日本ライフセービング協会

コンペティション・ルールブック

JLA 競技規則 2025 年版

（2025.09.01 版，2025.08.01 公開）

第 4 章

ビーチ及びオーシャン競技

BEACH AND OCEAN EVENTS

目次

第 4 章　ビーチ及びオーシャン競技 BEACH AND OCEAN EVENTS 1
1. ビーチ及びオーシャン競技の一般規則
GENERAL CONDITIONS FOR BEACH AND OCEAN COMPETITION 1
2. スタート　THE START 3
2.1 スタート前　Prior to the start 3
2.2 スターター　The Starter 3
2.3 スタートの手順　Start procedures 3
2.4 注意　Notes: 4
2.5 スタートライン　Start lines 5
2.6 失格　Disqualification 5
2.7 リレーにおけるチェンジオーバー及びタグ　Changeovers and tagging in relays 6
3. フィニッシュ　THE FINISH 6
3.1 判定　Judging 6
3.2 時間制限　Time limits 7
4. 組み合わせ配置　SEEDING 7
4.1 予選における組み合わせ配置　Seeding in heats 7
4.2 準決勝及び決勝における組み合わせ配置　Seeding in semi-finals and finals 7
4.3 レーン決め抽選　Draws for position 8
4.4 ビーチでのスタート位置　Beach positions 8
4.5 競技者数の制限　Competitor limits 8
5. サーフレース　SURF RACE 11
5.1 競技の説明　Event description 11
5.2 コース　The course 11
5.3 判定　Judging 11
5.4 失格　Disqualification 11
6. サーフチームレース　SURF TEAMS RACE 13
6.1 競技の説明　Event description 13
6.2 コース　The course 13
6.3 判定　Judging 13
6.4 失格　Disqualification 13
7. レスキューチューブレスキュー　RESCUE TUBE RESCUE 15
7.1 競技の説明　Event description 15
7.2 注意　Notes 16
7.3 コース　The course 17
7.4 器材　Equipment 17
7.5 判定　Judging 17
7.6 失格　Disqualification 17
8. レスキューチューブレース　RESCUE TUBE RACE 19

8.1 競技の説明　Event description 19
8.2 コース　The course 19
8.3 判定　Judging 19
8.4 器材　Equipment 19
8.5 失格　Disqualification 19
9. ランスイムラン　RUN - SWIM - RUN 21
9.1 競技の説明　Event description 21
9.2 コース　The course 21
9.3 判定　Judging 21
9.4 失格　Disqualification 21
10. ビーチフラッグス　BEACH FLAGS 23
10.1 競技の説明　Event description 23
10.2 スタートの手順　Start procedure 24
10.3 スタート　The start 24
10.4 スタートの違反　Starting infringements 24
10.5 レーン決め抽選　Draw for positions 24
10.6 除外される競技者の数　Number of competitors eliminated 25
10.7 ランオフ　Run-offs 25
10.8 コース　The course 25
10.9 器材及び服装　Equipment and apparel 25
10.10 判定　Judging 25
10.11 除外及び失格　Elimination and disqualification 25
11. ビーチスプリント（90 m 及び 70 m）　BEACH SPRINT (90M AND 70M) 28
11.1 競技の説明　Event description 28
11.2 スタート　The start 28
11.3 コース　The course 28
11.4 器材及び服装　Equipment and apparel 28
11.5 判定　Judging 28
11.6 失格　Disqualification 29
12 ビーチリレー　BEACH RELAY 31
12.1 競技の説明　Event description 31
12.2 スタート　The start 31
12.3 バトンの引継ぎ　Baton changeovers 31
12.4 コース　The course 31
12.5 器材及び服装　Equipment and apparel 31
12.6 判定/チェンジオーバー　Judging/changeovers 31
12.7 失格　Disqualification 32
13. ビーチラン（2 km 及び 1 km）　BEACH RUN (2 km and 1 km) 34
13.1 競技の説明 ー 2 km　Event description – 2 km 34

13.2 競技の説明 ー 1 km Event description – 1 km 34
13.3 コース The course 34
13.4 器材及び服装 Equipment and apparel 35
13.5 判定 Judging 35
13.6 失格 Disqualification 35
14. ビーチランリレー（3×1 km） BEACH RUN RELAY (3 x 1 km) 37
14.1 競技の説明 Event description – 3 x 1 km 37
14.2 コース The course 37
14.3 器材及び服装 Equipment and apparel 37
14.4 判定 Judging 38
14.5 失格 Disqualification 38
15. サーフスキーレース SURF SKI RACE 40
15.1 競技の説明 Event description 40
15.2 コース The course 40
15.3 ドライスタート及びドライフィニッシュ Dry Start and Dry finish 41
15.4 器材 Equipment 41
15.5 判定 Judging 41
15.6 失格 Disqualification 41
16. サーフスキーリレー SURF SKI RELAY 43
16.1 競技の説明 Event description 43
16.2 コース The course 43
16.3 器材及び服装 Equipment and apparel 43
16.4 判定 Judging 44
16.5 クラフトのコントロール Control of craft 44
16.6 マスターズ・スキーリレーのコース及び手順のバリエーション
Masters Ski Relay Course and Procedure Variation 44
16.7 失格 Disqualifications 44
17. ボードレース BOARD RACE 48
17.1 競技の説明 Event description 48
17.2 コース The course 48
17.3 器材 Equipment 49
17.4 判定 Judging 49
17.5 クラフトのコントロール Control of craft 49
17.6 失格 Disqualification 49
18. ボードリレー BOARD RELAY 51
18.1 競技の説明 Event description 51
18.2 コース The course 51
18.3 器材 Equipment 51
18.4 判定 Judging 52

18.5 クラフトのコントロール Control of craft 52
18.6 マスターズ・ボードリレーのコース及び手順のバリエーション
Masters Board Relay Course and Procedure Variation 52
18.7 失格 Disqualification 52
19. ボードレスキュー BOARD RESCUE 56
19.1 競技の説明 Event description 56
19.2 コース The course 57
19.3 器材 Equipment 57
19.4 判定 Judging 57
19.5 ヴィクティム又はボードのコントロール Control of victim or board 57
19.6 ヴィクティムのピックアップ Victim pick-up 57
19.7 失格 Disqualification 57
20. オーシャンマン/オーシャンウーマン OCEANMAN/OCEANWOMAN 59
20.1 競技の説明 Event description 59
20.2 コース The course 59
20.3 マスターズ・オーシャンマン/オーシャンウーマンのバリエーション
Masters Oceanman/Oceanwoman Variation 60
20.4 器材 Equipment 61
20.5 判定 Judging 61
20.6 クラフトとの接触 Contact with craft 61
20.7 失格 Disqualification 61
21. オーシャン M（個人） OCEAN M (INDIVIDUAL) 65
21.1 競技の説明 Event description 65
21.2 コース The course 68
21.3 器材 Equipment 70
21.4 判定 Judging 70
21.5 クラフトとの接触 Contact with craft 70
21.6 失格 Disqualification 70
22. オーシャンマン/オーシャンウーマン勝ち残りバリエーション
OCEANMAN/OCEANWOMAN ELIMINATOR VARIATION 72
22.1 競技の説明 Event Description 72
22.2 失格 Disqualification 73
23. オーシャンマン /オーシャンウーマンリレー OCEANMAN/OCEANWOMAN RELAY 74
23.1 競技の説明 Event description 74
23.2 器材 Equipment 75
23.3 判定 Judging 76
23.4 クラフトとの接触 Contact with craft 76
23.5 マスターズ・オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー手順のバリエーション
Masters Oceanman/Oceanwoman Relay Procedure Variation 76

23.6 失格 Disqualification 76
24. オーシャン M ライフセーバーリレー OCEAN M LIFESAVER RELAY 77
24.1 競技の説明 Event description 77
24.2 コース The course 77
24.3 コースのバリエーション Course Variations 79
24.4 失格 Disqualification 79
25 ビーチ及びオーシャン競技失格コード表
DISQUALIFICATION CODES FOR BEACH AND OCEAN EVENTS 81
参考文献 References 1
JLA 競技規則 編著者・協力者の履歴 1

第 4 章　ビーチ及びオーシャン競技
BEACH AND OCEAN EVENTS

この章では，以下のオーシャン競技種目について述べる：

- サーフレース，
- サーフチームレース，
- レスキューチューブレスキュー，
- レスキューチューブレース，
- ランスイムラン，
- ビーチフラッグス，
- ビーチスプリント，
- ビーチラン — 2 km 及び 1 km，
- 3 x1 km ビーチランリレー，
- ビーチリレー，
- サーフスキーレース，
- サーフスキーリレー，
- ボードレース，
- ボードリレー，
- ボードレスキュー，
- オーシャンマン/オーシャンウーマン（及びオリンピック“M”フォーマットバリエーション），
- オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー，
- オーシャンライフセーバー混合リレー（オーシャンマンオーシャンウーマンリレーのバリエーション）。

1. ビーチ及びオーシャン競技の一般規則
GENERAL CONDITIONS FOR BEACH AND OCEAN COMPETITION

チームマネージャー及び競技者は，競技スケジュール，競技規則及び競技の方法に精通している責任を有する。

A. 競技者は，マーシャリングエリア（Marshalling Area）への集合が遅れた場合，競技を始めることができない。いくつの予選が必要かを主催者が判断するため，競技が予定されている前日又は当該競技種目実施日の初めに招集してもよい。

B. 競技のスタート時に不在だった競技者又はチームは失格となる。

C. 特別に規定されていない限り，推進力を向上させる人工的な補助具を競技において使用してはならない（例えば，水かき，アームバンド）。

D. オーシャン競技種目において，競技者がボード，サーフスキー，パドルを掴む又は接触し続けるのを補助するため，ワックス又は類似物質を使用することは認められる。

E. 競争で優位にならない限り，予防的，医療的，治療的，運動学的目的で用いられるボディテープは，チーフレフリー（又はチーフレフリーの指名する者）の判断で認可される。

F. ビデオカメラは，S8-4 の要件を満たしている限り，ボード及びサーフスキーに取り付けて

よい。ビデオカメラは，レースのスタートからフィニッシュまでの間，競技者が着用又は競技者に取り付けることはできない。

G. 全ての競技種目において，全ての個人競技者及び同一チームの競技者はチームの公式スイムキャップ又は（クラフト競技で着用する場合）ヘルメットを着用しなければならない。オーシャン競技でのキャップは，顎の下でしっかり締められ，各競技のスタート及びリレー競技の各区間のスタートにおいて競技者は頭部にかぶっていなければならない。

H. レースの開始後にキャップが脱げても[1]又は失っても，競技者が正しく競技を終了したとオフィシャルが確認できた場合，競技者を失格にならないこととする。

I. **競技コース**：コースに対する抗議は，各種目又はレースのスタート前に限り受け付ける。

- 全てのレーンが可能な限り公平で同じ条件となるよう，チーフレフリーは，全てのコースの測定，設定及び配置を，納得いくまで調整することができる。
- ILS/JLA のイベントマネジメント委員会及びチーフレフリーは，競技を安全に，公正に判定し，効率的に運営するため，コースの調整を許可することができる（例えば，距離，レーン又はブイの数，1 レース当たりの競技者の人数）。いずれのコース変更も，レースのスタート前に競技者に伝達されなければならない（例えば，チームマネージャーミーティング時や，マーシャリングエリアにおいて，又はスタートの時に）。
- コース全体を通して競技者を正確に導くため，色でコード化したブイ及びフラッグの使用が推奨される。
- ブイまでの距離は，干潮時の膝の深さ位置から測定する。ただし，距離は，浜の状態及び安全を考慮して変わることがある。競技中にブイが列からずれた場合，ブイの調整が必要となることがある。
- クラフト種目の競技者は，ブイやロープによって進路が妨げられた時の責任は競技者自身にあることを理解した上で，クラフトに乗ってスイムブイの間を通過してもよい。

J. 競技者及びオフィシャルは，競技に出場していないとき，又は審判を務めていないとき，競技エリアから出なければならない。競技エリアは，ラインやフェンスで囲われた浜の区画，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又はチーフレフリーが特定した区画である。

K. フィニッシュジャッジの着順判定は抗議又は上訴の対象とはならない。

L. スターター又はチーフレフリー（又はチーフレフリーが指定した者）によるスタートの決定は抗議又は上訴の対象とはならない。

M. 不測の事態による運/不運（Luck of prevailing conditions）：不測の事態に起因する出来事は，抗議又は上訴として扱われない（S2-7 を参照のこと）。

---

[1] 【JLA 注釈】原文は the cap is displaced で一般に「キャップの位置がずれる」と翻訳するが，ここでは，キャップを脱いでいる状態（＝当初のあるべき位置にない）であっても失格にならない（＝ILS で確認済み）ので，「キャップが脱げても」と表記している。

2. スタート　THE START

2.1 スタート前　Prior to the start

A. マーシャルは：
- 全ての予選及び/又は決勝で，くじで引いた通りの順に競技者を配置する，
- スタートエリアまで競技者及び器材に付き添い，競技者が正しい順に並ぶようにする。

B. 各レースのスタート前，指定されたテクニカルオフィシャルは：
- 全てのオフィシャルが配置についているか確認する，
- 競技者が正しいスタートのため適切な服装及びキャップを着用しているか確認する，
- 器材及びコースの目印が設置されているか確認する。

C. 指定されたオフィシャル，例えばセクショナルレフリーは，競技者がスターターの管理下にあることをスターターに合図する。

2.2 スターター　The Starter

スターターは：

A. 合図をする時からレースがスタートするまで，競技者を単独で掌握する，

B. スタートの手順を行っている間，全ての競技者を十分目視できる場所に位置する，

C. 全てのレースのスタートが一貫しており公正であることを確かめる，

D. 不正スタート（false starts）をした競技者を失格とする（又はビーチフラッグスにおいて，競技者を除外する）。

2.3 スタートの手順　Start procedures

競技をスタートする手順は 3 ステップで，「Take Your Marks（位置について）」を表す合図又は号令により始まり，「Set（用意）」を表す合図又は号令が続き，その後，「Go（ドン）」を表すスタート合図又は号令が続く。

スタートの手順は，チーム・マネージャー・ブリーフィングで明確にされる場合がある。また，競技者には各競技の第 1 ラウンド開始前に，使用するスタート号令について知らせることもある。

不必要な遅延や追加手順によってスタート手順が長引かないよう，オフィシャルは注意しておかねばならない。

砂上のライン又はビーチ上の紐から開始するサーフレース又はその他類似の競技種目の場合，「Competitors place your foot on or bihind the Line[2]」のような口頭コマンドは「Take your Marks」と同等である。その次の口頭コマンドは「Set」又は「Face the Water[3]」又は「You are in the Starter's Hands[4]」又はそれらに類するものである。そしてスタート（「Go」）の合図が，スタート・ガン，エアホーン，ホイッスル又はその他適切な方法で与えられる。スターターがスタートガン又はホーンを宙に掲げる，又はホイッスルを口に当てることで，スタート

---

[2] 【JLA 注釈】参考訳：競技者は足をライン上又はラインより後ろ（手前）に置くように。

[3] 【JLA 注釈】参考訳：水（海）の方を向け。

[4] 【JLA 注釈】参考訳：スターターがあなた方を掌握している／あなた方はスターターの手中にある。

が迫っていることの視覚的合図を与えることにもなる。
注意：足の定義には，足のいかなる部分，かかと，及び/又はつま先が含まれる。

同様に，サーフスキーレースのように水中から開始する競技の場合，「competitors to enter the water[5]」を意味する口頭コマンドは「Take your Marks」と同等である。次の口頭コマンドは，「Set」又は「You are in the Starters Hands」又はそれらに類するもの，及び/又は，オフィシャルがシグナルフラッグ（signal flag）を高く掲げてスタートが目前に迫っていることを示す，のいずれかでよい。スタート（「Go」）合図が，スタート・ガン，エアホーン，笛，又はその他適切な手段によって出される。スターターがスタートガン又はホーンを宙に掲げる，又はホイッスルを口に当てることで，スタートが迫っていることの視覚的合図を与えることにもなる。ビーチスプリントでのコマンドは，単に口頭コマンド「Take Your Marks」に続いて口頭コマンド「Set」，そして通常はスタート・ガン（starting gun），エアホーン，電子ブザー又は笛によるスタート（「Go」）の合図が続く。

ビーチフラッグス，サーフボート競技[9]，IRB 競技のスタート手順については，それぞれ個々の競技種目の規則を参照のこと。

スイム，ボード，サーフスキー（ドライスタートの場合），及び複数分野競技（multi-discipline events）の競技者は，スタート後，他の競技者を妨害しなければ，競技アリーナの範囲内で自身の裁量で入水してよい。

リレー又は複数分野競技において，最初の区間終了後に入水する第 2 区間以降の競技者は，海から上がってくる競技者の進路を妨害した場合，過失がある（fault）とみなされる。

2.4 注意 Notes:

A. スターター及びチェックスターターの任務は，公平なスタートを確保することである。技術的又は器材の不具合，海面の状況，又はその他競技者の責によらない事項を含め，何らかの理由により公平なスタートが行えなかったとスターター及びチェックスターターが判断した場合，競技者を呼び戻し，スタートの手順をやり直すこと。

B. スターターは平等で公平なスタートを達成するためにあらゆる努力を払う必要があるが，スタート合図で「Go」するかどうかの決定は，競技者又はチーム次第である。スターター又はチェックスターター又はチーフレフリーによる呼び戻しがない場合，スタートについての抗議は認められない。

C. 競技者は，スタートの合図の前に，前方への「スタート動作を開始した」場合に失格となる。例えば筋肉がピクッと痙攣する又は水中スタートにおいて波で押されるといった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開始した競技者が失格となる。

D. スターター及びチェックスターター各自の裁量で，1 人あるいはそれ以上の競技者がスタート動作を開始したか否かを判断する。一般に，ある競技者の早いスタート動作が他の競技者の動きを引き起こす。そのような他の競技者の動作は失格ではない。

E. スタートに関するスターター又はチェックスターターの判断は，抗議又は上訴の対象にな

---

[5] 【JLA 注釈】参考訳：競技者は入水せよ

[9] 【JLA 注釈】本競技規則ではサーフボート競技は扱わない。

らない。

2.5 スタートライン Start lines

A. 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：
- 2 本のポール間の鮮やかな色のコード（紐），
- 2 本のポール間の砂上に引かれたライン，
- 2 本のポール間を結んだ目視ライン，又はスターターが別途設定したライン。

B. スタート時，競技者の足はライン（コード，砂上に引かれたライン，目視ラインのいずれか）の上又は後ろでなければならないが，競技者の体（ボディー）の一部はラインの上を越えてもよい。

C. ラインが引かれ，ビーチスプリント競技タイプのスタートが採用される競技に於いては，直立スタート姿勢（an upright starting position）が適用された場合を除いて，足及び指は，スタートラインの上又は後ろにあること。このような場合，競技者の足はラインの上又は後ろでなければならないが，競技者の体（ボディー）の一部はラインを上空で越えてもよい。

D. ボードレースのようにラインが引かれ又はコード（紐）でスタートラインが指定される競技に於いては，競技者が抱えるボードの一部がスタートラインを上空で越えてもよいが，ボードをスタートラインに対して 90 度又は自然現象に適した角度に維持しなければならない。ボードをビーチに置く場合，ボードは船体がビーチに平らで（即ち，ボードの下に砂などの盛り土が無いように），スタートライン又はチェンジオーバーラインに対して 90 度で，且つ陸側に置かれなければならない。

E. 水上のクラフトに対して目視ラインが用いられるサーフボート[11]及び/又はスキー競技の場合，クラフトは，船首がラインの上又は後ろにあり，ラインに対して 90 度又は自然現象に適した角度にあるものとする。

2.6 失格 Disqualification

A. 全ての競技種目において，1 回制スタート（one-start rule）を採用する。

B. 最終のセットポジション（set position）をとった後，且つスタートの合図の前に，最初に前方へのスタート動作を開始した競技者又はチームは失格となる，但し，ビーチフラッグスでは除外となる（DQ7）。

C. 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，再スタートを行う。

D. 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う。

E. 不正スタート（false start）により失格となった競技者は，競技を継続することができず，スタートラインから離脱せねばならない。

F. 妥当な時間内にスターターの号令に従うことができなかった全ての競技者は，不正スタートとなる（DQ8）。

G. 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，又は（ビーチフラッグスの場合）除外となる場合がある（DQ9）。

---

[11] 【JLA 注釈】本競技規則ではサーフボート競技は扱わない。

2.7 リレーにおけるチェンジオーバー及びタグ[12] Changeovers and tagging in relays

A. リレー競技における引継ぎ又はチェンジオーバーは，特に指定が無い限り（ビーチリレーを参照せよ），競技者が次のチームメンバーに「タグ」することにより行われる。
タグは，競技者がどちらかの手で次の競技者の手又は身体の他の部分に見えるように触れる。全てのタグは，目視できるように水面よりも上で行われなければならない。

B. （水中にいる）スキーリレー及びオーシャンリレーのスキー区間を除いて，次にスタートする競技者の足はチェンジオーバーラインの上又はラインの陸側になければならない。

C. リレーにおける競技者は，マーシャルから指定された位置又はレーンから自分の区間をスタートしなければならない。競技者が指定された位置又はレーンからスタートしなかった場合，チームは失格となるリスクがある。

3. フィニッシュ THE FINISH

A. ランでフィニッシュをする種目は，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）。フィニッシュは，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。

B. サーフスキー及びサーフボートなど水中でフィニッシュをする種目は，競技者又はチーム又はクルーは，クラフトのどこか一部がフィニッシュラインを越えた時点で，正しくフィニッシュしたものと判定される。
注意 1：サーフスキーレースを正しく完了するには，競技者は，サーフスキー及びパドルを持ち（又は持ち直し）て，サーフスキー及びパドルとの接触を保ちながら水中フィニッシュラインを海側から通過せねばならない（サーフスキーの規則を参照のこと）。
注意 2：サーフボートは，少なくとも 3 人の競技者がボートに接触し又はボートを制御した状態，及びボートが「完全装備（fully equipped）」状態で，クラフトのどこか一部がフィニッシュラインを通過したとき，正しくフィニッシュしたものと判定される（サーフボートの規則を参照）[13]。

C. 競技者がフィニッシュラインを通過せねばならない競技種目に於いて正しく通過できなかった場合，競技者は自身の順位を記録するためやり直して正しくフィニッシュラインを通過し直してよい。

D. 競技者が一旦正しくフィニッシュラインを通過したと判断されたら，その競技者はレースを完了したとみなされる。競技中の間違いを正すために再度コースに戻ってはいけない。

3.1 判定 Judging

A. 全ての競技種目は目視又は電子的手段によって判定される。着順はフィニッシュジャッジにより判定される。同着（引き分け）の場合は同着であると宣告される。

B. 可能であれば（ビデオ又はその他の判定補助技術を含む）電子機器を判定プロセスで利用すること。

C. レースの判定及び/又は記録を支援するために電子的手段を用いる場合，競技者は関係す

---

[12] 【JLA 注釈】リレーで次の競技者に「タッチ」することで，英語"tag"に合わせて「タグ」とした。

[13] 【JLA 注釈】本競技規則ではサーフボート競技は扱わない。

るオフィシャルの指示通り電子タグ[14]を設置せねばならない（例えば，ベストに着用する，指定された手首又は足首の回りに付ける，又はクラフト/サーフボート等の指定された場所，等）。（電子タグが）使われた場合，そのようなレースの結果は，電子タグがフィニッシュラインを通過したフィニッシュの順番で判定される。電子タグによる着順判定ができなかった場合，レースの全ての着順は通常方法で目視によって判定及び/又は記録される。

D. ジャッジは，フィニッシュラインが良く見える場所に配置される。必要ならばジャッジは，高い位置に配置される。

E. ジャッジ 1 は 1 位と 2 位の競技者を担当し，ジャッジ 2 は 2 位と 3 位の競技者を担当し，以下同様に担当する（すなわち，ジャッジ 1 は，まずは着順 1 位がどの競技者であったかを見る責任があり，同時に 2 位がどの競技者であったかにも注意を払う）。

F. 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を使用する場合，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。

G. フィニッシュジャッジの結果は，確定された時点で最終決定だとみなされ，抗議又は上訴することは認められない。

H. チーフレフリーの合図で，着順ステッカーが発行及び/又は名前の記録がされる。

I. チーフレフリーは，管理された状況のもとで，競技者又はチームマネージャーがビデオ再生又はその他の電子式判定補助具を観ることを許可できる。

3.2 時間制限 Time limits

A. チーフレフリーの裁量により，競技種目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，競技のラウンド開始前に各競技者に伝えられる。

B. チーフレフリーは，制限時間に達した時又は次のラウンドに進む競技者が失格なしに競技を終了して確定した時，フィニッシュする前に棄権するよう競技者に指導してよい[15, 16]。

4. 組み合わせ配置 SEEDING

オーシャン競技において組み合わせ配置（シード）を行う。

4.1 予選における組み合わせ配置 Seeding in heats

予選において組み合わせ配置を行うが，最初のラウンドでは，クラブが同じ又は（国際競技会の場合）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。

4.2 準決勝及び決勝における組み合わせ配置 Seeding in semi-finals and finals

A. 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，予選の結果に基づく。

---

[14] 【JLA 注釈】原文の C 節の第 1，第 2 文は「タグ（tags）」としか書かれてないが，チェンジオーバーのタグ（タッチ）と区別するため，この第 3 文にある「電子タグ（electronic tags）」と同じ表記にした。

[15] 【JLA 注釈】JLA 主催競技会では，指導ではなく指示できるものとする。更に，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チーフレフリーが判断した場合も，競技から離れるよう指示できる。

[16] 【JLA 注釈】JLA 主催競技会では，DNF 扱いとする。

B. 予選及び/又は更なるラウンド，又は準決勝の結果に基づいて，上位 16 人の競技者又はチームが以下の競技種目の決勝に進む：サーフレース，サーフチームレース，ランスイムラン，ビーチラン，サーフスキーレース，サーフスキーリレー，ボードレース，ボードリレー，オーシャンマン/オーシャンウーマン，オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー。

C. （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：ビーチフラッグス，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，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 位までの競技者又はチームが A 決勝に割り当てられる。上位 9 位から 16 位までの競技者又はチームは B 決勝に割り当てられる。

D. 16 人又は 16 チーム以上の決勝から，1 人以上の競技者又は 1 以上のチームが棄権した時，最大 4 人の競技者又は最大 4 チームがリザーブリストから招集される。リザーブは，棄権した競技者又はチームと同じ予選レースから招集される。決勝は再シード（再度，組み合わせ配置）されない。

E. 1 人以上の競技者又は 1 以上のチームが，A 決勝が 8 人になるよう招集される，又は B 決勝を棄権する場合，代替として最大 4 人[17]までの競技者が予選ヒートから繰り上げられる。B 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。リザーブは，棄権した競技者又はチームと同じ予選レースから招集される。B 決勝は再シード（再度，組み合わせ配置）されない。

F. **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又はチーム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，同着の競技者間又はチーム間で最終予選を実施する。

4.3 レーン決め抽選 Draws for position

予選及びビーチ種目のスタート位置の最初の抽選は競技会運営側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会のオフィシャルが行う。

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。

4.4 ビーチでのスタート位置 Beach positions

スイム，サーフスキー，ボード，複数分野競技，サーフボート[18]において，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。

4.5 競技者数の制限 Competitor limits

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。予選又は決勝における競技者の推奨最大人数は，下の表の数を超えないものとする。コンペティション

---

[17] 【JLA 注釈】英語版では「最大 4 人」としか記していないが，「最大 4 人又は最大 4 チーム」だと解釈する。

[18] 【JLA 注釈】本競技規則ではサーフボート競技は扱わない。

委員会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。

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[19]は 8 人）
ビーチスプリント	10 人 （決勝は 8 人）
ビーチラン — 2 km 及び 1 km	40 人
3×1 km ビーチランリレー	40 チーム（1 チームあたり 3 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
オーシャン M	16 人
オーシャンマン/オーシャンウーマン/ オーシャン M 勝ち残り方式	16 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） （決勝は 8 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 M ライフセーバーリレー	24 チーム（1 チームあたり 4 人）

[19] 【JLA 注釈】原語では"8 in finals"で final の複数形となっていることから，A 決勝，B 決勝それぞれ 8 人を含意していると思われる。

5. サーフレース SURF RACE

5.1 競技の説明 Event description

競技者は，浜のスタートラインから走って海に入り，ブイにより指定された約 400 m（マスターズでは 280 m）ウォーターコースを泳ぎ，海岸に戻り，浜の（2 つの）フィニッシュフラッグの間を（通過して）フィニッシュする。

フィニッシュ後の着順記録を容易にするため，競技者は以下のいずれかのライン上に並べられ得る：

- フィニッシュラインから約 30 度の角度で浜側に引いたライン，
- フィニッシュラインの 10 m 後方で，フィニッシュラインに直角で，5 m 間隔に引いた複数のライン。

5.2 コース The course

以下の図に示すとおり，競技者は指示されたコースを完了する。スタートとフィニッシュを公平にするため，スタートラインとフィニッシュラインの配置は，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの判断で変更され得る。

スタートライン－2 本のポールの間の砂上に線を引く，又は，約 40 m 隔てた 2 本のポールの間に伸ばされた鮮やかな色のコードで明示する。スタートラインは，水際から約 5 m の位置で，第 1 ブイ（赤/黄）を中心にして置かれる。

フィニッシュライン－5 m 隔てた緑色（又はエリア色）の 2 本のフラッグの間のライン－は，第 9 ブイ（緑/黄）を中心に，水際から約 15 m に設置される。

スイムコースは（図解の通り）ブイを目印とし，最も遠いもので膝の深さの位置から約 170 m 沖合に置かれる。（海の）状況によって水上の距離は変更され得る。

5.3 判定 Judging

スタートの合図で，競技者はスタートラインからスタートし，他の競技者を妨害することなく水に入りブイまで泳ぎ，ブイを回って海岸まで戻り，2 本の緑フラッグ（フィニッシュフラッグ）の間を通過してフィニッシュする。

注意：競技者は，ブイとブイロープに触れてもよいが，ブイロープを引いて自身の身体をコースに沿って移動させてはならない。

競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。フィニッシュはフィニッシュラインを通過する競技者の胸（の位置）で判定される。

複数のジャッジが，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するだけでなく，競技の実施を観察するために配置される。

5.4 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加え，以下の行為は失格となる：

A. 規定されたとおりにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

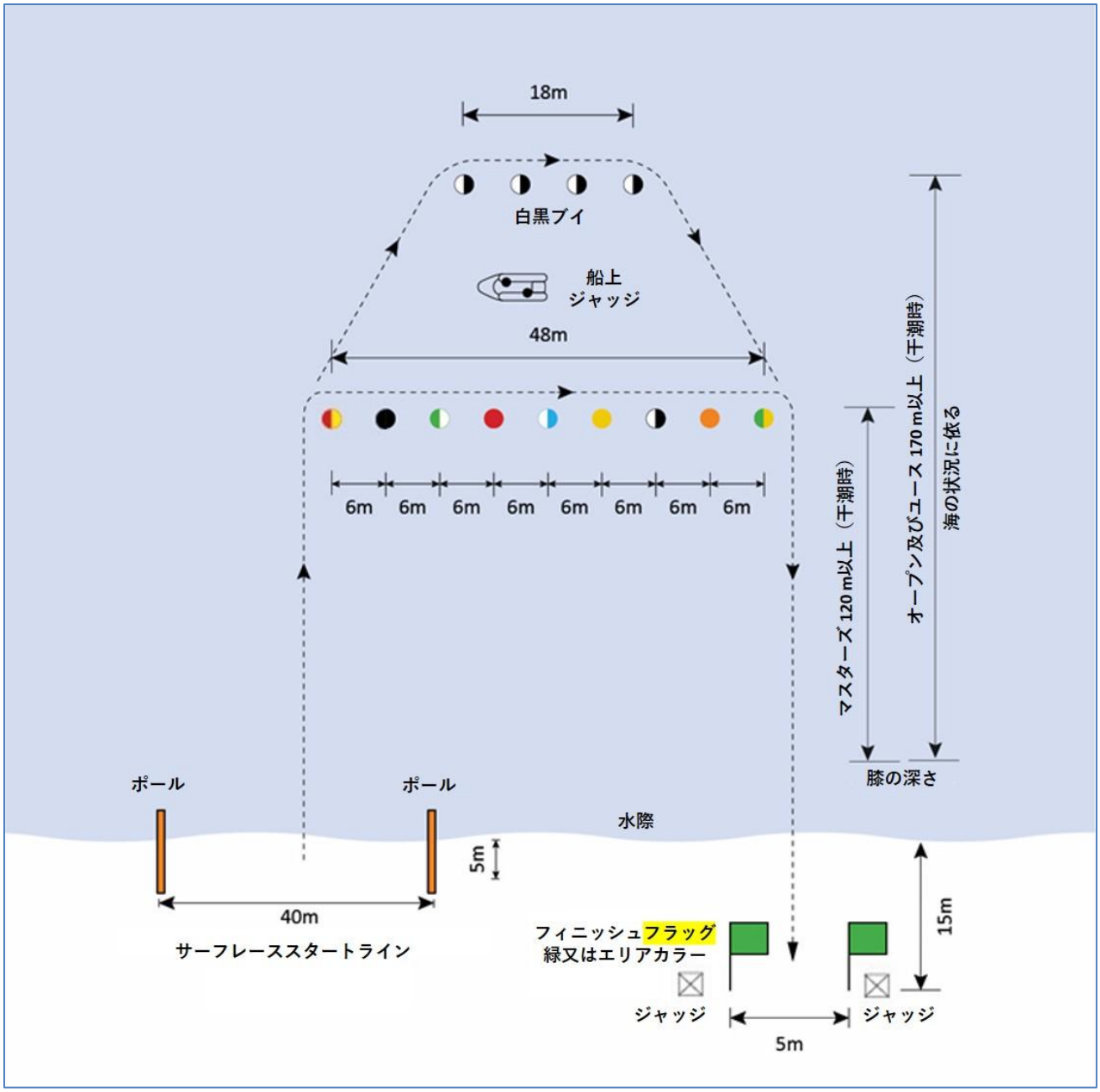


図 1：サーフレース

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

年齢区分	およその距離
オープン及びユース	後方ブイセットまで 170 m
マスターズ	前方ブイセットまで 120 m

6. サーフチームレース SURF TEAMS RACE

6.1 競技の説明 Event description

各チームのメンバー3 人全員は浜のスタートラインから海に向かって走り，ブイにより設定された約 400 m（マスターズは 280 m）のコースを泳いで回り，岸に戻って浜のフィニッシュフラッグの間を通過してフィニッシュする。

マーシャル（招集）：各チームのメンバー3 名がドロー（抽選）で決められた位置で海を向いて縦 1 列に並ぶ。最初のチームの隣に次のチームが並び，次々に並んでいく。

全チームが集まると，競技エリアを向くよう指示が与えられる。オフィシャルの指示で，水際に最も近い競技者の横列が，海に向かって左側が第 1 ポジションとなるよう競技エリアに進む。競技者の第 1 横列に第 2 横列，第 3 横列が続く（この手順により，各チームからの競技者をスタートライン上に分散させることができる）。

得点：点数は次のように割り当てられる：第 1 位の競技者に 1 点，第 2 位の競技者に 2 点，第 3 位の競技者に 3 点，第 4 位の競技者に 4 点，以下同様。（訳注：チームメンバーの点数を合計して）得点数が最も少ないチームが勝者となる。もし 2 つ以上のチームが同点の場合，それらのチームの中で最も早くフィニッシュした競技者の順により順位を付ける。

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。

サーフレースとサーフチームレースを一緒に実施する場合，チーム競技に属さない競技者（＝サーフレースの競技者）はチーム競技（＝サーフチームレース）の得点算出から除外される。

6.2 コース The course

サーフチームレースは，以下に示す図の通りサーフレースと同じコースで実施する。スタートとフィニッシュを公平にするため，スタートラインとフィニッシュラインの配置は，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの判断で変更され得る。

6.3 判定 Judging

スタートの合図で，競技者はスタートラインからスタートし，他の競技者を妨害することなく水に入りブイまで泳ぎ，ブイを回って海岸まで戻り，2 本の緑フラッグ（フィニッシュフラッグ）の間を通過してフィニッシュする。

注意：競技者は，ブイとブイロープに触れてもよいが，ブイロープを引いて自身の身体をコースに沿って移動させてはならない。

競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。フィニッシュはフィニッシュラインを通過する競技者の胸（の位置）で判定される。

複数のジャッジが，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するだけでなく，競技の実施を観察するために配置される。

6.4 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加え，以下の行為は失格となる：規定されたとおりにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

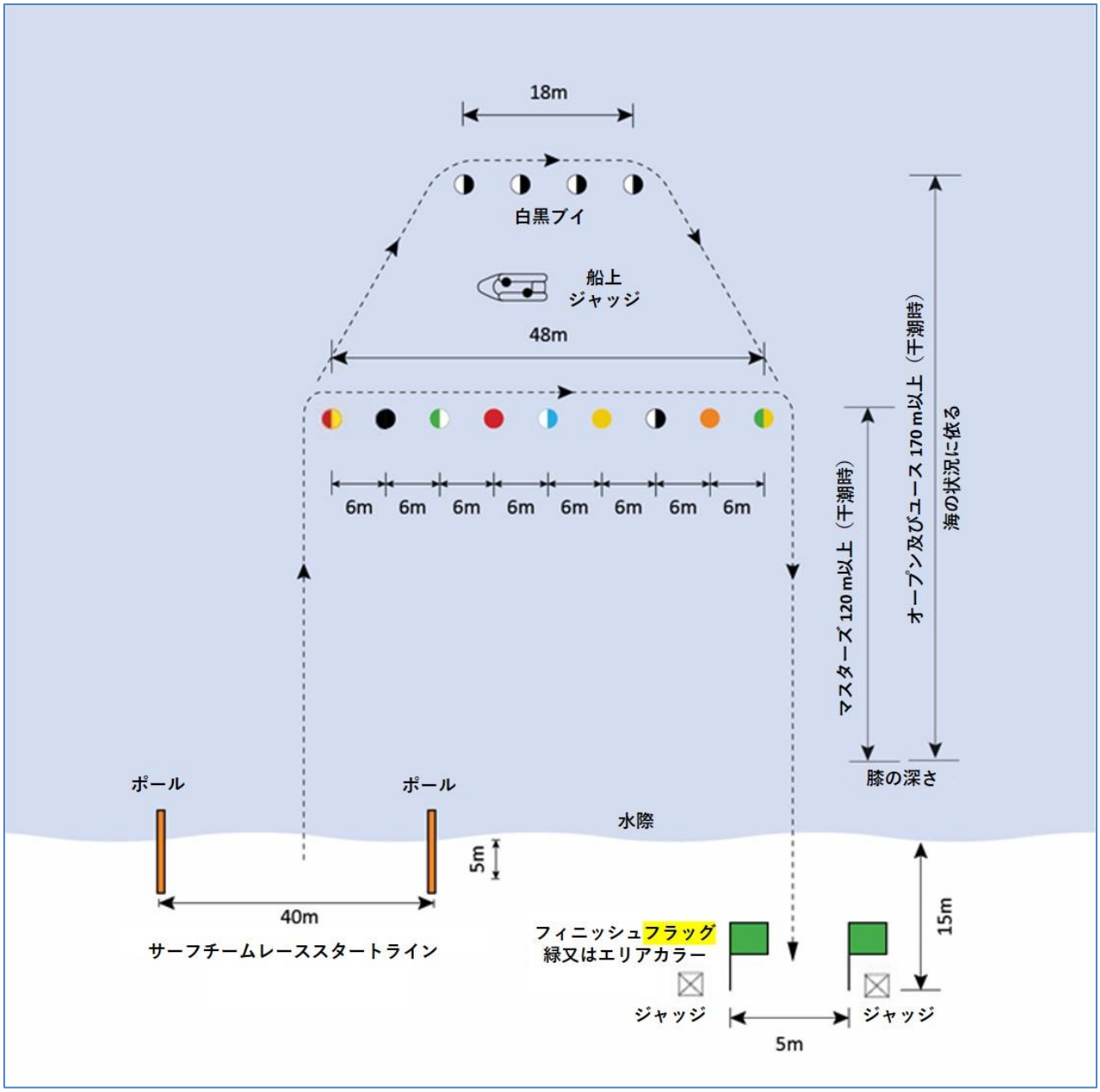


図 2：サーフチームレース

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

年齢区分	およその距離
オープン	後方ブイセットまで 170 m
マスターズ	前方ブイセットまで 120 m

7. レスキューチューブレスキュー RESCUE TUBE RESCUE

7.1 競技の説明 Event description

この競技種目には各チームから 4 人の競技者が参加する：ヴィクティム 1 人，レスキューチューブスイマー1 人，レスキュアー2 人[20]。ヴィクティムは指定されたブイまで約 120 m 泳ぎ，合図を出してレスキューチューブスイマーから救助されるまで待機する。ヴィクティムとレスキューチューブスイマーが浜に戻るとき，残っていたレスキュアー2 人が水に入りアシストする。ヴィクティムに触れたままフィニッシュラインを越える競技者のうち，最初の競技者が越えた時点で（そのチームの）競技は終了する。

A. **スタート**：4 人の競技者全員が，スタートラインの指定された位置に集合する。スタートの合図の前に，レスキューチューブスイマー及び器材は，スタート/フィニッシュラインより浜側になければならない。レスキューチューブスイマーは，レスキューチューブを持つ又は身に着けてもよい，また，フィンを手に持つこともできる。レスキューチューブは，ランヤード/ハーネス（lanyard/harness）[21]を片方又は両方の肩にかけて又はアクロス（across/交差，横断）して身に着ける，もしくは肩にかけ胸にアクロスして身に着けることができる。フィンは，スタートラインを越える前に装着してはならない。

- スターターの合図で，ヴィクティムが水に入り，指定されたブイまで泳いでタッチし，ブイに触れた状態でもう一方の手を垂直に挙げてブイ到着の合図をする。ヴィクティムは，その後ブイより沖側の水中で待機する。
  注意 1：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及び/又は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。
  注意 2：競技者は，ブイとブイロープに触れてもよいが，指定されたブイに達するためブイロープを引いて自身の身体をコースに沿って移動させてはならない。
- チーフレフリーは，ヴィクティムがブイに触れたことを明確に合図する別の妥当な方法を決定してもよい。
- 競技者は，指定された位置からスタートせねばならない。間違ったブイに泳ぎついて合図をした競技者は失格となる。

B. **レスキューチューブスイマー**：レスキューチューブスイマーは，ヴィクティムの到着合図で，スタートライン上の指定された正しい位置から水に入り，器材を自身の判断で装着して，指定されたブイの（浜から見て）左側を通過し，ブイの沖側で待機しているヴィクティムに泳ぎ着く。レスキューチューブスイマーは，ヴィクティムの両腕の下の体にレスキューチューブを正しくつけクリップをオーリングに掛ける。ヴィクティムは，レスキューチューブをつけるとき及びクリップを掛けるのに協力してもよい。競技者は，レスキューチューブをヴィクティムにつけてから，引き続きブイを（時計回りに）回って，浜に向かってヴィクティムを牽引する。

---

[20] 【JLA 注釈】サーフライフセービング教本（文献[1]）ではファーストレスキュアー，セカンドレスキュアーだが，ILS 競技規則原文の表記：rescue tube swimmer，resucuers，に倣った。

[21] 【JLA 注釈】レスキューチューブの肩掛け部分/ループ/輪のこと。

注意：競技者は，ブイとブイロープに触れてもよいが，指定されたブイに達するためブイロープを引いて自身の身体をコースに沿って移動させてはならない。

C. **レスキュアー**：レスキューチューブスイマーがヴィクティムを浜に向かって牽引し始めたら，2 人のレスキュアーは各自の判断で水に入り，レスキューチューブスイマーを補助してヴィクティムを浜に運ぶ。

D. ヴィクティムは，フィニッシュまでドラッグ又はキャリーされなければならない。

E. ***フィニッシュ***は，ヴィクティムに触れたままフィニッシュラインを立った状態で自身の足で越える最初のチームメンバーの胸で判定される（レスキューチューブがついている必要はない）。

注意 1： レスキューチューブスイマーには，レスキュアーがヴィクティムをフィニッシュラインまでドラッグ又はキャリーするのを補助すること，又は，フィニッシュラインを超えることは，求められていない。

注意 2：ヴィクティムの全身がフィニッシュラインを越えるまでドラッグする必要はないが，チームは，競技のジャッジの邪魔にならぬよう，及び後続チームがフィニッシュできるように，直ちにフィニッシュラインの浜側に移動することが求められる。

7.2 注意 Notes

A. 全てのチームメンバーは，スタートラインにおいて指定された位置からスタートせねばならない。

B. レスキューチューブスイマー及びレスキュアーは，（理由は何であれ）事前にスタートラインを越えても，自分らの区間を開始する前にスタートラインの浜側に戻れば，失格にはならない。

C. スタート時，レスキューチューブスイマーは，レスキューチューブ及びフィンをスタート/フィニッシュラインより浜側に置くか，又はフィン及びレスキューチューブを手に持ってもよい。レスキューチューブの紐を装着してもよい。

D. レスキューチューブは，競技者の判断で，ランヤード/ハーネスを片方又は両方の肩にかける（over）又はクロス（across）するかのいずれかで，正しく装着されせねばならない。

注意 1：競技開始前に競技者が，ヴィクティムを牽引する目的でレスキューチューブの牽引ライン/ロープを故意に短くした場合（例えば，ライン/ロープで輪を作り縛る/結ぶ又はクリップする），競技者は失格となる。

注意 2：競技中に，レスキューチューブのラインがヴィクティムに巻き付いてしまう，又は，競技者が短くしたのでない場合，競技者は失格にならない。

E. ヴィクティムは，レスキューチューブをつけるにあたり，レスキューチューブスイマーに協力してよい。両者のどちらでもレスキューチューブのクリップをかけてもよいが，ヴィクティムはブイラインより沖側でクリップをかけられなければならない。

F. レスキューチューブスイマーは，ヴィクティムの両腕の下の体にレスキューチューブをつけクリップをオーリングにかけた状態で，ヴィクティムを牽引せねばならない。

G. ヴィクティムは，背を下にしてトウ（牽引）されねばならず，レスキューチューブでクリップ留めされる以外の如何なる方法ででもトウされてはならない。

H. ヴィクティムは，水面下でスカーリングして及びキックしてアシストすることが許されるが，背泳又は水の外でのリカバリーを伴う如何なる泳ぎのスタイルをとってはならない。
注意：ヴィクティムが，流線形にするため又は保護するために腕を頭上の位置に置き直すことは，失格ではない。

I. ヴィクティムは，決して歩いて又は走ってアシストしてはならないが，キャリーの間，足を上げてアシストしてもよい。

J. レスキューチューブスイマーだけがフィンを使用してもよい。レスキュアーはいずれの器材又はスイムフィンを使用してはならない。

7.3 コース The course

以下の図に示す通り，コースは約 240 m とする。スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の条件に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

A. **スタート/フィニッシュライン**は，緑色（又はエリア色）のフラッグを付け，約 54 m 離して水際に位置する 2 本のポール間の砂上にラインを引く，又はその 2 本のポール間に鮮やかな色のコード（紐）を張る。ブイに対するスタートラインの配置は，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で変更してもよい。スタートラインに置いた如何なる紐も，もしレスキューチューブが引っかかる恐れがあるなら，競技者が一旦ライン上に揃ったら，スタートの前に取り除かれ得る。

B. **スイムブイ**は，サーフレースと同様に配置し，全ての競技者が，砂丘及びリップ（カレント）等に関して，等しくチャンスを得られるようにする。

7.4 器材 Equipment

レスキューチューブ，スイムフィン：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。
競技者は主催者が用意したレスキューチューブを用いなければならない。

7.5 判定 Judging

フィニッシュジャッジは，フィニッシュラインの両端，2 本のフラッグポールの延長線上でフラッグポールから少なくとも 5 m 離れて配置される。船上ジャッジ 1 人が，図に示す通り，スイムブイと同一線上に配置される。

競技中にいずれかのジャッジが目視し記録された違反は，チーフレフリーに報告され，関係するジャッジと共に当該違反について裁定する。違反を目視した船上ジャッジは，実質的に可能な限り早く且つレース結果が発表される前に，チーフレフリーに報告すること。

7.6 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加え，以下の行為は失格となる：規定されたとおりにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

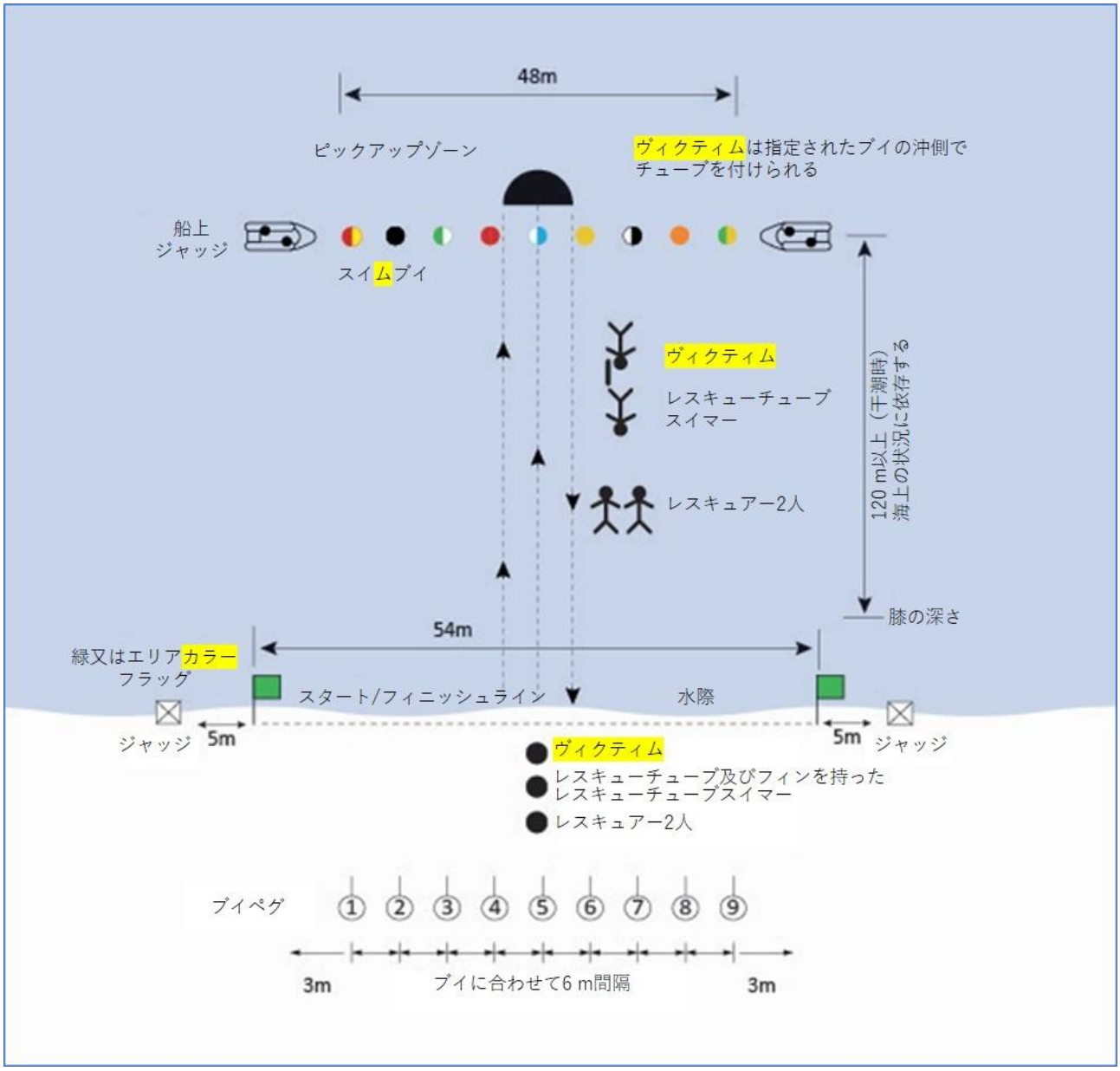


図 3：レスキューチューブレスキュー
（距離はおよその数値である）
注意：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

8. レスキューチューブレース RESCUE TUBE RACE

8.1 競技の説明 Event description

レスキューチューブ及びフィンは，競技者に指定されたブイペグに並ぶよう水際から約 15 mに配置する。

競技者は，水際から約 5 mのスタートライン上で位置につく。競技者は，スターターの合図で浜を駆け上がり，各自のレスキューチューブとフィンを取り，各自の判断で器材を装着し，水に入りブイに向かって泳ぎ，指定されたブイを（浜から見て左から）回り，浜に戻ってフィニッシュラインを越える。

注意：競技者は，ブイとブイロープに触れてもよいが，指定されたブイに達するためブイロープを引いて自身の身体をコースに沿って移動させてはならない[22]。

フィニッシュは，体を起こした状態で，フィンを持ちレスキューチューブの肩掛け部分の紐を肩にかけて，フィニッシュラインを越える競技者の胸で判定される。

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。

注意：レスキューチューブは，ランヤード/ハーネスを片方又は両方の肩にかける（over），又は片方の肩に掛けて胸にクロス（across）するのいずれかで，着用してよい。

8.2 コース The course

レスキューチューブレースは，レスキューチューブレスキューの一般規則に基づいて実施される。コースは，以下の図に示すとおりレスキューチューブレスキューと同一である。

スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

8.3 判定 Judging

船上ジャッジ 1 人が，図に示す通り，スイムブイと同一線上に配置される。フィニッシュジャッジは，フィニッシュラインの両端，2 本のフラッグポールの延長線上でフラッグポールから少なくとも 5 m 離れて配置される。

8.4 器材 Equipment

レスキューチューブ：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。競技者は主催者が用意したレスキューチューブを用いなければならない。

8.5 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加え，以下の行為は失格となる：規定されたとおりにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

---

[22] 本競技種目ではこの文章のようにブイに到達する必要はないが，ILS 原文のとおりここに記しておく。

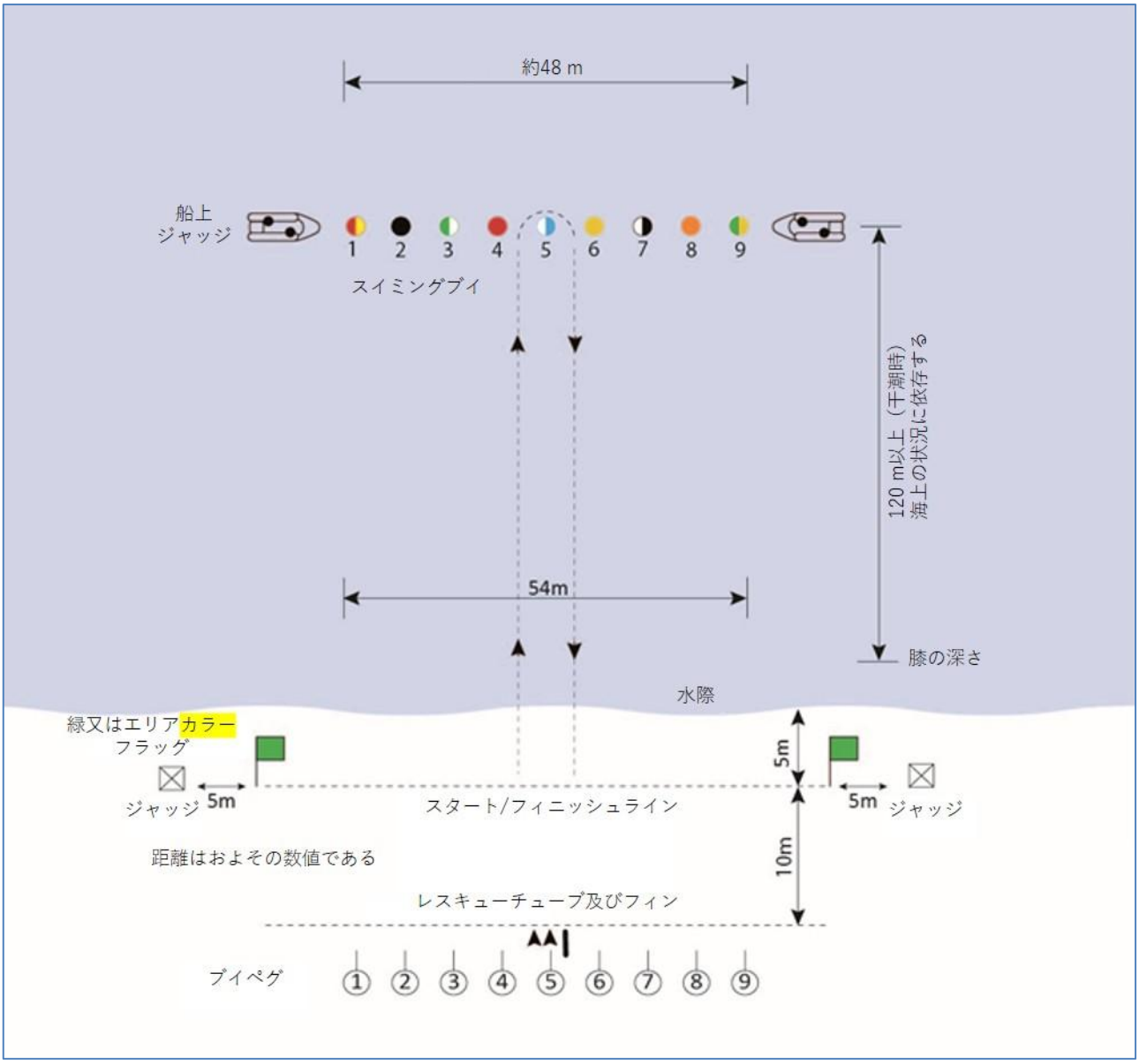


図 4：レスキューチューブレース
（距離はおよその数値である）
注意：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

9. ランスイムラン RUN - SWIM - RUN

9.1 競技の説明 Event description

競技者は，スタートラインから走り，ターニングフラッグ（turning flag）を左回りで通過し，入水してブイまで泳ぎ，ブイ全部を左から右まで回る。競技者は，浜まで泳いで戻り，再度ターニングフラッグを右回りで走って回り，フィニッシュラインに走って向かう。

注意：オフィシャルは，ターニングフラッグ及び/又はスイムブイを反対方向に回ってコースを実施するよう指示する場合がある。

注意：競技者は，ブイとブイロープに触れてもよいが，ブイロープを引いて自身の身体をコースに沿って移動させてはならない。

9.2 コース The course

以下の図に示すとおり，コースは，競技者が約 200 m 走り，約 280 m 泳ぎ，約 200m 走り，緑色（又はエリア色）の 2 本のフラッグの間をフィニッシュするようにレイアウトする。

9.3 判定 Judging

競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。フィニッシュはフィニッシュラインを通過する競技者の胸（の位置）で判定される。

複数のジャッジが，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するだけでなく，競技の実施を観察するために配置される。

9.4 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加え，以下の行為は失格となる：規定されたとおりにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

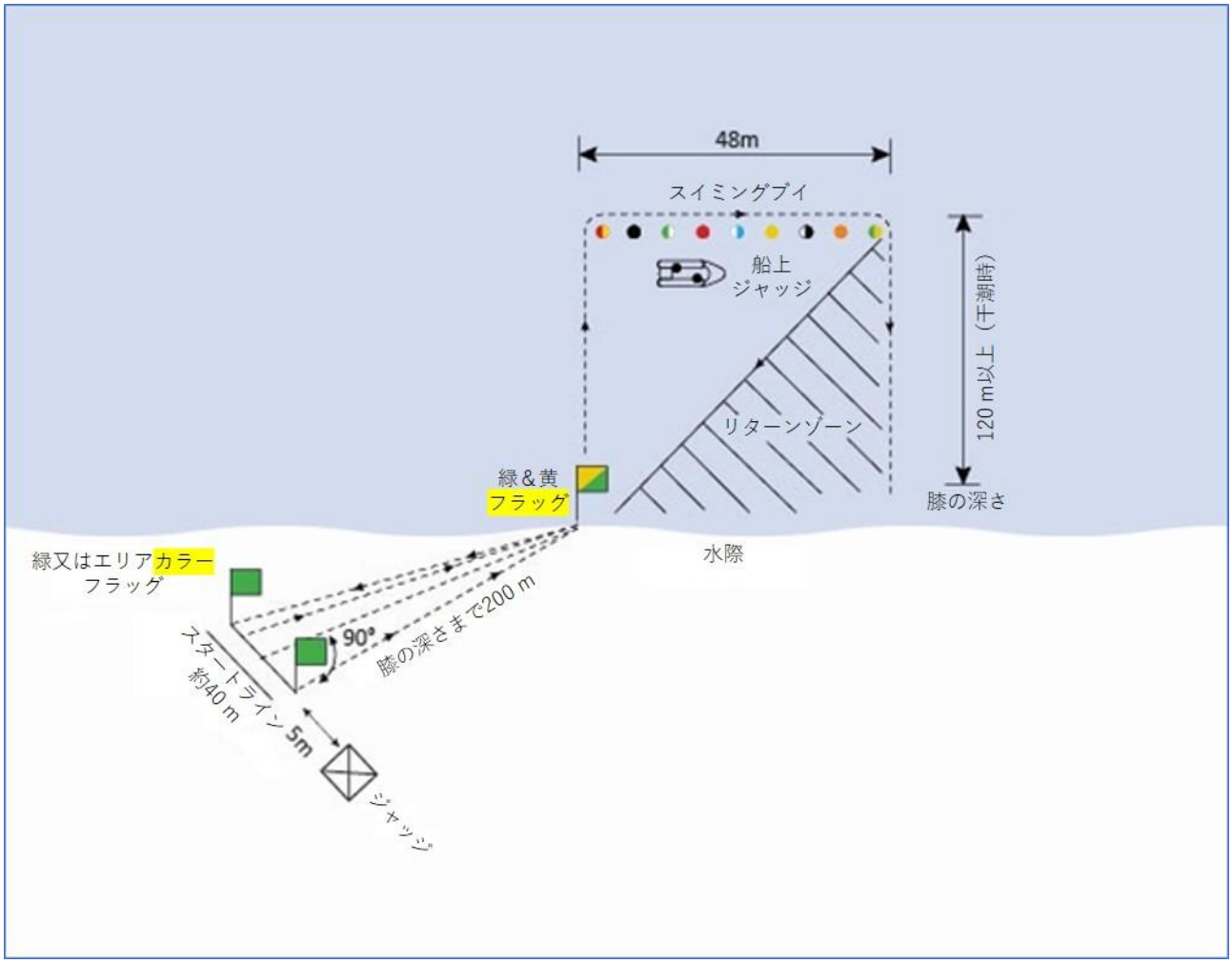


図 5：ランスイムラン

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

10. ビーチフラッグス BEACH FLAGS

10.1 競技の説明 Event description

競技者は，ビーチの割り当てられた位置でうつ伏せの状態から，起き上がり，体を回転させて約 20 m（マスターズでは 15 m）走り，砂上に約 2/3 が見えるように立てられたバトン（ビーチフラッグ）1 本を取る。競技者の数に対してバトンの数は常に少なく，バトンを取れなかった競技者は除外される。プロセスは以下の通り：

A. 競技者は，顔を下に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，かかと又は足のいずれかの部分を合わせて，目視可能とする。

B. 体の正中線はスタートラインに対して 90 度にし，競技者の腰と胃部（腹部）[23]が砂に接触せねばならない。両肘及び両肩は体に対して左右対称及びスクエア（square）とし，スタートラインと平行に位置させる[24]。

C. 両前腕及び両手は体に対して左右対称及びスクエアとし，スタートラインと平行に位置させるよう両肘を曲げる[25]。
両手は，手の甲が共に上を向くように重ね，下の手を砂の上に平らに置き，上の手は下の手の上に平らに置き，両手の指先がそれぞれ相対する手の手首に達すること。

D. 競技者は，頭を上げたままスターターの指示を待つこと。

注意 1：競技者は，砂の上に伏せよとの合図が出る前に，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。競技者が，スタートをアシストするため，砂を盛り上げる又は砂の傾斜を不合理に変更することは許可されていない。

注意 2：競技者は，うつ伏せになる前に手又は足を使って，又，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足及び/又はつま先を埋め込んでも良い。但し，つま先及び/又は足が砂に埋め込まれても，両足の一定部分はスターターから目視可能で，上述のようにそれらは合わせておかねばならない[27]。

注意 3：個人の好みにもよるが，両肘及び両肩は完全な垂直配置である必要はない，即ち，両肘及び両肩は，それらが体に対してスクエアであり両方ともスタートラインに平行である限り，それぞれ独立に左右対称であればよい。

---

[23] 【JLA 注釈】2023 年 8 月 7 日付け JLA 通達（第 2023-S003 号 ビーチフラッグスにおける「胃部（stomach）」の捉え方について）で説明の通り，胃部の生物学的な位置は鳩尾（みぞおち）の（へそ方向の）直下だが，実際は「おなか（おへそまわり）」が地面に接触しているかどうかで判定されている。そこで実際に即した意図が伝わることを期待して「腹部」を意味する abdomen が ILS 競技規則 2023.9.8 版から補助的に挿入された。但し，厳密には abdomen が指す領域には鳩尾の下部が含まれているが，ILS としては「おなか（おへそまわり）」の意味がより伝わりやすいだろうと考えている。

[24] 【JLA 注釈】両肘を結ぶ線／両肩を結ぶ線が体の中心線に対して垂直，スタートラインに対して平行で，全体として直角四角形（square）を構成していることの意。

[25] 【JLA 注釈】両前腕及び両手がなす線が体の中心線に対して垂直，スタートラインに対して平行で，全体として直角四角形（square）を構成していることの意。

[27] 【JLA 注釈】足の一部を砂に埋め込むことは可能だが，かかと又は足のいずれかの部分が合わせてあることが，スターターから目視可能でなければならない。

注意 4：競技者はオフィシャルの指示に遅滞なく従わなければならない。ランスルーのスタートを不合理に遅らせた競技者は競技から除外され得る（DQ8）。

10.2 スタートの手順 Start procedure

ビーチフラッグスのスタートの手順は，「S4-2 スタート」で説明した手順とは異なる。ビーチフラッグスでのスタートは以下の通り：

スタート前にマーシャルは以下のことを行う：

A. ランスルーのために，くじで引いた通りの順に競技者を配置する，
B. スタートエリアまで競技者に付き添い，競技者が正しい順に並ぶようにする，

チーフレフリー/セクショナルレフリーは以下のことを行う：

A. 全てのオフィシャル及び器材が配置されているか確認する，
B. 競技者がスタートラインで位置につくように，長いホイッスルで各レースの公式スタートを合図する，
C. 競技者がスターターの管理下にあることをスターターに知らせる，
D. スターターは，競技者の視界の外に位置すること。

10.3 スタート The start

スターターの「Competitors Ready（コンペティターズ・レディ）」の号令で，競技者は記述されたとおりにスタートの姿勢をとる。スターターの「Heads down（ヘッズ・ダウン）」の号令で，競技者は — 遅滞なく速やかに — 顎を両手の上に乗せる。

A. 意図的な間を置いて全ての競技者が静止した状態になったら，スターターはホイッスルを強く一吹きしてスタートの合図をする。
B. スタートの合図の後，競技者は自身の足で立ち上がり，競い合ってバトンを取る。

10.4 スタートの違反 Starting infringements

ビーチフラッグスのスタート違反は以下のとおり：

A. 合理的な時間内でスターターの号令に従えなかった場合，
B. 「ヘッズ・ダウン」の号令の後，且つ，スタートの合図の前に，体の一部が砂から上がる又は，スタートの動作を開始した場合。

ある競技者が失格又は除外となった場合，残りの競技者とバトンの位置を再抽選せずに再度整列させる。ランスルーは，スタート違反があっても，公正なスタートに影響を与えない限り，そのまま続行すること[28]。

10.5 レーン決め抽選 Draw for positions

事前にレーン決め抽選を行い，さらに各ラウンド後に抽選する。準決勝，決勝では，競技者が 8 人以下になったとき，各ランスルーの後にレーン決め抽選を行う。

---

[28] 【JLA 注釈】JLA 主催競技会では，他に影響を与えなくとも，ランスルーを中断する場合がある。

10.6 除外される競技者の数 Number of competitors eliminated

予選の各ランスルーにおいて，チーフレフリーは，除外される競技者の数を 1 人又は 2 人とするかを決定する。準決勝及び決勝では，各ランスルーで除外される競技者は，1 人を超えないものとする。

10.7 ランオフ Run-offs

2 人以上の競技者が同時に 1 本のバトンを取り，且つジャッジがどちらの競技者が ― 掴んだバトンの位置に関係なく ― 先にバトンを取ったか判定できない場合，関係する競技者間でのランオフを行う。同様に，バトンが砂の中に消失した場合はランオフを行う。バトンが砂の中に消失したことが明らかな場合，チーフジャッジはバトンが消失したことを（ホイッスル又は口頭の）合図によって伝え，ランスルーは終了する。

10.8 コース The course

ビーチフラッグスのコースは，高さ（およそ）2 m の目立つ色の 4 本のポールで指定され，バトンを回収するのに全競技者が同一距離を走るよう「直角四角形」とする。

図に示す通り，コースはスタートラインからバトンまで約 20 m とし，16 人の競技者それぞれに最低でも 1.5 m の間隔を確保する。

バトンは，スタートラインと平行に直立で並べ，隣接する 2 人の競技者の間の垂線がバトンの根本付近を通過するようにする。換言すると，バトンは隣接する競技者から等距離になるようバトンライン上に並べられる。

ビーチフラッグスのアリーナには，小石や細かなゴミが無いようにし，砂の表面が固い場合は，安全のため，競技前及び競技中に熊手等で土を掻きならすこと。同様に，砂が非常に熱い状況では，表面温度を下げるため水を撒いてもよい。

10.9 器材及び服装 Equipment and apparel

ビーチフラッグス（バトン）：「第 8 章 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

チームのユニフォーム要件に準拠しているトラウザーズ（trousers）[29]又はショーツ及び/又はシャツは，競技者の裁量で着用してよい。

10.10 判定 Judging

チーフレフリー/セクショナルレフリー又はそれらから指名された者は，全体を監督できる位置につく。

スターター及びチェックスターターは，スタートラインの両端に分かれて位置し，スタートの違反を監視する。コースジャッジは，コースの両側に分かれて位置し，ランスルー及び違反の有無を監視する。

フィニッシュジャッジは，バトンラインの数メートル後方に位置し，バトンを取った競技者からバトンを回収し，次のランスルーのためにバトンをセットアップする。

10.11 除外及び失格 Elimination and disqualification

各ランスルーとランオフは別々の区分として判定する。ある区分における違反行為が後続の区分に持ち越され，不利になることはない。

---

[29] 【JLA 注釈】パンツ又はズボンのこと。

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）。

不正スタートにより除外された競技者でも，それ以前のレースで獲得した点数及び/又は順位は保持できる。ただし，失格の場合は全ての得点及び順位を失う。

ビーチフラッグス競技において，除外に対する抗議は，2 分以内又は次のランスルーが始まる前（どちらか早い方）に提出せねばならない。ビーチフラッグスの除外に対する抗議が提出されたら，競技が進行する前にチーフレフリーは直ちに遅滞なくその抗議について検討する。チーフレフリーによるビーチフラッグスの除外に対する抗議の裁定結果について，上訴することは認められない。

注意 1：チーフレフリーは，上述の方法で短時間に裁定するため，ビーチフラッグスの除外に対する抗議を，現場の上訴委員に直接付託する権限を持つ。この場合，書類は不要であり預託金も発生しない。

注意 2：競技者は，プロセスが「S2. 共通競技総則」の詳述のとおりであれば，ビーチフラッグスの失格に対して抗議及び/又は上訴することができる。

妨害：妨害とは，「他の競技者の進路を妨害する為に，手，腕，足，又は脚を使うこと」である[30]。

競技者は，バトンを掴む際，自身の胴体を使って位置取りを良くしてもよい。他の競技者の前に肩や胴体を割り込ませてもよいが，その位置取りを良くする又は維持するために手，腕，足，又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込まなければならない。

競技者は，遅い競技者の前を横切ってもよい。

2 人以上の競技者が妨害を犯した場合，最初に手，腕，足または脚を使った競技者が除外となる。

ただし，（上記）妨害の項の如何にかかわらず，もし競技者が行動規範に違反した場合及び/又はフェアでない競技を行った場合（「S2-16 不正行為」を参照せよ），関係する競技者は失格となる。

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：

A. 規定されたとおりにコースを完了できなかった場合（DQ12）。
B. 2 本以上のバトンをピックアップ又はブロックした場合（例えば，バトンの上に横たわる又は見えないように覆う）（DQ11）。

[30] 【JLA 注釈】「妨害」の定義に「妨害」が含まれる再帰的定義となっているが，ここで言いたいことは「手，腕，足，又は脚を使うこと」が「妨害」の必要条件であるということである。

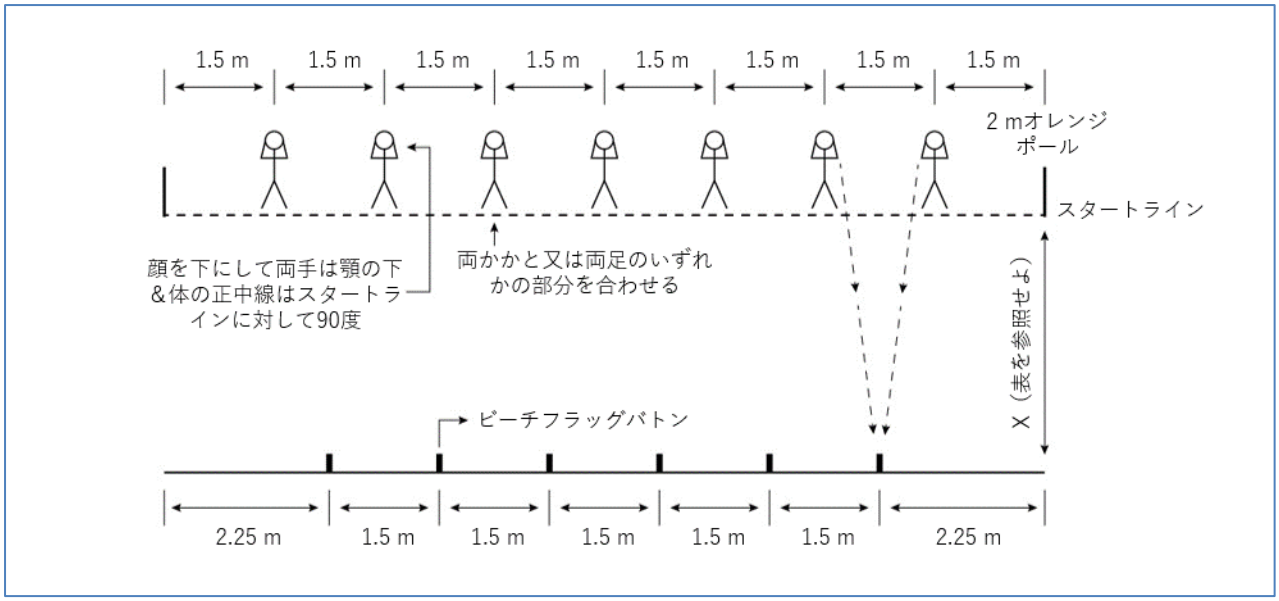


図 6：ビーチフラッグス（ランスルー毎に 1 人ずつ除外する場合）

（距離はおよその数値である）

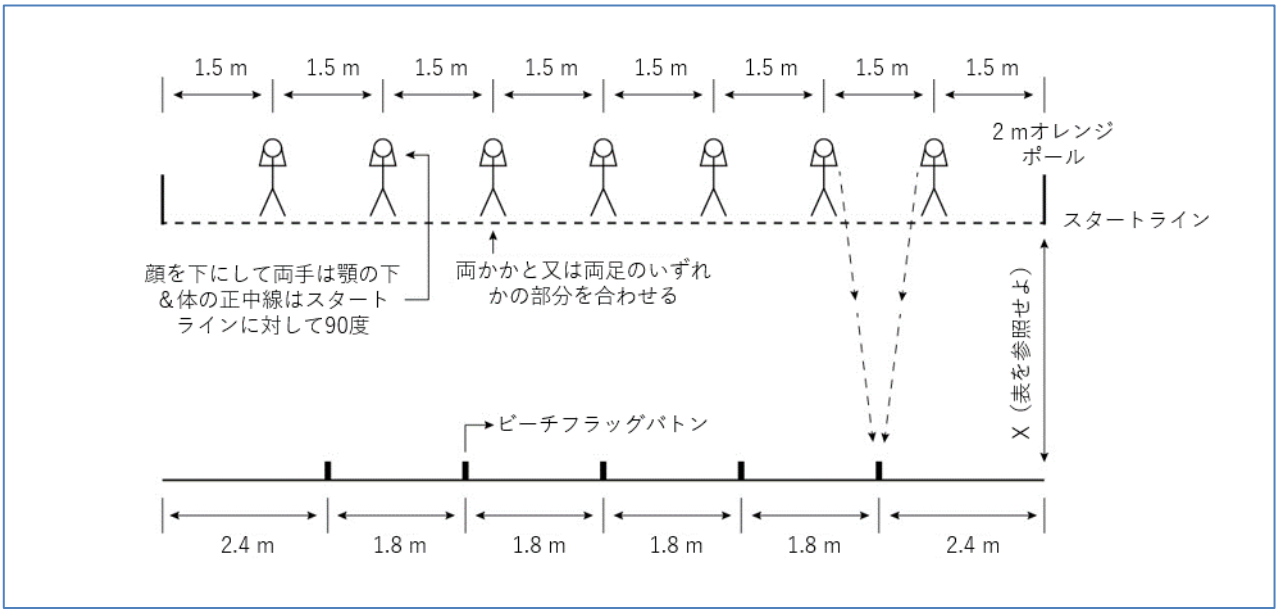


図 7：ビーチフラッグス（ランスルー毎に 2 人ずつ除外する場合）

（距離はおよその数値である）

年齢グループ	距離
オープン及びユース	20 m
マスターズ	15 m

11. ビーチスプリント（90 m 及び 70 m） BEACH SPRINT (90M AND 70M)

11.1 競技の説明 Event description

競技者は，指定されたレーンで位置につく。スタートの合図で，競技者はフィニッシュラインまで 90 m（マスターズは 70 m）のコースをレースする。フィニッシュは競技者の胸（のみ）がフィニッシュラインを越えることで判定される。競技者は，足で立ち体を起こした状態で競技をフィニッシュせねばならない。

11.2 スタート The start

人工的なスターティングブロックの使用は許可されないが，競技者は，スタートの補助のため，砂に穴を掘る及び/又は砂を盛り上げてもよい。競技者は，自身のレーン内の砂をならす又は平らにしてもよい。

11.3 コース The course

以下の図に示す通り，ビーチスプリントコースは，スタートラインからフィニッシュラインまで 90 m（マスターズは 70 m）とする。スタート側のマーシャル用に，そしてフィニッシュ側の競技者のオーバーラン用に，少なくとも 20 m のエリアをそれぞれ設置する。

全ての競技者が同じ距離を走るように，コースは長方形の四角形とし，四隅には約 2 m の目立つ色のポールを設置する[31]。

走行レーンは色付きロープで仕切られ，競技者が直線コースを維持できるようビーチに敷設される。レーンの幅は，可能であれば約 1.8 m，最低でも 1.5 m とする。

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。

レーン番号が記されたペグを，走行レーンが分かるよう，スターティングマーク[32]の手前及びフィニッシュラインを越えた位置に設置する。

招集ラインは，スターティングマークの後方約 5 mのところにスターティングマークと並行に設置し，高さ約 2 m のポールを置く。

11.4 器材及び服装 Equipment and apparel

チームのユニフォーム要件に準拠しているトラウザーズ（trousers）[33]又はショーツ及び/又はシャツは，競技者の裁量で着用してよい。

競技者は，判定を補助するため色のついたビブスの着用を求められることがある。

11.5 判定 Judging

チーフレフリー/セクショナルレフリーは，全体を監督できるよう配置される。

競技者が規定されたとおりコースを走っていることを確認するためのコースジャッジを 2 人任命してもよい。

フィニッシュジャッジは，順位を決める。競技者は，胸のいずれかの部分がフィニッシュラインを越えた順に順位付けられる。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。

---

[31] 【JLA 注釈】JLA 主催競技会ではこの記述と異なる仕様のポールを用いて四隅を示す場合がある。

[32] 【JLA 注釈】原文は starting mark だが，スタートラインのことと解釈する。

[33] 【JLA 注釈】パンツ又はズボンのこと。

注意 1：フィニッシュラインを正しく通過した競技者は，自分のレーンを出ずに，フィニッシュジャッジが順位を告げるため呼んだ際，フィニッシュラインまで戻ること。

11.6 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加え，以下の行為は失格となる：

A. 規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

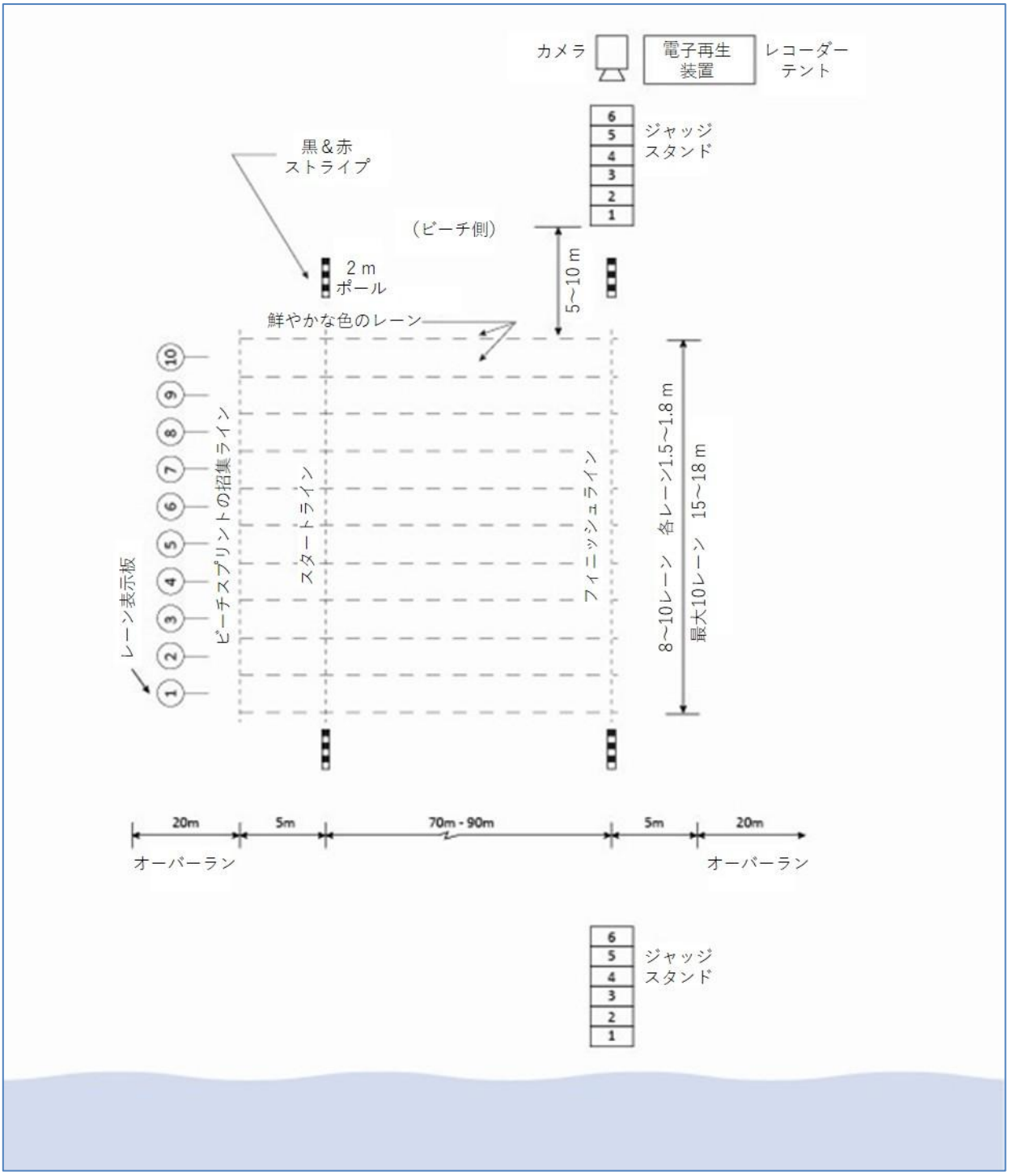


図 8：ビーチスプリント[34]

（距離はおよその数値である）

年齢グループ	距離
オープン及びユース	90 m
マスターズ	70 m

[34] 【JLA 注釈】図中「鮮やかな色のレーン」は「鮮やかな色のレーンロープ」と解釈する。

12 ビーチリレー BEACH RELAY

12.1 競技の説明 Event description

4 人（マスターズでは 3 人）から成るチームが，90 m（マスターズでは 70 m）コースをバトンリレー方式で競技する。スタートにあたり，競技者 2 人ずつ（マスターズでは 1 人と 2 人）がコース両端に分かれ指定されたレーンで位置につく。

スタート後，各競技者は，どちらか一方の手でバトンを持ってコースの 1 区間を完了し，第 1，第 2，第 3 区間終了時に，バトンを次の競技者に渡す。全ての競技者は，この競技の各自の区間を足で立ち体を起こした状態及び各自のバトンと接触した状態でフィニッシュするものとする。

競技者は，他の競技者の進路を妨害してはならない。

12.2 スタート The start

スタートは，ビーチスプリントと同じで，第 1 競技者が位置につく。

12.3 バトンの引継ぎ Baton changeovers

バトンは，以下の方法で引き継がれる：

A. バトンを渡すためにやって来る競技者は，バトンを境界線まで運ばねばならない（バトンを次の競技者に投げてはならない），
B. 第 1，第 2，第 3 の引継ぎでバトンを受け取る競技者は，受け取る間動いてもよいが，バトンを所持する前に競技者の身体又は手のいずれかの部分でも境界線を越えた場合，失格となる，
C. 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は（他の競技者の妨害をせずに）バトンを拾い，指定されたレーン内でそのままレースを続けてよい，
D. 引継ぎ以外でバトンを落とした場合は，競技者は（他の競技者の妨害をせずに）バトンを拾い，指定されたレーン内でそのままレースを続けてよい。

12.4 コース The course

コースは，以下の図に示すとおりビーチスプリントに類似したものである。

12.5 器材及び服装 Equipment and apparel

バトン：「第 8 章 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

チームのユニフォーム要件に準拠しているトラウザーズ（trousers）[35]又はショーツ及び/又はシャツは，競技者の裁量で着用してよい。

競技者は，判定を補助するため色のついたビブスの着用を求められることがある。

12.6 判定/チェンジオーバー Judging/changeovers

判定について，スタート及びフィニッシュに関してチーフレフリー，コースジャッジ及びフィニッシュジャッジは，ビーチスプリントと同様の責務が一般的に想定される。

コースジャッジが任命され，チェンジオーバー時に，両端のチェンジオーバーラインでの違反をチェックする。

---

[35] 【JLA 注釈】パンツ又はズボンのこと。

チェンジオーバーを含むコースジャッジが認めたいずれの違反も，チーフレフリー/セクショナルレフリーに報告すること。

12.7 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

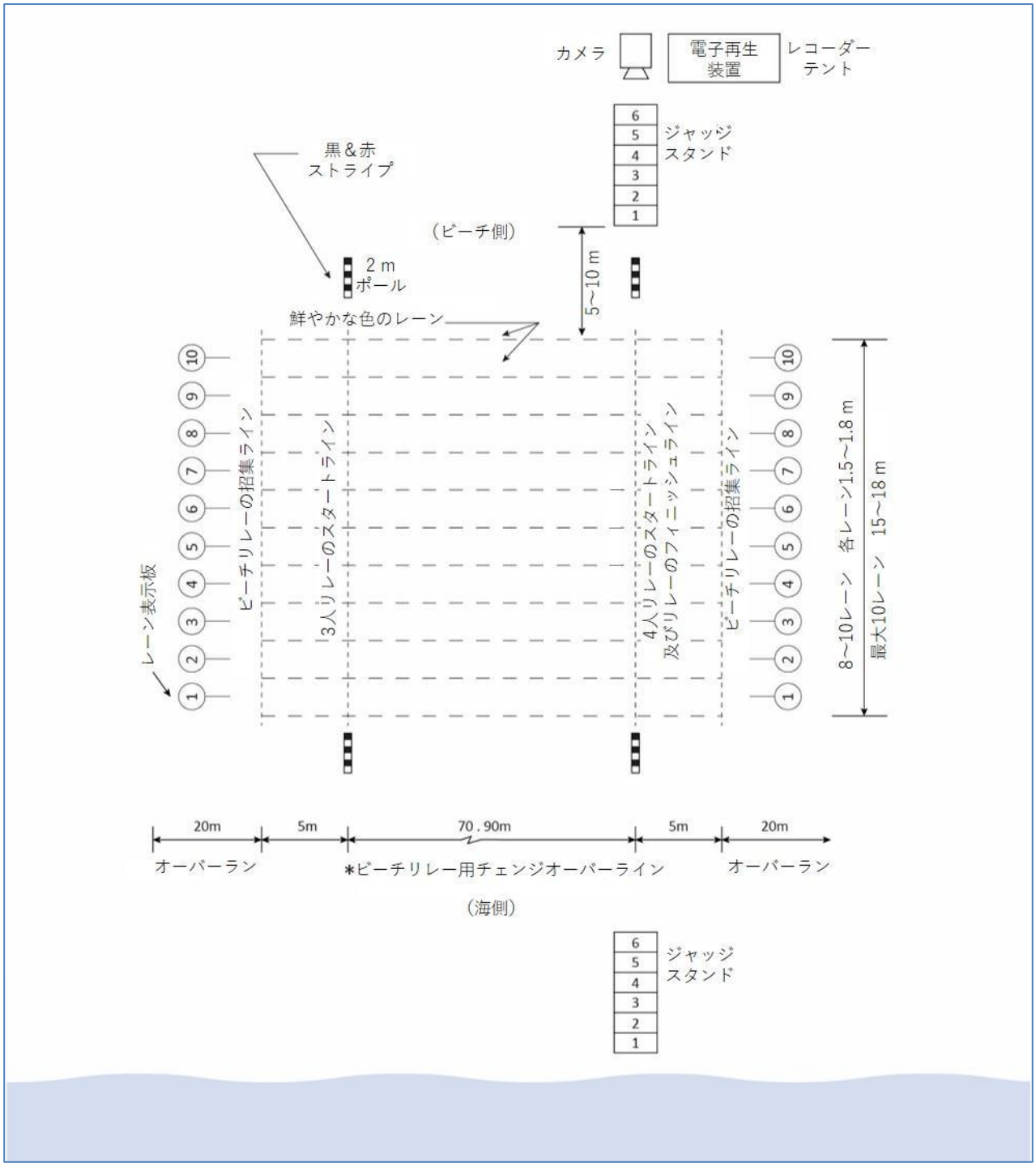


図 9：ビーチリレー[36]

（距離はおよその数値である）

年齢グループ	距離
オープン及びユース	90 m
マスターズ	70 m

[36] 【JLA 注釈】図中「鮮やかな色のレーン」は「鮮やかな色のレーンロープ」と解釈する。

13. ビーチラン（2 km 及び 1 km） BEACH RUN (2 km and 1 km)

13.1 競技の説明 ー 2 km Event description – 2 km

競技者はビーチにおいて 2 km レースする。コースは，総距離を変更しない範囲で，会場の特性に合わせて設定されるものとする。デフォルトの周回距離は 500 m だが，ビーチの広さに余裕があればチーフレフリーは周回距離を 1 km としてもよい。

チーフレフリーから事前に指示がない限り，競技者は，スタートの合図により，レーンを左側通行でレースし 250 m 離れたターニングポール[37]を時計回りに又は右手に見ながら回り，スタート/ターニングフラッグまで 250 m 戻ってくる。

それから競技者は，全て[38]のターニングフラッグを（事前の指示がない限り時計回り又は右手に見ながら）回り，同様にビーチを進んでターニングフラッグを回るのを 4 回繰り返す。最後の周回で，競技者はフィニッシュラインを越えてレースをフィニッシュする。

他の競技者を故意に押したり妨害して彼らの進行を妨げてはいけない。

複数のジャッジが，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するだけでなく，競技の実施を観察するために配置される。

フィニッシュは，フィニッシュラインを通過する競技者の胸で判定される。競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。

13.2 競技の説明 ー 1 km Event description – 1 km

競技者は，上述のビーチのコースを 1 km レースする。

13.3 コース The course

コース（図を参照）として，ビーチ上（実用的には柔らかい砂上）に，水際に平行にレイアウトする。

スタートラインは，砂上に引いたライン又は，緑と黄のフラッグを取り付けた 2 本のポール間に張った視認性の高い色の合成（繊維）コードとする。フィニッシュラインは，スタート/ターンライン（turn line）より陸側に約 5 m 離して立てた 2 本の緑フラッグとする。チーフレフリーがスタート/ターンラインの長さを決定する。

走行レーン：コースは，水際に平行な 2 つのレーンに分けられる。海に近い側のレーンは，スタート/フィニッシュラインから走る区間である。2 つのレーンは色テープ，連続フラッグ，その他の適切な材料により分けられる。

注意：コースを逆方向に走らせる場合，スタートから離れる区間は陸側で，戻り区間は海側となる。

緑＆黄フラッグを付けた 2 本のポールを，スタートから約 250 m のレーン分離線の終端に 5 m 間隔を空けて設置し，ターニングポイント（turning point）とする

---

[37] 【JLA 注釈】「13.ビーチラン」，及び「14.ビーチランリレー」に於いて「ターニングポール」との記述が数か所あるが，これらは「ターニングフラッグ」の表現の揺らぎである（英文の通りカタカナで表記している）。

[38] 【JLA 注釈】この「全てのターニングフラッグ」とは，「スタート/ターン（折返し）」側にある全てのターニングフラッグという意味である。

13.4 器材及び服装 Equipment and apparel

チームのユニフォーム要件に準拠しているトラウザーズ（trousers）[39]又はショーツ及び/又はシャツは，競技者の裁量で着用してよい。履物の着用は任意である。

13.5 判定 Judging

チーフレフリー/セクショナルレフリーは，コースの片側に位置して，全体を監督できるようにする。

競技者が他の競技者に干渉せずコースを走っていることを確認するためのコースジャッジを任命してもよい。

競技者が不必要に押したり干渉していないか確認するため，ターニングポールの位置にジャッジを 1 人配置すること。

フィニッシュジャッジは，順位を決める。

13.6 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

[39] 【JLA 注釈】パンツ又はズボンのこと。

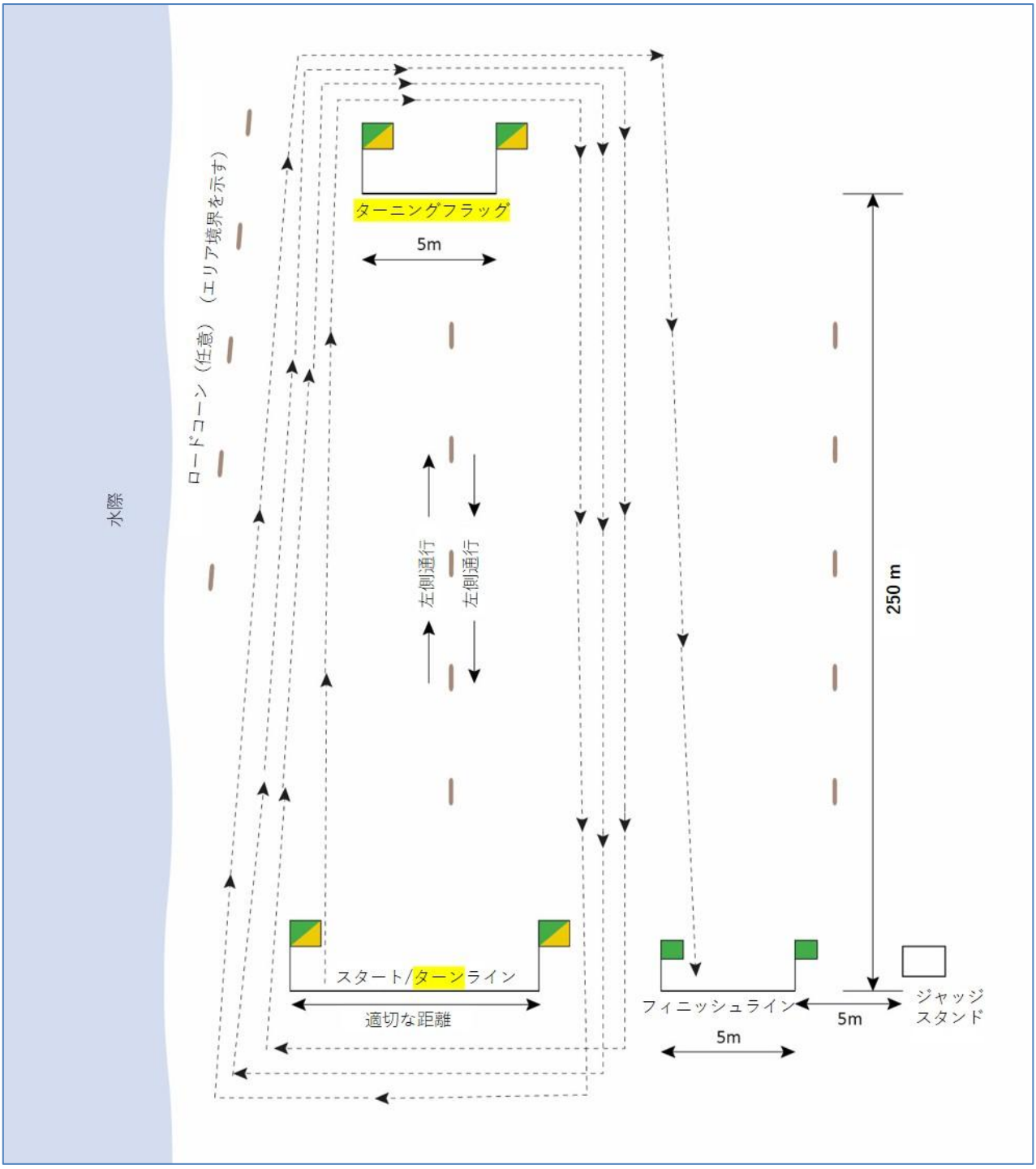


図 10：ビーチラン（1 km 及び 2 km）
（距離はおよその数値である）

距離	コース
1 km ビーチラン	2×500 m 区間
2 km ビーチラン	4×500 m 区間

14. ビーチランリレー（3×1 km） BEACH RUN RELAY (3 x 1 km)

14.1 競技の説明 Event description – 3 x 1 km

3 人の競技者がビーチにおいてそれぞれ 1 km ずつレースする。コースは，総距離を変更しない範囲で，会場の特性に合わせて設定されるものとする。デフォルトの周回距離は 500 m である。ビーチの広さに余裕があれば，代わりに，チーフレフリーは周回距離を 1 km としてもよい。

競技者は，スタートの合図により，レーンを左側通行でレースしターニングポールを（事前の指示がない限り，時計回りに又は右手に見ながら）回り，ターニングフラッグに戻って，コースの周回を繰り返す。（チェンジオーバーゾーンに）入ってくる競技者は第 1 ターニングフラッグを（事前の指示がない限り，時計回り又は右手に見ながら）回り，次の競技者にタグする ― 次の競技者は，第 1 及び第 2 ターニングフラッグの間のチェンジオーバーゾーンの担当オフィシャルの指示に従いチェンジオーバーゾーンのほぼ中央にあるラインで待機している。タグは，第 1 ターニングフラッグから次の競技者が第 2 ターニングフラッグを回るまでにしなければならない。

第 2 競技者は，上述と同じコースを回る。

第 3 競技者は，上述と同じコースを回ってフィニッシュラインを通過する。

他の競技者又はチームを故意に押したり妨害して彼らの進行を妨げてはいけない。

複数のジャッジが，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するだけでなく，競技の実施を観察するために配置される。

フィニッシュは，フィニッシュラインを越える競技者の胸で判定される。競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。

14.2 コース The course

コース（図を参照）として，ビーチ上（実用的には柔らかい砂上）に，水際に平行に 2 レーンをレイアウトする。

スタートラインは，砂上に引いたライン又は，緑と黄のフラッグを取り付けた 2 本のポール間に張った視認性の高い色の合成（繊維）コードとする。フィニッシュラインは，スタート/ターンラインより陸側に約 5 m 離して立てた 2 本の緑フラッグとする。チーフレフリーがスタート/ターンラインの長さを決定する。

走行レーン：コースは，水際に平行な 2 つのレーンに分けられる。海に近い側のレーンは，スタート/フィニッシュラインから走る区間である（全てのチームメンバーにとっての最初の区間）。2 つのレーンは色テープ，連続フラッグ，その他の適切な材料により分けられる。

注意：コースを逆方向に走らせる場合，スタートから離れる区間は陸側で，戻り区間は海側となる。

緑＆黄フラッグを付けた 2 本のポールを，スタートから約 250 m のレーン分離線の終端に 5 m 間隔を空けて設置し，ターニングポイントとする

14.3 器材及び服装 Equipment and apparel

バトン：「第 8 章 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

チームのユニフォーム要件に準拠しているトラウザーズ（trousers）[40]又はショーツ及び/又はシャツは，競技者の裁量で着用してよい。履物は任意である。

14.4 判定 Judging

チーフレフリー/セクショナルレフリーは，コースの片側に位置して，全体を監督できるようにする。

競技者が他の競技者に干渉せず競技していることを確認するコースジャッジを任命してもよい。

競技者が不必要に押したり干渉していないか確認するため，ターニングポールの位置にジャッジを 1 人配置すること。

フィニッシュジャッジは，順位を決める。

14.5 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

[40] 【JLA 注釈】パンツ又はズボンのこと。

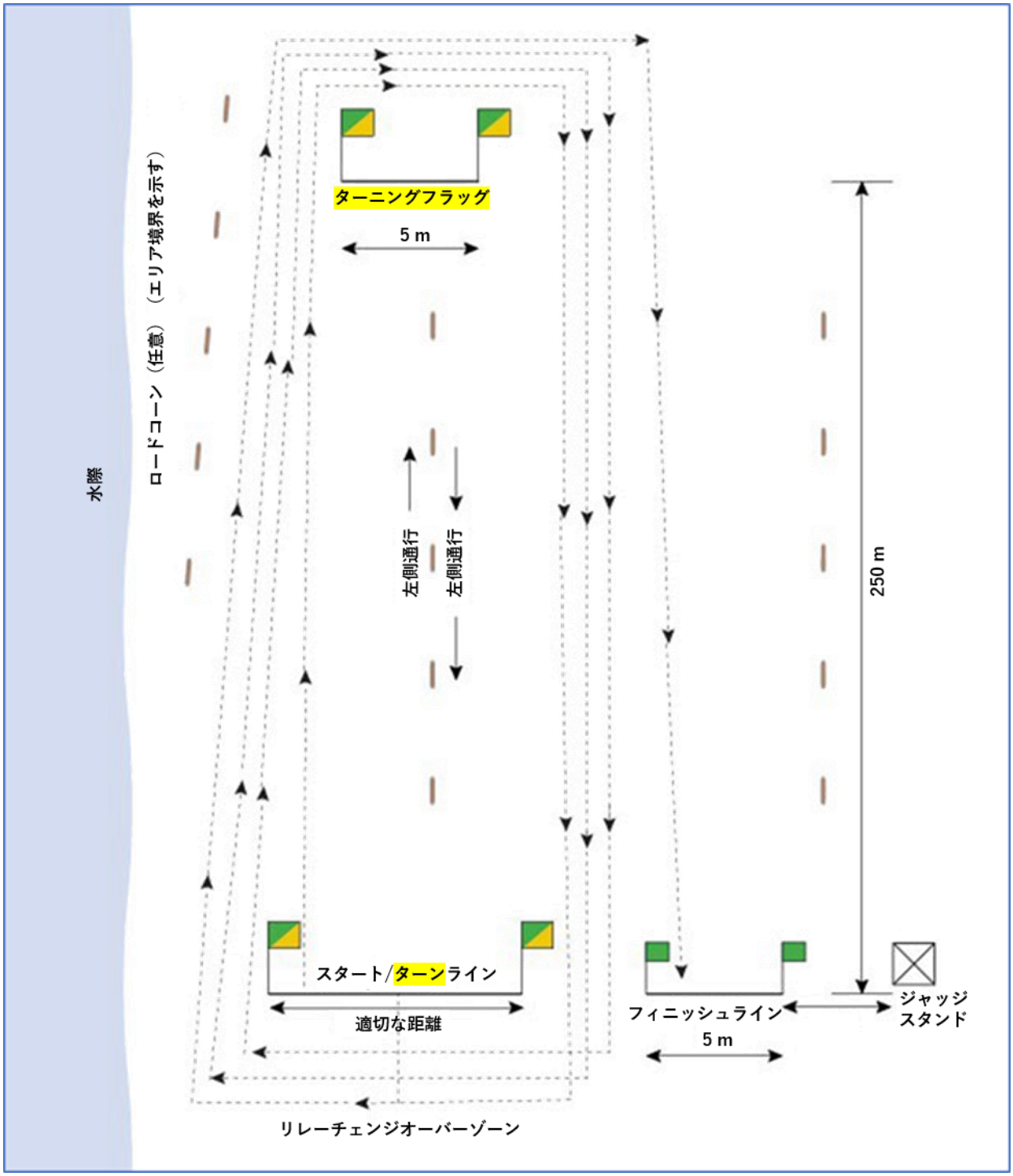


図 11：ビーチランリレー

（距離はおよその数値である）

距離	コース
3×1 km ビーチランリレー	3×1 km （競技者 1 人あたり 2×500 m 区間）

15. サーフスキーレース SURF SKI RACE

15.1 競技の説明 Event description

1 人乗りのサーフスキーは，主としてパドルを持つ 1 人の競技者により推進されるクラフトである。 詳細については「第 8 章 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

競技者は，およそ膝の深さで約 1.5 m の間隔をとって列になり自身のサーフスキーを安定させる。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。

競技者は，スターターの合図で各自のサーフスキーをパドルで漕いで，ブイで標（しる）されたコースを回り，戻ってフィニッシュする。競技者が乗船している，掴んでいる又は運んでいるに拘らず，サーフスキーのいずれかの部分が水中フィニッシュラインを通過することでフィニッシュとなる。

競技者は，サーフスキーから離れたり操作できなくなっても，必ずしも失格とはならない。レースを完了するには，競技者は，サーフスキー及びパドルを確保し（又は再度それらを確保し），サーフスキー及びパドルに接したまま水中フィニッシュラインを海側から通過せねばならない。

競技者は，他の競技者のサーフスキーを掴んだり，その他の妨害をしてはならず，また故意に進路を妨害してはならない。

15.2 コース The course

コースのレイアウトの詳細は，以下の図のとおり。

スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

ブイ：オレンジ色（又はエリア色）の 50 リットルのドラムと同じサイズの 3 つのブイを使用する[41]：2 個の「ターニングブイ」を約 75 m の間を隔て，干潮時の膝の深さ位置からのパドリング距離 300 m 以上沖合に配置する（マスターズは 250 m 以上）— 第 3 の「頂点」ブイは，2 個のターニングブイの中間及びそれらから更に約 15 m 沖合に配置し，3 個のブイで弧を描くようにする。

スタートラインを明確に設置する必要は無いが，必要であれば 2 本のポールで標（しる）し，第 1 ターニングブイがスタートラインの中央に位置するようにする。

フィニッシュラインは，クラフトが浮いた状態でフィニッシュする位置に置いた 2 つのスタンド又はポール又はその他適切なマーカーに付けたオレンジ色（又はエリア色）のフラッグの間とする。フィニッシュラインの中央に第 3 ターニングブイが（全体的な海面の状況を考慮しながら）位置するようにする。

ドライスタート及びドライフィニッシュ：スターターが公平にスタートさせられない状況の場合，ドライスタート及び/又はドライフィニッシュが採用される。後述を参照のこと。

---

[41] 【JLA 注釈】JLA 主催競技会では，50 リットルのドラムと異なるサイズのブイを用いる場合がある。

15.3 ドライスタート及びドライフィニッシュ Dry Start and Dry finish

ドライスタートでは，競技者は，2 本のスタートポール（間隔：35 m，位置：水際から約 5 m，長さ：2 m）の間の抽選した位置に，各自のスキー及びパドルと共に並ぶ。

スターターの合図で，競技者は自身の判断で自身のクラフトを水まで運び，図に示すサーフスキーコースをパドルする。

ドライフィニッシュラインは，水際から約 15 m の浜に設定する。ラインの長さは約 20 m で，両端は 4 m 長のポールに取り付けたフラッグで標（しる）す。フィニッシュフラッグは，コースブイと同じ色であること。

A. 競技者は，サーフスキーをパドルして最終ブイを回らねばならないが，最終ブイを回った後の帰路であれば，クラフト又はパドルから離れたり操作できなくなっても失格にはならない。
B. 競技者は，クラフト又はパドルと共にフィニッシュする必要はない。
C. フィニッシュは，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。競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。
D. 競技者のチームのメンバーは，競技者のクラフト及びパドルをコースから回収するのをアシストする。登録されているチームコーチ 1 人/マネージャー1 人/その他登録されているチーム関係者 1 人は，ハンドラーとして機能することが認められている。チーフレフリーが承認すれば，チームメンバー以外の者もハンドラーとして機能してもよい。
E. ハンドラーは：
   - 競技用キャップを着用することは求められていない，
   - 視認性の高いベストを着用すること，
   - ハンドラー自身及びハンドラーが扱う器材が，他の競技者を妨害しないようあらゆる努力を尽くすこと，
   - オフィシャルの全ての指示に従うこと。

15.4 器材 Equipment

サーフスキー及びパドル：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。競技者のためにサーフスキー又はパドルを交換することは認められており，他の競技者を妨害せず交換し，そして競技者が元のスタートエリアからレースを再スタートするのであれば，チームの他のメンバーが水際に運んでもよい。

15.5 判定 Judging

複数のジャッジが，競技の実施を観察し，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するために配置される。

15.6 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

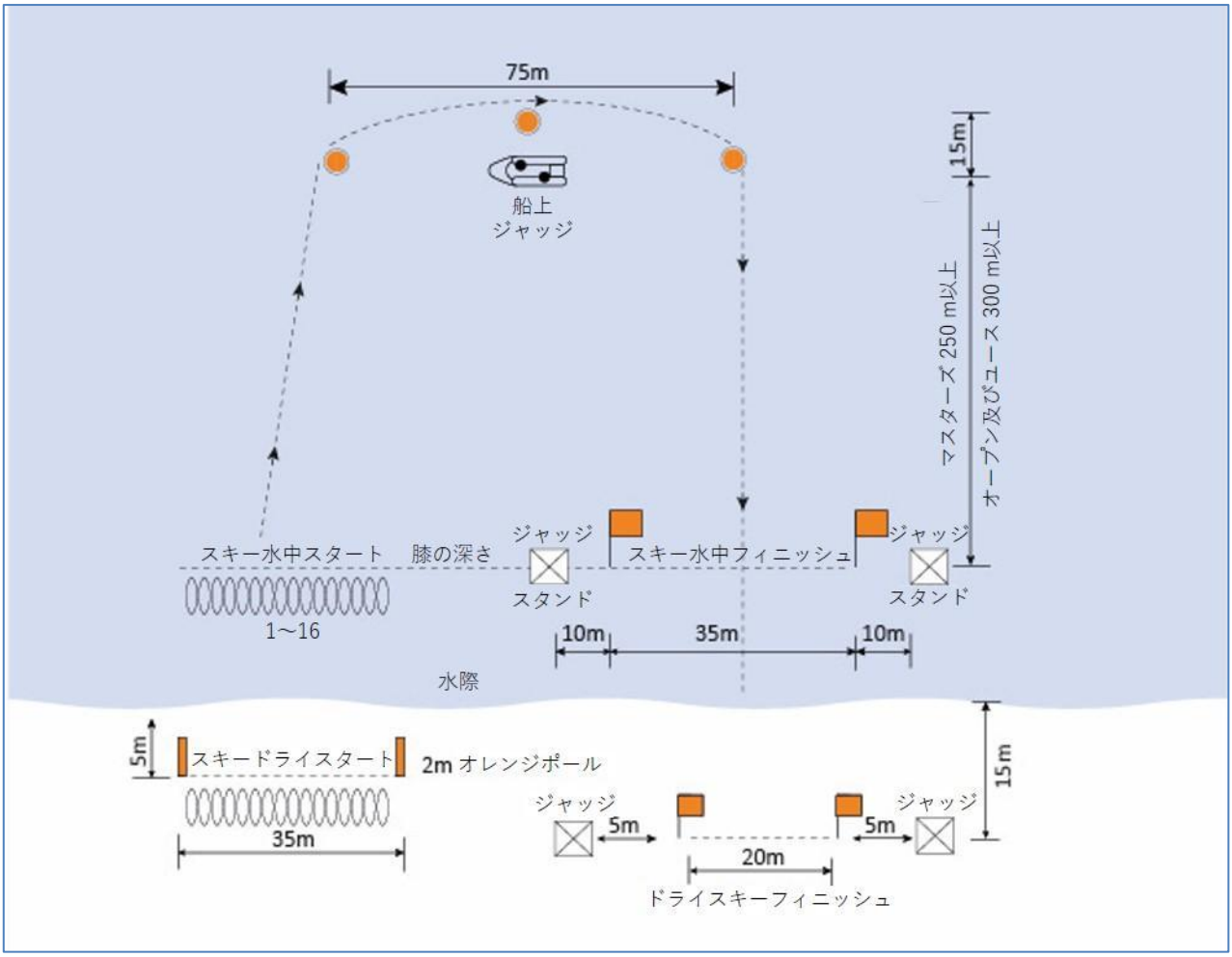


図 12：サーフスキーレース

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である。

年齢グループ	距離
オープン及びユース	ベースブイまで 300 m
マスターズ	ベースブイまで 250 m

16. サーフスキーリレー SURF SKI RELAY

16.1 競技の説明 Event description

サーフスキーリレーはサーフスキーレースの一般規則の下で実施される。各チームはそれぞれ 3 人の競技者で構成され，同一クラフトを共用してよい。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。

第 1 競技者：第 1 競技者は，サーフスキーレースと同様にスタートし，ブイでマークされたコースを完了する。それから競技者は，（最終ターニングブイを回った後であればどこででも）自身のスキーから離れてもよく，浜に戻り，ビーチを駆け上がり，2 本の緑＆黄ターニングフラッグを右回りに回って，指定されたサーフスキーチェンジオーバーラインで第 2 競技者にタグする。

第 2 競技者：第 2 競技者は同じコースをとり，2 本のターニングフラッグを回り，指定されたサーフスキーチェンジオーバーラインで第 3 競技者にタグする。

第 3 競技者：第 3 競技者は同じコースをとり，第 1 ターニングフラッグを回り，第 2 ターニングフラッグの陸側を通過し，2 本の緑（又はエリアカラー）のフィニッシュフラッグの間を通過してフィニッシュする。

各チームの第 1 及び第 3 競技者は，抽選したチームの位置からスタートする。但し，各チームの第 2 競技者については，抽選したスタート位置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，抽選により位置 1 と指定された場合，第 1 競技者は位置 1 からスタート，第 2 競技者は位置 16 からスタート，第 3 競技者は位置 1 からスタートとなる。

第 1 及び第 3 競技者のスタート位置	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
第 2 競技者のスタート位置	16	15	14	13	12	11	10	9	⋯1

競技者は，他の競技者のサーフスキーを掴んだり，その他の妨害をしてはならず，また故意に進路を妨害してはならない。

16.2 コース The course

コースのレイアウトの詳細は，以下の図のとおり。フィニッシュは 2 本の緑色（又はエリアカラー）のフラッグの間である。

サーフスキーリレーにおいて，スタート/チェンジオーバーラインは水中に設定される。スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

16.3 器材及び服装 Equipment and apparel

サーフスキー，パドル：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

A. チームのメンバー又はチーフレフリーの承認を得た他チームのメンバーは，チームメンバーが使用したクラフトが，レースしている他チーム又は競技者を妨害しないようにせねばならない。混雑及び器材破損を避けるため，器材を可能な限り早く水際から回収すること。

B. 同一団体から複数のチームが出場する場合，各チームは識別できる数字又は文字を腕，脚，又はキャップに入れること。

16.4 判定 Judging

複数のジャッジが，競技の実施を観察し，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するために配置される。

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。フィニッシュは，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。

16.5 クラフトのコントロール Control of craft

競技者は，再度サーフスキー（及びパドル）を確保してクラフトに接触したまま最終ブイを回りコースを完了するのであれば，沖に出る際にサーフスキー又はパドルから離れたり操作できなくなっても，よい。

競技者は，自分のサーフスキーをパドルして最終ブイを回らねばならないが，最終ブイ後の帰路では，自分のクラフト（又はパドル）から離れたり操作できなくなっても，失格にはならない。

16.6 マスターズ・スキーリレーのコース及び手順のバリエーション Masters Ski Relay Course and Procedure Variation

A. マスターズのスキーリレーのスキーコースブイは，オーシャンマン/オーシャンウーマンリレーのスキー区間に準ずる。競技者は特に指示のない限り，スイムブイ，白黒のボードブイ，及び 3 つのオレンジのスキーブイを含む水上のすべてのブイを回らねばならない。

B. 約 15 m 離した 2 本の緑/黄のターニングフラッグを（全体的な海面の状況を適切に考慮して走る距離が最小になるように）海岸線又は膝の深さに設置する。

C. 2 本の緑色（又はエリアカラー）のフィニッシュフラッグは約 5 m の間隔を空け，更に第 2 ターニングフラッグから約 5 m 離して設置する。

注意：これ以外の条件は，通常のコースのまま変更はない。

16.7 失格 Disqualifications

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

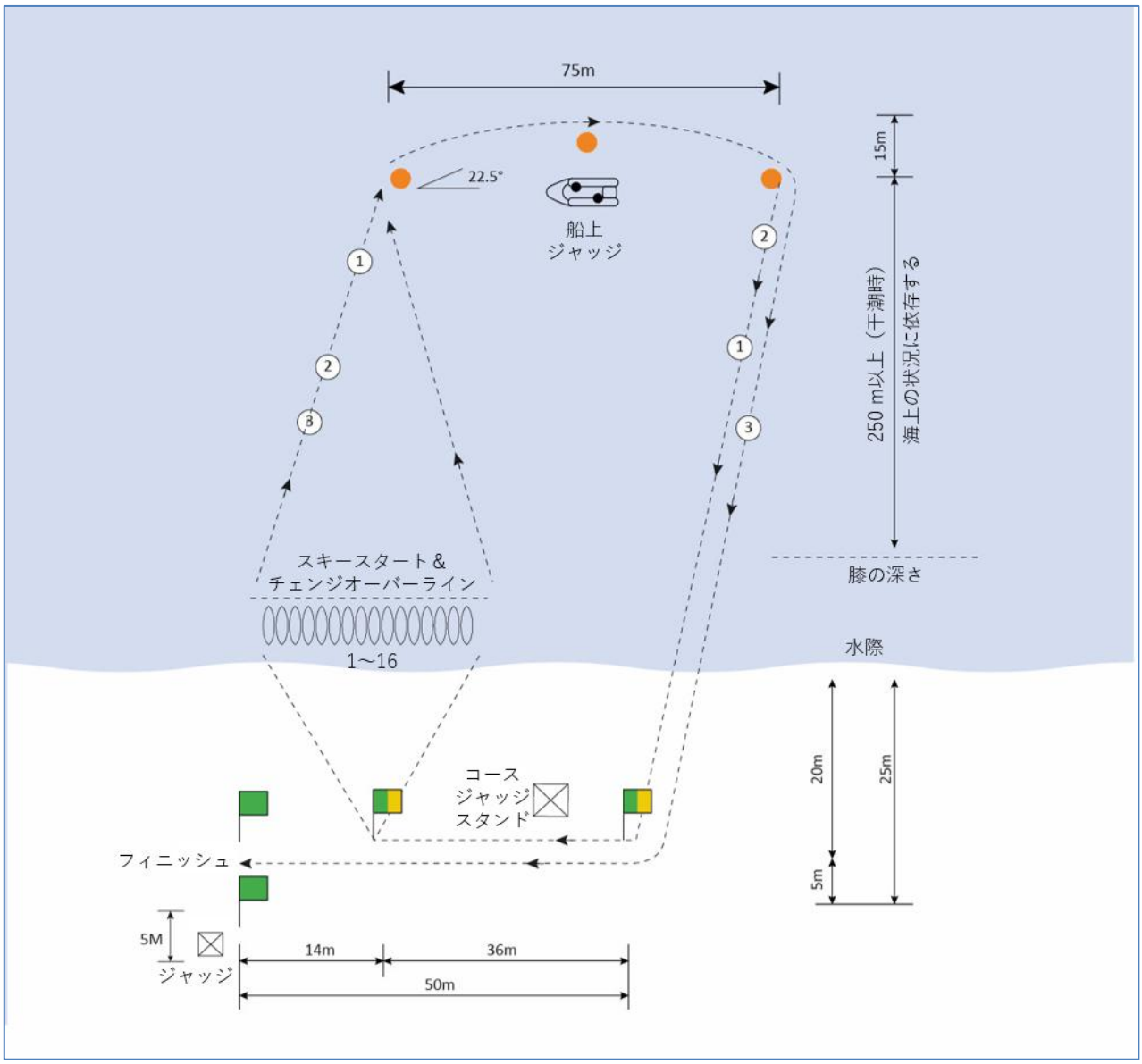


図 13：オープン及びユースのサーフスキーリレー

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である。

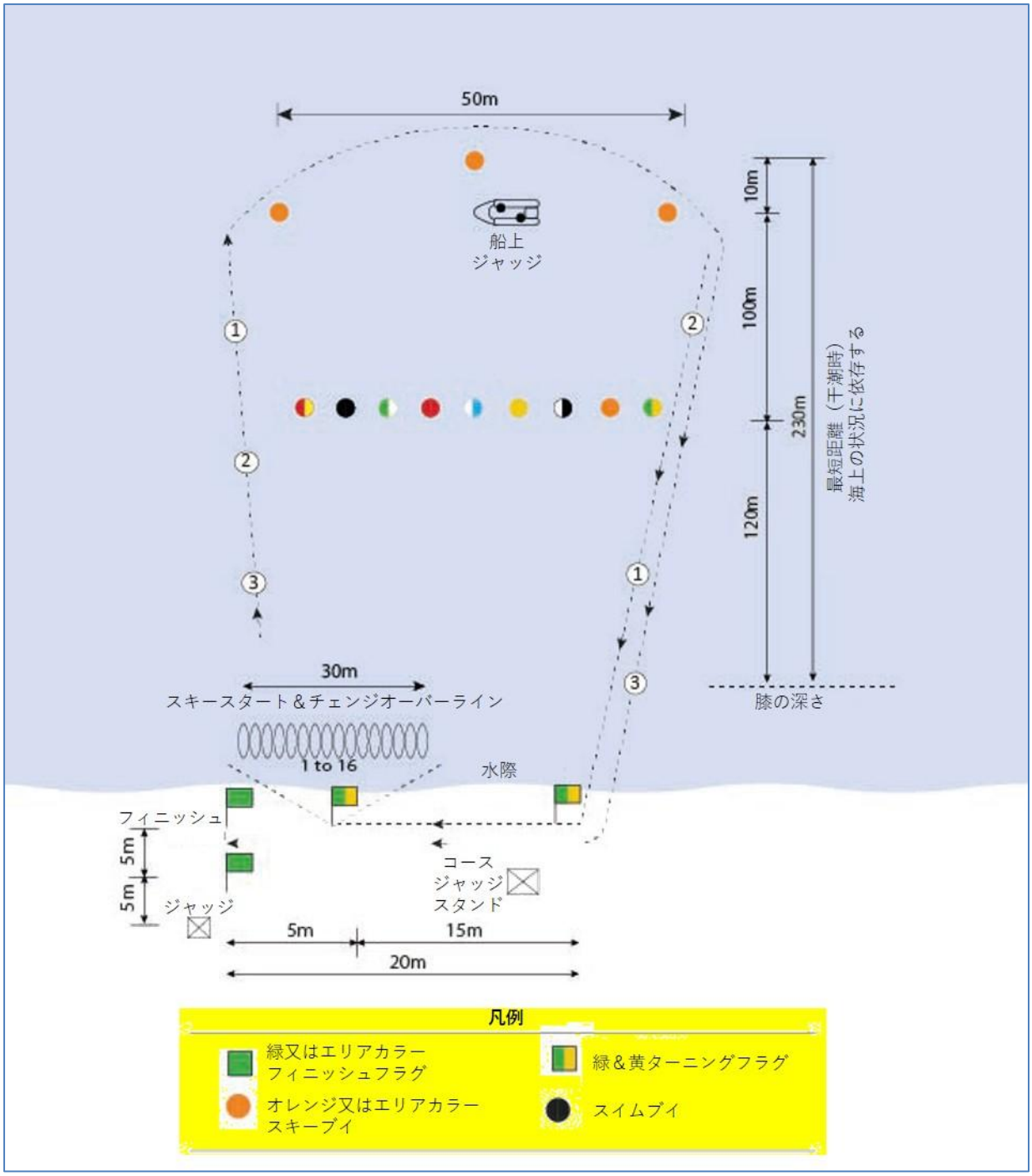


図 14：マスターズのサーフスキーリレー

（距離はおよその数値である）

注意 1：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である[42]。

[42] 【JLA 注釈】スキーブイの幅は，この図では 14 m+48 m=62 m だが，JLA 主催競技会では本文（S4-16.6 マスターズ・スキーリレーのコース及び手順のバリエーション）にある通りオーシャンマン/オーシャンウーマンリレーのスキー区間に準じて約 50 m を基本とする場合がある。

注意 2：ターニングフラッグは，チーフレフリー又はその代理人がレース時の海の状況を考慮して設置される，例えば，安全性，公平性，実用性の観点から，ビーチから海への急峻な下り及び/又は水際での強いダンパーがある場合，ターニングフラッグは水際から約 5 m の位置まで後退させるべきである。しかしながら，平らなビーチ及び/又はうねりが殆ど無い場合，ランの距離を最小化するためターニングフラッグは水際又は水中に置いても良い。チェンジオーバーラインは，状況及びターニングフラッグの位置に応じてビーチ又は水中に設置され得る。

17. ボードレース BOARD RACE

17.1 競技の説明 Event description

サーフボードは主に競技者の手と腕により推進するクラフトである。詳細は「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

競技者は，ボードと共に，1.5 m の間隔を空けて，ビーチのスタートラインの上又は後ろに立つ。

競技者は，スターターの合図で水に入り，ボードを漕いで，ブイで標（しる）されたコースをパドルし，浜に戻りフィニッシュラインを走って通過する。

競技者は，他の競技者のボードを掴む又はその他の妨害をしてはならず，また故意に彼らの進路を妨害してはならない。

17.2 コース The course

コースのレイアウトは，以下のボードレースの図で詳細を示す。

スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

ブイ：50 リットルのドラムと同じサイズの 3 つの黒&白（又はエリアカラー）ブイを使用する[43]：2 個の「ターニングブイ」を約 75 m の間を隔て，干潮時の膝の深さ位置から 250 m 以上沖合に配置する（マスターズも同様）— もう 1 個の「頂点」ブイは，2 個のターニングブイの中間及びそれらから更に約 15 m 沖合に配置し，3 個のブイで弧を描くようにする。

スタートラインは，2 本のポール間の砂上に描いたライン，又は 2 本のポール間の鮮やかな色のコード（紐）であり，水際から約 5 m の浜に設定する。スタートラインの長さは 30 m である。スタートラインの中央に第 1 ターニングブイが並ぶようにするが，全ての競技者が第 1 ブイを公平に通過できるよう，全体的な状況に応じてチーフレフリーの裁量で変更することができる。

フィニッシュラインは，水際から約 15 m の浜に設定した 2 本の黒&白（又はエリアカラー）のフラッグの間とする。長さは 20 m で，両端にフラッグを付けた 4 m ポールを立てる。

フィニッシュラインの中央に 3 番目のターニングブイが並ぶようにするが，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

注意：競技者がボードを持たずにラインまで走るという代替フィニッシュが規定されている場合，フィニッシュはフィニッシュラインを通過する競技者の胸で判定される。競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。競技者のチームのメンバー1 人が競技者のクラフト及びパドルをコースから回収するのをアシストする。登録されているチームコーチ 1 人/マネージャー1 人/その他登録されているチーム関係者 1 人は，ハンドラーとして機能することが認められている。チーフレフリーが承認すれば，チームメンバー以外の者もハンドラーとして機能してもよい。

ハンドラーは：

- 競技用キャップを着用することは求められていない，

[43] 【JLA 注釈】JLA 主催競技会では，50 リットルのドラムと異なるサイズのブイを用いる場合がある。

- 視認性の高いベストを着用すること，
- ハンドラー自身及びハンドラーが扱う器材が，他の競技者を妨害しないようあらゆる努力を尽くすこと，
- オフィシャルの全ての指示に従うこと。

17.3 器材 Equipment

ボード：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。
ボードの交換は，競技者がスタートラインから再スタートすれば認められる。ボードの交換は，他の競技者を妨害しないのであれば，競技者のチームメンバーが代替ボードをスタートラインまで運んでもよい。

17.4 判定 Judging

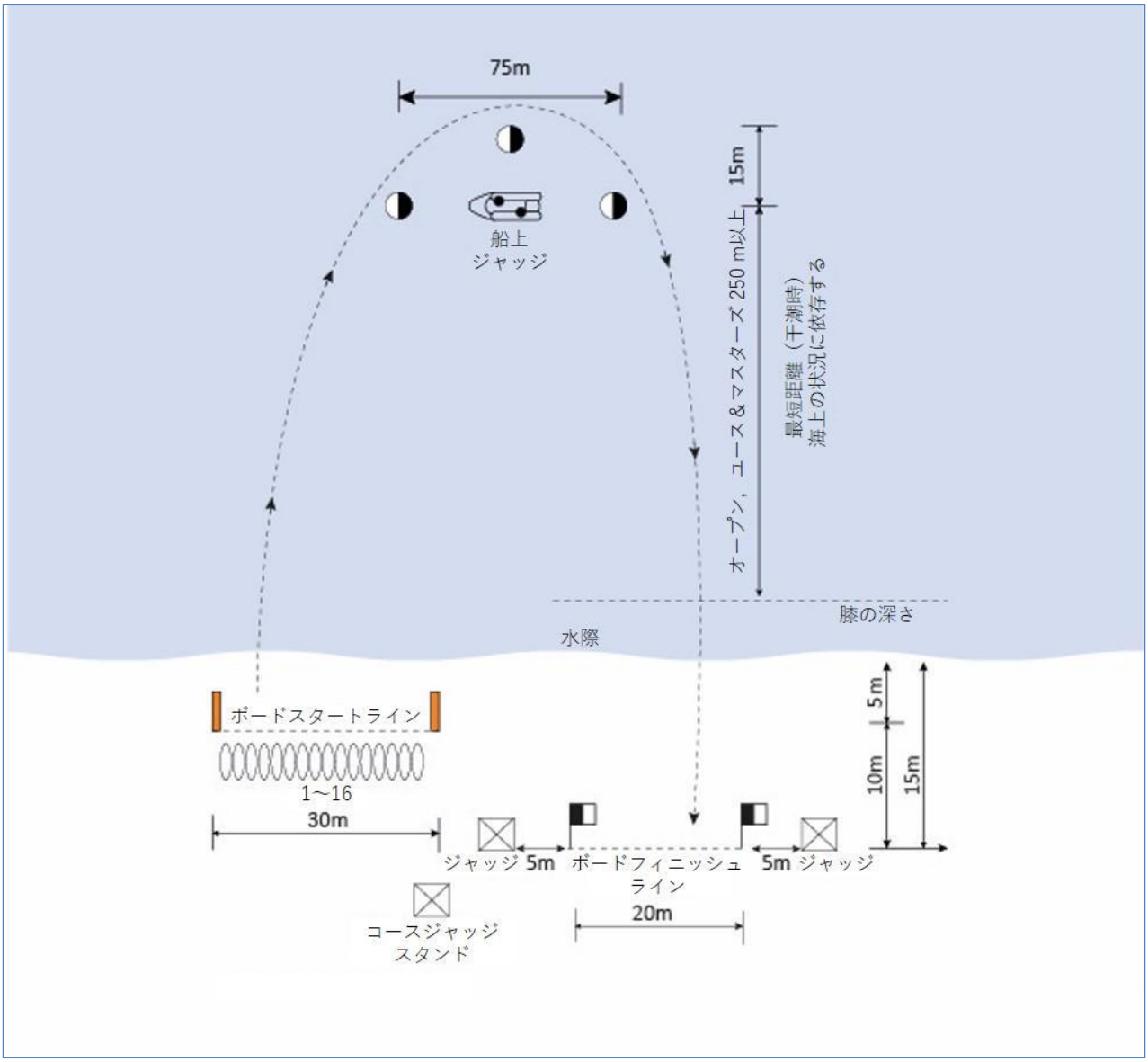
フィニッシュは，フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。競技者はボードをコントロールした状態で，足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。

17.5 クラフトのコントロール Control of craft

競技者は，ボードから離れる又は操作できなくなっても，必ずしも失格になることはない。レースを完了するには，競技者は自身のボードを持ち（又は再度確保して）ボードと共にフィニッシュラインを海側から通過せねばならない。

17.6 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。



Dr. Harald Vervaecke PhD

図 15：ボードレース

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である。

年齢グループ	距離
オープン及びユース	ベースブイまで 250 m
マスターズ	ベースブイまで 250 m

18. ボードリレー BOARD RELAY

18.1 競技の説明 Event description

ボードリレー競技は，ボードレース競技の一般ルールの下で実施される。チームは 3 人で構成され，その 3 人は同じボードを使用してもよい。

第 1 競技者：第 1 競技者はボードレースと同様の手順でスタートし，ブイでマークされたコースを完了する。それから競技者は，（最終ターニングブイを回った後であればどこででも）自身のボードから離れてもよく，浜に戻り，ビーチを駆け上がり，2 本の緑＆黄ターニングフラッグを右回りに回って，指定されたボードチェンジオーバーラインで第 2 競技者にタグする。

第 2 競技者：第 2 競技者は，同じコースをとり，2 本のターニングフラッグを回って，指定されたボードチェンジオーバーラインで第 3 競技者にタグする。

第 3 競技者：第 3 競技者は同じコースをとり，第 1 ターニングフラッグを回り，第 2 ターニングフラッグの陸側を通過し，2 本の緑（又はエリアカラー）のフィニッシュフラッグの間を通過してフィニッシュする。

ボードリレー競技において，第 2，第 3 競技者は，足をチェンジオーバーラインの上又は陸側に置いて待機する。第 2，第 3 競技者は，タグされた後，入水するのにスタートラインを越えなくてもよい。

ボードリレー競技の競技者は，指定された正しい位置から各自の区間を開始せねばならない。

各チームの第 1 及び第 3 競技者は，抽選によって決定した位置からスタートする。それに対して，各チームの第 2 競技者は，スタート位置が抽選したものとは逆並びとなる。例えば，16 チームが参加するレースで，抽選により位置 1 と指定されたチームは，第 1 競技者は位置 1 からスタート，第 2 競技者は位置 16 からスタート，第 3 競技者は位置 1 からスタートする。

第 1 及び第 3 競技者のスタート位置	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
第 2 競技者のスタート位置	16	15	14	13	12	11	10	9	…1

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ず，また故意に進路を妨害してはならない。

18.2 コース The course

コースレイアウトは，ボードリレーレース[44]で詳細を示した通り及び以下の図に示す通りとする。

スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

18.3 器材 Equipment

ボード：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

A. ボードの交換は，競技者がスタートラインから再スタートするのであれば認められる。ボードの交換は，他の競技者を妨害しないのであれば，競技者のチームメンバーが代替ボー

[44] 【JLA 注釈】原文は「the Board Relay Race」だが，ここは「ボードレース」の誤植だと思われる。

ドをスタートラインまで運んでもよい。

B. チームのメンバー又はチーフレフリーの承諾を得た他チームのメンバーは，チームメンバーが使用したクラフトが，レースしている他チーム又は競技者を妨害しないようにせねばならない。混雑及び器材破損を避けるため，ボードを可能な限り早く水際から回収すること。

C. 同一団体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又は文字を腕，脚，又はキャップに入れること。

18.4 判定 Judging

フィニッシュは，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。競技者は足で立ち体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。

18.5 クラフトのコントロール Control of craft

競技者は，再度ボードを確保してボードに接触したまま最終ブイを回りコースを完了するのであれば，沖に出る際にボードから離れたり操作できなくなってもよい。

競技者は，自分のボードをパドルして最終ブイを回らねばならないが，最終ブイ後の帰路では，ボードから離れたり操作できなくなっても，失格にはならない。

18.6 マスターズ・ボードリレーのコース及び手順のバリエーション Masters Board Relay Course and Procedure Variation

A. マスターズのボードリレーのボードコースブイは，オーシャンマン/オーシャンウーマンリレーのボード区間に準ずる。競技者は特に指示のない限り，全てのスイムブイ及び白黒のボードブイを回らねばならない。

B. 約 15 m 離した 2 本の緑/黄のターニングフラッグを（全体的な海面の状況を適切に考慮して走る距離が最小になるように）海岸線又は膝の深さに設置する。

C. 2 本の緑色（又はエリアカラー）のフィニッシュフラッグは約 5 m の間隔を空け，更に第 2 ターニングフラッグから約 5 m 離して設置する。

注意：これ以外の条件は，通常のコースのまま変更はない。

18.7 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

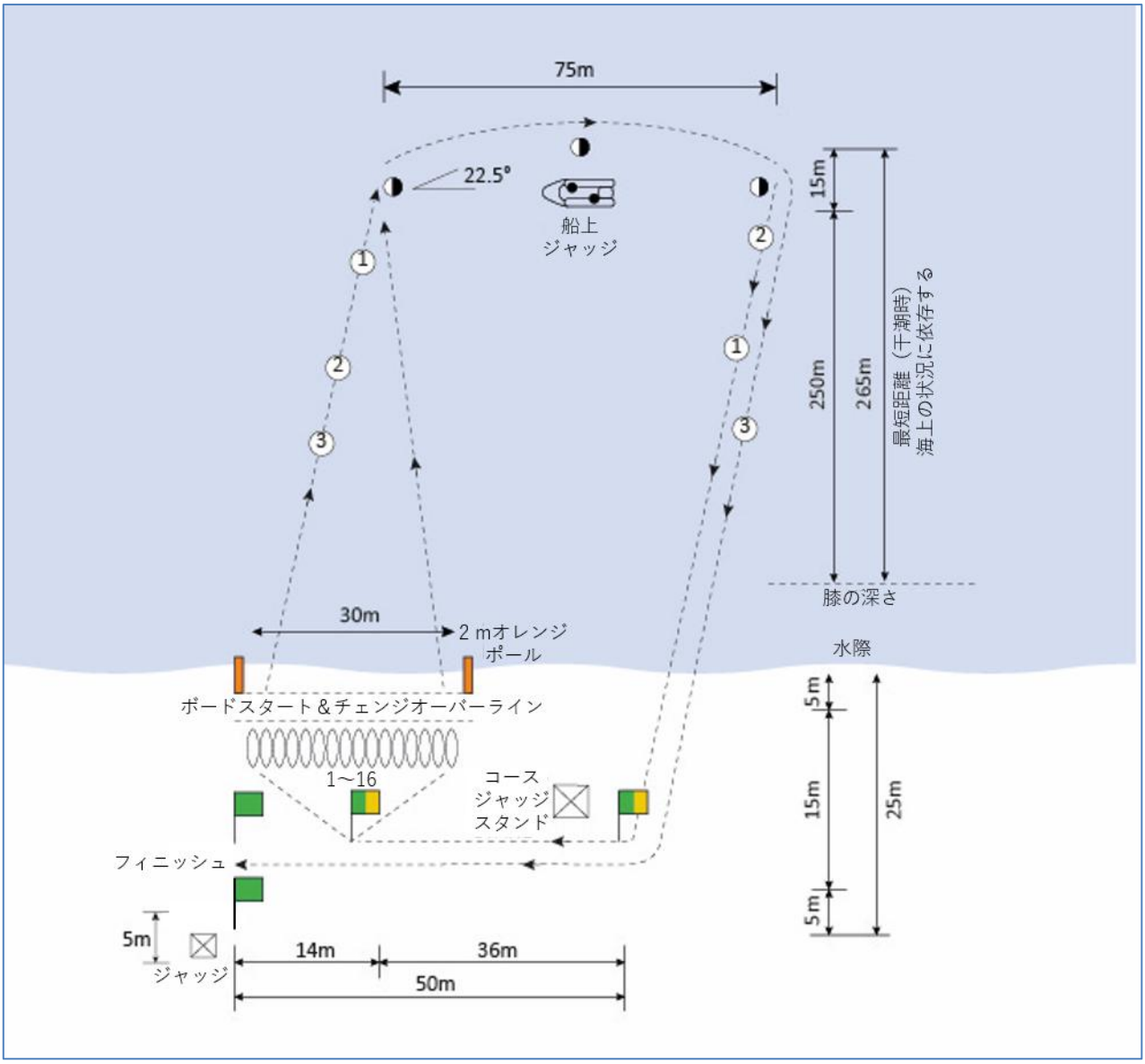


図 16：オープン及びユースのボードリレー

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である。

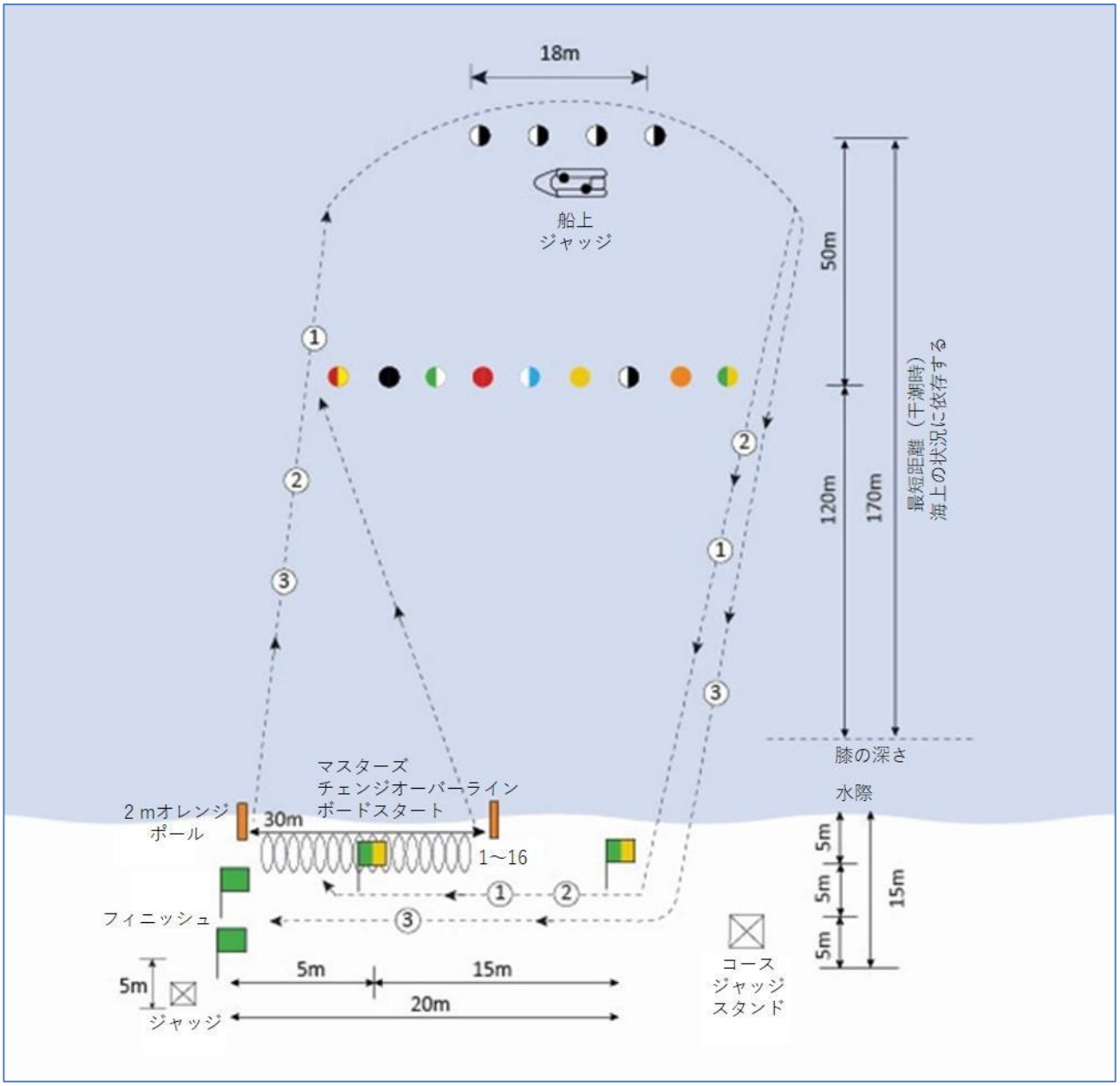


図 17：マスターズのボードリレー

（距離はおよその数値である）

注意 1：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である[45, 46]。

注意 2：マスターズ競技者は，コースを完了するのに全てのスイム及びボードブイを回らねばならない。

注意 3：ターニングフラッグは，チーフレフリー又はその代理人がレース時の海の状況を考慮して設置される，例えば，安全性，公平性，実用性の観点から，ビーチから海への急峻な下り及び/又は水際で

---

[45] 【JLA 注釈】ボードブイの幅は，この図では 18 m だが，JLA 主催競技会では本文 S4-18.6 にあるとおりオーシャンマン/オーシャンウーマンリレーのボード区間（図 32）に準じて 17 m を基本とする。

[46] 【JLA 注釈】この図では 4 つの白黒ブイが描かれているが，JLA 主催競技会では白黒ブイ 2 つで対応することがある。

の強いダンパーがある場合，ターニングフラッグは水際から約 5 m の位置まで後退させるべきである。しかしながら，平らなビーチ及び/又はうねりが殆ど無い場合，ランの距離を最小化するためターニングフラッグは水際又は水中に置いても良い。チェンジオーバーラインは，状況及びターニングフラッグの位置に応じてビーチ又は水中に設置され得る。

19. ボードレスキュー BOARD RESCUE

19.1 競技の説明 Event description

この競技では，チームの第 1 競技者が約 120 m 沖にある指定されたブイまで泳ぎ，サインを出し，チームの第 2 競技者がボードでピックアップしに来るのを待つ。両者ともに波打際までパドルをして，ボードを保持した状態で砂浜にあるフィニッシュラインを通過する。

A. 両競技者は指定された正しい位置，即ち，競技者に指定されたブイペグと一致したスタート/フィニッシュ[47]からスタートせねばならない。正しくないブイに泳ぎ着きサインを出した競技者は失格となる。

B. **第 1 競技者**：ヴィクティムは，スターターの合図でビーチのスタートラインの指定された位置から水に入り，指定されたブイまで泳ぎ着きタッチし，ブイに触れた状態で，もう一方の手を垂直に挙げ到着の合図をする。その後，ブイより沖側の水中で待機する。

注意 1：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及び/又はストラップは含まれない。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しなければならない。

注意 2：競技者は，ブイとブイロープに触れてもよいが，指定されたブイに達するためブイロープを引いて自身の身体をコースに沿って移動させてはならない。

C. 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。

D. **第 2 競技者**：ボードレスキュアーは，ヴィクティムが到着の合図をしたら，指定された位置からスタートラインを越えて入水し，指定されたブイの沖側のヴィクティムまでパドルする。ヴィクティムはブイの沖側でボードに触れなければならない。ボードは，ヴィクティムと共に海岸に戻る前に，ブイを時計方向に（右手が内側になるように）回らなければならない。ボードは，ヴィクティムをピックアップしている間，ブイの浜側に入り込んでもよい。

E. ヴィクティムは，ボードの前方又は後方に乗る。被救助者は，浜に戻るのにボードをパドルして協力してもよい。

F. フィニッシュは，緑色（又はエリアカラー）のフラッグで示されたフィニッシュラインを，体を起こした状態で自身の足で越えた各チームの先頭競技者の胸の位置で判定され，両競技者はボードに接していなければならない。

注意：フィニッシュ結果が記録されるには，最初の競技者がフィニッシュラインを通過した時，両方の競技者がボードに接触していることが必要だが，第 2 の競技者が足でフィニッシュラインを通過すること及び/又はボードに接触していることは必須ではない。しかし，全てのチームは，競技判定の邪魔にならず後続のチームがフィニッシュできるよう，直ちにフィニッシュラインの陸側に移動することが求められる。

G. ボードレスキュアーは，ヴィクティムが到着の合図をする前にスタートをしてはならない。ボードレスキュアーは，あらためて正しい位置からスタートするのであれば，ヴィクティムの到着の合図を待つ間，理由の如何にかかわらずスタート/フィニッシュラインを

---

[47] 【JLA 注釈】ビーチのブイペグ（位置表示板）と一致する（＝左右位置がブイペグと一致する）位置。

越えてもよく，失格とはならない。

H. 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ず，また故意に進路を妨害してはならない。

19.2 コース The course

コースレイアウトの詳細を下記の図に示す。

ボードは，チーフレフリーから競技の前に指示がない限り，指定されたブイを時計方向（右手が内側になるよう）にパドルして回らねばならない。

19.3 器材 Equipment

ボード：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

19.4 判定 Judging

複数のジャッジが，競技の実施を観察し，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するために配置される。

19.5 ヴィクティム又はボードのコントロール Control of victim or board

レスキュアー及びヴィクティムは，復路で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に接していなければならない。

19.6 ヴィクティムのピックアップ Victim pick-up

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，ヴィクティム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。

19.7 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：

A. 規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

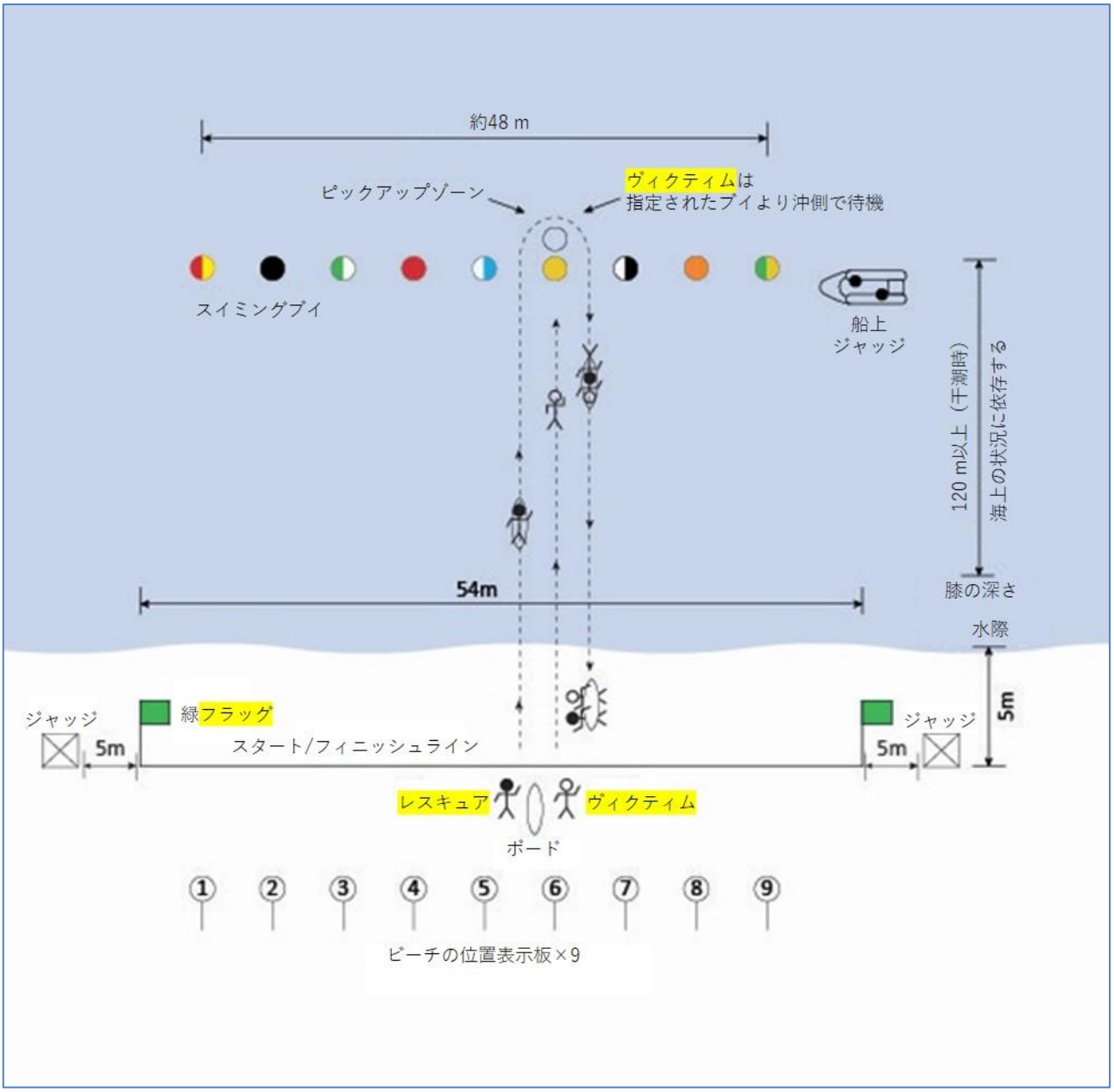


図 18：ボードレスキュー

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

20. オーシャンマン/オーシャンウーマン OCEANMAN/OCEANWOMAN

20.1 競技の説明 Event description

競技者は，スイム区間，ボード区間，サーフスキー区間，及びビーチスプリント[48]によるフィニッシュからなる合計約 1.4 km のコースを全て回る。

この節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一般的な競技種目規則が適用される。

各区間の順序は，事前に抽選によって決定される。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，通常の水中スタートで行う。

スタートの位置：競技者はビーチの自身に割り当てられた位置からレースをスタートせねばならない。競技者は，ビーチの指定された正しい位置からクラフト区間を開始せねばならない。ボード及びスキー区間のスタート位置は入れ替わる。例えば，16 人の競技者が参加するレースで，抽選により位置 1 と指定された場合，最初のクラフト区間は位置 1 からスタート，次のクラフト区間は位置 16 からスタートとなる。

1 番目のクラフト区間のスタート位置	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
2 番目のクラフト区間のスタート位置	16	15	14	13	12	11	10	9	…1

ハンドラー：競技者が属するチームメンバーが，当該競技者を補助する。登録されているチームコーチ 1 人又はマネージャー1 人又はその他登録されているチーム関係者 1 人は，ハンドラーとして機能することが認められている。チーフレフリーが認めた場合，チームメンバー以外の複数名がハンドラーとして機能してもよい。

ハンドラーは：

- 競技用キャップを着用することは求められていない，
- 視認性の高いベストを着用すること，
- 必要とあらば，配置図又はオフィシャルの指示する位置にサーフスキーを浮かせて保持する，
- ハンドラー自身及びハンドラーが扱う器材が，他の競技者を妨害しないようあらゆる努力を尽くすこと，
- オフィシャルの全ての指示に従うこと。

20.2 コース The course

スイム，ボード，サーフスキー区間のブイの配置は図のとおりである。

スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

ブイまでの距離：スイムブイは干潮時における膝の深さの地点から 120 m 以上沖合に配置する。ボード区間のブイ及びサーフスキー区間のブイは，スイムブイからそれぞれ約 50 m 及び約 100 m 沖合に置く。ボード区間のブイは約 17 m 間隔を空け，サーフスキーブイは約 50 m 間隔を空け，更に沖へ 10 m の位置にサーフスキー「頂点（apex）」ブイを置く。

---

[48] 【JLA 注釈】原本に beach sprint とあるが，JLA 主催競技会では「ラン区間」と呼称する場合がある。

フラッグのレイアウト：浜のターニングマーク（beach turning mark）として，水際から約 20 m に 2 本の緑&黄のフラッグを立てる。1 本は第 2 スイムブイと一致するように，もう 1 本は第 8 スイムブイと一致するように設置する[49]。
フィニッシュラインとして，2 本の緑色（又はエリアカラー）のフラッグを 5 m の間隔を空けて設置する。これらは，第 1 ターニングフラッグから約 50 m 離れた位置に，水際と垂直に設置する。

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，長さは約 30 m で，ラインの中心が第 1 スイムブイと向かい合うように水際から約 5 m の浜に引き，両端には 2 m 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。又，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。

ボードコース：ボード区間は，スタート及びチェンジオーバーラインから，第 1 スイムブイの外側を通過し，2 つのボードコースブイを回り，第 9 スイムブイの外側を通過して浜に戻り，2 本のターニングフラッグを回る。

サーフスキーコース：サーフスキー区間は，図のとおりにサーフスキーを浮かべた位置からスタートし，3 つのサーフスキーコースブイを回って浜に戻り，2 本のターニングフラッグを回る。競技者は，全てのブイの外側を通過せねばならない。競技者は，スイムコースブイ又はボードコースブイの間を横切ってはいけない。

スイムコース：スイム区間は，スタート及びチェンジオーバーラインから，スイムブイを回り，浜に戻り 2 本のターニングフラッグを回る。

ラン区間コース及びフィニッシュ：レースは，競技者が全ての区間を終えたとき完了する。競技者は，第 1 ターニングフラッグを右回りに回り，第 2 ターニングフラッグの陸側を通過し，2 つのフィニッシュフラッグの間を通過してフィニッシュする。

注意：競技者は，各区間のブイを回るのと同じ方向に，ターニングフラッグをまわること。

マスターズ：もし全体的な海面の条件によりマスターズのオーシャンマン/オーシャンウーマンのスイムコースが 120 m を越えるようであれば，10 m 以上間を空けた 2 つのブイを置くことで，120 m の目印としてよい。この場合，通常のスイムコースはボード区間及びサーフスキー区間の第 1 及び第 3 ターニングブイとして使用される。スイムブイよりも 10 m 沖に頂点（apex）ブイを置いて，サーフスキーコースとする。

20.3 マスターズ・オーシャンマン/オーシャンウーマンのバリエーション
Masters Oceanman/Oceanwoman Variation

マスターズ・オーシャンマン/オーシャンウーマンは，2 本の緑/黄のターニングフラッグを約 15 m 離して（全体的な海面の状況を適切に考慮して走る距離が最小になるように）海岸線又は膝の深さに設置することを除いて，スタンダードなオーシャンマン/オーシャンウーマン競技に準ずる。2 本の緑色（又はエリアカラー）のフィニッシュフラッグは約 5 m の間隔を空

[49] 【JLA 注釈】この文中の「一致する（in line with）」とは，2 本のフラッグが，それぞれ第 2 スイムブイ，第 8 スイムブイと左右方向では同じ位置になっているという意味。

け，更に第 2 ターニングフラッグから約 5 m 離して水際に設置する。最初の区間がスイム又はボードの場合，競技は水際からスタートする。第 2 及び第 3 区間で競技者がクラフトをピックアップするため，ハンドラーは（適宜）クラフトを水中で保持して良い。

注意 1：チーフレフリーが決定したスタート/チェンジオーバーラインにおいて，チェンジオーバーが膝の水深で行われる場合，ハンドラーはの水中で競技者のボードを保持することができる。

注意 2：これ以外の条件は，通常のコースのまま変更はない。

20.4 器材 Equipment

サーフスキー，パドル，ボード：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

A. **破損したクラフトの交換**：ボード又はサーフスキーは，破損又は航行不能でない限り，各区間を競技中に交換することはできない。チームメンバー/ハンドラーは，別の器材をスタートライン及びチェンジオーバーラインに別の器材を置くまででであれば，破損したクラフトの交換を補助できる。

B. **パドル**：パドルが紛失又は破損した場合，スタート及びチェンジオーバーラインに戻った場合に限り交換することができる。

C. **器材の撤去**：競技を安全に実施するため，チームメンバー及び/又はハンドラーは，他の競技者の進路を妨害しなければ，破損又は放棄された器材をレース中にコースから撤去することができる。

20.5 判定 Judging

複数のジャッジが，競技の実施を観察し，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するために配置される。

競技者は足で立ち，体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。フィニッシュはフィニッシュラインを通過する競技者の胸（の位置）で判定される。

20.6 クラフトとの接触 Contact with craft

競技者は，最終ブイを通過するまではサーフスキー又はボードに接していなければならない。最終ブイから浜に戻る途中でクラフトが離れても失格とはならない。最終ブイに向かう途中でクラフトが離れても失格とはならないが，この場合は，クラフトを回収し，クラフトに接した状態で各区間の最終ターニングブイを回り，コースを完了すること。

20.7 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」及び S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下の行為は失格になる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

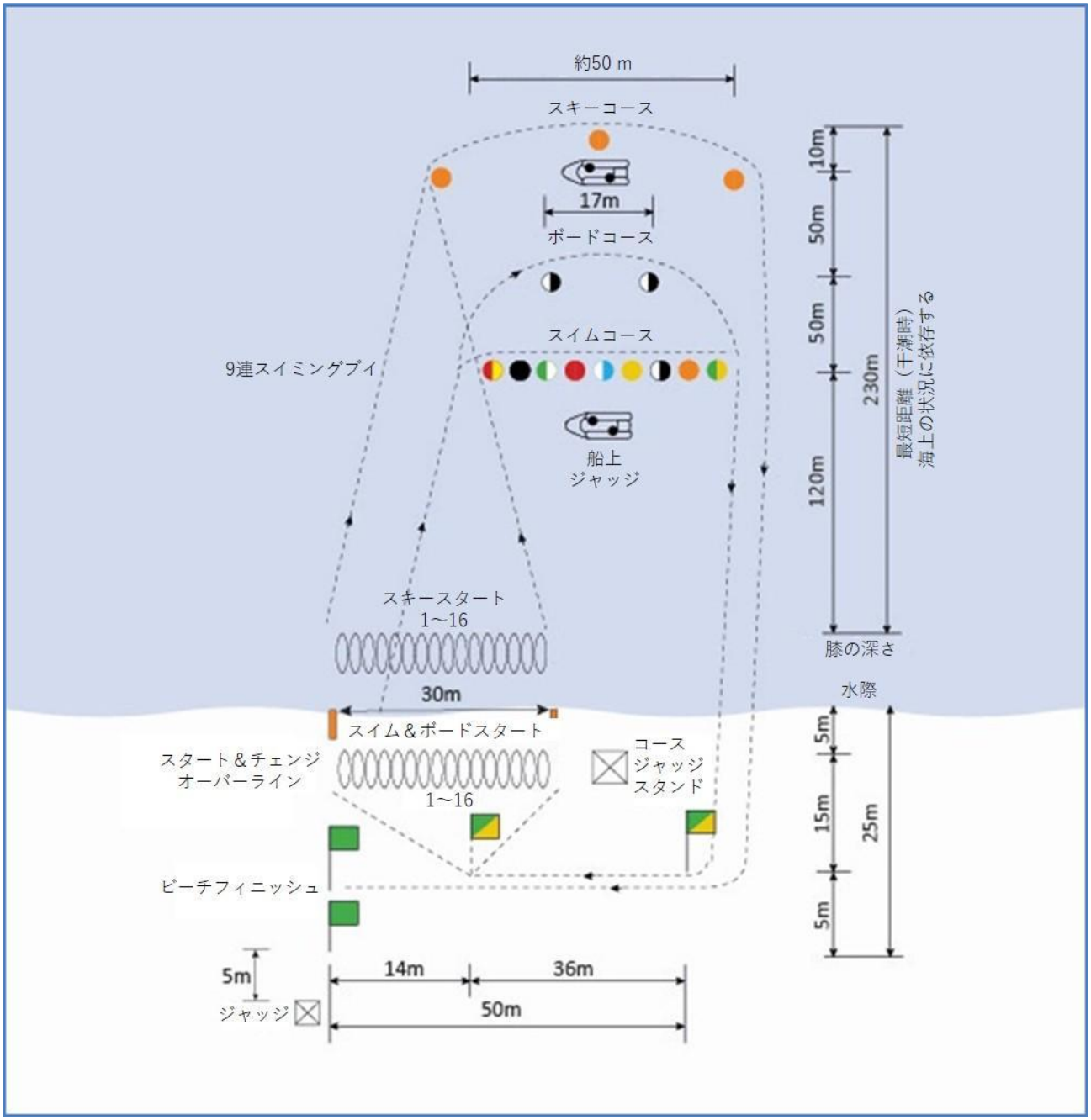


図 19：オープン及びユースのオーシャンマン/オーシャンウーマン[50]
（距離はおよその数値である）
注意：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

[50] 【JLA 注釈】図中のスキーブイ（3 つのオレンジブイ）の沖に描かれている約 50 m 幅の寸法線の左端は，マスターズ（図 20）と同様に第 1 スキーブイの垂直位置まで到達しているものとする。

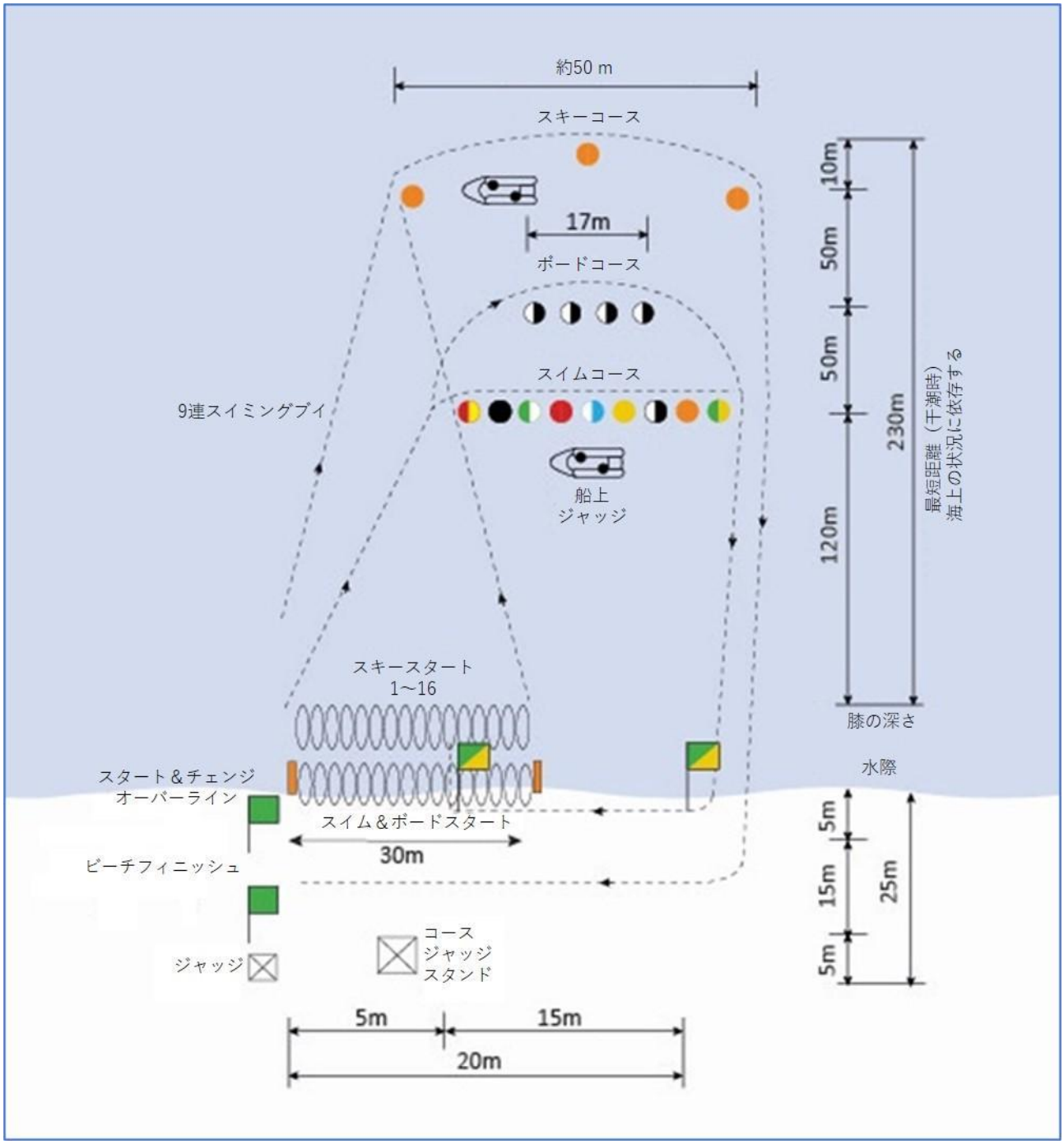


図 20：マスターズのオーシャンマン/オーシャンウーマン
及びオーシャンマン/オーシャンウーマンリレー[51]

（距離はおよその数値である）

注意 1：ブイの配置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整され得る。

注意 2：ターニングフラッグは，レフリー又はその代理人がレース時の海の状況を考慮して設置される，例えば，安全性，公平性，実用性の観点から，ビーチから海への急峻な下り及び/又は水際での強

[51] 【JLA 注釈】この図では 4 つの白黒ブイが描かれているが，JLA 主催競技会では白黒ブイ 2 つで対応することがある。

いダンパーがある場合，ターニングフラッグは水際から約 5 m の位置まで後退させるべきである。しかしながら，平らなビーチ及び/又はうねりが殆ど無い場合，ランの距離を最小化するためターニングフラッグは水際又は水中に置いても良い。チェンジオーバーラインは，状況及びターニングフラッグの位置に応じてビーチ又は水中に設置され得る。

21. オーシャン M（個人） OCEAN M (INDIVIDUAL)

21.1 競技の説明 Event description

競技者は，スイム区間，ボード区間，サーフスキー区間の水上コース，及びビーチスプリント[52]のフィニッシュからなる約 1.64 km を全て回る。

この節で述べられている相違を除き，各区間のレース条件は，個々の構成競技部門を規定する規則を含めた，それら競技部門の個別条件として一般に要求されるとおりである。

主催者又はコンペティション委員会から何も発表が無ければ，オーシャン M の各区間の順番は固定で，スイム，ボード，スキーとする。

スタート位置：競技者はスタートライン上のドローで決まった位置からスイム区間及びボード区間をスタートせねばならない。ボード区間の後のスキー区間では，スタート位置が反転する。即ち，16 人でレースするとき，ある競技者のドロー位置が 1 の場合：その競技者はスイム区間とボード区間は位置 1 からスタートするが，スキー区間は位置 16 からスタートする。

スイム区間スタート位置	1	2	3	4	5	6	7	8	... 16
ボード区間スタート位置	1	2	3	4	5	6	7	8	…16
スキー区間スタート位置	16	15	14	13	12	11	10	9	…1

クラフトマネージメント/ハンドリング：

パーソナルハンドラー：必要とあらば，競技者のチームメンバー1 人が競技者のクラフトマネージメントを補助することができる。登録されているチームコーチ 1 人又はマネージャー1 人又はその他登録されているチーム関係者 1 人は，ハンドラーとして機能することが認められている。チーフレフリーが認めた場合，チームメンバー以外の複数名がハンドラーとして機能してもよい。

パーソナルハンドラーは：

A. 競技用キャップを着用することは求められていない，
B. 視認性に優れたベストを着用すること，
C. 競技の説明図又はオフィシャルの指示に従って，クラフトを置くこと，
D. 自身及び取り扱っている器材が他の競技者の邪魔にならぬようあらゆる努力を払わねばならない，
E. オフィシャルの指示にすべて従わねばならない。

メジャーな競技会における要求事項：

ライフセービング世界選手権，オリンピック型の振興イベント，注目度の高い単独イベントなどのメジャーな競技会では，「競技者専用（"competitor only"）」環境（「クリーンビーチ（"clean beach"）」が必要であり，イベントの見せ方（presentation）として不可欠である。

特に必要なものには以下が含まれるが，これらに限定されるものではない：

- **コースセットアップ（Course Set Up）**：適切なブイ及びビーチの見せ方を備えた優れたコースセットアップとして，二重フェンス，バナー，フィニッシュアーチ，フラ

[52] 【JLA 注釈】原本に beach sprint とあるが，JLA 主催競技会では「ラン区間」と呼称する場合がある。

ッグ（旗），ターニングマーカー，VIP 向け及びその他向け座席，ビデオスタンド，インタビューエリアなどがあるが，これらに限定されない。

- **エンターテインメント（Entertainment）**：レース前，レース後の音楽及び解説を含む優れた拡声放送。
- **オフィシャル（Officials）**：オーシャン M 競技には，人数が限られた，特別な訓練を受けたオフィシャル団が任命される。これらのオフィシャルらはレース実施中に「競技場（"field of paly"）」への立ち入りが認められても，観客及び放送の両方から「見えない（"invisible"）」存在であるべきで，以下が含まれる：
  - 1 チーフレフリー（レースのスタートも担当し）競技アリーナ内で目立たない[53]ままでいること，
  - 1×セーフティオフィサー／統計係[54] ^，
  - 2×競技者マーシャル（レースのスタート前にのみ競技アリーナに入り競技者を誘導する）*，
  - 2×ハンドラーマーシャル（レースの前にのみクラフトをセットするためにハンドラーと共に競技アリーナに入り，ハンドラーを誘導する。レースの間，彼らはクラフト/ハンドラーエリアにおいて目立たないままでいること）^，
  - 1×フィニッシュビデオ操作員（必要に応じて）*，
  - 1×コースジャッジ^，
  - 1×フィニッシュジャッジ（必要に応じて）*，
  - 1×レコーダー（必要に応じて）*，
  - 2×フィニッシュバナーホルダー（必要に応じて）*，
  - その他のオフィシャル（およそ 12 人）は競技アリーナの外周に配置され，観客の統制の補助及び「クリーンビーチ」を維持するための補助をする。彼らは競技アリーナ内には入らない。

    * オフィシャルらは（観客／カメラなどの）視界から隠れており，チーフレフリーの指示により彼らの役割を果たすためだけに現れ，その後直ちに観客とカメラの視界から退避する。

    ^ オフィシャルらは競技進行中はビーチの外におり，必要な場合のみチーフレフリーの判断により現れる。

注意：すべてのオフィシャルは，競技前にそれぞれの職務についてトレーニング及び説明を受け，揃いのユニフォームを着用する。オフィシャルは，救急事態を除き，レース中はクリーンビーチの維持を怠らないことが期待されている。

A. **その他のサポート（Other Support）**：専門のコメンテーター及びカメラ操作担当者らが任命され，それぞれの役割に応じた揃いのユニフォームを着用する。（もし任命されていれば）オーシャン M イベントディレクター及びコメンテーターは，レース中はビーチから離れるか，姿を見せないようにすること。

---

[53] 【JLA 注釈】inconspicuous：視覚的に注意を引かない。

[54] 【JLA 注釈】コース統計係（S2-4.42）。

B. **競技者ハンドラー（Competitor Handlers）**：ハンドラーは，必要に応じて（主催者から提供されていれば）揃いのユニフォームを着用すること。ハンドラーは，指定されたオフィシャルの指示の下で，競技又はクラフト区間のスタートの前に最初のクラフトの配置を補助し，使用後のクラフトを撤去し，直ちに（海に向かって）コース右側にあるクラフト保管エリアに戻り，そこに留まること。

注意：オーシャン M ライフセーバーリレー競技では，競技者は各自でクラフトを管理することから，ハンドラーは競技アリーナに於いてクラフトを配置する必要はない。競技者は，レースの自分の区間を終了した後，指定されたオフィシャルの指示の下，各自のクラフトと共に競技アリーナから直ちに退出し，（海に向かって）コースの右側にあるクラフト保管エリアに留まり，レースの終了を待つこと。

C. **ハンドリング（Handling）**：メジャーな競技会でのハンドリングには，主に 2 つの選択肢がある：

オプション 1（推奨）：特に指示がない限り，競技者 1 人につき最大 1 名までのハンドラーがスタ ート前の最初のクラフトの配置の補助と，使用後のクラフトの撤去を行うことが許されている。

スタートに先立ち，ハンドラーはアリーナの（海に向かって）左側のマーシャリングエリアから競技者を移動させ，スキー（及びパドル）を指示された通りドロー順に水際から約 5 m のライン上に位置させる。次に競技者のボードは，スタートラインの前，且つ，スキーの後方 10 m のライン上で，スキーのドロー順とは逆順に並べる。ビーチに置いた各スキー及び各ボードは約 1.5 m 間隔とし，クラフトが競技者を邪魔しないようにする。特に指示のない限り，スキーのパドルは競技者の裁量で置くことができる。

ハンドラーは，指示の下，及び競技開始前に，（海に向かって）右側のクラフト置き場に移動する。ハンドラーは，ボード及びスキーの各区間が終了した後，彼らの競技者のクラフトをアリーナから移動させ，直ちにクラフト置き場に戻るよう指示された場合にのみ，競技アリーナへの再入場が許可される。

注意：ハンドラーは，スイム区間終了時に競技アリーナに立ち入り，競技者からゴーグルを回収することは許されていない。

オプション 2：特に指示がない限り，各競技者には 2 人のハンドラー（ハンドラー1 及びハンドラー2）が必要である。ハンドラー1 は，（海に向かって）左側にあるマーシャリングエリアからクラフトをアリーナに運び入れる。ハンドラー2 は，（海に向かって）右側のクラフト置き場に位置する。

スイム区間がスタートした後，ハンドラー1 は，指示された通り，担当する競技者のボードをマーシャリングエリアから移動させ，ドロー順に水際から約 5 m のところに置く。ビーチに置いた各クラフトは，競技者の邪魔にならないよう，約 1.5 m 間隔とする。そしてハンドラー1 は，指定されたオフィシャルの指示の下，直ちに競技アリーナを離れ，スキー及びパドルを競技アリーナに移動させよと指示されるまで，マーシャリングエリア内に留まる。

すべての競技者がレースのボード区間のため入水した後，ハンドラー1 は，指示された通り，担当する競技者のスキー（及びパドル）をマーシャリングエリアから移動させ，ドロ

一順に水際から約 5 m のところに置く。特に指示がない限り，スキーのパドルは競技者の裁量で置くことができる。ハンドラー1 は，指定されたオフィシャルの指示の下，直ちに競技アリーナを離れ，レース終了までマーシャリングエリア内に留まる。
ハンドラー2 はクラフト置き場におり，ボード区間及びスキー区間がそれぞれ完了して，指定されたオフィシャルの指示があった場合のみ競技アリーナに入ることが許され，担当する競技者のクラフトをアリーナから回収し，直ちにクラフト置き場に戻る。
レース終了後，全てのハンドラーは，競技アリーナ周辺から全てのクラフトを撤去するものとする。
注意 1：ハンドラーは，スイム区間終了時に競技アリーナに立ち入り，競技者からゴーグルを回収することは許されていない。
注意 2：主催者はこの競技種目のためにハンドラーを提供してもよい。その場合，特に指示がない限り，いかなるパーソナルハンドラーも，レース中及びレース後に競技アリーナに立ち入ることは許されない。
注意 3：競技者は，レース開始前に，競技アリーナ内で自身のクラフトの配置を確認することが許可されるものとする。

D. **レースマネージメント（Race Management）**：安全，タイミング，及び/又はプレゼンテーションの都合により，競技主催者又はコンペティション委員会が決定した場合，「マーシールール（"mercy rule"）」が適用されることがある，即ち，次のラウンドへの進出者がすべて決定した後もなお 1 人（又は複数の）競技者がコース上に残っている，又は競技中に周回遅れになった場合，チーフレフリーはその裁量で，コースからの競技者の退場を指示することができる。

21.2 コース The course

スイム，ボード，サーフスキー区間のために，以下の図に示されているようブイを配置する。

スタートとフィニッシュを公平にするために，ブイに対するスタートラインとフィニッシュラインの位置関係は，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で変更される場合がある。

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以下のような場所で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，大型の水上ターニングブイ，ビーチのターニングマーカー/フラッグ及びビーチの観客席。

ブイの距離：スイムブイは，50 m の間隔を空けて，水際から約 90 m 沖に設置する。
ボード区間ブイとサーフスキー区間ブイは，スイムブイよりも更にそれぞれ約 50 m 沖と 100 m 沖の位置に設置する。ボード区間ブイは約 55 m，サーフスキーブイは約 60 m の間隔を空け，サーフスキーブイには，スキーのターンを補助するために各スキーブイの戻り側約 1 m の位置に小さな追加ブイを置く。

マーカー：レースの各区間の半分の距離にあたるビーチでのターニングポイントにおいて，大きなターニングマーカー（又は約 1 m 離した 2 本のフラッグ）を，ビーチの中央のほぼ膝の深さの水中に位置するように設置する。浅瀬が無い場合，マーカーは水際に配置される。

更に，このターニングマーカーの真後ろのビーチに，約 35 m 間隔を空けた 2 つのビーチマーカーを設置し，フィニッシュ/チェンジアーチラインへの半円形の走路を形成する。

フィニッシュ/チェンジアーチライン：フィニッシュ/チェンジラインは，フィニッシュアーチ又は 5 m の間隔を空けた 1 対のフラッグで示され，競技アリーナの中心で水際から約 20 m（潮汐に依存する）の位置に設置される。フィニッシュアーチが立てられた場合，（フィニッシュを判定する）ジャッジラインは，アーチの競技者がやって来る側（入り側）に置かれた 2 本のフラッグで描かれるものとする。

注意：オーシャン M ライフセーバーリレー競技の場合，フィニッシュ/チェンジラインは，チェンジオーバーラインになる。

スタートライン：スタートラインの長さは約 15 m で，（ビーチ及び水面の状況が許せば）水際から約 30 m の位置に，第 1 スイムブイが中心になるよう設置し，そして，両端の目印にポールを置いてもよい。

競技者はスターターの合図で競技を開始し，レースのスイム区間に向けて走って入水する。

注意：競技者は，競技のどの区間においても，スタートラインを通過する必要はない。

スイムコース：スイム区間は，第 1 スイムブイを左から右に回り，ビーチに戻り，ターニングマーカーを右から左に回り[56]，再び海に進み，第 2 スイムブイを左から右に回り，ビーチに戻り，第 1 ビーチマーカーを通過し，フィニッシュ/チェンジアーチを通り抜け，第 2 ビーチマーカーを通過して，ボード区間を開始する。

ボードコース：ボード区間は，ビーチでのボードのピックアップから始まり，第 1 スイムブイ外側を通過し（即ち，パドラーは第 1 スイムブイの左側に位置する），第 1 ボードブイを左から右に回り，第 1 スイムブイ外側を通過してビーチに戻る（即ち，パドラーは第 1 スイムブイの左側に位置する）。次に，ターニングマーカーを右から左に回り，ボードをパドルして第 2 スイムブイ外側を通過し（即ち，パドラーは第 2 スイムブイの左側に位置する），第 2 ボードブイを左から右に回り，第 2 スイムブイ外側を通過してビーチに戻り（即ち，パドラーは第 2 スイムブイの左側に位置する），第 1 ビーチマーカーを通過し，フィニッシュ/チェンジアーチを通り抜け，第 2 ビーチマーカーを通過して，スキー区間を開始する。

サーフスキーコース：スキー区間は，ビーチでのスキー及びパドルのピックアップから始まり，第 1 スイムブイと第 1 ボードブイ外側を通過し（即ち，パドラーは第 1 スイムブイと第 1 ボードブイの左側に位置する），第 1 スキーブイ（及びマーカーブイ）を左から右に回り，第 1 ボードブイと第 1 スイムブイ外側を通過してビーチに戻る（即ち，パドラーは第 1 スイムブイと第 1 ボードブイの左側に位置する ）。次に，ターニングマーカーを右から左に回り，スキーをパドルして第 2 スイムブイと第 2 ボードブイ外側を通過し（即ち，パドラーは第 2 スイムブイと第 2 ボードブイの左側に位置する），第 2 スキーブイ（及びマーカーブイ）を左から右に回り，第 2 ボードブイと第 2 スイムブイ外側を通過してビーチに戻り（即ち，パドラーは第 2 スイムブイと第 2 ボードブイの左側に位置する），第 1 ビーチマーカーを通過し，フィニッシュラインとアーチを通り抜け，コースを終了する。

---

[56] 【JLA 注釈】これら右/左については，常に競技者の進行方向を「前」とした位置関係だと解釈すれば意味が通じる。つまり，沖に向かう時/浜に戻る時の両方で「ブイは常に競技者の右側」＝「競技者は常にブイの左側」に位置していることになる。以降，ボードコース，スキーコースでの右/左も同様に考える。

ラン区間コースとフィニッシュ：競技者がすべての区間を完了してレースは終了する。競技者は第 1 ビーチマーカーを通過し，フィニッシュアーチのフィニッシュ（又は 2 本のフィニッシュフラッグの間）を通過せねばならない。

注意 1：競技者は，ターニングフラッグ[58]を各区間のブイと同じ方向に回ること。

注意 2：潮流又は海面又はビーチの全体的な状況によりスイムブイの距離が水際から 90 m を超える場合，イベントマネジメント委員会は 2 つのボードブイをスイムブイとして使用すると決定してもよい。その場合，競技者は M 字のスイムコースでなく，ビーチに戻らず 2 つのボードブイを続けて周るコースを泳ぎ，その後 M 字コースのボード区間に移る。

注意 3：潮流又は海面又はビーチの状況により，適切な M 字の水上コースを設定するのが実用的でない場合，イベントマネジメント委員会は，代わりに，水上区間に従来のオーシャンマン/オーシャンウーマンのコースを使用し，ビーチコースはそのままにすると決定してもよい。

21.3 器材 Equipment

サーフスキー，パドル，ボード：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。

破損した器材の交換：ボード，サーフスキー及び/又はパドルは，破損した又は航行できなくなったのでない限り，レース途中で交換してはならない。チームメンバーら/ハンドラーらは破損した器材交換を補助することが許されるが，それは，チーフレフリーの指示のもとで，競技アリーナの端に別のクラフトを置くだけである。

器材の撤去：競技の安全な運営を支援するため，メジャーな競技会ではオフィシャルらが，その他の競技会ではチームメンバーら及び/又はハンドラーらが，他の競技者の進行の邪魔にならない，且つ，ギア（gear）を競技アリーナ内の陸上に持ち込まない限り，指定されたオフィシャルの指示の下，レース中に破損した又は乗り捨てられた器材をコースから撤去することができる。

21.4 判定 Judging

複数のジャッジが，競技の実施を観察し，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するために配置される。

競技者は足で立ち，体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。フィニッシュは，フィニッシュラインを超える競技者の胸の位置で判定される。

21.5 クラフトとの接触 Contact with craft

競技者は，最終ブイまではサーフスキー又はボードに接していなければならない。各ブイから戻る途中でクラフトから離れても失格とはならない。（最終）ブイに向かう途中でクラフトから離れても，再度クラフトに接して各区間の最終ターニングブイを回り，コースを終了できればペナルティーは科せられない。

21.6 失格 Disqualification

「S2. 共通競技総則」と S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下のような場合は失格となる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

---

[58] 【JLA 注釈】原文に「turning flags」とあるが，ビーチの「ビーチマーカー」のことだと思われる。

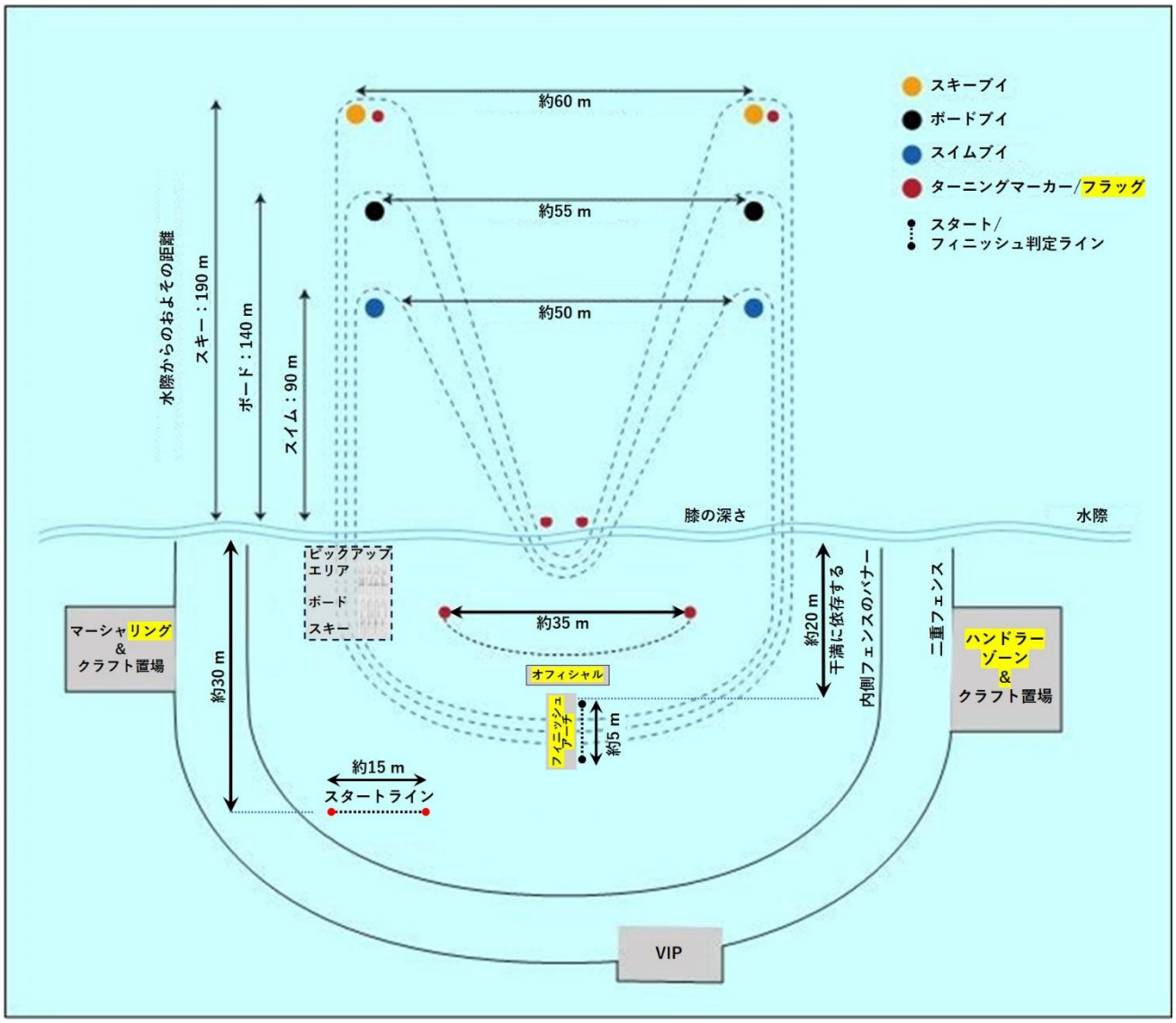


図 21：個人オーシャン M[59]

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である。

[59] 【JLA 注釈】凡例に「ターニングマーカー/フラッグ」とあるが，本文中では，海上のものをマーカーブイ，水際のものをターニングマーカー，砂浜上のものをビーチマーカーなどと適宜呼称を変えている。

22. オーシャンマン/オーシャンウーマン勝ち残りバリエーション OCEANMAN/OCEANWOMAN ELIMINATOR VARIATION

22.1 競技の説明 Event Description

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及びオーシャン M コース競技のバリエーションの 1 つである。

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の出場資格は，予選及び更なるラウンド（該当する場合）により決定され，最大 16 人の決勝競技者に至る（**注意**も参照のこと）。主催者又はコンペティション委員会から特に指示がない限り，勝ち残り方式決勝の予選ラウンドは単一レース（即ち，勝ち残り方式ではない）で実施するものとする。

決勝は，次の通り 3 つの勝ち残りレースで実施される：

A. レース 1：最後の 4 人の競技者を除外する，
B. レース 2：最後の 4 人の競技者を除外する，
C. レース 3（決勝）：残りの 8 人の競技者によるレース。

注意：状況によっては，勝ち残り方式決勝の「レース 1」での競技者は，競技会の主催者又はコンペティション委員会の決定により，16 人を超える，又は下回ることが可能である。この場合，主催者又はチーフレフリーは，最初の勝ち残り方式レースを実施する前に各ラウンドで除外される競技者の人数を伝えなければならない。

主催者又はコンペティション委員会から特に指示がない限り，勝ち残り方式決勝の各ラウンドの区間順は以下のように巡回するものとする：

A. レース 1：スイム，ボード，スキー
B. レース 2：スキー，ボード，スイム
C. レース 3：ボード，スイム，スキー

各レースの間に 5 分間の休憩が設けられるが，その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，従来のオーシャンマン/オーシャンウーマン又はオーシャン M の通りとする：

- 決勝の順位（及びチームに割り当てられるポイントスコアのポイント）は，競技者が除外された時点のラウンド及び順位に依存する，
- いずれのフォーマットに於いても，競技の進行，競技エリア設置及び/又は競技条件に応じて，長い又は短いコース及び/又はラン区間となることがある。
- （ターニング ブイ又はマークを見失ったことを含めて）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：
- 勝ち残り方式ラウンドの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，当該レースでの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。

注意：レースが「フラットな海」の会場で行われる場合，そして特にこの競技種目のみの競技会として実施される場合，通常のコースとは別の代替コースでの開催が検討され得る。この場合，コースは参加要項によって通知され，要項には，各区間のおよその距離を記したコース図を掲載しなければならない。

22.2 失格 Disqualification

「S2 共通競技総則」と S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下のような場合は失格となる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

23. オーシャンマン /オーシャンウーマンリレー OCEANMAN/OCEANWOMAN RELAY

23.1 競技の説明 Event description

オーシャンマン/オーシャンウーマンリレーは，個人のオーシャンマン/オーシャンウーマン競技のバリエーションの 1 つである。

競技者 4 人からなるチーム（スイマー1 人，ボードパドラー1 人，サーフスキーパドラー1 人及びランナー1 人）がコースをカバーする。区間の順番は各競技会の開始前のドロー（抽選）により決定される。

ラン区間は常に最終区間である。サーフスキー区間が最初の場合，通常の水中スタートで行う。

マスターズ：チームは競技者 3 人からなる ― スイマー1 人，ボードパドラー1 人，スキーパドラー1 人。マスターズのオーシャンマン/オーシャンウーマンリレーにはラン区間は無い（後述の手順のバリエーションも参照のこと）。

この節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一般的な競技種目規則が適用される。

スタートとフィニッシュを公平にするため，全体的な海の状況に応じてチーフレフリーの裁量で，ブイに対するスタートライン及びフィニッシュラインの配置を変更することができる。

競技者は，ビーチの指定された正しい位置から自分の区間を開始せねばならない。

注意：第 2 競技者及び第 3 競技者は，タグ[60]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。

ボード及びスキー区間のスタート位置は入れ替わる。例えば，16 チームが参加するレースで，抽選により位置 1 と指定された場合，最初のクラフト区間は位置 1 からスタート，次のクラフト区間は位置 16 からスタートとなる。

1 番目のクラフト区間のスタート位置	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
2 番目のクラフト区間のスタート位置	16	15	14	13	12	11	10	9	…1

注意：スイム区間がレースの 2 番目又は 3 番目の区間である場合，スイム区間の直前区間のスタート位置と同じ位置からレースを開始せねばならない。

スイム→ボード→サーフスキー→ランの順の場合，以下の通りとなる。各区間のコースは時計方向に回る。

説明を簡単にするため，この競技の説明のドローは，スイム，ボード，スキー及びランである。

スイム区間：スイマーは，ビーチからスタートして水に入り，スイムコースブイを回り，浜に戻り 2 本の緑&黄色のターニングフラッグを回り，足をスタート/チェンジオーバーライン上又はその陸側に置いてボードと共に待機するボードパドラーにタグする。

ボード区間：ボードパドラーは，ボードと共に水に入り，第 1 スイムブイの外側を通過し，2 つのボードコースブイを回り，第 9 スイムブイの外側を通過して浜に戻り，2 本のターニング

[60] 【JLA 注釈】タグ（tag）：次の競技者の体のどこかに触れて（タッチして）競技を引き継ぐこと。

フラッグを回り，スタート/チェンジオーバーラインを通って，水深が膝の位置でサーフスキーとパドルと共に待機するサーフスキーパドラーにタグする。

浜に戻る際，ボードパドラーはボードを水際に残してよい。

サーフスキー区間：サーフスキーパドラーは，サーフスキーコースブイをパドルして回り，浜に戻り，水際又は水中で待機するランナーにタグする。

パドラーは，全てのブイの外側を通過せねばならない。パドラーは，スイムコースブイ又はボードコースブイの間を横切ってはいけない。

タグする位置は，最終スイムコースブイの後，且つ，第 1 ターニングフラッグより前であれば，チームの裁量に委ねられる。

ラン区間：ランナーは，第 1 ターニングフラッグを回り，2 本目のターニングフラッグの陸側を通過し，2 本の緑色（又はエリアカラー）のフィニッシュフラッグの間を通過しフィニッシュする。

注意 1：最終のターニングブイ（turning buoy）の浜側から浜の第 1 ターニングフラッグまでのどこでも競技者にタグしてよい。全てのタグは水面より上で，はっきりと見えるようにしなければならない。

注意 2：ランナーは戻ってくる競技者にタグをするため水に入ることが許され，ウェーディング，イルカ飛び（porpoise）/ダックダイブ（duck dive）*,[61]で海底から離れること，波に乗ることが可能で，且つ又，ターニングフラッグに向かって走ってもよいが，ランナーはいかなるときも泳いではならない（ここで泳ぐとは，波に乗るため又は波に乗り続けるための水面より上の腕の泳ぎ動作を含む）。

* 両足で海底を押して離れるのであれば，イルカ飛び/ダックダイブの動きの一部としての水面上での腕の動きは許される。

23.2 器材 Equipment

サーフスキー，パドル，ボード：「S8 設備及び器材の規格と検査手順」を参照のこと。チームごとに少なくともボード 1 本，サーフスキー1 艇を用意すること。

チームメンバーは，各クラフトのスタートエリアの傍にギアを置くこと。

器材の撤去：競技を安全に実施するため，チームメンバー及び/又はハンドラーは，他の競技者の進路を妨害しなければ，破損又は放棄された器材をレース中にコースから撤去することができる。

ハンドラー：必要とあらば，競技者のチームメンバー1 人が競技者のクラフトマネージメントを補助することができる。登録されているチームコーチ 1 人又はマネージャー1 人又はその他登録されているチーム関係者 1 人は，ハンドラーとして機能することが認められている。チーフレフリーが認めた場合，チームメンバー以外の複数名がハンドラーとして機能してもよい。

ハンドラーは：

A. 競技用キャップを着用することは求められていない，

B. 視認性の高いベストを着用すること，

---

[61] 【JLA 注釈】ダックダイブ（duck dive）とは日本でこれまでドルフィンスルー，最近ではドルフィンダイビング[1]と呼ばれている動作に相当する。

C. 配置図又はオフィシャルの指示通りにクラフトを配置する，
D. ハンドラー自身及びハンドラーが扱う器材が，他の競技者を妨害しないようあらゆる努力を尽くすこと，
E. オフィシャルの全ての指示に従うこと。

23.3 判定 Judging

複数のジャッジが，競技の実施を観察し，フィニッシュラインで競技者の着順を判定するために配置される。

競技者は足で立ち，体を起こした状態でフィニッシュせねばならない。フィニッシュはフィニッシュラインを通過する競技者の胸（の位置）で判定される。

23.4 クラフトとの接触 Contact with craft

競技者は，最終ブイを通過するまではサーフスキー又はボードに触れていなければならない。最終ブイから浜に戻る途中でクラフトが離れても失格とはならない。最終ブイに向かう途中でクラフトが離れても失格とはならないが，この場合は，クラフトを回収し，保持した状態で各区間の最終ブイを回り，コースを終了すること。

23.5 マスターズ・オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー手順のバリエーション Masters Oceanman/Oceanwoman Relay Procedure Variation

マスターズ・オーシャンマン/オーシャンウーマンリレーは，2 本の緑/黄のターニングフラッグを約 15 m 離して（全体的な海面の状況を適切に考慮して走る距離が最小になるように）海岸線又は膝の深さに設置することを除いて，スタンダードなオーシャンマン/オーシャンウーマンリレー競技に準ずる。2 本の緑色（又はエリアカラー）のフィニッシュフラッグは約 5 m の間隔を空け，更に第 2 ターニングフラッグから約 5 m 離して水際に設置する。最初の区間がスイム又はボードの場合，競技は水際からスタートする。第 2 及び第 3 区間において，泳者及びクラフト競技者は（適宜）水中からスタートしてよい。

注意 1：オフィシャルは，競技者が前の競技者からのタグを待つため入水できる水深を，状況に応じて指示することができる。

注意 2：これ以外の条件は，通常のコースのまま変更はない。

23.6 失格 Disqualification

「S2 共通競技総則」と S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下のような場合は失格となる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

24. オーシャン M ライフセーバーリレー OCEAN M LIFESAVER RELAY

24.1 競技の説明 Event description

オーシャン M ライフセーバーリレーは，オーシャン M 個人競技種目のバリエーションの 1 つである。

競技者 4 人からなるチーム（スイマー1 人，ボードパドラー1 人，サーフスキーパドラー1 人，ランナー1 人）がコースを完了する。

注意：1 人のランナーが，オーシャン M ライフセーバーリレーの 4 つのラン区間全てを完走する。

注意 2：ライフセービング世界選手権のナショナルチーム及びインタークラブの混合オーシャン M ライフセーバーリレー競技に出場するチームは，男子 2 人及び女子 2 人で構成されなければならない。チームは，男子 2 人及び女子 2 人が担当する区間を選択してよい。

主催者又はコンペティション委員会から特段の指示が無い限り，各区間の順番はラン－スイム－ラン－ボード－ラン－スキー－ランで固定される。コースを回る方向は特に指示が無い限り時計回りである。

この節で述べられている相違を除き，競技の条件，コース及び競技規則はオーシャン M 個人競技種目に準ずる。

ランナーは，チーフレフリーが認めた場合を除き，履物[62]を履くことが許されない[63]。

注意 1：個人オーシャン M 競技に適用されるメジャーな競技会における要求事項は，オーシャン M ライフセーバーリレーの実施においても同様に適用されるが，このリレー競技では，指定されたオフィシャルの指示の下で競技者が自身のクラフトを処理するので，ハンドラーは不要である，即ち，競技者は指定されたオフィシャルの指示の下，自身のクラフトを競技アリーナに持ち込み，使用後は指示に従って撤去する。

注意 2：ハンドラーが補助してよいのは，競技開始前にクラフトをマーシャリングエリアに持ち込むことのみである。

24.2 コース The course

コースは，オーシャン M ライフセーバーリレーの図に準ずる。

スタートライン：スタートラインは，（ビーチ及び海の状況が許せば）第 1 スイムブイの位置を中心とした約 15 m 幅で，水際から約 30 m にあり，両端の目印にポールを使ってもよい。

注意：競技のどの区間においても，競技者はスタートラインを通過する必要はない。

第 1 ラン区間：競技は，スターターの合図でスタートラインから海に向う約 30 m ラン区間から始まる。ランナーは，自身の判断で水際又は水中で待っているスイマーに，視覚的に分かるようにタグする。

注意：ランナーは，同じチームの競技者にタグするため水に入ることが許され，ウェーディング，イルカ飛び（porpoise）/ダックダイブ（duck dive）*で海底から足が離れてもよいが，同じチームの競技者にタグするまで如何なる時も泳ぐことは許されない。

---

[62] 【JLA 注釈】原書では「シューズ（shoes）」とあるが，共通競技総則「S2-10 J 履物（Footware）」と同じ用語を用いた。

[63] 【JLA 注釈】JLA 競技規則 2023 年版で履物の着用が許されていたが，2024 年版から原則許されなくなった。

* 足で海底を押して離れるのであれば，イルカ飛び/ダックダイブの動きの一部としての水面上での腕の動きは許される。

スイム区間：スイマーは，M 字スイムコースを泳いで回り，ビーチに戻って，視覚的に分かるように同じチームのランナーにタグする。タグは，最終のターニングブイ（turning buoy）から最初のビーチマーカーの海側までの間であれば，どこでやっても有効である。

第 2 ラン区間：スキーパドラー[65]とのタグの後，ランナーは，フィニッシュアーチを回って進み，自身の判断で水際又は水中でボードと共に待っているボードパドラーに，視覚的に分かるようにタグする。

注意：ランナーのタグ及び動作については，第 1 ラン区間の「注意」に従う。

ボードコース：ボードパドラーは，M 字ボードコースをパドルして回り，ビーチに戻って，視覚的に分かるように同じチームのランナーにタグする。タグは，最終のターニングブイから最初のビーチマーカーの海側までの間であれば，どこでやっても有効である。

注意：ランナーのタグ及び動作については，スイム区間の「注意」に従う。

第 3 ラン区間：スキーパドラー[66]とのタグの後，ランナーは，フィニッシュアーチを回って進み，自身の判断で水際又は水中でスキー及びパドルと共に待っているスキーパドラーに，視覚的に分かるようにタグする。

注意：ランナーのタグ及び動作については，第 1 ラン区間の「注意」に従う。

スキーコース：スキーパドラーは，M 字スキーコースをパドルして回り，ビーチに戻って，視覚的に分かるように同じチームのランナーにタグする。タグは，最終のターニングブイから最初のビーチマーカーの海側までの間であれば，どこでやっても有効である。

注意：ランナーのタグ及び動作については，スイム区間の「注意」に従う。

第 4 ラン区間：ボードパドラー[67]とのタグの後，ランナーが第 1 ビーチマーカーを過ぎ，フィニッシュアーチ/フラッグのフィニッシュ判定ラインを通過して，レースが終了する。

注意 1：ランナーのタグ及び動作については，第 1 ラン区間の「注意」に従う。

注意 2：競技者は，コースの各区間のブイを回るのと同じ方向にターニングフラッグを回ること。

注意 3：潮汐又は海面又はビーチの全体的な状況により水際からスイムブイまでの距離が 90 m を超える場合，イベントマネジメント委員会は 2 つのボードブイをスイム用として使用すると決定してもよい。その場合，競技者は M 字のスイムコースでなく，2 つのボードブイを途中でビーチに戻ることなく回り，それから M 字ボード区間に移る。

注意 4：潮汐又は海又はビーチの状況により適切な M 字の水上コースを設置することが非現実的であった場合，イベントマネジメント委員会はこの競技について，ビーチ上のコースはそのままだが，水上区間は伝統的なオーシャンマン/オーシャンウーマンを代わりに使用すると決定してもよい。

---

[65] 【JLA 注釈】原文で"ski paddler（スキーパドラー）"とあるが「スイマー」の誤記だと思われる。

[66] 【JLA 注釈】原文で"ski paddler（スキーパドラー）"とあるが「ボードパドラー」の誤記だと思われる。

[67] 【JLA 注釈】原文で"board paddler（ボードパドラー）"とあるが「スキーパドラー」の誤記だと思われる。

24.3 コースのバリエーション Course Variations

潮流又は海面又はビーチの全体的な状況により水際からスイムブイまでの距離が 90 m を超える場合，コンペティション委員会は 2 つのボードブイをスイム用として使用すると決定してもよい。その場合，競技者は M 字のスイムコースでなく，2 つのボードブイを途中でビーチに戻ることなく周り，それから M 字ボード区間に移る。

潮流又は海面又はビーチの状況により，適切な M 字の水上コースを設定することが非現実的であった場合，コンペティション委員会はこの競技について，ビーチ上のコースはそのままだが，水上区間は伝統的なオーシャンマン/オーシャンウーマンのコースを代わりに使用すると決定してもよい。

24.4 失格 Disqualification

「S2 共通競技総則」と S4-1 から S4-3 に記載された規則に加えて，以下のような場合は失格となる：規定された通りにコースを完了できなかった場合（DQ12）。

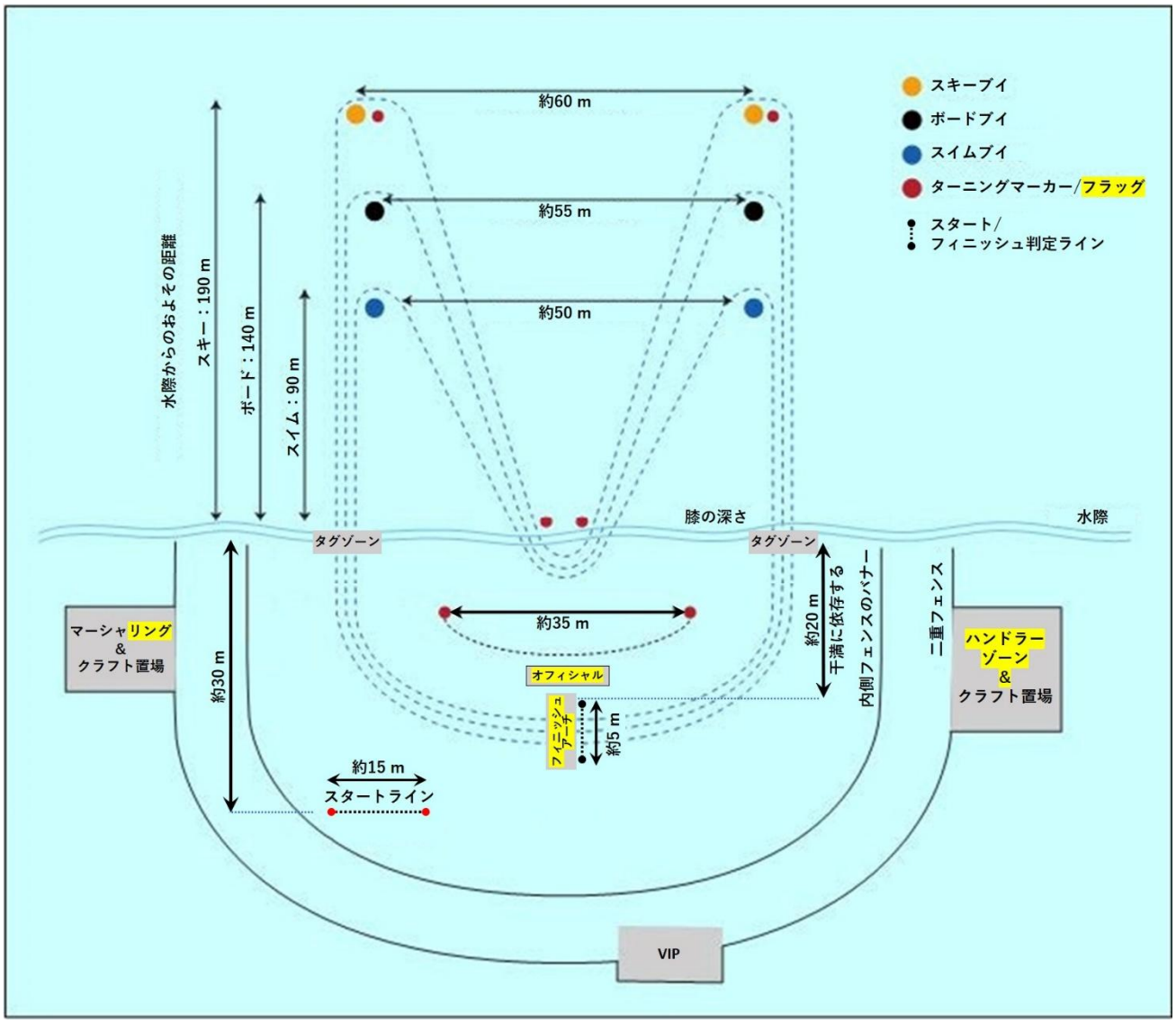


図 22：オーシャン M ライフセーバーリレーのコース

（距離はおよその数値である）

注意：ブイの位置に対するビーチの設定を含む競技アリーナのレイアウトは，水面，流れ（surf, sweep）及びビーチの状況に応じて調整可能である。

25 ビーチ及びオーシャン競技失格コード表
DISQUALIFICATION CODES FOR BEACH AND OCEAN EVENTS

コード及び失格内容 Code and Disqualification	競技種目 Events
1. 共通競技総則に沿って競技しなかった。	All events
2. チーム，競技者及びハンドラーが不正行為をした場合，競技者又はチームは失格となる。不正行為には下記のような例が含まれる： • ドーピング又はドーピングに関連した違反行為， • 他の競技者になりすますこと， • 競技順や位置決めの投票又は抽選で不正を試みること， • 同じ個人種目に 2 度出場すること， • 他のチームの競技者として同じ種目に 2 度出場すること， • 優位になるため故意にコースを妨害すること， • 他の競技者又はハンドラーを押す又は進路を遮って妨害すること， • 競技者が外部から身体的又は物質的な助力を受けること（口頭又はその他の指示を除く）， • （フェアプレー規範に記載の）競技会の精神に反して参加すること。	全競技種目
3. マーシャリングエリアへの集合に遅れた競技者は，競技をスタートすることができない。これは「did not start」(DNS)又は類義の表現でリザルトシートに記載される。	全競技種目
4. 競技のスタートに不在だった競技者又はチームは，A 又は B 決勝を除いて，失格となる。これは「did not start」(DNS)又は類義の表現でリザルトシートに記載される。	全競技種目
5. 会場施設，宿泊施設又は他者の所有物を故意に損壊する行為は，関与した個人が競技会全体での失格となる。	全競技種目
6. オフィシャルへの侮辱は競技会全体からの失格となる。	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）最初の競技者又はチームは失格となる。ただし，ビーチフラッグスでは除外となる。	全競技種目
8. 合理的な時間内でスターターの号令に従うことが出来なかった。 **注意**：ビーチフラッグスでは，そのような競技者は除外されるものとする。	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競技者は失格となる（ただし，ビーチフラッグスの場合は除外となる）。	全競技種目

コード及び失格内容　Code and Disqualification	競技種目　Events
10. 指定された位置又はレーン以外からスタートした。	全競技種目
11. 競技者が 2 本以上のバトンを取った，又はバトンが取れないようにブロックした — 例えば，バトンの上に横たわる又は覆いかぶさってバトンを見えなくする。	ビーチフラッグス
12. 規定された通りに競技種目及び/又はコースを完了できなかった。	全競技種目

参考文献　References

[1]　日本ライフセービング協会（編），サーフライフセービング教本（大修館書店，2024）．

JLA 競技規則 編著者・協力者の履歴

2025.09.01 版：部分公開版では編著者・協力者の表示を省略する（後日公開の完全版にて表示予定）。

(End of Document)