第１部　　総　　則

目　　次

第１部　　総　　則

第１章	総　　則	１１
第２章	競 技 会	１１
第３章	競　　技	１５
第４章	記録の管理	２８
第５章	スターバッジ	３０
第６章	競技場の設営（ターゲットアーチェリー）	３２
第７章	競技場の設営（フィールドアーチェリー）	４８
第８章	競技場の設営（３Ｄアーチェリー）	５２
第９章	行射の管理と安全（ターゲットアーチェリー）	５４
付則１	マッチプレイチャート	５６

第１部　　総　　則

第１章　　総　　則

第１０１条（適用）

本競技規則は、日本国内で行われ、本連盟が所管するアーチェリー競技会に適用する。

第１０２条（資格）

本連盟が所管する競技会に参加しようとする者は、本連盟所定の登録会員であり、別に定める「一般会員規程」による「競技者」でなければならない。

第２章　　競　技　会

第１０３条（競技役員）

１　競技会では、次の競技役員をおく。

競技委員長	１名
総　務	若干名
審判長	１名
審判員	若干名
ディレクターオブシューティング（以下、ＤＯＳと記載） （アウトドア、インドア、フィールド、クラウトについてのみ適用する）	１名
計時員 （アウトドア、インドア、フィールド、クラウトについてのみ適用する）	若干名
記録長	１名
スコアラー（得点記録員）	若干名
その他必要な役員	若干名

本連盟が主催する競技会またはＷＡ公認競技会は、競技委員長、審判長およびＤＯＳは１級、審判員は３級以上の公認審判員で構成する。その他の公認競技会では、競技委員長は１級、審判長およびＤＯＳは２級以上、審判員は３級以上の公認審判員で構成する。

競技委員長、審判長、ＤＯＳおよび審判員は競技に参加しないものとする。

また、全日本学生連盟関連公認競技会においては特例を設けることができる。

２　競技委員長

競技委員長の任務は、次のとおりとする。

（１）競技会を統括する。

（２）上訴委員会が設置されていないときは、競技会におけるすべての紛争や抗議についての最終決定を行う。

（３）競技役員を統括し、競技規則を遵守させる。

（４）第１０６条、第１３０条、第１３１条１項（５）、第２０６条９項、第２０８条４項(１)、第２０９条、第２１５条５項、第２１７条１項(６)、第３３３条２項、第３４７条２項および同３項の規程を遂行する。

３　総務

総務の任務は、次のとおりとする。

（１）競技会の準備、競技日程およびプログラムを作成する。

（２）競技会の全般を管理し、進行状況を確認する。

（３）競技役員の任務遂行状況を把握し、必要なときにはその代行者を指名する。

４　審判長

審判長の任務は、次のとおりとする。

（１）審判員を統括し、競技者に競技規則を遵守させる。

（２）競技場の設備、競技者の用具、行射および得点記録等の競技に関する事項を総括する。

（３）本条５項（７)、(10)、第１３１条１項（５)、第２０６条９項、第２０７条７項、第２０９条、第２１０条１項、第２１７条１項（６)、第３３２条、第３３３条、第３３６条、第３４２条および第３４７条３項の規程を遂行する。

５　審判員

アウトドアおよびインドアアーチェリーの競技会では、少なくとも１０個の標的に１名の割合で審判員を任命する。

フィールドアーチェリーの競技会では、少なくとも４個の標的に１名の割合で審判員を任命する。

審判員の職務は、競技が本競技規則に従って行われ、全競技者に公平なものとなるようにすることである。

審判員の任務は、次のとおりとする。

（１）競技場またはコースの、すべての距離およびレイアウトが適正であること。標的面およびバットレスの寸法が正しいこと、標的面が地上の正しい高さに設置されていること、バットレスが同一の角度に設置されていることを確認する。

（２）会場で必要な設備を確認する。

（３）競技の開始前（時刻はプログラムに記載される)、およびそれ以後は競技中随時、全競技者の用具を検査する。

（４）行射を管理する。

（５）得点記録を管理する。
（６）オリンピックラウンドのファイナルラウンドでは、得点記録を確認する。
（７）アウトドアおよびインドアアーチェリーの競技会では、行射に関して提起された質問について、ＤＯＳおよび審判長と協議する。
（８）発生した抗議および異議の申立を処理し、問題によっては上訴委員会に判断をゆだねる。
（９）気象の状況、電力供給の停止、重大な事故の発生、その他の突発事態によって、行射を中断することを必要に応じてＤＯＳと協議する。ただし、可能な限り当日のプログラムはその日のうちに終了させる。アウトドアおよびインドアアーチェリーの競技会では、ＤＯＳと連係して対応する。
(10) チームの監督からの苦情または要望を検討し、適切な処置をとる。
決定は多数決で行い、同数の場合、審判長が決定権を持つ。
(11) 行射あるいは競技者の行為に関する疑問を処理する。これらの疑問は、不当に遅れることなく、必ず表彰式前までに、審判員に申し立てられなければならない。状況により、審判団または上訴委員会の判定を最終とする。
(12) 競技者およびチームの監督が、必要に応じて審判員が下す決定および指示だけでなく本競技規則に従っていることを随時確認する。

6　ＤＯＳ

ＤＯＳの任務は、次のとおりとする。
本条第５項（７)、(９)、第１２５条５項、第１３１条、第２０６条２項（３)、同９項、第２０７条２項（１)、同３項、同４項（１)、同６項（２)、第２０８条２項（６)、同３項、第２０９条７項、第２１４条４項、第３２４条１項および第３４２条の規程を遂行する。

7　計時員

計時員の任務は、次のとおりとする。
（１）ＤＯＳの指示に従い、競技の進行を管理する。
（２）行射の開始、終了および得点記録を合図し、事故があったときの競技の中断および再開を合図する。

8　記録長

記録長の任務は、次のとおりとする。
（１）得点を集計し、順位を決定する。
（２）競技会の公式の記録を整理し、発表する。
（３）標的番号、氏名、所属、および少なくとも各競技種目の上位８位の累計得点を表示できる大きさのスコアボードを１基またはそれ以上用意しなければならない。
（４）得点記録を電子装置で行う場合、手書きのスコアカードも使用しなければならない。手書きスコアカードに記入された矢の得点、および記載事項が公式記録となる。

9　スコアラー（得点記録員）

主催者は、全標的に配置するに足る人数のスコアラーを指名する。

（１）１標的に競技者が２名以上の場合、スコアラーは競技者であってもよい。主催者配置のスコアラーは競技に参加せず、矢の得点に関する討議にも参加することができない。フィールドアーチェリーではグループごとに２名の競技者をスコアラーに指名する。

（２）競技者でないスコアラーは、主催者が指名する記録長の指揮の下に行動する。スコアラーは適切な採点作業に責任を持つ。

（３）スコアラーの任務は、次のとおりとする。

ａ　競技者の呼称する得点を高得点順にスコアカードに記入する。

ｂ　オリンピックラウンドのファイナルラウンドで、審判員の呼称する得点をスコアカードに記入する。

第１０４条（上訴委員会）

１　本連盟主催の競技会では、３名以内で構成される上訴委員会を設置する。

２　委員は本連盟競技部の推薦により会長がこれを委嘱し、構成する委員の中から委員長を指名する。

３　上訴委員会は、当該競技会の競技役員以外の者をもって構成する。

４　審判員の判定に対する提訴は、書面により競技者本人（団体戦ではチームの監督）が行い、マッチ戦で次のステージへの進出に関わる提訴はマッチ戦終了後５分以内に行うものとする。ただし、矢の得点に対する申し立ては行うことができない。

５　提訴に対する裁決は、上訴委員会が、書面で提訴人および競技委員長に対して、賞の授与または次のステージの開始前までに行う。

６　上訴委員会は公式練習日を含む競技会期間中、競技会場内に常駐し、提訴にすみやかに対処しなければならない。

第１０５条（用具検査）

１　競技１日目の前日に、予備の弓具および付属品を含む競技期間中に各競技者が使用する予定のすべての用具の検査を、審判員が行うよう日程を作成する。ただし、競技１日目の競技開始前に用具検査を行うことができる。

２　すべての競技者は、主催者の決定した順番または先着順に各競技者の責任において用具の検査を受ける。

３　本競技規則に違反するものが見つかったときには、審判員は、用具の改修または交換を要求することができる。

第１０６条（喫煙および中毒物質）

すべての大会参加者は、競技会場および指定エリアにおいては喫煙および中毒物質（アルコール、大麻類等）の摂取またはその影響下にあってはならない。

この規則に違反した場合、競技委員長の判断により、その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。

１　アルコール検査

アーチェリー競技においてアルコールは禁止物質である。本条で定めるとおり、競技会場では、いかなる者もアルコールを摂取もしくはアルコールの影響下にあってはならない。アンチ・ドーピングの検体採取対象に選ばれた選手が、同時にアルコール検査対象となる。検査は、競技会の競技中の任意の時に、主催者が指定する者によって実施される。

（１）アルコール検査方法

アルコール検査は呼気により行われる。呼気検査が血中アルコール濃度相当で０．１パーミル（１/１０００）を超えた場合、２回目の呼気検査が別の検査器具により１０分後に行われる。２回目の呼気検査がなおも血中アルコール濃度相当で０．１パーミルを超えた場合、違反の疑われる結果アルコール検査陽性と判定される。

第３章　　競　　技

第１０７条（競技種目）

スポーツとしてのアーチェリー競技を、次の競技種目に分ける。

・アウトドアアーチェリー
・インドアアーチェリー
・パラアーチェリー
・フィールドアーチェリー
・３Ｄアーチェリー
・クラウトアーチェリー
・フライトアーチェリー
・スキーアーチェリー
・ランアーチェリー

第１０８条（種別）

１　種別（クラス）を、次のように分ける。

・Ｕ１８女子
・Ｕ１８男子
・Ｕ２１女子
・Ｕ２１男子
・一般女子
・一般男子

・５０＋女子
・５０＋男子
・パラアーチェリー（第２部第１９章パラアーチェリー参照）

２　ターゲットおよびフィールドアーチェリーの競技では、それぞれＵ１８女子、Ｕ１８男子、Ｕ２１女子、Ｕ２１男子、一般女子、一般男子、５０＋女子および５０＋男子のための独立した競技会を開催することができる。
本連盟が主催する競技会またはＷＡ公認競技会において、競技者は、１種別のみ競技できる。これは競技者が出場資格を有する全種別に適用する。

３　Ｕ１８の種別に参加できるのは、競技者が１７歳の誕生日を迎える年の１２月３１日までに開催される競技会までとする。

４　Ｕ１８の競技者は、自分の判断に従って、Ｕ２１の種別および一般の種別で競技に参加することができる。

５　Ｕ２１の種別に参加できるのは、競技者が２０歳の誕生日を迎える年の１２月３１日までに開催される競技会までとする。

６　Ｕ２１の競技者は、自分の判断に従って、一般の部で競技に参加することができる。

７　５０＋の種別に参加できるのは、競技者が５０歳の誕生日を迎える年の１月１日以降に開催される競技会からとする。

８　Ｕ１８、Ｕ２１、一般および５０＋の種別を分けることなく、女子および男子の種別のみとし、あるいはさらに細分化した年齢区分を採用することができる。
また、国内競技会においては、小学生・中学生・高校生の部門を設けるなど、開催要項等で制限することができる。

第１０９条（部門）

１　異なる形式の弓を使用する競技者を、別の部門に区分し、別の競技として行う。

２　ターゲットアーチェリー（第２部を参照）
・リカーブ部門
・コンパウンド部門
・ベアボウ部門
・スタンダードボウ部門（スタンダードボウのみ）

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

４　クラウトアーチェリー
・リカーブ部門
・コンパウンド部門

５　フライトアーチェリー

・ターゲットリカーブボウ
・伝統的フライトボウ
・アメリカンロングボウ
・イングリシュロングボウ
・コンパウンドフライトボウ
・コンパウンドターゲットボウ
・フットボウ

6　パラアーチェリー（第２部第１９章参照）
・リカーブ部門
・コンパウンド部門

7　３Ｄアーチェリー（第３部参照）
・コンパウンド部門
・ベアボウ部門
・ロングボウ部門
・トラディショナル部門

8　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。

第１１０条（カテゴリー）

下記のとおり、種別および部門の組み合せを「カテゴリー」と呼ぶ。

リ　カ　ー　ブ			
リカーブ女子	RW	リカーブ男子	RM
リカーブＵ２１女子	RU21W	リカーブＵ２１男子	RU21M
リカーブ５０＋女子	R50W	リカーブ５０＋男子	R50M
リカーブＵ１８女子	RU18W	リカーブＵ１８男子	RU18M
コ　ン　パ　ウ　ン　ド			
コンパウンド女子	CW	コンパウンド男子	CM
コンパウンドＵ２１女子	CU21W	コンパウンドＵ２１男子	CU21M
コンパウンド５０＋女子	C50W	コンパウンド５０＋男子	C50M
コンパウンドＵ１８女子	CU18W	コンパウンドＵ１８男子	CU18M
パ　ラ　　リ　カ　ー　ブ			
リカーブ女子オープン	RWO	リカーブ男子オープン	RMO
パ　ラ　　コ　ン　パ　ウ　ン　ド			
コンパウンド女子オープン	CWO	コンパウンド男子オープン	CMO
W1　オ　ー　プ　ン			
女子Ｗ１オープン（ＲＣ/ＣＰ）	WW1	男子W1 オープン（ＲＣ/ＣＰ）	MW1
視　覚　障　害			
視覚障害１	VI1	視覚障害２/３	VI 2/3
ベ　ア　ボ　ウ			
ベアボウ女子	BW	ベアボウ男子	BM
ベアボウＵ２１女子	BU21W	ベアボウＵ２１男子	BU21M
ベアボウＵ１８女子	BU18W	ベアボウＵ１８男子	BU18M
ロングボウ　および　トラディショナル			
ロングボウ女子	LW	ロングボウ男子	LM
トラディショナル女子	TW	トラディショナル男子	TM

第１１１条（アウトドアアーチェリーラウンド）

１　イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドは以下により行う。

（１）イリミネーションラウンドは予選ラウンド（クォーリフィケーションラウンド）の上位１０４名が出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：マッチプレイチャート参照）。競技者は、グループに分かれて一連のマッチを行い、各マッチは、リカーブおよびベアボウでは３射５セットで、コンパウンドでは３射５エンドで行う。
ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。

（２）個人戦ファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドを勝ち残った上位８名が参加し、各マッチは、リカーブおよびベアボウでは３射５セット

で、コンパウンドでは３射５エンドで行う。
ただし、予選ラウンドの通過者を４名としてイリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの１／４ファイナルを省略することができる。
競技者は、１射ずつ交互に行射する。ただし、同時行射とすることもできる。

（３）団体戦イリミネーションラウンドは予選ラウンドの３名の得点合計の順位により、上位２４チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図 14 マッチプレイチャート５参照)。
ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を１６チームとして１／１６イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム数を８チームとして１／８イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム数を４チームとして１／４ファイナルラウンドを省略することができる。
各マッチは、リカーブおよびベアボウでは６射（各競技者が２射）４セットで、コンパウンドでは６射（各競技者２射）４エンドの合計得点制で行う。

（４）団体戦ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドを勝ち残った４チームが参加し、各マッチは、リカーブおよびベアボウでは６射（各競技者が２射）４セットで、コンパウンドでは６射（各競技者２射）４エンドの合計得点制で行う。
交互射ちでは、チームは３射（１人１射）した後、相手チームと交代する。交互射ちの実施は、主催者の判断による。時間は、競技者が１ｍラインを横切った時に、開始・停止する。

（５）ミックス団体戦は、予選ラウンドの合計得点の順位により、同一チームに所属する男女の最上位者で構成する２４チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図 14 マッチプレイチャート５参照)。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を１６チームとして１／１６イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム数を８チームとして１／８イリミネーションラウンドを省略、あるいは通過するチーム数を４チームとして１／４ファイナルラウンドを省略することができる。各マッチは、リカーブおよびベアボウでは４射（各競技者が２射）４セットで、コンパウンドでは４射（各競技者２射）４エンドの合計得点制で行う。

（６）リカーブでは、この競技は「オリンピックラウンド」といい、距離７０ｍ（Ｕ１８および５０＋は６０ｍ）で１２２㎝標的面を使用して行い、コンパウンドでは、「コンパウンドマッチラウンド」といい、距離５０ｍで８０㎝６リング標的面を使用して行う。ベアボウでは、「ベアボウマッチラウンド」といい、距離５０ｍで１２２㎝標的面を使用して行う。

（７）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ラウンドの練習１５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。これに違反したチームは失格となる。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。

２　コンパンウンドの５０ｍラウンドは、距離５０ｍで８０㎝標的面または８０㎝６リング標的面を使用し、７２射する。

３　６０ｍラウンド（リカーブ：Ｕ１８および５０＋）は、距離６０ｍで１２２㎝標的面を使用し、７２射する。

４　７０ｍラウンド（リカーブ）は、距離７０ｍで１２２㎝標的面を使用し、７２射する。

５　ベアボウ５０ｍラウンドは、距離５０ｍで１２２㎝標的面を使用し、７２射する。

６　５０・３０ｍラウンドは、５０ｍ、３０ｍの各距離で８０㎝標的面または８０㎝６リング標的面を使用し、１エンド３射または６射でそれぞれ３６射する。

７　視覚障害者ラウンドは、第２部第１９章パラアーチェリー参照。

第１１２条（インドアアーチェリーラウンド）

１　１８ｍラウンドは、４０㎝標的面または４０㎝三つ目標的面を使用し、６０射する。

２　マッチラウンドは、距離１８ｍで４０㎝三つ目標的面を使用し、次のように行う。

（１）ａ　リカーブのイリミネーションラウンドは予選ラウンド（クォーリフィケーションラウンド）の順位により上位３２名が出場し、予選ラウンドの順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図12マッチプレイチャート３参照）。ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。競技者は、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、３射５セットで行う。

ｂ　リカーブのファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位８名が出場し、一連の１対１によるマッチを個別に行う。ただし、予選ラウンドの通過者を４名とし、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの１／４ファイナルを省略することができる。各マッチは、メダルファイナルまで、３射５セットで行う。競技者は、１射ずつ交互に行射する。ただし３射５セットを同時行射とすることもできる。

ｃ　リカーブの団体戦イリミネーションラウンドは予選ラウンドの３名の得点合計の順位により、上位１６チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図13マッチプレイチャート４参照）。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を８チ

ームとしてイリミネーションラウンドを省略し、あるいは通過するチーム数を４チームとしてファイナルラウンドの１／４ファイナルを省略することができる。各チームは、一連のマッチを行う。各マッチは、６射（各競技者が２射）４セットのセット制で行う。

d リカーブの団体戦ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドに勝ち残った上位４チームが出場し、一連の１対１によるマッチを個別に行う。各マッチは、メダルファイナルまで６射（各競技者が２射）で４セットのセット制で行う。

（２）a コンパウンドのイリミネーションラウンドは、予選ラウンド（クォーリフィケーションラウンド）の順位により上位３２名が出場し、予選ラウンドの順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図 12 マッチプレイチャート３参照）。ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。競技者は、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、３射５エンドの合計得点制で行う。

b コンパウンドのファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位８名が出場し、一連の１対１によるマッチを個別に行う。ただし、予選ラウンドの通過者を４名とし、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの１／４ファイナルを省略することができる。各マッチは、メダルファイナルまで、３射５エンドの合計得点制で行う。競技者は、１射ずつ交互に行射する。ただし３射５エンドを同時に行射することができる。

c コンパウンドの団体戦イリミネーションラウンドは、予選ラウンドの３名の得点合計の順位により、上位１６チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図 13 マッチプレイチャート４参照）。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を８チームとしてイリミネーションラウンドを省略し、あるいは通過するチーム数を４チームとしてファイナルラウンドの１／４ファイナルを省略することができる。各チームは、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、６射（各競技者が２射）４エンドで行う。

d コンパウンドの団体戦ファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位４チームが出場し、一連の１対１によるマッチを個別に行う。各マッチは、メダルファイナルまで６射（各競技者が２射）で４エンドを行う。

（３）a ベアボウのイリミネーションラウンドは予選ラウンド（クォーリフィケーションラウンド）の順位により上位３２名が出場し、予選ラウンドの順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図 12 マッチプレイチャート３参照）。ただし、予選ラウンドの通過者の人数を制限することができる。競技者は、一連のマッチを同時に行う。各マッチは、３射５セットで行う。

b　ベアボウのファイナルラウンドは、イリミネーションラウンドに勝ち残った上位８名が出場し、一連の１対１によるマッチを個別に行う。ただし、予選ラウンドの通過者を４名とし、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの１／４ファイナルを省略することができる。各マッチは、メダルファイナルまで、３射５セットで行う。競技者は、１射ずつ交互に行射する。ただし３射５セットを同時行射とすることもできる。

c　ベアボウの団体戦イリミネーションラウンドは予選ラウンドの３名の得点合計の順位により、上位１６チームが出場し、その順位に従ってマッチプレイチャートに割り付ける（付則１：図 13 マッチプレイチャート４参照)。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を８チームとしてイリミネーションラウンドを省略し、あるいは通過するチーム数を４チームとしてファイナルラウンドの１／４ファイナルを省略することができる。各チームは、一連のマッチを行う。各マッチは、６射（各競技者が２射）４セットのセット制で行う。

d　ベアボウの団体戦ファイナルラウンドはイリミネーションラウンドに勝ち残った上位４チームが出場し、一連の１対１によるマッチを個別に行う。各マッチは、メダルファイナルまで６射(各競技者が２射)で４セットのセット制で行う。

３　視覚障害者ラウンドは、第２部第１９章パラアーチェリー参照。

４　インドアラウンドの競技は屋外でも実施することができる。

第１１３条（フィールドアーチェリーラウンド）

１　フィールドラウンドは、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１２６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。

（１）ラウンドは同一コースを２度繰り返して行ってもよい。

２　フィールド世界選手権ラウンドは、歩み寄りやファンショットのないコースで、次のように行う。

（１）予選ラウンド（クォーリフィケーションラウンド）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。ただし、各１２標的のマークおよびアンマークで予選ラウンドを行うことができる。

（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）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）各ラウンドの終了後、その部門は別のイリミネーションラウンドのコースに進む。

（５）プールＡの勝者はプールＤの勝者と、プールＣの勝者はプールＢの勝者と対戦し、準決勝戦への進出者を決定する。

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

（６）イリミネーションラウンドの対戦は、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。

ａ　イリミネーションで２つの対戦（4名の競技者）が一つのグループで同じ標的を行射する場合、

・対戦は常にプールのアルファベット順に行射する。例えば、プールＢとプールＤが同じグループの場合、プールＢの対戦が常に先に行射する。

・Ｕ２１と一般の競技者が同じグループにいる場合、一般の競技者が先に行射する。

（７）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。

（８）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。

ａ　準決勝戦では、プールＡＤの勝者（競技者ＡＤ）が２位の競技者と、プールＢＣの勝者（競技者ＢＣ）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ＡＤ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。

b　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。

（9）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）が準々決勝戦の４標的を行射する。

(10) 標的は、地形の変化を最大限に利用して配置する。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。それぞれのチームは、スコアカードに記載された左／右の位置に立つ。

a　チームは予選ラウンドの合計得点（高得点の３名）によりマッチプレイチャートに割り付けられる。チームの構成に関しては、チームの監督が決定する。各競技者は、自分の部門のシューティングペグから１標的に１射する。ただし、予選ラウンドを通過するチーム数を４チーム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。各マッチに勝ったチームは、団体戦ファイナルラウンドに進む。

(11) 団体戦ファイナルラウンドは、各種別の勝ち上がった４チーム（各部門から１名の競技者）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。

・それぞれのチームは、スコアカードに記載された左／右の位置に立つ。

a　各競技者は、自分の部門のシューティングペグから１標的につき１射する。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。それぞれのマッチは、新たな４個のマーク標的で行う（個人戦のファイナルラウンドを参照）。

(12) フィールドミックス団体戦イリミネーションラウンド

a　ミックス団体戦イリミネーションラウンドは、各種別の上位４チームが準決勝戦のマークコース４標的を行射する。

b　チームは予選ラウンドの合計得点（最上位者）によりマッチプレイチャートに割り付けられる。チームの構成に関しては、チームの監督が決定する。

c　ミックス団体戦のチームは、同じ部門の男女で構成する。

d　フィールドミックス団体戦では、各競技者が２射する。

３　ファイナルラウンド

（1）ファイナルラウンドでは、各カテゴリーの競技者は、それぞれ１グループとなって次の順序で開始する。

・ベアボウ女子
・ベアボウ男子
・リカーブ女子

・リカーブ男子
・コンパウンド女子
・コンパウンド男子

（２）主催者はファイナルラウンドを一連の連続したラウンドとして行うか、準決勝戦およびメダルマッチの間に休憩を入れるかを決定する。４番目の標的を行射した後で、グループの組み直しをする。準決勝戦で同点となった場合、グループの組み直しの前に、４番目の標的でシュートオフを行う。主催者は、競技進行を早めるために異なるカテゴリーを別のコースで行うことができる。

（３）団体戦ファイナルラウンドのコースは、個人戦コースと異なるものとする。

第１１４条（３Ｄアーチェリー）

１　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、挑戦的になるように配置する。標的までの距離は、第１２８条１項（７）によって設置する。

２　３Ｄ選手権ラウンド

３Ｄ選手権ラウンドは、個人戦は予選ラウンド（クォリフィケーションラウンド）、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、２４個のアンマーク標的からなる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、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。

（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。

ａ　各ラウンドの対戦終了後、その部門は別のイリミネーションラウンドのコースに進む。

（４）プールＡの勝者はプールＤの勝者と、プールＣの勝者はプールＢの勝者と対戦し、準決勝戦への進出者を決定する。

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）イリミネーションラウンドの対戦は、６標的で行う。アン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。

ａ　準決勝戦では、プールＡＤの勝者（競技者ＡＤ）が２位の競技者と、プールＢＣの勝者（競技者ＢＣ）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ＡＤ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。

ｂ　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。

（８）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、コンパウンド、ロングボウ、およびトラディショナル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（トラディショナル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）。

ａ　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。

ｂ　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。

ｃ　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。

（9）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個の標的による２マッチ（準決勝戦、メダルファイナル）を行う。

a　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。

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。

b　団体戦ファイナルラウンドのコースは、個人戦のコースと異なるものとする。

(10) ３Ｄミックス団体戦

a　ミックス団体戦イリミネーションラウンドは、各種別の上位４チームが準決勝のアンマークコース４標的を行射する。

b　チームは予選ラウンドの合計得点（最上位者）によりマッチプレイチャートに割り付けられる。チームの構成に関しては、チームの監督が決定する。

c　ミックス団体戦のチームは、同じ部門の男女で構成する。

d　３Ｄミックス団体戦では、各競技者が１射する。

３　ファイナルラウンド

（1）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。

- ロングボウ女子
- ロングボウ男子
- トラディショナル女子
- トラディショナル男子
- ベアボウ女子
- ベアボウ男子
- コンパウンド女子
- コンパウンド男子

またはすべての部門の女子が先に行射し、その後に男子が行射する。

第１１５条（クラウトアーチェリー）
１　第３０章　クラウトアーチェリー参照。

第１１６条（フライトアーチェリー）
１　第３０章　フライトシューティング参照。

第１１７条（スキーアーチェリー）
１　第３１章　スキーアーチェリー参照。

第１１８条（ランアーチェリー）
１　第３２章　ランアーチェリー参照。

第４章　　記録の管理

第１１９条（記録の定義）
１　得点が既存の得点を１点以上上回ったとき、新記録の樹立とする。
２　アウトドアアーチェリーで満点の場合、インナー１０（X）数を勘定し、既存の記録より１個以上多いとき、新記録の樹立とする。
３　個人記録・団体記録
（１）個人とは、本連盟に所属し会員登録したものをいう。
（２）団体（チーム）とは、アーチェリー競技を行う団体で本連盟に登録した会員により編成されたものをいう。
登録団体（チーム）
ａ　全日本学生アーチェリー連盟に所属するものをもって構成される団体（チーム）
(所在する単一大学の在学生で編成された団体)
ｂ　全国高等学校体育連盟アーチェリー専門部に所属するものをもって構成される団体（チーム）
(所在する単一高等学校の在学生で構成された団体)
上記団体の複数校が統廃合により合同で編成された団体(年度途中で合同チームの登録を単独のチーム登録に変更することはできない)
ｃ　中学生によって構成される団体（チーム）
(所在する単一中学校の在学生で編成された団体)
ｄ　小学生によって構成される団体（チーム）
(所在するスポーツ少年団およびクラブチームで、小学生で編成された団体)
ｅ　全日本実業団アーチェリー連盟に所属するものをもって構成される

団体（チーム）
（事業所単位で編成された団体）
ｆ　その他、国民体育大会・国際競技会で編成された団体（チーム）

第１２０条（記録の対象）

記録の対象となる得点記録は、本連盟が公認する競技会の得点記録でなければならない。

第１２１条（記録の種類）

記録の種類は下記によるものとする。

１　アウトドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のＵ１８女子、Ｕ１８男子、Ｕ２１女子、Ｕ２１男子、一般女子、一般男子、５０＋女子および５０＋男子が対象となる。

・１４４０ラウンド
・９０m（３６射）
・７０m（３６射）
・６０m（３６射）
・５０m（３６射、Ｕ１８女子および５０＋女子は１２２cm 標的面）
・５０m（３６射、８０cm 標的）
・４０m（３６射、Ｕ１８女子および５０＋女子）
・３０m（３６射）

１４４０ラウンドの中で行射された記録だけが、上記距離の記録となる。

・７０mラウンド（７２射）
・ダブル７０mラウンド（１４４射）
・６０mラウンド（７２射、Ｕ１８および５０＋）
・ダブル６０mラウンド（１４４射、Ｕ１８および５０＋）
・団体１４４０ラウンド（3名×１４４射）
・団体７０mラウンド（3名×７２射）
・団体６０mラウンド（3名×７２射、Ｕ１８）
・コンパウンド５０mラウンド（７２射）
・コンパウンドダブル５０mラウンド（１４４射）
・団体コンパウンド５０mラウンド（3名×７２射）
・コンパウンドマッチラウンド（１５射）
・コンパウンド団体マッチラウンド（２４射）
・コンパウンドミックス団体ラウンド（１６射）
・ミックス団体７０mラウンド（2名×７２射）
・ミックス団体６０mラウンド（2名×７２射）
・ミックス団体５０mラウンド（2名×７２射）
・ベアボウ５０mラウンド（７２射）

・ベアボウダブル５０ｍラウンド（１４４射）
・団体ベアボウ５０ｍラウンド（3名×７２射）
・ミックス団体ベアボウ５０ｍラウンド（2名×７２射）
・５０・３０ｍラウンド（７２射）
・団体５０・３０ｍラウンド（3名×７２射）

２　インドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のＵ１８女子、Ｕ１８男子、Ｕ２１女子、Ｕ２１男子、一般女子、一般男子、５０＋女子および５０＋男子が対象となる。
・２５ｍ
・１８ｍ
・インドアコンパウンド団体マッチラウンド（２４射）
・インドアコンパウンド個人マッチラウンド（１５射）

３　パラアーチェリーは、第２部第１９章参照。

４　インドアラウンドは屋外で実施しても記録の対象となる。

第１２２条（記録の管理）

１　記録の管理は別に定める規程による。

２　本連盟で管理する公認記録は日本記録・日本Ｕ２１記録・日本Ｕ１８記録・日本国際記録とする。

第５章　　スターバッジ

第１２３条（スターバッジ）

１　スターバッジは、公認競技会で記録された各競技種目、各部門の記録に応じて交付される。

アウトドア リカーブ（７０ｍラウンド）

バッジの色	ホワイト	ブラック	ブルー	レッド	ゴールド	パープル
得　点	５００点	５５０点	６００点	６５０点	６７５点	７００点

アウトドア コンパウンド（５０ｍラウンド）

バッジの色	ホワイト	ブラック	ブルー	レッド	ゴールド	パープル
得　点	５００点	５５０点	６００点	６５０点	６７５点	７００点

アウトドア ベアボウ（５０ｍラウンド）

バッジの色	ホワイト	ブラック	ブルー	レッド	ゴールド	パープル
得　点	４８０点	５００点	５５０点	６００点	６２５点	６４０点

アウトドア リカーブ（１４４０ラウンド）

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得　点	１０００点	１１００点	１２００点	１３００点	１３５０点	１４００点

アウトドア コンパウンド（１４４０ラウンド）

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得　点	１０００点	１１００点	１２００点	１３００点	１３５０点	１４００点

インドア リカーブ（１８ｍラウンド）

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得　点	５００点	５２５点	５５０点	５７５点	５８５点	５９５点

インドア コンパウンド（１８ｍラウンド）

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得　点	５００点	５２５点	５５０点	５７５点	５８５点	５９５点

インドア ベアボウ（１８ｍラウンド）

バッジの色	ブロンズ	シルバー	ゴールド	レッド	ホワイト	パープル
得　点	４８０点	５００点	５２０点	５４０点	５５０点	５６０点

フィールド リカーブ（マーク１２標的）

バッジの色		ブロンズ	シルバー	ゴールド
得　点	男子	１１５点	１４４点	１６９点
	女子	９７点	１２６点	１５１点

フィールド コンパウンド（マーク１２標的）

バッジの色		ブロンズ	シルバー	ゴールド
得　点	男子	１２５点	１５９点	１８９点
	女子	１０７点	１３９点	１７１点

フィールド ベアボウ（マーク１２標的）

バッジの色		ブロンズ	シルバー	ゴールド
得　点	男子	１１５点	１４４点	１６９点
	女子	９７点	１２６点	１５１点

全種目・全部門　共通
グリーンバッジ（安全バッジ）
グリーンバッジは、公認審判員の立ち合いの元に記録された各種目の記録に応じて交付され、競技に安全に参加できることを証明する。

アウトドア（全部門）	３０m３６射	２００点以上
インドア（全部門）	１８m６０射	２４０点以上
フィールド（ＢＢ・ＲＣ）	マーク１２標的	５０点以上
フィールド（ＣＰ）	マーク１２標的	６０点以上

第６章　　競技場の設営
（ターゲットアーチェリー）

第１２４条（競技場のレイアウト）

１　競技場は、四角形に区切られ、距離は、各標的面の中心の直下の位置からシューティングラインまでを正確に計測する。
距離の許容誤差は、９０・７０・６０m で±３０cm、５０・４０・３０m で±１５cm、２５・１８m で±１０cm とする。

２　ウェイティングラインは、シューティングラインの後方、アウトドアでは５m以上、インドアでは３m以上の位置に設置する。メディアラインはウェイティングラインの前方１m の位置に設置する。必要なときには、ダブルウェイティングライン等を設置することができる。

３　標的はアウトドアでは１０度から１５度、インドアでは垂直から１５度後傾までの任意の角度で設置する。ただし、１列に並べられた標的は、すべて同じ角度とする。

４　競技場内のバットレスに取り付けられた標的面の中心の高さは、常に一直線に見えるようにする。

５　同一カテゴリーの全競技者は、同一競技場内で競技する。

６　原則として、１個の標的に３名の競技者が行射するのに必要な数の標的を設置する。競技場の都合で不可能な場合、１個の標的に４名の競技者とし、これを限度とする。

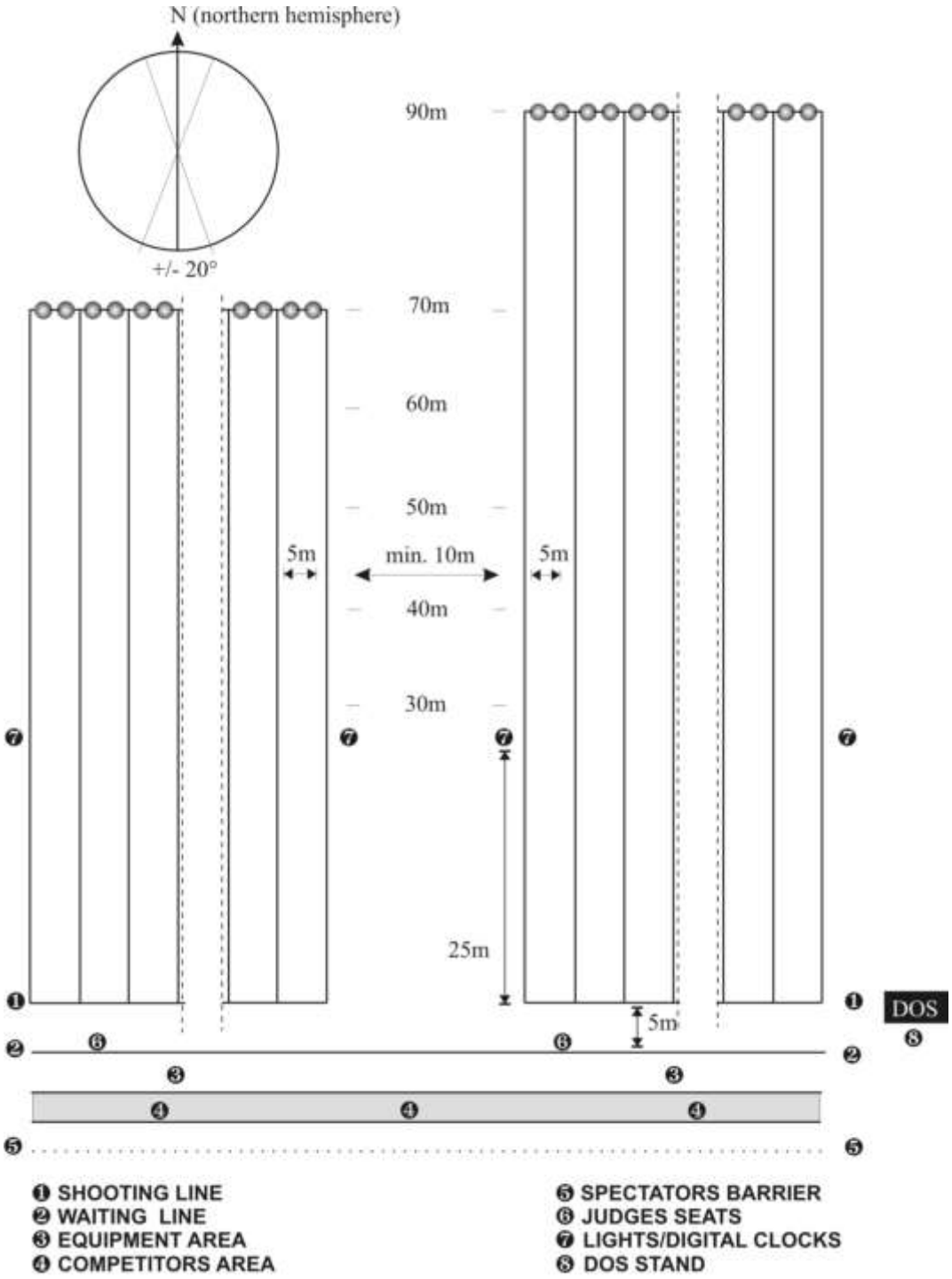
7　各標的に対応するシューティングライン上に印が付けられ、標的番号に対応する番号板をシューティングライン前方４ｍに設置する。
２名またはそれ以上の競技者が同じ標的を同時に行射する場合、シューティングライン上に行射する位置の印または行射するスペースが示され、１競技者についてインドアラウンドでは最低８０㎝、アウトドアラウンドでは最低９０㎝の間隔が確保されなければならない。（※パラアーチェリーについては、第２２５条４項参照）

8　競技場をシューティングレーンで分割し、その中に１個から４個の標的を設置する。このレーンは、シューティングラインからターゲットラインまで、直角のラインを設置して明示する。

9　シューティングライン前方３ｍの位置に３ｍラインを設置する。

10　観客の安全のため、競技場の周囲に適当なバリアを設ける。標的の後方の人の動き等によって、競技者の集中力を阻害することがないように注意しなければならない。
アウトドアのバリアは、９０ｍのターゲットラインの左右の端から２０ｍ以上離れた位置に設置する。シューティングラインの端から１０ｍ以上離れた位置まで幅を減少して直線で設置してもよい。これにより、標的が移動して３０ｍの距離となったときにはターゲットラインから約１３ｍ の間隔を保つことができる。また、このバリアは、ウェイティングラインの手前では１０ｍ 以上、また、９０ｍのターゲットラインの後方は、５０ｍ以上なくてはならない。これにより、標的が３０ｍに移動したとき、安全区域が１１０ｍに広がる。矢止めとして効果的なネット、盛土または同様な設備等、適切な遮蔽物を標的の後方に設けることによって、５０ｍ の距離は、減少することができる（ただし、垣根、貫通してしまうフェンスは不可)。この遮蔽物は、９０ｍの距離で、標的の上を外れた矢を止めるのに充分な高さでなければならない。
インドアの施設では、観客の安全のため、その広さに応じて会場の周囲にバリアを設置する。バリアはターゲットラインの左右の端から１０ｍ以上、ウェイティングライン手前で5ｍ以上とする。観客は、ターゲットラインを越えてはならない。施設が狭く所定のバリアを両端に設置できない場合、観客はウェイティングライン手前のバリアを超えてはならない。
（図１：推奨される会場レイアウト 参照）

図１：推奨される会場レイアウト



11　イリミネーションラウンドの標的は、対戦する１対ずつを近接して設置する。

12　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ベアボウマッチラウンドでは、イリミネーションラウンドおよびファイナルラウンドの間、競技が進行している間に競技者が練習できるように、競技会場の近くに練習場を併設する。

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。このラインは、３cm 以上の幅とする。

14　団体戦では、１ｍラインの手前に、競技者エリアを設置する。このエリアは３名の競技者およびその用具が収容できる広さとし、さらにその手前にコーチエリアを設置する。広さに余裕があれば、両チームの間に小さな審判員エリアも設置する。

第１２５条（会場の設備と標的の得点帯）

１　バット（バットレス）

バットの形状は円形でも四角形でもよいが、得点帯の最外側を外した矢でも、確実にバット上に残る大きさとし、的中した矢を適正に採点できるものとする。

（１）バットは脚に固定する。脚は風で倒されるのを防止するため、杭で地面に確実に固定する。矢を損傷する恐れのあるバットの一部分や脚には、覆いをしなければならない。特にバットに２枚以上の標的面を設置する場合、バットを貫通した矢が支持物に当って破損することがないように注意する。

（図２：アウトドアターゲットバットの設置、および図３：インドアターゲットバットの設置 参照）

図２：アウトドアターゲットバットの設置（例）

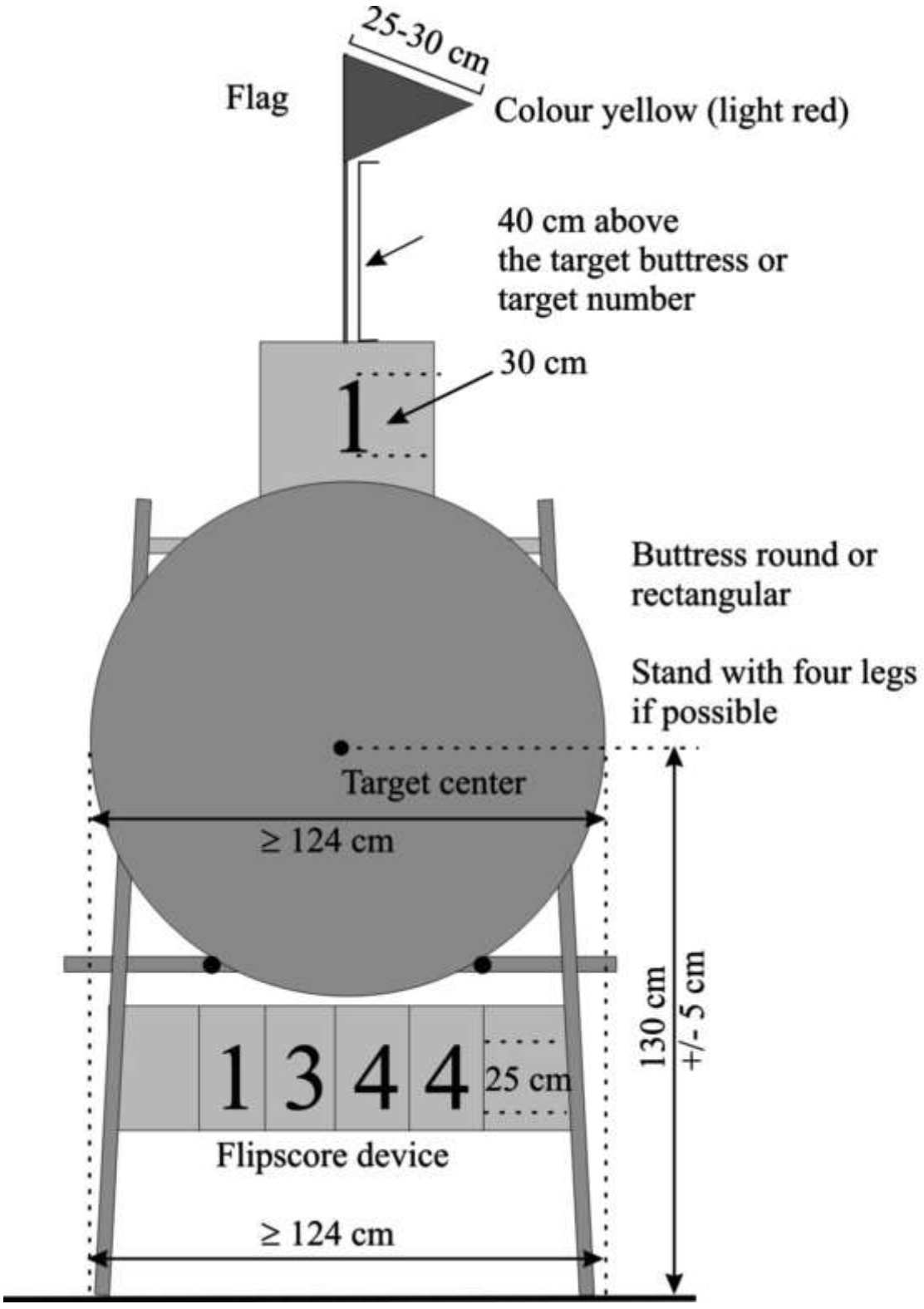
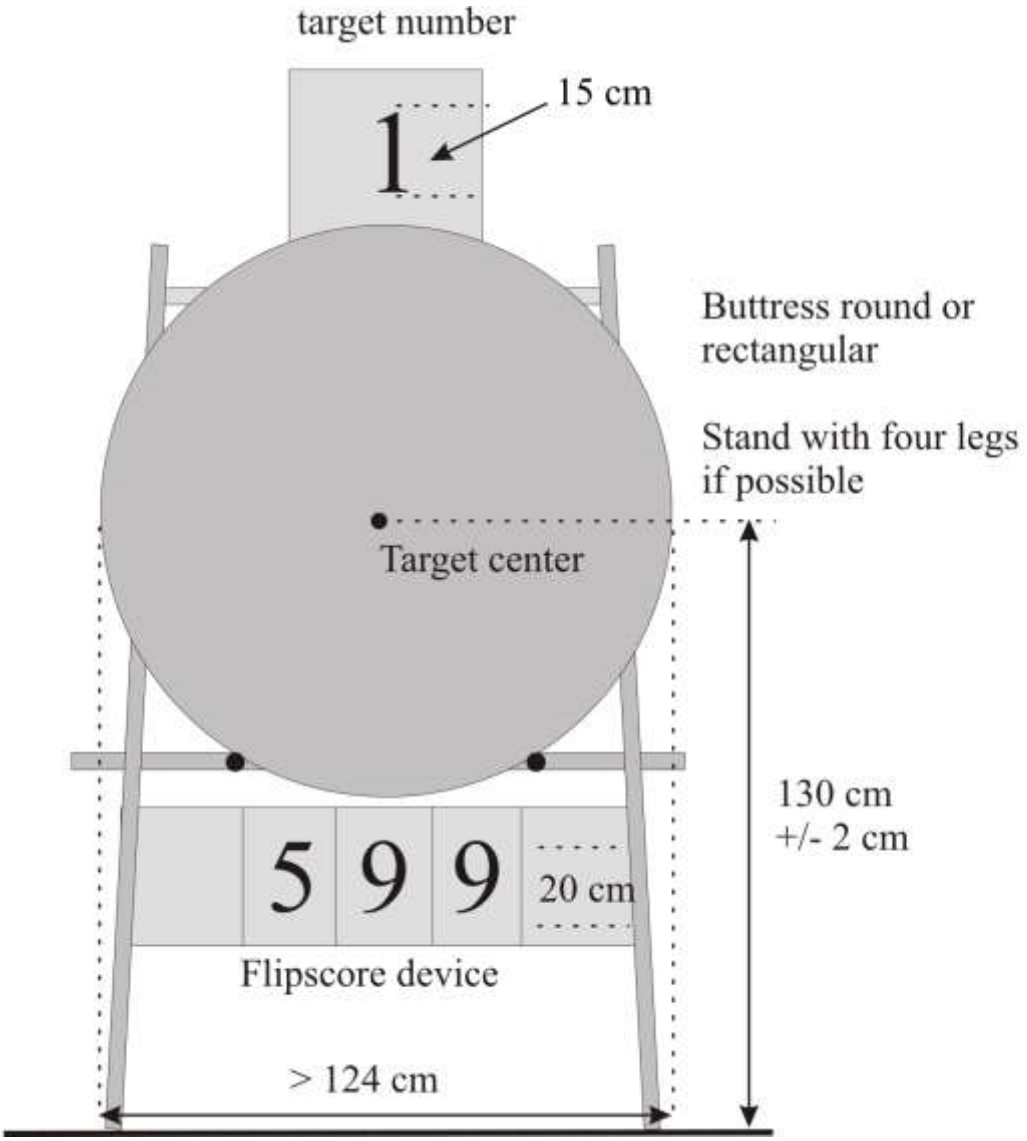


図３：インドアターゲットバットの設置（例）



（２）各バットレスには標的番号を付ける。番号板の高さは、アウトドアでは３０cm 以上、インドアターゲットでは１５cm 以上とする。この番号板は、各標的の中心の上方または下方に、標的面と重ならないように設置する。

２　標的面

（１）アウトドアの標的面は、以下の３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）

（２）インドアの標的面は、以下の１０種類である。

・６０cm 標的面
・６０cm 三角三つ目標的面
・６０cm 縦三つ目標的面

・４０cm 標的面
・４０cm 三角三つ目標的面
・４０cm 縦三つ目標的面
・４０cm-Ｒ三角三つ目標的面
・４０cm-Ｃ三角三つ目標的面
・４０cm-Ｒ縦三つ目標的面
・４０cm-Ｃ縦三つ目標的面
※Ｒ：リカーブ用、Ｃ：コンパウンド用

公認競技会に使用される標的面は、ＷＡが承認した製造業者が製作した標的面でなければならない。

（１）標的面の仕様

１２２cm、８０cm、６０cm および４０cm 標的面は、５個の同心の色環帯に分けられ、その配色は中心から外側に向かって黄色（ゴールド）、赤色、淡青色、黒色、白色である。各色環帯は更に細線によって２個の同幅の得点帯に分割され、黄色（ゴールド）の中心から計測して、同じ幅の１０個の得点帯が形成される。

・１２２cm 標的面は、６．１cm
・８０cm 標的面は、４cm
・６０cm 標的面は、３cm
・４０cm 標的面は、２cm

すべての分割線は、いずれも高い得点帯に含まれる。淡青色と黒色、および黒色と白色の間には分割線は設けられない。白色環帯の最外側を示す区分線は得点帯に含まれる。分割線および最外側線の太さは、２mm 以下とする。標的面の中心に小さな「＋」（クロス）を付け、その位置を示す。その線の太さは１mm、長さは４mm 以下とする。１２２cm 標的面で直径６．１cm、８０cm 標的面で直径４cm のインナー１０（スコアカードには、Ｘが記される）は同点の際の順位決定に必要である。インドアコンパウンド競技では、６０cm 標的面の１０点は直径３cm、４０cm 標的面の１０点は直径２cm である。

・アウトドアの８０cm-６リング標的面は、５０m、４０m および３０m で使用することができる。この標的面は、８０cm 標的面と同じ寸法であるが、４点から１点の得点帯が取り除かれたものである。従って、最低の得点帯は淡青色の５点である。
・インドアの三つ目標的面は以下のとおりに使用することができる（インドアマッチラウンドでは、４０cm三つ目標的を使用する）。これらの標的面は、４０cm（６０cm）標的面と同じデザインであるが、５点から１点までを取り除く。従って、最低得点帯は、淡青色の６点である。白地の紙面上に、３個の小標的面を正三角形に、または垂直に配置する。各標的面中心間の距離は、６０cm標的面では約３２cm、４０cm標的面では約２２cmとする。通常の４０cm三つ目標的面と、Ｒ（リカーブ）およびＣ（コンパウン

ド）三つ目標的面には相違がある。三角、縦ともに、４０㎝三つ目標的面の１０点の寸法が異なる。R（リカーブ）の４０㎝標的面の１０点は４０㎜であり、C（コンパウンド）４０㎝標的面の１０点は２０㎜である。

（2）得点と色の指定

得　点	色	パントーンコード
１０点	黄　色	１０７U
９点	黄　色	１０７U
８点	赤　色	０３２U
７点	赤　色	０３２U
６点	淡青色	３０６U
５点	淡青色	３０６U
４点	黒　色	製版インクの黒色
３点	黒　色	製版インクの黒色
２点	白　色	―
１点	白　色	―

（3）寸法の許容誤差

アウトドアの標的面は、それぞれの得点帯の直径を計測する。その許容誤差は、中心を通って計測したとき、１０、９、８点では±１㎜、他の得点帯では±２㎜とする。

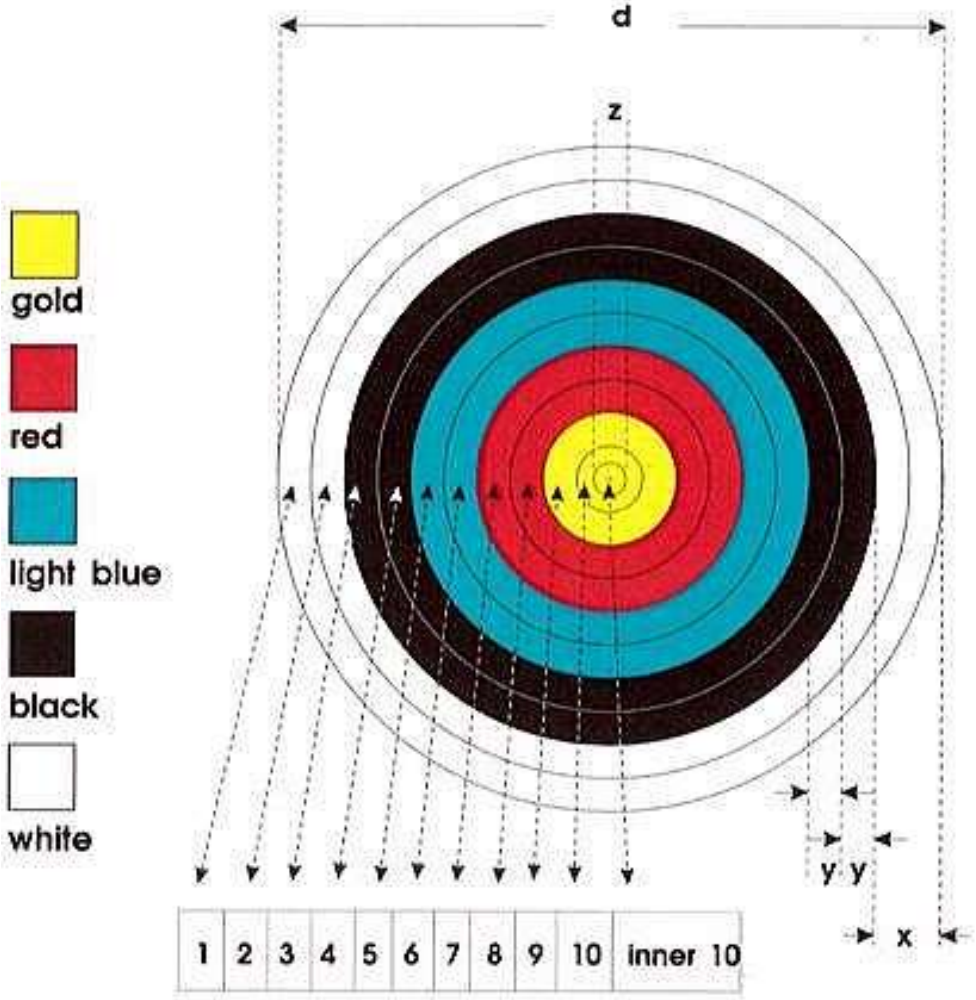
得点帯	標的面および得点帯の直径（cm）		許容誤差（±mm）
	１２２	８０	
ｲﾝﾅｰ10	６．１	４	１
１０	１２．２	８	１
９	２４．４	１６	１
８	３６．６	２４	１
７	４８．８	３２	２
６	６１．０	４０	２
５	７３．２	４８	２
４	８５．４	５６	２
３	９７．６	６４	２
２	１０９．８	７２	２
１	１２２．０	８０	２

インドアの標的面は、それぞれの得点帯の直径を計測する。その許容誤差は、中心を通って計測したとき、１０、９、８点では±１㎜、他の得点帯では±２㎜とする。

得点帯	標的面および得点帯の直径（cm）		許容誤差（±mm）
	６０	４０	
ｺﾝﾊﾟｳﾝﾄﾞ10	3	2	1
ﾘｶｰﾌﾞ10	6	4	1
9	１２	8	1
8	１８	１２	1
7	２４	１６	2
6	３０	２０	2
5	３６	２４	2
4	４２	２８	2
3	４８	３２	2
2	５４	３６	2
1	６０	４０	2

コンパウンド部門では、インナー１０のみを１０点と採点し、その他の黄色得点帯は９点と採点する。ただし、コンパウンドＷ１部門で競技者がリカーブ用サイトを使用する場合、リカーブの１０点（４㎝）を採点する。
（図４：標的面と得点帯 参照）

図４：標的面と得点帯



d	x	y	z
diameter of face	color zone	scoring zone	diameter of inner 10
122 cm	12.2 cm	6.1 cm	6.1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm
60 cm	6 cm	3 cm	3 cm
40 cm	4 cm	2 cm	2 cm

（４）標的面の材質

標的面は、紙またはその他の適切な材質で作られる。同一カテゴリーで使用する標的面は、すべて同一の色調および同一の材質で作られたものとする。

３　アウトドア各距離の標的面の寸法と標的面の設置

１２２㎝標的面は、９０m、７０ｍおよび６０ｍの距離（Ｕ１８、５０＋女子５０m）で使用する。８０㎝標的面は５０m、４０ｍおよび３０ｍの距離で使用する。

（１）標的面の中心は（水平な）地面から計測して１３０㎝とする。誤差は±５㎝を超えてはならない。

（２）５０m、４０ｍおよび３０ｍで、マルチ標的面（６リング）を三角または四角に設置する場合、地面から上段の標的面の中心の高さは１７２㎝ を上限とし、下段の中心の高さは、地上から９０㎝を下限とする。同じ高さの２枚の標的面の得点帯間の距離は、最小２㎝とする。

（３）コンパウンドマッチラウンドの標的面の設置

８０㎝-６リング標的面を以下のように設置する。

・同時行射のイリミネーションラウンドでは、２枚の標的面を水平に設置する。左の競技者が左の標的面を、右の競技者が右の標的面を、それぞれ３射する。

・交互行射のファイナルラウンドでは１標的に１枚の標的面を設置する。

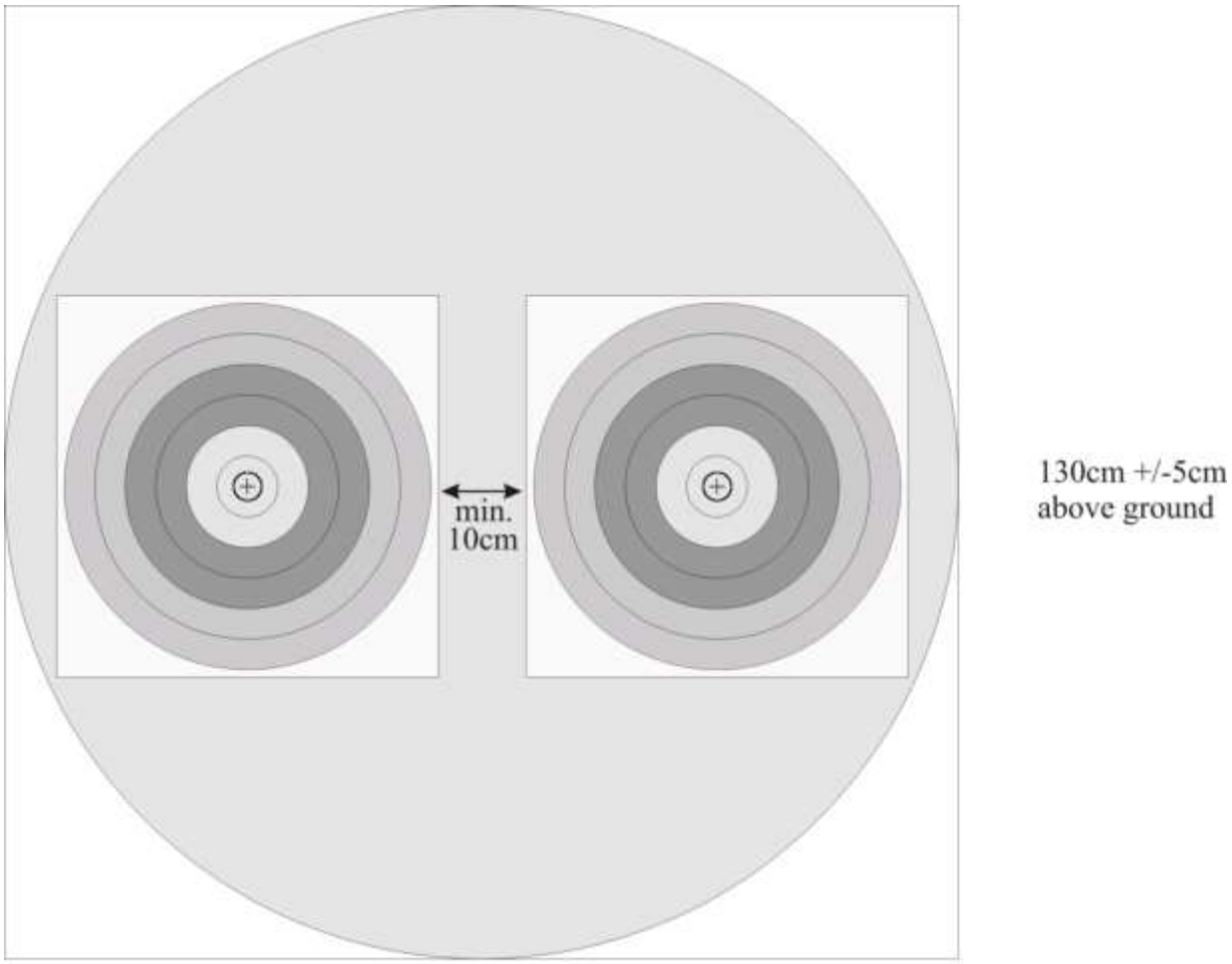
・団体戦およびミックス団体戦では、チームごとの１標的に２枚の標的面を水平に設置する。１標的面に３射（団体戦）または２射（ミックス団体戦）する。

（図５：２枚の８０㎝-６リング標的面 参照）

・団体戦およびミックス団体戦のシュートオフは、１枚の標的面を行射する。

（４）競技会で８０㎝標的面か８０㎝-６リング標的面のどちらを使用するかは、主催者の選択による。主催者は、同じ種別および部門の競技者が異なった種類の標的面で行射することを許可できる。

図５：２枚の８０cm-６リング標的面



４　インドア各距離の標的面の寸法と標的面の設置

６０cm 標的面は、２５m の距離で使用する。４０cm 標的面は１８m の距離で使用する。

（1）ラウンドおよび標的面

インドアマッチラウンドでは、４０cm 三つ目標的面を使用する。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、各標的に１対の標的面を設置する。世界アーチェリーインドア選手権大会では、縦三つ目標的面が必須である。他のすべての競技会では、単一標的面または三つ目標的面の使用は、主催者の選択による。同じ種別および部門の競技者は同一の標的面を行射する。

ａ　１枚の４０cm 標的面または１対の４０cm 標的面の設置

４０cm 標的面または４０cm 縦三つ目標的面の中段の中心の高さは、床面から１３０cm とする。三角三つ目標的面を設置する場合、下段の２つ標的面の中心から高さを計測する。標的面を１対で設置する場

合、２枚の標的面の得点帯間の最小距離は１０cm とする。２枚の６０cm 標的面の得点帯間の最小距離は２cm とする。

b　４枚の４０cm 標的面または４枚の三角三つ目標的面の設置

４枚の４０cm 標的面の場合、上段の標的面の中心の高さは床面から１６２cm を上限とし、下段の中心の高さは、地上から１００cm を下限とする。４枚の三角三つ目標的面を設置する場合、最上段の三つ目標的面の中心の高さを上限の高さとし、最下段の三つ目標的面の中心の高さを下限の高さとする。同じ高さの２枚の標的面の得点帯間の最小距離は１０cm とする。それぞれの標的面は、バットの４分の１の区域に１枚ずつ設置する。

（図６：４枚のインドア用４０cm 標的面 および 図７：４枚のインドア用三角三つ目４０cm 標的面 参照）

図６：４枚のインドア用４０cm 標的面

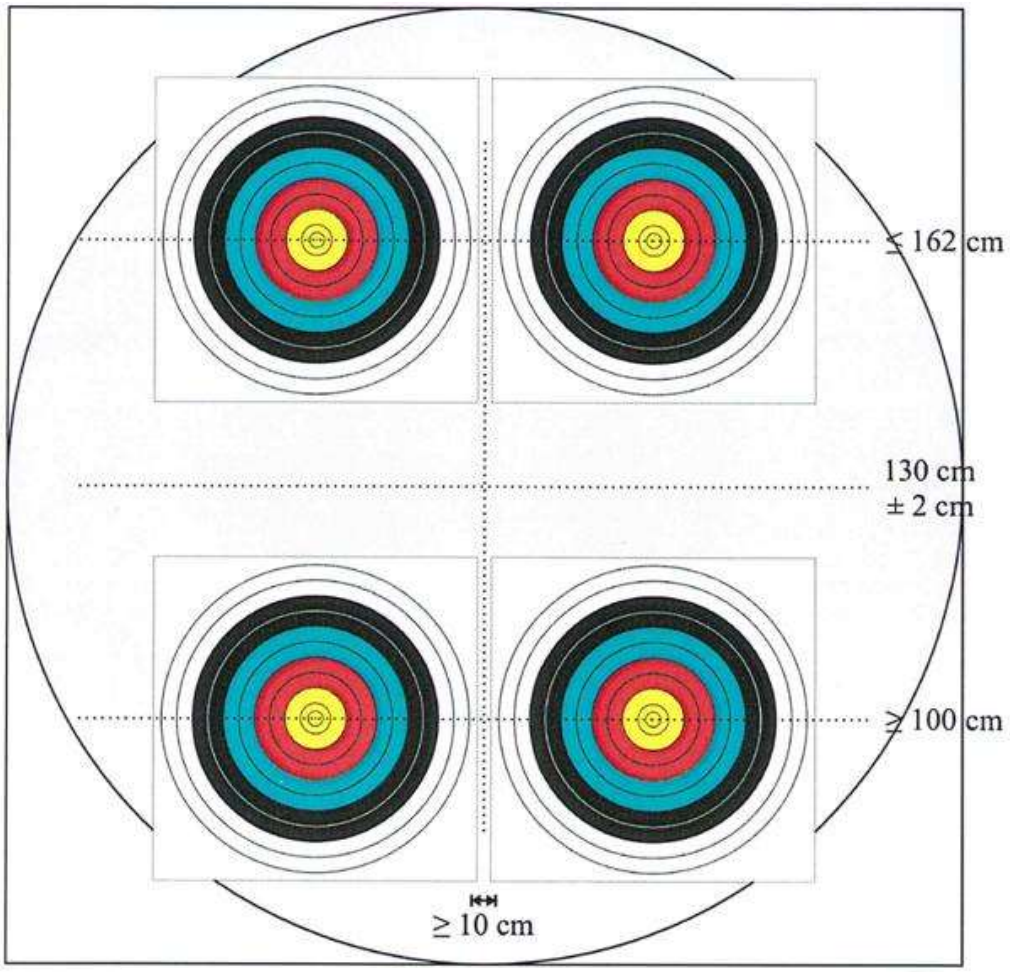
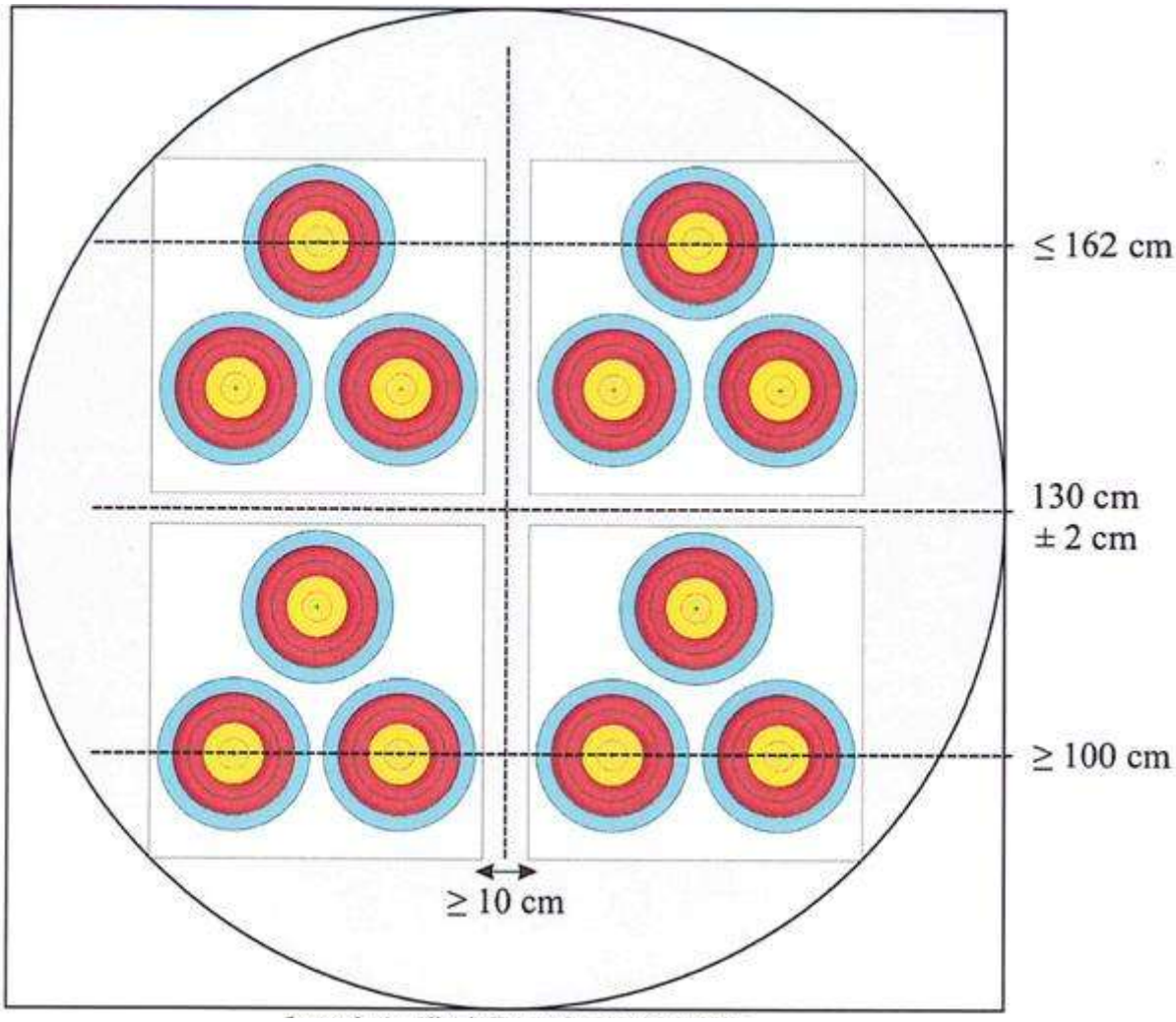


図７：４枚のインドア用三角三つ目４０cm 標的面



c　４枚および２枚の縦三つ目標的面の設置

４枚の縦三つ目標的面の場合、中段の標的面の中心の高さは床面から１３０cm とする。４枚の標的面の得点帯間の距離は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。

２枚の縦三つ目標的面（個人戦および団体戦）の得点帯間の最小距離は２５cm とする。

１枚の縦三つ目標的面を水平に設置する場合（団体戦のシュートオフ）、標的面の中心の高さは床面から１３０cm とする。

d　標的面の位置の許容誤差は±２cm とする。

５　時間管理装置

音響および視覚による時間管理装置

ＤＯＳ（第１３１条参照）は、以下により行射を管理する。

（１）ホイッスルまたはその他の音響装置により、制限時間の開始および終了を管理する。

（２）上記の音響による時間管理装置に加えて、デジタル時計、信号灯、旗、表示板またはその他の簡単な装置により制限時間を管理する。

ａ　音響による時間管理装置と視覚による時間管理装置との間に相違が生じた時には、音響による時間管理装置を優先する。

ｂ　以下の装置を使用することができる。

ⅰ　信号灯

・信号灯の色は、赤色、黄色、緑色の順に配列し、赤色を最上段に配置する。信号灯の色は互いに連動し、二つの異なった色が同時に点灯してはならない。信号灯は音響による時間管理装置と連動させ、音響による時間管理装置の第１声と同時に信号灯の色が赤色に、デジタル時計はゼロに変わる。

ⅱ　デジタル時計

・デジタル時計で制限時間を管理するときには、時計の文字の大きさは高さ２０㎝以上とし、１００ｍの距離から明瞭に読みとれるものとする。この時計は、必要に応じて、瞬時に停止またはリセットできるもので、時間の表示はカウントダウン方式とする。設置する位置、個数等のその他の必要事項は、信号灯に要求される必要事項と同様とする。

・デジタル時計を使用する場合、信号灯は使用しなくてもよい。

・両装置を併用する場合、それらは連動していなければならない。それぞれの間に相違が生じた時には、デジタル時計を優先する。

ⅲ　視覚による時間管理装置は、シューティングライン上の右利き左利き両方の全競技者から見えるように、競技場の両サイドおよび必要であれば中央の分離レーンに、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。

ⅳ　マッチ用時間管理装置

・交互に行射するマッチでは、行射の順番を示すために、赤色と緑色の表示灯、カウントダウン式の時計、またはその機能を持つ視覚による時間管理装置を個別に設置する。

ⅴ　緊急用備品

・制限時間を電気的な装置で管理するときには、装置の故障に備えて、表示板、旗またはその他の簡単な手動の装置を準備しておかなければならない。

・時間管理を表示板（緊急用備品）で行う場合、表示板の大きさは、１２０㎝×８０㎝ 以上とする。表示板は、風に耐えるようしっかりと固定され、両面が見えるように簡単に回転できるようにする。表示板の片面を緑色、片面を黄色とする。黄色面は残り３０秒を表示し、

緑色面はその他の時間帯を表示する。

vi 信号灯またはデジタル時計および緊急用備品は主要な競技会では必ず使用しなければならない。

6　その他の機材

主要な競技会では、次の機材を使用しなければならない。その他の競技会では使用することが望ましい。

（1）各競技者用の競技者番号。

（2）全競技者が同時に行射しないときには、行射の順序を表示する装置。文字の大きさは、全競技者が、行射位置から明瞭に読みとれる大きさとする。

（3）原則として6射ごとに、少なくとも各種別の上位5位までの累計得点と予選ラウンド通過のための順位および最低点を掲示する大きなスコアボード。

（4）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、個人戦では競技者の氏名または競技者番号を表示し、団体戦ではチーム名を記載したボードをシューティングラインの前方に設置する。

（5）イリミネーションラウンドでは、各標的の下に3桁の数字の得点表示装置を設置する。

（6）ファイナルラウンドでは、標的ごとに、1競技者（チーム）に1個ずつ、そのマッチの3射（6射）のそれぞれの矢の得点および累計得点またはセットポイントを表示する遠隔操作のできる得点表示装置を設置する。この得点表示装置には、競技者名またはチーム名を表示する。

（7）ファイナルラウンドでは、標的の近くにブラインドを設置する。このブラインドは審判員、スコアラーおよびエージェントが使用する。

（8）アウトドアでは、風向きを知るために軽い材料で作られたよく見える色（黄色など）の風見旗を各標的の中央に設置する。その位置はバットまたは標的番号板のいずれか高い方の上端から４０㎝上方とする。この旗の大きさは、２５㎝以上で３０㎝以下とする。

（9）アウトドアでは、競技場の両脇および競技場が左右に分かれる場合、その中間に1個、吹き流しを設置する。吹き流しの位置は、地上2．5ｍから3．5ｍの高さでシューティングラインとターゲットラインの間に設置する。

(10) ＤＯＳのための席が設けられた一段高い台またはテント等。

(11) 拡声装置および無線通信装置。

(12) ファイナルラウンドの会場または主会場のファイナルエリア以外では、全競技者、チームの監督、コーチおよびその他競技役員のために、ウェイティングラインの後方に充分な数の椅子を設置する。

予選ラウンドおよびイリミネーションラウンドの会場では、ウェイティングライン付近に審判員用の椅子とパラソルなどを設置する。

第７章　　競技場の設営
(フィールドアーチェリー)

第１２６条（コースのレイアウト）

１　フィールドコースは、不当な困難や障害がないように、または無駄な時間を費やすことなく行射位置および標的に容易に移動できるように配置する。フィールドコースは可能な限りコンパクトでなければならない。

（１）中央（集合）エリアからもっとも遠い標的まで１ｋｍ以内、または通常の歩行で１５分を越えてはならない。

（２）コースの設営者は、競技中に審判員、医療関係者およびコースの周囲を用具が運搬できるように安全な抜け道を設けなければならない。

（３）コースは海抜１８００m を越えてはならず、コース内の高低差は１００m 以上となってはならない。

（４）標的は、最も変化に富み、地形の変化を最大限に利用するように設置する。ファイナルラウンドの６０cm または８０cm 標的面を設置する場合、２個のバットレスを並べて配置する。

（５）すべての標的において、少なくとも２名の競技者がペグの両側で同時に行射できるように、各部門に応じた１本のシューティングペグを設置する。

（６）マークコースの行射時には、シューティングペグにその距離を表示する。シューティングペグは、それぞれのカテゴリーに応じて下記の色とする。

ａ　青色は、ベアボウ、Ｕ１８リカーブおよびＵ１８コンパウンド

ｂ　赤色は、リカーブおよびコンパウンド

ｃ　黄色は、Ｕ１８ベアボウ

（７）距離の許容誤差は、

ａ　１５m 以下の距離では±２５cm

ｂ　１５m を超え６０m までの距離では±１m

ただし、本項（10）の表に記載されたマークコースの距離は、±２m まで調整することができる。この場合、正しい距離をシューティングペグに表示する。

距離の測定は地上から１．５ ～２m の位置で、正確な測定器具を使用し測定する。

（８）バットは、得点帯にある矢がすべてバット内に残る余裕を持たせる。

標的面のどの部分も、地面から１５cm 以下となってはならない。

バットは、どのような地形であっても、競技者が行射しやすくするために標的の全面が見えるようにし、シューティングペグからの競技者の視線に対して直角に設置する。

（9）アンマークコースのユニット

標的の数 1ユニット １２標的 最少～最多	フィールド 標的面の 直径(cm)	射　距　離　(m)		
		黄色のペグ	青色のペグ	赤色のペグ
		ベアボウU１８ ロングボウ	リカーブU１８ コンパウンドU１８ ベアボウ トラディショナル	リカーブ コンパウンド
２～４	２０	５　～　１０	５　～　１０	１０　～　１５
２～４	４０	１０　～　１５	１０　～　２０	１５　～　２５
２～４	６０	１５　～　２５	１５　～　３０	２０　～　３５
２～４	８０	２０　～　３５	３０　～　４５	３５　～　５５

同じ直径の標的面の距離は、長距離、中距離、短距離となるように組み合せ、バットレスのサイズも変化させることが推奨される。

(10) マークコースのユニット

標的の数 1ユニット １２標的	フィールド 標的面の 直径（cm）	射　距　離　(m)		
		黄色のペグ	青色のペグ	赤色のペグ
		ベアボウU１８ ロングボウ	リカーブU１８ コンパウンドU１８ ベアボウ トラディショナル	リカーブ コンパウンド
３	２０	５ - １０ - １５	５ - １０ - １５	１０ - １５ - ２０
３	４０	１０ - １５ - ２０	１５ - ２０ - ２５	２０ - ２５ - ３０
３	６０	２０ - ２５ - ３０	３０ - ３５ - ４０	３５ - ４０ - ４５
３	８０	３０ - ３５ - ４０	４０ - ４５ - ５０	５０ - ５５ - ６０

a　必要であれば、±２ｍまで調整することができる。この場合、正しい距離をペグに表示する。

マークラウンドの６０cm標的面は、２枚設置するのが望ましい。

(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）の組み合せとし、すべての距離（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。

(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、長距離を組み合せて配置しなけれ

ばならない。

a　ミックス団体戦で２０㎝標的面を行射する場合、それぞれのチームに２組の標的面が設置され、各標的面に１射する。

(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。

(14) この番号板は、そのグループの行射の順番を待つ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。

(15) 安全かつ容易にコースを移動できるように、標的から次の標的への道順を示すはっきり見える案内表示を適切な間隔で設置する。

(16) 観客の安全な距離を確保しつつ、競技をより良く観戦できるように、必要に応じて適切な柵をコースの周辺に設置する。この柵の内側には、競技者、競技役員等の認められた者のみが入ることができる。

(17) 集合エリアには、以下のものを準備する。

・審判長、審判団および競技本部間の連絡用通信設備

・チーム役員用のテント

・上訴委員会および審判員用のテント

・競技者の用具および予備用具を保護するためのテント

・大会期間中、集合エリアの近くに競技者のための練習用標的

・休憩施設

・トイレ

(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。

第１２７条（会場の設備と標的の得点帯）

１　フィールド標的面

フィールド標的面は、次の４種類とする。

- ８０㎝標的面
- ６０㎝標的面
- ４０㎝標的面
- ２０㎝標的面

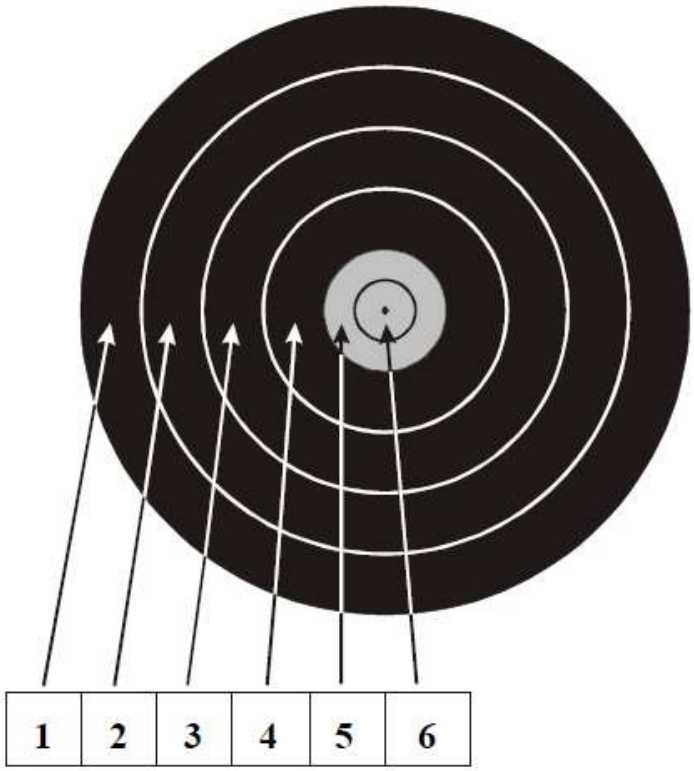
公認競技会に使用される標的面は、ＷＡが承認した製造業者が製作した標的面でなければならない。

（１）標的面の仕様

標的面は、黄色のセンタースポットと４個の等間隔の得点帯から形成される。

黄色帯は２つの得点帯に分けられる。
内側得点帯は６点、外側得点帯は５点と採点する。
この２つの得点帯は、太さ１㎜ 以下の黒線で分割される。その他の得点帯は黒色で、太さ１㎜ 以下の白線で４個の得点帯に分割される。黄色帯と黒色帯の間に分割線はない。
いずれの分割線も高い方の得点帯に含まれる。標的面の中心に、小さな「＋」（クロス）を付け、その位置を示す。その線の太さは１㎜、長さは４㎜ 以下とする。
（フィールド標的面　図８：フィールド用標的面と得点帯 参照）

図８：フィールド用標的面と得点帯



２　得点、色の指定および許容誤差

得点帯の色	得点	標的面の直径（cm）				許容誤差±mm
		２０cm標的面	４０cm標的面	６０cm標的面	８０cm標的面	
黄　色	6	2	4	6	8	1
黄　色	5	4	8	１２	１６	1
黒　色	4	8	１６	２４	３２	1
黒　色	3	１２	２４	３６	４８	2
黒　色	2	１６	３２	４８	６４	2
黒　色	1	２０	４０	６０	８０	2

３　標的面の設置

- 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。
- ２０cm 標的面は、バットレスに１２枚を３枚ずつ縦４列に設置する。
- ４０cm 標的面はバットレスに４枚を四角形に設置する。
- マークコースでは、６０cm 標的面は２枚設置することが望ましい。この場合、２つの標的面の中心は水平になるように設置する。

第８章　　競技場の設営
（３Ｄアーチェリー）

第１２８条（コースのレイアウト）

１　コースは、不当な困難や障害がないように、無駄な時間を費やすことなく、行射位置および標的に容易に移動できるように配置する。３Ｄコースは可能な限りコンパクトでなければならない。

（１）中央（集合）エリアからもっとも遠い標的まで１ｋｍ以内、または通常の歩行で１５分を越えてはならない。

（２）コースの設営者は、競技中に審判員、医療関係者およびコースの周囲を用具が運搬できるように安全な抜け道を設けなければならない。

（３）コースは海抜１８００m を越えてはならず、コース内の高低差は１００m 以上となってはならない。

（４）標的は、すべて距離を表示せず、最も変化に富み、地形の変化を最大限に利用するように、距離と得点帯の寸法をバランスよく組み合せて設置する。

（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）標的は、競技者から全体が見えるように設置する。
（７）行射の距離：距離表示は一切行わない。
ａ　赤色のペグ
コンパウンドボウ男女
最長距離は４５ｍ
最短距離は５ｍ
ｂ　青色のペグ
ベアボウ男女
ロングボウ男女
トラディショナル男女
最長距離は３０ｍ
最短距離は５ｍ
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。
（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。
ａ　この番号板は、そのグループの行射の順番を待つ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。
（９）シューティングペグが空いたとき、グループは標的の絵のあるシューティングペグまで前進することができる。ここが、標的が空くまでの第２の待機場所となる。
(10) 安全かつ容易にコースを移動できるように、標的から次の標的への道順を示すはっきり見える案内表示を適切な間隔で設置する。
(11) 観客の安全な距離を確保しつつ、競技をより良く観戦できるように、必要に応じて適切な柵をコースの周辺に設置する。この柵の内側には、競技者、競技役員等の認められた者のみが入ることができる。
(12) 集合エリアには、以下のものを準備する。
・審判長、審判団および競技本部間の連絡用通信設備
・チーム役員用のテント
・上訴委員会および審判員用のテント等
・競技者の用具および予備用具を保護するためのテント
・大会期間中、集合エリアの近くに競技者のための練習用標的
・休憩施設
・トイレ
(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。

第１２９条（会場の設備と標的の得点帯）

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　得点帯

標的は、４個の得点帯から形成される。（１１点、１０点、８点および５点）

- １１点は、１０点リング中心の小円（１０点リングの約２５％）
- １０点は、致命部位内の大円
- ８点は、致命部位内の１０点リングの外側
- ５点は、体の残りの色彩のある部分
- 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　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９章　　行射の管理と安全
(ターゲットアーチェリー)

第１３０条（競技委員長）

主催者が指名したカメラマンは、第１２４条１０項に記載した観客のバリアを越えて会場内で活動することができる。彼らの活動範囲は競技委員長の決定する事項であり、安全に対する責任は競技委員長が負うものとする。カメラマンは、主催者が準備する腕章等を着用する。

第１３１条（ＤＯＳ）

１　ＤＯＳ（ディレクターオブシューティング）は必要と判断した場合、あらゆる

適切な安全策を設けて実行させる。ＤＯＳの任務は次のとおりとする。

（１）行射を管理し、エンドの時間と競技者がシューティングラインに入る順番を統制する。

（２）競技者の妨げにならないよう、音響装置の音量、カメラマンおよび観客の行動などを管理する。

（３）観客が競技場を囲む柵の後方に留まるように注意を払う。

（４）緊急事態が発生した場合、５回以上の連続的な信号音を発してすべての行射を中断する。何らかの理由でそのエンドの行射を中断した後、行射再開の合図として音響信号１声を与える。

（５）ＤＯＳは審判長および競技委員長と協議の上で、例外的な状況の場合、制限時間を延長する権限を有する。この特例を採用する場合、実施する前に競技者に通知しなければならない。

このとき、最終成績表に、この特例を採用した理由を記さなければならない。

視覚による時間管理装置が使用されている場合、残り時間警告する３０秒間は変更しない。

付則　１　マッチプレイチャート

図９：マッチプレイチャート１Ａ（１０４名　ｂｙｅあり）

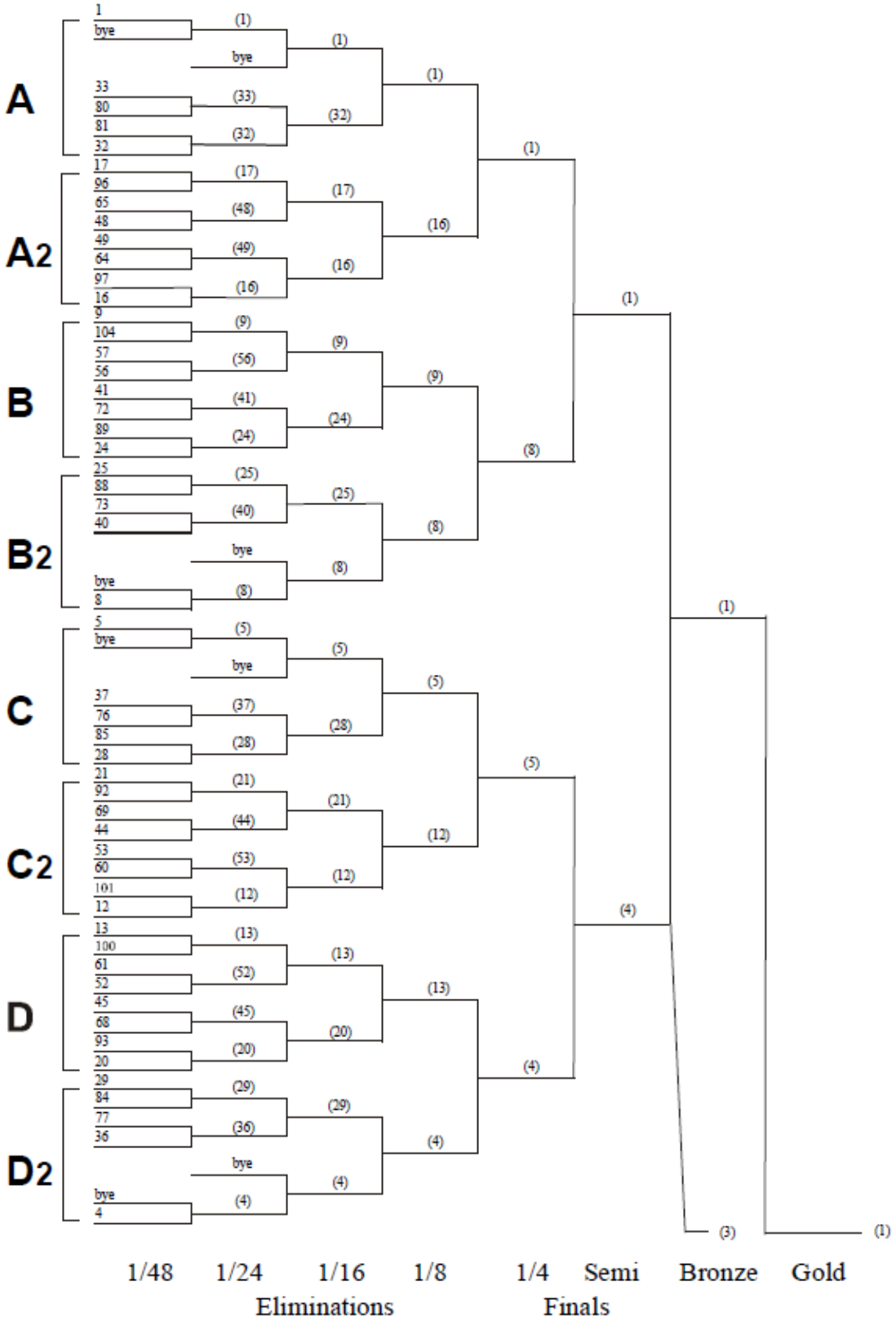


図 10：マッチプレイチャート１Ｂ（１０４名　ｂｙｅあり）

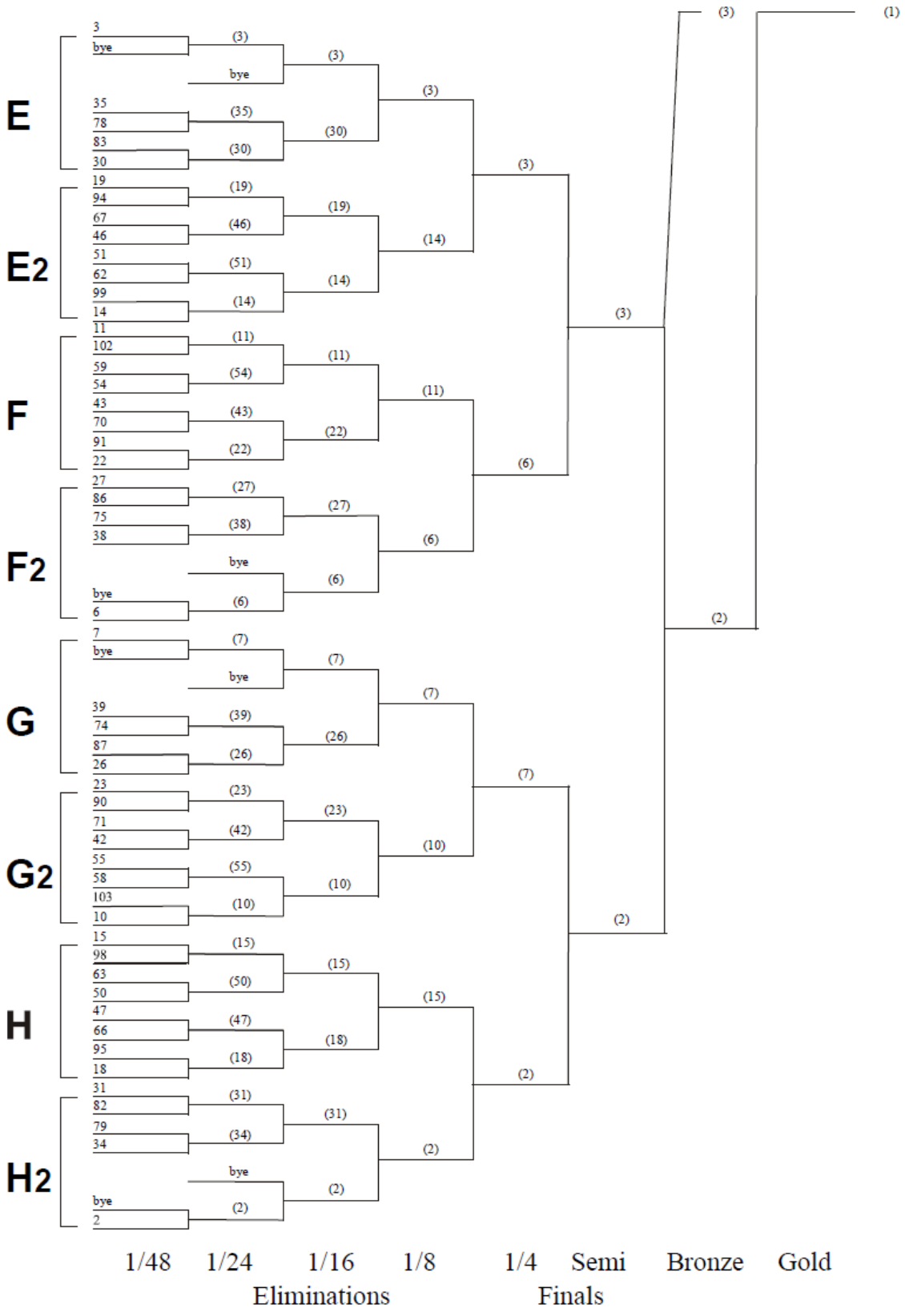


図 11：マッチプレイチャート２（６４名）

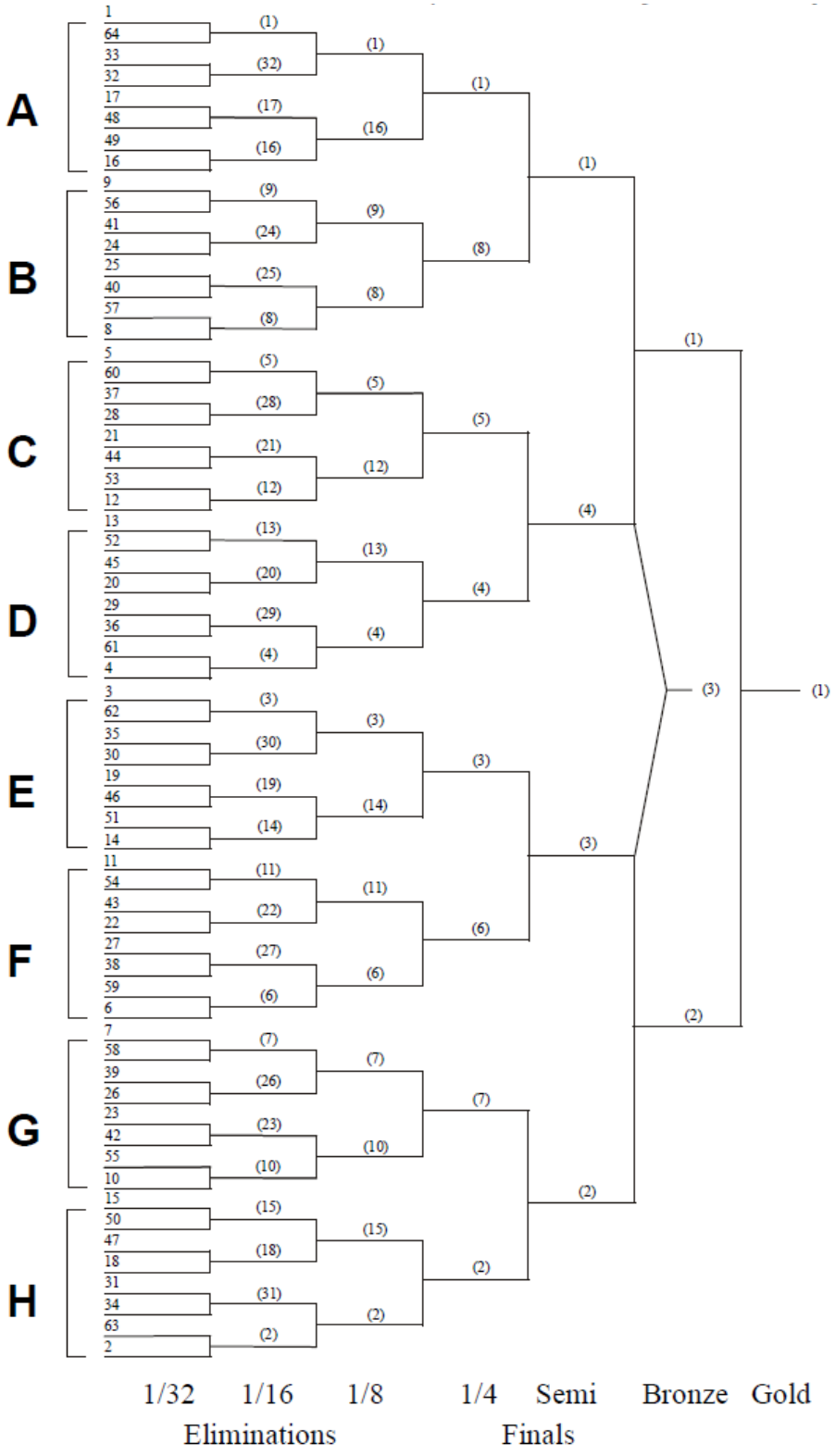


図 12：マッチプレイチャート３（３２名）

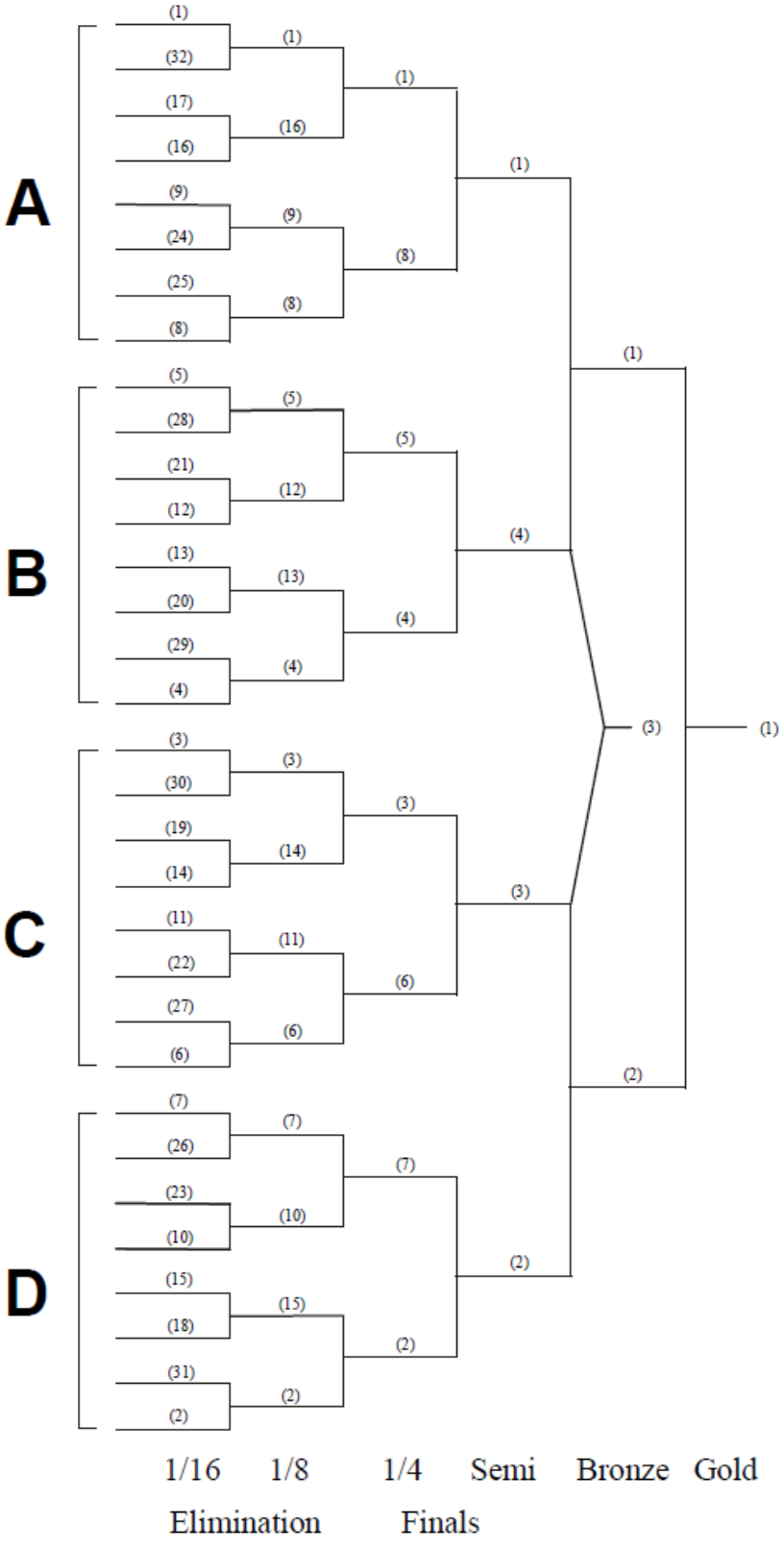


図 13：マッチプレイチャート４（１６名／１６チーム）

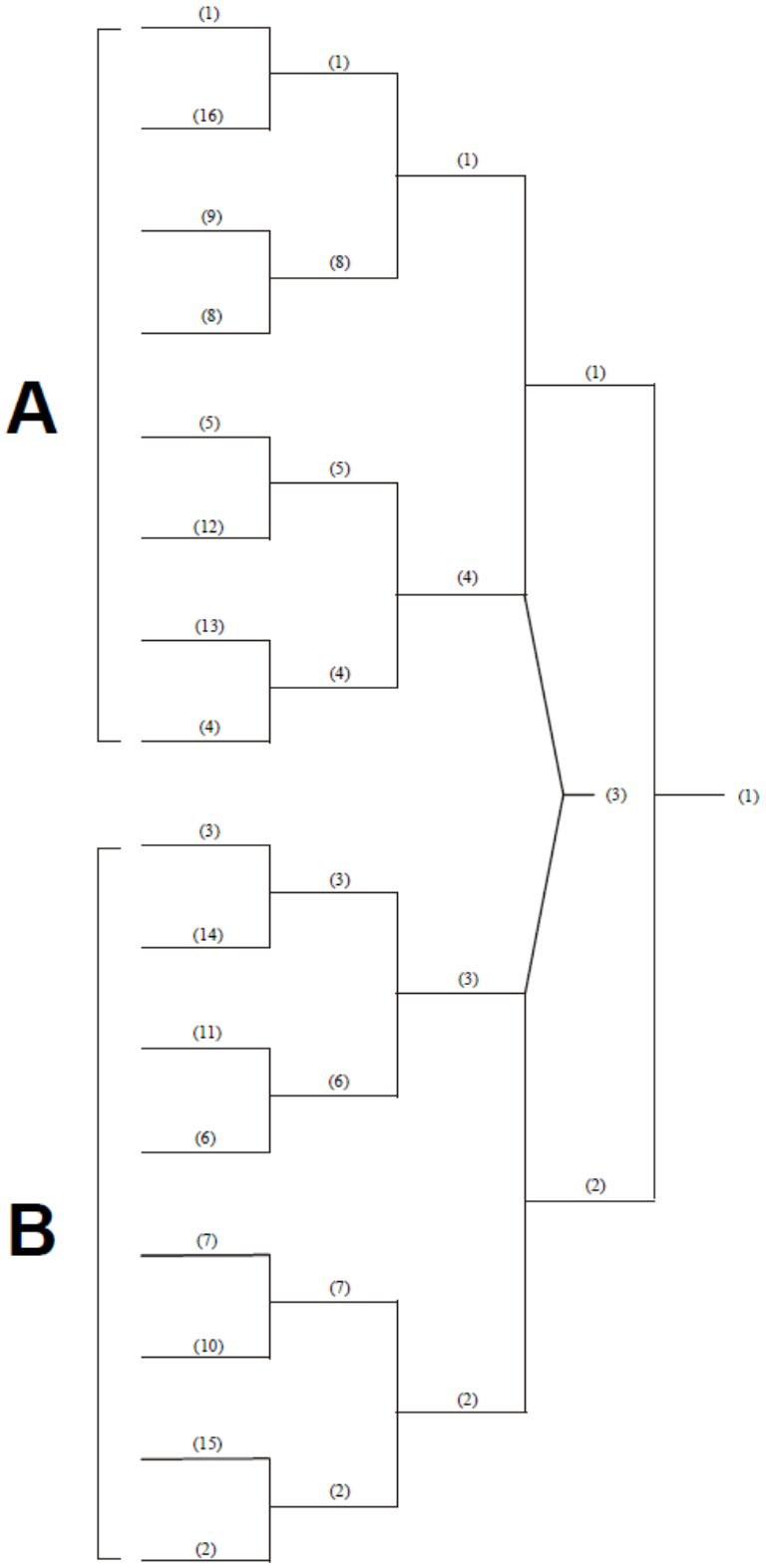
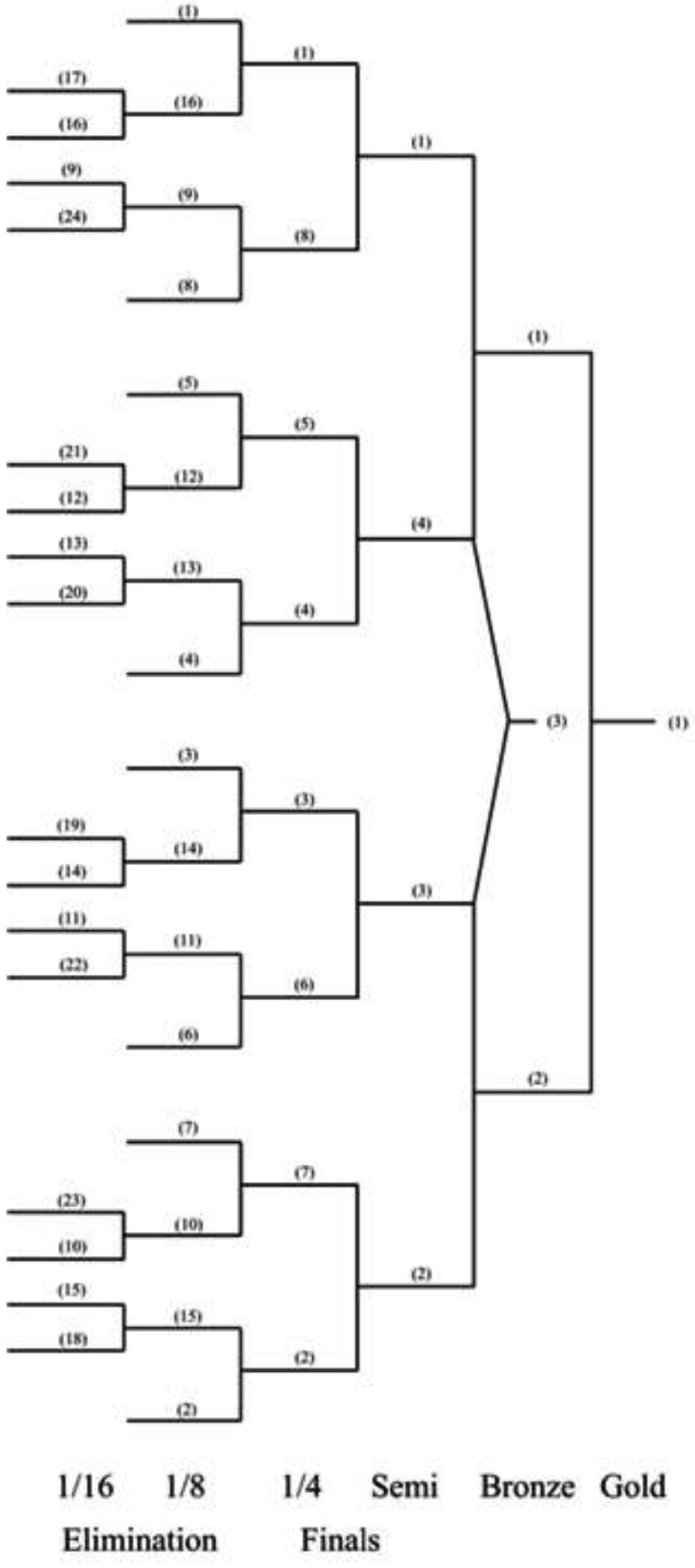


図 14：マッチプレイチャート５（２４チーム　ｂｙｅあり）



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	６５
第１１章	行射および進行	７２
第１２章	行射の順序および時間の管理	７４
第１３章	得点記録	７９
第１４章	規則違反の罰則	８５
第１５章	練習（プラクティス）	８８
第１６章	疑義および紛争	８８
第１７章	上　　訴	８９
第１８章	服装規程	８９
第１９章	パラアーチェリー	９１
付則２	標的面および用具	９７
付則３	補助用具	１０３

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、これらは電気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４cm 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、電気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、または電気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２cm 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、２cm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㎜（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２２cm 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㎜ の場合、そのポイントの最大直径は９．４㎜ 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、プラスティック、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２cm 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、あるいは偏心ホィ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。

（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６㎝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ー（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も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、電気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ず、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、フルドローのとき、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２cm 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。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せも曲げることなく内径１２．２ｃｍ（±０．５ｍｍ）のリングを通り抜けなければならない。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なってはならない。

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㎜（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２２cm 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㎜ の場合、そのポイントの最大直径は９．４㎜ 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、プラスティック、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㎝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気的装置。

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、ソフトウエ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１１章　行射および進行

第２０６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）１４４０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１４４０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１１１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１１１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１１１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ＤＯＳ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１２章　行射の順序および時間の管理

第２０７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、ＡＢ－ＣＤ、ＣＤ－ＡＢ、ＡＢ－ＣＤ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、ＡＢとＣＤ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４０㎝ 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、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１３０㎝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１５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）およびで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いてもよい。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、ウェイティ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らない。

（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、その箇所に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、標的面の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、標的面の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。

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に的中した矢は、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ってもよい。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）、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８０cm-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８０㎝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（４０cm 縦三つ目、４０cm 三角三つ目、６０cm 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１３０cm 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が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　危険な方法でドローイング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ＤＯＳ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２１０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）ＤＯＳ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２１１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２１２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２１３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。

（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。

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㎠以内、非定型２０㎠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（ＶＩ）

● ＶＩ１

● ＶＩ2−3

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２２６条（視覚障害競技者）を参照。

4 Ｗ１オープン

個人

● 女子Ｗ１オープン

● 男子Ｗ１オープン

ダブルス

● 女子Ｗ１オープン

● 男子Ｗ１オープン

ミックス団体

● Ｗ１オープン

Ｗ１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４５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。

Ｗ１ ５０m ラウンド、Ｗ１マッチラウンド、Ｗ１ダブルスおよびＷ１ミックス団体戦ではすべてのラウンドで１０個の得点帯のある全寸法の８０cm 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２２２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２２３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２２４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、ＶＩ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

種　別				
競技	ＲＣオープン	ＣＰオープン	Ｗ１	視覚障害
女子個人	あり	あり	あり	なし
男子個人	あり	あり	あり	なし
個人（男女混合）	なし	なし	なし	あり
女子ダブルス	あり	あり	あり	なし
男子ダブルス	あり	あり	あり	なし
ミックス団体	あり	あり	あり	なし

「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２２５条（競技会場）

１　競技会場および練習会場は、ＩＰＣ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１．２５ｍ

（2）個人戦のレーン幅は、最低２．５０ｍ（または３．７５ｍ）

（3）ダブルスおよびミックス団体戦のレーン幅は、最低３．７５ｍ

第２２６条（視覚障害競技者）

1　視覚障害者はＶＩ１、およびＶＩ２・ＶＩ３（同一種別）の２種別に分類される。ＶＩ１とＶＩ２競技者は、視覚障害の程度によってＩＢＳＡのＢ２またはＢ３のクラスと認定された競技者である。

ＶＩ１競技者は目隠しを使用する。ＶＩ２・ＶＩ３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ＶＩ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ＶＩ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８０㎝（３１．５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㎝（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９０㎝（３５．５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㎝ 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　ＶＩ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）ＶＩ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）ＶＩ　３０ｍラウンドは、３０ｍで８０cm標的を７２射する。

（3）ＶＩオリンピックラウンドは、３０ｍで８０cm標的を行射する。

（4）ＶＩ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）ＶＩ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）ＶＩ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、ＶＩ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　標的面および用具

図 16：５点～１０点標的面×４枚

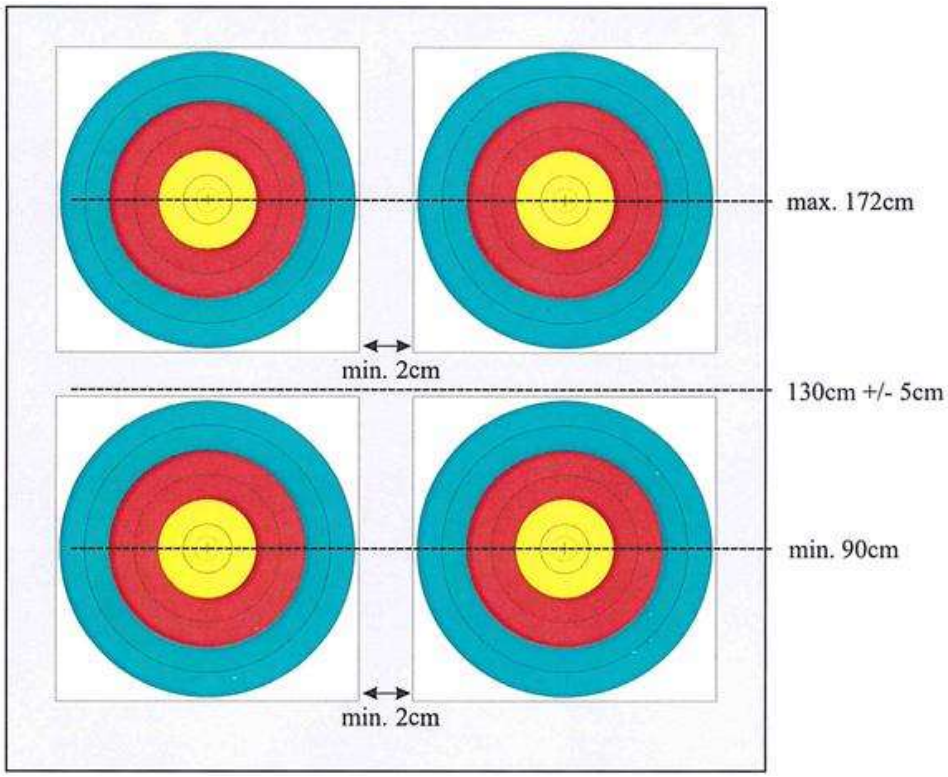


図 17：５点～１０点標的面×３枚

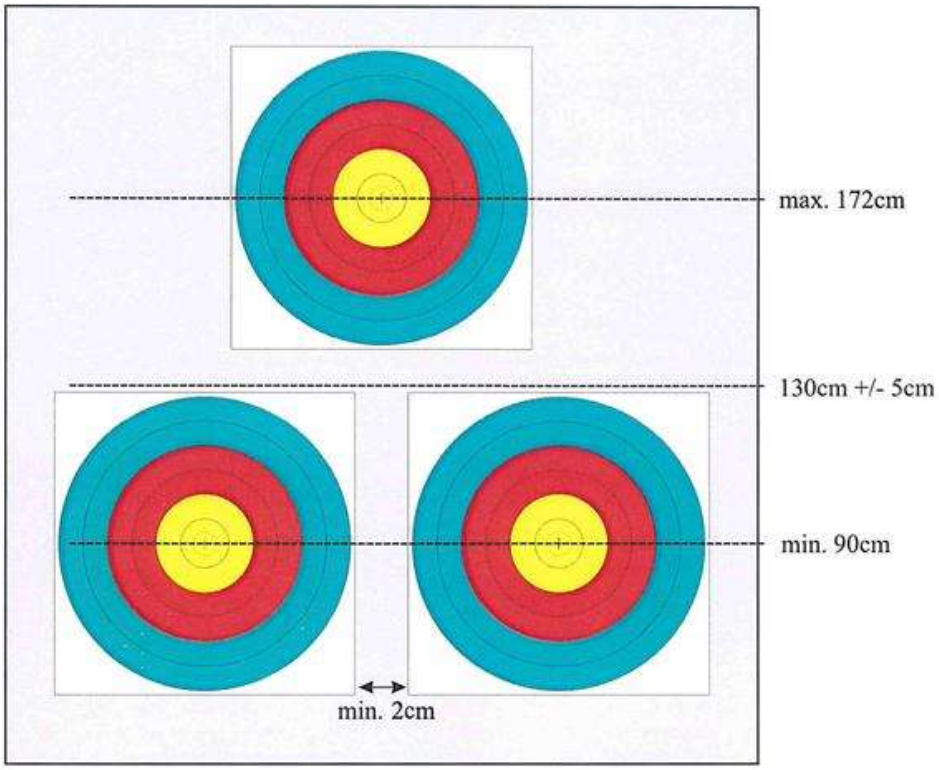


図 18：５点～１０点標的面×２枚およびスコアボード

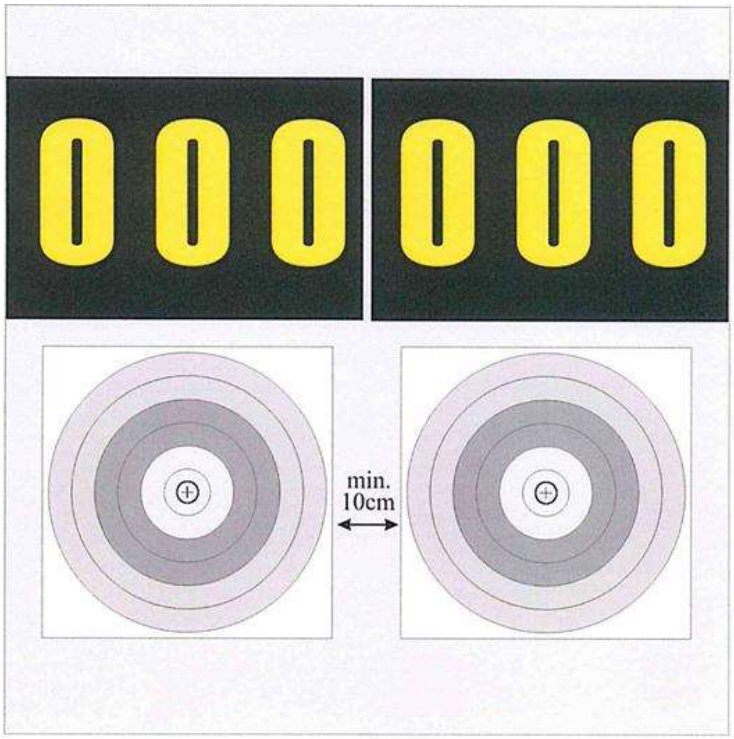


図 19：５点～１０点標的面×１枚

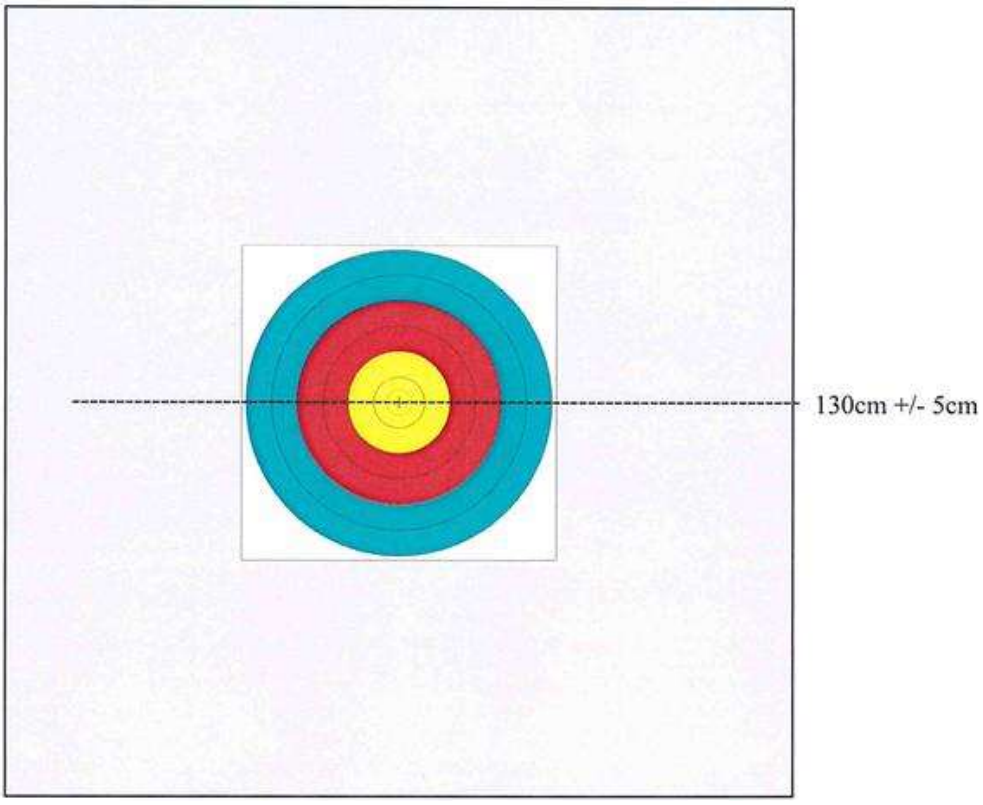


図 20：インドア　三角三つ目点標的面×４枚

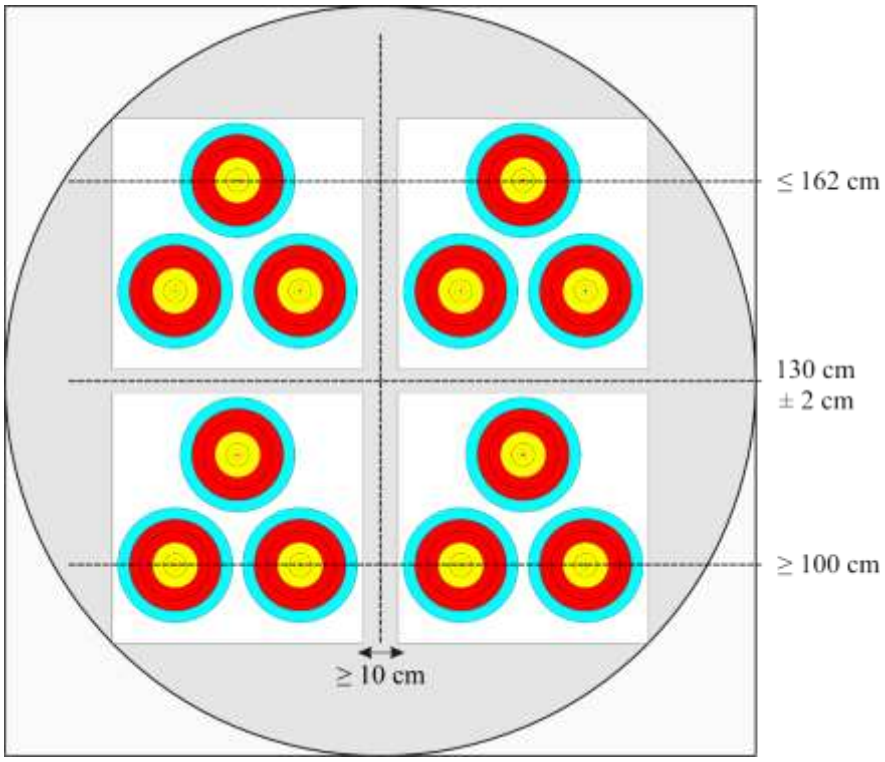


図 21：インドア　縦型三つ目点標的面×４枚

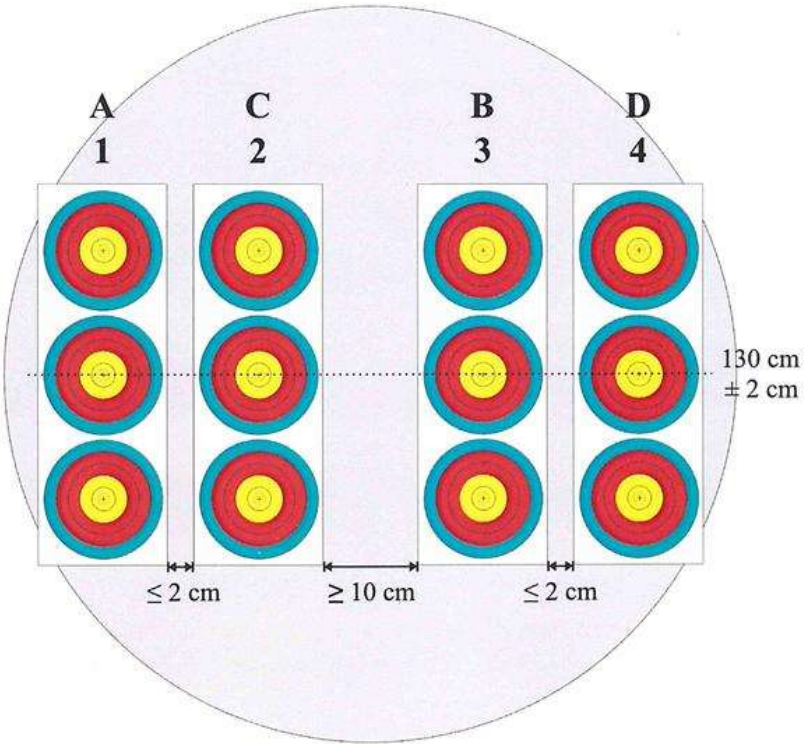


図 22：インドア　縦型三つ目点標的面×２枚

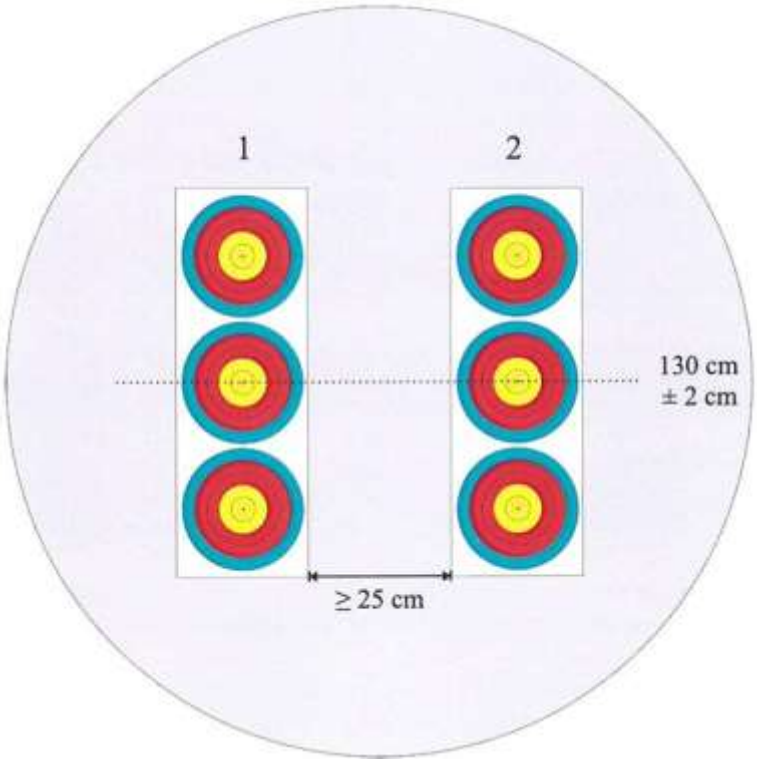


図 23：インドア　縦型三つ目点標的面（水平設置）×１枚

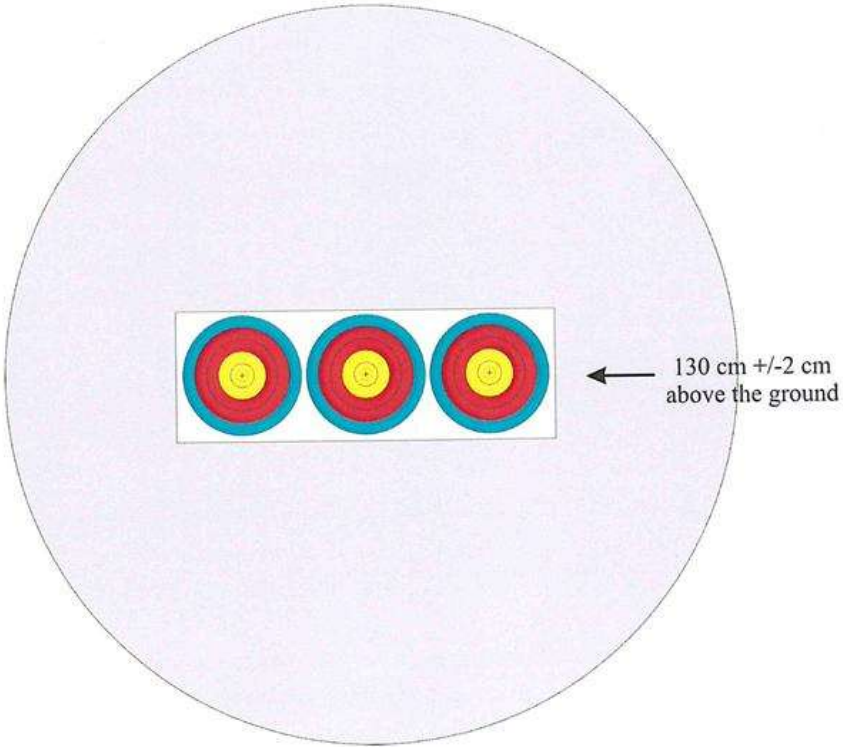


図 24：リカーブボウの詳細

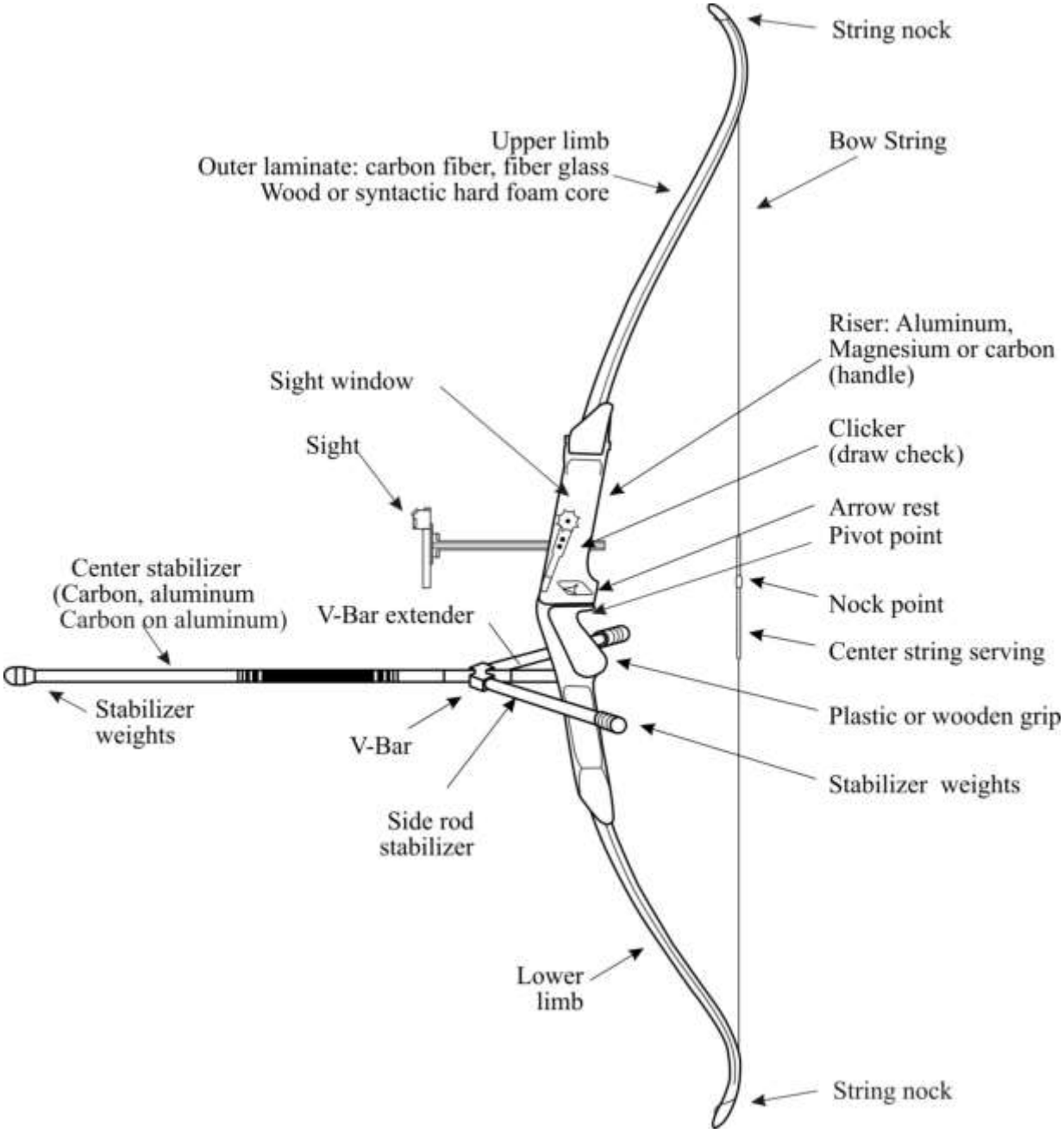


図 25：コンパウンドボウの詳細

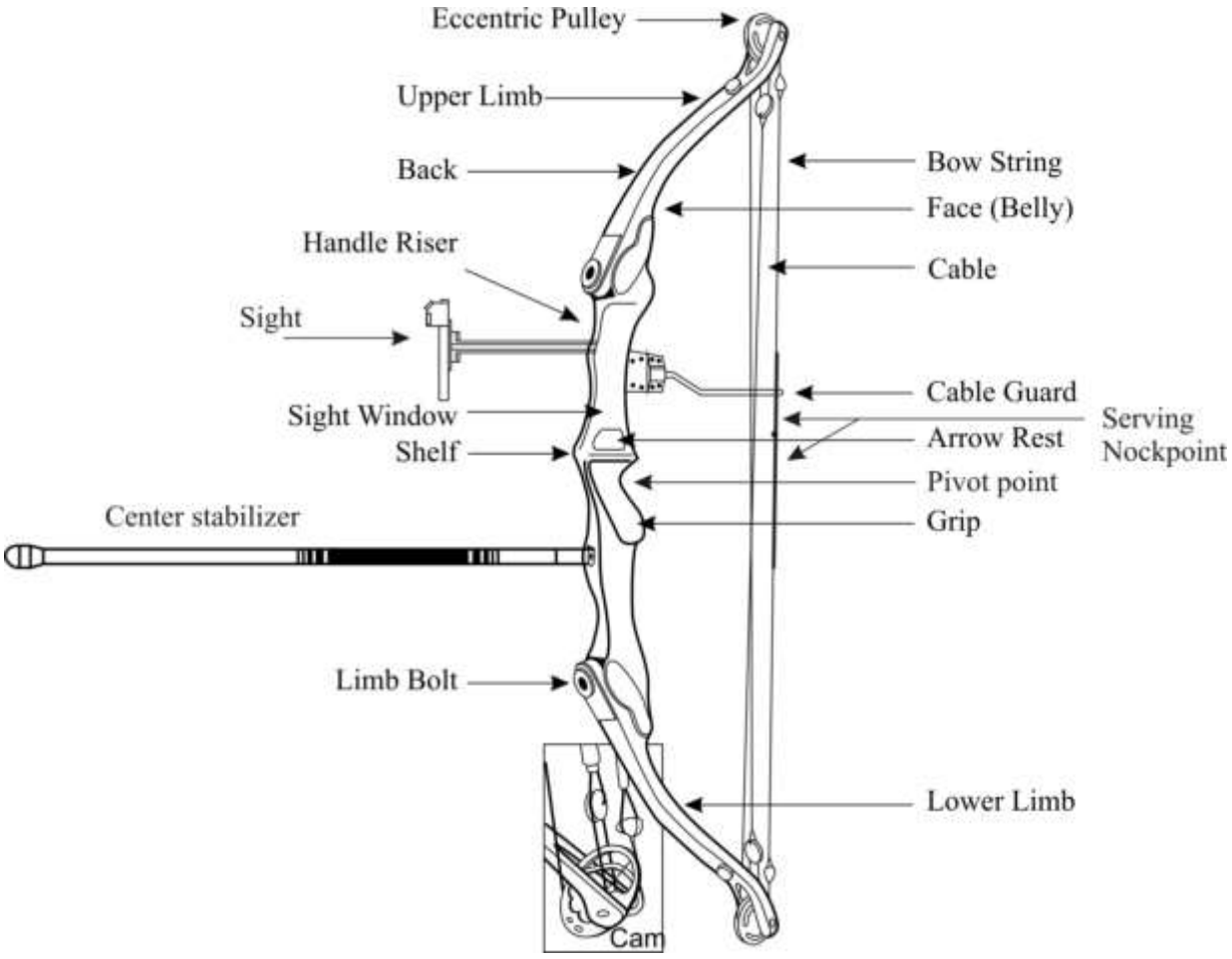
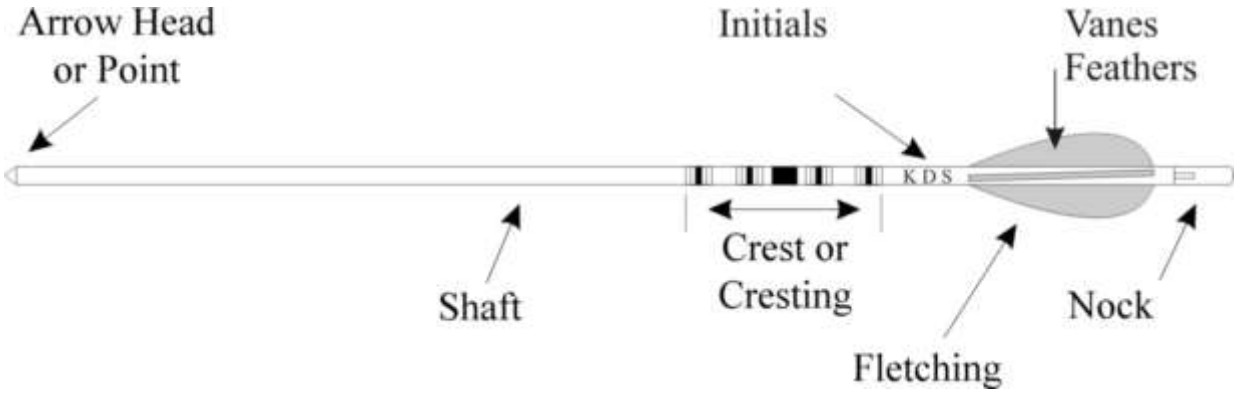


図 26：アローの詳細



付則３　補助用具

１　車椅子

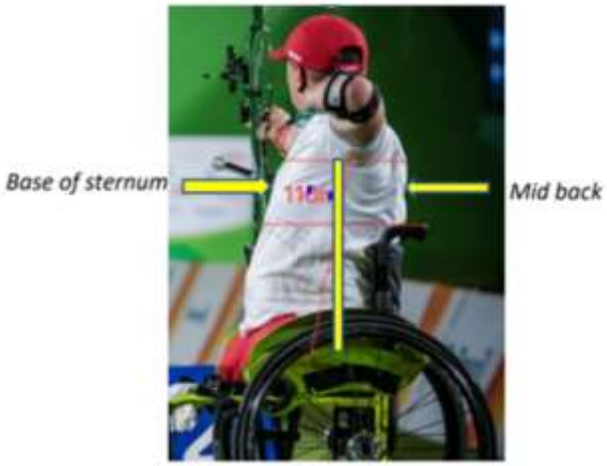
１　原理的に容認され得るもので、「車椅子」という言葉に適合していれば、どのような形式の車椅子も使用できるが、地上に接する４個を超える車輪があってはならない。

（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１１０㎜ 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１１０㎜

ａ　Ｗ１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１１０㎜ 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、１．２５ｍ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いてはならない。

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５ｃｍ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１１０cm 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５cm 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いてはならない。

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、電気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㎝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Ｗ１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２２６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。

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　１１１

第２１章　行　　射　１２２

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）　１２４

第２３章　得点記録　１２８

第２４章　行射の管理と安全　１３３

第２５章　規則違反の罰則　１３４

第２６章　練習（プラクティス）　１３６

第２７章　疑義および紛争　１３７

第２８章　上　　訴　１３８

第２９章　服装規定　１３８

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、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。

（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（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、これらは電気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４cm 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、電気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、または電気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２cm 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、２cm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　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㎜（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２２cm 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㎜の場合、そのポイントの最大直径は９．４㎜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、もしくは目印は使用することができない。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なければならず、これには製造業者によって取り付けられた焦点調節ダイヤルを含む。

（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、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、プラスティック、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２cm 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３０３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、あるいは偏心ホィ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。

（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。

２　ドローチェツクインジケーター（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、距離測定の目的で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。

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
（５）第３０２条10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ず、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。

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２cm 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。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せも曲げることなく内径１２．２ｃｍ（±０．５ｍｍ）のリングを通り抜けなければならない。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なってはならない。

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㎜（ア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２２cm 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㎜ の場合、そのポイントの最大直径は９．４㎜ 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　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、もしくは目印は使用することができない。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なければならず、これには製造業者によって取り付けられた焦点調節ダイヤルを含む。

（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、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、プラスティック、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㎝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ティック製アローレストを除き、弓は、裸弓でなければならず（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ティック製、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１cm 以下、厚さ３mm 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　ストリング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９．３mm（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２２cm 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９．３mm の場合、そのポイントの最大直径は９．４mm あってもよい。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せの模様とする。競技者の矢は、シャフト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㎜ 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箇所にアンカーするか、フェイスウォーキングは許される。ストリングウォーキングは許されない。

8　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、もしくは目印は使用することができない。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なければならず、これには製造業者によって取り付けられた焦点調節ダイヤルを含む。

（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、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、プラスティック、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。

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、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㎝ 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。弓にアロークィーバ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）Ｕ２１および女子の弓は１５０cm 以下、男子の弓は１６０cm 以下の長さであってはならない。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。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。

（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３０cm 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１cm 以下、厚さ３mm 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　ウエイト、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。

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９．３mm（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２２cm 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㎜の場合、そのポイントの最大直径は、９．４㎜あってもよい。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せの模様とする。競技者の矢は、シャフトに競技者の名前またはイニシャルを書く。

（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㎜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ず、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　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、もしくは目印は使用することができない。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なければならず、これには製造業者によって取り付けられた焦点調節ダイヤルを含む。

（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、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、プラスティック、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。

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㎝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。

第３０７条（フィールドアーチェリーの用具の特則）

全部門の競技者は、次の用具を使用することはできない

１　競技者の用具に装着可能なあらゆる電気的または電子的な装置。

２　競技会の期間中のコース内で、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。

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。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。

第２１章　行　　射

第３０８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３Ｄ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１ｍ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、少なくとも２名の競技者が立てる位置に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３０９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。

第３１０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、予選ラウンドは、１つの標的に２射、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つの標的に１射を行射する。

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）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、最初に先射ちしたチームが先に行射する。

３　ミックス団体戦

（１）ミックス団体戦で、フィールドでは各競技者は２射、３Ｄでは１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３１１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３１２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が、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３１３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。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。

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ければならない。「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Ｕ２１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。

ファイナルラウンドの間、同一所属団体の男女のチームのコーチ間で連絡を取ることはできない。

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）

第３１４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、開始した標的の前の標的でラウンドを終了する。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３１５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充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３１６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３１７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。

第３１８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３１９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３２０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３２１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）フィールドのミックス団体戦で４射するときには、制限時間は１６０秒

（4）３Ｄラウンド：予選ラウンドでは２分

（5）３Ｄラウンド：イリミネーションラウンドでは１分

（6）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

（7）３Ｄのミックス団体戦で２射するときには、制限時間は９０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３２２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３２３条

イリミネーションラウンドおよび準決勝戦で、審判員が競技者グループに同行する場合、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！」）

１　フィールドおよび３Ｄラウンドでは、それぞれ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して口頭で警告を与える。
２　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　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　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。
５　制限時間を経過した後の発射は許されない。
６　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。
７　個人戦マッチでは、２名の競技者が同時に行射する。
８　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。

第３２４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２分である。
３　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。
４　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。

第３２５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３２６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ず、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２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２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。

第２３章　得点記録

第３２７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　グループ内に反対がなければ、競技者Ａがそのグループを統率する。２名の競

技者ＢおよびＣがスコアラーとなり、競技者Ｄが的中孔に印を付ける。そのグループの全競技者が同意すれば変更することができる。また、３名の競技者ではグループリーダーが的中孔に印を付ける。
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いは、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。主催者は、そのグループの競技者の最新得点を表示する携帯スコアボードを携行する係員を用意する。メダルマッチでは２枚のスコアボードが用意され、１つはゴールドメダルマッチ用、１つはブロンズメダルマッチ用とする。

（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。

第３２８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、得点が確認されるまで、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、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３２９条（順位の決定）

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が同点の場合、

（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、または予選ラウンドの上位２位の決定するときの同点は、シュートオフで同点を解消する。

・　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、３０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くても、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３２９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、シュートオフで同点を解消する。

・　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、３０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くても、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２分とする。

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では２分、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。

第３３０条

フィールドラウンドでは、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、フィールドラウンドでは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。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（該当するステージの個人、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。

ｃ　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）。

第３３１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３３２条（審判長）

大会の審判長は、競技を管理する。

第３３３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生じた場合、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、それぞれの部門の全競技者が行射した同じ標的数の得点合計で、各部門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　逆光の場合、グループの他のメンバーが最大Ａ４サイズ（またはラージレターサイズ、３０×２０㎝）の日除けを準備することができる。または、主催者が準備をしなければならない。

第３３４条
競技者は、持主の許可を得ないでその弓具に触れてはならない。

第３３５条
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。

第３３６条
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。

第３３７条
フィールドおよび３Ｄ選手権大会では、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２５章　規則違反の罰則

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３３８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３３９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３４０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、その得点が取り消される。

第３４１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り、さらにその競技者は、それ以後の競技会への出場が一時的に停止されることがある。

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。

第３４２条

危険な方法でドローイングを繰り返すと審判員が判断した場合、審判長またはＤＯＳ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３４３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　同一２０㎝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３４４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３３８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　弓を引き戻す時、競技者は、偶然にリリースしたと審判員が判断しても、矢がセーフティーゾーンまたは安全管理用設置物（オーバーショットエリア、ネット、壁等）を越えるようなやり方を行ってはならない。

第２６章　練習（プラクティス）

第３４５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３４６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。

その申し立ては認められるべきであり、その標的の得点は、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３４７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３４８条（上訴）

競技者が審判員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。紛争の結果により影響のあるトロフィーまたは賞は、上訴委員会が裁定を下すまでこれを授与してはならない。

第２９章　服装規定

第３４９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（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３５０条（チーム役員の服装）

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。

第４部　その他の
アーチェリーラウンド

目　　次

第４部　その他のアーチェリーラウンド

第３０章　　その他のアーチェリーラウンド　１４３

第３１章　　スキーアーチェリー　１４４

第３２章　　ランアーチェリー　１４４

第４部　その他の
アーチェリーラウンド

第３０章　その他のアーチェリーラウンド

第４０１条（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。

第４０２条（デュアルマッチラウンド）
１　ＷＡ憲章および競技規則３２．２「The Duel Match Round」参照のこと。

第４０３条（フォレストラウンド）
１　ＷＡ憲章および競技規則３２．３「The Forest Round」参照のこと。

第４０４条（クラウトアーチェリー）
１　ＷＡ憲章および競技規則３２．４「The Clout Round」参照のこと。

第４０５条（フライトアーチェリー）
１　ＷＡ憲章および競技規則３２．５「Flight Shooting」参照のこと。

第４０６条（アウトドアラウンド）
１　１４４０ラウンドは、次の各距離から、この順序に従ってそれぞれ３６射する。
・キャデット女子　マスター女子　　：６０ｍ　５０ｍ　４０ｍ　３０ｍ
・キャデット男子　ジュニア女子　一般女子　マスター男子
：７０ｍ　６０ｍ　５０ｍ　３０ｍ
・ジュニア男子　一般男子　　：９０ｍ　７０ｍ　５０ｍ　３０ｍ
この距離は逆の順番で行射することもできる（短い距離から長い距離へ）。
９０m、７０m、６０m（キャデットおよびマスター女子は５０m）の距離では１２２cm 標的面を使用し、５０m(キャデットおよびマスター女子以外)、４０mおよび３０mの距離では８０cm標的面を使用する。５０m、４０m、３０mの距離では８０cm６リング標的面を使用することができる。
２　ダブル１４４０ラウンドは、前項の１４４０ラウンドを２回、連続して行う。
３　９００ラウンドは、６０、５０、４０mの各距離で１２２cm標的面を使用し、各３０射する。
４　ダブル７０mラウンド（リカーブ）は、７０mラウンドを２回、連続して行う。

５　ダブル５０ｍラウンド（コンパウンド）は、５０ｍラウンドを２回、連続して行う。
６　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、６０ｍラウンドを２回、連続して行う。
７　ベアボウダブル５０ｍラウンドは、ベアボウ５０ｍラウンドを２回、連続して行う。

第４０７条（スタンダードラウンド）
１　ＷＡ憲章および競技規則３２．７「Standard Round」参照のこと。

第４０８条（インドアラウンド）
１　２５ｍラウンドは、６０cm 標的面または６０cm 三つ目標的面を使用し、６０射する。
２　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。

第４０９条（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１２６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せで使用できる。

第３１章　スキーアーチェリー

第４１０条（スキーアーチェリー）
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。

第３２章　ランアーチェリー

第４１１条（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３４．１～３「Run Archery」参照のこと。

第５部　　付　　則

目　　次

第５部　　付　　則

第３３章　　付　　則　　１４７

第５部　　付　　則

第３３章　付　　則

第５０１条（改正）
本競技規則の改正は、理事会において３分の２以上の同意を必要とする。

第５０２条（細則）
本競技規則に関する細則は、別に定めることができる。

第５０３条（施行）
本競技規則は、昭和４４年　４月　１日から施行する。

昭和４４年　４月　１日	制定施行
（中　略）	
平成　８年１０月　１日	改訂増補
平成１０年　７月　１日	改訂増補
平成１２年　６月１８日	改訂増補
平成１４年　７月　１日	改訂増補
平成１６年　７月　１日	改訂増補
平成１８年　８月　１日	改訂増補
平成２０年１０月　１日	改訂増補
平成２２年１０月　１日	改訂増補
平成２４年１０月　１日	改訂増補
平成２６年１０月　１日	改訂増補
平成２８年１０月　１日	改訂増補
平成３０年１０月　１日	改訂増補
令和　２年１０月　１日	改訂増補
令和　４年　４月　１日	改訂増補

競技規則改正　新旧対比表（案）

2022年 3月24日競技部作成

第1部　総則

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
108	1		種別（クラス）を、次のように分ける。 ・キャデット女子 ・キャデット男子 ・ジュニア女子 ・ジュニア男子 ・一般女子 ・一般男子 ・マスター女子 ・マスター男子 ・・・・・	種別（クラス）を、次のように分ける。 ・U18女子 ・U18男子 ・U21女子 ・U21男子 ・一般女子 ・一般男子 ・50＋女子 ・50＋男子 ・・・・・
	2		ターゲットおよびフィールドアーチェリーの競技では、それぞれキャデット女子、キャデット男子、ジュニア女子、ジュニア男子、一般女子、一般男子、マスター女子およびマスター男子のための独立した競技会を開催することができる。 ・・・・・	ターゲットおよびフィールドアーチェリーの競技では、それぞれU18女子、U18男子、U21女子、U21男子、一般女子、一般男子、50＋女子および50＋男子のための独立した競技会を開催することができる。 ・・・・・
	3		キャデット部門に参加できるのは、競技者が17歳の誕生日を迎える年の12月31日までに開催される競技会までとする。	U18の種別に参加できるのは、競技者が17歳の誕生日を迎える年の12月31日までに開催される競技会までとする。
	4		キャデットの競技者は、自分の判断に従って、ジュニアの部および一般の部で競技に参加することができる。	U18の競技者は、自分の判断に従って、U21の種別および一般の種別で競技に参加することができる。
	5		ジュニア部門に参加できるのは、競技者が20歳の誕生日を迎える年の12月31日までに開催される競技会までとする。	U21の種別に参加できるのは、競技者が20歳の誕生日を迎える年の12月31日までに開催される競技会までとする。
	6		ジュニアの競技者は、自分の判断に従って、一般の部で競技に参加することができる。	U21の競技者は、自分の判断に従って、一般の部で競技に参加することができる。
	7		マスター部門に参加できるのは、競技者が50歳の誕生日を迎える年の1月1日以降に開催される競技会からとする。	50＋の種別に参加できるのは、競技者が50歳の誕生日を迎える年の1月1日以降に開催される競技会からとする。
	8		キャデット、ジュニア、一般およびマスターの種別を分けることなく、女子および男子の種別のみとし、あるいはさらに細分化した年齢区分を採用することができる。また、国内競技会においては、小学生・中学生・高校生の部門を設けるなど、開催要項等で制限することができる。	U18、U21、一般および50＋の種別を分けることなく、女子および男子の種別のみとし、あるいはさらに細分化した年齢区分を採用することができる。また、国内競技会においては、小学生・中学生・高校生の種別を設けるなど、開催要項等で制限することができる。
109	7		3Dアーチェリー（第3部参照） ・コンパウンド部門 ・ベアボウ部門 ・ロングボウ部門 ・インスティンクティブボウ部門	3Dアーチェリー（第3部参照） ・コンパウンド部門 ・ベアボウ部門 ・ロングボウ部門 ・トラディショナル部門

条	項		2020～2021年版				2022～2023年版			
110			下記のとおり、種別および部門の組み合せを「カテゴリー」と呼ぶ。				下記のとおり、種別および部門の組み合せを「カテゴリー」と呼ぶ。			
			リカーブ				リカーブ			
			リカーブ 女子	RW	リカーブ 男子	RM	リカーブ 女子	RW	リカーブ 男子	RM
			リカーブ ジュニア 女子	RJW	リカーブ ジュニア 男子	RJM	リカーブ U21 女子	RU21W	リカーブ U21 男子	RU21M
			リカーブ マスター 女子	RMW	リカーブ マスター 男子	RMM	リカーブ 50＋ 女子	R50W	リカーブ 50＋ 男子	R50M
			リカーブ キャデット 女子	RCW	リカーブ キャデット 男子	RCM	リカーブ U18 女子	RU18W	リカーブ U18 男子	RU18M
			コンパウンド				コンパウンド			
			コンパウンド 女子	CW	コンパウンド 男子	CM	コンパウンド 女子	CW	コンパウンド 男子	CM
			コンパウンド ジュニア 女子	CJW	コンパウンド ジュニア 男子	CJM	コンパウンド U21 女子	CU21W	コンパウンド U21 男子	CU21M
			コンパウンド マスター 女子	CMW	コンパウンド マスター 男子	CMM	コンパウンド 50＋ 女子	C50W	コンパウンド 50＋ 男子	C50M
			コンパウンド キャデット 女子	CCW	コンパウンド キャデット 男子	CCM	コンパウンド U18 女子	CU18W	コンパウンド U18 男子	CU18M
			パラ リカーブ				パラ リカーブ			
			リカーブ 女子 オープン	RWO	リカーブ 男子 オープン	RMO	リカーブ 女子 オープン	RWO	リカーブ 男子 オープン	RMO
			パラ コンパウンド				パラ コンパウンド			
			コンパウンド 女子 オープン	CWO	コンパウンド 男子 オープン	CMO	コンパウンド 女子 オープン	CWO	コンパウンド 男子 オープン	CMO
			W1 オープン				W1 オープン			
			女子 W1 オープン (RC/CP)	WW1	男子 W1 オープン (RC/CP)	MW1	女子 W1 オープン (RC/CP)	WW1	男子 W1 オープン (RC/CP)	MW1
			視覚障害				視覚障害			
			視覚障害 1	VI1	視覚障害 2/3	VI2/3	視覚障害 1	VI1	視覚障害 2/3	VI2/3
			ベアボウ				ベアボウ			
			ベアボウ 女子	BW	ベアボウ 男子	BM	ベアボウ 女子	BW	ベアボウ 男子	BM
			ベアボウ ジュニア 女子	BJW	ベアボウ ジュニア 男子	BJM	ベアボウ U21 女子	BU21W	ベアボウ U21 男子	BU21M
			ベアボウ キャデット 女子	BCW	ベアボウ キャデット 男子	BCM	ベアボウ U18 女子	BU18W	ベアボウ U18 男子	BU18M
			ロングボウ および インスティンクティブ				ロングボウおよびトラディショナル			
			ロングボウ 女子	LW	ロングボウ 男子	LM	ロングボウ 女子	LW	ロングボウ 男子	LM
			インスティンクティブボウ女子	IW	インスティンクティブボウ男子	IM	トラディショナル 女子	TW	トラディショナル 男子	TM

<table>
<tr><th>条</th><th>項</th><th></th><th>2020～2021年版</th><th>2022～2023年版</th></tr>
<tr><td rowspan="3">111</td><td rowspan="2">1</td><td>(6)</td><td>リカーブでは、この競技は「オリンピックラウンド」といい、距離70m（キャデットおよびマスターは60m）で122cm標的面を使用して行い、コンパウンドでは、「コンパウンドマッチラウンド」といい、距離50mで80cm6リング標的面を使用して行う。ベアボウでは、「ベアボウマッチラウンド」といい、距離50mで122cm標的面を使用して行う。</td><td>リカーブでは、この競技は「オリンピックラウンド」といい、距離70m（U18および50＋は60m）で122cm標的面を使用して行い、コンパウンドでは、「コンパウンドマッチラウンド」といい、距離50mで80cm6リング標的面を使用して行う。ベアボウでは、「ベアボウマッチラウンド」といい、距離50mで122cm標的面を使用して行う。</td></tr>
<tr><td>(7)</td><td>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。これに違反したチームは失格となる。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。</td><td>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ラウンドの練習15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。これに違反したチームは失格となる。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。</td></tr>
<tr><td>3</td><td></td><td>60mラウンド（リカーブ：キャデットおよびマスター）は、距離60mで122cm標的面を使用し、72射する。</td><td>60mラウンド（リカーブ：U18および50＋）は、距離60mで122cm標的面を使用し、72射する。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">112</td><td>3</td><td></td><td>25mラウンドは、60cm標的面または60cm三つ目標的面を使用し、60射する。</td><td>【第408条1項に移動】</td></tr>
<tr><td>4
↓
3</td><td></td><td>視覚障害者ラウンドは、第2部第19章パラアーチェリー参照。</td><td>視覚障害者ラウンドは、第2部第19章パラアーチェリー参照。</td></tr>
<tr><td>4</td><td></td><td></td><td>【新規追加】
インドアラウンドの競技は屋外でも実施することができる。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">113</td><td rowspan="2">2</td><td>(5)</td><td>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>
<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>
<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>
</table></td><td>プールAの勝者はプールDの勝者と、プールCの勝者はプールBの勝者と対戦し、準決勝戦への進出者を決定する。
<table>
<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>
<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>
</table></td></tr>
<tr><td>(6)</td><td>イリミネーションラウンドの対戦は、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。</td><td>イリミネーションラウンドの対戦は、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。
a イリミネーションで2つの対戦（4名の競技者）が一つのグループで同じ標的を行射する場合、
・対戦は常にプールのアルファベット順に行射する。例えば、プールBとプールDが同じグループの場合、プールBの対戦が常に先に行射する。
・U21と一般の競技者が同じグループにいる場合、一般の競技者が先に行射する。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>条</th><th>項</th><th></th><th>2020～2021年版</th><th>2022～2023年版</th></tr>
<tr><td rowspan="3">113
つづき</td><td rowspan="3">2
つづき</td><td>(8)</td><td>・・・・・
●準決勝戦では、プールABの勝者（競技者AB）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。
・・・・・</td><td>・・・・・
●準決勝戦では、プールADの勝者（競技者AD）が2位の競技者と、プールBCの勝者（競技者BC）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AD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。
・・・・・</td></tr>
<tr><td>(10)</td><td>標的は、地形の変化を最大限に利用して配置する。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。</td><td>標的は、地形の変化を最大限に利用して配置する。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。それぞれのチームは、スコアカードに記載された左／右の位置に立つ。</td></tr>
<tr><td>(11)</td><td>団体戦ファイナルラウンドは、各種別の勝ち上がった4チーム（各部門から1名の競技者）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。</td><td>団体戦ファイナルラウンドは、各種別の勝ち上がった4チーム（各部門から1名の競技者）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。
●それぞれのチームは、スコアカードに記載された左／右の位置に立つ。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">114</td><td rowspan="3">2</td><td>(4)</td><td>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>
<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>
<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>
</table></td><td>プールAの勝者はプールDの勝者と、プールCの勝者はプールBの勝者と対戦し、準決勝戦への進出者を決定する。
<table>
<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>
<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>
</table></td></tr>
<tr><td>(7)</td><td>・・・・・
●準決勝戦では、プールABの勝者（競技者AB）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。
・・・・・</td><td>・・・・・
●準決勝戦では、プールADの勝者（競技者AD）が2位の競技者と、プールBCの勝者（競技者BC）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AD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。
・・・・・</td></tr>
</table>

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
114 つづき	2 つづき	(8)	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、コンパウンド、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）。	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、コンパウンド、ロングボウ、およびトラディショナル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（トラディショナル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）。
	3	(1)	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。 ・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 ・コンパウンド女子 ・コンパウンド男子 またはすべての部門の女子が先に行射し、その後に男子が行射する。	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。 ・ロングボウ女子 ・ロングボウ男子 ・トラディショナル女子 ・トラディショナル男子 ・ベアボウ女子 ・ベアボウ男子 ・コンパウンド女子 ・コンパウンド男子 またはすべての部門の女子が先に行射し、その後に男子が行射する。
121	1		アウトドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のキャデット女子、キャデット男子、ジュニア女子、ジュニア男子、一般女子、一般男子、マスター女子およびマスター男子が対象となる。 ・・・・・ ・50m（36射、キャデット女子およびマスター女子は122cm標的面） ・・・・・ ・40m（36射、キャデット女子およびマスター女子） ・・・・・ 1440ラウンドの中で行射された記録だけが、上記距離の記録となる。 ・・・・・ ・60mラウンド（72射、キャデットおよびマスター） ・ダブル60mラウンド （144射、キャデットおよびマスター）	アウトドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のU18女子、U18男子、U21女子、U21男子、一般女子、一般男子、50＋女子および50＋男子が対象となる。 ・・・・・ ・50m（36射、U18女子およびU18女子は122cm標的面） ・・・・・ ・40m（36射、U18女子および50＋女子） ・・・・・ 1440ラウンドの中で行射された記録だけが、上記距離の記録となる。 ・・・・・ ・60mラウンド（72射、U18および50＋） ・ダブル60mラウンド （144射、キャデットおよびマスター） ・・・・・ ・団体60mラウンド（3名×72射、U18） ・・・・・
	2		インドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のキャデット女子、キャデット男子、ジュニア女子、ジュニア男子、一般女子、一般男子、マスター女子およびマスター男子が対象となる。	インドアアーチェリーにおけるリカーブ、ベアボウおよびコンパウンド部門のU18女子、U18男子、U21女子、U21男子、一般女子、一般男子、50＋女子および50＋男子が対象となる。
	4			【新規追加】 インドアラウンドは屋外で実施しても記録の対象となる。
122	2		本連盟で管理する公認記録は日本記録・日本ジュニア記録・日本キャデット記録・日本国際記録とする。	本連盟で管理する公認記録は日本記録・日本U21記録・日本U18記録・日本国際記録とする。

<table>
<tr><th>条</th><th>項</th><th></th><th>2020～2021年版</th><th>2022～2023年版</th></tr>
<tr><td>123</td><td>1</td><td></td><td>・・・・・
全種目・全部門　共通
グリーンバッジ（安全バッジ）
<table><tr><td>アウトドア</td><td>30m36射</td><td>200点以上</td></tr><tr><td>インドア</td><td>18m60射</td><td>240点以上</td></tr><tr><td>フィールド(BB・RC)</td><td>マーク12標的</td><td>50点以上</td></tr><tr><td>フィールド(CP)</td><td>マーク12標的</td><td>60点以上</td></tr></table></td><td>・・・・・
全種目・全部門　共通
グリーンバッジ（安全バッジ）
グリーンバッジは、公認審判員の立ち合いの元に記録された各種目の記録に応じて交付され、競技に安全に参加できることを証明する。
<table><tr><td>アウトドア(全部門)</td><td>30m36射</td><td>200点以上</td></tr><tr><td>インドア(全部門)</td><td>18m60射</td><td>240点以上</td></tr><tr><td>フィールド(BB・RC)</td><td>マーク12標的</td><td>50点以上</td></tr><tr><td>フィールド(CP)</td><td>マーク12標的</td><td>60点以上</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>125</td><td>3</td><td></td><td>アウトドア各距離の標的面の寸法と標的面の設置
122cm標的面は、90m、70mおよび60mの距離（キャデット、マスター女子50m）で使用する。・・・・・</td><td>アウトドア各距離の標的面の寸法と標的面の設置
122cm標的面は、90m、70mおよび60mの距離（U18、50＋女子50m）で使用する。・・・・・</td></tr>
<tr><td rowspan="3">126</td><td rowspan="3">1</td><td>(6)</td><td>マークコースの行射時には、シューティングペグにその距離を表示する。シューティングペグは、それぞれのカテゴリーに応じて下記の色とする。
● 青色は、ベアボウ、キャデットリカーブおよびキャデットコンパウンド
● 赤色は、リカーブおよびコンパウンド
● 黄色は、キャデットベアボウ</td><td>マークコースの行射時には、シューティングペグにその距離を表示する。シューティングペグは、それぞれのカテゴリーに応じて下記の色とする。
● 青色は、ベアボウ、U18リカー ブおよびU18コンパウンド
● 赤色は、リカーブおよびコンパウンド
● 黄色は、U18ベアボウ</td></tr>
<tr><td>(9)</td><td>アンマークコースのユニット
<table><tr><th>黄色のペグ</th><th>青色のペグ</th></tr><tr><td>ベアボウキャデット
ロングボウ</td><td>リカーブキャデット
コンパウンドキャデット
ベアボウ
インスティンクティブボウ</td></tr></table></td><td>アンマークコースのユニット
<table><tr><th>黄色のペグ</th><th>青色のペグ</th></tr><tr><td>ベアボウU18
ロングボウ</td><td>リカーブU18
コンパウンドU18
ベアボウ
トラディショナル</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>(10)</td><td>マークコースのユニット
<table><tr><th>黄色のペグ</th><th>青色のペグ</th></tr><tr><td>ベアボウキャデット
ロングボウ</td><td>リカーブキャデット
コンパウンドキャデット
ベアボウ
インスティンクティブボウ</td></tr></table></td><td>マークコースのユニット
<table><tr><th>黄色のペグ</th><th>青色のペグ</th></tr><tr><td>ベアボウU18
ロングボウ</td><td>リカーブU18
コンパウンドU18
ベアボウ
トラディショナル</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>128</td><td>1</td><td>(7)</td><td>・・・・・
b 青色のペグ
ベアボウ男女
ロングボウ男女
インスティンクティブボウ男女
最長距離は30m
最短距離は5m</td><td>・・・・・
b 青色のペグ
ベアボウ男女
ロングボウ男女
トラディショナル男女
最長距離は30m
最短距離は5m</td></tr>
</table>

第２部　ターゲットアーチェリー

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
204	2	(1)	・・・・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、フルドローのとき、競技者の視野内に入ってはならない。
	6	(1)	スタビライザーが取り付けられていない限り、弓の一部として、振動吸収用のダンパーを使用することができる。	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１２．２cm（±０．５mm）のリングを通り抜けなければならない。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なってはならない。
		(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、角度調整装置、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。	【削除】
	8	(1)	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、色が一定であること。	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。
206	2	(1)	１エンドの制限時間は、３射のエンドでは２分、６射のエンドでは４分とする。	【削除】 以下、(2)および(3)を繰り上げ
		(4)	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（通常の行射手順および行射時間による）もしくは、エンド数でアウトドアでは６本の２エンド、インドアでは３本の３エンドとし、どちらかの方法で行う。競技者は、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。	【削除】
			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。	【削除】
		(5)	用具故障の修理や医学的処置のために、行射の順序を一時的に変更することができる。	【削除】

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
206 つづき	2 つづき	(6) ↓ (3)	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、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。	~~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、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~~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。 【以下、各号を順次繰り上げ】
207	2	(2)	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リリースエイド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。	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。
		(3)	e 先射ちチームの最終矢の得点が表示されると、後射ちチームの行射時間が開始し、最初の競技者が1mラインを越え、行射を開始する。	e ~~先射ちチームの最終矢の得点が表示されると、~~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。
	3	(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のマッチで、競技者が交互に行射するとき（シュートオフを含む）、1射20秒とする。	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 ・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。 ・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。 ・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。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
207 つづき	3 つづき			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。 ・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。 ・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)	パラ競技者がパラアーチェリーの競技会において、交互射ちの対戦で1射シュートオフを含む)するときには、制限時間は30秒とする。	【削除】
		(3)	次の場合、制限時間は40秒とする。 a 発射できなかった矢を補充するとき(1射につき)。 b 同点で順位を決めるとき。 c ミックス団体戦のシュートオフで2射(1射20秒)するとき。	【削除】
		(4)	団体戦のマッチが同点で順位を決める場合、チームが3射(各競技者が1射ずつ)するときには、制限時間は1分とする。	【削除】
		(5)	ミックス団体戦で2人の競技者が4射するときには、制限時間は80秒とする。	【削除】
		(6)	競技者が1エンドに3射するとき、および、団体戦のマッチで、チームで6射するときには、制限時間は2分とする。	【削除】
		(7)	競技者が1エンドで6射するときには、制限時間は4分とする。	【削除】
		(8) ↓ (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。	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。
	6	(1)	個人戦では、1射につき40秒、(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交互射ちの場合、20秒)を与える。	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。
208	5	(2)	イリミネーションラウンドへの進出、上位8名を決める場合(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)またはマッチ戦の同点は、シュートオフで順位を決定する(10点数、X数(またはインドアでは9点数)を考慮しない)。	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)。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
208 つづき	5 つづき		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。 ・個人戦のとき、マルチ標的面を使った場合、競技者は、それまでの競技で行射していた同じ位置（A、B、CまたはD）の標的面を行射する。 ・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80cm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。	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80cm-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80cm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。
210	*2*		*用具破損または医学的問題が発生した場合、15分以内であれば、通常の行射順に従って未発射分を行射できる。その他の矢は行射できない。*	*【削除】* *以下、3項以降を繰り上げ*
217	1	(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。	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。
219			クラス分け委員	クラス分け
220			視覚障害種別 VI1にクラス分けされた視覚障害競技者は、行射時に目隠しを着用する。VI2およびVI3にクラス分けされた競技者は目隠しを使用しない。すべてのVI1競技者は研修を受けた専門のVIクラス分け委員によってクラス分けされる。	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。
221	1		リカーブ 個人 ● 女子オープン ● 男子オープン 団体 ● 女子オープン ● 男子オープン ● 用具規則は、WA競技規則と同一だが、第223条8項に規定するリリースエイドの使用を除く。	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。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
221 つづき	2		コンパウンド 個人 ● 女子オープン ● 男子オープン 団体 ● 女子オープン ● 男子オープン	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（VI） ● VI1 ● VI2／VI3 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226条（視覚障害競技者）を参照。	視覚障害（VI） ● VI1 ● VI2-3 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226条（視覚障害競技者）を参照。
	4		W1オープン（リカーブ・コンパウンドとも） 個人 ● 女子W1オープン ● 男子W1オープン	W1オープン~~（リカーブ・コンパウンドとも）~~ 個人 ● 女子W1オープン ● 男子W1オープン
			団体 ● 女子W1オープン ● 男子W1オープン 以下に挙げるW1クラスの特例を除いて、用具規定はWAの規定と同じである。 ・引き重量は、最大で45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。 ・W1 50mラウンド、W1マッチラウンド、W1団体戦およびW1ミックス団体戦では全寸法の80cm標的面を使用する。	ダブルス ● 女子W1オープン ● 男子W1オープン ミックス 団体 ● W1 オープン W1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~~W1クラスの~~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45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。 W1 50mラウンド、W1マッチラウンド、W1ダブルスおよびW1ミックス団体戦ではすべてのラウンドで10個の得点帯のある全寸法の80cm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。
	5		女子W1オープンの参加者数が少ない場合、女子W1競技者を男子W1競技者と合わせてW1オープン競技とすることができる。	【削除】
222	2		クラス分けカードは、プラスティック製または紙製である。紙製はプラスティック製が用意されるまで発行される。	【削除】 以下、3項を繰り上げ

<table>
<tr><th>条</th><th>項</th><th></th><th>2020～2021年版</th><th>2022～2023年版</th></tr>
<tr><td>223</td><td>1</td><td></td><td>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。補助用具には次のものが含まれる。</td><td>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。</td></tr>
<tr><td></td><td>3</td><td></td><td>車椅子
・・・・・</td><td rowspan="10">【削除】
付則3に移動</td></tr>
<tr><td></td><td>4</td><td></td><td>スツール
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>5</td><td></td><td>ブロック
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>6</td><td></td><td>許可される身体支持具
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>7</td><td></td><td>義手
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>8</td><td></td><td>リリースエイド
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>9</td><td></td><td>ボウバンテージ
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>10</td><td></td><td>押し手の添え木
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>11</td><td></td><td>引き手の添え木
・・・・・</td></tr>
<tr><td></td><td>12</td><td></td><td>アシスタント
・・・・・</td></tr>
<tr><td>224</td><td>2</td><td></td><td>ミックス団体戦を含む団体戦の特別規定</td><td>すべての団体戦の特別規定</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>(1)</td><td>団体戦では、チームの全競技者がシューティングライン上に残ることができる。</td><td>競技者はシューティングライン上に残ることができる。</td></tr>
<tr><td></td><td>3</td><td></td><td>リカーブ部門には団体戦がある。</td><td>【削除】</td></tr>
<tr><td></td><td>4</td><td></td><td>コンパウンド団体戦では、同一のランキングラウンドに出場していれば、W1 およびオープン種別の競技者がチームを構成することができる。さもなければ、W1およびオープンは別のチームを構成することができる。</td><td>【削除】</td></tr>
<tr><td></td><td>5</td><td></td><td>ミックスチームは、同一ボウタイプの男女各1名で構成する。</td><td>【削除】</td></tr>
<tr><td></td><td>3</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>【新規追加】
種別
<table>
<tr><th></th><th colspan="4">種別</th></tr>
<tr><th>競技</th><th>RC
オープン</th><th>CP
オープン</th><th>W1</th><th>視覚障害</th></tr>
<tr><td>女子個人</td><td>あり</td><td>あり</td><td>あり</td><td>なし</td></tr>
<tr><td>男子個人</td><td>あり</td><td>あり</td><td>あり</td><td>なし</td></tr>
<tr><td>個人
(男女混合)</td><td>なし</td><td>なし</td><td>なし</td><td>あり</td></tr>
<tr><td>女子
ﾀﾞﾌﾞﾙｽ</td><td>あり</td><td>あり</td><td>あり</td><td>なし</td></tr>
<tr><td>男子
ﾀﾞﾌﾞﾙｽ</td><td>あり</td><td>あり</td><td>あり</td><td>なし</td></tr>
<tr><td>ミックス</td><td>あり</td><td>あり</td><td>あり</td><td>なし</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>224
つづき</td><td>3
つづき</td><td>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</td></tr>
</table>

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
	4	(2)	個人戦のレーン幅は、最低2．60m（または3．90m）	個人戦のレーン幅は、最低2．50m（または3．75m）
		(3)	団体戦のレーン幅は、最低3．90m	ダブルスおよびミックス団体戦のレーン幅は、最低3．75m
226	9		アシスタント	スポッター
		(1)	VI競技者には、アシスタントが帯同できる。アシスタントは、競技者の後方で、かつシューティングラインの1m後方に立つ、または座ることができる。	VI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)	アシスタントの役目は、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。	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)	アシスタントは、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。	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、アシスタント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。	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)	アシスタント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。アシスタント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。	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)	アシスタントは、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。	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)	競技者およびアシスタントは、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し、競技者番号が使用されるときは同一の番号を付ける。	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、視覚障害（ＶＩ）競技者は、アシスタント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。	個人マッチ戦の間、ＶＩ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。
付則3				【新規追加】 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ってはならない。
		(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。
1 つづき	1 つづき	(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。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
		(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110mm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。
				a W1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110mm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。
		(4)		車椅子の長さは、1．25m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いてはならない。
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。
2 つづき	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5cm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110cmまたはそれ以下の位置でなければならない。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
	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5cm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いてはならない。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
4 つづき	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、電気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2cm以上はみ出てはならない。」

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
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W1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226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。

第3部　フィールドおよび3Dアーチェリー

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
304	6	(1)	スタビライザーが取り付けられていない限り、弓の一部として、振動吸収用のダンパーを使用することができる。	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12．2cm（±0．5mm）のリングを通り抜けなければならない。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なってはならない。
		(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、角度調整装置、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。	【削除】
	8	(1)	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、色が一定であること。	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。
305			インスティンクティブボウ部門の用具の通則 インスティンクティブボウ部門では、以下の用具を使用することができる。	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。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
305 つづき	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よって構成された器具である。ライザーは、天然または樹脂を基にした素材で作られる（例：木、竹、動物の角、布、ファイバーグラスおよびライザーの一部にカーボン、グラファイトまたは金属が含まれていてもよい）。ライザーは、合板構造または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、およびサイト、クッションプランジャー、スタビライザー装着用のマウントやブッシングが組み込まれていてもよい。弓には、ティラー調整のみが可能なリムは装着できるが、引き重量調整用のリムポケットは装着できない。ライザーには、リムポケット保護のため、またはライザーの構造上の理由によって、6mm以下の天然または合成素材の合板を使用してもよい。ただし、ライザーの構造の4分の1以上が金属や合成素材を使用してはならない。	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。
			ライザーには、木または竹が使用されなければならない。ワンピースボウは、リムはどのような素材の合板であってもよく、ライザーに組み込まれていてもよい。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。 単純構造で貼り付け式のプラスティック製アローレストを除き、弓は、裸弓でなければならず（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。	単純構造で貼り付け式のプラスティック製アローレストを除き、弓は、裸弓でなければならず（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。
	5		フェイスおよびストリングウォーキングは許されない。	~~フェイスおよび~~ストリングウォーキングは許されない。
	7		・・・・・インスティンクティブ部門では、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。	・・・・・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。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
305 つづき	7 つづき	(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2mm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ず、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。	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3mm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箇所にアンカーするか、フェイスウォーキングは許される。ストリングウォーキングは許されない。
306	1	(1)	ジュニアおよび女子の弓は150cm以下、男子の弓は160cm以下の長さであってはならない。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。	U21および女子の弓は150cm以下、男子の弓は160cm以下の長さであってはならない。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。
308	4			【新規追加】 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。
313	2		・・・・・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。・・・・・	・・・・・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に合流することはできない。・・・・・
329	2			イリミネーションラウンドへの進出、または予選ラウンドの上位2位を決定するときの同点は、シュートオフで同点を解消する。 ・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、30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くても、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。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
329 つづき	2 つづき	(1)	個人戦のとき 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順位が決定するまで続ける。 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。	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)	団体戦のとき 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 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（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、3Dラウンドとも、2分とする。	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)	ミックス団体戦のとき 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、フィールドでは80秒、3Dでは45秒とする。	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。
		(4)	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。	【削除】

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
329 つづき	2 つづき	(5)	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、30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くても、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。 準決勝戦での同点は、フィールドラウンドでは最後に行射した標的で、3Dラウンドでは特設の第5標的でシュートオフを行う。メダルファイナルでの同点は、フィールドラウンドでは指定された標的で、3Dラウンドでは個別に設置された第5標的でシュートオフを行う。	【削除】
	3			【新規追加】 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329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ときの同点は、シュートオフで同点を解消する。 ・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、30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くても、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)		【新規追加】 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、中心に最も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、フィールドラウンドでは40秒とし、3Dラウンドでは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。

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
329 つづき	3 つづき	(2)		【新規追加】 団体戦のシュートオフ a 得点による3射1エンド（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2分とする。 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、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 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)		【新規追加】 ミックス団体戦のシュートオフ a 得点による2射1エンド（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し、これも同じなら、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では2分とし、3Dラウンドでは90秒とする。 e シュートオフは、対戦が行われていたコースで実施される。

第４部　その他のアーチェリーラウンド

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
408	1			25mラウンドは、60cm標的面または60cm三つ目標的面を使用し、60射する。
	1 ↓ 2			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。

第５部　付則

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
503			・・・・・ 令和　2年10月　1日　　改訂増補	・・・・・ 令和　2年10月　1日　　改訂増補 令和　4年　4月　1日　　改訂増補

日本記録の承認および管理要領

条	項		2020～2021年版	2022～2023年版
前文			日本記録の管理は日本記録、日本ジュニア記録・日本キャデット記録、日本国際記録とする。	日本記録の管理は日本記録、日本U21記録・日本U18記録、日本国際記録とする。
1			(公社)全日本アーチェリー連盟(以下本連盟という)で公認する日本記録、日本ジュニア記録、日本キャデット記録および日本国際記録は本連盟競技規則 第121条(記録の種類)のとおりとする。	(公社)全日本アーチェリー連盟(以下本連盟という)で公認する日本記録、日本U21記録、日本U18記録および日本国際記録は本連盟競技規則 第121条(記録の種類)のとおりとする。
6	⑤		・・・・・ 男子または女子の団体戦において、1つのカテゴリーに同じチームから4名の競技者が参加していて、3番目と4番目の順位の競技者が予選ラウンドで同じ得点を記録した場合、10点数および/またはX点数が多い競技者を記録保持者とする。10点数および/またはX点数が同数の場合、別の性別の競技者と共に、両方のチームを共同記録保持者とする。	・・・・・ 男子または女子の団体戦において、1つのカテゴリーに同じチームから4名の競技者が予選ラウンドに参加していて、3番目と4番目の順位の競技者が同じ得点を記録した場合、10点数および/またはX数が多い競技者を記録保持者とする。10点数および/またはX数が同数の場合、両名をそのチームの他の2人の競技者と共に共同記録保持者とする。
10	②		日本ジュニア記録(日本国籍)	日本U21記録(日本国籍)
	③		日本キャデット記録(日本国籍)	日本U18記録(日本国籍)