

【JWA ウェイブ競技ルール】

1. 基本原則

このルールはフェアプレーとスポーツマンシップの原則に従い、セイリング技量、道具を通してもっとも優れたセイラーを決めるものであり、危険行為や他のセイラーに害を及ぼす行為は許されない。このルールに従い、すべての紛争がこの原則により解決される。

1-2 選手は「JWA JAPAN PRO TOUR 基本原則」を遵守すること。

【JWA HP】<https://jw-a.org/wp-content/uploads/2021/04/protour-kihongensoku.pdf>

1-3 このルールは、選手を積極的に罰するものではない。

2. 責任

競技に参加するにあたり、競技を続行するのか棄権するか安全判断は、各選手の責任において行う。

3. レジストレーション

3-1 参加選手は、レジストレーションを行わなければ、競技に参加出来ない。

3-2 やむを得ない事情によりレジストレーションに参加できない場合は、運営事務局、およびコンテストディレクターに、レジストレーション終了時刻までに、その理由を伝えなければならない。

3-3 運営事務局、およびコンテストディレクターが正当な理由と判断した場合、レジストレーションに遅れる事を認めることがある。なお、その選手が参加する競技が本人不在で行われた場合、その競技における最低順位および最低ポイントを与えることとする。

4. 競技方法(採点・エリア・競技時間・優先権について)

4-1 ウインドサーフィンで行うウェイブライディングとジャンプの採点競技。

4-2 対戦方法は、同時に1対1または、それ以上の複数人が演技を行い、優劣をつける。

4-3 規定時間内において、ウェイブ・ジャンプともに指定されたピックアップ数の合計点で競う。

4-4 基本的には、ジャンプ2本、ウェイブ2本とするが、コンディションに応じてコンテストディレクターが判断する。

4-5 コンディションに応じて、各ラウンドでピックアップ数を変動することがある。

なお、この判断はコンテストディレクターとヘッドジャッジが行うこととする。

4-6 メンズプロクラスは、2本以上のジャンプがピックアップされる場合、別の種類のジャンプが採点対象となる。

4-7 競技時間とフラッグ

- ① 競技開始15分前に黄色旗、又はAP旗を掲げ競技開始を告知する。
- ② コンテストディレクターは競技開始15分前までに競技時間とピックアップ数を発表する。
- ③ 黄色旗、又はAP旗が降下後ヒートスタート準備に入る。
- ④ 青色旗掲揚で競技開始、青色旗降下1分後、赤色旗掲揚。
- ⑤ 赤色旗掲揚で競技終了。
- ⑥ ヒート終了の赤色旗が掲揚された時、既に演技をしている場合はカウントする。
(競技ルール7ウェイブライディングの定義参照)
 - A. 赤色旗が掲揚されてから、波の斜面を滑り出したものはカウントしない。
 - B. 判断が付きにくいものはヘッドジャッジの権限を以て決定する。
- ⑦ 競技時間内で黄色旗、又はAP旗が掲揚された場合は、そのヒートがキャンセルされたことを意味する。
競技時間はコンディションに応じて、コンテストディレクターが決定する。
- ⑧ 競技時間を変更する場合はアナウンスやノーティスボードで選手に伝わるようにする。

4-8 競技エリア 定められたエリア内で行われた演技のみ採点される。

4-9 波の優先権

- ① うねり又は波に最初に乗った選手が優先権を持つ。同時に乗った場合は、風上側にいる選手に優先権がある。優先権を持っていない選手が、優先者の妨害行為をしてしまった場合インターフェアーとなり最高得点をカットする。また悪質な場合は失格となることがある。

5. 競技進行

5-1 競技進行はコンテストディレクターがコンディションに応じて組み立てるものとする。

5-2 対戦表(ヒート表)はスキッパーズミーティングまでに公示しなければならない。

6. トーナメントでのシード権

6-1 シーズン初戦は前年度の年間ランキングで決定する。

6-2 年間ランキングが同率の場合は高ポイントを得ている選手を上位とする。それでも同率の場合は最終戦の順位上位者とし、解けない場合は抽選とする。

6-3 2戦目以降は前回大会の順位で振り分ける。参加人数によって変動するが、上位選手を振り分けの対象とする。また対象となる選手が複数いる場合は抽選によって割り振られる。

7. ウェイブライディングの定義

7-1 波の斜面を滑り始めてから、プルアウトするか、斜面が無くなるまでをウェイブライディングと定義する。

7-2 波の無い平面でのターンはウェイブライディングとは認めない。

8. ウェイブライディングの評価ポイント

8-1 革新的なライディングかつ、対戦相手よりも難易度の高い技を演技披露すること。

8-2 波の選び方

- ① 波の形 : 巻 波(ほれる:ハードな波) > 崩れ波(なだらかにガラガラ割れる:メローな波)
- ② 波のサイズ : 大きい > 小さい

8-3 ボトムターン

- ① 波の斜面を下り、ボトムでターンを行っている > 斜面の途中からターンを行っている
- ② ノーズ付近からレールを使いターンしている > テール側のレールのみでターンしている
- ③ トップに向かう角度: 鋭角 > 鈍角

8-4 トップターン(3D ムーブ等も含む)

- ① ターンの種類: リップ > ショルダー・スープ
- ② ターンの種類: スピーディー・シャープ・パワフルなターン > スピード・パワーのないターン
- ③ 完成度: 波の前に出てクリーンメイク > リカバリーでのメイク > 波の裏×

8-5 演技構成

- ① 一つの波でバリエーションの違うトップアクションを行っている。
- ② 流れを止めずにライディングを行っている

8-6 評価の得点は 0.1~10 で表す。

Excellent 10~8.1

Very Good 8~6.1

Good 6~4.1

Average 4~2.1

Poor 2~0.1

9.ジャンプの評価ポイント

9-1 採点基準の順番

1.ジャンプの高さ > 2.技の難易度 > 3.完成度

9-2 技の基準得点 (A 高いジャンプの満点 B 低いジャンプの満点)

① メンズクラス

・プッシュフowardループ	~20点	
・ダブルバックループ	~20点	
・ダブルプッシュループ	~20点	
・ストールダブルループ	~19点(A)	~13点(B)
・ダブルフowardループ	~18点(A)	~12点(B)
・テーブルトッププッシュループ	~12点(A)	~7点(B)
・ストールフowardループ	~12点(A)	~6点(B)
・シフティー	~10点(A)	~6点(B)
・バックループ	~10点(A)	~6点(B)
・エアーチャーチョ	~10点(A)	~6点(B)
・テーブルトップフoward	~10点(A)	~6点(B)
・プッシュループ	~8点(A)	~5点(B)
・パスコ	~8点(A)	~5点(B)
・シャカ	~7点(A)	~3点(B)
・エアーフラカ	~6点(A)	~3点(B)
・フowardループ	~5点(A)	~3点(B)
・キラーループ	~4点(A)	~2.5点(B)
・テーブルトップ	~3点(A)	~2点(B)
・シャーベット	~3点(A)	~1点(B)

② ウィメンズクラス(下記に無いジャンプの種類はメンズクラスの点数に(A)+4点、(B)+2点を加点する)

・バックループ	~15点(A)	~10点(B)
・プッシュループ	~12点(A)	~7点(B)
・フowardループ	~9点(A)	~4.5点(B)
・キラーループ	~8点(A)	~4点(B)
・テーブルトップ	~5点(A)	~3点(B)
・シャーベット	~5点(A)	~2点(B)
・ハイジャンプ	~4点(A)	~1点(B)

9-3 加点対象

- ① ワンハンド +0.5~1点
- ② ワンフット +0.5~1点
- ③ プレーニング着水 +0.5~1点

9-4 リカバリー

- ① リカバリーとは、着水時にセイルが水没していない状態で技を完成させることである。
- ② リカバリーの評価は、高さや難易度により上下する。
- ③ ストールダブルフowardループおよびダブルフowardループの着水時、セイルが完全に水没しても、瞬時にウォータースタートが出来る体制となればウェットランドとして、~9点(A)~6点(B)の得点を与える。
- ④ 9-2の20点満点の技に対して、9-4③同様ウェットランドとなった場合、10点を与える。

10. タイブ레이크【競技の結果同点となった場合、下記に従い勝敗を決定する】

10-1 すべてのジャッジが同点となった場合、ウェイブポイントの合計点が高い方が勝者とする。

10-2 上記でも解けない場合は、ウェイブの一番高い点数。一番目が同点の場合、二番目の点数で解く、それでも解けない場合は三番目の点数で解く。

10-3 上記でも解けない場合は、ジャンプの一番高い点数。一番目が同点の場合、二番目の点数で解く、それでも解けない場合は三番目の点数で解く。

10-4 上記でも解けない場合は、ジャンプの高難度をみる。一番目、二番目の順で解く。

10-5 上記でも解けない場合は競技時間を半分にして再ヒートを行う。

10-6 10-5 の競技時間、WAVE・ジャンプのピックアップ数は状況に応じてコンテストディレクターが変更できるものとする。

11. 競技の中止

11-1 競技開始後、競技時間の半分以上を超えても演技できない場合、キャンセルヒートとすることがある。

11-2 勝ち上がりの定員数が演技を行える状況の場合は続行とする。

11-3 キャンセルとなったヒートは、インターバルを取る為、次のヒートを行った後に再スタートする。

※進行状況によりキャンセルとなったヒートから行うことがある。

11-4 競技時間の半分が経過後のキャンセルは、それまでの得点を継続し競技時間を半分とした再ヒートを行う。

12. 抗議(プロテスト)

12-1 競技ルールに基づきコンテストディレクターがジャッジメントするものとする。

12-2 選手は運営サイドのミスや他の選手又は外部からの妨害等により、順位に影響するような場合は抗議することができる。

12-3 上記の状況において実質的に不利になったと判断された場合。

① 該当選手の得点を修正する。

② ヒートをキャンセルしてやり直す。

③ 特定の選手のみでのヒートを行う等の方法によって、該当者に対してできる限り公平な措置を取ることとする。

④ その他、公平でかつ選手が納得できる内容であれば、コンテストディレクターが勝敗を下す事ができる。

12-4 ジャッジエリアへの進入について。

① ジャッジ、スタッフ以外はエリア内への進入を禁止とする。

② 大会参加の選手はジャッジペーパーの閲覧を認める。

③ 監督・コーチ等と同等の者がエリア内に侵入し、ジャッジや大会進行の妨げとなる行為を行った場合、その者と関係する選手へ罰則を与えることがある。

13. 救済

13-1 セイリング不能と判断され、ヒート時間内にレスキューをされた場合、そのヒートの競技への復帰を認める。

14. 年間ランキング

14-1 JWA WAVE プロツアーランキングは、JWA プロ会員、又は JWA ランキング会員に限りポイントを付与する。

14-2 1 戦ごと「別表1」に基づき順位を付け、合計ポイントにより年間ランキングを決定する。

14-3 シングルイリミネーション成立の場合「別表1」、「Single」の得点を付ける。ダブルイリミネーションが成立した場合、1 ランク上の「Double」の得点を付ける。

14-4 アマチュア年間ランキングは「アマチュア年間ランキング規定【ウェイブ】」に基づき順位を付ける。

【JWA HP】 https://jw-a.org/wp-content/uploads/2022/12/rule_waveama5-9.pdf

15.プロ登録資格

15-1 全日本アマチュアウエイブ選手権「スペシャルクラス・ウィメンズクラス」優勝(次年度からプロ登録ができる)

15-2 プロ戦にて優勝(その年からプロ登録ができる)

15-3 プロツアー年間ランキングメンズ 6 位以内、ウィメンズ 3 位以内(次年度からプロ登録ができる)

15-4 プロ戦において、下記条件のいずれかをクリアした者は次年度からプロ登録ができる。

A. プロ選手と対戦し、ウエイブ、ジャンプ共に 2 ピックアップの状況において、ジャッジー人以上から、ウエイブ合計 10 点、ジャンプ合計 8 点以上を獲得できた場合。

B. プロ選手と対戦し、ウエイブ 2・ジャンプ 1 ピックアップの状況において、ジャッジー人以上から、ウエイブ合計 10 点、ジャンプ合計 6 点以上を獲得できた場合。

C. プロ選手と対戦し、ウエイブ 2 ピックアップの状況において、ジャッジー人以上から、ウエイブ合計 12 点以上を獲得できた場合。

別表1

順位	Double	Single
1	10000	9850
2	9900	9750
3	9800	9650
4	9700	9550
5	9600	9450
6	9500	9350
7	9400	9250
8	9300	9150
9	9200	9050
10	9100	8950
11	9000	8850
12	8900	8750
13	8800	8650
14	8700	8550
15	8600	8450
16	8500	8350
17	8400	8250
18	8300	8150
19	8200	8050
20	8100	7950
21	8000	7850
22	7900	7750
23	7800	7650
24	7700	7550
25	7600	7450
26	7500	7350
27	7400	7250
28	7300	7150
29	7200	7050
30	7100	6950
31	7000	6850
32	6900	6750