

フラッグハント競技規則

2019年11月25日から有効

本規則は、一般社団法人日本フラッグハント協会（「協会」）が中央競技団体として統括するスポーツ「フラッグハント」（英：“FLAGHUNT”）の競技に関する原則を達成するべく、フラッグハントの競技を行う上で最低限の共通ルールを定めるものです。

1 本規則の規定する内容

- (1) 本規則は、フラッグハントの1ゲーム（後記7及び8の定めに従い、ゲームが開始されて優劣または引き分けが決するまでのゲームの1単位のこと。）を企画し実施する全ての競技者、審判そして競技運営者に適用されます。
- (2) 競技運営者は、本規則に定めがない点につき、フラッグハントの理念、競技に関する原則及び本規則に反しない限度で、ゲームに関する追加のルールを定めることができます。

2 定義

本規則の用語の定義は、次の通りです。

- ① 競技規則：本規則を指します。
- ② 競技細則：競技運営者が本規則に基づき定めることを要するルール、または、1（2）に基づいて定めることが可能な追加のルールを指します。
- ③ 競技規定：あるゲームに適用される、フラッグハントの競技に関する原則、競技規則、競技規則及び競技細則の総体を指します。
- ④ 競技者：フラッグハントの競技を行う者を指します。
- ⑤ チーム：競技者によって構成されるチームを指します。
- ⑥ 審判：フラッグハントの競技において、本規則を始めとするルールを適用する権限を有する者として競技運営者が定めたものをいいます。
- ⑦ 競技運営者：フラッグハントの競技イベントを企画し、競技細則を定め、または審判を選定する権限を有する者を指します。
- ⑧ 競技フィールド：フラッグハントの競技が行われる場を指します。

- ⑨ 勝利条件：ゲームにおいて対戦するチームの優劣または引き分けを決する条件を指します。
- ⑩ フラッグ：競技フィールドに配置され、これを競技者が獲得することで勝利条件に基づいてチームの優劣または引き分けが決められる用具を指します。
- ⑪ 競技用銃：競技者が保持し、他の競技者を射撃する用具を指します。
- ⑫ ヒット：ゲーム中、ある競技者の競技用銃による射撃が、他の競技者に命中したという判定を指します。

3 競技フィールド

- (1) 競技運営者は、競技フィールドを、対戦するチームが平等の条件になるよう定めなくてはなりません。
- (2) 競技フィールドは、次の各号の要件を満たす必要があります。
 - ① ゲームが行われる範囲として、4 辺がメートル単位で構成された方形が設定されていること。
 - ② 各辺 1 メートルの立方体で構成された障害物が、競技フィールド内部を 1 メートルの間隔で方眼状に区分した升目の内部に配置されていること。
 - ③ 開始時に競技者が所在すべき場所、競技者がヒットされた後に待機すべき場所、フラッグが配置されるべき場所が指定されていること。
 - ④ 競技者の安全が考慮されていること。
- (3) フィールドにおいて一定の範囲を指定し、その範囲への競技者の進入の有無につき判定を要する場合には、競技者の身体又は装備品が当該範囲に接触しているかどうかを基準に判定します。境界線に太さがあり、境界線上に競技者の身体又は装備品が収まっている場合には、範囲に進入していないものと扱います。

4 競技用銃及び装備品

- (1) フラッグハントにおいて用いる競技用銃は、ゲームが行われる国または地域の法令によって所持・使用が認められたものであり、かつ、対戦チームが平等の条件になるよう競技運営者が使用を許可したものに限りします。
- (2) 競技運営者は、その用いる競技用銃に応じ、競技者の安全の確保等を目的として、必要な装備品の要件を競技細則において定めなくてはなりません。この場合において、競技運営者は、次の点を考慮しなくてはなりません。

- ① ヒットに伴い、競技者において死亡または不可逆的な障害を生じさせないこと。
- ② 競技者の装備品により、他の競技者や競技が行われる施設等を傷つけ、または汚さないこと。
- ③ チーム及び競技者を識別することが可能であること。
- ④ ヒットの事実またはその判定を困難にさせないこと。
- ⑤ フラッグハントがスポーツであるという認知を向上させること。

5 ヒット

- (1) 競技運営者は、競技者がヒットされたと判定される要件を競技細則において定めなければなりません。
- (2) ヒットされた競技者は、その旨を宣言した上で、3 (2) ①のゲームが行われる範囲外に速やかに退出した後、同③のヒット後の待機場所に移動し、ゲーム終了まで待機しなければなりません。
- (3) 競技運営者は、ヒットされた競技者のゲームへの関与の可否及びその方法について、競技細則において定めなければなりません。

6 チーム数・競技者数

競技運営者は、ゲームに参加できるチーム数、チームの競技者数、交代の可否、チームの代表者等の要件を競技細則で定めなければなりません。

7 ゲーム時間

競技運営者は、1 ゲームの時間を、無制限または有限の時間のいずれかの方法で、競技細則において定めなければなりません。無制限を選択した場合は、ゲームが終了しない事態が生じないように8の勝利条件を定めなければなりません。

8 勝利条件

競技運営者は、勝利条件を競技細則において定めなければなりません。競技運営者は複数の勝利条件を定めることができますが、複数の勝利条件のうち、競技者がフラッグを獲得（フラッグハント）した場合を、もっとも優先して適用されるよう定めなければなりません。

9 挨拶

- (1) 対戦する競技者は、ゲームの開始時と終了時に、相互に挨拶を交わさなくてはなりません。
- (2) (1)の規定にかかわらず、競技運営者又は審判は、同一のチームが複数回連続でゲームを行う場合に限り、当該連続する初回のゲーム前と、最終のゲームの後に限って挨拶を交わすことを認めることができます。

10 反則

- (1) 次の各号に掲げる行為は禁止行為とし、これに違反（ファール）した競技者がヒットされていない場合には、当該ゲームにおいてヒットされたものと判定されなければなりません。
 - ① 他の競技者の体または装備品に接触する（クラッシュ）
 - ② 競技フィールドに配置された障害物を移動する（バンカープッシュ）
 - ③ ヒット前の競技者が、3（2）①で定められた範囲の外に進入する
 - ④ ヒット後の競技者が、5（2）に違反し、または競技運営者が5（3）に基づいて定めた方法に違反する態様でゲームに関与する
 - ⑤ ヒット後の競技者が他の競技者の盾となり、または、ヒット前の競技者が、ヒット後の競技者を盾とする
 - ⑥ 競技用銃その他のヒットの判定に用いる装備品を身体から離す
 - ⑦ チームまたは競技者の識別表示の認識を困難にする
 - ⑧ 4（1）で使用を認められたもの以外の競技用銃または4（2）において競技運営者が定めた要件に違反した装備品を使用する
 - ⑨ 暴言その他の他の競技者へのハラスメントを行う
 - ⑩ 11（2）の指導が複数回行われたにもかかわらず、その指導に従わない
- (2) ゲームの開始が宣言されたが、それより前に競技者が3（2）③において定める開始時に競技者が所在すべき場所から移動していた場合（フライング）には、再度のスタートを行わなければなりません。同一のゲームにおいて、同一のチームに属する競技者が2度のフライングを行った場合は、当該チームは当該ゲームを敗北したものと扱われなければなりません。

- (3) 競技運営者は、競技細則において、追加の禁止行為及び追加の制裁を定めることができます。この場合において、制裁の内容は、違反行為に比例したものでなければなりません。

11 審判

- (1) 競技運営者は、ゲームの進行及び競技規定の執行を行う審判を選定することができます。この場合において、主催者は、審判の人数、権限及び異議申立てのプロセスについて、競技細則において定めなければなりません。
- (2) (1) の細則の内容にかかわらず、審判は、競技規定の執行を確保するべく、競技者に対し、指導を行うことができます。

以上