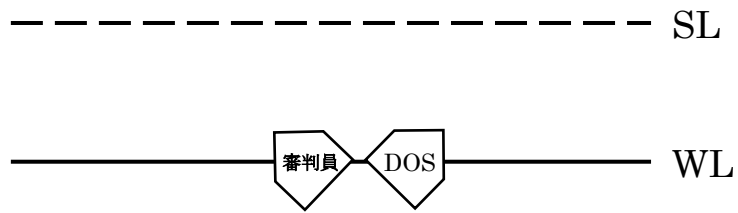




※DOS・審判員の配置に関しては、以下の図を参照



- ③ スコアカード・速報用紙（記録用紙）の枚数を確認して各校代表者と記録に渡せるように準備する。

## IV. 開始式

DOS「ただいまより(約)5分後の〇〇時〇〇分より競技を開始しますので、それまでにW.L付近に整列しておいてください。」

「この試合は1エンドごとに6射ずつ行射し制限時間は4分間とします。弦切れ、リム折れ等用具破損に関しましては、残り矢1本につき40秒が与えられ補充矢の行射を行い、補充矢の行射時間は最大15分間とします。練習は制限時間を4分間とし、1回のみ行います。補欠選手の練習は同チームのどの的を使用しても構いません。

選手の交代を行う場合は、競技開始前、もしくは各エンドの行射終了から次のエンドの開始までに、代表者がDOS及び記録席に選手交代届を提出してください。

その他に関しましては、全日本アーチェリー連盟規則、関西学生アーチェリー連盟リーグ戦規定および申し合わせ事項によって行います。

この試合のDOSは私、〇〇大学〇〇、審判員は〇〇大学〇〇で行います。」

「両校、挨拶。」

「解散してください。」

開始時間は5分10分単位で設定する。

## V. 競技の進行

### ① 練習

時間になったら、会場の安全を確認して起立し最初は赤旗を上げる。ホイッスル2声(ムーブアップ)

#### DOS「練習1回目」

選手がシューティングラインに入るのを確認(この間約10秒間)ホイッスル1声(行射開始)ホイッスル1声と同時に赤旗を緑旗に換える。旗は膝の上に横向きに置く。30秒前になったら30秒前コールをして、緑旗を黄旗に換えて起立し、正面に水平に持つ。

#### DOS「30秒前」

DOSは行射終了10秒前になったら口頭でカウントダウンを行う。

(ストップウォッチを見て10秒前になったら)

#### DOS「10秒前、9、8、...、3、2、1、(ホイッスル3声)」

カウントダウンの途中でも全員の行射の終了を確認したら4分になっていなくてもホイッスル3声(矢取り)、同時に黄旗を赤旗に換える。

練習での時間外発射はひどいものではない限り注意にとどめ点数的なペナルティは与えない。

### ② 競技開始

練習終了後、ホイッスル2声(ムーブアップ)

#### DOS「50M、1回目」

ホイッスル1声(行射開始)、同時に赤旗を緑旗に換えて、着席する。30秒前になったら30秒前コールをして、緑旗を黄旗に換えて起立し、正面に水平に持つ。

30 秒前に気づかずに時間が過ぎた場合は、その時点から黄旗を上げ 30 秒間の時間を計測する。

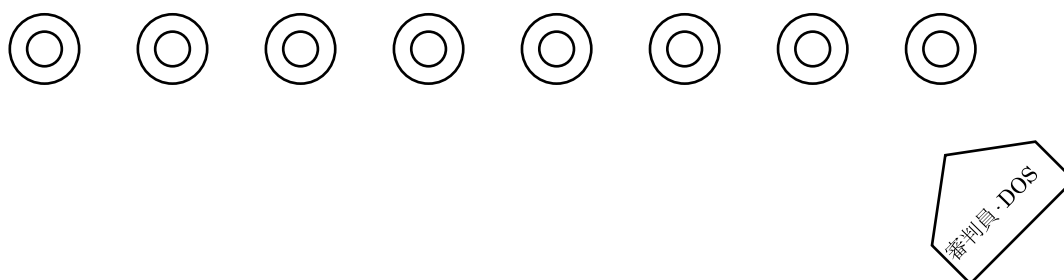
### DOS「30 秒前」

DOS は行射終了 10 秒前になったら口頭でカウントダウンを行う。(ストップウォッチを見て 10 秒前になったら)

### DOS「10 秒前、9、8、...、3、2、1、(ホイッスル 3 声)」

カウントダウンの途中でも全員の行射の終了を確認したら 4 分になっていなくてもホイッスル 3 声(採点・矢取り)、同時に黄旗を赤旗に換える。審判員とともに標的前に速やかに移動し、採点を監督する。DOS、審判員の採点中の立ち位置は以下の図を参照。

(審判員、DOS が標的を半分ずつ担当するように標的の 3~5M 後方に立つ。)



採点が終わったら、標的面をチェックする(このとき、的中孔チェックのチェックはしなくてよいが、的紙の破れ・区分線の損傷など次の行射と採点に支障がある場合は修正・交換する)。以下、順次先攻後攻を入れ替えて繰り返し。50M 終了後、10 分程度休憩を取る。

**DOS「ただいまより約 10 分間の休憩を取ります。〇〇時〇〇分より競技を再開しますので、それまでに W.L 付近に整列しておいてください。」**

30M 開始時刻は 5 分 10 分単位で設定する。30M も 50M と同様に行う。

## VI. 試合終了

- ① スコアカードを回収する。受け取る際に必ず選手サイン・採点者サイン・訂正サインなどの記入漏れがないか、10 点数・X 数など全て記載されているかどうかを確認する。
- ② 審判員と手分けしてスコアカードの承認(得点の計算チェック)を行う。この承認作業によって記録が最終確定となるので慎重に行うこと。計算間違いがあった場合は、当該選手(選手、採点者とも)を呼び確認して訂正する。
- ③ 記録集計に立ち会い、スコアカードと速報用紙(記録用紙)の得点を確認し勝敗を確認する。
- ④ 確認後、両チームの代表者を呼び、速報用紙(記録用紙)の確認をしてもらい、確認後サインをもらう。このサインによって団体得点、個人得点とも最終確定となる。
- ⑤ 両チームを集合させ、成績発表を行う。

DOS「集合してください。」

「ただいまより点数発表を行います。□□大学◇◇◇◇点、△△大学〇〇〇〇点、よって□□大学の勝ちとします。」

「両校、挨拶。」

「解散してください。」

## VII. もしもの時の対処法

### ① 用具破損

用具破損の判定は直近の審判員が対応に当たる。用具破損はその選手の弓の通常の状態でなくなった場合、もしくは安全に行射できなくなった場合に修理の時間を与える。基本的には弓本体に関するトラブルは概ね認める。ただし、スタビライザーやサイトの単純な緩みなど、1～2 秒程度で解決するものは認められない。眼鏡・コンタクトレンズのトラブルなど、安全に行射ができなくなる場合は修理・交換の時間を与える。

### ② 標的面のトラブル

#### i. 垂れ矢（ぶら下がり矢）

垂れ矢が発生した標的のみ中断させ、そのチームの他の選手の行射を完了させる。矢取り（採点）の前にその標的のみ先に得点の確認をする。審判員はその標的の選手と採点相手と共にその標的前に進み採点を行い、審判員が自分のメモなどに全ての得点を記録する。その後、垂れ矢のみを抜いて的後方もしくは的の下に置く。標的前で垂れ矢の得点を確認する前に何らかの理由で垂れ矢が落ちてしまった場合、的中孔で判断する。

シューティングラインに戻り、残り矢 1 本につき 40 秒で補充矢の行射を行う。採点の際、審判員が立会い、メモした得点と残り矢を高得点順に記入する。

#### ii. 跳ね返り矢

跳ね返り矢が発生した場合、行射を中断せずにそのチームの行射を終了させる。跳ね返り矢のあった選手も 6 射終了させる。矢取り（採点）の前に得点の確認をする。審判員はその標的の選手と採点相手と共に標的前に進み採点を行う。印のない的中孔が 1 つだけの場合その的中孔の得点を記録する。

また、印のない的中孔の数が 2 つ以上ある場合は最低得点帯にある印のない的中孔の得点を記録する。

#### iii. 貫通矢

跳ね返り矢と同様の処置を行う。

標的面上からは見えないが畳（バット）に矢が残っている場合は審判員が矢を引き戻してシャフトの位置で得点の判定を行う。その後、競技の進行に差し支えない程度に貫通矢対策を行う。また、必ず貫通矢が起ったことを報告書に記載しておく。

### ③ 残り矢の行射について用具破損や垂れ矢などのトラブルがあって、残り矢を行射する場合 1 本につき 40 秒の行射時間が与えられる。手順は以下の通り。

- ・ 用具破損のあった選手をシューティングラインから下げて用具の修理に当たらせる。
- ・ そのエンドの行射終了までに修理が完了した場合、4 分経過または全員の行射が終了した時点で一旦行射終了のホイッスルを 2 声吹き、そのあと補充矢の行射を行う。（垂れ矢の場合は得点の確認を行う。）

- ・ 修理の時間は無制限。時間が掛かる場合、その距離の終了後に 15 分以内で補充矢の行射を行う。この場合、15 分の中には採点・矢取りの時間も含まれる。まず、中断したエンドの残りの矢を 1 本につき 40 秒で行射し、採点・矢取り。その後、射ち残したエンドの矢を 6 射 4 分で行射する。

**DOS「用具破損（垂れ矢）の為、残り矢 1 本を 40 秒の制限時間で補充矢を行います。」**

※残り矢 2 本の場合は 1 分 20 秒、3 本の場合は 2 分に言い替える。

- ・ 該当選手が修理を終え準備が出来たら、ホイッスル 1 声を吹き残り矢の行射を開始する。
- ・ 通常の行射と同様ホイッスル 1 声と同時に緑旗を揚げ、30 秒前になったら緑旗を黄旗に換えて起立する。10 秒前になったらカウントダウンを行う。制限時間の終了または行射が終了したらホイッスル 3 声を吹き、採点・矢取りを行う。

**④ 全体の行射が中断する場合**

標的の後ろを人が通ったなど会場全体の安全が確保できなくなった場合、全員の行射を中断する。この場合、射ち残している矢数の最も多い選手を基準にして、1 本につき 40 秒の時間を与える。（残り矢 2 本の選手が 1 人でもいる場合は 1 分 20 秒、3 本の場合は 2 分）

**⑤ タイムアウトについて**

各チームの代表者からの申請により、タイムアウトをとることが出来る。（各チーム 1 回のみ）申請があったら、

**DOS「△△大学、4 分間のタイムアウトに入ります。」**

宣告と同時に 4 分間の時間計測を開始する。4 分間の時間経過もしくはタイムアウトの終了を確認して競技の進行を再開する。

**⑥ 選手の交代について**

各チームは 1 試合で 2 回、選手を交代することが出来る。選手の交代は代表者が選手変更届を DOS と記録席に提出することによって申請する。

申請ができるのは競技開始前、または各エンドの行射終了から次のエンドの開始までとする。申請があった場合、DOS は選手交代届とメンバー表と照合する。選手交代が適正であることを確認後、

**DOS「△△大学、○的の□□選手、○MO回目より▲▲選手と交代します。」**

と宣言し、競技を再開する。このとき練習は行わない。再開後、代表者は次の採点までにもう 1 枚の選手交代届を記録席に提出する。選手交代したエンドの採点時、DOS は交代選手の標的の採点に立ち会い、スコアカードの交代が行われた位置をはっきりと記入する。交代後の選手の名前を選手欄に記入させる。

**⑦ 警告・退場について**

故意に規則に反する行為、もしくは明らかにマナー違反と思われる行為に対しては警告を与える。警告が度重なる場合、退場処分とすることができる。警告 2 回目くらいで退場とするのが妥当と思われる。退場処分については宣告する前に必ず大会競技委員長（社会人の 1 級審判員）、もしくは学生役員の競技委員長に連絡し、確認を取る。

## VIII. 試合終了後 《重要》

DOSは、記録用紙を携帯電話などのカメラで撮り（eightandhyphen@gmail.com）まで必ずすぐにメールで送る。選手のスコアカード、記録用紙1枚、DOS報告書、リーグ戦意見書（対戦校の数分）、メンバー表（対戦校の数分）を確認して封筒にまとめる。第5戦終了後、第1戦から第5戦までの全ての資料をまとめた状態で代表者に関西学生アーチェリー連盟事務所（530-0014 大阪市北区鶴野町4番コープ野村梅田A棟325号）へ郵送するよう伝える。

DOS報告書に試合の開始時刻・終了時刻を記入する。（特別な理由での遅延があった場合はその旨も記入する。

## 助言・応援に関して

- ① 本大会ではオリンピックラウンドに準じた形でシューティングライン上にいるかいないにかかわらず選手同士は助言することができる。
- ② 選手・監督又はコーチ以外は競技場内に入ることはいない。
- ③ 不正な手段でチームに有益になるような行為、もしくは試合の秩序を乱すような行為がなされた場合、DOSはチームに対して警告を与えることができる。さらに繰り返して行われる場合はDOSからの報告により翌日の学生役員会で協議し該当校の失格を決定することができる。
- ④ 閉会式・成績発表後のエールは原則禁止とする。

## 監督・コーチに関して

- ① 監督・コーチはメンバー表に記載された1名のみで、試合中に変更・交代することはできない。また、監督・コーチは学生でもよい。
- ② 監督・コーチは指導にふさわしい服装とする。また、関西学生アーチェリー連盟発行の証明書(コーチ証)を携帯し、試合中は常に明示すること。靴は運動靴とする。
- ③ 男子1~8的、女子1~5的までのS.LからW.Lまでの間をコーチエリアとする。
- ④ コーチエリアからのみ選手に助言することができる。
- ⑤ S.L上の選手・選手の弓具に触れてはならない。
- ⑥ 上記の規則に反する行為、または試合の秩序を乱す行為があった場合、DOSは警告を与えることができる。さらに繰り返して行われた場合、競技場からの退場を宣告することができる。退場処分については宣告する前に必ず大会競技委員長(社会人の1級審判員)、もしくは学生役員長の競技委員長に連絡し、確認を取ること。



# 審判員実施要項

## I. 行射中

- ① 行射中は DOS と同期して旗の上げ下げを行う。30 秒前になったら緑旗を黄旗に換え、起立後、正面に水平に持つ。このとき、使用しない旗はできるだけ見えないようにする事。
- ② 行射終了から次回開始まで赤旗を上げる。
- ③ DOS・審判員は共にストップウォッチを携帯し、時間管理を行う。DOS のストップウォッチが何らかの理由で停止した場合、審判員のストップウォッチで時間管理を行う。
- ④ 時間外発射の管理。時間外発射は直近の審判員が判定する。DOS の制限時間終了のホイッスルを聞いてその音の鳴り始めより遅く矢が発射された場合は時間外発射となる。  
時間外発射が発生した場合、審判員はレッドカードを挙げて選手本人と周囲の関係者に通告する。口頭でも選手本人に通告しその後の得点記録にも立ち会う。
- ⑤ 用具破損などの選手からのアピールに対して対応する。(DOS 実施要項 もしもの時の対処方法 ①用具破損を参照のこと)
- ⑥ 用具検査を行っていない用具を随時検査する。また選手の用具の修理に立会う。

## II. 得点記録

- ① 採点のとき、赤旗は椅子に置いて的前に行き、選手からの矢の判定のアピールに備える。矢の判定を行う場合、矢・標的（周りの畳なども含む）には触れず、必ずルーペを使用して判定すること。
- ② 時間外発射が発生した場合、採点者は標的面上の 6 本の矢の得点を記入し、最高点を削除する。審判員と当該競技者はスコアカードにサインをする。
- ③ 採点終了後、矢の抜き忘れがないか、的に破損がないか(採点に支障がないか)畳が大丈夫かどうかを確認する。

## DOS・審判員としての心得

- 1、 競技規則を十分に理解する。
- 2、 競技会の成功は競技役員各パートの協力が不可欠であり、審判員はその運営の重大な役目を果たすものである。従って、良識と知識と協調性を要する。
- 3、 競技会の主役は競技者である。審判員（競技役員）は競技会の主役ではなく運営機能の一部である。
- 4、 審判員は競技者を取り締まる為にいるのではなく、競技会を円滑にすすめる為に存在する。  
(servant, not policeman)
- 5、 常に競技者が最大の力を発揮出来るように運営をスムーズに行なう。
- 6、 心を広く持ち、また常に広い視野で状況を把握して、冷静に公平な判定を下す。
- 7、 不確実な判定をせず、判断に迷った場合は他の審判員や競技役員とよく相談し、正確かつ説

得力のある判断を下す。(You are not alone)

- 8、 疑わしい行為があっても競技規則の適用において明確な理由がない場合は、競技者が有利になるように裁定する。
- 9、 不正を行う競技者に対しては妥協せず、また無視してはならない。
- 10、 競技者が競技規則を知らない為に起るであろう違反に対しては事前に注意して規則違反、事故を未然に防ぐ努力をする。
- 11、 審判員はいかなるチーム（団体）にも属さない中立な立場である。従って任務中はもちろん休憩中でも特定の選手と親しく話をしたり無駄な会話はしない。
- 12、 行射中は安全上の問題以外、競技者に直接話しかけず、必要ならばチームの監督（責任者）にまず知らせる。
- 13、 品位を持って行動し、競技者やチームの監督等に高圧的な態度をとらない。