

# 令和元年度JOCジュニアオリンピックカップ 第38回全国高等学校アーチェリー選抜大会

## 競技上の注意



- 会 場 つま恋リゾート 彩の郷 第一多目的広場特設会場
- 日 時 令和2年3月26日（木）～3月28日（土）
- 主 催 （公社）全日本アーチェリー連盟  
（公財）全国高等学校体育連盟
- 主 管 （公財）全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部  
静岡県アーチェリー協会  
静岡県高等学校体育連盟アーチェリー専門部

< 大会日程 >

日 程	実 施 内 容	時 間	適 要
	3月25日(水)	13:00 ~ 17:00	受付開設 (場所 カンファランスセンター)
1日目	3月26日(木) 受付 監督会議 公式練習 用具・服装検査 開会式	12:30 ~ 13:00 13:30 ~ 14:00 14:45 ~ 16:00 14:45 ~ 16:00 16:10 ~ 16:40	受付 (場所 カンファランスセンター) 競技補助者役員 (西ブロック) 打合せ (場所 カンファランスセンター) 監督会議 (場所 カンファランスセンター) 公式練習 (第一多目的広場特設会場) 用具・服装検査 (競技本部テント後方) 開会式
2日目	3月27日(金) <午前> 予選ラウンド <午後> ミックス戦	8:30 ~ 12:20 (12:20 ~ 13:00) 13:00 ~ 13:35 13:45 ~ 14:05 14:15 ~ 14:35 14:45 ~ 15:05 15:15 ~ 15:35 15:45 ~ 16:00	予選ラウンド (70m36射×2)  休憩  ミックス戦 1/8リミネーションラウンド <sup>®</sup> " 1/4ファイナルラウンド <sup>®</sup> " セミファイナルラウンド <sup>®</sup> " ブロンズメダルマッチ " ゴールドメダルマッチ " 表彰式
3日目	3月28日(土) 男女個人戦 決勝ラウンド	8:30 ~ 9:15 9:25 ~ 10:10 10:15 ~ 10:45 10:50 ~ 11:20 11:50 ~ 12:20 12:25 ~ 12:55 13:00 ~ 13:30 13:35 ~ 14:05 14:10 ~ 14:40 15:00 ~ 15:20	男女個人戦 1/24リミネーションラウンド <sup>®</sup> 女子 " 1/24リミネーションラウンド <sup>®</sup> 男子 " 1/16リミネーションラウンド <sup>®</sup> " 1/8リミネーションラウンド <sup>®</sup> (射場レイアウト変更: 敗退者が対応) " 1/4ファイナル " セミファイナル " ブロンズメダルマッチ " ゴールドメダルマッチ 女子 " ゴールドメダルマッチ 男子 " 表彰式・閉会式

タイムテーブルは予定時間のため、進行状況、天候などにより変更することがあります。

< 競技規則 >

(公社)全日本アーチェリー連盟競技規則2019～2020年、および、(公財)全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部が定める大会運営規定により実施する。

< 大会運営規定 >

1 ミックス戦(都道府県対抗)の選手変更について

- (1) 選手変更は、当初の登録選手が棄権する場合のみ認めるものとする。
- (2) 変更の届け出期限は、3月26日(木)の監督会議前までとする。(監督会議受付で申し出ること)

2 用具服装検査について(26日(木) 14:45～16:00) 場所:競技本部テント後方

- (1) 検査順 ①九州 ②中国・四国 ③近畿 ④北信越・東海 ⑤関東 ⑥北海道・東北 ⑦再検査

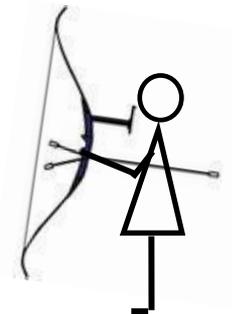
(2) 用具服装検査方法

ア 選手、監督、マネージャーとも検査を受ける。

イ 弓は審判員にフェイス面を向けて持ち上げ、検査を受ける。(右図参)

ウ 以下の項目について検査を行う。

- a 規定に適合したユニフォームとその着用状態(複数ある場合は全て)
- b 競技者番号(以下、ゼッケン)の照合と装着位置(クイパー・常に視認できるか)
- c 防水衣、防寒衣(正式なユニフォームの上に着用しているか)
- d 弓、タブ(競技に適した安全なものか)
- e 矢(ノック、フェザー、ネーム等が統一されているか)
- f ターゲットバッジ



弓はフェイス面を審判に向けて持ち上げる

- (3) 競技中も、用具および服装は検査継続の対象とする。
- (4) 用具の交換や修理に際しては、その都度審判員の検査を受けること。
- (5) 予備弓具、スコープの検査は行わない。
- (6) 再検査 検査不合格の選手は以下の時間で再検査を行う。必ず監督が同伴すること。
  - ① 26日(木)の用具服装検査時間内(全選手の検査終了～16:00)
  - ② 27日(金)8:10～8:20 競技本部テント後方

3 公式練習について(26日(木) 14:45～16:00) ※出場登録された選手のみ

- (1) 標的は距離70m、122cm的を使用し、各選手が予選時に使用する標的で行う。
- (2) AB/CD矢取り、CD/AB矢取りの2立(4分)で実施する。(矢取りを含め16:00を越えないものとする)
- (3) 監督・マネージャーはWWLまで立ち入ることができる。
- (4) 競技場内では、監督・選手・マネージャーはユニフォームを着用し、選手・マネージャーは支給された予選用ゼッケンを背面に装着すること。



4 競技・行射方法について

(1) 標的・ゼッケンについて

ア 予選ラウンドでは、各選手はプログラムに記載された標的と支給された予選用ゼッケンを背面に装着する。

イ ミックス戦および個人決勝ラウンドでは、予選ラウンドの順位により決定した標的で競技し、予選ラウンドで使用したゼッケンを背面に、予選通過者決定後に配布するミックス戦および個人決勝ラウンド用ゼッケン(予選通過順位)をクイパーに装着する。(常に視認できること)

- (2) 予選ラウンド(27日(金) 8:30~12:20)
- ア 70m72射(36射×2回)で実施する。122cm標的面を使用する。
  - イ 行射は1標的4名の2立ち(AB/CD、CD/ABの繰り返し)で行い、4分6射ごとに採点および矢取りを行う。なお、選手の行射については、指定された行射位置とする。
  - ウ 競技開始前に練習を設ける。
    - a 20分以内(1回4分、2回以内とする)(AB/CD矢取り、CD/AB矢取り)
    - b 練習時間内の本数制限は設けないが、時間外発射を行わないこと。
  - エ 矢取りは当該出場選手が行うものとするが、事情により矢取り代行を配置する場合は監督会議前までに届け出るものとする。(競技中に発生した不慮の事故による場合は審判員に届け出ること。)
  - オ 用具破損等で審判へコールするときは、シューティングライン上より一步後退し挙手して審判員に知らせ、審判員の判断を仰ぐ。
- (3) 決勝ラウンド、次ステージへの進出、シュートオフについて
- ア ミックス戦は予選ラウンド上位16チームが、個人戦は予選ラウンド上位56名がイリミネーションラウンドに進出するものとする。
  - イ イリミネーションラウンドへの進出、イリミネーションラウンド・ファイナルラウンドでの同点は10点数、X数を考慮せず、すべてシュートオフで勝敗を決する。
  - ウ 個人戦のイリミネーションラウンド(1位~8位・56位)で同点が生じた場合、中立の標的を使用し、1競技者1標的で1射(40秒)のシュートオフを行う。1射目の矢が両競技者とも10点の場合、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。同点の場合は、的の中心に近い矢により決定する。それでも順位が決まらない場合、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。
  - エ ミックス戦のイリミネーションラウンド進出をかけた順位(16位)で同点が生じた場合は、どちらのチームも使用していない標的を使用し、1チーム1標的で2射(各競技者1射)制限時間40秒によるシュートオフを行う。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。同点同点の場合、チーム内の中心に最も近い矢により決定する。これも同じならば、チーム内で2番目に中心に近い矢により決定する。それでも順位が決まらない場合は、順位が決するまでこれを繰り返す。
- (4) ミックス戦、個人戦の予選ラウンドで得点が同点だった場合は次のように順位を決定する。
- ア 10点の数の最も多いもの。
  - イ X(インナー10)数の最も多いもの。
  - ウ これがまだ同数の場合、同順位とする。
  - エ 決勝ラウンドの1回戦における対戦表の位置を決めるとき、上記ア、イによっても順位が決まらない場合は、ディスクトスによって順位を決定する。
  - オ ディスクトスは、競技本部において競技委員長立会いの下で実施する。
- (5) ミックス戦(都道府県対抗 27日(金) 13:00~16:00)
- ア 距離は70m、122cm標的面を使用する。
  - イ ゼッケンは予選用とともにミックス戦用を装着する。(装着例参照)
  - ウ ミックス戦用に各都道府県ユニフォームを着用してもよい。
  - エ チーム内の選手の矢は、ノックやフェザーで容易に区別ができるようにする。
  - オ 1/8イリミネーションの開始前に練習を設ける。
    - a 15分以内(80秒を2回行う)
    - b 同時行射、入れ替わりの行射、行射本数は自由とする。
  - カ 全対戦において1チーム1標的を用いる。

- キ 各対戦の立ち位置はトーナメント表どおりとする。(巻末トーナメント表参照)
- ク 1セット80秒以内4射(2名×2射)×4セットマッチとする。各セットの勝者は2ポイント、同点の場合は両者とも1ポイント、シュートオフの勝者は1ポイントを獲得する。5ポイント以上に達したチームは勝者となり次のラウンドに進む。
- ケ コーチボックスには、各都道府県の監督・マネージャーのうち1名が入ることができる。  
※審判員が選手・マネージャーに注意を与える場合、コーチボックスに監督がいないときは、監督を通さず直接指導することになる。
- コ 両チームの2選手が1mライン後方に待機した状態で対戦が始まる。
- サ セミファイナルまでの行射について。
- a ブザー2声：1mライン後方で行射開始に備える。  
※ムーブアップ(10秒)の間に1mラインを越えてはならない。
- b ブザー1声：各チームの1選手がシューティングラインに入り行射を開始する。
- c 2選手はどのような順序で行射を行ってもよいが、1セット1選手2本以内を行射する。
- シ メダルマッチ(3位決定戦・決勝)の行射について
- a 交互行射とし、チームは2射(2名×1射)後、相手チームと行射を交代する。
- b 交互行射では、予選ラウンドの上位チームが第1セットの行射の順序を決定する。
- c 以降は、合計ポイントの低いチームが第2、第3、第4セットを先に行射する。
- d 両チームの合計ポイントが同点の場合は、第1セット先攻のチームが先に行射する。
- e 先攻するチームはブザー2声で、行射開始に備え1mライン後方で待機する。  
※ムーブアップ(10秒)の間に1mラインを超えてはならない。
- f ブザー1声で先攻するチームの1番目の選手がシューティングライン(以下、SL)に入って行射を開始し、2番目の選手が行射を終え1mラインをまたぎ越した時に時計が止まり、相手チームの行射となる。
- g 後攻のチームは自チームの時計の減算が始まったら1番目の選手がSLに入り行射を開始する。2番目の選手が行射を終え1mラインをまたぎ越した時に時計が止まる。
- h 先攻のチームは自チームの時計の減算が始まったら1番目の選手がSL入り行射を開始する。2番目の行射を終了すると相手チームの行射となる。
- i 後攻のチームは、自チームの時計の減算が始まったら1番目の選手がSLに入り行射を開始する。全ての行射の終了または行射時間が終了するとブザーが3声鳴り、採点、矢取りを行う。
- j 2選手はどのような順序で行射を行ってもよいが、1度に1選手1本だけ行射する。
- ス 用具破損等によるロスタイムは認めない。
- セ 1人の選手が行射終了後1mライン後方に下がるまで次の選手は1mラインを越えてはならない。
- ソ 1mライン後方にいる選手は、スコープを用いて的中場所を確認し、行射中の選手に教示することができる。監督・マネージャーのうち1名がコーチボックス内で選手に指示を与えることができる。その際、手持ちの双眼鏡または三脚付きスコープ等を使用することができる。
- タ 1/8イリミネーションラウンドからセミファイナルラウンドまでの対戦(同時射ち)で同点が生じた場合は、同時射ちのシュートオフにより勝敗を決定する。
- a チームの2選手が1名ずつSLに立ち、40秒以内に1射ずつ行射する。
- b 2射の合計点が同点の場合は、的の中心に最も近い矢を有するチームを勝者とする。これが同じならば、2番目の矢のうち、中心に近い矢を有するチームを勝者とする。これでも順位が決まらない場合、順位が決定するまでこれを繰り返す。
- チ メダルマッチでの対戦で同点が生じた場合は、得点による2射(各競技者1射、交互射ち)1チーム制限時間40秒のシュートオフにより勝敗を決定する。

- a メダルマッチのシュートオフは、第1エンドを先に行射したチームが先に行射する。先攻のチームの1人が1射したのち相手チームと交代する。
- b 2射の合計点が同点の場合は、的の中心に最も近い矢を有するチームを勝者とする。これが同じならば、2番目の矢のうち、中心に近い矢を有するチームを勝者とする。これでも順位が決まらない場合、順位が決定するまでこれを繰り返す。

ツ ミックス戦の敗者の順位決定方法

- a 1/8 イリミネーションの敗者は9位とする。
- b 1/4 ファイナルの敗者は5位とする。

(6)個人戦決勝ラウンド(29日(土) 8:30~14:40)

- ア 距離は70m、122cm標的面を使用する。
- イ ゼッケンは予選用とともに決勝ラウンド用を装着する。(装着例参照)
- ウ 1/24イリミネーション競技開始前に練習を設ける。
  - a 15分以内(2分を2回行う)
  - b 練習時間内の本数制限は設けないが、時間外発射を行わないこと。
- エ 対戦がない(bye)選手は、1/24イリミネーションの競技中、指定された標的(トーナメント表参照)で練習することができる。(対戦相手が棄権した場合を含む。)
  - a 練習は第3セットまでとする。
  - b 1セット内の行射は3本までとする。4本以上行射した選手は、その後の練習を行うことはできないが、次のマッチの制裁の対象とはならない。
- オ 対戦する2名は、1/16イリミネーションまで同じ標的を使用し、1/8イリミネーションからは1標的1名で行う。
- カ 各対戦の立ち位置はトーナメント表どおりとする。(巻末トーナメント表参照)
- キ 対戦はセットシステム(1セット:2分3射×5セットマッチ)で実施し、各セットの勝者は2ポイント、同点の場合は両選手に1ポイント、シュートオフの勝者は1ポイントを獲得する。各対戦で6ポイント以上に達した選手は勝者となり次のラウンドに進む。
- ク ブロンズメダルマッチまでの行射について
  - a 2名同時行射とし、採点、得点記録、ポイント表示は当該選手が行う。
  - b ブザー2声でSLに入り、ブザー1声で行射を開始する。
  - c 勝敗が決したら、選手サイン後に後方の審判員から確認を受け、3mライン付近で勝者コールを受ける。

※審判員確認時点で計算ミス等が発覚し、勝敗が違っていても、選手サインが終わっていた場合はスコアカードの記載内容が優先される。

  - d 5セット終了時で同点の場合は、両者同時行射で1射(制限時間40秒)のシュートオフにより勝敗を決定する。1射目の矢が両競技者とも10点の場合、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。同点の場合は、的の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。
- ケ ゴールドメダルマッチ(決勝)の行射について
  - a 交互行射とし、1射(20秒)ごとに行射を交代する。
  - b 行射の順番は、予選ラウンドの上位者が選択する。
  - c 先攻の選手は、行射開始の合図(ブザー)で行射を開始する。
  - d 第2セット以降は、合計ポイントの低い選手が先攻となる。
  - e 各セット終了時に両者のポイントが同点の場合、第1セット先攻の選手が先に行射する。

- f 後攻の選手は先攻の選手が射ち終え、自分の時計の減算が始まったら行射を開始する。
- g 両者がそれぞれ3射を射ち終えるか、制限時間が終了した時点でブザーが3声鳴り、採点、矢取りを行う。
- h 第5セット終了時で同点の場合は、交互射ち各1射（20秒）のシュートオフにより勝敗を決定する。第1セット先攻の選手が先に行射する。1射目の矢が両競技者とも10点の場合、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。同点の場合は、的の中心に近い矢により決定する。それでも順位が決まらない場合、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。
- コ 用具破損等によるロスタイムは認めない。
- サ 決勝ラウンドの敗者の順位決定方法は以下のとおりとする。
  - a 1/24イリミネーションラウンドの敗者は33位
  - b 1/16イリミネーションラウンドの敗者は17位
  - c 1/8イリミネーションラウンドの敗者は9位
  - d 1/4ファイナルラウンドの敗者は5位

## 5 得点記録について

- (1) 得点記録は別紙のスコアカード(予選用・決勝用)を使用し、同一標的を使用する全選手で行う。また、予選の得点は携帯端末を使用し入力した後、選手全員が確認して記録を送信する。
- (2) 予選ラウンドの得点記録は、次の通り各々が分担して行う。
  - ア 矢を所有する選手の指差し呼称にしたがい、スコアラーは高い得点順にスコアカードに記入する。その標的の他の選手は、呼称確認・端末入力を行う。  
(インナー10はアルファベットの「X」を、0点はアルファベットの「M」を記入・入力する。)
  - イ 矢の所有者および同一標的を使用する他の選手が、それぞれを分担して得点確認を行い、確実に実施するものとする。
  - ウ 各選手はスコアカードと携帯端末の得点が合っていることを確認後、携帯端末から送信する。
  - エ 選手自身が関与する得点記録業務の内容は、他の選手の得点記録や順位に関する権利にも影響を及ぼす。それぞれが下記の順序のとおり分担業務を確実に行うこと。  
役割等を拒んだ場合は競技会への参加権利を失うものとする。虚偽が発生した場合は、当該選手または同一標的選手全員を失格とすることもある。
  - オ 欠場等により1標的2名以下で行射しなければならない状況が生じた場合は、3名で得点記録作業が行われるよう補助員を補填する。

### < 1 的 4 人 >

順序	得点記録の順序／業務分担	選手A	選手B	選手C	選手D
1	Aの得点記録	得点呼称	呼称確認	端末入力	スコアラー
2	Bの得点記録	スコアラー	得点呼称	呼称確認	端末入力
3	Cの得点記録	端末入力	スコアラー	得点呼称	呼称確認
4	Dの得点記録	呼称確認	端末入力	スコアラー	得点呼称
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアカードの間違いを防ぐため、記載の名前を呼んでから記録する。</li> <li>・得点呼称された得点を記入・入力する際、スコアラーは得点を復唱する。</li> <li>・標的面の的的中孔の全てに、L字でチェックする。</li> </ul>				

< 1 的 3 人 >

順序	業務分担	選手A	選手B	選手C
1	Aの得点記録	得点呼称	端末入力・呼称確認	スコアラー・呼称確認
2	Bの得点記録	スコアラー・呼称確認	得点呼称	端末入力・呼称確認
3	Cの得点記録	端末入力・呼称確認	スコアラー・呼称確認	得点呼称
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアカードの間違いを防ぐため、記載の名前を呼んでから記録する。</li> <li>・得点呼称された得点を記入・入力する際、スコアラーは得点を復唱する。</li> <li>・標的面的的中孔の全てに、L字でチェックする。</li> </ul>			

- (3) 得点記録(的中点数の判読・記載得点の復唱・誤記入等)に関し、異議があれば直ちに審判員の判定、訂正確認を求めることができる。
- (4) 的中点数の判定について、選手は次のとおり疑義を申し立てる権利がある。
- ア 得点の判読に対する自己確認または同一標的を使用する選手それぞれの立場で疑義が生じた場合、いずれからも審判員の判定を求めることができる。
- イ 審判員により得点の判読が行われ、これが最終判定となる。
- (5) 選手は競技終了後、サイン(競技者、記録者)、合計点、10点数、X数を全て記入したスコアカードを提出しなければならない。主催者が間違いを発見した場合、その間違いは訂正され、その結果は有効とする。
- (6) スコアカードに記入されない情報は、存在しないもの(0点)とみなす。  
個人戦決勝ラウンドの全ての対戦のスコアカードへの記入及びスコアボードへのポイント表示は選手が行う。メダルマッチでは得点の判読を審判員が行い、この判読が最終判定である。
- (7) ミックス戦の全ての対戦のスコアカードへの記入及びスコアボードへのポイント表示は選手が行う。メダルマッチでは得点の判読を審判員が行い、この判読が最終判定である。
- (8) 同一標的選手全員の得点記録業務が完了し、得点記入が終わったことを選手全員が確認するまで、矢・標的面・標的支持枠等に一切触れてはならない。
- (9) スコアカードに記載された得点の訂正は、2本線で該当エンドのすべての矢の訂正を行い、その的の選手全員がサインする。同じエンドで2回以上の訂正をする場合は審判員に訂正してもらう。
- (10) 得点記録業務に必要な絶対条件を、各自が完全に履行すること。不注意による不履行も「合意の違反行為」とみなされる。
- ア スコアカードに記載される各エンドのスコアが正確であることについて、各選手は競技者としての責任を負わなければならない。
- イ 各々の分担業務遂行のため、選手名を聞き漏らさないこと。
- ウ 誤りを防ぐために、用紙・選手名・記入上の確認を行うこと。
- エ 得点記入したスコアラーが復唱しない場合は、復唱を必ず要求すること。
- オ 声量不足で聞き取れない場合は、再度の復唱と声量の要求をすること。
- カ 得点呼称時に、必ず「自分のスコアカードの記入欄」であることを確認すること。
- キ 矢を抜き取る前には、標的面的的中孔にL字でチェックをしておくこと。
- ク 選手(ミックス戦の場合は代表者)は、競技終了時にスコアカードに確認のサインをする。サイン不履行の場合、競技本部はスコアカードの受け取りを拒否することができる。
- ケ 得点呼称は他の競技者にも分かりやすいよう指を差しながら行う。(その際は矢には触れないよう注意すること)
- コ 上記ア～ケの行為は、すべてそれぞれの選手の責任として行うこと。



(2) ミックス戦決勝ラウンド用スコアカード

- ア スコアカードは各対戦前に配布されるので必要事項を記入し、選手が保管する。
- イ スコアカードは各対戦につき1枚を使用する。
- ウ スコアカードは1枚目：本部用、2, 3枚目：選手用。  
※対戦終了後、選手は本部用スコアカードを審判に渡す。
- エ 対戦終了後に必要事項の記入を忘れないこと。

令和元年度 JOCジュニアオリンピックカップ 全国高等学校アーチェリー選抜大会

令和2年3月27日

ミックス戦

1/8イリミ  
(1回戦)

1/4ファイナル  
(準々決勝)

セミファイナル  
(準決勝)

ブロンズマッチ  
(3位決定戦)

ゴールドマッチ  
(決勝)

予選順位	<b>1</b>			
都道府県	〇〇県			
選手名	女子	〇〇	〇〇	
	男子	〇〇	〇〇	

的番号	<b>21</b>
-----	-----------

的番号	<b>22</b>
-----	-----------

予選順位	<b>16</b>			
都道府県	△△県			
選手名	女子	△△	△△	
	男子	▽△	▽△	

1セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	10	9	8	7	34	
評定						

ポイント	0
------	---

ポイント	2
------	---

1セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	10	9	8	8	35	
評定						

2セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	10	10	9	7	36	
評定						

ポイント	2 / 2
------	-------

ポイント	0 / 2
------	-------

2セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	9	9	8	7	33	
評定						

3セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	<del>9</del>	<del>9</del>	<del>9</del>	<del>7</del>	<del>34</del>	△△
評定	9	9	8	7	33	〇〇

ポイント	2 / 4
------	-------

ポイント	0 / 2
------	-------

3セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	10	8	8	6	32	
評定						

4セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	9	9	8	8	34	
評定						

ポイント	0 / 4
------	-------

ポイント	2 / 4
------	-------

4セット	1	2	3	4	小計	野五サイン
	10	10	9	6	35	
評定						

	1	2	小計	判定
シュートオフ (1回目)	10	9	19	
シュートオフ (2回目)				

SO	1	0
----	---	---

	1	2	小計	判定
シュートオフ (1回目)	10	8	18	
シュートオフ (2回目)				

合計	5	0
----	---	---

勝

勝

代表者サイン 〇〇 〇〇

勝者に〇印

代表者サイン △△ △△

1枚目本部用 2・3枚目選手用

(3) 個人戦決勝ラウンド用スコアカード

- ア スコアカードは各対戦前に配布されるので、必要事項を記入し開始時に担当審判に提出する。
  - イ スコアカードは各対戦につき1枚を使用する。
  - ウ スコアカードは1枚目：本部用、2、3枚目：選手用。
- ※対戦終了後、選手はスコアカードを審判に渡す。
- エ 対戦終了後に必要事項の記入を忘れないこと。

令和 元 年度 JOCジュニアオリンピックカップ 全国高等学校アーチェリー選抜大会

令和 2 年 3 月 28 日

個人戦

イリミネーションラウンド・ファイナルラウンド

男子 / 女子 1/24  
1回戦 1/16 2回戦 1/8 3回戦 1/4ファイナル 準々決勝 セミファイナル 準決勝 フロントマッチ 3位決定戦 コールドマッチ 決勝

予選順位	<b>9</b>			
競技者番号	<b>2-D</b>			
選手名	○○ ○○			
学校名	○○高校			

的番号	的番号
<b>5</b>	<b>5</b>

予選順位	<b>56</b>			
競技者番号	<b>15-A</b>			
選手名	○○ ○○			
学校名	○○高校			

1 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	9	9	6	24	
訂正					

ポイント	ポイント
1 0	1 2

1 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	10	9	9	28	
訂正					

2 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	9	9	8	26	
訂正					

2 1 / 1	2 1 / 3
---------	---------

2 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	10	8	8	26	
訂正					

3 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	<del>9</del>	<del>8</del>	<del>5</del>		○○ ◎◎
訂正	9	9	6	24	

3 0 / 1	3 2 / 5
---------	---------

3 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	10	8	7	25	
訂正					

4 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	10	8	8	26	
訂正					

4 2 / 3	4 0 / 5
---------	---------

4 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	10	8	5	23	
訂正					

5 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	9	9	9	27	
訂正					

5 2 / 5	5 0 / 5
---------	---------

5 セット	1	2	3	小計	訂正サイン
	10	8	8	26	
訂正					

シュートオフ	1回目	10	判定
	2回目	9	○

80 1	80 0
合計 6	合計 5

シュートオフ	1回目	10	判定
	2回目	9	

勝 勝

選手サイン \_\_\_\_\_ ○○ ○○

勝者に○印  
1枚日本部用 2・3枚目選手用

選手サイン \_\_\_\_\_ ◎◎ ◎◎

7 服装規定について

(公財)全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部が定める服装規定に準じて実施する。

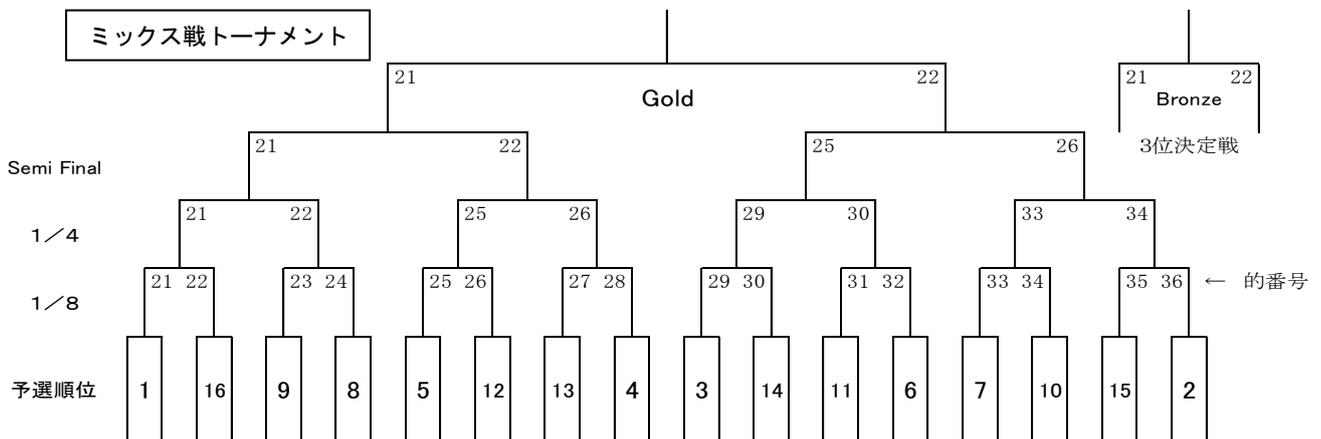
8 競技者の失格について

(公社)全日本アーチェリー連盟競技規則第14章第208条、210条に準じて競技者を失格にする場合がある。

※大会の秩序を著しく失墜・混乱させる行為、スポーツマンシップに反する行為等については、1回目での失格もあり得る。(※監督・マネージャーの違反行為等についても同様の対処とする。)

9 その他の事項について

- (1) 的紙の交換は、必要と認めた場合に行うものとする。
- (2) 公式練習、予選ラウンド、個人戦決勝ラウンドの競技中、監督・マネージャーはWWLまで立ち入ることができる。
- (3) ミックス戦決勝ラウンドの競技中、監督・マネージャーの内1名はコーチボックスに入ることができる。コーチボックスに入らない監督・マネージャーはWWLまで立ち入ることができる。
- (4) 各対戦で敗退した選手、監督、マネージャーは、速やかに指定エリアから退出すること。
- (5) 予選ラウンドで使用する弓具はWL後方に整頓して置くものとする。ミックス戦で使用する弓具は、選手エリア内又はWWL後方に置くものとする。
- (6) 競技会場で行射により矢を紛失した場合は、審判員に必ず報告すること。
- (7) ミックス戦出場選手は、ノック又はフェザーの識別が可能な矢(配色等を変える)を使用すること。
- (8) 記録の掲示については次のとおりとする。
  - ア 予選ラウンドでは、6射終了毎に会場内の掲示板に記録を掲示する。
  - イ 予選ラウンド終了後に行う記録の確認は、掲示された確認記録一覧表による。  
※確認記録に対する異議申し立ては、確認記録掲示後10分間とする。
  - ウ 決勝ラウンドでは、各対戦終了毎の結果を表示する。
  - エ 個人決勝ラウンドの確定記録は本専門部HP上による電子配信とし、競技終了後、競技会場での配布は行わない。
- (9) 得点記録以外の異議申し立てについては、いかなる場合も監督を通じて競技本部へ申し出、競技委員長、又は審判長の裁定をもって最終決定とする。その裁定を不服とする上訴委員会への提訴については、(公社)全日本アーチェリー連盟競技規則に準じた手続きを取らなければならない。
- (10) 携帯電話等を競技場内で使用すること、及び着信音を鳴らすことを厳禁とする。
- (11) 表彰式・閉会式については以下のとおりとする。
  - ア ミックス戦表彰式には、決勝ラウンドに進出した16チームの選手は全員参加すること。
  - イ 個人戦表彰式および閉会式には、決勝ラウンドベスト8に残った選手は全員参加すること。

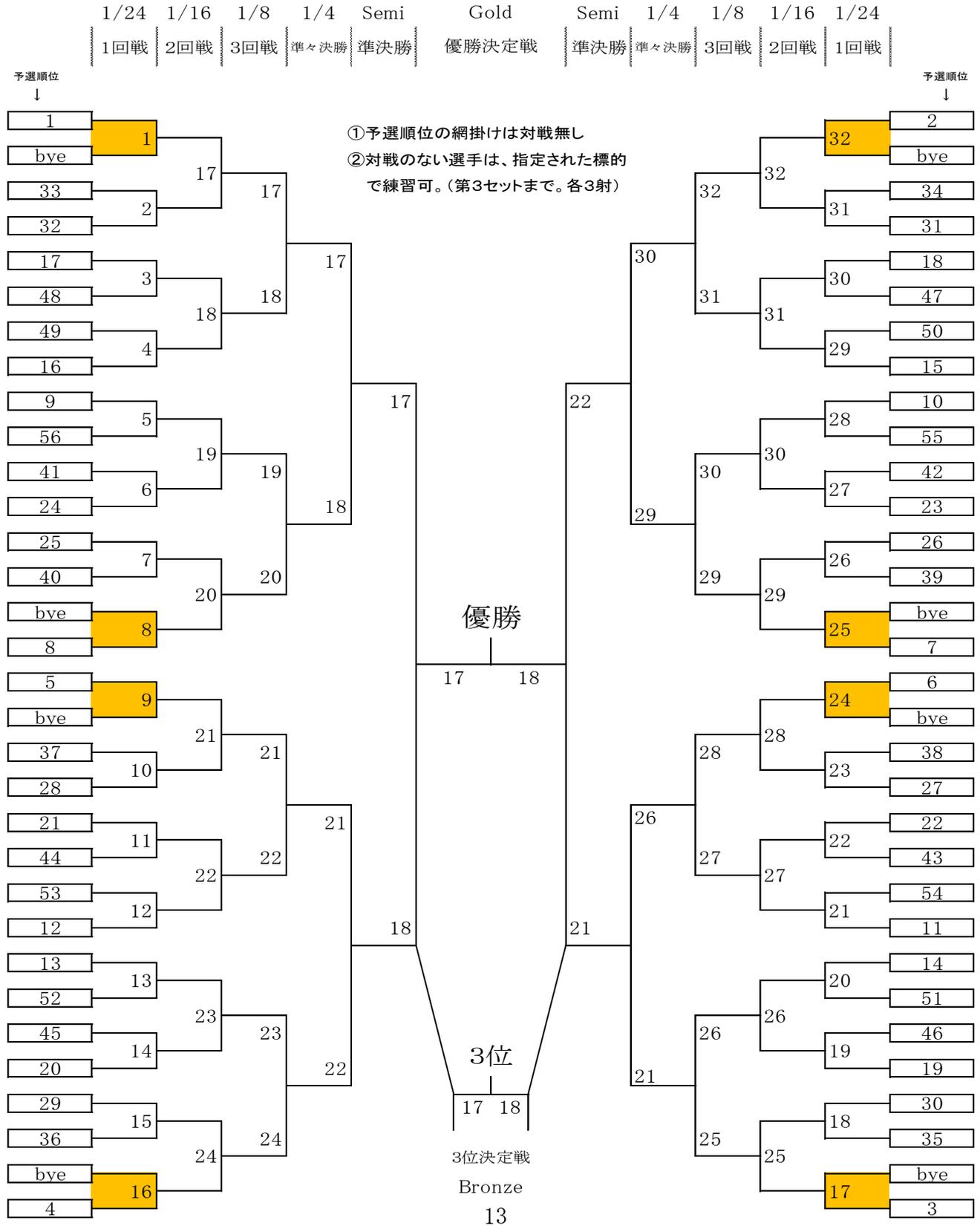




男子個人戦決勝トーナメント表

- ① 1/24 ~ 1/16 は1標的2名の行射とする。
- ② 立ち位置は、トーナメント表左側は、上段が左立ち、下段が右立ち。
- ③ トーナメント表右側は、上段が右立ち、下段が左立ちとなる。

## 男子個人決勝トーナメント





## 『参考資料』

### 【ミックス団体戦の罰則規定について】

1 1 mラインを越えるのが早すぎたとき。

『規則』 1名の選手しか1 mラインを越えてはならない。

事例①：2人の選手が同時にSLに立ち、イエローカードを無視し、シュートした場合。

対応：重大な違反として対処する。レッドカードが出され、最高点削除となる。

事例②：上記以外で1 mライン上での違反。

対応：イエローカードが出され元の位置に戻ってやり直す。矢はクィーバーに戻す。

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

2 クィーバーから矢を早く抜きすぎたとき。

『規則』 SLをまたいで立つまではクィーバーから矢を取り出してはならない。

対応：イエローカードが出され元の位置に戻ってやり直す。

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

3 決められた本数以上の矢を射ったとき。(時間外発射を含む)

事例①：1人の選手が3本行射した。

対応：重大な違反として対処する。

内容：レッドカードが出され、最高点削除となる。

事例②：制限時間を過ぎて矢を発射した。

対応：重大な違反として対処する。

内容：レッドカードが出され、最高点削除となる。

《付記》選手は、その選手のものであるとはっきり識別できる矢を使わなければならない。

審判員が一目見て、2選手がそれぞれ2射しか発射していないことが確認できるように、各選手はチームの他の選手とは明らかに違った、ノック・フェザー・クレストを使用すること。

4 コーチボックス内にいる者が、コーチボックスから出たとき。

『規則』 監督は、選手が行射中は、コーチボックスの中かWWL後方にいなければならない。

1回目の違反 → 対応：審判は、コーチボックスを指す。

2回目の違反 → 対応：その対戦中、コーチボックスから退去させる。

3回目の違反 → 対応：その日の競技終了まで競技場への立ち入りを禁止する。

5 行射開始の合図以前に1 mラインを越えたとき。

『規則』 全ての団体戦は、1 mライン後方に待機した状態で始まる。

事例①：選手がブザー2声(ムーブアップ)で1 mラインを越え、SLに移動した。

対応：小さな違反として対処する。イエローカードが出され元の位置に戻ってやり直す。

警告を無視して行射を続けた場合、レッドカードが出され、そのエンドの最高得点を削除。

《付記》かけ声、虚偽の得点を発声する等による錯乱・虚勢行為は、競技者としてはあるまじき行為である。相手の立場を尊重するフェアプレーの精神で、真摯な競技態度であることを望む。この点については、各監督に徹底して事前指導を要望する。