

第4章 オーシャン競技規則

第4章 オーシャン競技規則

第1節 オーシャン競技総則

1. 組み合わせおよびコース

- (1) オーシャン競技において、組み合わせ配置（シード）を行う。
- (2) 全てのコースは、競技運営・審判委員会、チーフレフリーまたはセクショナルレフリーの判断で決定され、距離を測定し一列に整列するように設置し、可能な限り公平な条件となるようにする。ブイの距離は、干潮時における膝の深さから計測される。コースは、自然条件や安全を考慮し変更されることがある。競技中ブイが移動した場合は調整が必要となることがある。コースが変更された場合は、スタート前に伝えられなければならない（代表者会議、招集場所、スタート時）。
- (3) 競技中、コースに当該種目と関係のないブイが設置されている場合、競技者はそれらのブイの間を通過してもよい。ただし、ブイやロープによって競技者の進路が妨げられたとしても、その責任は競技者にあるものとする。
- (4) 競技者は、競技に出場しないのであれば競技エリアから出なければならない。競技役員も、競技役員に任にあたらなければならないのであれば競技エリアから出なければならない。
- (5) 競技エリアは、ラインやフェンス、又はラインやフェンスの先端から海にまっすぐ伸ばしたラインで囲われた浜の区画、又はチーフレフリーが特定した区画である。

1.1 予選における組み合わせ配置

予選において組み合わせ配置を行うが、最初の予選又はラウンドでは、クラブが同じ（又は、国際大会の場合、国籍が同じ）競技者は可能な限り異なるヒートに組み合わせ配置する。

1.2 準決勝、決勝における組み合わせ配置

予選後の全てのラウンドにおいて組み合わせ配置をする。予選後のラウンド、準々決勝、準決勝、決勝の組み合わせ配置は、直前の予選又はラウンドの結果に基づく。

準決勝、決勝の各レースにおいては、直前のラウンドにて同じ順位で通過した競技者が均一に配置されなければならない。例えば、4ヒートから2つの準決勝に絞られる場合、それぞれの準決勝に1位通過者2人ずつ、2位通過者2人ずつ、3位通過者2人ずつ（以下同様）が配置されるようにする。

（得点を明確にするなどの目的で）必要とあらば、以下の競技でA決勝、B決勝を実施する：レスキューチューブレース、レスキューチューブレスキュー、ビーチスプリント、ビーチリレー、ビーチフラッグス、ボードレスキュー。予選又は準決勝の結果に基づき、上位8位までの競技者がA決勝に割り当てられる。上位9位から16位までの競技者はB決勝に割り当てられる。

A又はB決勝において棄権した又はスタートしなかった（DNS）競技者又はチームは、チーム得点の点数を獲得しない（すなわち、「不参加」の加点は零点である）。

競技者が1人以上又はチームが1チーム以上A決勝を棄権した場合、B決勝から競技者（又はチーム）が繰り上げられ、代替として最大4人（又は4チーム）までの競技者が予選ヒートから繰り上げられる。A決勝は再シード（再度、組み合わせ配置）されない。代替競技者が足りなくても、招集できた競技者に

よりB決勝を行う。B決勝は再シード（再度、組み合わせ配置）されない。

注意：オーシャン競技においては、棄権した競技者と同じ予選（選考レース）から代替競技者が繰り上がる。

同着について：決勝進出に係る同着が生じた場合、（決勝出場枠について）可能であれば同着の競技者は該当する決勝に進む。決勝の出場枠が足りない場合、決勝出場者を決定するために、同着の競技者間で最終予選を実施する。

1.3 位置決め抽選

予選およびビーチ種目のスタート位置の最初の抽選は主催者／実行委員会が行いチームに通知される。それに続くラウンド（例えば、準々決勝、準決勝、決勝）のスタート位置の抽選は競技役員が行う。

予選のための最初の抽選及び競技者の組み合わせ配置のための抽選を含め、抽選はチーフレフリーが承認した抽選方法で行う。

1.4 スタート位置

サーフ種目のスタート位置又はレーン は、海に向かって左から連続して1, 2, 3, ...とする。ビーチ種目では、海に最も近い位置を1とする。

1.5 競技者数の制限

競技種目	最大競技者数／チーム数
サーフレース	32人
レスキューチューブレース	9人
ランスイムラン	32人
ビーチフラッグス	16人（決勝は8人）
ビーチスプリント	10人
2km（1km）ビーチラン	40人
2×1km ビーチランリレー	40チーム（1チームあたり2人）
サーフスキーレース	16人
ボードレース	16人
オーシャンマン／オーシャンウーマン	16人（勝ち残り方式は18人）
サーフチームレース	10チーム（1チームあたり3人）
レスキューチューブレスキュー	9チーム（1チームあたり4人）
ビーチリレー	10チーム（1チームあたり4人）
サーフスキーリレー	16チーム（1チームあたり3人）
ボードリレー	16チーム（1チームあたり3人）
ボードレスキュー	9チーム（1チームあたり2人）
オーシャンマン／オーシャンウーマンリレー	16チーム（1チームあたり4人）
オーシャンライフセーバーリレー	16チーム（1チームあたり4人）

予選、準々決勝、準決勝、決勝を実施するかどうかはチーフレフリーが決定する。予選または決勝における競技者の推奨最大人数は、上の表の数を超えないものとする。主催者及びチーフレフリーだけが、判定の有効性、環境の条件、安全の配慮及び全競技者への公平性を十分に配慮した上で、当該最大人数の変更を許可できる。

2. 出場確認および招集

- (1) 競技者または代理人は、各競技種目の出場確認の手続きを行わなければならない。指定された時刻までに出場確認を行わなかった場合は、原則として失格となる。
- (2) 競技者は指定された時刻までに招集場所に集合し、審判員の指示により整列する。
- (3) 競技会当日のコンディション等により、チーフレフリーの判断でタイムテーブルが変更されることがある。その場合は公式掲示板に変更後のタイムテーブルが掲示される。

3. スタート

- (1) スタートは、1回制（1スタートルール）とする。
- (2) スタートラインは、次のうちのどれかによって設定される。
 - ①2本のポール間のコード（紐）
 - ②2本のポール間の砂上に引かれたライン
 - ③2本のポール間を結んだ目視ライン、またはスターターが別途設定したライン
- (3) 競技者のつま先はラインの上または後ろでなければならない。しかし、競技者の体の一部はラインを越えてもよい。
- (4) ビーチ種目の場合、競技者の手の指先（スタンディングスタートを除く）、もしくはつま先は、スタートラインの上または後ろでなければならない。
- (5) ボード種目の場合、競技者が抱えるボードの一部がスタートラインを越えてもよいが、ボードをスタートラインに対して90°にしなければならない。または自然現象に適した角度に維持しなければならない。ボードを置く場合、ラインに対して90°で陸側に置かななければならない。
- (6) スキー種目の場合、スキーの船首は目視ラインの上、または後ろでなければならない。スキーはスタートラインに対して90°にしなければならない。または自然現象に適した角度に維持しなければならない。
- (7) スタートの合図は、スターターによるピストル、ホイッスル、エアホーン等で行なわれ、次のような方法が用いられる（ただし、ビーチフラッグスを除く）。
 - ①スターターの「位置について（Take your marks）」の号令によって、競技者はスタートラインの後ろで各自の位置につく。
 - ②スターターの「用意（Set）」の号令によって、競技者はただちに安定したスタートの姿勢をとる。
 - ③全ての競技者が静止した状態になったら、スタートの合図をする。
 - ④全ての競技者は、指定された位置およびコースからスタートしなければならない。指定された位置およびコースからスタートしなかった競技者は失格となる。
 - ⑤サーフ種目において、スタート後、他の競技者を妨害しなければ、競技者は任意に海に入水するコースを決めることができる。

- ⑥サーフ種目において、次に海に入水する競技者は、海から上がってくる競技者の進路を妨害してはならない。進路を妨害した場合は失格となる。

4. 不正スタート

- (1) スターターの「用意 (Set)」の号令で競技者がスタートの姿勢をとった後、且つスタートの合図の前に、前方へのスタート動作を起こした競技者またはチームは、不正スタートとして失格となる（ただし、ビーチフラッグスを除く）。失格が宣告される前にスタートの合図がされた場合、競技者を呼び戻し、再スタートを行なう。その際、競技者を呼び戻すための合図は、スタートと同じ合図等を繰り返し行なう。不正スタートにより失格となった競技者は、スタートラインから離脱し競技を継続することができない。
- (2) スターターの合図に従わず、故意にスタートを遅らせた全ての競技者は、不正スタートとなる。
- (3) スターターの最初の合図の後、音やその他の方法によって他の競技者を妨害した場合は失格となる（ただし、ビーチフラッグスの場合は除外となる）。
- (4) 何らかの理由により公平なスタートが行なえなかったとスターターが判断した場合（技術的・用器具的な問題を含む）、競技者は呼び戻され、再スタートが行なわれる。
- (5) 競技者は、スタートの合図の前に、前方へのスタート動作を起こした場合に失格となる。競技者が動いたこと全てが失格となるわけではない。例えば筋肉がピクッと痙攣するなどの意図しない動きは失格にならない。スタートの合図を予想して明らかに前方へのスタート動作を起こした競技者が失格となる（ただし、ビーチフラッグスの場合は除外となる）。
- (6) 1人あるいはそれ以上の競技者が前方へのスタート動作を起こしたか否かの判断は、スターターとチェックスターターによる。一般に、ある競技者のスタート動作が他の競技者の不正スタートにつられて生じた場合は、不正スタートによる失格とはしない。

5. チェンジオーバー

- (1) ビーチリレーを除くリレー種目では、競技者の交代（チェンジオーバー）は次の競技者にタッチすることにより行なわれる。
- (2) 次の競技者へのタッチは、どちらかの手で次の競技者の手もしくは身体の他の部分に見えるように触れなければならない。全てのタッチは見えるために水面より上でされなければならない。タッチされる競技者の足はチェンジオーバーラインの上またはラインの陸側になければならない。
- (3) リレーにおける全ての競技者は、指定された位置およびコースからスタートしなければならない。指定された位置およびコースからスタートしなかったチームは失格となる。

6. レスキューチューブの扱い方

- (1) レスキューチューブは、肩掛け部分の紐の輪を一方の肩から交差させるか、または一方の肩の上に掛けて着用しなければならない。
- (2) レスキューチューブは、溺者役の両腕の下で、クリップをオーリングにかけて正しくつけなければならない。

7. 制限時間

- (1) チーフレフリーまたはセクショナルレフリーの判断により、競技者の競技継続時間に制限時間を

設定することができる。制限時間が設けられる場合は、競技前にチーフレフリーまたはセクショナルレフリーから各競技者に伝えられる。チーフレフリーまたはセクショナルレフリーにより競技者の競技継続時間が制限時間を超えたと判断された場合、その競技者に競技の中止を指示できる。

- (2) チーフレフリーまたはセクショナルレフリーは、次のラウンドに進む競技者が確定した時、または競技者の技能不足により安全上競技を継続させることが危険と判断した場合、競技者に競技の中止を指示できる。

8. 順位の決定

- (1) オーシャン競技の着順判定は、下記の通り判定される。

- ①ランでゴールをする種目は、体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない（すなわち、倒れ込んでフィニッシュラインを越えてはいけない）。着順判定は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。

- ②水中でゴールをする種目は、器材の一部が、フィニッシュライン（水中）を越えた時点で判定される。

- (2) 全ての競技種目は目視で判定される。着順はフィニッシュジャッジにより判定される。同着の場合は同着であると宣告される。

- (3) 審判員は、判定の補助とするためビデオ／電子機器を用いることができる。チーフレフリーは、管理された状況のもとで、競技者またはクラブ代表者がビデオ再生若しくはその他の電子式判定補助具を観ることを許可できる。

注意：レースの結果を正しく決定するためにビデオ又はその他の電子式判定補助具が必要だとみなされた場合、最初の判定結果が最終判定結果だと宣言せず、チーフレフリー／セクショナルレフリー及びチーフジャッジが当該種目の最終着順結果を決定する。

- (4) 同着の場合は、次のように決定される。

- ①次のラウンドへ進む資格のあるレース（予選、準々決勝、準決勝）で同着となった場合は、チーフレフリーにより決定される。

(ア)同着になった競技者が、次のラウンドへ進む。

(イ)同着になった競技者が、再レースを行なう。

- ②決勝で同着となった場合は、それぞれが同じ順位となる。

- (5) 競技者が競技規則通りに正しくフィニッシュラインを越えることができなかった場合、競技者は正しく越えるように再度フィニッシュラインを通過することができる。ただし、一度正しくフィニッシュラインを通過した後は、競技が終了したとみなされ、競技中の違反を正すために再度コースに戻ることは認められない。

- (6) チーフレフリーの判断により、着順判定や記録のために競技者にIDタグ（チップ）の着用を指示することがある。競技者はIDタグ（チップ）を指示された場所（例えば、足首や手首、またはクラフトの指定された場所など）に着用しなければならない。その場合、着順は、IDタグ（チップ）がフィニッシュラインを越えた時点で判定される。IDタグ（チップ）による着順判定ができなかった場合、審判員の目視によって行なわれる。

第2節 オーシャン競技種目

1. サーフレース (Surf Race)

(1) 競技人数

1人

(2) 使用器材

なし

(3) 1レースの最大競技者数

32人

(4) コース

①ブイの位置

ブイは、約120mおよび約170m沖合に配置し、コースは約400mとする。

②スタートライン

スタートラインは、ラインの中間に第1ブイが位置するように、水際から5mの浜に設定する。ラインの長さは約40mで、両端にポールを立てる。

③フィニッシュライン

フィニッシュラインは、ラインの中間に第9ブイが位置するように、水際から約15mの浜に設定する。ラインの長さは約5mで、両端に緑旗を立てる。

(5) 競技の方法

①競技者は浜のスタートラインから海に向かって走り、スイミングブイおよび2つのブイにより設定された400mのコースを左から右に回って浜へ戻り、フィニッシュラインへ向かう。

②競技者は、フィニッシュラインを海側から通過する。

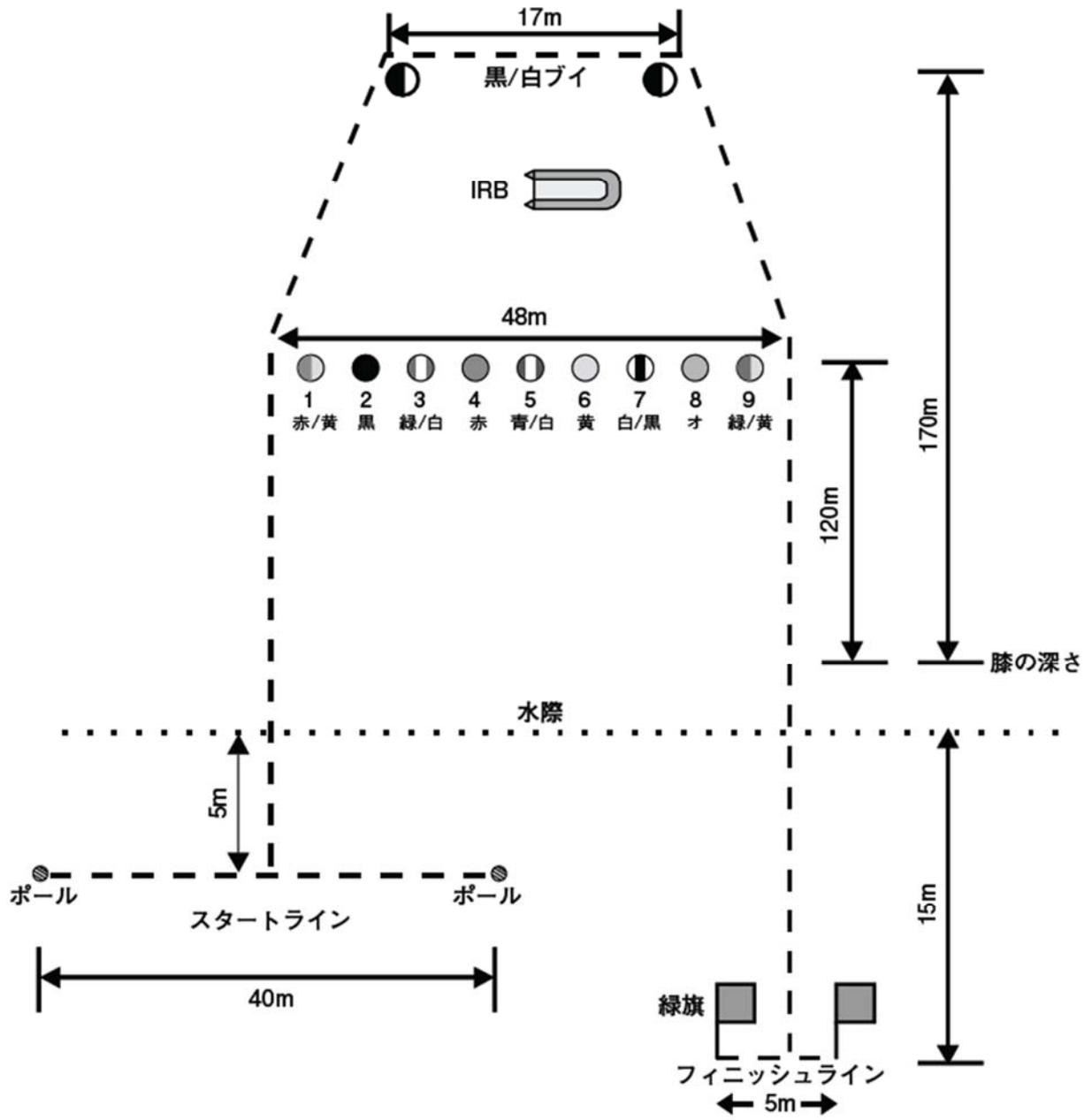
③着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

サーフレース



2. サーフチームレース (Surf Teams Race)

(1) 競技人数

3人

(2) 使用器材

なし

(3) 1レースの最大競技者数

10チーム

(4) コース

サーフレースに準じる。

(5) 競技の方法

①以下を除きサーフレースに準じる。

②招集では、各チーム1人の競技者がコース順に沖に向かって横に並び、他の2人の競技者が同じチームの競技者の後ろに並ぶ。

③招集で並んだ状態の後、海に近い列から順にスタートラインに移動し一列に整列する。

④各競技者の着順は、1位が1点、2位が2点、3位が3点……という得点に換算され、チームの総合得点が最も低いチームからチーム順位をつける。

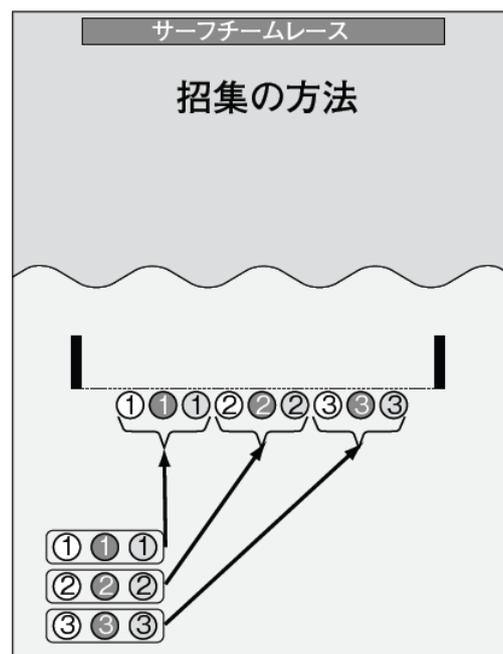
⑤2チーム以上が同点の場合、それらのチーム競技者の中で最も早くゴールした競技者の着順により順位をつける。

⑥競技を終了した競技者全員について獲得順位が記録され、得点が算出される。失格となったチームがある場合は順位が繰り上がり、得点は再計算される。

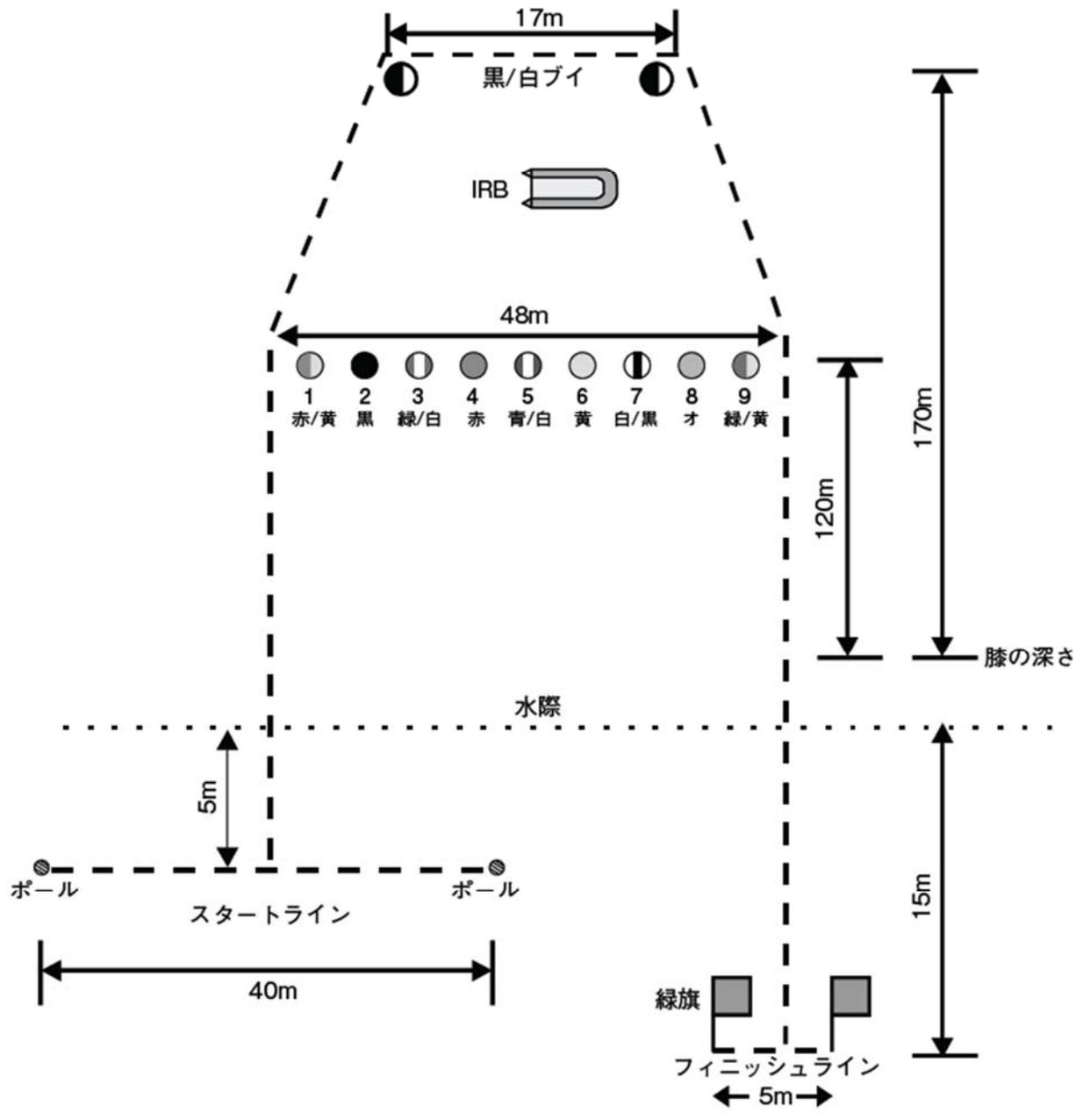
(6) 失格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。



サーフチームレース



3. レスキューチューブレスキュー (Rescue Tube Rescue)

(1) 競技人数

4人 (救助者1人 アシスタント2人 溺者役1人)

(2) 使用器材

レスキューチューブ, フィン

(レスキューチューブは主催者が準備する)

(3) 1レースの最大競技者数

9チーム

(4) コース

①ブイの位置

スイミングブイは、約120m沖合に配置し、コースは約240mとする。

②スタート

スタートラインは、ブイと向かい合うように水際に設定する。ラインの長さは約48mで、両端に緑旗を立てる。

③フィニッシュライン

フィニッシュラインは、スタートラインと同じ。

(5) 競技の方法

①4人の競技者は、指定された位置でスタートラインより浜側の位置につく。その際、救助者とレスキューチューブおよびフィンは、スタートラインより浜側にあるようにする。この時、救助者の判断で、レスキューチューブを手を持つ、または／および肩掛け部分を肩にかけることができる。また、救助者は、フィンを手を持つことができるが、スタートラインを越えるまで装着してはならない。

②スターターの合図で、溺者役がスタートし、指定されたブイに泳ぎついたらブイにタッチし、ブイを掴んだ状態でもう一方の手をはっきりわかるように高く挙げ（肘を伸ばす）、ブイ到着の合図をする。ただし、指定されたブイ以外に泳ぎついてブイ到着の合図をしてはならない。合図をした競技者は失格となる。溺者役は、その後ブイより沖側へ移動して待機する。溺者役がブイに触れたことを明確に伝える合図が別にある場合、チーフレフリーの判断により、そちらの方法を採用してもよい。

注意：ここでブイとはブイ本体のことであり、ブイにつながれているロープやストラップ等は含まれない。競技者はブイ到着の合図をする前に、水面より上で視覚的に分かるようブイにタッチせねばならない。

③救助者は、スタート前にスタートラインを越えても失格とならないが、溺者役からの合図を受けたらスタートラインの浜側および指定された位置からスタートし、レスキューチューブとフィンを各自の判断で装着して溺者役に向かって泳ぐ。

④救助者は指定されたブイを左から右へ回り（時計回り）、溺者役の両腕の下にレスキューチューブをつけクリップをオーリングに掛けた状態でフィニッシュラインに向かって泳ぐ。溺者役は、レスキューチューブをつけるときに協力することができる。ただしブイより沖側でなければならない。

⑤フィン は 救助者のみ使用することができる。また、アシスタントはフィンなどの救助器具を使用してはならない。

⑥溺者役は引っ張られている間、水面下では腕で水をかいたり、足でキックを打ったりできる。水面の上に腕を出して泳いではならない。

⑦溺者役は水中で引っ張られている間、うつ伏せになってはならない。

⑧溺者役はゴールするまで歩いたり走ったりしてはならない。

⑨アシスタントは、スタート前にスタートラインを越えてもよいが、救助者が溺者役を救助して浜に向かい始めたら、各アシスタントの判断でスタートラインの浜側および指定されたコースからスタートラインを越えて海に入り救助者の補助をする。溺者役は、海からフィニッシュラインまでドラッグまたはキャリーされなければならないが、その間、足を上げてアシスタントに協力してもよい。

⑩着順は、フィニッシュラインを越える溺者役に接している最初の競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

⑪フィニッシュの際、レスキューチューブを巻いていなくてもよい。

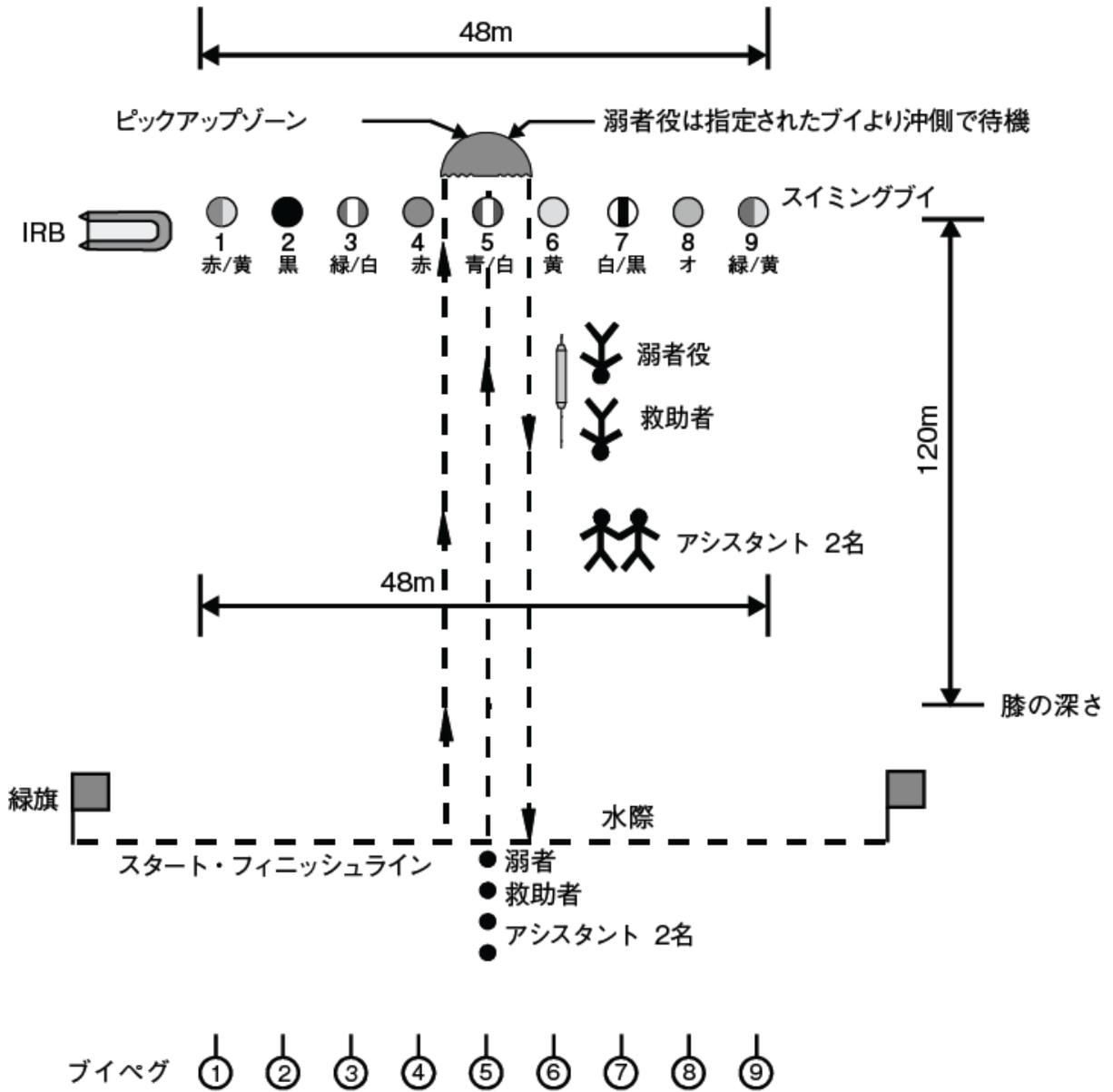
※全ての競技者は、指定された位置からスタートしなければならない。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

レスキューチューブレスキュー



4. レスキューチューブレース (Rescue Tube Race)

(1) 競技人数

1人

(2) 使用器材

レスキューチューブ、フィン

(レスキューチューブは主催者が準備する)

(3) 1レースの最大競技者数

9人

(4) コース

①ブイの位置

レスキューチューブレスキューに準じる。

②スタート・フィニッシュライン

スタートラインは、フィニッシュラインと同じで、水際から約5mの浜に設定し、両端に緑旗を立てる。

(5) 競技の方法

①競技者は、各自の判断でレスキューチューブおよびフィンを、指定されたブイペグに並ぶよう水際から約15mに配置する。

②競技者は、各チームのブイに対面するスタート位置につき浜側を向く。

③スターターの合図でレスキューチューブとフィンが置かれた場所まで走り、各自の判断で装着し、ブイに向かって泳ぐ。

④競技者は、指定されたブイを浜から見て左から右へ回りフィニッシュラインへ向かう。

⑤競技者は、レスキューチューブの肩掛け部分の紐を肩に掛けた状態で、両方のフィンと共にフィニッシュラインを海側から通過する。

⑥着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

注意：

・スタート時、レスキューチューブとフィンは競技者の判断で指定されたブイペグのところに、且つブイペグの海側に配置されなければならない。

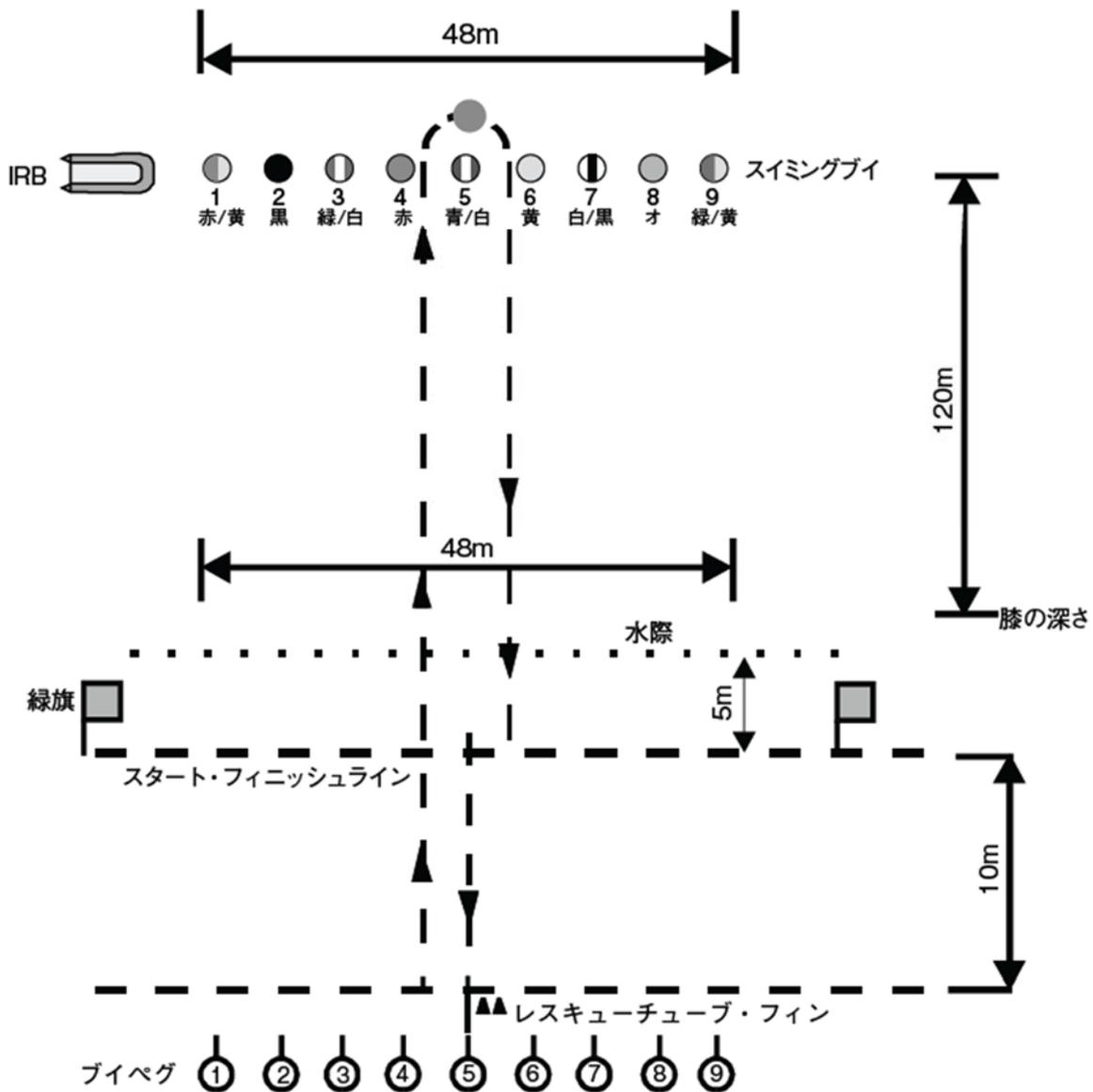
・レスキューチューブは、肩掛け部分の紐の輪を一方の肩から交差させるか、または一方の肩の上に掛けて着用しなければならない。

(6) 失格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

レスキューチューブレース



5. ランスイムラン (Run-Swim-Run)

(1) 競技人数

1人

(2) 使用器材

なし

(3) 1レースの最大競技者数

32人

(4) コース

①ブイの位置

以下の図に示すとおり、コースは、約200m走り、約300m泳ぎ、約200m走りゴールするようにする。

②スタート・フィニッシュライン

スタートラインとフィニッシュラインは同じ。ラインの長さは約40mで、両端に緑旗を立てる。

③折返し点

浜を折返す際、折返しの旗は緑／黄旗とする。

(5) 競技の方法

①競技者はスターターの合図で走り始め、折返し旗を回って入水し、スイミングブイを左から右へ回って泳ぐ。

②競技者は浜まで泳いで戻り、折返し旗を走って回り、フィニッシュラインを通過する。

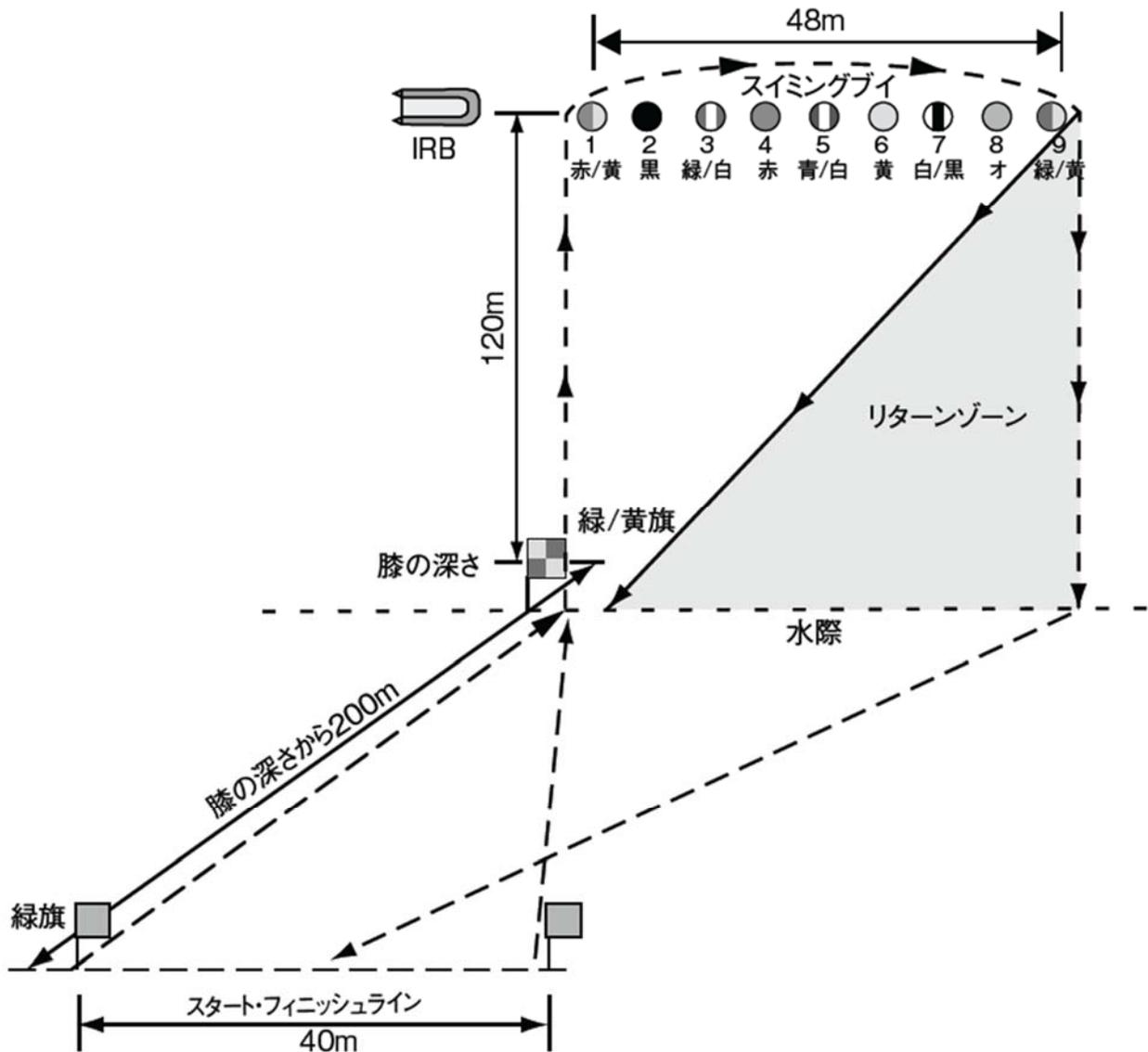
③着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

ランスイムラン



6. ビーチフラッグス (Beach Flags)

(1) 競技人数

1人

(2) 使用器材

バトン (主催者が準備する)

(3) 1レースの最大競技者数

16人 (決勝は8人)

(4) コース

- ①コースは、スタートラインからバトンまで約20mとし、競技者が最低でも1.5mの間隔で整列できる幅を確保する。
- ②バトンはスタートラインと平行して、一列に配置し、競技者と競技者の間、または等間隔に位置するように立てる。
- ③バトンは砂の上に約2/3が見えるよう、立てた状態に設置する。
- ④スタートライン両端には2mの高さのポールを立てる。

(5) 競技の方法

①スタートの姿勢

(ア)競技者は指定されたコースで、体がスタートラインに対して90°になるようにしてうつ伏せの姿勢になり、両足のつま先をスタートラインに乗せかかまたは、足のいずれかの部分を合わせる。

(イ)指先が手首に触れるように両手を重ね、頭を上げておく。

(ウ)肘と肘を結んだラインが体の正中線に対して90°になるようにし、腰と胃部が砂につく姿勢をとる。

(エ)競技者はスタートエリアの砂をならす、平らにする、押し固めてもよいが、砂を盛り上げる、掘ること、すくうことをしてはならない。また、砂の傾斜を不当に変更してはならない。ただし、うつ伏せになる前に手または足を使ってスタートラインの砂を掘りつま先を埋め込んでも良い。うつ伏せになった後は足を使ってスタートラインの砂を掘りつま先を埋め込んでも良い。

②スタートおよびランスルー

(ア)スターターの長いホイッスルの後、競技者はスタートの準備をする。

(イ)スターターの「コンペティターズ・レディ (Competitors Ready)」の号令で、競技者はスタートの姿勢をとる。

(ウ)スターターの「ヘッズ・ダウン (Heads down)」の号令で、競技者は速やかに顎を両手の上に乗せる。

(エ)全ての競技者が静止した状態になったら、ホイッスルでスタートの合図をする。

(オ)スタートの合図の後、立ち上がり、走ってバトンを取る (ランスルー)。バトンは競技者の数より少なくし、取り損なった競技者は除外される。

③不正スタート

スターターの「コンペティターズ・レディ (Competitors Ready)」の号令で競技者がスタート

の姿勢をとった後およびスタートの合図の前に、次のような動作を起こした場合は不正スタートとして除外される。

(ア)適切な時間内でスターターの号令に従わない場合。

(イ)「ヘッズ・ダウン」の号令の後、スタート合図の前に、体の一部が砂から上がるまたは、スタートの動作を始めた場合。

不正スタートが宣告される前にスタートの合図がされた場合、競技者を呼び戻し、再スタートを行なう。その際、競技者を呼び戻すための合図は、スタートと同じ合図等を繰り返して行なう。不正スタートにより除外となっても、それ以前のレースで獲得した点数または順位は保持できる。ただし、失格の場合、得点または順位を失う。

- ④ランスルーにおいて競技者が失格または除外となった場合、残りの競技者とバトンの位置は再抽選をせずに整列し直す。ランスルーは、公正なスタートを切るまで、不正スタート時の並び順が有効なまま続行される。
- ⑤コース決めの抽選は、次のラウンドに進むまで行なわない。ただし、準決勝、決勝の各ヒートで競技者が8人以下になった場合、各ランスルーの後にコース決めの抽選を行なう。
- ⑥各ランスルーで除外される競技者数は2人を越えないものとする。ただし、準決勝および決勝の場合、ランスルーで除外される競技者は、1人を越えないものとする。
- ⑦2人以上の競技者が同時に1本のバトンを取った場合、かつ審判員がどちらかの競技者が先にバトンを取ったか判定できない場合、掴んだバトンの位置に関係なく、関係競技者間でのランオフを行なう。同様に、バトンが砂の中に消失した場合はランオフを行なう。バトンが砂の中に消失したことが明らかな場合、審判員はバトンが消失したことを合図（ホイッスルまたは口頭で）によって伝え、ランスルーは終了する。
- ⑧各ランスルーとランオフは別々の区分として判定する。ある区分における反則行為が後続の区分に持ち越され、不利になることはない。不正スタートをした競技者、他の競技者の進路を妨害した競技者は除外される（失格とはならない）。
- ⑨競技者は、他の競技者の妨げとならなければ、バトンを掴むため、位置を獲得するために胴体を使ってもよい。他の競技者の前に肩や胴体を割り込ませてもよいが、その位置を確保するために手、腕、足、または脚を使用してはならない。競技者が正当な方法で前方の位置を獲得し、正常な走行をしている場合、後方の競技者は前方の競技者を回りこまなければならない。競技者は、後方にいる競技者の前を横切ってもよい。2人またはそれ以上の競技者に故意の妨害が認められた場合、最初に手、腕、足または脚を使った競技者は除外となる。

ただし、上述に関わらず、もし競技者が規範に違反した場合、またはフェアでない競技を行った場合、その競技者は失格となる。

※「妨害行為」とは、「手、腕、足、または脚を使って他の競技者の進路を妨害すること」である。

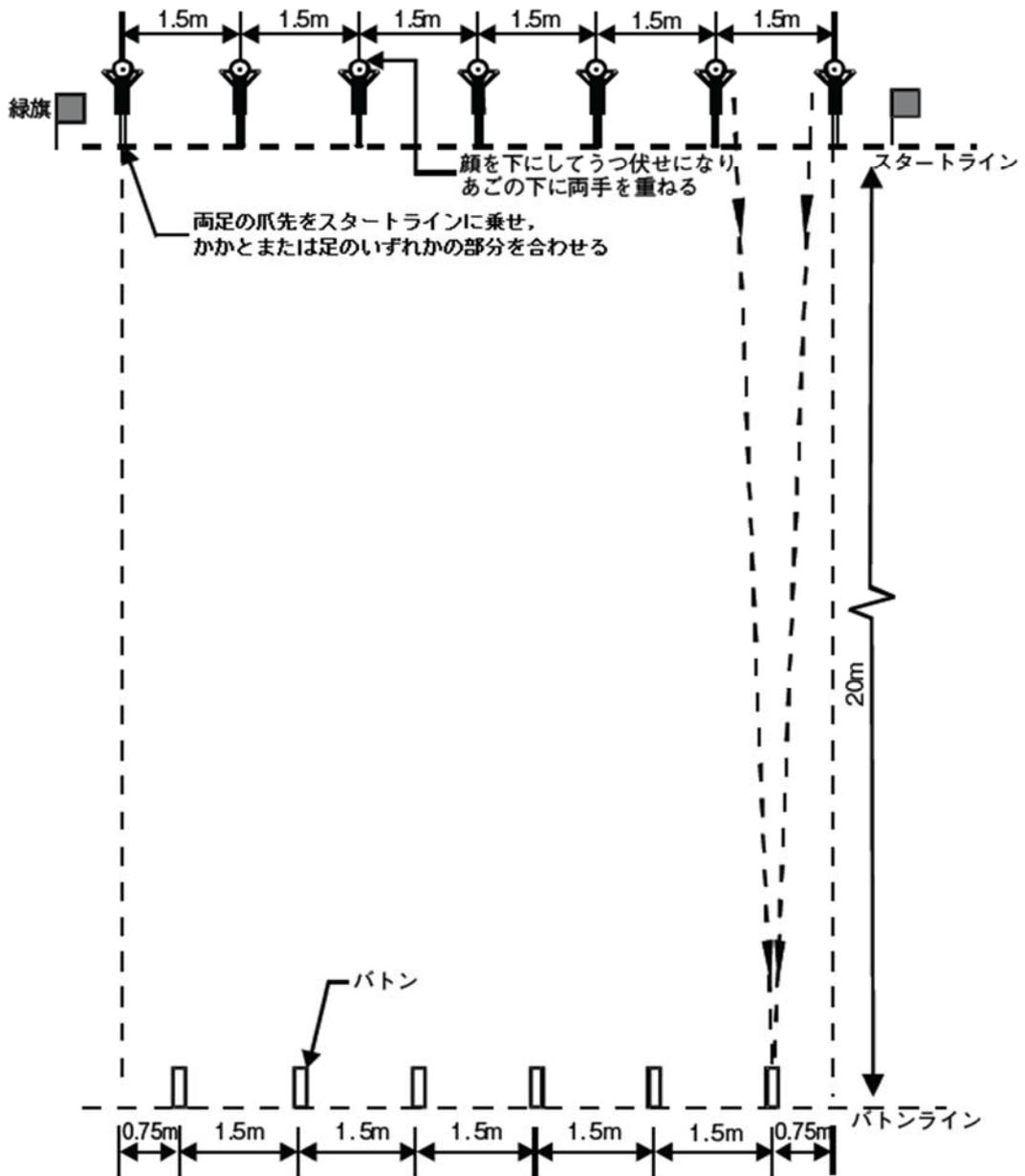
(6) 失格または除外

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は状況および競技別規則に応じて失格または除外となる。

①競技別規則に記載されたとおりに競技を終了できなかった場合（失格の場合はDQ12）。
また、次の行為は失格となる。

②1人の競技者が2本以上のバトンを取った場合、または他の競技者がバトンを取ることを妨げた場合（例えば、バトンの上に横たわったり、見えないように覆うことなど）（DQ11）。

ビーチフラッグス



7. ビーチスプリント (Beach Sprint)

(1) 競技人数

1人

(2) 使用器材

なし

(3) レースの最大競技者数

10人

(4) コース

①コースは、スタートラインからフィニッシュラインまで90mとする。フィニッシュラインの端には、20mのランオフエリア（オーバーラン）を設置する。

②全ての競技者にとって同じ距離になるように、コースは長方形の四角形とし、4隅には2mの目立つ色のポールを設置する。

③競技者が直線コースを維持できるよう、各レーンはロープで仕切られる。レーンの幅は、可能であれば1.8m、最低でも1.5mとする。この種目には可能であれば10レーン、最低でも8レーンが必要である。

④走行レーンが分かるよう、スタートラインの手前およびフィニッシュラインを越えた位置にレーン番号が記されたペグを設置する。

⑤招集ラインは、スタートラインの後方5mのところにスタートラインと並行に設置し、高さ2mのポールを置く。

(5) 競技の方法

①競技者は、指定されたコースで位置につく。着順判定を補助するため競技者は色のついたビブスの着用を求められることがある。スタートの合図でフィニッシュラインまで90mのコースを走る。

②スタートの補助のため、砂に穴を掘るか、盛り上げてよい。ただし、砂以外のものを使ってはならない。コース内の砂をならしても、平らにしてもよい。

③スタートは、オーシャン競技総則（スタート）に準じる。

④着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

⑤競技者はスタートラインからフィニッシュラインまでの距離を他の競技者を妨げないで走り、フィニッシュラインを通過する。

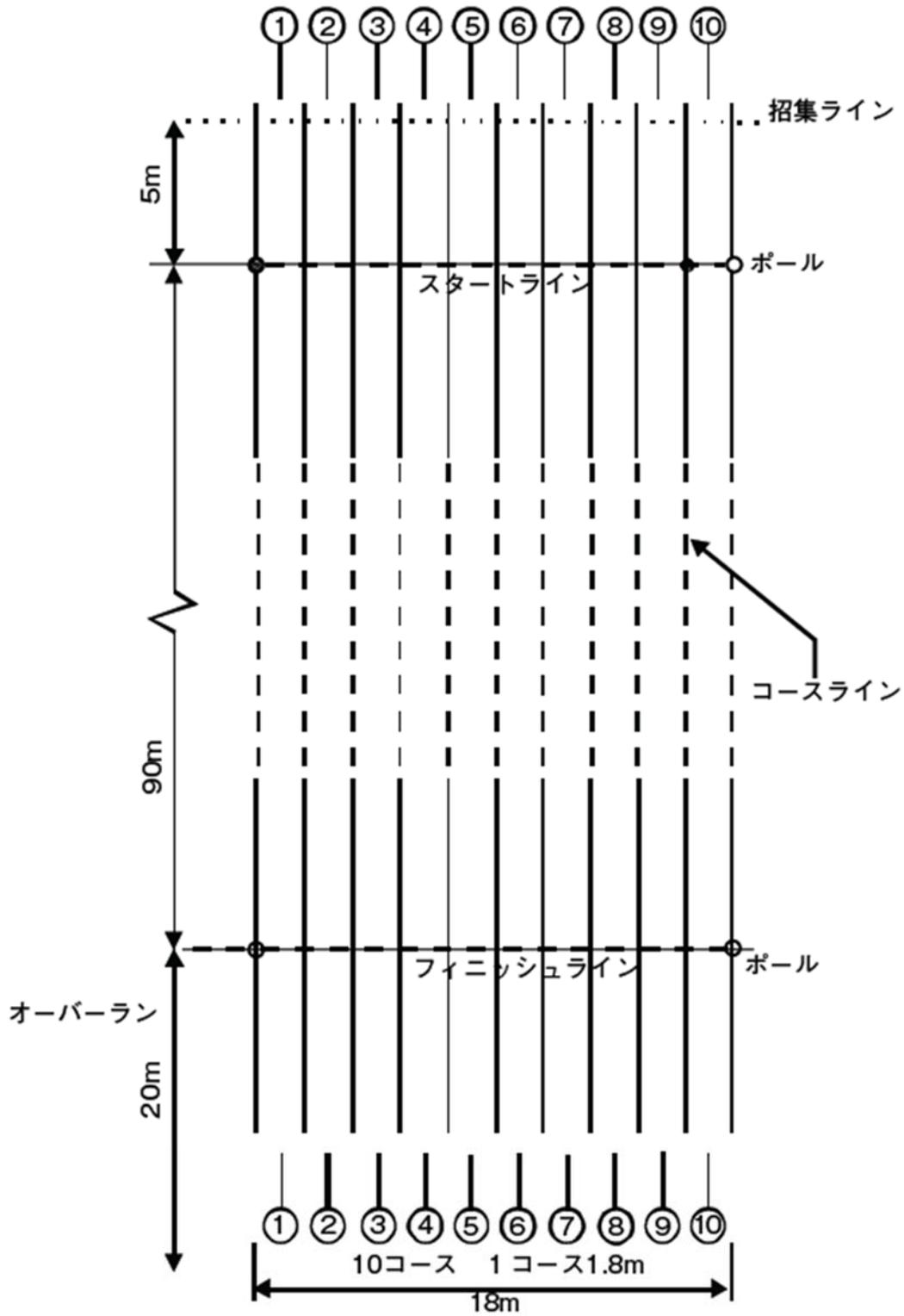
⑥競技者はコース全体を通して自分のレーンを逸脱してはならない。

(6) 失格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

ビーチスプリント



8. 2 km（1 km）ビーチラン（Beach Run-2km and 1km）

(1) 競技人数

1人

(2) 使用器材

なし

(3) 1レースの最大競技者数

40人

(4) コース

コースは、水際から平行なコースを2つに分けて設置する。

①距離

コースは浜（実用上は軟らかい砂上）の水際に平行な2つの500mレーンとする（図を参照）。チーフレフリーは、立入制限区域で区切られた往復コースを浜に設置することができる。

②スタートラインおよびフィニッシュライン

スタートラインは2本のポール間の砂上に引かれたラインまたは、2本のポール間に張られた識別できる色のコード（紐）とする。フィニッシュラインは2本のポールで示される。チーフレフリーが、スタートラインおよびフィニッシュラインの長さを決定する。

③折返し

スタートから500mのレーン分離線の終端に折返しポールを複数設置し、そこを折返し場所とする。

(5) 競技の方法

①スターターの合図により、競技者はスタートし、コースを2往復（1kmの場合1往復）する。

②スタートはオーシャン競技総則（スタート）に準じる。

③競技者はスタートの合図でコース左側を走り、500m離れた折返し旗を左から右に回り（時計回り）、スタート地点の旗まで500m戻ってくる。スタート地点の旗を左から右に回り（時計回り）、再度折返し地点の旗まで500m走り、折返し地点の旗を左から右に回り（時計回り）、フィニッシュラインまで走ってゴールする。

④着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

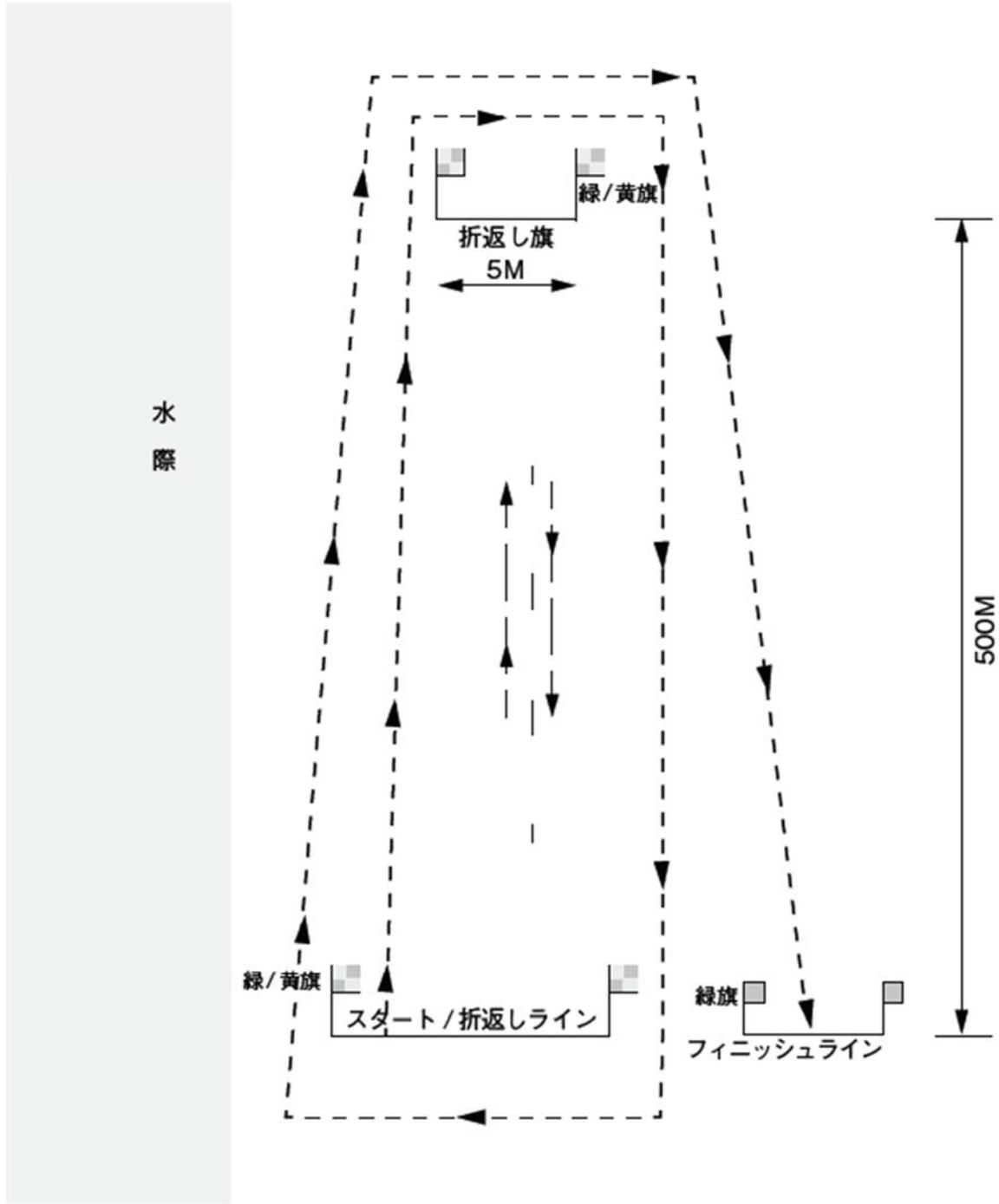
⑤競技者はスタートラインからフィニッシュラインまでの距離を他の競技者を妨げないで走り、フィニッシュラインを通過する。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

2km (1km) ビーチラン



9. 2 × 1 kmビーチランリレー (Beach Run Relay 2×1km)

(1) 競技人数

2人

(2) 使用器材

なし

(3) 1レースの最大競技者数

40チーム

(4) コース

コースは、水際に平行な2つのレーンに分ける。その2つのレーンはカラーコーン、テープ、連続旗、その他の適切な材料により分けられる。

①距離

コースは浜（実用上は軟らかい砂上）の水際に平行な2つの500mレーンとする（図を参照）。チーフレフリーは、立入制限区域で区切られた往復コースを浜に設置することが出来る。

②スタートラインおよびフィニッシュライン

スタートラインは2本のポール間の砂上に引かれたラインまたは、2本のポール間に張られた識別できる色のコード（紐）とする。フィニッシュラインは2本のポールで示される。チーフレフリーが、スタートラインおよびフィニッシュラインの長さを決定する。

③折返し

スタート地点から500mのレーン分離線の終端に折返しポールを複数設置し、そこを折返し場所とする。

④チェンジオーバーゾーン

チェンジオーバーゾーンは、折返しラインの第1と第2折返し旗の間である。

(5) 競技の方法

①競技者一人当たり、2区間からなる1kmを走る。

②スタートはオーシャン競技規則（スタート）に準じる。

③競技者はスタートの合図でコース左側を走り、500m離れた折返し旗を左から右に回り（時計回り）、折返しの旗まで500m走り戻る。

④第1競技者は最初の折返し旗を左から右に回り（時計回り）、指定されたコースを戻りチェンジオーバーゾーンで待機する第2競技者にタッチする。

⑤第2競技者へのタッチは、チェンジオーバーゾーンにある1本目の折返し旗と2本目の折返し旗の間で行ない、第2競技者が2本目の折返し旗を回る前に行なわなければならない。

⑥着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

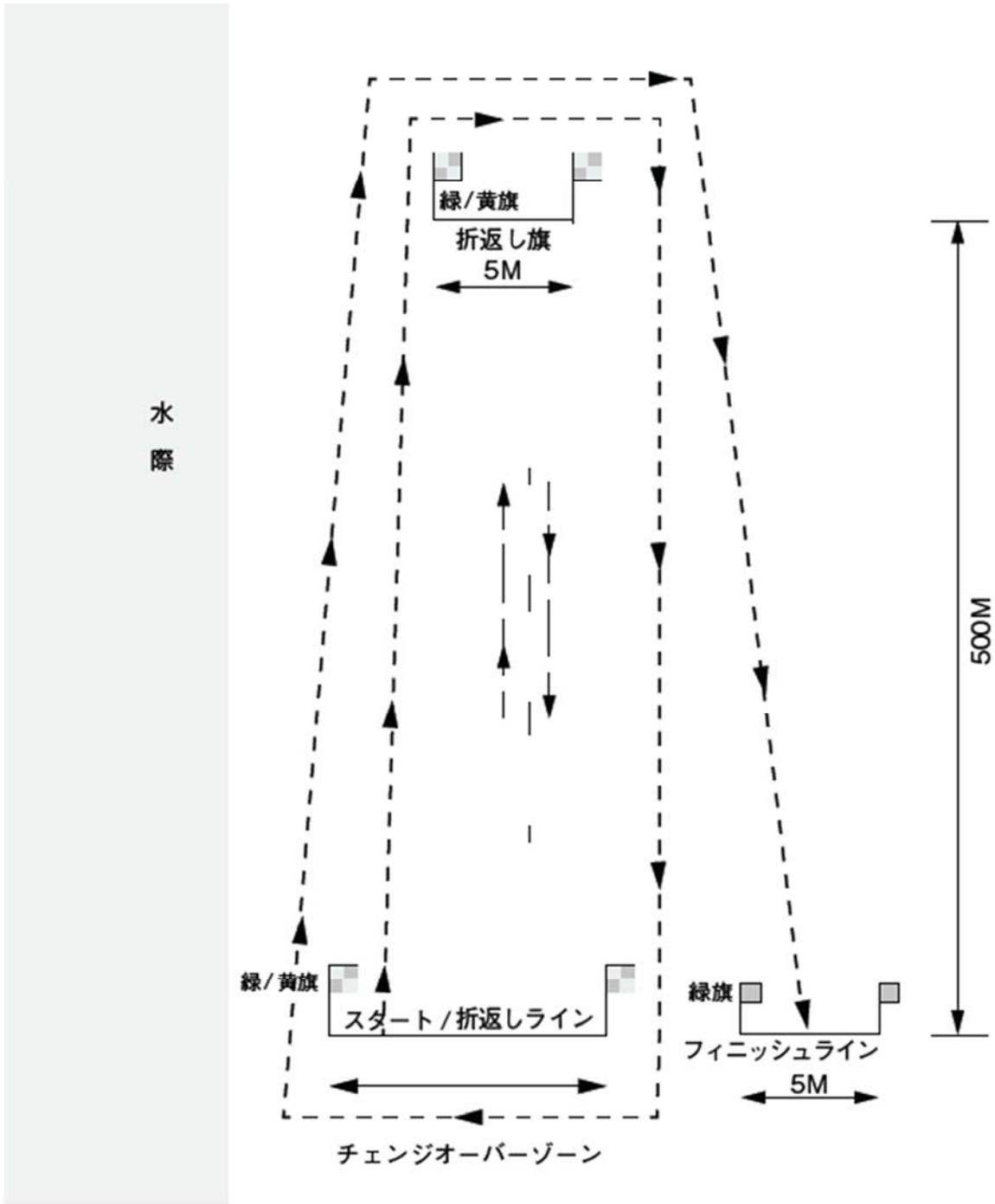
⑦競技者はスタートラインからフィニッシュラインまでの間、他の競技者の進路を妨害するために故意にぶつかったり、妨げてはならない。

(6) 失格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

2×1km ビーチランリレー



10. ビーチリレー (Beach Relay)

(1) 競技人数

4人

(2) 使用器材

バトン (主催者が準備する)

(3) 1レースの最大競技者数

10チーム

(4) コース

両端に20mのランオフエリア (オーバーラン) を設置する。その他はビーチスプリントに準じる。

(5) 競技の方法

①以下を除きビーチスプリントに準じる。

②競技者は、どちらか一方の手でバトンを持ってコースの1区間を走り、バトンを次の競技者に渡し4人で4区間をリレーする。競技者は、体を起こした状態で区間を終了するものとする。

③バトンの引継ぎ

(ア)バトンの引継ぎの際、バトンを受け取る競技者は助走をしてもよい。ただし、バトンを受け取る前に競技者の体や手の一部でもチェンジオーバーラインから出てはならない。

(イ)バトンを渡す競技者は、バトンを次の競技者のチェンジオーバーラインまで運ばなくてはならない。ただし、バトンを次の競技者に投げて渡してはならない。

(ウ)バトンの引継ぎの際にバトンを落とした時は、受け取る側の競技者がバトンを拾い、そのままレースを続ける。ただし、他の競技者の妨害をしてはならない。

④バトンを引継ぎの場合以外で落とした時は、落とした競技者がバトンを拾いそのまま走り続けてよい。ただし、他の競技者の妨害をしてはならない。

⑤各競技者は、体を起こした状態でバトンの引継ぎを行わなければならない。

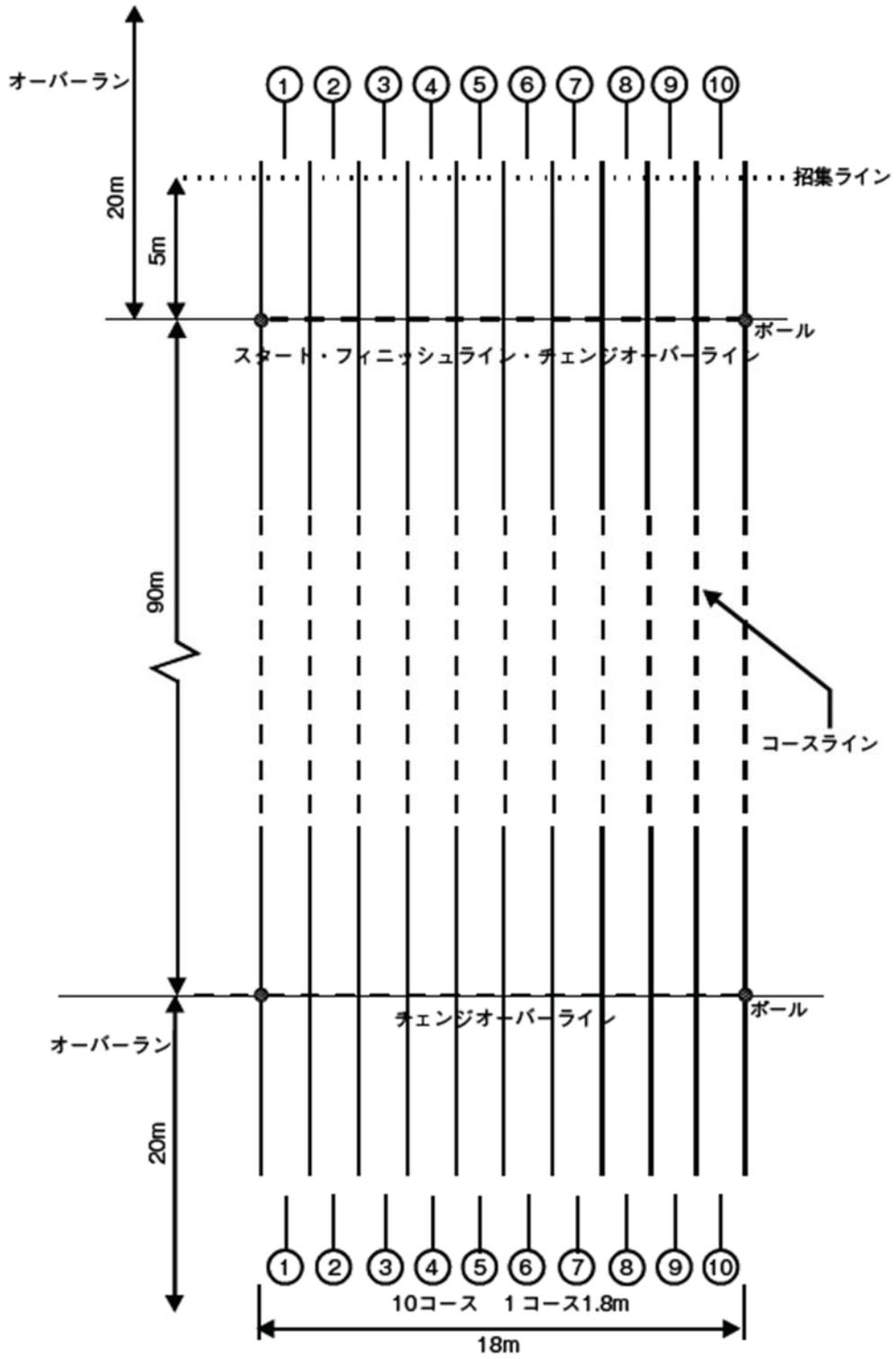
⑥着順は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。第4競技者はバトンを持って体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

(6) 失 格

総則 (共通・オーシャン競技総則) の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合 (DQ12) 。

ビーチリレー



11. サーフスキーレース (Surf Ski Race)

(1) 競技人数

競技者1人

(ドライフィニッシュの場合、ハンドラーが必要)

(2) 使用器材

サーフスキー、パドル

(3) 1レースの最大競技者数

16人

(4) コース

①ブイの位置

2個のブイを約300m沖合に約75m間隔で配置する。もう1個のブイは、2個のブイから約16m沖合の2個のブイの中間に配置し、3個のブイで三角形をつくる。

②スタートライン

スタートラインは、明確に設置しなくてもよいが必要があれば、水深が膝の位置を基準とし、第1ブイがラインの中央に位置するように必要に応じて2本のポールを立てる。

③フィニッシュライン

フィニッシュラインは、ラインの中間に第3ブイが位置するように水中に設定する。ラインの長さは約35mで、両端にオレンジ旗を立てる。

(5) 競技の方法

①競技者は、サーフスキーおよびパドルと共に膝の深さ程度に入水し、サーフスキーを保持しスタート位置につく。各サーフスキーは、約1.5mの間隔をとる。競技者はスタートでのサーフスキーの並べ方についてスターター又はチェックスターターの指示に従わなければならない。

②スタートは競技者の中間が第1ブイと向かい合うように位置する。

③スターターの合図で、競技者はサーフスキーをパドルで漕いで、指定されたブイを左から右へ回って浜へ戻る。

④ゴールは競技者がサーフスキーおよびパドルと共にフィニッシュライン（水中）を海側から通過する。

⑤着順は、サーフスキーの一部がフィニッシュライン（水中）を越えた時点で判定される。

⑥競技者は、サーフスキーまたはパドルから離れたり操作できなくなっても、再度それらを確保できれば失格にはならない。

⑦競技者は、他の競技者のサーフスキーを掴んだり、故意に進路を妨害してはならない。

⑧競技中、サーフスキーまたはパドルの交換が必要な場合は、スタートラインから再スタートすれば交換することができる。交換する場合、ハンドラーとして同一チームの競技者が別のサーフスキーまたはパドルを水際まで運ぶことは認められる。ハンドラーは共通競技総則に準じる。

⑨ドライスタートおよびドライフィニッシュ

チーフレフリーまたはセクショナルレフリーが公平なスタートおよび／またはフィニッシュが行なえないと判断した場合、以下のようなドライスタートおよび／またはドライフィニッシュにより行なわれる。

(ア)ドライスタートは、ボードレースに準じる。

(イ)ドライフィニッシュラインは、水際から約15mの浜に設定する。ラインの長さは約20mで、両端にコースブイと同じ色の旗を立てる。

(ウ)競技者は、サーフスキーまたはパドルから離れたり操作できなくなっても、再度それらを確認し操作できれば失格にはならない。ただし、最終ブイを回るまではサーフスキーに乗ってパドルで漕いでいなければならない。最終ブイを回った後は、サーフスキーまたはパドルから離れたままでも競技を継続することができる。

(エ)競技者がゴールする際は、サーフスキーおよびパドルは必要ない。

(オ)ゴールは競技者が、フィニッシュラインを海側から通過する。

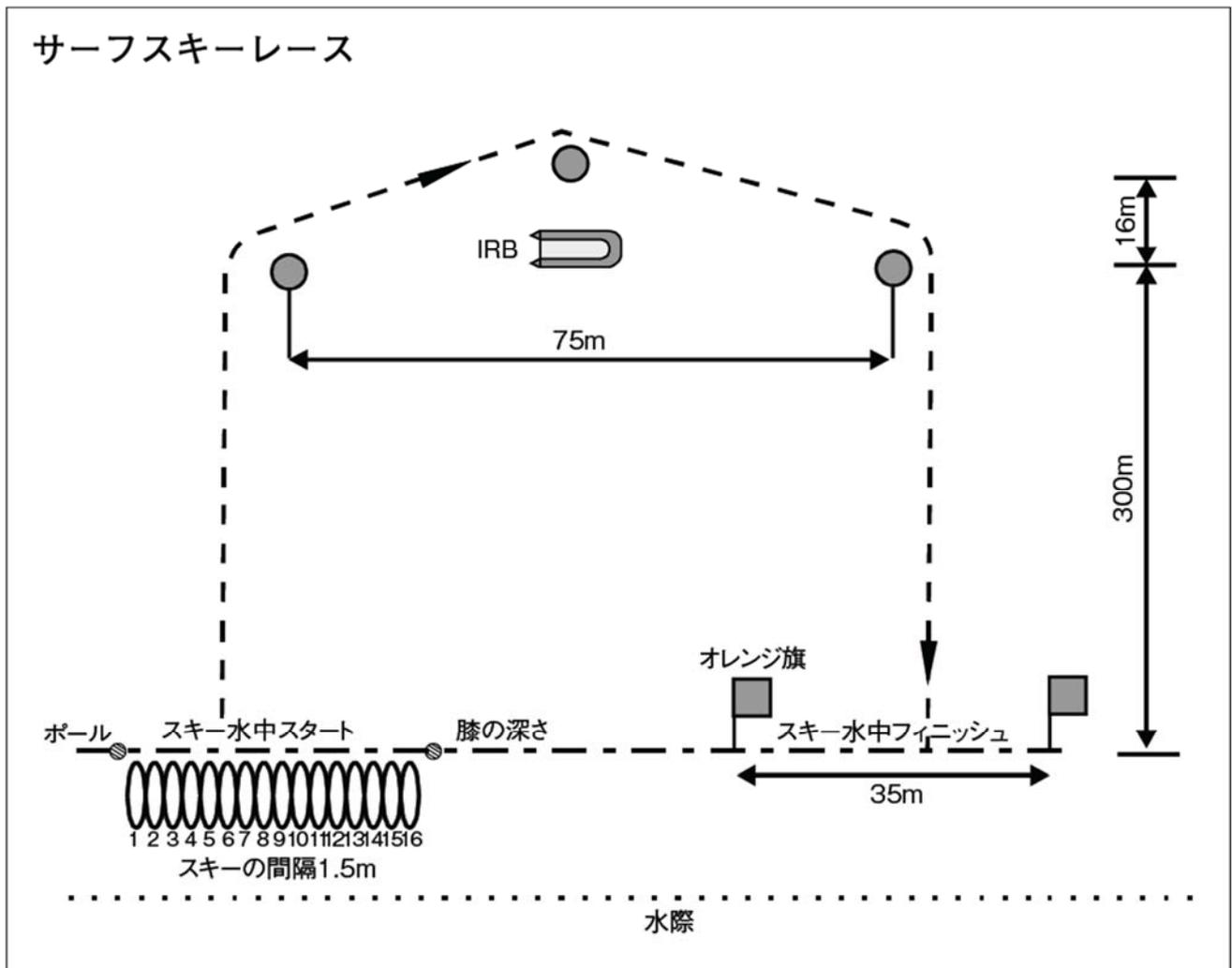
(カ)着順は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。キHANDラーは、サーフスキーやパドルをコースから回収することができる。

HANDラーは共通競技総則に準じる。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。



12. サーフスキーリレー (Surf Ski Relay)

(1) 競技人数

競技者3人, ハンドラー

(2) 使用器材

サーフスキー, パドル (チーム内で同じ器材を用いてもよい)

(3) 1レースの最大競技者数

16チーム

(4) コース

①ブイの位置

2個のブイを約250m沖合に約75m間隔で配置する。もう1個のブイは、2個のブイから約16m沖合の2個のブイの間に配置し、3個のブイで三角形をつくる。

②折返し点

浜の折返し旗2本を水際から約20mの浜に立てる。

③スタートライン

スタートラインは、明確に設置しなくてもよいが、必要があれば水深が膝の位置を基準とし、ラインの間に第1ブイが位置するように必要に応じて2本のポールを立てる。

④チェンジオーバーライン

チェンジオーバーラインはスタートラインと同じ水中に位置する。

⑤フィニッシュライン

水際に対して垂直で、第2折返し旗 (緑/黄旗) から約14mに設定する。ラインの長さは約5mで、両端に緑旗を立てる。

(5) 競技の方法

①サーフスキーリレーは基本的にサーフスキーレースの競技規則に準じて行う。競技者はスタート時のサーフスキーの並べ方について、スターターまたはチェックスターターの指示に従わなければならない。

②第1競技者は、サーフスキーとパドルを残し、2本の折返し旗を回って、チェンジオーバーラインで待機している第2競技者にタッチする。

③第2競技者は、第1競技者と同じコースをとり、チェンジオーバーラインで待機している第3競技者にタッチする。

④第3競技者は、第1、第2競技者と同様のコースをとり、第1折返し旗を回り、第2折返し旗の陸側を通過し、2本のフィニッシュ旗の間を越えて終了する。

⑤競技者は、サーフスキーまたはパドルから離れたり操作できなくなっても、再度それらを確保し操作できれば失格にはならない。ただし、最終ブイを回るまではサーフスキーに乗ってパドルで漕いでいなければならない。最終ブイを回った後は、サーフスキーまたはパドルから離れたままでも競技を継続することができる。

⑥ハンドラーは共通競技総則に準じる。

⑦全ての競技者のスタート位置は、次のように指定された位置とする。第1および第3競技者は、抽選によって決定した以下のコースとする。

第1および第3競技者のスタート位置	1	2	3	・・・	14	15	16
第2競技者のスタート位置	16	15	14	・・・	3	2	1

それに対して、第2競技者は、第1および第3競技者のコースの左右を入れ替える。例えば、16チームが参加するレースで、抽選により1コースと指定された場合、第1競技者は1の位置からスタート、第2競技者は16の位置からスタート、第3競技者は1の位置からスタートとなる。

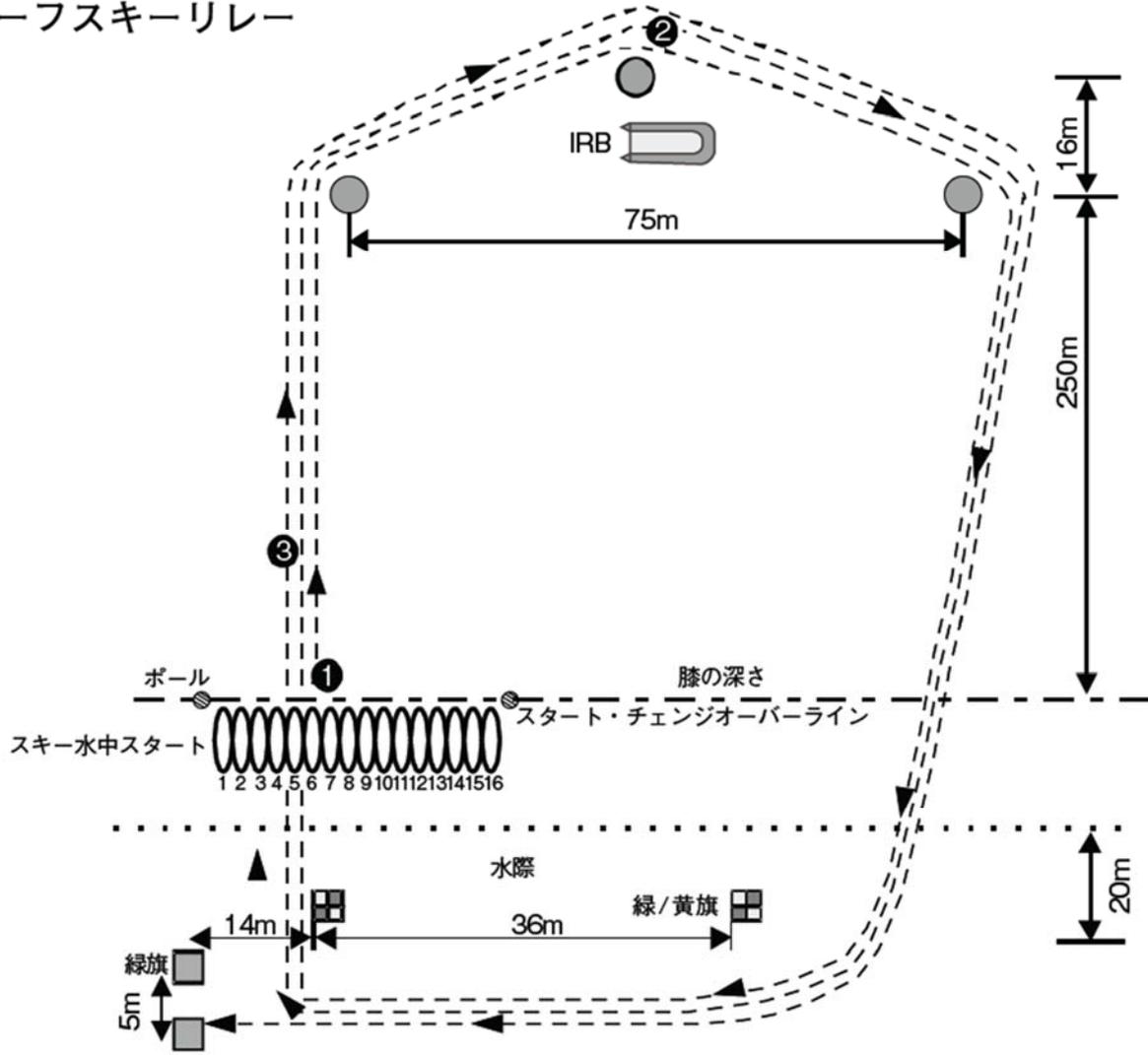
- ⑧競技者は、他の競技者のサーフスキーを掴んだり、故意に進路を妨害してはならない。
- ⑨ハンドラーまたは同じチームのメンバー（本競技に出場している競技者）は競技中、同じチームのサーフスキーやパドルが、他のチームまたは競技者の進路を妨害しないように配慮しなければならない。浜の混雑とスキー損傷を回避するため、スキーは可能な限り速やかに水際から回収しなければならない。
- ⑩同じクラブから複数のチームが出場する場合、各チームは識別ができる数字や文字を上衣またはキャップにいれるか腕や脚に書くこと。
- ⑪着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は、体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

- ①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

サーフスキーリレー



13. ボードレース (Board Race)

(1) 競技人数

1人

(2) 使用器材

ボード

(3) 1レースの最大競技者数

16人

(4) コース

①ブイの位置

2個のブイを約250m沖合に約75m間隔で配置する。もう1個のブイは、2個のブイから約16m沖合の2個のブイの間に配置し、3個のブイで三角形をつくる。

②スタートライン

スタートラインは、第1ブイがラインの中央に位置するように設置し、水際から約5mの浜に設定する。ラインの長さは約30mで、両端にポールを立てる。

③フィニッシュライン

フィニッシュラインは、ラインの中間に第3ブイが位置するように水際から約15mに設定する。ラインの長さは約20mで、両端にコースブイと同じ色の旗を立てる。

(5) 競技の方法

①競技者は、ボードを保持しスタート位置につく。各競技者間は、約1.5mの間隔をとる。

②スターターの合図で、競技者はボードを漕いで指定されたブイを左から右へ回って浜に戻る。

③ゴールは競技者がボードと共にフィニッシュラインを海側から通過する。

④着順は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者はボードを保持し、体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

⑤競技者は、ボードから離れたり操作できなくなっても、再度それらを確保できれば失格にはならない。

⑥競技者は、他の競技者のボードを掴んだり、故意に進路を妨害してはならない。

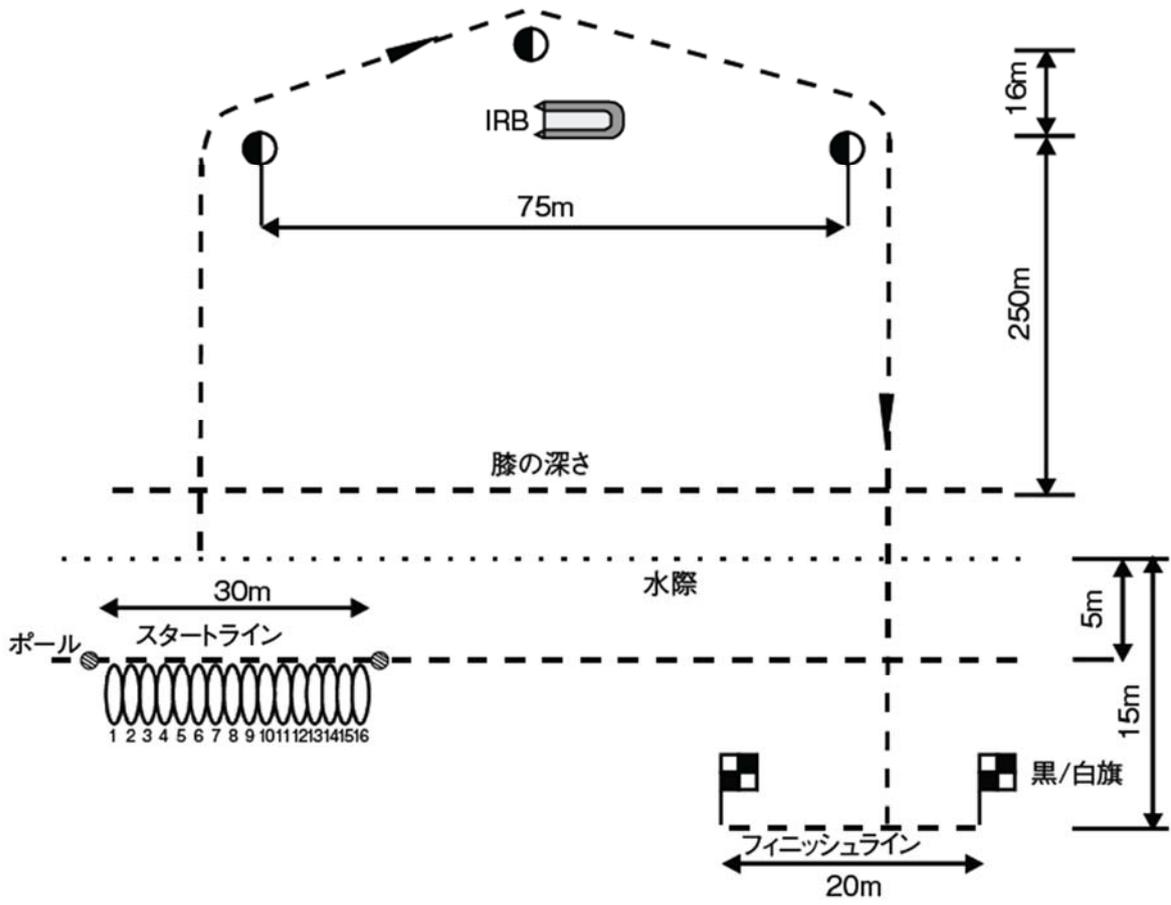
⑦競技中、ボードの交換が必要な場合は、スタートラインから再スタートすれば交換することができる。ただし、他の競技者の進路を妨害してはならない。また、交換する場合、ハンドラーとして同じチームの競技者が別のボードをスタートラインまで運ぶことは認められる。ハンドラーは共通競技総則に準じる。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

ボードレース



14. ボードリレー (Board Relay)

(1) 競技人数

競技者3人, ハンドラー

(2) 使用器材

ボード (チーム内で同じボードを用いてもよい)

(3) 1レースの最大競技者数

16チーム

(4) コース

①ブイの位置

2個のブイを約250m沖合に約75m間隔で配置する。もう1個のブイは、2個のブイから約16m沖合の2個のブイの間に配置し、3個のブイで三角形をつくる。

②折返し点

浜の折返し旗2本を水際から約20mの浜に立てる。

③スタートライン

スタートラインは、ラインの中心が第1ブイと向かい合うように水際から約5mの浜に設定する。ラインの長さは約30mで、両端にポールを立てる。

④チェンジオーバーライン

チェンジオーバーラインはスタートラインと同じ。

⑤フィニッシュライン

水際に対して垂直で、第2折返し旗 (緑/黄旗) から約14mに設定する。ラインの長さは約5mで、両端に緑旗を立てる。

(5) 競技の方法

①以下を除きボードレースに準じる。

②第1競技者は、ボードレースと同様の手順でスタートし、ブイで指定されたコースを回る。次に、ボードを残し (残す場所はブイを回った後ならどこでもよい) 2本の折返し旗を回って、チェンジオーバーラインで待機している第2競技者にタッチする。

③第2競技者は、第1競技者と同じコースをとり、チェンジオーバーラインで待機している第3競技者にタッチする。

④第3競技者は、第1、第2競技者と同じコースをとり、第1折返し旗を回り、第2折返し旗の陸側を通過し、2本のフィニッシュ旗の間を通過する。

ここで、第2、第3競技者はチェンジオーバーラインの上、又は陸側で待機するが、タッチされた後、チェンジオーバーラインを越えずに入水しても良い。

⑤競技者は、ボードから離れたり操作できなくなっても、再度ボードを確保し操作できれば失格にはならない。ただし、最終ブイを回るまではボードを漕いでいなければならない。最終ブイを回った後は、ボードから離れたままでも競技を継続することができる。

⑥ハンドラーは共通競技総則に準じる。

⑦全ての競技者のスタート位置は、次のように指定された位置とする。第1および第3競技者は、抽選によって決定した以下のコースとする。

第1および第3競技者のスタート位置	1	2	3	・・・	14	15	16
第2競技者のスタート位置	16	15	14	・・・	3	2	1

それに対して、第2競技者は、第1および第3競技者のコースの左右を入れ替える。例えば、16チームが参加するレースで、抽選により1コースと指定された場合、第1競技者は1の位置からスタート、第2競技者は16の位置からスタート、第3競技者は1の位置からスタートとなる。

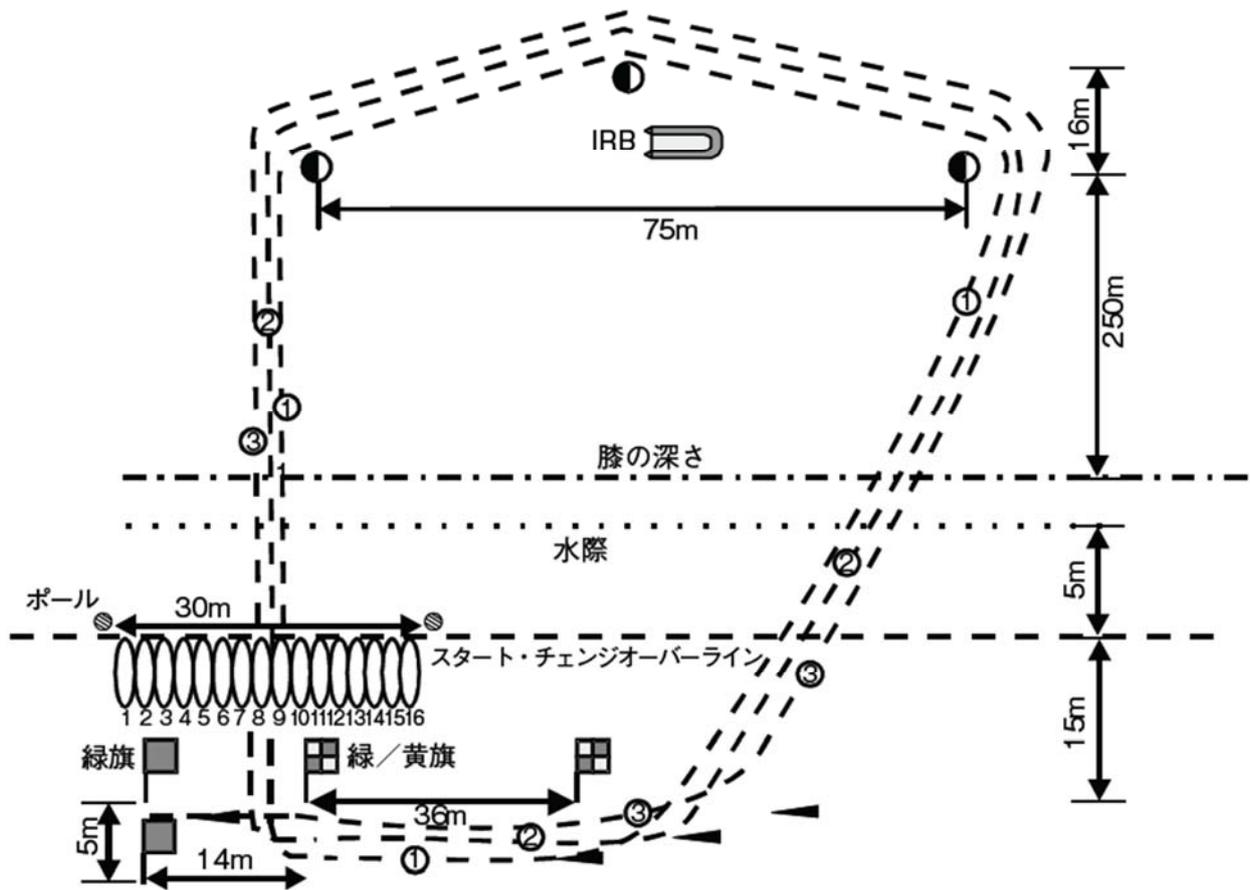
- ⑧競技者は、他の競技者のボードを掴んだり、故意に進路を妨害してはならない。
- ⑨ハンドラーまたは同じチームのメンバー（本競技に出場している競技者）は競技中、同じチームのボードが、他のチームまたは競技者の進路を妨害しないように配慮しなければならない。浜の混雑とボードの損傷を回避するため、ボードは可能な限り速やかに水際から除去しなければならない。
- ⑩同じクラブから複数のチームが出場する場合、各チームは識別ができる数字や文字を上衣またはキャップに入れるか腕や脚に書くこと。
- ⑪着順はフィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

- ①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

ボードリレー



15. ボードレスキュー (Board Rescue)

(1) 競技人数

2人 (救助者1人, 溺者役1人)

(2) 使用器材

ボード

(3) 1レースの最大競技者数

9チーム

(4) コース

①ブイの位置

スイミングブイは、約120m沖合に配置する。

②スタートライン

スタートラインは、ブイと向かい合うように水際から約5mの浜に設定する。ラインの長さは約54mで両端に緑旗を立てる。

③フィニッシュライン

フィニッシュラインは、スタートラインと同じ。

(5) 競技の方法

①第1競技者 (溺者役) は、指定された位置でスタートラインより浜側の位置につく。

②スターターの合図で第1競技者 (溺者役) がスタートし、指定されたブイに泳ぎついたらブイにタッチし、ブイを掴んだ状態でもう一方の手をはっきりわかるように高く挙げ (肘を伸ばす)、ブイ到着の合図をする。ただし、指定されたブイ以外に泳ぎ着いてブイ到着の合図をしてはならない。合図をした競技者は失格となる。第1競技者 (溺者役) は、その後ブイより沖側へ移動して待機する。第1競技者がブイに触れたことを明確に伝える合図が別にある場合、チーフレフリーの判断により、そちらの方法を採用してもよい。

注意：ここでブイとはブイ本体のことであり、ブイにつながれているロープやストラップ等は含まれない。競技者はブイ到着の合図をする前に、水面より上で視覚的に分かるようブイにタッチせねばならない。

③第2競技者 (救助者) は、第1競技者が到着の合図をする前にスタートをしてはならない。

④第2競技者 (救助者) は、スタート前にスタートラインを越えても失格とはならないが、第1競技者 (溺者役) からの合図を受けたらスタートラインの浜側および指定された位置からスタートし、ボードと共に入水して指定されたブイへ向かう。

⑤第2競技者 (救助者) は、指定されたブイを左から右へ回る (時計回り)。第1競技者 (溺者役) は、ボードの前方もしくは後方に乗り、第2競技者 (救助者) に協力して2人で浜に戻る。ただし、ボードの全部が指定されたブイの沖側でなくてもよいが、第1競技者は指定されたブイの沖側でボードに触れなければならない。

⑥ゴールは、第1および第2競技者がボードを保持した状態で、フィニッシュラインを海側から通過する。

⑦着順は、フィニッシュラインを越える各チームの先頭競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

⑧第1および第2競技者は、ボードから離れても失格にはならないが、フィニッシュラインを通過するときには両者でボードを保持していなければならない。

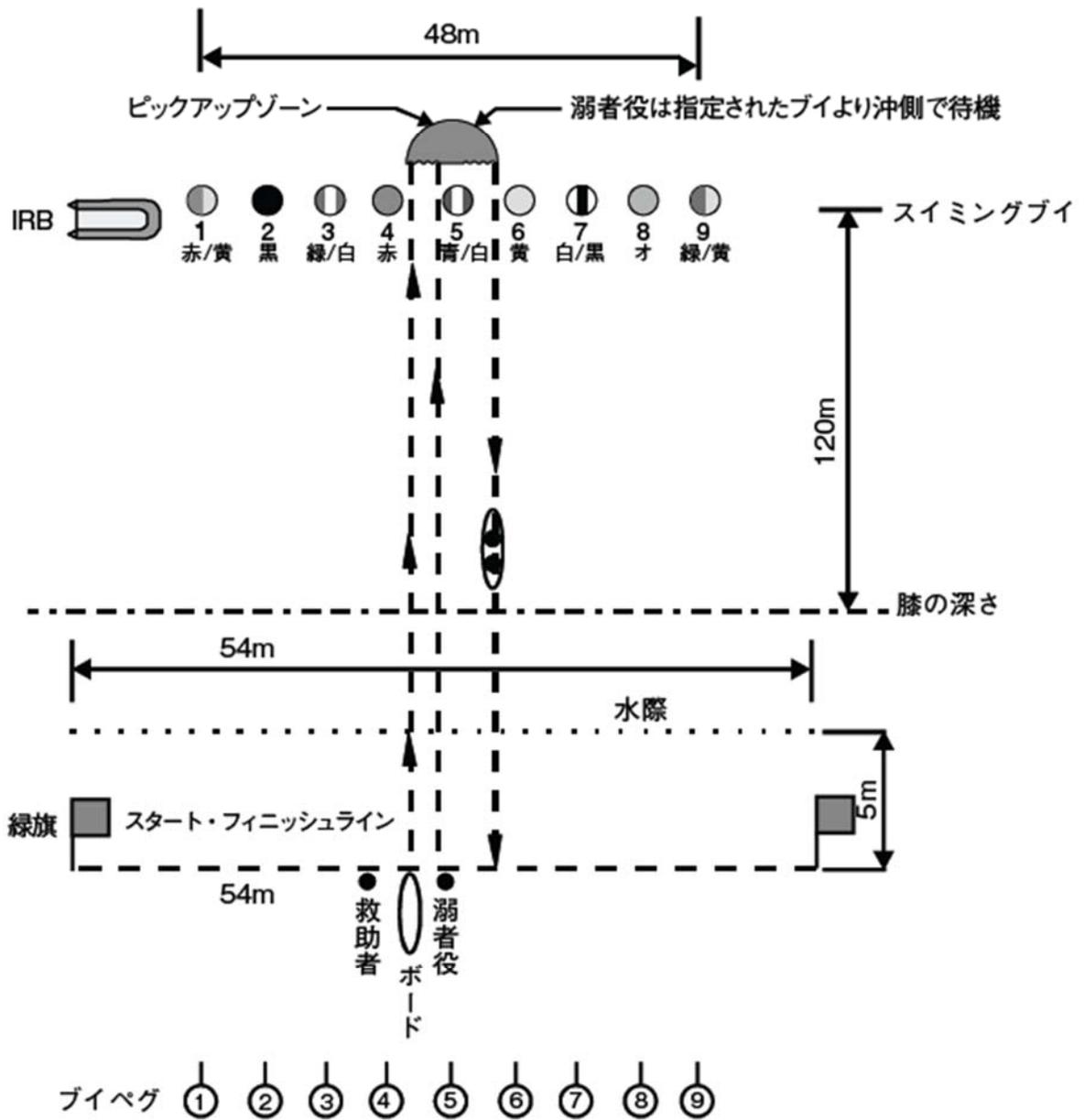
⑨競技者は、他の競技者のボードを掴んだり、その他の妨害をしてはならない。また故意に進路を妨害してはならない。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

ボードレスキュー



16. オーシャンマン/オーシャンウーマン & 【暫定版】勝ち残り方式オーシャンマン/オーシャンウーマン (Oceanman/Oceanwoman and Eliminator variation)

(1) 競技人数

競技者1人, ハンドラー

(2) 使用器材

ボード, サーフスキー, パドル

(3) 1レースの最大競技者数

16人

(4) コース

① ブイの位置

スイミングブイは干潮時における膝の深さの地点から約120m沖合に配置する。ボード区間のブイはスイミングブイから約50m沖合に約17m間隔で配置する。スキー区間のブイは、ボードコースブイから約50m沖合に約50m間隔で2個のブイを配置し、もう1個のブイを2個のブイから約10m沖合の2個のブイの中間に配置し、3個のブイで三角形をつくる。

② 折返し点

浜の折返し점에旗2本を立てる。第2折返し旗は第2スイミングブイと、第1折返し旗は第8スイミングブイと向かい合い、両方とも水際から約20mの浜に立てる。

③ スタート及びチェンジオーバーライン

スタート及びチェンジオーバーラインは、ラインの中心が第1スイミングブイと向かい合うように水際から約5mの浜に設定する。ラインの長さは約30mで、両端には2mのポールを立てる。

ボード区間又はスイム区間が最初の場合、スタート及びチェンジオーバーラインがスタートラインとなる。またボード区間ではボード設置ラインとして用いられる。競技者はレースが開始された後、スタート及びチェンジオーバーラインを越える必要はない。

④ フィニッシュライン

2本の旗を5mの間隔を空けて設置する。フィニッシュラインは1本目の折返し旗から約50m離れた位置に、水際と垂直の角度で設置する。

(5) 競技の方法

① 本競技は、スイム区間、ボード区間、サーフスキー区間、ラン区間の合計約1.4kmのコースで行なわれる。

② オーシャンマン/オーシャンウーマンの各区間の順序は、競技会前に抽選によって決定される。ただしラン区間は、最終区間とする。オーシャンマン/オーシャンウーマンリレーの区間順序も同じ抽選結果を用いる。サーフスキー区間が最初の場合、通常の水중スタートで行う。

③ 本競技種目規則で述べられている相違を除き、各区間ではそれぞれ個別の競技種目規則（サーフスキーレース、ボードレース、サーフレース、ビーチスプリント）が一般的に適用される。

④ ボードおよびサーフスキー区間（以下クラフト区間）のスタート位置は、次のように指定された位置とする。

1番目のクラフト区間は、抽選によって決定した以下のコースとする。

1 番目のクラフト区間のスタート位置	1	2	3	・・・	14	15	16
2 番目のクラフト区間のスタート位置	16	15	14	・・・	3	2	1

それに対して、2番目のクラフト区間は、1番目のコースの左右を入れ替える。例えば、16人の競技者が参加するレースで、抽選により1コースと指定された場合、1番目のクラフト区間は1の位置からスタート、2番目のクラフト区間は16の位置からスタートとなる。

※スイム→ボード→サーフスキーの順の場合、以下の通りとなる。ただし、各区間コースのブイは左から右に回る。

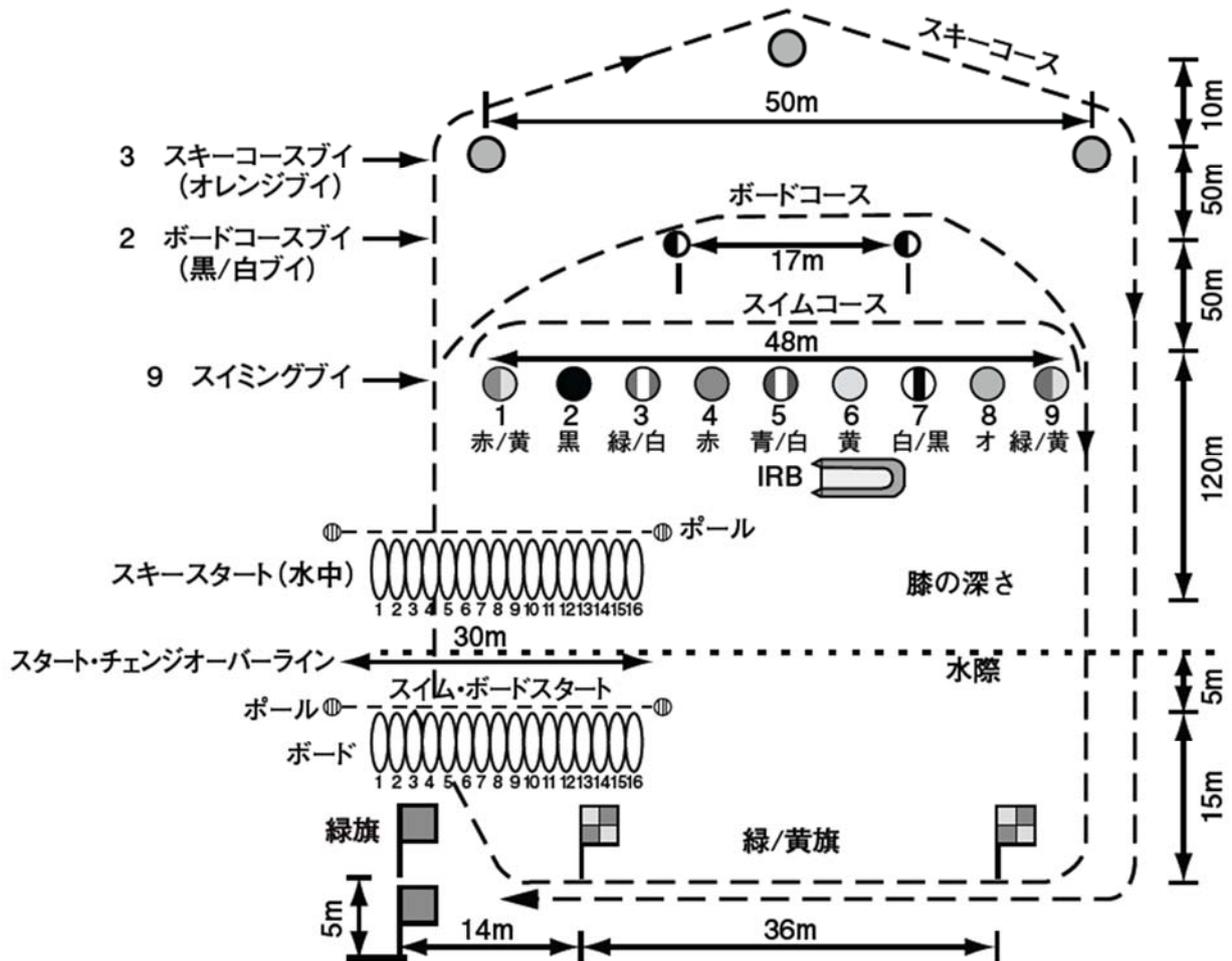
- ⑤スイム区間：スイム区間は、スタートからチェンジオーバーラインまでに、スイミングブイを回り、浜に戻り2本の折返し旗を回る。
- ⑥ボード区間：ボード区間は、スタートからチェンジオーバーラインまでに、スイミングブイおよび2つのボードコースブイを回り、ボードを水際に残して浜に戻り2本の折返し旗を回る。
- ⑦サーフスキー区間：サーフスキー区間は、サーフスキーを浮かべた状態でスタートし、スイミングブイ、2つのボードコースブイおよび3つのスキーコースブイを回り、サーフスキーおよびパドルを水際に残して浜に戻り2本の折返し旗を回る。
- ⑧ラン区間：ラン区間は、第1折返し旗を回り、2本目の折返し旗の陸側を通過し、フィニッシュラインの両端に設置された旗の間を通過しゴールする。
- ⑨ボード、サーフスキーが損傷した場合は、各区間のスタート・チェンジオーバーラインで交換することができる。ただし、他の競技者の進路を妨害してはならない。また、交換する場合、ハンドラーが別のボード、サーフスキーをスタート・チェンジオーバーラインまで運ぶことは認められる。
- ⑩パドルを損傷・失った場合は、各区間のスタート・チェンジオーバーラインに戻ってから交換することができる。
- ⑪競技者は、ボード、サーフスキー、またはパドルから離れたり操作できなくなっても、再度それらを確認し操作できれば失格にはならない。ただし、各区間において最終ブイを回るまではボード、サーフスキー、またはパドルを操作していなければならない。最終ブイを回った後は、ボード、サーフスキー、またはパドルから離れたままでも競技を継続することができる。
- ⑫ハンドラーは、共通競技総則に準じる。
- ⑬着順は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。
- ⑭競技者は、最終ブイを通過するまではサーフスキーまたはボードを保持していなければならない。ブイから戻る途中でサーフスキーまたはボードが離れても失格とはならない。ブイに向かう途中でサーフスキーまたはボードが離れても失格とはならないが、この場合は、サーフスキーまたはボードを回収し、保持した状態でコースごとの最終ブイを通過し、コースを終了する。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

- ①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

オーシャンマン／オーシャンウーマン



■【暫定版】勝ち残り方式オーシャンマン／オーシャンウーマン

(以下、新しい競技形式の参考情報として、暫定版競技規則を掲載します。正式な競技規則は後の改訂版に掲載予定です)

勝ち残り方式オーシャンマン／オーシャンウーマンは、従来のオーシャンマン／オーシャンウーマン競技の1つの別方式である。

従来のオーシャンマン／オーシャンウーマン競技による予選および更なるラウンド(適用可能な場合)により、勝ち残り方式オーシャンマン／オーシャンウーマン決勝へ進む18人の競技者が決定される。

決勝は、次の通り3つの勝ち残りレースで実施される：

- ・レース1：最後の6人の競技者を除外する (18人→12人)
- ・レース2：最後の6人の競技者を除外する (12人→6人)
- ・レース3(決勝)：残りの6人の競技者によるレース

注意1：場合により「レース1」での競技者は18人を超えても、18人より少なくても可能である。しかし、「レース2」では12人の競技者で開始されなければならない。

注意2：13人より少ない競技者で実施する場合、審判員は最初の2つのレースで除外される競技者の人数を伝えなければならない。

事前の抽選でレース1の各区間の順序が決まり、各レースの勝者が次のレースの区間順序とスタートライン上のスタート位置を選ぶ。

各レースの間に5分間の休憩が設けられる。休憩時間は、各レースの勝者（先頭の競技者）がフィニッシュラインを越えた時点から開始する。この時間は、諸条件に基づいて主催者の判断により決定することができ、勝ち残り方式決勝が開始する前に伝えられる。

オーシャンマン／オーシャンウーマン勝ち残り形式決勝の競技規則は、以下で変更される場合を除き、オーシャンマン／オーシャンウーマンの通りとする：

- ・競技者は横一列になってスタートし（ビーチの状態が許せば）水際まで真っ直ぐ約25m走る。ボードとサーフスキーは、ハンドラーによって各区間のために水際から約5mの砂の上のライン上に置かれる。またハンドラーは、使用済みのクラフトを撤去しなければならない。
- ・決勝の順位と得点は、競技者が除外されたときのポイントによって決まる。
- ・観客、公衆、メディア及びスポンサーの関心を高めるため、特別な視聴覚機器が使用されることがある。（チェンジオーバー、フィニッシュアーチ、大型の水上ブイ、ビーチの折返しマーカー／旗及びビーチの観客席を含む。）ビーチの状態によっては、上記機器等の使用により、ラン区間が若干長くまたは短くなる場合がある。

折返しのブイ又はマークを見失ったことを含め、コースを正しく終了しなかった競技者は、次の規定に従うものとする：

- ・最初のレースで違反が起きた場合、競技者は失格となり、最下位及び相応する得点が割り当てられる。
- ・「レース2」または「レース3」で違反が起きた場合、競技者は失格となり、当該レースで最下位が割り当てられる。これは、競技者が既に除外されている競技者より上の資格を既に有するからである。

この種目の勝者は、最初の2つの勝ち残りレースでいかなる順位であったかどうかに関わりなく、「レース3（決勝）」の勝ち残りレースで正しく1着に入った競技者である。

17. オーシャンマン／オーシャンウーマンリレー（Oceanman／Oceanwoman Relay）

(1) 競技人数

競技者4人（スイマー、ボードパドラー、サーフスキーパドラー、ランナー）、ハンドラー

(2) 使用器材

ボード、サーフスキー、パドル

(3) 1レースの最大競技者数

16チーム

(4) コース

オーシャンマン／オーシャンウーマンに準じる。

(5) 競技の方法

- ①各区間はリレー形式で行なわれることを除き、オーシャンマン／オーシャンウーマンに準じる。ただしラン区間は、最終区間とする。サーフスキーが最初であれば、水中からのスタートとなる。
- ②ボードおよびサーフスキー区間（以下クラフト区間）のスタート位置は、次のように指定された位置とする。1番目のクラフト区間は、抽選によって決定した以下のコースとする。

1番目のクラフト区間のスタート位置	1	2	3	・・・	14	15	16
2番目のクラフト区間のスタート位置	16	15	14	・・・	3	2	1

それに対して、2番目のクラフト区間は、1番目のコースの左右を入れ替える。例えば、16チームが参加するレースで、抽選により1コースと指定された場合、1番目のクラフト区間は1の位置からスタート、2番目のクラフト区間は16の位置からスタートとなる。

※スイム→ボード→サーフスキーの順の場合、以下の通りとなる。ただし、各区間コースのブイは左から右に回る。

- ③スイム区間：スイマーは、スタートからチェンジオーバーラインまでに、スイミングブイを回り、浜に戻り2本の折返しを回り、チェンジオーバーラインで待機するボードパドラーにタッチする。
- ④ボード区間：ボードパドラーは、スタートからチェンジオーバーラインまでに、スイミングブイおよび2つのボードコースブイを回り、ボードを水際に残して浜に戻る。2本の折返し旗を回り、水深が膝の位置で待機するサーフスキーパドラーにタッチする。
- ⑤サーフスキー区間：サーフスキーパドラーは、サーフスキーを浮かべた状態でスタートし、スイミングブイ、2つのボードコースブイおよび3つのスキーコースブイを回り、浜に戻り水際または水中で待機するランナーにタッチする。
- ⑥ラン区間：ランナーは、第1折返し旗を回り、2本目の折返し旗の陸側を通過し、フィニッシュラインの両端に設置された旗の間を通過しゴールする。

注意：ランナーにタッチをする場所は、最終のブイの浜側から浜の第1折返し旗までのどこでもよい。タッチは水面より上で、はっきりと見えるようにしなければならない。ランナーは戻ってく

る競技者にタッチをするため水に入り、ウェーディング、ドルフィンスルー、ボディーサーフィンをしてよい。また折返し旗に向かって走ってもよい。ただし、ランナーはいかなるときも泳いでではない（ここで泳ぐとは、ボディーサーフィンのため又は波に乗り続けるため水面の上に腕を出してストロークする動作を含む）。

⑦陸上では競技者は、指定された正しい位置から各区間を開始しなければならない。ここで、第2競技者及び第3競技者は、タッチされた後、スタート及びチェンジオーバーラインを越える必要はない。

⑧着順は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者は体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。

⑨競技者は、最終ブイを通過するまではサーフスキーまたはボードを保持していなければならない。最終ブイから戻る途中でサーフスキーまたはボードが離れても失格とはならない。ブイに向かう途中でサーフスキーまたはボードが離れても失格とはならないが、この場合は、サーフスキーまたはボードを回収し、保持した状態でコースごとの最終ブイを通過し、コースを終了する。

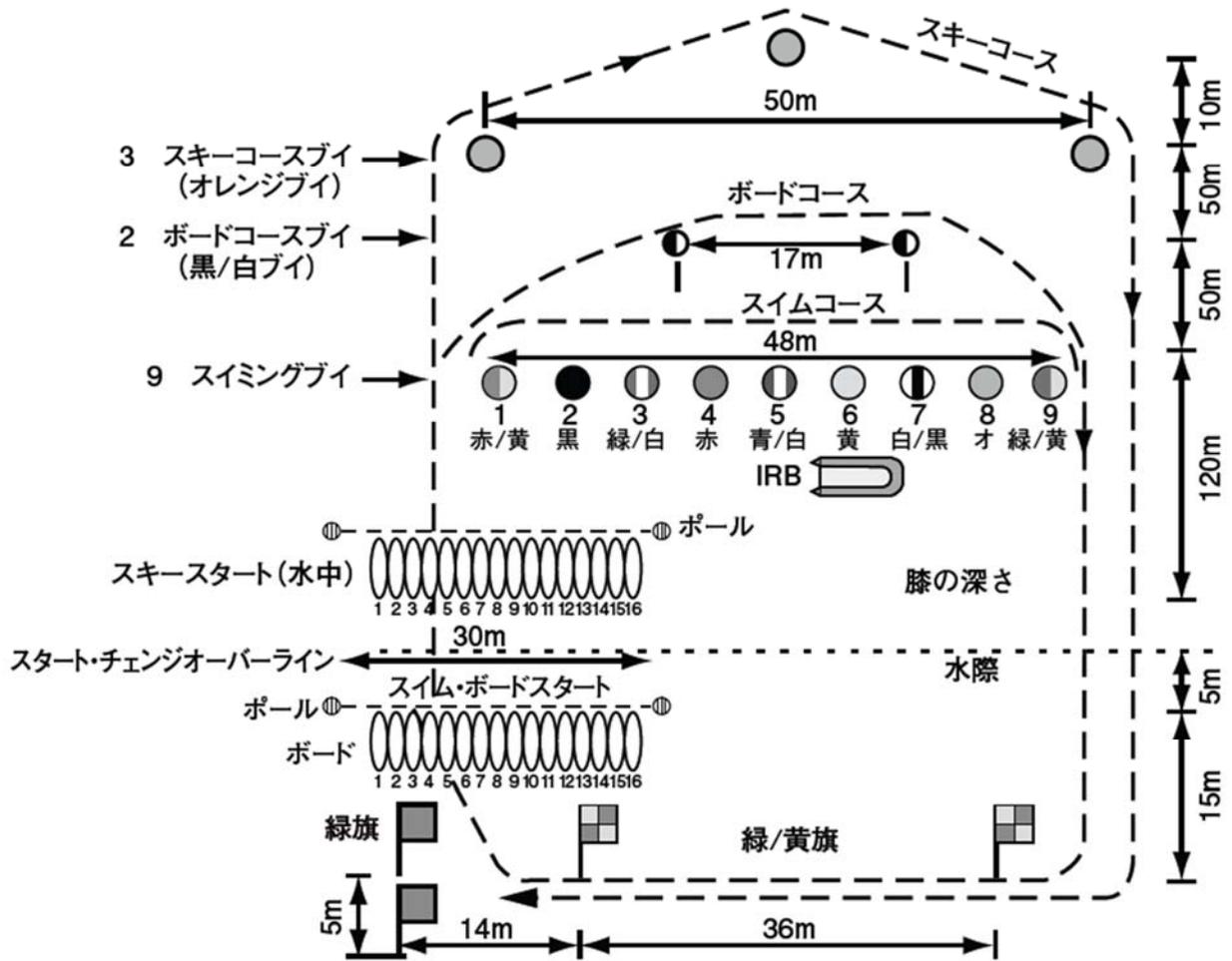
⑩浜を走るコースでは、服装等の規定に合ったショートパンツとTシャツを競技者の判断で着用してもよい。

(6) 失 格

総則（共通・オーシャン競技総則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

①規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー



18. 【暫定版】オーシャンライフセーバーリレー（Ocean Lifesaver Relay）

（以下、新しい競技種目の参考情報として、暫定版競技規則を掲載します。正式な競技規則は後の改訂版に掲載予定です）

(1) 競技人数

競技者4人（スイマー、ボードパドラー、サーフスキーパドラー、ランナー）、ハンドラー

(2) 使用器材

ボード、サーフスキー、パドル

(3) 1レースの最大競技者数

16チーム

(4) コース

オーシャンマン／オーシャンウーマンリレーに準じる。

(5) 競技の方法

オーシャンライフセーバーリレーは、オーシャンマン／オーシャンウーマンリレー種目のバリエーションである。全ての状況と競技規則はオーシャンマン／オーシャンウーマンリレーに準じるが、この種目はスイム、ボード、サーフスキー、ランの順番で実施される。

ライフセービング世界大会については、男女混合種目として実施される。各チームに男子2人と女子2人がいなければならない。実行委員会は、あらかじめ男子区間と女子区間の抽選をしなければならない。

(6) 失格

総則（共通・オーシャン競技規則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。

- ① 規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。

オーシャン競技失格コード表

コード No.	失格内容	競技種目
1	総則および種目別の競技規則に違反した場合。	全競技種目
2	チーム、競技者およびハンドラーが、不正行為をした場合。 不正行為とは、下記のような場合等をいう。 ①ドーピングまたは、ドーピングに関連した行為を行なった場合 ②他の競技者になりすました場合 ③競技順や位置決め投票／抽選で不正を試みた場合 ④同じ個人種目に2度出場した場合 ⑤他のクラブの競技者として同じ種目に2度出場した場合 ⑥自分が優位になるために故意に他の競技者を妨害した場合 ⑦他の競技者またはハンドラーを押ししたり、進路を妨害した場合 ⑧競技者が外部から身体的または物質的な助力を受けた場合 (口頭またはその他の指示を除く)	全競技種目
3	招集場所での出場確認に遅れた競技者は、競技をスタートすることができない。	全競技種目
4	競技開始時刻に競技者がいなかった場合 (A, B 決勝を除く)	全競技種目
5	会場施設・宿泊施設、その他の競技会関連施設を故意に損壊した場合。	全競技種目
6	競技役員を侮辱(暴言・暴力)した場合。	全競技種目
7	スタートの合図の前にスタートした(すなわち、スタート動作を開始した)全ての競技者は失格となる。ただし、ビーチフラッグスでは除外となる。	全競技種目
8	スターターの合図に従わず、故意にスタートを遅らせた場合。	全競技種目
9	スターターの最初の合図の後、音やその他の方法によって他の競技者を妨害した場合(ただし、ビーチフラッグスの場合は除外となる)。	全競技種目
10	競技者が、指定されたコースまたは位置からスタートしなかった場合。	全競技種目
11	競技者が2本以上のバトンを取った場合、または他の競技者がバトンを取ることを妨げた場合。	ビーチフラッグス
12	規定された通りにコースを終了しなかった場合。	全競技種目