

## ■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。（この時点ではノンプライオリティシチュエーションです）
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。P. 14～P. 20のノンプライオリティルールを参照
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。
9. プライオリティの低い選手も波のどの方向にもパドルし波に乗る事が出来ますが、プライオリティの高い選手のスコアリングポテンシャルを妨げたり、パドルで交差したり、ボトムターンで回り込むとプライオリティインターフェアレンスがコールされます。

## ■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メ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。

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4th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、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。

ホワイトの選手がライディングを終えてPTZへ戻った段階で4番目の優先権が与えられます。

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。

イエローの選手がライディングを終えPTZに戻った段階で、4番目のプライオリティがつき、パネルが次のように変わります。

1	2	3	4

## 【4メ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乗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に戻った時点で優先権を手に入れることができます。
- ・ヒート開始前に（インアーリー）テイクオフした選手は4thプライオリティを与える。
- ・ヒート終了と同時に全ての選手は優先権を失う。（アップアフター）

## 【ブロッキング】

### (ノンプライオリティシチュエーション時)

ヒートスタート時、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) 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。

## 【プライオリティルールが施行されている時のインターフェアのペナルティ】

- ・自分より高いプライオリティの選手に対して妨害した場合、ベスト2ウェイブの2ndベストウェイブが全てカットされ、1stベストウェイブのみ集計される。(プライオリティインターフェア)
- ・プライオリティが発生していない選手同士で妨害が発生した場合、ベスト2ウェイブの2ndベストウェイブが1/2カットされ、従来通り集計される。(ノンプライオリティインターフェア)
- ・マキシマムウェイブの設定がある場合、妨害された選手にはヒート時間中にエクストラウェイブが与えられる。
- ・ダブルインターフェアの場合、エクストラウェイブは与えられない。
- ・同じヒートで2回の妨害をした選手は、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。
- ・2回目のインターフェアは、1stベストウェイブも減点対象になり集計される。

※妨害が成立した場合の集計方法は、p. 29「集計時の注意点」を参照してください