

【40】投てき審判員

1 任務と編成

(1) 主任

- ① 主任の任務と権限 (CR18 参照)
- ② 主任は任務と権限を熟知し、審判長を補佐する。投てき進行運営表により各班長を通して投てき審判員を統括し、審判上の諸問題処理に関して責任を持つ。
- ③ 主任が決定を下すのに疑問が生じた場合は、審判長にその決裁を求める。
- ④ 競技開始・終了は各担当の状況を確認後、審判長に確認した後主審等に指示する。また、競技開始・終了の審判員合図とアナウンスを同調させるため、競技進行担当総務員やフィールド進行ディレクターと連絡をとる。
- ⑤ 新記録が出た場合は、その計測に立会い記録の確認をする。その場合審判長に報告し、速やかにアナウンサーにも連絡する。
- ⑥ あらかじめ審判長から権限の一部の委任を受ける。
- ⑦ 主任者打合せに出席し、申し合わせ事項を各審判員に徹底させる。
- ⑧ 審判員および補助員を掌握し、それぞれの任務分担を明確にし、指示する。
- ⑨ 競技に必要な用器具、備品の準備と点検を行う。
- ⑩ トラブルが発生したときは、審判長に連絡すると共に競技を中断させないよう策を講じる。
- ⑪ 場内司令及び関連する競技役員と連携を保ちつつ、危害予防に努める。

(2) 副主任

主任を補佐し、または代行し任務の遂行にあたる。

(3) 班長

- ① 担当種目の管理運営にあたる。(競技者の練習、注意指示事項、競技開始・終了の通告等を含む)
- ② 計測に立ち会う。
- ③ 主任と連携し、新記録が樹立された場合、主任が立ち会い確認し、審判長に連絡の後、総務員(競技進行担当)に連絡する。
- ④ 主任と連携し、投てき競技を盛り上げるために、その進行状況(好記録や新記録等)をできるだけ総務員(競技進行担当)やフィールド進行ディレクターに連絡し、状況を観衆に伝えるように心がける。

(4) 主審

- ① 競技開始の時は、サークルや助走路中央で赤白旗を頭上高くあげる。終了の時は、旗を頭上で交差させ合図する。(開始時間は、競技時間通りに行う)(練習投擲時間を調整する)
- ② 投てきの有効、無効の判定を赤白旗で表示する。(表示は各担当も確認できるよう約2秒間挙げしておく)

判定

- (ア) 投てき物が地面に最初に触れた痕跡が有効角度線内にあるときは有効試技。(線上は無効)
- (イ) 砲丸あるいはやりを規則通りに投げなかったときは無効試技とする。
 - ・砲丸は、顎または首につけるか、あるいはまさに触れようとする状態に保持し、片手で投げなくてはならない。そのとき両肩を結ぶ線より後方から投げてはいけない。(TR33)
 - ・やりは、肩または投げる方の腕の上で投げなければならない。(TR38)
- (ウ) 競技者は、投てき物が地上に落下するまではサークルや助走路から出てはならない。

- (エ) サークル内に入ってもまだ試技は開始されていないか、試技を始めてから動作を中断し一度サークル外に出ても、他の規則に反しない限り無効試技とはならず、試技時間内（30秒）であれば試技を続けることができる。なお、試技時間内に競技者の試技が開始していれば、その試技は認められる。
- (オ) サークルを使用する種目は、競技者がサークル後半から出たことを確認してから白旗（右手）をあげる。無効試技の場合はその時点で速やかに赤旗（左手）をあげる。
- (カ) やり投においては、判定員は有効試技後、白旗（右手）をあげる。無効試技の場合は、その時点で速やかに赤旗（左手）をあげる。
- (キ) やり投において、試技の後ファールラインよりも4m後方に印されているマークより下がった場合、助走路を正確に離れたとみなすことができ、助走路内においても試技の判定をすることができる。
- (ク) ハンマー投において、投てき動作に入ってから、ハンマーの頭部が地面やサークルの縁に触れても不正な投てきとはみなさない。投げなおそうとして動作を中断してもよく、サークルの後方からであれば出てもよい。（TR36）（30秒以内）
- (ケ) 審判委員は、一度下した判定に間違いがある場合は、再考して新たな判定を下すことができる。審判員の判定に対して抗議、上訴により審判長、 Jury が判断を下す場合には、速やかに情報提供しなければいけない（CR19）。
- (コ) サークル内に入り最初の回転動作を行う際に、サークル内の中心を通してサークルの両側の外に引かれた脇の白線より完全に後方で、サークルの外側の地面に触れても、前への推進力（助力）にならなければ有効とする。

③ 競技の中断、再開時を計測担当に指示する。（中断・再投擲の場合＝器具の破損・突風・落雷等の不可抗力や気象状況による中断など）

(5) 痕跡判定担当・着地判定担当

- ① 主審の連絡や競技の開始、終了についての指示に連携して合図する。
- ② 速やかに着地地点へ行き痕跡を確認する。（削除項目あり、痕跡での紅白旗）
- ③ 痕跡にピンを打ち込む。計測が終っても記録表示板に記録が表示されたことを確認するまでピンをぬかない。
- ④ 有効角度外に出た場合、角度線に正対して両手を頭上にあげて「角度線外である」ことを動作で示す。
- ⑤ 落下地点の痕跡は、計測後ただちに整地する。
- ⑥ 円盤は常に自分の2m以内に落下させるよう、円盤に向かって走っていくように心がける。落下地点の近く（2m以内）の真横で確認することがポイントである。
- ⑦ やりの頭部が他のどの部分よりも先に地面に落下したか判定する。
- ⑧ やりが頭部の先端から落下したかどうかの判定は、できる限り真横から見るとよい。やりの落下する角度がぎりぎりの場合、着地判定員は落下地点まで行って、正しい痕跡の有無を確かめて判定する。

(6) 計測担当（科学計測）

- ① 競技の前後に計測器の測定した距離値と鋼鉄製メジャーの距離値が同じか審判長・JTOの立ち会いの下確認し、また、記録用紙に結果を記入し、審判長・JTOのサインをもらう。
- ② 記録測定では、ピンの位置に反射鏡を地面に対して垂直にセットし、計測員に合図する。
- ③ 主審の合図で試技が有効になり、痕跡判定担当の合図後速やかに測定する。正確に計測値を記録担当に伝え、記録担当の復唱した記録を確認する。

(7) 記録担当

- ① 情報処理員兼オペレーターがコンピュータを正しく操作しているか確認する。
- ② 記録用紙に必要事項（競技開始、終了時間、計測器の確認結果等）を記入し、記録は復唱して記入する。
- ③ 常に競技者のナンバーを確認する。
- ④ 新記録が予想される時は、進行担当総務ならびに審判長に連絡する。
- ⑤ 記録表示板のナンバーや記録を確認する。
- ⑥ 定められた記号（成功○・失敗あるいは無効×・パスー・試合放棄（離脱）r）を使う。
- ⑦ 記録は少なくとも2人の審判員によって個別に記録し、点検しなければならない。
- ⑧ 記録用紙の整理の仕方（その競技者の一番よい成績を○で囲み3回の最高記録の欄に写す。）
 - (ア) 上位8人を選ぶ場合には、まず3回の最高記録の中から記録のよい順に8人を○で囲み、次にナンバー、氏名、と所属を○で囲む。常に一番右の○で囲んだ記録が、その競技者の最高記録となる。
 - (イ) 上位8人の最後の通過順位に同記録がある場合には2番目の記録により、それも同じ場合には3番目の記録によって決める。
 - (ウ) 上位8人による4回目以降の試技は、それまでの各自の最高記録に基づき、記録の下位の者から行う。試技順を所定の欄に記入し、競技者呼出担当と確認する。
 - (エ) 日本記録、大会記録などがでた場合は備考欄にそれを記入し、審判員主任の確認をとり、最後に審判長のサインを得る。

⑨ 記録記入記号「r」試合放棄（離脱）について

フィールド競技において、まだ試技する権利を有しながら、競技者からその時点で権利を放棄して競技を終了するとの申し出があった場合には、記録用紙に「r」印を記入する。この「r」印を確認して記入した後は、どのような理由であろうとも当該競技者は試技を再開することはできない。また、試技放棄した時点での有効記録ならびに試技内容が、1位と同成績であっても1位決定戦に参加することは出来ず、1位決定戦に参加した競技者のつぎの順位となる。

※ 競技場所に入場した後、競技開始前のウォーミングアップで怪我をするなどして、最初の試技を行う前に出場を断念した場合は、「棄権（DNS）」として扱い「r」は用いない。

(8) 計時担当

- ① 競技者が試技を行う時間を計測する。
 - ② 試技できる準備が整った時点（通常の場合、競技者がサークルや、やり投げの助走路に立った時）で、主審が白旗で競技者に指示し、その時点で時計をスタートさせる。通常は1分、連続試技では2分が与えられる。試技時間が、残り15秒になったら、黄旗をあげつづけるか、その他の方法で適切に競技者に知らせる。
 - ③ 試技時間の時計は、判定員の白旗か赤旗があがるまでは絶対に止めてはならない。
- ※ 試技時間の変更
- (ア) 変更されることが予想される場合には、審判長に報告する。
 - (イ) 審判長は総務と進行担当総務員に連絡し、競技運営に支障が生じないようにする。
 - (ウ) 競技の開始時間は大会の基本であり遅れぬよう注意する。

(9) ペグ担当

- ① リボンロッドの目盛りに沿ってペグを角度線外30cm程度に立てる。
- ② 日本記録、大会記録表示器を立てる。
- ③ 表示された記録を確認し立てる。
- ④ 正面から見やすいように重ならないように立てる。

(10) 競技者呼出担当

- ① 競技者を全員集合させ、入場してきた競技者の点呼を行い、ナンバーカードを確認する。
- ② 商標（ロゴマーク・広告等）をチェックする。

「競技会における広告および展示物に関する規定」に反する商標や広告等のついた服装、所持品を競技場内に持ち込むことは許されない。これに違反した競技者には注意を与え、違反している商標や広告等にはテープを貼るなどの措置をする。
- ③ 指を束ねてのテーピングや競技で禁止されている保護具をつけていないか点検する。
- ④ 他の種目と兼ねている競技者について事前に審判長、主任の指示を受けておき適宜対処する。
- ⑤ 助力に対する注意（TR6）（審判員はコーチエリアの確認を行う）
 - (ア) 競技者が競技場外に出て監督、コーチの指示を受けたり、監督、コーチが競技場に入って助言をしたり、文章をもって助言することは規則違反となる。
 - (イ) フィールド内で競技中の競技者が競技場所以外に行く行為は、「競技中の離脱」とみなし、注意を与える。
 - (ウ) 競技者同士での助力が見られたときや、他の競技者に公平を欠くような内容の時は、注意を与える。
 - (エ) すでに競技区域にいる競技者が、理学療法や医療処置を必要とした場合、組織委員会に任命された公式の医療スタッフが腕章等、識別可能な服装で行うことができる。上記の目的のために認定医療スタッフは、競技区域外で待機できる。いかなるケースでも競技進行や試技順を遅らせてはならない。しかし、競技者担当を離れた競技者に対して、競技開始前であろうと競技中であろうと、他の人によるこのような介添えや手助けは助力である。

(TR6. 1)
 - (オ) ビデオ、カセット、ラジオ、CDプレーヤー、トランシーバーや携帯電話等通信機器類の使用することはもちろん、持込も禁止されている。（TR6. 3. 2）
 - (カ) 助力とは見なされず、許可されるものとして、以下の項目がある。（TR6. 4）
 - ・ 審判長は、身体保護または医療目的のあらゆる身体保護具（例えば：包帯、絆創膏、ベルト、支持具、冷却機能付きリストバンド、携帯用酸素ボンベ等の呼吸補助具）を医事代表と協力して、競技者に望ましいものであるかどうか確認する権限を有する。（TR6. 4. 3）
 - ・ 指定された場所で、あるいは審判長が認めた場合に渡す帽子、手袋、靴や衣類。
- ⑥ マーカー（TR25. 3）
 - (ア) 砲丸投、円盤投、ハンマー投において、競技者は主催者が準備した1個のマーカーを使用できる。
 - (イ) やり投において、主催者が準備したものまたは承認したものを2個まで使用できる。
 - (ウ) マーカーは助走路の外側に置かねばならない。
- ⑦ すべり止め剤の着用（TR32. 5. 1）

にぎりをよくするために、競技者は手だけに適当な物質を使ってもよいが、投てき物に直接付けてはいけない。
- ⑧ 予選通過者、トップ8以外の者の退場を指示する。（マーシャルに引き継ぐ）
- ⑨ 競技者が勝手に競技場所を離れないように管理する。（TR6. 2）トイレ等で競技場所を離れる場合には、マーシャルと連携し対応する。
- ⑩ 競技終了後、8位までの入賞者をミックスゾーンに誘導し、入賞者管理係に引き継ぐ。（投てき審判員が誘導して入賞者管理係に引き継ぐこともある）
- ⑪ ハンマー投は、手袋及び指にテーピングの使用が認められている。ただし、ハンマー投の手袋は指先が見えるように切ってなくてはならない。（TR32. 4. 3）
- ⑫ ハンマー投では、左利きの選手を確認しておく。

- ⑬ やり投は、スパイクピン（12mm 以下を超えてはならない。その数は靴底と踵で 11 本以内）の点検をする。（TR5.3、TR5.4）

(11) オペレーター

- ① 競技回数、ナンバー、記録を表示し、本部・観衆など全体が見えるように回転させる。
- ② 記録担当と連携を密にし、表示にミスのないように心掛ける。
- ③ 当該種目の審判員と協力し、試技毎に結果をコンピュータに入力する。

(12) 主審補佐

サークルの種目において、主審の対角線上に座り、主審の死角に入り判定が難しい 場合の補佐を行う。

(13) 補助員

主任の指示により関係業務にあたる。

2 留意点

(1) 準備

- ① 競技開始 90 分前までに、各自の分担を確認しておくこと。
- ② 競技に必要な器具・器材をセットし入念に点検する。（競技開始 50 分前に完了）
 - (ア) 投てき場の角度線は正確でまっすぐなラインを設置する。
 - (イ) 投てき角度線内の距離線は出場競技者の記録を考慮し、5 m ごとか 10m ごととするが、3 本程度でよい。ただし砲丸投げは 1 m ごととする。
 - (ウ) 計測には科学計測装置を用いるが、故障のことも考慮し、鋼製巻尺を用意しておく。科学測定器は、競技前後に審判長立会いの上、鋼製メジャーを使用し、計測距離の確認をする。
 - (エ) ペグには試技ナンバーを書く。雨天のことも考慮しておく。
- ③ 各班（補助員含む）は 20 分前までに競技役員控室に集合し、2 列縦隊で足並みを揃えて各ゲート付近まで進み、招集完了 15 分前に各地点へ入場する。退場の際も同様とする。
- ④ 補助員に対する指導。補助員は自分の分身と考え親切に指導するとともに、常に行動を見守ってきびきびした正しい行動ができるように配慮する。投てき場では特に安全に留意する。
- ⑤ 競技者がおおよその風向と風力を知ることができるように、円盤投・やり投においては、適切な場所に一つ以上の吹き流し状のものを置く。
- ⑥ 各競技場所付近のコーチエリアや写真撮影エリアを確認しておく。

(2) 練習

- ① 待機場所付近で、投てき物をもって勝手に練習をさせないよう十分に管理する。
- ② 「練習はプログラムの順に行なう」ことを伝え、試技順に練習させる。
- ③ 競技者の呼出しを行なう。「練習 1 回目。〇〇番」「つぎ〇〇番」「〇〇番準備」というようにするとよい。
- ④ 公式練習は最高 2 回までとする。
- ⑤ 審判員が赤旗を出しているときは、試技をさせない。

(3) 事故防止

- ① 練習中でも競技中でも、競技者を投てき物落下付近に近づけないこと。
- ② 円盤投、やり投の判定には常に風向、太陽光線に注意し風上から判定する。
- ③ 円盤投、ハンマー投においては角度、距離的に危険な場所で他の競技が行われている時は、その付近に審判員を配し、その付近の競技者ならびに審判員にも注意を喚起する。それでも予想外に大きくそれて投げられた場合は、「危ない」と大声で叫ぶ。

- ④ サークル、助走路には必要な時にはカラーコーンを置き、競技者が勝手に使用しないよう配慮する。
- ⑤ やり投で、トラックを助走路として使用するときには、マーシャル、監察員等と連携し、注意しながら競技を進行する。(縁石を撤去したときは、両端に低いカラーコーン等を置く)

(4) 審判員の行動

- ① 審判員は、競技場内における言動には特に注意する。また配置に着くまでの歩行、旗の挙げ降ろし、測定時の態度、椅子の座り方、痕跡判定担当や着地判定担当の立っている姿勢など、そのひとつひとつが監督、コーチ、観客から見られていることを念頭において審判にあたる。
- ② 任務中、他の競技に気をとられない。
- ③ 首をかしげながらの判定は絶対にしない。周りに不信感を与える結果となる。
- ④ 競技中に競技者を指導(助言)や、その他の支援を提供することなどしてはならない。
- ⑤ 各競技者がその力を十分発揮できる雰囲気づくりに配慮する。
- ⑥ 規則に反する競技者には理由を明確(CR●●、TR●●にかいていますが・・・)にして注意を与える。他の競技者に対する迷惑行為など、競技進行に支障を及ぼす言動・行動をする競技者には厳格に臨む。

(5) 2種目同時出場の取り扱い

- ① 競技開始前に必ず申し出るよう指導する。(競技者係からの情報の再確認)
申し出があった場合、審判長は競技会に先立って決めた順序によらないでその試技を許すことができる。但し、6回目の試技については、先立って決めた順序で試技を進める。(TR4)
- ② 同時刻に2種目の競技を兼ねる場合、いずれの競技種目を優先させるかは競技者自身が決めることであるが、トラック競技と兼ねているときは、トラック競技が優先となる。
競技者が与えられた試技順(変更を含めて)に不在のとき、その試技に間に合わなかった場合には、パス(-)扱いとする。
- ③ 試技順を変更する場合は、他の競技者にも伝えて周知させる。

(6) 報道関係者との協力

カメラマンの取材エリアを確認しておく。約束を守らないカメラマンがいたら、一時競技を中止してでもエリアを守らせる。報道係・マーシャルと連携を密にして整理をする。

(7) 悪天候(雨天)時などの準備

- ① 投てき競技の用器具は、雨に濡れないようテント、パラソル等の下に入れ、雑巾等を用意して滑ることによる危険防止に注意を払う。
- ② 記録用紙が濡れぬようビニール袋を用意するなど工夫をする。
- ③ 傘をさしての審判は、危険防止、また観衆への配慮からおこなわない。