

全国高等学校スポーツ射撃競技大会における
BR・BP種目ファイナルの特別ルール
(2020年8月30日用)

概 説	
1. ファイナル進出者	各カテゴリーの男女種目から8名を成績順に選ぶ。(例: BRの場合、男女の種目成績を合わせて上位8名がファイナルに進出)
2. ファイナル方式	<p>2つのステージに分かれる</p> <p>第1ステージ 8名から4名のメダルマッチ進出者を選ぶステージ 試射5分、本射20発を20分で撃ち、上位4名がメダルマッチに進出する。</p> <p>第2ステージ (メダルマッチ) 1対1の対決方式 選ばれたメダルマッチ進出者4名の第1ステージの得点順に以下の射手番号を割り振る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本選1位→A ・本選2位→B ・本選3位→C ・本選4位→D <p>① 最初にCとDが対決。射場長は1発毎に号令をかけ、得点上位の者が勝ち点1を得る。5発撃ち3点先取方式。 ② CとDの勝者がBと対決し敗者はブロンズメダル獲得 ③ ②の勝者はAと対決し、ゴールド/シルバーメダルが確定</p>
3. 標的	ビーム標的
4. 射場	射場は上記標的を備える全国各会場 (リモートで運営)
5. ファイナルにおける採点	・ピストル、ライフル共に小数点
6. 第1ステージ	<p>ファイナルの選手またはコーチは、開始時刻の少なくとも15分前には決められた射座に用具を持ち込むことが許可されなければならない。その後、射場長の号令がかかるまで、選手は射座で待っていなければならない。バッグやボックスを射場 (FOP) に残しておくことはできない。</p> <p>射場長は第1ステージを以下の要領で運営する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファイナルの開始時刻10分前に「アスリート トウザ ライン」の号令をかける。 ・選手が姿勢を整えるための1分間の後、「ファイブミニッツ プレパレーション アンド サイティング タイム、 スタート」と号令する。 ・4分30秒後「サーティセカンズ」

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 5分後「ストップ」 「アンロード」で選手は、銃に銃口カバーをする。 アナウンサーは、選手を紹介する。ライフル選手は肩付けを外して観客に応え、ピストル選手は観客に向けて立ち観客に応える。 選手紹介 全選手の紹介が終わったら、 ・「テイク ユア ポジションズ」 <p>役員（または選手）は標的を本射モードにする。</p>
7. 第1ステージの発射弾数	<p>1分後</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「マッチ ファイアリング スタート」の号令で開始 各選手は20発を20分で撃つ。 ・射場長は競技終了の10分前と5分前を知らせなければならない。 ・全選手が20発を撃ち終わるか、制限時間20分が経過したら「ストップ」の号令をかける。 アナウンサーが8位から順に、順位・選手名・得点を発表する 上位4選手が第2ステージのメダルマッチに進む。
8. インターバル	<p>第1ステージと第2ステージの間に5分間のインターバルを設ける。選手は射座を離れても良いがカメラテストの際は射座に戻る必要がある。</p>
9. 第2ステージ（メダルマッチ）	<p>ブロンズメダルマッチが先に行われ、ゴールド/シルバーメダルマッチが引き続いて行われる。</p> <p>メダルマッチではゼッケンは着用しない。</p>
10. メダルマッチの様式	<p>射場長はメダルマッチを以下の要領で運営する。</p> <p>4名の選手は、全員一斉に試射を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メダルマッチの開始時刻2分前に「アスリート トウ ザ ライン」の号令をかける。 ・アナウンサーはAからDの4名の選手を簡単に紹介する 選手はカメラに向かって手を振って応える。 ・紹介後、射場長は「テイク ユア ポジションズ」 ・選手が姿勢を整えるための1分間の後、「スリーミニッツ プレパレーション アンド サイティング タイム、 スタート」と号令する。 ・2分30秒後「サーティセカンズ」 ・3分後「ストップ」 <p>最初にCとDの選手が対決する。</p> <p>対決しない選手は、射座で待機する。待機中の据銃は許可されるが、空撃ちはできない。</p>

	<p>① CとDの対決（ブロンズメダルマッチ）</p> <p>射場長は対決する選手2名の名前をコールする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「テイク ユア ポジションズ」 <p>1分後</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フォーザファースト/ネクストコンペティション ショットロードー5秒ースタート」 <p>選手は、1発を50秒以内に撃つ。射場長は両選手が撃ち終わったら「ストップ」と号令する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・撃発ごとに得点が高い選手が獲得得点とともにアナウンスされる。 ・この手順がメダルマッチの勝負がつくまで繰り返される。 ・選手は撃発の結果を知らせるアナウンス中に手をあげることでタイムアウトを請求できる。タイムアウトはメダルマッチ中に1回に限られる。タイムアウトではコーチは射座内の選手に近づき話しをすることができる。タイムアウトの時間は30秒間である。タイムアウトがかかった時、もう一方のチームのコーチも、そのタイムアウトの時間に、選手に近づき話しをすることができる。このことはタイムアウト要求権の行使に影響を与えない。 ・時間はジュリーが管理する。 ・先に3ポイントを獲得した選手がメダルマッチを制する。 <p>射場長は「ザリザルツアーファイナル」宣言し、ブロンズメダルマッチの勝利者がアナウンスされる。</p>
1 1. ファイナルの採点	<p>ライフル及びピストルのどちらにおいても、小数得点を使用される。</p> <p>撃発ごとに、得点の高かった選手が1ポイントを得る。同点の場合はこの撃発はノーカウントとなり6発勝負に変わる。</p> <p>先に3ポイントを得た選手がメダルマッチの勝者として宣告される。</p>
1 2. メダルマッチの交代	<p>ブロンズメダルマッチの終了後、すぐにシルバーメダルマッチに進む。</p>
1 3. シルバーメダルマッチ	<p>②ブロンズメダルマッチ勝者とB選手の対決（シルバーメダルマッチ）</p> <p>対決する選手の名前が射場長によってコールされる。</p> <p>シルバーメダルマッチにおける射場長の号令及び様式はブロンズメダルマッチと同様である。</p> <p>勝者はゴールドメダルマッチへ進出し、敗者はブロンズメダルを獲得する。メダリストは紹介のために射座で待機する。</p>
1 4. メダルマッチの交代	<p>シルバーメダルマッチの終了後、すぐにゴールドメダルマッチに進む。</p>
1 5. ゴールドメダルマッチ	<p>③シルバーメダルマッチ勝者とA選手の対決（ゴールドメダ</p>

	<p>ルマッチ)</p> <p>対決する選手の名前が射場長によってコールされる。</p> <p>ゴールドメダルマッチにおける射場長の号令及び様式はブロンズメダルマッチと同様である。</p> <p>勝者はゴールドメダルを獲得し、敗者はシルバーメダルを獲得する。</p>
16. メダリストの紹介	<p>ゴールドメダリストとシルバーメダリストはアナウンスのために、ブロンズメダリストと共にカメラに向かう。</p> <p>アナウンサーは、ブロンズメダリストから順に紹介する。</p>
17. メダルマッチにおける故障	<p>メダルマッチにおける故障は ISSF ルール 6.17.1.6 に従って処理される。</p> <p>各メダルマッチで1回の故障が許される。</p> <p>選手は、不必要な遅延を起こすことなくメダルマッチが継続されるように、故障した銃器を修理したり、交換するために1分間を与えられる。</p>
18. 罰則	<p>ファイナルにおいて、「スタート」前または「ストップ」後の発射は0点として採点される。</p> <p>その他の罰則は ISSF ルールに従って適用される。</p>
19. 音楽及び応援	<p>メダルマッチの競技中、音楽はアナウンサー側から提供される。</p> <p>TDは音楽プログラムを承認しなければならない。</p> <p>メダルマッチにおける観客の熱狂的な応援は奨励され、推奨される。</p>
20. 不測の事態	<p>上記で触れられていない事態は ISSF ゼネラルテクニカルルール 6.17 が適用される。</p> <p>不測の事態または論議を伴う事態は各種目のゼネラルテクニカルルールに従って Jury によって裁可される。</p>