

JWA JAPAN TOUR
フリースタイル競技規定



JAPAN WINDSURFING ASSOCIATION

contents

1. 基本原則	3 page	21. 大会公示	8 page
2. アシスト	3 page	22. シード権	8 page
3. 選手の責任	3 page	23. 大会公示の内容	9 page
4. 大会のステイタス	3 page	24. プロテスト(抗議)・ペナルティ	9 page
5. コンディション	3 page	25. 定義	10 page
6. 大会の主催と運営	3 page	26. キャンセルヒート	10 page
7. 大会役員	3 page	27. コンディション	11 page
8. エントリーの条件	4 page	28. ジャッジ	11 page
9. エントリー方法/レジストレーション	4 page	29. ジャッジ範囲	11 page
10. 広告	5 page	30. スタート	11 page
11. 義務とペナルティー	5 page	31. ヒート時間	11 page
12. 会員の一般姿勢	5 page	32. ヒート表	11 page
13. ファンレースへの参加	5 page	33. ストリーマー	11 page
14. 公式行事への参加	6 page	34. ジャudging	12 page
15. 罰金制度	6 page	35. 難易度表	15 page
16. 順位確定及び賞金分配方法	6 page	36. 難易度表にないトリックの扱い	17 page
17. 大会総合結果の計算方法	7 page	37. プロ登録	17 page
18. 公式掲示板(ノーティスボード)	7 page	付則A ラダー表	18 page
19. 賞金	8 page	付則B ヒート分け及びシード表	24 page
20. 年間ランキング	8 page	付則C RANKING POINT	25 page

フリースタイル競技規定

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。このルールの下、すべての紛争がこの原則により解決される。

2. アシスト

各選手は他のセイラーが危険な状態にある場合、できる限りのアシストをしなければならない。

3. 選手の責任

競技に参加するか、または競技を続行するのかの安全判断は、各選手の責任において行う。

4. 大会のステイタス

A 賞金総額 30 万円未満

AA 賞金総額 30 万円以上 50万円未満

AAA 賞金総額 50 万円以上

5. コンディション

5-1.

フリースタイルのパフォーマンスは適切なコンディションで行われなければならない。この適切かどうかの判断は、コンテストディレクターに任される。

5-2.

風速、ミニマム、風向き等に対してのプロテストには、応じられない。

5-3.

大会ディレクターが危険と判断した場合は、競技を中断、大会を中止する場合がある。

6. 大会の主催と運営

JWA の主催または共同主催の大会では、主催者は団体もしくはJWAに認可された個人であり、この主催者はJWAのルールにのっとりコンテストを主催、運営、ジャッジしなくてはならない。

7. 大会役員

7-1.

JWA 公認大会では下記の人員を用意する必要がある

- a. JWA承認のFREESTYLE コンテストディレクター
- b. JWA承認のFREESTYLE ヘッドジャッジ
- c. JWA承認のFREESTYLE ジャッジ最低2 人

7-2.

コンテストディレクターは、コンテストコミッティーの委員長であり、コミッティーを主催する権利が与えられる。

7-3.

ジャッジはレースのイリミネーションを監視し、プロテストを解決する義務がある。プロテストはヘッドジャッジが議長となる。

7-4.

ジャッジは開会式およびスキッパーズミーティング時には、全てのジャッジを紹介するので必ず参加する。不参加の場合、給与を減額する場合がある。ジャッジはヒートスタート30分前にジャッジ席に集合し、練習中の選手を見ながらミーティングを行い、ヒートスタート15分前にはファクターを発表する。

7-5.

ジャッジは公平かつ誤解を招くことがないためにも、同ブランドに所属する選手のジャッジングは出来るだけ行わない。

8. エントリーの条件

JWAの主催または共同主催の大会にエントリーする選手はJWA会員でなければならない。但し、大会公示に記述された特別に設定されたクラスはその限りではない。

会員資格登録期間

○ プロ会員（申込期間：3月1日～3月31日）会員資格：4月1日～翌年3月31日

○ ジュニアユース・学連会員・ランキング会員・一般会員（申込期間：3月21日～翌年3月20日）

会員資格：3月21日～3月31日までに登録した場合：4月1日～翌年3月31日

4月1日以降に登録した場合：登録した日からその年度の3月31日

9. エントリー方法/ レジストレーション

9-1.

JWAの主催または共同主催の大会にエントリーする選手は、JWA事務局において管理される。この際の優先順位はエントリーの早い順とする。

9-2.

エントリー締め切り日を過ぎた後のエントリーはいかなる理由があっても認めない。

9-3.

レジストレーション

(a) 大会にエントリーした選手は、決められた日時までに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。

(b) 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。

(c) 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。その選手が関係する競技が本人不在で行われた場合、その競技において最低順位およびポイントが与えられる。

9-4.

プロクラス4名以上、アマチュアクラスは2名以上集まらない場合は各クラスキャンセルとする。

10. 広告

10-1.

大会公示または帆走指示書に記載がある場合、大会中はいかなる場合でも大会ステッカーを全てのセイルに貼ること。また、ベストの着用を記載された場合、他のものの上に着ること。

10-2.

選手はステッカーの位置について、大会要項、帆走指示書、そしてコンテストディレクターの指示に従わなくてはならない。

10-3.

セイルのほかの場所には、ステッカーを貼ることができる。個人スポンサーの数やウインドサーフィン以外の業種には規制はないが、JWA理事の過半数の判断で、不適切と思われるものは禁止する場合がある。

10-4.

JWA主催のイベント開催時において、陸上本部及び各社ブース付近の目立つ場所には、協賛ブランド以外のウインドサーフィングア、サーフボード、スタンドアップパドルボード、カイト、スケボー、スノボ等、ウインドサーフィングア以外の商品を展示する事を禁止する。ウインドサーフィンのジョイントが取り付け可能なスタンドアップパドルボードに関しては、ウインドサーフィンのボードとみなし、協賛ブランドであれば展示可能とする。

11. 義務とペナルティ

11-1.

すべての選手は、自分のセイルに貼られたステッカーに責任を持つ。

11-2.

以下の場合の時、選手は責任を問われない。

- a. 競技中、ステッカーがはがれてしまった場合
- b. ステッカーがうまくつかなかった場合
- c. レジストの際ステッカーが足りず、配布されなかった場合

11-3.

規定10並びに11に反したものは規定15 によって罰則が科せられる場合がある。

12. 会員の一般姿勢

すべての会員は態度やセイリングを通してウインドサーフィン、大会スポンサー、JWA、そして自分自身のイメージを上げられるように努力しなくてはならない。これに反する行動をとった場合、JWA 理事の判断により罰せられる可能性もある。ウインドサーフィンを著しく汚す行動をとった場合、JWA 理事の過半数の判断で、退会を申し付けることもできる。

13. ファンレースへの参加

ファンレースはポイントに加算されないが、選手はコンテストディレクターの指示によるファンレースに参加する義務がある。選手にファンレースへの参加を求めるには、JWAに理事の過半数の許可を取る必要がある。参加義務のあるファンレース

には、賞金の10パーセント以上の賞金を出さなければならない。コンテストディレクターの許可なしにファンレースに参加しなかった選手は、ルール15により罰せられる場合もある。

14. 公式行事への参加

大会中、選手は概要、帆走指示書、ノーティスボードに記載された行事に時間厳守で参加しなくてはならない。これを守らなかった場合、規定15により罰せられる場合がある。

15. 罰金制度

15-1.

大会中、プロ選手はプロとしての自覚を持って行動しなくてはならない。これ以下の項目は大会会場内において常にあってはまる。罰金はJWA に支払われ、対象となった選手は罰金を払うまでいかなる大会への出場も認められない。JWA 理事、コンテストディレクター、ヘッドジャッジは、協議し多数決により、罰金を科すかどうか決定することができる。

15-2.

大会規則（書面及び口頭の）に反した場合、10,000円以下の罰金。JWA理事の過半数により時には大会からの失格。

15-3.

コンテスト海面へコンテスト以外で侵入した場合10,000円以下の罰金。JWA理事の過半数により時には大会からの失格。

15-4.

大会会場でごみを捨てた場合。10,000円以下の罰金。JWA理事の過半数により時には大会からの失格。

15-5.

大会中、公式行事に参加の義務がある。また、ノーティスボード、帆走指示書に記載された規則を守らなくてはならない。これに反した場合、10,000円以下の罰金。JWA理事の過半数により時には大会からの失格。

15-6.

規定11に定められた広告に関する規定に反した場合10,000円以下の罰金。JWA理事の過半数により時には大会からの失格。

15-7.

大会会場で暴言を吐いた場合、失礼なジェスチャーをした場合、大会会場の備品を壊した場合、大会関係者、メディア、相手選手等をののしる発言、挑発行為を禁止する。これに反した場合10,000円以下の罰金。修理費用の請求。JWA理事の過半数により時には大会からの失格。

16. 順位確定及び賞金分配方法

16-1.

順位の確定及び賞金を分配するには、最低以下の順位を決定することが必要とされる。

フリースタイルプロクラス 参加人数が16人未満の場合 ベスト4

フリースタイルプロクラス 参加人数が16人以上の場合 ベスト8

※但し、プロクラスのエントリー総数が8名以下の場合は、コンテストディレクターの判断に委ねる。

フリースタイルアマチュアクラスの順位確定は、最低以下の順位を決定することが必要とされる。

フリースタイルアマチュアクラス 参加人数が16人未満の場合 ベスト4

フリースタイルアマチュアクラス 参加人数が16人以上の場合 ベスト8

※但し、アマチュアクラスのエントリー総数が8名以下の場合は、コンテストディレクターの判断に委ねる。

16-2.

ダブルイリミネーションが予定されていながらウイナズサイドのみが実際行われた場合、これが最終結果となる。ルーズサイドがベスト8まで行われた場合、ウイナズサイドとあわせて最終結果とする。ダブルイリミネーションの全てのヒートが終了した場合、正式な大会は終了とする。

16-3.

カットするコンテスト数は以下のように決定される。

カットはしないものとする

16-4.

タイブレークについて

1. 同点ジャッジの場合、最も高い得点を得た技のポイントによって判定される。
 2. それでも解けない場合は、2番目、3番目を採用していく。それでも解けない場合は、ピックアップムーブ数以外のムーブに対する得点によって判定する。
 3. 上記の場合でも同点の場合はトータルインプレッションの上位得点を採用する。
- ヒート時間、ピックアップムーブ数はルールに従うが、コンテストディレクターとヘッドジャッジの協議によって決定、発表される。

17. 大会総合結果の計算方法

1位は1ポイント、2位は2ポイント、と以下同じように続く。低いポイントの選手が勝者となる。

アマチュアクラス、ノンプレーニングクラスは複数回シングルイリミネーションを行なった場合、全てのポイントを合計し、低いポイントの選手が勝者となる。※ファイナルまで成立したイリミネーションまでをカウントする。

同ポイントの場合

1. 最も高い順位を獲得した選手の勝利となる。
2. それでも解けない場合は、最後に行なった試合の順位が高い方の勝利となる。
3. それでも解けない場合は、同率とする。

例 シングルイリミネーションを2回行ったとして、A選手は1回目1位、2回目3位、B選手は1回目2位、2回目も2位、C選手は1回目3位、2回目1位だった場合。A B C全員が4ポイントとなるが、最も高い順位を獲得した選手はAとCであり、2試合目に1位を獲得したのはCなので、1位C選手、2位A選手、3位B選手となる。

18. 公式掲示板（ノーティスボード）

公式の連絡事項は公式掲示板に書面で掲示されなければならない。帆走指示の変更といった重要な連絡事項に関しては、必ず音響信号を伴うL旗の掲揚によって選手の注意をひかなければならない。

19. 賞金

大会公示上に掲載する。

- ・ プロクラスは下記の通りに分配する。

賞金総額50万円以上の大会は、優勝者から8位までの選手に授与の権利がある。ただし、参加選手数が16名以下の場合には優勝者から4位までの選手に授与の権利がある。

賞金総額50万円未満の大会は、優勝者から3位までの選手に授与の権利がある。

主催者、スポンサー、委員会の意向によって分配される順位は変更となる可能性がある。

20. 年間ランキング

20-1.

ランキングは、大会総合結果の順位をもとに試合ステイタスに合わせたポイントを加算し高い者が年間チャンピオンとなる。なお、試合ステイタスのポイントは付則Cにて記載する。

20-2.

年間ランキングポイントは以下となる

プロクラス：付則C表の100%のポイントが付与される

スペシャルクラス：付則C表の100%のポイントが付与される

オープンAクラス：付則C表の60%のポイントが付与される

オープンBクラス、ウィメンズクラス：付則C表の30%のポイントが付与される

20-3.

外国人選手の参加は、フリースタイル競技はフリーエントリーとする。

20-4

年間ランキング表彰は、プロクラス、アマチュアクラス、ウィメンズクラスを行う。アマチュアクラスとはスペシャルクラス、オープンAクラス、オープンBクラス混合で、最もポイントが高いものが表彰される

20-5

競技が不成立であった場合、エントリーしている選手には、クラス毎の募集人数の最低ポイント（募集人数が16人であれば16位のポイント）が付与される

21. 大会公示

大会公示は、最低大会初日から1ヶ月前に発行されなければならない。

22. シード権

シーズン初戦のシード権は前年度年間ランキングで決定する。年間ランキングが同率の場合は最終戦が上位の選手の順位が上になる。2戦目は初戦の順位で決定する。3戦目以降はその年度の暫定年間ランキングにて決定する。

ランキングポイントが無い選手は、ランキング最下位の選手として割り振る。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。

23. 大会公示の内容

大会公示には以下の項目を含まなくてはならない。

1. 大会名、場所、日程
2. 大会がJWAの主催または共同主催であり、JWAルールにのっとり行われること
3. 種目
4. 予定レース数、シングルイリミネーションかダブルイリミネーション
5. エントリー定員、エントリー条件
6. レジストレーション場所、時間
7. エントリー費
8. セイルにスポンサーステッカーを貼る義務があるかどうか
9. JWA規定の変更点
10. 賞金総額またはその他賞品
11. その他、必要と思われる内容

24. プロテスト(抗議)・ペナルティ

24-1.

コンテストディレクターは選手が競技規則を守らなかったことに対して抗議できる。

コンテストディレクター以外は、そのケースの当事者のみが抗議できる。

24-2.

抗議が有効となるのは、抗議する選手がヒート終了後すみやかにコンテストディレクターまたはヘッドジャッジに以下のことを伝えた場合である。

- 1) 抗議もしくはプロテストという言葉、もしくはその明確な意志表示。
- 2) 自分の氏名、セイルナンバー。
- 3) 抗議の対象となる相手の氏名、セイルナンバー、もしくは相手が特定できる特徴。
- 4) 抗議を申し立てる際には供託金5,000円の支払いを必要とする。抗議が認められた場合その供託金は返金される。

24-3.

審問会はすみやかに開かれる。抗議した選手は2回の意見を延べる機会を与えられる。証人を呼ぶこともできる。

24-4.

すべての抗議の結果を翌日のスキッパーズミーティング、最終日の場合はできるだけ早く、以下の項目を含み提示しなければならない。

- 1) 抗議に関係した選手の氏名。
- 2) 抗議でわかった事実。

3) 適用された競技規則。

4) 判断の基準。

24-5.

審問の結果に対する上告は、いかなる手段も認められない。

24-6. ペナルティ

(a) 選手が競技中に他の選手に対して反則を犯した場合、コンテストディレクター及び、ジャッジの判断で審問を行うことなく、反則した選手を失格にすることができる。

(b) 帆走指示書、JWA競技規則に従わない選手は、そのヒート、その大会を失格となる場合がある。

(c) 航路権を持つ場合を含めて、身体への傷害や用具の重度な欠損の原因となるような衝突を避ける努力を明らかに怠った選手は、失格となるか罰せられる。

(d) フリースタイル競技中のインターフェアについては、インターフェア直後のムーブ得点はカウントしない。さらに、ピックアップされた最も高い点数の技の半点を減点する。同じヒートで2度のインターフェアを行った場合、即刻失格となる。

24-7. 救済

(a) 自己の責任によらず、次の理由により順位が実質的に不利となったと主張する選手は救済を申し入れることができる。

1) 競技委員のミス

2) JWAフリースタイル競技規定、2. アシストに従う援助。

3) 優先権のない選手の過失

(b) 上記いずれか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、ヒートに関する規則を現状のまま有効とする、不利となった選手の得点を修正する、ヒートをキャンセルしてやり直す、特定の選手のためのヒートを行う、ヒートを取り消す、ヒートの続行時間を延長する、などの方法によって当事者である選手全員に対してできる限り公平な措置が取られる。

25. 定義

競技中とは青旗掲揚から赤旗掲揚、またはヒートの中止、延期までの間の状態を競技中とする。

26. キャンセルヒート

スタート信号後に無効になったヒートのこと。競技中に著しく風速が落ちるなど、何らかの理由によって演技の継続ができなくなるコンディションになってしまった場合キャンセルとなる。キャンセルの判断は、コンテストディレクターとヘッドジャッジの協議によって行われる。

プロクラスの場合、どちらか一方の選手がヒート時間の半分が経過したタイミングでスターボードタック、ポートタックどちらも2個ずつのトリックを決めることができなければ、そのヒートはキャンセルとなる可能性がある。続行するかキャンセルとするかはヘッドジャッジとコンテストディレクターの協議によって判断される。

再スタートする場合は、原則としてキャンセルになった次のヒートを行った後に再スタートする。ヒート状況によってはキャンセルとなったヒートから行う。スタート時刻はフラッグ、または放送において選手に伝える。

27. コンディション

アクション可能なブローがヒート時間内に、必要本数入ることが最低条件であり、最終的にはコンテストディレクターの判断により決定される。

28. ジャッジ

ジャッジは採点が終了した時点で、ジャッジシートの高得点からファクターに応じて、ピックアップして、自らが採点しなければならない。

ジャッジシートは選手からの要望に応じて公表される。

ジャッジスコアに対する選手からの抗議は受け付けない。

ジャッジシートにはジャッジの氏名が記入されていなければならない。

29. ジャッジ範囲

コンディションを考え、ジャッジの判断のもとにジャッジ可能な範囲を演技エリアとする。それ以外で技をかけた場合採点されないことがある。

30. スタート

スタート15分前にL旗または黄旗を掲げる。選手は速やかにヒート海面を空けなければならない。

L旗または黄旗降下でシークエンスが始まる

青旗掲揚ヒートスタート

青旗降下ヒート終了1分前

赤旗掲揚ヒート終了

31. ヒート時間

最低6分とし、コンディションにより延長される。また、ラウンドごとにおいてコンテストディレクターの判断で変更することができる。この場合ノータイスボードに掲示し放送、L旗掲揚等で選手に伝わるようにする。

ヒート終了の赤旗が掲揚した時点で、既にアクションに入っていなければカウントされない。既に演技をしている場合はカウントする。

32. ヒート表

ウイナーズが終了しルーザースヒートが行われる場合、ルーザースシード表に基づき振り分けられる。ヒートの進行状況によっては、ウイナーズヒート進行中に、ルーザースヒートを組み込む場合もある。ヒート表は付則A参照。ヒート表にByeがある場合は、最もランキングの高い選手から順に適応される。

33. ストリーマー

ヒート表で指示されている位置に付けること。付けていない選手は失格になる場合がある。

34. ジャッジング

34-1. ノンプレニングクラス(スペシャルクラス、オープンクラス20歳以下、オープンクラス21歳以上、ビギナークラス、)

ノンプレニングクラスの採点方法は【完成度】、【難易度】、【バリエーション】、【連続性】、【アピール度】の5つの観点からトータルインプレッションによって勝敗を決定する。

ノンプレニングスペシャルクラス：

フリー演技のトータルインプレッションによって評価される。

ノンプレニングオープンクラス20歳以下、21歳以上クラス：

1ヒート3分のうちに、規定演技とフリー演技を行う。ヒートスタート後、最初に規定演技を行う。規定演技は5つのトリックのうち、3つのトリックを大会当日のスキッパーズミーティングで指定します。指定された3つのトリックを順に行い、成功させ、規定演技を終えてからフリー演技（自由に演技）に入る。規定演技の完成度とフリー演技のトータルインプレッションによって評価され、勝敗が決定される。規定演技を失敗した場合は、できるまでトライし、メイクした時点で次の規定演技に入る。

*規定演技：①ヘリタック ②ダックジャイブ ③アップウインド360 ④セイル360 ⑤リーワードセーリング(3秒間から通常のセーリング姿勢に戻るまで)

ノンプレニングビギナークラス：

1ヒート3分のうちに、規定演技とフリー演技を行う。ヒートスタート後、最初に規定演技を行う。指定された2つのトリックを順に行い、成功させ、規定演技を終えてからフリー演技（自由に演技）に入る。規定演技の完成度とフリー演技のトータルインプレッションによって評価され、勝敗が決定される。規定演技を失敗した場合は、できるまでトライし、メイクした時点で次の規定演技に入る。

*規定演技：①セイルボディ360 ②ヘリタック

34-2. オープンB、ウイメンズクラス(ベスト2MOVE フォーマット方式 35-2 オープンB、オープンA、ウイメンズ、難易度表を使用)

・全体の得点：ヒート中に繰り出した最も得点の高いプレーニングムーブと次に高いプレーニングムーブの合計得点で競う。

・プレーニングムーブはカービングトリックとジャンプトリックに分類される。

得点の高い2つのピックアップされるプレーニングムーブは、2つのジャンプトリック、もしくは1つのジャンプトリックと1つのカービングトリックでなければならない。

・ジャンプトリックは同一タックの同じ技もカウントされる

例え、カービングトリックを2回以上決めていてもピックアップされるのは一番得点の高い1つのカービントリックのみである。

*プレーニングムーブの採点について(35-2 オープンB、オープンA、ウイメンズ、難易度表を参照)

・カービングトリック：カービング系のトリックの採点。スピード、姿勢、セイルの傾きなど、カービングトリック表内のトリックについて5点満点で評価される。

・A難易度：「バルカンの失敗」とはバルカンの失敗を飛び出し、ボードの回転、マストの持ち替え、着水、スライドの観点から5点満点で評価される。

・B 難易度以上のジャンプトリックの得点：【完成度】と【アピール度】を50%ずつの割合で考慮して採点(10点満点)し、各トリックの難易度点を難易度表に準じて加算する。

* コンディションやトリックの種類に応じてアピール度は考慮される。例えばジャンプ系の場合は高さがアピール度を構成し、スライド系の場合はスライドやスピードなどがアピール度を構成する。

《例：トリック単体が完成度3点+ アピール度3点のシャカであれば、ムーブ点6点にF難易度点+13が加算され、19点となる。

ベスト2 MOVEフォーマット方式の例

《例1：演技内容が「限りなくメイクに近いバルカンの失敗」(A難易度 5点満点)と、「完璧なカービング360」(カービングトリック 5点満点)ならその選手の得点は10点となる。》

《例2：演技内容が「完璧なダックジャイブ」(カービングトリック 5点満点)と、「完璧なカービング360」(カービングトリック 5点満点)でもカービングトリックは1つしかピックアップされないなのでその選手の得点は5点となる。》

・得点が0対0だった場合は、1, トライした技数の多い方の勝利。スターボードサイド、ポートサイドの合計数でカウントする。2, トライした技数が同じであった場合、トライしたトリックの難易度が一番高い方の勝利。(失敗したトリックに関する判断はジャッジにゆだねる) 3, それでも同点の場合、ヘッドジャッジの判定にゆだねる。

34-3. オープンAクラス(ベスト2MOVE フォーマット方式 35-2 オープンB、オープンA、ウィメンズ、難易度表を使用)

34-2. オープンB、ウィメンズクラスと同様の採点方式となる。

34-4. スペシャルクラス(ベストMOVE フォーマット方式 35-1 スペシャルクラス、プロクラス 難易度表 を使用)

・ピックアップ数、ムーブ数の制限の数はコンディションによって、ヘッドジャッジと大会ディレクターによって判断される。ピックアップ数、ムーブの制限数はノーティスボードに記載される。

・同タックの同じムーブであれば、得点の高いほうがピックアップされる。

・同タックの同じ技はカウントされない。

《例：スポック、ワンハンドスポック、スポック540、クリューファーストスポックは同じムーブとしてカウントされる。》

・全体の得点：各ムーブの得点【完成度+ アピール度 + 難易度点】とする。難易度の加算は、難易度表に準じて技単体の点数に加算される。

・各ムーブの得点：【完成度】と【アピール度】を50%ずつの割合で考慮して採点(10点満点)し、各ムーブの難易度点を難易度表に準じて加算する。

《例：ムーブ単体が完成度3点+アピール度3点のシャカであれば、ムーブ点6点に難易度点+9が加算され、15点となる。》

ムーブ数、ピックアップ数は競技ゲレンデのコンディションによって変更される可能性もある。

・ポイントが0対0であった場合の勝敗の決定。1, トライした技数の多い方の勝利。スターボードサイド、ポートサイドの合計数でカウントする。2, トライした技数が同じであった場合、トライしたトリックの難易度が一番高い方の勝利。(失敗したトリックに関する判断はジャッジにゆだねる) 3, それでも同点の場合、ヘッドジャッジの判定にゆだねる。

34-5. プロクラス(ベストMOVE フォーマット方式 - 35-1 スペシャルクラス、プロクラス 難易度表 を使用)

・ピックアップ数、ムーブ数の制限数はコンディションによって、ヘッドジャッジと大会ディレクターによって判断される。ピックアップ数、ムーブ数の制限数はノーティスボードに記載される。

・各タックでのジャッジの対象となるムーブ数に制限を設ける。

・同タックの同じ技はカウントされない

《例：スポック、ワンハンドスポック、スポック540、クリューファーストスポックは同じムーブとしてカウントされる。》

・全体の得点：各ムーブの得点【完成度+ アピール度 + 難易度点】とする。難易度の加点は、難易度表に準じて技単体の点数に加点される。

・各ムーブの得点：【完成度】と【アピール度】を50%ずつの割合で考慮して採点(10点満点)し、各ムーブの難易度点を難易度表に準じて加算する。

《例：技単体が完成度3点+ アピール度3点のシャカであれば、技点6点に難易度点+9が加点され、15点となる。》

・ポイントが0対0であった場合の勝敗の決定。1, トライした技数の多い方の勝利。スターボードサイド、ポートサイドの合計数でカウントする。2, トライした技数が同じであった場合、又はどちらの選手もムーブ数制限に達していた場合、トライしたトリックの難易度が一番高い方の勝利。(失敗したトリックについての判断はジャッジにゆだねる) 3, それでも同点の場合、ヘッドジャッジの判定にゆだねる。

・同タックで2回以上トリックを連続して行ってはならない。同タックで連続して2回以上のトリックを行った場合、2回目以降のトリックはカウントされない。1回目のトリックが失敗しても、カウントされる。(例:スターボードタックでスポックをランディングし、そのままスターボードタックでグラビーを連続して行った場合、スポックはカウントされるがグラビーはカウントされない。1回目のスポックが失敗であっても同様である。スターボードタックでスポックを行い、すぐにタックしてポートタックでセイリングし、もう一度すぐにタックしてスターボードタックでグラビーをランディングした際は、どちらもそのタックになってから1回目のトリックなのでカウントされる。)

35. 35-1 スペシャルクラス、プロクラス 難易度表

A 難易度	B 難易度	C 難易度	D 難易度	E 難易度	F 難易度	G 難易度	H 難易度
1	3	5	7	9	11	13	15
シャーベ ット (Shove It)	ウィリースキッパ ニ (Willy Skipper)	イスライダー (スイッチスタンスグ ラビー) (Eslder)	エアチャーチョ (Air Chacho)	エアファネル (Air Funnell)	エアファネルファ ネル (Air Funnell into Funnell)	エアカビクチ (Air Kabikuchi)	スポックダ ブルクロ (Spock Double Culo)
バルカン (Vulcan/A irjibe)	グラビー (Grubby)	エアフラカ (Air Flaka)	カナブラバ (Cana Brava)	エアボブ (Air Bob)	カビクチ (Kabikuchi)	エアスコブ (Air Skopu)	ダブルエア ークロ (Double Air Culo)
2Dトリッ クの ハーフ	スポック (Spock)	スイッチスタンスフラ カ (Switch Stance Flaka)	クレイジーピート (Crazy Pete)	クロ (Culo)	クロボブ (Culo into Bob)	エアファネルバーナ ニ (Air Funnell into Burner)	
	フォワードループ (Forward Loop/Front Loop)	スイッチスタンスハー フコノ (Switch Stance Kono Semi)	クリューファース トフラカ (Flaka Crew First)	コノ (Kono)	シフティ (Shifty)	シフティーシャカ (Shifty into Shaka)	
	フラカ (Flaka)	ハーフコノ (Kono Semi)	ゴザダ (Gozzada)	シャカ (Shaka)	シャカフラカ (Shaka into Flaka)	ダブルクロ (Double Culo/Culo into Culo)	
	ワイマルー (Wymaroo)	ブネタ (スイッチスタンス スポック) (Puneta)	スイッチスタンス チャーチョ (Switch Stance Chacho)	シャーベツスポック (Shove It Spock)	スコブ (Skopu)	ダブルバーナー (Double Burner/ Burner into Burner)	
		ロリポップ (Lollypop)	スポックディアブ ロ (Spock Diablo)	スイッチスタンスコノ (Switch Stance Kono)	スポッククロ (Spock into culo)	シャカシャカ (Shaka into Shaka)	
			トード (Toad)	ダブルイスライダー (Double Eslder)	ダブルフォワード (Double Forward)	フラカシャカフラカ (Flaka Shaka Flaka)	
			バックループ (Back Loop)	ダブルグラビー (Double Grubby)	トリプルスポック (Triple Spock)	フラカポンチ (Flaka into Ponch)	
			ファネル (Funnell)	ダブルスポック (Double Spock)	パスコ (Pasko)		
			プッシュループ (Push Loop)	ダブルブネタ (Double Puneta/ Puneta into funnell)	バーナーファネル (Burner into Funnell)		
			ボブ (Bob)	ダブルフラカ (Double Flaka)	ブネタバーナー (Puneta into Burner)		
			ポンチ (Ponch)	チャーチョ (Chacho)	フラカシャカ (Flaka into Shaka)		
				バーナー (Burner)	ボンカ (Bongka)		
				バラクーダ (Barracuda)	スポックコノ (Spock into Kono)		
				ファネルクロック (Funnell Clock)			
				フューチャー (Future)			
				マタドール (Matador)			

* ワンハンド、クリューファースト、ディアブロ、トリック+360° は難易度点 + 1 点

* ノーハンド、トリック+720° は難易度点 + 2 点

* トリック+1080° は難易度点 + 3 点

* A・・・1点 / B・・・3点 / C・・・5点 / D・・・7点 / E・・・9点 / F・・・11点 / G・・・13点

35-2 オープンB、オープンA、ウィメンズ、難易度表

カービングトリック	ジャンプトリック A 難易度	ジャンプトリック B 難易度	ジャンプトリック C 難易度	ジャンプトリック D 難易度	ジャンプトリック E 難易度	ジャンプトリック F 難易度
最大5点	最大5点	5	7	9	11	13
ダックジャイブ (Duck Jibe)	バルカンの失敗	シャーベット (Shove It)	ウィリースキッパー (Willy Skipper)	イー-slider (スイッチスタンスグラビー) (Eslder)	エアチャーチョ (Air Chacho)	エアファネル (Air Funnell)
カービング360 (Carving 360)		バルカン (Vulcan/Air jibe)	グラビー (Grubby)	エアフラカ (Air Flaka)	カナブラバ (Cana Brava)	エアボブ (Air Bob)
ボディドラッグ (Body Drag)		2Dトリックの ハーフ	スポック (Spock)	スイッチスタンスフラカ (Switch Stance Flaka)	クレイジーピート (Crazy Pete)	クロ (Culo)
ブッシュタック			フォワードループ (Forward Loop/Front Loop)	スイッチスタンスハーフコノ (Switch Stance Kono Semi)	クリューファーストラカ (Flaka Crew First)	コノ (Kono)
			フラカ (Flaka)	ハーフコノ (Kono Semi)	ゴザダ (Gozzada)	シャカ (Shaka)
			ワイマラー (Wymaroo)	プネタ (スイッチスタンススポック) (Puneta)	スイッチスタンスチャーチョ (Switch Stance Chacho)	シャーベットスポック (Shove It Spock)
				ロリポップ (Lol lypop)	スポックディアブロ (Spock Diablo)	スイッチスタンスコノ (Switch Stance Kono)
					トード (Toad)	ダブルイー-slider (Double Eslder)
					バックループ (Back Loop)	ダブルグラビー (Double Grubby)
					ファネル (Funnell)	ダブルスポック (Double Spock)
					ブッシュループ (Push Loop)	ダブルプネタ (Double Puneta/Puneta into funnel)
					ボブ (Bob)	ダブルフラカ (Double Flaka)
					ボンチ (Ponch)	チャーチョ (Chacho)
						バーナー (Burner)
						バラクーダ (Barracuda)
						ファネルクロック (Funnell Clock)
						フューチャー (Future)
						マタドール (Matador)

* ワンハンド、クリューファースト、ディアブロ、トリック+360° は難易度点 + 1 点

* ノーハンド、トリック+720° は難易度点 + 2 点

* トリック+1080° は難易度点 + 3 点

* A・・・1点 / B・・・3点 / C・・・5点 / D・・・7点 / E・・・9点 / F・・・11点 / G・・・13点

36. 難易度表にないトリックの扱い

事前に選手は難易度表にないトリックに関しては委員会に告知する必要がある。告知がない場合、ヒート中に難易度表にないトリックを行っても採点されない可能性がある。

委員会は選手からトリックに関する告知があった場合、早急に委員会メンバーと選手会との話し合いを行い、難易度点を決定し、難易度表に追加する。

37. プロ登録

37-1 プロ登録のための資格

- ・ JWAフリースタイルプロクラス年間ランキング3位以内に入った選手は、次年度のプロ資格授与の権利が獲得できる。
- ・ JWAフリースタイルアマチュアクラス年間ランキング1位を獲得し、フリースタイルスペシャルクラス1位の成績を1回以上獲得した選手次年度のプロ資格授与の権利を獲得出来る。
- * 特例として各種目のプロクラス公式戦において、アマチュア選手が優勝した場合、次の大会からプロ登録の権利を与える。そのときに保管された賞金は、プロ登録した時点で授与される。ただし、賞金のプール期間は、翌年のプロ登録期間までとする。

上記いずれかの資格を得た選手は、プロ登録時点で過去3年以内に救命講習を受講している事を提示し、期間内に登録手続きと登録料を支払うことで、プロ登録をすることができる。

37-2 プロ登録の更新

プロ公認資格は毎年期間内に規定の手続きと、登録料の支払いによって更新されていくものとする。プロ登録更新時点で過去3年以内に救命救急講習を受けていることが条件となる。

37-3 引退、未更新

引退等でプロ登録の更新を行わない場合は、速やかにフリースタイル委員長にプロ登録の更新を行わない旨を伝える。

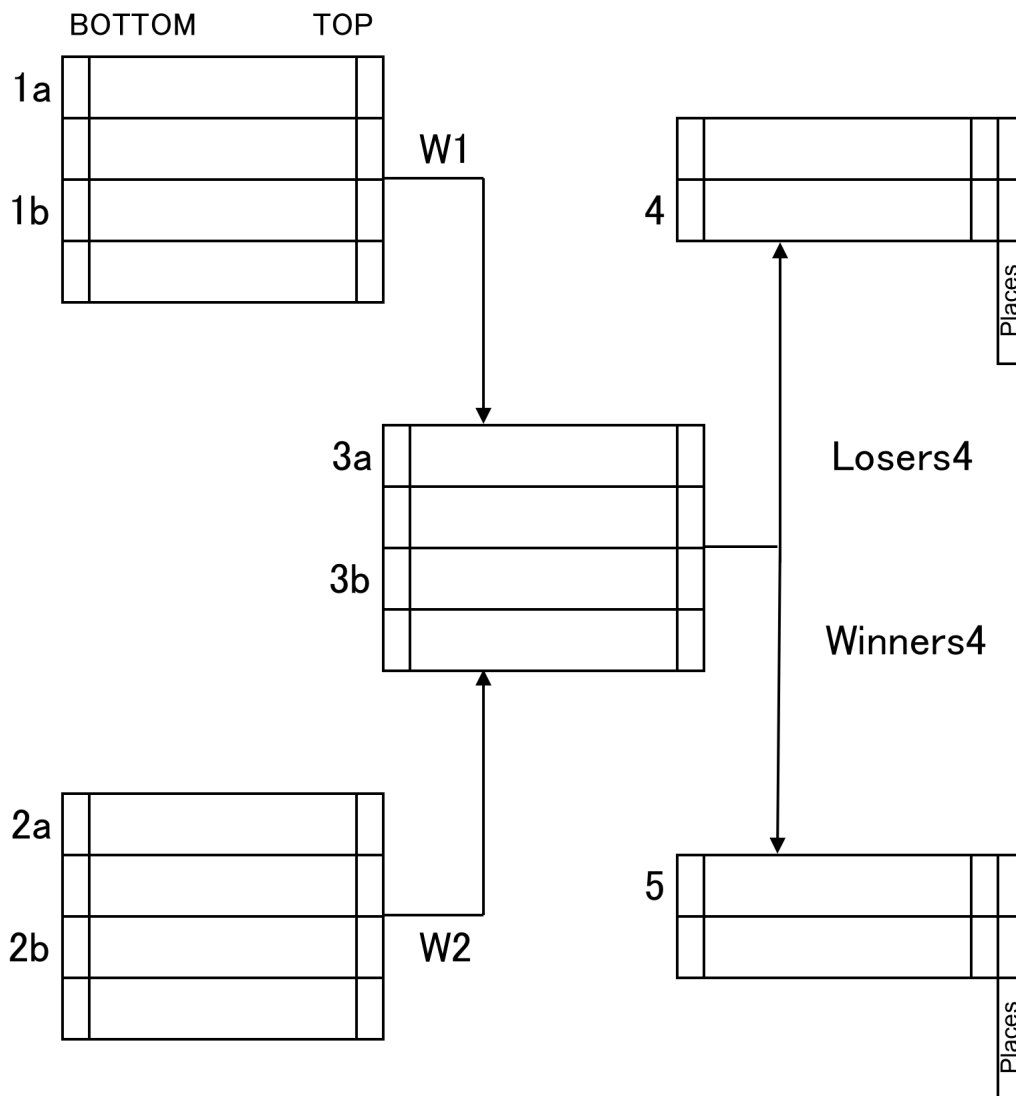
37-4 登録、更新期間

プロ登録、更新期間は、登録、更新の開始から3月31日までとする。期限が過ぎてしまった場合は登録、更新することができない。また、3月31日を過ぎると、プロ登録のための資格は消失する。

FREESTYLE ELIMINATION LADDER

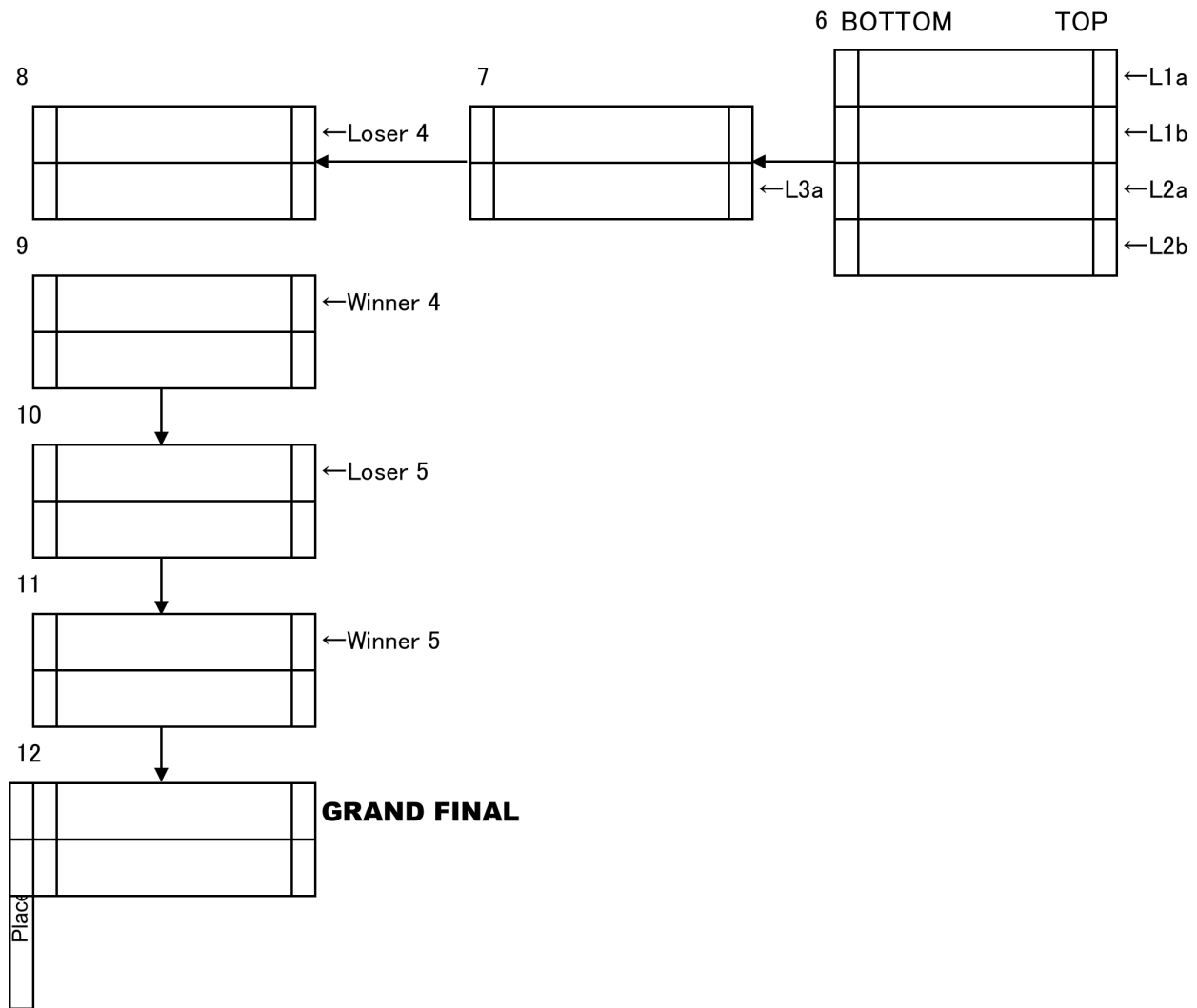
SINGLE ELIMINATION to 8 COMPETITORS

W = Winners L = Losers



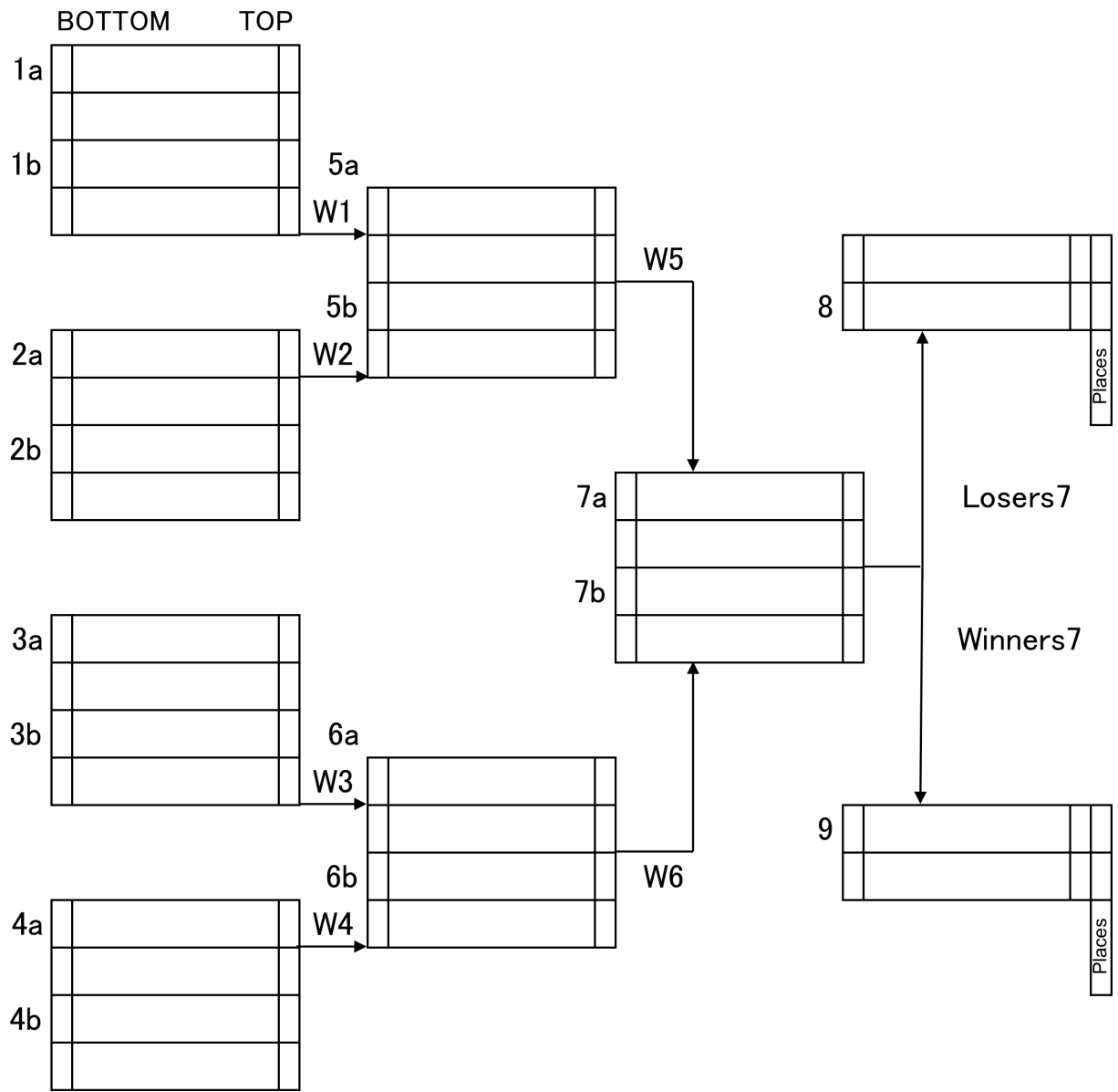
DOUBLE ELIMINATION to 8 COMPETITORS

W = Winners L = Losers



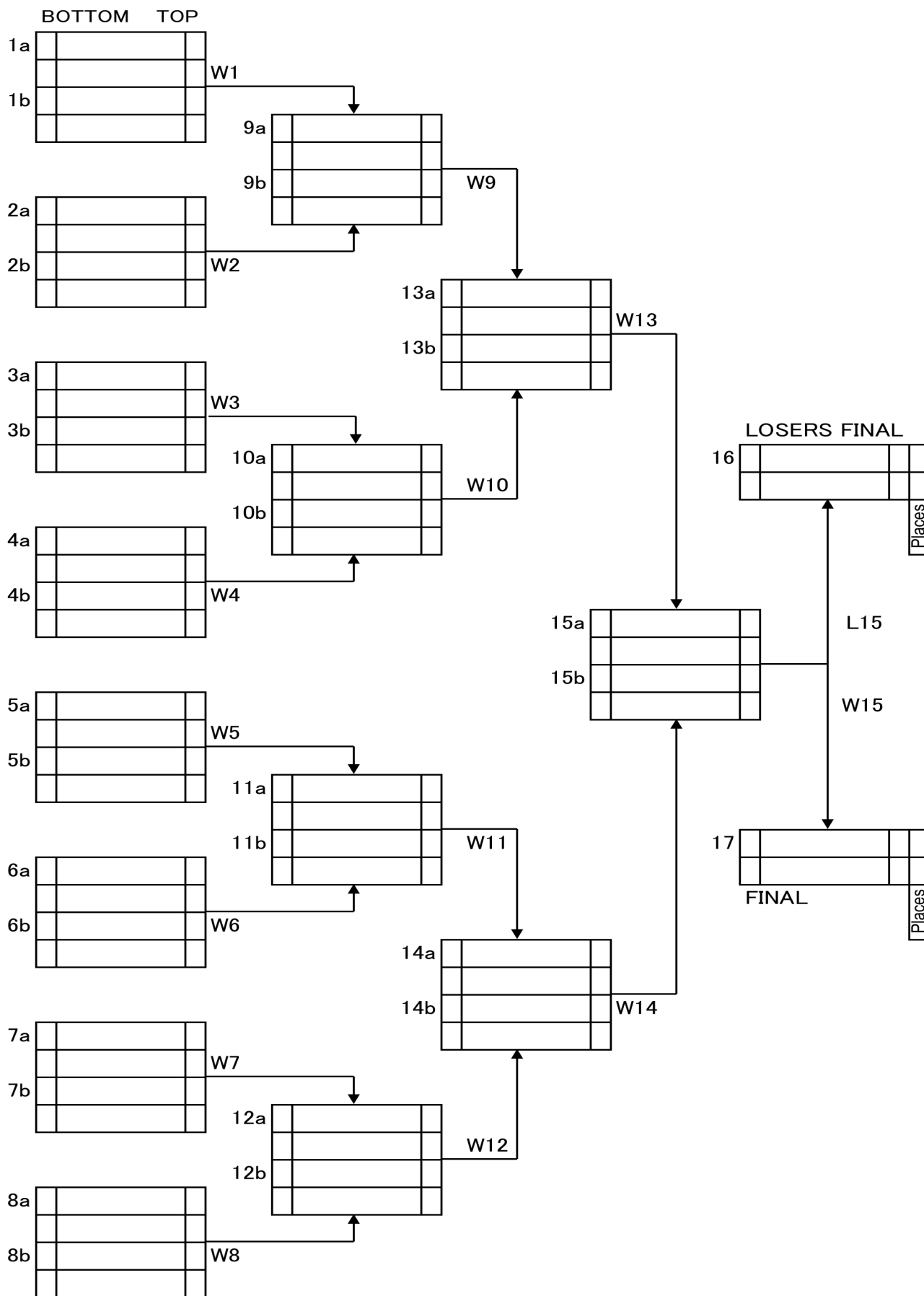
SINGLE ELIMINATION to 16 COMPETITORS

W = Winners L = Losers



SINGLE ELIMINATION to 32 COMPETITORS

W = Winners L = Losers



付則B ヒート分け及びシード表

最大32		最大16		最大8	
ヒートNO	シードNO	ヒートNO	シードNO	ヒートNO	シードNO
1a	6vs27	1a	3vs14	1a	3vs6
1b	11vs22				
2a	3vs30	1b	6vs11		
2b	14vs19				
3a	7vs26	2a	2vs15	1b	2vs7
3b	10vs23				
4a	2vs31	2b	7vs10		
4b	15vs18				
5a	5vs28	3a	4vs13	2a	4vs5
5b	12vs21				
6a	4vs29	3b	5vs12		
6b	13vs20				
7a	8vs25	4a	1vs16	2b	1vs8
7b	9vs24				
8a	1vs32	4b	8vs9		
8b	16vs17				

付則C RANKING POINT

PLACE	FREESTYLE RANK		
	A	AA	AAA
1	1,671	1,737	1,803
2	1,530	1,586	1,652
3	1,434	1,494	1,566
4	1,350	1,414	1,490
5	1,276	1,350	1,422
6	1,209	1,290	1,362
7	1,126	1,230	1,314
8	1,090	1,178	1,264
9	1,044	1,130	1,214
10	1,002	1,086	1,170
11	966	1,052	1,136
12	934	1,024	1,108
13	908	994	1,078
14	884	972	1,050
15	864	948	1,032
16	847	929	1,011
17	829	910	991
18	812	891	970
19	794	872	949
20	760	853	908
21	760	834	908
22	742	815	887
23	725	796	866
24	708	776	845
25	690	757	825
26	673	738	804
27	655	719	783
28	638	700	762
29	621	681	742
30	603	662	721
31	586	643	700
32	568	624	680

JWA フリースタイル委員会

2026. 5. 15