

FLAGHUNT

Japan FLAGHUNT Association

Official Rulebook / February 2024

フラッグハントの理念と原則

JFA General Meeting 2019/2

2019年11月25日から有効

本規定は、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”）の理念と競技に関する原則(Principles)を定めるとともに、競技に関する原則を達成するための指針(Guidelines)を示すものです。

1. フラッグハントの理念

フラッグハントは、性別、年齢その他の属性を問わず万人が競技可能なチームスポーツとして、競技者の人格の発展に寄与するとともに、これに関わるすべての者に、コミュニティの一員としての尊厳、公正さの価値、そして楽しさを提供することを通じて、社会に貢献することを目指しています。

2. フラッグハントの競技に関する原則と指針

フラッグハントの競技は、常に、上記1の理念を念頭に、以下の原則(Principles または P) が示す結果を達成する方法で行われなければなりません。

また、これらの原則を達成するための方法の例としての指針 (Guidelines または G) を併せて示します。

P-1 フラッグハントは、互いに平等の条件の下、作戦及びチームワークを競うシューティングスポーツである。

G-1-1 [Good Practice] 競技フィールドが、特定のスキルを有する者が突出して有利にならないよう設計されている。

G-1-2 [Good Practice] 新たな競技フィールドの導入により、短時間でのグループシンキングを促されている。

G-1-3 [Good Practice] 競技フィールドは対称ではないが、交代でプレーするなど、複数回のゲームを通じて条件が平等になるようにイベントが設計されている。

P-2 フラッグハントに関わる競技者、審判、競技運営者は、互いに尊敬し合い、礼儀正しく振る舞う。人種、国籍、性別等を始めとするいかなる差別も排除される。

G-2-1 [Good Practice] 競技イベントにおいて、選手宣誓や挨拶の機会が設けられているなど、相互の尊重を喚起する仕組みが設けられている (P-5 も参照)。

- G-2-2** [Good Practice] 競技フィールドが、物理的身体能力に勝るものが一方的に有利にならないよう設計されている（P-1、P-5 も参照）。
- P-3** フラッグハントの競技者は、本原則、競技規則及び必要に応じて競技運営者が定める競技細則（以下、競技規定）を遵守し、審判の指示に従って競技を行う。
- G-3-1** [Good Practice] 競技者に、事前に競技規定が説明され、理解を得るためのレクチャーが行われている。
- G-3-2** [Good Practice] 競技者が競技を行わない間も、審判として競技規定の適用を行うことで、理解と遵守意識を高めている（P-4 も参照）。
- P-4** フラッグハントの審判は、競技規定の趣旨を達成するために与えられた権限を偏り無く行使する。
- G-4-1** [Good Practice] 審判が、P-2 の達成のために、チーム間の友好的なコミュニケーションを促している。
- P-5** フラッグハントの競技運営者は、本原則の趣旨を実現するため、競技イベントの内容や競技細則、審判の権限を設定する。
- G-5-1** [Good Practice] 判定等に起因する紛争が生じるリスクを低減するための技術を、競技運営者が積極的に導入している。
- G-5-2** [Good Practice] 競技運営者が、初見のプレイヤー同士が短時間で打ち解けるための自己紹介等の工夫を実施している（P-2 も参照）。

3. フラッグハントの理念と競技に関する原則の性質

フラッグハントは、常にその理念を念頭に置きつつ、競技に関する原則が達成される方法で実施されなければなりません。

これに対し、指針は、あらゆる状況を想定した絶対的なものではなく、拘束的なものでもありません。また、これらを実施すれば常に原則を達成したと評価されるものではない点にも留意が必要です。

フラッグハントの理念と競技に関する原則は、協会と提携してフラッグハントに関する業務を行う者との間の基本契約に基づき、その契約の一部を構成します。

以上

フラッグハント競技規則

JFA General Meeting 2019/3

JFA General Meeting 2023/3

JFA General Meeting 2024/1

2024年2月1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ます。

1. 本規則の定める内容

- (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事項に関し、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、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：競技運営者が、11.の規定に基づきゲームの進行及び競技規定を適用する権限を与えた者をいいます。
- 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、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、メートル単位で構成された範囲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、①の内部を1メートルの間隔で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) 競技フィールドに一定の範囲を定め、競技者の進入の有無を判定する場合は、競技者の身体または装備品が当該範囲に接触しているか否かを基準にします。

※ 公式競技会細則 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) フラッグハントで用いる競技用銃は、ゲームが行われる法域で所持・使用が認められたもので、対戦チームが平等の条件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ます。
- (2) 競技運営者は、競技用銃を含む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。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 1. 装備品の要件

5. ヒット

- (1) 競技運営者は、ヒットの要件を競技細則で定めなければなりません。

- (2) ヒットされた競技者は、ヒットと宣言し、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限にする方法で 3(2)③のヒット後に待機すべき場所へ移動し、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を競技細則で定めなければなりません。

※ 公式競技会細則 2. ヒット判定の要件
同 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. チーム数・競技者

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方法で、競技細則に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. 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で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、競技者がフラッグを獲得（フラッグハント）したことを、最も優先して評価しなければなりません。

※ 公式競技会細則 6. 勝利条件

9. 挨拶

- (1) 競技者は、ゲームの開始前と終了後に挨拶を交わさなくてはなりません。
- (2) (1)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は、連続する初回のゲーム開始前と、最終のゲームの終了後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. 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)**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、指導に従わない
- (2) ゲームの開始が宣言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）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、競技細則で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. 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適用を行う審判を選定することができます。この場合、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を、競技細則に定めなければなりません。
- (2) (1)の細則の内容にもかかわらず、審判は、競技規定の遵守を確保する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. 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

JFA Board 2023/1

JFA Board 2024/1

2024年2月1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ます。

1. 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髮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。センサーの受光器の1つは、顔の中心線を基準として、左右30度の範囲に配置し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、競技用銃及び上記(1)-(3)の装備品以外の物品をゲームで用いることはできません。ただし、審判が身体上その他の正当な理由を認めて個別に許可した場合は、この限りではありません。

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、協会が認めた赤外線銃及び付属するセンサーを用いた自動判定とします。
- (2) 前項にかかわらず、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、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（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) 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なります。
- (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または複数のフラッグハントが成立しその先後を判定できない場合には、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)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.(1)義務的規定事項）

- (1) 審判は、主審、副審 1 名または 2 名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適用に関する判断全般を行う
 - ② 副審：主審を補佐してフラッグハントの成立及びその時間を判断する
 - 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。異議の申立てがあった場合は、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、主審の判断が優越します。
- (4) 審判は、次の順序でゲームを進行します。
- (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いて各チームの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、片手を地面に着いた姿勢でゲームを開始します。ただし、審判は、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、競技の公平を害しないと認める範囲で、開始時の姿勢を指定することができます。
- (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、礼と握手をする方法で行います。

以上



Japan FLAGHUNT Association

(一社) 日本フラッグハント協会