

# フラッグハント 競技規則

JFA General Meeting 2019/3

[2019JFA General Meeting 2023/3](#)

2023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**べくため**、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**定めるものであります**。

## 1. 本規則の**規定する定める**内容

- (1) 本規則は、フラッグハントの1ゲーム（後記 [77](#) 及び [88](#) 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終了する**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**そして及び**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**点事項につき関し**、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。

コメントの追加 **[A1]**: 優劣が決する又は引き分けが決まることを包含。

## 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**：**フラッグハント競技運営者が、11.の競技規定において、本規則を始めとするルールに基づきゲームの進行及び競技規定を適用する権限を有する与えた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。

コメントの追加 **[A2]**: 11.と平仄をあわせる。

## フラッグハント競技規則

- 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で競技でき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①の内部を 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及び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) 競技フィールドにおいて一定の範囲を指定し、その範囲への定め、競技者の進入の有無につきを判定を要するする場合には、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。範囲を指定した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ある場合には、範囲に進入していないもの境界線上は範囲内と扱います。

※ 公式競技会細則 9.9. フィールド設計における追加の要件

### 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法域で所持・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で競技できるよう競技運営者が使用を許可したものに限りします。

コメントの追加 **[A3]**: 競技フィールドは、①の外部も含みうる概念（例えば、待機場所を①の外に設定した場合）である。これに対し、障害物は、①の内部に置かれなければならない。以上の関係を明らかにすることが目的。

コメントの追加 **[A4]**: 文言の簡略化及び範囲を指定した線上が範囲内であることを明確にする。  
例：フィールド外周線はフィールド範囲を指定したものであるため、線上は範囲内。  
対して、制限区域を指定した線の上は制限区域内。

## フラッグハント 競技規則

- (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、装備品の要件を定めるにあたり、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。

※ 公式競技会細則 4.1. 必要な装備品の要件

### 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の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し、~~ヒットされていない競技者によるゲームへの影響を最小にする方法で ~~3(2)③のヒット後の~~待機すべき場所に移動し、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、を競技細則において定めなければなりません。

※ 公式競技会細則 2.2. ヒット判定の要件

同 3.3. ヒットされた競技者のゲームへの参加の可否及びその態様

### 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。

※ 公式競技会細則 4.4. チーム数・競技者数等ヒット判定の要件

コメントの追加 [A5]: 必要な要素は列挙されているため。

コメントの追加 [A6]: 一度ゲーム範囲外に退出すると明示しても、場合によっては実施が困難であり、現に貫徹されていない。ゲームに影響を与えないのが本ルールの主旨だが、その目的にもそぐわない可能性がある。そこで、達成すべき結果をアウトカムベースで書き下す。

## フラッグハント競技規則

### 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 **8.**の勝利条件を定めなければなりません。

※ 公式競技会細則 **5.5.** ゲーム時間

### 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）した場合ことを、もっとも最も優先して適用されるよう定めなければ評価しなければなりません。

※ 公式競技会細則 **6.6.** 勝利条件

### 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、競技運営者または審判は、同一のチームが複数回連続でゲームを行う場合に限り、当該は、連続する初回のゲーム前ゲーム開始時と、最終のゲームの後終了時に限って挨拶を交わすことを認めることができます。

※ 公式競技会細則 **10.10.** 挨拶の態様

### 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（ラインアウト）
  - 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の機能を身体から離す阻害する
  - 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)、(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、それよりされる前に競技者が 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。

※ 公式競技会細則 7.7. 追加の禁止行為と制裁

## 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適用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、競技運営者は、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、競技規定の執行遵守を確保するべく、ため競技者に対し指導を行うことができます。

※ 公式競技会細則 8.8. 審判の人数、権限及び異議申立て

以上

## 日本フラッグハント協会 フラッグハント公式競技会細則

JFA Board 2022/3rev1

[2022JFA Board 2023/1](#)

[2023](#)年4月 [26](#)日から有効

本細則は、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”](#)）競技規則に基づき、協会が公式競技会として[主催運営](#)するイベントにおいて競技規則を補足するルールを[定めるもの](#)です。[定めま](#)  
[す](#)。

~~本細則の施行に伴い、日本フラッグハント協会 COVID-19 下における臨時競技細則（JFA Board 2020/1）は廃止します。~~

### 1. 必要な装備品の要件（競技規則 [4.2](#)義務的規定事項）

- (1) 競技者は、ゲームに用いる施設の要求に応じ、運動に適した服装と~~屋内用または屋外用の運動靴を着用しなければなりません。~~
- (2) 競技者は、チーム及び競技者を識別するに足るゼッケン、ワッペンその他の[協会](#)が定める記章を身につけなければなりません。
- (3) 競技者は、競技用銃のセンサーを頭部に着用する際には、その下に~~帽子等の~~[頭皮](#)  
~~または~~[頭髪](#)とセンサーの接触を防ぐ覆いを着用しなければなりません。覆いは、センサーへの赤外線の入射を妨げない形状でなければなりません。
- (4) 競技者は、迷彩服等の軍事における利用を主目的とする衣服を着用することはできません。
- ~~(5) 競技者は、ゲーム中に用いる施設に滞在している間、原則としてマスク及び手袋を~~着~~  
~~用しなければなりません。詳細は、別途協会が定め、ホームページに掲載します。~~~~

コメントの追加 **[A7]**: 着用義務の撤廃

### 2. ヒット判定の要件（競技規則 [5.1](#)義務的規定事項）

- (1) ヒット判定は、協会が[公認した認め](#)た赤外線銃及び[それに](#)付属するセンサーを用いた自動判定とします。
- (2) 前項の[規定](#)にかかわらず、審判は、常にヒットを宣言することができます

### 3. ヒットされた競技者のゲームへの参加の可否及びその態様（競技規則 [5.3](#)義務的規定事項）

ヒットされた競技者は、ヒット後の待機場所に移動した後は、当該範囲に留まる間[に限り](#)、他の競技者と情報伝達を行う方法でゲームに参加することができます。

#### 4. チーム数・競技者数等数（競技規則 6.義務的規定事項）

- (1) 対戦するチームは 2 チームとします。
- (2) チームの人数は 3 名以上とし、具体的人数は、個別イベント毎に定めます。
- (3) 各ゲームの開始前に、ゲームに参加する競技者は特定されなければならず、開始後は競技者の追加及び交代を行うことはできません。
- (4) 各チームは、審判とのコミュニケーション等を行うリーダーを 1 名選定しなければなりません。リーダーは、審判の指示をチームの他の競技者に伝達する等をしての方法により、ゲームの進行に協力しなければなりません。

#### 5. ゲーム時間（競技規則 7.義務的規定事項）

ゲーム時間は 3 分とします。

#### 6. 勝利条件（競技規定 8.義務的規定事項）

- (1) プレーゲーム時間以内に、相手チームより先に、ヒットされていない競技者が相手チームに属するフラッグを獲得（フラッグハント）したと審判に判断されたチームが、そのゲームの勝者とします。
- (2) フラッグハントが成立せずにゲーム時間が経過した場合には、引き分けとします。
- (3) フラッグは、競技フィールド上の障害物のない箇所において他と区分された 3 メートル四方の区域（制限区域）の中心に配置します。

#### 7. 追加の禁止行為と制裁（競技規則 10(3).(3)任意的規定事項）

- (1) 次の各号を、競技規則 10.(1)に加えて禁止行為とします。
  - ① 各チームのリーダー以外の者が審判に異議申立てを行う
  - ② ヒットされたか否かを問わず、自己のチームに属するフラッグの制限区域内に競技者が進入する
  - ③ ヒットされたか否かを問わず、対戦相手のチームに属するフラッグの制限区域内に、自己のチームから同時に 2 名以上の競技者が進入する。この場合、その先後を問わず、制限区域に同時に存在した全ての競技者が禁止行為を行ったものとします。
- (2) 主審は、ヒットされた後に禁止行為を行った者に対し、次のゲームにおける出場の禁止を命じることができます。

#### 8. 審判の人数、権限及び異議申立て（競技規則 11(4).(1)義務的規定事項）

- (1) 審判は、主審、副審 1 名 または 2 名 一及び任意の人数のライン審とします。

- (2) 審判は、その役割に~~応じて~~応じ次の各号の権限を有します。
- ① 主審：ゲームの進行と競技規定の執行適用に関する判断全般を行う
  - ② 副審：対戦するチームのフラッグに配置され、主審を補佐してフラッグハントが有効に成立したかどうかを判定するとともに、及びその時間を記録判断する
  - ③ 全ての審判：禁止行為違反の宣告と指導を行う
- (3) 審判の判定に対しては、各チームのリーダーのみ異議を申し立てることができます。この異議の申立てがあった場合においては、主審と副審が合議を行い、その決定を当該ゲームにおける終局的な判断とします。主審と副審との間で合議が調わない場合は、主審の判断が優越するものとします。
- (4) 審判は、次の順序でゲームの進行は次の要件に従って行うものとします。
- (ア) ゲーム開始前に、競技者を競技フィールドに入場させ、チーム別に整列させる。
  - (イ) 競技者は、入場後~~は~~ゲーム終了までの間は、審判の許可なく競技フィールドから入退場することはできません。
  - (ウ) 審判は、各競技者の装備品が競技規則 4.(1)及び(2)に適合しているか確認します。
  - (エ) 審判は、スタート前に、適宜の方法で競技フィールドにおけるおいて各チームの障地守るべきフラッグを定めます。
  - (オ) 審判は、競技規則 3.(2)③に定められた競技開始前の集合地点に競技者を集合させ、ゲームの開始を宣言してゲームをスタートさせます。
  - (カ) 審判は、ゲーム中に、天災、競技者の負傷その他プレーのゲームの続行に危険が生じたと判断した場合は、ゲームを中断し、負傷した競技者の退場を含む必要な措置を講じることができます。
  - (キ) 審判は、以下の条件に合致した場合には、ゲームの終了を宣言します。
    - ① 上記「勝利条件」に記載されたフラッグハント勝利または引き分けが成立した場合
    - ② 上記(カ)その他の安全上の理由等によりゲームの継続が不可能と判断した場合

#### 9. フィールド設計における追加の要件（競技規則 1.(2)任意的規定事項）

- (1) 競技者が開始時に所在すべき場所は、競技規則 3.(2)①のプレーゲーム範囲内部に設定された一定の範囲とします。競技者は、片掌片手を地面に着いた状態から競技ゲームを開始しなくてはなりません。ただし、身体上その他の理由によりそれが困難な競技者に対しては、競技の公平を害しないと認められる範囲で、審判が開始時の姿勢を指定することができるできるものとし、当該競技者はそれに従うものとしますできます。

コメントの追加 [A8]: 指がついていれば可



フラッグハント公式競技会細則

- (2) 競技者がヒットされた後に待機すべき場所は、競技規則 3.(2)①のプレーゲーム範囲の内部または外周に接するように設定された一定の範囲とします。

10. 挨拶の態様（競技規則 1.(2)任意的記載事項）

競技規則 9.の挨拶は、競技者及び審判が約2メートルの間隔をとり、礼をする方法で行います。

以上