

JAAT Official Rule



[発行所]

一般社団法人日本アックススローイング協会®

代表理事／Chairman：河東 誠／Kato Makoto

公式webサイト：jaat-axe.or.jp

目次

目次	2
第一章 用語の定義	3
第二章 JAAT CREDO（クレド）	4
2-1 JAAT CREDO	4
第三章 規格	5
3-1 ターゲット	5
3-2 レーン	7
3-3 斧	9
第四章 安全面	11
4-1 斧	11
4-2 レーン	11
4-3 試合	11
第五章 大会	12
5-1 基本事項	12
5-2 得点	14
5-3 試合	16
第六章 審判	21
6-1 審判規則	21
第七章 Duals（デュアルズ）	23
7-1 ターゲット	23
7-2 得点	24
7-3 試合	25
更新履歴	28

第一章 用語の定義

第一章では「JAAT Official Rule」で使用する主たる用語の定義を記載する。

01. AXE THROWING：斧を的に投擲して優劣を競うスポーツ競技
02. JAAT：Japan Association of Axe Throwing（一般社団法人日本アックススローイング協会®）の略称
03. 加盟店：JAATの加盟制度に加盟している法人、個人事業主、その他個人又は組織
04. 大会：JAAT主催のAXE THROWINGの大会
05. ゲーム：10回の投擲によって勝敗を決める単位（サドンデスがある場合は10回の投擲に加えてサドンデスの投擲回数も含む）
06. 試合：同じ相手との1回以上連続するゲームで構成され、かつ勝敗を決める単位
07. 選手：大会にエントリーした人
08. ターゲット：7枚の木材が使用され、ヘッダー、メインターゲット、フッターで構成され、かつメインターゲットには、JAATが定める規格のデザインが描かれている的
09. レーン：並列した2つのターゲットで構成されるAXE THROWINGが競技できる空間
10. JAATクルー：大会の運営を行う人
11. 審判：「JAAT JUDGE CERTIFICATION」の資格を持つ人
12. 大会参加者：観客を含む大会の会場にいる人
13. 斧：JAATが定める規格の斧
14. 懲戒処分：「JAAT CREDO」に対して違反行為がなされた場合に、懲戒相当として行われる退場、出場停止、資格剥奪、登録停止及び除名等の各処分の個別の名称又は総称
15. 違反行為：「JAAT CREDO」に反する言動
16. 競技規則：試合中に選手が従うべき規則
17. 反則行為：競技規則に反する言動
18. 審判規則：審判が大会中に遵守すべき規則
19. Hatchet（ハチェット）種目：小型の手斧を使用して1対1で対戦するAXE THROWINGの一種目
20. Duals（デュアルズ）種目：小型の手斧を使用して2対2で対戦するAXE THROWINGの一種目

第二章 JAAT CREDO（クレド）

第二章では「JAAT CREDO（クレド）」に関して記載する。

「JAAT CREDO（クレド）」とは、一般社団法人日本アックススローイング協会®/Japan Association of Axe Throwing（以下「JAAT」）が定めるJAATの活動に関与する全ての組織及び人が心がける信条や行動指針のことである。なお「JAAT CREDO」は、JAATのMISSION（ミッション）である「AXE THROWINGというスポーツを通じて、人と人とのコミュニケーションを創出・活発化させ、世界中の人たちのLifestyleをハッピーにしていこう」と目指し、VISION（ビジョン）である「AXE THROWINGを世界中に普及させ、オリンピック競技へ」を実現させることを基準として策定した。

以下に記載する「JAAT CREDO」を遵守できない場合は「違反行為」とみなされ、懲戒処分の対象となる。

2-1 JAAT CREDO

1. 選手、加盟店、JAATクルー、審判及びその他JAATに関係する全ての組織又は人は、JAATが定める全ての規則に従い、公正なプレー及び言動をとること。
2. JAATは全ての大会において規則の整合性を保つために、唯一かつ絶対的な裁量権をもつこと。
3. 選手は自身の試合に関して審判の判定に対し異議を唱える権利を持つこと。
4. 選手、加盟店及び審判はJAATクルーの指示や決定を尊重し従うこと。
5. 選手、加盟店、JAATクルー及び審判はお互い思いやりの心を持ち、謙虚に誠実に対応すること。
6. 選手、JAATクルー及び審判は大会会場の全ての設備を丁寧に扱い、良好な状態を維持すること。
7. 選手及びJAATクルーは、大会中において斧でターゲットを刻む等木材の状態に変化を加える行為はしてはいけないこと。
8. 選手、JAATクルー及び審判は大会会場で定められた規則を遵守すること。
9. 人種、宗教や信仰、言語、ジェンダー等の（これらに限定されない）、いかなる差別もしてはいけないこと。
10. 攻撃的、冒瀆的な表現やジェスチャー、身体的暴力による脅し、罵倒、揶揄等の無礼行為は一切許されない。違反者は即刻、退場となる。（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、中傷的な言葉又は行動を含むが、これらに限定されない）
11. 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。

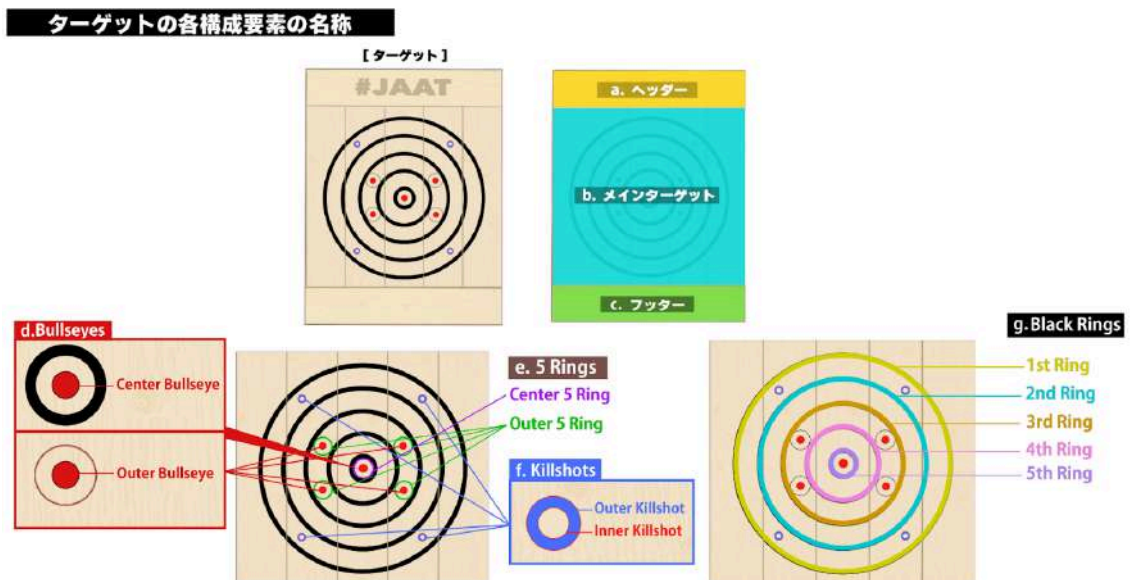
第三章 規格

第三章では、ターゲット、レーン及び斧におけるJAATが定める規格に関して記載する。

3-1 ターゲット

ターゲットとは「7枚の木材が使用され、ヘッダー、メインターゲット、フッターで構成され、かつメインターゲットには、JAATが定める規格のデザインが描かれている」のである。（「第一章 用語の定義」の08.に記載）

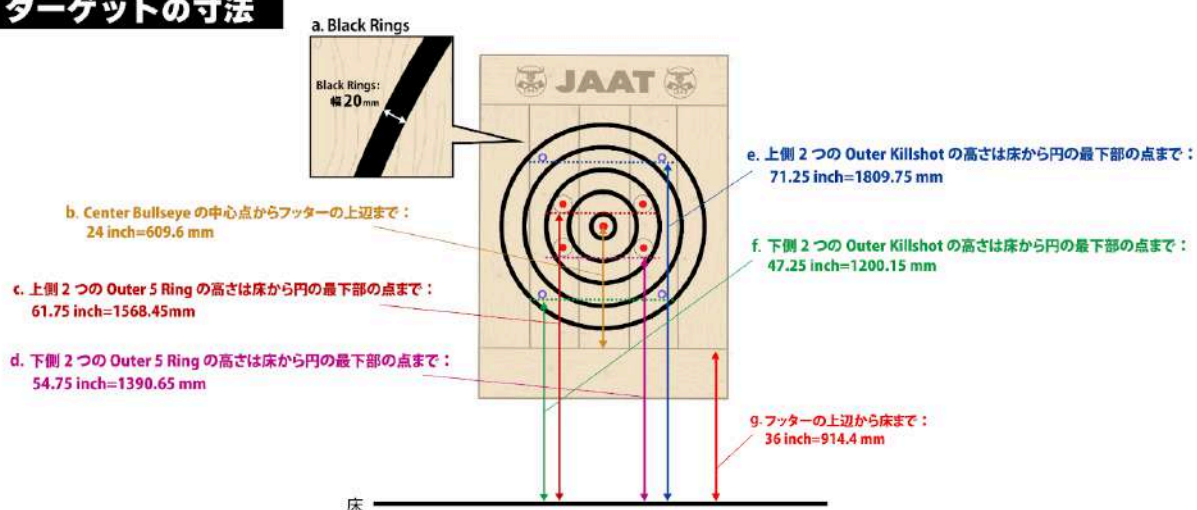
1. ターゲットの各構成要素の名称
 - a. ヘッダー
 - b. メインターゲット
 - c. フッター
 - d. Bullseyes
 - i. Center Bullseye
 - ii. Outer Bullseye
 - e. 5 Rings
 - i. Center 5 Ring
 - ii. Outer 5 Ring
 - f. Killshots
 - i. Outer Killshot
 - ii. Inner Killshot
 - g. Black Rings
 - i. 1st Ring
 - ii. 2nd Ring
 - iii. 3rd Ring
 - iv. 4th Ring
 - v. 5th Ring



2. ターゲットの寸法

- a. Black Rings : 幅20 mm
- b. Center Bullseye の中心点からフッターの上辺まで : 24 inch=609.6 mm
- c. 上側2つのOuter 5 Ring の高さは床から円の最下部の点まで : 61.75 inch=1568.45 mm
- d. 下側2つのOuter 5 Ring の高さは床から円の最下部の点まで : 54.75 inch=1390.65 mm
- e. 上側2つのOuter Killshot の高さは床から円の最下部の点まで : 71.25 inch=1809.75 mm
- f. 下側2つのOuter Killshot の高さは床から円の最下部の点まで : 47.25 inch=1200.15 mm
- g. フッターの上辺から床まで : 36 inch=914.4 mm
- h. Center Bullseye の直径 : 1.5 inch=38.1 mm
- i. Center 5 Ring の直径 : 3.5 inch=88.9 mm
- j. Outer 5 Ring の直径 : 2 inch=50.8 mm
- k. Outer Bullseye の直径 : $\frac{3}{4}$ inch=19.05 mm
- l. Outer Killshot の直径 : 1.5 inch=38.1 mm
- m. Inner Killshot の直径 : $\frac{3}{4}$ inch=19.05 mm
- n. ターゲット用木材 : 縦1,180~1,220 mm x 横235 mm x 厚み35~40 mm

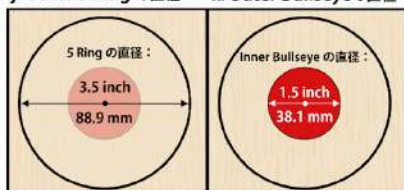
ターゲットの寸法



h. Center Bullseye の直径 i. Center 5 Ring の直径



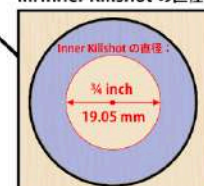
j. Outer 5 Ring の直径 k. Outer Bullseye の直径



l. Outer Killshot の直径



m. Inner Killshot の直径



n. ターゲット用木材 : 縦 1,180~1,220 mm x 横 235 mm x 厚み 35~40 mm

3. ターゲットのデザイン

- a. ターゲットはJAATが認定するステンシルを使用して描く。
- b. Outer Bullseye の枠線及びOuter 5 Ringの外側の枠線は0.5 mmの黒色の油性ボールペンで描く。
- c. Outer Killshotの枠線は0.5 mmの赤色又は黒色の油性ボールペンで描く。
- d. Inner Killshot 及びCenter 5 Ring の外側の枠線は0.5 mmの赤色の油性ボールペンで描く。
- e. Bullseyes 及びOuter Bullseye の内側は赤色の油性マーカーで塗る。
- f. Inner Killshot の内側は青色の油性マーカーで塗る。
- g. 各得点対象エリアの境界線は、明確に得点を判別できるように、途切れていたり、かすれていない状態でなければいけない。
- h. ターゲットにはBullseyes、5 Rings、Killshots 及びBlack Rings 以外の記号や線を描いてはいけない。但し、ターゲットの上下を示す簡易的な記号のみ、得点の有効範囲外に描くことが認められる。なお、描いた簡易的な記号が選手及び審判の判定に影響を及ぼすことがないようにしなければいけない。
 - i. 例：「X」、「一」などの簡易的な記号をターゲットの得点有効範囲外の下部に描く。
- i. ターゲットは全て水平であり、傾斜のあるものは認められない。

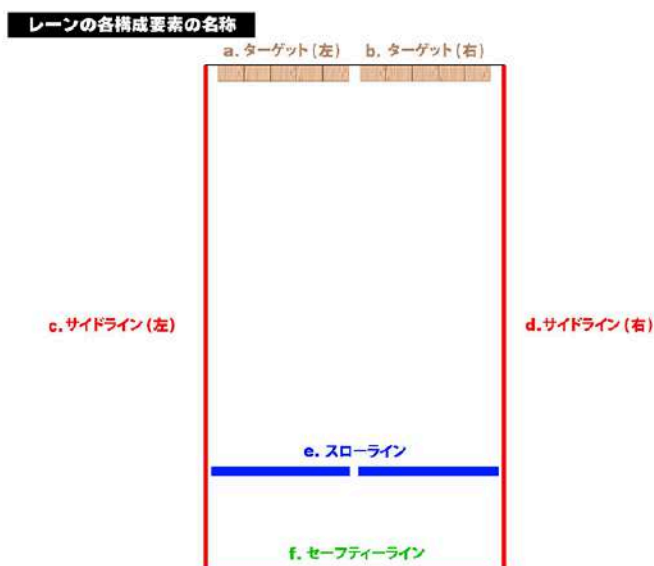
3-2 レーン

レーンとは「並列した2つのターゲットで構成されるAXE THROWINGが競技できる空間のこと」である。

（「第一章 用語の定義」の 09. に記載）

1. レーンの各構成要素の名称

- a. ターゲット（左）
- b. ターゲット（右）
- c. サイドライン（左）
- d. サイドライン（右）
- e. スローライン
- f. セーフティーライン

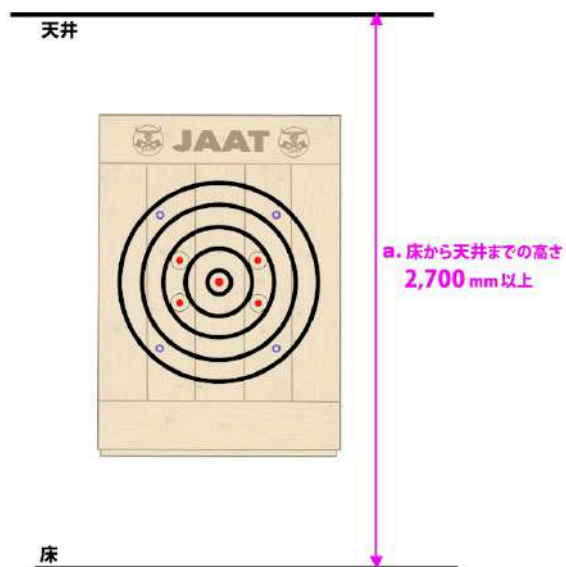


2. レーンの寸法

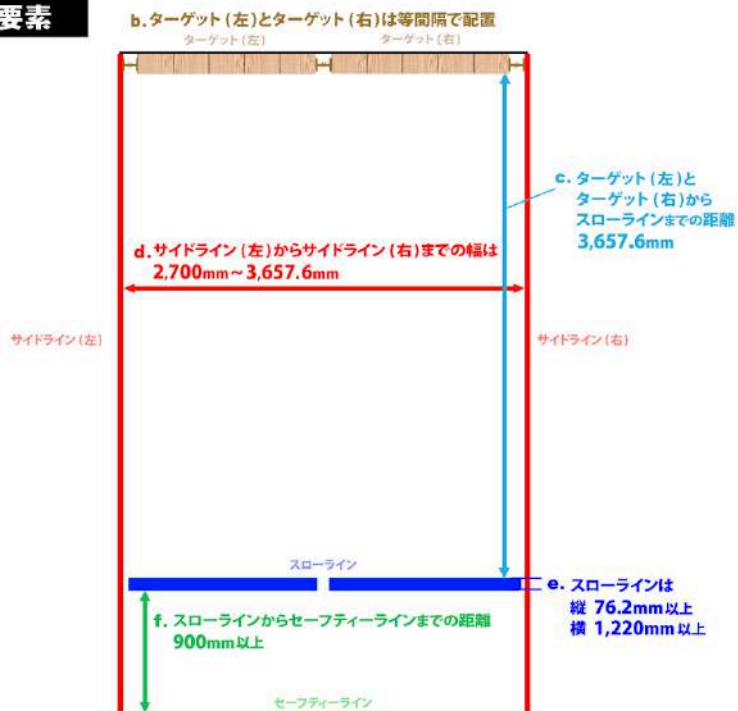
- a. 床から天井までの高さは2,700 mm以上
- b. ターゲット（左）とターゲット（右）は等間隔で配置
- c. ターゲット（左）とターゲット（右）からスローラインまでの距離は3,657.6 mm
- d. サイドライン（左）からサイドライン（右）までの幅は2,700～3,657.6 mm
- e. スローラインは縦76.2 mm以上、横1,220 mm以上
- f. スローラインからセーフティーラインまでの距離は900 mm以上

上記の規格を満たしておらず、大会の開催を希望する場合は事前にJAATの承認を得る必要がある。

レーンの寸法



レーンの構成要素



3-3 斧

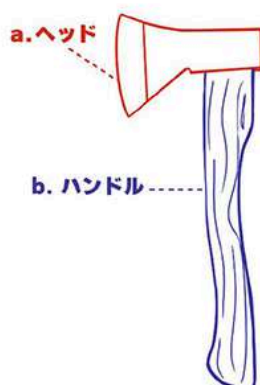
斧とは「JAATが定める規格の斧のこと」である。（「第一章 用語の定義」の 13. に記載）

1. 斧の各構成要素また部位の名称

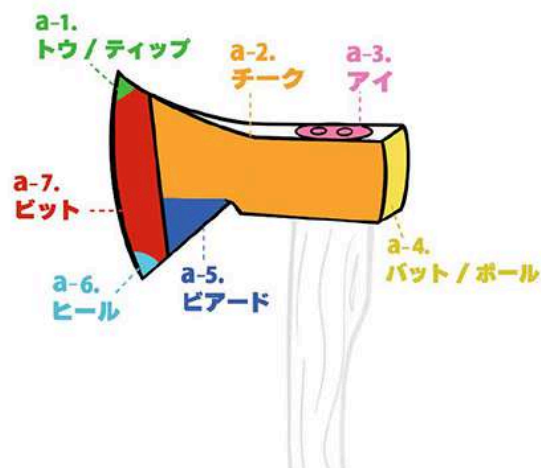
- a. ヘッド
 - a-1. トウ／ティップ
 - a-2. チーク
 - a-3. アイ
 - a-4. バット／ポール
 - a-5. ビアード
 - a-6. ヒール
 - a-7. ビット
- b. ハンドル
 - b-1. ショルダー
 - b-2. バック
 - b-3. ノブ
 - b-4. グリップ
 - b-5. スロート
 - b-6. ベリー

斧の各構成要素また部位の名称

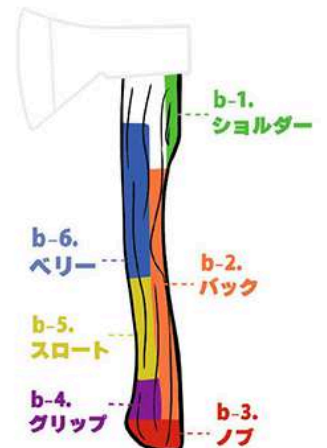
斧の構成要素の名称



a. ヘッドの各部位の名称



b. ハンドルの各部位の名称



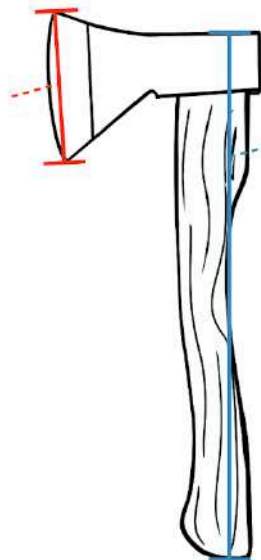
2. 斧の重量、寸法、素材等

- a. 刃渡りは、105 mmまで
 - i. 刃渡りはa-1. トウ / ティップから a-6. ヒールを結んだ直線の長さから計測
- b. a-3. アイから b-3. ノブまでの長さは482.6 mmまで
 - i. a-3. アイから b-3. ノブまでを結んだ直線の長さから計測
- c. b. ハンドルの材質や素材の規定はなし
- d. 斧の総重量は1.36 kgまで
- e. a-7. ビットは1箇所のみ（両刃は不可）
- f. 他者の知的財産権を侵害する可能性があるデザイン等は使用不可
- g. 物理的に刺すことが困難なレプリカの斧等は使用不可

斧の重量・寸法・素材等

刃渡りは、105mm まで

刃渡りは a-1. トウ / ティップから
a-6. ヒールを結んだ直線の長さから計測



b. a-3. アイから b-3. ノブまでの長さは 482.6mm まで

i. a-3. アイから b-3. ノブまでを結んだ直線の長さから計測

c. b. ハンドルの材質や素材の規定はなし

d. 斧の総重量は 1.36kg まで

e. a-7. ビットは 1 箇所のみ（両刃は不可）

f. 他者の知的財産権を侵害する可能性があるデザイン等は使用不可

g. 物理的に刺すことが困難なレプリカの斧等は使用不可

第四章 安全面

第四章では、斧、レーン及び試合においてJAATが定める安全面に関して記載する。

4-1 斧

1. 審判は各自が必要と判断したタイミングで選手が使用している斧を点検することができる。選手は審判から点検することを伝えられた場合は拒否することはできない。
2. 斧の使用可否の判断に関して
 - a. JAATが定めた規格を満たさない斧はいかなる場合でも使用不可となる。（斧の規格に関しては「第三章 規格」の3-3 斧. に記載）
 - b. その他、JAATクルー又は審判が危険だと判断した斧は使用不可となる。
3. JAAT加盟店及び大会で使用する斧は、JAATが発行する「公式スローイングアックス認定証」を取得する必要がある、取得していない場合は使用不可となる。

4-2 レーン

1. 1つのターゲットごとにフェンスや壁等で仕切りを設けることを推奨する。
2. レーン内に転倒を誘発するような障害物を置いてはいけない。

4-3 試合

1. 怪我が発生した場合、試合は即中断される。
 - a. 負傷した選手に関する判断は審判又は現場の医療関係者が行う。
 - b. 選手が試合を続行できる場合、中断されたところから試合再開となる。
 - c. 試合中に発生した怪我が原因で選手が出場困難になった場合、残りの得点は全て0点となり、残りの試合は棄権となる。
2. 選手はターゲットからスローラインまでのエリア内に他の選手、審判、その他大会参加者がいる場合、斧を投擲してはいけない。仮に斧を投擲した場合はいかなる場合でも、即退場となる。
3. 試合中の選手と審判を除く大会参加者は試合中の選手から1,500 mm以上の間隔を保つことを推奨する。
4. 試合中に斧が壊れた場合、選手は代わりに使用する斧を審判に渡し、使用を許可してもらわなければならない。選手が1分以内に代わりの斧を提示できなかった場合、その大会での残りの得点は全て0点となる。
 - a. 斧を交換した選手は試合の再開前に交換した斧で1回のみ練習を行うことができる。
5. 試合中に使用しているレーンには、その試合の選手と審判以外は侵入禁止となる。

第五章 大会

第五章では、大会においてJAATが定める規則に関して記載する。

5-1 基本事項

1. 年齢制限
 - a. JAATは年齢に関する制限や規定を設けていない。
 - b. 18歳未満の選手は大会開始前に、得点等に関する異議申し立てを行う代理人を1名のみ指名することができる。指名された代理人は選手同様「JAAT Official Rule」及びその他JAATが定める規則を遵守しなければならない。
2. 遅刻者・早退者
 - a. 審判が試合前の点呼を行った際に選手が不在だった場合、3分の猶予時間が設けられる。この猶予時間内に現れなかった選手は不戦敗となる。
 - i. 不戦勝となった対戦相手の選手は得点を記録するために試合で設けられた最低ゲーム数を投擲しなければならない。その際、各ゲームの6回目の投擲でレーンを交代しなければならない。（通常の対戦と同様のレーンチェンジ）
 - ii. 不戦敗となった選手はその試合は0点と記録される。
 - b. 各大会又は各開催地に以下の規則を追加できる。
 - i. 大会当日の受付終了時間までに受付処理が完了しなかった選手がいた場合、受付処理が完了できなかった選手は該当の大会の試合は全て不戦敗となる。
3. 怪我
 - a. 選手が大会中に怪我をし、審判が続行不可能と判断した場合は、怪我した選手は不戦敗となる。
 - i. 不戦勝となった対戦相手の選手は得点を記録するために試合で設けられた最低ゲーム数を投擲しなければならない。その際、各ゲームの6回目の投擲でレーンを交代しなければならない。（通常の対戦と同様のレーンチェンジ）
 - ii. 不戦敗となった選手はその試合は0点と記録される。
4. 八百長・不正行為
 - a. 選手が八百長を行ったり何らかの手段を用いて不正行為を行った場合、全ての大会を対象に1年間の出場停止処分が科せられる。出場停止処分が科された日から1年間が経過したのちに選手は異議申し立てが認められ、JAATの代表理事がその審議を行う。
5. 車いす選手
 - a. 車いすで参加する選手はスローライン以外の全ての規則が適用される。
 - i. 車いすで参加する選手は試合で投擲をする際、片方のタイヤがスローラインより後ろに位置しなければならない。
 - b. タイヤに関する規定はない。

6. 懲戒処分

懲戒処分とは「『JAAT CREDO』に対して違反行為がなされた場合に、懲戒相当として行われる退場、出場停止、資格剥奪、登録停止及び除名等の各処分の個別の名称又は総称」のことである。（「第一章 用語の定義」の14.に記載）

- a. 大会中の違反行為に関する当否判断は、試合中であれば審判が行い、試合以外であればJAATクルーが行うことを原則とする。
- b. 大会中の懲戒処分は以下の通り、違反行為の回数に応じて懲戒処分が科せられる。
 - i. 1回目の違反行為
 1. 試合中に違反行為をした選手は、その投擲が0点となる。
 2. 試合中以外で違反行為をした選手は、次の試合の1回目の投擲が0点となる。
 3. 一般の観戦者が違反行為をした場合、大会会場から即時退場となる。
 4. 1回目の違反行為が重大かつ悪質なものであったとJAATクルー又は審判長が判断した場合、違反した選手に対して適切な懲戒処分を科することができる。
 - ii. 2回目の違反行為
 1. 試合中に違反行為をした選手は、その大会を出場停止とし、全ての試合は0点となる。
 2. 試合中以外で違反行為をした選手は、その大会を出場停止とし、全ての試合は0点となる。
 3. 2回目の違反行為が重大かつ悪質なものであったとJAATクルー又は審判長が判断した場合、違反した選手に対して適切な懲戒処分を科することができる。
 - iii. 3回目の違反行為
 1. 試合中に違反行為をした選手は、その大会を出場停止とする。また全ての大会への参加が出場停止となる。
 2. 試合中以外で違反行為をした選手は、その大会を出場停止とする。また全ての大会への参加が出場停止となる。
 3. 3回目の違反行為が重大かつ悪質なものであったとJAATクルー又は審判長が判断した場合、違反した選手に対して適切な懲戒処分を科することができる。

7. その他規則

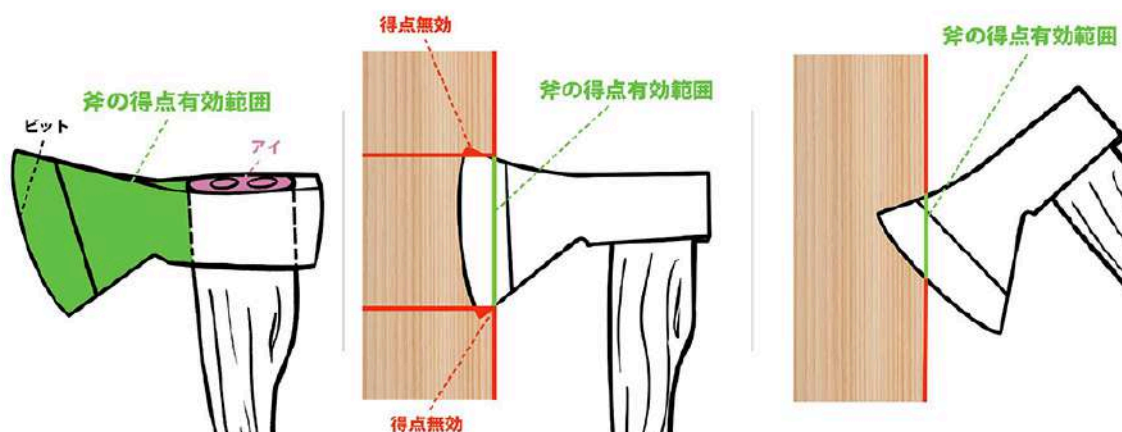
- a. 試合中にイヤフォン、ヘッドフォン及び耳栓等で外部の音を遮断してはいけない。
 - i. 補聴器や医療用の機器であれば、例外として認める。但し、音を発生させるなど他の選手に影響を及ぼす場合は不可となる。
- b. 外国人選手は翻訳者の付き添いが可能となる。
- c. 被り物をして試合に出場することはできない。
- d. JAATから許可を得ている場合に限り、ターゲット、レーン及びその他の規格を加盟店の状況に合わせて変更した環境下で大会の開催を行っても問題ない。
- e. 選手、JAATクルー及び審判はユニフォーム等に関する規定が定められている場合、指定のものを着用しなければならない。

5-2 得点

1. 斧の得点有効範囲

- 斧のa-7. ビットからa-3. アイのa-7. ビット側の最端箇所までの範囲を斧の得点有効範囲となる。（下図「斧の得点有効範囲を参照」）
- 斧がターゲットに刺さった時、得点の有効範囲はターゲットの表面から確認できる範囲となる。（下図「斧の得点有効範囲を参照」）
- 斧のa. ヘッド上部からa-3. アイが確認できない場合は、b. ハンドルの延長線上にa-3. アイがあると仮定する。その際のa-3. アイの位置に関しては、審判が判断を行う。

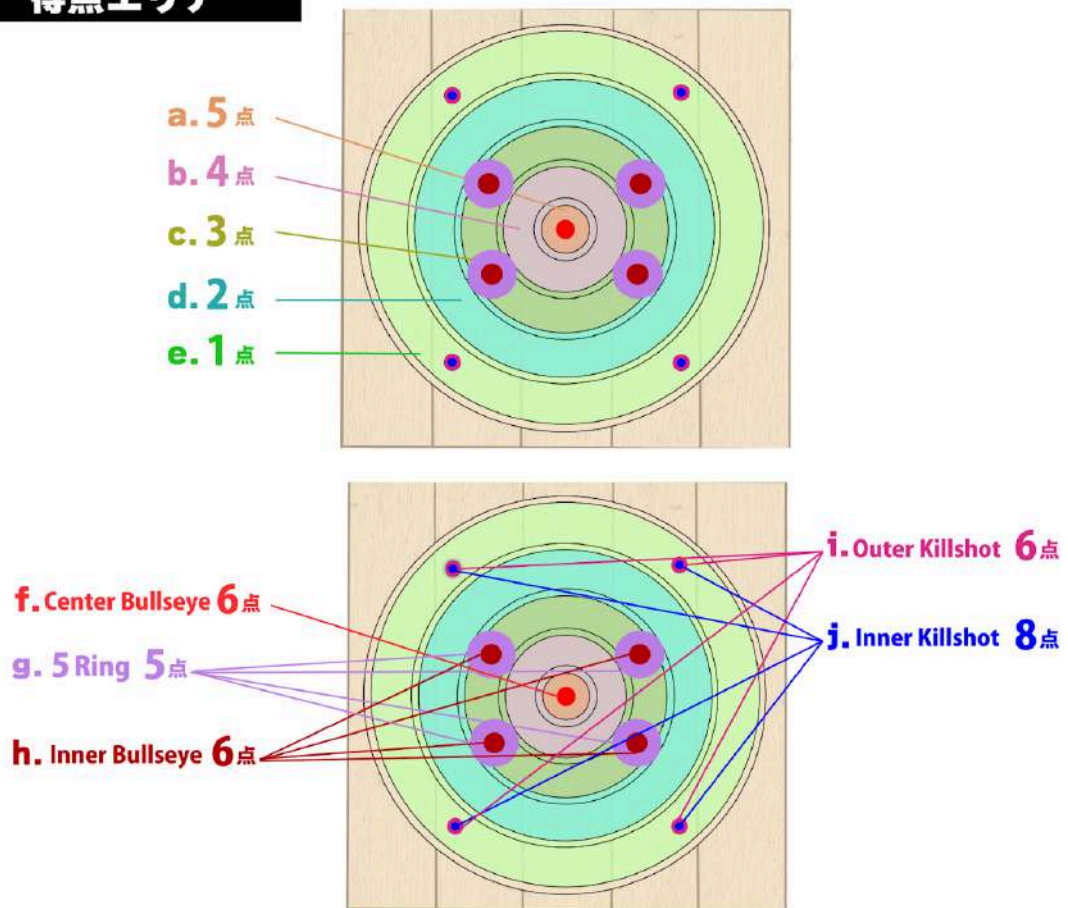
斧の得点有効範囲



- 得点は審判が目視で判定する。
- 斧の得点有効範囲の部分がターゲットに刺さっていなければならない。
- 斧がターゲットに刺さらないことを「ドロップ」といい、得点は0点となる。
- 判定方法はTouch Rule（以下、「タッチルール」）となる。
 - 「タッチルール」とは、複数の得点の対象エリアに斧が刺さった場合、高い方の得点となる判定方法のこと。（刃の片側から高い方の得点の対象エリアが見えていれば高い方の得点となる。）
 - 「タッチルール」とは別の判定方法として、Breaking Rule（以下、「ブレイキングルール」）があるが、「ブレイキングルール」は大会では採用されない。
 - 「ブレイキングルール」とは、複数の得点の対象エリアに斧が刺さり、刃の両側から高い方の得点の対象エリアが見えない場合は低い方の得点となる判定方法のこと。
- 投擲した斧が天井に接触した場合でも、反則行為等には該当せず、通常通りの判定を行う。
- Closing of the Targets
 - 各ゲームの1～5回までの投擲又は6～10回までの投擲で同じ5 Rings、Outer Bullseye 又は Center Bullseye に刺した場合、0点となる。
 - 斧が異なるポジションで同じ得点に刺さり、かつ刺さったポジションがまだ有効となっていない場合、選手は有効とするポジションを選択できる。
 - 例：有効となっていない右上と右下のOuter 5 Ringに刺さった場合、選手はどちらのポジションを有効にするか選択ができる。
 - 1回目のCalling the Killshot を成功させた場合、2回目のCalling the Killshot は1回目に成功したKillshots とは高さが違うKillshots を狙わなければならない。同じ高さのKillshots を刺しても、0点となる。
 - b. の規則は以下の場合にリセットされ、どのKillshots を狙っても構わない。

1. 2回Calling the Killshot を成功させていた場合
 2. ゲームがサドンデスになった場合
 3. ゲームが終了した場合
8. Center Bullseye 及びOuter Bullseye の枠線をはみ出た赤色に関しては得点の有効範囲とはみなされない。
9. Killshots
- a. Killshots の枠線をはみ出た青色に関しては得点の有効範囲とはみなされない。
 - b. Killshots を狙う場合、選手はKillshots を狙うことを審判に伝わるように明確に宣言しなければならない。
 - i. この行為を「Calling the Killshot」と呼ぶ。
 - c. 「Calling the Killshot」は口頭、又は左右どちらかの人差し指のみを立てたポーズで宣言することをいう。なおこれら以外の方法で「Calling the Killshot」を行うことはできない。
 - d. 選手が「Calling the Killshot」を行い、審判が両選手及び観客にその旨が明確に伝わるように反応した時点でKillshots は有効となる。
 - e. 審判が「○投目お願いします」と言った時点でCalling the Killshot は申告できない。
 - f. 審判が「Calling the Killshot」を認めた時点で、選手は宣言を取り下げることができない。
 - g. 選手が「Calling the Killshot」を行い、その投擲が刺さらなかった場合は0点となる。
 - h. 選手は10回の投擲で、最大2回まで「Calling the Killshot」を宣言することができる。
 - i. 斧が「ドロップ」した場合、追加で「ドロップ」した回数分「Calling the Killshot」の宣言が行える。
 1. 例：1回目と2回目の投擲で「ドロップ」した場合、合計4回の「Calling the Killshot」を宣言できる。
 2. Calling the Killshot を宣言して、斧がターゲットに刺さらないことは「ドロップ」と判定される。
 - i. 選手は審判が「○投目お願いします」と言う前に「Calling the Killshot」の検討時間を設けることを要求できる。
 - i. 審判は選手から要求があった場合、両選手に対し「Calling the Killshot」を検討する時間を与える。なお、検討に時間がかかりすぎていると審判が判断した場合、審判は選手に対して検討を催促することができ、選手はこれに従わなければならない。
 - j. 選手はKillshots に失敗した場合、同じ位置のKillshots を再度狙うことができる。
 - k. 選手はどのKillshots が狙えるかを審判に適宜確認できる。
10. 得点エリア
- a. Center Bullseye の枠線外からCenter 5 Ring の外側の枠線内（赤色の線を含む）まで：5点
 - b. Center 5 Ring の外側の枠線外から4th Ring の線外まで：4点
 - c. 4th Ring の線内から3rd Ring の線外まで：3点
 - d. 3rd Ring の線内から2nd Ring の線外まで：2点
 - e. 2nd Ring の線内から1st Ring の線外まで：1点
 - f. Center Bullseye（最も中心にある枠線を含む赤色の円）：6点
 - g. Outer 5 Ring（3点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されていない円）：5点
 - h. Outer Bullseye（3点エリアの左右の上下にある枠線を含む赤色の円）：6点
 - i. Outer Killshot：（1点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されている円）：7点
 - j. Inner Killshot（1点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されていない円）：8点
- *但し、Outer Killshot 及びInner Killshot は「Calling the Killshot」を行った場合のみ有効となる。

得点エリア



5-3 試合

1. 反則行為

反則行為とは「競技規則に反する言動のこと」である。（「第一章 用語の定義」の 17. に記載）

- 反則行為がなされた場合、対象選手は反則とみなされ、該当する投擲は0点となる。
- 度重なる反則行為や重大かつ悪質な反則行為であると審判又はJAATスタッフが判断した場合は懲戒処分の対象となる。

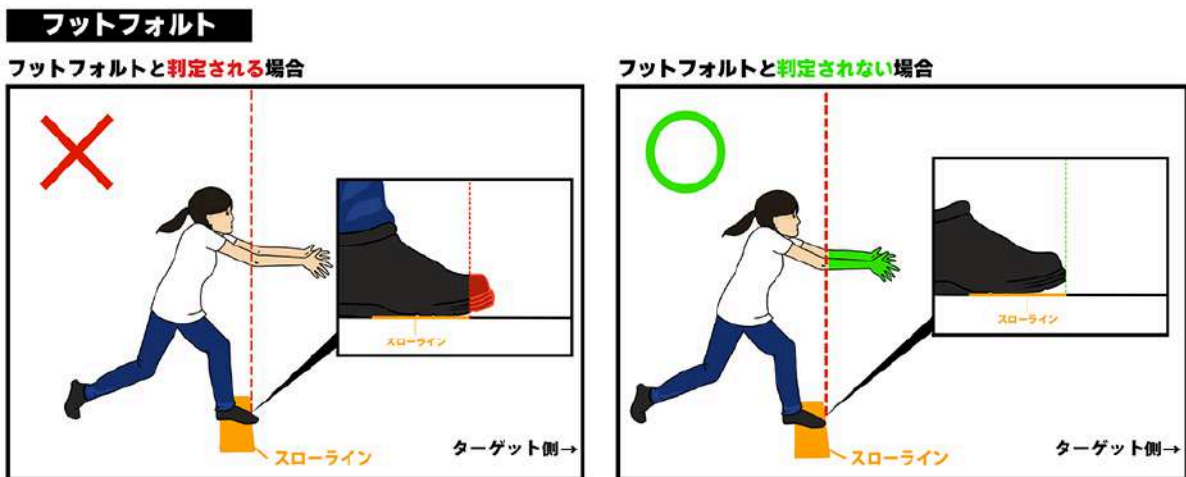
2. 競技規則

競技規則とは「試合中に選手が従うべき規則のこと」である。（「第一章 用語の定義」の 16. に記載）

以下に、競技規則を記載する。

- 選手が投擲の際に、片足を床についていなければならない。
- 選手は投擲する際は以下の投げ方以外は認められない。
 - 片手投げの場合、斧をリリースする前に斧のビット（刃）が、選手の身体とは逆向きになっている状態での上手投げ又は逆手投げでの投げ方
 - 両手投げの場合、斧をリリースする前に斧のビット（刃）が、選手の身体とは逆向きになっている状態での投げ方

- c. 選手が斧をリリースしてから、斧は一回転してターゲットに刺さらなければいけない。
 - i. 回転数は、斧がリリースされてから、ビット（刃）が選手の方を向いた回数
- d. 選手は審判が「○投目お願いします」と宣言する前に投擲してはいけない。
- e. 選手は審判が「○投目お願いします」と宣言し、投擲する瞬間からコールするまでの間に、選手の床についている足の足首より下の部分がスローラインを越えた場合は「フットフォルト」と判定され、反則行為となる。
 - i. ここでいう「スローラインを越える」とは、「スローラインの端から端までを結んだラインを床に対して垂直線上に空間に伸ばして、その伸ばしたラインをターゲット側に越えること」をいう。
 - ii. 歩行器や杖などを使用する選手は、両足がスローラインを超えていない状態であれば、歩行器や杖がスローラインを超えた床についていても問題ない。



- f. 選手は審判が「○投目お願いします」と宣言してから試合中の全ての選手が斧をリリースするまでの間はレーンの周辺の設置物等に触れてはいけない。
- g. 選手は試合中の全ての選手が斧をリリースしてから審判がコールするまでの間はスローラインを超えたレーン内の設置物に触れてはいけない。
- h. 地震等の自然現象や第三者によって押される等、選手が外部の力や物等の影響を受けて「フットフォルト」が発生してしまった場合、審判が独自の裁量で反則行為の可否を決定できる。
- i. 一方の選手が投擲してからもう一方の選手は10秒以内に投擲しなければいけない。（これを「10秒ルール」という）
 - i. 審判は自己の判断で選手が「10秒ルール」を守れているか確認するために両選手の投擲の間隔を計測することができる。その場合、以下の通りに計測する。
 1. 両選手に対し、計測することを事前に伝える。
 2. 正確な計測機器を使用する。（タイマー、ストップウォッチ、スマートフォンのアプリやその他電子機器等）
 3. 計測は最初に投擲した選手が斧をリリースしたタイミングで開始され、もう一方の選手が斧をリリースされたタイミングで終了する。
 - ii. 選手は試合中に審判に対して、相手選手が「10秒ルール」を守れているかの確認を要求できる。その場合、前述の i, の通りに計測する。なお、要求した時点でのゲームの残りの投擲は全て計測する必要がある。

1. 例：1ゲーム目3回目の投擲前に要求があった場合、1ゲーム目3回目の投擲から1ゲーム目が終了する時点（サドンデスを含む）まで計測する必要がある。
 - iii. 地震等の自然現象や第三者によって押される等、選手が外部の力や物等の影響を受けて「10秒ルール」を守れなかった場合、審判が独自の裁量で反則行為の可否を決定できる。
 - j. 試合中、お互いの選手が投擲をしない状態（相手選手が投擲するのを待つ状態など）になった場合、審判はその時点で合計得点が少ない(負けている方)の選手に対して、先に投げるように伝える。
 - i. 審判が投げるように言うってから10秒以内に投擲をしなかった場合、対象の選手は反則となる。
 - ii. 両選手が同点だった場合、じゃんけんで、先に投擲をする選手を決める。
 - k. その他、審判が反則行為と判断した言動は全て反則行為の対象となる。
3. ターゲット
- ターゲットとは「7枚の木材が使用され、ヘッダー、メインターゲット、フッターで構成される。またメインターゲットには、JAATが定める規格の的がデザインされている」ことである。（「第一章 用語の定義」の 08. に記載）
- a. ターゲットに使用される7枚の木材はそれぞれ4つの角にビスを1本ずつ打ち込んで固定する。
 - b. 審判は試合前にターゲットが劣化していないことを確認しなければいけない。劣化していると判断した場合、選手の要望の有無に関わらず、ターゲットを交換しなければいけない。ターゲットの劣化に関する基準は次の通りとなる。
 - i. 斧がターゲットの損傷した箇所に刺さり、過度に動いたり、揺れた場合
 - ii. 各得点対象エリアを囲う枠線に、大きな隙間や欠けている箇所がある場合
 - c. 但し審判は上記2つの具体例に限らず、得点の計測が困難だと判断した場合、ターゲットを交換しなければいけない。
 - d. 選手はc. で記載されている基準を元にターゲットの状態を確認し、試合中にターゲットが劣化していると判断した場合、審判にターゲットの状態を確認するように要求できる。
 - e. ターゲットが劣化していると審判が判断した場合、試合のレーンを変更することができる。変更ができない場合、ターゲットの交換を行う。
 - f. ターゲットの交換後、審判又はJAATスタッフはターゲットの状態を確認するために斧を5回まで投擲することができる。
 - g. レーン又はターゲットが変更された場合、選手は1回のみ練習ができる権利がある。
 - h. 選手と審判がターゲットを水で濡らすことが許可されるのは以下の場合となる。以下に該当しない場合はいかなる理由があってもターゲットを水で濡らしてはいけない。
 - i. 各試合の開始前
 - ii. 試合中にターゲットを張り替えた後
 - iii. 審判が必要だと判断した場合
 - i. 審判以外の人は、大会中に許可なくターゲットを張り替えることができない。またターゲットの木片を引き抜く、斧でターゲットを刻む、柔らかくする等の木材の状態に変化を加える行為をしてはいけない。
 - i. 但し、g.の場合は選手はターゲットを水で濡らすことができる。
 - j. ターゲットは選手及び審判がはっきりと確認できるように照明で照らされていなければいけない。
 - k. 試合中におけるターゲットの構成要素の位置は、本来の規格の位置から12.7 mmまでの誤差が認められる。

- i. JAATが認定するステンシルを使用して描かれた誤差に関してのみ許容する。
 - l. ターゲットの縦の中心線を基準に左右にターゲットの構成要素を比較した時に19.05 mmまでの誤差が認められる。
 - m. Black Rings の幅は、マーカーのにじみ等で誤差が発生することを考慮し、3.175 mmまでの誤差が認められる。
4. 試合の流れ
- a. 審判が出場選手の点呼を取る。
 - b. 選手はレーンの状態の確認を行う。
 - c. 選手同士がじゃんけんを行い、勝者が最初に投擲するレーンを決める。
 - d. c. で決まったレーンで練習する。
 - e. 審判が試合開始の宣告を行う。
 - f. 6回目の投擲でレーンを交代する。（これを「レーンチェンジ」という）
 - g. 1ゲーム分終了※サドンデスがある場合は実施する。
 - h. 各試合で定められたゲーム数を実施する。
 - i. 試合終了。
5. 選手はレーンの状態の確認を行った時にターゲットを水で濡らすことができる。
6. 選手が最初に左右どちらのレーンを使用するかは選手同士でじゃんけんを行い、勝者が最初に投擲するレーンを決定する。
- a. じゃんけんの掛け声（例：「最初はグー、じゃんけんぽい、」など）は審判ではなく、選手同士が行う。
7. 試合前の練習
- a. 試合前の練習回数は以下の通りとなる。
 なおここでいう「試合前」とは、各試合における「4.試合の流れ」の「e. 審判が試合開始の宣告を行う。」の直前に実施される練習のことをいう。
 - i. 選手は第1試合目1ゲーム目の前に、5回のみ練習ができる権利がある。
 - ii. 第1試合目2ゲーム目以降は、各ゲームの開始前に1回のみ練習ができる権利がある。
 - 1. 原則、選手は空きレーンでの追加練習を認められていない。但し、大会主催者や審判の許可があり、参加選手全員が公平に練習できる場合は、例外となる。
8. セカンドオピニオン
- 「セカンドオピニオン」とは、選手が審判の判定した得点に対して不服がある場合、別の審判に再判定を要求することをいう。
- a. 「セカンドオピニオン」を要求できる対象は、自身の得点のみならず、対戦相手の得点も含まれる。
 - b. どちらかの選手が「セカンドオピニオン」を要求した場合、判定を行う審判が得点をコールするまで、両選手はスローラインの後ろで待機していなければならない。
 - c. 「セカンドオピニオン」の対象となった選手が、審判の判定前に斧を動かした場合は審議していた得点のうち低い方の得点が記録される。
9. 試合の中断
- a. 審判は必要な場合に依じて、試合を一時中断する事ができる。規則の確認、セカンドオピニオン、その他確認事項等がこれに該当する。
 - b. 試合中断後に再開する場合には、中断した審判が中断した場面から再開する。
 - i. 例：一方の選手が投擲し、もう一方の選手が投擲していない時に試合が中断された場合、後者の投擲から通常通りに再開する。

10. 選手が投擲可能な状態（これを「オープンレーン」という）とは、両選手はスローラインの後ろに位置し、選手の前に審判がいない状態、かつ、審判やJAATクルーが試合の一時中断を宣言していない状態を指す。

11. サドンデス

- a. 両選手の10回の投擲での合計得点が同じ場合、勝敗は「サドンデス」で決まる。
- b. 「サドンデス」は試合の得点に加算されない。
- c. 「サドンデス」ではKillshots のみが有効となる。
- d. 両選手は「サドンデス」中に「レーンチェンジ」は行わない。
- e. 最初の投擲で上下左右いずれかのKillshots を狙うかは、選手が各自の判断で決めることができる。
 - i. もし1回目から「ドロップ」が続いた場合は斧が刺さるまでは、上下左右いずれかのKillshots を狙うかは、選手が各自の判断で決めることができる。
- f. 2回目以降の投擲は最初に狙ったKillshots から時計回りに狙わなければならない。
 - i. 1回目の投擲でKillshots 以外の場所に刺さった場合、刺さった場所から最も近いKillshotsを狙ったとみなされる。
- g. 2回目の投擲で両選手がKillshots を外した場合、Outer Killshot の得点有効範囲から斧の得点有効範囲までの最短距離を測らなければならない。審判はその際にメジャー等の正確な計測機器等を用いて計測する。
 - i. Outer Killshot から斧までの距離が近い方の選手の勝利となる。
 - ii. 両選手の計測結果が同じだった場合、時計回りに次のKillshots を再度狙わなければならない。
- h. 2回目以降の投擲で一方の選手が「ドロップ」し、他方の選手がKillshots は外したものの、ターゲットに斧を刺した場合は、後者の勝利となる。
- i. 両選手がOuter Killshot を成功させた場合、再度「サドンデス」を行わなければならない。その場合、選手は時計回りにKillshots を狙わなければならない。
- j. 両選手がInner Killshot を成功させた場合、再度「サドンデス」を行わなければならない。その場合、選手は時計回りにKillshots を狙わなければならない。
- k. 一方の選手がOuter Killshot を刺し、他方の選手がInner Killshot を刺した場合、後者の勝利となる。

12. 審判の人数

- a. 1試合に対して1名から2名の審判を配置しなければならない。
- b. セカンドオピニオンが発生した場合に対応できるように、a.以外に1名の審判を配置しなければならない。

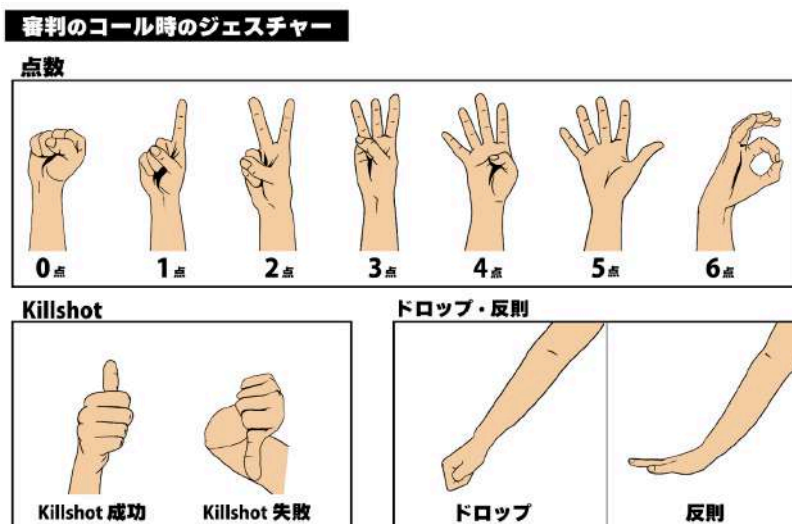
第六章 審判

第六章では、大会における最低限の審判規則に関して記載する。

6-1 審判規則

1. 審判の定義
 - a. 審判とは「『JAAT JUDGE CERTIFICATION』の資格を持つ人」のことである。（「第一章 用語の定義」の 11. に記載）
2. 審判規則の定義
 - a. 審判規則とは「審判が大会中に遵守すべき規則」のことである。（「第一章 用語の定義」の 16. に記載）
 - b. 審判規則に反する言動を行った審判は懲戒処分の対象となる。
3. Judge's Mindset（価値観・姿勢）
 - a. 常に冷静かつ毅然とした態度で審判を務める。
 - b. いかなる試合、選手でも平等に接する。
 - c. 選手に対して敬意を払う。
 - d. 一つ一つの判断が試合の結果に影響を及ぼすことを自覚する。
 - e. JAAT規則、審判規則「JAAT Official Rule」及びその他JAATが定める規則等を理解することに努める。
4. 試合において審判のみが得点の判定及び勝敗の結果を判定することができる。
5. 飲酒をした状態で審判をしてはいけない。飲酒の疑いがある場合は、大会の審判から外され、審判資格の剥奪等懲戒処分の対象とされる。
6. 審判は選手として大会に参加できる。その場合は自身の試合の審判を行うことは不可となる。
7. 審判は試合開始前に選手にターゲットの状態確認を行うように指示をする。その際、選手にターゲットを触らせてはいけない。
8. 選手が斧を持っている間は、選手の妨害にならないように間隔を確保しなければならない。（原則 1.5m以上の間隔を確保することを推奨するが、会場の環境によってはその限りではない）但し、審判が指示を出す場合に限っては選手に近づくことが許される。
9. 審判は試合中に得点を判定するために斧に触ってはいけない。
10. 審判は判定を行う際に、第三者からのアドバイスや相談等を受けてはいけない。
 - a. 選手が審判に対して助言、説得又は相談を行った場合「JAAT CREDO」に対する違反とみなされ、懲戒処分の対象となる。
11. 「コール」は大きくはっきりした声で選手や観客に聞こえるように伝える。
12. 審判は得点の判定が難しい時は刺さっている斧とターゲットの間に白紙を差し込み、刺さっている範囲を特定し判定を行う。
13. 審判は選手に合計得点を毎回の投擲の後に伝える。
14. 審判は選手に得点を伝えた後、「Calling the Killshot」を申告できるように1～2秒程度の時間を設ける。
15. 審判は既に1回目のKillshotsを成功させた選手が2回目の「Calling the Killshot」を行った際、上下どちらのKillshotsが狙えるのかを選手に伝えなければならない。
16. 得点を判定する際は1回の投擲ごとに合計得点を記録する。
17. データの改ざんや、一方の選手にとって有利となるような行い等、いかなる不正も行ってはいけない。

18. 各ゲームの5回目と8回目の投擲が終わった後にスコアシートの検算を行う。その際、選手には「スコアチェックする」と伝えてから検算を行う。
19. セカンドオピニオン
- 選手は得点のコール後にセカンドオピニオンを求めることができる。
 - セカンドオピニオンの判定は、ファーストオピニオン（最初にコールされた得点）を判定した審判とは違う審判が判定を行う。
 - レーンの審判及び選手は、セカンドオピニオンの判定が行われている間はスローラインの後ろで待機しなければならない。
 - セカンドオピニオンに関わる審判はお互いに判定に関する相談をしてはいけない。
 - セカンドオピニオンは最終判断であり、それ以上の審議は行われない。
 - 審判の判定前に斧を動かした場合は審議していた得点のうち低い方の得点が記録される。
 - 選手はセカンドオピニオンの判定を行う審判を指名できない。
 - セカンドオピニオンの判定を行う審判は、全ての道具を用いて判定することが認められる。但し、既にターゲットに刺さっている斧を動かしたり抜いたりしてはいけない。
20. 審判はいかなる試合も私情を交えない判断が行えるようにしなければならない。例えば、家族や親しい人等の試合を審判することは原則認められない。
- 選手は審判が私情を交えた判断を行う可能性がある場合、他の審判に変更することを要求できる。
 - 私情を交えた判断を行い、誤ったルールが適用された等で選手に不平等な結果を与えた場合、審判資格の剥奪等懲戒処分の対象とされる。
21. JAAT代表理事及び審判長は唯一、試合中に審判の交代を命ずる権限を持つ。
22. 審判は他の審判や選手が、JAAT規則とその他JAATが定めるルール等を遵守していない場合や、正しく得点を判定していない場合、審判長又は大会運営責任者に速やかに報告しなければならない。
- 審判による重大な違反行為があった場合、速やかにJAAT (jaat.axe@gmail.com) に報告しなければならない。
23. 審判のコール時のジェスチャー
- 審判は試合中にコールをするときは以下の図のようにジェスチャーを行うことを推奨する。



24. その他規則等に関しては、別途配布する資料等に記載の内容を遵守しなければならない。

第七章 Duals（デュアルズ）

第七章では、Duals（デュアルズ）種目に関して記載する。

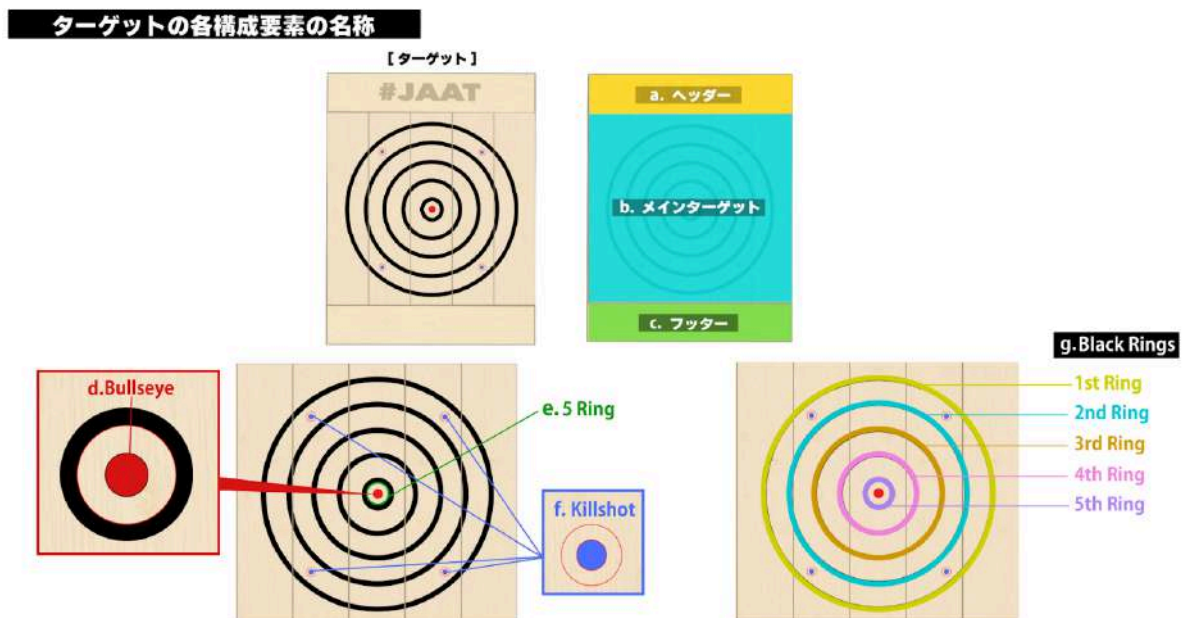
なお、Hatchet（ハチェット）種目との相違点に重点を置いて記載する。

Duals（デュアルズ）とは「小型の手斧を使用して2対2で対戦するAXE THROWINGの一種目」のことである。（「第一章 用語の定義」の 20. に記載）

7-1 ターゲット

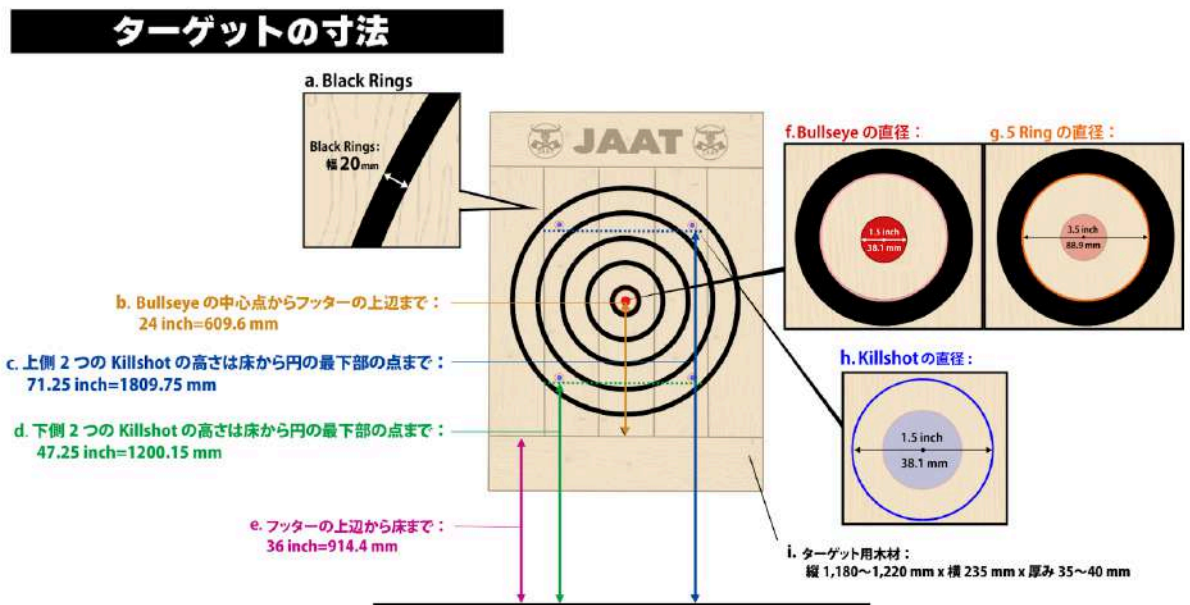
ターゲットとは「7枚の木材が使用され、ヘッダー、メインターゲット、フッターで構成され、かつメインターゲットには、JAATが定める規格のデザインが描かれている」のことである。（「第一章 用語の定義」の 08. に記載）

1. ターゲットの各構成要素の名称
 - a. ヘッダー
 - b. メインターゲット
 - c. フッター
 - d. Bullseye
 - e. 5 Ring
 - f. Killshot
 - g. Black Rings
 - i. 1st Ring
 - ii. 2nd Ring
 - iii. 3rd Ring
 - iv. 4th Ring
 - v. 5th Ring



2. ターゲットの寸法

- a. Black Rings : 幅20 mm
- b. Bullseye の中心点からフッターの上辺まで : 24 inch=609.6 mm
- c. 上側2つのKillshot の高さは床から円の最下部の点まで : 71.25 inch=1809.75 mm
- d. 下側2つのKillshot の高さは床から円の最下部の点まで : 47.25 inch=1200.15 mm
- e. フッターの上辺から床まで : 36 inch=914.4 mm
- f. Bullseye の直径 : 1.5 inch=38.1 mm
- g. 5 Ring の直径 : 3.5 inch=88.9 mm
- h. Killshot の直径 : 1.5 inch=38.1 mm
- i. ターゲット用木材 : 縦1,180~1,220 mm x 横235 mm x 厚み35~40 mm



7-2 得点

1. Robin Hood (ロビンフッド)

「Robin Hood (ロビンフッド)」とは、チーム内の選手の一方の斧がターゲットに刺さり、他方の斧が一方の斧に刺さっている状態のことを言う。

- a. 斧に刺さった斧の得点はターゲットに刺さっている斧の得点となる。なお、斧に刺さった斧は、斧のみに刺さっている必要がある。
 - i. 例：6点に刺さっている斧に刺さった斧の得点は6点になり、チームの得点は合計で12点になる。
- b. 「Robin Hood (ロビンフッド)」でKillshotの8点を有効とするためには、両選手がCalling the Killshotを行っている必要がある。
 - i. もし一方の選手のみがCalling the Killshotを行っていて、KillshotにRobin Hoodした場合、Calling the Killshotを行っていない選手の得点は1点となり、Calling the Killshotを行っていた選手の得点は8点となる。

2. Closing of the Targets

- a. Bullseye及び5 Ring は何度刺しても0点になることはない。

- b. 1回目のCalling the Killshot を成功させた場合、2回目のCalling the Killshot は1回目のCalling the Killshot で成功させたKillshot 以外を狙わなければならない。同一の位置のKillshot を刺しても、0点となる。

i. b. の規則は以下の場合にリセットされる。

1. ゲームがサドンデスになった場合
2. ゲームが終了した場合

3. Killshot

- a. 各チームは1ゲームで、最大2回まで「Calling the Killshot」を宣言することができる。

i. Calling the Killshot はチームの内1名の選手が2回狙うこともできるし、それぞれの選手が1回ずつ狙うこともできる。

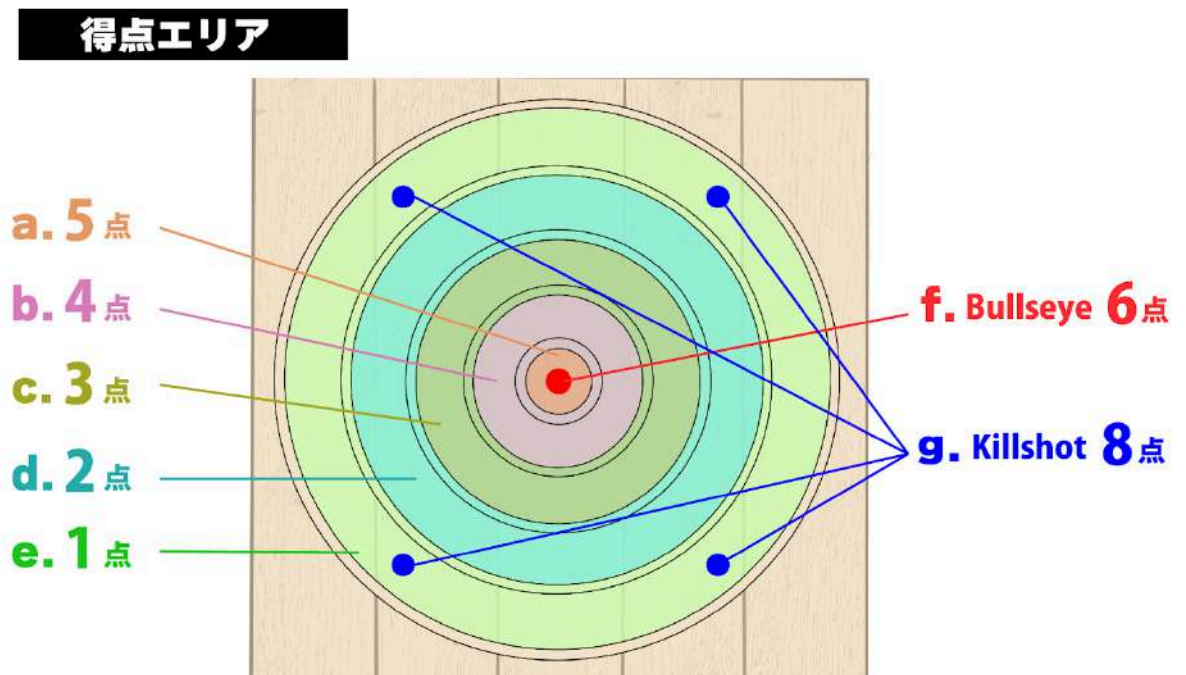
ii. 斧が「ドロップ」した場合でも3回目の「Calling the Killshot」の宣言は認められない。

- b. チーム内の両選手が同じ位置のKillshot を狙い成功した場合、両選手の得点はそれぞれ8点ずつとなる。(ただし、「Calling the Killshot」を行っている必要がある)

4. 得点エリア

- Bullseye の枠線外から5 Ring の外側の枠線内（赤色の線を含む）まで：5点
- 5 Ring の外側の枠線外から4th Ring の線外まで：4点
- 4th Ring の線内から3rd Ring の線外まで：3点
- 3rd Ring の線内から2nd Ring の線外まで：2点
- 2nd Ring の線内から1st Ring の線外まで：1点
- Bullseye（最も中心にある枠線を含む赤色の円）：6点
- Killshot（1点エリアの左右の上下にある枠線を含む青色の円）：8点

＊但し、Killshot は「Calling the Killshot」を行った場合のみ有効となる。



7-3 試合

1. 反則行為

反則行為とは「競技規則に反する言動のこと」である。（「第一章 用語の定義」の 17. に記載）

- a. 反則行為がなされた場合、対象選手のチームが反則とみなされ、該当するチーム投擲の得点は 0 点となる。
- b. 度重なる反則行為や重大かつ悪質な反則行為であると審判又はJAATスタッフが判断した場合は懲戒処分の対象となる。

2. 競技規則

競技規則とは「試合中に選手が従うべき規則のこと」である。（「第一章 用語の定義」の 16. に記載）

以下に、競技規則を記載する。

- a. チーム内で一方の選手が投擲した斧がターゲットに当たる前に、他方の選手は斧をリリースしなければならない。
- b. 一方のチームの投擲が遅かった選手がリリースしてから、他方のチームの投擲が遅かった選手のリリースは10秒以内に完了しなければならない。（これを「10秒ルール」という）
 - i. 審判は自己の判断で選手が「10秒ルール」を守れているか確認するために両チームの投擲の間隔を計測することができる。その場合、以下の通りに計測する。
 1. 両チームに対し、計測することを事前に伝える。
 2. 正確な計測機器を使用する。（タイマー、ストップウォッチ、スマートフォンのアプリやその他電子機器等）
 3. 計測は一方のチームの投擲が遅かった選手がリリースしてから、他方のチームの投擲が遅かった選手がリリースしたタイミングで終了する。
 - ii. 選手は試合中に審判に対して、相手チームが「10秒ルール」を守れているかの確認を要求できる。その場合、前述の i. の通りに計測する。なお、要求した時点でのゲームの残りの投擲は全て計測する必要がある。
 1. 例：1ゲーム目3回目の投擲前に要求があった場合、1ゲーム目3回目の投擲から1ゲーム目が終了する時点（サドンデスを含む）まで計測する必要がある。
 - iii. 地震等の自然現象や第三者によって押される等、選手が外部の力や物等の影響を受けて「10秒ルール」を守れなかった場合、審判が独自の裁量で反則行為の可否を決定できる。
- c. その他、審判が反則行為と判断した言動は全て反則行為の対象となる。

3. 試合の流れ

- a. 審判が出場チームの点呼を取る。
- b. 両チームはレーンの状態の確認を行う。
- c. 各チームの代表者同士がじゃんけんを行い、勝者チームが最初に投擲するレーンを決める。
- d. c. で決まったレーンで練習する。
- e. 審判が試合開始の宣告を行う。
- f. 5回の投擲を行う。
- g. 1ゲーム分終了※サドンデスがある場合は実施する。
- h. 各試合で定められたゲーム数を実施する。

- i. 試合終了。

4. サドンデス

- a. 両チームの5回の投擲での合計得点と同じ場合、勝敗は「サドンデス」で決まる。
- b. 「サドンデス」は試合の得点に加算されない。
- c. 「サドンデス」では、Killshot のみが有効となる。
- d. 両チームは「サドンデス」中に「レーンチェンジ」は行わない。
- e. 最初の投擲で上下左右いずれかのKillshot を狙うかは、選手が各自の判断で決めることができる。
 - i. もし1回目から「ドロップ」が続いた場合は斧が刺さるまでは、上下左右いずれかのKillshot を狙うかは、選手が各自の判断で決めることができる。なお、対象の選手は「ドロップ」した選手のみとなります。
- f. 両チームが同じ数のKillshotを成功させた場合、もう一度「サドンデス」を行う。
- g. 2回目以降の投擲は最初に狙ったKillshot から時計回りに狙わなければならない。
 - i. 1回目の投擲でKillshot 以外の場所に刺さった場合、刺さった場所から最も近いKillshotを狙ったとみなされる。
- h. 一方のチームより他方のチームの方がKillshot の成功の数が多い場合は、多く成功させたチームの勝利となる。
- i. 両チーム全員がKillshot は外した場合、審判がメジャーなどの正確な計測機器などを用いて、Killshot の得点有効範囲から、斧の有効範囲までの最短距離を計測し、最も最短距離だった選手がいるチームの勝利となる。

5. その他規則

- a. 斧が2本刺さった状態で審判が得点の判定を行う際、一方の斧を抜かなければ、他方の斧の得点の判定を行うことができない場合は、審判は選手に対して判定ができていない方の斧を抜くように要求できる。
 - i. もし斧を抜いた際に、他方の斧が「ドロップ」してしまった場合、斧が跨いでいた複数の得点有効範囲のうち、低い方の得点となる。
- b. 各投擲ごとにチーム内で左右の立つ位置を変更しても問題ない。
- c. （安全面の観点から）チーム内の選手は投擲する際、ターゲットから同じ距離に隣り合って立たなければならない。
- d. （安全面の観点から）チーム内で一方の選手がステップを入れて投擲する場合、他方の選手もステップを入れて投擲しなければならない。
- e. チームに補欠選手の登録はできない。

更新履歴

2024/12/14 更新

- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「7. Closing of the Targets」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正*メインの修正項目は赤字になります。
 - b. 1回目のCalling the Killshot を成功させた場合、2回目のCalling the Killshot は1回目に成功したKillshots とは高さが違うKillshots を狙わなければいけない。同じ高さのKillshots を刺しても、0点となる。

2024/12/9 更新

- 「第三章 規格」にある各ターゲットのデザイン、その他の関連する内容を加筆修正
- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「7. Closing of the Targets」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正*メインの修正項目は赤字になります。
 - b. 1回目のCalling the Killshot を成功させた場合、2回目のCalling the Killshot は1回目に成功したKillshots の上または下のKillshots を狙わなければいけない。上または下以外のKillshots を刺しても、0点となる。
 - b. の規則は以下の場合にリセットされ、どのKillshots を狙っても構わない。
 - 2回Calling the Killshot を成功させていた場合
 - ゲームがサドンデスになった場合
 - ゲームが終了した場合
- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「9. Killshots」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正*メインの修正項目は赤字になります。
 - h. 選手は10回の投擲で、最大2回まで「Calling the Killshot」を宣言することができる。
 - 斧が「ドロップ」した場合、追加で「ドロップ」した回数分「Calling the Killshot」の宣言が行える。
 - 例：1回目と2回目の投擲で「ドロップ」した場合、合計4回の「Calling the Killshot」を宣言できる。
- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「10. 得点エリア」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正*メインの修正項目は赤字になります。
 - i. Outer Killshot：（1点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されている円）：7点
 - j. Inner Killshot（1点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されていない円）：8点
- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「2. 競技規則」に以下の内容を追加*メインの修正項目は赤字になります。
 - e. 選手は審判が「○投目お願いします」と宣言し、投擲する瞬間からコールするまでの間に、選手の床についている足の足首より下の部分がスローラインを越えた場合は「フットフォルト」と判定され、反則行為となる。

- j. 試合中、お互いの選手が投擲をしない状態（相手選手が投擲するのを待つ状態など）になった場合、審判はその時点で合計得点が少ない(負けている方)の選手に対して、先に投げるように伝える。
 - i. 審判が投げるように言ってから10秒以内に投擲をしなかった場合、対象の選手は反則となる。
 - ii. 両選手が同点だった場合、じゃんけんで、先に投擲をする選手を決める。
- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「11. サドンデス」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正*メインの修正項目は赤字になります。
 - 2回目以降の投擲は最初に狙ったKillshots から時計回りに狙わなければならない。
 - 1回目の投擲でKillshots 以外の場所に刺さった場合、刺さった場所から最も近いKillshotsを狙ったとみなされる。
 - 2回目の投擲で両選手がKillshots を外した場合、Outer Killshot の得点有効範囲から斧の得点有効範囲までの最短距離を測らなければならない。審判はその際にメジャー等の正確な計測機器等を用いて計測する。
 - Outer Killshot から斧までの距離が近い方の選手の勝利となる。
 - 両選手の計測結果が同じだった場合、時計回りに次のKillshots を再度狙わなければならない。
 - 2回目以降の投擲で一方の選手が「ドロップ」し、他方の選手がKillshots は外したものの、ターゲットに斧を刺した場合、後者の勝利となる。

2024/10/23 更新

- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「9. Killshots」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正*メインの修正項目は赤字になります。
 - i. 選手は審判が「○投目お願いします」と言う前に「Calling the Killshot」の検討時間を設けることを要求できる。
 - i. 審判は選手から要求があった場合、両選手に対し「Calling the Killshot」を検討する時間を与える。なお、検討に時間がかかりすぎていると審判が判断した場合、審判は選手に対して検討を催促することができ、選手はこれに従わなければならない。

2024/8/1 更新

- 「第三章 規格」 > 「3-1 ターゲット」 > 「3. ターゲットのデザイン」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - C. Outer Killshotの枠線は0.5 mmの赤色又は黒色の油性ボールペンで描く。

2024/6/28 更新

- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「9. Killshots」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正*メインの修正項目は赤字になります。

- i. 選手は審判が「○投目お願いします」と言う前に「Calling the Killshot」の検討時間を設けることを要求できる。
 - i. 審判は選手から要求があった場合、両選手に対し「Calling the Killshot」を検討する時間を10秒間与える。**なお、この10秒間にはスコアシートの確認時間も含まれる。また逆に、選手からスコアシートの確認の要求があった場合でも10秒間の検討時間を与えて問題ないが、その10秒間には「Calling the Killshot」の検討時間も含まれる。**
 - 1. 一方の選手が「Calling the Killshot」を行った後の場合でも、他方の選手が「Calling the Killshot」をするまでに10秒間与えられる。

2024/1/29 更新

- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「3. ターゲット」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - f. ターゲットの交換後、審判又はJAATスタッフはターゲットの状態を確認するために斧を5回まで投擲することができる。

2024/1/15 更新

- 「第一章 用語の定義」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - 19. Hatchet（ハチェット）種目：小型の手斧を使用して1対1で対戦するAXE THROWINGの一種目
 - 20. Duals（デュアルズ）種目：小型の手斧を使用して2対2で対戦するAXE THROWINGの一種目
- 「第三章 規格」 > 「3-1 ターゲット」 > 「1. ターゲットの各構成要素の名称」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - e. 5 Rings
 - i. Center 5 Ring
 - ii. Outer 5 Ring
- 「第三章 規格」 > 「3-1 ターゲット」 > 「2. ターゲットの寸法」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - c. 上側2つのOuter 5 Ring の高さは床から円の最下部の点まで：62.5 inch=1587.5 mm
 - d. 下側2つのOuter 5 Ring の高さは床から円の最下部の点まで：55.5 inch=1409.7 mm
 - i. Center 5 Ring の直径：3.5 inch=88.9 mm
 - j. Outer 5 Ring の直径：2 inch=50.8 mm
- 「第三章 規格」 > 「3-1 ターゲット」 > 「3. ターゲットのデザイン」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - b. Outer Bullseye の枠線及びOuter 5 Ringの外側の枠線は0.5 mmの黒色の油性ボールペンで描く。
 - g. ターゲットにはBullseyes、5 Rings、Killshots 及びBlack Rings 以外の記号や線を描いてはいけない。但し、ターゲットの上下を示す簡易的な記号のみ、得点の有効範囲外に描くことが認められる。なお、描いた簡易的な記号が選手及び審判の判定に影響を及ぼすことがないようにしなければならない。

- 「第三章 規格」 > 「3-3 斧」 > 「2. 斧の重量、寸法、素材等」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - b. a-3. アイから b-3. ノブまでの長さは482.6 mmまで

- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「7. Closing of the Targets」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - a. 各ゲームの1～5回までの投擲又は6～10回までの投擲で同じ5 Rings、Outer Bullseye 又は Center Bullseye に刺した場合、0点となる。
 - b. 1回目のCalling the Killshot を成功させた場合、2回目のCalling the Killshot は上下（高さ）が異なる方のKillshots を狙わなければいけない。上下（高さ）が同一のKillshots を刺しても、0点となる。

- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「10. 得点エリア」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - a. Center Bullseye の枠線外からCenter 5 Ring の外側の枠線内（赤色の線を含む）まで：5点
 - b. Center 5 Ring の外側の枠線外から4th Ring の線外まで：4点
 - g. Outer 5 Ring（3点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されていない円）：5点

- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「2. 競技規則」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - f. 選手は審判が「○投目お願いします」と宣言してから試合中の全ての選手が斧をリリースするまでの間はレーンの周辺の設置物等に触れてはいけない。
 - g. 選手は試合中の全ての選手が斧をリリースしてから審判がコールするまでの間はスローラインを超えたレーン内の設置物に触れてはいけない。

- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「2. 競技規則」 > 「i」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - ii. 選手は試合中に審判に対して、相手選手が「10秒ルール」を守れているかの確認を要求できる。その場合、前述の i, の通りに計測する。なお、要求した時点でのゲームの残りの投擲は全て計測する必要がある。
 - 1. 例：1ゲーム目3回目の投擲前に要求があった場合、1ゲーム目3回目の投擲から1ゲーム目が終了する時点（サドンデスを含む）まで計測する必要がある。

- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「3. ターゲット」を以下の内容に変更し、その他の関連する内容を加筆修正
 - レーン又はターゲットが変更された場合、選手は1回のみ練習ができる権利がある。

- 「第七章 Duals（デュアルズ）」を追加

2023/12/04 更新

- 「第三章 規格」 > 「3-1 ターゲット」 > 「1. ターゲットの各構成要素の名称」 に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - d. Bullseyes
 - i. Center Bullseye
 - ii. Outer Bullseye
 - e. 5 Ring
 - f. Killshots
 - i. Outer Killshot
 - ii. Inner Killshot
 - g. Black Rings
 - i. 1st Ring
 - ii. 2nd Ring
 - iii. 3rd Ring
 - iv. 4th Ring
 - v. 5th Ring

- 「第三章 規格」 > 「3-1 ターゲット」 > 「2. ターゲットの寸法」 に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - a. Black Rings：幅20 mm
 - b. Center Bullseye（中心点） からフッター（上辺）まで：24 inch=609.6 mm
 - c. 上側2つの5 Ring の高さは床から円の最下部の点まで：62.5 inch=1587.5 mm
 - d. 下側2つの5 Ring の高さは床から円の最下部の点まで：55.5 inch=1409.7 mm
 - e. 上側2つのOuter Killshot の高さは床から円の最下部の点まで：71.25 inch=1809.75 mm
 - f. 下側2つのOuter Killshot の高さは床から円の最下部の点まで：47.25 inch=1200.15 mm
 - g. フッター（上辺） から床まで：36 inch=914.4 mm
 - h. Center Bullseye の直径：1.5 inch=38.1 mm
 - i. 5 Ring の直径：2 inch=50.8 mm
 - j. Outer Bullseye の直径： $\frac{3}{4}$ inch=19.05 mm
 - k. Outer Killshot の直径：1.5 inch=38.1 mm
 - l. Inner Killshot の直径： $\frac{3}{4}$ inch=19.05 mm

- 「第三章 規格」 > 「3-1 ターゲット」 > 「3. ターゲットのデザイン」 に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - b. Outer Bullseye の枠線及び真ん中を除く4つの5 Ringの外側の枠線は0.5 mmの黒色の油性ボールペンで描く。
 - c. Killshots の枠線及び真ん中の5 Ring の外側の枠線は0.5 mmの赤色の油性ボールペンで描く。
 - d. Bullseyes 及びOuter Bullseye の内側は赤色の油性マーカーで塗る。
 - e. Inner Killshot の内側は青色の油性マーカーで塗る。
 - f. 各得点対象エリアの境界線は、明確に得点を判別できるように、途切れていたり、かすれていない状態でなければいけない。
 - g. ターゲットにはBullseyes、5 Ring、Killshots 及びBlack Rings 以外の記号や線を描いてはいけない。但し、ターゲットの上下を示す簡易的な記号のみ、得点の有効範囲外に描くことが認められる。なお、描いた簡易的な記号が選手及び審判の判定に影響を及ぼすことがないようにしなければならない。

- i. 例：「X」、「一」などの簡易的な記号をターゲットの得点有効範囲外の下部に描く。
 - h. ターゲットは全て水平であり、傾斜のあるものは認められない。
- 「第三章 規格」 > 「3-3 斧」 > 「2. 斧の重量、寸法、素材等」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - f. 他者の知的財産権を侵害する可能性があるデザイン等は使用不可
 - g. 物理的に刺すことが困難なレプリカの斧等は使用不可
- 「第五章 大会」 > 「5-1 基本事項」 > 「7. その他規則」 > 「a. 」に以下の項目を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - i. 補聴器や医療用の機器であれば、例外として認める。但し、音を発生させるなど他の選手に影響を及ぼす場合は不可となる。
- 「第五章 大会」 > 「5-1 基本事項」 > 「7. その他規則」 > に以下の項目を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - d. JAATから許可を得ている場合に限り、ターゲット、レーン及びその他の規格を加盟店の状況に合わせて変更した環境下で大会の開催を行っても問題ない。
- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - 5. 判定方法はTouch Rule（以下、「タッチルール」）となる。
 - a. 「タッチルール」とは、複数の得点の対象エリアに斧が刺さった場合、高い方の得点となる判定方法のこと。（刃の片側から高い方の得点の対象エリアが見えていれば高い方の得点となる。）
 - b. 「タッチルール」とは別の判定方法として、Breaking Rule（以下、「ブレイキングルール」）があるが、「ブレイキングルール」は大会では採用されない。
 - i. 「ブレイキングルール」とは、複数の得点の対象エリアに斧が刺さり、刃の両側から高い方の得点の対象エリアが見えない場合は低い方の得点となる判定方法のこと。
 - 7. Closing of the Targets
 - a. 各ゲームの1～5回までの投擲又は6～10回までの投擲で同じ5 Ring、Outer Bullseye 又はCenter Bullseye に刺した場合、0点となる。
 - b. 1回目のCalling the Killshot を成功させた場合、2回目のCalling the Killshot は上下が異なる方のKillshots を狙わなければいけない。上下が同一のKillshots を刺しても、0点となる。
 - i. b. の規則は以下の場合にリセットされ、上下どちらのKillshots を狙っても構わない。
 - 1. 2回目までのCalling the Killshot を連続で成功させていた場合（上下のKillshotsを成功させていた場合）
 - 2. ゲームがサドンデスになった場合
 - 3. ゲームが終了した場合
- 「第五章 大会」 > 「5-2 得点」 > 「9. Killshots」 > 「h.」 > 「i.」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正

- 2. Calling the Killshot を宣言して、斧がターゲットに刺さらないことは「ドロップ」と判定される。
- 「第五章 大会」>「5-2 得点」>「10. 得点エリア」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - a. Center Bullseye の枠線外から5 Ring の外側の枠線内（赤色の線を含む）まで：5点
 - b. 5th Ring の線内から4th Ring の線外まで：4点
 - c. 4th Ring の線内から3rd Ring の線外まで：3点
 - d. 3rd Ring の線内から2nd Ring の線外まで：2点
 - e. 2nd Ring の線内から1st Ring の線外まで：1点
 - f. Center Bullseye（最も中心にある枠線を含む赤色の円）：6点
 - g. 5 Ring（3点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されていない円）：5点
 - h. Outer Bullseye（3点エリアの左右の上下にある枠線を含む赤色の円）：6点
 - i. Outer Killshot：（1点エリアの左右の上下にある枠線を含む塗り潰されていない円）：6点
 - j. Inner Killshot（1点エリアの左右の上下にある枠線を含む青色の円）：8点

＊但し、Outer Killshot 及びInner Killshot は「Calling the Killshot」を行った場合のみ有効となる。
- 「第五章 大会」>「5-3 試合」>「2. 競技規則」>「e.」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - ii. 歩行器や杖などを使用する選手は、両足がスローラインを超えていない状態であれば、歩行器や杖がスローラインを超えた床についていても問題ない。
- 「第五章 大会」>「5-3 試合」>「2. 競技規則」>「f.」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - f. 選手は審判が「○投目お願いします」と宣言してからコールするまでの間はスローラインを超えたレーン内の設置物に触れてはいけない。
- 「第五章 大会」>「5-3 試合」>「2. 競技規則」>「h.」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - ii. 選手は試合中に審判に対して、相手選手が「10秒ルール」を守れているかの確認を要求できる。その場合、前述の i. の通りに計測する。
- 「第五章 大会」>「5-3 試合」>「3. ターゲット」に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - j. 試合中におけるターゲットの構成要素の位置は、本来の規格の位置から12.7 mmまでの誤差が認められる。
 - i. 大会の開催中に誤差が発覚した場合、発覚した時点から同一の誤差で全ての試合を行う必要がある。
 - ii. JAATが認定するステンシルを使用して描かれた誤差に関してのみ許容する。
 - k. ターゲットの縦の中心線を基準に左右にターゲットの構成要素を比較した時に19.05 mmまでの誤差が認められる。
 - l. Black Rings の幅は、マーカーのにじみ等で誤差が発生することを考慮し、3.175 mmまでの誤差が認められる。

- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「7. 試合前の練習」 > 「a.」 に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - i. 選手は第1試合目1ゲーム目の前に、5回のみ練習ができる権利がある。
 - ii. 第1試合目2ゲーム目以降は、各ゲームの開始前に1回のみ練習ができる権利がある。

- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「11. サドンデス」 に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - e. 最初の投擲で上下左右いずれかのKillshots を狙うかは、選手が各自の判断で決めることができる。
 - f. 2回目以降の投擲は最初に狙ったKillshots から時計回りに狙わなければならない。
 - i. 1回目の投擲でKillshots 以外の場所に刺さった場合、刺さった場所から最も近いKillshotsを狙ったとみなされる。
 - g. 3回目までの投擲で両選手がKillshotss を外した場合でも勝敗をつけない。
 - h. 4回目以降の投擲で両選手がKillshots を外した場合、Outer Killshot の得点有効範囲から斧の得点有効範囲までの最短距離を測らなければならない。審判はその際にメジャー等の正確な計測機器等を用いて計測する。
 - i. Outer Killshot から斧までの距離が近い方の選手の勝利となる。
 - ii. 両選手の計測結果が同じだった場合、時計回りに次のKillshots を再度狙わなければならない。
 - iii. 3回目まで投擲が全て「ドロップ」だった場合、4回目の投擲は上下左右いずれかのKillshots を狙ってもよい。
 - i. 4回目以降の投擲で一方の選手が「ドロップ」し、他方の選手がKillshots は外したものの、ターゲットに斧を刺した場合は、後者の勝利となる。
 - j. 両選手がOuter Killshot を成功させた場合、再度「サドンデス」を行わなければならない。その場合、選手は時計回りにKillshots を狙わなければならない。
 - k. 両選手がInner Killshot を成功させた場合、再度「サドンデス」を行わなければならない。その場合、選手は時計回りにKillshot を狙わなければならない。
 - l. 一方の選手がOuter Killshot を刺し、他方の選手がInner Killshot を刺した場合、後者の勝利となる。

- 「第六章 審判」 > 「6-1 審判規則」 に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - 15. 審判は既に1回目のKillshots を成功させた選手が2回目の「Calling the Killshot」を行った際、上下どちらのKillshots が狙えるのかを選手に伝えなければならない。

- 「第六章 審判」 > 「6-1 審判規則」 > 「20.」 に以下の内容を追加し、その他の関連する内容を加筆修正
 - b. 私情を交えた判断を行い、誤ったルールが適用された等で選手に不平等な結果を与えた場合、審判資格の剥奪等懲戒処分の対象とされる。

2023/11/13 更新

- 「第五章 大会」>「5-2 得点」>「1. 得点の判定方法」>「c. 斧がターゲットに刺さらないことを「失投」といい、得点は0点となる。」を以下の内容に変更
 - 斧がターゲットに刺さらないことを「ドロップ」といい、得点は0点となる。
- 「第五章 大会」>「5-2 得点」>「2. 得点の判定方法」>「f. ターゲットに斧が刺さり審判が得点をコールする前に斧が落ちた場合「ドロップ」と判定され、得点は0点となる。」を削除
- 「第五章 大会」>「5-2 得点」>「2. 得点の判定方法」に以下の内容を追加
 - 投擲した斧が天井に接触した場合でも、反則等には該当せず、通常通りの判定を行う。
- 「第五章 大会」>「5-3 試合」>「8. セカンドオピニオン」に以下の内容を追加
 - 「セカンドオピニオン」を要求できる対象は、自身の得点のみならず、対戦相手の得点も含まれる。
- 「第五章 大会」>「5-3 試合」>「11. サドンデス」>「i. 片方の選手が「失投」し、もう片方の選手がKillshotは外したものの、ターゲットに斧を刺した場合は、後者の勝利となる。」を以下の内容に変更
 - 片方の選手が「ドロップ」し、もう片方の選手がKillshotは外したものの、ターゲットに斧を刺した場合は、後者の勝利となる。

2023/10/05 更新

- 「第五章 大会」>「5-1 基本事項」>「2. 遅刻者・早退者」と「3. 怪我」の「a. のi.」に以下の内容を追加
 - その際、各ゲームの6回目の投擲でレーンを交代しなければならない。（通常の対戦と同様のレーンチェンジ）
- 「第六章 審判」>「6-1 審判規則」>「12.~14.」に以下の内容を追加
 - 審判は得点の判定が難しい時は刺さっている斧とターゲットの間に白紙を差し込み、刺さっている範囲を特定し判定を行う。
 - 審判は選手に合計得点を毎回の投擲の後に伝える。
 - 審判は選手に得点を伝えた後、「Calling the killshot」を申告できるように1~2秒程度の時間を設ける。

2023/07/24 更新

- 「第五章 大会」>「5-1 基本事項」>「2. 遅刻者・早退者」に以下の内容を追加
 - b. 各大会又は各開催地に以下の規則を追加できる。

- i. 大会当日の受付終了時間までに受付処理が完了しなかった選手がいた場合、受付処理が完了できなかった選手は該当の大会の試合は全て不戦敗となる。
-

2023/06/29 更新

- 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「4. 試合の流れ」 に以下の内容を追加
 - b. 選手はレーンの状態の確認を行う。
 - c. 選手同士がじゃんけんを行い、勝者が最初に投擲するレーンを決める。
 - その他関連する箇所の加筆修正
 - 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「5.」 に以下の内容を追加
 - 選手が最初に左右どちらのレーンを使用するかは選手同士でじゃんけんを行い、勝者が最初に投擲するレーンを決定する。
 - じゃんけんの掛け声（例：「最初はグー、じゃんけんぽい、」など）は審判ではなく、選手同士が行う。
-

2023/05/03 更新

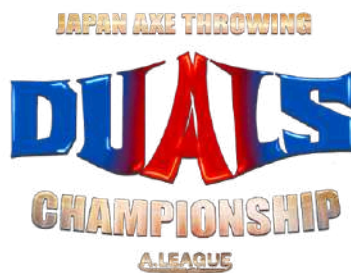
- 「第三章 規格」 > 「3-2 レーン」 > 「2. レーンの寸法」 > 「d.」 の箇所に「サイドライン（左）からサイドライン（右）までの幅は2,700mm～3,657.6mm」の記載及び関連する説明図の変更
 - 「第三章 規格」 > 「3-2 レーン」 > 「2. レーンの寸法」 > 「e.」 の箇所に「スローラインは縦76.2mm以上、横1,220mm以上」の記載、その他加筆修正及び関連する説明図の変更
 - 「第五章 大会」 > 「5-3 試合」 > 「2. 競技規則」 > 「e.」 の箇所に「選手は審判が「○投目お願いします」と宣言してからコールするまでの間に、選手の床についている足の足首より下の部分がスローラインを越えた場合は「フットフォルト」と判定され、反則行為となる。」の記載、その他加筆修正及び関連する説明図の変更
-

2023/05/01 更新

- 「JAAT Official Rule」 リリース
-

* 「JAAT Official Rule」はWorld Axe Throwing Leagueの公式ルールを参考に作成したものである。

A.LEAGUE



JAAT Official Rule

発行所：一般社団法人日本アックススローイング協会®

代表理事／Chairman：河東 誠／Kato Makoto

公式webサイト：jaat-axe.or.jp

[不許複製]
