

# 2010 PROVA CHAMPIONSHIP ルール概要

- A) 2010年のチャンピオンシップは、10月16日（土曜日）に開催いたします。なお、大会エントリーは10月8日（金）までとします。なお初心者の方でストレートのクレーのみで大会に参加する場合はエントリー時に申告してください。（エントリー締め切り後の変更は準備の都合上、出来ませんのでご了承ください。）またエントリーなしでの当日参加はできませんのでご注意ください。
- B) 大会受付時間 午前8時15分より午前9時30分まで
- ※ ストレートでご参加の方は9時までにお集まり下さい。
  - ※ 受付時間に遅れる場合は、必ずご連絡ください。  
ご連絡なき場合は、大会に参加できない場合もございますので、予めご了承ください。
  - ※ チーム分けのくじ引きの時間に間に合わなかった方は、団体戦に参加できない場合がございますので予めご了承下さい。
  - ※ 受付時間より遅刻した者については10分につき1点減点とします。
  - ※ 遅刻者が過半数を超えた場合は、過半数の方が到着するまで受付時間を延長することとします。
- C) 大会開始時間 午前8時30分より9時の間、準備が出来次第開始します。
- D) 大会参加費 おひとり 8000円（クレー代含む、装弾代は各自負担）
- ※今回は受付時にお支払いいただくこととなります。
- E) 大会は4ラウンド制（100個撃ち）とし、『団体戦』『個人戦』『新人戦』の3つのカテゴリで競うこととします。
- ※ ただし4ラウンド終了後、個人戦の上位6名にてファイナルラウンドを行いますのでファイナルに残った方のみ5ラウンドとなります。
- ★ 重複してカテゴリに参加する場合、各カテゴリ別に撃っていただくわけではありません。同じスコアを各カテゴリに当てはめ採用することとなります。
- F) 大会は2射面を使用して行います。クレーのスピードについては両射面とも6.5mに設定いたしますが、クレーの角度は射面によって違うこととなります。
- また使用する射面については、ラウンドごと2面交互に行っていただくこととなります。どちらの射面からスタートするかは受付順で振り分けさせていただきますのでご了承ください。
- ※ 参加人数が少ない場合は1面のみ（右射面のみ）使用ということもありますのでご了承ください。
- G) 団体戦について
- ① 団体戦はハンディキャップ制とし、当日参加される会員全員が参加することとします。  
なおストレートのみで練習している初心者の会員については大会においてもストレートのみで参加されてかまいません。ただしクラブ役員がサポートしなければ危険と思われる初心者については参加をご遠慮していただくこととなりますのでご了承ください。
  - ② 各ハンディは最近参加した練習会2回分のデーターのラウンド平均点（射面の違いによるスコアの差異も考慮した計算方法で算出した平均点）と25の差を基準とし各選手のハンディキャップを算出します。ただし前回の大会のスコアも参考とし、最終的なハンディキャップは役員が承認したものとします。

(半年以上参加されていない会員やデーターの少ない会員については役員において検討することとします。)

なお、団体戦でのハンディを合計したスコアは最高105点、最低80点とします。

- ③ 団体戦は1チーム4名とします。  
(大会参加人数が4名で割り切れない場合は、端数となった人数で役員が1チームを構成し、足りない人数のスコアを90点としてチーム合計点を算出することとします。)
- ④ 団体戦のチーム分けは1ラウンド目終了後にクジ引きによって決めることとします。  
(クジ引きはチーム名の書かれているクジをハンディの少ない人から順に引き、各チームに振り分けていきます。)
- ⑤ 団体戦においてチームの合計点が同点の場合、各メンバーのハンディ合計点の少ないチームが上位となります。ハンディ合計点も同じ場合は最終ラウンドの実射得点の合計点が多いチームを上位とします。
- ⑥ 団体戦の優勝チーム、準優勝チームには下記の賞金および副賞が授与されます。

★ 優勝チーム おひとり 賞金5000円、オリジナル優勝プレート

☆ 準優勝チーム おひとり 賞金3000円 および オリジナル準優勝プレート

#### H) 個人戦について

- ① 個人戦は実射スコアで競うこととし、参加できる選手は『検定合格者』のみとなります。
- ② 4ラウンド合計の上位6名にてファイナルラウンドを行います。よって上位6名は5ラウンドの合計スコアにより順位が決まります。なお6位の点数が複数名いる場合はサドンデス方式のシュート・オフ（シングル撃ち）で6位を決めることとします。（シュート・オフとは、早くはずした選手から順位が低いことになり、最後まではずさないで残った選手が上位となります。またシングル撃ちとは二の矢の使用は禁止とし、クレー1枚につき1発のみとすることです。）なお7位以下は4ラウンドの合計で順位が決まります。
- ③ ファイナルラウンドの射順は4ラウンド終了時の順位によるものとし、6位の選手から1番とします。同点の場合は撃ち上げ方式（後方のラウンドの得点が多い選手が後）によって決めることとし、それでも同点の場合は当日受付名簿に早く記入してある選手が後となります。
- ④ ファイナルラウンドの結果、1位または2位が同点になった場合、サドンデス方式のシュート・オフ（シングル撃ち）にて順位を決めることとします。なおシュート・オフの射順についてはファイナルラウンドのスコアの低い選手から1番とし、同点の場合はファイナルラウンドの順番を適応します。
- ⑤ ファイナルラウンドおよびシュート・オフの使用射面については当日役員の協議により決めることにします。
- ⑥ 3位以下で最終スコアの結果が同点の場合は、撃ち上げ方式（後方のラウンドの得点が多い選手が上位）を採用します。それでも同点の場合は当日受付名簿に早く記入してある選手が上位となります。

⑦ 個人戦の優勝、準優勝の選手には下記の賞金および副賞が授与されます。

★ 優 勝 賞金 5000円 および オリジナル優勝プレート

☆ 準優勝 賞金 3000円 および オリジナル準優勝プレート

I) 新人戦について

① 新人戦は実射スコアで競うこととし、参加できる選手は平成20年10月1日以降に初めて銃を所持したクラブ員のみとします。

ただしストレートのクレーのみで参加する選手は新人戦に参加できませんのでご了承ください。

※ 既に新人戦で優勝された会員の方は対象外になりますのであらかじめご了承ください。

② 4ラウンド終了後、スコアの合計で1位または2位が同点の場合、サドンデス方式のシュート・オフ（シングル撃ち）を行います。なおシュート・オフの射順については撃ち上げ方式（後方のラウンドの得点が多い選手が後）によって決めることとし、それでも同点の場合は当日受付名簿に早く記入してある選手が後となります。

③ シュート・オフは個人戦ファイナルラウンド終了後に行います。また使用射面については時間の都合上、右射面といたします。

④ 3位以下で最終スコアの結果が同点の場合は、撃ち上げ方式（後方のラウンドの得点が多い選手が上位）を採用します。それでも同点の場合は当日受付名簿に早く記入してある選手が上位となります。

⑤ 新人戦の優勝、準優勝の選手には下記の賞金および副賞が授与されます。

★ 優 勝 賞金 5000円 および オリジナル優勝プレート

☆ 準優勝 賞金 3000円 および オリジナル準優勝プレート

J) その他の賞

① ラッキーバード賞

大会中、オレンジのクレーがランダムに出ます。このクレーを『ラッキーバード』として、見事に割った選手には『ラッキーバード賞』として金券をお渡しします。

★ ラッキーバード枚数 50枚 ラッキーバード賞 金券額面 500円

なお金券は使用有効期限を6ヶ月とし、プローバ当日会費または吉田銃器にて商品購入の際に使用できることとします。

② 参加賞

参加者全員に『クラブ オリジナル タオル』をお渡しいたします。

## K) 各カテゴリーの共通ルール

- ① このルール概要に記載のないルールについては、I S S F（国際射撃連盟）ルールに準じて行うこととします。
- ② 射順は受付順としますが、ストレートのみで参加される選手については、1つの射団を組まなければならない都合上、受付順にはなりません。

※ 大会途中で射順の入れ替えは行いません。

- ③ 前のラウンドが終了した時点で次のラウンドで撃つべき射手がいなかった場合は待ち時間を3分とし、時間内に来なかった場合は射撃開始とします。なお時間内に来なかった射手については他の組に振り替えることはせず、そのラウンドのスコアを0点として集計することにします。

### ④ レフリー、スコアラーについて

レフリー、スコアラーは撃ち終わった前の組から選出することとします。（選出は射撃順とし1番射台の方から順に行っていただきます。）

なお1ラウンド目の1組目、2組目のレフリー、スコアラーについては3組目以降の会員の方にお手伝いいただくこととなりますのでご協力お願いいたします。

※ レフリー、スコアラーの手順は、別紙『プローバ レフリー&スコアラーの手順』をご覧ください。

### ⑤ 大会終了後について

大会終了後、当日のクラブは解散となります。大会終了後にも練習される方は、新たにスコアカードを作り、各自練習終了後、射撃場の受付にて精算してお帰りください。

## L) 大会参加にあたっての注意事項

- ① 大会開始後、射台の外にいる方は、射撃中の選手に聞こえるような大きな声、笑い声等は慎むようお願い致します。
- ② レフリー以外の方は、射撃中の選手に声を掛けるなど射撃の邪魔になる行為はしないようにしてください。（射撃中の選手に対し、どうしても伝えたいことがある場合はレフリー、または役員を通すようお願い致します。）
- ③ 大会進行上、ご自分の撃つラウンドの前の組が20枚目を撃つ頃には射撃準備が出来ているように心掛けてください。（食事などで射台の近くから離れるときは自分の撃つ順番を確認のうえ離れるようにしてください。）

なおラウンド開始前に名前と射順を呼び射手の確認はいたしますが、もし射手がいなくてもクラブとしては探しに行く行為はいたしませんのでご注意ください。

※ K)－③参照

- ④ 銃口の向き等、銃の操作は危険の無いよう注意してください。

# プローバ レフリー&スコアラーの手順

Version 1.02

プローバでは年 2 回開催します射撃大会でのレフリー（審判）とスコアラー（点数付け）を参加者全員に行なっていただいております。初心者の方でも行なっていただきますのでレフリーとスコアラーの手順等は出来るだけ覚えるようにしてください。なおプローバ以外の大会であっても射手がレフリーやスコアラーを行なうこととなります。ある意味、射手であれば出来て当たり前ということも言えますので、これから射撃を楽しんでいくためにもレフリーとスコアラーの手順を把握するようにしてください。

なお他の大会でレフリーやスコアラーを行なう場合は、プローバの大会ルールと違うことがありますのでルールや手順など事前に確認してから行なうようにしましょう。

## ★ プローバの射撃大会でのレフリーとスコアラーの選出方法

1 ラウンド目を撃った射団の中で 1 番、2 番の射手が、次に開始するラウンドのレフリーとスコアラーとなります。2 ラウンド目は、3 番、4 番の射手が、3 ラウンド目は 5 番、6 番の射手がレフリーとスコアラーとなり、一順して全員が行なった場合は、順番が 1 番の射手へ戻ることとなります。なお 2 名のうち、どちらがレフリー・スコアラーを行うかについては話し合いで決めてください。

また大会最初に撃つことになる 1 組目のレフリー・スコアラーについては、3 組目以降の射手に行なっていただきます。1 組目のレフリー・スコアラーを行なった人は、自分が撃ち終ってレフリー・スコアラーの順番が回って来た時に『1 組目のレフリー又はスコアラーを行なったこと』を告げて次の射順の人に代わってもらうようにしてください。

## ★ レフリーの手順

- 1, 射手全員が射台に入り準備が出来たことを確認しましたら、開始の合図としてラッパをパフッ、パフッ…と 2 回以上鳴らして射手にラウンド開始を知らせます。  
なお大会 1 ラウンド目の場合は、準備ができ次第、射手に『1 番の人から試射どうぞ!』と試射を促し 1 番射台の人から順に試射を行なってもらいます。ただし試射は強制ではありませんので希望しない射手に行なわせる必要はありません。試射が全員終わったことを確認しましたらラッパで開始の合図を鳴らしてください。
- 2, レフリーの立ち位置は決まっていますが、すべての射手とクレイが確認できる場所とし、競技中の射手に対し邪魔にならない場所にいることが必要です。また射手に何かあればすぐに駆け寄れる体制でいるようにしてください。（撃つ射手の後ろに立つ必要はありません。）
- 3, 射手がクレイを外した場合、ラッパをパフッと 1 回鳴らします。クレイ射撃は 1 枚に対し合図が 1 回となりますので、2 の矢までバンッ、バンッと撃ったからといって 2 回ラッパを鳴らさないようにしましょう。
- 4, クレイが 2 の矢で当たった場合は、スコアラーに聞こえるように『二の矢!』と大きい声で言うようにします。
- 5, レフリーは射手が撃つたびにスコアボードを確認するようにしましょう。もし自分が判定した結果と違う判定がボードに現れた場合は、ラッパを 2 回以上鳴らして競技を一時中断させ、スコアラーやプーラーに結果が間違っていることを告げてボードを修正してもらいます。ボードの修正が終わり次第、競技を再開してください。

(裏面)

6、クレーが割れた（割れた状態で放出された）場合は、ラッパを2回以上鳴らし『出割れ！』と射手に聞こえるように言って、射手にあらためて撃ち直してもらいます。

なお出割れのクレーを射手が気付かずに撃ってもペナルティーはありません。その場合はラッパを2回以上鳴らした後、『出割れ！撃ち直し！』と言うようにします。

7、クレーが放出されても射手が撃たなかった場合（撃てなかった場合）は、ラッパを2回以上鳴らし競技を一時中断させます。その場合、レフリーは射手のところまで行って銃身を開放させて『銃器故障』か『撃ち損じ（射手のミス）』の判断をしなければなりません。

射手に銃身を開放させて、もし撃った弾が銃身から飛び出した場合は、引金を引いたということになりますので撃ち直しになります。射手に対し『撃ち直し！』と告げてもう一度撃ってもらってください。なお同じことが繰り返される場合は銃の故障の可能性が高いのでクラブ役員（大会役員）を呼ぶようにしてください。銃身を開放させて、もし弾が飛び出さなかった場合は、撃ち損じ（射手のミス）の可能性があるので射手に状況を聞き、もし射手のミスで弾が発射されなかったと判断された場合は、そのクレーは外れということになりますので、ラッパを1回鳴らしてスコアラーやプーラーに0点を合図してください。なおレフリーが撃ち損じかどうか判断出来ない場合は、もう一度撃ち直してもらってください。

（弾の入れ忘れの場合は撃ち損じになりますので0点です。）

※ 初矢でクレーを外して二の矢が不発等で発射されなかった場合、レフリーが射手のミスによる撃ち損じの判断をする恐れがありますので、射手の方は自分からレフリーに解るよう手を上げるなどして競技を一時中断してもらい状況を説明して撃ち直しにってもらうようにしてください。

8、ラウンドが終了しましたらラッパをパフッ、パフッ…と2回以上鳴らして射手にラウンド終了を知らせます。

9、ラウンド終了後、撃ち終わった射手の中から次のラウンドのレフリーとスコアラーになる人を呼んで引継ぎを行います。

## ★ スコアラーの手順

1、スコアラーはクレーの当たり外れをスコアカードに記入しなければなりません。

2、スコアカードの記入方法は下記ようになります。

	初矢で当たった場合	二の矢で当たった場合	外れた場合								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	○			○			○				
2											

3、スコアラーはクレーが割れたかどうか自分の目で確認し、またレフリーの合図（ラッパ）を聞きながらスコアを記入します。不安な場合などはスコアボードでチェックしても構いません。

4、射手が25枚のクレーを撃ち終わりましたらスコアカードに合計点数を書き入れます。その時、スコアボードに表示されている点数と同じになっているか確認してください。もし違っている場合は、原因を探り、修正等があれば速やかに行なうようにしてください。レフリーはスコアボードを基準に競技を進めていますので、スコアボードと違っている場合はスコアカードを修正するようにしましょう。なお射手からのスコアに関するクレームについては競技終了直後のみ受けることとしますが、トラブル防止の意味でもスコアカードとスコアボードに差異が生じないよう注意してください。

5、終了したスコアカードは、大会事務局（役員）までお持ちください。