

メインジャッジ 兼 サブジャッジ	サブジャッジ
メインジャッジのコール：(以下、「赤文字」で示す) 「プレート競技の選手はレンジにお入りください。」	
競技開始前の選手確認 (パーソナルデータ⇒ナンバー・名前・射撃方向指定の有無も確認) 競技開始前の安全確認 (銃口カバー／ゴーグル等装着)	
ターゲットのセッティング完了+レンジ内立入りなしを確認 ↓ 「銃口カバーを外してください」	
「セフティをかけた状態で最初のターゲットに対して1度だけサイティング練習を行ってください」とコールし、サイティング練習をさせる。	メインジャッジのコール後、サイティング練習をさせる。
自分の担当選手がサイティング練習を完了したかどうか、確認する。全てのサブジャッジが合図(挙手)をしたか確認する。	自分の担当選手がサイティング練習を完了したら、手を挙げてメインジャッジに合図をする。 メインジャッジが了解した時点で、手を下ろす。
「スタンバイ姿勢でお待ちください」 ↓ 選手がスタンバイ姿勢をとったことを確認する。	選手がスタンバイ姿勢をとったことを確認したら、手を挙げてメインジャッジに合図をする。
★コッキングが済んでいない選手がいたら、念のため「コッキングもお願いします」と声をかける。	
スタンバイ姿勢をとったというサブジャッジ全員の合図(挙手)を確認する。 ※ジャッジ全員の挙手が揃わない限りコールしない。	メインジャッジが了解した時点で、手を下ろす。
「プレート競技を開始します」 「プレート・スタンバイ・レディ・(ブザー音)」	
★どこに撃ったか、確実に見て、チェックする。 「レディ」で腕を上げるなど、明らかに腕が上がりすぎ、早く動きすぎの場合は注意すること。 ★以後1発射撃毎に選手は、ジャッジの指示なく、スタンバイ姿勢動作を繰り返すので、選手がスタンバイ姿勢を完了したかどうかを注視する。 ★選手によっては、スタンバイ姿勢の動作を忘れてしまう場合もあるので、その際は「スタンバイ姿勢でお待ちください」と伝える。 ★命中して倒れたものの跳ね上がったプレート(いわゆる「ゾンビ」)は、ジャッジの判断で、選手に「ヒット」と伝えたと上で得点にすることができる。	
「プレート・スタンバイ・レディ・(ブザー音)」を繰り返す。	選手のスタンバイ姿勢完了を言葉や態度などで確認したら、挙手してメインジャッジに合図(挙手)を送る。
選手は、合計15発の射撃を行う。 ★選手から「次はどのプレートを撃つのですか」と質問されたときに答えられるよう、心がける。	

<p>メインジャッジは、下段（5発）および中段（10発）終了毎に競技を中断して、給弾の時間を設ける。 競技再開時には「競技を再開します」とアナウンスしてからコールする。</p> <p>トラブル等が発生し、やむを得ず競技を中断する場合は、「競技を中断します」とアナウンスしてから、トラブル対応にあたる。 トラブル解決後は、「競技を再開します」とアナウンスしてからコールする。</p>	
<p>15回終了後、「競技終了です」とコール。 「セフティをかけ、銃口カバーを付けてください」 「ジャッジとスコア確認をしてから退出してください」</p>	
<p>速やかに採点を行い、パーソナルデータに記入する。 「下段〇枚、中段〇枚、上段〇枚の計〇〇枚ヒットですので、〇〇点になります」などと選手に伝え、スコア確認を行う。 ★ファールのためペナルティを課される場合は、選手に説明してパーソナルデータに反映させる。 スコア確認後は、選手をレンジから退出させる。</p>	
<p>プレート機の的を全て起こす。（全自動の場合） ★全てのレンジのスコア確認が完了していることを確認してから、的を起こすこと。 ターゲットが全て正しく起き上がっているか確認する。</p>	<p>ターゲットが全て正しく起き上がっているか確認する。</p>

付録：プレート競技・異例な事態への対処

1. 後に撃つべきプレートを先に撃ってしまったら

説明の便宜上、15枚のプレートに①から⑮の番号を付ける。

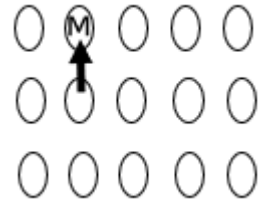
上段 ①②③④⑤

中段 ⑥⑦⑧⑨⑩ 【例えば射撃方向が「→」の場合】

下段 ⑪⑫⑬⑭⑮

選手が⑦のプレートを撃つべきところ、誤って⑫のプレートを撃ってしまったとする。

- (1) ⑦パーソナルデータの⑦の欄には、何も記入しない。
①パーソナルデータの⑫の欄に、「M」と記入する。
⑨パーソナルデータの⑦から⑫に向けて、矢印を引く。
⑩パーソナルデータの「ミスショット」欄の「-7」にマルを付ける。
- (2) 選手には、次は⑧を撃つよう指示する。
- (3) 以後、競技を進めて、⑫を撃つべきタイミングが来たら、⑦を撃つよう選手に指示する。
- (4) ⑦が倒れたら、⑦の欄に○を記入。倒れなければ、×を記入。
倒れた⑦は、通常の得点(+4点)として計算する。
- (5) 採点時に、ペナルティとして減点する。
ペナルティの合計点をパーソナルデータのTP欄に記入して、合計の得点からマイナスする。



例えば、プレート競技のパーソナルデータは、競技終了後このような形になっている。

上記の例で、①から⑥までヒットさせたのに、⑦をミスショットして動揺。

その後4発連続で外したものの、⑫のプレートを倒して復調した選手の場合。

⑫を撃つタイミングで⑦を撃って命中させたので、通常の得点として計算。ただしミスショットとして、7点減点。

PLATE GAME (プレート競技)		F O U L			1	2	3	
		W	-5	-5				11 x 4
	ドライファイア (時間外)		-5	-5	-5			TS
	フライング	W	-4	-4				
	B 暴発 (サイティングしないで発射) 1発		-8	-8	-8			TP
	M ミスショット (先的で後戻る、これも加算)		-7	-7	-7			-7
	F 複数ショット (数休憩) ラストは-8		-4	-4	-4			
← 射撃方向指定 →								37
								60

2. 先に撃って外したプレートを後で撃ってしまったら

上記1. と同じ例で、選手が⑫のプレートを撃つべきところ、誤って⑦のプレートを撃ってしまったとする。

- (1) パーソナルデータの⑦の欄には、何も記入しない。
- (2) パーソナルデータの⑫の欄に、×を記入する。
これで、おしまい。
撃ち損ねて残っていたプレートを撃っても、ペナルティはなし。

3. ラッキーショット

選手自身の跳び等により、先のプレートに直接弾が命中してプレートが倒れた場合は、得点となります。

ペナルティを課されることはありません。なお、倒れたプレートの回は、休憩となります。