

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。
- 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 3 0 3 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。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。距離測定のために必要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るてはならない。

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つてはならない。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。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なつてはならない。

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つてはならない。

(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るてはならない。

- 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tring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。String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つてはならない。リムセーバー。弓にアローキーパ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以下の長さであつてはならない。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つてはならない。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つてはならない。
 - （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 9.3 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。ロングボウで使用される矢は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。

- (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2 mm 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ない。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2 cm 以上はみ出てはならず、他の競技者の妨げとなつてはならない。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) 医学的症候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 3 0 8 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 2 1 章 行 射

第 3 0 9 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 3 D 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 1 m 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イ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 3 1 2 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 3 1 3 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 3 1 4 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、コース入場に必要な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過するまでに、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) 3D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) 3D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3D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3D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、3D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3D団体戦、3D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、3D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。