

**NSA  
OFFICIAL  
JUDGE  
TEXT**



# NSA OFFICIAL JUDGE TEXT

■はじめに	P 1
■ジャッジクライテリア	P 2
■ロングボードジャッジクライテリア	P 3
■マニューバー	P 4
■採点方法	P 7
■ジャッジングの要点	P 8
・ジャッジの心得	P 9
■ヘッドジャッジ	P 10
■スポッター	P 11
■妨害	P 12
■妨害のルール	P 15
■タクティカルパドリングインターフェアレンス ( T P I )	P 19
■プライオリティルール	P 20
■4マンプライオリティシステム	P 21
■ジャッジシートの記入方法	P 24
■集計	P 25
■サーフィン検定	P 28
■競技規定	P 32
■資料	

## ■はじめに

日本サーフィン連盟で行う主催、公認、支部の各大会では、その年のISA・WSLルールを基準にジャッジングを行っています。ジャッジ基準、採点、集計方法、インターフェアレンスの判定は、国際基準に沿ってISA、WSL、JPSA、JPBA、NSAのどの大会でも統一ルールで大会のジャッジングが行われています。選手が正しくルールを理解しサーフィンの方向性を示す上でジャッジは重要な位置にあります。

ジャッジングが地域や大会規模で異なってしまうと、選手はどのサーフィンを目指せばいいのか見失ってしまいます。国内外を問わずいかなる大会においても世界統一ルールでジャッジすることが選手の育成につながります。そして、ジャッジ基準はサーフィンの進歩とともに年々変化しており、これからも変化していきます。大会でいつもベストのジャッジングが選手に対してできるように、日頃からサーフィンの勉強を心がけてください。

日本サーフィン連盟では、ポイントランキングやコンピューターを利用したポイントコールシステムの効果でコンテストは盛り上がり、選手からは大会の規模を問わず質の高いジャッジングが求められています。本講義では、年々変化するジャッジ基準や競技ルールを公認ジャッジの皆様へ解説することで、全国で開催されるどのコンテストでも、同じジャッジ基準で選手が戦える環境を整えることを目的としています。

尚、2020年度に向けたワールドワイドなコンピュータージャッジシステムを導入します。

最後に、皆様には是非地元をはじめ様々なコンテストのジャッジ実務に積極的にご参加いただき、本日の講義の内容を現場で生かしていただければ幸いです。

# ■ ジャッジクライテリア

大会のジャッジングは、当年度ISA・WSLジャッジ基準を基に行われています。これはショートボードに限らず、ロングボード、ボディボードも基本的に同様です。ここでは、まずその基準を紹介します。

## ・ Judging Criteria

Surfers must perform to the WSL judging key elements to maximize their scoring potential. Judges analyze the following major elements when scoring waves.

- a) Commitment and degree of difficulty
- b) Innovative and progressive manoeuvres
- c) Combination of major manoeuvres
- d) Variety of manoeuvres
- e) Speed, power and flow

Note: It's important to note that the emphasis of certain elements is contingent upon the location and the conditions on the day, as well as changes of conditions during the day.

## ・ ジャッジ基準 ショートボード(ボディボードも以下に準ずる)

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) 積極性及び難易度の高さ  
マニューバーの難易度は評価の重要な要素です。<sup>(※)</sup>クリティカルセクションへアプローチする難易度の高いハイリスクなマニューバーは、高いスコアが与えられます。
- b) マニューバーの革新性と進歩性  
革新的で斬新なマニューバーは評価の対象になり、サーフィンの進歩へとつながります。
- c) メジャーマニューバーの結合性  
メジャーマニューバーのコンビネーションは評価が高く、それらが積極的で難易度が高くコントロールされているライディングならば、ジャッジ基準の中で最も高い得点配置となります。
- d) マニューバーの種類の豊かさ  
1本のライディングの中でよりバラエティに富んだマニューバーを組み合わせたライディングは高い評価につながります。
- e) スピード、パワーそして流れ  
クリティカルセクションで行うマニューバーは、他のセクションでのそれと比べスピード、パワーがよりはっきりと見られます。スピード、スプレー量、トラックの深さ、フィンが波から抜けているかなどを見るとよりマニューバーの力強さをはかることができます。また、サーフィンの流れも重要です。止まらないサーフィンが波に対してどのような動きをしているか波に合ったマニューバーを組み立てられているかなども評価のポイントになります。

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。

(※)クリティカルセクション…クリティカルセクションとは、今まさに崩れそうな波で、波のパワーが最もある場所になります。

## ■ ロングボード ジャッジクライテリア

「サーファーは波のクリティカルなセクションをコントロールされたマニューバーでボード全体と波を利用した伝統的なロングボードサーフィンをすることが求められる。難易度が高く、スタイル、流れ、優雅さを伴うライディングをしたサーファーは高得点を得ることができる。」

### ・ Judging Criteria for Longboard

A surfer must perform to the WSL Judging panel key elements to maximize their scoring potential. Judges analyse the following major elements when scoring waves however it is important to note that the emphasis of certain elements is contingent up on the conditions during the day.

- a) Commitment and degree of difficulty
- b) Variety of Traditional and Modern Manoeuvres
- c) Use of foot work on the Board
- d) Speed, Power, Style and Flow
- e) Combination of major manoeuvres

### ・ ロングボードジャッジ基準

サーファーが高得点を獲得するためには下記の” WSL Judging Key Elements” に従った演技をしなければならない。ジャッジは次にあげる主要な要素を考慮し採点する。しかし1日を通したコンディションによりこれらの要素の何に重点を置くのかは極めて重要となる。

- a) 積極性および難易度の高さ  
ショートボード同様
- b) トラディショナルとモダンマニューバーの多様性  
ロングボード特有のトラディショナルマニューバーとショートボードのマニューバーと同様なモダンマニューバーのコンビネーションは高得点の要素となります。
- c) ボード上での足の動かし方  
優雅なクロスステップでのウォーキングも高評価につながります。
- d) スピード、パワー、スタイルそして流れ  
ショートボード同様のスピードとパワーと流れに、ロングボードではスタイルが加わってきます。コントロールされたロングボード特有のマニューバーが加わることで、より高得点につながります。
- e) メジャーマニューバーの結合性  
ショートボード同様

## ■ マニューバー

マニューバーとは「波の上でボードの方向を変えること」とされています。マニューバーは、目に見えて際立っていて、成功すれば高得点に反映されるメジャーマニューバーと、それには属さないが、スコアに影響するマイナーマニューバーの2つに大きく分けられます。

ジャッジが採点するのは、選手の体の動きではなく、ボードそのものの動きです。例えば、一見波のトップアクションでは鋭く見えたりエントリーでも、その前のターンがどれだけボトムを使っていたかによって評価は大きく変わってきます。波のボトムを使えていない中腹からのターンや、波のトップでボードの返し角度の甘い（角度のついていない）ターンは高い評価につながりません。

## ○ ショートボード

<ショートボード／メジャーマニューバー>

### 1. ボトムターン

垂直方向への勢いをつけるために波のボトムでドライブターンすること。難易度は上昇角度と垂直方向へどれだけ勢いがついたかで決まります。

### 2. リエントリー（オフザリップ、オフザトップ、カービング、全てあてはまる）

クリティカルセクションにおいて、レールを使ったターンをし、再び波のフェイスに戻るトップターンのこと。

### 3. カットバック

ボードを今まで乗ってきた方向とは逆に向けること。したがって、波が崩れてくる方に向くことになります。

### 4. フローター

クローズドアウトセクションでのロール上で行うフローターは難易度が高く、高評価を与えるマニューバーとなります。

### 5. チューブライド

波がブレイクして出来た空間の中に消えていくこと。

### 6. エアリアル

マニューバーの中で最も難しく革新的なものがエアリアルです。これらには多様なエアリアルの種類があり、空中でのコントロールされた回転ときれいな着水は、最も高い難易度に位置します。マニューバーが成功したと見なされるためには着水の成功および前進の勢いでライドアウトすることが必要となります。

（エアリアルの評価ポイント）

- (1) 波のどこで行われたか（波の平らな部分から行う技より、リップから行う技の方が高評価です）
- (2) 高さ、ローテーションの有無
- (3) コントロール（空中での姿勢）
- (4) ランディングの完成度

### <ショートボード／マイナーマニューバー>

1. チェックターン  
角度のない方向転換で、つなぎのターン。
2. フォームフローター  
スープの上で始まり、そして終わってしまうフローター。トリミングなどと並んで、スープでのライディングに幅を持たせるものです。
3. フェードターン  
テイクオフの後、ボトムターンをする前にボードをピークに向ける動作。波のブレイクが遅い時などに使われます。

### ○ロングボード

ロングボードのジャッジングでは特にコントロールを評価することが重要です。9フィートを超えるボードを波のクリティカルな部分でボトムターンや正確なトリミングなどが出来たならばジャッジはそれだけでも高評価を与えるべきです。また、ロングボード特有のトラディショナルマニューバーとモダンマニューバーの多様性も高評価の要素となります。

### <ロングボード／メジャーマニューバー（トラディショナルマニューバー）>

1. ウォーキング&ウォーキングバック  
ボードの上で足を交差させて歩くこと。交差させて下がること。
2. ハングファイブ  
ノーズの先端に前足を掛けること。
3. ハングファイブオーバー  
ノーズの先端から前足がはみ出していること。
4. ハングテン  
ノーズの先端に両足の指を掛けそろえること。
5. ハングテンオーバー  
ノーズの先端に両足がはみ出していること。
6. ハングヒール&テンヒール  
ハングファイブ、ハングテンをかけながら、後ろ向きになること。
7. ドロップニーカットバック  
カットバックの際に、後ろ（テール側）足のヒザを大きく折って落とし、テールに体重をかけてターンすること。

### <ロングボード／メジャーマニューバー（モダンマニューバー）>

⇒ショートボードのマニューバーと同じです。

### <ロングボード／マイナーマニューバー>

1. チーターファイブ  
ノーズの先端に前足を掛け、腰を低くし後足を引くこと。
2. フェードターン
3. チェックターン
4. シャッフリング  
すり足でのウォーキング、ウォーキングバック。

### ○ボディボード

ボディボードのジャッジングでもボトムターンは重要な要素です。スピン、エルロロなどのメジャーマニューバーが深いボトムターンを伴っていれば高評価となります。

### <ボディボード／メジャーマニューバー>

1. ボトムターン
2. スピン（フェイスでのスピン）  
フォワード：波側に向かって回転すること。リバーズ：岸側に向かって回転すること。
3. エルロロ  
空中に飛び出し、1回転して着水すること。
4. エアリアル  
ボトムからのスピードを使い、波のリップから飛び出しアクションを行うこと。
5. A. R. S（エアリアルロールスピン）  
エアリアルロール後にスピンをかけながら着水すること。
6. バックフリップ  
後方に向けて縦に1回転してランディングすること。
7. エアーリバーズ  
空中に飛び出し、リバーズスピンすること。
8. ヒットアンドリバーズ  
向かってくる波のブレイクする力を使ってロールインを行いながら、素早くリバーズスピンをかけること。
9. インバーテッドエアー  
エアリアルの状態から体を反って（ボードのボトムが真上か岸側に向いて）元に戻すこと。

### <ボディボード／マイナーマニューバー>

1. テイクオフスピン  
テイクオフ直後にスピンすること。
2. フォワード&リバーズスピン（スープの前でのスピン）
3. エルロロ（スープでのエルロロ）

## ■採点方法

現在のサーフィンのほとんどの大会は、3~5人のパネルジャッジとヘッドジャッジのチーム編成で1ポイントのジャッジを担当します。パネルジャッジはヒート中のすべてのライディングを採点し、ヘッドジャッジは各パネルの採点の見解を取りまとめます。

### ○ベスト2ウェーブ制

ライディングの得点は、各パネルジャッジの付けたスコアから最高点、最低点をカットし、残りのスコアの平均した点数と定められています。(3人ジャッジの場合は最高点、最低点のカットは無し)  
ほとんどの大会でベスト2ウェーブ制が採用されており、規定のライディング本数の内、上位2本の得点の合計点でヒートの勝敗が決まります。

### ○スコアリングカテゴリー

ポイントの採点方法は0.1~10.0で、それからさらに10分の1刻みで表示されます。  
次の5つの採点区を使用します。以下の説明は基本的な例です。

POOR	マニューバーがなし、もしくはマイナーマニューバー、もしくはコントロールの欠如	(0.1to1.9)
FAIR	コントロールされたマイナーマニューバーもしくは、ベーシックマニューバー	(2.0to3.9)
AVERAGE	コントロールされたベーシックマニューバー(一回のメジャーとマイナー)	(4.0to5.9)
GOOD	コントロールされたパワーとスピードのあるラディカルなメジャーマニューバー	(6.0to7.9)
EXCELLENT	GOODレンジに加え、プログレッシブでコミットメントの要素を持つマニューバー	(8.0to10.0)

### ○採点スケールの使い方

波のサイズの大小や、クラスの違いに関わらず、必ず10ポイントはあり得ると考えてください。その状況でどのようなライディングが10ポイントかを考えて採点します。整数とその隣の0.5ポイントがすでに使われている場合に、ジャッジはその間のポイント(アドバンススケール)を使うことが許されます。私たちジャッジは、例えば6.8のポイントを入れる場合、「あのライディングは7点にはちょっと足りないかな?」といった雰囲気や気分では採点してはなりません。すでにスコアシート上に6.5と7.0が使われていて、6.5のライディングよりは良いが7.0ほどではない。といった明確な基準をもとに使用してください。

スケールの幅を広く使い、良いライディングと良くないライディングの評価の差をはっきりスコアに表してください。前のライディングのスコアをしっかりと記憶しておき、同点のライディングがなるべく出ないように、全てのライディングのスコアに差を付けるように努力しましょう。

### 3段階のスケール

＜ベーシックスケール＞											
0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0		
5.5	6.0	6.5	7.0	7.5	8.0	8.5	9.0	9.5	10.0		
＜アドバンススケール＞											
0.2	0.3	0.7	0.8	1.2	1.3	1.7	1.8	2.2	2.3	2.7	2.8
3.2	3.3	3.7	3.8	4.2	4.3	4.7	4.8	5.2	5.3	5.7	5.8
6.2	6.3	6.7	6.8	7.2	7.3	7.7	7.8	8.2	8.3	8.7	8.8
9.2	9.3	9.7	9.8								
＜エリートスケール＞											
0.1	0.4	0.6	0.9	1.1	1.4	1.6	1.9	2.1	2.4	2.6	2.9
3.1	3.4	3.6	3.9	4.1	4.4	4.6	4.9	5.1	5.4	5.6	5.9
6.1	6.4	6.6	6.9	7.1	7.4	7.6	7.9	8.1	8.4	8.6	8.9
9.1	9.4	9.6	9.9								

## ■ ジャッジの要点

1. 大会当日、波のコンディションや行われるカテゴリーなどを確認しておきましょう。その波ではどのようなライディングが良く、どれが悪いのか、分かりやすくなります。
2. ヒート最初のライディングを正しくスコアすることが大事です。2本目以降のライディングに対するスコアの目安になるからです。
3. 最初のマニューバーはどこから実行したのか。
4. フラットセクションにおいてレールを使ったターンでつないだか。次のセクションまでホッピングでつないだか。
5. アウトサイドマニューバーとインサイドマニューバーを区別しましょう。
6. 難易度の高いマニューバーはファーストマニューバーだったか、それとも最後だったか。
7. テイクオフエリアを比べましょう。選手がテイクオフの時にどのくらい深いポジションにいたのかを確認してください。ビッグウェーブにおいては特に重要な要素となります。
8. 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志（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。
9. 2人以上の選手が同時にライディングしているときも全ての選手を見ましょう。ただし、各選手の波に対してのポジションを見て、選手がよりスコアを得る可能性の高い場所に焦点を合わせなくてはなりません。例えば、テイクオフポイント、ファーストマニューバーや他のアウトサイドマニューバーなどです。特にファーストマニューバーは高評価のマニューバーが出来る可能性が高く、重要です。
10. スコア及びインターフェアレンスの判定はシートに速やかに記入してください。インターフェアレンスの判定があった場合、その状況の図もジャッジシートの余白に必ず記入してください。もしもライディングの一部でも見逃したり、自分のスコアに自信がない場合も絶対に他のジャッジには聞かないでください。（聞いたジャッジも見逃していれば、かえって自分のスコアリングに迷いが生じてしまいます）インターフェアレンスコールの取り消しやスコアの変更は、必ずヘッドジャッジに指示を仰いでください。
11. ヒートの最初と最後のライディングのスコアを比較することがとても重要です。経験の少ないジャッジは途中のライディングの内容やそのスコアを忘れてしまったり、ヒート中の自分の基準を無視して最後のライディングにオーバースコアを付けてしまう傾向があり、結果的に順位に大きな影響を及ぼしてしまふことがあります。
12. ヒート中、選手がライディングをしていない時を利用してウェーブカウントをジャッジ間でコールしましょう。
13. ヒートの結果を気にせず、それぞれのライディングを比較しスコアすることに集中しましょう。
14. いままででのサーファーとしての経験、ジャッジとしての実績を基に自信を持ってジャッジに取り組みましょう。自信に満ちた態度で実務に臨むことはジャッジにとっての必須条件です。自信があるジャッジは隣のジャッジとスコアをチェックし合ったりはしません。必ず自分で判断したスコアをシートに記入してください。

## ○コンディションが良くない時やビギナークラスのジャッジング

大会によっては、スモールコンディションやジャンクコンディションでも競技を進行しなくてはならない場合があります。また、アマチュアではビギナーの大会も数多くあり、開催クラスによっては選手のレベルにも差があります。

そのような現場では、不完全なマニューバーも多く、ジャッジはメジャーマニューバーのジャッジングから、マイナーマニューバーやトランジショナルマニューバー（つなぎのマニューバー）にも目を向ける必要があります。

コンディションが良くないときは、スコアが伸び悩むことが多いです。ジャッジシート上でスコアが接近したり、低いスコアでもベスト2ウェーブに入ってくる可能性が高いので、よく見てスコアするようにしてください。

## ○ジャッジの心得

### 「公正・平等の信念を持つこと」

ジャッジにとって何よりも重要なことは、「全ての選手に対して公正なスコアをし、平等な妨害の判定をすること」です。選手によって妨害を取ったり、取らなかったりするのしないように、スコアについても特定の選手に対して甘い、または厳しいなどと言われないようにしなければなりません。また、選手の態度についても悪いからといって、それがスコアに影響することがあってはなりません。

自分の信念に恥じないように、自信と責任を持って採点することを心がけてください。

### <現場で心掛けるべきこと>

1. 大会会場にはなるべく早く到着し、自分のスコアリングスケールを作るためにコンディションをチェックしてください。
2. ジャッジングはチームワークが大切です。チームの一員として全ての選手に公平なスコアを出す様にコミュニケーションを取る事が重要です。
3. ジャッジローテーションは時間厳守です。
4. ジャッジング中の会話は最小限に。また、集中力を保ちましょう。
5. ジャッジングに対しては体調管理を行い常にベストの状態を心掛ける。
6. ジャッジング中の食事、喫煙、携帯電話やSNSの利用は禁止です。
7. ギャラリーやメディア、選手に対し勝敗についての発言は避けましょう。
8. いかなる場合もジャッジとしての立場を忘れてはなりません。
9. ジャッジを行う場合、ジャッジライセンスカードを常に携帯すること。

## ■ ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジは、各ポイントのジャッジチームに必ず1名以上配置され、ジャッジ資格の上級者や経験豊富なリーダーとなれるジャッジが担当します。

ヘッドジャッジは各パネルジャッジにコンディションやジャッジスケールに関する説明、ライディングやインターフェアに対する見解の取りまとめやアドバイス、ジャッジローテーションの管理、選手から出されるプロテストへの対応などを担います。

### ○各ポイントでのジャッジミーティングやシュミレーションを行う

大会全体で行うジャッジミーティングとは別に、各ポイントでもミーティングを行いましょう。ヘッドジャッジはパネルジャッジとコミュニケーションを取り、その人の経験値などを把握してください。また、ヒート開始前に時間があればシュミレーションの時間を取って、その日のジャッジスケールの見解をチームに示しましょう。

### ○ジャッジチームの妨害のコールを取りまとめる

成立時は、選手に対し素早くインターフェアレンスコールを行う

妨害のコール（インターフェアレンスコール）は、ヘッドジャッジのみの判断で決定されるものではなく、そのヒートを担当するパネルジャッジとヘッドジャッジの大多数の判断で決定されます。インターフェアはその時のシチュエーションによって選手の戦い方に大きく影響しますので、ヘッドジャッジはすばやくチームの見解を取りまとめ、選手にコールしてください。

なお、見解がヒートを担当するパネルジャッジの間で同数で割れた場合は、協議の上ヘッドジャッジがインターフェアの成立、または不成立を判断してください。また、集計担当者がその内容をわかるようにジャッジシートに判断を明記してください。

### ○選手からのプロテスト（抗議）への対応

選手は、インターフェアレンスなどの判定に対してプロテストをすることで、ジャッジに対して判定結果について説明を受ける権利を有しています。コンテストの規模を問わずプロテストの対応は競技規定に則りプロテストシートを用いて行ってください。

<プロテスト対応の手順>

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）
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。

## ■ スポッター

スポッターは近年サーフィンコンテストにおいてとても重要な役割を担っています。

### 【スポッターの要点】

1. 全ての選手のゼッケンカラーとポジションをチェックしパネルジャッジに伝えます。
2. 波が入って来た時点でその選手の動きを確認しコールします。  
(アテンション・ルッキング) このコールによりパネルジャッジが集中し選手を見ます。  
次にテイクオフのポジションを伝えテイクオフのコール(アップ&ライディング)を伝えます。
3. 1つの波に2人の選手がテイクオフ左右及び同一方向等のライディングに対しても的確に伝える事が重要です。  
(パネルジャッジ及びプライオリティジャッジ)
4. スポッターはすべての選手のテイクオフを伝えるがライディングは決して追わないで、次の選手のテイクオフを伝える事が重要です。

## ■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。

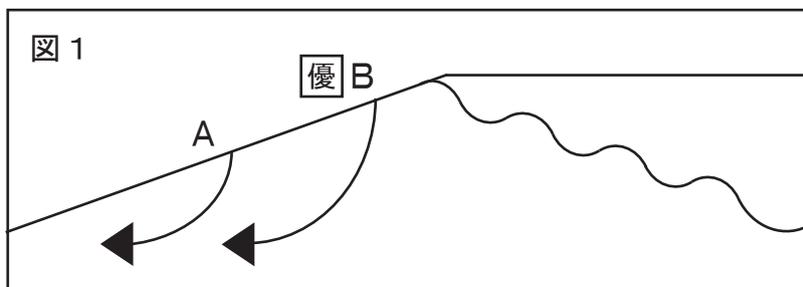
もしテイクオフする時点で波がライトかレフトかはっきりせず、ピークのない波の場合、最初にテイクオフをし、明確な進行方向へターンをした選手がその波の優先権を得ます。

## <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

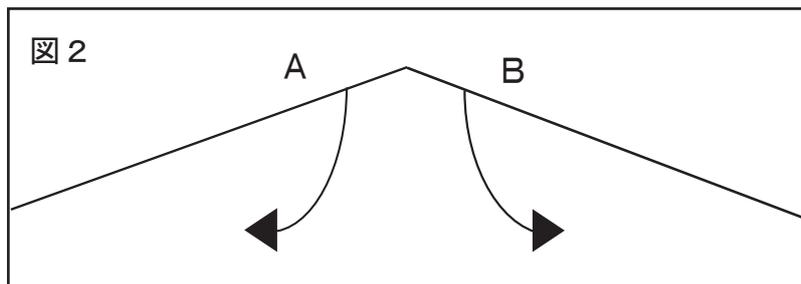
波が一方方向にしかブレイクしない場合は、インサイドにいる選手がその波の優先権を得ます。

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)

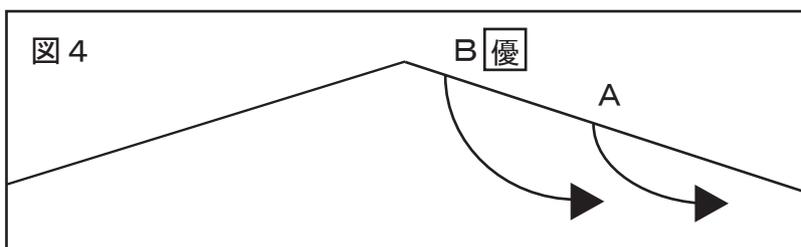
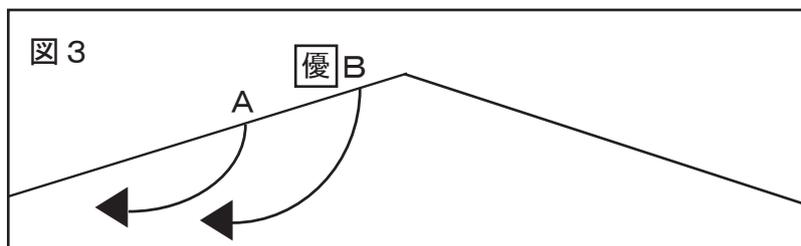


### b. シングルピークブレイク

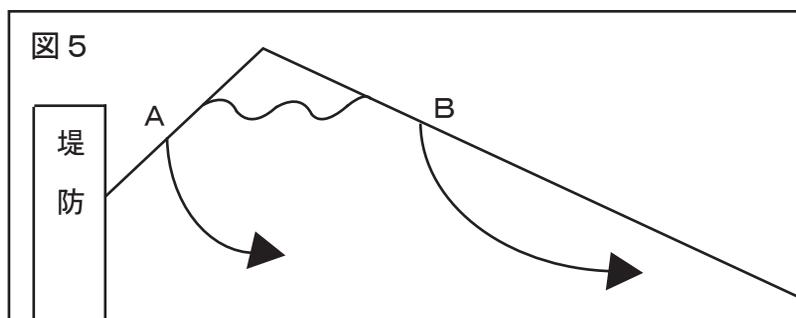
(1) ライトとレフト両方向にブレイクする完全なピークが1つある場合、テイクオフする選手のポジションにより優先権が決定されます。(図2)



(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)

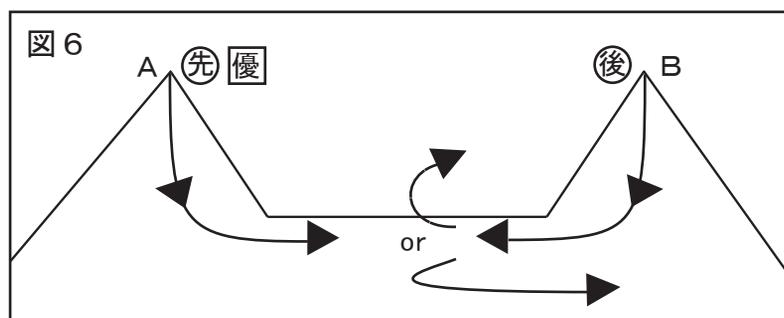


(3) ライトにスコアリングポテンシャルがない場合、A選手が優先権を得る場合があります。(図5)



### 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мумオーバー時に起こりうる妨害

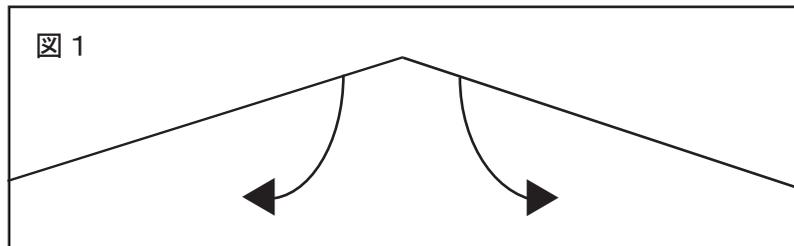
マキシмумウェーブに達した選手は速やかに競技エリアから離れなければなりません。競技エリアに留まり下記行為を行った場合、ジャッジは妨害をコールします。

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。

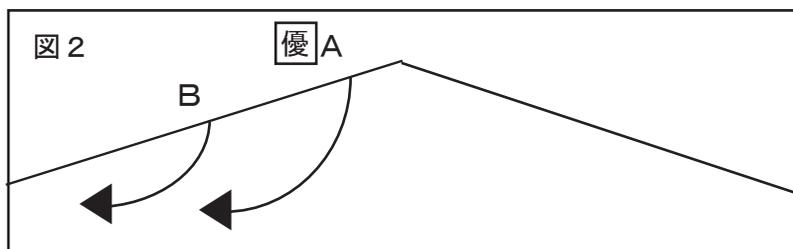
## <各ブレイクによる基本的なノンプライオリティ妨害の事例>

### a. シングルピーク

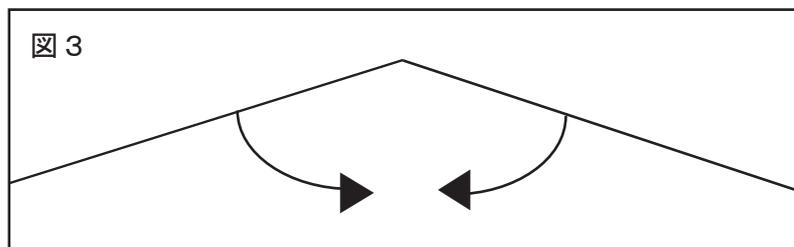
1. 2人の選手が互いに反対方向へ進んだ場合は妨害とはなりません。(図1)



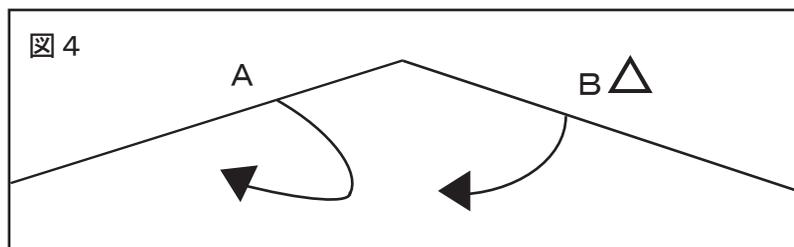
2. テイクオフの先、後にかかわらず波のインサイド側のA選手に優先権があります。ただしB選手がライディングを中止し、A選手のライディングに支障がなければ妨害とはなりません。(図2)



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)

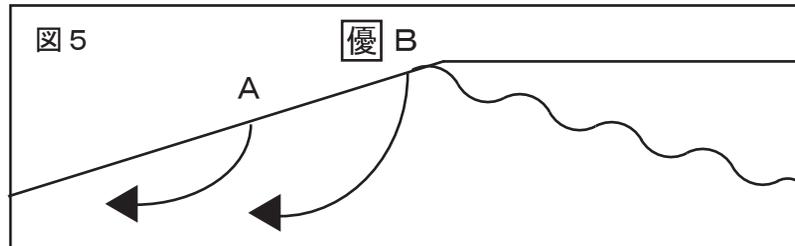


4. 2人の選手が同時にテイクオフし、A選手はライディングをやめたが、B選手がA選手の方にライディングを続けた場合、B選手は妨害となる場合があります。(図4)



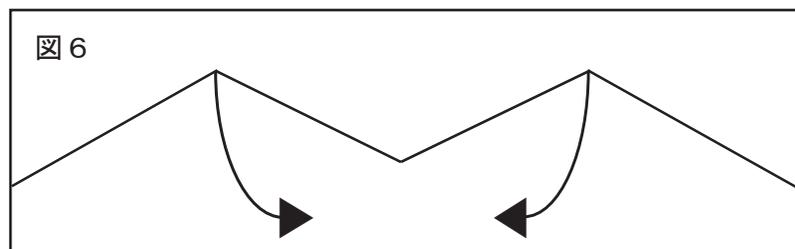
## b. ポイントブレイク

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）

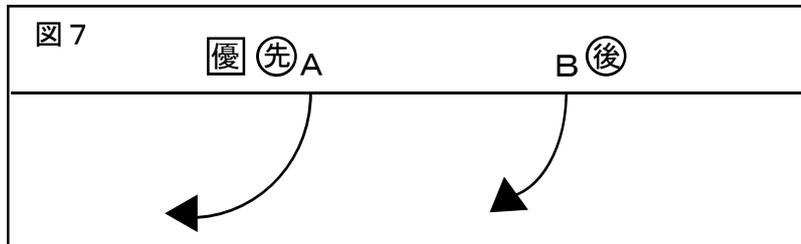


2. 2人の選手が同時にテイクオフした場合、積極的に接触を避けようとしなかった選手は妨害となる場合があります。ただし、双方の選手が接触を避けるためにライディングをやめた場合、どちらか一方あるいは双方がワイプアウトしても妨害とはなりません。
3. 2人の選手が同時にテイクオフした場合、A選手は接触を避けるために真下に下ったのに対し、B選手がそのままライディングを続けた結果、ラインがクロスするかまたは接触があればB選手の妨害となる場合があります。

## 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レンス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。 ※2020年削除~~
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。

# ■ ジャッジシートの記入方法

※次のヒートのペーパーに記入して下さい

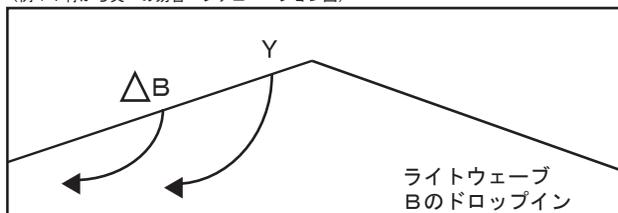
## NIPPON SURFING ASSOCIATION JUDGES SHEET



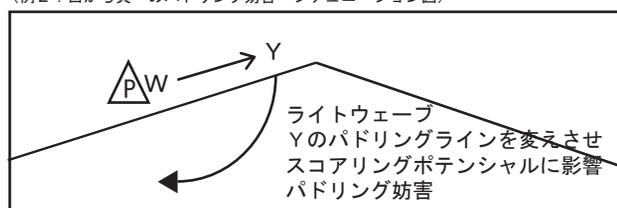
Point	A (1)	Class	ボーイズ (2)	Round	1 (3)	Heat No.	1 (4)	ジャッジサイン	24 (5)
-------	-------	-------	----------	-------	-------	----------	-------	---------	--------

RIDE NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
赤 RED △P (11)	5.0	1.0	3.5	5.7	2.3	3.3	0.5					△P (12)
白 WHITE	3.0	2.5 △ (8)	3.8	5.5	3.7	1.2	×	..... (9)				
黄 YELLOW	7.0	4.0 (8)	1.7	2.8	5.3	6.5	6.2	1.8	1.0	レ		
青 BLUE	2.0	3.5	6.0	4.5	△2.7 (7)	4.2						
緑 GREEN	ノ	ー	ラ	イ	ド (10)							

(例1：青から黄への妨害 シチュエーション図)



(例2：白から黄へのパドリング妨害 シチュエーション図)



- (1) ポイント名を記入。
- (2) クラスを記入。
- (3) ラウンドを記入。
- (4) ヒート番号を記入。
- (5) ジャッジサインを記入する。(名前またはジャッジID番号)
- (6) 採点は0.1~10.0の範囲で小数点第一位(0.1の単位)の数字を使用する。
- (7) 妨害を判断した場合は妨害をした選手の点数に△印を記入し、ほかの記入した点数に重ならないように妨害をされた選手の点数まで矢印を向ける。  
(例1:青の5本目のライディング黄の4本目に対して妨害)  
また、ジャッジシートの余白に妨害を判断した根拠を図などで記入しておくこと。
- (8) パドリング妨害を判断した場合は、その妨害した選手がライディングしていない時は、ライン上に△P印を記入し、(7)と同様に妨害された選手の点数まで矢印を向ける。  
(例2:白の2本目と3本目の間のパドリング時に、黄の2本目に対して妨害した。)  
妨害後にそのままライディングした場合はその点数を△で囲み記入する。
- (9) エリア外でのライディングは×印、マキシマムオーバーはレ点を記入する。
- (10) 出場したが、ノーライドだった場合。欠場と区別するために必ず記入すること。
- (11) 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シート0本目のスペースに△Pと記入する。
- (12) 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△Pを記入する。

# ■集計

## ■集計作業前の確認項目

1. 全てのパネルジャッジの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、ウェーブカウントを確認する。
3. 妨害の有無を確認する。

※この時点で何らかの問題があった場合は直ちにそのポイントのジャッジに確認を行ってください。

## ■集計方法 (このページ下と次ページ下の例参照。ここでは下記の条件を前提解説します。)

1. レギュレーションはベスト2ウェーブ、マキシマムウェーブ8本とします。
2. ジャッジの大多数の判断により、黄2本目から赤6本目へのインターフェアレンスが成立しています。

- (1) 集計用紙にポイント名、クラス名、ラウンド名、ヒート番号、選手名(支部)を書き込んでください。
- (2) 点数を記入する列(Jの部分)にジャッジサインを記入してください。(1枚のシートで1列を使用します。)
- (3) ジャッジシートの点数を集計用紙に記入してください。ゼッケンカラー順にシートにある全ての点数を記入します。
- (4) 妨害が成立したライディングには横線を引いてください。(平均点計算の必要はありません)
- (5) 各ライディングの最高点と最低点の点数に斜線を引き、カットしてください。

<重要!>

1. 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います。3人ジャッジの場合はカットしません。
2. 同じ点数がある場合は、左側をカットします。
  - ・赤星光の1本目のライディングの最低点はA、Dジャッジの1.0なので左側のAジャッジの得点をカットする。
  - ・赤星光の3本目のライディングの最高点はA、Cジャッジが9.0なので左側のAジャッジの得点をカットする。

### 【Aジャッジ】

Point	A	Class	㊦	Round	1	Heat No.	1	ジャッジサイン	A			
RIDE NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
赤 RED	1.0	2.5	9.0	4.0	4.2	3.3						
白 WHITE	1.0	2.3	7.0	6.5	2.8							
黄 YELLOW	1.5	6.8	7.5	2.2	4.2	5.5	3.5					
青 BLUE	8.0	2.0	4.3	3.5	0.5							
緑 GREEN												

### 【Bジャッジ】

Point	A	Class	㊦	Round	1	Heat No.	1	ジャッジサイン	B			
RIDE NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
赤 RED	1.5	2.7	8.5	3.8	4.0	3.0						
白 WHITE	1.0	2.5	8.0	7.7	2.8							
黄 YELLOW	1.5	7.5	7.8	3.0	4.5	6.0	3.7					
青 BLUE	7.5	2.0	5.2	4.0	0.5							
緑 GREEN												

### 【Cジャッジ】

Point	A	Class	㊦	Round	1	Heat No.	1	ジャッジサイン	C			
RIDE NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
赤 RED	1.5	3.0	9.0	3.0	3.7	2.5						
白 WHITE	1.5	3.0	8.5	6.0	2.5							
黄 YELLOW	2.0	7.5	7.8	3.3	5.0	4.0	3.5					
青 BLUE	7.0	1.5	5.5	3.5	0.8							
緑 GREEN												

### 【Dジャッジ】

Point	A	Class	㊦	Round	1	Heat No.	1	ジャッジサイン	D			
RIDE NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
赤 RED	1.0	3.5	8.0	3.5	3.8	3.0						
白 WHITE	1.5	2.5	8.0	6.5	3.0							
黄 YELLOW	2.0	8.0	8.5	3.2	5.0	4.3	4.5					
青 BLUE	8.5	2.5	4.5	4.0	0.5							
緑 GREEN												

(6) 各ライディングの平均点を算出します。(小数点第二位まで算出し、小数点第三位を四捨五入します。)

<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。

(7) 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)を抜き出してください。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減点されます。

・黄川流太は2本目で妨害をしたため、ベスト2ウェーブの2本目4.90ポイントが1/2減点され、2.45となる。

(8) 各選手のベスト2ウェーブの点数の合計を算出してください。

(9) ベスト2ウェーブの合計点の高い順に順位を記入します。(=ヒート結果となります)

<合計点と同点の場合>

ベスト2ウェーブの合計が同点の場合、同点の選手の最高点からカウントバック(一番よい点数から比較)して順位を決めます。

・赤星光と青空星生は合計点と同点のためカウントバックした結果、赤星光の最高点8.75が青空星生の7.75を上回るため、赤星光が上位となる。(比較した点数に○・×を記入する)

(10) 妨害成立の場合、集計終了後に妨害欄に△を押し、対象ウェーブに矢印を記入する。

・黄2本目から赤6本目への妨害が成立しているので、妨害欄の黄2本目に△を記入し、赤6本目に向けて矢印を引く。

<パドリング妨害の場合>

・ライドあり：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：妨害をしたライディング間のライン上の妨害欄に△を記入し、対象ウェーブに向けて矢印を引く。

(11) 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行ってください。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して作業完了となります。

(記入例では集計の結果、第1位 白波風太、第2位 赤星光、第3位 青空星生、第4位 黄川流太となります)

Point	A				Class	メン				Round	1				Heat No.	1				集計者	集計チェック
-------	---	--	--	--	-------	----	--	--	--	-------	---	--	--	--	----------	---	--	--	--	-----	--------

選手名 支部	Red					White					Yellow					Blue					Green										
	赤星光					白波風太					黄川流太					青空星生					位										
	2位					1位					4位					3位															
得点	BEST WAVE	○8.75+3.85		合計	12.60	BEST WAVE	8.00+6.50		合計	14.5	BEST WAVE	7.80+(4.9)2.45		合計	10.25	BEST WAVE	×7.75+4.85		合計	12.60	BEST WAVE	+		合計							
WAVE	JA	JB	JC	JD	JE	妨害	Ave	JA	JB	JC	JD	JE	妨害	Ave	JA	JB	JC	JD	JE	妨害	Ave	JA	JB	JC	JD	JE	妨害	Ave			
1	<del>1.0</del>	<del>1.5</del>	1.5	1.0			1.25	<del>1.0</del>	1.0	<del>1.5</del>	1.5			1.25	<del>1.5</del>	1.5	<del>2.0</del>	2.0			1.75	8.0	7.5	<del>7.0</del>	<del>8.5</del>			(7.75)			
2	<del>2.5</del>	2.7	3.0	<del>3.5</del>			2.85	<del>2.3</del>	2.5	<del>3.0</del>	2.5			2.50	<del>6.8</del>	<del>7.5</del>	<del>7.5</del>	<del>8.0</del>					2.0	2.0	<del>1.5</del>	<del>2.5</del>			2.00		
3	<del>8.0</del>	8.5	9.0	<del>8.0</del>			(8.75)	<del>7.0</del>	8.0	<del>8.5</del>	8.0			(8.00)	<del>7.5</del>	7.8	7.8	<del>8.5</del>				(7.80)	<del>4.3</del>	5.2	<del>5.5</del>	4.5			(4.85)		
4	<del>4.0</del>	3.8	<del>3.0</del>	3.5			3.65	6.5	<del>7.7</del>	<del>8.0</del>	6.5			(6.50)	<del>2.2</del>	3.0	<del>3.3</del>	3.2				3.10	<del>3.5</del>	<del>4.0</del>	3.5	4.0			3.75		
5	<del>4.2</del>	4.0	3.7	<del>3.6</del>			(3.85)	2.8	2.8	<del>2.5</del>	<del>3.0</del>			2.80	<del>4.2</del>	4.5	<del>5.0</del>	5.0				4.75	<del>0.5</del>	0.5	<del>0.8</del>	0.5			0.50		
6	<del>3.3</del>	3.0	<del>2.5</del>	3.0			3.00								5.5	<del>8.0</del>	<del>4.0</del>	4.3				(4.90)									
7															<del>3.5</del>	3.7	3.5	<del>4.5</del>				3.60									
8																															
9																															
10																															
11																															
12																															

## ○集計時の注意点

<ジャッジペーパーに妨害マーク（△または▲）がある場合>

妨害はそのヒートを担当したジャッジの大多数の判断で成立します。妨害の成立、不成立の判断は下記手順でジャッジシートを確認してください。

1. 妨害マークが同じライディングについているか、矢印が同じウェーブを指しているか。
  - ・ ジャッジシート下のシチュエーション図ではなく、スコアにある妨害マークを見てください。
  - ・ 同じ妨害の判定でもジャッジの見解が分かれる場合もあります。（妨害マークと矢印がシートによっては反対になっていることもあります。）
2. 同じ妨害の見解が大多数になっているかを確認してください。
  - ・ 大多数に達していない妨害のコール（例：3人がコールなしに対し1人のみコール）は不成立です。
  - ・ 妨害の見解は同数で割れる場合もあります。その場合はヘッドジャッジが成立または不成立をシートに記入しますので確認してください。また、集計側で妨害が成立しているか判断がつかない場合はそのヒートを担当したヘッドジャッジに確認してください。

※インターフェアレンスシートを活用してください。

<妨害が成立した場合の集計方法>（集計用紙の処理は前ページを参照してください。）

1. その選手の妨害をしたライディングは集計対象ウェーブから除かれます。
2. 妨害をした場合、集計対象スコア（通常はベスト2ウェーブ。大会特別ルールがある場合はそれに従う）の一番低いライディングの点数を1/2減点します。

←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減点して集計します。※2020年削除
3. パドリング妨害でそのままライディングしたウェーブは集計対象から除きます。
4. ライディングのないパドリング妨害は、集計対象ウェーブの除外はなく、その選手のすべての点数の平均点を算出します。
5. パドリング妨害の場合も集計対象スコアの一番低いライディングの点数を1/2減点します。

<合計点が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）を行います。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点数の選手が上位となります。
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ります。  
（例：4本目まで同点でA選手が4本、B選手が5本乗っていた場合、B選手が上位となります）
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します。
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なります。また、ラウンド2以降での途中棄権も同様です。  
（例：4人ヒートで2人がノーライドだった場合は同一4位となります）

## ■サーフィン検定

サーフィン検定（旧クラス認定テスト）は、受験者のサーフィンを規定の科目技量に沿って客観的に評価することで、受験者に現在のレベルを把握してもらうことを目的としています。また受験者には審査を通して出た課題点をジャッジからアドバイスすることで、さらなる上達を目指してもらう機会となっています。

検定種目はショートボード、ロングボード、ボディボードの各種目に1～5級の階級があり、それぞれの課題をクリアすることでステップアップする仕組みとなっています。また、検定を通してサーフィン愛好者の拡大やビギナーサーファーのルールとマナーを周知する機会にもなっています。

また、公認大会をはじめとする多くのコンテストでクラス認定級を基準としたクラス分けが行われており、クラスのレベル統一が図られているほか、NSAポイントランキングでも保持級が活用されています。

### <審査員の条件>

1. サーフィン検定は日本サーフィン連盟公認ジャッジによって審査されます。
2. ヒートの審査はパネルジャッジ3名とマスタージャッジ1名以上が担当します。
3. 1.2級の検定を実施する場合、マスタージャッジは当連盟公認A級ジャッジが務めるものとします。

### <マスタージャッジの役割>

1. 受験者にその日のコンディションや審査内容を説明してください。
2. 会場のコンディションを判断し、合格基準の見解をパネルジャッジに説明してください。
3. ヒートの審査では3名のパネルジャッジの合否の見解をまとめてください。
4. コンディションが審査する級に適応しない場合は、延期もしくは待機を判断してください。
5. 受験者に合否の結果を示し、審査での課題などの的確なアドバイスをしてください。

### <サーフィン検定の競技規定>

1. 1ヒートの人数は原則として1.2級は4人以内、3～5級は5人以内とします。
2. 1ヒートの審査時間は原則15分とします。ただし、コンディションなどの理由でヒート時間の延長が望ましいと判断される場合は現場ジャッジの判断に従うものとします。また、ヒート時間内にすべての受験者が合格した場合はその時点でヒート終了となります。
3. 試技本数は6本とします。試技本数に達していなくても、合格の演技ができた時点でその選手の審査は終了となります。
4. ヒート中に妨害があった場合、妨害をした選手はそのライディングを1本にカウントし、その試技は無効とします。パドリング妨害は試技本数1本をカットされる。妨害をされた選手にはエクストラウェーブ1本を試技本数に追加します。
5. ヒート中でもジャッジは放送で選手の演技に対し指示をすることができます。

## ○サーフィン検定受験資格・規定科目技量

級	要求される技術	受験資格
5級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・25m程度の泳力があること。</li> <li>・パドリングをしてゲッティングアウトできること。</li> <li>・テイクオフしてある程度サーフボードの上に立つ事ができること</li> <li>・ボディボードはキッキングを使ってテイクオフし、ある程度ライディングができること</li> </ul>	どなたでも受験可能
4級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5級の能力に加えてテイクオフから確実なターンをし、プルアウトできること。</li> </ul>	5級取得者
3級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テイクオフからレールを使ったターンで加速できること。</li> <li>・カットバックもしくはリエントリーが出来ること。</li> <li>・ボディボードは、上記の技術に加えスピン(どこでも良い)、ができること。 リエントリーのかわりにエルロロ、もしくはローラーコースターでも可。</li> <li>・ロングボードは上記の技術に加え、ウォーキング・ウォーキングバックができること。</li> </ul> <p>※3級以上にはバランスも要求される。</p>	4級取得者
2級	<p>フリーライディングで、スピード、パワー、フロー、コントロールなどをジャッジクライテリアに沿って審査する。</p> <p>その日のコンディションに合わせたグッドスケール(6.0ポイント以上)に入るライディングができることが合格の判断基準となる。</p>	3級取得者
1級	<p>フリーライディングで、スピード、パワー、フロー、コントロールなどをジャッジクライテリアに沿って審査する。</p> <p>2級以上の積極性、波を見る能力、ポジショニングなども審査の対象となる。</p> <p>その日のコンディションに合わせたエクセレントスケール(8.0ポイント以上)に入るライディングができることが合格の判断基準となる。</p>	2級取得者

## ○各級の審査方法

(備考) 3級から5級の審査について

3. 4. 5級は試技本数の中で規定の技術ができれば合格です。(1ウェーブですべての技術ができなくても構いません)

<5級>

5級の受験者はほとんどがビギナーですので、実施の際は波の状況等をよく見てライフガードまたはそれに準ずる担当者を配置し、安全面に十分注意を払ってください。

### 1. 泳力審査

ビーチと平行に25m程度泳ぐことができれば合格です。(泳ぎ方は自由です)

### 2. ライディングの審査

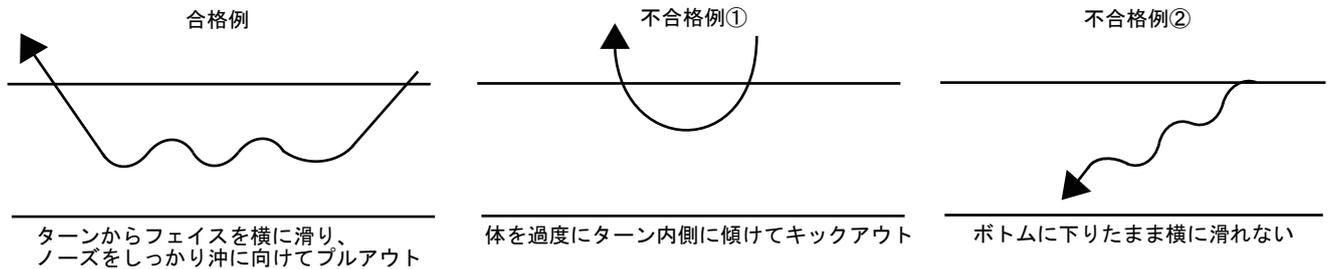
- ・パドリングの時にボードが安定していること
- ・テイクオフからある程度まっすぐ波を滑ること

以上ができれば合格です。

パドリングの時にボードが不安定だったり、テイクオフの動作(立ち方)が不安定だと不合格となります。

### < 4 級 >

4級ではテイクオフから確実なターンをして、横に走ってからプルアウトできれば合格です。ターンは、方向が変わればトップターン、ボトムターンのどちらでもよいですが、プルアウトは確実に波の裏側に出ることが求められます。



### < 3 級 >

3級ではテイクオフからレールを使ったターンで加速できているかを審査し、リエントリーもしくはカットバックができることが求められる。

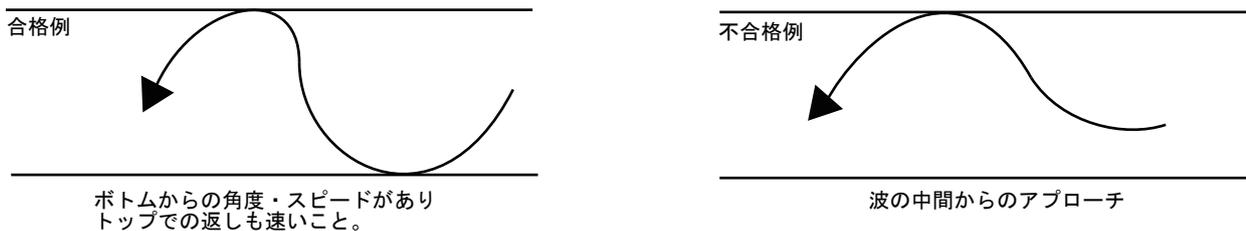
※波の状況を見て、リエントリー、カットバックどちらかやり易い方をアドバイスしてください。

※ロングボードは加えてウォーキング、ウォーキングバックができることが求められる。

ボディボードは加えてスピンのことが求められる。リエントリーのかわりにエルロロ、もしくはローラーコースターでも可。

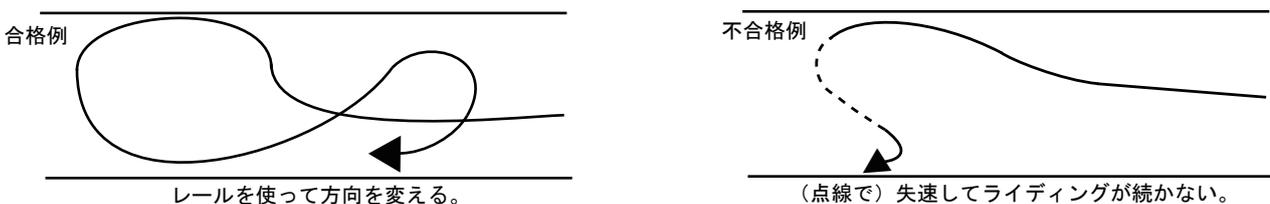
#### (リエントリー)

リエントリーは、ボトムからトップへアプローチできているかが求められる。波の中間からのアプローチは不合格となります。



#### (カットバック)

波のショルダーからボードの方向が変わり、スムーズにレールを使って次の動作に入る体勢ができているかが求められる。失速しているカットバックは不合格となります。



#### ロングボード3級の審査

(ウォーキング、ウォーキングバック)

ステップがスムーズか、動作の時にボードがコントロールされているかを審査する

#### ボディボード3級の審査

(スピン)

波のどこで行ってもよい。(フォワード、リバーズどちらでも良い) 360度回り切れてライディングが続けられているかを審査する。

(エルロロ、ローラーコースター)

エルロロ、ローラーコースターどちらかやり易いマニューバーを受験者にアドバイスする。

## < 1、2級 >

2013年からは1.2級の審査基準、合格基準をわかりやすくするために、その年のジャッジクライテリアと採点スケールを導入して審査を実施しています。

審査はフリーライディングで行い、試技本数の中で規定科目技量に入るライディングが出来れば合格とします。

これまで、ロングボードはノーズライディング（ハングファイブ、ハングテン）、ボディボードはエルロロとフェイスでのフォワード、リバーズスピンを取り入れることが1級または2級の合格条件となっていました。これらは「必須」ではなくなります。

しかしながら、これらのメジャーマニューバーを取り入れて演技することがグッドスケール（2級）、エクセレントスケール（1級）に入るポイントを出すには「近道」といえますので、その日のコンディションで合格するにはどのようなライディングが必要かを受験者にアドバイスしてください。

# ■ 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

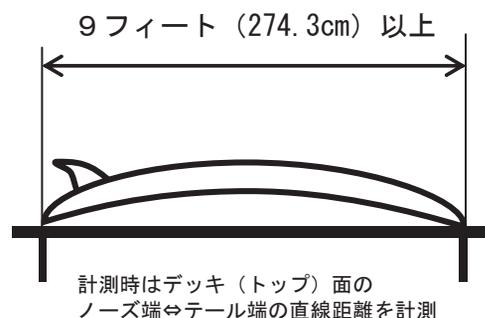
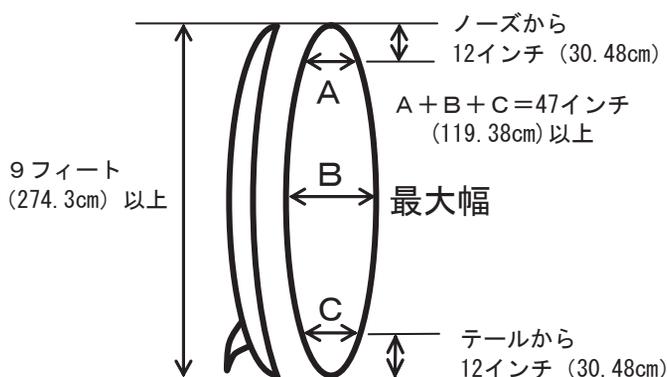
ショートボードの長さ、幅、形などの規定は特に設けない。しかし、採点基準として、ショートボードのジャッジ基準を要する為、この基準に沿ったライディングに得点が与えられる。

### 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。

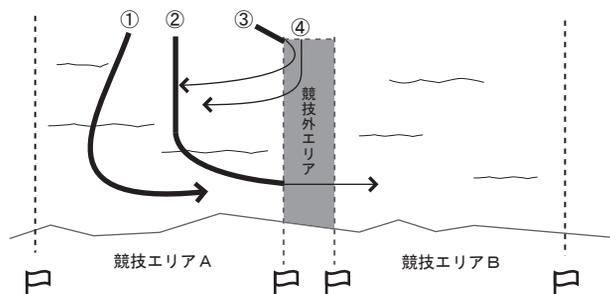
#### 第17条（採点の対象時間）

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）以上の場合に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（アンスポーツマンシップ）

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（アンスポーツマンシップ行為に対するペナルティ）

大会期間中、アンスポ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>

~~インターフェアレックスをして、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レックス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。 ※2020年削除~~

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  $\triangle$  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  $\triangle$  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。



# PROTEST SHEET

NAME (選手名) : \_\_\_\_\_

CONTEST NAME (大会名) : \_\_\_\_\_

DIVISION (クラス) : \_\_\_\_\_

ROUND (ラウンド) : \_\_\_\_\_

HEAT NUMBER (ヒート番号) : \_\_\_\_\_

COLOR (ゼッケンカラー) : \_\_\_\_\_

WAVE NUMBER (何本目か) : \_\_\_\_\_

EXPLANATION OF PROTEST (プロテストの内容) :  
\*インターフェアレンスに関する場合は、相手のゼッケンカラーを明記してください。

\_\_\_\_\_  
FOR HEAD JUDGE' S USE (ヘッドジャッジの見解) :

SIGNATURE (ヘッドジャッジ署名)

\_\_\_\_\_

# NIPPON SURFING ASSOCIATION INTERFERENCE SHEET



Point	Class	Round	Heat No.
-------	-------	-------	----------

Color	△ Ride No
-------	--------------



Color	Ride No
-------	---------

Situation

Head Judge's Comment

Head Judge's Sign







**日本サーフィン連盟  
公認ジャッジテキスト**

2019年10月改訂

監修・発行：一般社団法人日本サーフィン連盟 教育・ジャッジ委員会  
〒160-0013 東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号  
JAPAN SPORT OLYMPIC SQUARE 10階  
TEL 03-6434-7341 FAX 03-6434-7795  
URL <http://www.nsa-surf.org/>