

競技規則改正 新旧対比表

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
<u>106</u>			<u>喫煙および中毒物質</u> 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。
	<u>1</u>		<u>アルコール検査</u> 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。
	<u>(1)</u>		<u>アルコール検査方法</u> 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。
			以下、各条を1つずつ繰り下げ
106 ↓ <u>107</u>		…… ・ランアーチェリー ・スキーアーチェリー	…… ・ <u>スキーアーチェリー</u> ・ <u>ランアーチェリー</u>
<u>107</u> ↓ <u>108</u>	3	競技会が開催される年の4月2日以降に17歳の誕生日を迎える競技者は、キャデットの部で競技に参加することができる。ただし、国際競技会では、1月1日から始まる暦年を基準とする。	<u>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。</u>
	5	競技会が開催される年の4月2日以降に20歳の誕生日を迎える競技者は、ジュニアの部で競技に参加することができる。ただし、国際競技会では、1月1日から始まる暦年を基準とする。	<u>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。</u>
	7	競技会が開催される年度に50歳の誕生日を迎える競技者は、マスターの部で競技に参加することができる。ただし、国際競技会では、1月1日から始まる暦年を基準とする。	<u>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。</u>
	8	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。……	<u>キャデット</u> 、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。……
108 ↓ <u>109</u>	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 ・スタンダードボウ部門(スタンダードボウのみ)	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 ・ <u>ベアボウ部門</u> ・スタンダードボウ部門(スタンダードボウのみ)

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
110 ↓ 111	1	(1) イリミネーションラウンドは……、各マッチは、リカーブでは3射5セットで、コンパウンドでは3射5エンドで行う。	イリミネーションラウンドは……、各マッチは、リカーブ <u>およびベアボウ</u> 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。
		(2) 個人戦ファイナルラウンドは、……リカーブでは3射5セットで、コンパウンドでは3射5エンドで行う。……	個人戦ファイナルラウンドは、……リカーブ <u>およびベアボウ</u> 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。……
		(3) 団体戦イリミネーションラウンドは……各マッチは、リカーブでは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。	団体戦イリミネーションラウンドは……各マッチは、リカーブ <u>およびベアボウ</u> 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……、リカーブでは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。……	団体戦ファイナルラウンドは……、リカーブ <u>およびベアボウ</u> 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。……
		(5) ミックス戦は、……各マッチは、リカーブでは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。	ミックス団体戦は、……各マッチは、リカーブ <u>およびベアボウ</u> 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、……コンパウンドでは、……。	リカーブでは、……コンパウンドでは……。 <u>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。</u>
	4 ↓ 3	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(リカーブ:キャデットおよびマスター)は……
	6 ↓ 4	70mラウンド(リカーブ)は、……	70mラウンド(リカーブ)は、……
	3	コンパウンドダブル50mラウンドは、……	第4部 第406条へ移動
	5	ダブル60mラウンドは、……	
	7	ダブル70mラウンドは、……	
8	1440ラウンドは、……		
9	ダブル1440ラウンドは、……		
5		(新規追加) <u>ベアボウ50mラウンドは、距離50mで122cm標的面を使用し、72射する。</u>	
10 ↓ 6	50・30mラウンドは、第8項の1440ラウンドの短距離のみの競技で、50m、30mの各距離から1エンド3射または6射で36射する。	50・30mラウンドは、50m、30mの各距離で <u>80cm標的面または80cmマルチ標的面を使用し、1エンド3射または6射でそれぞれ36射する。</u>	
11 ↓ 7	視覚障害者ラウンドは、……	視覚障害者ラウンドは、……	
111 ↓ 112	2	(3)	(新規追加) <u>●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。</u>

条	項		2018～2019年版	2020～2021年版
				<p>●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。</p>
				<p>●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。</p>
				<p>●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。</p>
112 ↓ 113	2	(4)		<p>(新規追加) 各ラウンドの終了後、その部門は別のイリミネーションのコースに進む。</p>
				<p>以下、各項目を1つずつ繰り下げ</p>
		(12)		<p>(新規追加) フィールドミックス団体戦イリミネーションラウンド</p>
				<p>●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。</p>
				<p>●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。</p>
				<p>●ミックス団体戦のチームは、同じ部門の男女で構成する。</p>
				<p>●フィールドミックス団体戦では、各競技者が2射する。</p>
	3	(3)		<p>(新規追加) ●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。</p>
113 ↓ 114	2	(3)		<p>(新規追加) ●各ラウンドの終了後、その部門は別のイリミネーションのコースに進む。</p>
		(9)		<p>(新規追加) ●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。</p>

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版																												
		(10)	(新規追加) 3Dミックス団体戦 ●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アンマークコース4標的を行射する。 ●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。 ●ミックス団体戦のチームは、同じ部門の男女で構成する。 ●3Dミックス団体戦では、各競技者が1射する。																												
117	1	第33章 スキーアーチェリー参照。	第31章 スキーアーチェリー参照。																												
116 ↓ 118	1	第32章 ランアーチェリー参照。	第32章 ランアーチェリー参照。																												
120 ↓ 121	1	アウトドアアーチェリーにおけるリカーブ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。 ・1440ラウンド ・50・30mラウンド(72射) ・団体50・30mラウンド(3名×72射)	アウトドアアーチェリーにおけるリカーブ、 <u>ベアボウ</u> 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。 ・1440ラウンド ・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、 <u>ベアボウ</u> 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。																												
121 ↓ 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。また参考記録として日本中学生記録・日本高校記録を管理する。	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。																												
122 ↓ 123	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。	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)	アウトドア リカーブ(70mラウンド)																												
		<table border="1"> <tr> <td>バッジの色</td> <td>ホワイト</td> <td>ブラック</td> <td>ブルー</td> <td>レッド</td> <td>ゴールド</td> <td>パープル</td> </tr> <tr> <td>得点</td> <td>500点</td> <td>550点</td> <td>600点</td> <td>650点</td> <td>675点</td> <td>700点</td> </tr> </table>	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	<table border="1"> <tr> <td>バッジの色</td> <td>ホワイト</td> <td>ブラック</td> <td>ブルー</td> <td>レッド</td> <td>ゴールド</td> <td>パープル</td> </tr> <tr> <td>得点</td> <td>500点</td> <td>550点</td> <td>600点</td> <td>650点</td> <td>675点</td> <td>700点</td> </tr> </table>	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
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																									
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)	アウトドア コンパウンド(50mラウンド)																												
		<table border="1"> <tr> <td>バッジの色</td> <td>ホワイト</td> <td>ブラック</td> <td>ブルー</td> <td>レッド</td> <td>ゴールド</td> <td>パープル</td> </tr> <tr> <td>得点</td> <td>500点</td> <td>550点</td> <td>600点</td> <td>650点</td> <td>675点</td> <td>700点</td> </tr> </table>	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	<table border="1"> <tr> <td>バッジの色</td> <td>ホワイト</td> <td>ブラック</td> <td>ブルー</td> <td>レッド</td> <td>ゴールド</td> <td>パープル</td> </tr> <tr> <td>得点</td> <td>500点</td> <td>550点</td> <td>600点</td> <td>650点</td> <td>675点</td> <td>700点</td> </tr> </table>	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
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																									
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																									

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
			アウトドア ベアボウ(50mラウンド) バッジの色 <u>ホワイト</u> <u>ブラック</u> <u>ブルー</u> <u>レッド</u> <u>ゴールド</u> <u>パープル</u> 得点 <u>480点</u> <u>500点</u> <u>550点</u> <u>600点</u> <u>625点</u> <u>640点</u>
		アウトドア リカーブ(1440ラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>1000点</u> <u>1100点</u> <u>1200点</u> <u>1300点</u> <u>1350点</u> <u>1400点</u>	アウトドア リカーブ(1440ラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>1000点</u> <u>1100点</u> <u>1200点</u> <u>1300点</u> <u>1350点</u> <u>1400点</u>
		アウトドア コンパウンド(1440ラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>1000点</u> <u>1100点</u> <u>1200点</u> <u>1300点</u> <u>1350点</u> <u>1400点</u>	アウトドア コンパウンド(1440ラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>1000点</u> <u>1100点</u> <u>1200点</u> <u>1300点</u> <u>1350点</u> <u>1400点</u>
		インドア リカーブ(18mラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>490点</u> <u>520点</u> <u>550点</u> <u>575点</u> <u>585点</u> <u>595点</u>	インドア リカーブ(18mラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>500点</u> <u>525点</u> <u>550点</u> <u>575点</u> <u>585点</u> <u>595点</u>
		インドア コンパウンド(18mラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>490点</u> <u>520点</u> <u>550点</u> <u>575点</u> <u>585点</u> <u>595点</u>	インドア コンパウンド(18mラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>500点</u> <u>525点</u> <u>550点</u> <u>575点</u> <u>585点</u> <u>595点</u>
			インドア ベアボウ(18mラウンド) バッジの色 <u>ブロンズ</u> <u>シルバー</u> <u>ゴールド</u> <u>レッド</u> <u>ホワイト</u> <u>パープル</u> 得点 <u>480点</u> <u>500点</u> <u>520点</u> <u>540点</u> <u>550点</u> <u>560点</u>
123 ↓ <u>124</u>	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1～2mの間に設置する。 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が付けられ、1競技者について最低80cmの間隔が確保されなければならない。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。	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80cm、アウトドアラウンドでは最低90cm 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)
124 ↓ <u>125</u>	3	(4)	(新規追加) 競技会で80cm標的面か80cm-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。
	6	(4)	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、……
		(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の高さとする。
125 ↓ <u>126</u>	1	(12)	(新規追加) ●ミックス団体戦で20cm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。
127 ↓ <u>128</u>	1	(7)	a 赤色のペグ コンパウンドボウ男女 最長距離は45m
			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

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
		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	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 <u>最短距離は5m</u>

条	項		2018～2019年版	2020～2021年版
201		 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。..... 本競技規則に違反する用具の使用が発見された競技者 <u>の得点は、無効になる場合がある。</u>
202	9	(4)	的を狙わない側の目を隠すために片側のレンズを全面的に覆いまたはテーピングした眼鏡、またはアイパッチを使用することができる。	的を狙わない側の目 <u>および/または眼鏡を覆う必要がある場合、プラスチック、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。</u>
203	1	(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、リップマークまたはノーズマーク、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等を付着物として弦に付けることが許される。	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 <u>(例:キッサーボタン)</u> 、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 <u>およびその他の付属品</u> を付着物として弦に付けることが許される。 <u>ただし、それらの付属品は電氣的または電子的な装置を組み込んでいてはならない。</u>
<u>204</u>				<u>(新規追加)</u> <u>ベアボウ部門の用具の通則</u> <u>ベアボウ部門では、以下の用具を使用することができる。</u>
	<u>1</u>			<u>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。</u> <u>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。</u>
		<u>(1)</u>		<u>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。</u>
		<u>(2)</u>		<u>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。</u>
<u>2</u>			<u>弦(ボウストリング)</u>	

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
	(1)		弦(ボウストリング)は、原系の本数や色に制限はなく、その目的にかなった材質の原系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ヶ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るてはならない。
	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)		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。
	(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。
	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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
	(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。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わせの羽根、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わせの模様とする。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、色が一定であること。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の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、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、これらにはマイクロホールレンズまたは同様の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を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、プラスチック、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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
	<u>10</u>		次の用具は使用することができる。 <u>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2cm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。</u>
			<u>以下、1条ずつ繰り下げ</u>
204 ↓ <u>205</u>	2	リカーブ、コンパウンド両部門の競技者とも、以下の装置の使用は許されない。 ウェイトングラインより前方での通信装置(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。ただし、コーチ等が視覚的に示すのと同様の、競技者が的中位置を知るための電子装置は使用することができる。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)。	<u>全ての部門の競技者は、以下の装置の使用は許されない。</u> ウェイトングラインより前方での <u>音声による</u> 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 <u>使用</u> 。 <u>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トングラインの前方で使用し、ソフトウェ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)。</u>
205 ↓ <u>206</u>	(5)		<u>(新規追加)</u> <u>ベアボウマツチラウンドは、第111条1項によって行射される。</u>
	2	(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(通常の手順および行射時間による)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。	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(通常の手順および行射時間による) <u>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。</u>
		(6) 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、コンパウンドマツチラウンド、インドアマツ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。……	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、コンパウンドマツチラウンド、 <u>ベアボウマツチラウンドおよびインドアマツチラウンド</u> 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。……

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
		(8) 競技場でのバイ(または不戦勝)の競技者の練習は、1エンド3本と制限し、リカーブは3セット、コンパウンドは5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4本以上行射した競技者は、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。	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。
206 ↓ <u>207</u>	1	(4) チームは、予選ラウンドの上位3名の競技者(ミックス戦は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。……	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。……
	2	(1) 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インドアマッチラウンドでは、以下のとおり行う。 …… 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、累計セットポイントまた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。	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。 …… 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) …… 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 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。	…… 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ることはならない。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掛けることができる。この制限は、弦に常時取り付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。 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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
		(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。 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。	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。 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 <u>およびベアボウ</u> 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。
		(1) 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のマッチで、競技者が交互に行射するとき(交互射ちを含む)、1射20秒とする。	オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、 <u>ベアボウマッチラウンドおよび</u> 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。
	3	(2) 次の場合、制限時間は40秒とする。	<u>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。</u> ▲ (以下、1項ずつ繰り下げ)
	4	(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、インドアマッチラウンドのファイナルラウンドを除く)。	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、 <u>ベアボウマッチラウンドおよび</u> インドアマッチラウンドのファイナルラウンドを除く)。
	5	(2) 個人戦の交互射ちのマッチ戦では、両競技者はシューティングライン上に位置し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。.....	個人戦の交互射ちのマッチ戦では、両競技者は <u>行射開始10秒前を合図する音響信号</u> でシューティングラインに進む。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。.....
	6	(2) 団体戦では、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。	団体戦で、 <u>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。</u> 行射はシューティングライン上から再開する。
	7 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、以下の場合、そのマッチを不戦勝マッチとする。..... オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、 <u>ベアボウマッチラウンドおよび</u> 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。.....
207 ↓ <u>208</u>	2	(8) 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。	オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、 <u>ベアボウマッチラウンドおよび</u> 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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
	4	(1) 主催者または役員は、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、主催者または役員が間違いを発見した場合、その間違いを訂正し、その結果は有効となる。 合計得点に相違が生じた場合、 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れなければならない。 合計得点に相違が生じた場合、
	5	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、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)。
	(2)	b 個人戦のとき 1射目のシュートオフの矢が両競技者とも10(リカーブ)またはX(コンパウンド)の場合、タイとみなし、マッチを決着するために2射目のシュートオフを行う(インドアを除く)。	b 個人戦のとき アウトドアターゲットの個人戦の競技で、 1射目のシュートオフの矢が両競技者とも10(リカーブ、 ベアボウおよびW1)またはX(コンパウンド)の場合、 そのシュートオフは タイとみなし、 タイ を決着するために2射目のシュートオフを行う。
208 ↓ 209	前文	(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。
	4 ↓ 前文	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。	
	1	不正な手段で高い得点を挙げたと認められたとき。	【削除】
	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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
	6 ↓ 2	資格(種別・障害区分など)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。	資格(種別・障害区分など)に関する規則に違反した <u>ことが発覚した</u> 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。
	7 ↓ 3	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。	<u>アンチ・ドーピング規則</u> に違反した <u>ことが発覚した</u> 競技者は、 <u>アンチ・ドーピング規則</u> に従って制裁の対象となる。
	4		<u>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。</u> (第10章競技者の用具参照)
	8 ↓ 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、その得点を失う。	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 <u>ことが発覚した</u> 競技者またはチームは、 <u>失格となる場合がある。</u>
	6		<u>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。</u>
	5 (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。	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 <u>場合がある。</u>
	2 (2)	採点について、正式の承認なしの書き換え、虚偽行為、又は意図的な書き換えを行った者。	<u>点数について、正式な承認のない変更、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。</u>
	3 (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。	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 <u>失格となる場合がある。</u>
	9 ↓ 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。
209 ↓ 210	7	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7本(または4本)以上であった場合、本条6項を適用する。	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 <u>6本(または4本)を超えた</u> 場合、本条6項を適用する。
210 ↓ 211	3	シューティングラインに立つ前にクイバーから矢を取り出した場合、同様の措置を取る。	シューティングラインに立つ前にクイバーから矢を取り出した場合、 <u>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</u> 、同様の措置を取る。
212 ↓ 213	1	アルコールテスト アルコールテストが行われ、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、その競技者はドーピング防止規則に準じて制裁の対象となる。	アルコール <u>検査</u> <u>第106条1項による</u> アルコール <u>検査</u> 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 <u>アンチ・ドーピング</u> 規則に準じて制裁の対象となる。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
213 ↓ <u>214</u>	3	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、……	オリンピックラウンド、コンパウンドマッチラウンド、 <u>ベアボウマッチラウンド</u> 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、……
214 ↓ <u>215</u>	4	団体戦で、審判員が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。	団体戦で、審判員が <u>第211条に記載された違反を示すために</u> イエローカードを提示した判定は、最終決定となる。
216 ↓ <u>217</u>	1	(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。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・スカートでなければならない。チーム役員も、同じチームの役員と認識し易いものを着用する。	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 <u>異なったデザインのもの</u> を着用してもよいが、 <u>同一の色彩のもので</u> 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、女子はスカート、キュロットスカート、スポーツスラックスまたはショートパンツ、および長袖あるいは半袖シャツの着用(両肩からそれぞれ体の前面と背中がカバーされているもの)が求められる。女子の上着は、フルドローの際、上半身を覆うものでなくてはならない。	競技中は、女子は <u>ワンピース</u> 、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、スラックスまたはショートパンツ、および長袖あるいは半袖シャツの着用が求められる。男子の上着は、フルドローの際、上半身を覆うものでなくてはならない。	男子は、 <u>パンツ</u> 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) Tシャツは加盟団体、所属団体の公式ユニフォームに限り認められる。	【削除】
		(5) 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(荷役作業用ズボン)またそのハーフパンツは着用してはならない。	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(荷役作業用ズボン)またそのハーフパンツは着用してはならない。
		<u>(5)</u>	<u>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。</u>
		(6) ショートパンツは、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ず、膝頭より長くてはならない。	(削除) (2)および(3)に括弧標記で追記
		(7) 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。	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。
		(8) 帽子の着用は自由である。	帽子の着用は自由である。
		↓ <u>(7)</u>	

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
		(8)	(新規追加) 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)でなければならない。
	5		(新規追加) 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。
	3 ↓ 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6cm ² 以内、非定型20cm ² 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。	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6cm ² 以内、非定型20cm ² 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。
217 ↓ 218	1	本章は、すべてバイローで構成する。全WA競技会で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。	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		(新規追加) 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。
218 ↓ 219	1	身体に障害のある競技者は、2名で構成される国際クラス分け委員会により判定される。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。	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、この判定によりクラスが決定され、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。
220 ↓ 221	1 ● 用具規則は、WA競技規則と同一だが、第222条7項に規定するリリースエイドの使用を除く。 ● 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。
	3	● 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225条(視覚障害競技者)を参照。	● 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。
	4	以下に挙げるコンパウンド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。 ・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。 ・コンパウンド50mラウンドおよびコンパウンドマッチラウンドでは全寸法の80cm標的面を使用する。	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許される。 ・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。 ・W150m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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
222 ↓ 223	1	国際クラス分け委員会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。身体に障害のある競技者としてのクラス分け基準を満たさなかった競技者であっても、一般競技会に参加できるように補助用具の使用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。当該競技者は使用を許可された補助用具が明示され、2013年11月以降に発行されたクラス分けカードを所有している必要がある。補助用具には次のものが含まれる。	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。
	2	車椅子 ● 反横転器具の使用は認められる。	(新規追加) 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。パラ競技者と認定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。
	3	スツール(背もたれ・ひじ掛けのない椅子)	車椅子 ● 転倒防止器具の使用は認められる。 (新規追加) ● 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はならない。
			(以下、1項ずつ繰り下げ)
223 ↓ 224	2	(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で審判員に合図する。	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。
			(以下、1項ずつ繰り下げ)
225 ↓ 226	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。	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ことができる。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。

条	項		2018～2019年版	2020～2021年版
302	5	(5)	競技者が通常の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。	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。
	9	(1)	それらの使用に当たっては、他の競技者の妨げとなつてはならない。	<u>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。</u>
		(3)	的を狙わない側の目を隠すために片側のレンズを全面的に覆いまたはテーピングした眼鏡、またはアイパッチは使用することができる。	的を狙わない側の目 <u>および/または眼鏡を覆う必要がある場合、プラスチック、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。</u>
303	1	(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、 <u>さらに、リップマーク(例:キッカーボタン)、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</u> を付着物として弦に付けることが許される。 <u>ただし、それらの付属品は電氣的または電子的な装置を組み込んでいてはならない。</u>
	3	(5)	競技者が通常の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。	競技者が <u>通常</u> の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。
304	1	(1)	……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。	……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 <u>覆わなければならない。</u>
	6	(1)	スタビライザーが取り付けでない限り、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。	スタビライザーが <u>取り付けられていない</u> 限り、弓の一部として、振動吸収用のダンパー <u>を</u> 使用することができる。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
	7	(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。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わせの羽根、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わせの模様とする。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。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わせの羽根、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わせの模様とする。競技者の矢は、同じ長さであり、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。	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。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わせの羽根、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わせの模様とする。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。
	9	(1) それらの使用に当たっては、他の競技者の妨げとなってはならない。	<u>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。</u>
		(3) 的を狙わない側の目を隠すために片側のレンズを全面的に覆いまたはテーピングした眼鏡、またはアイパッチは使用することができる。	<u>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、プラスチック、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。</u>
305	8	(1) それらの使用に当たっては、他の競技者の妨げとなってはならない。	<u>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。</u>
		(3) 的を狙わない側の目を隠すために片側のレンズを全面的に覆いまたはテーピングした眼鏡、またはアイパッチは使用することができる。	<u>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、プラスチック、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。</u>

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
306	6	(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わせの羽根、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わせの模様とする。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。	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9.3mm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わせの羽根、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わせの模様とする。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。
	8	(1) それらの使用に当たっては、他の競技者の妨げとなってはならない。	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。
		(3) 的を狙わない側の目を隠すために片側のレンズを全面的に覆いまたはテーピングした眼鏡、またはアイパッチを使用することができる。	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、プラスチック、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。
307	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。	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。
310	3	WAの記載箇所がおかしい？ (なぜ順位の決定の項にある???)	(新規追加) ミックス団体戦
			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、最初に先射したチームが先に行射する。
			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。
319		ファイナルラウンドでは、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。	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。
321	1 制限時間は、下記のように適用される。 制限時間は、下記のように適用される。
		(3)	(新規追加) フィールドミックス団体戦で4射するときには、制限時間は160秒とする。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
			以下1つずつ繰り下げ
	(7)		(新規追加) 3Dミックス団体戦で2射するときには、制限時間は90秒とする。
323	前文	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！」)	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！」)
324		メダルファイナルの時間管理	メダルマッチ
	1	(+) DOSによる時間管理	メダルマッチは、DOSまたは審判員によって管理される。 【削除】
	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。	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	(2) 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。	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	(3) 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。	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。
	2	審判員による時間管理	【削除】
	(1)	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分であり、審判員がストップウォッチで時間計測を開始する。	【削除】
	(2)	3Dラウンドでは、個人戦の制限時間は1分、団体戦の制限時間は2分であり、競技者が自分のペグに立ったときに、審判員がストップウォッチで時間計測を開始する。	【削除】
326			(新規追加) ミックス団体戦
	1		対戦が審判によって管理される場合： 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。 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。
	(1)		
	(2)		
	(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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
			<p>c <u>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。</u></p> <p>d <u>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。</u></p> <p>e <u>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。</u></p>
	(2)		<p>3Dの場合:</p> <p>a <u>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。</u></p> <p>b <u>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。</u></p> <p>c <u>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。</u></p> <p>d <u>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。</u></p> <p>e <u>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。</u></p>
			以下1条ずつ繰り下げ
328 ↓ 329	2	イリミネーションラウンドへの進出、イリミネーションラウンドのあるステージから次のステージへの進出、またはメダルファイナルでの同点は、シュートオフにより順位を決定する。	イリミネーションラウンドへの進出、 <u>予選ラウンドの上位2位の決定</u> 、イリミネーションラウンドのあるステージから次のステージへの進出、またはメダルファイナルでの同点は、シュートオフにより順位を決定する。
	(3)		<p>(新規追加)</p> <p>ミックス団体戦のとき</p> <p>a <u>得点による2射(各競技者1射)のシュートオフを行う。</u></p> <p>b <u>同点場合、チーム内で中心に最も近い矢で決定する。</u></p> <p>c <u>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。</u></p> <p>d <u>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。</u></p>
			以下1つずつ繰り下げ
329 ↓ 330	1 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。

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
		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。	主催者 <u>または競技役員</u> 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、 <u>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</u> 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れなければならない。合計得点に間違いがあった場合、
	(1)		<u>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。</u>
	(2)		<u>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。</u> ● <u>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。</u> ● <u>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。</u> ● <u>手書きスコアカードが記録員に提出される</u> 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)。
338 ↓ <u>339</u>		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。	<u>アンチ・ドーピング</u> 規則に違反したと認められた競技者は、 <u>アンチ・ドーピング</u> 規則に従って制裁の対象となる。
344	1	(アルコールテスト) アルコールテストが行われ、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。	【削除】

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
349		<p>.....</p> <p>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ズボンも不可。</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>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<u>パンツ</u>も不可。</p> <p>.....</p>

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
406	<u>1</u>		<p>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。</p> <p>・キャデット女子 マスター女子 :60m 50m 40m 30m</p> <p>・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</p> <p>・ジュニア男子 一般男子 :90m 70m 50m 30m</p> <p>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80cmマルチ標的面を使用することができる。</p>
	<u>2</u>	(第110条8項より移動)	
	<u>2</u>	(第110条9項より移動)	
	<u>1</u> ↓ <u>3</u>	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。	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。
	<u>4</u>	(第110条7項より移動)	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。
	<u>5</u>	(第110条3項より移動)	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。
	<u>6</u>	(第110条5項より移動)	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。
	<u>7</u>		(新規追加) 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。

一般会員規程

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
1		第1条 公益社団法人全日本アーチェリー連盟(以下「本連盟」という)は、公益財団法人日本体育協会が制定した「日本体育協会スポーツ憲章」の主旨を体してアーチェリー競技の普及発展をはかる。	第1条 公益社団法人全日本アーチェリー連盟(以下「本連盟」という)は、公益財団法人日本 <u>スポーツ</u> 協会が制定した「日本 <u>スポーツ</u> 協会スポーツ憲章」の主旨を体してアーチェリー競技の普及発展をはかる。
11		本規程に定めていない事項については、日本体育協会スポーツ憲章を準用するものとする。	本規程に定めていない事項については、日本 <u>スポーツ</u> 協会スポーツ憲章を準用するものとする。

アンチ・ドーピング規則

※ ドーピング防止規則については、日本アンチ・ドーピング機構およびWAに記載に合わせて名称を「アンチ・ドーピング規則」に改めました。
内容・記載順等についても、日本アンチドーピング機構の「アンチ・ドーピング規程」、WAの「Anti-Doping Rules」に合わせて編集し直しました。
また、付則1「用語の定義」および付則2「世界アンチ・ドーピング規程 国際基準」は、毎年追加、変更があります。疑わしいものがあれば、その都度確認もしくは問合せするようになしてください。

公認審判員規程

条	項	2018～2019年版	2020～2021年版
7	<u>3</u>	(2) 年齢が20歳以上で、本連盟の会員登録を1年以上継続していること。	年齢が <u>18歳以上</u> で、本連盟の会員登録を1年以上継続していること。