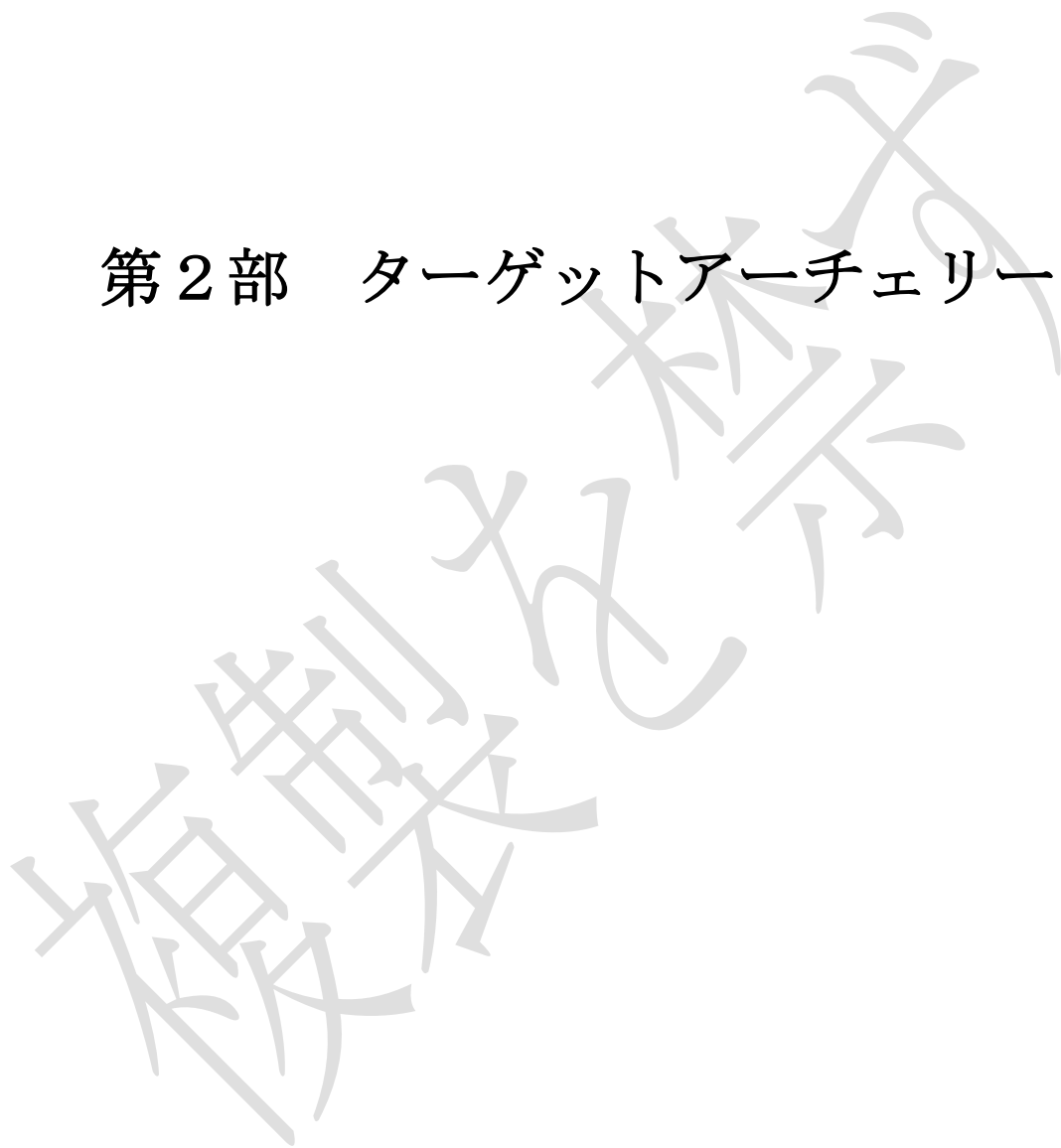


第2部 ターゲットアーチェリー



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：キッカーボタン）、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。
- 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。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 1 1 章 行射および進行

第 2 0 6 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が決定する。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、フルドロウ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3 m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、矢がつが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12章 行射の順序および時間の管理

第207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、三角三つ目標的面が使用される場合、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個の三つ目標的面を設置する。三角三つ目標的面を使用する場合は、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、ウェイト

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名のスコアラを配置できるように十分な人数のスコアラを用意する。
 - (1) 1つの標的に2名以上の競技者がいる場合、競技者がスコアラを兼ねることも許される。各標的に1名のスコアラを任命する。
 - (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) オリン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、矢の位置が的中の後方にあり矢が

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的の中した矢は、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つてもよい。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 これがまだ回数の場合、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
- 得点による1射のシュートオフを行う。
 - 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。
 - 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行射する。
- 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
が使用される。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、その順位のみシュートオフの素点平均点を加えて再比較し順位
を決定する。それでも同点の場合は同順位とする。
- 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1 m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15章 練習（プラクティス）

第215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16章 疑義および紛争

第216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、フルドロウの際、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。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:キッカーボタン)
 - (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

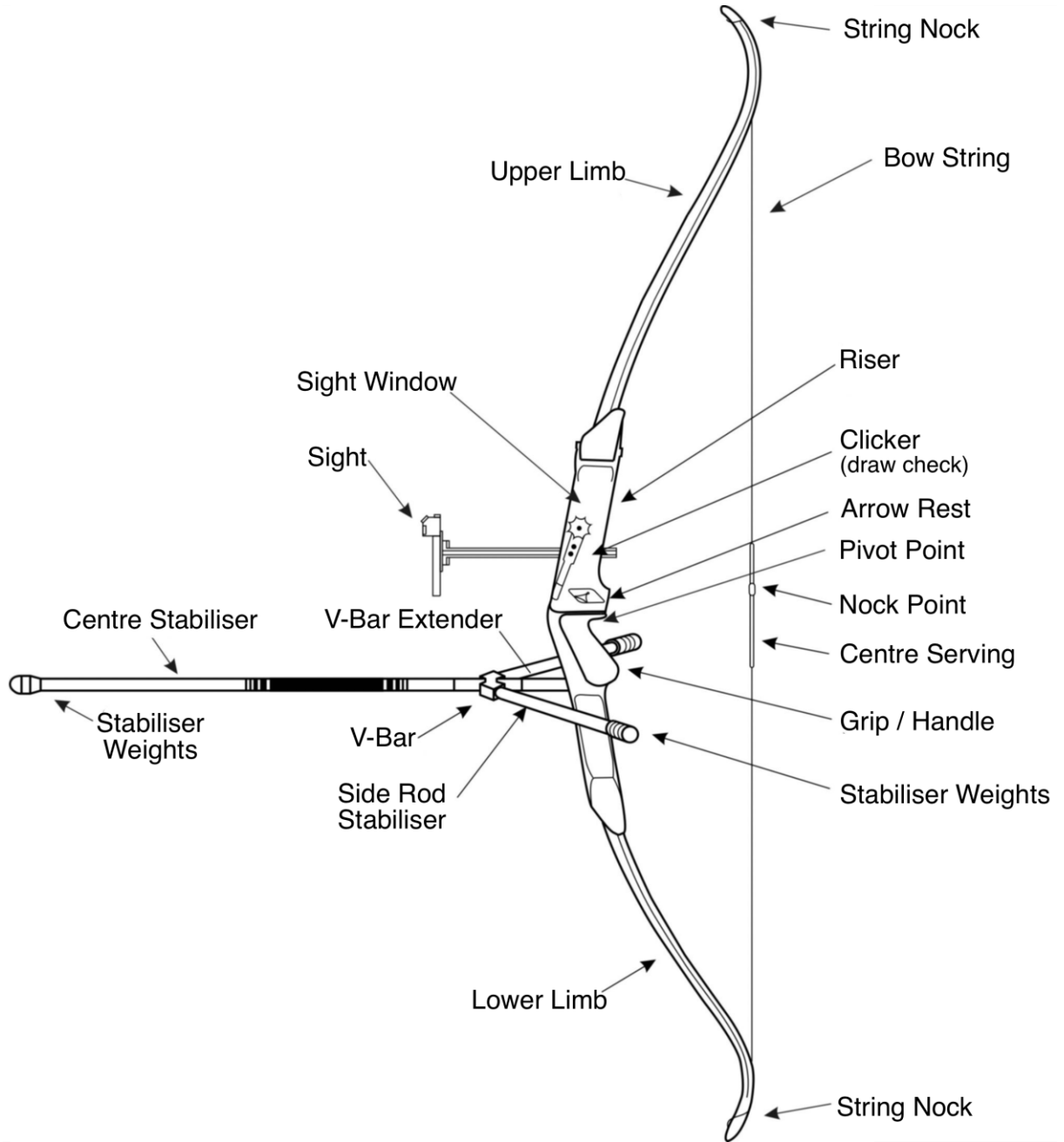


図 27 : コンパウンドボウの詳細

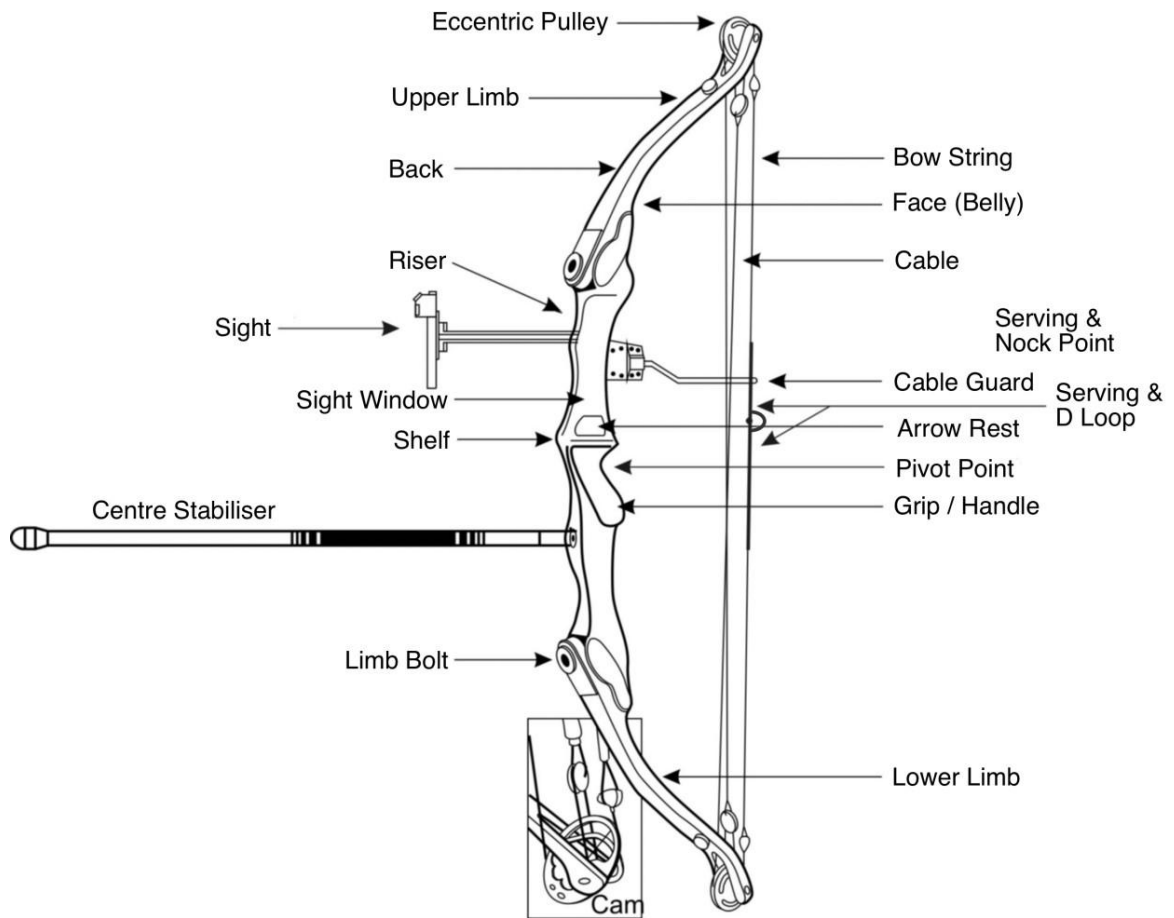
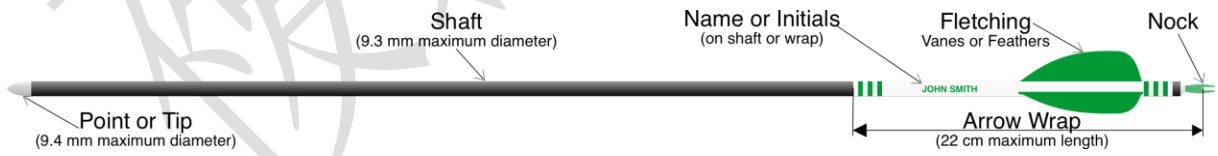


図 28 : アローの詳細



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