

アキュラシー ACCURACY

アキュラシーはコントロールの正確さを競う競技です。高さ61cmの足をつけた、直径91.5cmの円形のアキュラシーゴールに向かってディスクを投げ、そのディスクが通過した回数（枚数）を競います。

* サイト（競技場）の設置は追い風を原則とします。

I. 用具及び競技種目

①用具

- ・フライングディスク 固いプラスチックの材料で作られた円盤状の飛行物です。
直径 23.5cm 重量 100±5g
- ・アキュラシーゴール(標的) 直径91.5cmの円形で地上から61cm
鋼鉄製で円形部はオレンジ色焼付塗装仕上がりとする。
- ・スローイングライン 足留材(白色) 長さ160cm 幅6cm 高さ4cm
視覚障害者に50cmのアシストラインを設ける。

②競技種目

- ・ディスリート・ファイブ スローイングラインの中央からゴールまで5m
- ・ディスリート・セブン スローイングラインの中央からゴールまで7m

II. ゲームの進め方

- ① ジャンケン等によりスローイング順番を決める。
- ② プレーヤーは、ディスクを10回(投)連続して、アキュラシーゴール(標的)に向けてスローイングする。スローイングの方法は自由とする。
- ③ 得点は、アキュラシーゴール(標的)を通過した回数(投数)の合計である。
- ④ プレーヤーが視覚障害者の場合、アキュラシーゴールの中央を音源で知らせることができる。
- ⑤ 競技の時間は、プレーヤーが1投目のディスクを受け取ってから5分とする。
5分以降の試技は無効とする。
- ⑥ プレーヤーがスローイングライン(足止材)の上部又は外側の地面に触れたときは無効とする。車椅子の前輪又は後輪がスローイングラインの上部又は外側の地面に触れたときは無効とする。フットレストがスローイングラインの上の空間に出るのは認める。

- ⑦ 補装具は身体の一部とみなし、スローイングラインの上部又は外側の地面に触れたときは無効とする。
- ⑧ スローイング終了後にスローイングラインの上部又は外側の地面に触れたときは無効とする。
- ⑨ 無効となったスローイングは1回(投)として数えるが、ディスクが通過しても得点とならない。
- ⑩ ディスクがアキュラシーゴールに触れたとしても、アキュラシーゴールを通過した場合は得点となる。風などにより逆方向から通過した場合は得点とならない。
- ⑪ 得点が同点であった場合は、10回(投)の通過過程において第1得点を先に取得した者が上位となる。第1得点と同じであれば、第2得点、第3得点となる。
- ⑫ 得点及び通過も、同じであった場合は、上位3名の順位決定にあたっては、3回(投)の再スローイング(再投)によって決定し、その他の者については同順位とする。

III. スコアカードのつけ方

【記録A例】

選手名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	得点	再投			順位
												1	2	3	
A	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	6				2
B	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	4				4
C	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	4				3
D	○	○	○	×	○	○	×	○	×	×	6				1

※AとDは同じ6得点であるが、Dが4点目を先に第5投で取得しているため1位となる。
※BとCも4得点で同じであるが、Cが3点目を先に第8投で取得しているため3位となる。

【記録B例】

選手名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	得点	再投			順位
												1	2	3	
A	×	○	×	○	○	×	○	×	×	○	5	○	×	×	4
B	×	○	×	○	○	×	○	×	×	○	5	○	×	○	3
C	×	F	○	○	○	×	○	○	○	×	6				2
D	○	○	×	○	○	F	×	×	○	○	6				1

※CとDは同じ6得点であるが、Dが1点目を先に第1投で取得しているため1位となる。
※AとBも同じ5得点で、その過程も同じなので、3位決定にあたっては再投を実施する。
再投も同じ場合は順位が決まるまで3回(投)が繰り返される。