

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	6 5
第11章	行射および進行	<u>7 2</u>
第12章	行射の順序および時間の管理	7 4
第13章	得点記録	7 9
第14章	規則違反の罰則	8 5
第15章	練習（プラクティス）	8 8
第16章	疑義および紛争	8 8
第17章	上 訴	8 9
第18章	服装規程	8 9
第19章	パラアーチェリー	9 1
付則2	標的面および用具	<u>9 7</u>
<u>付則3</u>	<u>補助用具</u>	<u>1 0 3</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、得点は無効になる場合がある。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、そのブレースが常に競技者の手または手首に接してはならない。
- 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（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個のノックローケータおよび弓を張るときにストリングノックにはめるためのループを両端に有する。その他にリップマークまたはノーズマークとして1個の付着物を弦に付けることが許される。弦のサービングの端は、フルドロウのとき、競技者の視野内に入ってはならない。また、弦にはピープホール、目印またはその他一切の照準の助けになるものがあってはならない。

- 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 弓以外の物に触れていないこと。
 - 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、その長さがノックの溝から計測して22 cm 以内であれば、この制限に該当しない）を超えてはならない。シャフトの直径が9.3 mm の場合、そのポイントの最大直径は9.4 mm あってもよい。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。
- 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、ベルトクイーバー、ヒップクイーバー、グランドクイーバー。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 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) 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。
 - (4) 弦（ボウストリング）は、どのような形状のものも使用することができ、ノッキングポイントを付けるためのサービングを巻くこと、さらに、リップマーク（例：キッサーボタン）、ノーズマーク、ピープホール、ピープホールホールドインライン装置はそれぞれ1個、Dループボウストリング、ストリングサイレンサー、ボウストリングウェイトおよびその他の付属品を付着物として弦に付けることが許される。ただし、それらの付属品は電気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、弓以外の物に触れていないこと。
- 2 ドローチェックインジケータ（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12.2 cm±0.5 mm 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、そのブレースが常に競技者の手または手首に接してはならない。
- 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。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、フルドロウのとき、競技者の視野内に入ってはならない。
- 3 調節可能なアローレスト
 - (1) 調節可能なプレッシャーボタン、プレッシャーポイントまたはアロープレートは、それぞれ1個のみ、弓に取り付けて使用することができる。ただし、照準の助けとなるものであってはならない。プレッシャーポイ

ントは、グリップのピボットポイントから 2 cm 後方（内側）以内の位置とする。

- 4 ドローチェックインジケータは使用することができない。
- 5 フェイスおよびストリングウォーキングは許される。
- 6 スタビライザーは装着することができない。
 - (1) 振動吸収用のダンパーは使用することができる。これらは製造業者によってライザーに組み込まれているものか、市販品のダンパーをライザーまたはおもりに直接取り付けたものを指す。いかなるおもりと衝撃吸収用のダンパーの組み合わせも曲げることなく内径 12.2 cm (±0.5 mm) のリングを通り抜ければならない。製造業者によってライザーに取り付けられたスタビライザー用の挿入孔の使用は許されるが、角度のついたブラケットやコネクターの取り付けは許されない。おもりおよびダンパーはライザーのグリップの下と上に付けてもよいが、決して競技者の照準の助けにはならない。
- 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、その長さがノックの溝から計測して 22 cm 以内であれば、この制限に該当しない）を超えてはならない。シャフトの直径が 9.3 mm の場合、そのポイントの最大直径は 9.4 mm あってもよい。各競技者の矢には、シャフトに競技者の名前またはイニシャルを書き、同じエンドで使用するすべての矢は、同じ色のシャフト、同じ形状および色の組み合わせの羽根、同じ色のノックとし、クレストを付けるときには同じ色の組み合わせの模様とする。曳光ノック（電気、電子的に発光するノック）は使用することができない。
- 8 指サック、グラブ、またはシューティングタブまたはテープ（絆創膏）のような指の保護具を、弦を引き、リリースするために使用することができる。ただし、これらに、弦を引き、リリースの助けとなる装置が付いていてはならない。
 - (1) 矢を挟み付けないために指の間に設けたセパレーター（カウンターピンチ）は使用することができる。アンカーリングのために、指の保護具（タブ）に設けたアンカープレートまたは同様の装置は使用することができる。縫い目は同一寸法、同色であること。印または線を、直接タブにもしくはタブの表面に付けられたテープに付けてもよい。これらのマークは、サイズ、形状、色を一定とし、長さは 2 種類まで認められる。メモおよび目印等の追加は許されない。押し手に、通常の手袋、ミトンまたはこれと同様なものは着用することができる。ただしグリップに固定または直結してはならない。

- 9 スコープ、双眼鏡およびその他の光学器具は、矢の的中を確認するために使用することができる。
- (1) それらの使用に当たっては、距離の測定に使用してはならず、他の競技者の妨げとなってはならない。
- (2) 通常の眼鏡または競技用の眼鏡およびサングラスは使用することができる。ただし、マイクロホールレンズまたは同様な装置を装着することはできず、どのような形であっても照準の助けになる印が付けることはできない。
- (3) 的を狙わない側の目および／または眼鏡を覆う必要がある場合、プラスチック、フィルムまたはテープを使用することができる。また、アイパッチを使用することができる。
- 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（使用できない装置）

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。

- 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（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。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。
- 競技者が的中位置を視覚的に知るために、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し、ソフトウェアを実行することができる。サイト（照準器）の調整の助けになるもの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。

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) 1 4 4 0 ラウンドは、1 日または連続した 2 日間で行う。ラウンドを 2 日間で行う場合、1 日目に長い 2 つの距離を、2 日目に短い 2 つの距離を、またはその逆で行う。
- (2) ダブル 1 4 4 0 ラウンドは、連続した 2 日間または 4 日間で行う。
- (3) オリンピックラウンドは、第 1 1 1 条 1 項によって行射される。
- (4) コンパウンドマッチラウンドは、第 1 1 1 条 1 項によって行射される。
- (5) ベアボウマッチラウンドは、第 1 1 1 条 1 項によって行射される。
- 2 この条項は、競技者が 1 エンドを行射する制限時間について定める。
- (1) 競技開始の合図前または終了の合図の後、または交互行射の順番を間違えて発射した場合、競技者またはチームはそのエンドの 3 射または 6 射のうちの最高点は削除され、M (ミス) と採点される。
- (2) 競技場内で D O S 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) 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。
- (4) 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。
- (5) 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（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、シューティングラインの真上から体を起立した状態で行射する。
- 5 次の場合を除き、どのような事情があっても矢を再発射することはできない。
 - (1) 次の矢は発射されたとはみなされない。
 - a 跳ね返り矢でない限り、矢を落とすか、または発射ミスをした場合、その矢の一部がシューティングラインと3mラインの中にある場合。
 - b 標的面またはバットレスが風で吹き飛ばされたとき。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。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。
- 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では同一チームの3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、コーチボックスの中からのみコーチできる。
- 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（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。弓に矢がつがえられているときには、標的の前方および後方の安全を確認した後にのみ、標的に向かって弓を引くことができる。

第 1 2 章 行射の順序および時間の管理

第 2 0 7 条 (立順および行射時間の管理)

- 1 1 名、2 名、またはアウトドアでは 3 名の競技者が同一の標的に対して同時に行射する。
 - (1) 4 名の競技者が 1 個の標的に 2 名ずつ行射する場合、行射の順序は、A B - C D、C D - A B、A B - C D とする。
 - (2) マッチ戦を除き、シューティングライン上の行射位置は、競技者相互の同意があれば変更してもよい。ただし、その距離の開始前にその標的の全競技者が審判員に報告しなければならない。

同意が得られない場合、2 名または 3 名の競技者が同時に行射する場合、シューティングライン上の行射位置は次のとおりとする。

 - a 競技者 A は左側から、競技者 B は右側から行射する。
 - b 競技者 A は左側から、競技者 B は中央から、競技者 C は右側から行射する。
 - c 競技者 A および C は左側から、競技者 B および D は右側から行射し、A B と C D は交互に行射する。

同意が得られない場合、マルチ標的面を使用するときには、下記により行射する。

 - a 2 個の標的面に 2 名の競技者のときには、競技者 A は左側の標的面を、競技者 B は右側の標的面を使用する。
 - b 3 個の標的面に 3 名の競技者のときには、競技者 A は下段左側の標的面を、競技者 B は上段の標的面を、競技者 C は下段右側の標的面を使用する。
 - c 4 個の標的面に 4 名の競技者のときには、競技者 A は上段左側の標的面を、競技者 B は上段右側の標的面を、競技者 C は下段左側の標的面を、競技者 D は下段右側の標的面を使用する。
 - d 4 枚の 4 0 cm 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、A B と C D 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 1 3 0 cm 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 1 5 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、以下のとおり行う。

- a 個人戦のイリミネーションラウンドでは行射する競技者の左右の位置は付則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のとおりとする。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1m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1m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1mラインの後方に残る。2名以上の競技者が、同時に1m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1m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、1m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1m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 本連盟主催の競技会

- i 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。
- ii 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。
- iii パラアーチェリーラウンドにおいては、上記いずれの場合にも1射につき10秒加算する。

b その他のすべての競技会

2023年3月1日までは下記の通りとする。それ以降については、改めて通達する。

- i 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(パラアーチェリーでは30秒)とする。
- ii 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40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30秒とすることもできる。

(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、ウェイトイ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) 行射を表示板で管理する場合、2個の表示板(全面が黄色または緑色)は、競技場の両側に同時に同じ面が見えるようにする。黄色面は制限時間が残り30秒になったときに競技者に対して表示する。緑色面はその他の時間帯に表示する。
 - (3) 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くなった場合、直ちに交替または得点記録のための音響信号を与える。
 - (4) 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、パラアーチェリーの競技会では30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秒または30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。

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。

- 8 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、車椅子競技者等はシューティングライン上に残ってもよい。他の競技者の妨げにならなければ、スコープ等をシューティングライン上に残しておいてもよい。
- (1) 他のすべての競技者は用具とともにウェイティングラインの後方で待機する。行射の終了した競技者は、直ちにウェイティングラインの後方に後退しなければならない。

第13章 得点記録

第208条（得点記録）

- 1 各標的に1名のスコアラーを配置できるように十分な人数のスコアラーを用意する。
 - (1) 1つの標的に2名以上の競技者がいる場合、競技者がスコアラーを兼ねることも許される。各標的に1名のスコアラーを任命する。
 - (2) 得点記録は各エンド（セット）ごとに行う。
 - (3) スコアラーは、その矢を所有する競技者（またはエージェント）の呼称に従って、高い得点から順にスコアカードに記入する。その標的の他の競技者（またはエージェント）は、呼称される矢の得点を確認し、異議があるときは審判員を呼び、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（8ポイントの内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。
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、同じ得点帯に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。その得点帯の他の矢は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。
- (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、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（例：障害のある競技者）。
- 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。

- (3) 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、その箇所到的中した矢の得点は、想像上の分割線により判定する。
- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) 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、標的面的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、標的面的その的中孔によって得点を記録する。その標的の全競技者は、審判員とともに標的に進む。
 - 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、それで標的面に当たった矢は、標的面的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的中した矢は、そ

のエンドの一部とみなしM（ミス）と記録する。

g 標的面の最外側得点帯の外のある矢は、M（ミス）と記録する。

- (7) 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。
 - (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。
 - (9) 0点はスコアカードにM（ミス）と記録する。
- 3 DOSは、得点記録の終了後、行射再開の合図を与える前に、標的面に矢が残っていないことを確認する。
- (1) 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、そのエンドを他の矢で行射するか、またはその距離の行射が終了した後、不足する矢を補充することができる。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。
 - (2) 競技者が矢を置き忘れてきた場合、行射の前に審判員にその旨報告して、他の矢を使用することができる。
- 4 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点数（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点数（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。競技者は自分のスコアカードに対して最終的な責任を有し、手書きのスコアカードが提出されていない、もしくは競技者の署名がなく提出され、そのとき修正されていなければ、その競技者の記録（個人、団体およびミッ

クス団体)は競技委員長により無効となる。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れなければならない。

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。
 - iii 手書きスコアカードが記録員に提出されるときに、合計点の記入がされていない場合、その競技者は得点を喪失する(個人、団体およびミックス団体のそれぞれに適用される)。

5 得点が同点の場合、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

- ・10点の数の最も多いもの(インナー10を含む)。
- ・X(インナー10)の数の最も多いもの。

ii インドア

- ・10点の数の最も多いもの。
- ・9点の数の最も多いもの。

iii これがまだ同数の場合、同順位とする。イリミネーションラウンドにおける対戦表の位置を決めるとき、上記によっても順位が決しない場合、ディスクトスによって順位を決定する。

(2) イリミネーションラウンドへの進出、マッチ戦の同点、または上位8名を決めるときに同点の場合(第1部総則:付則1マッチプレイチャートの図9:マッチプレイチャート1A、図10:マッチプレイチャート1Bまたは図14:マッチプレイチャート5を使用する場合)、シュートオフで同点を解消する(10点数、X数(またはインドアでは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。
 - ・コンパウンドでは、バットの中央に 8 0 cm-6 リング標的面を設置する。
 - ・団体戦のとき、行射はフィールド中央の中立の標的を使用し、チーム毎に 1 標的に 1 枚標的面、また、三角形に設置された 3 枚の 8 0 cm マルチ標的面を使用する。マルチ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。
- 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、予選ラウンドと同じ位置（A、B、C または D）および同じ形式の標的（4 0 cm 縦三つ目、4 0 cm 三角三つ目、6 0 cm の各標的）を行射する。もし、これが不可能な場合、1 個またはそれ以上の標的を使用して、それぞれに最大 2 枚の標的面を設置し、1 標的に最大 2 名の競技者とする。
 - ・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。
 - ・団体戦のとき、行射はチーム毎に 1 標的で行う。三角三つ目標的面を使用する場合、下段中心の高さは床から 1 3 0 cm とする。縦三つ目標的面を使用する場合、水平設置に設置する。チームの競技者は、各自がどの標的面を行射するか選択する（それぞれの標的面に 1 射）。
- b 個人戦のとき
 - i 得点による 1 射のシュートオフを行う。
 - ii 同点の場合、中心に近い矢により決定する。
これでも順位が決まらない場合、中心に最も近い矢による 1 射のシュートオフを順位が決定するまで続ける。
 - iii 両競技者ともに得点帯外の M だった場合、両競技者が追加の矢を行射する。
- 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。
- 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 上位 8 位の競技者（またはチーム）には、個別の順位を付ける。
 - (1) 途中敗退した個人・団体の順位は下記により決定する。
 - a 1／8 イリミネーションでの敗退は 9 位。
 - b 1／16 での敗退は 17 位。
 - c 1／24 もしくは 1／32 での敗退は 33 位。
 - d 1／48 での敗退は 57 位。
 - (2) 1／4 ファイナル（準々決勝戦）で敗退した競技者（またはチーム）は、下記により決定する。
 - a その対戦がセット制の場合、その対戦で獲得したポイント数で、ポイント数が同数の場合、その対戦の合計得点で最終順位を決定する。
 - b その対戦が合計得点制の場合、その対戦の合計得点で最終順位を決定する。
 - c なお、敗退した競技者の順位を本条 5 項（1）a の規定により、決定することができる。
- 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

第 209 条（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。

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。
- 3 アンチ・ドーピング規則に違反したことが発覚した競技者は、アンチ・ドーピング規則に従って制裁の対象となる。
- 4 競技規則に違反する用具を使用したことが発覚した競技者は、その得点を部分的にまたはすべて失う場合がある。（第 10 章 競技者の用具参照）
- 5 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は、失格となる場合がある。
- 6 競技者が競技会に参加するにあたり、規則または規程等を意図的に違反したことが発覚した場合、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、および競技者のそのような行動を促進させたとみなされる者は、失格となり、それ以降の競技会への出場は停止となる。
 - (2) 点数について、正式の承認のない変更、または改ざんをした者、もしくは意図的に変更または改ざんさせた者は失格となる。
 - (3) スコアラーによってその得点を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は失格となる場合がある。
- 7 危険な方法でドロ잉を繰り返すと複数の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 2 1 0 条（得点の喪失）

- 1 競技会に遅刻した競技者は、すでに行射された数の矢を補充することはできない。ただし、審判長またはその指名代理者が不可抗力であると認められた場合、その限りではない。
- 2 開始を示す合図の前および終了を示す合図の後、または交互行射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、競技者のそのエンドの最高点を削除し、M（ミス）と採点する。
- 3 競技会場で（練習矢が抜かれた後）D O Sが公式に練習時間の終了を告げた後、次の行射の開始前、または各距離またはラウンド間の休憩時間中に行射した場合、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 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。
- 5 標的上、標的付近の地上、またはシューティングレーン上に、所定の本数以上の矢が発見された場合、最低得点から3本（または、その状況により6本）の矢を採点する。
- 6 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6項を適用する。
- 7 交互行射の団体戦で、所定の本数を超える矢を行射した場合、チームはそのエンドの最高得点の矢を失う。
- 8 得点圏に的中しなかった矢、または競技者自身の標的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。
- 9 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。
- 10 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 1 条（団体戦の罰則）

- 1 チームの1名が1mラインを越えるのが早すぎた場合、審判員はイエローカードを挙げる。これは、競技者が一旦1mライン手前に戻って開始をやり直すか、他の競技者（1mライン手前から出発しなければならない）が替わって行射するかの指示である。
- 2 チームがイエローカードに従わず、競技者が行射した場合、そのチームはそのエンドの最高得点の矢を失う。
- 3 シューティングラインに立つ前にクィーバーから矢を取り出した場合、もしくはコンパウンドの団体戦でリリースエイドを弦に取り掛けた場合、同様の措置を取る。

第 2 1 2 条（警告）

二度以上の警告を受け、さらに以下の規則を違反し続け、担当審判員の決定および指示（これは申し立てができる）に従わない競技者は、第209条により処分する。

- 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 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。
- 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 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。
- 6 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。

第 2 1 3 条（アルコール検査）

- 1 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、その競技者はアンチ・ドーピング規則に準じて制裁の対象となる。

第15章 練習（プラクティス）

第214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）予選ラウンドの期間中の毎日、最小20分間、最大45分間練習する時間を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。ただし、状況に応じて競技開始直前に必要最小限（4分等）の練習時間に変えることができる。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を行う日には、主催者は、それぞれの日の予定を勘案して、練習時間の長さを決めることができる。
- 2 練習場は、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には出場できないが、団体戦に出場する競技者のために、ファイナルラウンドの日まで使用できなければならない。
- 3 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、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。
- 4 DOSは、公式練習会場には、常に立ち会わなければならない。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、ここでの練習を禁止する。
- 5 すべての練習は、DOSの管理のもとで行う。

第16章 疑義および紛争

第215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。
 - （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しなければならない。
 - 3 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。
 - 4 団体戦で、審判員が第211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、最終決定となる。
イエローカードに従わずに、チームが行射したとき、そのエンドの最高得点を削除する。
 - 5 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、競技委員長へ供託金5,000円を添えて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ものを除く。
 - (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216条（上訴）

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。

第18章 服装規定

第217条（服装規定）

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

- 1 競技会では、競技者およびチーム役員は競技場内でスポーツウェアを着用しなければならない。
 - (1) チーム内同一カテゴリーの全員は、同一チームのユニフォームを着用する。男女の各デザイン、色彩は同一でなくてもよい。チーム役員は異なったデザインのものを着用してもよいが、同一の色彩のもので同じチームの役員

と認識し易いものを着用する。

- (2) 競技中は、女子はワンピース、スカート、キュロットスカート、ショートパンツ（競技者が腕を体側に沿って垂らして指を伸ばしたとき指先より短くてはならない）、パンツ、およびシャツ（両肩からそれぞれ体の前面と背中がカバーされ、フルドロワーの際、上半身を覆うもの）を着用する。
 - (3) 男子は、パンツまたはショートパンツ（競技者が腕を体側に沿って垂らして指を伸ばしたとき指先より短くてはならない）、および長袖あるいは半袖シャツ（フルドロワーの際、上半身を覆うもの）を着用する。
 - (4) 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。
 - (5) 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。
 - (6) 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。
 - (7) 帽子の着用は自由である。
 - (8) 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 218 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追加規則を説明する。
- 2 競技者のクラス分けはパラアーチェリーの核となるものであり、国際パラリンピック委員会（IPC）が定めるクラス分けの定義に基づいて実施される。パラ競技者となり得る者は、国際もしくは国内クラス分け委員によって判定され、WA が認め、障害が弓矢を行射する能力を減じる度合いに応じて決定される適切な種別に配置される。

第 219 条（クラス分け）

- 1 身体に障害のある競技者は、国際もしくは国内クラス分け委員により判定される。各競技者は、この判定により種別が決定され、発行される「クラス分けカード」がその競技者に許される補助用具を示す。
- 2 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、バイローに記載される。

第 220 条（視覚障害種別）

視覚障害のある競技者は、クラス分け委員のハンドブックに記載された基準に従ってクラス分けされる。

第 221 条（種別）

WA は、弓の部門ごとに、以下のパラ競技者種別を設ける。

1 リカーブ

個人

- 女子オープン
- 男子オープン

ダブルス

- 女子オープン
- 男子オープン

ミックス団体

- リカーブオープン

用具規則は、ターゲットアーチェリーの規定と同じだが、第 223 条 8 項に規定するリリースエイドの使用を除く。

2 コンパウンド

個人

- 女子オープン

- 男子オープン

ダブルス

- 女子オープン
- 男子オープン

ミックス団体

- コンパウンドオープン

用具規則は、ターゲットアーチェリーの規定と同じである。

3 視覚障害（V I）

- V I 1
- V I 2-3

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。

この部門の用具規則は、第 2 2 6 条（視覚障害競技者）を参照。

4 W 1 オープン

個人

- 女子W 1 オープン
- 男子W 1 オープン

ダブルス

- 女子W 1 オープン
- 男子W 1 オープン

ミックス団体

- W 1 オープン

W 1 の種別では、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、用具規定はターゲットアーチェリーの規定と同じである。

- ・ 引き重量は、最大で 4 5 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。

W 1 5 0 m ラウンド、W 1 マッチラウンド、W 1 ダブルスおよびW 1 ミックス団体戦ではすべてのラウンドで 1 0 個の得点帯のある全寸法の 8 0 cm 標的面を使用する。

ダブルスの時間の規定はミックス団体と同じである。

第 2 2 2 条（クラス分けカード）

- 1 全競技者は、クラス分けカードの取得を求められ、用具検査時、審判員に提示する。これにより審判員は、競技者の用具を検査する際、補助用具を確認することが可能となる。このカードを持たない競技者は規則に違反することになり、自身の属する障害度のカテゴリーで競技することができない。

- 2 いずれかの種類のクラス分けカードをまだ所有しない競技者でも、競技に参加することはできる。しかしその得点は、ワールドランキング、世界記録、またはタイトル獲得の対象にならない。

第 2 2 3 条（補助用具）

- 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、補助用具を使用することができる。補助用具については付則 3：補助器具を参照。
- 2 パラ競技者と分類されるクラス分け基準を満たさない競技者は、一般の競技会に参加できるように補助用具の申請をすることができる。しかし、補助用具は得点の向上につながるものであってはならない。パラ競技者と分類される最低限の基準を満たさない、またはクラス分けに該当しない状態にある競技者は、主催者に補助用具の使用を申請することができる。

第 2 2 4 条（ラウンド）

- 1 実施されるラウンドは、健常者と同一である。ただし、V I 部門は別に独自のラウンドを行う。
- 2 すべての団体戦の特別規定
 - (1) 競技者はシューティングライン上に残ることができる。
 - (2) 競技者は、行射を終えたら片腕を挙げる。これが終了の合図である。次の競技者は、この合図が出されるまで矢をつがえてはならない。
 - (3) 障害のため片腕を挙げることのできない競技者は、その他の適切な方法をラインジャッジと事前に確認する。この合図は、動作、口頭もしくはその両方であってもよく、パラ競技者が健常者のチームで競技している場合にも適用される。

3 種別

競技	種 別			
	<u>R C オープン</u>	<u>C P オープン</u>	<u>W 1</u>	<u>視覚障害</u>
<u>女子個人</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>なし</u>
<u>男子個人</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>なし</u>
<u>個人（男女混合）</u>	<u>なし</u>	<u>なし</u>	<u>なし</u>	<u>あり</u>
<u>女子ダブルス</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>なし</u>
<u>男子ダブルス</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>なし</u>
<u>ミックス団体</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>あり</u>	<u>なし</u>

「ダブルス」……同じ種別の同性の 2 競技者によって構成される団体

「ミックス団体」……同じ種別の男女 1 名ずつの競技者によって構成される団体

第 2 2 5 条（競技会場）

- 1 競技会場および練習会場は、I P C 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名または3名の競技者を配置する。車椅子またはその他の椅子使用の競技者は、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. 2 5 m
 - (2) 個人戦のレーン幅は、最低2. 5 0 m (または3. 7 5 m)
 - (3) ダブルスおよびミックス団体戦のレーン幅は、最低3. 7 5 m

第 2 2 6 条 (視覚障害競技者)

- 1 視覚障害者はV I 1、およびV I 2・V I 3 (同一種別) の2種別に分類される。V I 1とV I 2競技者は、視覚障害の程度によってI B S AのB 2またはB 3のクラスと認定された競技者である。

V I 1競技者は目隠しを使用する。V I 2・V I 3種別の競技者は目隠しを使用しない。両種別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。

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クラス分けに関係なく、すべてのV I 種別の競技者は目隠しを使用して行う。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 サイトおよびそのスタンドは他の競技者の妨げとなってはならない。

スタンドおよびフットロケーターの全幅は8 0 cm (3 1. 5 インチ) を超えてはならない。

競技者の体に触れているフットロケーターの機能部分の深さは6 cm (2. 5 インチ) を超えてはならない。

各触知式スタンド間の距離は少なくとも9 0 cm (3 5. 5 インチ) とする。(各触知式スタンドの端から計測する) 触知式サイトの大きさは、あらゆる方向から計測して2 cm を超えてはならず、競技者の手または上腕の外側のみに触れている状態でなければならない。
- 5 一度設置した触知式サイトは、その日の競技終了まで会場に残し、終了後に移動する。

- 6 V I オリンピックラウンドでは、あらかじめ標的割り当てを行う。従って、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。
- 7 競技者は、同一種別のリカーブまたはコンパウンド部門のどちらかで行射できる。コンパウンドでは、指またはリリースエードのどちらかで行射する。コンパウンドボウの引き重量は男女とも最大45ポンドとする。
- 8 実施されるラウンド
 - (1) V I アウトドアラウンドは、30mで以下の標的を順次36射する。
 - 第1回目の36射 60cm 標的
 - 第2回目の36射 80cm 標的
 - 第3回目の36射 80cm 標的
 - 第4回目の36射 122cm 標的
 - (2) V I 30m ラウンドは、30mで80cm 標的を72射する。
 - (3) V I オリンピックラウンドは、30mで80cm 標的を行射する。
 - (4) V I インドアラウンドは、18mで60cm 標的を60射する。コンパウンドボウを使用した場合でも、リカーブの10点の得点帯を使用する。
 - (5) V I インドアマッチラウンドは、60cm 標的を使用し、その他はインドアマッチラウンドの競技規則に従う。コンパウンドボウを使用した場合でも、リカーブの10点の得点帯を使用する。
 - (6) その他は、すべてWA競技規則を適用する。
- 9 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1m後方に座るか立つことができる。
 - (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ってはならない。
 - (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修正および弓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ってくることができる。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) 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。

- 10 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。

付則 2 標的の面および用具

図 16 : 5 点～10 点標的の面×4 枚

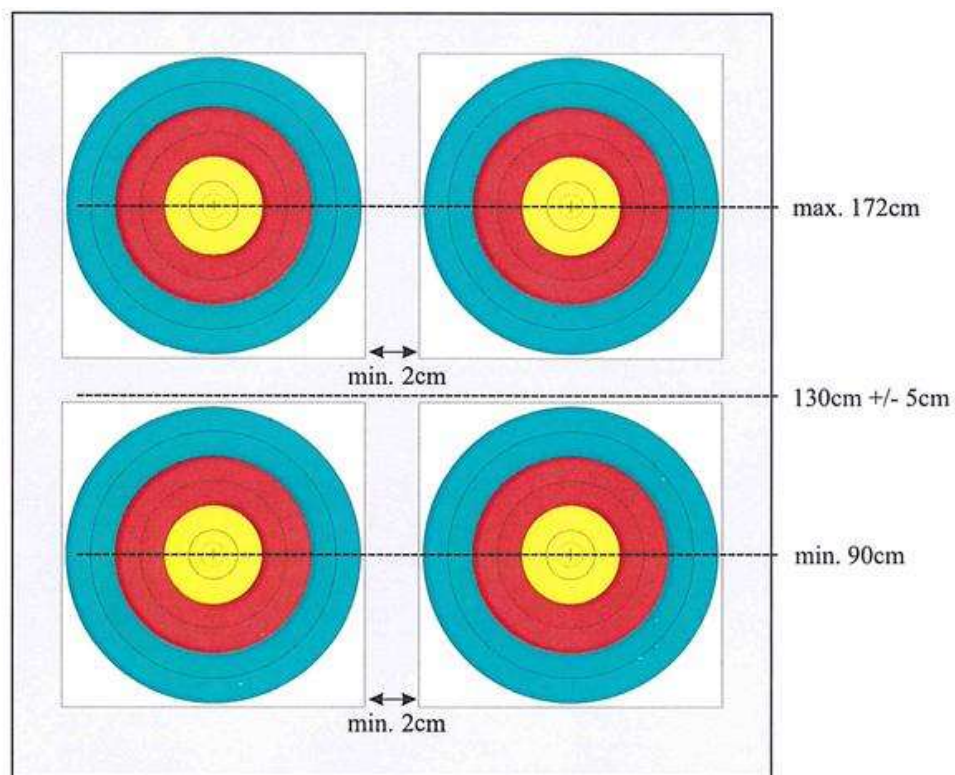


図 17 : 5 点～10 点標的の面×3 枚

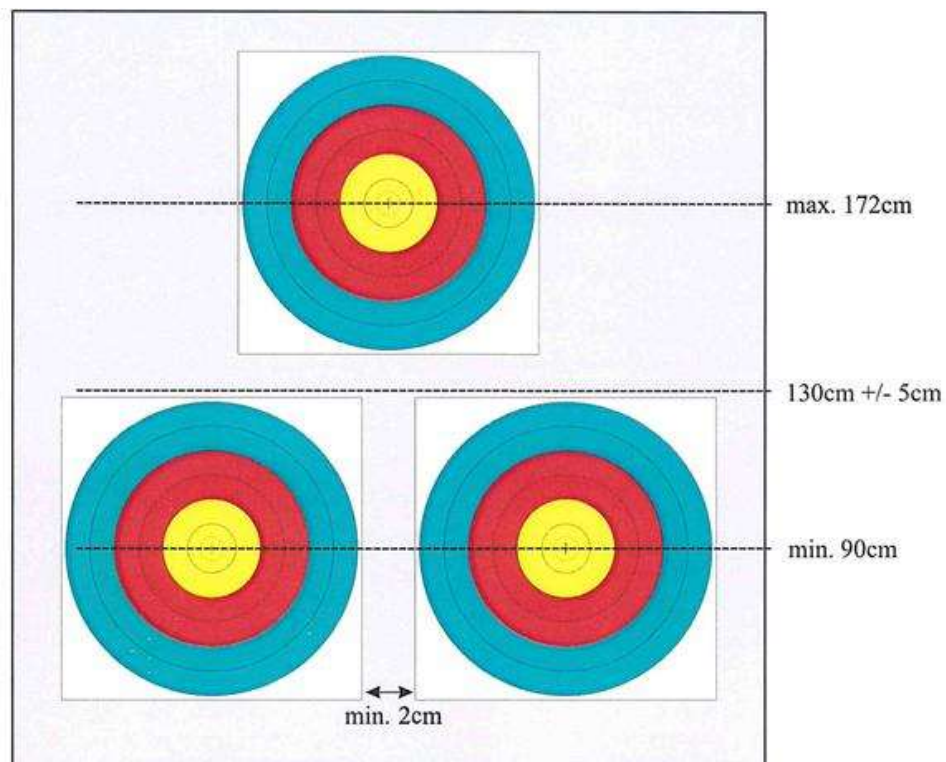


図 18 : 5 点～1 0 点標的の面× 2 枚およびスコアボード

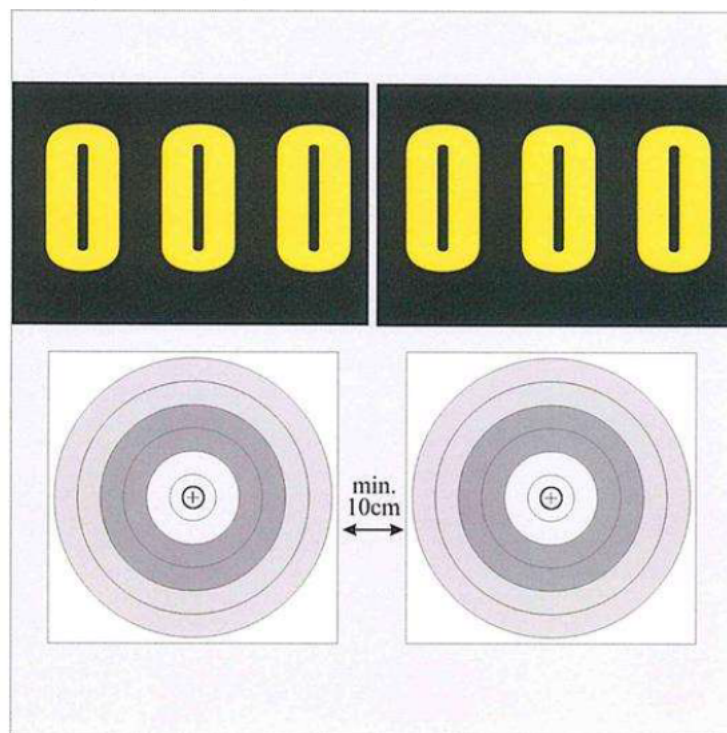


図 19 : 5 点～1 0 点標的の面× 1 枚

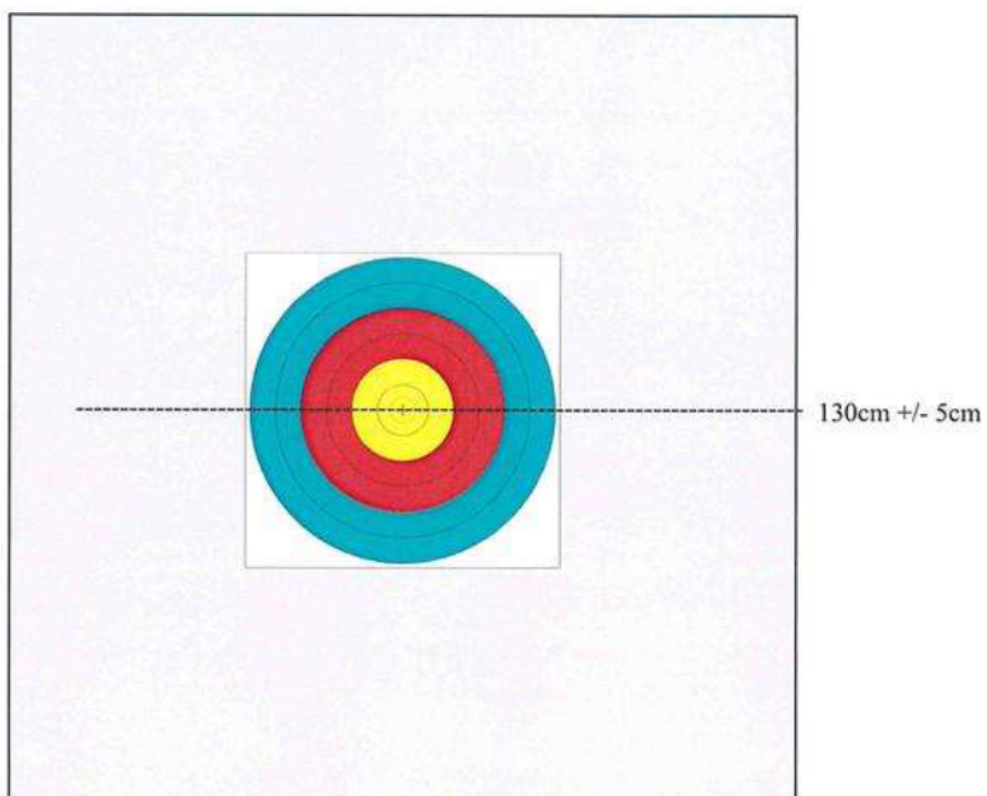


図 20 : インドア 三角三つ目点標的面×4枚

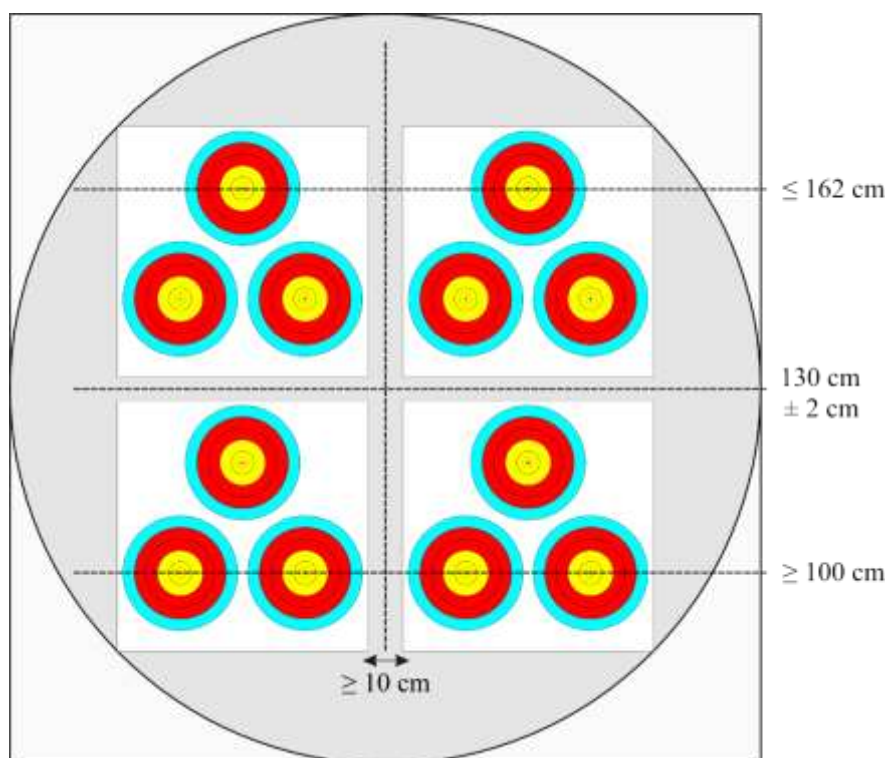


図 21 : インドア 縦型三つ目点標的面×4枚

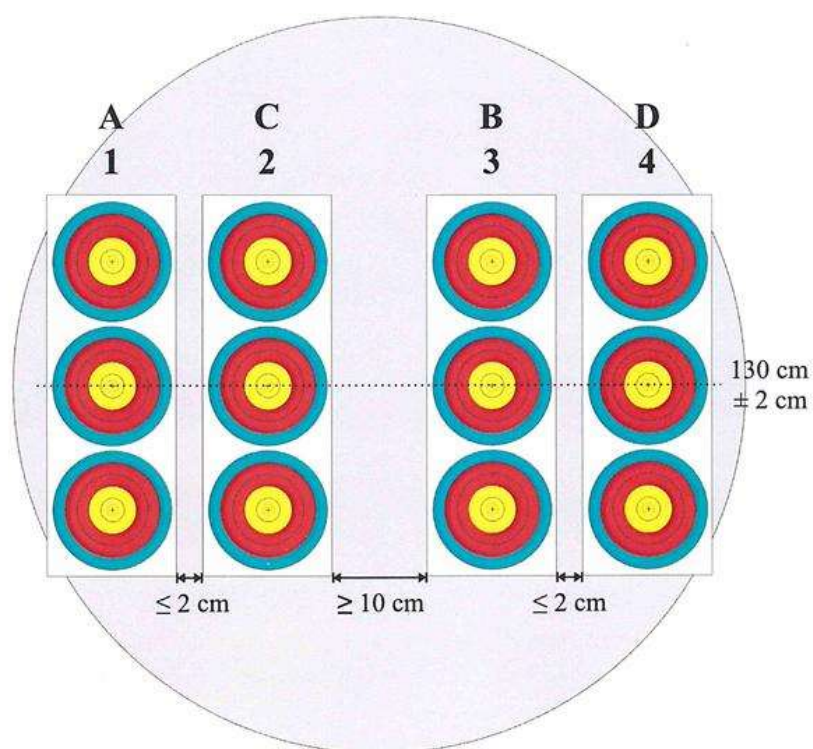


図 22 : インドア 縦型三つ目点標的の面× 2 枚

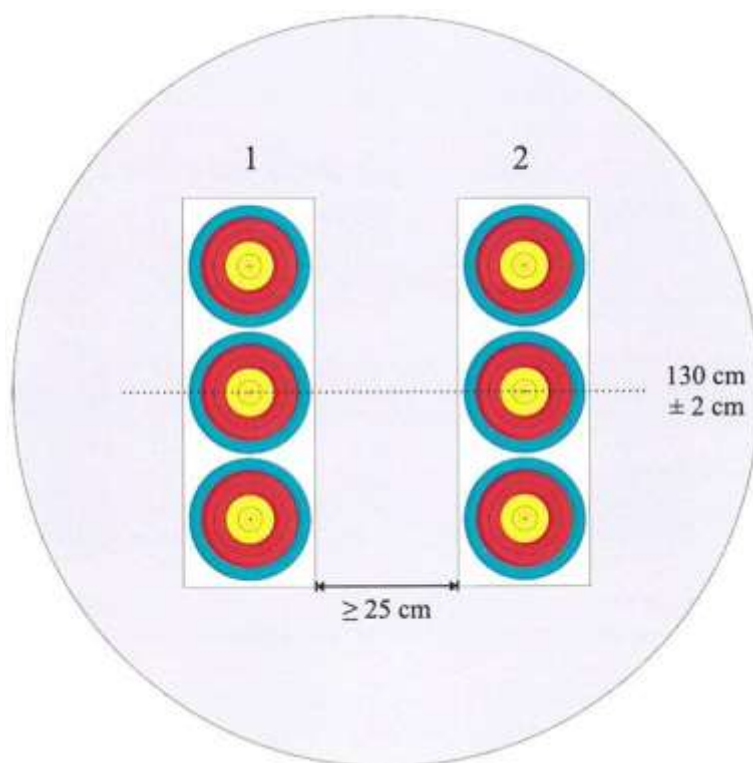


図 23 : インドア 縦型三つ目点標的の面（水平設置）× 1 枚

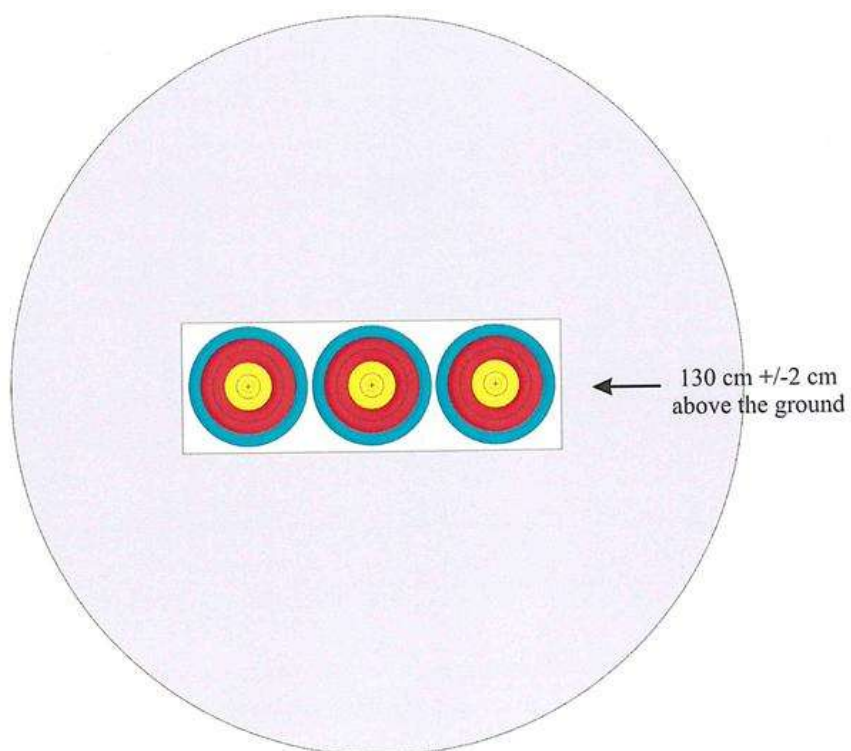


図 24：リカーブボウの詳細

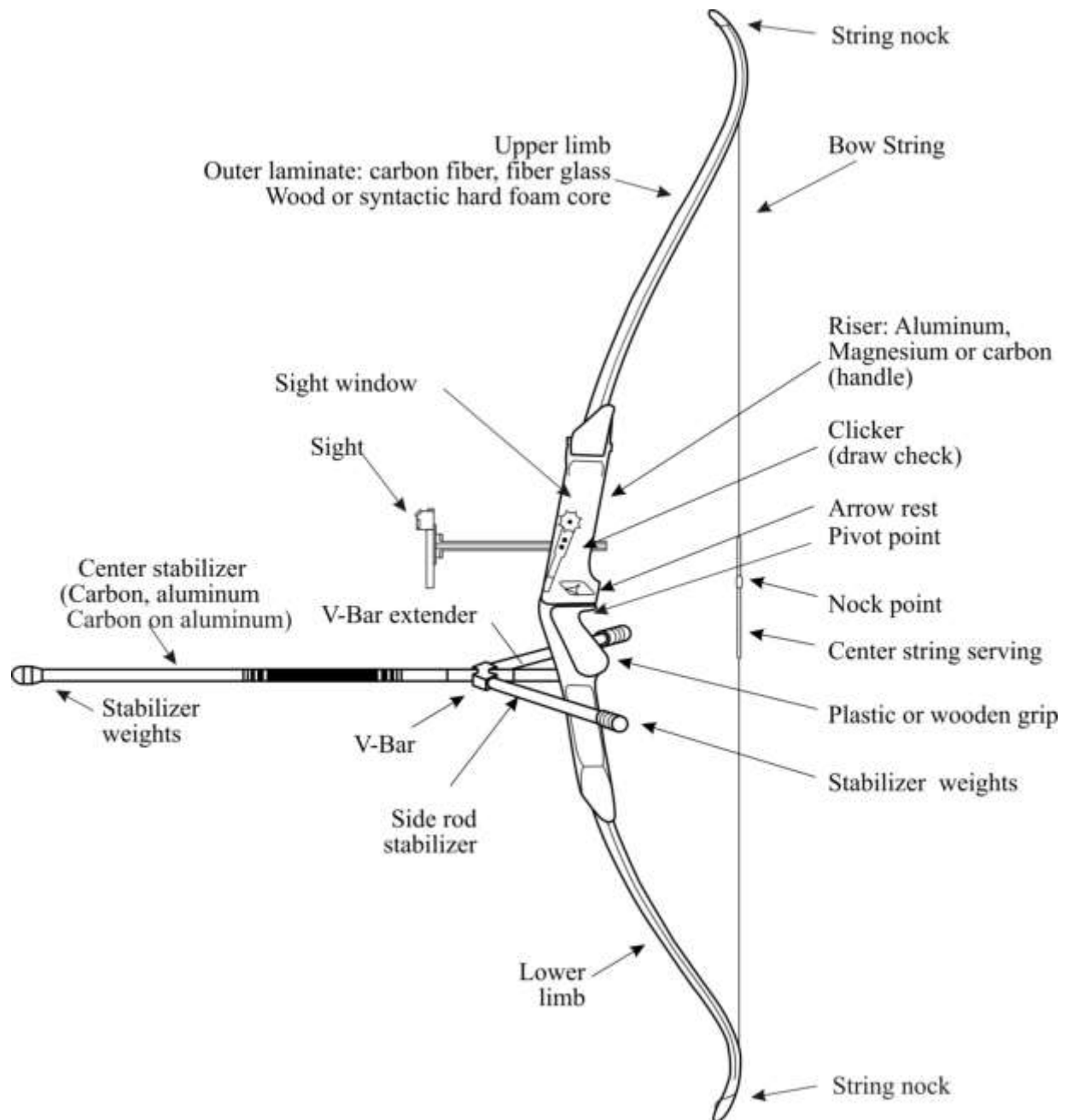


図 25 : コンパウンドボウの詳細

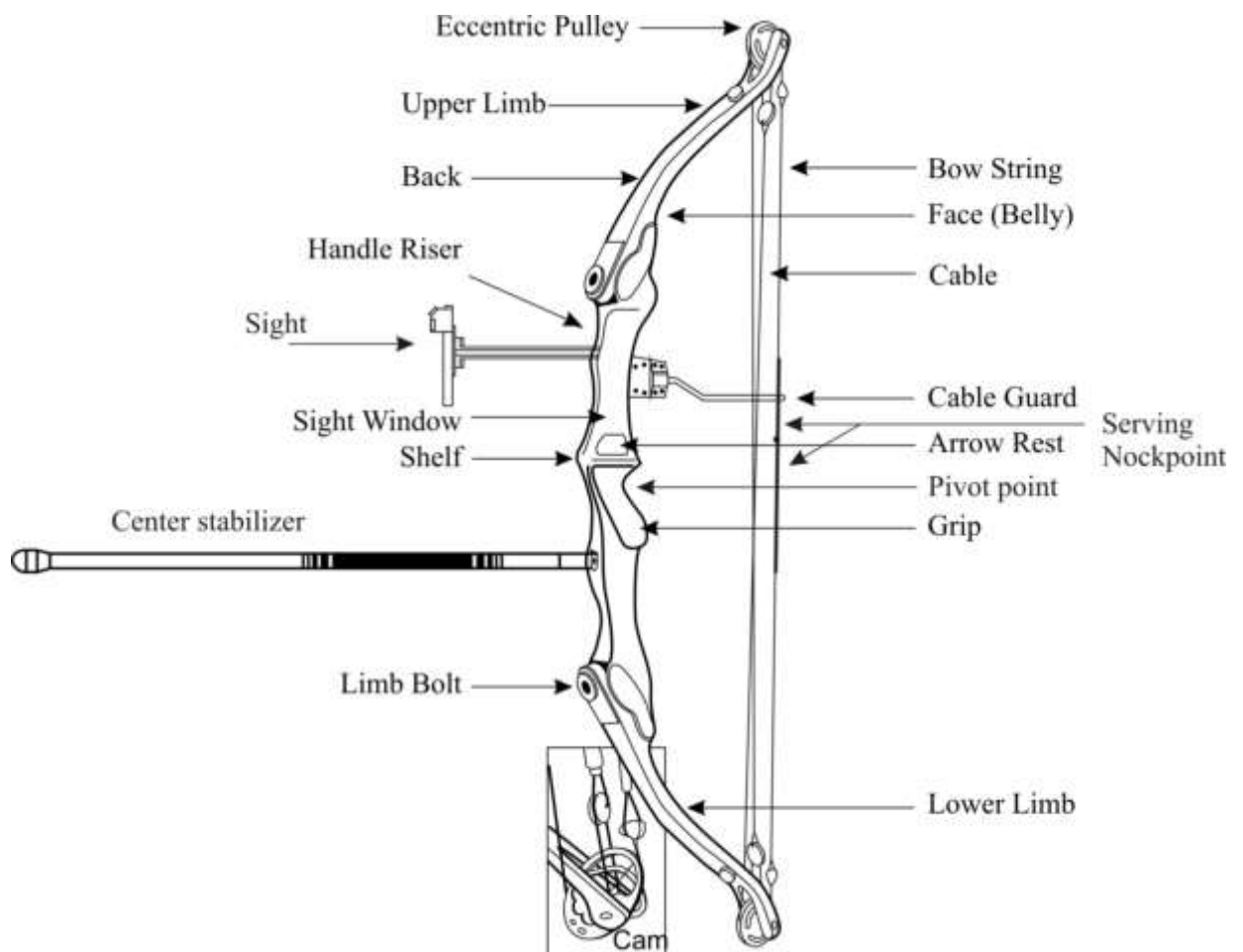
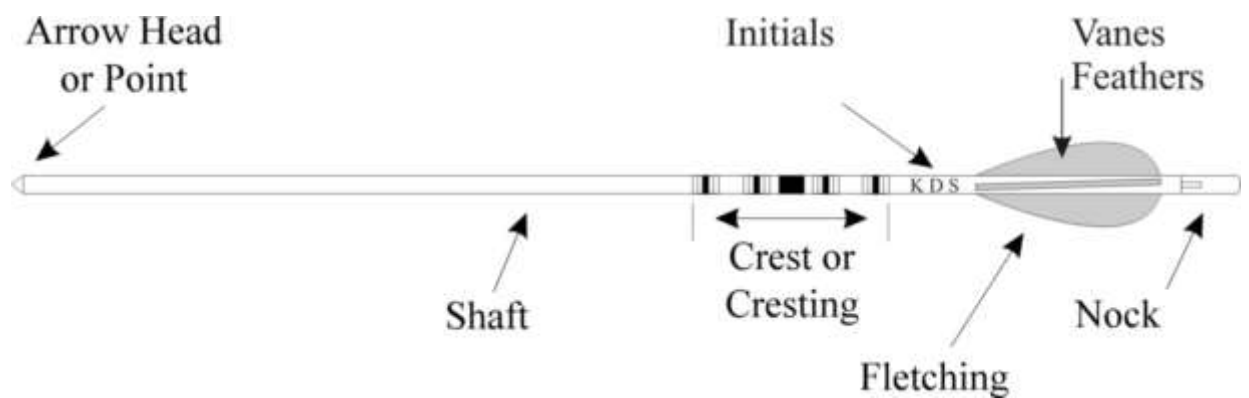


図 26 : アローの詳細



付則 3 補助用具

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つてはならない。
- (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 27：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 1 1 0 mm 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 28：最小限の腋の下の距離 1 1 0 mm



- a W 1 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 1 1 0 mm 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 29：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、1. 2 5 m を超えてはならない。
- (5) 転倒防止器具の使用は認められる。
- (6) 傾倒防止器具は、地上に接していなければ使用することができる。
- (7) 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、ストラップは医療上、もしくは安全性の理由でのみ使用が認められ、パフォーマンスの向上を目的とした利用は認められない。
 - 2 W1 競技者で、クラス分けカードにストラップの使用が記載されている場合、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 W1 競技者は、クラス分け委員によって医療上の理由から必要と認められた場合、非剛性のコルセットタイプの補助器具、もしくはチェストストラップを使用することができる。
 - 4 W2 競技者で、クラス分けカード上にストラップの使用が記載されている場合、どの部分も5 cmを超えない幅で、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。
 - 5 一部の競技者については、脚部のストラップがクラス分けカードに記載されていれば認められ、その幅は5 cm 以内に限られる。脚部のストラップは安全上の理由でのみ使用が認められ、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。
 - 6 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。一時的な仕様の理由は、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 スツール

- 1 スツールは下肢障害が38点以上のスタンディングクラスの競技者が使用することが認められる。
- 2 スツールはどのような背もたれもあってはならない。
- 3 スツールは、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、1.25mの幅が認められる）。
- 4 下肢障害が38点に満たない競技者であっても、立位の安定性が悪い場合、安全上の理由からクラス分け委員によってスツールの使用が認められることがある。スツール使用を承認するための正当性は、クラス分けカードのコメント欄に明確に記載されなければならない。

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き規則にあったリリースエイドを使用することを補助する単純なシステム（単純なハーネス等）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、側面保持の機能、または剛性のあるコルセットとしての機能を有してはならない。
- 3 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、競技会の審判員によって使用が認められなければならない。
- 4 パラ競技者は、弦に恒常的に取り付けられていれば、マウスタブの使用を認められる。

5 ボウバンテージ

- 1 押し手に障害のあるパラ競技者は、クラス分け委員によって適切と判断された場合、弓のグリップと手に固定するためにボウバンテージを使用することができる。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保持を補助するものとする。

6 押し手の補助器具

- 1 弓を保持することができない競技者は、人工的な補助器具または装具を使用することができる。この補助器具は、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であれば、弓に取り付けることができる。
- 2 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 押し手の添え木

- 1 押し手に障害のあるパラ競技者は、クラス分け委員によって競技者の機能障害に基づいて適切と判断された場合、肘および／または手首に添え木を使用することができる。このこと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。

8 引き手の添え木

- 1 引き手に障害のあるパラ競技者は、クラス分け委員によって競技者の機能障害に基づいて適切と判断された場合、引き手の添え木、または引き手の添え木とリリースエイドの組み合せたものを使用することができる。

9 ブロックまたはくさび

- 1 ブロックまたはくさびは、競技規則第202条10項（1）に記載の通り、承認を必要としない。
「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。」

10 アシスタント

- 1 矢を安全にまたは効率的につがえることができない、またはサイトを調整できない上肢に障害のある W 1 もしくはスタンディングの競技者は、クラス分け委員の承認に基づき、アシスタントを付けることができる。行射のアシスタントは、行射終了の合図があるまでサイトを調整してはならない。
- 2 アシスタントは、他の競技者の妨げになってはならず、パラ競技者と同じユニフォームと競技者番号付けなければならない。
パラ競技者がアシスタントの使用を認められた場合、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。

11 視覚障害の補助

- 1 使用が許される補助器具は、競技規則第 2 2 6 条に記載の通り、目隠し、触知式サイト、およびスポッターまたはコーチである。

