

JRAルール【URFクラシックフォーマット】

I スプリント

- ① スプリントは2本漕行し、上位1本のタイムを採用する。
- ② 競技は1艇で行う。
- ③ スプリントのスタート順はくじ引き、もしくは大会運営者が決めて良いものとする。
- ④ コースは600m以内が望ましい。
- ⑤ スプリントでの事前練習は必須ではないものとする。
- ⑥ フライングをした場合は降下タイムに10秒加算する。
- ⑦ 同タイムだった場合はゼッケン番号（スタート順番が先）が小さいチームの順位を上とする。
- ⑧ ゴール後にコース内を引き返す行為は失格に該当する。
- ⑨ ゴール時に選手全員が乗艇していない場合（落水者がいるなど）は失格とする。

・ II ラフトクロス（以下RX）

- ① RX レースは2つのボートが同時にスタートし、ノックアウト方式（トーナメント）で競い合う。
- ② RXは「スカウティング」を行うことができる川で実施する。
- ③ RXでのスタート位置の優先権は「スプリント成績上位チーム」が持つ。
- ④ スタート時間に現れなかったりした場合は相手チームの勝利とする。
- ⑤ 2チームは色の異なるビブスをバウの選手が着用して競技を行う。このビブスの色を基に審判がペナルティの有無を判定する。
- ⑥ スプリント参加チームに基づいて以下のような計算式を用いてトーナメント表を作成する。

A-B=C

B-C=D

計算方法：

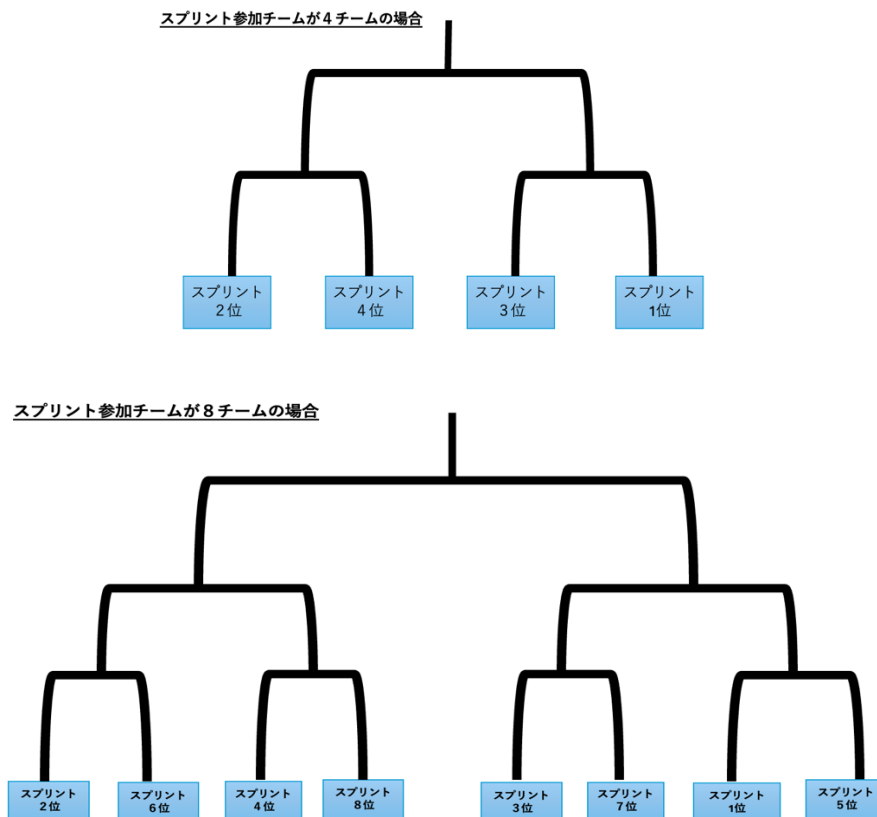
A=参加チーム数より大きい最小の2の累乗（2,4,8,16,32,64など）からスプリント参加チームを差し引く

B=スプリント参加チーム数

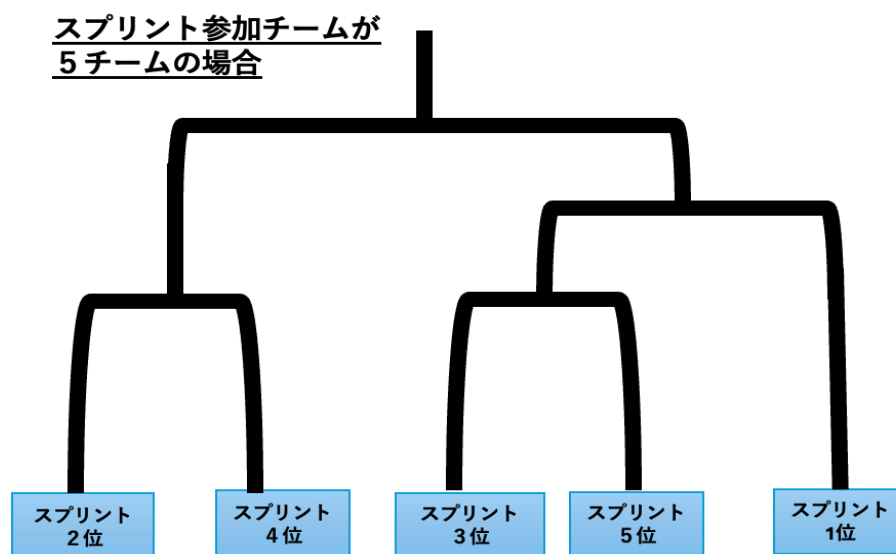
C=予選が免除されるチーム数

D=予選を行うチーム数

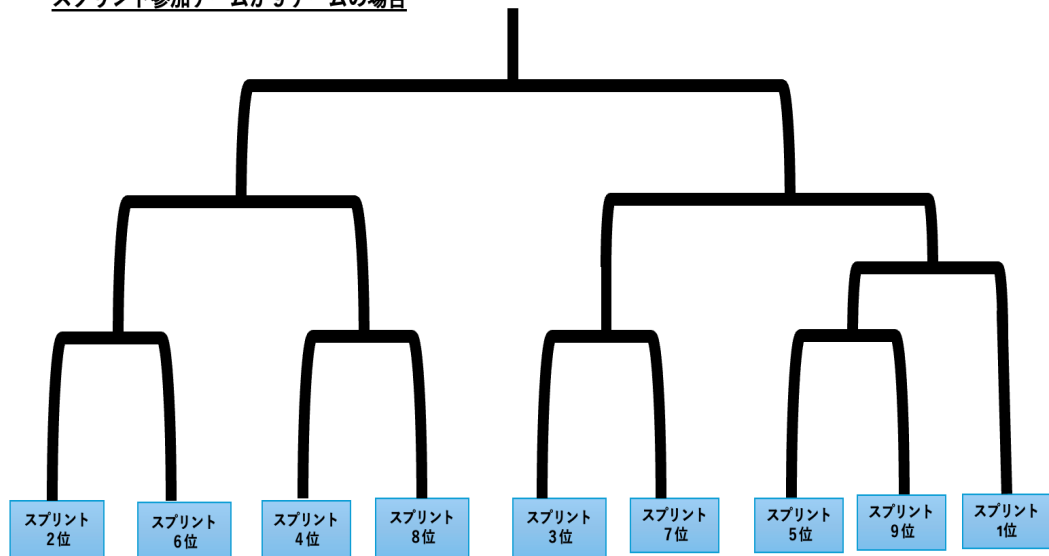
● トーナメント表例① 参加チーム数が2の累乗の数であった場合、



● トーナメント表例② 参加チーム数が2の累乗の数ではなかった場合、



スプリント参加チームが9チームの場合



- ⑦ 接触禁止エリアについて。スタートから約10m以内での接触を禁止するためのゲートまたはブイを設置する。これに接触またはボート・選手が相手側に侵入する行為はペナルティの対象となる（ペナルティ1）。
- ⑧ RX コースの最後のセクションにペナルティゲートが設置される。フィニッシュラインから10メートル以内には設置しない事が望ましい。
- ⑨ ゲートについて
- ・ゲートは水面に触れてはならない。
 - ・ダウンゲートは緑色のゲートを使用する。
 - ・アップゲートは赤色ゲートを使用する。ポールは最大高さ 2.00m、直径 5cmから7cmの円形で、風などで動かないように固定する。
-
- ・アップゲートはペアで配置され1本のポールで設置される。各ペアで通過する必要があるゲートは1つだけである。どのゲートを通過するかは選手が自由に選べる。
 - ・ダウンゲートは1本のポールで設置される。
 - ・コースに沿ったアップゲートの数は2組でなければならないが、これにはペナルティゲートは含まれない。
 - ・RX会場に沿ったダウンゲートの数は2でなければならない。
 - ・ポールに触れることはペナルティの対象外ではあるが、故意にポールを動かしてはならない。
 - ・ゲート通過の適切な方向に従って、すべての乗務員の頭が正しい側で同時にゲートラインを通過する。

- ・ボートに全員乗った状態で通過しなければならない。
- ・ゲート通過後、選手は同じゲートラインを再度通過できる。

A.ペナルティについて

- ・審判によりチームにペナルティ課せられる

以下の①—④はペナルティ1に該当する

- ① 選手及びボートの一部が接触禁止エリアに侵入した場合。
- ② 接触禁止エリア示すゲート、ブイにボートの一部、または選手の身体やその他の装備品を触れたとき。
- ③ パドルで相手チームのプレーを妨害した場合。
- ④ ゲートとの接触が意図的である場合。
- ⑤ 選手がゲートを不通過した場合はペナルティ2が課せられる。
- ⑥ 罰則の回数は3回を超えることはできない。(4回のペナルティはElimination 排除となる)
- ⑦ ペナルティ1の場合、ペナルティゲートの1つを下流向きに通過する。(ダウンゲート)
- ⑧ ペナルティ2の場合、ペナルティゲートを通過する必要がある。1つのゲートはポールを回って上流向きに通過し、もう1つのゲートはポールを下流向き通過する必要があります。(2つのペナルティゲートを1つはアップゲートとして回り、もう一つはダウンゲートとして通過する)
- ⑨ ペナルティ3の場合、2つのペナルティゲートを通過する必要がある。両方のゲートを上流向きに向かって通過しなければならない。(2つのペナルティゲートをアップゲートとしてそれぞれ回る)

⑩ 排除 (Elimination-エリミネーション)

「排除 (Elimination)」とは敗退チームが自動的にラウンドに負け、その回戦の最下位にランクされることを意味する。対戦チームの両方が排除に該当する事もある。

●チームが排除 (Elimination) になる場合は以下、

- ・ 4回のペナルティが課せられた場合
- ・ ペナルティゲートの不通過。
- ・ ゴール時に全員が乗艇せずに通過した場合。
- ・ フライングをした場合は排除 (Elimination) となる。

⑪ 失格 (Disqualification-ディスクオリフィケーション)

- ・ 「失格」とはRXからすべての順位を失うことを意味する。
- リザルトには「DSQ」としてランク付けされます。(獲得ポイントは0)

●以下の場合チームは失格となり最終ランキングには組み込まれない。

- ・ 選手が相手のボートのロープを掴む。
- ・ 選手が相手ボートの選手を掴む。
- ・ 選手が手を使用して相手ボートと自分達のボートの隙間を開ける。
- ・ 他の選手に危険や損害を与えることを目的とした暴力的な身体的接触により、審判員によってスポーツマンシップに反すると判断された場合。
- ・ 競技を途中で放棄した場合

⑪ ランキング

- ・ レースの最終順位は次のように記入される。
- ・ 決勝A：準決勝レースの者が1位と2位を決定するために競う。
順位； 勝者は1位、敗者は2位になる。
- ・ 決勝 B：準決勝の敗者が対戦して3位と4位を決定する。
勝者は3位、敗者は4位になる。
- ・ 準決勝以下の順位についてはスプリントの成績を基に順位を付ける。

Ⅲスラローム

- ① スラロームはコースをスカウティングが可能である川のセクションで実施する。
- ② スラロームは2本漕行し、上位1本のタイムを採用する。
- ③ ゲートの数は最少で8ゲート、最多で12ゲートとする。その中でアップゲートは最少で2ゲート最多で5ゲート設定。可能であれば左右のアップゲート数は均一に設定。
- ④ ポールは水面から 0,5M～1 M 離す。水面の波による上下、ゲート審判の見易さなどを考慮して決定する。
- ⑤ ダウンゲートのポールの色は緑と白、アップゲートのポールの色は赤と白とする。
- ⑥ レースゲートの設定は、レース開始 2 時間前には設定を完了させる。
場合によってはコースディレクター、ゲート審判員の協議により変更は可能とする。
- ⑦ 選考レース(全日本選手権)においては、最終的なゲート設定はコースディレクターと審判員の総意により決定するものとする。

- ⑧ スタート間隔は、1～4 分間とし、実際のコースタイムは 3～4 分間が望ましい。
- ⑨ 後発のチームに追いつかれそうなチームは審判の指示でコースオープンをする。競技中に追いつかれたなどのアクシデントの場合、後発のチームは運営側の判断で再レースを行うことができる。

A.ペナルティ

- ① 次のゲートを通りもしくはペナルティのジャッジを受けるまでは、その前のゲートは「ペナルティ審査の対象」であるものとする。
- ② すべてのチームメンバーが「ラフトに乗船している状態」で、選手の頭部がポールの間を通過するものとする。
⇒「ラフトに乗船していない状態」とは選手の身体の一部が水中に浸かっている状態。
- ③ ゲートの両ポール間のライン（ゲートライン）を、チームメンバーの頭部が一つでも通過した時点で「ゲート進入」とみなし、そのゲートは「ペナルティ審査の対象」となる。

その時点からの後戻りは出来ない。もし、後戻りをした場合でも「進入方向の間違い」によるペナルティを受けることになる（50 秒のペナルティ）

- ④ 各ペナルティポイントは以下

・ゲート接触 2秒：ポールに身体・パドル・ラフトとの一部が接触した場合ゲート接触とみなす。

一度接触した時点で2秒ペナルティ。その後は同ゲートに何度接触しても加算ペナルティは加算されない。

但し、その後不通過をした場合には、接触ペナルティは加算されない。（不通過のペナルティ 50 秒のみ）

- ・ゲート不通過：50 秒：チームメンバーの一人でも不通過をすれば50 秒のペナルティ
- ・間違った順番・方向へのゲート進入：50 秒のペナルティ
- ・意図的なポールへの干渉：50 秒のペナルティ

例えば、わざとポールにぶつかり、ポールの位置をずらすなど

- ・メンバーが欠如した状態でのフィニッシュ 50 秒のペナルティ

ゴールした時点でメンバー全員がボート内にいなくてはならない

- ⑤ ペナルティはそのチームの実際の降下タイム時間に加算される。
- ⑥ 複数チームが同タイムのときには、同等の順位とする。
- ⑦ スタート順はそれまでの総合ポイントの低いチームから行うのが望ましい。

Ⅳプロテスト（抗議）について

- ① リザルト掲示から10分以内に抗議の意志を運営側に伝える。
- ② プロテストに必要な動画などは各チームで提出する。
- ③ プロテストには供託金として5000円を提出する。プロテストが受理されれば返却する。

Ⅴ.同ポイントでの優劣の付け方

- ① 総合ポイントが同ポイントの場合、スラロームの成績上位チームの順位を上位とする。

クラシックフォーマット ポイント表

	スプリント	ラフトクロス	スラローム
1位	100	100	100
2位	90	90	90
3位	80	80	80
4位	75	75	75
5位	70	70	70
6位	68	68	68
7位	66	66	66

※8位以下2%ずつ減算

作成日：令和7年2月11日
日本レースラフティング協会