

競技規則 新旧対比表

(公社)全日本アーチェリー連盟 競技部

2014～2015年版				2012～2013年版			
条	項			条	項		
第1部			総則	第1部			総則
第1章			総則				
第103条			競技役員	第113条			競技役員
	1		競技会では、次の競技役員をおく。 …(中略)… ディレクターオブシューティング(以下、DOSと記載)(適用範囲に「フィールド」を追加)		1		競技会では、次の競技役員をおく。 (中略) ディレクターオブシューティング(DOS)
			計時員 (適用範囲に「フィールド」を追加)				計時員
			記録長 1				記録員 若干名
	8		記録長 記録長の任務は、次のとおりとする。 (※従来の記録員の任務(1)(2)に加えて(3)(4)を新規追加)		8		記録員 記録員の任務は、次のとおりとする。
		(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	前文追加	得点記録員 主催者は、全標的に配置するに足る人数の得点記録員を指名する。				
		(1)	1標的に競技者が2名以上の場合、得点記録員は競技者であってもよい。主催者配置の得点記録員は競技に参加せず、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名の競技者を得点記録員に指名する。			(1)	主催者は、各標的に1名ずつの得点記録員を指名する。得点記録員は競技に参加できず、矢の得点に関する討議にも参加することができない。ただし、競技者が得点記録員を兼ねているときは、この限りでない。
		(2)	競技者でない得点記録員は、主催者が指名する記録長の指揮の下に行動する。得点記録員は適切な採点作業に責任を持つ。				得点記録員は、正確に得点を記録するために、主催者が指名する1名またはそれ以上の記録員の指揮の下に行動する。
第107条			種別	第104条			種別
	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		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 ・少年女子 ・少年男子 ・成年女子 ・成年男子 ・マスターズ女子 ・マスターズ男子
第108条			部門	第105条			部門
	2		ターゲットアーチェリー ・リカーブ部門 ・コンパウンド部門 ・スタンダードボウ部門(スタンダードボウのみ)		2		アウトドアアーチェリー ・リカーブ部門 ・コンパウンド部門
					3		インドアーチェリー(※アウトドアと合体)
	3		フィールドアーチェリー 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 レクリエーションラウンドとして ・ロングボウ部門 ・インスティンクティブボウ部門		4		フィールドアーチェリー ・リカーブ部門 ・コンパウンド部門 ・ベアボウ部門
第109条			カテゴリー				
		前文	下記のとおり、種別および部門の組み合わせを「カテゴリー」と呼ぶ。(※新規追加:表を参照)				
第110条			アウトドアアーチェリーラウンド	第106条			アウトドアラウンド
	2		1440ラウンドは、…		2		FITAラウンドは、…
	3		ダブル1440ラウンドは、…		3		ダブルFITAラウンドは、…

2014～2015年版			2012～2013年版		
	4	オリンピックラウンド(リカーブ部門)は、…(後略)		4	オリンピックラウンドの各マッチは、…(後略)
		(3) 団体戦イリミネーションラウンドは…(中略)…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。			(3) 団体戦決勝ラウンドの1～2回戦(イリミネーションラウンド)は…(中略)…各マッチは6射2分(各競技者が2射)4エンドで行う。
		(4) 団体戦ファイナルラウンドは…(中略)…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。			(4) 団体戦決勝ラウンドの準決勝戦～決勝戦(ファイナルラウンド)は…(中略)…各マッチは6射2分(各競技者が2射)4エンドで行う。
		(5) ミックス戦は、…(中略)…各マッチは、4射(1人2射)4セットのセット制で行う。			(5) ミックス団体戦は、…(中略)…各マッチは、4射80秒(1人2射)4エンドを、同時射ちで行う。
	5	コンパウンドマッチラウンドは…(中略)…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。		9	コンパウンドマッチラウンド
		(3) 団体戦イリミネーションラウンドは…(中略)…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。…(中略)…各マッチは6射(各競技者が2射)4エンドの合計得点制で行う。			(4) 団体戦決勝ラウンドの1～2回戦(イリミネーションラウンド)は、…(中略)…各マッチは、6射2分(1名2射)4エンドの同時射ちの一連のマッチを行う。
		(4) 団体戦ファイナルラウンドは…(中略)…各マッチは、6射(各競技者が2射)4エンドの合計得点制で行う。…(以下、削除)			(5) 団体戦決勝ラウンドの準決勝戦～決勝戦(ファイナルラウンド)は、…(中略)…各マッチは、6射2分(1名2射)4エンド、で行う。3射区切りで交互に行射する。時間は、競技者が1mラインを横切った時に、開始・停止する。ただし、上記のマッチを同時射ちで行うことができる。
第111条	4	インドアーチェリーラウンド ※(1)リカーブ部門と(2)コンパウンド部門に分離	第107条		
		(1) リカーブ部門			
		● 団体戦イリミネーションラウンドは…(中略)…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。		5	(3) 団体戦決勝ラウンドの1～2回戦(イリミネーションラウンド)は…(中略)…各マッチは、距離18mで6射2分(各競技者が2射)で4エンドを行射する。
		● 団体戦ファイナルラウンドは…(中略)…各マッチは、メダルファイナルまで6射(各競技者が2射)の4セットのセット制で行う。			(4) 団体戦決勝ラウンドの準決勝戦～決勝戦(ファイナルラウンド)は…(中略)…各マッチは、決勝戦まですべて距離18mで、6射2分(各競技者が2射)で4エンドを行射する。
		(2) コンパウンド部門			
		● イリミネーションラウンドは、…(中略)…各マッチは、3射5エンドの合計得点制で行う。			
		● ファイナルラウンドは、…(中略)…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。…(後略)			
第112条		フィールドアーチェリーラウンド	第108条		フィールドラウンド
	1	(1) ラウンドは同一コースを2度繰り返し行ってよい。			
		(2) 可能な限り、シューティングペグは1箇所を設置する。			
	6	マークコースのユニット(ロングコース) 表中の文言 「黄色のペグ」「青色のペグ」「赤色のペグ」 「*ロングボウ *インスティンクティブボウ」の追記 表下に注釈「*レクリエーションラウンド」を追記		9	マークコースのユニット(ロングコース) 表中の文言 「黄色のポスト」「青色のポスト」「赤色のポスト」
	7	マークコースのユニット(ショートコース—その他の大会)(※新規追加:表を参照)			

2014～2015年版			2012～2013年版		
		※イリミネーションラウンドの省略例6ポストを削除		11	★2回戦用8ポストから下記6ポストとして1回戦を行うことも出来る。 例： 20cm的（青色ポスト：10m/赤色ポスト：15m） 40cm的（青色ポスト：20m/赤色ポスト：25m） 60cm的（青色ポスト：35m/赤色ポスト：40m）
	9	(3) 主催者はファイナルラウンドを1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。		13	決勝ラウンドの準決勝戦～決勝戦は、1連の連続したラウンドとして行い、…(後略)
	10	アーチェリーレクリエーションラウンド			
第113条		3Dアーチェリー ※3Dアーチェリーの詳細について記載	第108条	5	3Dラウンド(第5部参照)
第116条		スキーアーチェリー			
第4章		記録の管理			
第118条		記録の定義 (※新規追加)			
第119条		記録の対象 (※新規追加)			
第120条		記録の種類	第117条		記録の種類
	1	(前略)… 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。 …(中略)… ※削除			
		・コンパウンドミックスラウンド(16射)(※新規追加)			・団体戦のオリンピックラウンドのマッチ(24射)
	2	・インドアコンパウンド団体マッチラウンド(24射)(※リカーブはセット制に変更の為、記録管理はなし) ・インドアコンパウンド個人マッチラウンド(15射)(※新規追加)		2	・団体戦のインドアマッチラウンドのマッチ(24射)
	3	パラアーチェリーは、第2部第19章参照。 スターバッジ (※新規追加:表を参照) スターバッジ			
第5章		競技場の設営(ターゲットアーチェリー)			
第122条		競技場のレイアウト (※旧第2部第201条・第3部第301条より移動。アウトドアとインドアを合体)			
第6章					
第123条	2	(前略)…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。…(後略)			
	7	(前略)…なお車椅子競技者の参加がある場合、さらに広い間隔を必要とする。			
	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。		11	オリンピックラウンドでは、女子と男子は、1日の間の異なった時間帯に、同じ標的を使用して競技する。ただし、女子と男子が同時に行射することができる。 決勝ラウンドの準々決勝戦～決勝戦では、2対の標的を分離レーンの両側に1対ずつ設置する。ただし、この標的は、1対のみとすることができる。
	12	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。		12	オリンピックラウンドでは、決勝ラウンドの間、競技が進行している間に競技者が練習できるように、競技場に並んで練習場を設置することができる。
第124条		会場の設備と標的の得点帯	第203条		競技場の設備
	2	…(前略) ●アカデミックラウンド ヒット/ミス標的面(※新規追加)			
	(1)	…(前略) 標的面の中心に小さな「+」(クロス)を付け、その位置を示す。…(後略)		1	(1) …(前略) 標的面の中心は「ピンホール」と呼ばれ、小さな×印で表示され、…(後略)

2014～2015年版			2012～2013年版		
		(4) アカデミックラウンド ヒット/ミス標的面 a アカデミックラウンド標的面は、ヒットおよびミスの2個のゾーンで形成する。 b 標的面のヒットゾーン(スポット)は直径24.4cmとする。 c ヒットゾーンの色は、黄色(パントーンコード107U)とする。 d ミスゾーンの色は、赤色(パントーンコード:032U)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		(4)	各距離の標的面の大きさと標的面の設置
		(4) コンパウンドマッチラウンドの標的面の設置 80cm-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標面に3射(団体戦)または2射(ミックス戦)する。 ●団体戦およびミックス戦のシュートオフは、1枚の標的面を行射する。			
第7章		競技場の設営(フィールドアーチェリー)			
第126条	2	得点、色の指定および許容誤差 ※ 表の3～1点の許容誤差:2mm	第403条		標的面は、次の4種類とする。 ※ 表の3～1点の許容誤差:3mm
第8章		競技場の設営(3Dアーチェリー) (※新規追加)			
第127条		コースのレイアウト			
第128条		会場の設備と標的の得点帯			
第9章		行射の安全と管理(ターゲットアーチェリー) (※旧第2部211条・第3部第310条より移動)			
第129条		競技委員長 主催者が指名したカメラマンは、第123条10項に記載した観客のバリアを超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。(※新規追加)			
第2部		ターゲットアーチェリー (※旧第2部アウトドアラウンドと第3部インドアラウンドを合体)	第2部 第3部		アウトドアラウンド インドアラウンド
第10章		競技者の用具			
第202条		リカーブ部門の用具の通則	第205条		リカーブ部門の用具の通則
	1	弓は、…(中略)…多色に塗り分けたハンドルおよびアッパーリム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。		1	弓は、…(中略)…多色に塗り分けたハンドルおよびアッパーリムの内側に商標のある弓を使用することができる。
	7	矢は、…(中略)…(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)…(中略)…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	矢は、…(中略)…
	9	双眼鏡、望遠鏡およびその他の光学器具は、…(中略)…ただし、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。		9	双眼鏡、望遠鏡およびその他の光学器具は、…(中略)…ただし、スコープの最高位置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。
第203条		コンパウンド部門の用具の通則			
	5	照準器(サイト)は、…(中略)…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。			照準のために弓に取り付けられた1個の照準器(ボウサイト)は、…(中略)…
	7	矢は、…(中略)…(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)…(中略)…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	矢は、…(中略)…

2014～2015年版			2012～2013年版		
	9	双眼鏡、望遠鏡およびその他の光学器具は、…(中略)…ただし、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。		9	双眼鏡、望遠鏡およびその他の光学器具は、…(中略)…ただし、スコープの最高位置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。
第205条		行射および進行	第208条		行射
	5	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、…(中略)…この違反は、審判員が通告する。		2	(2) 競技開始の合図前または終了の合図の後に発射した場合、…(中略)…この違反は、審判員がレッドカードを挙げることで通告する。
	7	用具故障、予期せぬ医学的な問題が発生した場合、競技者は審判員にアピールすることによって、修理または交換、快復に必要な特別時間が与えられるが練習は許されない。医学的な問題については、医師の判定を必要とする。 ただし、補充矢を行射する時間は最大15分(15分以内で決められた時間)とし、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。 この行射は通常の行射手順および行射時間に従って行う。制限時間内に3本または6本を行射し、矢取りを行い次の行射を行う。時間短縮のために3本または6本以上行射することはできない。			用具故障、予期せぬ医学的な問題が発生した場合、競技者は審判員にアピールすることによって、修理または交換、快復に必要な特別時間(15分以内で定められた時間)が与えられるが練習は許されない。医学的な問題については、医師の判定を必要とする。
	10	不戦勝(バイを含む)または個人戦、団体戦において敗戦後、他の個人戦、団体戦に出場する資格を有する個人競技者またはチームは、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。		(6)	不戦勝または個人戦、団体戦において敗戦後、他の個人戦、団体戦に出場する資格を有する個人競技者またはチームは、次の対戦までの間は競技に参加することは出来ない。ただしこれらの競技者は練習会場または練習エリアにおいて練習することができる。
第12章		行射の順序および時間の管理			
第206条		立順および行射時間の管理	第209条		立順および行射時間の管理
	1	(3) 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競技者番号の順とする。 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。		1	(3) 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競技者番号の順とする。
	3	オリンピックラウンドの団体戦では、以下のとおり行う。		3	オリンピックラウンドの団体戦では、以下のとおり行う。
		(8) チームの1名が1セットで2本を超えて行射した場合、次の規則を適用する。1セット6射の内、1名の競技者が2本の矢をすべて行射しなかった場合でも、行射しなかった矢はそのセットに含まれ、M(ミス)と採点する。行射しなかった矢も含めて、矢の合計が1セットで6本を超えた場合には、第207条7項を適用する。なお、審判員がこれを通告する。 (※新規追加)			
	15	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はそのかぎりではない。この場合、その時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、インドアマッチラウンドでは、競技者はこの矢の補充はできない。(※新規追加)			
第207条		得点記録	第210条		得点記録
	4	アウトドア競技は以下のとおりとする。			
		(1) オリンピックラウンドのイリミネーションラウンド(または準々決勝戦)では、…(中略)…矢の得点は、競技者が呼称し、対戦相手が確認し、その得点に同意しない場合は審判員が最終判定する。		3	オリンピックラウンドの1～4回戦(または準々決勝戦)では、…(中略)…矢の得点は、競技者が呼称し、審判員が確認する。

2014～2015年版			2012～2013年版		
	(2)	オリンピックラウンドの団体戦およびミックス戦のイリミネーションラウンドでは、得点は各チームの6射を(ミックス戦では4射)高得点順に記録する。 チームの1人が得点を呼称し、相手チームの1人が確認し、その得点に同意しない場合は審判員が最終判定をする。	4		オリンピックラウンドの団体戦の1～2回戦では、得点は各チームの6射(高得点順)を一括して記録し、全部の競技者が標的に近づくことができ、チームの1人が得点を呼称し、審判員が確認する。
	(3)	各セットで、競技者は最大60点(ミックス戦では40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、両チームは1ポイントを獲得する。シュートオフの勝チームは、1ポイントを獲得する。4セットマッチで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。(※新規追加)			
	(5)	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。しかし、同一標的面に3本(ミックス戦では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、低いほうから3本(ミックス戦では2本)を採点する。同一標的面上のその他の矢は、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。(※新規追加)			
5		インドア競技は以下のとおりとする。			
	(2)	インドアマッチラウンドの団体戦では、得点は各チームの6射を記録する。チームの1人が得点を呼称し、相手チームの1人が確認し、その得点に同意しない場合は審判員が最終判定をする。	5		インドアマッチラウンドの団体戦では、得点は各チームの6射を一括して記録し、全部の競技者が標的に近づくことができ、チームの1人が得点を呼称し、審判員が確認する。
12	(1)	跳ね返り矢は、…(中略)…ぶら下がり矢は、…(中略)… 跳ね返り矢またはぶら下がり矢が発生したとき、 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。…(後略)	14	(1)	跳ね返り矢は、…(中略)… 跳ね返り矢が発生したとき、…(後略)
				(2)	ぶら下がり矢が発生したとき、…(後略)
16		スコアカードに得点記録員と競技者が署名することによって、…(中略)… 主催者または役員は署名(競技者、採点者)、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く、また提出されたスコアカードの正確性を確認する必要もない。…(後略)	18		スコアカードに得点記録員と競技者がサインすることによって、…(中略)…競技者は、サイン(競技者、採点者)、合計点、10点数、X点数を全て記入したスコアカードを提出しなければならない。…(後略)
第14章		規則違反の罰則 (※新規追加)			
第208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。 (※旧競技規則の(1)～(5)に追加して)	第212条 第311条	7	競技者の失格
	6	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。(※新規追加)			
	7	ドーピング防止規則に違反したと認められた競技者は、第5部ドーピング防止規則に従って制裁の対象となる。(※新規追加)			
	8	1エンドにつき、許された以上の矢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、その得点を失う。(※新規追加)			
	9	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209条	1 ～11	得点の喪失(※新規追加)			
第210条		警告(※新規追加)			
第15章		練習			
第211条		練習	第115条		練習
	5	すべての練習は、DOSの管理のもとで行い、得点は記録しない。(※新規追加)			

2014～2015年版			2012～2013年版		
第17章		上訴			
第213条		上訴(※新規追加)			
第18章		服装規定			
第214条		服装規定 (旧競技規則第1部第116条より移動)	第116条		服装規定
	1	競技中は、…(中略)…女子の上着は、フルドロワーの際、上半身を覆うものでなくてはならない。 男子は、スポーツスラックスまたはショートパンツ…(中略)…男子の上着は、フルドロワーの際、上半身を覆うものでなくてはならない。		1	競技中は、…(中略)…女子のシャツ/ブラウスは、外に出して着用するデザインの場合を除き、スカート、キュロットスカート、ショートパンツまたはスラックスの中に入れるのが望ましい。女子の上着は、フルドロワーの際、上半身を覆うものでなくてはならない。 男子は、くるぶしの下までの長さのスポーツスラックスまたはショートパンツ…(中略)…男子のシャツは、外に出して着用するデザインの場合を除き、ズボンまたはショートパンツ中に入れるのが望ましい。男子の上着は、フルドロワーの際、上半身を覆うものでなくてはならない。
第19章		パラアーチェリー(※新規追加)			
第215条		本章の概要			
第216条		クラス分け委員会			
第217条		視覚障害種別			
第218条		種別			
第219条		クラス分けカード			
第220条		補助用具			
第221条		ラウンド			
第222条		競技会場			
第223条		視覚障害競技者			
第3部		フィールドおよび3Dアーチェリー	第4部		フィールドラウンド
第20章		競技者の用具			
第302条		リカーブ部門の用具の通則	第405条		リカーブ部門の用具の通則
	1	弓は、…(中略)…多色に塗り分けたハンドルおよびアッパーリム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。		1	弓は、…(中略)…多色に塗り分けたハンドルおよびアッパーリムの内側に商標のある弓を使用することができる。
	5	照準器(サイト)は、…(中略)…		5	照準器(サイト)は、…(中略)…
	(6)	アンマークコースでは、距離測定の目的のため、照準器等を改造してはならない。 (※新規追加)			
	7	矢は、…(中略)…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	矢は、…(中略)…
	10	次の用具は使用することができる。…(中略)…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。		10	次の用具は使用することができる。…(中略)…
第303条		コンパウンド部門の用具の通則			
	5	照準器(サイト)は、1個のみ使用することができる。 照準器は、…(中略)… マークコースに限り、複数の照準点、およびピープライミネーター装置を使用することができる。 アンマークコースでは、距離測定の目的で照準器のどの部分も改造してはならない。		5	照準のために弓に取り付けられた1個の照準器(ボウサイト)は、…(中略)…
	7	矢は、…(中略)…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	矢は、…(中略)…
第304条		ベアボウ部門の用具の通則	第407条		ベアボウ部門の用具の通則
	1	弓は、…(中略)…		1	弓は、…(中略)…
	(1)	多色に塗り分けられたハンドルおよびアッパーリム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、これをテープで覆う。			多色に塗り分けられたハンドルおよびアッパーリムの内側に商標のある弓は使用できる。

2014～2015年版			2012～2013年版		
	(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。			
	4	ドローチェックインジケータは使用することができない。(※新規追加)			
	5	フェイスおよびストリングウォーキングは許される。(※新規追加)			
	7	矢は、…(中略)… 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		矢は、…(中略)…
	10	次の用具は使用することができる。…(中略)…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2cm以上はみ出てはならず、他の競技者の障害となってはならない。	10		次の用具は使用することができる。…(中略)…
第305条		インスティンクティブボウの用具の通則(※新規追加)			
第306条		ロングボウの用具の通則(※新規追加)			
第21章		行射			
第308条		行射	第409条		行射
	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。	1		競技者は、標的に平行な想像上のラインの後方のそれぞれの行射位置で、立ってまたは膝を着いて可能な限りポストに近づきポストの後方より行射する(約1mまでの距離内なら許可される)。
	3	フィールド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。3Dラウンドの各行射位置には、2個のシューティングペグまたはマークを設置する。ただし、状況によっては1個のみでもよい。2個のペグの間の距離は1mとする。2名の競技者が同時に行射する場合、競技者番号の低い番号の競技者が左のペグから(または1名の競技者の場合は左側のペグから)、高い番号の競技者が右ペグから行射する。(※新規追加)			
第309条		行射の待機(※新規追加)			
	1	シューティングペグ上にいる競技者のために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		3Dラウンドの行射本数(※新規追加)			
第311条		3Dラウンドでの双眼鏡の使用(※新規追加)			
第314条		競技会の期間中、公正を保つために、競技者、コーチおよびチーム役員はアンマークコースの距離について誰にも知らせてはならない。	7		競技会の期間中、競技者は他の競技者とアンマークコースの距離について話をしてはならない。

2014～2015年版			2012～2013年版		
	2	<p>団体戦では、他のチームの妨げにならなければ、そのチームの3名の競技者およびコーチの間で距離の話し合いをしてもよい。どのチーム役員も、距離を伝えてはならない。</p> <p>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いなければならない。</p> <p>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、アニマル標的の絵のあるポストの手前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。コーチはチームと行動を共にする。女子(男子)チームのコーチは、男子(女子)チームに合流することはできない。</p> <p>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。(※新規追加)</p>			
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)	第410条		立順および行射時間の管理
第317条		<p>競技者番号</p> <p>競技者番号は競技者の背中に明瞭に表示し、競技中は常に見えなければならない。なお、クイバーまたはズボン・ショートパンツ・スカートに付けてはならない(WA:世界選手権では、競技者は、背中の上部に横書きで自分の名前を、その下に国名(又は国コード)を付けなくてはならない。競技者番号は競技者のクイバー又は太腿の、目に付きやすい位置につける)。</p> <p>競技者は、抽選の順番によるスタートリストに従って、順次、決められた標的および行射位置に配置される。(※旧競技規則第1部第116条より移動)</p>			
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は他のグループに対して不当な遅れを生じさせたとき、…(中略)…	9		競技者は予選ラウンドおよび決勝ラウンドの1～2回戦中そのグループまたは他のグループに対して不当な遅れを生じさせたとき、…(中略)…
	1	制限時間は、フィールドラウンドでは1標的につき3分、3Dラウンドでは、予選ラウンドは1分半、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分とする。行射可能になるとすぐにポストに入ることが求められ、競技者がシューティングペグの行射位置に着いたときから計測する。			この場合1標的について3分間の制限時間とする。行射可能になるとすぐにポストに入ることが求められ、計測はポストに入ったと同時に開始する。…(後略)
第323条		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!」)	11		決勝ラウンドの準決勝戦および決勝戦では、審判員は競技者グループに同行し、行射の開始と終了を口頭で伝える。
	1	フィールドラウンドでは、2分の時間の残り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。			3分の時間の残り30秒の時点で、審判員はイエローカードを示して警告を与える(口頭でも警告する)。…(後略)
	5	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。(※新規追加)			
第324条		メダルファイナルの時間管理(※新規追加)			
	1	DOSによる時間管理			
	2	審判員による時間管理			
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。(※新規追加)			
第24章		行射の順序および時間の管理(3Dラウンド) (※新規追加)			

2014～2015年版			2012～2013年版		
第327条		立順			
第328条		団体戦のチーム構成			
第329条		行射の順序			
第330条		行射時間			
第25章		得点記録			
第331条	2	得点記録員は、競技者であってもよく、…(後略)	3		得点記録員は、…(後略)
		(2) 3Dラウンドでは、シューティングペグに掲示されていない場合は、すべてのスコアリングゾーンが有効となる。(※新規追加)			
第332条	1	その標的または3D標的上のすべての矢が記録され、得点を確認されるまで、矢または標的のいずれにも触れてはならない。	5		その標的上のすべての矢が記録され、得点を確認されるまで、矢または標的のいずれにも触れてはならない。
第333条		順位決定 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。	12	(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、
	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。 …(後略)			個人戦及び団体戦のとき a 5点および6点の数の最も多いもの。 b 6点の数の最も多いもの。 …(後略)
第334条		フィールドラウンドでは、スコアカードに得点記録員と競技者がサインすることによって、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。得点記録員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サインする。	14		スコアカードに得点記録員と競技者がサインすることによって、競技者がそれぞれの矢の得点(素点)、合計得点、5点数、6点数に同意したことを示す。主催者は合計点、5点数、6点数の未記入のスコアカードは受取を拒否できる。 得点記録員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サインす
	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。主催者はサイン、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。ただし、間違いを発見した場合、これを訂正した結果が有効となる。訂正は、競技の次のステージの前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、低い方の得点が最終成績となる。			ダブルスコア方式で、合計得点に食い違いがあった場合、低得点を最終記録とする。
第335条		競技会終了後、主催者は最終成績表を発行しなければならない。(※新規追加)			
第26章		行射の管理と安全	第412条		行射の管理と安全
第336条		審判長 大会の審判長は、競技を管理する。	1		審判長は、フィールド競技を管理し、その任務は、
第337条		審判長の任務			
	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。(※新規追加)			
	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には、優勝者を決定する。	2	(1)	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部の競技者が行射した同じ標的数の得点合計で、各部門の順位を決定する。
	5	イリミネーションラウンド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。		(2)	それ以降の段階で競技会を中止するときには、競技の進行を変更し、残り時間と競技会場の状況とを勘案して勝者を決定する。

2014～2015年版			2012～2013年版		
	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、30×20cm)の日除けを準備することができる。また、主催者が準備をしなければならない。ただし、ファイナルラウンドでは使用できない。		5	逆光で標的が見えない場合、グループの他のメンバーが最大A4サイズの日除けを準備し(または主催者が準備し)使用してもよい。ただし、準決勝戦、3位決定戦、決勝戦では使用できない。
第339条		フィールドコース、練習会場またはウォームアップエリアにおいては禁煙とする。		6	コース内においては禁煙とする。
第341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。(※新規追加)			
第27章		規則違反の罰則			
第342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。(※新規追加)			
第343条		ドーピング防止規則に違反したと認められた競技者は、ドーピング防止規則に従って制裁の対象となる。(※新規追加)			
第344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。(※新規追加)			
第345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。…(後略)			
第347条		得点の喪失(※新規追加)			
第348条		警告(※新規追加)			
第28章		練習			
第349条		練習 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。(※新規追加)	第115条	2	フィールドアーチェリーでは競技用に設けられたコースでは練習することができない。
	1	練習会場は、会場付近または別の場所に、競技開始の3日前から設置する。			競技期間中は、競技者の為に集合地点の近くにいくつかの練習用標的を設置しなければならない。
	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29章		疑義および紛争			
第350条	3	以下が確認された場合			
		(1) フィールドアーチェリー競技において、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。(※新規追加)			
第30章		上訴			
第352条		上訴(※新規追加)			
第31章		服装規定			
第353条		競技者の服装 (※旧競技規則第1部第116条より移動)	第116条		服装規定

2014～2015年版			2012～2013年版		
		<p>予選ラウンド、イリミネーションラウンドおよび準決勝戦では、デニムを含めてズボンは競技者の選択による。</p> <p>団体戦およびメダルマッチでは、チームのユニフォームを着用する(デニムは不可)。カモフラージュ模様の服装は不可。オーバーサイズまたはバギータイプのズボンも不可。</p>	2		<p>フィールドアーチェリー等においては、その競技の特性に応じた機能的かつ安全な服装を着用すること。</p>
第354条		チーム役員の服装(※新規追加)			