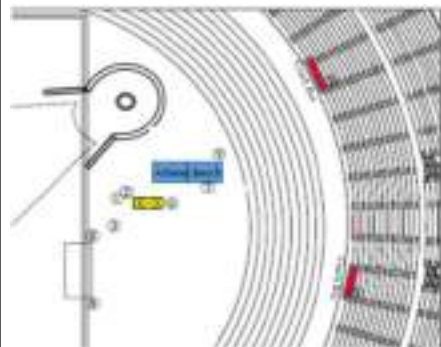
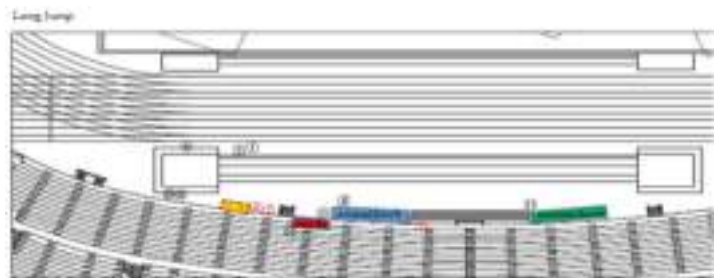


業務概要	業務詳細
1 跳躍審判員の 任務	<p>(1) 競技者、監督・コーチ、観衆等に信頼感を与える、公平・正確でスムーズなジャッジを心掛ける。</p> <p>(2) 各種目の競技時刻にあわせて事前にFOPの整備ならびに用器具の点検を完了する。</p> <p>・競原則各セッション開始90分前までに設営を完了させる</p> <p>・関係部署間との連携を図り、跳躍競技用器具の準備を行う</p> <p>T11.12走幅跳用パウダー（用器具係が用意）、テープの準備、計測器具（技術総務と連携して踏切エリアの作成）</p> <p>アシスタントが確認できるタイマー（練習期間中にアトス持参の残分計の仕様確認、設置向きの検討が必要）の設置場所・向きの確認</p> <p>・「跳躍審判長」「跳躍主任」「Atos」により、科学計測装置等電子機器の動作確認を行う</p> <p>→走幅跳の測定方法はVDM、T11.12の競技はメジャーで計測</p> <p>(3) 各種目のFOP入場20分前までには定位置につき、諸準備の点検確認をする。</p> <p>①各種目の競技開始5分前に練習試技を終了させ、コーンで制御するとともに、最終確認をする。</p> <p>(4) 競技者が入場したら、リクエストフォームを確認し、マーカーの設置を援助する。</p> <p>競技者の状況把握と審判員への周知</p> <p>① 欠場届の出ている競技者の確認（Call Room）</p> <p>② 棄権した招集もれ競技者の確認（Call Room）</p> <p>①②は選手を誘導してくる競技者係が持ってきた紙を現場で最終確認する</p> <p>(5-1) 競技クラスT11の競技者のアイマスク・アイパッチの確認する。</p> <p>(5-2) T63・64の選手の義肢使用の有無を確認する。※ルール改正で義足はMust？</p> <p>(6) 競技開始前、アシスタントに競技者への助言・助力をしないように注意をする。</p> <p>(7) 競技開始後は、競技場所での練習を禁止する。</p> <p>(8) 競技者にアシスタントがついている場合、試技の時以外のコミュニケーションを禁止する。</p> <p>⇒競技開始後はマーシャルが担う。</p> <p>(9) 走高跳の助走がトラックを使うようになった場合の事故防止及び競技時間の遅れ防止。</p> <p>(周回種目の場合、マーシャルと連携しタイミングを調整する。)</p> <p>スタートのタイミングと被った場合、跳躍審判員長が競技進行のEPMと連携を図り、スタートと助走のタイミングを調整する。</p> <p>(10) 競技終了した競技者をマーシャルがミックゾーンへ誘導する。</p> <p>(11) 競技進行状況を確認し、遅れるようであれば、関係部署と連携し回復を図る。</p> <p>(12) 荒天時の対応を検討しておく。競技続行を検討する場合ITO→TDに相談、NTO主任→CDに相談</p> <p>(13) 競技中に競技者から抗議があり、審判長が記録の保全を指示した場合、</p> <p>ITO→TDに連絡、NTO主任→CDに報告</p> <p>(14) 跳躍競技場の撤収</p> <p>・跳躍審判員と技術総務、用器具係、ボランティアが協力し、跳躍競技場を撤収及び最後の確認を行う。</p> <p>① 使用した機材の撤収確認（跳躍審判員が備品回収整理→撤収は用器具係）</p> <p>② 走高跳助走路の助走マーク撤去確認（跳躍審判員がテープの回収）</p> <p>③ 取り外した縁石を戻す、小コーンを回収確認（走高跳）</p> <p>④ T11/12走幅跳のパウダーふき取り確認（走幅跳）※ふき取り作業は用器具係</p>
2 任務分担 (1) 主任	<p>① 跳躍審判長、ビデオ審判長と緊密な連絡を取り、あらかじめその権限の一部の委任を受け、審判上の諸問題の処理に関し責任をもつ。決定を下す時に疑問が生じた場合は、跳躍審判長にその裁定を求める。</p> <p>② 各班長を通して跳躍審判員を掌握し、それぞれの任務を明確にして、適宜必要な任務を指示する。</p> <p>③ 選手数に見合った助走マーカーを準備する。T11・12の選手にはウレタン素材の助走マーカーを準備する。</p> <p>④ 発生時には、跳躍審判長、関係役員と連絡を取り合いながら対応する。</p> <p>⑤ 各セッションの競技運営状況を記録しておく。</p>

<p>2-1 走高跳 (1) ②主任</p>	<p>①全体の管理運営にあたる。 1) 班の競技役員を確認し、業務分担表に従って業務分担の指示をする。 2) 競技開始前に、競技場所・用器具を点検し、不備があれば技術総務と連絡を取り準備を完了しておく。 ②入場してきた競技者に、次の注意事項を周知する。 1) 競技前の練習は公平で安全な方法で行い、勝手な練習や競技中の練習は禁止する。 2) バーのあげ方を知らせる。(チームリーダーズマニュアル、テクニカルミーティングでお知らせ済み) 3) パスをする競技者は確実に申し出るように指示する。 4) 退場の時期、方法について指示する。※マーシャルと連携。マーシャルがPECRに 5) 義肢の使用の有無を確認する。 ③新記録が試みられるときは、ITOと共に計測に立ち会う。 T63の競技はT42とT63のcombine、T64の競技はT44とT64のcombine、 T47の競技はT45、T46、T47のcombineため 記録の確認を行い、間違えないようにする。</p>
<p>③判定員</p>	<p>①高度計(科学計測装置)の目盛りを確認し、助走路からバーの左右の高さが同じであることを確認する。 ②新しい高さになった時、上げたバーの高さを確認する。 ③インフォメーションボードに氏名等が表示されたら、ストップコーンを取り試技を開始する。 ④試技の有効、無効の判定をする。判定の際は、紅白の手旗ではっきりと表示する。</p>
<p>④記録計測 ⑤記録員</p>	<p>Atosスタッフが実施 Atosスタッフが実施 PC記録のバックアップとして、紙の記録用紙への記載を行う(跳躍審判員)</p>
<p>⑥制限タイマー</p>	<p>①競技者の氏名等がインフォメーションボードに掲示され、主審がコーンをはずした時点でタイマーをスタートさせる。 ②制限試技時間と人数の確認をする</p>
<p>⑦競技者担当</p>	<p>①入場後必要があれば「アスリートビブス」「商標」について注意をする。 ②助言に対する注意、指導をする。 ③助走マークまたはマーカー用シールを競技者に渡し、終了後は撤去、返却をさせる。 ④マーシャルとの連携 1) 競技を終了した競技者の退場 2) コーチングエリアへの誘導依頼 3) トイレに行った競技者の記録 ⑥T63・64の選手は義足使用する選手と使用しない選手がいるので競技開始前に確認を行う。 ⑦ホッピングの選手で助走路まで杖を使う選手、跳躍後に杖を使う選手を確認し、杖の対応を行う。</p>
<p>⑧バー担当 (跳躍審判員)</p>	<p>①支柱とバーとラインテープの位置関係を確認する。 ②バーの向きは一定にし、上げ下げをする。</p>



- High Jump
- ① ITO [記録係員]
 - ② Chief Judge [主任]
 - ③ Flag Judge [判定員]
 - ④ EDM Operator (Ass and Mat Sport) [記録係]
 - ⑤ Recorder [記録員]
 - ⑥ Time Judge [時刻係]
 - ⑦ Athlete Support [競技役員]
 - ⑧ Bar Lifter [バー係]
 - ⑨ Marshal [マーカー係]



- Long Jump
- ① ITO [記録係員]
 - ② Chief Judge [主任]
 - ③ Flag Judge [判定員]
 - ④ Landing Judge [記録係]
 - ⑤ EDM Operator (Ass and Mat Sport) [記録係]
 - ⑥ Recorder [記録員]
 - ⑦ Time Judge [時刻係]
 - ⑧ Athlete Support [競技役員]
 - ⑨ Wind Gauge Operator (Ass and Mat Sport) [記録係]
 - ⑩ Rod Lifter [記録係]
 - ⑪ Marshal [マーカー係]
- ※ Rod Number ①、②、③、④、⑤、⑥ [記録係] ※ Degree [度]

<p>走幅跳 ②主任</p>	<p>①全体の管理運営にあたる。 1) 班の競技役員を確認し、業務分担表に従って業務分担の指示をする。 2) 競技開始前に、FOP・用器具を点検し不備があれば担当役員と連絡を取り準備を完了しておく。 3) 関係役員と連絡を取り、定刻に競技が開始できるよう配慮する。 4) T11・12の競技では、会場に静粛を求めるように、CD・EPと連携をはかる。 ②入場してきた競技者に、次の注意事項を周知する。 1) パスをする競技者は確実に申し出るように指示する。 2) T11・12の競技では選手とアシスタントの待機場所が別であることを告げ、試技時以外は接触をしてはいけないことを指示する。 ③リクエストフォームを確認し、マーカー設置について競技者担当審判員に指示する。 ④新記録が樹立されたと思われるときは、計測に加わり、新記録の場合は風力を確認の上、跳躍審判長に報告して立ち会ってもらおう。</p>
<p>③判定員</p>	<p>①フィールドインフォメーションボードに氏名等が表示されストップコーンを取り除き試技を開始する。 ②有効、無効の判定をする。判定の際は座位で、赤白の手旗ではっきりと表示する。 有効試技の判定は、着地後の砂場からの退出動作を確認した上で白旗を揚げる。 無効試技の判定は直ちに赤旗を揚げる。 ③T11・12の競技ではアシスタントの立ち位置及び競技規則第7条18に規定される助力行為について判断し、違反があれば無効試技の判定とする。</p>
<p>④着地判定</p>	<p>①着地の痕跡を確認する ②競技者が砂場より離脱する場所を主審と共に確認を行う</p>
<p>⑤記録計測 ⑥記録員</p>	<p>Atosスタッフが実施 Atosスタッフが実施 PC記録のバックアップとして、紙の記録用紙への記載を行う（跳躍審判員）</p>
<p>⑦制限タイマー</p>	<p>①競技者の氏名等がフィールドインフォメーションボードに表示され、主審がコーンを取り除いた時点でタイマーをスタートさせる。 ②制限試技時間と人数の確認をする。 ③T11・12の時計を動かすタイミングを主審と打ち合わせておく。 ④T11・12方向を失った場合の対応について主任・主審と打ち合わせておく。時計を止めるタイミングについて主審と打ち合わせ、停止・リスタートを確実に実行する。</p>
<p>⑧競技者担当</p>	<p>①入場後必要があれば【アスリートビブス】【商標】について注意をする。 ②助言に対する注意、指導をする。 ③助走マーカーを競技者に渡し、終了後は撤去、返却をさせる。 ④競技者に試技順、進行状況を知らせる。 インフォメーションボードが設置されるのでインフォメーションボードを確認する様に競技者に伝える。 ⑤マーシャルとの連携 1) 競技を終了した競技者の退場 2) コーチングエリアへの誘導依頼</p>
<p>留意事項 施設の整備状況</p>	<p>3) トイレに行った競技者の記録 ⑧リクエストフォームに基づき、マーカーの接地に援助が必要な選手のマーカーを設置する。 ⑨T11・12の競技は待機場所でアシスタントが選手に対して助力行為を行わないように注意、指導をする。 ⑩T11の競技者のアイマスクとアイパッチの着用を確認する。 試技の合間にアイマスクを外した選手は試技の時にアイマスクを正しく着用しているかを確認する。 アイパッチは競技中に外すことができないので常に確認を行う。 ※義足の修正、脱落した場合の再装着などは、選手が自力で行わなければならない、他人の手助けは助力となるので注意をする。</p>
<p>留意事項 施設の整備状況</p>	<p>①T11・12の走幅跳に際しては、着地エリアの幅を広げる必要があるため、技術総務と協力して実施する。 ②T11・12の走幅跳に際しては、踏切エリアとその他の場所を明確に区別できるようにする。 (エリアを作るにあたって、区分に用いるテープはできる限り助走路と同じ色を用いる) ③T11・12の走幅跳に際しては、助走路脇には必要のないものは置かない。 ④選手紹介のタイミング、選手紹介方法の事前確認→EPMと連携必須 ⑤選手退出手順とタイミングの確認→マーシャルとの連携必須</p>

業務概要	業務詳細
<p>① ITO 【国際技術役員】</p> <p>② Chief Judge 【主任】</p> <p>③ Flag Judge 【判定員】・主審</p> <p>④ Circle judge 【サークル判定員】</p> <p>⑤ Prism judge 【落下点判定】・副審</p> <p>⑥ EDM Operator 【記録計測】</p> <p>⑦ Recorder 【記録員】</p> <p>⑧ Time Judge 【制限タイマー】</p> <p>⑨ Athletes Steward 【競技者担当】</p>	<p>WPA競技規則及び規定 P114 参照</p> <ul style="list-style-type: none"> ・円滑な競技運営 記録の確認 判定の確認をする。※combine種目の記録注意 ・新記録が樹立された場合は計測に立ち会い記録の確認をする。 ・TICにて抗議の有無を確認をする。 ・競技者がトイレ等で競技現場を離れる場合、マーカーと連携して同性役員を同行させ、該当競技終了後マーカーを通じて状況をシャペロンに報告する。 ・Cピットで砲丸投を実施している時と、100mのスタートが重なった時は、スターターポジションを双方で調整する。 <ul style="list-style-type: none"> ・主審はフィールドインフォメーションボードに氏名が表示されたらコーンを除き、制限タイマーを始動させ、試技を開始させる。 ・試技の有効無効を着座で紅白旗により表示する。 ・試技の判定（※座位の姿勢維持、シートからのスライド、ホルディングバーのしなり） 座位種目・・・膝裏と座面の高さが確認できる位置で判定する。 ・抗議が出た場合は主任と審判長に対応を委ね競技を進行させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・試技中のサークル判定 座位種目・・・膝裏と座面の高さが確認できる位置で判定する。 <p>※座位：台座がサークルから出ているか確認→投てき台座固定のため投てき台を抑える。（競技者自らもしくはアシスタントが押さえる可能性もあり。）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・落下点の判定・プリズムを水平に保つ。 ・明らかに角度線外に落下した場合は、腕を外に向ける動作のみで合図する。 <ul style="list-style-type: none"> ・光波計測 メジャー計測（Atos and Matt Sport） ・全記録の記録 <ul style="list-style-type: none"> ・光波計測されたものを記録、復唱確認する。 ・試技者と投擲物（番号）を確認をする。 <p>※競技者の呼び出しはおこなわない</p> <ul style="list-style-type: none"> ・F11の競技者アシスタントに対して視認できるように配慮する。 <p>残分計の始まり（スタートを押すタイミング）</p> <p>※ フィールドインフォメーションボードに国旗と選手名が表示されたタイミングで主審が助走路・サークルからミニコーンを外す。 そのタイミングで制限タイマーを作動させる。</p> <p>立位： ○フィールド表示板に選手名が表示されたタイミング</p> <p>座位：</p> <ol style="list-style-type: none"> ①準備・練習：競技者が投擲位置に移動する準備ができたとき ②競技：審判員から投擲物を渡された時 ③競技間休憩：3回目が終わり記録がフィールド表示板に記録されてから1分間 <ul style="list-style-type: none"> ・競技者の誘導、投擲物を渡す ・【座位】事前にNTOが選手に希望する投てき物を選んでもらい確認する

<p>⑩ Checking Throwing Implement 【投てき物確認】</p> <p>⑪ Transport of Throwing Implement 【投てき物運搬】</p> <p>⑫ Marshal—マーシャル</p> <p>注意事項</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・投擲物にそれぞれ番号が表記されていますので、その番号を記入すること ・番号を確認しそれぞれの場所に返却する。（座位の場合は台座固定チームが対応） ※座位投てきの場合は人員-1名し、台座固定チームの大学生が運搬係を担う。 ・競技終了した競技者をマーシャルがミックゾーンへ誘導する。 <p>①投擲台の固定後、競技者の投擲台への移動、固定、およびその後の練習時間 F32-34 / F54-57 4分以内 F31 / F51-53 5分以内</p> <p>②座位投擲競技は6連投とする。→それぞれの投擲時間は1分以内とし、3投後1分休憩することができる。</p> <p>③選手が投てき物を持って帰らないように注意する。</p>
	<p>【引継ぎ・連携】</p> <p>用器具係：投てき物の準備・運び込みは用器具係が行う。競技終了後は投てき審判員がA庫に移動させ用器具係に返</p> <p>※困いは競技開始までに投擲審判員がネットを上げ、競技終了後ネットを下げる。</p> <p>座位投てき固定チームの設置、撤収の補助（投てき台を押さえる等）</p> <p>投てき台座固定チーム（学生役員）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストレージから招集完了時刻後に台座を搬入。試合開始〇〇前まで（チームマニュアルまだ） ・投てき台座をプラットフォームに投てき台座を固定する ・投てき台座を競技場所からストレージへ搬出 ・ダッグアウトで待機

NO.18 (部署) 投てき競技審判員-座位投てき固定班

業務概要	業務詳細
投てき台座の輸送	<p>WPA競技規則及び規定 P114 参照</p> <p>①ストレージから招集完了時刻後に台座を搬入。試合開始〇〇前まで（チームマニュアルまだ） →台座チェック完了済みか確認（アソートボックスにサイン等がある）</p> <p>②実施場所へ台車に乗せ運搬 ※要相談</p> <p>③テント横スペースに試技順で台座を並べて置く→投てき審判員と置く場所を事前に確認・調整する</p>
投てき台座の固定	<p>①競技者もしくはアシスタントに投てき台座の固定向きを決定してもらう</p> <p>②その向きを変えないように固定。→サークル判定員にサークルから台座が出ていないか確認してもらう</p> <p>③投てき審判員に投てき台を押さえてもらい（競技者自らもしくはアシスタントが押さえる場合もある）4か所で仮止めを行う。この時4か所が同じような強さで固定されていないと本止めの際にずれてしまうので注意すること。</p> <p>④4か所すべてで仮止め完了後、声を掛け合い本止めを行う ※ずれてしまえばやり直し ※固定は約3分で終了できるよう設置する。</p>
投てき物の運搬	<p>◎固定班での対応が必要ない場合もある。主任に確認し必要に応じて対応すること。</p> <p>①競技者が投げた投てき物を拾い、汚れを落として競技者へ届ける ※この際に落下域には入らない ※槍などは複数名で対応、砲丸投など1～2名で対応できる場合、その他の人員はダックアウトで待機</p> <p>①競技者が投げた投てき物を拾い、汚れを落として競技者へ届ける</p>
投てき台座の解除、撤去	<p>①サークル判定員に投てき台座を押さえてもらい、ラチェットベルトを外し解除する。</p> <p>※この際に投てき台座を押さえず固定をはずすと、投てき台座が大きく動き危険なため必ず押さえていることを確認してから行う。</p> <p>②4か所外し終われば、投てき台座を運び出す。※同時に次の選手の台座を運び入れる</p> <p>③運び出した投てき台座をこれから使用する台座と混ざらないように、別の場所に並べ管理する。 ※投てき台座の配置位置については投てき審判員と事前に確認・調整する</p>
投てき台座の運び出し	<p>①すべての競技者が終了し退場したら、投てき台座を運び出す ※運び出すタイミングは要相談</p> <p>②台車へのせ、ファーストコールルーム側からストレージへ返却する。 ※要相談</p>
	<p>【引継ぎ・連携】</p> <p>投てき審判員：投てき台座（使用前、使用后）の置き場所の確認 サークル判定員：投てき台座がサークルか出ていないかの確認及び投てき台座押さえについて事前打ち合わせ</p>