

競技上の注意

1 競技規定

2014～2015年（公社）全日本アーチェリー連盟競技規則および、（公財）全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部が定める大会運営規定により実施する。

2 大会運営規定

I 弓具及び服装検査について

- (1) 弓具・服装検査は、指定された場所・時間帯に受けること。
- (2) 検査表には予め各自の必要事項を記入し検査時に持参すること。
- (3) 検査時には当該校の監督立ち会い学校単位で実施する。
- (4) 競技に使用する全ての弓具及び服装について検査を受けること。
- (5) 競技中も、弓具および服装は検査継続の対象とする。
- (6) 弓具の交換や修理に際しては、その都度審判員のチェックを受けること。

II 選手の登録と交代について

- (1) 団体競技のエントリーは4名とし、クオリfikेशनラウンド[※]（予選ラウンド）の成績は上位3名の合計得点で決定する。決勝ラウンドにおいてはエントリーされた4名の内、3名で行射を行い、エンドごと・対戦ごとの交代は認めない。

- (2) 選手の届け出期限・場所は、以下の通り。

クオリfikेशनラウンド[※]（予選ラウンド） エントリー選手の棄権がある場合のみ、
監督会議終了まで（監督会議会場）

決勝ラウンド スコアシートの提出が、選手の届け出を兼ねる。

III 競技・行射方法について

- (1) クオリfikेशनラウンド[※]（予選ラウンド） [6月25日（土）]

- ア．団体競技ならびに個人競技の予選は、同一選手をもって実施する。
- イ．予選時の行射は、1標的2名の2立ち（AB／CD）で、距離は70m、4分6射ごとに採点および矢取りを行う。
- ウ．競技前にプラクティスを設ける。（AB矢取りCD矢取りの1回）
- エ．矢取りは該当出場選手が行うものとする。
- オ．弓具破損等の審判へのコールの際は、シューティングライン上より一歩後退し、審判員に知らせる。
- カ．団体競技はクオリfikेशनラウンド[※]（予選ラウンド）上位16チームが、個人競技はクオリfikेशनラウンド[※]（予選ラウンド）上位32名が決勝ラウンドへ進出するものとする。

- キ．個人戦の決勝ラウンド進出をかけた順位（32位）で同点が生じた場合には、シュートオフ（70mで40秒1射）を行い勝敗を決定する。同点の場合には、中心に近い矢により決定する。それでも順位が決まらない場合は、順位が決定するまで繰り返す。使用する標的は、競技場中央付近のどちらの選手も使用していない標的を使用する。
- ク．団体戦の決勝ラウンド進出をかけた順位（16位）で同点が生じた場合には、シュートオフを1回行う。この場合、各チームの3選手が、40秒の制限時間内で各選手1本の矢を行射し、3本の合計得点により勝敗を決定する。3選手はエントリーされた4選手のうち、クォリフィケーションラウンド（予選ラウンド）上位3選手とする。
1回目の合計点が同点の場合には、チーム内の中心に最も近い矢により決定する。これも同じならば、チーム内で2番目（または3番目）に中心に近い矢により決定する。それでも順位が決まらない場合は、同様の方法で順位が決定するまで繰り返す。
使用する標的は、競技場中央付近のどちらのチームも使用していない標的を使用する。（1チームにつき1標的）
- ケ．上記以外の順位での同点の場合には、
①最多10点数、
②最多X（インナー10）数、によって順位を決定する。
③ここまでが同数の競技者・チームは同順位とされる。
ただし、イリミネーション・ラウンドのマッチ戦の位置を決めるための順位が必要となる場合は、ディスクトスを行う。

（2）個人競技決勝ラウンド〔6月25日（土）～26日（日）〕

- ア．距離70mで、122cmの的を使用する。
- イ．競技開始前にプラクティスを設ける。（2分×時間内）
- ウ．1/16・1/8イリミネーション（1・2回戦）においては、対戦する2名は、同じ標的を使用する。1/4ファイナル（準々決勝戦）からは、1標的1名で行射を行う。各対戦の立ち位置はトーナメント表の通り。
- エ．セットシステム（1セット2分3射5セットマッチ）を実施し、各セットの高得点者は2ポイント、同点の場合は両選手1ポイント、シュートオフの勝者は1ポイントを獲得する。各対戦で6ポイント以上に達した選手が勝者となり、次のラウンドに進む。
- オ．勝敗が決したら、選手サイン後に後方の審判員から確認を受け、スコアボード後方（スコアボードが的前にあるときは的前）で勝者コールを受ける。

※ 審判員確認時点で計算ミス等が発覚し、勝敗が違っても、スコアカードの記載内容が優先される。

- カ．5セット終了時で同点の場合は、2名同時行射で1射（制限時間40秒）のシュートオフにより勝敗を決定する。同点の場合は、的の中心に近い矢の選手を勝者とする。これも同じならば、シュートオフを順位が決定するまで行う。
- キ．弓具破損によるロスタイムは認めない。

- ク. マッチ戦の敗者の順位決定法
- ① 1/16 イリミネーション（1回戦）の敗者は全員17位とする。
 - ② 1/8 イリミネーション（2回戦）の敗者は全員9位とする。
 - ③ 1/4 ファイナル（準々決勝戦）の敗者は全員5位とする。。
 - ④ 最上位の順位は、フロンズメダルマッチ（3位決定戦）、
ゴールドメダルマッチ（優勝決定戦）の結果による。

（3）団体戦決勝ラウンド [6月26日（日）]

- ア. 距離70mで、122cmの的を使用する。
- イ. チーム内の選手の矢は、ノックやフェザーで容易に区別ができるようにする。
- ウ. 競技開始前にプラクティスを設ける。（2分×2回）
- エ. セットシステム（1セット2分6射（3名×2射）4セットマッチ）で実施し、各セットの高得点者は2ポイント、同点の場合は両者1ポイント、シュートオフの勝者は1ポイントを獲得する。各対戦で5ポイント以上に達したチームは勝者となり次のラウンドに進む。
- オ. 両チームの3選手が1mラインの後方に待機した状態で対戦が始まる。対戦開始の合図は以下の通り。
- ① ブザー2声で・・・1mライン後方で行射開始に備える。
※ムーブアップの合図であるが、1mラインを超えてはならない。
 - ② ブザー1声で・・・各チーム1選手がシューティングラインに入り、行射を開始する。
- カ. 弓具破損によるロスタイムは認めない。
- キ. 1人の選手が行射終了後、1mライン後方に下がるまで次の選手は1mラインを越えてはならない。
- ク. 対戦では、チームの3選手全員が制限時間内に行射を終了しなければならない。3選手は、どのような順序で行射を行っても、1度に何本（1選手2本以内）行射してもよい。制限時間の前後に矢が発射された場合は、標的に的中する矢の得点を本数分だけ最高点から順に削除する。
- ケ. 1mライン後方にいる選手は、スコープを用いて的中場所を確認し、行射中の選手に矢の的中場所等を教示することができる。
監督・マネージャーのうち1名はコーチボックスに入ることができ、選手に指示を与えることができる。その際、手持ちの双眼鏡または三脚付きのスコープ等を使用する事ができる。
- コ. 勝敗が決したら、代表者サイン後に後方の審判員から確認を受け、スコアボード後方（スコアボードが的前にあるときは的前）で勝者コールを受ける。

※ 審判員確認時点で計算ミス等が発覚し、勝敗が違っていても、スコアカードの記載内容が優先される。

サ. 各対戦で同点が生じた場合は、シュートオフにより勝敗を決定する。シュートオフでは、チームの各選手が1射ずつ合計3射を1分以内に行射する。この場合も1名ずつシューティングラインに立ち行射する。

最初の3射の合計点が同点の場合は、的の中心に最も近い矢を有するチームを勝者とする。これも同じならば、チーム内で2番目（または3番目）に中心に近い矢により決定する。これでも順位が決まらない場合、順位が決定するまで繰り返す。シュートオフには、その対戦で使用した標的を用いる。

シ. マッチ戦の敗者の順位決定法

- ① 1/8 イリミネーション（1回戦）の敗者は全員9位とする。
- ② 1/4 イリミネーション（準々決勝戦）の敗者は全員5位とする。。
- ③ 最上位の順位は、ブロンズメダルマッチ（3位決定戦）、ゴールドメダルマッチ（優勝決定戦）の結果による。

（4）標的番号およびゼッケンについて

ア. クオリフィケーションラウンド（予選ラウンド）では、各選手はプログラムに掲載された標的を使用するが、決勝ラウンドでは、クオリフィケーションラウンド（予選ラウンド）の順位により標的が決定する。

イ. 参加選手は支給されたゼッケンを必ず着けること。

IV 得点記録について

ア. 得点記録は別紙のスコアカード（予選用・決勝用）を使用し、同一標的を使用する全選手で行う。

イ. クオリフィケーションラウンド（予選ラウンド）の得点記録は、次の通り各々が分担して行う。

- ・ 矢を所有する競技者の損差し呼称（その際は矢には触れないよう注意すること）にしたがって、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は、呼称確認・得点記入を行う。（インナー10はアルファベットのXを、0点はアルファベットのMを記入・入力する。）
- ・ 矢の所有者および他の同一標的を使用する全選手が、それぞれを分担して得点確認を行い、確実に実施するものとする。
- ・ 競技者自身が関与する得点記録業務の内容は、他の競技者の得点記録や順位に関する権利にも影響を及ぼす。それぞれが下記の順序のとおり分担業務を確実にを行うこと。役割等を拒んだ場合は競技会への参加権利を失うものとする。

1 的 4 人

順序	得点記録の順序・役割分担	ゼッケンA	ゼッケンB	ゼッケンC	ゼッケンD
1	Aの得点記録	得点呼称	呼称確認	得点記入	呼称確認
2	Bの得点記録	呼称確認	得点呼称	呼称確認	得点記入
3	Cの得点記録	得点記入	呼称確認	得点呼称	呼称確認
4	Dの得点記録	呼称確認	得点記入	呼称確認	得点呼称
備考	スコア一用紙	<ul style="list-style-type: none"> ・ 間違いを防ぐため、記載の名前を呼んでから記録する。 ・ 得点呼称された得点を記入する際は、得点を復唱する。 			
	的中孔の確認	的中孔の全てに、L字でチェックする。			

1 的 3 人

順序	得点記録の順序・役割分担	ゼッケンA	ゼッケンB	ゼッケンC
1	Aの得点記録	得点呼称	呼称確認	得点記入
2	Bの得点記録	得点記入	得点呼称	呼称確認
3	Cの得点記録	呼称確認	得点記入	得点呼称
備考	スコア一用紙	<ul style="list-style-type: none"> ・ 間違^いを^防ぐため、記載の名前を呼んでから記 ・ 得^点呼^称された得点を記入する際は、得点を復 		
	的中孔の確認	的中孔の全てに、L字でチェックする。		

ウ． 競技者は得点の判読に対する自己確認，または同一標的を使用する選手それぞれの立場で疑義が生じた場合，いずれから審判員に最終判定を求めることができる。

エ． 競技終了後，選手(団体戦決勝ラウンドの場合は代表者)は，合計点，10点数，X数，確認のサインを記入したスコアカードを提出しなければならない。サイン不履行の場合，競技本部はスコアカードの受け取りを拒否することができる。

主催者が間違いを発見した場合，点数は訂正される。

例：実際の得点より合計が低い → 申告した低い得点

実際の得点より合計が高い → 正しく訂正

※場合によっては，得点の虚偽記載として

「得点無効(0点)」とする場合がある。

オ． 合計得点が記入されないままサインし、記録本部に提出された場合は「記録なし」とする。

カ． 個人戦決勝ラウンドの1/16リミネーション(1回戦)からセミファイナル(準決勝戦)までのスコアカードへの記入及びスコアボードへのポイント表示は選手が行う。ブロンズメダルマッチ(3位決定戦)・ゴールドメダルマッチ(優勝決定戦)では得点の判読を審判員が行い，選手がスコアカードに記入・確認を行う。この判読が最終判定である。

団体戦決勝ラウンドの1/8リミネーション(1回戦)からセミファイナル(準決勝戦)までのスコアカードへの記入及びスコアボードへのポイント表示は選手が行う。ブロンズメダルマッチ(3位決定戦)・ゴールドメダルマッチ(優勝決定戦)では得点の判読を審判員が行い，選手がスコアカードに記入・確認を行う。この判読が最終判定である。

この時，各チーム代表者1名が自己確認・対戦相手の得点確認を行い，他の選手は標的の前3m後方に待機する。

キ． 同一標的選手全員の得点記録業務が完了し，得点記入が終わったことを選手全員が確認するまで，矢・標的面・標的的支持枠等に一切触れてはならない。

ク． スコアカードに記載された得点の訂正は，矢を抜き取る前に審判員を呼び，2本線で該当エンドのすべて矢の訂正を行い，その的の選手全員がサインし，審判員に確認してもらう。同じエンドで2回以上の訂正をする場合，訂正欄がないため審判員に訂正してもらう。

- ケ. 得点記録業務に必要な絶対条件を、各自が完全に履行すること。
不注意による不履行も「合意の違反行為」とみなされる。
- ①スコアカードに記載される各エンドのスコアが正確であることについて、各選手は競技者としての責任を負わなければならない。
 - ②各々の分担業務遂行のため、選手名を聞き漏らさないこと。
 - ③誤りを防ぐために、用紙・選手名・記入上の確認を行うこと。
 - ④得点記入した選手が復唱しない場合は、復唱を必ず要求すること。
 - ⑤声量不足で聞き取れない場合は、再度の復唱と声量の要求をすること。
 - ⑥得点呼称時に、必ず「自分のスコアカードの記入欄」であることを確認すること。
 - ⑦復唱時に、必ず「自分のスコアシート」であることを確認すること。
 - ⑧矢を抜き取る前には、標的面的的中孔にL字を記しておくこと。
- ⑨選手（団体戦決勝ラウンドの場合は代表者）は、競技終了時にスコアシートに確認のサインをする。不用意に立ち去ることにより、サインを不履行の場合は、自動的に承認したものとして処理する。
- ⑩上記①～⑨の行為は、すべてそれぞれの選手の責任として行うこと。
- コ. 得点記録業務において、次の場合には当該選手並びに同一標的を使用する選手全員の失格を宣言することがある。
- ①自身の虚偽や不正申告の場合。
 - ②上記行為の合意・容認の場合。
 - ③各厳守事項に対する不全・不履行の場合。
- サ. 競技者自身が標的に行けない場合、審判員の許可を得てチームの監督、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。

(公財)全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部

服 装 規 程

(公財)全国高等学校体育連盟

アーチェリー専門部 競技委員会

I ユニフォーム

※1 チーム内で上衣・下衣が統一されていること。

1. 上 衣

- (1) 学校名は背面もしくは前面に、都道府県名は右の袖口に、それぞれ1ヶ所明示しなければならない。なお、いずれも弓具装着時に視認できる位置に表示する。
- (2) ※2 その他の名称等は表示してはならない。
- (3) ※3 襟付きとし、同一デザインであれば長袖・半袖の混在は認める。
- (4) 使用頻度、経年による退色等は認める。
- (5) 裾は下衣の中に入れる。

2. 下 衣

- (1) 男子は※4 スポーツスラックス又は※5 ショートパンツとし、女子はスポーツスラックス又はスカート、ショートパンツを着用する。
- (2) 無地（単一色）であること。
- (3) スラックス、ショートパンツ、スカートの混在は認めない。

II 靴、靴下

1. 靴

※6 アーチェリーに適した運動シューズとする。

2. 靴下

ルーズソックス等は認めない。

III アンダーウェア

ユニフォーム外で視認できる場合は以下のとおりとする。

1. 上衣はチーム内で統一する。（長袖、半袖等の混在は認める）
2. 下衣は視認できる場合は認めない。

IV 帽 子

チーム内で統一されていること。着用の混在は認める。

V 監 督

1. 上衣は選手と同じであること。
2. 下衣は上記規定を厳守することが望ましい。
3. 靴は運動シューズとする。

VI その他

1. 大会の場にふさわしくない服装は認めない。
2. 視認できる部分の商標の大きさの基準は20cm²以内とする。
3. 競技者番号
 - (1) 上衣背面に学校名の視認が妨げられない位置に四隅で止める。
 - (2) 主催者側で用意するものは縦15cm、横25cm程度とする。

VII 上記の規定外の服装に関しては、競技委員長の裁定に委ねる。

- | |
|---|
| ※1 チームとは 登録選手、マネージャーとする。 |
| ※2 その他の名称学校名、クラブ名等の愛称も含む。 |
| ※3 襟は立ち襟等のはっきりしないものは認めない。 |
| ※4 綿パン、オーバーサイズ、バギーパンツ、スウェット、デニム等は認めない。 |
| ※5 ショートパンツは競技者が腕をたらしした時に指先より長く、かつ膝頭が見えること。 |
| ※6 靴はカジュアル、ダンス、タウン等の競技に適さないと認められるものは使用できない。 |

競技部 競技委員会 細則
平成8年7月31日改定
平成12年8月8日改定
平成17年8月10日改定
平成21年3月25日改定
平成25年3月25日改定

VI 公式練習について

- (1) 標的は、距離70m、予選時の標的、立ち順に従って行う。
- (2) 出場登録された選手のみを対象とする。
- (3) 監督・選手・マネージャーは競技時に使用する服装を着用し、選手は必ずゼッケンを装着すること。
- (4) 2立(AB/CD)×4分で実施する。
- (5) 弓具検査及び公式練習の時間帯は下記に示すとおりとする。

女 子		男 子	
弓具検査	公式練習	弓具検査	公式練習
8:30～9:15	8:30～10:00	9:15～10:00	8:30～10:00

VII 練習会場の利用について

- (1) 練習会場は状況に応じて、競技会場内に練習ゾーンを設置する。
- (2) 時間帯は以下のとおり。
6月24日(金) 13:00～15:30
25日(土) 26日(日) 練習ゾーンを設け 自由練習許可
(競技中の信号機に従う)

VIII 失格について

- (1) 選手の違反行為に対しては
1回目………注意
2回目………警告
3回目………失格 の処分とする。
ただし、大会の秩序を著しく失墜混乱させる行為・スポーツマンシップに反する行為等については、1回目での失格もあり得る。

- (2) 監督の違反行為についても同様であるが、特に下記の事項に注意すること。

ア. 「競技規定」や「参加者心得」に反する行為とみなされた場合は、競技場への立ち入りを制限する。

イ. 喫煙については、所定の場所以外では厳禁のこと。

IX 表彰式・閉会式について

表彰式・閉会式には本大会に参加した全選手・マネージャー・監督が参加することを原則とする。(閉会式については制服も認める)

X その他の事項について

- (1) 的紙の一斉交換は、公式練習終了後、2日目はじめ、個人決勝ラウンド終了後にそれぞれ行う。
- (2) 競技場内への立ち入りについては以下のとおり。
 - ア. 監督・マネージャーは、競技中はW W Lまで立ち入ることができる。
 - イ. 団体決勝ラウンドにおいては、チーム監督・マネージャーのうち1名が、コーチボックスに入ることができる。
審判員が選手・マネージャーに注意を与える場合、コーチボックスに監督がいないときは、監督を通さず直接指導することになる。
 - ウ. 監督・選手・マネージャーの服装は、服装規定に従うこと。
- (3) 使用する弓具は、W Lより後方に整頓して置くものとし、S L上の全ての弓具およびスコープは行射終了後に持ち帰ること。
ただし、団体戦決勝ラウンドでは弓具は1 mライン後方に置く。また、個人戦決勝ラウンドにおいては、スコープは、S L上に置いたままでもよい。
- (4) 記録の速報については、次のとおりとする。
 - ア. 予選ラウンドは、会場内の小掲示板に速報記録を掲示し、確認記録・確定記録は配布する。
 - イ. 予選ラウンドでは、確認用の成績一覧表を配布してから10分間の時間を設け、公式記録に対する異議申し立てを受け付ける。
- (5) 異議申し立てについては、全て監督を通じて競技本部で受け付け、競技委員会の裁定をもって最終決定とする。
- (6) 携帯電話等を競技会場内では使用することは厳禁。また着信音を鳴らすことも禁止する。
- (7) 競技会場および練習会場で行射により矢を紛失した場合は、審判員または本部に必ず報告すること。

団体戦の罰則規定について

1 1 mラインを越えるのが早すぎたとき。

規則：1名の選手しか1 mラインを越えてはならない。

事例①：2, 3選手が同時にシューティングラインに立ち、イエローカードを無視し、シュートした場合。

対応：重大な違反として対処する。

内容：レッドカードが出され、最高点削除となる。

事例②：上記以外の1 mライン上での違反

対応：1回目はイエローカードが出され元の位置に戻ってやり直し。警告を無視して行射を続けたとき（そのチームの次の矢が行射された時点）、レッドカードが出され、最高得点削除。

2 矢を早く抜きすぎたとき。

規則：シューティングラインをまたいで立つまではクイバーから矢を取り出してはならない。

対応：イエローカードが出され元の位置に戻ってやり直し。

警告を無視して行射を続けたとき（そのチームの次の矢が行射された時点）、レッドカードが出され、最高得点削除。

3 決められた本数以上の矢を射ったとき。（時間外発射を含む）

規則：それぞれの選手は、1エンドに2射しか射ってはならない

事例①：1人の選手が3本行射した。

対応：重大な違反として対処する。

内容：レッドカードが出され、最高点削除となる。

事例②：制限時間を過ぎて矢を発射した。

対応：重大な違反として対処する。

内容：レッドカードが出され、最高点削除となる。

《付記》選手は、その選手のものであるとはっきり識別できる矢を使わなければならない。審判員が一目見て、3選手がそれぞれ2射しか発射していないことが確認できるように、各選手はチームの他の選手とは明らかに違った、ノック・羽根・クレストを使用すること。

4 コーチボックス内にいる者が、コーチボックスから出たとき。

規則：監督は、選手が行射中は、コーチボックスの中か、ダブルウェイティングライン後方にいなければならない。

1回目の違反 対応：審判は、コーチボックスを指さす。

2回目の違反 対応：その対戦中、コーチボックスから退去させる。

3回目の違反 対応：その日の競技終了まで競技場への立入禁止とする。

6 行射開始の合図以前に1 mラインを超えたとき。

規則：総ての団体戦は、選手が1 mライン後方に待機した状態で始まる。

事例①：選手がブザー2声（ムーブアップ）で1 mラインを超え、シューティングラインに移動した。

対応：小さな違反として対処する。

対応：イエローカードが出され元の位置に戻ってやり直し。
警告を無視して行射をした場合、レッドカードが出され、そのエンドの最高得点削除。

付記：掛け声、虚点の発声等による錯乱・虚勢行動については、競技者としてはあるまじき行為である。相手の立場を尊重するフェアプレーの精神で、真摯な競技態度であることを望む。この点については、各監督に、徹底して事前指導を要望する。