

試合マニュアル

関東学生アーチェリー連盟 競技委員会

目次

- ①試合前日までにすること
- ②試合の流れ
- ③用具検査
- ④スコアについて
- ⑤審判員を呼んだ方がいい場合
- ⑥その他失格となりうる行為
- ⑦用語

①試合前日までにすること

- 1.立順を確認
- 2.集合時間を確認
- 3.弓具・ユニフォームの確認

②試合の流れ^{1/7}

1.選手集合

2.選手チェック

会員証（または学生証）を受付に提出

3.設営

4.用具検査

5.プラクティス（試合により異なる）

試合によって回数や本数制限が変わるため、要項を確認すること

6.行射開始

②試合の流れ_{2/7}

1.行射の順番

立ち番「的の番号+アルファベット」が各選手に割り当てられる。

アルファベットにより射つ場所・順番が決まる。（例：4 A）

1的2名：Aが左、Bが右から行射

1的3名：Aが左、Bが中央、Cが右から行射

1的4名：ACが左、BDが右から行射

例：4人の競技者が1つの的に2名ずつ行射する場合

AB行射→CD行射→矢取り→CD行射→AB行射→矢取り→AB行射…の順で射つ

②試合の流れ^{3/7}

2.制限時間

1エンドが6射の時：3分（180秒）

1エンドが3射の時：1分30秒（90秒）

で規定の本数を射ち切る。

※競技開始と制限時間終了時にはブザーが鳴り、それを知らせる。

開始前、終了後に矢を発射した場合は「時間外発射」という規則違反となり、そのエンドに最も高かった点数の1本が「M（＝0点）」となる。

※競技開始のブザーが鳴るまで押手を上げないでください。

②試合の流れ^{4/7}

3.信号灯とブザーの合図

試合会場では信号灯とブザー時間が管理されており、選手はこれを見て制限時間の確認を行う。

〈流れ〉

- ①信号灯の色が赤●ブザーが2回鳴る（10秒）
→射線（SL）に入る合図、まだ押手を上げてはいけない
- ②信号灯の色が緑●ブザーが1回鳴る（180秒/90秒）
→行射開始（6本/3本）
- ③信号灯の色が黄●
→残り30秒
- ④信号灯の色が赤●
→ブザー2回：直ちにWL後方へ下がり、次の立順の人に交代
→ブザー3回：得点記録&矢取り

②試合の流れ^{5/7}

4.用具故障が発生した場合

弓具の修理・交換・回復に必要な時間に制限はない。

補充矢の制限時間は最大15分もしくは2エンド

行射中に故障や問題が発生した場合はSLから下がり、速やかに修理を行う。

修理完了後、残りの制限時間内で射ち残した矢を行射する。

※制限時間内に行射できなかった矢は「M」となる。

5.緊急事態により行射が中断した場合

SL前方に人や動物が侵入した場合、行射が中断される場合がある。（ブザー5回）

緊急中断の際は直ちに行射を中止し、WL後方へ戻る。射ち残しがある場合、再度行射時間が与えられる。

②試合の流れ^{6/7}

6.ロスト矢が発生した場合

発射した矢が畳に中らず、的外に飛ぶことを「ロスト」と呼ぶ。

ロスト矢が発生した時は、最初に自身の的で得点記録を行い、矢取りの最中に自身で探しに行くこと。

もし見つからなければ後方審判員へ申告し、毎エンド見つかるまで探すこと。

7. 3mラインより手前に矢が落ちた場合

S L から前方3m地点に「3mライン」が引かれている。

このラインより手前に落ちた矢は得点対象ではないため、落ちていてその他の矢で6本/3本行射を続けること。

また、しゃがんで手が届くか怪しい場合は無理に取らない。

②試合の流れ^{1/1}

8.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
すみやかに後方審判員へ申告する。

9.行射中の跳ね返り矢・ぶら下がり矢があった場合
行射終了後、直ちに後方審判員に申告する。
跳ね返り矢の得点記録は審判員の確認の元、審判員によって記載される。

③用具検査^{1/5}

試合前に実施される検査であり、適切な用具が使用されているか確認する。

①ハンドル

照準の手助けとなる傷を故意につけてはならない。

②クリッカー・レスト・プランジャー

1個までの装着が許され、電気/電子的装置はつけてはならない。

③スタビライザー

他競技者の邪魔にならないこと。弓以外の場所に触れないこと。

③用具検査^{2/5}

④サイト

- 1) 1個までの装着が許され、倍率レンズ・水準器・電気/電子的装置はつけてはならない。
- 2) コンパウンドの場合は倍率レンズ・水準器の装着が許される。
- 3) サイトピン（照準器）は1個までの装着が許される。
- 4) エクステンションは1個までの装着が許される。
- 5) 競技者の視線上にあるサイトは、視線上で2cmを超えてはならない。
- 6) ファイバーピンなどは2cmを超える部分で曲げて、曲げた先は競技者の視界外にあること。

③用具検査^{3/5}

⑤ストリング

- 1) 弦糸のストランド（本数）や色に制限はない。
- 2) 弦はほつれていないこと。ほつれている場合は、その場で修繕すること。
- 3) ノッキングポイントが1または2か所に設置されていること。
- 4) サービングの端は、フルドロ時に競技者の視界外にあること。
- 5) リップマーク/ノズルマークは1個までの装着が許される。

⑥矢（関東学連の試合では、最低8本を出場の条件とする）

- 1) 名前またはイニシャルを必ず見えるように記入する。（すべて同一形式）
- 2) シャフトの色、形状、羽根、ノック、クレストはすべて同じ組み合わせであること。
- 3) 折れている矢、ヒビの入った矢は使用してはいけない。
- 4) 羽根が破れてる/折れてる/ポイントが浮いているものは使用してはいけない。

③用具検査_{4/5}

⑦タブ

- 1) 装着時に手首の動きを制限するものであってはならない。
- 2) リリースの手助けとなる装置を付けてはならない。
- 3) アンカーパッド・ピンキーレスト・セパレーターなどは使用可能。

⑧スコープ

- 1) 射線上で覗き口が脇の高さを超えてはならない。
- 2) エンドの最終射後に覗いてはならない。

⑨メガネ・サングラス

- 1) 形状に制限はないが、レンズに照準の手助けとなる印が無いこと。
- 2) 片眼を覆うアイパッチなどは使用可能。

③用具検査^{5/5}

⑩服装

- 1) スポーツウェア・運動靴であること。
- 2) 大学のユニフォーム（大学名の入ったもの）であること。
- 3) デニム素材、迷彩柄、スラックス、足全体を覆っていない靴、運動靴以外、カーゴパンツなど、世間一般に運動に適さないと判断されるものは使用不可。

⑪ゼッケン

要項に記載された位置に適切に装着すること。

⑫その他

- 1) 長髪は安全上、結ぶように指示されることがある。
- 2) 7-9月は熱中症対策のため、帽子の着用や水分の所持も検査対象となる。
- 3) インドアでは室内履きも検査対象となる。

④スコアについて^{1/4}

1.スコアシートの記入について

①記録は相互看的で行う

自分の点数を高い順から読み上げ、記録者に確認してもらいながら、記入者にスコアを書いてもらう。

※スコア記入の際は、「X、10、8」のように、点数の高い順で記入する。

※必ず油性ペンで書くこと。二度書き、なぞり書きは不正行為とみなされ0点になる。

②矢が線に触れる状態で刺さっていれば、その矢は高い方の得点となる

例) 9と8の間にある線上に矢が刺さっていれば、9点としてスコアを記入する。

③「X (=10点)」は、スコアの計算上10点に換算し、合計点を計算する

10数、X数の記入欄には、それぞれの本数を書くため、10数にXの数は含まれない。

④スコアについて^{2/4}

④競技終了後、スコアが記入し終わったら、累計・10数・X数を必ず数えて記入すること。

⑤署名が無いスコアシートは無効（＝0点扱い）になる。
→すべての「選手名/記録者」の欄に名前があるか確認。

⑥合計点の間違ひは、実際の得点よりも低い場合は低い方が最終結果となる。

→合計点の計算ミスが無いかな必ず確認。

⑦素点（矢1本ごとの点数）を間違えたら、同様の全員分のサインをもらう。ただし、小計・累計・総計の間違ひはサイン不要。

2026年度関東学生アーチェリー新人個人選手権大会
関東学生アーチェリー連盟 (UN3R0819)
夢の島公園アーチェリー場, 2026年10月17日～2026年10月18日

選手名: 佐藤 太郎 (補正) 30A 鈴木 次郎 30B
所属先: 10の素点 (補正)

	1	2	3	小計	累計	X	10
1	10	9	9	28			1
	9	8	7	24	52		
2	X	10	10	30			2
	9	8	8	25	55	107	
3	9	9	9	27			
	8	8	7	23	50	157	
4	9	9	9	27			
	9	9	8	26	53	210	
5	10	9	8	27			1
	8	7	7	22	49	259	
6	X	X	9	29			2
	9	8	7	24	53	312	
総計					312	3	4

選手名: 佐藤 太郎 田中 四郎
記録者: 佐藤 太郎 田中 四郎

選手名: 鈴木 次郎 田中 四郎
記録者: 鈴木 次郎 田中 四郎

選手名: 高橋 三郎 30C
所属先:

	1	2	3	小計	累計	X	10
1	X	X	10	30			2
	9	8	8	25	55		
2	10	9	9	28			1
	9	8	8	25	53	108	
3	X	10	9	29			1
	9	8	8	25	54	162	
4	10	10	9	29			2
	8	8	7	23	52	214	
5	10	9	9	28			1
	9	8	8	25	53	267	
	9	9	9	27			
6	9	9	8	26	53	320	
総計					320	3	6

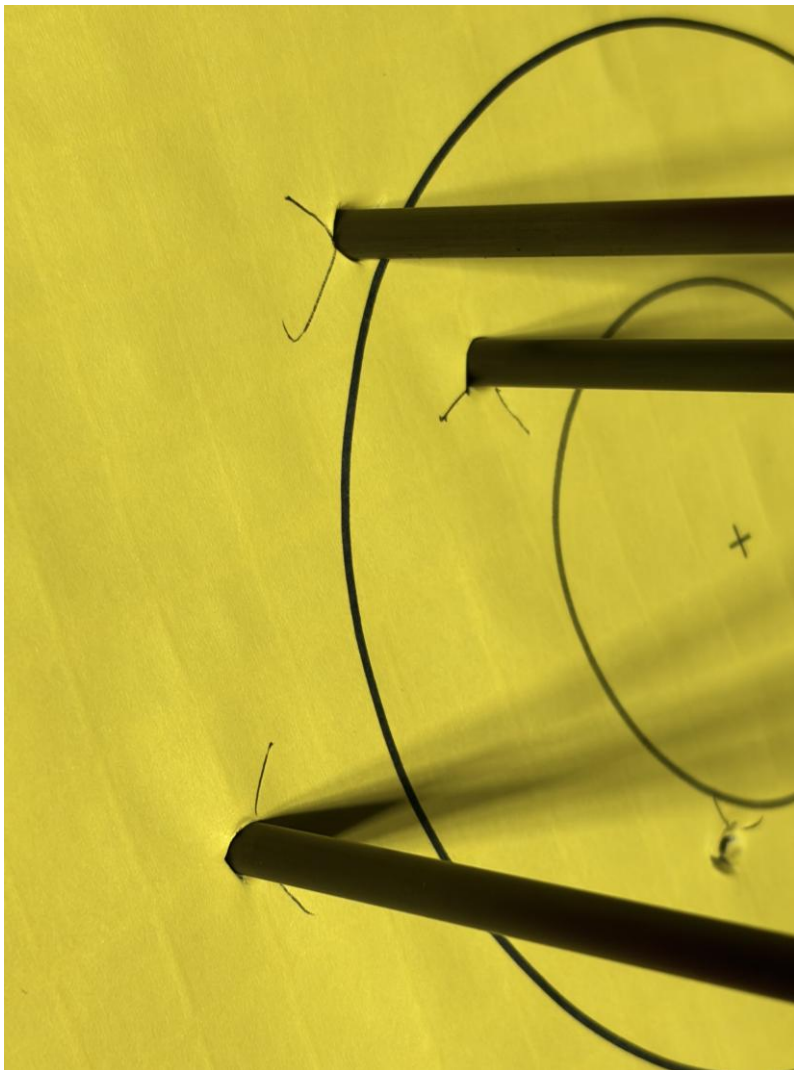
選手名: 高橋 三郎 田中 四郎
記録者: 高橋 三郎 田中 四郎

選手名: 田中 四郎 30D
所属先:

	1	2	3	小計	累計	X	10
1	10	8	8	26			1
	8	8	6	22	48		
2	X	10	10	30			2
	9	9	7	25	55	103	
3	10	9	9	28			1
	9	9	18	46	149		
4	10	9	9	28			1
	8	8	5	21	49	198	
5	10	9	9	28			1
	9	8	7	24	52	250	
6	9	9	9	27			
	8	8	7	23	50	300	
総計					300	1	6

選手名: 田中 四郎 佐藤 太郎
記録者: 田中 四郎 佐藤 太郎

④スコアについて^{3/4}



2. 注意点

⑧矢が外側の1点の線に触れずに刺さったまたは矢が的の外に刺さった場合は「M（=0点）」と採点する。

⑨スコア記入後、的に刺さった矢は写真のように「**的中孔**」を油性ボールペンでつけなければならない。的中孔は、矢に触れるように直角（5mm）に書くこと。

⑩**的にあるすべての矢が採点し終えるまで、矢・的・畳（バットレス）のいずれにも一切触れてはいけない。**

※触れた後の素点変更は不可能

④スコアについて（詳細） 4/4

・ 注意点

①採点の際に、他の競技者との間で得点に異議が生じた場合、審判員を読んで判定を貰う。

※よくある勘違い

「何点か迷ったら審判員を呼ぶ」ではなく、「何点か迷い、その得点について他競技者と意見が異なった場合」に審判員を呼ぶことができる。

②規定の本数を超える矢が標的面（外）に刺さっている場合は、全ての矢のうち低い方から6本/3本の得点を採点しなければならない。（審判員は不要）

③的前で跳ね返り矢/貫通矢を発見したら審判員を呼ぶ。

チェックの無い的中孔があれば、それが選手の得点となる。2個以上あれば一番低い点数がその選手の得点となる。

⑤審判員を呼んだ方がいい場合^{1/2}

①ロストアローをした場合

9ページでも説明したとおり、矢が的や畳から外れて地面に刺さったと思われるが、**探しても見つからない場合には審判員にその旨を必ず申告すること。**

※ロストアローの未申告は安全を確保できない行為とみなされる。

※即時またはそのエンドの矢の回収までに審判員に申告する。

※未申告の場合は例外なく東京都アーチェリー協会・関東学生アーチェリー連盟に報告が上がり、大学へ厳重注意が下されることもある。**悪質とみなされる場合、出場停止につながる可能性もある。**

②用具故障が発生した場合

③体調の悪化が確認された場合

⑤審判員を呼んだ方がいい場合^{2/2}

④得点について、他競技者と異議が生じた場合

⑤矢が脚に刺さってしまい、抜けない場合

⑥矢が畳に〈陥没した/貫通した/跳ね返った/ぶら下がった〉場合

→これらの矢の得点は審判員が判断する。

⑦ポイント（矢の先端金属）が外れ、畳に埋まってしまった場合

→**そのまま行射すると、後から射った矢が接触により破損するため、必ず審判を呼んで取ってもらうこと。**

⑥その他失格となりうる行為^{1/2}

①危険射形

引き戻す際やセットアップが、審判員が会場の危険ゾーンを超えると判断するような引き方をしないように気を付けること。

極端に低い角度のセットアップ（地面に向けて引く行為）も警告対象となりえる。

※引き分けの際に、**矢先が上を向いた状態で引き分けない**でください。

※地面に向かって引き分け、引き戻しをすると、**うっかり手を離れた際に矢が顔に跳ね返ってきます**。

②同意なく他人の弓具に触れてはいけない

③SL以外で弓を引いてはいけない（矢の有無問わず）

④行射開始まで押手を上げてはいけない

⑤標的上のすべての矢の採点が終了するまで、矢・的・畳に触れてはいけない

⑥その他失格となりうる行為^{2/2}

⑥危険ゾーン射ち込み

会場後方の盛り土中央辺りにレーンが引かれており、これより後方を「危険ゾーン」としている。

このゾーン内に矢を打ち込んだ場合は即刻行射中止であり、失格となる。

主に前述した「①危険射形」で発生するが、矢が脚や畳縁に接触することによって跳ねて飛んでいく可能性もある。

たびたび危険ゾーン手前まで射ち込む選手も失格となる可能性があるため、注意する必要がある。

※学連インドア試合では、会場の都合上畳周りのネットに射ち込んだ時点で失格とする。

⑦用語

- ①SL…シューティングライン（射線）、行射を行う場所
- ②WL…ウェーティングライン、選手が待機する場所
- ③用具故障…弓の部品や身に着ける道具が故障（破損）すること
- ④跳ね返り矢…的には命中したが刺さりきらず、跳ね返ってくる矢のこと
- ⑤ぶら下がり矢…畳に刺さりきらず、的だけに刺さっている矢のこと
- ⑥相互看的…自身の矢の採点は必ず同的の同大以外の人にしてもらうこと