



## Japan Axe Throwing Championship ルールブック

黄色字の部分は今回大会からの変更点です

### 1. 心構え

参加者はJapan Axe Throwing Championshipの参加者として、以下のことを遵守する必要がある。

- 公正にプレーし、全てのルールに従うこと。
- Japan Association of Axe Throwing(以下JAAT)スタッフの指示、決定を尊重し、従うこと。
- 常にスポーツマンシップを心がけ、他の選手、スタッフ、観客など全ての関係者を尊重すること。
- 施設内の全ての設備を丁寧に扱い、良好な状態を維持すること。
- 攻撃的、冒瀆的な表現を使わないこと。(人種、肌の色、言語、宗教、性別、性的指向に関する軽蔑的、差別的、中傷的な言葉または行動を含むが、これらに限定されない。)
- 選手、スタッフ、観客など全ての人の安全や健康を危険に晒すような行動をとらないこと。

### スポーツマンシップ

JAATはあらゆる試合において、競技としてのルールを保つために絶対的かつ唯一の裁量権を持っており、選手はJAATスタッフが下した全ての決定に従う必要がある。JAATスタッフが容認できないと判断した行動は、下記のように警告や退場、失格などに繋がる可能性がある。試合中、試合外に関わらず、全ての行為がこれらの処分の対象となる。

## 懲戒処分

- 問題を起こした選手には、最初に口頭での警告を行う。
- 同様の違反が2回続いた場合には、最新の試合の点数を0とし、その試合を負けとする。
- 同様の違反が3回続いた場合には、その選手は大会から失格とする。

JAATスタッフは、選手の行動によってはこの手順を飛ばして懲戒処分を与えられる。

## 2. 試合ルール

### 2-1. 的の品質

- 試合に使われる的は良好な状態である必要がある。
- 的の損傷した部分に斧が当たり、本来であれば的に刺さったであろう投擲が失敗になるか、そのリスクが発生するほどの的に損傷した場合には、的の交換を行う必要がある。
- 試合中に的が大きく損傷した場合、選手は板の交換を要求することができるが、最終的な決定はその試合の審判が行う。
- 審判以外の誰も、役員の許可がない限り試合前、試合中、試合後に的の交換を行うことはできない。(板の破片を引き抜く、斧で板を切り刻む、板に水をかけるなどの行為を含む)

### 2-2. 練習

- それぞれの選手は、最初の試合の前に5投の練習を行うことができる。
- それぞれの選手は、それ以降の各試合の前に1投の練習を行うことができる。
- 2ゲーム先取の試合の場合、それぞれの選手は各ゲームの前に1投の練習を行うことができる。

## 2-3. 試合

### <全大会共通事項>

- 2レーンを使用し、選手は同時(両選手が斧を投げる間隔が10秒以内)に斧を投げ、5投ごとにサイドチェンジ(レーンの交代)を行う。
- 2レーンを使う試合においては、両選手は互いに10秒以内に斧を投げなくてはならない。
- 被り物をして試合に出場することは禁止となりルール違反である。
- 審判が「○投目お願いします」と言ってからは両方の選手が斧を投げるまでは相手選手に喋りかけない。
- 失投した場合、審判が点数をコールするまでは斧を取りに行ってはならない。斧を取りに行った場合、違反の対象となる。

### <Axe Throwing Rookies Cup 試合形式>

- スイスドロウ方式で試合を行う。
- スイスドロウ方式とは、勝っても負けても同じ参加者全員が同じ回数だけ試合をする方式であり、最終的に無敗の1人が決まるまで行われる。

初戦は抽選で決まった組み合わせで対戦し、2回戦目は1回戦目で勝利した選手同士、負けた選手同士で、3回戦目は2連勝の選手同士、1勝1敗の選手同士、2連敗の選手同士という様にそれ以降も対戦相手が決定する。本大会定員の16人が参加した場合、4回戦で優勝者を決める。最終大会結果は以下のようになる。

4勝0敗・・・1人  
3勝1敗・・・4人  
2勝2敗・・・6人  
1勝3敗・・・4人  
0勝4敗・・・1人

### 順位の決定方法

- 勝利するたびに勝ち点が1点増える。勝ち点が高いほど上位になる。勝ち点と同じ場合は「自分が戦ってきた全ての試合相手がどれだけ勝ち点を得ているか」、つまり、「どれだけ強い相手と戦ってきたか」を数値化した値で比べる。これをオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ(OMW%)と呼ぶ。
- 全ての試合が終わった段階で入賞者(1～3位)の中に勝ち点もOMW%も同率の選手がいる場合、全試合の平均得点で順位を決定する。

- 勝ち点、OMW%、平均点も全て同率の選手がいる場合、10投勝負で順位を決定する。

#### <Japan Axe Throwing League 試合形式>

- リーグ戦では、Aブロック、Bブロックに別れて、各ブロック5人の総当たりの対戦を行い、ブロック内の順位を決める。1ゲーム先取の1人4試合ずつプレーする。
- リーグ戦後に行われる総合順位決定戦では、AブロックとBブロックで同じ順位の選手同士が最大3ゲームの2ゲーム先取マッチを行い、順位を決める。

#### <Japan Axe Throwing Championship Play-Offs 試合形式>

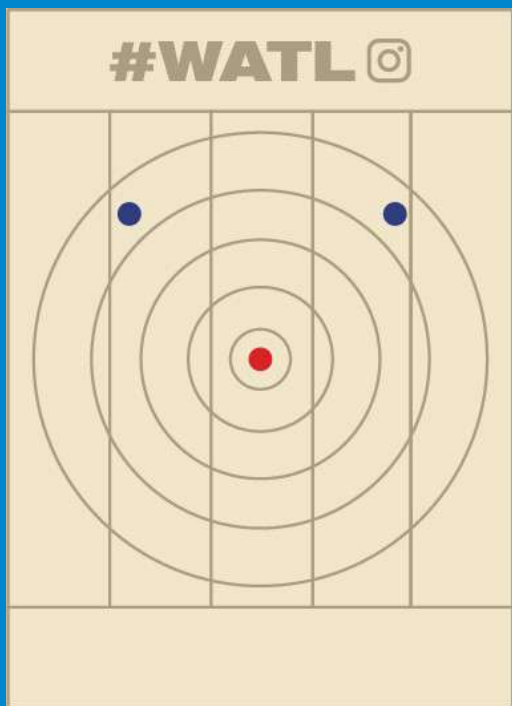
- 予選ではリーグ戦での1ゲーム先取マッチを行う。各リーグ上位1名のみが決勝トーナメントへと進む。
- 決勝トーナメントでは、最大3ゲームの2ゲーム先取マッチを行い、上位2名を決定する。

#### <Japan Axe Throwing Championship 試合方式>

- 2ゲーム先取のダブルエリミネーショントーナメント方式で行う。
- ダブルエリミネーション方式とは2回負けて敗退となるトーナメント戦のことである。
- 決勝戦では1度も負けていない選手と敗者復活戦から勝ち上がった選手の対戦となる。この時、1度も負けていない選手が勝てばそのまま優勝となり、負けた場合にはもう一度同じ対戦をし、試合の勝者が優勝者に決定する。

#### <得点>

- 選手は1ゲームあたり10投し、10投の合計点が高かった選手がそのゲームの勝者となる。
- 得点の判断は審判が目視で行う。斧の刃が少しでも内側のエリア(枠線を含まない)に入っていた場合、内側のエリアの点数とする。(枠線の上に触れていても、内側のエリアとはみなされない。)
- 得点は以下の通りとする。



- ・ブルズアイ(最も中心にある赤い円)は6点。
- ・1番目の輪以内のエリアは5点。
- ・2番目の輪以内のエリアは4点。
- ・3番目の輪以内のエリアは3点。
- ・4番目の輪以内のエリアは2点。
- ・5番目の輪以内のエリアは1点。
- ・キルショット(右上と左上にある青い円)は8点  
※ただし、キルショットはCalling the Killshotを行った場合のみ有効。

#### キルショット

- 選手は10投のうち2回、好きなタイミングでキルショットを狙うことができる。
- キルショットを狙う場合、選手はキルショットを狙うことを審判と対戦相手に伝えるように明確に宣言(Calling the Killshot)しなければならない。
- Calling the Killshotは口頭、または左右どちらかの人差し指のみを立てたポーズで伝える。尚、上記以外のポーズをした選手のCalling the Killshotは無効である。
- 一度Calling the Killshotを行うと取り消すことはできない。
- Calling the Killshotを行ったが斧がキルショットに刺さらなかった場合、得点は0点となる。
- 選手が試合中にどちらかのキルショットを狙い斧を命中させた場合、その選手はもう一方のキルショットを狙い斧を命中させるまでそのキルショットを狙うことはできない。(命中しなかった場合は続けて同じキルショットを狙うことができる。) 一度斧を命中させたキルショットは、以下のいずれかの状態になるまで狙うことができない。
  - ①もう一方のキルショットを狙い斧を命中させた時
  - ②試合がサドンデスに入った時
  - ③試合が終了した時

- 9投目までにドロップ(一度斧が的に刺さったが審判が得点を計測する前に斧が落下すること)が起こった場合、選手は通常の10投の中で3回目のキルショットコールを行うことができる。(10投目にドロップが起こっても適用されない。)

以下の場合、その投擲の得点を0点とする。

- 選手がスローラインを越えて斧を投げた時。
- 選手が斧を投げる際に両足が地面から浮いた時。
- 審判が得点を計測する前に選手がスローラインを越えた時。
- 審判が得点を伝える前に選手の身体の一部が会場施設の壁やレーン、設置物等に接触した時。
- 一度的に刺さった斧が審判が得点を計測する前に地面に落下した時。
- 2レーンを使う試合において、一方の選手が斧を投げて10秒経過しても、もう一方の選手が斧を投げなかった時。

#### サドンデス

- 10投での合計点が同じだった場合、サドンデスを行う。
- サドンデスでは、有効な得点エリアはキルショットのみとなる。
- 1レーンを使ったゲームでのサドンデスの順番は、そのゲームの先攻と後攻に準拠する。
- 選手は左右のキルショットを交互に狙わなければならない。(順番は任意)
- 一方の選手の斧がキルショットに刺さり、もう一方の選手の斧がキルショットに刺さらなかった場合、斧をキルショットに刺した選手の勝利となる。
- サドンデスにおいてどちらの選手もキルショットに刺すことができなかった場合、審判がメジャーを用いて斧が刺さった箇所からキルショットの最も近い箇所までの距離を計測し、距離が近かった選手の勝利となる。
- 得点及び距離の計測が行われる前に選手が斧に触れた場合、そのゲームは触れた選手の敗北とする。

### セカンドオピニオン

- 審判が点数を伝えた後、その判定に不満がある場合、選手は他の審判による再度の判断を仰ぐことができる。
- セカンドオピニオンに対する異議は認められない。
- 選手は斧に触れた後はセカンドオピニオンを仰ぐことはできない。
- 他の審判による判定を待つ間、選手はスローラインの後ろで待機しなければならない。

### 2-4. リーグ戦の方式

- リーグ戦終了時、各ブロック勝ち数が多い(勝ち点方式ではない)上位1名が決勝トーナメント進出となる。ただし、勝ち数が同じ選手が複数いる場合は3試合の合計スコア(サドンデスの得点は除く)で順位をつける。

## 3. 遅刻・欠場

- 試合開始のタイミングで審判が点呼を行う。
- 選手が自身の試合において、審判による最初の点呼から3分以内に現れなかった場合、その試合はその選手の不戦敗とする。

If English is easier for you, please refer to the official WATL (World Axe Throwing League) rules below. Our rules are partially compliant with WATL rules.

<https://worldaxethrowingleague.com/axe-throwing-rules/#procedures-and-specifications>

