

## プロツアー規定 【ウェイブ競技】

### 1. 基本原則

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

### 2. アシスト

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

### 3. 選手の責任

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

### 4. コンディション

#### 4-1.

ウェイブパフォーマンスは波のある場所かつ適切なコンディションで行わなければならない。ウェイブライディングが採点できるコンディションであると判断された場合は、アベレージで風速 16 ノットをミニマムとする。コンディションについては、コンテストディレクターとヘッドジャッジが協議し、進行の決定を行う。

#### 4-2.

風速、ミニマム、風向き、波の大きさに対してのプロテストには、応じない。

#### 4-3.

大会ディレクターが危険と判断した場合は、大会を中止する場合がある。

### 5. 大会の主催と運営

JWA の公認または主催の大会では、主催者は団体もしくは JWA に認可された個人であり、この主催者は JWA のルールに則ってコンテストを主催、運営、ジャッジしなくてはならない。

### 6. 大会役員

#### 6-1.

JWA 公認大会においては JWA 承認の下、下記の人員を用意する。

- a. コンテストディレクター 1 名
- b. ヘッドジャッジ 1 名
- c. ジャッジ 2 名以上

## 6-2.

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

## 6-3.

ジャッジは競技のイリミネーションを監視し、プロテストを解決する義務を負う。プロテストはヘッドジャッジを議長とする。

## 6-4.

ジャッジは集合時間から大会終了もしくはリリースになるまで大会会場にいないといけない。いない場合、給与を減額する場合がある。

ジャッジはヒートスタート 30 分前に、ジャッジ席に集合しミーティングを行う。このミーティングでジャッジはコンディションに応じたファクターを決定し、競技開始 15 前にファクターを発表する。

## 6-5.

ジャッジは公平かつ選手・関係者に誤解を与えないために、原則として同ブランドに所属する選手のジャッジングは行わないこととする。ただし人員等諸般の事情がある場合はこの限りではない。

## 7. エントリーの条件

JWA 公認または主催の大会にエントリーする選手は、JWA 会員でなければならない。会員資格の有効期間は、入会した年度の 3 月 31 日までとする。

## 8. エントリー方法/レジストレーション

### 8-1.

JWA 公認大会にエントリーする選手は、JWA 事務局において管理される。優先はエントリー順とする。

### 8-2.

JWA 会員はエントリー締め切り日以降にエントリーする場合、その大会で定める延滞金とエントリーフィーを支払わなければならない。

### 8-3. レジストレーション

(a) 大会にエントリーした選手は、決められた日時までにレジストレーションを行わなければならない。競技に参加出来ない。

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

(c) 運営事務局、およびコンテストディレクターが正当な理由と判断した場合、レジストレ

ーションに遅れる事を認めることがある。なお、その選手が参加する競技が本人不在で行われた場合、その競技における最低順位およびポイントを与えることとする。

#### 8-4.

メンズクラス 8 名以上、レディースクラス 3 名以上のエントリーがない場合、各クラスの競技をキャンセルすることがある。

### 9. エキップメント

ウェーブ系競技に於いては、必ずしもナンバーが必要ではない為、表示義務は設けない。しかし、競技の種類にかかわらず、JWA 会員は安全面の理由から各自全てのセイルに登録ナンバーを表記しておく事を推奨する。（道具漂流などの際を想定して、海上保安庁等から識別表示を求められているため）

### 10. 広告

#### 10-1.

大会要項または帆走指示書に大会ステッカーについての記載があれば、選手は大会中いかなる場合でも、当該ステッカーをすべてのセイルに貼付けなければならない。また、大会用ベスト等の着用が記載された場合、着衣の一番上に着用しなければならない。

#### 10-2.

JWA はツアースポンサーがある場合、そのスポンサーが指定するステッカーをセイルに貼付けることを選手に義務付ける。

#### 10-3.

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

#### 10-4.

選手は使用するセイルについて、JWA や大会スポンサーが指定するエリアであれば、個人スポンサー等のステッカーを貼ることができる。個人スポンサーの数や業種に規制はないが、JWA 理事の過半数の判断で不適切と思われる場合、これを禁止することがある。

その場合、選手は速やかに指示に従うものとする。

#### 10-5.

JWA 主催のイベント開催時において、陸上本部及び、各社ブース付近の目立つ場所には、協賛ブランド以外のウインドサーフィングア、サーフボード、スタンドアップパドルボード、カイト、スケボー、スノーボード等ウインドサーフィングア以外の商品を展示する事を禁止する。

ウインドサーフィンのジョイントが取り付け可能なスタンドアップパドルボードに関しては、ウインドサーフィンのボードと見なし、協賛ブランドのみ展示可能とする。

## 11. 義務とペナルティー

### 11-1.

すべての選手は、自分のセイルに貼られたステッカーに責任を持たなければならない。

### 11-2.

以下の場合、選手は責任を問われない。

- a. 競技中、ステッカーがはがれてしまった場合。
- b. ステッカーがうまく貼付けできなかった場合。
- c. レジストレーションの際、ステッカーの枚数不足により配布されなかった場合。

### 11-3.

このルールに反した場合、ルール 15 によって罰則が科せられることがある。

## 12. 会員の一般姿勢

すべての会員は態度やセイリングを通じてウインドサーフィン、大会スポンサー、JWA、そして会員自身のイメージを上げられるように努力しなくてはならない。これに反する行動をとった場合、JWA 理事の判断により罰せられる場合がある。また、ウインドサーフィンの社会的イメージを著しく汚す行動をとった場合、JWA 理事の過半数の判断で、退会を通告する場合がある。

## 13. ファンレースへの参加

全ての大会選手はファンイベントには積極的に参加する義務がある。ただし、任意である。

## 14. 公式行事への参加

### 14-1

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

### 14-2

プロ登録選手は過去 3 年以内に救命講習を受講していないとプロ登録することも大会に出場することもできない。

## 15. 罰金制度

大会中、選手はプロとしての自覚を持って行動しなくてはならない。

以下の 7 項目は大会会場内においても常に適用されるものとする。

罰金は JWA に支払われ、対象となった選手は罰金を払うまでいかなる大会への出場も認められない。

JWA ウェイブ委員会、コンテストディレクター、ヘッドジャッジは、協議の上多数決により、罰金を科すかどうか決定することができる。

#### 15-1

大会規則（書面及び口頭の）に反した場合、10,000 円以下の罰金。

JWA ウェイブ委員会の協議の上過半数の賛成があれば該当選手を失格とすることがある。

#### 15-2.

コンテスト海面へコンテスト以外で侵入した場合 10,000 円以下の罰金。

JWA ウェイブ委員会の協議の上過半数の賛成があれば該当選手を失格とすることがある。

#### 15-3.

大会会場でごみを捨てた場合。10,000 円以下の罰金。

JWA ウェイブ委員会の協議の上過半数の賛成があれば該当選手を失格とすることがある。

#### 15-4.

大会中、公式行事に参加の義務がある。また、ノーティスボード、帆走指示書に記載された規則を守らなくて

はならない。これに反した場合、10,000 円以下の罰金。

JWA ウェイブ委員会の協議の上過半数の賛成があれば該当選手を失格とすることがある。

#### 15-5.

ルール 10.11 に定められた広告に関する規定に反した場合 10,000 円以下の罰金。

JWA ウェイブ委員会の協議の上過半数の賛成があれば該当選手を失格とすることがある。

#### 15-6.

大会会場の備品を破損した場合、10,000 円以下の罰金及び修理費用の請求。

JWA ウェイブ委員会の協議の上過半数の賛成があれば該当選手を失格とすることがある。

#### 15-7

大会会場での暴言、失礼なジェスチャー、大会関係者・メディア・相手選手等を侮辱する発言等の挑発的行為を禁止する。これに反した場合 10,000 円以下の罰金。

JWA ウェイブ委員会の協議の上過半数の賛成があれば該当選手を失格とすることがある。

### 16. 順位確定及び賞金分配方法

下記要件の充足する場合、賞金を分配する。

#### 16-1.

ウェイブパフォーマンスメンズ ベスト 8

ウェイブパフォーマンスウィメンズ ベスト 2

#### 16-2.

ダブルイリミネーションが予定されていながらウィナーズサイドのみで終了となった場合、これを最終結果とする。また、ルーザーズサイドがベスト 8 まで行われた場合、ウィナーズサイドとあわせて最終結果とする。

ダブルイリミネーションの全てのヒートが終了した場合、正式な大会は終了とする。

#### 16-3.

カットするコンテスト数は以下とする。

コンテスト数が 1~3 の場合はカットなし

同 4-6 の場合カットは 1

同 7-9 の場合カットは 2

#### 16-4.

競技の結果同点となった場合、下記に従い勝敗を決定する。

1. 同点の場合、高ファクターの合計点。

ファクターがイーブンの場合、ウェイブポイントの合計点。

2. それでも同点の場合、高ファクターの 1 本目の点数。

1 本目が同点の場合、同ファクターの 2 本目点数。

3. それでも同点の場合、低ファクターの 1 本目の点数。

1 本目が同点の場合、2 本目の点数。

4. 上記の場合でも同点の場合はヒート時間を短くした再ヒートを行う。

ヒート時間、ファクターはその都度決定するものとする。

### 17. 大会総合結果の計算方法

#### 17-1.

成立した全ての大会には 1 位から順にポイント（付則 D 参照）が与えられる。高ポイントの選手が勝者となる。

### 18. 公式掲示板（ノーティスボード）

公式の連絡事項は公式掲示板に書面で掲示されなければならない。帆走指示の変更といった重要な連絡事項に関しては、必ず音響信号を伴う L 旗の掲揚等を行い選手に通知しなければならない。

### 19. 賞金

その大会時において、ノーティスボードで掲示する。

・ウィメンズクラスとメンズクラスの賞金分配について ウィメンズクラスは下記の通りに分配する。

参加人数 4 名以下の場合、総賞金から 10%優勝者のみ授与の権利がある。

参加人数 8 名以下の場合、総賞金から 20%優勝者および 2 位の選手に授与の権利がある。

参加選手 9 名以上の場合、総賞金から 25%優勝者から 3 位の選手に授与の権利がある。

メンズクラスは賞金総額 50 万円以上の大会は、優勝者から 8 位までの選手に授与の権利がある。50 万円

未満の大会は、優勝者から 4 位までの選手に授与の権利がある。

## 20. 年間ランキング

### 20-1.

ランキングは、大会総合結果の順位をもとに試合ステイタスに合わせたポイントを加算し最も高いポイントを獲得した選手が年間チャンピオンとなる。

### 20-2.

外国人選手の参加は、原則として年間ランキング対象外のコンテストに限られる。

## 21. 大会要項

大会要項は、最低大会初日から 1 ヶ月前に発行されなければならない。

## 22. シード権

シーズン初戦は昨年度年間ランキングで決定する。

年間ランキングが同率の場合は高ポイントを得ている選手を上位とする。

それでも同率の場合は最終戦の順位が上位の選手が上位となる。

ステイタス A のランキングポイントで表示される。 2 戦目は昨年度年間ランキングと第 1 戦の順位をあわせ決定する。

3 戦目以降はその年の暫定年間ランキングにて決定する。

レイトエントリー、またはランキングポイントが無い選手は、ランキング最下位の選手として割り振られる。

また対象となる選手が複数いる場合は抽選によって割り振られる。

シード表は付則 C を参照。

## 23. 大会要項の内容

大会要項は以下の項目を充足しなければならない。

1. 大会名、場所
2. 大会が JWA 公認または主催であり、JWA ルールにのっとり行われること
3. 種目
4. レース数、シングルイリミネーションか、ダブルイリミネーションなのか
5. エントリー定員、エントリー条件
6. レジストの場所、時間
7. エントリー費
8. セイルにスポンサーステッカーを貼る義務があるかどうか
9. 賞金総額
10. その他、必要と思われる内容

## 24. プロテスト(抗議)・ペナルティー

#### 24-1.

コンテストディレクターは選手が競技規則を守らなかったことに対して抗議できる。  
コンテストディレクター以外は、そのケースの当事者のみが抗議できる。

#### 24-2.

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

- 1) 抗議もしくはプロテストという言葉、もしくはその明確な意志表示があった場合。
- 2) 自分の氏名、セイルナンバー。
- 3) 抗議の対象となる相手の氏名、セイルナンバー、もしくは相手が特定できる特徴。

#### 24-3.

審問会はすみやかに開催されなければならない。審問会において抗議した選手は、2回の意見を延べる機会を与えられる。また証人を出席させることもできる。

#### 24-4.

すべての抗議の結果は翌日のスキッパーズミーティングで、また最終日の場合はできるだけ早く、以下の項目を充足し提示しなければならない。

- 1) 抗議に関係した選手の氏名。
- 2) 抗議でわかった事実。
- 3) 適用された競技規則。
- 4) 判断の基準。

#### 24-5.

審問会の結果に対する上告は、いかなる手段を持ってもこれを認めない。

#### 24-6. ペナルティー

(a) ~ (d) に該当する場合、選手はペナルティーを受けることがある。

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

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

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

(d) ウェイブ競技中のインターフェアについては、インターフェアで乗った波乗りの得点はカウントしない。さらに、ピックアップされた最も高い点数の技の半分を減点する。同じヒートで2度のインターフェアを行った場合、即刻失格となる。

#### 24-7. 救済

(a) 自己の責任によらず、下記の理由により順位が実質的に不利となったと主張する選手は、競技規則 24 の抗議の方法に従って救済を申し入れることができる。

- 1) 競技委員のミス



2) JWA ルールブック、2.アシストに従う援助。

3) 優先権のない選手の過失

(b) 上記いずれかの状況において実質的に不利になったと判断された場合、ヒートに関する規則を現状のまま有効とする、不利となった選手の得点を修正する、ヒートをキャンセルしてやり直す、特定の選手のみヒートを行う、ヒートを取り消す、ヒートの続行時間を延長する、などの方法によって、当事者である選手全員に対してできる限り公平な措置を取ることをとする。

## 25. 定義

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

## 26. ウェイブライディング、ジャンプ

波に乗ってライディングしている時をウェイブライディングと定義する。オンショアでのコンディションでは、カミングインを一つのウェイブライディングのカウントとなる場合がある。この判断はヘッドジャッジに一任されノーティスボードに告示する。波に戻るジャンプを行った場合ウェイブライディングとし、それ以外をジャンプとする。

## 27. 波の優先権

うねりまたは波に最初に乗ったものが優先権を持つ。同時にそのうねりまたは波に乗った場合は、風上側にいる選手に優先権がある。優先権を持っていない選手は回避行動をとらなければならない。それに違反した場合は、インターフェアーとなり最高得点をカットする。また悪質な場合は失格となることがある。

## 28. キャンセルヒート

キャンセルヒートとは競技開始後に無効になったヒートを指す。競技中 2 分以上演技ができなくなるコンディションとなった場合キャンセルヒートとすることがある。

マンオンマンの対戦の場合、一人でも演技している場合はその対象にはならない。

1 ヒート 4 人で 2 人勝ち上りの場合、2 人以上が演技している場合はその対象にはならない。

上記以外のヒートを組む場合は JWA ウェイブ委員会、コンテストディレクター、ヘッドジャッジの判断によって対象が決定される。

キャンセルとなったヒートは、原則としてキャンセルになった次のヒートを行った後に再スタートする。進行状況によりキャンセルとなったヒートから行うことがある。

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

上記のいずれの場合も JWA ウェイブ委員会、コンテストディレクター、ヘッドジャッジはヒート進行順及びスタート時刻を、フラッグまたは放送にて選手に伝えなければならない。

#### 29. コンディション

ライディング可能な波がヒート時間内に、必要本数入ることを最低条件とし、コンテストディレクターの判断により決定される。

#### 30. ジャッジ

ジャッジは、ファクター方式によって採点される。

ジャッジシートは選手からの要望に応じて公表される。

ジャッジスコアに対する選手からの抗議は受け付けない。

ジャッジシートにはジャッジの氏名が記入されていなければならない。

#### 31. 競技エリア

ジャッジはコンディション等を総合的に判断し、必要とされる場合はスタート地点とジャッジが採点可能な風下の地点に、旗を立てその中を協議エリアとすることができる。

競技エリア以外での技は採点されないことがある。

#### 32. 競技開始

開始 15 分前に L 旗または黄色の旗を掲げ競技開始を告知する。その場合、選手は速やかに協議エリアを空けなければならない。

選手はスタートする地点より風下側から出艇しなくてはならない。

L 旗または黄色の旗降下でシークエンスが始まる

青旗掲揚ヒートスタート

青旗降下ヒート終了 1 分前

赤旗掲揚ヒート終了

#### 33. 競技時間

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

ヒート終了の赤旗が掲揚された時点で、ウェイブライディングを行う場合、波がある程度掘れた状態でボトムターンに向かって走り出していなければカウントしない。既に演技をしている場合はカウントする。

#### 34. ヒート表

ウイナーズサイドが終了しルーザーズサイドが行われる場合、ルーザーズシード表に基づき振り分けられる。ヒートの進行状況によっては、ウイナーズサイド進行中に、ルーザーズサイドを組み込む場合がある。ヒート表は付則 B 参照。

ヒート表に **Bye** がある場合は、最もランキングの高い選手から順に適応される。

### 35. ストリーマー

ヒート表で指示されている位置に取り付けること。

取り付けていない選手は失格になる場合がある。

### 36. ウェイブライディング

ライディングは、波にテイクオフまたはボトムターンからプルアウトまでを得点とする。

採点基準は、スピード、技と技との組み合わせ、技の難度、波の大きさとする。

多くの場合、難度の高い技は波のカール付近、フックのところで行われることが多い。そしてオフザリップやローラーコースターなどのボトムからトップへと上がる角度が鋭く、スピードがあれば得点は高くなる。逆に波のフェイスを十分に使用せず、スピードも角度もない場合は得点が低くなる。

ショートライディングでもスピードを伴う最高度の技に対しては得点が高くなり、ロングライディングでも技の難度が低く、安定性を重視したライディングは得点が低くなる。エアー系の技、360 などの技に関しては、波に戻らなければプルアウトとみなされる。

### 37. ジャンプ

#### 37-1

採点基準は原則として

1・高さ及び滞空時間

2・難度

3・完成度

の順とする。

#### 37-2

難度基準は原則として

1・バックループ

2・プッシュループ

3・フォワードループ

4・テーブルトップ

5・その他

の順とする。

#### 37-3

難度基準は原則として採点基準の 1 及び 2 が同一の場合での基準を指すものとし、採点基準 1 及び 2 に応じて得点の変動する場合がある。ダブル系の技に関しては 39-2 得点基準を参照。

\*JWA メンズプロクラスは同じ種類のジャンプに関しては、最高得点のみをピックアップする。ワンハンド、ワンフット、クリューファースト、ノーハンド系のジャンプも同じ種類のジャンプとしてカウントする。テーブルトップフォワード、テーブルトッププッシュループは別ジャンプとしてカウントするが、判別できない場合は個々のジャッジの判断とする。ダブル系は別の種類のジャンプとする。

※JWA レディースプロクラスは、同じ種類のジャンプでもカウントする。

### 38. 得点

技名 得点 A 得点 B

フォワードループプッシュループ	20 点	
プッシュフォワードループ	20 点	
ダブルバックループ	20 点	
ダブルプッシュループ	20 点	
ダブルフォワードループ	18 点	12 点
プッシュループテーブルトップ	12 点	7 点
エアーチャーチョ	10 点	6 点
テーブルトップフォワード	10 点	6 点
バックループ	10 点	6 点
プッシュループ	8 点	5 点
シャカ	7 点	4 点
エアーフラカ	6 点	3.5 点
フォワードループ	5 点	3 点
テーブルトップ	3 点	2 点
キラーループ	4 点	2.5 点

\*この得点表はすべて別種類のジャンプである

\*得点 A は、その日のコンディションで一番高さのあるものを完着した時のポイント、得点 B は低くても完着した時のポイントを指す。フォワードループプッシュループ、プッシュループフォワードループ、ダブルバックループ、ダブルプッシュループに関しては高さの基準はなく、完着すれば得点 A の得点を付ける。

### 39. ファクター方式

39-1. 規規定時間内においてジャンプ、ウェイブともに指定されたピックアップ本数に、その日のコンディションによって定められたファクターで倍加させた合計点で勝敗を決定

する。

基本的には、ジャンプ 2 本、ウェイブ 2 本、ファクターはイーブンとする。規定時間内にファクターを揃えることが難しいと判断される場合にヒート時間を延長することがある。

なお、この判断はディレクターとヘッドジャッジが行うこととする。

ピックアップ数、ファクターはヒート開始 15 分前にはノーティスボードにて発表される。

### 39-2. 得点基準（ジャンプ）

※高さ・難易度・完成度の順で評価・採点を行う【※難易度は 38・得点表を参照】。得点基準は、その日のコンディションの中で最高度の高さをメイクしたものと、低くてもメイクしたものの得点を基準とし、両方の得点基準を考慮して採点する。

\*ジャンプの着水はクリーンに行った場合のみ完着とし、それ以外ですぐに走りだせる体勢がとれた時はリカバリー点を付与する。

※リカバリーとは、着水時にセイルが水没していない状態で技を完成させることである。

リカバリーの点数の加味は、高さや難易度により上下することがある。

※フォワードループプッシュループ、プッシュループフォワードループ、ダブルバックループ、ダブルプッシュループ、ダブルループに関しては、3 秒ルールを適用し、セイルが海面についても、3 秒以内に走り出せる体勢が取れた場合は、それぞれの得点の半分の得点を付ける。なお 3 秒ルールの適用は原則としてヘッドジャッジが行うものとする。

（例：フォワードループプッシュループ、プッシュループフォワードループ、ダブルバックループ、ダブルプッシュループは 3 秒以内に走り出せる体勢が取れば、10 点、ダブルフォワードループに関しては、3 秒以内に走り出せる体勢が取れば、高さのあるものは、9 点、低いものは 6 点）

- ・ワンハンド プラス 1 点以上
- ・ワンフット プラス 1 点以上
- ・クリューファースト 1 点以上
- ・プレーニング着水はプラス 1 点以上
- ・プレーニングの状態連続技を出した場合加点されることがある。
- ・リカバリー点は低くなることがある。
- ・フリースタイル系の技に関しては、高さが低いものに関して得点は低くなることもある。

また区別がつかないジャンプに関してもは得点が低くなる場合がある

・ジャッジが見にくくなる沖、風下でのジャンプ技に関しては、得点は低くなることもある。

・ウィメンズクラスに関しては、高さがなくても完着した場合、高めの得点を付けることがある。また、リカバリーに関しても、セイルが水についても、すぐに上がればリカバリー点を付けることがある。ウェイブとの得点差を調整するため、ウェイブとジャンプのファクターを変えてバランスをとることがある。

ノーマルジャンプや、ワンハンド、ワンフットジャンプもジャンプとして得点を付けるこ

とがある。

### 39-3. 得点基準（ウェイブ）

※角度・スピード・難易度の順で評価・採点を行う。基準はハイリスクハイリターン。

この 3 つが優れているライディングに関しては、リカバリー点も十分に加味されることがある。

リカバリーはトライした後に波の前に戻っていることを前提とする。

波のフェイス上でのトリック系の技も評価対象とする。この場合はウェイブライディングの一環もしくは、つなぎ技として評価する。基準はハイリスクハイリターンとする。

※リップでのアクション、360、ゴイター、タカなどの採点については、波のサイズやポジションで評価が変わることがあり、（例えばスープでのメイクなどは評価が低くなることもある。単体で 2～4 点）その場合は、前後の波乗りの得点にリップアクション単体の点数をジャッジペーパーに別で表記する。また、その日のコンディションで最高度とされるリップアクションをメイクした場合、単体で最高 10 点とする。

波の中でフリースタイル系(スポック、グラビー、フラカ等)の技の流れに乗ってメイクした場合、ウェイブ点+1～3 とする。

### 39-4. 優劣

ファクター方式ではジャッジされた合計点の優劣で勝敗が決まる。タイブレイクの場合は

16-4 タイブレイクについてを参照。