

陸上競技実施要領（身体障害の部）

1. 競技規則

公益財団法人日本障害者スポーツ協会「全国障害者スポーツ大会競技規則集」及び本大会申合せ事項による。

2. 招 集

（1）選手の招集は次のとおりとする。

- ①選手は、招集時刻までに現地に集合し、競技役員の点呼を受ける。点呼の際は、ユニフォームのナンバーカードの確認を受ける。ただし、本人が他の競技に出場しているため、招集時刻に点呼を受けることができない場合は、代理人が代わって点呼を受け、その指示に従う。なお、その時点において競技が終了していた場合は棄権とみなす。
- ②招集時刻は原則として、トラック・フィールド競技共に各組競技開始15分前とする。ただし、トラック種目のうち競技組数の多いものについては、待ち時間を少なくしたり、疲れを軽減するため、随時招集のための放送を入れる等の処置を行う。
- ③選手招集場所への移動は、競技の邪魔にならないようにトラックの外側を通行すること。

3. 入退場

- （1）競技場への入退場は、係の指示に従う。
- （2）競技が終了した選手は、係員の指示により表彰所まで移動し、表彰を受ける。
- （3）介助が必要な選手の場合は選手1名につき介助者1名と一緒に入場を認める。
- （4）競技場内での誘導は競技補助員が行う。

4. 競技方法

- （1）セパレートレーンで行う車椅子競走の走路の幅は、1m25cm（1レーン分）とする。
- （2）視覚障害者50m競走、100m競走は、トラックで行う。コーラーは競技役員が行い、その他のコーラーは認めない。
- （3）視覚障害者の立幅跳、視力0、光覚・手動・指数（0.01未満）の投てきについては、競技役員が方向を指示する。音源は、所定のものを使用する。
- （4）スラロームで使用する旗門は、原則として全国大会で使用するものと同等のものを使用する。

【トラック競技】

（1）スタート

- ①スタートライン、またはその前方に手をつけてはならない。ただし、厳密ではない。
- ②スタート姿勢は自由とする。
- ③フライングを2回した場合は降着（最下位）とする。（極端なものを除いて適用しない。）
- ④スターティングブロックは使用してもよい。

（2）セパレートレーン（1m25cm）

セパレートレーンで行う競技種目は、50m、100m、200m、400mとする。車椅子競技も同様とする。

（3）インターフェアー

- ①故意に他のレーンに侵入し、他の競技者の妨害をした場合は降着（最下位）とする。
- ②200m、400mのセパレートレーンでは大きくレーンを外れた場合は降着（最下位）とする。ただし、直線種目においては他に影響しないときは有効とする。
- ③選手に有利にならない限り、厳密に適用しない。

【フィールド競技】

（1）立幅跳

- ①選手は、両足で踏切をしなければならない。
- ②試技開始時に選手の爪先は踏切線の後になければならない。
- ③地面を離れる瞬間は、選手は両足踏切をしなければならない。
- ④試技は連続2回としプログラム順に跳び、その最長距離で、順位を決める。
- ⑤跳躍距離は、腕や手を含む身体の一部が、接地した位置を踏切線から計測する。
- ⑥試合前の練習は1回とする。

（2）走幅跳

- ①試技は2回とし、プログラム順に跳び、その最長距離で、順位を決める。
- ②目印としての踏切板は設けるが、記録は実測とする。
- ③試合前の練習は1回とする。

（3）走高跳

- ①片足で踏み切ること。
- ②パスは原則として採用しない。
- ③試合前の練習は1回とする。
- ④バーの上げ方は、審判団において決定する。

(4) 投てき

- ①ソフトボールは3号球を使用する。
- ②投球フォームは自由とする。
- ③プログラム順に投げる。
- ④試技は連続2回としプログラム順に投げ、その最長距離で、順位を決める。
- ⑤試合前の練習は1回とする。
- ⑥距離の測定は弧の中心より実測する。

5. その他

- (1) 競技を行うときは、競技のできる服装を着用する。
- (2) ナンバーカード（主催者が事前に配布する）は、上着の胸部及び背部にしっかりと貼り付けること。
- (3) スパイクシューズは、オールウェザー保護のためピンの長さ7mm以下とする。
- (4) 補装具の使用は可とする。
- (5) 競技者は競技中原則として助力を受けてはならない。ただし、特に介助を必要とする選手は申し出ること。
- (6) 競技場内へは、競技役員、補助員、大会役員、選手及び付添者以外立ち入ることはできない。
- (7) 体調管理に気をつけて競技に臨むこと。
- (8) 各競技の招集時間を確認し遅れずに招集場所へ行くこと。
- (9) 大会当日、不明な点は競技本部に問い合わせること。