

## 2017年度 SUPサーフィン レギュレーション

- ・2017年度に於けるSUPA公認 SUPサーフィン大会にてランキングシステムを起用
- ・2017年度 SUPA公認大会イベントにて年間ランキングを決める
- ・2018年度の世界選手権出場選手の選出選考と、同時に2018年度のシード権を与える  
【SUPAとPSAJ 合同開催にて世界選手権選考大会を行う】  
【世界選手権選考大会を行う際、NSAの後援を基本とする】

### ランキングポイントサーキットについて

#### SUPA主催

全日本選手権大会、東日本選手権大会、西日本選手権大会 3 大会及びその他の  
SUPA公認大会にてポイントを与え年間ランキング行う

- 【SUPA全日本選手権大会出場枠とし、SUPA公認大会にて出場資格を獲得した者だけとする】
- 【SUPA全日本選手権大会出場枠とし、開催地域ブロック長推薦枠もある】
- 【大会スポンサー枠、イベント開催者枠などSUPAと協議し決定する】

#### P S A J 公認プロ選手出場枠

各大会の（イベント）スペシャルクラスのみ出場可能とする。  
【PSAJ公認プロ選手が獲得したランキングポイントは有効とする】

### 基本審査方法について

ライディング採点基準はNSAルールを採用する。  
競技時間及びレギュレーションは以下のとおりとする。

- 1) 1ヒート基準とし13分～15分 に設定する。  
【ファイナルヒート 基準とし20分～30分とする。】  
R1～セミファイナル 13 ～ 15分 : ベスト2 ～ 4 マキシム 8 ～ 12  
ファイナル 20分 ～ 30分 : ベスト2 ～ 4 マキシム 10 ～ 12  
【波のコンディションによりコンテストディレクターとヘッドジャッジによって決定する】
- 2) 基本ウェーブカウントは選手各自にて管理し競技に臨む。  
【競技中、放送にて競技時間の経過、タイムスケジュール進行を行う】  
【競技中に選手の希望にてウェーブカントアナウンスも対応出来る限りにて行う】
- 3) ヒートスタート前の選手はスタンディングをしてはならない。  
【ゲティングアウト時も同様スタンディングを行ってはならない】  
【身体上の都合にてやもえない場合は例外とする】
- 4) ピーク優先、ファーストターン優先  
【アプローチする波の突端 ピークに近い者を優先とする】  
【波を捉え最初に進行方向を定め明確にボードを傾けターンをした者を優先とする】
- 5) 互いに向かい合った方向にライドする際には、危険回避を行う。  
【危険回避を行わず、意図的にラインクロスまた接触した際、両者共に妨害減点とする】  
【接触事故による問題は双方にて解決し、主催者、運営側に責任を問うことは出来ない】
- 6) ヒート中の波待ちはスタンディングを義務とする。  
【ヒート中の波待ちをスタンディングせず行った場合、そのヒートのトータルスコア-

より1ポイント減点する]

- 7) ヒート中の選手のゲティングアウトについては、基本スタンディングにて行う  
 【コンテストディレクターとヘッドジャッジによって開催当日のコンディションにて定める】  
 【ヒート中、次のヒート選手はゲティングアウト時にはニースタンド、腹ばいにて行う】  
 【次のヒート選手は指定されたポジションから必ずゲットを行う】
- 8) 競技時間はオフィシャルによって計測され、ホーンにて告知する。  
 【 開始時 1回 終了時 2回 】
- 9) 競技時間はタイムパネル（旗の場合もあり）によっても表示を行う。  
 【 開始時 緑 終了3分前 黄 終了時 赤 】
- 10) 競技開始は通常沖のラインナップから行うが、状況によりビーチスタートで行なう場合がある。
- 11) 競技開始はホーンのなり始めた時点とする。  
 【インアーリー競技開始ホーン前のライディングは採点しないと同時に減点となる】
- 12) 競技終了はアナウンスで終了5秒前から1秒毎にカウントダウンし「0」のコールと同時に鳴らされる。  
 1回目のホーンによる。  
 【ヒート終了後のアップアフター、スタンディング及びライディングは減点となる】
- 13) 運営側にて、タイムテーブルを会場アナウンスにて周知を行う。  
 【 基本的に選手は個々のタイムテーブルを確認し自己調整を行わなければならない】
- 14) 競技時間内にマキシムウエーブを満たした選手は速やかに腹ばいにて退水しなければならない。  
 【マキシムウエーブを満たしなお退水しない選手は減点となる。】
- 15) ヒート途中での競技時間延長は行わない。  
 【 何らかの理由により競技が中断された場合、その時点から再スタートし、残り時間を競技時間とする】
- 16) 採点方法はベストウエーブの合計得点の高い順に順位をつける。  
 【 例、ベスト2 ウエーブの合計点数を計算して順位を決めるが、同点の場合はベスト1にて決める 】  
 【 ベスト1にて同点の場合はベスト3、4、5にて同点が崩れるまで繰り返される】
- 17) 一度コールされたヒート結果については覆す事は出来ない。  
 【 ヒート結果を変える事はできないが、指摘内容、意見内容を参考意見とし申し入れできる】
- 18) 正式タイムスケジュールはコンテストディレクターとヘッドジャッジによって決定する。  
 【 減点及び指導、指摘は同様、コンテストディレクターとヘッドジャッジによって決定する】
- 19) コンテスト（競技）エリアフラッグを設置し競技を行う。  
 【 ヒート参加選手は競技エリアフラッグ内にて競技する】
- 20) 明らかに競技エリアフラッグ外からのライディングは採点対象外とみなす。  
 【 何度となくエリアフラッグ外からのライディングを繰り返す選手は減点となる】
- 21) 減点は毎ヒートごとトータルスコアから最大 1ポイントとする。  
 【 大会（イベント）開催中に減点5を受けた選手はその大会（イベント）の獲得ポイント対象外とする】
- 22) ヒートに臨む選手はゼッケンカウンターにてゼッケンを受け取りその場にて着用する。

【ゼッケン返却時もゼッケンカウンター返着用しゼッケンカウンターにて脱ぐ事とする】

【ゼッケン未着用選手は失格処分とする】

23) スポーツマンシップに則った競技者対応が出来ないとみなした選手は失格とする。

【危険行為、指導、指摘、に対応しない選手は失格処分とする】

24) 大会（イベント）がなんらかの理由にて途中で中止になった場合はそのラウンドに残った

選手以上でポイントを均等に分配するものとする。

【一度中止になった大会は再試合しないものとする】