

全日本アーチェリー連盟 競技規則 改正点一覧

(公社)全日本アーチェリー連盟 競技部

第1章 総則

条	項	2016～217年版	条	項	2018～2019年版																								
108	3	フィールドアーチェリー(第3部を参照) 選手権大会として ・リカーブ部門 ・コンパウンド部門 ・ベアボウ部門 レクリエーションラウンドとして ・ロングボウ部門 ・インスティンクティブボウ部門	108	3	フィールドアーチェリー(第3部を参照) 選手権大会として ・リカーブ部門 ・コンパウンド部門 ・ベアボウ部門 レクリエーションラウンドとして ・ロングボウ部門 ・インスティンクティブボウ部門																								
				8	【追加】 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。																								
110	6	コンパウンド50mラウンドは、距離50mで80cm6リング標的面を使用し、72射する。	110	2	コンパウンド50mラウンドは、距離50mで80cm標的の面または80cm6リング標的の面を使用し、72射する。																								
				3	【追加】 コンパウンドダブル50mラウンドは、前項のコンパウンド50mラウンドを2回、連続して行う。																								
				5	【追加】 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、前項の60mラウンドを2回、連続して行う。																								
				7	【追加】 ダブル70mラウンド(リカーブ)は、前項の70mラウンドを2回、連続して行う。																								
	10	900ラウンドは、60、50、40mの各距離で12cm標的の面を使用し、各30射する。			(第4部 406条1項へ移動)																								
111	3	複合ラウンドは、…(後略)	111		(第4部 409条1項へ移動)																								
112	1	フィールドラウンドは、12、16、20または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、本条5～7項に従って設置する。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。	112	1	フィールドラウンドは、12、16、20または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125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。																								
	2	アローヘッドラウンドは、…(後略)			(第4部 410条1項へ移動)																								
	3	フォレストラウンドは、12、16、20または24個の標的を使用し、1標的に3射まで行射する。			【削除】																								
	4	(1) 予選ラウンドは、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(ロングコース)で行う。…(後略)		2	予選ラウンドは、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。…(後略)																								
		(2) イリミネーションラウンドの1回戦は各カテゴリーの予選ラウンドの上位16名が出場し、競技者は、マーク12標的を1標的につき3射ずつ行射する(距離は本条8項イリミネーションラウンドのユニット表参照)。イリミネーションラウンドの2回戦は1回戦の上位8名が出場し、マーク8標的を1標的につき3射ずつ行射する。ただし、予選ラウンドの通過者を8名としてイリミネーションラウンドの1回戦を省略、または通過者を4名としてイリミネーションラウンドの1～2回戦を省略することができる。		(2)	イリミネーションラウンドは、プールごとの対戦の勝ち上がりによって行う。予選ラウンドの1位と2位の競技者は自動的に準決勝戦に進む。3～22位の競技者は5名ずつの4つのプールで対戦を行い、残り2名の準決勝進出者を決定する。 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)	【追加】 各プールの1回戦は、そのプールの最下位の2名の競技者が対戦する。6標的を行射した時点で最高得点の競技者が次の対戦に進み、そのプールの次の競技者と対戦する。																								
				(4)	【追加】 プールAの勝者はプールBの勝者と、プールCの勝者はプールDの勝者と対戦し、準決勝戦への進出者を決定する。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>プールA</th> <th>プールB</th> <th>プールC</th> <th>プールD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>13</td> <td>12</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>19</td> <td>21</td> <td>20</td> <td>22</td> </tr> </tbody> </table>	プールA	プールB	プールC	プールD	3	5	4	6	10	8	9	7	11	13	12	14	18	16	17	15	19	21	20	22
プールA	プールB	プールC	プールD																										
3	5	4	6																										
10	8	9	7																										
11	13	12	14																										
18	16	17	15																										
19	21	20	22																										
				(5)	【追加】 イリミネーションの対戦は、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。																								

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版																														
				(6)	【追加】 競技者が22名より少ない場合、全員がイリミネーションラウンドに進み、プールに振り分けられる。																														
	(3)	ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドの2回戦における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。 ● 準決勝戦では、1位の競技者が4位の競技者と、2位の競技者が3位の競技者と対戦する。対戦の勝者はゴールドメダルマッチに、敗者はブロンズメダルマッチに進む。4名の競技者は、同じグループとなって審判員とともにコースを回る。準決勝戦は2位と3位の競技者の対戦が常に先に行射する。それに続き1位と4位の競技者の対戦を行う。…(後略)		(7)	ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドの2回戦における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。 ● 準決勝戦では、 <u>プールABの勝者(競技者A・B)が2位の競技者と、プールCDの勝者(競技者C・D)が1位の競技者と対戦する。</u> 対戦の勝者はゴールドメダルマッチに、敗者はブロンズメダルマッチに進む。 <u>準決勝戦において、4名の競技者が一つのグループで行射する場合、競技者ABと2位の競技者の対戦がすべての標的</u> で先に行射し、 <u>もう1組の対戦が2組目として行射する。</u> …(後略) ● <u>ファイナルラウンドでは、高順位競技者が</u> 左側の行射位置から行射する。																														
		準決勝戦では、準々決勝戦の1位および2位の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 <u>準々決勝戦の4標的</u> を行射する。																														
	(4)	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。		(9)	標的は、 <u>地形の変化を最大限に利用して配置</u> 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。																														
	(5)	団体戦ファイナルラウンド各種別の上位4チーム(各部門から1名の競技者)が出場する。		(10)	団体戦ファイナルラウンドは、各種別の <u>勝ち上がった</u> 4チーム(各部門から1名の競技者)が出場する。																														
※ 第113条の3Dラウンドは、改正に伴い全面的に記載順を全面的に整理し直しました。																																			
113			113	1	【追加】 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、 <u>挑戦的になるように配置</u> する。標的までの距離は、 <u>第127条1項(7)によって設置</u> する。																														
				2	3D選手権ラウンドは、個人戦は <u>2回</u> の予選ラウンド(クオリフィケーションラウンド)、 <u>2回</u> 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、 <u>24個のアンマーク標的</u> 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、 <u>プールごとの対戦の勝ち上がりによって行う。</u> 予選ラウンドの1位と2位の競技者は自動的に準決勝戦に進む。 <u>3～22位の競技者は5名ずつの4つのプールで対戦を行い、残り2名の準決勝進出者を決定</u> する。																														
				(3)	各プールの1回戦は、そのプールの最下位の2名の競技者が対戦する。6標的を行射した時点で最高得点の競技者が次の対戦に進み、そのプールの次の競技者と対戦する。																														
				(4)	プールAの勝者はプールBの勝者と、プールCの勝者はプールDの勝者と対戦し、準決勝戦への進出者を決定する。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th></th> <th>プールA</th> <th>プールB</th> <th>プールC</th> <th>プールD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>3</td><td>5</td><td>4</td><td>6</td></tr> <tr><td></td><td>10</td><td>8</td><td>9</td><td>7</td></tr> <tr><td></td><td>11</td><td>13</td><td>12</td><td>14</td></tr> <tr><td></td><td>18</td><td>16</td><td>17</td><td>15</td></tr> <tr><td></td><td>19</td><td>21</td><td>20</td><td>22</td></tr> </tbody> </table>		プールA	プールB	プールC	プールD		3	5	4	6		10	8	9	7		11	13	12	14		18	16	17	15		19	21	20	22
	プールA	プールB	プールC	プールD																															
	3	5	4	6																															
	10	8	9	7																															
	11	13	12	14																															
	18	16	17	15																															
	19	21	20	22																															
				(5)	イリミネーションの対戦は、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。																														
				(6)	競技者が22名より少ない場合、全員がイリミネーションラウンドに進み、プールに振り分けられる。																														
				(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。																														

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
					<p>● 準決勝戦では、プールABの勝者(競技者A B)が2位の競技者と、プールCDの勝者(競技者CD)が1位の競技者と対戦する。対戦の勝者はゴールドメダルマッチに、敗者はブロンズメダルマッチに進む。準決勝戦において、4名の競技者が一つのグループで行射する場合、競技者ABと2位の競技者の対戦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。</p> <p>● 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。</p>
				(8)	<p>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、コンバウンド、ロングボウ、およびインスティンクティブボウまたはベアボウからの各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(インスティンクティブボウおよびベアボウの両部門で競技している場合、高得点部門が対象となる)。</p> <p>● 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。</p> <p>● 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。</p> <p>● 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。</p>
				(9)	<p>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。</p> <p>● 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。</p> <p>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。</p>
			3	(1)	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロングボウ女子 ・ロングボウ男子 ・インスティンクティブボウ女子 ・インスティンクティブボウ男子 ・ベアボウ女子 ・ベアボウ男子 ・コンバウンド女子 ・コンバウンド男子 <p>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。</p>
120	1		120	1	<p>【記録の種類に次の3つを追加】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダブル70mラウンド(144射) ・ダブル60mラウンド(144射、キャデットおよびマスター) ・コンバウンドダブル50mラウンド(144射)
123	13	団体戦では、シューティングラインの手前1mに、明瞭なラインを設置する。	123	13	<p>団体戦では、シューティングラインの手前1mに、明瞭なラインを設置する。 このラインは、3cm以上の幅とする。</p>

2016～217年版			2018～2019年版		
124	2	アウトドアの標的面は、以下の4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) ● アカデミックラウンド ヒット/ミス標的面	124	2	アウトドアの標的面は、以下の4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) ● アカデミックラウンド ヒット/ミス標的面
		(4) アカデミックラウンド ヒット/ミス標的面 …(後略)			(4) 【削除】
	4	(1) c 4枚および2枚の縦三つ目標的面の設置(前略)…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列目の間は最小2cmとする。		4	(1) c 4枚および2枚の縦三つ目標的面の設置(前略)…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。
	5	(1) 5つ目の● 視覚による時間管理装置は、…(中略)…、シューティングラインから25m以内の任意の距離に設置する。		5	(1) 5つ目の● 視覚による時間管理装置は、…(中略)…、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。
112	5	アンマークコースのユニット	125	1	(9) アンマークコースのユニット (アンマークコースの表をここへ移動)
	6	マークコースのユニット(ロングコース)			(10) マークコースのユニット (マークコースの表をここへ移動)
	7	マークコースのユニット(ショートコース-その他の大会)			【ショートコースの表とその記述を削除】
	8	イリミネーションラウンドのユニット(マークのみ)			(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面(20/40/60/80)の組み合わせとし、全ての距離(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。 【イリミネーションラウンドの表を削除】
		(1) イリミネーションラウンド1回戦は12標的。 (2) イリミネーションラウンド2回戦は8標的。			(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。 【ファイナルラウンドの表を削除】
9	ファイナルラウンドのユニット(および団体戦1/4ファイナル) マーク8標的。準決勝戦では、標的は主催者の意向で配置できるが、メダルファイナルでは、最終標的が最長距離になるように設置する。	(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 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。			
125	1	(9) すべての標的には連続する番号が付けられる。番号は、文字の高さが20cm以上で、黄色地に黒色文字または黒色地に黄色文字とし、その標的のシューティングペグの手前5～10mに設置する。	(14) (前略)…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。…(後略)		
		(10) (前略)…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ってやるために番号板より前方に進むことができる。…(後略)	(18) 本連盟が主催または公認する競技会のコースは、競技開始の前日までに検査を受ける準備ができていなければならない。		
	(15) 本連盟が主催または公認する競技会のコースは、競技開始の前日までに検査を受ける準備ができていなければならない。				
126	1	(1) 標的面の仕様(前略)… 標的面の地の色は白色とする。黄色帯は2つの得点帯に分けられる。 …(中略)…	126	1	(1) 標的面の仕様(前略)… 標的面の地の色は白色とする。黄色帯は2つの得点帯に分けられる。 …(中略)… 黄色帯と黒色帯の間に分割線はない。 …(後略)
					3 ● 【追加】 20cmおよび40cm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。
127	1	(5) 小動物(グループ4)は、2個のアニマル標的を並べて設置する。左側の競技者は左の標的を、右側の競技者は右の標的を行射する。	127	1	(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) アニマル標的は、競技者から全身が見えるように設置する。			(6) 標的は、競技者から 全体 が見えるように設置する。
		(7) c 3D標的は、それぞれ11/10-リングを持つ、以下の4グループに分けられる。 上記のそれぞれのグループの11/10-アニマル標的から4～8個の標的を各コースで使用する。			(7) 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。 【標的の種類を表を削除】

2016～2017年版			2018～2019年版		
		(8) すべての標的には連続する番号が付けられる。番号は、文字の高さが20cm以上で、黄色地に黒色文字または黒色地に黄色文字とし、その標的のシューティングペグの手前5～10mにアニマル標的の絵と共に設置する。 a この番号板は、行射の順番を待つ後続グループの競技者の待機場所を兼ねる。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。			(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、競技者からははっきり見えるようにし、はっきりと標的の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にアニマル標的の絵と共に設置する。 a この番号板は、行射の順番を待つ後続グループの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。
		(13) 本連盟が主催または公認する競技会のコースは、競技開始の前日までに検査を受ける準備ができていなければならない。			(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。
128	1	3Dアニマル標的面 コースはアンマークのみとする。3Dアニマル標的が使用される。標的は、種々の大きさの様々な動物を立体的に形成したものである。使われる動物の数、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。 動物の色彩は、その動物によって異なる。	128	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	5つ目の● 角、蹄、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。角または蹄を貫通したが、得点帯に触れている矢は、触れた得点帯で採点する。角または蹄を貫通したが、得点帯に触れていない矢は、M(ミス)と採点する。	2		5つ目の● 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	動物の絵 シューティングペグの約5～10m手前に、その標的の動物の形および得点帯の位置を描いた動物の絵を掲示する。	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2章 ターゲットアーチェリー

2016～2017年版			2018～2019年版		
201	1	この条項は、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。	201		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。本競技規則に適用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、得点のすべてを失う。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。
	2	審判員の検査を受けていない用具を使用する必要があるときには、競技者は、自分の責任において、使用前にその用具を審判員に提示して検査を受けなければならない。			
	3	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、得点のすべてを失う。			
202	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。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。 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。…(後略)	202	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ない。…(後略)
	10	次の用具は使用することができる。		10	次の用具は使用することができる。

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
		アームガード、チェストガード、ボウスリング、ベルトクィーパー、グランドクィーパー、リムセーバー、地上から1cm以下の高さのフットマーカ。…(中略)…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く、ウェーティングライン後方では電子風向表示装置を使用しても良い。		(1)	アームガード、チェストガード、ボウスリング、 <u>フィンガースリング</u> 、ベルトクィーパー、 <u>ヒップクィーパー</u> 、グランドクィーパー。…(中略)…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。
203		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ければ、あらゆる形式の追加装置の使用が許される。	203		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、 <u>他の競技者の妨げにならない限り</u> 、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ーウェイトが機械的に変換されるものであって、ピークドローウェイトは、60ポンド以下とする。 弓は、2個のストリングノックの間に、1本の弦を直接張り、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。 ケーブルガードは使用することができる。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、それらが常に競技者の手または手首に接してはならない。		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ーウェイトが機械的に変換されるものである。弓は、 <u>カム</u> 、 <u>弓のリムのストリングノック</u> の間に、 <u>ケーブルまたは弦を直接張り</u> 、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。 <u>電気的および電子的な装置は使用することはできない。</u>
				(1)	ピークドローウェイトは、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、それらが常に競技者の手または手首に接してはならない。
	2	弦は、その目的にかなった材質の原系を使い、好みの本数や色を合わせて作ることができる。弦には、引き手の指またはリリースエイドを掛けるためのセンターサービングを有する。弦には、ノッキングポイント(複数)を付けることができ、ここには、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くことができる。さらに、リップマークまたはノーズマーク、ピープホール、ピープホールホールドインライン装置、ループストリング等としてそれぞれ1個の付着物を弦に付けることが許される。		(4)	弦(ボウストリング)は、 <u>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、また、リップマーク、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、<u>ドループボウストリング</u>、<u>ストリングサイレンサー</u>、<u>ボウストリングウェイト</u>等を付着物として弦に付けることが許される。</u>
205	6	(前略)… 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)の得点を記載する。その後、審判員は、最高得点を削除し署名する。	205		(前略)… 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。 <u>審判員と当該競技者はスコアカードに署名する。</u>
	7	用具故障、予期せぬ医学的な問題が発生した場合、競技者は審判員にアピールすることによって、修理または交換、快復に必要な特別時間が与えられるが練習は許されない。医学的な問題については、医師の判定を必要とする。ただし、補充矢を行射する時間は最大15分(15分以内で決められた時間)とし、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。 この行射は通常の手順および行射時間に従って行う。制限時間内に3本または6本を行射し、矢取りを行い次の行射を行う。時間短縮のために3本または6本を超えて行射することはできない。		2	(4) <u>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、補充矢を行射する時間は最大15分(通常の手順および行射時間による)とし、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。</u> <u>a 用具故障が起こった場合、競技者はシューティングラインから下がり、審判員を呼ぶ。</u>
206	1	(1) 3名の競技者が1個の標的に1名ずつ行射する場合、行射の順序は、A-B-C、C-A-B、B-C-A、A-B-Cとする。	206	1	【削除】
		(3) 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競技者番号の順とする。 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。		(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。 <u>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通りとする。</u> <u>a 競技者Aは左側から、競技者Bは右側から行射する。</u> <u>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。</u> <u>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、ABとCDは交互に行射する。</u>

2016～2017年版			2018～2019年版		
		(4) マルチ標的面(80cm6リング)を使用するときには、下記により行射する。 a 1個の標的に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。 b 1個の標的に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。			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射する。
				(4) 【追加】 チームは、予選ラウンドの上位3名の競技者(ミックス戦は2名)で構成する。ただし、チームの監督は競技開始1時間前までにDOS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。	
			4	(4) 【追加】 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。	
	12	個人戦の交互射ちのマッチ戦では、両競技者はシューティングライン上に位置し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、直ちに次の競技者が行射するための1声の音響信号を与え、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。ただし、2射目以降は、音響信号を略することができる。	5	(2) 個人戦の交互射ちのマッチ戦では、両競技者はシューティングライン上に位置し10秒経過後、最初の競技者の20秒、 <u>パラアーチェリーの競技会では30秒</u> 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、 <u>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秒または30秒の行射時間を表示する。</u> 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。 <u>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。</u> <u>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。</u>	
207	2	(7) (前略)…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、最低得点帯にある的中孔をその競技者の得点とする。	207	2	(7) (前略)…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、 <u>当該矢の点数を示す確かな証拠がある場合を除き</u> 、最低得点帯にある的中孔をその競技者の得点とする。
		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。			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。 <u>【追加】</u> <u>ii 1射目のシュートオフの矢が両競技者とも10(リカーブ)またはX(コンパウンド)の場合、タイとみなし、マッチを決着するために2射目のシュートオフを行う(インドアを除く)。</u> iii 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。

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
			212	1	【追加】 アルコールテストが行われ、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から除外され、このことは本連盟に報告される。なお、その競技者はドーピング防止規則に従って制裁の対象となる。
211			213	1	【追加】 競技会での練習(プラクティス)は、競技会場で行う。
	3	オリンピックラウンドでは、練習場は、競技会場に並んで設置することができ、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、競技者は競技中でもここで練習することができる。		3	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インドアマッチラウンドでは、練習場は、競技会場に並んで設置することができ、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、競技者は競技中でもここで練習することができる。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。
214	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)。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・スカートでなければならない。 競技中は、女子はスカート、キュロットスカート、スポーツスラックスまたはショートパンツ、および長袖あるいは半袖シャツ(襟付き)の着用(両肩からそれぞれ体の前面と背中がカバーされているもの)が求められる。女子の上着は、フルドローの際、上半身を覆うものでなくてはならない。 男子は、スポーツスラックスまたはショートパンツ、および長袖あるいは半袖シャツ(襟付き)の着用が求められる。男子の上着は、フルドローの際、上半身を覆うものでなくてはならない。セーター、カーディガンの着用は許される。Tシャツは加盟団体、所属団体の公式ユニフォームに限り認められる。	216	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)。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・スカートでなければならない。チーム役員も、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、女子はスカート、キュロットスカート、スポーツスラックスまたはショートパンツ、および長袖あるいは半袖シャツ(襟付き)の着用(両肩からそれぞれ体の前面と背中がカバーされているもの)が求められる。女子の上着は、フルドローの際、上半身を覆うものでなくてはならない。 (3) 男子は、スポーツスラックスまたはショートパンツ、および長袖あるいは半袖シャツ(襟付き)の着用が求められる。男子の上着は、フルドローの際、上半身を覆うものでなくてはならない。 (4) Tシャツは加盟団体、所属団体の公式ユニフォームに限り認められる。
	2	競技会の期間中、競技者は、常にスポーツ靴を着用しなければならない。 ・ビジネスシューズ・サンダルは認められない(爪先の出たものは不可)。		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)。
216			218	2	【追加】 クラス分け委員のハンドブックは随時改定され、クラス分け委員会によって承認し、パイローに記載される。
220	2	1つ目の● 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。 3つ目の● どの距離での行射時でも、車椅子の全部品は競技者の脇の下110mm以下でなくてはならない。 4つ目の● 椅子の垂直背もたれの主要部分から前方に伸びて体を支える部位は、100mm以上あってはならず、競技者の脇の下110mmを超えてはならない。	222	2	1つ目の● 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(4個を超える車輪がないことを前提に)も使用できる。 3つ目の● どの距離での行射時でも、車椅子の全部品は競技者の脇の下110mmより下でなくてはならない。ただし、W1競技者で、医学的な理由により椅子の背面の高さを脇の下110mmよりも高い位置にする場合は、クラス分け委員がその追加の高さを認め、競技者のクラス分けカードにその旨を記載する。 4つ目の● 椅子の垂直背もたれの主要部分から前方に伸びて体を支える部位は、100mm以上あってはならず、競技者の脇の下110mmより下でなければならない。

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
	4	ブロック 脚の長さに違いのある競技者は、片足を上げるための台、または靴の一部としたものを、その素材に制限なく使用できる。これにより、行射時に安定した状態を保つことができる。		4	ブロック 脚の長さに違いのある競技者は、 立っているときにより安定するように 、その素材に制限なく片足を上げるための台、または靴の一部としたものを、 片方の足の下に使用することができる。大きさと位置の制限は、用具説明書に記載され、随時更新される。
	7	リリースエイド どのようなリリースエイドでも、手首、肘、または肩に装着し、または口にくわえて使用することができる。ただし、リカーブボウについてはいかなるリリースエイドも認められない。		7	リリースエイド どのようなリリースエイドでも、手首、肘、または肩に装着し、あるいは口にくわえて使用することができ、 弦に常時取り付けられた状態で使用することができる。ただし、リカーブオープンークラスについてはいかなるリリースエイドも認められない(マウスタブを除く)。

第3章 フィールドアーチェリー

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
301	1	この条項は、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。	301		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。本競技規則に適用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、得点のすべてを失う。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。
	2	審判員の検査を受けていない用具を使用する必要があるときには、競技者は、自分の責任において、使用前にその用具を審判員に提示して検査を受けなければならない。			
	3	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、得点のすべてを失う。			
302	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。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。 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。…(後略)	302	8	指用のテープ(絆創膏)、シューティングタブ(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。…(後略)
	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、ベルトクイバー、グランドクイバー、リムセーバー、地上から1cm以下の高さのフットマーカー。…(中略)…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く、ウェイティングライン後方では電子風向表示装置を使用しても良い。		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、ベルトクイバー、ヒップクイバー、グランドクイバー。…(中略)…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。
303	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ーウェイトが機械的に変換されるものであって、ピークドローウェイトは、60ポンド以下とする。 弓は、2個のストリングノックの間に、1本の弦を直接張り、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。 ケーブルガードは使用することができる。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、それらが常に競技者の手または手首に接してはならない。	303	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ー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) ピークドローウェイトは、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、それらが常に競技者の手または手首に接してはならない。

2016～2017年版			2018～2019年版		
条	項		条	項	
	2	弦は、その目的にかなった材質の原糸を使い、好みの本数や色を合わせて作ることができる。弦には、引き手の指またはリリースエイドを掛けるためのセンターサービングを有する。弦には、ノッキングポイント(複数)を付けることができ、ここには、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くことができる。さらに、リップマークまたはノーズマーク、ピープホール、ピープホールホールドインライン装置、ループストリング等としてそれぞれ1個の付着物を弦に付けることが許される。		(4)	弦(ボウストリング)は、 <u>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、また、リップマーク、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、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等を付着物として弦に付けることが許される。</u>
304	1	(前略)…弓は、裸弓でなければならず、後述するアローレストを除き、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。	304	1	(前略)…弓は、裸弓でなければならず、後述するアローレストを除き、 <u>弓のウインドウ部分に</u> 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。
	(2)	ライザーの下部におもりを付けることができる。その形状にかかわらずすべてのおもりはロッド、エクステンション、ショックアブソーバー装置を装着せずに直接ライザーに取り付けなければならない。		(2)	ライザーの下部におもりを付けることができる。その形状にかかわらずすべてのおもりはロッド、エクステンション、 <u>角度調整装置</u> 、ショックアブソーバー装置を装着せずに直接ライザーに取り付けなければならない。
	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、ベルトクイバー、グランドクイバー、リムセーバー。…(後略)		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、 <u>フィンガースリング</u> 、ベルトクイバー、 <u>バッククイバー</u> 、 <u>ヒップクイバー</u> 、グランドクイバー。
305	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、ベルトクイバー、グランドクイバー。…(後略)	305	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、 <u>フィンガースリング</u> 、ベルトクイバー、 <u>バッククイバー</u> 、 <u>ヒップクイバー</u> 、グランドクイバー。…(後略)
307	2	練習会場ではウェイトラインより前方、および競技中のフィールドコース内で、電子的通信装置(携帯電話を含む)、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。	307	2	競技会 <u>の期間中</u> のコース内で、電子的通信装置(携帯電話を含む)、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。
310	2	団体戦 すべてのラウンドで、各標的に1チームで3射(1名1射)標的ごとにグループ内で行射の順序を変更することができる。ある標的で最後に行射したチームは、次の標的では最初に行射する。	310	2	団体戦 (1) すべてのラウンドで、各標的に1チームで3射(1名1射) <u>を行射する。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、最初に先射したチームが先に行射する。</u>
313	1	以下の場合、矢を発射したとはみなさない。 (1) 競技者が、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矢。ただし、跳ね返り矢を除く。	312	1	以下の場合、矢を発射したとはみなさない。 (1) <u>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が、ベ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。</u>
314		競技会の期間中、公正を保つために、競技者、コーチおよびチーム役員はアンマークコースの距離について誰にも知らせしてはならない。	313		競技者、コーチおよびチーム役員 <u>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話し合ってはならない。</u>
	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話し合ってはならない。		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話し合ってはならない。 <u>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。</u>

2016～2017年版			2018～2019年版		
条	項		条	項	
	2	団体戦では、他のチームの妨げにならなければ、そのチームの3名の競技者およびコーチの間で距離の話し合いをしてもよい。どのチーム役員も、距離を伝えてはならない。…(中略)…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、アニマル標的の絵のあるシューティングペグの手前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。コーチはチームと行動を共にする。女子(男子)チームのコーチは、男子(女子)チームに合流することはできない。…(後略)		2	団体戦では、そのチームの3名の競技者およびコーチの間でのみ話し合いをしてもよい。どの他のチーム役員とも、距離を伝えてはならない。…(中略)…「 コーチボックス／エリアが設けられている場合、コーチは行射が行われている間、このエリア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 またはジュニア チームのコーチは、 同一所属団体の他の チームに合流することはできない。…(後略)
317		(前略)…競技者は、抽選の順番によるスタートリストに従って、順次、決められた標的および行射位置に配置される。	317		(前略)… 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。
				2	【追加】 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。
318		(用具故障)	318		(用具故障)
				1	【追加】 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共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	【追加】 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	【追加】 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。
321	1	制限時間は、フィールドラウンドでは1標的につき3分、3Dラウンドでは、予選ラウンドは1分半、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1分とする。行射可能になるとすぐにシューティングペグに入ることが求められ、競技者がシューティングペグの行射位置に着いたときから計測する。	321	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3分 (2) フィールドラウンド: イリミネーションラウンドでは2分 (3) 3Dラウンド: 予選ラウンドでは2分 (4) 3Dラウンド: イリミネーションラウンドでは1分 (5) フィールドおよび3D団体戦イリミネーション: ファイナルラウンドでは2分
					【追加】 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。
323			323	2	【追加】 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。
				3	【追加】 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2分である。
				4	【追加】 3Dラウンドでは、個人戦の制限時間は1分、団体戦は2分である。
324			324	1	(2) 【追加】 3Dラウンドでは、個人戦の制限時間は1分、団体戦は2分である。
331	2	(2) 3Dラウンドでは、シューティングペグに掲示されていなければ、すべてのスコアリングゾーンが有効となる。	326	2	(2) 3Dラウンドでは、 スコアリングゾーンが標的の絵に示される。
332	4	跳ね返り、または貫通の場合、得点記録は以下のとおりに行う。	327	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、得点記録は以下のとおりに行う。
	(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、その矢は同意された得点とする。		(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。

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
					(4) 【追加】 3Dラウンドでは、跳飛した矢は、M(ミス)と記録する。
333	2	(1) c 個人戦のシュートオフの制限時間は、40秒とする。	328	2	(1) 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。
		(3) 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個別の標的で行う。3Dラウンドの予選ラウンドおよびイリミネーションラウンドでは、シュートオフは個別の標的で行う。標的は、競技場の中央の観客席の近くに設置する。			(3) 予選ラウンドもしくは次のイリミネーションラウンドへの進出のシュートオフでは、標的は、競技場の中央近くに設置する。 a 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。 b 3Dラウンドでは、シュートオフは審判員によって設置された標的で行う。 c 団体戦の1/4イリミネーションラウンドでは、シュートオフは最後の標的で行う。
337	5	イリミネーションラウンド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。	332	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。
340		(前略)…競技者が、この戻し方を続ける場合、安全のために、直ちに審判長が行射の中止と競技場からの退去を命ずる。	335		(前略)…競技者が、この戻し方を続ける場合、安全のために、直ちに審判長が行射の中止と競技場からの退去を命ずる。競技者は、標的に向けてのみ狙い引かなければならない。
348	1	スコアカードの管理は、競技者自身の責任である。紛失、汚損、または盗難があってもカードの再発行は行わない。	343	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。
			344	1	【追加】 アルコールテストが行われ、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から除外され、このことは本連盟に報告される。なお、その競技者はドーピング防止規則に従って制裁の対象となる。
第32章	その他のアーチェリーラウンド		401		(クラブラウンド)
		クラブラウンド		1	WA憲章および競技規則32. 1「Club Rounds」参照のこと。
		デュアルマッチラウンド	402		(デュアルマッチラウンド)
		フォレストラウンド		1	WA憲章および競技規則32. 2「The Duel Match Round」参照のこと。
		クラウトラウンド	403		(フォレストラウンド)
		フライトシューティング		1	WA憲章および競技規則32. 3「The Forest Round」参照のこと。
		アカデミックラウンド	404		(クラウトアーチェリー)
		ランアーチェリー		1	WA憲章および競技規則32. 4「The Clout Round」参照のこと。
		スタンダードラウンド	405		(フライトアーチェリー)
		WA憲章および競技規則を参照のこと		1	WA憲章および競技規則32. 5「Flight Shooting」参照のこと。
			406		(アウトアラウンド)
				1	900ラウンドは、60、50、40mの各距離で122cm標的的面を使用し、各30射する。
			407		(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32. 7「Run Archery」を参照のこと。
			408		(スタンダードラウンド)
				1	WA憲章および競技規則32. 8「Standard Round」参照のこと。
			409		(インドアラウンド)
				1	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。
			410		(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125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33章	スキーアーチェリー		411		(スキーアーチェリー)
		WA憲章および競技規則を参照のこと http://www.worldarchery.org/HOME/Rules/Constitution-Rules		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33. 1～32「Ski-Archery」参照のこと。

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
503		本競技規則は、平成28年10月 1日から施行する。 …(中略)…平成28年10月 1日 改訂増補	503		本競技規則は、 <u>昭和44年 4月 1日</u> から施行する。 …(中略)… <u>平成30年10月 1日</u> 改訂増補

一般会員規程

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
付則		本規程は 平成24年10月1日 より施行する。 平成16年 4月 1日 改訂増補 平成20年 4月 1日 改訂増補	付則		本規程は <u>平成16年 4月 1日</u> 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

ドーピング防止規則

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
16		施行 本規則は、平成16年4月1日より施行する。 本規則は、平成18年4月1日より施行する。 本規則は、平成20年10月1日より施行する。 本規則は、平成22年10月1日より施行する。 本規則は、平成24年10月1日より施行する。 本規則は、平成26年10月1日より施行する。 本規則は、平成28年10月1日より施行する。	16		施行 本規則は、平成16年 4月1日より施行する。 <u>平成16年 4月 1日 制定施行</u> <u>平成18年 4月 1日 改訂増補</u> <u>平成20年10月 1日 改訂増補</u> <u>平成22年10月 1日 改訂増補</u> <u>平成24年10月 1日 改訂増補</u> <u>平成26年10月 1日 改訂増補</u> <u>平成28年10月 1日 改訂増補</u> <u>平成30年10月 1日 改訂増補</u>
付則2	(0)	通告書の受け取り (前略)… ・ 競技者は同伴者を選ぶ。競技者が20歳未満の場合は、必ず20歳以上の同伴者を同行すること。	付則2	(0)	通告書の受け取り (前略)… ・ 競技者は同伴者を選ぶ。競技者が 18歳未満 の場合は、必ず20歳以上の同伴者を同行すること。
	(3)	ドーピング検査通告書の準備 ・ 通告内容の記入された公式記録書に、該当競技者の連絡先等競技者情報を記入する。		(3)	ドーピング検査通告書の準備 ・ 通告内容の記入された 通告書 に、該当競技者の連絡先等競技者情報を記入する。
	(4)	採尿カップの選択 ・ 競技者は採尿立会いDCOの確認の下、手をよく洗う。 ・ 競技者は3個以上ある中から採尿カップ1個を選ぶ。 ・ 採尿カップに異常が無いことを確認する(袋詰め異常等)。		(4)	採尿カップの選択 ・ 競技者は採尿立会いDCOの確認の下、水で手をよく洗う。 ・ 競技者は3個以上ある中から採尿カップ1個を選ぶ。 ・ 採尿カップ 等を入れた袋、カップおよびフタ に異常が無いことを確認する(袋詰め異常等)。
	(8)	(前略)… ・ 競技者はA、B 両瓶にキャップをかぶせ、クリック音が聞こえなくなるまで閉める。逆さにして洩れないことを確認する。DCO も確認する。 ・ DCOがビニール袋にA、B 両瓶を入れ密封し、サンプルキットに戻し、蓋をする。		(8)	(前略)… ・ 競技者はA、B 両瓶にキャップをかぶせ、クリック音が聞こえなくなるまで閉める。逆さにして洩れないことを確認する。DCO も確認する。 <u>・ A、B両瓶を閉めた時刻を公式記録書にDCOが記入する。</u> ・ DCOがビニール袋にA、B 両瓶を入れ密封し、サンプルキット 外箱 に戻し、蓋をする。
	(9)	・ 比重が1.005 に達しない場合にのみ再採取となるが、当該検体は最後まで手順をすすめ、採取を終わらせる。その後、再採取を行うため、手順(2)から作業を始める。		(9)	(前略)… ・ 比重が1.005 に達しない場合にのみ再採取となるが、当該検体は最後まで手順をすすめ、採取を終わらせる。その後、再採取を行うため、手順(2)から作業を始める。 <u>この場合、新たに規定の比重値を示す尿が採取されるまで、飲料を摂取することはできない。</u>
	部分検体の採取			部分検体の採取	
	(1)	尿量確認(90ml未満) …(中略)… ・ DCO は尿量の確認、公式記録書の尿量の欄に記入する。 …(後略)		(1)	尿量確認(90ml未満) …(中略)… ・ DCO は <u>尿量を確認し</u> 、公式記録書の尿量の欄に記入する。 …(後略)
	(4)	ガラス瓶への分注 …(中略)… ・ 競技者は、A瓶のキャップを開け、採尿カップから尿を全量そそぐ。 … (後略)		(4)	ガラス瓶への分注 …(中略)… ・ 競技者は、A瓶のキャップを開け、採尿カップから尿を全量 <u>そそぎ入れる</u> 。 … (後略)
	(7)	尿意を催すまでウェイトングルームで待機する。		(7)	<u>競技者は体内に残る尿を全て輩出したあと</u> 、尿意を催すまでウェイトングルームで待機する。
	(8)	採尿カップの選択 … (中略)… ・ 採尿カップに異常が無いことを確認する(袋詰め異常など)。		(8)	採尿カップの選択 … (中略)… ・ 採尿カップ 等を入れた袋、カップおよびフタ に異常が無いことを確認する(袋詰め異常など)。

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
		(10) サンプルキット・ケースの開封 ・ 競技者は、自分の尿が一次保管されたサンプルキット・ケースと公式記録書の封印シールNo.が同じかDCO と共に確認する。 ・ 同じであれば、競技者はサンプルキット・ケースの封印シールを開封する。 …(後略)			(10) サンプルキット・ケースの開封 ・ 競技者は、自分の尿が一次保管された <u>パーシャルサンプルキットの袋の番号</u> と公式記録書に記入した番号が同じかDCO と共に確認する。 ・ 同じであれば、競技者は <u>パーシャルサンプルキットの袋</u> を開封する。 …(後略)

※ 付則3の世界アンチ・ドーピング規程の禁止物質については、毎年追加・変更があります。
 変わったものがある場合は、その都度確認もしくは問合せするようにしてください。

公認審判員規程

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
5		(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。	5		(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。 <u>ただし、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。</u>
7	3	(認定基準) 3級公認審判員 (2) 年齢が20歳以上で、競技歴3年以上の経験を有すること。	7	3	(認定基準) 3級公認審判員 (2) 年齢が20歳以上で、 <u>本連盟の会員登録を1年以上継続していること。</u>
9	3	(資格の喪失) 2年以上審判員の任に当たらなかったとき。	9	3	(資格の喪失) 2年以上 <u>競技役員・大会役員</u> の任に当たらなかったとき。 <u>もしくはWA・WAA</u> 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年以上出席しなかったとき。
12	4	(認定の特例) 全日本学生アーチェリー連盟に所属する者で、第3学年以上で大学での競技歴2年以上の者は、全日本学生アーチェリー連盟の申請に基づき、第7条3項(2)の規程の適用を免除して3級とすることができ、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。			【削除】 <u>以下、各条を1つずつ繰り上げ</u>
16		(施行) 本規程は、平成28年10月1日から施行する。 昭和45年 4月 1日 制定施行 …(中略)… 平成28年10月 1日 改訂増補	15		(施行) 本規程は、 <u>昭和45年4月1日</u> から施行する。 昭和45年 4月 1日 制定施行 …(中略)… <u>平成30年10月 1日 改訂増補</u>

審判員服装規程

条	項	2016～2017年版	条	項	2018～2019年版
3		(服装) (前略)… 防寒または防水衣を着用するときには、本規程の上衣を最上衣とし、または透明な防寒または防水衣を着用して、常に競技者から容易に識別可能としなければならない。	3		(服装) (前略)… 防寒または防水衣を着用するときには、 <u>指定の帽子は必ず着用し</u> 、常に競技者から容易に識別可能としなければならない。
4	1	(その他の服装) その他の服装は、下衣は白またはベージュ系のスラックスまたはスカートとする。 …(後略)	4	1	(その他の服装) その他の服装は、下衣は <u>白または</u> ベージュ系のスラックスまたはスカートとする。 …(後略)