

## ■妨害

波のインサイドポジションを獲得したサーファーはその波を乗り終えるまで、絶対的な優先権を得ることになります。この時、対戦相手のサーファーが、優先権を持つサーファーの得点の可能性を妨げたと大多数のジャッジが判断した場合、インターフェアレンス（妨害）がコールされます。

### ○妨害を判断するにあたっての基本的な姿勢

1. 妨害に関するルールは、正当な権利を持つ選手を保護するためにあり、積極的に妨害の罰則を科すためのルールではありません。
2. ジャッジはルールを良く理解し、全ての選手に対して公平な判断をしましょう。
3. 妨害のルールに抵触するような行為があった場合、それが成立するか否かを必ず判断しなければなりません。

### ○妨害を判定する基準及び順序

1. どのような波か？（ライトブレイク、レフトブレイク、オーブンブレイク、マルチピークブレイク）
2. どの選手に優先権があるのか？（ノンプライオリティ or プライオリティ）
3. スコアリングポテンシャルを妨げたか否か？
4. どの妨害のルールに当てはまるのか？

以上の順番で妨害の判断をしてください。

### ☆重要なポイント☆

1. 優先権を決定しているのは、あくまでも選手の波に対するポジションであって、どちらが先にスタンディングしたのかではありません。
2. 基本的にインサイドポジション（波のピーク側）にいる選手にその波の優先権があります。
3. 妨害は状況や物理的接触だけではコールされません。あくまでも優先権がある選手のスコアリングポテンシャルを妨げたかどうかで判断します。
4. ヒート終了後の選手が競技中の選手のライディングを妨げた場合、ジャッジはその選手に妨害をコールする。

### ○優先権について

優先権は各会場の波の状況により決定され、次のカテゴリーに当てはめられます。また、優先基準の選択は、そのヒートを担当するジャッジの大多数で決定されます。基本的にはジャッジがその波をライトウェーブかレフトウェーブなのかを見極め、どの選手がインサイド・ポジションにいるかを判断します。

ジャッジはブレイクの方向を判断するにあたり、入ってきた波の形を見て、スコアリングポテンシャルは（得点の可能性のあるのは）ライトまたはレフトのどちらへ向かった方がより高得点を得る可能性があるのかで決めます。また、優先権は波の形とその波に対しての選手のポジションで決定されます。

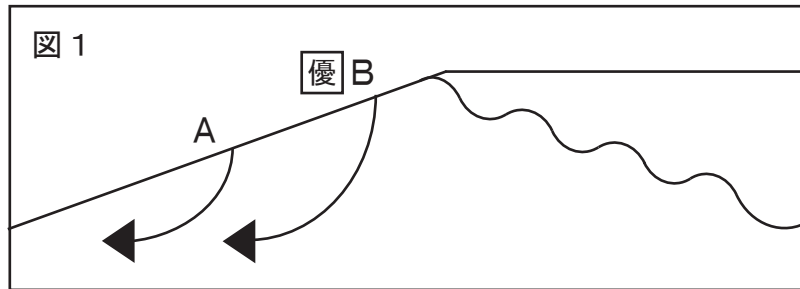
もしテイクオフする時点で波がライトかレフトかはっきりせず、ピークのない波の場合、最初にテイクオフをし、明確な進行方向へターンをした選手がその波の優先権を得ます。

## <各ブレイクによる基本的な優先権の考え方>

### a. ポイントブレイク

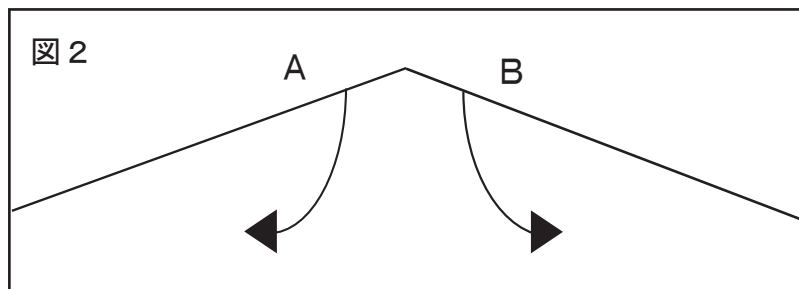
波が一方方向にしかブレイクしない場合は、インサイドにいる選手がその波の優先権を得ます。

下の例ではテイクオフやターンをした時点にかかわらず、インサイドにいるB選手が優先権を得ます。  
(図1)

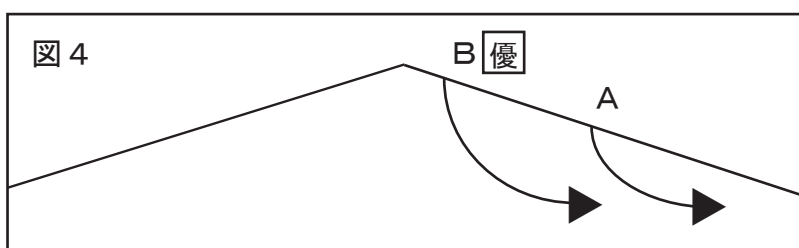
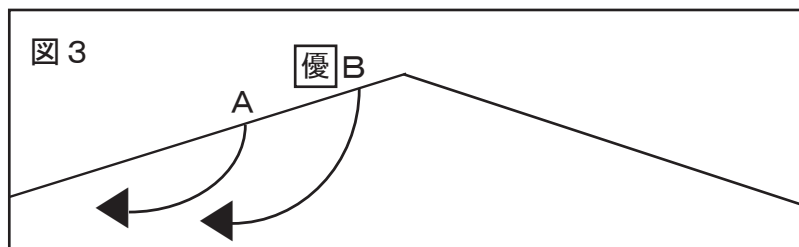


### b. シングルピークブレイク

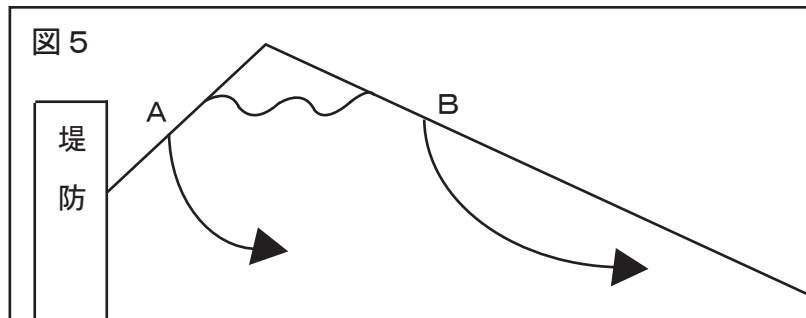
(1) ライトとレフト両方向にブレイクする完全なピークが1つある場合、テイクオフする選手のポジションにより優先権が決定されます。(図2)



(2) 同じ方向にライディングをした場合、その波のインサイドのポジションにいるB選手が優先権を得ます。(図3、図4)

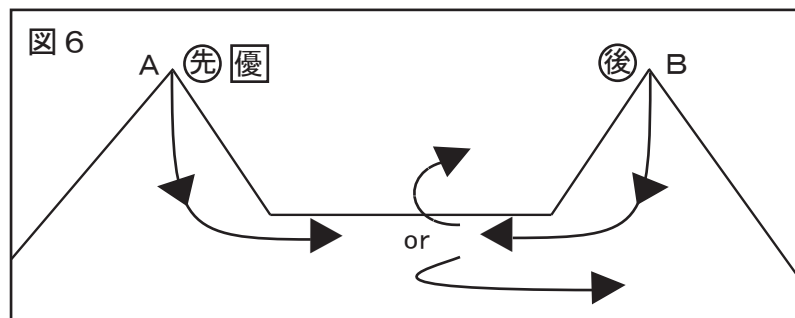


(3) ライトにスコアリングポテンシャルがない場合、A選手が優先権を得る場合があります。(図5)



### c. マルチ・ピークブレイク

1つのうねりで互いに十分に離れたところにある2つのピークが、後からどこかのポイントで1つに交わってしまう場合があります。2人の選手が別々のピークの各インサイドポジションにいる時は、最初にテイクオフした選手がその波の優先権を得ます。続いてテイクオフした選手は、最初の選手を妨げる前にカットバックやプルアウト等で進路を譲らなければなりません。(図6)



<2人の選手が別々のピークから同時にテイクオフした場合>

1. 双方の選手がライディングをやめた場合は、妨害にはなりません。
2. 互いの進行方向を横切ったり、衝突した場合、危険回避を怠った選手に対し妨害をコールします。
3. 互いにライディングをやめずに危険回避を怠った場合には、双方の選手に対してダブルインターフェアレンスがコールされることがあります。

<互いに優先権がなく、波が途中で1つに交わる場合>

ライディング中に波が途中で1つになり、2人の選手で追いかける形になった場合、波の方向性によって選手の優先権が決まります。

## ■妨害のルール

### ○ドロップイン妨害

その波の優先権がある選手に対し、他の選手はその選手と同じ波の前方でテイクオフし、進路を妨げてはいけません。

### ○スネーキング

テイクオフできる波のインサイドで、その波の優先権がある選手に対し、他の選手がその選手の後方でテイクオフすること。

1. テイクオフできる最もインサイドのポジションで、波の優先権を確立した選手にその波でのライディングを続ける権利があります。これは他の選手がより奥から続いてテイクオフした場合でも変わることはありません。また、最初に優先権を得た選手が他の選手の前にいる時でも優先権があるため、妨害とはなりません。
2. 後からテイクオフした選手が優先権のある選手を妨害せずにライディングした場合は、妨害のペナルティは科さず、両方の選手のライディングについて得点を与えます。

### ○パドリングインターフェアレンス

パドリングをしている選手は、同じ波のインサイドにいる選手を妨げてはいけません。また選手がゲッティングアウト中に他の選手のライディングを妨げた場合、これが故意か否かは各ジャッジにより判断されます。

<パドリングインターフェアレンスの事例>

1. 物理的接触・・インサイドにいる選手がパドリングをしている最中に接触したとき。ただし、波の状況によって接触があってもインターフェアレンスにならない場合もあります。（イーブンシチュエーションでピークのない波の場合など）
2. パドリングラインの変更・・インサイドにいる選手の位置を変えさせたとき。
3. セクションのブレイキングダウン・・インサイド側にいる選手の前で波を崩したとき。
4. 次のヒートの選手がゲッティングアウト時に競技中の選手のライディングを妨げた場合、ジャッジはその選手に妨害をコールする。
5. ヒート終了後の選手が競技中のエリアから離れずに海から上がる際、競技中の選手のライディングを妨げた場合、ジャッジはその選手に妨害コールをする。

### ○ダブルインターフェアレンス

下記の場合、ジャッジはその状況を判断しダブルインターフェアレンスをコールする場合があります。

1. シングルピークでの同時テイクオフ  
お互いに積極的に接触を回避しない場合。
2. マルチ・ピークブレイクでの同時テイクオフ  
どちらにも優先権がない状況で互いに向き合って進み、積極的に接触を回避しない場合。
3. パドリング時の過度な両者のハッサリング

### ○マキシマムオーバー時に起こりうる妨害

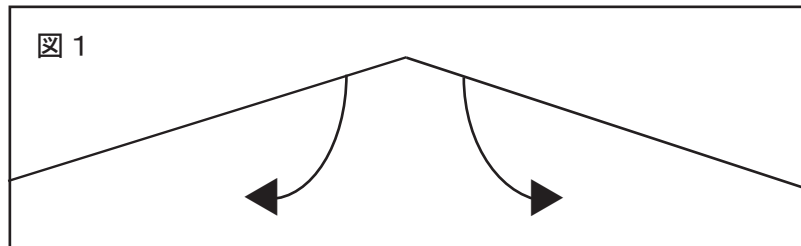
マキシマムウェーブに達した選手は速やかに競技エリアから離れなければなりません。競技エリアに留まり下記行為を行った場合、ジャッジは妨害をコールします。

1. 明らかに他の選手の乗る波を奪った場合。
2. パドリングやポジショニングなどで他の選手のスコアリングポテンシャルを妨げた場合。

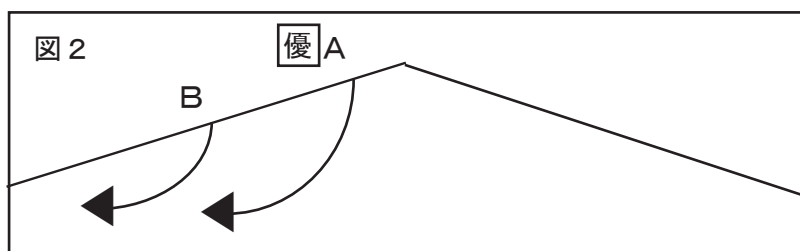
## ＜各ブレイクによる基本的なノンプライオリティ妨害の事例＞

### a. シングルピーク

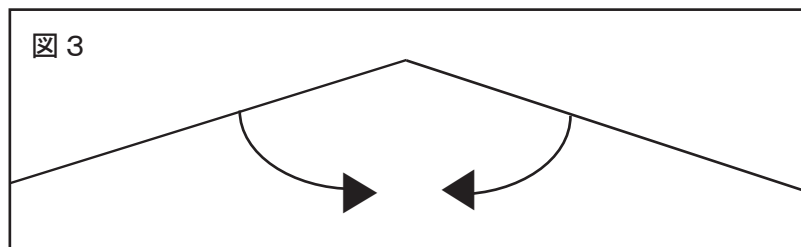
1. 2人の選手が互いに反対方向へ進んだ場合は妨害とはなりません。（図1）



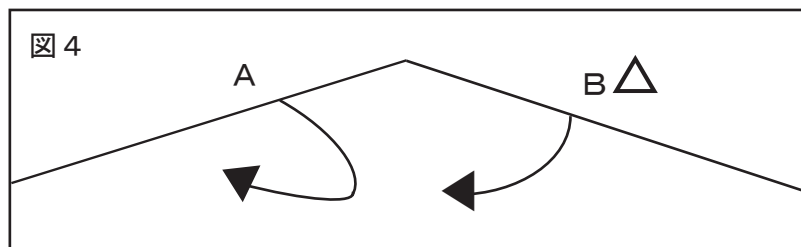
2. テイクオフの先、後にかかわらず波のインサイド側のA選手に優先権があります。ただしB選手がライディングを中止し、A選手のライディングに支障がなければ妨害とはなりません。（図2）



3. 2人の選手が同時にテイクオフした場合、積極的に接触を避けようとしなかった選手（危険回避行動の義務違反）は妨害となる場合があります。（図3）

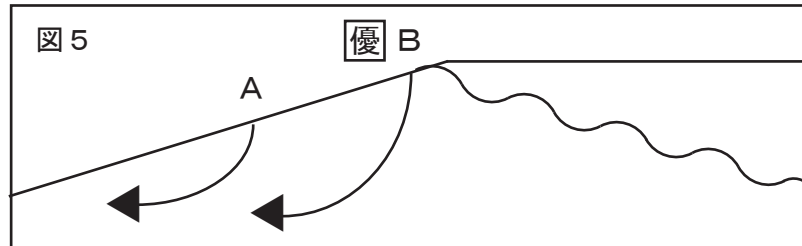


4. 2人の選手が同時にテイクオフし、A選手はライディングをやめたが、B選手がA選手の方にライディングを続けた場合、B選手は妨害となる場合があります。（図4）



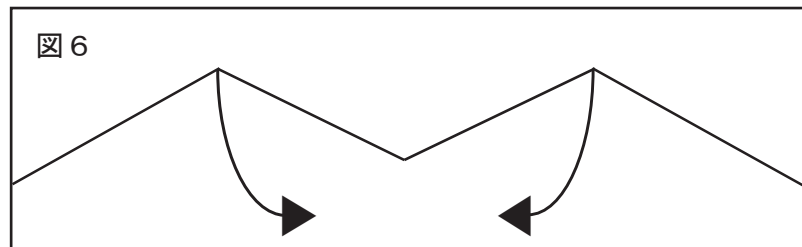
## b. ポイントブレイク

波のインサイド側のB選手に優先権があり、A選手のライディングがB選手のライディングに支障があればA選手は妨害となる場合があります。（図5）



## c. マルチ・ピークブレイク

1. 2つのピークのある波で、それぞれのピークから2人の選手がテイクオフし、互いの方向に向かって進んだ場合、先にテイクオフした選手が優先権を得ます。ただし、先にテイクオフした選手のライディングに支障がなければ妨害とはなりません。（図6）

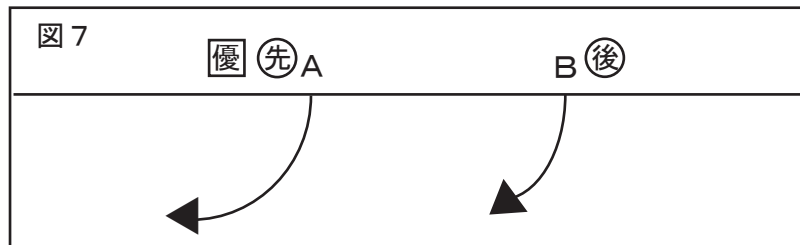


2. 2人の選手が同時にテイクオフした場合、積極的に接触を避けようとしなかった選手は妨害となる場合があります。ただし、双方の選手が接触を避けるためにライディングをやめた場合、どちらか一方あるいは双方がワイプアウトしても妨害とはなりません。
3. 2人の選手が同時にテイクオフした場合、A選手は接触を避けるために真下に下ったのに対し、B選手がそのままライディングを続けた結果、ラインがクロスするかまたは接触があればB選手の妨害となる場合があります。

## d. オープンブレイク

波がライトかレフトかはっきりせずピークのない波の場合、先にテイクオフした選手が明確な進行方向へターンをした時点で優先権を得ます。

同一方向へ2人の選手がテイクオフした場合、先に進行方向にターンをしたA選手が優先権を得ます。B選手のライディングがA選手のライディングに支障があれば、B選手は妨害となる場合があります。（図7）



また、2人の選手が同時にテイクオフし、互いに相手に向かって進んで行った場合、積極的に接触を避けようとしなかった選手は妨害となる場合があります。

## ○妨害に関するペナルティ

1. インターフェアレンスの判断は、ヘッドジャッジを含めたそのヒートを担当するジャッジの大多数で決定されます。
2. インターフェアレンスをしたライディングは集計対象ウェーブからカットされます。また、その選手の得点は、ベスト2ウェーブから2番目のスコアを1/2減点して集計されます。（ノンプライオリティの場合）

### <例外>

インターフェアレンスをして他に1本しかライディングしていない（そのヒートでインターフェアをしたライディングを含めて2本しか乗っていない）場合、その1本（その選手のベストウェーブ）のスコアを1/2減点して集計されます。

3. 妨害を受けた選手は定められた競技時間内であれば、マキシマムウェーブに追加してエクストラウェーブが与えられます。ただし、ダブルインターフェアレンスの場合を除きます。
4. 同じヒートでインターフェアレンスを2回した選手は、ヘッドジャッジのコールにより直ちに競技エリアから離れなければなりません。

## ■ タクティカルパドリングインターフェアレンス (T P I)

(以下ISA Rule Bookより抜粋)

ヒート順位は選手のライディングの結果で決まり、ヒートでの波の取り合いなどの激しい駆け引きは選手のパフォーマンスに影響します。明らかに波に乗るための駆け引きは良いですが、相手を妨害するために波に乗ろうとする行為はTPIと見なされます。

“アンスポーティングなパドリング戦略”(=TPI)は以下の状態を指します。

「自身がテイクオフの優先権を持っているにも関わらず、相手にテイクオフをさせないために意図的にテイクオフを途中でやめた場合。」(aborting take off)

一度目のTPI行為について、ジャッジはその選手の動きやTPIの兆候をチェックします。

二度目のTPI行為を行った場合、その選手にアナウンスと選手のゼッケンカラーを表示して警告します。(この時点では警告のみであり、インターフェアレンスは記録されません)

三度目のTPI行為を行った場合、二度のインターフェアレンスとして記録され、その選手は競技エリアから直ちに離れなければなりません。

なお、TPIは対戦相手に対してのインターフェアレンスとして記録されます。



## ■プライオリティルール

ノンプライオリティのサーフィンの試合では波のインサイドポジションを確保した選手にその波に乗る権利が与えられていますが、これに対して選手のポジションに関係なく順番に波に乗る優先権を与えようというのがこのプライオリティルールです。

このルールが適用されることで選手同士の波の取り合いがなくなり、優先権を手に入れた選手は、自分の好きな波を、好きな場所からテイクオフできる事になります。

1. ヒート開始後、プライマリーテイクオフゾーン（以下PTZ）に到着した時点では、プライオリティは発生しない。
2. PTZとは、波がブレイクするテイクオフゾーンであり、プライオリティジャッジが目視で確認し、設定される。一日を通して、潮の干満などにより、波がブレイクする場所が変化する場合は、状況に合わせて、プライオリティジャッジにより、PTZが移動される。
3. プライオリティジャッジはプライオリティが施行されている間に、選手が着用しているゼッケンカラーに対応した、カラー表示システムを使って、海の中に居る選手に優先順位を示すよう、判定を行う。
4. ヒート開始後、誰もライディングを行っていない、プライオリティが発生していない状態（ノンプライオリティシチュエーション）の場合、従来のインターフェアレンスルールが適用される。
5. プライオリティルールが施行されている状況下では、選手自身が責任を持って、システムの表示、及び状況を確認する義務がある。
6. 選手がライディング終了後、PTZに戻った順番で高い優先権が得られる。
7. プライオリティジャッジは、どの選手が先にPTZに戻ったのかを判断する。
8. 二人の選手が同時にPTZに戻った場合、先にプライオリティを失った選手に上のプライオリティが与えられる。

## ■4メンプライオリティシステム

### 1. ヒートスタート時

まだ誰もプライオリティを持っていないので、通常の4マンヒートと同じように選手は自由にパドルすることができます。  
この時点でプライオリティパネルは次のようになっています。

<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

### 2. 最初にレッドの選手が波をつかまえ、ライディングをしたとします。

レッドに4thプライオリティが与えられ、パネルはこのように変わります。  
(実際にはレッドがライディング後、沖のPTZへ戻った段階でプライオリティが与えられます。)  
ホワイト、イエロー、ブルーの各選手は互いに優先関係はありませんが、この3選手はレッドに対してだけ優先権を持っていて、この段階ではその優先権を失うことなく自由にパドルすることができます。

<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

### 3. 次にホワイトの選手がテイクオフしたとします。

ホワイトがライディングしたので、ホワイトの選手に4番目の優先権が与えられ、そしてレッドの優先権は一つ上がり3rdプライオリティに変わります。  
レッドはホワイトに対してだけ優先権を持っていますが、もしレッドがパドルして波に乗り損なうとホワイトと優先権が入れ替わり、4番目に落ちてしまうことになります。  
この段階でもイエロー、ブルーの2選手は波をつかまえるため自由にパドルすることができます。  
そして2選手間では優先関係はありませんが、レッドとホワイトに対しては優先権を持っています

X	X		
1	2	3	4

### 4. 3番目にイエローの選手がテイクオフしたとします

3番目の選手が波に乗った時点で、最後まで沖に残ったブルーの選手が自動的に1stプライオリティを得ることになります。  
パネルが次のように変わり、ここから正式な4マンプライオリティがスタートします。

1	2	3	4

## 【4マンプライオリティ基本ルール】

- ・ 1stプライオリティを持った選手は他のすべての選手に対して優先権を持ちます。
- ・ 2ndプライオリティを持った選手は3rd、4thプライオリティの選手に対して優先権を持ちます。
- ・ 3rdプライオリティを持った選手は4thプライオリティの選手にだけ優先権を持ちます。
- ・ すべての選手は波にのるためにパドルをしたり、テイクオフした時点で優先権が無くなります。
- ・ プライオリティを無くした選手は、沖のPTZに戻った時点で4thプライオリティを手に入れることができます。
- ・ ヒート開始前にテイクオフした選手は4thプライオリティを与える。
- ・ ヒート修了と同時に全ての選手は優先権を失う。

## 【ブロッキング】

### (ノンプライオリティシチュエーション時)

従来通り波の方向性に対して波のインサイドポジションの選手に優先権が与えられる。その優先権を持つ選手がショルダー側にいる選手に対して故意に波に乗せない様にする為にパドリングをし、波に乗せなかった場合「ブロッキング」とみなされ最下位のプライオリティが与えられる。

### (プライオリティシチュエーション時)

プライオリティジャッジ又はヘッドジャッジの見解で次の場合はプライオリティを持っている選手はプライオリティを失う。

- 1) 自分より低いプライオリティ選手の前でパドルし、相手が波を捕える動作を妨げる。
- 2) 他の選手が波を捕える事を妨げる為にテイクオフゾーンをキープする。
- 3) プライオリティを使い波のインサイドからからパドル動作で相手をブロックする。

## 【プライオリティ妨害】

- ・ 高い優先順位を持っている選手に対して妨害した場合、ベスト2ウェイブの2ndベストウェイブを全てカットされ、ベスト1ウェイブのみのカウントとなる。  
(プライオリティインターフェアレンス)
- ・ プライオリティを持っていない選手同士及び同等のプライオリティを持った選手同士で妨害が発生した場合、従来通りベスト2ウェイブの2ndベストウェイブが1/2となりカウントされる。(ノンプライオリティインターフェアレンス)
- ・ 妨害された選手はヒート時間中にエクストラウェイブが与えられる。  
(マキシマムウェイブの設定があるときに限る)
- ・ ダブルインターフェアレンスの場合、エクストラウェイブは与えられない。

プライオリティは2019 ISA RULE BOOK を抜粋して訳したものです。

NSAの試合運営上で不足している部分があった場合、オリジナルのISA RULE BOOKを参照し、NSAルールに則りプライオリティジャッジの見解によって判断されます。

どのような状況においても、もしプライオリティシステムが機能していない事により、議論が起きた場合は、NSAルールに則りヘッドジャッジ、コンテストディレクターにより仲裁されます。

# ■ 競技規定

## 第1条 (ジャッジ基準)

審査はISA・WSLジャッジクライテリア (基準) で行う。

1. ショートボードジャッジ基準 (NSAではボディボードも同じジャッジ基準で審査する)  
サーファーが高得点を獲得するためには“WSL Judging Key Elements”に従った演技をしなくてはならない。ジャッジは次にあげる主要な要素を考慮し採点する。

- a) 積極性および難易度の高さ
- b) マニューバーの革新性と進歩性
- c) メジャーマニューバーの結合性
- d) マニューバーの種類の豊かさ
- e) スピード、パワーそして流れ

(注意) 開催地やその日の状況、同様に1日を通して変化するコンディションの中で、これらの要素の何に重点を置くかは極めて重要となる。

## 2. ロングボードジャッジ基準

- a) 積極性および難易度の高さ
- b) トラディショナルとモダンマニューバーの多様性
- c) ボード上での足の動かし方
- d) スピード、パワー、スタイルそして流れ
- e) メジャーマニューバーの結合性

3. 今後ジャッジ基準の改正があった場合は、原則その年の最新の基準で審査を行う。

## 第2条 (ボードの規定)

### 1. ショートボード

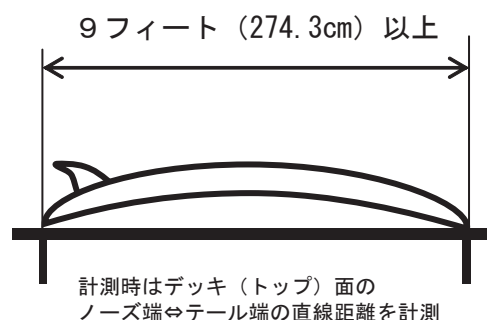
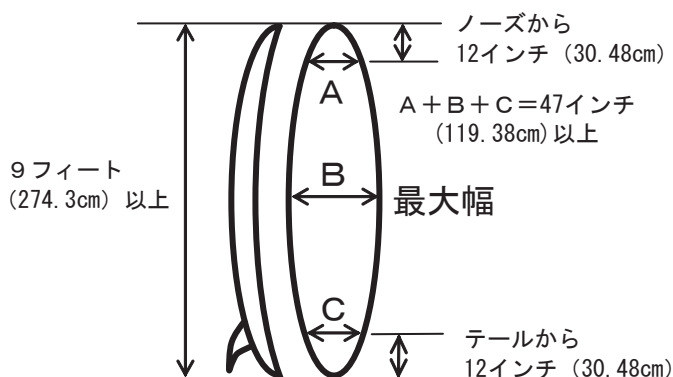
ショートボードの長さ、幅、形などの規定は特に設けない。しかし、採点基準として、ショートボードのジャッジ基準を要する為、この基準に沿ったライディングに得点が与えられる。

### 2. ロングボード

- a) ボードの長さはデッキ上で最低9フィート、幅の合計が47インチ以上の大きさでなければならない。幅の合計とは、最大幅とテールから12インチ、ノーズから12インチの各幅の合計である。
- b) トラディショナルなマリブシェイプのロングボードを使用し、マルチフィンやチャンネルがあってもかまわない。

### 3. ボディボード

長さは5フィート (152.4cm) 以下。材質は表面の大部分がソフトかつ柔軟性のあるものとする。



### 第3条（妨害＝インターフェアレンス）

妨害は下記ルールに則り判断する。

#### 1. ドロップイン妨害

その波の優先権がある選手に対し、他の選手はその選手の同じ波の前方でテイクオフし、進路を妨げてはならない。

#### 2. スネーキング

テイクオフできる波のインサイドで、その波の優先権がある選手に対し、他の選手がその選手の後方でテイクオフすること。

- a) テイクオフできる最もインサイドのポジションで、波の優先権を確立した選手にその波でのライディングを続ける権利がある。これは他の選手がより奥から続いてテイクオフした場合でも変わることはない。また、最初に優先権を得た選手が他の選手の前にいる時でも優先権があるため、妨害とはならない。
- b) 後からテイクオフした選手が優先権のある選手を妨害せずにライディングした場合は、妨害のペナルティは科さず、両方の選手のライディングについて得点を与える。
- c) ジャッジの判断により、後続の選手（スネーキングした選手）が優先権を持つ選手にプルアウトさせたり、その波に乗せなかったりした場合には、たとえペナルティが科せられた時点で優先権を持つ選手の後方にその選手が移動していたとしても、後続の選手に対し妨害がコールされる。

#### 3. パドリングインターフェアレンス

パドリングをしている選手は、同じ波のインサイドにいる選手を妨げてはならない。また選手がゲッティングアウト中に他の選手のライディングを妨げた場合、これが故意か否かは大多数のジャッジにより判断される。下記の場合、インサイドの選手のスコアリングポテンシャルを妨げるとジャッジの判断により妨害がコールされる。

##### a) 物理的接触

インサイドにいる選手がパドリングをしている最中に接触したとき。ただし、波の状況によって接触があってもインターフェアレンスにならない場合もある。（例：イーブンシチュエーションで定まったピークのない波の場合）

##### b) パドリングラインの変更

インサイドにいる選手の位置を変えさせたとき。

##### c) セクションのブレイキングダウン

インサイド側にいる選手の前で波を崩したとき。

##### d) 前のヒート終了後の選手が競技中の選手の妨げになったとき。

##### e) 次のヒートの選手が競技中の選手の妨げになったとき。

#### 4. ダブルインターフェアレンス

下記の場合、ジャッジはその状況を判断しダブルインターフェアレンスをコールする場合がある。

##### a) シングルピークでの同時テイクオフ

互いに積極的に接触を回避しない場合。

##### b) マルチ・ピークブレイクでの同時テイクオフ

どちらにも優先権がない状況で互いに向き合って進み、積極的に接触を回避しない場合。

##### c) パドリング時の過度のハスリング

#### 5. マキシмумオーバー時に発生した妨害

マキシмумオーバーによる競技スコアの減点ペナルティは科さないが、マキシмумウェーブに達した選手は速やかに競技エリアから離れなければならない。ただし、マキシмумウェーブに達した選手が競技エリアに留まり下記行為を行った場合、ジャッジは妨害をコールする。

##### a) 明らかに他の選手の乗る波を奪った場合。

##### b) パドリングやポジショニングなどで他の選手のスコアリングポテンシャルを妨げた場合。

### 第4条（優先権）

優先権は各会場の波の状況により決定され、以下のカテゴリーに分類される。また、優先基準の選択は、そのヒートを担当するジャッジの大多数で決定される。基本的にはジャッジがその波をライトウェーブかレフトウェーブなのかを見極め、どの選手がインサイド・ポジションにいるかを判断する。

ジャッジは入ってきた波の形を見て、スコアリングポテンシャルは（得点の可能性があるのは）ライトまたはレフトのどちらへ向かった方がより高得点を得る可能性があるのかを考慮しブレイクの方向を判断する。また、優先権は波の形とその波に対しての選手のポジションで決定される。もしテイクオフする時点で波がライトかレフトかはっきりせずピークのない波の場合、最初に明確な進行方向へターンをした選手がその波の優先権を得る。

#### 1. ポイントブレイク

波が一方方向にしかブレイクしない場合は、インサイドにいる選手がその波の優先権を得る。

#### 2. シングルピークブレイク

- a) ライトとレフト両方向にブレイクする完全なピークが1つある場合、テイクオフする選手のポジションにより優先権が決定される。
- b) 2人以上の選手が同じ方向にライディングした場合、その波のインサイドポジションにいる選手が優先権を得る。

#### 3. マルチ・ピークブレイク

- a) 1つのうねりで互いに十分に離れたところにある2つのピークが、後からどこかのポイントで1つに交わってしまう場合がある。2人の選手が別々のピークの各インサイドポジションにいる時は、最初にテイクオフした選手がその波の優先権を得る。続いてテイクオフした選手は、最初の選手を妨げる前にカットバックやプルアウト等で進路を譲らなければならない。
- b) 2人の選手が別々のピークから同時にテイクオフした場合
  - b 1 : 双方の選手がライディングをやめた場合は、妨害にはならない。
  - b 2 : 互いの進行方向を横切ったり衝突した場合、危険回避を怠った選手に対し妨害をコールする。
  - b 3 : 互いにライディングをやめずに危険回避を怠った場合には、双方の選手に対してダブルインターフェアレンスがコールされる場合がある。

#### 第5条（妨害の成立要件）

妨害は競技規定に則りそのヒートを担当したジャッジの大多数の判断でコールされる。ここでの大多数とは、そのヒートを担当する過半数のジャッジが妨害をコールしている場合を指す。また、同数で妨害の見解が割れた場合は、ヘッドジャッジを含めた過半数の判断が優先される。

#### 第6条（妨害のペナルティ）

1. 妨害が大多数のジャッジの判断でコールされた場合、妨害をしたライディングのスコアは集計対象ウェーブから除外される。（パドリングインターフェアレンスをしてそのままライドした場合も同様）
2. 妨害をした選手のヒートの得点は、ベスト2ウェーブから2番目のスコアを1/2減点して集計される。
3. 同じヒートで妨害を2回した選手は、ヘッドジャッジのコールにより直ちに競技エリアから離れなければならない。

#### 第7条（ジャッジシートでの妨害の表記）

ジャッジは妨害があったとみなした時、妨害を犯した選手のライディングは通常通り採点し、そのスコアを△で囲む。そして、矢印でどの選手に対して妨害したかを示す。

1. ライディング中に妨害を犯した場合は対象スコアを△で囲み記入する。
2. パドリング妨害を犯してそのままライドした場合も対象スコアを△で囲み記入する。
3. ライドのないパドリング妨害は、2つのライドのライン上に△を記入する。（P. 21の(8)参照）
4. 次のヒートの選手がゲッティングアウト中、競技中の選手の妨げになった場合、0本目のスペースに△を記入する。（P. 21の(11)参照）
5. ヒート終了後の選手が競技中の選手の妨げになった場合、余白に△を記入する。（P. 21の(12)参照）

#### 第8条（エクストラウェーブ）

マキシマムウェーブを採用したヒートでは、妨害はジャッジにより直ちに判断され、妨害を受けた選手には定められた競技時間内であればエクストラウェーブが与えられる。ただし、ダブルインターフェアレンスの場合を除く。（水中カメラマン、その他外部からの妨害にも適用される）

#### 第9条（タクティカルパドリングインターフェアレンス＝T P I）

本来ヒート順位は選手のライディングの結果で決まるべきであり、ヒートでの波の取り合いなどの激しい駆け引きは選手のパフォーマンスに影響する。明らかに波に乗るための駆け引きは良いが、相手を妨害するために波に乗ろうとする行為については、T P Iのペナルティを科す場合がある。

“アンスポーティングなパドリング戦略”（＝T P I）は以下の状態を指す。

「自身がテイクオフの優先権を持っているにも関わらず、相手にテイクオフをさせないために意図的にテイクオフを途中でやめた場合。」

ジャッジはT P I行為を認めた場合、下記の順序でコールする。

1. 一度目のT P I行為については、ジャッジはその選手の動きやT P Iの兆候をチェックする。
2. 二度目のT P I行為を行った場合は、その選手にアナウンスとその選手のゼッケンカラーを表示して警告する。（この時点では警告のみであり、インターフェアレンスは記録されない）
3. 三度目のT P I行為を行った場合は、二度のインターフェアレンスとしてコールされる。その選手は直ちに競技エリアから離れなければならない。

#### 第10条（妨害が適用される範囲）

1. ヒート中は妨害をした場所が他の競技エリアであっても、エリア内と同様に妨害をコールする。
2. 次のヒートの選手が競技中の選手のライディングを妨げた場合、ジャッジはその選手に妨害をコールする。
3. ヒート終了後の選手が競技中の選手のライディングを妨げた場合、ジャッジはその選手に妨害をコールする。

#### 第11条（ヒートの構成人数）

ヒートの構成人数は2人から5人とする。また、少なくともヒートに出場した選手の3分の1以上は次のラウンドに進出するものとする。ただし、ノーライドだった場合は次のラウンドに進出できない。

#### 第12条（ヒート時間）

1. 1ヒートの競技時間は12分以上とする。
2. 一度ヒートが開始された後はどのような事情があろうともそのヒートの時間が延長されることはない。ヒートの進行が何らかの理由で妨害された場合は、ヘッドジャッジの判断でそのヒートは中断される。その後、すべての選手ができる限りそれまでいたポジションにラインナップした状態でヒートは再開され、中断時からの残り時間で競技を進行する。ただし、中断時に残り時間が3分を切っていた場合はこの限りではない。
3. ヘッドジャッジが適任者らと話し合い、ヒートが中断された時点でどの選手も優位についておらず、また後の状況が最初に行われたヒートと同基準でジャッジすることが困難だと判断できる場合は、そのヒートは新たに行われる。
4. 上記3と同様にヒートスタート後、定められた競技時間の半分を経過した時点で選手が誰も波に乗っていない場合は、そのヒートはキャンセルされ、リスタートされる。ただし、その判断はヘッドジャッジが行う。

#### 第13条（競技開始、終了の合図）

1. ヒートは1回のホーンによって開始され、2回のホーンによって終了とする。
2. ヒート中はフラッグで競技の状況を選手に示す。緑が競技中、黄が終了3分前、赤は終了を表すものとする。（何らかの理由でホーンが使用できない場合は、フラッグまたはフラッグの代用品を使用しても良い）

#### 第14条（放送）

1. 競技中は放送で時間の経過を選手に知らせ、カウントダウンによって競技開始/終了を知らせる。
2. 選手は放送でコールされたポイントがP Cの入力ミスなどで誤りがあった場合、異議を申し立てることはできない。



4. 選手は、ヒート中に水の中から情報が必要な場合、次にあげるハンドサインを使用する。
  - a) 手首をさす→残り時間を教えてくださいの意味
  - b) 片手を上げる→ポイントやその時点での順位、シチュエーションを教えてください。の意味
  - c) 両手を上げる→プライオリティを教えてくださいの意味
  - d) ウェーブカウント→片腕を水面方向水平に出す。

#### 第15条（レギュレーション）

大会レギュレーションは基本的にコンテストディレクターまたはジャッジ委員長によって決定され、大会前の選手ミーティングや放送、掲示などで周知される。

1. ベスト2ウェーブ  
ベスト2ウェーブとは選手のライディングのスコアから最高点と次点の2本のことを指す。大会特別ルールがある場合を除き、コンテストではベスト2ウェーブで実施される。ベスト2ウェーブの合計がその選手のヒートでの獲得点数となり、点数の高い選手からヒート順位が決定する。
2. マキシマムウェーブ
  - a) マキシマムウェーブはそのヒートでのライディング本数を制限することを指す。通常は波の状況により、8~10本に設定される。
  - b) マキシマムウェーブは選手自身が管理するものとする。また、状況が許す限りその時のライディング本数を放送で選手に伝える。
  - c) マキシマムオーバーによる競技スコアの減点ペナルティは科さないが、マキシマムウェーブに達した選手は競技エリアから速やかに離れなければならない。
3. ゲットिंगアウト  
波の状況により、ビーチスタートまたはウォータースタートが選択される。また、ウォータースタートの場合、次のヒートの選手は競技中の選手の妨げにならないように沖へ向かわなければならない。競技中の選手のライディングを妨げた場合、ジャッジはその選手に妨害をコールする場合がある。

#### 第16条（テイクオフ）

テイクオフの時点は、サーフボード（ショートボード、ロングボード）がその波を追ってライドする意思（ハンドオフ）があるとジャッジが判断した時とする。ボディボードの場合はボードが波より早く進んだ時、ライディングする意思があると判断した時とする。

1本の波の中でスタンドオフし、再度スタンドアップしても1本の波とカウントする。

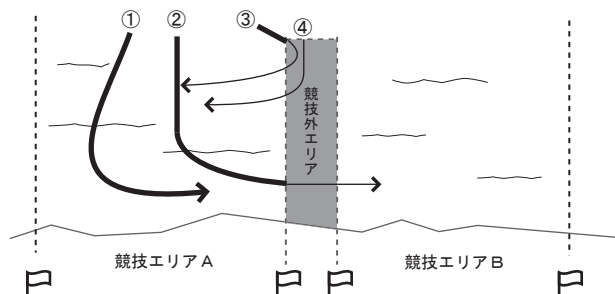
#### 第17条（採点の対象時間）

1. ヒート開始を示すホーンが鳴る前のテイクオフは採点されない。鳴り始めた時点のテイクオフから採点の対象とする。
2. ヒート終了を示すホーン鳴り始めてからのライディングは採点されない。鳴り始めた時点でのライディングは採点の対象となる。
3. ヒート時間外のライディングは採点の対象にはならない。インアーリー、アップアフターについて競技スコアの減点ペナルティは科さないが、ヒート終了後はライディングをせず、腹ばいでビーチに戻ることに。
4. 上記3についてジャッジ、ビーチマーシャルの警告に従わない場合、競技スコアの減点以外のペナルティが科される場合がある。

## 第18条（競技エリア）

1. 競技エリアは原則ジャッジスタンド前とし、競技エリアの両サイドにエリア外との境界を示すフラッグを設置して選手に示す。また、大会前の選手ミーティングや掲示で選手に周知する。（可能であればフラッグと平行線上の沖にブイを設置する）
2. ダブルバンク（2ポイント）以上の場合はバンク間に十分な間隔の競技外エリアを設け、ライディングの交差などを防ぐよう努める。また、競技外エリアを設けることが困難な場合は、ビーチに設置するフラッグ、沖に設置するブイ、放送などでエリアの境界線を選手に示す。
3. 採点の対象となるのは競技エリア内でのライディングとする。（エリア外でのライディングは採点されない。）また、競技エリアの境界線付近のライディングについて、それがエリアに入っているかはジャッジによって判断される。判定が困難な場合はバンク間（ポイント）の境界線にラインズマンを配置し、ライディングの判定に当たる。
4. 競技エリア外からテイクオフしたライディングは採点されないが、ライディングしたウェーブの1本としてカウントされる。

### <競技エリアに関する判定例>



- ①すべてのライディングが得点対象となります。
- ②競技エリア内のライディングのみ得点対象となります。
- ③上記②に同じ。エリア外から再び競技エリア内に戻ってもその分は得点対象になりません。
- ④競技エリア外からのライディングは得点になりません。

5. 試合開始5分前にそのヒートに出場しない選手は競技エリアから離れるよう放送でアナウンスする。
6. 1分前に再度注意され、その時点でパドリングを始める努力をしていない選手には、競技スコアの減点以外のペナルティを科す場合がある。
7. 競技進行中にヒートに出場しない選手が競技エリアに進入した場合、その選手はヘッドジャッジのコールで失格となる。また、当該試合の権利はく奪などのペナルティを科す場合がある。ただし、次のヒートの選手がゲッティングアウトする場合を除く。

## 第19条（ゼッケン）

1. ビーチマーシャルは正しいカラーのゼッケンを選手に渡さなければならない。
2. ゼッケンの受け取り、返却は選手本人が行わなければならない。（代理人への受け渡しは不可）
3. 選手はゼッケンをゼッケンカウンターで着用し、返却するまで脱がないこと。（ヒート終了後にビーチなどでは脱がない）
4. ヒートへのエントリー確認はゼッケンチェックインをもって行う。（チェックイン後、海に入らなくてもヒート結果ではノーライドとして扱う）
5. 選手がヒートスタートに遅刻した場合も競技時間内であればゼッケンチェックインはできる。
6. ゼッケンの取り扱いでジャッジ、ビーチマーシャルの警告に従わない場合、競技スコアの減点以外のペナルティを科す場合がある。

## 第20条（ビーチマーシャル）

ビーチマーシャルはコンテストで以下の役割を担う。

1. レギュレーションを把握し、選手、ジャッジに周知する。
2. ゼッケンカウンターの運営
3. ヒート時間、タイムフラッグ、ホーン、エリアフラッグの管理
4. ジャッジシートの回収
5. プロテストの受付
6. オフィシャルコールの周知、掲示
7. ヒート結果の掲示
8. その他大会運営に関する活動

## 第21条（プロテスト）

ヒート結果はオフィシャルコールで確定したものについて選手は異議を申し立てることはできない。ただし、インターフェアレンスの判定に関する問い合わせなどについてはプロテストの手続きを取ることでヘッドジャッジに対し説明を求める権利を有する。プロテストの手続きは下記手順によって行うものとする。

### ＜プロテストの流れ＞

1. ビーチマーシャルからプロテストシートを受け取り必要項目を記入する。（口頭でのプロテストは受け付けない。必ず所定の手続きを取ることに）
2. 記入したプロテストシートはビーチマーシャルに渡す。
3. ビーチマーシャルはそれをヘッドジャッジに渡し、ヘッドジャッジは選手に対してその日の終わりに30分を限度に話をする。（ヘッドジャッジが対応可能な場合はこの限りではない）
4. 大会会場以外でプロテストすることはできない。
5. ヘッドジャッジとの話し合いは当事者のみが参加できる。また、18歳未満の選手の場合は保護者等の立ち会いを認める。

## 第22条（アン스포ーツマンシップ）

大会期間中に本連盟の登録選手及び本連盟の事業に関するジャッジ、役職員、その他関係者に対し社会通念上スポーツマンとしてあるまじき行為を行った選手に対しては、その行為の内容に応じてペナルティを科す。禁止行為の内容については下記の通りとする。

1. インアーリー、アップアフター、マキシмумオーバー、ゼッケンの不着用、過度なパドリングマークなど競技規定に定められた反則行為をジャッジ、ビーチマーシャルの再三の警告に従わず続けた場合
2. 暴力行為、破壊行為、威嚇や侮辱行為、暴言行為
3. 大会やサーフィンのイメージダウンなどに繋がる不適切な行動
4. スポーツ選手として不適切な行為
5. 薬物検査を正当な理由なく拒否した場合

## 第23条（アン스포ーツマンシップ行為に対するペナルティ）

大会期間中、アン스포ーツマンシップ行為を行った選手にはその行為に応じて下記の処分を科す。

1. 訓告（厳重注意）
2. 1試合出場停止（当該試合の権利はく奪を含む）
3. 年間全試合出場停止

なお、その行為に対する処分が上記では適当ではない場合は、日本サーフィン連盟審査会で追加処分を科される。

## 第24条（異議申し立て）

大会期間中に科された処分に対して選手は日本サーフィン連盟審査会に対し異議申し立てをする権利を有する。

## 第25条（集計時の確認項目）

集計係は集計作業に入る前に次の事項を確認すること。

1. 全てのジャッジシートが回収されたか。
2. 各ジャッジシートのジャッジサイン、クラス、ヒート番号、ウェーブカウントがあっているか。
3. 妨害が記録されているか。

## 第26条（集計方法）

1. 集計は専用の集計用紙またはPCのソフトを用いて行う。
2. 妨害が成立したライディングには横線を引く。（集計対象ウェーブから除外されるため平均点の計算は必要ない）
3. 各ライディングの最高点と最低点の点数をカットする。

### ＜重要＞

最高点と最低点のカットは5人ジャッジ、4人ジャッジの場合に行う。3人ジャッジの場合はカットしない。

4. 各ライディングの平均点を算出する。(小数点第二位まで算出し小数点第三位を四捨五入する)

<平均点の算出方法>

- ・5人ジャッジ：最高点と最低点の点数をカットした後、残り3人の点数の合計を3で割る。
- ・4人ジャッジ：最高点と最低点の点数をカットした後、残り2人の点数の合計を2で割る。
- ・3人ジャッジ：そのまま3人の点数の合計を3で割る。

5. 各選手の平均点の点数からベスト2ウェーブ(最高点と次点の2本の点数)を抜き出す。妨害成立の場合、その選手のベスト2ウェーブの2番目の点数は1/2減点される。

(ノンプライオリティ)

<例外>



インターフェアレンスをして、他に1本しかライディングしていない(そのヒートでインターフェアをしたライディングを含めて2本しか乗っていない)場合、その1本(その選手のベストウェーブ)のスコアを1/2減点して集計される。

6. 各選手のベスト2ウェーブの点数の合計を算出する。

7. ベスト2ウェーブの合計点の高い順に順位を記入する。(=ヒート結果となる)

8. 妨害が成立したライディングがある場合、妨害欄に△を印し、対象ウェーブに矢印を記入する。

<パドリング妨害の場合>

- ・ライドありでは、妨害をしたライディングの妨害欄に  を記入し対象ウェーブに向けて矢印を引く。
- ・ライドなしでは、妨害をしたライディング間のライン上の妨害欄に  P を記入し対象ウェーブに向けて矢印を引く。

9. 集計が終わったら、集計担当者のサインを記入し集計責任者のチェックを受ける。集計チェックで問題がなければ集計責任者のサインを記入する。

#### 第27条(同点の場合の順位決定方法)

1. 同点の選手の最高点(ベスト2ウェーブの高い方の点数)からカウントバック(点数の比較)を行う。1本目が同点の場合は差がつくまで繰り下げ、差がついた時点で高いポイントの選手が上位となる。(比較したポイントに○・×を記入する)
2. 同点のまま比較するライディングが繰り下がり、結果ライディング本数に差が出た場合ライディング本数が多い方が上位となる。
3. カウントバック、ライディング本数でも差がつかない場合はそのヒートを担当したジャッジの協議で順位を決定する。
4. ノーライドの場合は同一順位とし、そのヒートの最下位とする。また、ラウンド2以降の途中棄権も同様とする。(例：4人ヒートで2人がノーライドだった場合は同一4位となる)

#### 第28条(ヒート結果の確定・掲示)

ヒート終了後、集計係によって集計された順位は集計責任者の確認を経て放送でコールし確定する。放送後、速やかにヒート結果を掲示する。

#### 第29条(コンテストディレクター)

1. 海という自然の中で行う競技では、コンテストを開催する上で突風・豪雨・雷等の危険に対して一時中断の判断や、台風、大きな低気圧の接近が予想される場合は事前中止の判断も必要である。競技続行が危険な場合は大会会長、運営委員長、ジャッジ委員長と対応を協議の上、決定する役割を担う。
2. 大会の現場責任者として各関係諸団体との調整、スケジュール管理等、イベント全体を統括する。

#### 第30条(運営委員長)

ビーチマーシャルを統括し、スケジュールがスムーズに進行するよう管理する。また、イベントを円滑に運営する上で、コンテストディレクターの補佐役を担う。

### 第31条（ジャッジ委員長）

1. 大会前にジャッジミーティングを行い、レギュレーション、競技ルールを選手に周知する。
2. 各ジャッジとの間で判断が違うジャッジや運営に支障があるジャッジを注意し、場合によっては職権で解任することができる。
3. 波が少ない場合、競技時間の変更等はコンテストディレクター、運営委員長と協議の上決定することができる。

### 第32条（ヘッドジャッジ）

1. ヘッドジャッジは各ヒートに必ず1名以上いなければならない。
2. 競技時間内に著しく採点が違うジャッジには修正を指示することができる。
3. ヒート中妨害があったと思われる場合にテイクオフの状況をパネルジャッジが説明し、見解を取りまとめる。妨害が成立した場合はインターフェアレンスコールをする。
4. 競技中にアンスポーツマンシップ行為をした選手（2回の妨害をした場合など）に対し、競技エリアからの退場をコールする。
5. 選手からのプロテストに対応する役割を担う。
6. 集計の結果、同点の場合や順位が判断できない場合はヘッドジャッジはそのヒートの担当ジャッジと協議の上、総合評価で順位を決定する。

### 第33条（ジャッジ）

1. 日本サーフィン連盟主催大会は日本サーフィン連盟公認ジャッジの審査で行う。
2. ヒートの審査は1ヒート3～5名のパネルジャッジとヘッドジャッジ1名で行う。
3. ジャッジは全ての選手の全てのライディングを採点しなければならない。
4. ライディングの採点には0.1～10.0のスコアを使用する。
5. ライディングの一部でも見逃した場合はヘッドジャッジの指示を仰ぎ、得点を記入する。
6. ジャッジは波の状況をみて競技時間の変更をヘッドジャッジに進言できる。
7. ヒート終了後ジャッジシートは速やかにビーチマーシャルに提出する。

### 第34条（スポッター）

選手のテイクオフする前の状況を常にコールしジャッジに対してスコアリングに集中させる重要な役目である。

### 第35条（異常事態）

1. ヒート進行中に異常事態が発生した場合、ホーンの断続音と放送によってその旨を告げ、同時に旗による掲示を行なっている場合は赤旗を掲げる。その際、選手は直ちに競技を中止して陸に戻らなければならない。ただし、試合を中断した時点で、すでにヒート終了3分前（イエローフラッグ）を経過している場合、そのヒートは成立する。
2. ヒート進行中に異常事態が発生し、選手がウォーターパトロールに救助を要請した場合、そこまでのスコアは反映されるが、競技を続行することは出来ない。

### 第36条（ダブルエントリー）

ダブルエントリーされた選手で出場クラスのヒートが重なった場合はヒートをウェイティングする事はない。

ただし、決勝ヒートに関しては大会ディレクター（主催者）により、ウェイティングを設定する事もある。