会では、3名以内で構成される上訴委員会を設置する。
- 2 委員は本連盟競技部の推薦により会長がこれを委嘱し、構成する委員の中から委員長を指名する。
- 3 上訴委員会は、当該競技会の競技役員以外の者をもって構成する。
- 4 審判員の判定に対する提訴は、書面により競技者本人（団体戦ではチームの監督）が行い、マッチ戦で次のステージへの進出に関わる提訴はマッチ戦終了後5分以内に行うものとする。ただし、矢の得点に対する申し立ては行うことができない。
- 5 提訴に対する裁決は、上訴委員会が、書面で提訴人および競技委員長に対して、賞の授与または次のステージの開始前までに行う。
- 6 上訴委員会は公式練習日を含む競技会期間中、競技会場内に常駐し、提訴にすみやかに対処しなければならない。

第 1 0 5 条（用具検査）

- 1 競技1日目の前日に、予備の弓具および付属品を含む競技期間中に各競技者が使用する予定のすべての用具の検査を、審判員が行うよう日程を作成する。ただし、競技1日目の競技開始前に用具検査を行うことができる。
- 2 すべての競技者は、主催者の決定した順番または先着順に各競技者の責任において用具の検査を受ける。
- 3 審査員は、競技中いつでも競技者の用具検査を行うことができる。
- 4 用具検査時、本競技規則に違反するものが見つかったときには、審判員は、用具の改修または交換を要求することができる。

第106条（喫煙および中毒物質）

すべての大会参加者は、競技会場および指定エリアにおいては喫煙および中毒物質（アルコール、大麻類等）の摂取またはその影響下にあってはならない。この規則に違反した場合、競技委員長の判断により、その者はその競技会から除外され、このことは本連盟に報告される。

1 アルコール検査

アーチェリー競技においてアルコールは禁止物質である。本条で定めるとおり、競技会場では、いかなる者もアルコールを摂取もしくはアルコールの影響下にあってはならない。アンチ・ドーピングの検体採取対象に選ばれた選手が、同時にアルコール検査対象となる。検査は、競技会の競技中の任意の時に、主催者が指定する者によって実施される。

(1) アルコール検査方法

アルコール検査は呼気により行われる。呼気検査が血中アルコール濃度相当で0.1パーミル（1/1000）を超えた場合、2回目の呼気検査が別の検査器具により10分後に行われる。2回目の呼気検査がなおも血中アルコール濃度相当で0.1パーミルを超えた場合、違反の疑われる結果アルコール検査陽性と判定される。

第3章 競 技

第107条（競技種目）

スポーツとしてのアーチェリー競技を、次の競技種目に分ける。

- ・アウトドアターゲットアーチェリー
- ・インドアターゲットアーチェリー
- ・パラアーチェリー
- ・フィールドアーチェリー
- ・3Dアーチェリー
- ・クラウトアーチェリー
- ・フライトアーチェリー
- ・スキーアーチェリー
- ・ランアーチェリー

第108条（種別）

1 種別（クラス）を、次のように分ける。

- ・U15女子
- ・U15男子
- ・U18女子

- ・ U 1 8 男子
 - ・ U 2 1 女子
 - ・ U 2 1 男子
 - ・ 一般女子
 - ・ 一般男子
 - ・ 5 0 + 女子
 - ・ 5 0 + 男子
- 2 ターゲットおよびフィールドアーチェリーの競技では、それぞれU 1 8 女子、U 1 8 男子、U 2 1 女子、U 2 1 男子、一般女子、一般男子、5 0 + 女子および5 0 + 男子のための独立した競技会を開催することができる。
ターゲットアーチェリーの競技では、U 1 5 女子およびU 1 5 男子のための独立した競技会を開催することができる。
本連盟が主催する競技会またはWA公認競技会において、競技者は、1 種別のみ競技できる。これは競技者が出場資格を有する全種別に適用する。
 - 3 U 1 8 の種別に参加できるのは、競技者が1 7 歳の誕生日を迎える年の1 2 月3 1 日までに開催される競技会までとする。
 - 4 U 1 8 の競技者は、自分の判断に従って、U 2 1 の種別および一般の種別で競技に参加することができる。
 - 5 U 2 1 の種別に参加できるのは、競技者が2 0 歳の誕生日を迎える年の1 2 月3 1 日までに開催される競技会までとする。
 - 6 U 2 1 の競技者は、自分の判断に従って、一般の部で競技に参加することができる。
 - 7 5 0 + の種別に参加できるのは、競技者が5 0 歳の誕生日を迎える年の1 月1 日以降に開催される競技会からとする。
 - 8 U 1 5 の種別に参加できるのは、競技者が1 4 歳の誕生日を迎える年の1 2 月3 1 日までに開催される競技会までとする。
 - 9 U 1 5 の競技者は、自分の判断に従って、U 1 8 の種別、U 2 1 の種別および一般の種別で競技に参加することができる。
 - 10 競技会は、U 1 5 、U 1 8 、U 2 1 、一般および5 0 + の種別を分けることなく、女子および男子の種別のみとし、あるいはさらに細分化した年齢区分を採用することができる。また、国内競技会においては、小学生・中学生・高校生の部門を設けるなど、開催要項等で制限することができる。

第 1 0 9 条（部門）

- 1 異なる形式の弓を使用する競技者を、別の部門に区分し、別の競技として行う。
- 2 ターゲットアーチェリー（第2部を参照）
 - ・ リカーブ部門
 - ・ コンパウンド部門
 - ・ ベアボウ部門

- 3 フィールドアーチェリー (第3部を参照)
- ・リカーブ部門
 - ・コンパウンド部門
 - ・ベアボウ部門
- 4 クラウトアーチェリー
- ・リカーブ部門
 - ・コンパウンド部門
- 5 フライトアーチェリー
- ・ターゲットリカーブボウ
 - ・伝統的フライトボウ
 - ・アメリカンロングボウ
 - ・イングリッシュロングボウ
 - ・コンパウンドフライトボウ
 - ・コンパウンドターゲットボウ
 - ・フットボウ
- 6 パラアーチェリー (第2部第19章参照)
- ・パラリカーブ部門
 - ・パラコンパウンド部門
 - ・W1部門
 - ・VI (視覚障がい) 部門
- 7 3Dアーチェリー (第3部参照)
- ・コンパウンド部門
 - ・ベアボウ部門
 - ・ロングボウ部門
 - ・トラディショナル部門
- 8 競技者は同じ競技会の異なる部門に参加することができるが、その競技者を考慮して競技会のプログラムが修正されることはない。複数の部門に参加する競技者は各部門の予選ラウンドをすべて行射しなければならない。

第 1 1 0 条 (カテゴリー)

下記のとおり、種別および部門の組み合わせを「カテゴリー」と呼ぶ。

リカ ー ブ			
リカ ー ブ女子	RW	リカ ー ブ男子	RM
リカ ー ブU 2 1 女子	RU21W	リカ ー ブU 2 1 男子	RU21M
リカ ー ブ5 0 + 女子	R50W	リカ ー ブ5 0 + 男子	R50M
リカ ー ブU 1 8 女子	RU18W	リカ ー ブU 1 8 男子	RU18M
リカ ー ブU 1 5 女子	RU15W	リカ ー ブU 1 5 男子	RU15M
リカ ー ブ高校生女子	<u>RHSW</u>	リカ ー ブ高校生男子	<u>RHSM</u>
リカ ー ブ中学生女子	<u>RJHSW</u>	リカ ー ブ中学生男子	<u>RJHSM</u>
リカ ー ブ小学生女子	<u>RESW</u>	リカ ー ブ小学生男子	<u>RESM</u>
コ ン パ ウ ン ド			
コンパウンド女子	CW	コンパウンド男子	CM
コンパウンドU 2 1 女子	CU21W	コンパウンドU 2 1 男子	CU21M
コンパウンド5 0 + 女子	C50W	コンパウンド5 0 + 男子	C50M
コンパウンドU 1 8 女子	CU18W	コンパウンドU 1 8 男子	CU18M
コンパウンドU 1 5 女子	CU15W	コンパウンドU 1 5 男子	CU15M
パ ラ リ カ ー ブ			
パラリカ ー ブ女子	<u>PRW</u>	パラリカ ー ブ男子	<u>PRM</u>
パラリカ ー ブU 2 1 女子	<u>PRU21W</u>	パラリカ ー ブU 2 1 男子	<u>PRU21M</u>
パ ラ コ ン パ ウ ン ド			
パラコンパウンド女子	<u>PCW</u>	パラコンパウンド男子	<u>PCM</u>
パラコンパウンドU 2 1 女子	<u>PCU21W</u>	パラコンパウンドU 2 1 男子	<u>PCU21M</u>
W 1			
パラW 1 女子	<u>PW1W</u>	パラW 1 男子	<u>PW1M</u>
パラW 1 U 2 1 女子	<u>PW1U21W</u>	パラW 1 U 2 1 男子	<u>PW1U21M</u>
視 覚 障 が い			
視覚障がい	<u>VI</u>	視覚障がいU 2 1	<u>VIU21</u>
ベ ア ボ ウ			
ベアボウ女子	BW	ベアボウ男子	BM
ベアボウU 2 1 女子	BU21W	ベアボウU 2 1 男子	BU21M
ベアボウ5 0 + 女子	B50W	ベアボウ5 0 + 男子	B50M
ベアボウU 1 8 女子	BU18W	ベアボウU 1 8 男子	BU18M
ベアボウU 1 5 女子	BU15W	ベアボウU 1 5 男子	BU15M
ロ ン グ ボ ウ お よ び ト ラ デ ィ シ ョ ナ ル			
ロングボウ女子	LW	ロングボウ男子	LM
トラディショナル女子	TW	トラディショナル男子	TM

第 1 1 1 条 (アウトドアアーチェリーラウンド)

- 1 イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドは以下により行う。
 - (1) イリミネーションラウンドは予選ラウンド(クォーリフィケーションラウンド)の上位104名が出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける(付則1:マッチプレイチャート参照)。競技者は、グループに分かれて一連のマッチを行い、各マッチは、リカーブおよびベアボウでは3射5セットで、コンパウンドでは3射5エンドで行う。
ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。
 - (2) 個人戦ファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドを勝ち残った上位8名が参加し、各マッチは、リカーブおよびベアボウでは3射5セットで、コンパウンドでは3射5エンドで行う。
ただし、予選ラウンドの通過者を4名としてイリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの1/4ファイナルを省略することができる。
競技者は、1射ずつ交互に行射する。ただし、同時行射とすることもできる。
 - (3) 団体戦イリミネーションラウンドは予選ラウンドの3名の得点合計の順位により、上位24チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける(付則1:図25マッチプレイチャート5参照)。
ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を16チームとして1/16イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム数を8チームとして1/8イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム数を4チームとして1/4ファイナルラウンドを省略することができる。
各マッチは、リカーブおよびベアボウでは6射(各競技者が2射)4セットで、コンパウンドでは6射(各競技者が2射)4エンドの合計得点制で行う。
 - (4) 団体戦ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドを勝ち残った4チームが参加し、各マッチは、リカーブおよびベアボウでは6射(各競技者が2射)4セットで、コンパウンドでは6射(各競技者が2射)4エンドの合計得点制で行う。
交互射ちでは、チームは3射(1人1射)した後、相手チームと交代する。
交互射ちの実施は、主催者の判断による。時間は、競技者が1mラインを横切った時に、開始・停止する。
 - (5) ミックス団体戦は、予選ラウンドの合計得点の順位により、同一チームに所属する男女の最上位者で構成する24チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける(付則1:図25マッチプレイチャート5参照)。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を16チームとして1/16イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム

数を8チームとして1/8イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム数を4チームとして1/4ファイナルラウンドを省略することができる。各マッチは、リカーブおよびベアボウでは4射（各競技者が2射）4セットで、コンパウンドでは4射（各競技者が2射）4エンドの合計得点制で行う。

- (6) リカーブでは、この競技は「オリンピックラウンド」といい、距離70m（U18および50+は60m）で122cm標的面を使用して行い、コンパウンドでは、「コンパウンドマッチラウンド」といい、距離50mで80cm6リング標的面を使用して行う。ベアボウでは、「ベアボウマッチラウンド」といい、距離50mで122cm標的面を使用して行う。
- (7) チームは、予選ラウンドの上位3名の競技者（ミックス団体は2名）で構成する。ただし、チームの監督はそのラウンドの練習15分前までに記録担当の競技役員または審判長に書面で通知することにより、予選ラウンドに出場した他の競技者と交代させることができる。これに違反したチームは失格となる。メダルは、予選ラウンドではなく、団体戦・ミックス団体戦に出場した競技者のみに授与する。
- 2 コンパウンドの50mラウンドは、距離50mで80cm標的面または80cm6リング標的面を使用し、72射する。
- 3 60mラウンド（リカーブ：U18および50+、高校生）は、距離60mで122cm標的面を使用し、72射する。
- 4 70mラウンド（リカーブ：男女、高校生）は、距離70mで122cm標的面を使用し、72射する。
- 5 ベアボウ50mラウンドは、距離50mで122cm標的面を使用し、72射する。
- 6 50・30mラウンドは、50m、30mの各距離で80cm標的面または80cm6リング標的面を使用し、1エンド3射または6射でそれぞれ36射する。
- 7 リカーブU15の40mラウンドは、距離40mで122cm標的面を使用し、72射する。
- 8 リカーブ中学生の30mラウンドは、距離30mで80cm標的面または80cm6リング標的面を使用し、1エンド3射または6射で72射する。
- 9 リカーブ小学生の18mラウンドは、距離18mで80cm標的面または80cm6リング標的面を使用し、1エンド3射または6射で72射する。
- 10 コンパウンドU15の40mラウンドは、距離40mで80cm標的面を使用し、72射する。
- 11 ベアボウU15の30mラウンドは、距離30mで122cm標的面を使用し、72射する。
- 12 パラアーチェリーは、第2部第19章パラアーチェリー参照。

第 1 1 2 条 (インドアアーチェリーラウンド)

- 1 18mラウンドは、40cm標的の面または40cm三つ目標的の面を使用し、60射する。
- 2 マッチラウンドは、距離18mで40cm三つ目標的の面を使用し、次のように行う。
 - (1) a リカーブのイリミネーションラウンドは予選ラウンド(クォーリフィケーションラウンド)の順位により上位32名が出場し、予選ラウンドの順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける(付則1:図23 マッチプレイチャート3参照)。ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。競技者は、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、3射5セットで行う。
 - b リカーブのファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位8名が出場し、一連の1対1によるマッチを個別に行う。ただし、予選ラウンドの通過者を4名とし、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの1/4ファイナルを省略することができる。各マッチは、メダルファイナルまで、3射5セットで行う。競技者は、1射ずつ交互に行射する。ただし3射5セットを同時行射とすることもできる。
 - c リカーブの団体戦イリミネーションラウンドは予選ラウンドの3名の得点合計の順位により、上位16チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける(付則1:図24 マッチプレイチャート4参照)。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を8チームとしてイリミネーションラウンドを省略し、あるいは通過するチーム数を4チームとしてファイナルラウンドの1/4ファイナルを省略することができる。各チームは、一連のマッチを行う。各マッチは、6射(各競技者が2射)4セットのセット制で行う。
 - d リカーブの団体戦ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドに勝ち残った上位4チームが出場し、一連の1対1によるマッチを個別に行う。各マッチは、メダルファイナルまで6射(各競技者が2射)で4セットのセット制で行う。
- (2) a コンパウンドのイリミネーションラウンドは、予選ラウンド(クォーリフィケーションラウンド)の順位により上位32名が出場し、予選ラウンドの順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける(付則1:図23 マッチプレイチャート3参照)。ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。競技者は、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、3射5エンドの合計得点制で行う。
- b コンパウンドのファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位8名が出場し、一連の1対1によるマッチを個別に行う。ただし、予選ラウンドの通過者を4名とし、イリミネーションラ

1

ウンドおよびファイナルラウンドの1／4ファイナルを省略することができる。各マッチは、メダルファイナルまで、3射5エンドの合計得点制で行う。競技者は、1射ずつ交互に行射する。ただし3射5エンドを同時に行射することができる。

- c コンパウンドの団体戦イリミネーションラウンドは、予選ラウンドの3名の得点合計の順位により、上位16チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則1：図24 マッチプレイチャート4参照）。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を8チームとしてイリミネーションラウンドを省略し、あるいは通過するチーム数を4チームとしてファイナルラウンドの1／4ファイナルを省略することができる。各チームは、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、6射（各競技者が2射）4エンドで行う。
 - d コンパウンドの団体戦ファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位4チームが出場し、一連の1対1によるマッチを個別に行う。各マッチは、メダルファイナルまで6射（各競技者が2射）で4エンドを行う。
- (3) a ベアボウのイリミネーションラウンドは予選ラウンド（クォーリフィケーションラウンド）の順位により上位32名が出場し、予選ラウンドの順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則1：図23 マッチプレイチャート3参照）。ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。競技者は、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、3射5セットで行う。
- b ベアボウのファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位8名が出場し、一連の1対1によるマッチを個別に行う。ただし、予選ラウンドの通過者を4名とし、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの1／4ファイナルを省略することができる。各マッチは、メダルファイナルまで、3射5セットで行う。競技者は、1射ずつ交互に行射する。ただし3射5セットを同時行射とすることもできる。
 - c ベアボウの団体戦イリミネーションラウンドは予選ラウンドの3名の得点合計の順位により、上位16チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則1：図24 マッチプレイチャート4参照）。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を8チームとしてイリミネーションラウンドを省略し、あるいは通過するチーム数を4チームとしてファイナルラウンドの1／4ファイナルを省略することができる。各チームは、一連のマッチを行う。各マッチは、6射（各競技者が2射）4セットのセット制で行う。
 - d ベアボウの団体戦ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドに勝ち残った上位4チームが出場し、一連の1対1によるマッチを個

別に行う。各マッチは、メダルファイナルまで6射(各競技者が2射)で4セットのセット制で行う。

- 3 パラアーチェリーは、第2部第19章パラアーチェリー参照。
- 4 インドアラウンドの競技は屋外でも実施することができる。

第113条 (フィールドアーチェリーラウンド)

- 1 フィールドラウンドは、24個の標的を使用し、1標的に3射する。標的は、この種目の伝統にのっとり、地形に応じて照準や行射が困難になるように、コースに沿って配置する。標的までの距離は、第126条1項(9)および(10)に従って設置する。コースは、すべてマークまたはアンマークでもよく、またはマークとアンマークの組み合わせでもよい。任意の数の歩み寄りやファンショットの標的を設けてもよい。
 - (1) ラウンドは同一コースを2度繰り返して行ってもよい。
- 2 フィールド世界選手権ラウンドは、歩み寄りやファンショットのないコースで、次のように行う。
 - (1) 予選ラウンド(クォリフィケーションラウンド)は、各24標的のフィールドラウンドを2回行い、1日目はアンマークで、2日目にマークで行う。ただし、各12標的のマークおよびアンマークで予選ラウンドを行うことができる。
 - (2) イリミネーションラウンドは、予選ラウンドの上位16名による対戦勝ち上がり制とする。

ただし、予選ラウンドの通過者を制限することができる。または通過者を4名としてイリミネーションラウンドを省略することができる。
 - (3) イリミネーションラウンドは16名のマッチプレイチャートにより行う(付則1: 図24 マッチプレイチャート4参照)。
 - (4) 各ラウンドの終了後、その部門は別のイリミネーションラウンドのコースに進む。
 - (5) イリミネーションラウンドの対戦は、6標的で行う。マークの標的を使用し、競技者は同時に行射する。
 - a イリミネーションで2つの対戦(4名の競技者)が一つのグループで同じ標的を行射する場合、
 - ・対戦は常に高順位の競技者が先に行射する。
 - ・同じ部門だが異なる年齢種別の競技者が同じグループにいる場合、常に年長の種別が先に行射する。
 - (6) 競技者が規定された予選通過人数より少ない場合、全員がイリミネーションラウンドに進む。
 - (7) ファイナルラウンドは各カテゴリーの上位各4名の競技者が、1標的につき3射ずつ、4個のマーク標的による2マッチ(準決勝戦、メダルファイナル)を行う。

- a 準決勝戦では、4名の競技者が一つのグループで行射する場合、高順位の競技者を含む組がすべての標的で先に行射し、もう1組の対戦が2組目として行射する。メダルファイナルでは、ブロンズメダルマッチの対戦がすべての標的で最初に行射し、その後ゴールドメダルマッチの行射を行う。
 - b ファイナルラウンドでは、高順位競技者が左側の行射位置から行射する。
- (8) 団体戦イリミネーションラウンドは、各種別の上位8チーム（各部門から1名の3競技者）が準々決勝戦の4標的を行射する。
- (9) 標的は、地形の変化を最大限に利用して配置する。第1標的で、高順位チームが先攻、後攻を決定する。その後の標的では、合計得点の低いチームが先に行射する。同点の場合、開始時に先攻したチームが先に行射する。それぞれのチームは、スコアカードに記載された左/右の位置に立つ。
- a チームは予選ラウンドの合計得点（高得点の3名）によりマッチプレイチャートに割り付けられる。チームの構成に関しては、チームの監督が決定する。各競技者は、自分の部門のシューティングペグから1標的に1射する。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を4チームとしてイリミネーションラウンドを省略することができる。各マッチに勝ったチームは、団体戦ファイナルラウンドに進む。
- (10) 団体戦ファイナルラウンドは、各種別の勝ち上がった4チーム（各部門から1名の競技者）が出場する。
- ・第1標的で、高順位チームが先攻、後攻を決定する。その後の標的では、合計得点の低いチームが先に行射する。同点の場合、開始時に先攻したチームが先に行射する。
 - ・それぞれのチームは、スコアカードに記載された左/右の位置に立つ。
- a 各競技者は、自分の部門のシューティングペグから1標的につき1射する。対戦の勝利チームはゴールドメダルマッチに、敗退チームはブロンズメダルマッチに進む。それぞれのマッチは、新たな4個のマーク標的で行う（個人戦のファイナルラウンドを参照）。
- (11) フィールドミックス団体戦イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンド
- a ミックス団体戦のチームは、同じ部門の男女で構成する。
 - b フィールドミックス団体戦では、各競技者が2射する。
 - c チームは予選ラウンドの合計得点（最上位者）によりマッチプレイチャートに割り付けられる。チームの構成に関しては、チームの監督が決定する。
 - d ミックス団体戦イリミネーションラウンドは、各種別の上位8チームが準々決勝戦のマークコース4標的を行射する。
 - e ミックス団体戦ファイナルラウンドは、各種別の勝ち上がった4チー

ム（準決勝戦）が出場する。

それぞれのマッチは、新たなマーク4標的で行う。

3 ファイナルラウンド

(1) ファイナルラウンドでは、各カテゴリーの競技者は、それぞれ1グループとなって次の順序で開始する。

- ・ベアボウ女子
- ・ベアボウ男子
- ・リカーブ女子
- ・リカーブ男子
- ・コンパウンド女子
- ・コンパウンド男子

(2) 主催者はファイナルラウンドを一連の連続したラウンドとして行うか、準決勝戦およびメダルマッチの間に休憩を入れるかを決定する。4番目の標的を行射した後で、グループの組み直しをする。準決勝戦で同点となった場合、グループの組み直しの前に、4番目の標的でシュートオフを行う。主催者は、競技進行を早めるために異なるカテゴリーを別のコースで行うことができる。

(3) 団体戦ファイナルラウンドのコースは、個人戦コースと異なるものとする。

第114条（3Dアーチェリー）

1 3Dラウンドは、24個のアンマーク標的を使用し、1標的に2射する。標的は、コースの中で照準や行射に伝統的な鍛錬が要求されるように、挑戦的になるように配置する。標的までの距離は、第128条1項(7)によって設置する。

2 3D選手権ラウンド

3D選手権ラウンドは、個人戦は予選ラウンド（クオリフィケーションラウンド）、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドからなり、団体戦はイリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドからなる。

(1) 予選ラウンドは、24個のアンマーク標的からなる2つの3Dラウンドからなる。

(2) イリミネーションラウンドは、予選ラウンドの上位16名による対戦勝ち上がり制とする。

(3) イリミネーションラウンドは16名のマッチプレイチャートにより行う（付則1：図24マッチプレイチャート4参照）。

(4) イリミネーションラウンドの対戦は、6標的で行う。アンマークの標的を使用し、競技者は同時に行射する。

イリミネーションで同じカテゴリーの2つの対戦（4名の競技者）が一つのグループで同じ標的を行射する場合、対戦は常に高順位の競技者が先に行射する。

- (5) 競技者が規定された予選通過人数より少ない場合、全員がイリミネーションラウンドに進む。
- (6) ファイナルラウンドは、各カテゴリーの上位各4名の競技者が、1標的につき3射ずつ、4個のマーク標的による2マッチ（準決勝戦、メダルファイナル）を行う。
- a 準決勝戦では、4名の競技者が一つのグループで行射する場合、高順位の競技者を含む組がすべての標的で先に行射し、もう1組の対戦が2組目として行射する。メダルファイナルでは、ブロンズメダルマッチの対戦がすべての標的で最初に行射し、その後ゴールドメダルマッチの行射を行う。
 - b ファイナルラウンドでは、高順位競技者が左側の行射位置から行射する。
- (7) 団体戦イリミネーションラウンド（準々決勝戦）は、各種別の2回の予選ラウンドを通過した上位8チームが8標的を行射する。チームは、コンパウンド、ロングボウ、トラディショナル、ベアボウからの各1名の競技者で構成する。チーム順位は、各カテゴリーの第2予選ラウンド後の最高得点競技者による。
- a チームは、各カテゴリーの第2予選ラウンド後の個人成績により団体順位が決められ、これによりマッチプレイチャートに割り当てられる。
 - b 第1標的では、高順位チームが先攻、後攻を決定する。その後の標的では、合計得点の低いチームが先に行射する。同点の場合、開始時に先攻したチームが先に行射する。
 - c 各競技者は、自分の部門のペグから、1標的に1射する（マッチプレイチャートを参照）。各マッチの勝利チームは、団体戦ファイナルラウンドに進出する。
- (8) 団体戦ファイナルラウンドは、団体戦イリミネーションラウンドの各カテゴリーの上位各4チームが進出し、4個の標的による2マッチ（準決勝戦、メダルファイナル）を行う。
- a 第1マッチ：準決勝戦
第1標的では、高順位チームが先攻、後攻を決定する。その後の標的では、合計得点の低いチームが先に行射する。同点の場合、開始時に先攻したチームが先に行射する。各競技者は、自分の部門のペグから1標的に1射する。
第2マッチ：メダルファイナル
対戦の勝利チームはゴールドメダルマッチに、敗退チームはブロンズメダルマッチに進む（メダルファイナル）。メダルファイナルは、4標的を追加して行う。
 - b 団体戦ファイナルラウンドのコースは、個人戦のコースと異なるものとする。

- (9) ミックス団体戦イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンド
- a ミックス団体戦のチームは、同じ部門の男女で構成する。
 - b ミックス団体戦では、各競技者が2射する。
 - c チームは予選ラウンドの合計得点（最上位者）によりマッチプレイチャートに割り付けられる。チームの構成に関しては、チームの監督が決定する。
 - d ミックス団体戦のチームは、スコアカードに記載された左／右の位置に立つ。
 - e ミックス団体戦イリミネーションラウンドは、各種別の上位8チームが準々決勝戦のアンマークコース4標的を行射する。
 - f ミックス団体戦ファイナルラウンドは、各種別の勝ち上がった4チームが準決勝戦のアンマークコース4標的を行射する。
それぞれのマッチは、新たなアンマーク4標的で行う。

3 ファイナルラウンド

(1) ファイナルラウンドでは、各カテゴリーの競技者は次の順序で開始する。

- ・ ロングボウ女子
- ・ ロングボウ男子
- ・ トラディショナル女子
- ・ トラディショナル男子
- ・ ベアボウ女子
- ・ ベアボウ男子
- ・ コンパウンド女子
- ・ コンパウンド男子

またはすべての部門の女子が先に行射し、その後男子が行射する。

第 1 1 5 条（クラウトアーチェリー）

1 第30章 その他のアーチェリーラウンド参照。

第 1 1 6 条（フライトアーチェリー）

1 第30章 その他のアーチェリーラウンド参照。

第 1 1 7 条（ランアーチェリー）

1 第31章 ランアーチェリー参照。

第 1 1 8 条（スキーアーチェリー）

1 第32章 スキーアーチェリー参照。

第4章 記録の管理

第119条（記録の定義）

- 1 得点が既存の得点を1点以上上回ったとき、新記録の樹立とする。
- 2 アウトドアアーチェリーで満点の場合、インナー10（X）数を勘定し、既存の記録より1個以上多いとき、新記録の樹立とする。
- 3 個人記録・団体記録
 - (1) 個人とは、本連盟に所属し会員登録したものをいう。
 - (2) 団体（チーム）とは、アーチェリー競技を行う団体で本連盟に登録した会員により編成されたものをいう。

登録団体（チーム）

- a 全日本学生アーチェリー連盟に所属するものをもって構成される団体（チーム）
（所在する単一大学の在學生で編成された団体）
- b 全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部に所属するものをもって構成される団体（チーム）
（所在する単一高等学校の在學生で構成された団体）
上記団体の複数校が統廃合により合同で編成された団体（年度途中で合同チームの登録を単独のチーム登録に変更することはできない）
- c 中学生によって構成される団体（チーム）
（所在する単一中学校の在學生で編成された団体、都道府県または市区町村アーチェリー協会（連盟）、アーチェリークラブチーム、スポーツ少年団その他の地域団体に所属する中学生で編成された団体）
- d 小学生によって構成される団体（チーム）
（所在する単一小学校の在學生で編成された団体、都道府県または市区町村アーチェリー協会（連盟）、アーチェリークラブチーム、スポーツ少年団その他の地域団体に所属する小学生で編成された団体）
- e 全日本実業団アーチェリー連盟に所属するものをもって構成される団体（チーム）
（事業所単位で編成された団体）
- f その他、国民スポーツ大会・国際競技会で編成された団体（チーム）

第120条（記録の対象）

記録の対象となる得点記録は、本連盟が公認する競技会の得点記録でなければならない。

第121条（記録の種類）

記録の種類は下記によるものとする。

- 1 アウトドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のU18女子、U18男子、U21女子、U21男子、一般女子、一般男子、50+女子および50+男子が対象となる。

- ・1440ラウンド
- ・90m(36射)
- ・70m(36射)
- ・60m(36射)
- ・50m(36射、U18女子および50+女子は122cm標的面)
- ・50m(36射、80cm標的)
- ・40m(36射、U18女子および50+女子)
- ・30m(36射)

1440ラウンドの中で行射された記録だけが、上記距離の記録となる。

- ・70mラウンド(72射)
- ・ダブル70mラウンド(144射)
- ・60mラウンド(72射、U18および50+)
- ・ダブル60mラウンド(144射、U18および50+)
- ・団体1440ラウンド(3名×144射)
- ・団体70mラウンド(3名×72射)
- ・団体60mラウンド(3名×72射、U18)
- ・コンパウンド50mラウンド(72射)
- ・コンパウンドダブル50mラウンド(144射)
- ・団体コンパウンド50mラウンド(3名×72射)
- ・コンパウンドマッチラウンド(15射)
- ・コンパウンド団体マッチラウンド(24射)
- ・コンパウンドミックス団体ラウンド(16射)
- ・ミックス団体70mラウンド(2名×72射)
- ・ミックス団体60mラウンド(2名×72射)
- ・ミックス団体50mラウンド(2名×72射)
- ・ベアボウ50mラウンド(72射)
- ・ベアボウダブル50mラウンド(144射)
- ・団体ベアボウ50mラウンド(3名×72射)
- ・ミックス団体ベアボウ50mラウンド(2名×72射)
- ・50・30mラウンド(72射)
- ・団体50・30mラウンド(3名×72射)

- 2 インドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のU18女子、U18男子、U21女子、U21男子、一般女子、一般男子、50+女子および50+男子が対象となる。

- ・25m
- ・18m

- ・インドアコンパウンド団体マッチラウンド（24射）
 - ・インドアコンパウンド個人マッチラウンド（15射）
- 3 パラアーチェリーは、第2部第19章パラアーチェリー参照。
 - 4 インドアラウンドは屋外で実施しても記録の対象となる。

第122条（記録の管理）

- 1 記録の管理は別に定める規程による。
- 2 本連盟で管理する公認記録は日本記録・日本U21記録・日本U18記録・日本50+記録・日本国際記録とする。

第5章 スターバッジ

第123条（スターバッジ）

- 1 スターバッジは、公認競技会で記録された各競技種目、各部門の記録に応じて交付される。

アウトドア リカーブ（70mラウンド）

バッジの色	ホワイト	ブラック	ブルー	レッド	ゴールド	パープル
得点	500点	550点	600点	650点	675点	700点

アウトドア リカーブ（60mラウンド）

バッジの色	ホワイト	ブラック	ブルー	レッド	ゴールド	パープル
得点	500点	550点	600点	650点	675点	700点

アウトドア コンパウンド（50mラウンド）

バッジの色	ホワイト	ブラック	ブルー	レッド	ゴールド	パープル
得点	500点	550点	600点	650点	675点	700点

アウトドア ベアボウ（50mラウンド）

バッジの色	ホワイト	ブラック	ブルー	レッド	ゴールド	パープル
得点	480点	500点	550点	600点	625点	640点

アウトドア リカーブ (1440ラウンド)

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得点	1000点	1100点	1200点	1300点	1350点	1400点

アウトドア コンパウンド (1440ラウンド)

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得点	1000点	1100点	1200点	1300点	1350点	1400点

インドア リカーブ (18mラウンド)

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得点	500点	525点	550点	575点	585点	595点

インドア コンパウンド (18mラウンド)

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得点	500点	525点	550点	575点	585点	595点

インドア ベアボウ (18mラウンド)

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得点	480点	500点	520点	540点	550点	560点

フィールド リカーブ (マーク12標的)

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド
得点	男子	115点	144点
	女子	97点	126点
			169点
			151点

フィールド コンパウンド (マーク12標的)

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド
得点	男子	125点	159点
	女子	107点	139点
			189点
			171点

フィールド ベアボウ (マーク 1 2 標的)

バッジの色		ブロンズ	シルバー	ゴールド
得 点	男子	1 1 5 点	1 4 4 点	1 6 9 点
	女子	9 7 点	1 2 6 点	1 5 1 点

全種目・全部門 共通

グリーンバッジ (安全バッジ)

グリーンバッジは、公認審判員の立ち合いの元に記録された各種目の記録に応じて交付され、競技に安全に参加できることを証明する。

アウトドア (全部門)	3 0 m 3 6 射	2 0 0 点以上
インドア (全部門)	1 8 m 6 0 射	2 4 0 点以上
フィールド (BB・RC)	マーク 1 2 標的	5 0 点以上
フィールド (CP)	マーク 1 2 標的	6 0 点以上

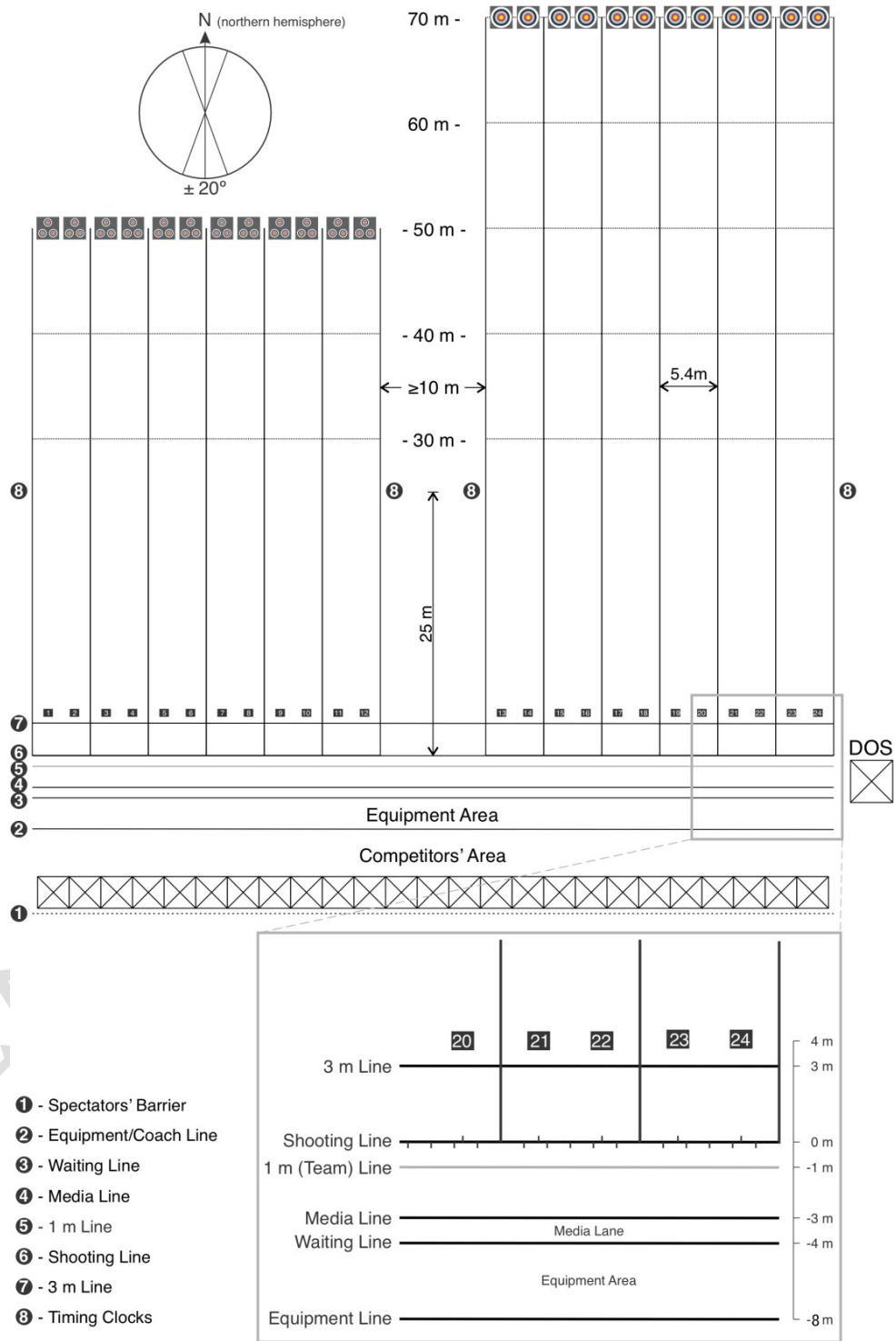
第 6 章 競技場の設営 (ターゲットアーチェリー)

第 1 2 4 条 (競技場のレイアウト)

- 1 競技場は、四角形に区切られ、距離は、各標的面の中心の直下の位置からシューティングラインまでを正確に計測する。
距離の許容誤差は、9 0 ・ 7 0 ・ 6 0 m で ± 3 0 c m、5 0 ・ 4 0 ・ 3 0 m で ± 1 5 c m、2 5 ・ 1 8 m で ± 1 0 c m とする。
- 2 ウェイティングラインは、シューティングラインの後方 3 m 以上の位置に設置する。メディアラインを設置する場合はシューティングラインの後方 3 m 以上の位置に設置し、この場合ウェイティングラインは後方 4 m 以上の位置に設置する。
- 3 用具ラインは、ウェイティングラインの後方 4 m 以上の位置に設置し、ウェイティングラインと用具ラインの間に選手は用具を置くことができる。なお、スペースが限られている場合は、より少ないスペースが許可される。行射中にコーチは用具ラインの後方に留まらなければならない。
- 4 標的はアウトドアでは 1 0 度から 1 5 度、インドアでは垂直から 1 0 度後傾までの任意の角度で設置する。ただし、1 列に並べられた標的は、すべて同じ角度とする。
- 5 競技場内のバットレスに取り付けられた標的面の中心の高さは、常に一直線に見えるようにする。

- 6 同一カテゴリーの全競技者は、同一競技場内で競技する。
- 7 原則として、1個の標的に3名の競技者が行射するのに必要な数の標的を設置する。競技場の都合で不可能な場合、1個の標的に4名の競技者とし、これを限度とする。
- 8 各標的に対応するシューティングライン上に印が付けられ、標的番号に対応する番号板をシューティングライン前方4mに設置する。
2名またはそれ以上の競技者が同じ標的を同時に行射する場合、シューティングライン上に行射する位置の印または行射するスペースが示され、1競技者についてインドアラウンドでは最低70cm、アウトドアアラウンドでは最低90cmの間隔が確保されなければならない。(※パラアーチェリーについては、第222条4項参照)
- 9 競技場をシューティングレーンで分割し、その中に1個から4個の標的を設置する。このレーンは、シューティングラインからターゲットラインまで、直角のラインを設置して明示する。
- 10 シューティングライン前方3mの位置に3mラインを設置する。ラインの幅は3mのエリア内とする。
- 11 観客の安全のため、競技場の周囲に適当なバリアを設ける。標的の後方の人の動き等によって、競技者の集中力を阻害することがないように注意しなければならない。
アウトドアのバリアは、90mのターゲットラインの左右の端から20m以上離れた位置に設置する。シューティングラインの端から10m以上離れた位置まで幅を減少して直線で設置してもよい。これにより、標的が移動して30mの距離となったときにはターゲットラインから約13mの間隔を保つことができる。また、このバリアは、ウェイティングラインの手前では10m以上、また、90mのターゲットラインの後方は、50m以上なくてはならない。これにより、標的が30mに移動したとき、安全区域が110mに広がる。矢止めとして効果的なネット、盛土または同様な設備等、適切な遮蔽物を標的の後方に設けることによって、50mの距離は、減少することができる(ただし、垣根、貫通してしまうフェンスは不可)。この遮蔽物は、90mの距離で、標的の上を外れた矢を止めるのに十分な高さでなければならない。
インドアの施設では、観客の安全のため、その広さに応じて会場の周囲にバリアを設置する。バリアはターゲットラインの左右の端から10m以上、ウェイティングライン手前で5m以上とする。観客は、ターゲットラインを越えてはならない。施設が狭く所定のバリアを両端に設置できない場合、観客はウェイティングライン手前のバリアを超えてはならない。

図 1 : 推奨される会場レイアウト



- 12 イリミネーションラウンドの標的は、対戦する 1 対ずつを近接して設置する。
- 13 オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンドおよびベアボウマッチラウンドでは、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの間、競技が進行している間に競技者が練習できるように、競技会場の近くに練習場を

併設する。

- 14 団体戦では、シューティングラインの手前1 mに、明瞭なラインを設置する。このラインは、3 cm以上の幅とする。ラインの幅は1 mエリアの内とする。
- 15 団体戦では、1 mラインの手前に、競技者エリアを設置する。このエリアは3名の競技者およびその用具が収容できる広さとし、さらにその手前にコーチエリアを設置する。広さに余裕があれば、両チームの間に小さな審判員エリアも設置する。

第125条（会場の設備と標的の得点帯）

1 バット（バットレス）

バットの形状は円形でも四角形でもよいが、得点帯の最外側を外した矢でも、確実にバット上に残る大きさとし、的中した矢を適正に採点できるものとする。

- (1) バットは脚に固定する。脚は風で倒されるのを防止するため、杭で地面に確実に固定する。矢を損傷する恐れのあるバットの一部や脚には、覆いをしなければならない。特にバットに2枚以上の標的面を設置する場合、バットを貫通した矢が支持物に当たって破損することがないように注意する。

(図2：アウトドアターゲットバットの設置、および図3：インドアターゲットバットの設置 参照)

図 2 : アウトドアターゲットバットの設置 (例)

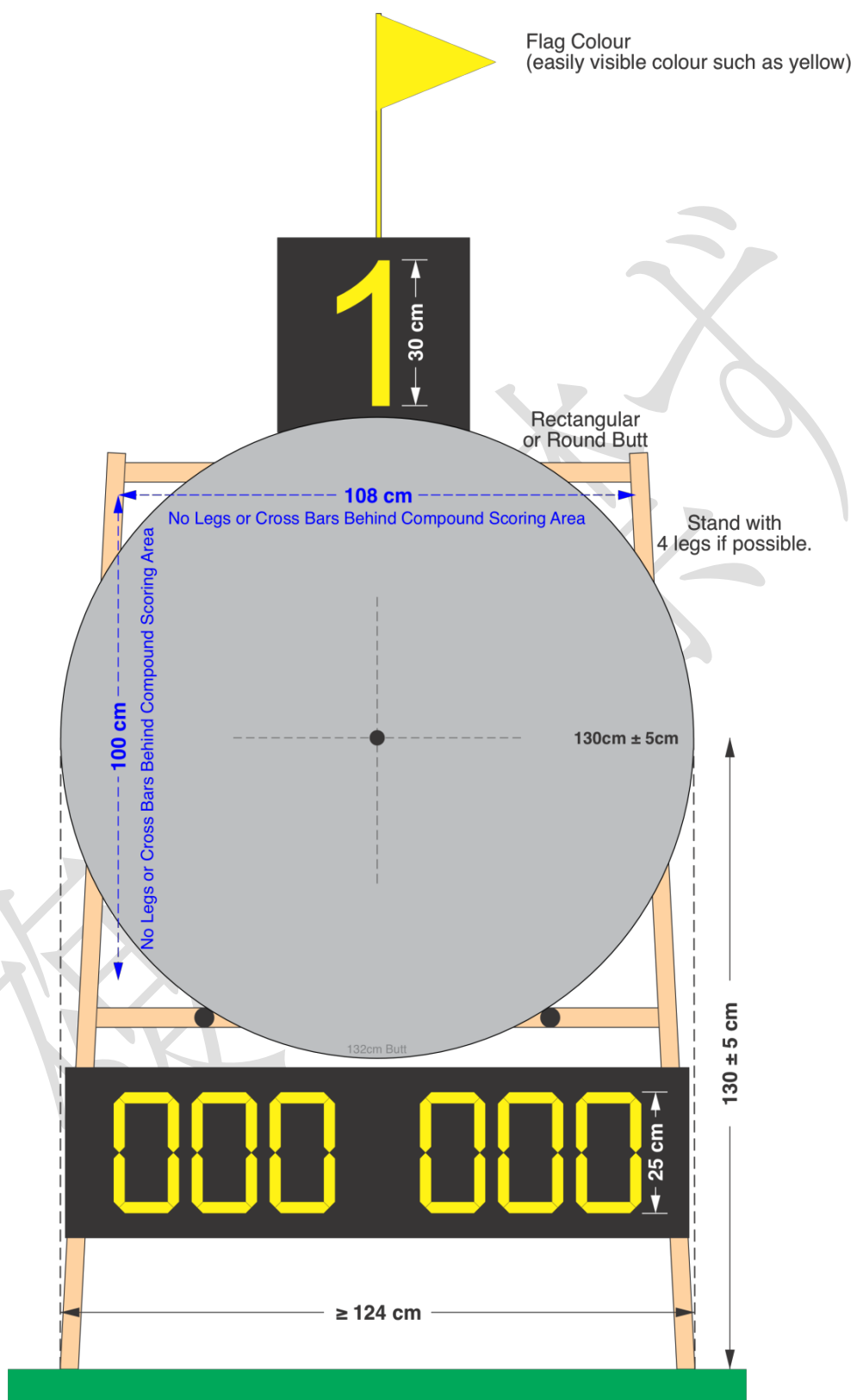
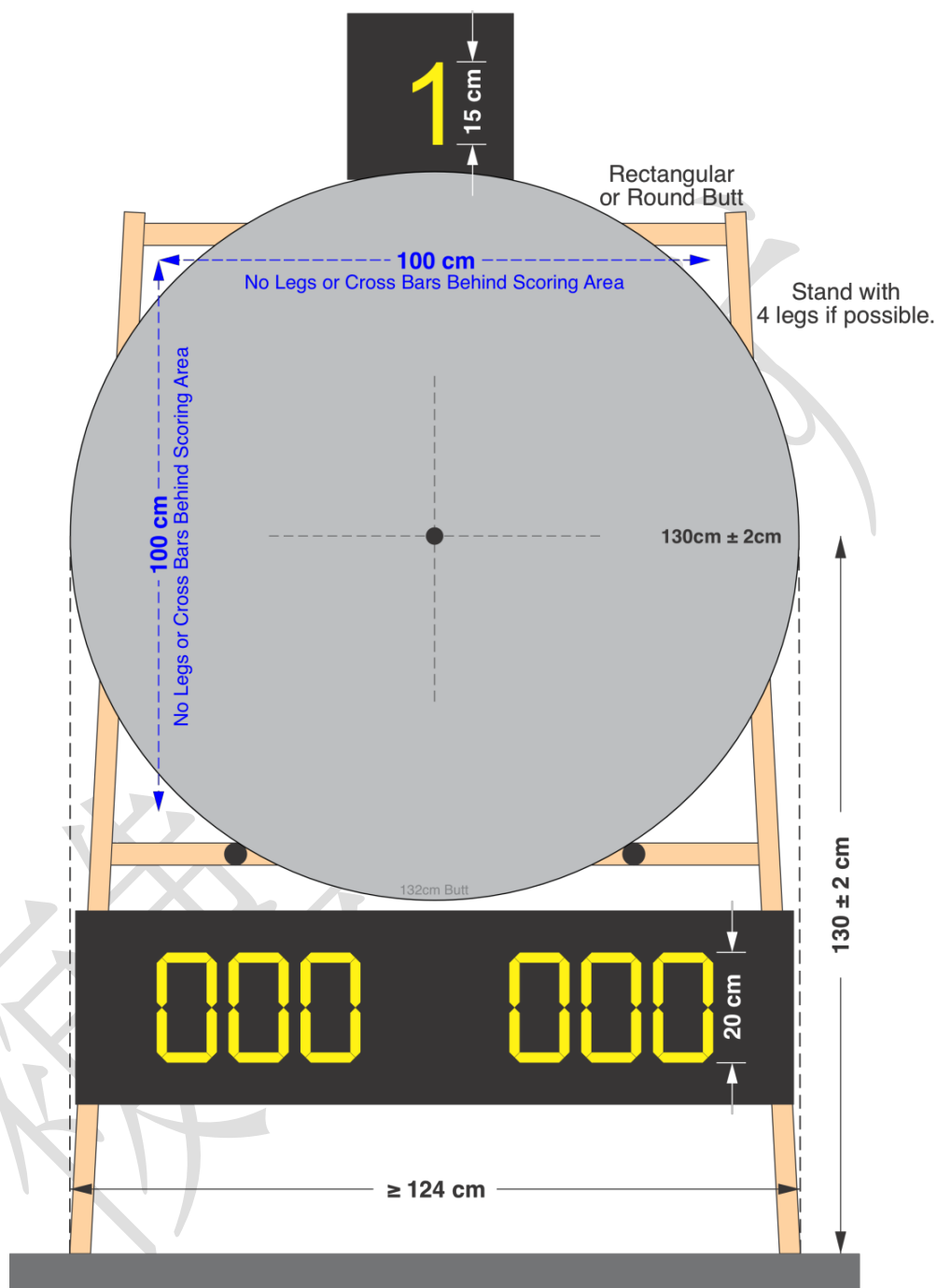


図 3 : インドアターゲットバットの設置 (例)



- (2) 各バットレスには標的番号を付ける。番号板の高さは、アウトドアでは 30 cm 以上、インドアターゲットでは 15 cm 以上とする。この番号板は、各標的の中心の上方または下方に、標的面と重ならないように設置する。

2 標的面

(1) アウトドアの標的面は、以下の3種類である。

- 122cm標的面（直径：122cm）
- 80cm標的面（直径：80cm）
- 80cm-6リング標的面（5～10点の得点帯、複数設置）

(2) インドアの標的面は、以下の13種類である。

- 60cm標的面
- 60cm三角三つ目標的面
- 60cm縦三つ目標的面
- 40cm標的面
- 40cm三角三つ目標的面
- 40cm縦三つ目標的面
- 40cm-R三角三つ目標的面
- 40cm-C三角三つ目標的面
- 40cm-R縦三つ目標的面
- 40cm-C縦三つ目標的面
- 40cm縦二つ目標的面
- 40cm-R縦二つ目標的面
- 40cm-C縦二つ目標的面

※R：リカーブ用、C：コンパウンド用

公認競技会に使用される標的面は、WAが承認した製造業者が製作した標的面でなければならない。

(3) 標的面の仕様

122cm、80cm、60cmおよび40cm標的面は、5個の同心の色環帯に分けられ、その配色は中心から外側に向かって黄色（ゴールド）、赤色、淡青色、黒色、白色である。各色環帯は更に細線によって2個の同幅の得点帯に分割され、黄色（ゴールド）の中心から計測して、同じ幅の10個の得点帯が形成される。

- 122cm標的面は、6.1cm
- 80cm標的面は、4cm
- 60cm標的面は、3cm
- 40cm標的面は、2cm

すべての分割線は、いずれも高い得点帯に含まれる。淡青色と黒色、および黒色と白色の間には分割線は設けられない。白色環帯の最外側を示す区分線は得点帯に含まれる。分割線および最外側線の太さは、2mm以下とする。標的面の中心に小さな「+」（クロス）を付け、その位置を示す。その線の太さは1mm、長さは4mm以下とする。122cm標的面で直径6.1cm、80cm標的面で直径4cmのインナー10（スコアカードには、Xが記される）は

同点の際の順位決定に必要である。インドアコンパウンド競技では、60cm 標的面の10点は直径3cm、40cm 標的面の10点は直径2cmである。

- ・アウトドアの80cm-6リング標的面は、50m、40mおよび30mで使用することができる。この標的面は、80cm 標的面と同じ寸法であるが、4点から1点の得点帯が取り除かれたものである。従って、最低の得点帯は淡青色の5点である。
- ・インドアの三つ目標的面は以下のとおりに使用することができる（インドアマッチラウンドでは、40cm三つ目標的を使用する）。これらの標的面は、40cm（60cm）標的面と同じデザインであるが、5点から1点までを取り除く。従って、最低得点帯は、淡青色の6点である。白地の紙面上に、3個の小標的面を正三角形に、または垂直に配置する。各標的面中心間の距離は、60cm 標的面では約32cm、40cm 標的面では約22cmとする。通常の40cm三つ目標的面と、R（リカーブ）およびC（コンパウンド）三つ目標的面には相違がある。三角、縦ともに、40cm三つ目標的面の10点の寸法が異なる。R（リカーブ）の40cm 標的面の10点は40mmであり、C（コンパウンド）40cm 標的面の10点は20mmである。

(4) 得点と色の指定

得点	色	パントーンコード
10点	黄色	107U
9点	黄色	107U
8点	赤色	032U
7点	赤色	032U
6点	淡青色	306U
5点	淡青色	306U
4点	黒色	製版インクの黒色
3点	黒色	製版インクの黒色
2点	白色	—
1点	白色	—

(5) 寸法の許容誤差

アウトドアの標的面は、それぞれの得点帯の直径を計測する。その許容誤差は、中心を通過して計測したとき、10、9、8点では±1mm、他の得点帯では±2mmとする。

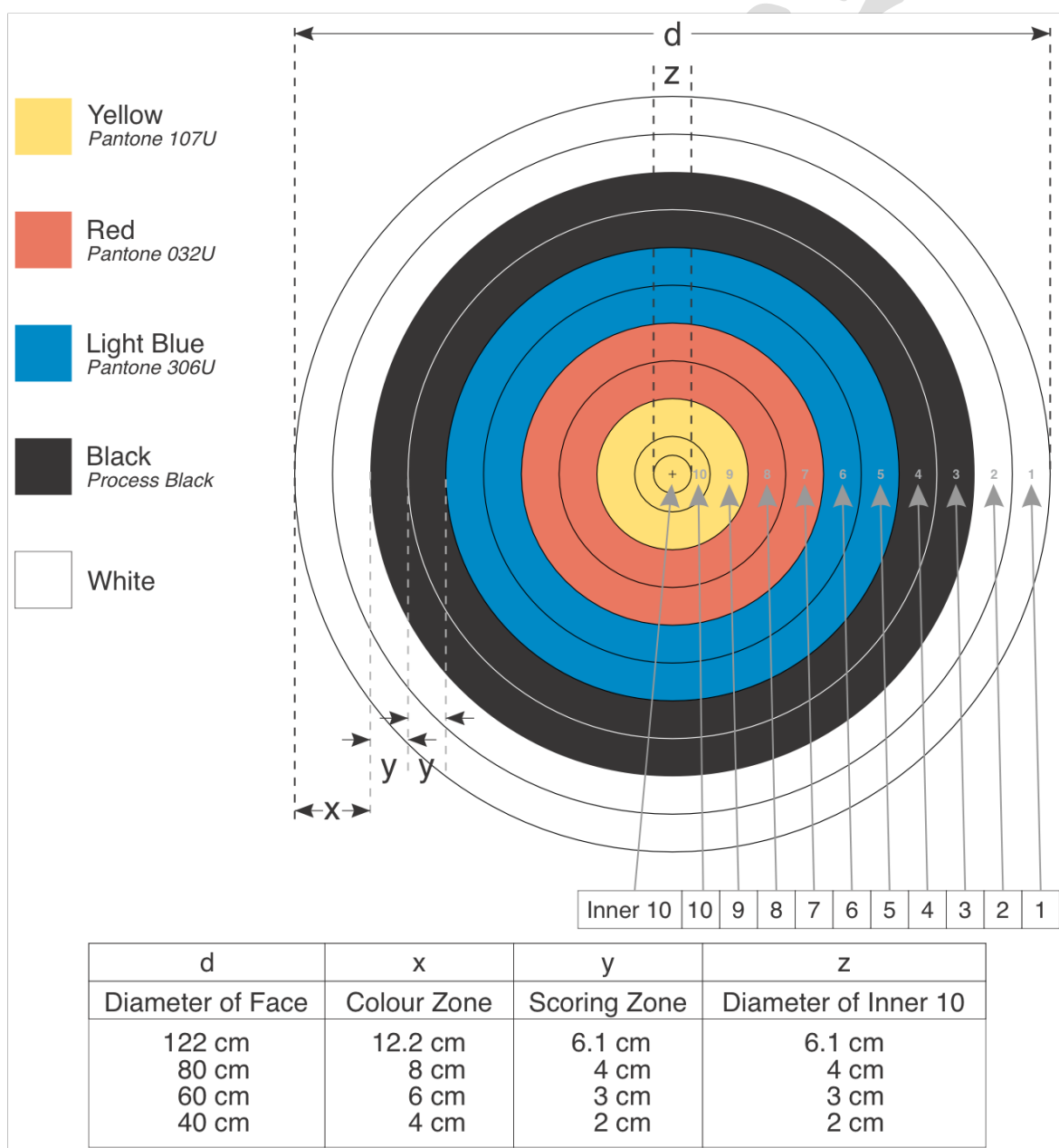
得点帯	標的面および得点帯の直径 (cm)		許容誤差 (±mm)
	122	80	
インナー10	6.1	4	1
10	12.2	8	1
9	24.4	16	1
8	36.6	24	1
7	48.8	32	2
6	61.0	40	2
5	73.2	48	2
4	85.4	56	2
3	97.6	64	2
2	109.8	72	2
1	122.0	80	2

インドアの標的面は、それぞれの得点帯の直径を計測する。その許容誤差は、中心を通過して計測したとき、10、9、8点では±1mm、他の得点帯では±2mmとする。

得点帯	標的面および得点帯の直径 (cm)		許容誤差 (±mm)
	60	40	
コンパウンド10	3	2	1
リカーブ10	6	4	1
9	12	8	1
8	18	12	1
7	24	16	2
6	30	20	2
5	36	24	2
4	42	28	2
3	48	32	2
2	54	36	2
1	60	40	2

コンパウンド部門では、インナー10のみを10点と採点し、その他の黄色得点帯は9点と採点する。ただし、コンパウンドW1部門で競技者がリカーブ用サイトを使用する場合、リカーブの10点（4 cm）を採点する。
 (図4：標的面と得点帯 参照)

図4：標的面と得点帯



(6) 標的面の材質

標的面は、紙またはその他の適切な材質で作られる。同一カテゴリで使用する標的面は、すべて同一の色調および同一の材質で作られたものとする。

3 アウトドア各距離の標的面の寸法と標的面の設置

122cm標的面は、90m、70mおよび60mの距離（U18、50+女子50m）ならびにリカーブU15の40mラウンドおよびベアボウU15の30mラウンドで使用する。80cm標的面は50m、40mおよび30mの距離で使用する。

(1) 標的面の中心は（水平な）地面から計測して130cmとする。誤差は±5cmを超えてはならない。

(2) 50m、40mおよび30mで、マルチ標的面（6リング）を三角または四角に設置する場合、地面から上段の標的面の中心の高さは172cmを上限とし、下段の中心の高さは、地上から90cmを下限とする。同じ高さの2枚の標的面の得点帯間の距離は、最小2cmとする。

(3) コンパウンドマッチラウンドの標的面の設置

80cm-6リング標的面を以下のように設置する。

- ・同時行射のイリミネーションラウンドでは、2枚の標的面を水平に設置する。左の競技者が左の標的面を、右の競技者が右の標的面を、それぞれ3射する。
- ・交互行射のファイナルラウンドでは1標的に1枚の標的面を設置する。
- ・団体戦およびミックス団体戦では、チームごとの1標的に2枚の標的面を水平に設置する。1標的面に3射（団体戦）または2射（ミックス団体戦）する。
- ・団体戦およびミックス団体戦のシュートオフは、1枚の標的面を行射する。

(4) 競技会で80cm標的面か80cm-6リング標的面のどちらを使用するかは、主催者の選択による。主催者は、同じ種別および部門の競技者が異なった種類の標的面で行射することを許可できる。

図5：4枚の80cm-6リング標的面

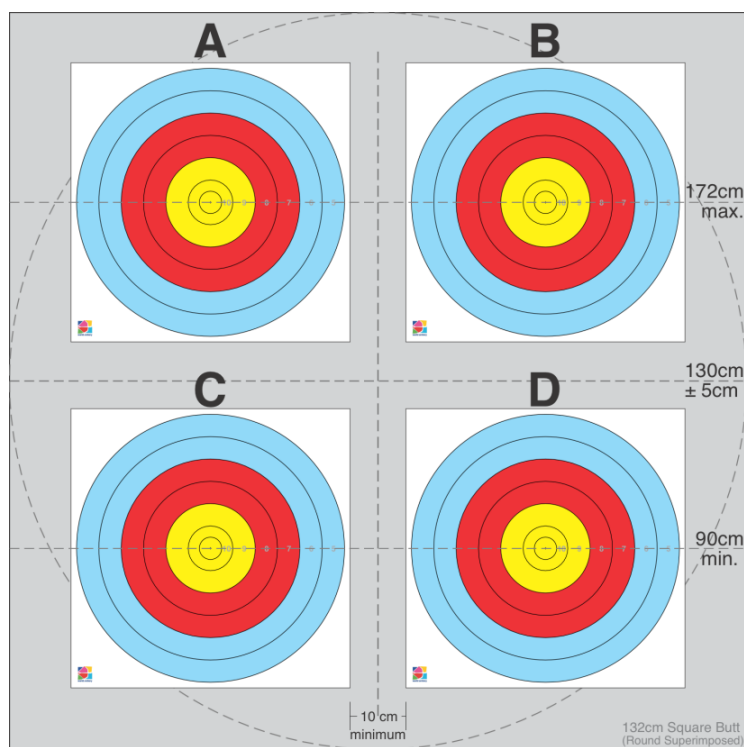


図6：3枚の80cm-6リング標的面

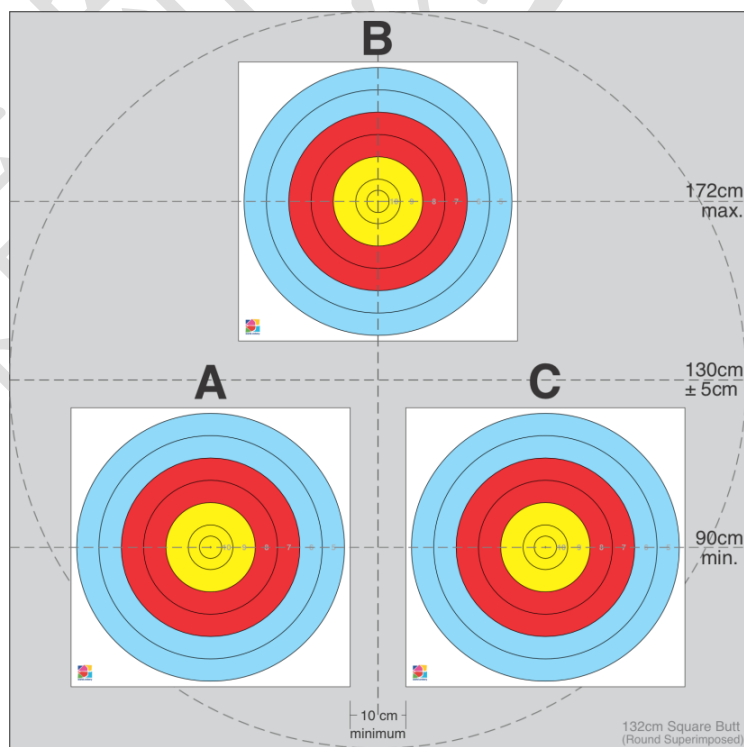
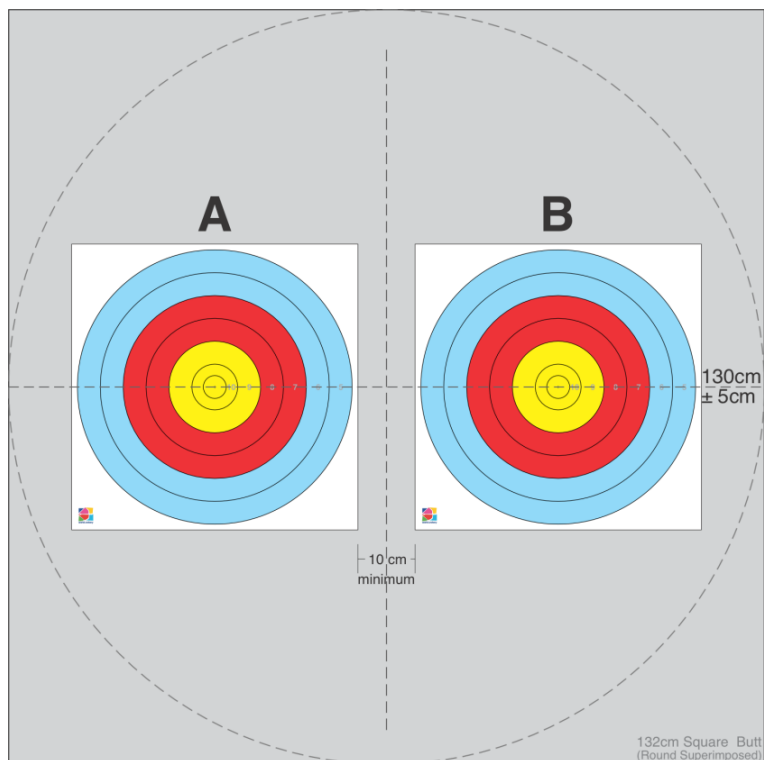


図7：2枚の80cm-6リング標的面



4 インドア各距離の標的面の寸法と標的面の設置

60cm標的面は、25mの距離で使用する。40cm標的面は18mの距離で使用する。

(1) ラウンドおよび標的面

インドアマッチラウンドでは、40cm三つ目標的面を使用する。イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドでは、各標的に1対の標的面を設置する。単一標的面または三つ目標的面の使用は、主催者の選択による。同じ種別および部門の競技者は同一の標的面を行射する。

a 1枚の40cm標的面または1対の40cm標的面の設置

40cm標的面または40cm縦三つ目標的面の中段の中心の高さは、床面から130cmとする。三角三つ目標的面を設置する場合、下段の2つ標的面の中心から高さを計測する。標的面を1対で設置する場合、2枚の標的面の得点帯間の最小距離は10cmとする。2枚の60cm標的面の得点帯間の最小距離は2cmとする。

b 4枚の40cm標的面または4枚の三角三つ目標的面の設置

4枚の40cm標的面の場合、上段の標的面の中心の高さは床面から162cmを上限とし、下段の中心の高さは、地上から100cmを下限とする。4枚の三角三つ目標的面を設置する場合、最上段の三つ

目標的面の中心の高さを上限の高さとし、最下段の三つ目標的面の中心の高さを下限の高さとする。同じ高さの2枚の標的面の得点帯間の最小距離は10cmとする。それぞれの標的面は、バットの4分の1の区域に1枚ずつ設置する。

c 4枚および2枚の縦三つ目標的面の設置

4枚の縦三つ目標的面の場合、中段の標的面の中心の高さは床面から130cmとする。4枚の標的面の得点帯間の距離は2列目と3列目の間は最小10cmとし、1列目と2列目、および3列目と4列目の間は最大2cmとする。

2枚の縦三つ目標的面（個人戦および団体戦）の得点帯間の最小距離は25cmとする。

1枚の縦三つ目標的面を水平に設置する場合（団体戦のシュートオフ）、標的面の中心の高さは床面から130cmとする。

d 標的面の位置の許容誤差は±2cmとする。

図8：4枚のインドア用40cm標的面

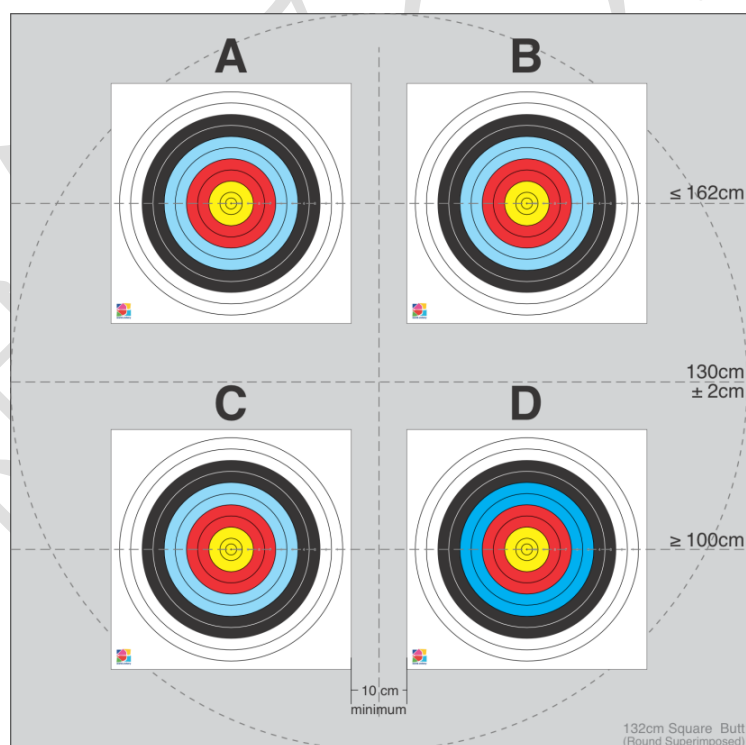


図 9 : 2 枚のインドア用 40 cm 標的面

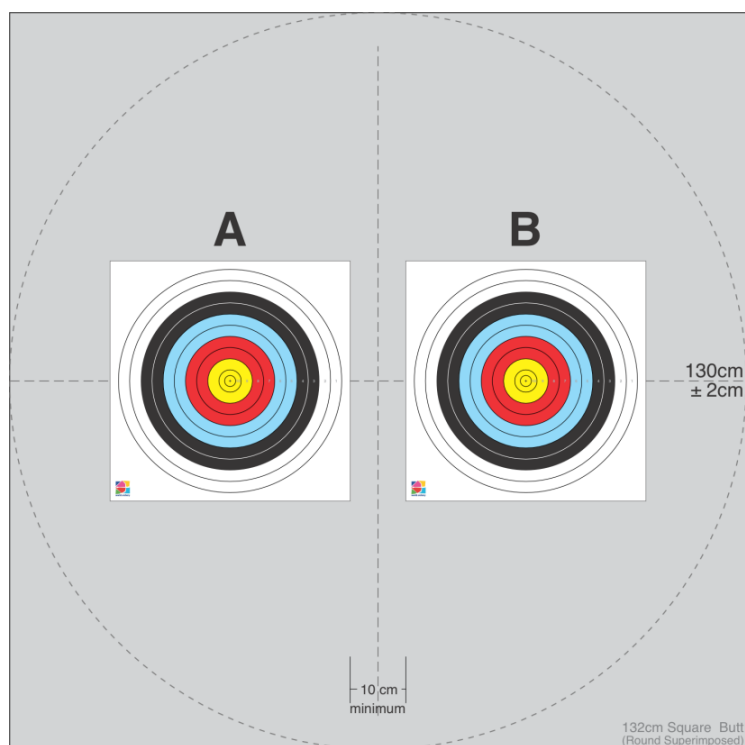


図 10 : 4 枚のインドア用三角三つ目 40 cm 標的面

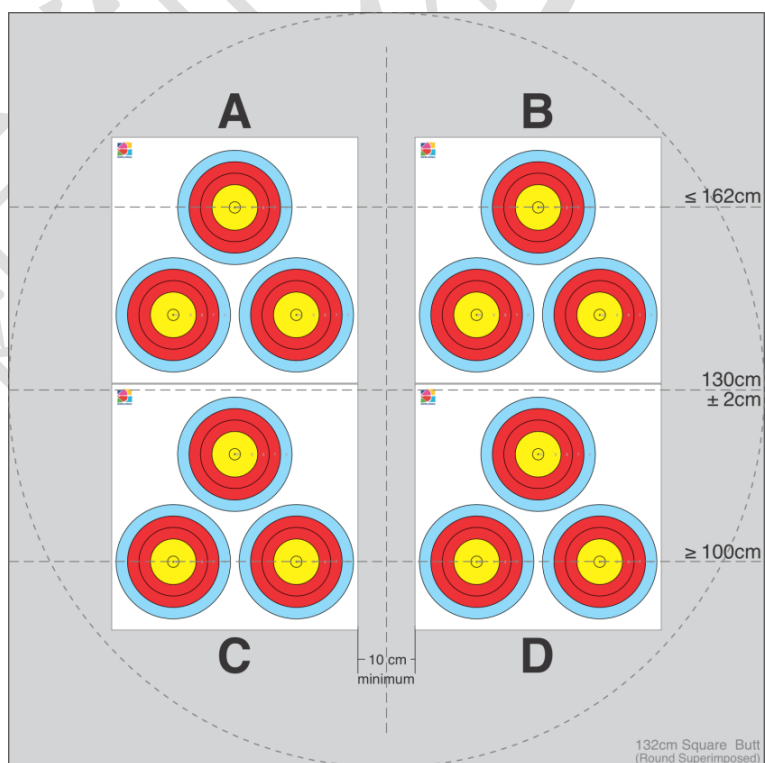


図 11 : 2枚のインドア用三角三つ目40cm標的面

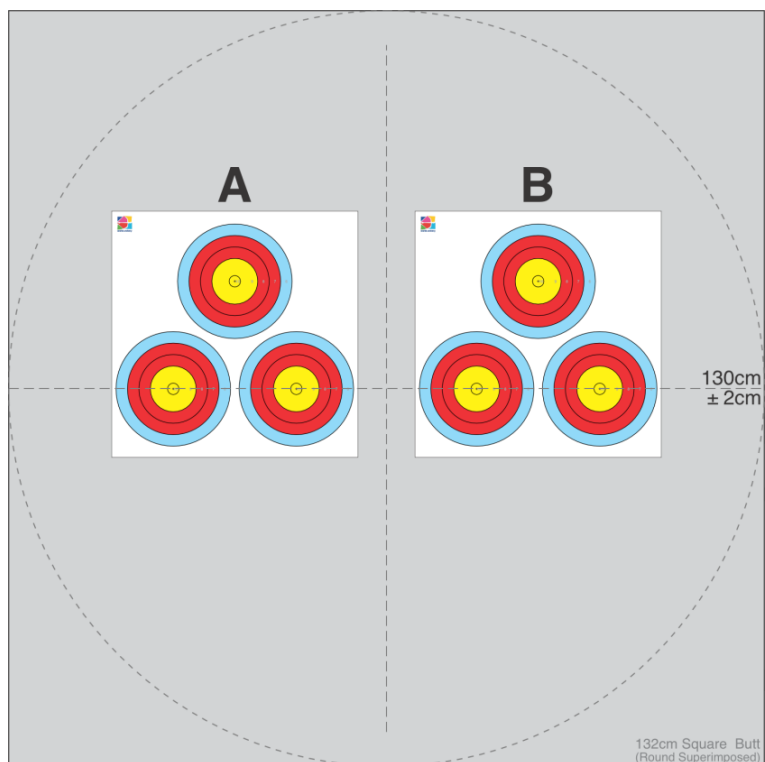


図 12 : 4枚のインドア用縦三つ目40cm標的面

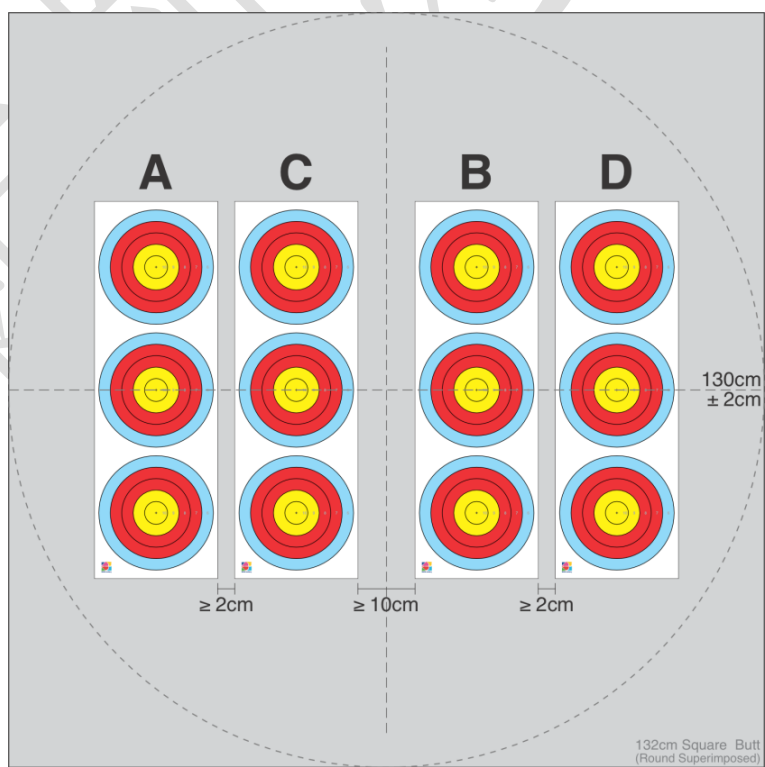
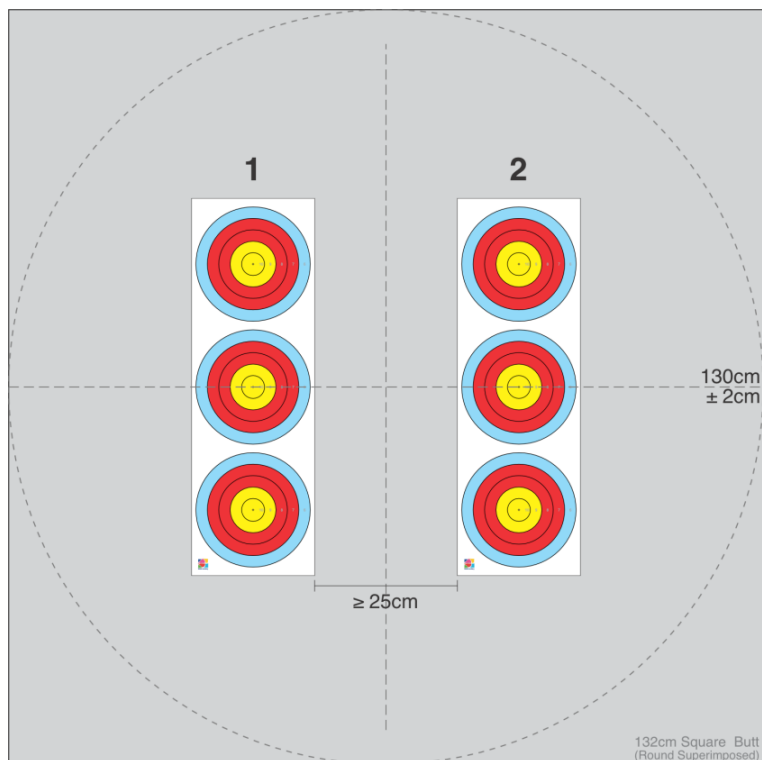


図 13：2枚のインドア用縦三つ目40cm標的面



5 時間管理装置

音響および視覚による時間管理装置

DOS（第131条参照）は、以下により行射を管理する。

- (1) ホイッスルまたはその他の音響装置により、制限時間の開始および終了を管理する。
- (2) 上記の音響による時間管理装置に加えて、デジタル時計、信号灯、旗、表示板またはその他の簡単な装置により制限時間を管理する。
 - a 音響による時間管理装置と視覚による時間管理装置との間に相違が生じた時には、音響による時間管理装置を優先する。
 - b 以下の装置を使用することができる。
 - i 信号灯
 - ・信号灯の色は、赤色、黄色、緑色の順に配列し、赤色を最上段に配置する。信号灯の色は互いに連動し、二つの異なった色が同時に点灯してはならない。信号灯は音響による時間管理装置と連動させ、音響による時間管理装置の第1声と同時に信号灯の色が赤色に、デジタル時計はゼロに変わる。
 - ii デジタル時計
 - ・デジタル時計で制限時間を管理するときには、時計の文字の大きさは

高さ20cm以上とし、100mの距離から明瞭に読みとれるものとする。この時計は、必要に応じて、瞬時に停止またはリセットできるもので、時間の表示はカウントダウン方式とする。設置する位置、個数等のその他の必要事項は、信号灯に要求される必要事項と同様とする。

- デジタル時計を使用する場合、信号灯は使用しなくてもよい。
- 両装置を併用する場合、それらは連動していなければならない。それぞれの間に相違が生じた時には、デジタル時計を優先する。
- iii 視覚による時間管理装置は、シューティングライン上の右利き左利き両方の全競技者から見えるように、競技場の両サイドおよび必要であれば中央の分離レーンに、シューティングラインから30m以内の任意の距離に設置する。
- iv マッチ用時間管理装置
 - 交互に行射するマッチでは、行射の順番を示すために、赤色と緑色の表示灯、カウントダウン式の時計、またはその機能を持つ視覚による時間管理装置を個別に設置する。
- v 緊急用備品
 - 制限時間を電気的な装置で管理するときには、装置の故障に備えて、表示板、旗またはその他の簡単な手動の装置を準備しておかなければならない。
 - 時間管理を表示板（緊急用備品）で行う場合、表示板の大きさは、120cm×80cm以上とする。表示板は、風に耐えるようしっかりと固定され、両面が見えるように簡単に回転できるようにする。表示板の片面を緑色、片面を黄色とする。黄色面は残り30秒を表示し、緑色面はその他の時間帯を表示する。
- vi 信号灯またはデジタル時計および緊急用備品は主要な競技会では必ず使用しなければならない。

6 その他の機材

主要な競技会では、次の機材を使用しなければならない。その他の競技会では使用することが望ましい。

- (1) 各競技者用の競技者番号。
- (2) 全競技者が同時に行射しないときには、行射の順序を表示する装置。文字の大きさは、全競技者が、行射位置から明瞭に読みとれる大きさとする。
- (3) 原則として6射ごとに、少なくとも各種別の上位5位までの累計得点と予選ラウンド通過のための順位および最低点を掲示する大きなスコアボード。
- (4) イリミネーションラウンドでは、各標的の下に3桁の数字の得点表示装置を設置する。
- (5) ファイナルラウンドでは、標的ごとに、1競技者（チーム）に1個ずつ、

そのマッチの3射(6射)のそれぞれの矢の得点および累計得点またはセットポイントを表示する遠隔操作のできる得点表示装置を設置する。この得点表示装置には、競技者名またはチーム名を表示する。

- (6) ファイナルラウンドでは、標的の近くにブラインドを設置する。このブラインドは審判員、スコアラーおよびエージェントが使用する。
- (7) アウトドアでは、風向きを知るために軽い材料で作られたよく見える色(黄色など)の風見旗を各標的の中央に設置する。この旗はシューティングラインからはっきり視認できるようにする。
- (8) アウトドアでは、競技場の両脇および競技場が左右に分かれる場合、その中間に1個、吹き流しを設置する。吹き流しの位置は、地上2.5mから3.5mの高さでシューティングラインとターゲットラインの間に設置する。
- (9) 競技場内の選手、的、審判員の視界を妨げないはっきりと見渡せるDOSのための席が設けられた一段高い台またはテント等。
- (10) 拡声装置および無線通信装置。
- (11) ファイナルラウンドの会場または主会場のファイナルエリア以外では、全競技者、チームの監督、コーチおよびその他競技役員のために、用具ラインの後方に十分な数の椅子を設置する。
予選ラウンドおよびイリミネーションラウンドの会場では、ウェイティングライン付近に審判員用の椅子とパラソルなどを設置する。

第7章 競技場の設営 (フィールドアーチェリー)

第126条 (コースのレイアウト)

- 1 フィールドコースは、不当な困難や障害がないように、または無駄な時間を費やすことなく行射位置および標的に容易に移動できるように配置する。フィールドコースは可能な限りコンパクトでなければならない。
 - (1) 中央(集合)エリアからもっとも遠い標的まで1km以内、または通常の歩行で15分を越えてはならない。
 - (2) コースの設営者は、競技中に審判員、医療関係者およびコースの周囲を用具が運搬できるように安全な抜け道を設けなければならない。
 - (3) コースは海拔1800mを越えてはならず、コース内の高低差は100m以上となってはならない。
 - (4) 標的は、最も変化に富み、地形の変化を最大限に利用するように設置する。

ファイナルラウンドの60cmまたは80cm標的面を設置する場合、2個のバットレスを並べて配置する。

- (5) すべての標的において、少なくとも2名の競技者がペグの両側で同時に行射できるように、各部門に応じた1本のシューティングペグを設置する。
- (6) マークコースの行射時には、シューティングペグにその距離を表示する。シューティングペグは、それぞれのカテゴリーに応じて下記の色とする。
- a 青色は、ベアボウ、U18リカーブおよびU18コンパウンド
 - b 赤色は、リカーブおよびコンパウンド
 - c 黄色は、U18ベアボウ
- (7) 距離の許容誤差は、
- a 15m以下の距離では±25cm
 - b 15mを超え60mまでの距離では±1m
- ただし、本項(10)の表に記載されたマークコースの距離は、±2mまで調整することができる。この場合、正しい距離をシューティングペグに表示する。
- 距離の測定は地上から1.5～2mの位置で、正確な測定器具を使用し測定する。
- (8) バットおよび標的面は以下の通りとする。
- a バットは、得点帯にある矢がすべてバット内に残る余裕を持たせる。
 - b 標的面のどの部分も、地面から15cm未満となつてはならない。
 - c バットは、どのような地形であっても、競技者が行射しやすくするために標的の全面が見えるようにし、シューティングペグからの競技者の視線に対して直角に設置する。
 - d 常に全得点帯が150cmの高さから見えること。

(9) アンマークコースのユニット

標的の数	フィールド	射 距 離 (m)		
		黄色のペグ	青色のペグ	赤色のペグ
1ユニット 12標的 最少～最多	標的面の 直径(cm)	ベアボウU18 ロングボウ	リカーブU18 コンパウンドU18 ベアボウ トラディショナル	リカーブ コンパウンド
2～4	20	5～10	5～10	10～15
2～4	40	10～15	10～20	15～25
2～4	60	15～25	15～30	20～35
2～4	80	20～35	30～45	35～55

同じ直径の標的面の距離は、長距離、中距離、短距離となるように組み合わせ、バットレスのサイズも変化させることが推奨される。

(10) マークコースのユニット

標的の数	フィールド 標的面の 直径(c m)	射 距 離 (m)		
		黄色のペグ	青色のペグ	赤色のペグ
1 ユニット 1 2 標的		ベアボウU 1 8 ロングボウ	リカーブU 1 8 コンパウンドU 1 8 ベアボウ トラディショナル	リカーブ コンパウンド
3	2 0	5 - 1 0 - 1 5	5 - 1 0 - 1 5	1 0 - 1 5 - 2 0
3	4 0	1 0 - 1 5 - 2 0	1 5 - 2 0 - 2 5	2 0 - 2 5 - 3 0
3	6 0	2 0 - 2 5 - 3 0	3 0 - 3 5 - 4 0	3 5 - 4 0 - 4 5
3	8 0	3 0 - 3 5 - 4 0	4 0 - 4 5 - 5 0	5 0 - 5 5 - 6 0

- a 必要であれば、±2 mまで調整することができる。この場合、正しい距離をペグに表示する。

マークラウンドの60 c m標的の面は、2枚設置するのが望ましい。

(11) イリミネーションラウンド

イリミネーションラウンドは、各対戦でマーク6標的とする。それらの6標的は、すべての大きさの標的の面(20/40/60/80)の組み合わせとし、すべての距離(短距離、中距離、長距離)とする。主催者は、会場、地形およびその状態を考慮してコースを配置する。

(12) ファイナルラウンド(および団体戦1/4ファイナル)

準決勝戦とメダルファイナルは、それぞれの対戦でマーク4標的とする。ファイナルラウンドでは、標的は主催者が会場、地形およびその状態を考慮して配置することができる。すべての大きさの標的の面(20/40/60/80)を使用し、短距離、中距離、長距離を組み合わせ配置しなければならない。

- a ミックス団体戦で20 c m標的の面を行射する場合、それぞれのチームに2組の標的の面が設置され、各標的の面に1射する。

(13) すべての標的には1から24の連続する番号が付けられる。番号は、競技者からはっきり見えるようにし、はっきりと標的の番号を確認できるようにする。その標的のシューティングペグの手前5~10 mに設置する。

(14) この番号板は、そのグループの行射の順番を待つ競技者の待機場所を兼ねる。行射中のグループの他の競技者は、必要に応じて日陰を作る、またはスポッティングするために番号板より前方に進むことができる。待機場所はシューティングペグにいる競技者が確認できる位置に設置する。

(15) 安全かつ容易にコースを移動できるように、標的から次の標的への道順を示すはっきり見える案内表示を適切な間隔で設置する。

- (16) 観客の安全な距離を確保しつつ、競技をより良く観戦できるように、必要に応じて適切な柵をコースの周辺に設置する。この柵の内側には、競技者、競技役員等の認められた者のみが入ることができる。
- (17) 集合エリアには、以下のものを準備する。
- ・ 審判長、審判団および競技本部間の連絡用通信設備
 - ・ チーム役員用のテント
 - ・ 上訴委員会および審判員用のテント
 - ・ 競技者の用具および予備用具を保護するためのテント
 - ・ 大会期間中、集合エリアの近くに競技者のための練習用標的
 - ・ 休憩施設
 - ・ トイレ
- (18) 本連盟が主催または公認する競技会のコースは、競技開始の最低16時間前までに検査を受ける準備ができていなければならない。

第127条（会場の設備と標的の得点帯）

1 フィールド標的面

フィールド標的面は、次の4種類とする。

- 80cm標的面
- 60cm標的面
- 40cm標的面
- 20cm標的面

公認競技会に使用される標的面は、WAが承認した製造業者が製作した標的面でなければならない。

(1) 標的面の仕様

標的面は、黄色のセンタースポットと4個の等間隔の得点帯から形成される。

黄色帯は2つの得点帯に分けられる。

内側得点帯は6点、外側得点帯は5点と採点する。

この2つの得点帯は、太さ1mm以下の黒線で分割される。その他の得点帯は黒またはティール色で、太さ1mm以下の白線で4個の得点帯に分割される。黄色帯と黒またはティール色帯の間に分割線はない。

いずれの分割線も高い方の得点帯に含まれる。標的面の中心に、小さな「+」（クロス）を付け、その位置を示す。その線の太さは1mm、長さは4mm以下とする。

黄色帯と黒またはティール色帯の組み合わせは主催者が選択できるが、競技中のすべての標的面は同じ組み合わせとする。

図 14：フィールド用標的面と得点帯



2 得点、色の指定および許容誤差

得点帯 の色	得点	標的面の直径 (c m)				許容 誤差 ±mm
		2 0 cm 標的面	4 0 cm 標的面	6 0 cm 標的面	8 0 cm 標的面	
黄 色	6	2	4	6	8	1
黄 色	5	4	8	1 2	1 6	1
黒 色 ティール色	4	8	1 6	2 4	3 2	1
黒 色 ティール色	3	1 2	2 4	3 6	4 8	2
黒 色 ティール色	2	1 6	3 2	4 8	6 4	2
黒 色 ティール色	1	2 0	4 0	6 0	8 0	2

3 標的面の設置

- 20 cmおよび40 cm標的面は、競技者がどの標的面もしくは列を射つかが明らかであれば、どのような角度で設置してもよい。
- 20 cm標的面は、バットレスに12枚を3枚ずつ縦4列に設置する。
- 40 cm標的面はバットレスに4枚を四角形に設置する。
- マークコースでは、60 cm標的面は2枚設置することが望ましい。この場合、2つの標的面の中心は水平になるように設置する。

図 15 : 12枚の20 cm標的面

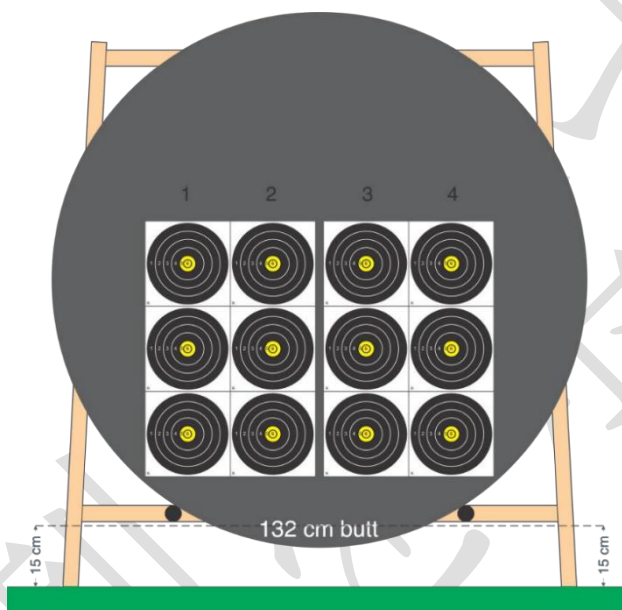


図 16 : 4枚の40 cm標的面



図 17 : 2枚の60cm標的面

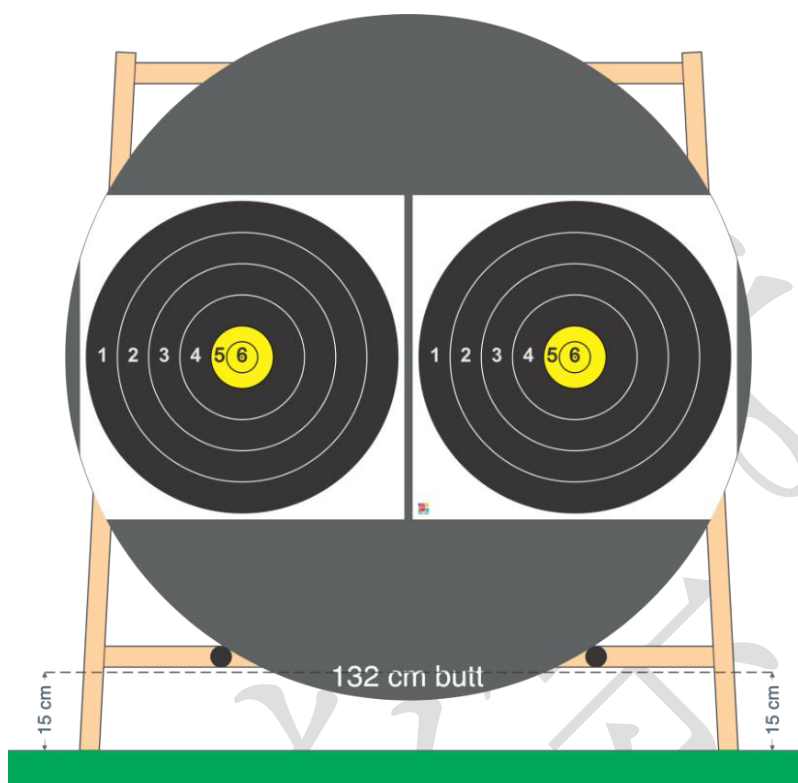


図 18 : 1枚の60cm標的面

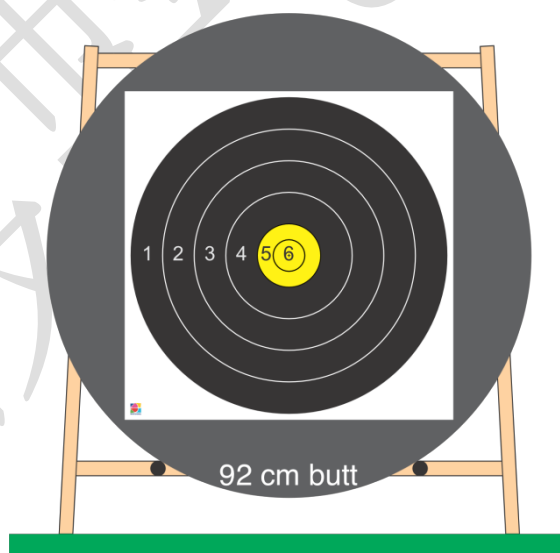
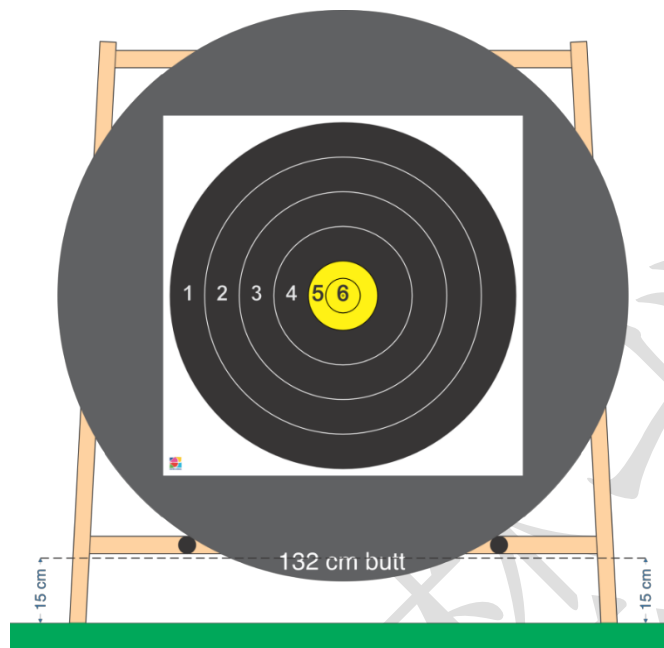


図 19：80 cm 標的面



第 8 章 競技場の設営 (3Dアーチェリー)

第 128 条 (コースのレイアウト)

- 1 コースは、不当な困難や障害がないように、無駄な時間を費やすことなく、行射位置および標的に容易に移動できるように配置する。3Dコースは可能な限りコンパクトでなければならない。
 - (1) 中央(集合)エリアからもっとも遠い標的まで1 km以内、または通常の歩行で15分を越えてはならない。
 - (2) コースの設営者は、競技中に審判員、医療関係者およびコースの周囲を用具が運搬できるように安全な抜け道を設けなければならない。
 - (3) コースは海拔1800 mを越えてはならず、コース内の高低差は100 m以上となってはならない。
 - (4) 標的は、すべて距離を表示せず、最も変化に富み、地形の変化を最大限に利用するように、距離と得点帯の寸法をバランスよく組み合わせて設置する。
 - (5) 小型の標的は、主催者は2個または4個の標的を並べて設置する。
 - (6) 標的は、競技者から全体が見えるように設置する。

- (7) 行射の距離表示は一切行わない。
- a 赤色のペグ
コンパウンドボウ男女
最長距離は45m
最短距離は5m
 - b 青色のペグ
ベアボウ男女
ロングボウ男女
トラディショナル男女
最長距離は30m
最短距離は5m
 - c 3D標的は、種々の大きさのものが使用される。コースは、それぞれの大きさに応じた適切な距離に標的を設置しなければならない。
- (8) すべての標的には1から24の連続する番号が付けられる。番号は、競技者からはっきり見えるようにし、はっきりと標的番号が確認できるようにする。その標的のシューティングペグの手前5～10mに設置する。
- a この番号板は、そのグループの行射の順番を待つ競技者の待機場所を兼ねる。行射中のグループの他の競技者は、必要に応じて日陰を作る、またはスポッティングするために番号板より前方に進むことができる。待機場所はシューティングペグにいる競技者が確認できる位置に設置する。
- (9) シューティングペグが空いたとき、グループは標的の絵のあるシューティングペグまで前進することができる。
- (10) 安全かつ容易にコースを移動できるように、標的から次の標的への道順を示すはっきり見える案内表示を適切な間隔で設置する。
- (11) 観客の安全な距離を確保しつつ、競技をより良く観戦できるように、必要に応じて適切な柵をコースの周辺に設置する。この柵の内側には、競技者、競技役員等の認められた者のみが入ることができる。
- (12) 集合エリアには、以下のものを準備する。
- ・ 審判長、審判団および競技本部間の連絡用通信設備
 - ・ チーム役員用のテント
 - ・ 上訴委員会および審判員用のテント等
 - ・ 競技者の用具および予備用具を保護するためのテント
 - ・ 大会期間中、集合エリアの近くに競技者のための練習用標的
 - ・ 休憩施設
 - ・ トイレ
- (13) 本連盟が主催または公認する競技会の3Dコースは、競技開始の最低16時間前までに検査を受ける準備ができていなければならない。

第 1 2 9 条（会場の設備と標的の得点帯）

1 3D標的面

コースはアンマークのみとする。3D標的が使用される。標的は、種々の大きさの様々な物を立体的に形成したものである。使われる標的の数、それぞれの大きさおよび得点帯の寸法に一定の基準はない。分割線は高い得点帯に含まれる。

標的の色彩は、その標的によって異なる。

2 得点帯

標的は、4個の得点帯から形成される。（11点、10点、8点および5点）

- 11点は、10点リング中心の小円（10点リングの約25%）
- 10点は、致命部位内の大円
- 8点は、致命部位内の10点リングの外側
- 5点は、体の残りの色彩のある部分
- 角、蹄またはその他の指定された非得点帯、色彩のある体の部位の外側、標的をかすめた矢または標的から外れた矢はM（ミス）と採点する。鳥の標的の尾または翼に当たった矢は得点の対象となる。角、蹄またはその他の指定された非得点帯を貫通したが、得点帯に触れている矢は、触れた得点帯で採点する。角、蹄またはその他の指定された非得点帯を貫通したが、得点帯に触れていない矢は、M（ミス）と採点する。

3 標的の絵

シューティングペグの約5～10m手前に、その標的の形および得点帯の位置を描いた標的の絵を掲示する。

第9章 行射の管理と安全 （ターゲットアーチェリー）

第 1 3 0 条（競技委員長）

主催者が指名したカメラマンは、第124条10項に記載した観客のバリアを越えて会場内で活動することができる。彼らの活動範囲は競技委員長の決定する事項であり、安全に対する責任は競技委員長が負うものとする。カメラマンは、主催者が準備する腕章等を着用する。

第 1 3 1 条（DOS）

- 1 DOS（ディレクターオブシューティング）は必要と判断した場合、あらゆる適切な安全策を設けて実行させる。DOSの任務は次のとおりとする。

（1）行射を管理し、エンドの時間と競技者がシューティングラインに入る順番

を統制する。

- (2) 競技者の妨げにならないよう、音響装置の音量、カメラマンおよび観客の行動などを管理する。
- (3) 観客が競技場を囲む柵の後方に留まるように注意を払う。
- (4) 緊急事態が発生した場合、5回以上の連続的な信号音を発してすべての行射を中断する。何らかの理由でそのエンドの行射を中断した後、行射再開の合図として音響信号1声を与える。
- (5) DOSは審判長および競技委員長と協議の上で、例外的な状況の場合、制限時間を延長する権限を有する。この特例を採用する場合、実施する前に競技者に通知しなければならない。

このとき、最終成績表に、この特例を採用した理由を記さなければならない。

視覚による時間管理装置が使用されている場合、残り時間警告する30秒間に変更しない。

付則 1 マッチプレイチャート

図 20 : マッチプレイチャート 1 A (104名 byeあり)

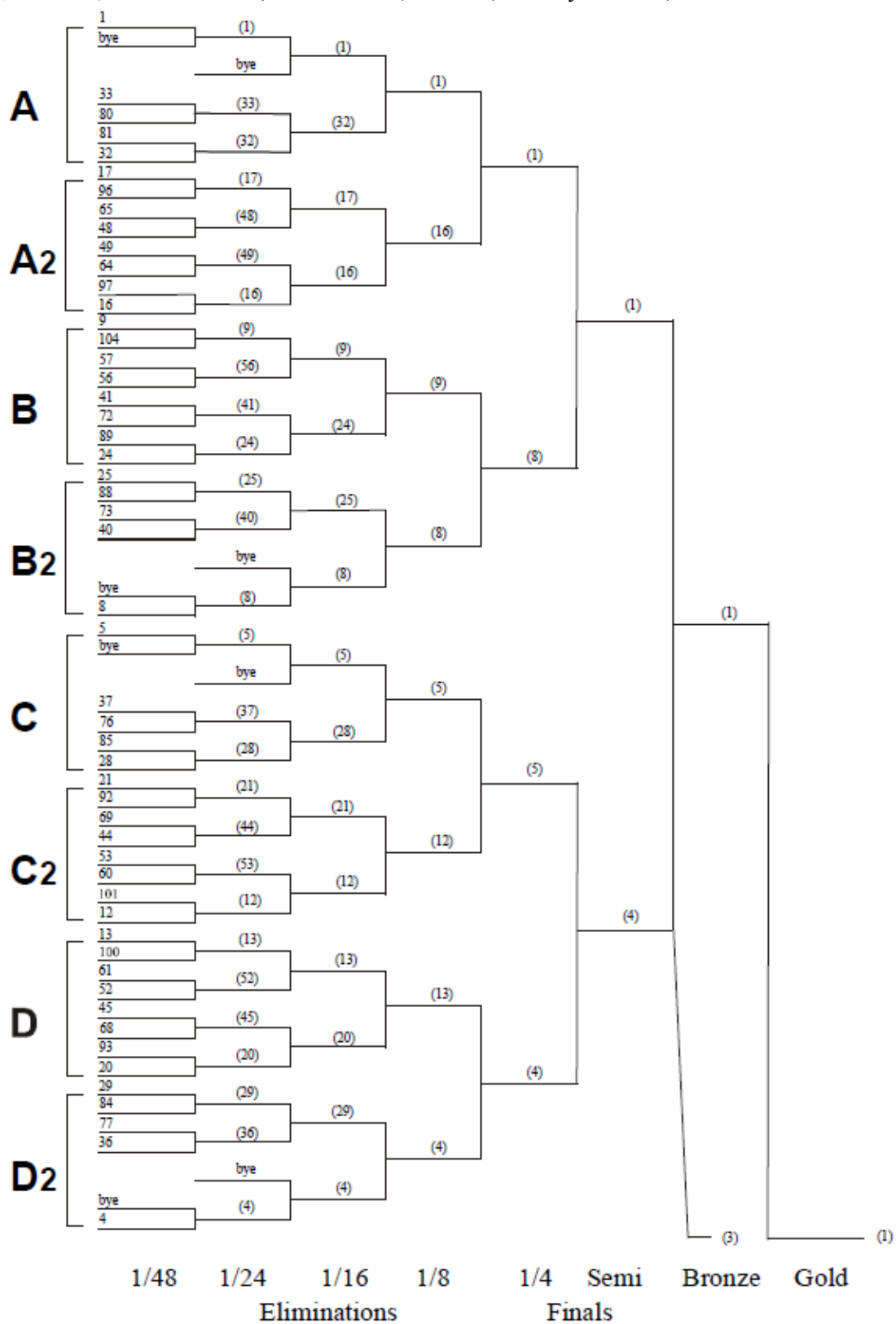


図 21 : マッチプレイチャート 1 B (1 0 4 名 b y e あり)

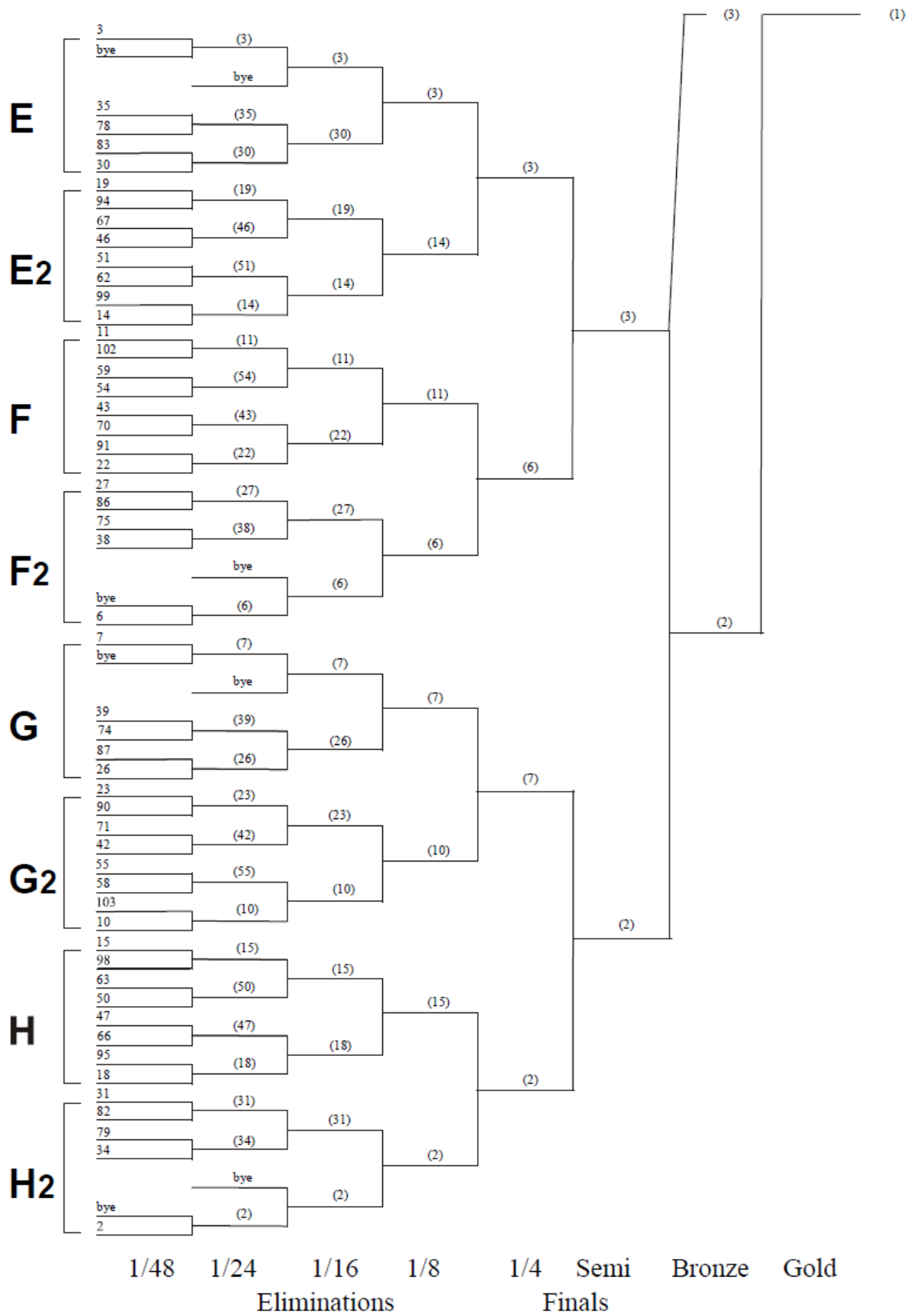


図 22 : マッチプレイチャート 2 (64名)

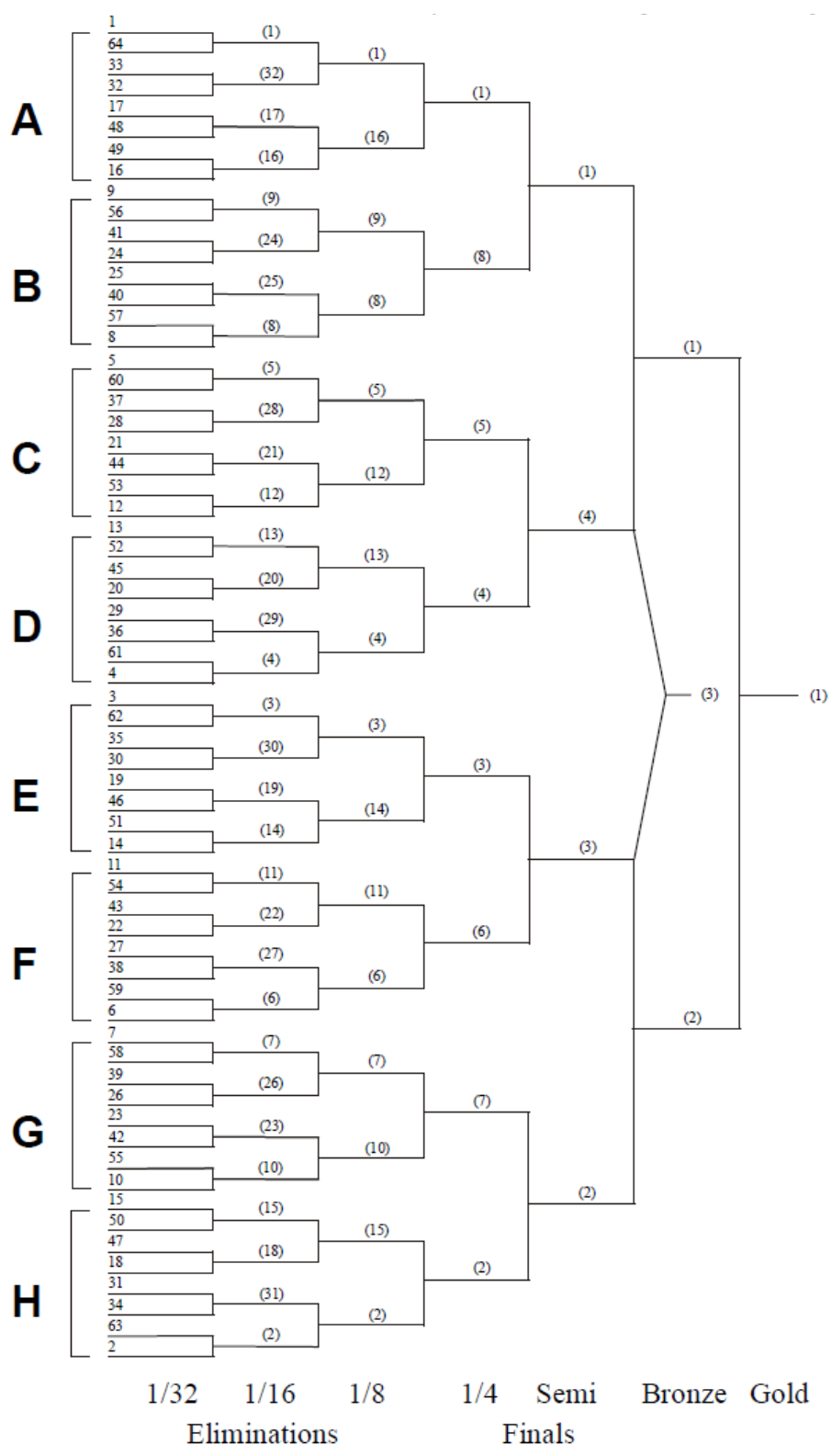


図 23 : マッチプレイチャート 3 (3 2名)

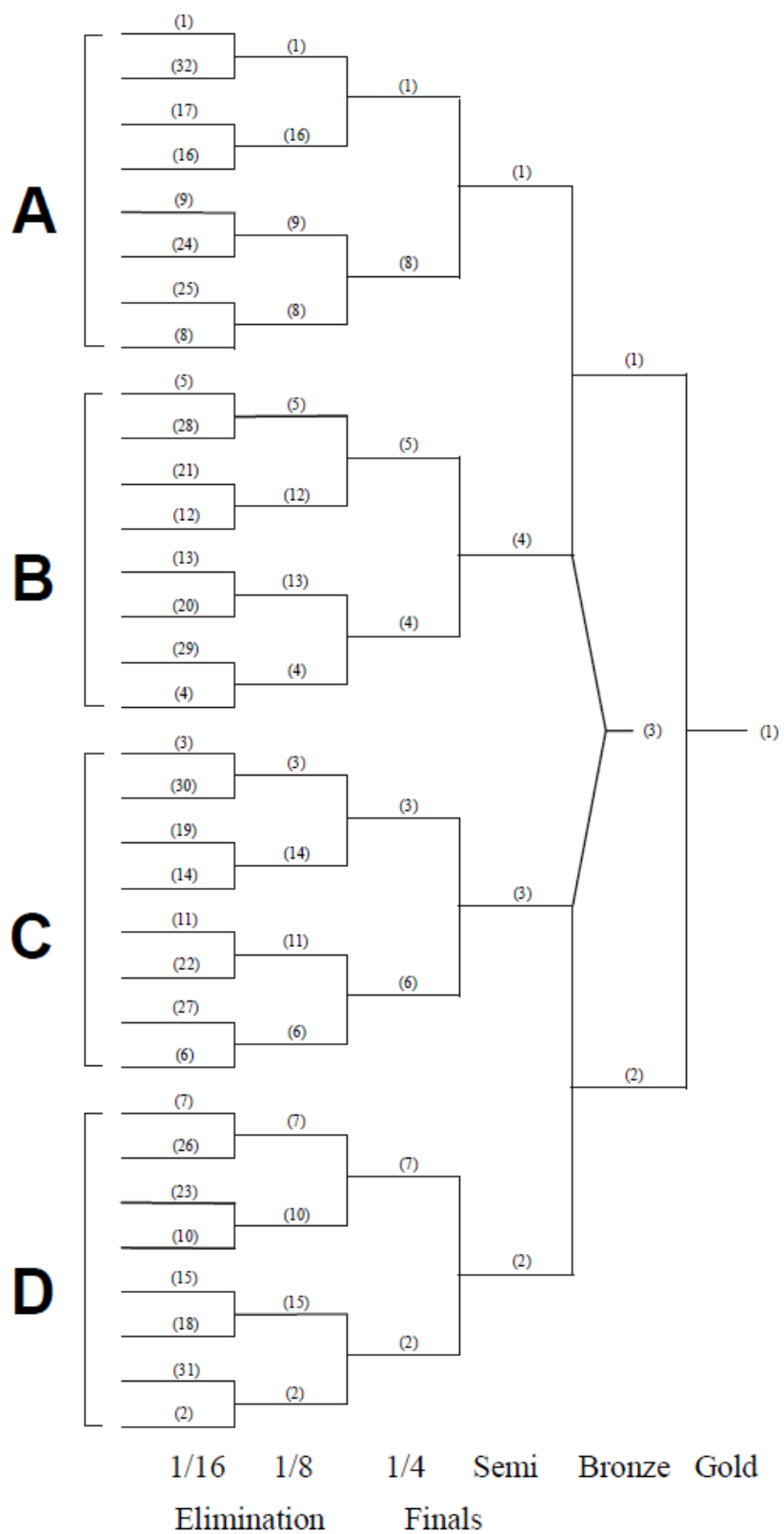


図 24 : マッチプレイチャート 4 (16名 / 16チーム)

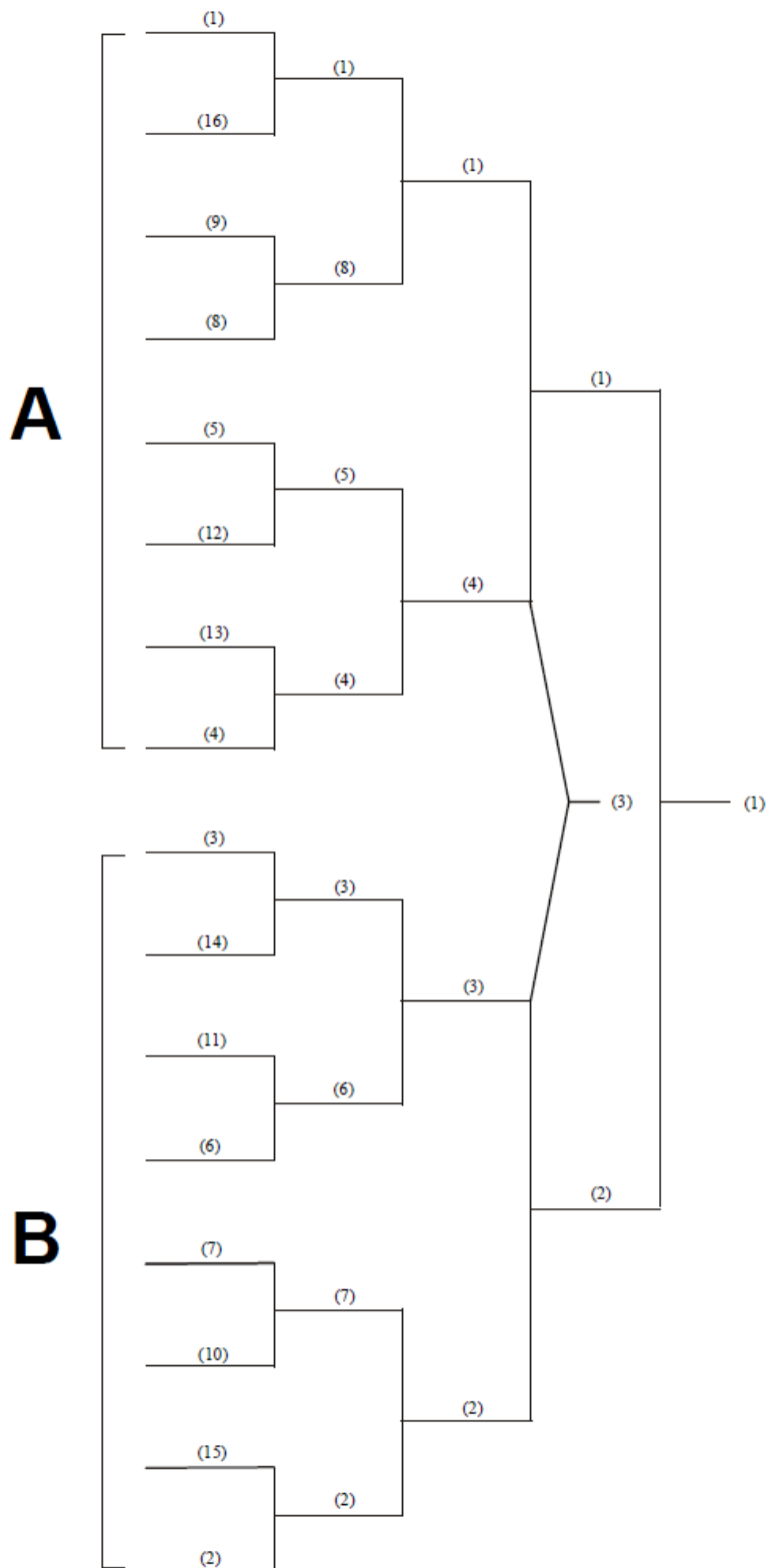
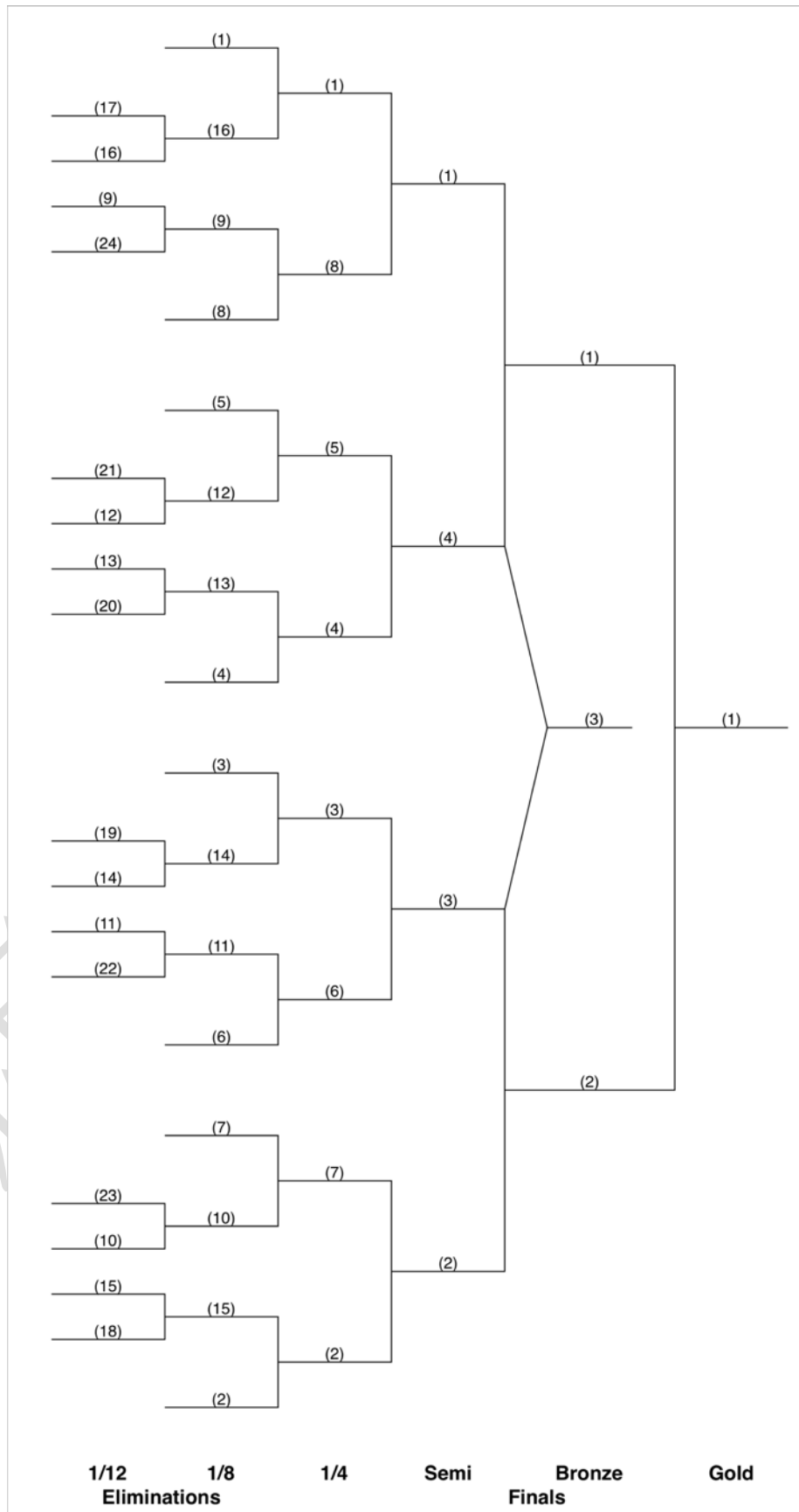
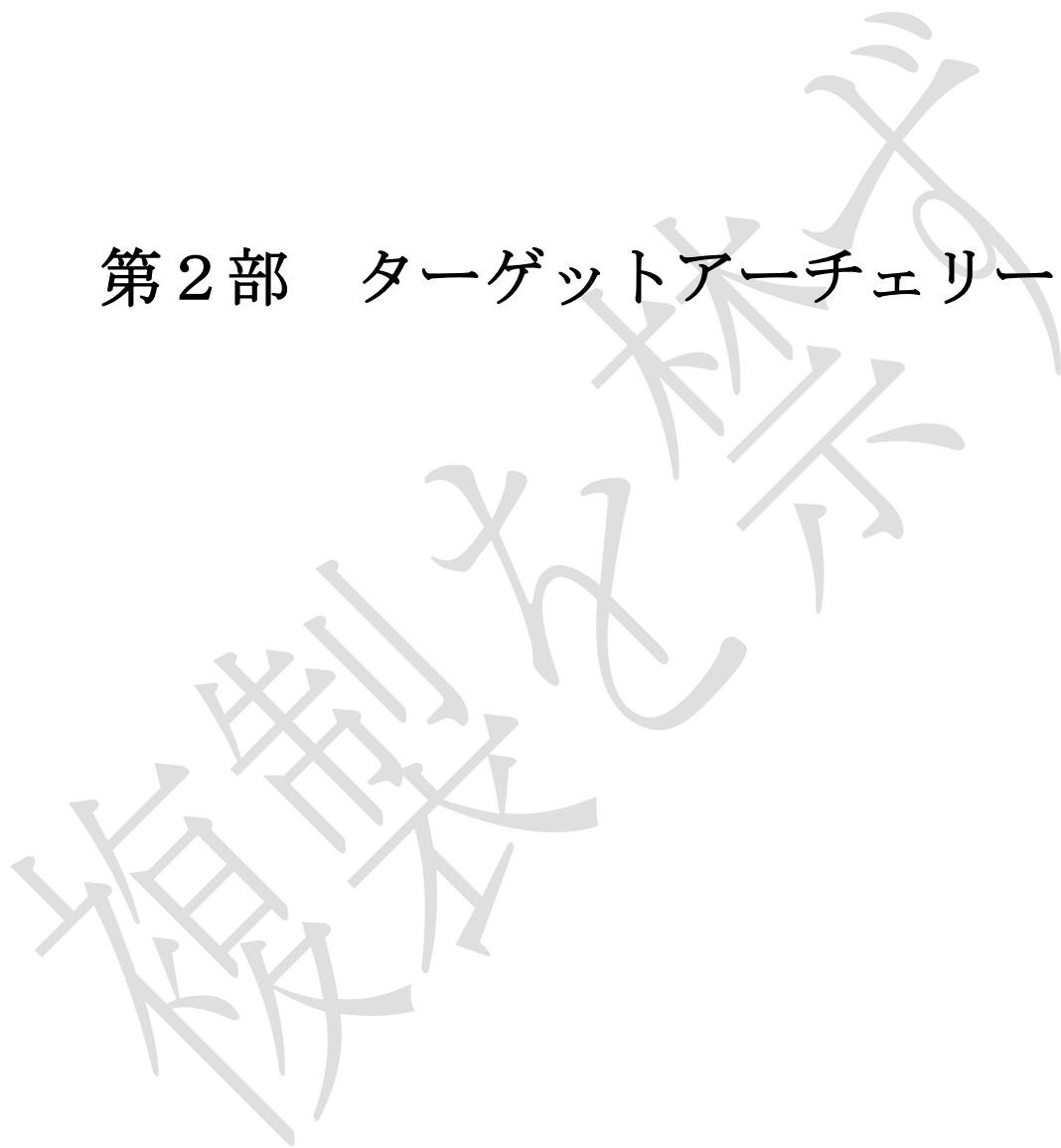


図 25 : マッチプレイチャート 5 (24チーム byeあり)



第2部 ターゲットアーチェリー



目 次

第2部 ターゲットアーチェリー

第10章	競技者の用具	<u>71</u>
第11章	行射および進行	<u>78</u>
第12章	行射の順序および時間の管理	<u>80</u>
第13章	得点記録	<u>85</u>
第14章	規則違反の罰則等	<u>91</u>
第15章	練習（プラクティス）	<u>94</u>
第16章	疑義および紛争	<u>94</u>
第17章	上 訴	<u>95</u>
第18章	服装規程	<u>95</u>
第19章	パラアーチェリー	<u>97</u>
付則2	用具	<u>110</u>
付則3	競技用補助具	<u>112</u>

第2部 ターゲットアーチェリー

第10章 競技者の用具

第201条（競技者の用具）

本章では、競技者が競技会で使用することができる用具について定める。本競技規則に適合した用具を使用することは競技者の責任である。本競技規則に違反する用具の使用が発見された競技者は、失格となり獲得した順位を失う。本章では、まず、それぞれの部門の規則を示し、その後、すべての部門に共通する規則を示す。

第19章のパラアーチェリーに定める用具に関する規則は、パラアーチェリーにのみ適用され、本章と齟齬がある場合、第19章の内容が優先される。

第202条（リカーブ部門の用具の通則）

リカーブ部門では、以下の用具を使用することができる。

- 1 弓は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「弓」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。
すなわち、弓は、ハンドル/ライザー、グリップ、（シュートスルータイプは不可）および両先端にストリングノックが設けられた2本の弾力性のあるリムによって構成された器具である。弓は、2個のストリングノックの間に、ただ1本の弦を直接掛けるように張り、引くときには、一方の手でハンドル（グリップ）を持ち、他方の手の指で弦を引き、リリースする。
 - (1) 多色に塗り分けたハンドルおよびリムの上部および下部の内側またはハンドルに商標のある弓を使用することができる。
 - (2) ブレース付きのハンドルは使用することができる。ただし、そのブレースがフルドロウ中及びエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。
- 2 弦（ボウストリング）
 - (1) 弦は、原糸の本数や色に制限はなく、その目的にかなった材質の原糸を使用することができる。弦には、引き手の指を掛けるためのセンターサービング、必要ならば矢のノックをつがえるために追加のサービングを巻いた1箇所のノッキングポイントと、その位置を決めるための1個または2個のノックローターおよび弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。その他にリップマークまたはノーズマークとして1個の付着物を弦に付けることが許される。弦のサービングの端は、フルドロウのとき、競技者の視野内に入ってはならない。また、弦にはピープ

ホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあるてはならない。

- 3 アローレストは、調節可能であってもよく、1箇所以上の垂直方向の支持部をもつ。
 - (1) 可動式のプレッシャーボタン、プレッシャーポイントまたはアロープレートは、それぞれ1個のみ、弓に取り付けて使用することができる。ただし、これらは電氣的または電子的な装置ではなく、照準の助けとなるものであってはならない。プレッシャーポイントは、グリップのピボットポイントから4 cm後方（内側）以内の位置とする。
- 4 ドローチェックインジケーターは、電氣的または電子的な装置でない限り、聴覚、触覚、視覚によるものを1個のみ使用することができる。
- 5 サイト（照準器）は、1個のみ使用することができる。
 - (1) プリズム、レンズまたはその他の光学的拡大装置、水準器、または電氣的または電子的な装置が組み込まれていないものであって、2個以上の照準点を有していないこと。
 - (2) エイミングの視線にあるサイト（トンネル、チューブ、サイトピン、またはその他の延長された同様のパーツ）は、競技者の視線上で2 cmを超えてはならない。長いファイバーオプティックピンは、2 cm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) サイトは、弓に取り付け、上下左右方向の調節が可能なものとする。ただし、以下の条件に適合すること。
 - a サイトのエクステンションは、使用することができる。
 - b 距離の指標を付けたプレートまたはテープを弓に取り付けることができる。しかし、どのような場合でも、追加の照準点となるものであってはならない。
- 6 スタビライザーおよび振動吸収用のダンパーは使用することができる。
 - (1) ただし、以下の条件に適合すること。
 - a 弦のガイドとならないこと。
 - b フルドロウ中及びエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも触れていないこと。
 - c 他の競技者の危険や妨げとならないこと。
- 7 矢は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「矢」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。ただし、標的の面またはバットレスに不当な損傷を与えるものであってはならない。
 - (1) 矢は、ヘッド（ポイント）の付いたシャフト、ノック、および羽根とからなり、クレストを付けてもよい。シャフトの最大直径は9.3 mm（アローラップが使用される場合、この制限に該当しないが、その長さはノックの溝から計測して22 cm以内でなければいけない）を超えてはならない。矢のポイントの直径は、9.4 mmを超えてはならない。各競技者の矢に

は、シャフトまたはアローラップに競技者の名前またはイニシャルを書き、同じエンドで使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付けるときには同じ色の組み合わせの模様とする。曳光ノック（電気、電子的に発光するノック）は使用することができない。

- 8 指用のテープ（絆創膏）、シューティンググラブ（手首のストラップを認める）、シューティングタブのような指の保護具またはこれらを組み合わせたものを、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いてはならない。
 - （1）指の保護具として、アンカーリングのためのアンカープレート、親指または弦を引く指以外のための指用のレスト、保護具を指に固定するために指の周りに巻く指用ストラップ、矢を挟み付けないために指の間に設けたセパレーター、タブの素材、構造を固定するためのタブプレート、手の位置を一定にするためのプレートエクステンションは使用することができる。指の保護具は、どのような構造、素材でもよい。指の保護具のいかなる部分も親指と指の間を含む手の部分および手首の位置より小さくなくてはならず、手首の動きを制限するものであってはならない。押し手に、通常の手袋、ミトンまたはこれと同様なものを着用することができる。ただしグリップに固定または直結してはならない。
- 9 スコープ、双眼鏡およびその他の光学器具は、矢の的中を確認するために使用することができる。
 - （1）それらの使用にあたっては、他の競技者の妨げとなってはならない。
 - （2）スコープの最高位置はシューティングライン上では腋の下の高さを超えないように調節しなくてはならない。
 - （3）通常の眼鏡または競技用の眼鏡およびサングラスは使用することができる。ただし、マイクロホールレンズまたは同様な装置、およびどのような形であっても照準の助けになる印が付いた眼鏡は使用することができない。
 - （4）的を狙わない側の目および／または眼鏡を覆う必要がある場合、プラスチック、フィルムまたはテープを使用することができる。また、アイパッチを使用することができる。覆ったものは明確な目印の線を作ってはならない。
- 10 次の用具は使用することができる。
 - （1）アームガード、チェストガード、ボウスリング、フィンガースリングに加え、ベルト、背中、ヒップに装着したクイバー、または地面に設置したグラウンドクイバーを含む。足またはその一部を持ち上げる装置は、靴に付着しているか否かに係らず、許可される。ただし、シューティングライン上の他の競技者の妨げになってはならない。また、その台がシューティングラインをまたぐ形状であったり、足や地面（床面）に固定されていた

り、靴の側面から2cm以上はみ出てはならない。電気または電子によらない風向表示装置（軽いひも状のもの）を用具に付着してもよい。

第203条（コンパウンド部門の用具の通則）

コンパウンド部門では、以下の用具について規定する。

電気的および電子的な装置でなく、他の競技者の妨げにならないければ、あらゆる形式の追加装置の使用が許される。

- 1 コンパウンドボウは、シュートスルータイプでもよく、プーリー、カムまたは両者の組み合わせによるシステムによってドロウウェイトが機械的に変換されるものである。弓は、カム、弓のリムのストリングノックの間に、ケーブルまたは弦を直接張り、あるいは偏心ホイールまたは適合するように特別に設計されたボウケーブルに接続して使用する。電気的および電子的な装置は使用することはできない。
 - (1) ピークドロウウェイトは、60ポンド以下とする。
 - (2) ブレース付きのハンドル、スプリット・ケーブルは使用することができる。ただし、それらがフルドロウ中及びエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。
 - (3) 弦（ボウストリング）は、どのような形状のものも使用することができ、ノッキングポイントを付けるためのサービングを巻くこと、さらに、リップマーク（例：キッサーボタン）、ノーズマーク、ピープホール、ピープホールホールドインライン装置はそれぞれ1個、Dループボウストリング、ストリングサイレンサー、ボウストリングウェイトおよびその他の付属品を付着物として弦に付けることが許される。
 - (4) 可動式のプレッシャーポイントは、弓のハンドルのスロート部（グリップのピボットポイント）から6cm後方（内側）以内の位置とする。
 - (5) スタビライザーは使用することができる。ただし、フルドロウ中及びエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも触れていないこと、および他の競技者の危険や妨げとならないこと。
- 2 ドローチェックインジケーター（複数）は、電気的または電子的な装置でない限り、聴覚、触覚、視覚またはその組み合わせによるものを使用することができる。
- 3 サイト（照準器）は、1個のみ使用することができる。
 - (1) サイトは、上下左右方向の調節と位置決めをすることが許され、水準器や光学的に拡大するレンズまたはプリズムを単独でまたは組み合わせて組み込むことができる。
 - (2) サイトピンにファイバーオプティックおよびケミカル・グロースティック、またはそのいずれかを使用できる。ケミカル・グロースティックは、他の競技者の妨げにならないようにカバーがかけられる。
- 4 リリースエイドは使用することができる。ただし、どのような方法であっても

弓に取り付けたものは使用することができない。指の保護具は、どのようなタイプのものでも使用することができる。

5 以下の条文に記載された用具は使用できる。

(1) 第202条7項

(2) 第202条9項

(3) 第202条10項

(4) コンパウンド部門では、ピープイリミネーションサイトは使用することができるが、電氣的または電子的な装置を組み込んでいてはならない。

第204条（ベアボウ部門の用具の通則）

ベアボウ部門では、以下の用具を使用することができる。

1 弓は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「弓」という言葉に適合している限りどのような形状でも使用することができる。

すなわち、弓は、ハンドル/ライザー、グリップ、(シュートスルータイプは不可)および両先端にストリングノックが設けられた2本の弾力性のあるリムによって構成された器具である。弓は、2個のストリングノックの間に、ただ1本の弦を直接掛けるように張り、引くときには、一方の手でハンドル(グリップ)を持ち、他方の手の指で弦を引き、リリースする。弓は、裸弓でなければならない。後述するアローレストを除き、弓のウインドウ部分に照準の助けとなるいかなる突起物、サイト、サイトマーク、目印、傷、薄片も付けてはならない。許可された付属品を全部取り付けて弦を張らない状態の弓は、内径12.2cm±0.5mmの穴またはリングを通り抜けなければならない。

(1) 多色に塗り分けられたハンドルおよびリムの上部および下部の内側またはハンドルに商標のある弓は使用できる。ただし、サイトウインドウ部分に照準に使用可能な色彩が施されている場合、これをテープで覆わなければならない。

(2) ブレース付きのハンドルは使用することができる。ただし、そのブレースがフルドロー中及びエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。

2 弦(ボウストリング)

(1) 弦(ボウストリング)は、原糸の本数や色に制限はなく、その目的にかなった材質の原糸を使うことができる。弦には、引き手の指を掛けるためのセンターサービング、必要ならば矢のノックをつがえるために追加のサービングを巻いた1箇所ノッキングポイントと、その位置を決めるための1個または2個のノックロケーターおよび弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。リップマークまたはノーズマークは付着することができない。弦にはピープホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあってはならない。弦のセンターサービングの端は、フルドローのとき、競技者の視野内に入ってはならない。

3 調節可能なアローレスト

- (1) 調節可能なプレッシャーボタン、プレッシャーポイントまたはアロープレートは、それぞれ1個のみ、弓に取り付けて使用することができる。ただし、照準の助けとなるものであってはならない。プレッシャーポイントは、グリップのピボットポイントから2 cm後方（内側）以内の位置とする。

4 ドローチェックインジケータは使用することができない。

5 フェイスおよびストリングウォーキングは許される。

6 スタビライザーは装着することができない。

- (1) 振動吸収用のダンパーは使用することができる。これらは製造業者によってライザーに組み込まれているものか、市販品のダンパーをライザーまたはおもりに直接取り付けられたものを指す。いかなるおもりと衝撃吸収用のダンパーの組み合わせも曲げることなく内径12.2 cm (±0.5 mm) のリングを通り抜けなければならない。おもりおよびダンパーはライザーのグリップの下と上に付けてもよいが、決して競技者の照準の助けにはならない。

7 矢は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「矢」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。ただし、標的の面またはバットレスに不当な損傷を与えるものであってはならない。

- (1) 矢は、ヘッド（ポイント）の付いたシャフト、ノック、および羽根とからなり、クレストを付けてもよい。シャフトの最大直径は9.3 mm（アローラップが使用される場合、この制限に該当しないが、その長さはノックの溝から計測して22 cm以内でなければいけない）を超えてはならない。矢のポイントの直径は、9.4 mm を超えてはならない。各競技者の矢には、シャフトに競技者の名前またはイニシャルを書き、同じエンドで使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付けるときには同じ色の組み合わせの模様とする。曳光ノック（電気、電子的に発光するノック）は使用することができない。

8 指サック、グラブ、またはシューティングタブまたはテープ（絆創膏）のような指の保護具を、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いていてはならない。

- (1) 矢を挟み付けないために指の間に設けたセパレーター（カウンターピンチ）は使用することができる。アンカーリングのために、指の保護具（タブ）に設けたアンカープレートまたは同様の装置は使用することができる。縫い目は同一寸法、同色であること。印または線を、直接タブにもしくはタブの表面に付けられたテープに付けてもよい。これらのマークは、サイズ、形状、色を一定とし、長さは2種類まで認められる。メモおよび目印等の追加は許されない。押し手に、通常の手袋、ミトンまたはこれと同様なも

のは着用することができる。ただしグリップに固定または直結してはならない。

- 9 スコープ、双眼鏡およびその他の光学器具は、矢の的中を確認するために使用することができる。
- (1) それらの使用に当たっては、距離の測定に使用してはならず、他の競技者の妨げとなってはならない。
 - (2) 通常の眼鏡または競技用の眼鏡およびサングラスは使用することができる。ただし、マイクロホールレンズまたは同様な装置を装着することはできず、どのような形であっても照準の助けになる印が付けることはできない。
 - (3) 的を狙わない側の目および／または眼鏡を覆う必要がある場合、プラスチック、フィルムまたはテープを使用することができる。また、アイパッチを使用することができる。覆ったものは明確な目印の線を作ってはならない。
- 10 次の用具は使用することができる。
アームガード、チェストガード、ボウスリング、フィンガースリング、ベルトクイーバー、バッククイーバー、ヒップクイーバー、グランドクイーバー。シューティングライン上で靴に装着または地面に置いて足を上げる装置。ただし、靴底から2 cm以上はみ出てはならず、他の競技者の妨げとなってはならない。リムセーバーは使用することができる。

第205条（全部門に共通する用具の通則）

- 1 次の用具は全部門で使用できる。
 - (1) 手首に装着するフィットネストラッカー、スマートウォッチおよび心拍測定チェストバンドなどの生理学データを取得するための電子機器は使用することができ、同期する電子機器にデータを送信することができる。ただし、競技者の視界を遮る形状（例：アイトラッキング装置、頭部に装着する脳波計測装置など）でないものとする。
 - (2) 競技者が的中位置を紙に記載するような機能を有する単純なソフトウェアを実行するために、携帯電話のようなモバイル機器をウェイティングラインの前方で使用することができる。また、競技者が的中位置やスコアカードを撮影するために使用することもできる。
- 2 次の用具は全部門で使用できない。
 - (1) 競技者の用具に装着が可能な電子または電氣的装置。
 - (2) ウェイティングラインより前方での音声による通信装置、ヘッドホンおよびイヤホン等を使用した装置、または音を減少させる装置
 - (3) サイト（照準器）の調整の助けになるソフトウェアを実行するモバイル機器は競技場内のいかなる場所でも使用することができない（シューティングラインの前方または後方から観客エリアを含む）。

(4) 競技者の用具はいかなる種類のカモフラージュ模様を含んだものであってはならない。

3 決勝会場に持ち込める用具

(1) 競技者は上記の用具、付属品を含む2セットの弓を持ち込むことができる。ただし、スコープは除外される。

(2) チーム役員はチーム用の用具を収納したベルトパックに加え、双眼鏡またはスコープを携帯できる。

第11章 行射および進行

第206条 (行射および進行)

1 各競技者は、1エンドにつき3射または6射する。

アウトドア

● 長距離、オリンピックラウンドおよびコンパウンドマッチラウンドおよびベアボウマッチラウンドの予選ラウンドでは6本。

● 短距離、3本または6本。

● 個人マッチ戦では3本。

インドア

● 全距離で、3本。

● 個人マッチ戦では、3本。

(1) オリンピックラウンドは、第111条1項によって行射される。

(2) コンパウンドマッチラウンドは、第111条1項によって行射される。

(3) ベアボウマッチラウンドは、第111条1項によって行射される。

2 この条項は、競技者が1エンドを行射する制限時間について定める。

(1) 競技開始の合図前または終了の合図の後、または交互行射の順番を間違えて発射した場合、競技者またはチームはそのエンドの3射または6射のうちの最高点は削除され、M (ミス) と採点される。

(2) 競技場内でDOSが練習時間終了を告げた後(練習矢が抜かれた後)または競技会の各距離の間、または行射の開始前、およびラウンドの間の休憩中に矢をつがえて弓を引き、発射したときには、次のエンドの最高得点が削除される。

スコアラーは、競技者のスコアカードにそのエンドに的中した矢(場合によって3射、6射)の得点を記載し、最高得点を削除する。審判員と当該競技者はスコアカードに署名する。

(3) 競技会中(予選ラウンドの間)審判員によって確認された用具故障、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、修理、交換、快復に必要な特別時間が与えられる。医学的問題については、競技者が競技を続

けるかどうかを医師等が判断する。

ただし、補充矢を行射する最大時間は約15分（通常の行射手順および行射時間による）もしくは、エンド数でアウトドアでは6本の2エンド、インドアでは3本の3エンドとし、どちらを選択するかは主催者の選択による。競技者は、最も早い機会に所定の本数を審判員立ち会いのもとで行射する。

なお、ワールドランキングイベント、あるいは、海外総合競技大会においては、用具故障、医学的問題による特別時間は与えられない。

- (4) オリンピックラウンドのイリミネーションラウンドおよびファイナルラウンド、コンパウンドマッチラウンド、ベアボウマッチラウンドおよびインドアマッチラウンドでは用具故障、医学的問題による特別時間は与えられない。

しかし、用具の故障があった競技者は、制限時間の範囲内で、シューティングラインを離れて修理または交換を行い、戻って残りの矢を行射することができる。

団体戦では、その間に、そのチームの他のメンバーが行射することができる。

- (5) バイまたは不戦勝の個人またはチームの矢は採点されず、次のラウンドに進む。これらの競技者は、練習会場または会場内の指定された標的において練習することができる。

- (6) 競技場での個人戦のバイ（または不戦勝）の競技者の練習は、1エンド3本と制限し、リカーブおよびベアボウは3セット、コンパウンドは5エンドまでとする。団体戦では、1エンド6本、ミックス団体戦では4本（各競技者2本）とし、リカーブおよびベアボウは3セット、コンパウンドは4エンドまでとする。審判員の警告にもかかわらず1エンドに前述された以上の矢を行射した競技者もしくはチームは、さらに競技場で練習することはできないが、次のマッチの制裁の対象とはならない。

- 3 競技者は、行射開始の合図があるまで、押し手の腕を上げてはならない。
4 障害を持つ者を除き、競技者は、支持物を用いることなく、フルドロー時に頭がシューティングラインの真上に位置するように起立して行射する。

- 5 次の場合を除き、どのような事情があっても矢を再発射することはできない。

- (1) 次の矢は発射されたとはみなされない。

- a 跳ね返り矢でない限り、矢を落とすか、または発射ミスをした場合、その矢の一部がシューティングラインと3mラインの中にある場合。
b 標的面またはバットレスが風で吹き飛ばされ、審判員が矢の得点を判断できない場合、審判員は必要な措置を講じたうえで、該当する矢の本数に応じて行射時間を与える。

- 6 競技者がシューティングライン上にいるとき、他の競技者の妨げにならなければ当該チームの役員から電子的装置によらない指導的情報を受けてもよい。

(1) オリンピックラウンド団体戦およびミックス団体戦では同一チームの競技者とチームの監督は、シューティングライン上にいるか否かにかかわらず、お互いに助言を与え合うことができる。行射の間、コーチは1名のみ主催者が指定した区域からコーチできる。競技者およびコーチが使用できるスコープは1台だけである。

- 7 競技者は、持主の許可を得ないでその用具に触れてはならない。悪質な場合、失格の対象となりうる。
- 8 競技者エリア内およびそれに面した場所で喫煙（V A P E、電子タバコを含む）してはならない。
- 9 競技者は、弓を引くときおよび引き戻すとき、いかなる場合であっても、矢をセーフティゾーンまたは安全管理用設置物（オーバーシュートエリア、ネット、壁等）を越えると審判員が判断するような引き方、戻し方をしてはならない。
競技者が、この引き方、戻し方を続ける場合、安全のため、直ちに競技委員長、審判長、DOSのいずれかが、行射の中止と競技場からの退去を命ずる。
- 10 競技者は、シューティングライン上にあるとき以外は、矢がつかえてあるか否かにかかわらず弓を引いてはならない。弓を引くときは常に弓が自分の標的に向いていなければならない。

第 1 2 章 行射の順序および時間の管理

第 2 0 7 条（立順および行射時間の管理）

- 1 1名、2名、またはアウトドアでは3名の競技者が同一の標的に対して同時に行射する。
 - (1) 4名の競技者が1個の標的に2名ずつ行射する場合、行射の順序は、A B - C D、C D - A B、A B - C Dとする。
 - (2) マッチ戦を除き、シューティングライン上の行射位置は、競技者相互の同意があれば変更してもよい。ただし、その距離の開始前にその標的の全競技者が審判員に報告しなければならない。
同意が得られない場合、2名または3名の競技者が同時に行射する場合、シューティングライン上の行射位置は次のとおりとする。
 - a 競技者Aは左側から、競技者Bは右側から行射する。
 - b 競技者Aは左側から、競技者Bは中央から、競技者Cは右側から行射する。
 - c 競技者AおよびCは左側から、競技者BおよびDは右側から行射し、A BとC Dは交互に行射する。
- 同意が得られない場合、マルチ標的面を使用するときには、下記により行

射する。

- a 2個の標的面に2名の競技者のときには、競技者Aは左側の標的面を、競技者Bは右側の標的面を使用する。
- b 3個の標的面に3名の競技者のときには、競技者Aは下段左側の標的面を、競技者Bは上段の標的面を、競技者Cは下段右側の標的面を使用する。
- c 4個の標的面に4名の競技者のときには、競技者Aは上段左側の標的面を、競技者Bは上段右側の標的面を、競技者Cは下段左側の標的面を、競技者Dは下段右側の標的面を使用する。
- d 4枚の40cm縦三つ目標的が使用される場合、競技者Aは左から第1列の標的面を、競技者Bは左から第3列の標的面を、競技者Cは左から第2列の標的面を、競技者Dは左から第4列の標的面を行射し、ABとCDは交互に行射する。

インドアマッチラウンド団体戦で、三角三つ目標的が使用される場合、各競技者は2本の矢をどのような順番で行射してもよく、それぞれの矢を違う標的面に行射する。

- (3) インドアマッチラウンド団体戦では、2個の三つ目標的を設置する。三角三つ目標的を使用する場合は、下段の標的面の中心を130cmとする。
- (4) チームは、予選ラウンドの上位3名の競技者（ミックス団体戦は2名）で構成する。ただし、チームの監督はその競技の公式練習15分前までに記録担当の競技役員または審判長に書面で通知することにより、予選ラウンドに出場した他の競技者と交代させることができる。メダルは、予選ラウンドではなく、団体戦に出場した競技者のみに授与する。これに違反したチームは失格となる。

2 本連盟主催または公認の競技会では、以下のとおり行う。

- (1) オリンピックラウンド、コンパウンドアマッチラウンド、ベアボウアマッチラウンドおよびインドアマッチラウンドでは、以下のとおり行う。
 - a 個人戦のイリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドでは、付則1のオリンピックラウンド個人戦マッチプレイチャート上で上部に記載された競技者が左側で行射する。競技会におけるそれぞれのラウンドの標的の配置は主催者の選択による。
 - b 個人戦のイリミネーションラウンドの1回戦(1/48、1/64)、2回戦(1/24、1/32)および3回戦(1/16)は、1標的に2名の競技者が行射し、4回戦(1/8)では、1標的に1名または2名が行射し、得点記録および矢を抜き取るために標的に行く。
 - c ファイナルラウンド(個人戦の交互行射)では、各競技者は別々の標的を行射し、得点記録および矢を抜き取るために各競技者が標的に行くことはしない。競技者は、得点記録の確認と矢を抜き取るために、

事前に競技者のエージェントを指名する。矢は、第2エンド終了以降、エンドの終了ごとに競技者に戻される。ただし準々決勝戦以降、その競技会によって複数のマッチを同時に進行させてもよく、その場合、競技者は標的に行き採点と矢の回収を行う。DOSは複数のマッチを進行させるときは個別のマッチ用時間管理装置またはマッチを統一してマッチ用時間管理装置により進行させる。

- d 個人戦の交互射ちのマッチ戦では、予選ラウンドの上位者が、第1セットまたは第1エンドの行射順序を決定する。次のセットまたはエンド以降、リカーブおよびベアボウでは累計セットポイント、コンパウンドでは累計得点の低い競技者が先に行射する。両者が同点の場合、第1セットまたは第1エンド先射ちの競技者が次のセットまたはエンドまたはシュートオフを先に行射する。

(2) 団体戦（両チームが同時射ちの場合）では、以下のとおり行う。

- a イリミネーションラウンドでは行射するチームの左右の位置は付則1のマッチプレイチャートのとおりとする。
それぞれのラウンドのターゲットの割り付けは主催者が決定する。
- b マッチ戦の各セットは両チームの3名の競技者が1 mラインの後方にいる状態で開始され、DOSの開始合図後に第1競技者が1 mラインを越えることができる。
- c チームの3名の競技者は、自分たちで決めた順番でチーム制限時間内に各自2射する。
- d 1名の競技者がシューティングライン上にいるときは、他の2名の競技者は1 mラインの後方に残る。2名以上の競技者が、同時に1 mラインの前方にいてはならない。
- e 車椅子競技者等は常にシューティングラインに留まってもよい。その場合、頭上に手を挙げることによって行射を終了したものとする（第19章パラアーチェリー参照）。
- f 競技者は、シューティングラインに位置するまで、矢をクィーバーから取り出してはならない。
- g コンパウンドの団体戦では、競技者はシューティングラインに位置して行射の合図が与えられるまで、リリースエイドを弦に取り掛けてはならない。競技者がシューティングラインに位置し、行射の合図が与えられた後、矢を弦につがえる前もしくは後に、リリースエイドを取り付けることができる。この制限は、弦に常時取り掛けたマウスタブを口でリリースすることをクラス分けで認められたパラ競技者には適用されない。
- h 団体戦の違反は、第14章規則違反の罰則によって取り扱われる。

(3) 団体戦（両チームが交互射ちの場合）では、以下のとおり行う。

- a 交互射ちのマッチ戦では、両チームの競技者が1 mラインの後方に

いる状態で開始される。

- b 予選ラウンドの上位チームが、第1セット／エンドの行射の順序を決定する。以降はリカーブおよびベアボウでは累計セットポイントの低いチームが、コンパウンドでは累計得点の低いチームが、次のセット／エンドを先に行射する。両チームが同点の場合、第1セット／エンド先射ちのチームが先に行射する。
- c それぞれのチームは、そのチームの競技者が1射するごとにチームのその他の競技者と交代しなければならない。
- d 先射ちチームが3射（各競技者が1射、ただしミックス団体戦では2射）して、1 mライン後方へ戻ったときにそのチームの時計が止まり、残り時間が表示される。
- e 後射ちチームの時計が動き始めたとき、最初の競技者が1 mラインを越え、行射を開始する。
- f 各チームが6射終了（ミックス団体戦では4射）するか、持ち時間が終了するまで繰り返す。
- g シュートオフの場合、そのマッチの先射ちチームが先に行射し、それぞれのチームが1射ごとに交互に行射する。

3 制限時間

- (1) 1エンドあたりの制限時間は各エンドで行射する矢の合計本数によって以下の通り定める。
 - a 交互射ちの個人戦、団体戦およびミックス戦の場合は、シュートオフも含めて、1射につき20秒とする。
 - b 予選ラウンド、交互射ちではないオリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、ベアボウマッチラウンドおよびインドアマッチラウンドにおける個人戦の場合は、シュートオフも含めて、1射につき30秒とする。ただし、要項等にあらかじめ記載することによって1射につき40秒とすることができる。
- (2) 制限時間は、特別の事情がある場合、延長することができる。

4 視覚および音響による時間管理

- (1) 行射を信号灯で管理する場合（オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、ベアボウマッチラウンドおよびインドアマッチラウンドのファイナルラウンドを除く）。

赤色：DOSは、2声の音響信号を与え、その立順の競技者（AB、CDまたは3名の全競技者）を一斉にシューティングラインに進ませる（団体戦を除く）。

緑色：10秒の後、信号灯が緑色に変わり、DOSは、1声の音響信号を与え、行射を開始させる。

黄色：残り30秒になったときに、この信号に変わる。ただし、オリンピックラウンドの交互射ちを除く。

- 赤色：この信号は、制限時間（本条3項参照）の終了を示し、2声の音響信号を与え、すべての矢が行射されていなくても、行射の停止を指示する。シューティングライン上に残っている競技者は、ウェイティングラインの後方に退く。次の立順の競技者は、前進してシューティングラインに進み、上記のように行射の開始の緑色の信号を待つ。このようにして、全員が行射を終了するまで上記の進行を繰り返す。3射2エンドで6射する場合、上記得点記録まで繰り返す。規定の本数が行射された後、赤色の信号に変わり、得点記録のために競技者が標的に進むように、3声の音響信号を与える。
- (2) 全部の競技者が行射を終了し、シューティングライン上に誰もいなかった場合、審判員が矢を射ち終わっていない競技者がいることを確認した場合を除いては、交替または得点記録のための音響信号を与える。
- (3) 同じ競技場で同時に2つ以上の交互射ちのマッチが行われている場合、競技の開始を除き、それぞれの行射の開始を示す音響信号は与えられない。
- 5 適切な信号が与えられたときを除いて、競技者はシューティングラインに進んではならない。
- (1) 各エンドの最初に、または競技者が退き、次の立順の競技者がシューティングラインに進むための時間として10秒を与え、2声の音響信号を与える。
- (2) 個人戦の交互射ちのマッチ戦では、両競技者は行射開始10秒前を合図する音響信号でシューティングライン上に進む。10秒経過後、最初の競技者の20秒の行射時間を合図する1声の音響信号を与える。1射され得点が表示された後、または制限時間が経過した後、直ちに次の競技者が1射行射するためのカウントダウン式の時計が動き始め、20秒の行射時間を表示する。両者がそれぞれ3射終了するまで交互に行射が続けられる。競技者が行射を終了する前に、確実にそのマッチに勝てないと判断した場合、行射をやめてシューティングラインから下がって相手の勝利を称えることができる。
- 制限時間が終了したとき、音響信号が次の競技者またはチームに与えられ、その競技者またはチームの制限時間の開始またはそのエンドまたはセットの終了を示す。
- 6 緊急事態により行射を中断した場合、制限時間を延長することができる。
- (1) 個人戦では、オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、ベアボウマッチラウンドおよびインドアマッチラウンドにおける1射あたりの制限時間は、第207条3項およびそれに続く規則に従って与える。
- (2) 団体戦で、緊急事態により行射を中断し、残り時間がそのチームの未発射の矢数×20秒の総計より多いことがDOSまたは審判員に確認された場合、行射はその残り時間から再開される。その他の場合は、未発射の矢数に対して1射につき20秒を与える。行射はシューティングライン上か

ら再開する。

- 7 競技開始後、競技者が遅れて到着した場合、すでに発射された数の矢を行射することはできない。ただし、その遅延に本人の責任が及ばない正当な理由があると審判長またはその指名代理者が認めた場合、そのかぎりではない。この場合、そのとき行射されている距離が終わった後で、行射されなかった矢を12本まで補充することができる。
- 8 オリピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、ベアボウマッチラウンドおよびインドアマッチラウンドでは、以下の場合、そのマッチを不戦勝マッチとする。交互射ちの場合、行射の順番が決定される時点で競技者またはチームの一方がその場にいないとき。または、同時射ちの場合、一方の競技者またはチームが、競技の開始時にその場にいないとき。その時点で、その場にいる競技者またはチームをそのマッチの勝者とする。
- 9 競技中は、行射の順番にあたる競技者のみがシューティングラインに立つことができる。他の競技者の妨げにならなければ、スコープ等をシューティングライン上に残しておいてもよい。
 - (1) 他のすべての競技者は用具とともにウェイティングラインの後方で待機する。行射の終了した競技者は、直ちにウェイティングラインの後方に後退しなければならない。

第13章 得点記録

第208条 (得点記録)

- 1 各標的に1名のスコアラーを配置できるように十分な人数のスコアラーを用意する。
 - (1) 1つの標的に2名以上の競技者がいる場合、競技者がスコアラーを兼ねることも許される。各標的に1名のスコアラーを任命する。
 - (2) 得点記録は各エンド(セット)ごとに行う。
 - (3) スコアラーは、その矢を所有する競技者(またはエージェント)の呼称に従って、高い得点から順にスコアカードに記入する。その標的の他の競技者(またはエージェント)は、呼称される矢の得点を確認し、それに同意しない場合は審判員を呼び、その審判員が最終判定を行う。
 - (4) オリピックラウンドのイリミネーションラウンドまたはファイナルラウンドで、行射が同時に行われているときには、矢の得点は競技者が呼称し、対戦相手が確認する。その得点に同意しない場合、審判員が最終判定する。
 - a 各セットで、競技者は3射で最大30点を獲得できる。そのセットの最高得点競技者は、2ポイントを獲得する。同点の場合、両競技者は1

- ポイントを獲得する。シュートオフの勝者は、1ポイントを獲得する。
- b 5セットマッチで6ポイント（10ポイントの内6ポイント）以上に達した競技者は勝者となり、次のラウンドに進む。
- (5) オリンピックラウンドの団体戦およびミックス団体戦のイリミネーションラウンドまたはファイナルラウンドで、行射が同時に行われているときには、チームの1人が得点を呼称する。相手チームの1人が確認し、その得点に同意しない場合、審判員が最終判定をする。
- a 各セットで、チームは最大60点、ミックス団体戦では40点を獲得できる（各競技者が2射する）。
そのセットの高得点のチームは2ポイントを獲得する。同点の場合、両チームは1ポイントを獲得する。シュートオフの勝者は、1ポイントを獲得する。
- b 4セットマッチで5ポイント以上に達したチームは勝者となり、次の対戦に進む。
- (6) イリミネーションラウンドまたはファイナルラウンドで、行射が交互射ちで行われているときには、矢の得点は、スコアラーによって行射された順に記録される。この記録は公式なものではなく、標的で得点記録が行われるときに競技者のエージェントから要求があれば確認される。標的担当の審判員は確認のため、標的面上の得点を高い得点から順に読み上げ、変更を行った場合は署名する。
- (7) 競技者自身が標的に行けない場合、その競技者は、チームの監督およびコーチ、同じ標的の他の競技者またはその競技者の代行者に得点記録と矢の回収の権利を委託することができる。
- 2 矢は、標的面上のシャフトの位置によって得点を記録する。矢のシャフトが2つの色環帯または得点帯を区分する境界線に触れているときは、高い得点とする。
- (1) 標的面上にあるすべての矢の得点が記録されるまで、矢・標的面・バットのいずれにも触れてはならない。
- (2) 規定の本数を超える矢が、標的上、標的付近の地上（床上）またはシューティングレーン内の地上（床上）で発見されたときには、得点の低い方から3本（場合によっては4本または6本）の矢の得点のみを記録する（3mライン以内を除く）。競技者またはチームがこれを繰り返した場合、失格とする。
- a コンパウンドマッチラウンド団体戦では、どのような順番で行射してもよいが、同一標的面に3本（ミックス団体戦では2本）を超える矢がある場合、すべての矢はそのエンドの一部として、低い方から3本（ミックス団体戦では2本）を採点する。その標的面の他の矢は、M（ミス）と採点する。最外側の5点の外にある矢はM（ミス）と採点する。

- b インドア競技で、三つ目標的面が使用されているときには、矢をどのような順番で行射してもよいが、標的面の同じリング面（スポット）に2本以上の矢が的中したときには、その2本の矢（または3本の矢）はそのエンドの矢数に含め、最も低い矢の得点のみを記録する。そのリング面の他の矢はM（ミス）と採点する。最外側の淡青色の6点の得点帯からはずれた矢は、M（ミス）と採点する。
- (3) 団体戦で、ある競技者が2本の矢を行射できなかった場合、未発射矢もそのエンドの矢とみなし、M（ミス）と採点する。未発射の矢を含め、そのエンドの合計本数が6本（または4本）を超えた場合、本条2項(2)を適用する。
- (4) 境界線または2つの色環帯が接している部分の標的面が破損して欠けているとき、または矢によって分割線の位置が歪んだときには、その箇所の中した矢の得点は、想像上の分割線により判定する。
- (5) 競技者は矢を得点記録し、標的面から抜き取る前に、得点帯にあるすべての矢の的中孔に適切な印を付けなければならない。印の線の長さは5 mmを超えない。
- (6) バットレスに埋没し、標的面から見えない矢は、審判員のみが得点を判定する。
- (7) 矢が的中したとき、
- a 跳ね返り矢は、すべての矢の的中孔に印が付けられていて、印のない的中孔と印のある的中孔の区別が付くときには、標的面の的中孔によって得点を記録する。ぶら下がり矢は、標的面上のその矢の位置により得点を記録する。
- 跳ね返り矢またはぶら下がり矢が発生したとき、
- i その標的の全競技者が行射を中断してシューティングライン上に残り、審判員を呼ぶ。
- ii シューティングライン上のすべての競技者がそのエンドの行射を終了するか、制限時間が終了した後、DOSは競技を中断する。跳ね返り矢またはぶら下がり矢のあった競技者は、審判員とともに標的に進む。審判員は跳ね返り矢の的中孔を判定し、またはぶら下がり矢の得点を確認し、得点を記録した後、ぶら下がり矢を取り除いて的中孔に印を付け、後でそのエンドの得点記録に参加する。跳ね返り矢またはぶら下がり矢は、そのエンドの得点記録が終了するまで標的の後側に残される。DOSは、競技場の安全を確認して、跳ね返り矢またはぶら下がり矢のあった標的の競技者の行射再開の合図を出す。
- iii その標的の競技者は、そのエンドの行射すべき3射または6射を完了させる。その間、他の競技者はシューティングラインに入ることはできない。

- b バットレスを完全に貫通した矢は、すべての矢の的中孔に印が付けれられていて、印のない的中孔が確認できるときは、標的面のその的中孔によって得点を記録する。ただし、矢の位置が的の後方にあり矢が実際に通り抜けたこと、印のない的中孔が確認できることを審判員が判定する。
 - c 継ぎ矢は、当てられた矢と同じ得点を記録する。
 - d 他の矢に当たり、それて標的面に当たった矢は、標的面のその矢の位置で得点を記録する。
 - e 他の矢に当たり、跳ね返った矢は、当てられた矢の損傷が確認できれば、当てられた矢と同じ得点を記録する。
 - f その競技者に割り当てられた標的面以外の標的面に的中した矢は、そのエンドの一部とみなしM（ミス）と記録する。
 - g 標的面の最外側得点帯の外のある矢は、M（ミス）と記録する。
- (8) シューティングレーンまたは標的の後方で発見された矢は、それが跳ね返り矢または貫通矢と申告された場合、標的に当たっていたか否かの判定は審判員の判断による。また跳ね返り矢または貫通矢が発生し、標的面に2個以上の印のない的中孔がある場合、当該矢の点数を示す確かな証拠がある場合を除き、最低得点帯にある的中孔をその競技者の得点とする。
- (9) オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、ベアボウマッチラウンドおよびインドアマッチラウンドのイリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドでバットレスからの跳ね返り矢、貫通矢、またはぶら下がり矢が発生した場合、競技は中断しない。
- (10) 0点はスコアカードにM（ミス）と記録する。
- 3 得点記録の終了後、行射再開の合図が与えられる前に、標的面に矢が残っていないことを競技者の責任において確認する。もし、気付かずに矢が残っていても、行射は中断されない。競技者は、行射の前に審判員にその旨報告して、そのエンドを他の矢で行射する。このような場合、審判員はそのエンドの得点記録に参加し、標的から矢が抜き取られる前に標的に残した矢を確認し、その競技者のスコアカードと照合する。
- 4 競技者は自らのスコアカードに最終的な責任を持つ。スコアカードにスコアラールと競技者が署名することによって、競技者がそれぞれの矢の得点、合計点、10点数、X数（またはインドアでは9点数）に同意したことを示す。競技者がスコアラールを兼ねている場合、同じ標的の他の競技者がスコアカードに署名する。
- (1) 各標的に2種類のスコアカードを用意する場合、一方は電子装置であってもよい。電子装置と手書きのスコアカードの素点に差異が生じた場合、手書きのスコアカードに記載された素点を公式の得点とする。
主催者は署名（競技者、スコアラール）、合計点、10点数、X数（またはインドアでは9点数）等の記入のない、あるいは計算間違いのあるスコア

カードを受領する必要はない。

主催者または競技役員は、提出されたスコアカードの正確性を確認する必要はないが、提出時に競技委員長または記録担当が間違いもしくは署名のないものを発見した場合、競技者に間違いを訂正するように促し、訂正された結果は有効となる。主催者は、競技者からスコアカードが提出されるときに、間違いや署名のないことを確認することはできるが、義務ではない。

合計得点に相違が生じた場合、

- a 2枚の手書きスコアカードが使用されている場合、合計得点の低い方の得点を最終結果とする。1枚のスコアカードが使用され（もしくは2枚のスコアカードが使用され、それぞれのスコアカードが同じ内容の場合）、実際の得点より低いときは、低い方の得点を最終結果とする。
 - b 手書きスコアカードと電子装置を併用している場合、以下の条件により、合計得点、10点数およびX数は電子装置の方を最終結果とする。
 - i 手書きのスコアカードに合計得点が記入されており、照合が可能であること。
 - ii 10点数およびX数（またはインドアでは9点数）が手書きスコアカードに記入されていない場合、10点数およびX数（またはインドアでは9点数）は認められない。
- 5 得点と同点の場合、順位は次のようにして決定する。
- (1) 本項第2号に規定する場合を除き、すべてのラウンドで発生した同点は、以下のとおりとする。
 - a 個人戦および団体戦のとき
 - i アウトドア
 - ・Xの数の最も多いもの。
 - ・10点の数の最も多いもの。
 - ii インドア
 - ・10点の数の最も多いもの。
 - ・9点の数の最も多いもの。
 - iii これがまだ同数の場合、同順位とする。イリミネーションラウンドにおける対戦表の位置を決めるとき、上記によっても順位が決しない場合、ディスクトスによって順位を決定する。
 - (2) イリミネーションラウンドへの進出、マッチ戦の同点、または上位8名への進出を決めるとき（第1部総則：付則1 マッチプレイチャートの図 20：マッチプレイチャート1A、図 21：マッチプレイチャート1Bまたは図 25：マッチプレイチャート5を使用する場合）に同点の場合、シュートオフでこれを解消する（X数、10点数（またはインドアでは10点数、9点数）を考慮しない）。

- a イリミネーションラウンドへの進出、または上位8名への進出を決める場合の同点は、予選ラウンドの公式結果が発表され次第、最後の距離でシュートオフを行う。
- i アウトドアでシュートオフを行う場合、標的の設置は以下のとおりとする。
- ・個人戦のとき、行射はフィールド中央に近い、中立の標的を使用し、1競技者1標的とする。リカーブ及びベアボウでは、バットの中央に122cm標的面を設置する。コンパウンドでは、バットの中央に80cm-6リング標的面を設置する。
 - ・団体戦のシュートオフはフィールド中央の中立の標的を以下の通り設置する。
 - リカーブはチーム毎に1標的に1枚の標的を使用する
 - コンパウンド団体は三角形に設置された3枚の80cm-6リング標的面を使用する。
 - コンパウンドミックスは、2枚の標的面を水平に設置する。
 - 複数の標的面を使用する場合、チームの各競技者がどの標的面を行射するかを決定するが1標的に1本ずつ行射する。
 - チームの全競技者は同時に行射する。
- ii インドアでシュートオフを行う場合、標的の設置は以下のとおりとする。
- ・個人戦のとき、予選ラウンドで使用したものと同一種類の標的面（40cm 縦三つ目、40cm 三角三つ目、60cm の各標的面）を使用し、シュートオフを行う。
 - ・個人戦のとき、行射はフィールド中央に近い、中立の標的を使用し、1競技者1標的とする。但し、会場のスペースに制限のある場合は1標的に2枚の標的面を左右に貼ることにより2人の競技者が行射することは可能とする。
 - ・個人戦のとき、縦三つ目標的面が使用されている場合、競技者は中段を行射する。三角三つ目標的面が使用されている場合、競技者は上段を行射する。
 - ・団体戦のとき、行射はチーム毎に1標的で行う。縦三つ目標的面や縦二つ目標的面を使用する場合、横長に設置する。チームの競技者は、各自がどの標的面を行射するか選択する（それぞれの標的面に1射）。
- b 個人戦のとき
- i 得点による1射のシュートオフを行う。
- ii 同点の場合、中心に近い矢により決定する。
これでも順位が決まらない場合、中心に最も近い矢による1射のシュートオフを順位が決定するまで続ける。

- iii 両競技者ともに得点帯外のMだった場合、両競技者が追加の矢を射する。
 - c 団体戦のとき
 - i 得点による3射（各競技者1射）のシュートオフを1回行う。
 - ii シュートオフが同点の場合、チーム内の中心に最も近い矢により決定する。
 - iii これも同じならば、チーム内で2番目（または3番目）に中心に近い矢で決定する。
 - iv 同点が解消されない場合、同点が解消されるまで連続してシュートオフを行う。
 - d 競技会中シュートオフについて公式発表が行われるまで競技者は競技場内に残らなければならない。公式結果が発表されたとき、競技場内にいなかった個人またはチームはそのマッチの敗者となる。
- 6 競技が終了した時点で、全ての競技者（またはチーム）は、個別に順位を付ける。予選を突破できなかった競技者（またはチーム）については、予選の得点を使用される。イリミネーションラウンド及びファイナルラウンドを敗退した競技者（またはチーム）は敗退したマッチ戦の規定本数の素点平均点（小数点以下第3位に切り上げ）が順位付けに使用される。規定本数の素点平均点が同点だった場合、シュートオフの素点平均点で比較し順位を決定する。
- 7 主催者は、競技会の終了後、個人戦および団体戦の成績表を公表しなければならない。

第14章 規則違反の罰則等

以下は、規則が破られた際に競技者または役員に適用される罰則または制裁の要約である。競技者に対する制裁は、その競技者のコーチまたはチーム役員にも自動的に適用される。

第209条（参加資格）

競技委員長または審判長は、次の各号に該当する競技者等に対して、その競技会における失格を宣言することができる。競技委員長または審判長が本項の規程により失格を宣言したときには、主催者は速やかに本連盟に報告しなければならない。

- 1 出場資格要件を満たさずに競技会に出場した競技者は、その競技会を失格となり、獲得するはずの順位を失う。
- 2 資格（種別・障害区分など）に関する規則に違反したことが発覚した競技者は、競技会を失格となり、獲得するはずの順位を失う。

第 2 1 0 条（ドーピング並びにアルコール）

- 1 アンチ・ドーピング規則の違反を犯したと認められた競技者は、第106条に定められた制裁の対象となる。
- 2 第106条1項によるアルコール検査が行われ、競技会の終了までに競技者から明確な陽性反応が出た場合、その競技者はその競技会を失格となり、このことは本連盟に報告される。

第 2 1 1 条（得点の喪失）

- 1 開始を示す合図の前、終了を示す合図の後、または交互射ちの順番を間違えて行射した場合、その矢はそのエンドの矢とみなし、競技者またはチームのそのエンドの最高点を削除し、M（ミス）と採点する。
- 2 団体戦で、競技者のいずれかが、制限時間を示す合図の前または後に行射した矢は、そのエンドの矢とみなし、チームのそのエンドの最高点を削除し、M（ミス）と採点する。
- 3 DOSが公式に練習セッションの終了を告げた後（練習矢が抜かれた後）から行射の開始されるまでの間、または各距離やラウンド間の休憩時間中に、意図的か否かに関わらず、行射した場合、その矢は次のエンドの一部とみなし、競技者の次のエンドの最高得点を削除する。
- 4 二つ目、あるいは、三つ目標的面を使用するとき、同一得点圏内に2本（または全矢）が行射された場合、すべてをそのエンドの一部とみなし、最低得点の矢を採点する。その同一得点圏内の他の矢は、M（ミス）と採点する。
- 5 交互射ちの団体戦で、ある競技者が所定の本数を超える矢を1mライン後方に戻る前に行射した場合、チームはそのエンドの最高得点の矢を失う。
- 6 コンパウンドマッチラウンド団体戦で、同じ標的面に3本（ミックス団体戦では2本）を超える矢がある場合、低い方から3本（ミックス団体戦では2本）を採点する。その標的面の他の矢は、M（ミス）と採点する。

第 2 1 2 条（警告）

競技者は、以下の項目に違反した場合、警告を受ける。警告を受けた後、規則違反を続ける、あるいは担当審判員の決定および指示に従わない競技者は、失格となる。

- 1 競技者は、同意なく他の競技者の用具に触れてはならない。
- 2 競技者は、矢の有無にかかわらずシューティングライン以外で弓を引いてはならない。
- 3 1エンドにつき、許された矢数を超えた本数を繰り返し行射したと認められた競技者またはチーム。
- 4 競技者は、行射開始の合図まで押し手を上げてはならない。
- 5 スコアラーによってその得点が確認される前に標的から矢を抜く行為を繰り返す競技者。

- 6 標的上のすべての矢が記録されるまで、矢、標的面、またはバットレスに触れてはならないが、それを繰り返し行った場合。
- 7 行射の進行中、障害が認められた競技者を除き、自分の立番の競技者だけがシューティングラインに立つことができる。
- 8 競技場または練習場での喫煙、V A P E（電子タバコ）の使用は禁止されている。

第 2 1 3 条（失格）

採点が始まった時点で以下のルールに違反したことが判明した競技者は、警告なしに直ちに失格となり、獲得したすべての順位を失う。

- 1 競技規則に違反する用具を使用していることが判明した競技者。（第 1 0 章競技者の用具参照）
- 2 規則や規定を意図的（故意）に破ったことが証明された競技者は、大会への参加資格がないと宣言される場合がある。
- 3 ドローイングテクニック（ハイドロー等）を修正するよう指示された後も、危険なテクニックを使用し続ける競技者。
- 4 許可なく得点を改ざんした者、得点を偽造した者、または故意に得点を改ざん・偽造させた者。
- 5 競技者、または競技者を補助しているとみなされる人物による非スポーツマン的な行為。非スポーツマン的な行為は決して容認されない。

第 2 1 4 条（団体戦のタイムペナルティー）

- 1 以下のいずれかが発生した場合、審判員はイエローカードを挙げる。イエローカードは、その競技者が一旦 1 m ライン手前に戻ってやり直をしなければならない。または、まだ射つべき矢を持っている別の競技者と交代し、その交代した競技者が 1 m 手前からスタートしなければならない。
 - （1）チームのメンバーが早すぎるタイミングで 1 m ラインを越えた場合。
 - （2）チームのメンバーが、シューティングラインに入る前にクィーバーから矢を完全に抜き出した場合。
 - （3）コンパウンドの競技者が、シューティングラインに入る前にリリースエイドを弦に取り付けていた場合。
- 2 チームがイエローカードの指示に従わず、そのまま競技者が矢を射った場合、チームはそのエンドの最高点を削除される。

第 1 5 章 練習（プラクティス）

第 2 1 5 条 (練習)

- 1 競技会での練習(プラクティス)は、競技会場で行う。
 - (1) 練習は3エンド設けることができる。練習矢が抜かれることにより、練習は終了する。練習用の標的は各種別の最初に行射する距離に設置する。イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドにおいては、主催者は、大会スケジュールを勘案して、練習時間の長さを決めることができる。また、主催者が事前に情報を公表している場合、練習のエンド数を変更することができる。
- 2 マッチラウンドでは、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの競技中である競技者が練習することができる練習場を設ける。ただし、主催者は途中敗退した競技者の練習場を準備する必要はない。
- 3 すべての練習は、DOSの管理のもとで行う。DOSは、適切な合図により、行射の開始と終了および矢取りを指示する。競技者は、終了合図の後に行射してはならない。この規則に違反する競技者は、公式練習会場での練習を禁止する。
- 4 練習標的の距離変更は、DOSの事前の許可を必要とする。標的の移動と設置に補助が必要な場合、DOSは競技者に補助を依頼することができる。

第 1 6 章 疑義および紛争

第 2 1 6 条 (疑義・抗議・異議の申立)

- 1 競技者は、標的に当たった矢の得点に疑義が生じたときはいずれの矢も標的から抜き取られる前に、審判員に最終判定を求める。
 - (1) 矢が標的から抜かれる前に発見されたスコアカードの記載の間違ひは、その標的のすべての競技者またはエージェントが同意すれば訂正することができる。訂正は、その標的のすべての競技者またはエージェントが確認し、スコアカードに署名しなければならない。その他のスコアカードの記載に関する問題は、審判員に付託される。
 - (2) 標的面が著しく損傷、または汚れているとき、競技場の設備に不備があるときには、競技者またはチームの監督は、審判員に欠陥のある個所の修理または交換を求めることができる。
- 2 行射または競技者の行為に関する疑義は、競技会の次の対戦に進む前に審判員に提起されなければならない。
- 3 競技会の成績に関する疑義は、不当に遅れることなく審判員に提起され、いかなる場合にも、賞の授与の前に訂正されるよう提起されなければならない。
- 4 下記各号に該当する事項について、競技者またはチームの監督は、競技委員長

へ異議申立をすることができる。

- (1) 競技者の参加資格に関する事項。
- (2) 審判員の決定に関する事項。ただし、得点の判定に関することを除く。
- (3) 最終順位にかかわる得点に関する事項。
- (4) 競技者等の失格に関わる事項。

この異議の申立に関係する賞は、競技委員長の裁定があるまで授与しない。

第17章 上 訴

第217条（上訴）

- 1 上訴委員会を設置している競技会においては、競技者またはチームの監督は、競技委員長または審判長の裁定に不服がある場合、第104条4項により上訴委員会に提訴することができる。上訴の際には供託金5,000円を添えて書面にて提訴するものとする。
- 2 標的にあつた矢について審判員が得点を判定した結果は上訴対象とはならない。
- 3 団体戦で、審判員が第214条に記載された違反を示すためにイエローカードを提示した判定は上訴対象とはならない。
- 4 上訴委員会の決定は最終判断であり、再上訴することは出来ない。

第18章 服装規定

第218条（服装規定）

競技者は、競技中はもちろん、その競技会の開・閉会式、表彰式および練習中においても、アーチェリー競技にふさわしいスポーツウェアを着用しなくてはならない。または式典にふさわしい服装とし、以下各項のとおりとする。

- 1 競技会では、競技者およびチーム役員は競技場内でスポーツウェアを着用しなければならない。
 - (1) チーム内同一カテゴリーの全員は、同一チームのユニフォームを着用する。男女の各デザイン、色彩は同一でなくてもよい。チーム役員は異なったデザインのものを着用してもよいが、同一の色彩のもので同じチームの役員と認識し易いものを着用する。
 - (2) 競技中は、ワンピース、スカート、キュロットスカート、ショートパンツ（競技者が腕を体側に沿って垂らして指を伸ばしたとき指先より短くてはならない）、パンツを着用する。

- また、長袖あるいは半袖シャツ（両肩からそれぞれ体の前面と背中がカバーされ、フルドロワーの際、上半身を覆うもの）を着用する。
- (3) 色彩に関係なくデニムもしくはジーンズ、カモフラージュ模様の衣服と用具およびオーバーサイズバギーパンツ（荷役作業用パンツ）またそのハーフパンツは着用してはならない。
 - (4) 団体戦およびミックス団体戦では、同一色彩とスタイルのシャツ、および同一色彩のパンツ、ショートパンツ、スカートを着用しなければならない。
 - (5) 天候状況により、競技委員長または審判長が許可した場合には、セーター、トラックスーツ、レインギア等の防水具、防寒具を着用できる。
 - (6) 帽子の着用は自由である。
 - (7) テレビ放映や動画配信のあるファイナルラウンドにおいては、アンダーシャツ、コンプレッションシャツもしくはコンプレッションスリーブは、チームのユニフォームの主要な色と同色もしくは白色（デザイン入り、名前やマークの表示は可能だが、主要な色は白色）であれば着用できる。
- 2 競技会の期間中、競技者、チーム役員および競技役員は、常にスポーツ靴を着用しなければならない。ただし、クラス分けカードに記載のある障害のある競技者は除く。ビジネスシューズ・サンダルは認められない（足全体を覆っていないものは不可）。
 - 3 競技者番号は競技者のクォーターまたは太腿に明瞭に表示し、競技中は常にシューティングラインの後方から見えなければならない。
 - 4 競技者は、その大きさの制限なしに、所属するチーム名、学校名、市町村または都道府県名、または加盟団体名を付けた衣類等を着用することができる。
 - 5 競技者とチーム役員は公式練習中も、服装規定に従うものとする。
 - 6 トレードマークをつけた衣類の着用は許されるが大きさは、メーカー商標：定型6 cm²以内、非定型20 cm²以内とし、その他は該当年度のWAと同じく国際オリンピック委員会基準を準用する。

第19章 パラアーチェリー

第219条（本章の概要）

- 1 本章は、競技会における種別ごとのパラ競技者に適用される規則を説明する。
- 2 パラ競技会においては、競技者は、個人、ダブルス、ミックス団体のクラス分けによって決定された種別で競技に参加しなければならない。
- 3 本章には以下の付則も収録される。
 - ・ 付則3：競技用補助具
 - ・ パラアーチェリーのクラス分けについて詳細に定めた「WAパラアーチェリークラス分け規則と規定」は、WA憲章および競技規則 Book 5.1「Para Archery Classification Rules and Regulations」参照のこと。

第220条（部門と種別）

身体的障がいがある競技者および視覚障がい者である競技者を対象に、以下の種別が各部門で設けられる。

- 1 パラリカーブ部門
個人
 - パラリカーブ女子
 - パラリカーブ男子
 - パラリカーブU21女子
 - パラリカーブU21男子ダブルス
 - パラリカーブ女子ダブルス
 - パラリカーブ男子ダブルス
 - パラリカーブU21女子ダブルス
 - パラリカーブU21男子ダブルスミックス団体
 - パラリカーブミックス団体
 - パラリカーブU21ミックス団体
- 2 パラコンパウンド部門
個人
 - パラコンパウンド女子
 - パラコンパウンド男子
 - パラコンパウンドU21女子
 - パラコンパウンドU21男子

ダブルス

- パラコンパウンド女子ダブルス
- パラコンパウンド男子ダブルス
- パラコンパウンドU 2 1女子ダブルス
- パラコンパウンドU 2 1男子ダブルス

ミックス団体

- パラコンパウンドミックス団体
- パラコンパウンドU 2 1ミックス団体

3 W 1 部門

個人

- W 1 女子
- W 1 男子
- W 1 U 2 1 女子
- W 1 U 2 1 男子

ダブルス

- W 1 女子ダブルス
- W 1 男子ダブルス
- W 1 U 2 1 女子ダブルス
- W 1 U 2 1 男子ダブルス

ミックス団体

- W 1 ミックス団体
- W 1 U 2 1 ミックス団体

4 視覚障がい (V I)

個人

- V I 1
- V I 2
- V I 1 U 2 1
- V I 2 U 2 1

この種別には男女、リカーブ、コンパウンドいずれの区別も設けない。

- 5 パラアーチェリー競技のU 2 1 カテゴリーは、競技者が20歳の誕生日を迎える年の年末までの競技会に参加することが出来る。

第221条（ラウンド）

1 予選ラウンド

パラアーチェリーのラウンドは、以下の距離で行射することができる。

距離	屋内／屋外	標的面	部門	矢数
18m	インドア アウトドア	40cm	パラリカーブ W1 W1U21(CP)	60
		40cm三つ目	パラコンパウンド	
		60cm	W1U21 VI	
30m	アウトドア	80cm	VI	72
50m	アウトドア	80cm6リング	パラコンパウンド	72
		80cm	W1	
70m	アウトドア	122cm	パラリカーブ	72

2 イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンド

部門	距離および種別	マッチ	エンド/ セット	矢数	標的面	進出者数	ファイナル 進出者数
パラ リカーブ	18m 全て	個人	5セット	3	40cm 40cm三つ目	32	8
		ミックス 団体	4セット	4	40cm2連二つ目	16	4
		ダブルス	4セット	6	40cm2連二つ目	16	4
パラコン パウンド	18m 全て	個人	5エンド	3	40cm三つ目	32	8
		ミックス 団体	4エンド	4	40cm2連二つ目	16	4
		ダブルス	4エンド	6	40cm2連二つ目	16	4
パラ リカーブ	70m 全て	個人	5セット	3	122cm	104 64	8
		ミックス 団体	4セット	4	122cm	24 16	4
		ダブルス	4セット	6	122cm	24 16	4
パラコン パウンド	50m 全て	個人	5エンド	3	80cm6リング	104 64	8
		ミックス 団体	4エンド	4	80cm6リング 2連	24 16	4
		ダブルス	4エンド	6	80cm6リング 2連	24 16	4
W1	50m 全て	個人	5セット	3	80cm	104 64	8
		ミックス 団体	4セット	4	80cm	24 16	4
		ダブルス	4セット	6	80cm	24 16	4
VI	30m	個人	5セット	3	80cm	24 16	4

(1) VIのイリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドは、以下の手順で行う。

・VI個人は3本行射の5セットマッチで行う。

・イリミネーションラウンドは同時射ちで行い、ファイナルラウンドは交互射ちで行う。

- ・イリミネーションラウンドの上位8名がファイナルラウンドに進出する。
- ・マッチは最大8、16、24、32、64、もしくは104名（またはチーム）のマッチプレイチャートに割り付けられた組み合わせによって行う。マッチプレイチャートにおける割り付け位置は予選ラウンドの順位に従うものとする（付則1：マッチプレイチャート参照）。
- ・競技委員長および大会主催者は、イリミネーションラウンドに進出する個人、団体、ミックス団体の人数（チーム数）を決定する。この決定は、競技会の最終エントリーが締め切られ次第速やかに各競技者に通達される。
- ・VI部門のイリミネーションラウンドでは、あらかじめ標的割り当てを行う。したがって、対戦相手が隣にいない場合でも、競技者は標的を移動しない。

第222条（競技会場）

- 1 競技会場および練習会場は、IPC規則（WAパラアーチェリー委員会が再確認する）に定義されるとおり、車椅子使用者に必要な施設を備え、支障なく出入りできなければならない。
- 2 会場の入り口からウェイティングラインおよびシューティングラインまで、補助なしで車椅子が移動できなければならない。
- 3 パラアーチェリー大会では、各標的に2名の競技者を配置する。パラ競技者は、常にシューティングライン上に留まることができる。
- 4 全パラアーチェリー大会では、以下の例外を除き、会場の設定はWA競技規則による。
 - (1) 競技者1名あたりの幅は、最低1.25m
 - (2) 個人戦のレーン幅は、最低2.50m
 - (3) ダブルスおよびミックス団体戦のレーン幅は、最低2.50m

第223条（パラリカーブ部門の用具の通則）

パラリカーブ部門では、以下の用具を使用することができる。

- 1 弓は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「弓」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。
すなわち、弓は、ハンドル/ライザー、グリップ（シュートスルータイプは不可）および両先端にストリングノックが設けられた2本の弾力性のあるリムによって構成された器具である。弓は、2個のストリングノックの間に、ただ1本の弦を直接掛けるように張り、引くときには、一方の手でハンドル（グリップ）を持ち、他方の手の指で弦を引き、リリースする。ただし、クラス分け委員によって認定され、競技者のクラス分けカードに他の記載がある場合はこの限りではない。

- (1) 多色に塗り分けたハンドルおよびリムの上部および下部の内側またはハンドルに商標のある弓を使用することができる。
- (2) ブレース付きのハンドルは使用することができる。ただし、そのブレースはドロ잉及びエイミング中、常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。
- 2 弦 (ボウストリング)

 - (1) 弦に原糸の本数や色に制限はなく、その中央には引き手の指をかけるため、また必要に応じて矢のノックをつがえる位置を決めるための1個または2個のノッキングポイントを付けたセンターサービングがあってもよい。弦は、弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。その他にリップマークまたはノーズマークとして1個の付着物を弦に付けることが許される。弦のサービングの端は、フルドロウのとき、競技者の視野内に入ってはならない。また、弦にはピープホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあってはならない。
- 3 アローレストを使用することができる。

 - (1) それは調節可能で、1箇所以上の垂直方向の支持部をもつことができる。
 - (2) 可動式のプレッシャーボタン、プレッシャーポイントまたはアロープレートは、それぞれ1個のみ、弓に取り付けて使用することができる。ただし、これらは電氣的または電子的な装置ではなく、照準の助けとなるものであってはならない。
 - (3) プレッシャーポイントは、グリップのピボットポイントから4 cm後方(内側)以内の位置とする。
- 4 ドローチェックインジケータは、電氣的または電子的な装置でない限り、聴覚、触覚、視覚によるものを1個のみ使用することができる。
- 5 サイト (照準器) または類似の器具は、1個のみ使用することができる。

 - (1) プリズム、レンズまたはその他の光学的拡大装置、水準器、または電氣的または電子的な装置が組み込まれていないものであること。
 - (2) 照準点は1個のみであること。
 - (3) エイミングの視線上にあるサイト (トンネル、チューブ、サイトピン、またはその他の延長された同様のパーツ) は、競技者の視線上で2 cmを超えてはならない。長いファイバーオプティックピンは、2 cm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。
 - (4) サイトは、弓に取り付け、上下左右方向の調節が可能なものとする。ただし、以下の条件に適合すること。

 - a サイトのエクステンションは、使用することができる。
 - b 距離の指標を付けたプレートまたはテープを弓に取り付けることができる。しかし、どのような場合でも、追加の照準点となるものであってはならない。
- 6 スタビライザーおよび振動吸収用のダンパーは使用することができる。

- (1) ただし、以下の条件に適合すること。
- a 弦のガイドとならないこと。
 - b ドローイング及びエイミング中、常に競技者の身体のいかなる部分にも触れていないこと。
 - c 他の競技者の危険や妨げとならないこと。
- 7 矢は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「矢」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。ただし、標的の面またはバットレスに不当な損傷を与えるものであってはならない。
- (1) 矢は、ヘッド（ポイント）の付いたシャフト、ノック、および羽根からなり、クレストを付けてもよい。
 - (2) シャフトの最大直径は9.3mmを超えてはならない。アローラップが使用される場合、この制限に該当しないが、その長さはノックの溝から計測して22cm以内でなければいけない。
 - (3) 矢のポイントの直径は、9.4mmを超えてはならない。
 - (4) 各競技者の矢には、シャフトまたはアローラップに競技者の名前またはイニシャルが書かれていること。
 - (5) 同じエンドで使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付けるときには同じ色の組み合わせの模様とする。
 - (6) 曳光ノック（電気、電子的に発光するノック）は使用することができない。
- 8 指用のテープ（絆創膏）、シューティンググラブ（手首のストラップを認める）、シューティングタブのような指の保護具またはこれらを組み合わせたものを、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いてはならない。
- 指の保護具として、以下のものを使用することができる。
- ・ アンカーリングのためのアンカープレート
 - ・ 親指または弦を引く指以外のための指用のレスト
 - ・ 保護具を指に固定するために指の周りに巻く指用ストラップ
 - ・ 矢を挟み付けないために指の間に設けたセパレーター
 - ・ タブの素材、構造を固定するためのタブプレート
 - ・ 手の位置を一定にするためのプレートエクステンション
- (1) 指の保護具は、どのような構造、素材でもよい。
 - (2) 指の保護具のいかなる部分も親指と指の間を含む手の部分および手首の位置より小さくなくてはならず、手首の動きを制限するものであってはならない。
 - (3) 押し手に、通常の手袋、ミトンまたはこれと同様なものを着用することができる。ただしグリップに固定または直結してはならない。

第 2 2 4 条 (パラコンパウンド部門の用具の通則)

パラコンパウンド部門では、以下の用具について規定する。

電気的および電子的な装置でなく、他の競技者の妨げにならなければ、あらゆる形式の追加装置の使用が許される。

- 1 コンパウンドボウは、シュートスルータイプでもよく、プーリー、カムまたは両者の組み合わせによるシステムによってドロウウェイトが機械的に変換されるものである。弓は、カム、弓のリムのストリングノックの間に、ケーブルまたは弦を直接張り、あるいは偏心ホイールまたは適合するように特別に設計されたボウケーブルに接続して使用する。弓は、一方の手でハンドル(グリップ)を持ち、他方の手の指で弦を引き、リリースする。ただし、クラス分け委員によって認定され、競技者のクラス分けカードに他の記載がある場合はこの限りではない。
 - (1) ピークドロウウェイトは、60ポンド以下とする。
 - (2) ブレース付きのハンドル、スプリット・ケーブルは使用することができる。ただし、それらはドロウイング及びエイミング中、常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。
- 2 弦(ボウストリング)は以下のものを含むどのような形状のものも使用することができる。
 - (1) ノッキングポイントを付けるための複数のサービング
 - (2) さらに、リップマーク(例:キッサーボタン)
 - (3) ノーズマーク
 - (4) ピープホール
 - (5) ピープホールホールドインライン装置
 - (6) Dループボウストリング
 - (7) ストリングサイレンサー
 - (8) ボウストリングウェイト

上記以外の付属品も付着物として弦に付けることが許される。
- 3 アローレストのプレッシャーポイント(可動式であってもよく、グリップのピボットポイント)は6cm後方(内側)以内の位置とする。
- 4 スタビライザーは使用することができる。ただし、以下の条件に適合すること。
 - ・ ドロウイング及びエイミング中、常に競技者の身体のいかなる部分にも触れていないこと。
 - ・ 他の競技者の危険や妨げとならないこと。
- 5 ドロウチェックインジケーター(複数)は、電気的または電子的な装置でない限り、聴覚、触覚、視覚またはその組み合わせによるものを使用することができる。
- 6 弓に取り付けられたサイト(照準器)は、以下の通り使用することができる。
 - (1) 上下左右方向の調節と位置決めをすることが許され、水準器や光学的に拡大するレンズまたはプリズムを単独でまたは組み合わせて組み込むことが

できる。

(2) サイトピンにファイバーオプティックおよびケミカル・グロースティック、またはそのいずれかを使用できる。ケミカル・グロースティックは、他の競技者の妨げにならないようにカバーがかけられる。

(3) ピープイリミネーションサイトは使用することができるが、電氣的または電子的な装置を組み込んでいてはならない。

7 リリースエイドは使用することができる。ただし、どのような方法であっても弓に取り付けたものは使用することができない。指の保護具は、どのようなタイプのもので使用することができる。

8 矢の使用については、第224条7項を参照のこと。

第225条（W1部門の用具の通則）

W1部門では、リカーブまたはコンパウンドの弓を使用することができる。以下に挙げる特例を除いて、用具規定はパラリカーブもしくはパラコンパウンド部門と同じである。

- ・ 引き重量は、最大45ポンドとする。
- ・ ピープサイトおよびスコープサイトの使用は認められない。
- ・ リップまたはノーズマークは1個のみ付けることができる。
- ・ 水準器の使用は認められない。
- ・ リリースエイドは使用することができる。

第226条（V1部門の用具の通則）

1 V1部門では、リカーブまたはコンパウンドの弓を使用することができる。以下に挙げる特例を除いて、用具規定はパラリカーブもしくはパラコンパウンド部門と同じである。

- ・ 引き重量は、最大45ポンドとする。
- ・ コンパウンドの弓は指またはリリースエイドのどちらかで行射できる。
- ・ 水準器の使用は認められない。

2 V1部門の競技者は触知式サイトを使用する。それ以外のサイトの使用は認められない。触知式サイトの大きさは、あらゆる方向から計測して2cmを超えてはならず、競技者の手首から指の付け根の間の部分のみに触れている状態であればならない。それは指関節の間でも構わないが、指の間にあってはならない。

サイトおよびそのスタンドは他の競技者の妨げとなってはならない。

スタンドおよびフットロケーターの全幅は80cmを超えてはならない。

競技者の体に触れているフットロケーターの機能部分は地面から6cmの高さを超えてはならない。

一度設置した触知式サイトおよびスタンドは、その日の競技終了まで競技場に残すことができ、終了後に移動する。

- 3 V I 1 種別の競技者は目隠しを着用する。V I 2 種別の競技者は目隠しを着用しない。目隠しは、睡眠マスク、巻き付け型眼鏡、またはゴーグルのいずれでもよく、用具検査時および試合中に随時、審判員の点検を受ける。
- 4 競技会場では、常に目隠しを着用する。すなわち、用具の組み立て、練習中を含めて競技場内にいる間、その日の競技終了までである。

第 2 2 7 条 (全部門共通の用具)

- 1 次の用具は使用することができる。
 - ・ アームガード
 - ・ チェストガード、
 - ・ ボウスリング
 - ・ フィンガースリング
 - ・ ベルトクィーバー、ヒップクィーバー、グラウンドクィーバー
 - ・ 足またはその一部を持ち上げる装置は、靴に付着しているか否かに係らず、許可される。ただし、靴底から 2 c m 以上はみ出てはならず、また他の競技者の妨げとなってはならない。
 - ・ 電気または電子によらない風向表示装置 (軽いひも状のもの) を用具に付着してもよい。(パラリカーブ、パラコンパウンド、W 1 部門のみ)
- 2 すべての部門の競技者は、以下の装置の使用は許されない。
 - ・ 競技者の用具に装着が可能な電子または電氣的装置
 - ・ ウェイティングラインより前方での音声による通信装置 (携帯電話含む)、ヘッドホンおよびイヤホン等を使用した装置、または音を減少させる装置の使用
 - ・ サイト (照準器) の調整の助けになるソフトウェアを実行するモバイル機器は競技場内のいかなる場所でも使用することができない (シューティングラインの前方または後方から観客エリアを含む)。
- 3 競技者の用具はいかなる種類のカモフラージュ模様を含んだものであってはならない。
- 4 スコープ、双眼鏡およびその他の光学器具は、矢の的中を確認するために使用することができる。
 - 1 それらの使用にあたっては、他の競技者の妨げとなってはならない。
 - 2 スコープの最高位置はフルドロウ時に競技者の腋の下の高さを超えてはならない。
 - 3 通常的眼鏡または競技用の眼鏡およびサングラスは使用することができる。ただし、マイクロホールレンズまたは同様の装置、およびどのような形であっても照準の助けになる印が付いた眼鏡は使用することができない。
 - 4 的を狙わない側の目および/または眼鏡を覆う必要がある場合、フィルムまたはテープを使用することができる。また、アイパッチを使用すること

ができる。覆ったものは明確な目印の線となつてはならない。

第 2 2 8 条（競技用補助具）

- 1 国際もしくは国内クラス分け委員に認定されたクラス分けカードを所有する競技者は、競技用補助具を使用することができる。競技用補助具については付則 3：競技用補助具を参照。
- 2 競技者は、本規則に準拠し適合する競技用補助具のみを使用しなければならない。審判員またはクラス分け委員が競技者に不当な優位性をもたらすと判断した競技用補助具、または本規則で明示的に許可されていない競技用補助具は禁止される。

第 2 2 9 条（決勝会場での用具）

- 1 競技者は上記の用具、付属品を含む 2 セットの弓を持ち込むことができる。ただし、スコープは除外される。
- 2 チーム役員はチーム用の用具を収納したベルトパックに加え、双眼鏡またはスコープを携帯できる。

第 2 3 0 条（視覚障がい競技者）

視覚障がい者は V I 1 および V I 2 の 2 種別に分類される。

最終的な申込数が、いずれかもしくは両方の部門において十分でなかった場合、すべての V I 種別の競技者を統合した 1 つの競技会として実施する。その際、それぞれの競技者の種別に関係なく、すべての V I 種別の競技者は目隠しを使用し
て行う。

- 1 スポッター
 - (1) V I 競技者は、スポッターを帯同することができ、シューティングラインの 1 m 後方に座る必要がある。
 - (2) スポッターの役目は、標的面上の矢の位置を競技者に知らせること、および安全管理面の情報を伝えることである。
 - (3) スポッターは、情報を伝えるとき、他の競技者の妨げになつてはならない。
 - (4) 競技者が行射を終えたとき、スポッターはウェイティングライン手前に移動する。競技者は自らの判断で競技が終了するまでシューティングラインに残ってもウェイティングライン後方に戻ってもよい。
 - (5) スポッターが競技者のサイト調整および用具の調整ができるのは、練習時間中および矢取りの間だけである。スポッターは標的まで競技者に同行し、競技者とともにシューティングラインに戻ることができる。競技者は、行射中いつでも触知式サイトの調整をしてよい。
 - (6) スポッターは、競技者に代わって採点を行うが、各競技者が自分のスコアカードに署名する。

- (7) 競技者およびスポッターは、パートナーとして分かりやすいよう、同一ユニフォームを着用する。
 - (8) 予選および個人マッチ戦の間、V I 競技者は、スポッターまたはコーチを帯同できるが、両方とも帯同することはできない。
- 2 すべての国際競技会およびWA公認の競技会において、盲導犬は競技会場に入ることが認められない。

第 2 3 1 条 (行射および進行)

第 2 0 6 条の規定を適用する。

第 2 3 2 条 (立順および行射時間の管理)

第 2 0 7 条の規定を適用する。ただし、以下の項については本条の規定を適用する。

1 パラアーチェリーにおける制限時間

(1) 1 エンドあたりの制限時間は各エンドで行射する矢の合計本数によって以下の通り定める。

- a 団体戦およびダブルス戦の場合は、シュートオフも含めて、1 射につき 2 0 秒とする。
- b 交互射ちの個人戦の場合は、シュートオフも含めて、1 射につき 3 0 秒とする。
- c 予選ラウンド、交互射ちではないマッチプレイラウンドにおける個人戦の場合は、シュートオフも含めて、1 射につき 4 0 秒とする。

2 競技中は、行射の順番にあたる競技者のみがシューティングラインに立つことができるが、移動が困難な競技者はシューティングライン上に残ってもよい。

第 2 3 3 条 (得点記録)

第 2 0 8 条の規定を適用する。

第 2 3 4 条 (規則違反の罰則等)

第 2 0 9 条、第 2 1 0 条、第 2 1 1 条、第 2 1 2 条、第 2 1 3 条、第 2 1 4 条の規定を適用する。

第 2 3 5 条 (練習)

第 2 1 5 条の規定を適用する。

第 2 3 6 条 (疑義・抗議・異議の申立)

第 2 1 6 条の規定を適用する。

第 2 3 7 条（上訴）

第 2 1 7 条の規定を適用する。

第 2 3 8 条（服装規程）

第 2 1 8 条の規定を適用する。

第 2 3 9 条（パラアーチェリーのクラス分け）

パラアーチェリーにおけるクラス分けは競技の中核を成し、国際パラリンピック委員会（IPC）が定める分類定義に基づく。パラアーチェリー選手候補者は、国際クラス分け委員による評価を受け、WAが認定する適切な競技種別に分類される。この分類は、選手の適格障害がパラアーチェリーに不可欠な特定の動作、活動の実行能力に及ぼす影響の程度のみに基づいて決定される。

1 クラス分けプロセス

クラス分けプロセスは、WAパラアーチェリークラス分け規則・規定に基づき規制される。

2 WAパラアーチェリークラス分け規則・規定及びそのすべての付録は、本規則の一部を構成し、バイローとして取り扱われる。

3 クラス分けカード

全てのパラ競技者は、有効なクラス分けカードを所持し、用具検査時に審判員に提示しなければならない。これにより審判員は、選手のその他の用具を確認する際に、競技用補助具の有無を確認できる。クラス分けカードを持たない競技者は、パラアーチェリーの種別に出場することは認められない。

付則 2 用具

図 26 : リカーブボウの詳細

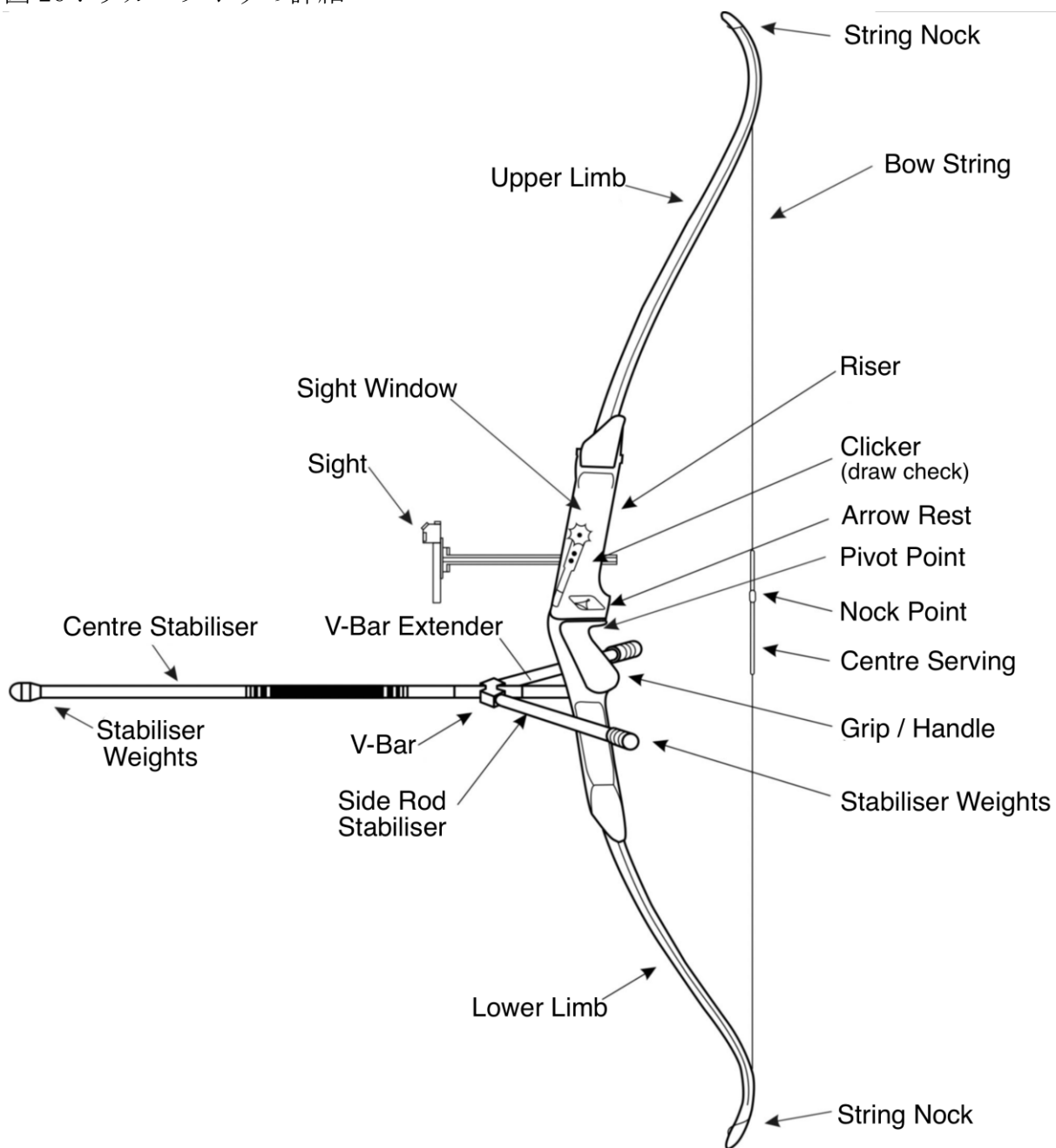


図 27 : コンパウンドボウの詳細

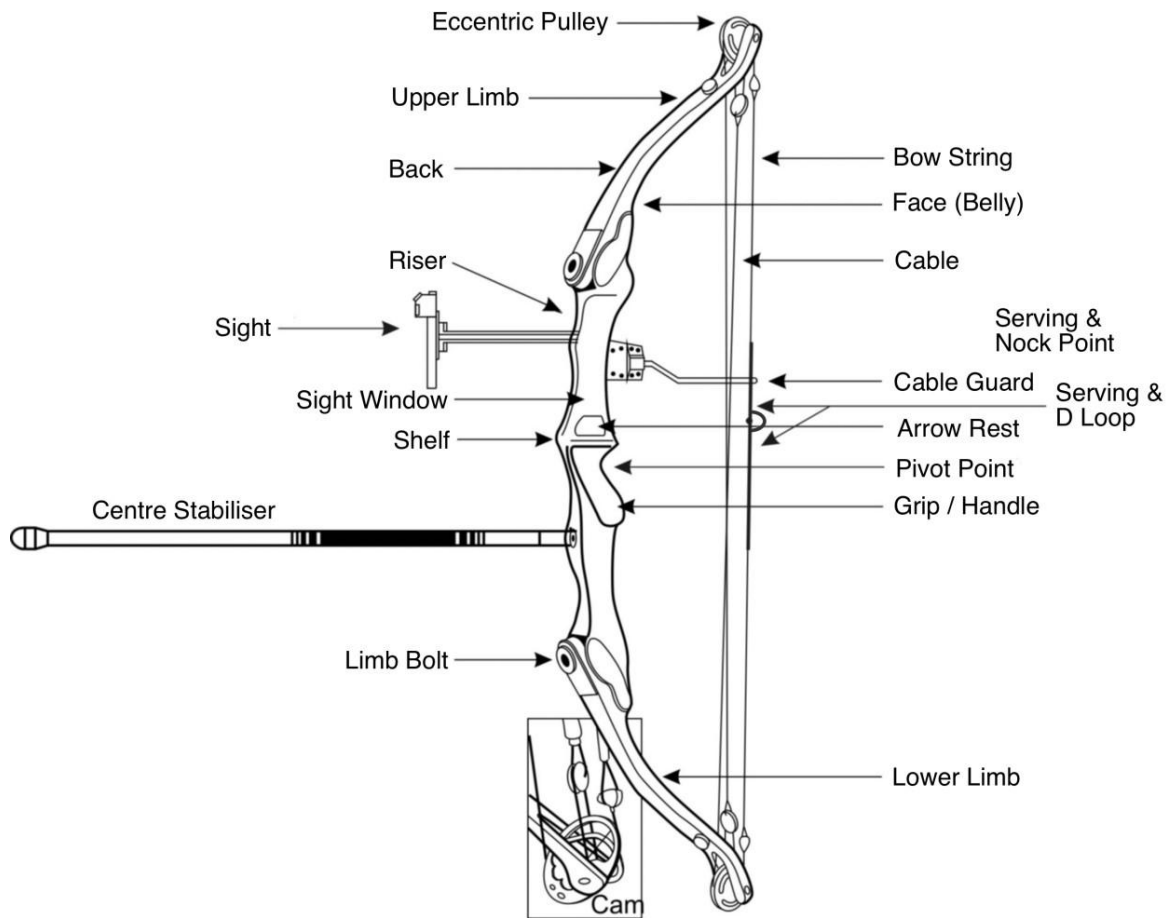


図 28 : アローの詳細



付則 3 競技用補助具

1 車椅子

- 1 原理的に容認され得るもので、「車椅子」という言葉に適合していれば、どのような形式の車椅子も使用できるが、地上に接する4個を超える車輪があってはならない。
 - (1) 行射中、車椅子のどの箇所も、押し手を補助してはならない。
 - (2) すべての車椅子の競技者は、競技者の骨盤の上の胴体を保持し車椅子から横向きに落ちるのを防止すると定義されるどのような側面保持の器具を持つ車椅子も使用することができる。
 - a 側面保持の器具は、競技者の胸骨の基部と第7胸椎の間で計測される肋骨の幅の半分よりも前方に突き出してはならない。

図 29：車椅子側面保持の計測



- (3) 車椅子のすべての背面部分と側面保持の器具は、どの距離での行射時にも競技者の腋の下 11cm より下になければならない。肩の位置が水平でない、あるいは回転している場合（脊柱側弯症など）、低い方の肩の腋の下から計測する。

図 30 : 最小限の腋の下の距離 110 mm



- a W1クラスの競技者の場合、医療上の理由で車椅子の背面部分の高さが腋の下から110mm離れてはいけない場合、クラス分け委員によって追加の長さが認められる場合があり、競技者のクラス分けカードカードに記載される。
- b 車椅子の背面部分に取り付けられた手押しハンドルは、車椅子の一部としてみなされ、規定にあった高さにするか、取り外さなければならない。
- c 車椅子の背面部分に直接取り付けられていない手押しハンドルは、上記の規定には該当せず、車椅子の背面部分とはみなさない。

図 31 : 車椅子の背面部分に直接取り付けられていない手押しハンドル



- (4) 車椅子の長さは、全ての機器、それに乗る競技者を含め、1.25mを超えてはならない。
- (5) 地面が平らでない場合、車いすを水平にするためのブロックの使用は認められる。
- (6) シューティングライン上の行射位置において、地表が著しく傾いている場

合にのみ、車椅子の後輪に傾倒防止器具または添え木を2つまで使用することが出来る。行射位置が平らな場合は、車輪に接している傾倒防止器具または添え木の使用は認められない。行射位置の地表に接していない車椅子搭載の車輪ブレーキ装置の使用は認められる。

- (7) 転倒防止器具は、それが地表に接していない場合に限り使用が認められる。
- (8) 競技者の足および車椅子のフットレストは、行射するときには地面と接してはならない。

2 ストラップ

- 1 すべてのクラスにおいて、ストラップは5 cmを超えない幅で使用することができる。
- 2 W1 競技者は、行射中に押し手の支えにならない限り、体の安定を維持させるためどのような組み合わせでも必要な数のストラップを使用することができる。
- 3 W2 競技者は、胴体部分を水平に1周する1本のストラップを使用することができ、高さ制限110 cmまたはそれ以下の位置でなければならない。
- 4 脚部のストラップは足首や膝および/または太腿の中央に取り付けることができる。1本以上の使用が認められる。
- 5 医学的な理由や医学専門家による処方がある場合、また、剛性または非剛性に関わらずコルセットタイプの補助器具が短期間必要となる場合、クラス分け委員によって使用期間を認められる場合がある。W2 競技者は、コルセットとストラップを併用してはならない。
 - (1) 使用期間は、クラス分けカードに修正した日付とともに記載され、クラス分け委員によって決定される。一時的な使用の理由は、クラス分けカードに明確に記載されなければならない。

3 ツール

- 1 ツールはクラス分け委員によって認められ、クラス分けカードに記載されている場合、パラ競技者は使用することができる。
- 2 ツールはどのような背もたれもあってはならない。
- 3 ツールは、競技者と用具を含めてシューティングライン上の競技者に割り当てられた幅に収まらなければならない（パラアーチェリーでは、1.25 mの幅が認められる）。

4 リリースエイドシステム

- 1 クラス分け委員は、競技者がその機能障害に基づくリリースエイド（例：リリースエイドシステムまたはマウスタブ）の使用を認める場合がある。
- 2 リリースエイドシステムは、競技者が競技規則に則ったリリースエイド（例：ハーネスシステム）を使用することを補助する器具である。

- 3 リリースエイドシステムは、側面保持の機能、または追加的な胴体保持の機能を有してはならない。
 - a. リリースエイドシステムは、肋骨の最下部より下に取り付けてはならない。
 - b. リリースエイドシステムの剛性のある素材は胴体の半分以上に巻かれてはならない。ひもまたはストラップを胴体の残りの部分に固定するのに使用することができる。
 - 4 リリースエイドシステムはパラコンパウンド部門およびW 1 部門で使用できる。
 - 5 クラス分けカードにはリリースエイドシステムの写真が貼付される。例外的な事項はクラス分けカードに明記される。
 - 6 リリースエイド本体については、競技規則（第10章 競技者の用具）に基づき、競技会の用具検査で審判員によって確認されなければならない。
 - 7 マスタブは、弦に直接取り付けられた柔軟性のある素材で、競技者はそれを歯で噛みしめることで弓をドローイングし、弦をリリースする。
 - 8 マスタブはパラリカーブ、パラコンパウンドおよびW 1 部門で使用することができる。
- 5 **ボウバンテージ**
- 1 ボウバンテージは非剛性のストラップで、矢をリリースするときに弓の動きを阻害せずに弓のグリップの保持を補助するものとする。
- 6 **押し手の補助器具**
- 1 押し手の補助器具は、弓に取り付けられた人工的な補助器具または義肢であり、矢をリリースするときに弓の動きを阻害せずに完全に固定されないものとする。
 - 2 弓を押し手の手で持つことができない競技者は、人工的な補助器具または義肢を使用することができる。この器具は弓に取り付けられ際には矢をリリースするときに弓の動きを阻害せずに弓のグリップの保持を補助するものとする。義足を使用する場合も、手に使用する義肢同様、完全な可動域がなければいけない。
 - 3 どのような場合でも、電氣的または電子的に制御されたものは認められない。
- 7 **アシスタント**
- 1 アシスタントは、パラ競技者の矢をつがえる、またはサイトを調整する。
 - 2 アシスタントは、他の競技者の妨げになってはならず、競技者と同じユニフォームと競技者番号を付けなければならない。アシスタントは予選ラウンドの間とマッチ戦の間の両方で補助しなければならない。

- 3 競技者は、アシスタントに矢のセットやサイト等の器具の調整を指示することが出来る。アシスタントはコーチング行為を行うことはできるが、他の競技者の妨げになってはならない。シューティングラインの後方に他のコーチは立つことはできない。これは予選ラウンドから決勝ラウンドまで通して適用される。

複射丸禁止

第3部 フィールドおよび

3Dアーチェリー

目 次

第3部 フィールドおよび3Dアーチェリー

第20章 競技者の用具	<u>119</u>
第21章 行 射	<u>129</u>
第22章 行射の順序および時間の管理（フィールドおよび3Dラウンド）	<u>132</u>
第23章 得点記録	<u>137</u>
第24章 行射の管理と安全	<u>141</u>
第25章 規則違反の罰則等	<u>142</u>
第26章 練習（プラクティス）	<u>144</u>
第27章 疑義および紛争	<u>144</u>
第28章 上 訴	<u>146</u>
第29章 服装規定	<u>146</u>

第3部 フィールドおよび 3Dアーチェリー

第20章 競技者の用具

第301条（競技者の用具）

本章では、競技者が競技会で使用することができる用具について定める。本競技規則に適応した用具を使用することは競技者の責任である。本競技規則に違反する用具の使用が発見された競技者は、失格となり獲得した順位を失う。本章では、まず、それぞれの部門の規則を示し、その後、すべての部門に共通する規則を示す。

第302条（リカーブ部門の用具の通則）

リカーブ部門では、以下の用具を使用することができる。

- 1 弓は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「弓」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。
すなわち、弓は、ハンドル/ライザー、グリップ、（シュートスルータイプは不可）および両先端にストリングノックが設けられた2本の弾力性のあるリムによって構成された器具である。弓は、2個のストリングノックの間に、ただ1本の弦を直接掛けるように張り、引くときには、一方の手でハンドル（グリップ）を持ち、他方の手の指で弦を引き、リリースする。ただし、パラアーチェリーにおいてクラス分け委員によって認定され、競技者のクラス分けカードに他の記載がある場合はこの限りではない。
 - (1) 多色に塗り分けたハンドルおよびリムの上部および下部の内側またはハンドルに商標のある弓を使用することができる。
 - (2) ブレース付きのハンドルは使用することができる。ただし、そのブレースがフルドロー中およびエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。
- 2 弦（ボウストリング）
 - (1) 弦（ボウストリング）は、原糸の本数や色に制限はなく、その目的にかなった材質の原糸を使うことができる。弦には、引き手の指を掛けるためのセンターサービング、必要ならば矢のノックをつがえるために追加のサービングを巻いた1箇所ノッキングポイントと、その位置を決めるための1個または2個のノックロケーターおよび弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。その他にリップマークまたは

- ノーズマークとして1個の付着物を弦に付けることが許される。弦のサービングの端は、フルドローのとき、競技者の視野内に入ってはならない。また、弦にはピープホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあってはならない。
- 3 アローレストは、調節可能であってもよく、1箇所以上の垂直方向の支持部をもつ。
 - (1) 可動式のプレッシャーボタン、プレッシャーポイントまたはアロープレートは、それぞれ1個のみ、弓に取り付けて使用することができる。ただし、これらは電氣的または電子的な装置ではなく、照準の助けとなるものであってはならない。プレッシャーポイントは、グリップのピボットポイントから4 cm後方（内側）以内の位置とする。
 - 4 ドローチェックインジケータは、電氣的または電子的な装置でない限り、聴覚、触覚、視覚によるものを1個のみ使用することができる。
 - 5 サイト（照準器）は、1個のみ使用することができる。
 - (1) プリズム、レンズまたはその他の光学的拡大装置、水準器、または電氣的または電子的な装置が組み込まれていないものであって、2個以上の照準点を有していないこと。
 - (2) エイミングの視線上にあるサイト（トンネル、チューブ、サイトピン、またはその他の延長された同様のパーツ）は、競技者の視線上で2 cmを超えてはならない。長いファイバーオプティックピンは、2 cm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) サイトは、弓に取り付け、上下左右方向の調節が可能なものとする。ただし、以下の条件に適合すること。
 - a サイトのエクステンションは、使用することができる。
 - b 製造業者によるスケール、もしくは距離の指標を付けたプレートまたはテープを弓に取り付けることができる。しかし、どのような場合でも、追加の照準点となるものであってはならない。
 - (4) アンマークコースでは、距離測定の目的のため、サイトのどの部分も改造してはならない。
 - (5) 競技者がサイトの位置を記載したものをそれぞれの距離の指標としてコースに持ち込むことができる。距離測定の助けになるような複数のマークは付けることができない。
 - 6 スタビライザーおよび振動吸収用のダンパーは使用することができる。
 - (1) ただし、以下の条件に適合すること。
 - a 弦のガイドとならないこと。
 - b フルドロー中およびエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも触れていないこと。
 - c 他の競技者の危険や妨げとならないこと。

- 7 矢は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「矢」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。ただし、標的の面またはバットレスに不当な損傷を与えるものであってはならない。
- (1) 矢は、ヘッド（ポイント）の付いたシャフト、ノック、および羽根とからなり、クレストを付けてもよい。シャフトの最大直径は9.3 mm（アローラップが使用される場合、この制限に該当しないが、その長さはノックの溝から計測して22 cm以内でなければいけない）を超えてはならない。矢のポイントの直径は、9.4 mm を超えてはならない。各競技者の矢には、シャフトまたはアローラップに競技者の名前またはイニシャルを書き、同じエンドで使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付ける時には同じ色の組み合わせの模様とする。曳光ノック（電気、電子的に発光するノック）は使用することができない。
- 8 指用のテープ（絆創膏）、シューティンググラブ（手首のストラップを認める）、シューティングタブのような指の保護具またはこれらを組み合わせたものを、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いてはならない。
- (1) 指の保護具として、アンカーリングのためのアンカープレート、親指または弦を引く指以外のための指用のレスト、保護具を指に固定するために指の周りに巻く指用ストラップ、矢を挟み付けないために指の間に設けたセパレーター、タブの素材、構造を固定するためのタブプレート、手の位置を一定にするためのプレートエクステンションは使用することができる。指の保護具は、どのような構造、素材でもよい。指の保護具のいかなる部分も親指と指の間を含む手の部分および手首の位置より小さくなくてはならず、手首の動きを制限するものであってはならない。押し手に、通常の手袋、ミトンまたはこれと同様なものを着用することができる。ただしグリップに固定または直結してはならない。
- 9 次の用具は使用することができる。
- (1) アームガード、チェストガード、ボウスリング、フィンガースリング、ベルトクィーバー、ヒップクィーバー、グランドクィーバー。足またはその一部を持ち上げる装置は、靴に付着しているか否かに係らず、許可される。ただし、シューティングライン上の他の競技者の妨げになってはならない。また、その台がシューティングラインをまたぐ形状であったり、足や地面（床面）に固定されていたり、靴の側面から2 cm以上はみ出てはならない。電気または電子によらない風向表示装置（軽いひも状のもの）を用具に付着してもよい。

第303条（コンパウンド部門の用具の通則）

コンパウンド部門では、以下の用具について規定する。

電氣的または電子的な装置でなければ、あらゆる形式の追加装置の使用が許される。

- 1 コンパウンドボウは、シュートスルータイプでもよく、プーリー、カムまたは両者の組み合わせによるシステムによってドロウウェイトが機械的に変換されるものである。弓は、カム、弓のリムのストリングノックの間に、ケーブルまたは弦を直接張り、あるいは偏心ホイールまたは適合するように特別に設計されたボウケーブルに接続して使用する。電氣的および電子的な装置は使用することはできない。
 - (1) ピークドロウウェイトは、60ポンド以下とする。
 - (2) ケーブルガードは使用することができる。
 - (3) ブレース付きのハンドル、スプリット・ケーブルは使用することができる。ただし、それらがフルドロウ中およびエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。
 - (4) 弦は、どのような形状のものも使用することができ、ノッキングポイントを付けるためのサービングを巻くこと、さらに、リップマーク（例：キッサーボタン）、ノーズマーク、ピープホール、ピープホールホールドインライン装置はそれぞれ1個、Dループボウストリング、ストリングサイレンサー、ボウストリングウェイトおよびその他の付属品を付着物として弦に付けることが許される。ただし、それらの付属品は電氣的または電子的な装置を組み込んでいてはならない。
 - (5) 可動式のプレッシャーポイントは、弓のハンドルのスロート部（グリップのピボットポイント）から6cm後方（内側）以内の位置とする。
 - (6) スタビライザーは使用することができる。ただし、フルドロウ中およびエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも触れていないこと、および他の競技者の危険や妨げとならないこと。
- 2 ドローチェックインジケーター（複数）は、電氣的または電子的な装置でない限り、聴覚、触覚、視覚またはその組み合わせによるものを使用することができる。
- 3 サイト（照準器）は、1個のみ使用することができる。
 - (1) サイトは、上下左右方向の調節と位置決めをすることが許され、水準器や光学的に拡大するレンズまたはプリズムを単独でまたは組み合わせて組み込むことができる。製造業者によるスケール、もしくは距離の指標を付けたプレートまたはテープを弓に取り付けることができる。
 - (2) サイトピンにファイバーオプティックおよびケミカル・グロースティック、またはそのいずれかを使用できる。ケミカル・グロースティックは、他の競技者の妨げにならないようカバーがかけられる。
 - (3) マークコースに限り、複数の照準点、およびピープイリミネーションサイ

- トを使用することができる。
- (4) アンマークコースでは、距離測定のためにサイトのどの部分も改造してはならない。
 - (5) 競技者がサイトの位置を記載したものをそれぞれの距離の指標としてコースに持ち込むことができる。距離測定のための助けになるような複数のマークは付けることができない。
- 4 リリースエイドは使用することができる。ただし、どのような方法であっても弓に取り付けたものは使用することができない。
- 5 以下の条文に記載された用具は使用できる。
- (1) 第302条6項(1)bおよびc
 - (2) 第302条7項
 - (3) 第302条8項
 - (4) 第302条9項

第304条 (ベアボウ部門の用具の通則)

ベアボウ部門では、以下の用具を使用することができる。

- 1 弓は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「弓」という言葉に適合している限りどのような形状でも使用することができる。
- すなわち、弓は、ハンドル/ライザー、グリップ、(シュートスルータイプは不可) および両先端にストリングノックが設けられた2本の弾力性のあるリムによって構成された器具である。弓は、2個のストリングノックの間に、ただ1本の弦を直接掛けるように張り、引くときには、一方の手でハンドル(グリップ)を持ち、他方の手の指で弦を引き、リリースする。弓は、裸弓でなければならない。後述するアローレストを除き、弓のウインドウ部分に照準の助けとなるいかなる突起物、サイト、サイトマーク、目印、傷、薄片も付けてはならない。許可された付属品を全部取り付けて弦を張らない状態の弓は、内径12.2cm±0.5mmの穴またはリングを通り抜ければならない。
- (1) 多色に塗り分けられたハンドルおよびリムの上部および下部の内側またはハンドルに商標のある弓は使用できる。ただし、サイトウインドウ部分に照準に使用可能な色彩が施されている場合、これをテープで覆わなければならない。
 - (2) ブレース付きのハンドルは使用することができる。ただし、そのブレースがフルドロー中およびエイミング中は常に競技者の身体のいかなる部分にも接してはならない。
- 2 弦 (ボウストリング)
- (1) 弦 (ボウストリング) は、原糸の本数や色に制限はなく、その目的にかなった材質の原糸を使うことができる。弦には、引き手の指を掛けるためのセンターサービング、必要ならば矢のノックをつがえるために追加のサービングを巻いた1箇所ノッキングポイントと、その位置を決めるための

1 個または2 個のノックロケーターおよび弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。リップマークまたはノーズマークは付着することができない。弦にはピープホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあってはならない。

3 調節可能なアローレスト

- (1) 調節可能なプレッシャーボタン、プレッシャーポイントまたはアロープレートは、それぞれ1 個のみ、弓に取り付けて使用することができる。ただし、照準の助けとなるものであってはならない。プレッシャーポイントは、グリップのピボットポイントから2 cm 後方（内側）以内の位置とする。

4 ドローチェックインジケーターは使用することができない。

5 フェイスおよびストリングウォーキングは許される。

6 スタビライザーは装着することができない。

- (1) 振動吸収用のダンパーは使用することができる。これらは製造業者によってライザーに組み込まれているものか、市販品のダンパーをライザーまたはおもりに直接取り付けたものを指す。いかなるおもりと衝撃吸収用のダンパーの組み合わせも曲げることなく内径12.2 cm (±0.5 mm) のリングを通り抜けなければならない。製造業者によってライザーに取り付けられたスタビライザー用の挿入孔の使用は許されるが、角度のついたブラケットやコネクターの取り付けは許されない。おもりおよびダンパーはライザーのグリップの下と上に付けてもよいが、決して競技者の照準の助けになってはならない。

7 矢は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「矢」という言葉に適合していれば、どのような形状でも使用することができる。ただし、標的の面またはバットレスに不当な損傷を与えるものであってはならない。

- (1) 矢は、ヘッド（ポイント）の付いたシャフト、ノック、および羽根とからなり、クレストを付けてもよい。シャフトの最大直径は9.3 mm（アローラップが使用される場合、この制限に該当しないが、その長さはノックの溝から計測して22 cm 以内でなければいけない）を超えてはならない。矢のポイントの直径は、9.4 mm を超えてはならない。各競技者の矢には、シャフトまたはアローラップに競技者の名前またはイニシャルを書き、同じエンドで使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付ける時には同じ色の組み合わせの模様とする。曳光ノック（電気、電子的に発光するノック）は使用することができない。

8 指サック、グラブ、またはシューティングタブまたはテープ（絆創膏）のような指の保護具を、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いてはならない。

- (1) 矢を挟み付けないために指の間に設けたセパレーター（カウンターピンチ）

は使用することができる。アンカーリングのために、指の保護具（タブ）に設けたアンカープレートまたは同様の装置は使用することができる。縫い目は同一寸法、同色であること。印または線は、直接タブにもしくはタブの表面に付けられたテープに付けてもよい。これらのマークは、サイズ、形状、色を一定とし、長さは2種類まで認められる。メモおよび目印等の追加は許されない。押し手に、通常の手袋、ミトンまたはこれと同様なものは着用することができる。ただしグリップに固定または直結してはならない。

- 9 次の用具は使用することができる。
アームガード、チェストガード、ボウスリング、フィンガースリング、ベルトクィーバー、バッククィーバー、ヒップクィーバー、グランドクィーバー。シューティングペグ上で靴に装着または地面に置いて足を上げる装置。ただし、靴底から2 cm以上はみ出てはならず、他の競技者の妨げとなってはならない。リムセーバーは使用することができる。

第305条（トラディショナル部門の用具の通則）

トラディショナル部門では、以下の用具を使用することができる。

- 1 弓は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「弓」という言葉に適合していれば、どのような形式のものも使用することができる。すなわち、弓は、ハンドル/ライザー、グリップ、（シュートスルータイプは不可）および両先端にストリングノックが設けられた2本の弾力性のあるリムに2個のストリングノックの間に、ただ1本の弦を直接掛けるように張って構成された器具である。引くときには、一方の手でハンドル（グリップ）を持ち、他方の手の指で弦を引き、リリースする。ライザーは、合板構造で木製の合板を含んでいるか、一本の木製でなければならない。弓は、テイクダウン方式でもよく、製造時に、ライザーにリムを装着するための金属製アタッチメント、スタビライザー用のブッシング等が組み込まれていてもよい。弓には、引き重量調整とティラー調整が可能なリムは装着できる。
単純構造で貼り付け式のプラスチック製アローレストを除き、弓は、裸弓でなければならない（本条3項参照）、ウインドウ部分に照準の助けとなるいかなる突起物、目印、傷、薄片も付けてはならない。ライザー内部のウエイトは、弓の製造過程で組み込まれており、後から加工されたものでなければ許される。ウエイトは、ライザーに埋め込まれた製造者の商標を除き、ライザーの製造工程でねじ穴、キャップ等が塗料等で塗り込められ、外側から見えない状態であること。
- 2 弦（ボウストリング）
(1) 弦は、原糸の本数や色に制限はなく、その目的にかなった材質の原糸を使用することができる。弦には、引き手の指を掛けるためのセンターサービング、必要ならば矢のノックをつがえるために追加のサービングを巻いた1箇

所のノッキングポイントと、その位置を決めるための1個または2個のノックローターおよび弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。リップマークまたはノーズマークは付着することができない。弦のサービングの端は、フルドローのとき、競技者の視野内に入ってはならない。また、弦にはピープホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあってはならない。

- 3 アローレストは、調整可能であってはならない。
 - (1) アローレストは、単純構造で貼り付け式のプラスチック製、メーカー製造の羽根製であってもよく、競技者はボウシェルフを使用することができ、この場合、どのような素材で覆ってもよい（シェルフの上のみ）。サイトウインドウの垂直部分は、ライザーに付着する部分が矢の上1 cm以下、厚さ3 mm以下の素材で保護されていてもよい。その他のレストは使用することができない。
- 4 ドローチェックインジケーターは使用することができない。
- 5 ストリングウォーキングは許されない。
- 6 矢は、ターゲットアーチェリーで使用されるもので、常識的に「矢」という言葉に適合していれば、どのような形式でも使用することができる。ただし、標的の面またはバットレスに不当な損傷を与えるものであってはならない。
 - (1) 矢は、ヘッド（ポイント）の付いたシャフト、ノック、および羽根とからなり、クレストを付けてもよい。シャフトの最大直径は9.3 mm（アローラップが使用される場合、この制限に該当しないが、その長さはノックの溝から計測して22 cm以内でなければいけない）を超えてはならない。矢のポイントの直径は、9.4 mmを超えてはならない。競技中に使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付ける時には同じ色の組み合わせの模様とする。競技者の矢は、シャフトまたはアローラップに競技者の名前またはイニシャルを書く。曳光ノック（電気、電子的に発光するノック）は、使用することができない。
- 7 指サック、グラブ、またはシューティングタブまたはテープ（絆創膏）のような指の保護具を、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いてはならない。トラディショナル部門では、大きさ、形状および色が一定であるかないかに関わらず、競技者が目印を付け加えることはできない。
 - (1) アンカーリングのために、指の保護具（タブ）に設けたアンカープレートまたは同様の装置は使用することができない。行射するとき、人差し指または中指はノックから3 mm以内に置くか、ノックに触れていなければならない（指を離すか3本の指を下に揃えて取り掛ける）。指を離して行射するときは、矢を挟まないように指の間にセパレーターを使用することができる。1箇所アンカーするか、フェイスウォーキングは許される。ス

トリングウォーキングは許されない。

8 次の用具は使用することができる。

- (1) アームガード、チェストガード、ボウスリング、フィンガースリング、ベルトクイーバー、バッククイーバー、ヒップクイーバー、グランドクイーバー。シューティングペグ上で靴に装着または地面に置いて足を上げる装置。ただし、靴底から2 cm以上はみ出てはならず、他の競技者の妨げとなってはならない。リムセーバー。弓にアロークイーバーを装着してはならない。

第306条（ロングボウ部門の用具の通則）

ロングボウ部門では、以下の用具を使用することができる。

- 1 弓は、ロングボウ（またはアメリカンフラットボウ）の伝統的な形状とする。弓が張られた状態で弦がストリングノック以外の弓のいかなる部分にも触れてはならない。弓は、同じ長さの2つの部品からなる二分割の（グリップまたはレスト部分で結合する）テイクダウンであってもよく、単一または合成を問わず、どのような素材であってもよい。グリップの形状（グリップ部分に限る）に制限はなく、センターショットも認められる。弓には、（ウインドウ部分に）照準の助けとなるいかなる突起物、目印、傷、薄片も付けてはならない。
 - (1) 弓は150 cm以下の長さであってはならない。弓の長さは、弦が張られた状態でリムの外（バック）側に沿ってストリングノック間を計測する。
- 2 弦（ボウストリング）
 - (1) 弦は、原糸の本数や色に制限はなく、その目的にかなった材質の原糸を使用することができる。弦には、引き手の指を掛けるためのセンターサービング、必要ならば矢のノックをつがえるために追加のサービングを巻いた1箇所ノッキングポイントと、その位置を決めるための1個または2個のノックローターおよび弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。弦のサービングの端は、フルドロウのとき、競技者の視野内に入ってはならない。また、弦にはピープホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあってはならない。
 - (2) ストリングサイレンサーは、使用することができるが、ノッキングポイントから30 cm以内に設置してはならない。
- 3 アローレスト。弓にアローシェルフがあれば、レストとして使用でき、その場合、水平面だけはどのような素材で覆われていてもよい。サイトウインドウの垂直部分は、ライザーに付着する部分が、矢の上1 cm以下、厚さ3 mm以下の素材で保護されていてもよい。
- 4 フェイスおよびストリングウォーキングは許されない。
- 5 ウェイト、スタビライザーおよび振動吸収用のダンパーを装着することはできない。ライザー内部のウェイトは、弓の製造過程で組み込まれており、後から加工されたものでなければ許される。ウェイトは、ライザーに埋め込まれた製

造者の商標を除き、ライザーの製造工程でねじ穴、キャップ等が塗料等で塗り込められ、外側から見えない状態であること。

- 6 木製の矢のみが使用でき、以下の条件に適合したものとする。
 - (1) 矢は、ヘッド（ポイント）の付いた木製のシャフト、ノック（木製のシャフトに直接付ける、もしくはシャフトに直接切り込みを入れたノック）、および羽根とからなり、クレストを付けてもよい。シャフトの最大直径は9.3mm（アローラップが使用される場合、この制限に該当しないが、その長さはノックの溝から計測して22cm以内でなければいけない）を超えてはならない。矢のポイントの直径は、9.4mmを超えてはならない。競技中に使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付ける時には同じ色の組み合わせの模様とする。競技者の矢は、シャフトまたはアローラップに競技者の名前またはイニシャルを書く。ロングボウで使用される矢は標的面またはバットレスに不当な損傷を与えるものであってはならない。
 - (2) ポイントは、フィールドタイプ、弾丸型または木の矢用の円錐形とする。
 - (3) 羽根は、天然素材のもののみ使用することができる。
- 7 指サック、グラブ、またはシューティングタブまたはテープ（絆創膏）のような指の保護具を、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いてはならない。
 - (1) アンカーリングのために、指の保護具（タブ）に設けたアンカープレートまたは同様の装置は使用することができない。弓は「メディタレーニアン式」（1本の指は矢の上、2本の指は矢の下に置いて3本の指でリリースする）、または3本の指を矢の下（人差し指はノックの下から2mm以上離れてはならない）に置いて、固定した1箇所のアンカーポイントから行射しなければならない。競技者は、メディタレーニアン式か3本の指をノックの下に置くかを選択しなければならないが、併用はできない。3本の指をノックの下に置いて行射する場合、タブは連続した表面でなければならず、矢を挟むことができないようにする。メディタレーニアン式の場合、矢を挟まないように指の間にセパレーターを使用することができる。
- 8 次の用具は使用することができる。

アームガード、チェストガード、ボウスリング、ベルトクィーバー、グランドクィーバー、シューティングペグ上で靴に装着または地面に置いて足を上げる装置。ただし、靴底から2cm以上はみ出てはならず、他の競技者の妨げとなってはならない。リムセーバー。

第307条（フィールドアーチェリーの用具の通則）

全部門の競技者は、次の用具の使用は以下のとおり制限される。

- 1 競技者の用具に装着可能なあらゆる電氣的または電子的な装置は使用することができない。

- 2 競技会のコース内では、電子的通信装置（携帯電話を含む）は医学的症状のモニタリングまたはSNSでの競技普及に資する情報発信に限り使用することができる。ただし、使用に際し、第314条に抵触しないものとする。
なお、ワールドランキングイベント、あるいは、大陸／世界選手権においては、医学的理由による特例が認められた場合を除き、電子的通信装置は使用することはできない。
(1) 医学的症状のモニタリングのための装置を使用する場合、競技者はまず審判長にその意向を伝え、装置／アプリがどのように作動するかを実際に見せなければならない。
- 3 競技者の用具としてこの競技規則に記載されていない距離の測定器またはその他の距離あるいは角度測定装置、手書きのメモ、もしくはメモを保管した電子記憶装置は使用することができない。競技者は競技規則またはその一部の写しを携帯することができる。
- 4 距離または角度測定の目的で、競技者の用具に追加または改造した部品、または明白にその目的で使用される等、間隔の印付き用具は使用することができない。

第308条（双眼鏡およびその他光学機器使用の通則）

双眼鏡およびその他光学機器の使用を以下の通りとする。

- 1 スコープ、双眼鏡およびその他の光学機器には、距離の測定の助けになる目に見えるスケール、もしくは目印があってはならない。これらは、競技者が見たり触れたりできないように覆い隠されなければならない。製造業者によって取り付けられた焦点調節ダイヤルが、調節したときに目印になる場合も同様である。
- 2 通常の眼鏡、競技用の眼鏡およびサングラスは使用することができる。ただし、マイクロホールレンズまたは同様な装置、およびどのような形であっても照準の助けになる印が付いた眼鏡は使用することができない。
- 3 的を狙わない側の目および／または眼鏡を覆う必要がある場合、プラスチック、フィルムまたはテープを使用することができる。また、アイパッチを使用することができる。覆ったものは明確な目印の線を作ってはならない。

第21章 行 射

第309条（行射）

競技者は、シューティングペグで十分に安全を確認した上で、起立または膝をついて行射する。

- 1 主催者は、各グループの行射開始の標的を割り当てる。

- 2 フィールドおよび3Dラウンドでは、競技者は地形状況を考慮し、または競技者が一人で行射し危険性がない場合、シューティングペグの手前、どの方向にも1m以内の位置に起立、または膝をつく。例外的な状況においては、審判員が指定区域外から行射することを許可する場合がある。
- 3 フィールドおよび3Dラウンドの各行射位置には、シューティングペグまたはマークを設置する。2名の競技者が同時に行射する場合、競技者同士が変更に同意した場合を除き、競技者AとCは左側から、競技者BとDは右側から行射する。
- 4 フィールドおよび3Dの個人戦イリミネーションでは、競技者はスコアカードに記載された行射位置（左／右）のペグに立つ。

第310条（行射の待機）

行射の順番を待つ各グループの競技者は、行射位置の競技者から十分手前で待機する。

- 1 シューティングペグ上にいる同じグループの競技者のために、跳ね返り矢の確認または日除けをする場合を除き、行射位置の競技者から十分手前で待機する。審判員が必要と判断した場合を除き、ファイナルラウンドでの日除けの行為は許可しない。日除けの大きさは最大A4サイズとする。
- 2 競技者は、行射位置へ前進している間クィーバーから矢を取り出してはならない。

第311条（フィールドおよび3Dラウンドの 行射本数）

- 1 個人戦
 - (1) フィールドラウンドでは、すべてのラウンドで1つの標的につき3射を行射する。
 - (2) 3Dラウンドでは、すべてのラウンドで1つの標的に2射を行射する。
- 2 団体戦

最初の標的では、予選ラウンドの上位チームが行射の順序を決定する。以降は、累計得点の低いチームが次の標的を先に行射し、両チームが同点の場合、最初に先射ちしたチームが先に行射する。

 - (1) フィールドラウンドでは、すべてのラウンドで、各標的に1チームで3射を行射し、各部門別のペグから1名1射を行射する。
 - (2) 3Dラウンドでは、すべてのラウンドで、各標的に1チームで4射を行射し、各部門別のペグから1名1射を行射する。
- 3 ミックス団体戦
 - (1) ミックス団体戦で、各競技者は2射する。最初の標的では、予選ラウンドの上位チームが行射の順序を決定する。以降は、累計得点の低いチームが次の標的を先に行射し、両チームが同点の場合、最初に先射ちしたチーム

が先に行射する。

(2) フィールドのミックス団体戦では、競技者は1射ごとに交代する。

第312条

競技者は、審判員の許可がなければ、そのグループの全競技者の行射が終了するまで標的に近づいてはならない。

第313条（矢の再発射）

次の場合を除き、どのような事情があっても矢を再発射することはできない。

1 以下の場合、矢を発射したとはみなさない。

(1) 弓から落ちて競技者が触れることのできる場合、もしくは競技者が、斜面に落ちた矢の最初の着地点を、ペグに対する両足の位置を動かさずに自分の弓で触れることができる場合。ただし、跳ね返り矢を除く。

(2) 標的面、バットレスまたは3D標的が倒れたとき。審判員は、必要と判断した場合、該当する矢数に応じて行射時間を与える。標的またはバットレスが滑り落ちただけの場合、その措置は審判員の判断に一任される。

第314条

競技者、コーチおよびチーム役員もしくはその他のいかなる者も、距離、角度およびその他の助言的情報についてその日の競技が終了するまで情報交換してはならない。

1 グループ内の競技者は、その標的の採点が終了するまで距離について情報交換してはならない。コーチおよびチーム役員は、予選ラウンドの競技中は競技者と話をしてはならない。この規則に違反したコーチは、1回目の違反では審判員から警告を与えられるとともに、コース入場に必要IDカードにその旨を記入する。2回目の違反では、IDカードを没収し、残りの競技会について、IDカードの必要なエリアへの立ち入りを禁止する。このことは競技委員長に報告される。

2 団体戦では、そのチームの競技者およびコーチの間でのみ情報交換をしてもよい。どの他のチーム役員とも、距離を伝えてはならない。

チームのメンバーは、行射中の競技者のシューティングペグから十分離れた後方に立って話しをしてもよい。チームに帯同するコーチ1名は、シューティングペグに近づくことができるが、採点のために標的に行くときには離れた位置にいないなければならない。コーチは行射が行われている間、主催者が指定した区域に留まらなければならない。

必要であれば、1チームにつき1名以上が、予備の弓をチームに運ぶために同行できるが、行射するエリアの外で待機せねばならず、行射中にチームをコーチすることはできない。女子、男子またはU21チームのコーチは、同一所属団体の他のチーム（男子、女子、U21、等）のコーチをすることはできない。

ファイナルラウンドの間、同一所属団体の他のチームのコーチ間で連絡を取ることはできない。

第 3 1 5 条

フィールドラウンドおよび3Dラウンドにおいて、コーチのコースへの立ち入りは以下のとおり制限される。

- 1 予選ラウンドおよびイリミネーションラウンドのコースにコーチの立ち入りは許されない。コーチは、競技委員長が指定した区域の外に留まらなければならない。
- 2 コーチはファイナルラウンドのコースに立ち入ることができる。ただし、競技委員長が指定した区域に留まらなければならない。競技者の日除けが必要な場合は、当該セッションの開始までに審判長の許可を得ていれば、この限りではない。

第 2 2 章 行射の順序および時間の管理 (フィールドおよび3Dラウンド)

第 3 1 6 条 (立順および行射時間の管理)

予選ラウンドおよびイリミネーションラウンドでは、グループは別々の標的から同時に開始するように割り当てられ、そのコースで所定数の標的を行射する。ファイナルラウンドは、全グループが同じ標的から開始する。

第 3 1 7 条 (立順)

競技者は、4名を超えず、3名を下回らないグループで行射する。

- 1 各グループは、2名1組で行射し、以下の順序とする。
 - (1) 最初の2名の競技者がそのグループに割り当てられた最初の標的の行射を開始する。
 - (2) 残りの2名の競技者は次の標的で最初に行射し、この2組は、競技中、以降の標的ごとに行射の順序を交替する。
 - (3) 1グループ3名の場合、スタートリストの最初の2名の競技者(低い競技者番号)が第1組として行射し、第3競技者を第2組として行射する。この競技者は常にシューティングペグの左側から行射する。
 - (4) グループ内の全競技者が同意した場合、上記の組み合わせおよび行射位置、またはいずれかを変更することができる。
 - (5) シューティングペグに十分な広さがあるときには、グループ内の全部の競技者が同時に行射することができる。

第 3 1 8 条

競技者の人数がコースの通常に収容できる人数を超えた場合、追加のグループを構成し、フィールドに分散して配置する。ある標的に割り当てられた追加のグループは、前のグループが行射および採点を終了するまで待機する。

第 3 1 9 条（競技者番号）

競技者番号は競技者のクィーバーまたは太腿に明瞭に表示し、競技中は常にシューティングペグの後方から見えなければならない。2名の同一所属団体の競技者は、主催者によってできるだけ同じ標的から競技を開始しないように行射位置に配置される。

- 1 フィールドラウンドで、40cm標的面を行射する場合：4個の標的面を四角形に配置する。最初に行射する順番の2名の競技者のうち、左側の競技者が上段左側の標的面を行射し、右側の競技者が上段右側の標的面を行射する。次に、2番目に行射する順番の2名の競技者のうち、左側の競技者が下段左側の標的面を行射し、右側の競技者が下段右側の標的面を行射する。
- 2 3Dラウンドで、2個の標的が設置されている場合、左側の競技者が左側の標的を行射し、右側の競技者が右側の標的を行射する。
- 3 フィールドラウンドで、20cm標的面を行射する場合、および3Dラウンドで、4個の標的が設置されている場合：最初に行射する順番の2名の競技者のうち、左側の競技者が左から1列目の標的面を行射し、右側の競技者が左から3列目の標的面を行射する。次に、2番目に行射する順番の2名の競技者のうち、左側の競技者が左から2列目の標的面を行射し、右側の競技者が左から4列目の標的面を行射する。各競技者は、それぞれの標的面に1射ずつ、どのような順序で行射してもよい。
- 4 イリミネーションラウンドにて2つのマッチが同じ標的を行射するグループとなった場合の行射の優先順位は以下の通りとする。
 - (1) 上位の選手がいるマッチが常に先に行射する。
 - (2) 同部門で年齢区分が異なる場合は最も高い年齢区分から先に行射する。
 - (3) 同部門の選手で性別が異なる場合は男性から先に行射する。
- 5 セミファイナルにて4人1グループで行射を行う場合、最高順位の選手がいるグループが先に行射し、他のグループは2グループ目としてすべての標的で行射する。メダルマッチではブロンズメダルマッチに出場する競技者が最初にすべての標的で行射し、続いてゴールドメダルマッチの行射を行う。
- 6 予選ラウンドおよびイリミネーションラウンド、ファイナルラウンドでは競技者はマッチプレイチャート及びスコアカード通りの位置から行射する。

第 3 2 0 条（用具故障）

用具の故障が発生した場合、行射の順序を一時的に変更することができる。どのような場合にも、故障した用具を交換、修理するのに30分以上かけてはならな

い。そのグループの他の競技者は、次のグループが通過する前に行射を終了して採点する。制限時間内に修理が終了した場合、競技者は、その標的で行射すべき残りの矢を補充する。制限時間以後に交換または修理が終了した場合、その競技者はグループに再び加わることができるが、その間にそのグループがすでに行射した数の矢を失う。競技開始後、競技者が医学的理由で行射を継続できなくなった場合、その対応は用具破損と同様に行う。

- 1 医学的理由もしくは用具破損によって行射を続けられなくなった競技者が、後半の予選ラウンドもしくはイリミネーションラウンドを続けるためには、そのグループがその日の全標的を行射し、採点を終了するまでそのグループとともにコース内に残らなければならない。行射できなかったすべての矢は、M（ミス）と記録する。
- 2 競技者がそのグループに残ることができず、前半の予選ラウンドの間にコースを離れなければならない場合、その競技者は後半の予選ラウンドに参加することができない。
- 3 競技者がそのグループに残ることができず、後半の予選ラウンドの間にコースを離れなければならない場合、その競技者はイリミネーションラウンドに参加することができない。

第 3 2 1 条

ファイナルラウンドおよびイリミネーションラウンドでは、用具の故障または予期せぬ医学的問題の回復のための時間の延長は認められない。団体戦では、チーム内の他の競技者がその間に行射することができる。

第 3 2 2 条

予選ラウンドおよびイリミネーションラウンドでは、主催者または審判員にグループの順番の変更について通知した場合、そのグループの競技者は、他のグループを先に行射させて通過させることができる。ただし、準決勝戦およびメダルファイナルではできない。

第 3 2 3 条

予選ラウンドおよびイリミネーションラウンドで、競技者または競技者のグループがそのグループまたは他のグループに対して不当な遅れを生じさせたとき、これを確認した審判員はスコアカードに1回目の警告を記入する。

- 1 制限時間は、下記のように適用される。
 - (1) フィールドラウンド：予選ラウンドでは180秒
 - (2) 3Dラウンド：予選ラウンドでは120秒
- 2 上記の過程後、制限時間を超えた競技者を確認した審判員は、第2回目の警告を与えた日時をスコアカードに記入し署名する。
- 3 その競技のステージ中に第3回目およびそれ以降のすべての警告に対しその

競技者はその標的の最高得点が削除される。

- 4 特別の事情がある場合、制限時間は延長される。

この条項にある不当な遅れに関する審判員の判定は最終である。

第 3 2 4 条

競技の、あるステージ中の警告は、次のステージには持ち越されない。

第 3 2 5 条

イリミネーションラウンドおよび準決勝戦では以下のとおりとする。

- 1 競技者グループに同行する審判員は、常に競技者に対して立つペグおよび行射する標的を示す。
- 2 対戦の時間管理が手動である場合、審判員は行射の開始と終了を口頭で伝える（開始は「始め！」および制限時間が経過したときは「止め！」）。所定の制限時間の残り 30 秒の時点で、審判員はイエローカードを示す。行射時間は競技者がペグに立った時点から開始される。
- 3 行射が DOS によって管理されている場合、時間管理装置が残り時間を表示し、審判員がイエローカードを表示する必要はない。
- 4 フィールドラウンドでは、個人戦および団体戦の制限時間は 120 秒、ミックス団体戦は 160 秒である。
- 5 3D ラウンドでは、個人戦の制限時間は 90 秒、団体戦は 120 秒、ミックス団体戦は 160 秒である。
- 6 対戦が DOS によって管理されている場合、審判員は DOS に競技者の準備ができたことを合図し、音響信号が発せられたら、選手は信号が赤色である 10 秒の間にペグまで進むことができる。行射は緑色の信号および音響信号により開始し、赤色の信号および音響信号の鳴り始めにより終了する。
- 7 制限時間を経過した後の発射は許されない。
- 8 審判員が行射を終了させた後に競技者が矢を発射した場合、競技者またはチームは標的面の最高得点が削除される。
- 9 個人戦マッチでは、2 名の競技者が同時に行射する。
- 10 団体戦では、1 チームずつ行射する。ランキング上位チームが先攻・後攻を選択し、次の標的以降は低得点のチームが先に行射する。同点の場合、第 1 標的を先に行射したチームが先に行射する。

(1) チームはどの競技者から行射するか選択できる。複数の競技者が同じペグから行射する場合（フィールドでは赤、3D では青）、全ての競技者は所定の行射位置に立ち、同時に矢をつがえることができるが、弓を上げて射つことができるのは一人の競技者のみである。

(2) チームが青ペグより赤ペグを先に行射することを選択した場合、赤ペグから行射する競技者は、他のすべての選手とコーチが赤ペグの後ろを通り過ぎるまでに、矢をクィーバーから引き抜いてはならない。

第 3 2 6 条 (メダルマッチ)

- 1 メダルマッチは、DOSまたは審判員によって管理される。
- 2 フィールドラウンドでは、個人戦および団体戦の制限時間は120秒、ミックス団体戦は160秒である。
- 3 3Dラウンドでは、個人戦の制限時間は90秒、団体戦は120秒、ミックス団体戦は160秒である。
- 4 対戦が審判員によって管理されている場合、個人戦では、競技者が自分のペグに立ったときに時間計測を開始する。団体戦では、競技者が赤色のペグに立ったときに開始し、一人ずつ行射する。
- 5 対戦がDOSによって管理されている場合、審判員はDOSに競技者の準備ができたことを合図し、音響信号が発せられたら、選手は信号が赤色である10秒の間にペグまで進むことができる。行射は緑色の信号および音響信号により開始し、赤色の信号および音響信号の鳴り始めにより終了する。

第 3 2 7 条

何らかの理由で、団体戦マッチ戦の行射が中断した場合、審判員はそのチームのストップウォッチを停止し、行射が再開可能となり次第、残り時間から計測を再開する。

第 3 2 8 条 (ミックス団体戦)

- 1 対戦が審判員によって管理される場合
 - (1) 対戦において各エンドは、両チームがペグの後方にいる状態で開始される。
 - (2) 最初の競技者は、審判員が対戦開始の合図をした後、ペグに近づくことができる。
 - (3) 競技者は、1射ごとに交代する。
 - (4) いかなる場合も、それぞれのチームの1名の競技者のみがペグに立つことができる。
 - (5) 両チームは同時に行射する。
- 2 対戦がタイマーによって管理される場合 (メダルマッチ)
 - (1) フィールドの場合
 - a それぞれのチームは、そのチームの競技者が1射するごとに交代しなければならないが、それぞれ競技者は自分の順番で1射する。
 - b 先射ちチームが2射して、ペグから離れたとき、そのチームの時計が止まり、残り時間が表示される。
 - c ペグから競技者がいなくなったとき、後射ちチームの時計が開始され、そのチームの最初の競技者が行射のためにペグに向かう。
 - d 各チームが4射するか、持ち時間が終了するまで繰り返す。
 - e シュートオフでは、その対戦の先射ちチームが行射を先に開始し、1射ごとにそれぞれのチームで交代する。

(2) 3Dの場合

- a それぞれのチームは、そのチームの競技者が1射するごとに交代しなければならない。
 - b 先射ちチームが4射して、ペグから離れるか、制限時間が終了したとき、そのチームの時計が止まる。
 - c ペグから競技者がいなくなったとき、後射ちチームの時計が開始され、そのチームの最初の競技者が行射のためにペグに向かう。
 - d 後射ちチームが4射するか、制限時間が終了したとき、採点の合図が与えられる。
 - e シュートオフでは、その対戦の先射ちチームが行射を先に開始し、1射ごとにそれぞれのチームで交代する。
- 3 同時射ちの場合、一方の競技者またはチームが、競技の開始時にその場にはいないときは、不戦勝マッチとなる。競技の開始とは、審判員がマッチ前の説明を行う時を指す。その時点で、その場にいる競技者またはチームをそのマッチの勝者とする。

第23章 得点記録

第329条

得点記録は、そのグループのすべての競技者が行射を終了した後に行う。

- 1 フィールドラウンドでは、そのグループの競技者は得点帯のすべての的中孔に印を付け終わるまで標的を離れてはならない。
- 2 スコアラーは、競技者であってもよく、スコアカードの正しい標的番号の箇所に、その矢を所有する競技者の呼称にしたがって、高い得点から順に記入する。そのグループの他の競技者は、呼称される矢の得点を確認する。矢が標的から抜かれる前に発見されたスコアカードの記載の間違ひは、訂正することができる。
 - (1) ファイナルラウンドでは、審判員が各グループに同行し得点記録を管理する、または各標的で各グループを待つ。

第330条

矢は、標的面上のシャフトの位置によって得点を記録する。矢のシャフトが2つの色環帯または得点帯を区分する境界線に触れているときは、高い方の得点として記録する。

- 1 その標的または3D標的上のすべての矢が記録され、得点を確認されるまで、矢または標的のいずれにも触れてはならない。
- 2 跳ね返り、貫通または標的に埋没し、標的面から見えない場合、得点記録は以

- 下のおりに行う。
- (1) そのグループの全競技者が、バットレスから跳ね返り、または貫通した矢の得点について同意した場合、もしくは埋没した矢が見えている場合、その矢は同意された得点とする。
 - (2) フィールドラウンドでは、その得点について同意できなかった場合、標的面上の印のない的中孔の最も低い得点をその矢の得点とする。
 - (3) 3 Dラウンドでは、その得点について同意できなかった場合、その矢は5点と記録する。
 - (4) 3 Dラウンドでは、跳飛した矢は、M (ミス) と記録する。
- 3 矢が的中したとき、
- (1) 他の矢のノックに当たり、その矢の中の残った矢は、当てられた矢と同じ得点を記録する。
 - (2) 他の矢に当たり、それて標的面に当たった矢は、標的面のその矢の位置で得点を記録する。
 - (3) 他の矢に当たり、跳ね返った矢は、当てられた矢の破損が確認できれば、当てられた矢と同じ得点を記録する。
 - (4) その競技者の標的面以外の標的面に当たった矢は、そのエンドの1部とみなし、M (ミス) と記録する。
 - (5) 標的面の最外側得点帯の外側の矢、または3 D標的の得点圏の外側の矢は、M (ミス) と記録する。
 - (6) ミスは、スコアカードに「M」と記入する。
- 4 フィールドラウンドで3本、および3 Dラウンドでは1本または2本(ラウンドによる)を超えた同一競技者の矢が、標的面または標的付近で発見された場合、フィールドラウンドおよび団体戦では最も低い得点の3本の矢だけを、3 Dラウンドでは最も低い得点の矢(または予選ラウンドでは最も低い得点の2本)を、フィールドミックス団体戦および3 D団体戦、3 Dミックス団体戦では4本だけを記録する。繰り返してこれが発見された競技者(またはチーム)は失格とする。
- 5 同一の20cm標的面に2本以上の矢が行射されたときには、その矢はそのエンドの一部と見なし、最も低い得点の矢を記録する。その標的面の他の矢はM (ミス) と記録する。

第331条 (順位決定)

本条2項に規定する場合を除き、すべてのラウンドで発生した同点の順位決定は、次のとおりとする。

- 1 すべてのラウンドで得点と同点の場合、
 - (1) 個人戦および団体戦のとき
 - a フィールドラウンドでは6点の数、3 Dラウンドでは11点の数の最も多いもの。

- b フィールドラウンドでは5点の数、3Dラウンドでは10点の数の最も多いもの。
 - c これがまだ同数の場合、同順位とする。ファイナルラウンドの対戦表の位置を決めるとき、上記a、bによっても順位が決しない場合、ディスクトスによって順位を決定する。
- 2 イリミネーションラウンドへの進出を決定するときの同点は、シュートオフでこれを解消する。
- ・ フィールドラウンドでは、シュートオフはその部門の最長距離の標的で行う。
 - ・ 3Dラウンドでは、シュートオフは審判員が設置した距離で行う。
 - ・ シュートオフは、同点が発生した部門のすべてのスコアカードの記録が確認された後、ただちに実施される。当該競技者またはチームの監督にシュートオフの通告がなされた後、15分以内に現れなければその権利を失う。公式に結果が確認されておらず、シュートオフが通告されていない場合、競技者およびチームの監督が競技場を離れていた場合、その競技者は権利を失う。
- (1) 個人戦のシュートオフ
- a 得点による1射のシュートオフを行う。
 - b 同点の場合、中心に近い矢により決定する。同じ距離の場合、1射のシュートオフを同点が解消するまで続ける。
 - c シュートオフの制限時間は、フィールドでは40秒とし、3Dでは1分とする。
 - d このシュートオフは、予選ラウンドが終了した後に競技場の中央付近で行われる。
- (2) 団体戦のシュートオフ
- a 得点による3射（各競技者1射）のシュートオフを行う。
 - b チームの競技者は同時に行射する（赤色と青色のペグ用の標的を設置する必要がある）。
 - c 同点の場合、チーム内で中心に最も近い矢で決定する。これも同じならば、チーム内で2番目（2番目も同じ場合、3番目）に中心に近い矢で決定する。
 - d 団体戦のシュートオフの制限時間は、フィールドラウンドでは40秒とし、3Dラウンドでは1分とする。
 - e このシュートオフは、予選ラウンドが終了した後に競技場の中央付近で行われる。
- (3) ミックス団体戦のシュートオフ
- a 得点による2射（各競技者1射）のシュートオフを行う。
 - b 同点の場合、チーム内で中心に最も近い矢で決定する。
 - c これも同じならば、チーム内で2番目に中心に近い矢で決定する。

- d ミックス団体戦のシュートオフの制限時間は、フィールドラウンドでは40秒とし、3Dラウンドでは1分とする。
 - e このシュートオフは、予選ラウンドが終了した後に競技場の中央付近で行われる。
- 3 競技会のあるステージから次のステージへの進出するときの同点(第331条2項で規定されるものを除く)、またはファイナルラウンドでメダル決定する際に同点の場合は、シュートオフでこれを解消する。
- ・ シュートオフは、マッチの最後に、審判員がシュートオフの通告を行った後ただちに実施される。
- (1) 個人戦のシュートオフ
- a 得点による1射のシュートオフを行う。
 - b 同点の場合、中心に近い矢により決定する。同じ距離の場合、1射のシュートオフを同点が解消するまで続ける。
 - c シュートオフの制限時間は、フィールドでは40秒とし、3Dでは1分とする。
 - d このシュートオフは対戦が行われていたコースで行われる。
- (2) 団体戦のシュートオフ
- a 得点による3射(各競技者1射)のシュートオフを行う。
 - b チームの競技者は交代して行射する。
 - c 制限時間は、フィールドラウンド、3Dラウンドとも120秒とする。
 - d 同点の場合、チーム内で中心に最も近い矢で決定する。これも同じならば、チーム内で2番目(2番目も同じ場合、3番目)に中心に近い矢で決定する。
 - e このシュートオフは、対戦が行われていたコースで行われる。
- (3) ミックス団体戦のシュートオフ
- a 得点による2射(各競技者1射)のシュートオフを行う。
 - b チームの競技者は交代して行射する。
 - c 同点の場合、チーム内で中心に最も近い矢で決定する。これも同じならば、チーム内で2番目に中心に近い矢で決定する。
 - d 制限時間は、フィールドラウンド、3Dラウンドとも80秒とする。
 - e このシュートオフは、予選ラウンドが終了した後に競技場の中央付近で行われる。

第332条

競技者は自らのスコアカードに最終的な責任を持つ。スコアカードにスコアラーと競技者が署名することによって、競技者がそれぞれの矢の得点(素点)、合計得点(両方のスコアカードが同じであること)、5点数、6点数(3Dラウンドでは10点数、11点数)に同意したことを示す。スコアラーのスコアカードには、同じグループ内で所属の違う他の競技者が署名する。

- 1 標的ごとに2種類のスコアカードを使用し、その一方は電子装置であってもよい。電子装置と紙製のスコアカードの間で、矢の得点に相違があった場合、紙製のスコアカードをその得点とする。主催者は署名、合計点、5点数、6点数（3Dラウンドでは10点数、11点数）の未記入の、または計算間違いのあるスコアカードを受領または記録する必要はない。主催者または競技役員は提出されたスコアカードの正確性を確認する必要はないが、提出時に主催者または競技役員が間違いもしくは署名のないものを発見した場合、競技者に間違いを訂正するように促し、訂正された結果は有効となる。主催者は、競技者からスコアカードが提出されるときに、間違いや署名のないことを確認することはできるが、義務ではない。スコアカードの修正は、その競技会の次のステージまでに行わなければならない。合計得点に間違いがあった場合、
 - (1) 2枚の手書きスコアカードが使用されている場合、合計得点の低い方の得点を最終結果とする。1枚のスコアカードが使用され（もしくは2枚のスコアカードが使用され、それぞれのスコアカードが同じ内容の場合）、実際の得点より低いときは、低い方の得点を最終結果とする。
 - (2) 手書きスコアカードと電子装置を併用している場合、以下の条件により、合計得点、5点数および6点数（3Dラウンドでは10点数および11点数）は電子装置の方を最終結果とする。
 - a 手書きのスコアカードに合計得点が記入されており、照合が可能であること。
 - b 5点数および6点数（3Dラウンドでは10点数および11点数）が手書きスコアカードに記入されていない場合、5点数および6点数（3Dラウンドでは10点数および11点数）は認められない。

第333条

競技会終了後、主催者は最終成績表を公表しなければならない。

第24章 行射の管理と安全

第334条（審判長）

大会の審判長は、競技を管理する。

第335条（審判長の任務）

審判長は、コースのレイアウトについて納得のゆく安全予防措置が講じられていることを確認し、行射に先立ち、追加すべき適切な安全予防措置について主催者に助言する。

- 1 競技者および役員に対して、安全予防措置および行射に関して必要と思われる事項を説明する。
- 2 悪天候、日没またはその他の理由でコースの安全な状態が保てなくなり、競技会を中止する必要がある場合、競技委員長、審判長および主催者が協議して、決定する。
- 3 各競技の開始、および競技の停止が必要な時にそれを知らせる合図として、全コースに聞こえる音響装置を設置する。
- 4 予選ラウンドが終了する前に競技会を中止するときには、各カテゴリーの全競技者が行射した同じ標的数の得点合計で、各カテゴリーのランキング順位を、またそれ以降の競技会続行が不可能な場合、優勝者を決定する。
- 5 後半のステージに入ってから競技会を中止するときには、残り時間と競技会場の状況とを勘案して競技の進行を変更し、勝者を決定する。
- 6 日除けは最大A4サイズを準備することができる。ただし、ファイナルラウンドでは審判員が使用を認めた場合に限り使用できる。

第25章 規則違反の罰則等

この章では、規則違反が発生したとき、競技者またはチーム役員に科せられる罰則または制裁について述べる。

第336条

資格に関する規則に違反したと認められた競技者は、競技会を失格となり、獲得するはずの順位を失う。

第337条

アンチ・ドーピング規則に違反したと認められた競技者は、アンチ・ドーピング規則に従って制裁の対象となる。

第338条

本競技規則に違反した用具の使用が認められた競技者は、失格となり獲得した順位を失う。

第339条

故意に規則を破ったことが証明された競技者は、出場資格がないものと宣告される。その競技者は失格となり、獲得するはずの順位を失う。

- 1 スポーツマンにふさわしくない行動は許されない。そのように行動した競技者、または競技者にその行動を促進させたとみなされる者は失格となる。
- 2 得点記録について、正式の承認なしの書き換え、虚偽行為、または意図的な書

き換えを行った者は失格となる。

- 3 スコアラーによってその得点が確認される前にターゲットから矢を抜く行為を繰り返す競技者は失格となることがある。
- 4 携帯通信装置を使って距離・角度の計算や伝達を試みたことが認められた競技者は失格となる。審判員にその懸念が提起された場合、審判員は問題の装置を検査する権利を有する。

第 3 4 0 条

危険な方法でドロ잉を繰り返すと審判員が判断した場合、審判長またはD O Sは、その競技者に対してただちに行射の停止を求め、失格とする。

第 3 4 1 条（得点の喪失）

- 1 用具破損の場合、その用具を30分以内に修理することが不可能な競技者は、その標的の残りの矢、およびそのグループに戻るまでに行射されてしまった矢を行射することはできない。
- 2 審判員が競技者の時間を計測していて制限時間の超過を確認し、それが同一ステージの3回目およびそれ以上だった場合、競技者その標的の最高点は削除される。
- 3 ファイナルラウンドで、審判員が行射を停止した後に競技者が行射した場合、競技者またはチームのその標的の最高点は削除される。
- 4 フィールドラウンドでは3本を超えて、および3Dラウンドでは1本または2本（ラウンドによる）を超えて、同一競技者の矢が、標的またはシューティングレーンの地上で発見された場合、下記のように採点する。
フィールドラウンドおよび団体戦では最低得点から3本。
3Dラウンドでは最低得点、予選ラウンドでは最低得点から2本。
- 5 同一20cm標的面に2本以上の矢が行射された場合、すべての矢はそのエンドの一部とみなし、最低得点の矢だけを採点する。
- 6 得点圏外の矢、または競技者自身の標的面以外の標的面に的中した矢は、そのエンドの一部とみなし、M（ミス）と採点する。

第 3 4 2 条（警告）

繰り返し警告を受け、さらに以下の競技規則に違反し続け、または担当審判員の決定および指示（これには申し立てができる）に従わない競技者は、第 3 3 9 条により処分する。

- 1 グループの全競技者は、自身のスコアカードの保護に責任を持つ。競技者は、スコアカードを濡れ、汚損または紛失等の防止に努める。カードの再発行は通常行わない。
- 2 コース、練習会場およびウォームアップエリアは禁煙（V A P E、電子タバコを含む）とする。

- 3 競技者は、同意なく他の競技者の用具に触れてはならない。
- 4 自分の行射を待つ競技者は、行射している競技者が移動し、行射位置が空くまで、待機場所に留まらなければならない。他のグループと距離について連絡を取ってはならない。
- 5 審判員の指示がないかぎり、全競技者の行射が終わるまで、どの競技者も標的に近づいてはならない。
- 6 競技者は、弓を引く時および引き戻すとき、いかなる場合であっても、矢をセーフティーゾーンまたは安全管理用設置物(オーバーシュートエリア、ネット、壁等)を越えると審判員が判断するような引き方、戻し方をしてはならない。競技者は、標的に向けてのみ狙い引かなければならない。
- 7 競技に参加していないチーム役員は、審判員に競技者エリアに入るよう求められない限り、観客エリアに留まらなければならない。

第26章 練習 (プラクティス)

第343条 (練習 (プラクティス))

フィールドおよび3D選手権大会では、競技会場での練習は許されない。

- 1 練習会場は、会場付近また別の場所に、競技開始の3日前から設置する。
- 2 競技期間中、ウォームアップ用標的(競技者10名に1標的)を集合地点付近に設置する。標的は、練習会場と同一とする。
- 3 練習会場の標的数は、参加人数の8分の1とし、競技の全距離を配置する。競技期間中の毎日、競技前、競技中、および競技後の練習に使用され、主催者が使用時間を通告する。

第27章 疑義および紛争

第344条 (得点の判定)

標的面上の矢の得点に疑問がある競技者は、矢が抜かれる前に、以下によりその判定を求める。

- 予選ラウンドにおいては、同じグループの競技者に判定を求める。グループ全員の多数決により得点を決定する。判定が同数の場合、高得点とする。競技者による判定が最終である。
 - イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドでは、競技者が得点の判定に同意できない場合、1人の審判員が決定する。
- 1 審判員の判定が最終である。

- 2 矢が標的から抜かれる前に発見されたスコアカードの記載の間違いは、その標的のすべての競技者が同意すれば訂正することができる。訂正は、その標的のすべての競技者が確認し、スコアカードに署名しなければならない。その他のスコアカードの記載に関する問題は、審判員に付託される。
- 3 以下が確認された場合
 - (1) フィールドラウンドにおいて、競技者がすでに行射し終わった標的で寸法の異なる標的面に交換された。
 - (2) ある競技者がすでに行射した標的で、ペグの位置が移動された。
 - (3) 木の枝が垂れ下がるなどして、特定の競技者がある標的で行射できなくなる、または、できなくなった。上記内容の申し立てが認められた場合、その標的の得点は、当該カテゴリーのすべての競技者の得点の対象から除外される。1個またはそれ以上の数の標的が除外されたときには、残りの数の標的でラウンドのすべてが行われたものとする。
- 4 標的面が著しく損傷しまたは汚れている時、競技場またはコースの設備に不備がある時には、競技者またはチームの監督は、審判員に欠陥のある個所の修理または交換を求めることができる。

第 3 4 5 条

行射または競技者の行為に関する疑義は、競技会の次のステージに進む前に審判員に提起しなければならない。

- 1 競技会のその日ごとの速報に関する疑義は、不当に遅れることなく審判員に提起され、いかなる場合にも、賞の授与の前に訂正されるよう提起されなければならない。
- 2 下記各号に該当する事項について、競技者またはチームの監督は、競技委員長へ異議申立をすることができる。
 - (1) 競技者の参加資格に関する事項。
 - (2) 審判員の決定に関する事項。ただし、得点の判定に関することを除く。
 - (3) 最終順位にかかわる得点に関する事項。
 - (4) 競技者等の失格に関わる事項。この異議の申立に関係する賞は、競技委員長の裁定があるまで授与しない。
- 3 競技者等の失格
競技委員長または審判長は、次の各号に該当する競技者等に対して、その競技会における失格を宣言することができる。
 - (1) 不正な手段で高い得点を挙げたと認められたとき。
 - (2) 大会の秩序を乱し、または審判員の指示または制止に従わず、または故意に無視したと認められたとき。競技委員長または審判長が本項の規程により失格を宣言したときには、主催者

は速やかに本連盟に報告しなければならない。

第28章 上 訴

第346条（上訴）

- 1 上訴委員会を設置している競技会においては、競技者またはチームの監督は、競技委員長または審判長の裁定に不服がある場合、第104条4項により上訴委員会に提訴することができる。上訴の際には供託金5,000円を添えて書面にて提訴するものとする。
- 2 上訴委員会の決定は最終判断であり、再上訴することは出来ない。

第29章 服装規定

第347条（競技者の服装）

競技者は、その大きさの制限なしに、所属するチーム名、学校名、市町村または都道府県名、または加盟団体名を付けた衣類等を着用することができる。

全競技者およびチーム役員は、常にスポーツ靴またはウォーキングブーツを着用しなければならない。各自のスタイルは異なってもよいが、足全体を覆っていないといけない。ビジネスシューズ・サンダルは認められない（足全体を覆っていないものは不可）。

カモフラージュ模様の服装および用具は不可。オーバーサイズまたはバギータイプのパンツも不可。

フィールドアーチェリーおよび3Dアーチェリーではその競技の特殊性を考慮して機能的かつ安全な服装を着用すること。

第348条（チーム役員 of 服装）

シャツまたはジャケットに所属団体名を入れ、競技者と同色とする。これにより同一チームであることが容易に判別できる。

|

第4部 その他の
アーチェリーラウンド

目 次

第4部 その他のアーチェリーラウンド

第30章	その他のアーチェリーラウンド	<u>149</u>
第31章	ランアーチェリー	<u>150</u>
第32章	スキーアーチェリー	<u>150</u>

第4部 その他の アーチェリーラウンド

第30章 その他のアーチェリーラウンド

第401条 (アウトドアラウンド)

- 1 1440ラウンドは、次の各距離から、この順序に従ってそれぞれ36射する。
 - ・キャデット女子 マスター女子 : 60m 50m 40m 30m
 - ・キャデット男子 ジュニア女子 一般女子 マスター男子
: 70m 60m 50m 30m
 - ・ジュニア男子 一般男子 : 90m 70m 50m 30mこの距離は逆の順番で行射することもできる(短い距離から長い距離へ)。90m、70m、60m(キャデットおよびマスター女子は50m)の距離では122cm標的面を使用し、50m(キャデットおよびマスター女子以外)、40mおよび30mの距離では80cm標的面を使用する。50m、40m、30mの距離では80cm6リング標的面を使用することができる。
- 2 ダブル1440ラウンドは、前項の1440ラウンドを2回、連続して行う。
- 3 900ラウンドは、60、50、40mの各距離で122cm標的面を使用し、各30射する。
- 4 ダブル70mラウンド(リカーブ)は、70mラウンドを2回、連続して行う。
- 5 ダブル50mラウンド(コンパウンド)は、50mラウンドを2回、連続して行う。
- 6 ダブル60mラウンド(リカーブ:キャデットおよびマスター)は、60mラウンドを2回、連続して行う。
- 7 ベアボウダブル50mラウンドは、ベアボウ50mラウンドを2回、連続して行う。

第402条 (インドアラウンド)

- 1 25mラウンドは、60cm標的面または60cm三つ目標的面を使用し、60射する。
- 2 複合ラウンドは、18mラウンドと25mラウンドを1日または2日間で、いずれかのラウンドから開始して連続して行う。

第403条 (スタンダードラウンド)

- 1 WA憲章および競技規則48.1.10「Standard Round」参照のこと。

第404条（デュアルマッチラウンド）

- 1 WA憲章および競技規則48. 1. 11「The Duel Match Round」参照のこと。

第405条（クラブラウンド）

- 1 WA憲章および競技規則48. 1. 12「Club Rounds」参照のこと。

第406条（フィールドラウンド）

- 1 アローヘッドラウンドは、24または48個の標的を使用する2回の完全なフィールドラウンドである。標的までの距離は、第126条1項（9）および（10）に従って設置する。ラウンドはマーク、アンマーク、またはマークおよびアンマークの任意の組み合わせで使用できる。

第407条（フォレストラウンド）

- 1 WA憲章および競技規則48. 2. 1「The Forest Round」参照のこと。

第408条（クラウトアーチェリー）

- 1 WA憲章および競技規則48. 3「The Clout Round」参照のこと。

第409条（フライトアーチェリー）

- 1 WA憲章および競技規則48. 4「Flight Shooting」参照のこと。

第31章 ランアーチェリー

第410条（ランアーチェリー）

- 1 ランアーチェリーは、クロスカントリーランニングとアーチェリーとの複合競技である。詳細はWA憲章および競技規則49. 1～3「Run Archery」および付則を参照のこと。

第32章 スキーアーチェリー

第411条（スキーアーチェリー）

- 1 スキーアーチェリーは、クロスカントリースキーとアーチェリーとの複合競技である。詳細はWA憲章および競技規則50. 1～3「Ski-Archery」および付則を参照のこと。

第5部 付 則

目 次

第5部 付 則

第33章 付 則

153

複製禁止

第5部 付 則

第33章 付 則

第501条（改正）

本競技規則の改正は、理事会において3分の2以上の同意を必要とする。

第502条（細則）

本競技規則に関する細則は、別に定めることができる。

第503条（施行）

本競技規則は、昭和44年 4月 1日から施行する。

昭和44年	4月	1日	制定施行
(中略)			
平成8年	10月	1日	改訂増補
平成10年	7月	1日	改訂増補
平成12年	6月	18日	改訂増補
平成14年	7月	1日	改訂増補
平成16年	7月	1日	改訂増補
平成18年	8月	1日	改訂増補
平成20年	10月	1日	改訂増補
平成22年	10月	1日	改訂増補
平成24年	10月	1日	改訂増補
平成26年	10月	1日	改訂増補
平成28年	10月	1日	改訂増補
平成30年	10月	1日	改訂増補
令和2年	10月	1日	改訂増補
令和4年	4月	1日	改訂増補
令和6年	4月	1日	改訂増補
2026年	4月	1日	改訂増補

復讐の禁

ユニフォーム等掲載商業広告規程

目 次

ユニフォーム等掲載商業広告規程

第1条 承認手続き	<u>157</u>
第2条 広告表示制限および停止	<u>157</u>
第3条 広告表示範囲	<u>157</u>

ユニフォーム等掲載商業広告規程

第1条 承認手続き

ユニフォーム等に第3者の広告表示を希望する選手およびチームは、スポンサーの名称、業種、概要と広告内容について事前に所属する加盟団体承認を受けた後加盟団体事務局を通して本連盟に下記内容を申請し承認を得なければならない。

- (1) 広告表示の内容デザイン・ロゴ・色彩・突起等を提出
- (2) ユニフォームの広告表示希望期間

第2条 広告表示制限および停止

- (1) 本連盟または公認競技会主催者は競技会規程等により選手・チームの広告表示を制限することができる。
- (2) 広告表示は公序良俗に反するものでなく、表示された広告が不適當であると判断された場合本連盟および公認競技会主催者は広告表示を停止させることができる。
- (3) 承認を得た広告表示以外の場合承認を取り消すことができる。
- (4) 本連盟の許可した企業および団体の広告以外は表示できない。
- (5) 本連盟が派遣する国際大会のユニフォームには表示できない。

第3条 広告表示範囲

- (1) 上衣、競技シャツ、帽子、チェストガードに限定する。
- (2) 表示箇所は下記項目の面積を超えてはならない。

上衣・競技シャツ前面	80 cm ²	背面は認めない。
袖	50 cm ²	
帽子	50 cm ²	
<u>チェストガード</u>	80 cm ²	

- (3) 広告表示箇所1箇所に1社のみとする。

復讐の禁

|

一 般 会 員 規 程

目 次

一 般 会 員 規 程

第1章 総 則	<u>161</u>
第2章 会員登録	<u>161</u>
第3章 会員の資格	<u>161</u>
第4章 競 技 会	<u>162</u>
第5章 役員の責務	<u>162</u>
第6章 罰 則	<u>162</u>
第7章 補 則	<u>163</u>
付 則	<u>163</u>

一般会員規程

第1章 総則

- 第1条 公益社団法人全日本アーチェリー連盟（以下「本連盟」という）は、公益財団法人日本スポーツ協会が制定した「日本スポーツ協会スポーツ憲章」の主旨を体してアーチェリー競技の普及発展をはかる。
- 第2条 本連盟の会員（以下「会員」という）は本規程を遵守し、競技者として節度ある行動に終始し、もって本連盟およびアーチェリーの名誉を高める為に努力しなければならない。

第2章 会員登録

- 第3条 本連盟の会員とは、所定の手続きを経て加盟団体に登録した競技者、指導者および役員をいう。
- 第4条 本規程は本連盟に所属するすべての会員に適用される。

第3章 会員の資格

- 第5条 本連盟の加盟団体は、次に掲げる者を会員とすることはできない。
なお既に会員である場合は、第6章第10条（罰則規程）に従うものとする。
- (1) 安全マナーを守らぬ者。
 - (2) 本連盟が禁止した競技会に参加した者。
 - (3) 競技に際しドーピングまたは暴力行為などによりフェアプレー精神に違反した者。
 - (4) 事前に所属する加盟団体を通じて本連盟の承認を得ず、自分の氏名、写真または競技実績を（自らまたは第三者のために）アーチェリーに関する広告に使用すること。
 - (5) その他、本規程に違反し、品位を損ない、本連盟の名誉を傷つけた者。

第6条 本連盟の加盟団体またはその会員が、アーチェリーに関する放送、座談会その他の行事に出演、参加を求められた場合は、あらかじめ本連盟に届けなければならない。この場合において本連盟が適当でないと認めた時は、これを禁止することができる。

第4章 競技会

第7条 本連盟または加盟団体は、競技会を開催するにあたって、他の団体を共催、後援あるいは協賛者として加えることができる。

- (1) 本連盟または加盟団体が賞金付き競技会を開催する場合は、本連盟の理事会の決議を要するものとする。
- (2) 競技者はその賞金を本連盟経由で受け取ることができる。ただし、世界アーチェリー連盟（WA）の基準に準ずるものとする。
- (3) 競技会を利用して行う商業宣伝は、あらかじめ本連盟の承認を得なければならない。ただし、競技会のプログラム・ポスターを利用する場合はこの限りでない。

第8条 本連盟が関係する競技会の賞は、原則としてトロフィー、カップ、メダルなどとする。副賞を授与する時は、競技会の品位を傷つけないものに限る。

第5章 役員 の 責 務

第9条 本連盟の役員は、常に品位と名誉を重んじ、競技者の模範となるように行動しなければならない。

第6章 罰 則

第10条 会員が本規程に違反し、品位を損ない、本連盟の名誉を傷つけたときは、倫理委員会で審議し、理事会で決定のうえ罰則を与えることができる。

第7章 補 則

第 11 条 本規程に定めていない事項については、日本スポーツ協会スポーツ憲章を準用するものとする。

第 12 条 アーチェリー競技またはその運営に関して行った決定に対する不服申し立ては、日本スポーツ仲裁機構の「スポーツ仲裁規則」に従って行う仲裁により解決されるものとする。

第 13 条 本規程の改訂は、本連盟の理事会で決定する。

付 則

本規程は 平成16年 4月 1日 より施行する。

平成16年	4月	1日	制定施行
平成20年	4月	1日	改訂増補
平成24年	10月	1日	改訂増補
平成26年	4月	1日	改訂増補
令和 2年	7月	11日	改訂増補

復讐の禁

|

公認審判員規程

目 次

公 認 審 判 員 規 程

第1条	目 的	<u>167</u>
第2条	種 別	<u>167</u>
第3条	1級公認審判員	<u>167</u>
第4条	2級公認審判員	<u>167</u>
第5条	3級公認審判員	<u>167</u>
第6条	審査および認定	<u>167</u>
第7条	認定基準	<u>169</u>
第8条	更 新	<u>169</u>
第9条	資格の喪失	<u>170</u>
第10条	審判員の指定	<u>170</u>
第11条	登録料および更新料	<u>170</u>
第12条	資格の復活	<u>170</u>
第13条	地区審判委員会	<u>171</u>
第14条	改 正	<u>171</u>
第15条	施 行	<u>171</u>

公認審判員規程

第 1 条（目的）

本規程は、(公社)全日本アーチェリー連盟（以下本連盟という）および本連盟に加盟するアーチェリー団体（以下加盟団体という）が開催する競技会の権威と公正を期するための公認審判員制度について定める。

第 2 条（種別）

公認審判員の種別は、1級、2級および3級の3種別とする。

第 3 条（1級公認審判員）

1級公認審判員は、審判業務について高度の識見と卓越した技術を有し、本連盟が主催する競技会またはWA公認の競技会、または本連盟が公認する競技会の競技委員長、審判長、DOSまたは審判員の任に当たる資格を有する。

第 4 条（2級公認審判員）

2級公認審判員は、審判業務について熟達した技術を有し、本連盟が主催する競技会またはWA公認の競技会の審判員、または本連盟が公認する競技会の審判長、DOSまたは審判員の任に当たる資格を有する。

第 5 条（3級公認審判員）

3級公認審判員は、審判業務について一定水準以上の技術を有し、本連盟が主催または公認する競技会の審判員の任に当たる資格を有する。
ただし、(一社)全日本学生アーチェリー連盟関係競技会においては審判長およびDOSは3級とすることができる。

第 6 条（審査および認定）

公認審判員の審査および認定は、次により行う。

1 審判員の資格

審査および承認に係る確認を行う者は、1級公認審判員であって、審判業務について高度の識見と卓越した技術を有し、指導できる者とする。

- 1級公認審判員は、審査時に2級公認審判員であって、本規程第7条第1項に基づいて本連盟競技部の審査(認定検定試験および実務研修(事前研修含む))を修了し、適格と認められた者に対して資格を認定する。なお、WA認定国際審判員(IJステータスに限る)については、認定検定試験および実務研修を免除する。審判員資格の委嘱は、所属加盟団体の推薦により認定講習会を受講

- し、認定試験に合格した者について、本連盟理事会がこれを承認する。認定試験の合格者は、所定の実務研修を修了し、地区審判委員会が当該者を適格と認めた場合に、所属加盟団体からの申請に基づき、本連盟会長が委嘱する。なお、実務研修は認定試験の前後いずれにおいても実施することができる。
- 3 2級公認審判員は、審査時に3級公認審判員であって、加盟団体が主催または後援する認定講習会および認定試験の結果に基づき、本規程第7条第2項に基づいて加盟団体が審査し、適格と認められた者について、地区審判委員会がその審査内容を確認し、承認した上で資格を認定する。審判員資格の委嘱は地区審判委員会の承認を得て所属加盟団体からの申請により、本連盟会長が委嘱する。
 - 4 3級公認審判員は、認定講習会の受講者の所属にかかわらず、加盟団体が本規定第7条3項に基づいて審査し、適格と認められた者に対して資格を認定する。審判員資格の委嘱は所属加盟団体からの申請により、本連盟会長が委嘱する。
 - 5 1級公認審判員の審査は、本連盟競技部の理事・執行役員にて構成する審査委員会にて実施する。審査委員は1級公認審判員とし、審判業務について高度の識見と卓越した技術を有し、指導できる者とする。
 - 6 2級公認審判員の審査に係る承認は、地区審判委員会が行う。地区審判委員会は、加盟団体が実施した審査内容を確認し、適格と認めた場合に承認するものとする。
 - 7 3級公認審判員の認定講習会および認定試験の実施は、1級公認審判員が担当する。
 - 8 2級および3級審判員認定講習会を主催した加盟団体は、当該講習会の受講者の所属にかかわらず、講習会を受講した者について審査を行うことができる。加盟団体は、受講者の所属にかかわらず、以下の報告書を本連盟に提出しなければならない。
 - (1) 審判講習会終了報告書（講習日時、会場、講師氏名、講習内容を含む）
 - (2) 受講者名簿
 - (3) 認定試験の合否判定
 - (4) その他、加盟団体が実施した審査内容を確認できる書類
 - 9 2級および3級公認審判員の認定講習会を受講し、当該講習会において実施される認定試験に合格した者は、講習会終了日から3ヶ月以内に所属加盟団体を通じて申請しなければならない。期限内に申請が行われなかった場合は、当該講習会の受講および試験結果は無効とする。

- 10 公認審判員として認定された者は、本連盟所定の認定登録申請用紙に必要事項を記入し、登録料を納付することにより、公認審判員としての登録が完了する。
- 11 公認審判員には、公認審判員証およびエンブレムを交付する。
- 12 公認審判員の資格の有効期間は、4年以内とし、夏期オリンピック開催年の第1四半期内に更新することによって継続することができる。
- 13 公認審判員は本連盟の競技規則が発行される都度、購入しなければならない。
- 14 その他 理事会で相当と認められた者には認定を与えることがある。

第 7 条（認定基準）

1 1級公認審判員

- (1) 世界アーチェリー連盟（WA）競技規則および本連盟競技規則、並びにその他の諸規程およびその他のスポーツ理念全般に精通していること。
- (2) 2級公認審判員として5年以上の経験を有すること。
- (3) 本連盟が主催または公認した競技会において審判員またはDOSの任に直近5年以内で5回以上従事した者。
- (4) 本連盟が主催する1級公認審判員新規認定講習会を受講し、当該講習会において実施される認定検定試験に合格した者。

2 2級公認審判員

- (1) 本連盟競技規則およびその他の諸規程に精通していること。
- (2) 3級公認審判員として3年以上の経験を有すること。
- (3) 加盟団体が主催または公認した競技会において審判員として3回以上従事した者。
- (4) 加盟団体が主催または後援する審判講習会の課程を修了し、当該講習会において実施される認定試験に合格した者。

3 3級公認審判員

- (1) 本連盟競技規則に精通していること。
- (2) 年齢が16歳以上で、本連盟の会員登録者であること。
- (3) 加盟団体が主催または後援する審判講習会の課程を修了し、当該講習会において実施される認定試験に合格した者。

第 8 条（更新）

公認審判員の資格の更新は、本連盟所定の更新登録申請用紙に必要事項を記入し、更新料を納付することによって、公認審判員として更新登録される。

- 1 1級公認審判員は、加盟団体の申請に基づき、地区審判委員会が推薦した者であること。
- 2 2級公認審判員は、加盟団体が推薦し、地区審判委員会が同意した者であること。
- 3 3級公認審判員は、加盟団体が推薦した者であること。

- 4 その他、理事会で相当と認められた者には更新を許可することがある。

第 9 条（資格の喪失）

公認審判員は、次の各項のいずれかに該当するに至ったときは、その資格を喪失する。

- 1 更新登録しなかったとき。
- 2 加盟団体の所属を失ったとき。
- 3 2年以上競技役員・大会役員の任に当たらなかつたとき。もしくはW A・W A Aまたは本連盟および加盟団体が開催する審判員研修会に、2年以上出席しなかつたとき。
- 4 理事会において、公認審判員として不適格であると認められたとき。
- 5 本条2～3項に該当し、公認審判員の資格を喪失したときは、加盟団体長は当該公認審判員にその旨通知し、且つ本連盟に通知する。
本条4項に該当し、公認審判員の資格を喪失したときは、当該公認審判員にその旨通知する。
- 6 前項の規程によって公認審判員の資格を喪失した者は、通知を受けた日から1ヶ月以内に、本条2～3項に該当する者は加盟団体長に、本条4項に該当する者は本連盟会長に再審査を請求することができる。
- 7 本条4項の規程によって公認審判員の資格を喪失した者は、4年間は再申請することができない。

第 1 0 条（審判員の指定）

本連盟および加盟団体が主催または公認する競技会の競技委員長、審判長、D O Sおよび審判員は、すべて公認審判員をもって構成しなければならない。

第 1 1 条（登録料および更新料）

公認審判員の登録料および更新料は次のとおりとする。ただし、認定通知後3ヶ月以内に納入しない場合には認定を取り消すことがある。

	登録料	更新料
1級公認審判員	5,500円	3,500円
2級公認審判員	4,500円	2,500円
3級公認審判員	3,500円	1,000円

第 1 2 条（資格の復活）

特別な理由（海外勤務、傷病・出産等による活動停止等）によって資格を一旦喪失した者は、次により資格を復活させることができる。

- 1 1級公認審判員は、加盟団体の申請に基づき、地区審判委員会が推薦した者について本連盟が試験を行い、それに合格すること。
- 2 2級公認審判員は、加盟団体が資格審査を行った上で推薦し、地区審判委員

会が同意すること。

3 3級公認審判員は、加盟団体が資格審査を行った上で推薦すること。

第 1 3 条（地区審判委員会）

各地区に地区審判委員会を設けなければならない。地区審判委員会は、当該地区の1級公認審判員をもって組織し、当該地区の公認審判員の指導および管理にあたる。

第 1 4 条（改正）

本規程は、理事会の決議をもって改正することができる。

第 1 5 条（施行）

本規程は、昭和45年 4月 1日から施行する。

昭和45年	4月	1日	制定施行
昭和63年	4月	1日	改訂増補
平成6年	4月	1日	改訂増補
平成12年	4月	1日	改訂増補
平成14年	7月	1日	改訂増補
平成20年	7月	1日	改訂増補
平成22年	10月	1日	改訂増補
平成24年	10月	1日	改訂増補
平成28年	10月	1日	改訂増補
平成30年	10月	1日	改訂増補
令和2年	10月	1日	改訂増補
令和5年	12月	1日	改訂増補
令和6年	4月	1日	改訂増補

2026年 4月 1日 改訂増補（施行：2027年 4月 1日）

復讐の禁

審判員服装規程

複式丸林式

目 次

審判員服装規程

第1条	目 的	<u>175</u>
第2条	適 用	<u>175</u>
第3条	服 装	<u>175</u>
第4条	その他の服装	<u>175</u>
第5条	改 正	<u>175</u>
第6条	施 行	<u>176</u>

審判員服装規程

第 1 条（目的）

本規程は、競技会において審判員が所定の服装を着用することによって、各自が審判員であることを自覚し且つ審判員の品位を高め、競技の公正を期すると共に、競技者が審判員の所在を容易に識別可能とし、必要に応じて判定を求めることを容易にすることを目的とする。

第 2 条（適用）

本規程は、（公社）全日本アーチェリー連盟（以下本連盟という）の公認競技会における競技役員のうち審判員（審判長を含む、以下同じ）のみに適用し、他の大会役員または競技役員および競技者（監督を含む、以下同じ）は本規程の服装を着用することができない。

ただし、競技会において審判員が統一したブレザー、ジャンパー、指定色以外のポロシャツ等を着用することによって、競技者と容易に識別可能となるときはこの限りではない。

審判員は、本連盟の公認競技会以外の競技会においても本規程の服装を着用することが望ましい。

第 3 条（服装）

審判員の服装は、上衣および帽子についてこれを定める。

上衣は半袖または長袖のポロシャツで、その色は赤色とする。

帽子は、前面にツバを有するキャップ型で、色は赤色とし、特に公認審判員の資格を示す必要のあるときは、帽子左側面にその資格に応じたエンブレムを貼付するものとする。

防寒または防水衣を着用するときには、指定の帽子は必ず着用し、常に競技者から容易に識別可能としなければならない。

第 4 条（その他の服装）

- 1 その他の服装は、下衣はベージュ系のスラックスまたはスカートとする。
ただし、その競技会の審判員全員が統一して、他の色のものを着用する場合はこの限りでない。
- 2 フィールドアーチェリーなどにおいては前項によらず機能的かつ安全な服装を着用する。

第 5 条（改正）

本規程は、理事会の決議をもって改正することができる。

第 6 条（施行）

本規程は、平成 2 年 4 月 1 日から施行する。

平成 2 年 4 月 1 日	制定施行
平成 1 2 年 4 月 1 日	改訂増補
平成 2 4 年 1 0 月 1 日	改訂増補
平成 2 8 年 1 0 月 1 日	改訂増補
平成 3 0 年 1 0 月 1 日	改訂増補
<u>2 0 2 6 年 4 月 1 日</u>	<u>改訂増補</u>

|

日本記録の承認および管理要領

目 次

日本記録の承認および管理要領

1. 記録の種類	<u>179</u>
2. 個人記録および団体記録	<u>179</u>
3. 新記録の対象	<u>180</u>
4. 新記録の定義	<u>180</u>
5. 新記録の申請	<u>180</u>
6. 新記録の承認	<u>181</u>
7. 新記録の広報	<u>181</u>
8. 記録の管理	<u>181</u>
9. 日本国際記録	<u>182</u>
10. 記録の表示および管理	<u>182</u>

日本記録の承認および管理要領

日本記録の管理は日本記録、日本U 2 1 記録・日本U 1 8 記録・日本5 0 + 記録、日本国際記録とする。

1. 記録の種類

(公社)全日本アーチェリー連盟(以下本連盟という)で公認する日本記録、日本U 2 1 記録、日本U 1 8 記録、日本5 0 + 記録は、日本国籍を有し、本連盟に会員登録している競技者による記録とする。

日本国際記録は、国籍を問わず、本連盟に会員登録している競技者による記録とする。

これら記録の区分および基本的取扱いは、本連盟競技規則第1 2 1 条(記録の種類)に定めるところによる。

2. 個人記録および団体記録

個人とは、本連盟に所属し会員登録したものをいう。

団体(チーム)とは、アーチェリー競技を行う団体で本連盟に登録した会員により編成されたものをいう。

団体記録において、構成員に1名以上の外国籍選手が含まれる場合、その記録は日本国際記録として扱う。

登録団体(チーム)

- ① 全日本学生アーチェリー連盟に所属する者をもって構成される団体(チーム)

(所在する単一大学の在學生で編成された団体)

- ② 全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部に所属する者をもって構成される団体(チーム)

(所在する単一高等学校の在學生で編成された団体)

記団体の複数校が統廃合により合同で編成された団体(年度途中で合同チームの登録を単独のチーム登録に変更することはできない)

- ③ 中学生によって構成される団体(チーム)

(所在する単一中学校の在學生で編成された団体、都道府県または市区町村アーチェリー協会(連盟)、アーチェリークラブチーム、スポーツ少年団その他の地域団体に所属する中学生で編成された団体)

- ④ 小学生によって構成される団体(チーム)

(所在する単一小学校の在學生で編成された団体、都道府県または市区町村アーチェリー協会(連盟)、アーチェリークラブチーム、スポーツ少年団その他の地域団体に所属する小学生で編成された団体)

- ⑤ 全日本実業団アーチェリー連盟に所属する者をもって構成される団体（チーム）
（事業所単位で編成された団体）
- ⑥ その他、国民スポーツ大会・国際競技会で編成された団体（チーム）

3. 新記録の対象

- ① 新記録の対象となる得点記録は、本連盟が公認している競技会もしくはWA・WAA等が公認する競技会の得点記録でなければならない。
- ② 本連盟が日本記録として管理する種目・カテゴリーは、本連盟が国内で実施し、かつ管理対象として定めたものに限る。
- ③ 管理対象として新たに追加された種目またはカテゴリーについては、管理開始日を定め、管理開始日以降に実施された公認競技会の得点記録を新記録の対象とする。

4. 新記録の定義

- ① 得点が既存の記録を少なくとも1点上回った場合、新記録として認定する。
- ② アウトドアアーチェリーで満点の場合、X（インナー10）の数が既存の記録より少なくとも1個多いことが新記録認定の条件となる。

5. 新記録の申請

公認競技会の種類により申請は次のとおりとする。

- ① 本連盟が派遣するWA・WAA等が主催する国際競技会および本連盟が主催する競技会（選考会も含む）で新記録が樹立された場合、新記録承認申請書の提出は不要とする。
- ② 上記以外のWA・WAA等が公認する競技会で新記録が樹立された場合、競技者本人が新記録承認申請書（競技・様式4号）に競技会プログラムおよび成績表を添えて加盟団体に提出する。加盟団体は内容を確認し、本連盟に申請する。
- ③ 上記以外の本連盟が公認する競技会で新記録が樹立された場合、申請は次の手順によるものとする。
 - a. 競技者本人は、競技会終了時点で日本記録が樹立されたことを確認した場合、主催者に対して新記録承認申請の実施を依頼するものとする。
 - b. 主催者（競技委員長）は、競技者から新記録承認申請の依頼を受けた場合、新記録承認申請書（競技・様式4号）にスコアカード（コピー可）、競技会プログラムおよび成績表を添えて、本連盟に申請する責任を負う。

c. 主催者が作成したスコアカード・成績表等の内容の正確性については、主催者が責任を負うものとする。

- ④ 新記録承認申請書は記録樹立日から30日以内に本連盟に到達していなければならない、合理的な理由なく申請期限を過ぎた場合は受理しないものとする。ただし、申請期限の経過は当該得点記録の事実を否定するものではない。
- ⑤ 日本記録（およびU21/U18/50+記録）の認定にあたり、競技者は日本国籍を証明する書類を提出しなければならない。
- ⑥ 国籍確認は、記録申請時に行うものとする。
- ⑦ 国籍情報は本連盟が厳重に管理し、記録認定以外の目的には使用しない。

6. 新記録の承認

- ① 本連盟が派遣するWA・WAA等が主催する国際競技会および本連盟が主催する競技会で新記録が樹立された場合、直ちに承認を行い、後日開催される理事会において確認する。
- ② 上記以外の競技会で新記録が樹立された場合、本連盟競技部は提出された申請書に基づき記録・選手資格等の確認・審査を行い、理事会に提出して承認を得る。
ただし、理事会の開催時期の都合により、文書による場合がある。
- ③ 新記録の承認は、樹立日を基準とする。
- ④ 同じ日に2名またはそれ以上の競技者が同点で新記録を樹立した場合、その競技者全員を共同記録保持者とする。
- ⑤ ミックス団体戦において、同じ性別の競技者が同じ得点の新記録を予選ラウンドで記録した場合、10点数および/またはX数が多い競技者を記録保持者とする。10点数および/またはX数が同数の場合、別の性別の競技者と共に、両方のチームを共同記録保持者とする。
男子または女子の団体戦において、1つのカテゴリーに同じチームから4名の競技者が予選ラウンドに参加していて、3番目と4番目の順位の競技者が予選ラウンドで同じ得点を記録した場合、10点数および/またはX数が多い競技者を記録保持者とする。10点数および/またはX数が同数の場合、両名をそのチームの他の2人の競技者と共に共同記録保持者とする。

7. 新記録の広報

本連盟競技部は理事会で新記録が承認されたら、「日本記録一覧表」の更新を行い、各加盟団体に送付またはホームページに表示する。

8. 記録の管理

本連盟競技部は年度末には日本記録一覧表（3月31日現在）を作成し、ホームページに掲載する。また更新に伴い認定後1ヶ月以内ホームページ「日本記

録一覧」の更新をする。

9. 日本国際記録

- ① 日本国際記録は、国籍を問わず、本連盟に会員登録している競技者が日本国内で開催された公認競技会において樹立した記録のうち、当該種目の日本記録を上回る記録を対象として管理する。
- ② 日本記録が更新された場合、当該種目の日本国際記録は、日本記録が日本国際記録を上回るまでの間、参考記録として管理するものとし、日本記録が日本国際記録を上回った時点で日本国際記録の管理を終了する。
- ③ 団体（チーム）に外国籍選手が1名以上含まれる場合、その団体が樹立した記録が日本記録を上回るときは、日本国際記録として管理する。
- ④ 日本国際記録の申請および承認手続きは、日本記録の申請および承認に準じて行うものとし、記録樹立日から30日以内に本連盟に到達していなければならない。
- ⑤ 外国籍の競技者が日本で生まれ育ち、日本の教育を受けている場合であっても、日本国籍を有しない限り日本記録の対象とはならず、日本国際記録として扱う。

10. 記録の表示および管理

プログラム・記録管理は下記で表示、管理を行う。

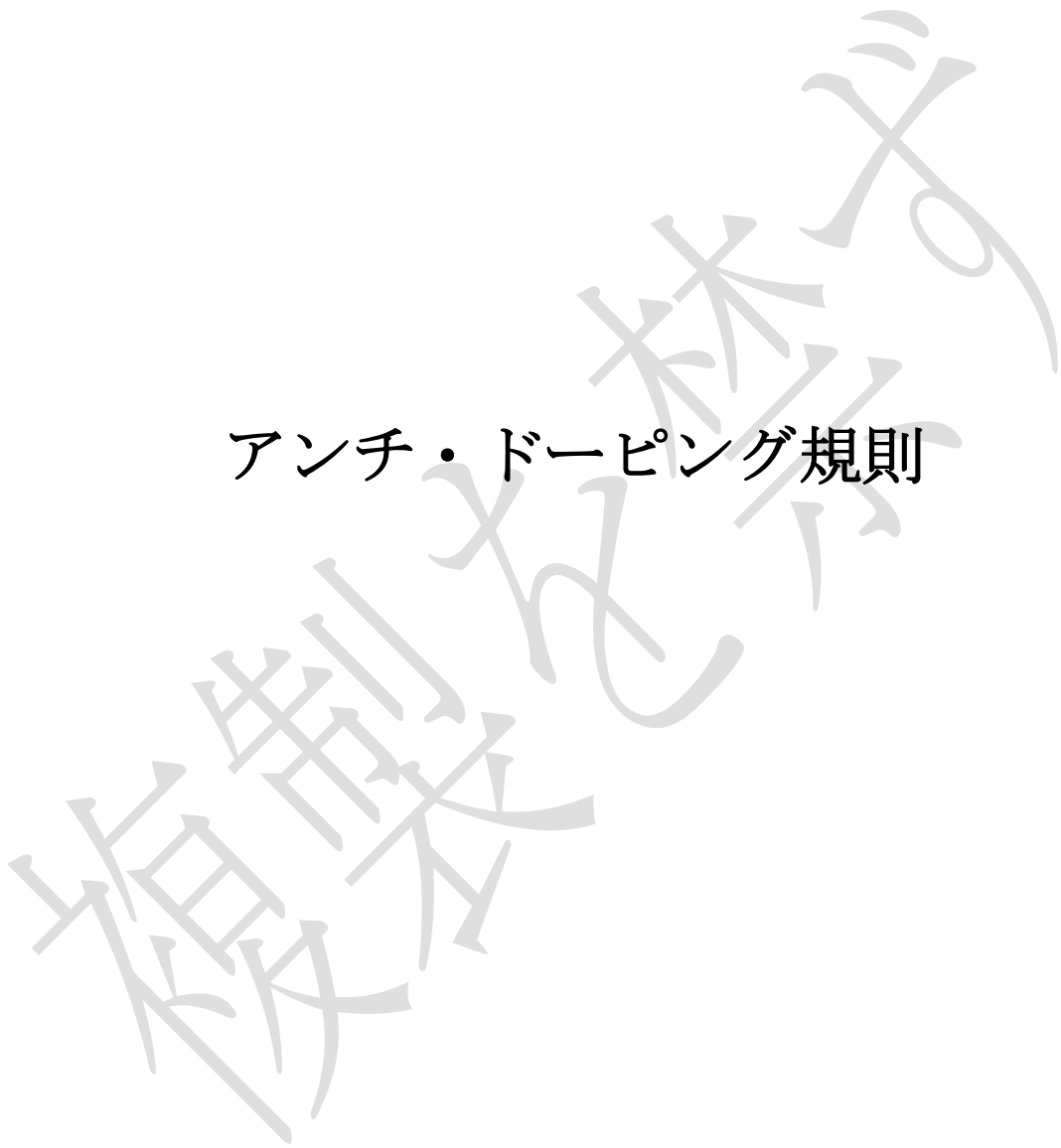
- ① 日本記録（日本国籍）
- ② 日本U21記録（日本国籍）
- ③ 日本U18記録（日本国籍）
- ④ 日本50+記録（日本国籍）
- ⑤ 日本国際記録（外国籍）

5種とする。

日本国際記録は、日本記録を上回っている期間に限り、日本記録一覧表とは区別して表示するものとする。

令和 4年 4月 1日 改訂増補
令和 6年 4月 1日 改訂増補
2026年 4月 1日 改訂増補

アンチ・ドーピング規則



復讐の禁

アンチ・ドーピング規則

以下の規則は、WADA（世界アンチ・ドーピング機構）の世界アンチ・ドーピング規程およびJADA（日本アンチ・ドーピング機構）の日本アンチ・ドーピング規程、並びにWA（世界アーチェリー連盟）アンチ・ドーピング規則変更の対象である。WADA（<http://www.wada-ama.org/> → prohibited list）およびJADA（<http://www.playtruejapan.org/>）のウェブサイトまたはWA（<http://www.worldarchery.sport/>）のウェブサイトで最新の禁止表を参照のこと。

まえがき

ここに記載するアンチ・ドーピング規則は、日本アンチ・ドーピング規程の下において適用、実施され、アーチェリー競技におけるドーピングを根絶する永続的な努力を促すものである。

アンチ・ドーピング規則は、競技会の規則と同様に、スポーツを行う場合の諸条件を定めるスポーツの規則である。これらは、アンチ・ドーピングの原則の強化を一貫して進めるためのもので、各種法令とは性質が異なり、刑事手続や民事手続に適用される要件や法的基準の対象になったり制限を受けたりするものではない。かかる事案の裁定を行う際には、すべての裁判所、仲裁裁判所および他の裁定機関はこの規則の性質、また本規則に定められた趣旨および最低限の基準は、フェアなスポーツを志す各関係者の合意を示すものであることを理解、尊重するものとする。日本アンチ・ドーピング規程に示される通り、本連盟はドーピング・コントロールの全ての手続の実施についての責任を負う。本連盟はドーピング・コントロールもしくはアンチ・ドーピング教育をJADAなどの第三者に委託することができるが、委託された第三者は日本アンチ・ドーピング規程、国際基準、本規則に則り各手続を実施しなければならない。本連盟がJADAまたは他の委託された第三者にドーピング・コントロールの全てまたは一部の業務を委託する場合、本規則における本連盟に係る記述は、適用される範囲で全てJADAまたは委託された第三者を指すものとして理解される。本連盟は、委託された業務が確実に日本アンチ・ドーピング規程に従って実施されることに対して責任を負う。

アンチ・ドーピング規則の基本原則

アンチ・ドーピング・プログラムの目標は、スポーツ固有の価値を保護することである。これは、「スポーツ精神」と呼ばれ、競技者が備える才能を磨き上げることを通じた人間の卓越性の倫理的追求である。アンチ・ドーピング・プログラムは競技者の健康を守り、競技者が禁止物質、方法を使用することなく人間的卓越性を追

求する機会を提供することを目指す。

アンチ・ドーピング・プログラムは、ルール、他の競技者、公正な競技、一様な競技場、そしてクリーン・スポーツの価値を実現、維持することを目指す。

スポーツの精神は、人間の魂、身体および心を祝福するものであり、次に掲げる事項を含む、スポーツに内在し、スポーツを通して実現する価値に反映されている。

- 健康
- 倫理観、フェアプレーと誠意
- 競技者の権利
- 卓越した競技能力
- 人格と教育
- 楽しみと喜び
- チームワーク
- 献身と真摯な取り組み
- 規則・法を尊重する姿勢
- 自分自身とその他の参加者を尊重する姿勢
- 勇気
- 共同体意識と連帯意識

スポーツ精神は、「プレー・トゥルー」を通して表現される。ドーピングは、スポーツ精神に根本的に反するものである。

本規則の適用詳細は、下記参照のこと。

「日本アンチ・ドーピング規程」および その附属文書

https://www.playtruejapan.org/entry_img/jadacode2021.pdf

世界アンチ・ドーピング規程 2026禁止表国際基準

https://www.playtruejapan.org/entry_img/2026_prohibited_List_jpn.pdf