

## 2014-2015競技規則 公認審判員用新規則適用にあたっての注意点

WAと運営上の共通性を整えたもの

(公社) 全日本アーチェリー連盟

国際部・競技部

I. レッドカード 改訂でレッドカードに関する表記は無くなったが、最高点削除の場合、審判員はレッドカードを上げてその旨を通知する。

今回の規則で「審判員はレッドカードを上げて…」の部分が削除されたのはあくまでも 審判がレッドカードを上げ忘れた時に選手、監督から「レッドカードが出ていないから最 高点削除は認められない」というクレームが出ないようにするため。

ルール上は審判員の義務ではないが、違反があったか否かについて、選手、監督及び観客が直ちに、明確に理解できるように、レッドカードを上げることが望ましいことは言うまでもない。レッドカードを使わないと逆にトラブルの原因ともなりかねない。

II. セット制と合計得点制 リカーブはセット制、コンパウンドは合計得点制

これまではセット制と合計得点制が入り交じっていたが、今回の改正で上記のようにすっきりと分けがされた。特にコンパウンドのインドア・マッチラウンドがこれまではセット制であったものが合計得点制に変わったので、注意が必要。 団体戦のみ

III. フィールドアーチェリーでの同点の順位決定

- ① 6点数の最も多いもの (6 + 5点の数ではない)
- ② 5点数の最も多いもの
- ③ ①②が同数の場合は従来と同じ

因みにターゲットアーチェリーでは従来通り

- ① 10点数の最も多いもの (10点とXの合計数)
- ② X数の最も多いもの
- ③ ………

#### IV. ターゲットアーチェリーにおける弓具故障及び予期せぬ医学的問題の対応

(旧) 弓具故障の修理に与えられる時間が15分

↓

(新) 弓具故障の修理は時間制限なし。補充矢の行射時間が15分以内

\*この「15分」は1回の弓具故障に対して与えられる。同一選手が複数回の弓具故障を起こした場合、それぞれの弓具故障に対して各15分以内での補充矢の行射が認められる。

#### ・対応手順

1. 選手のアピール
2. 審判員は弓具故障か否かを判定。
3. 弓具故障と判定
4. 選手をシューティングラインから下げる
5. DOSに弓具故障の連絡
6. 選手、または監督、コーチに予測される修理時間を確認、DOSに連絡
7. 軽微な故障の場合 その回の矢取り以前に修理完了、または矢取りをわずかな時間遅らせる程度の場合  
⇒矢取りの合図をする前に補充矢を行射⇒全員で矢取り  
(従来とほぼ同じ。残り矢1射につき40秒が与えられ補充矢の行射を行う。補充矢は3本または6本以内なので累積の行射時間を計る必要なし)
8. 修理・交換の時間が長く掛かる場合
  - ・試合の進行を止めない。修理ができれば選手は直ちに行射に参加。
  - ・審判員は補充矢の本数を確認して、ノートに記入しておく。
  - ・6回目終了後の休憩時間、あるいはその距離の終了後にDOSと連携して補充矢の行射を管理する。
    - ① 審判員は補充矢の行射に立会い、経過時間を計る。
    - ② DOSは当日の試合進行と同様に3射または6射矢取りを15分以内で行う。
    - ③ 採点・矢取りには審判員が付き添い、選手が矢の得点を呼称、審判員がスコアカードに得点を記入する。
    - ④ 15分という時間は厳密なものではなく、DOSと審判員で連携して経過時間を勘案し、残り時間の行射時間を設定する。

#### 用具故障の対応（補充矢の行射手順）の例

4分6射。残り矢2本、4エンド経過後に復旧した場合（残り矢合計20本）

\*スコアカードの修理時間中の得点は空白にしておき、補充矢を行射する際に記入する。

① 審判員は選手に行射手順について説明する。

「まず、残り矢2本を80秒で行射し、採点・矢取りをする。その後、残り3エンド分を4分6射で時間内に可能な限りの行射をする。全行射時間は15分以内である」旨を伝える。

② 審判員は選手の準備状態を確認し、DOSに連絡する。

③ DOSはその競技会の競技進行と同様の装置を使用して補充矢の行射を開始する。(この例の場合、補充行射の1回目はタイマーを80秒でセット)

④ 審判員はストップウォッチを使い、行射開始の合図と同時に累積の経過時間の計測を開始する


⑤ 50秒経過時点で信号灯が黄色に変わる。80秒経過時点で信号灯が赤色に変わり音響信号3声を与え、行射を停止、採点・矢取りを行う。審判員が同行し、スコアカードの記入は審判員が行う。

⑥ 審判員のストップウォッチは行射終了後も止めず、矢取り・得点記録の間も継続して時間計測する。

⑦ 選手がシューティングラインに戻ったら、DOSは次の行射(6射4分)を開始する。

⑧ 6射終了後、採点・矢取りを行う。

⑨ ⑥～⑧を繰り返し、矢取りから戻る際に審判員は残り時間を見ながらDOSと次の行射時間

残り矢最終回 を設定する。例えば、矢取りから戻ってきて、次の行射に入れるのが13分経過頃と想定できれば、残りの行射時間を2分に設定。DOSに連絡し、選手に伝える。

V. フィールドの足場固めについて ルール上、「足場固め」は禁止されていない。

選手は「シューティングペグ上で十分に安全を確認」しなければならないので、足場が悪く、安全確保のために必要であると判断したら足場を固めることには何ら問題は無い。

VI. ステルスショットについて

ステルスショットの見解は2013.12.11のInterpretationで「使用可能。但し、弦を張った状態(プレーズライト)で弦に触れてはならない」とあるので、それに従う。

VII. ブザーと「同時」行射について

「同時」は時間外発射ではない。

「同時」の判定は審判員の目と耳で行うものであり、正確性に欠けることは論を待たない。時間外発射は審判員が「明らかに」時間外発射であると認めるときにのみ行うべきであり、「同時」=「判定しがたい」なので、「**疑念の残る時には選手の有利に**」判定すべきものである。従って、「同時」は時間外発射とはみなすべきではない。（これはWAのJudgesGuide Bookに明記されている）

因みに「時間外発射」の判断（「同時」も含めて）はシューティングライン上で選手にできるだけ近い位置で、「発射音」ではなく、「リリース動作」を確認する。（本年6月のJudges Conferenceでの説明）

＼ 近くの位置に移動するのが望ましい

VIII. 雨具、防寒具の使用について（正誤表用）第18章第214条に次の条文を追加する。

天候状況により、セーター、トラックスーツ、レインウェア等の防水衣、防寒衣を着用できる。

IX. シュートオフ同点の対応について 現行の判定方法は、シュートオフの矢の得点が同点で、中心からの距離の差が1mm未満の場合は再度シュートオフを行うが慣例となっていますが、条件整備ができた競技会より以下の方法により判定をお願いします。

- ・ 中心からの距離をスコアカードに**記入しない**。
- ・ スコアカードにはどちらの競技者の矢が中心に近かったかを（✓などで）示す欄を設ける。（現行の距離記入欄を使用することも可能）
- ・ 同点でも明らかに勝者が判定できる場合には測定を行わない。
- ・ シュートオフの結果の判定にデバイダー、ノギスなどで中心からの差を「確認」する。
- ・ 審判員が判定に窮する程の差であれば、再シュートオフとする。

（基準としては1mm未満とするが、特にメジャー等での計測をせず、審判員の感覚に任せる）

- ・ 考え方としては、的面の矢の得点の判定と同じく、「審判員の判断」とする。

#### 具体的な手順（例）

- ① 審判は的前に行き、まず選手に少し下がってもらう。  
（審判の動きの邪魔をさせない事と同時に審判の判断の妨げになる余計なプレッシャーをなくす為）
- ② まず目視で判断をする →→→ 目視での判断が難しい場合
- ③ デバイダーやノギス等の機器で補助的に「確認」して「審判員の判断」





