

2014 JFKA ルールブック

※黄色部分が変更を加えた箇所

<CLASS FLAT> スピン/サーフィンクラス

スポット内に留まっている時間とスピン回数の合計により、合計ポイントが決定する。

競技時間 予選：45秒間×3本（2採用）、準決勝：45秒間×2本（2採用）、
決勝：45秒間×2本（1採用）

※準決勝は参加者数に応じて、主催者側の判断で実施する。

※参加者が5名以下の場合は予選決勝方式として3本1採用とする。

※予選の前にのみ、選手一人に対して概ね1分間のフリープラクティスを行う。

- | | |
|-------------|---|
| ・サーフィンポイント | スポットに留まっていた時間（1秒につき10ポイント） |
| ・スピンポイント | スピンの回数（半回転につき100ポイント） |
| ・バラエティポイント | スピン左回転、スピン右回転
（各サイド一回のみ、1.0ポイント） |
| ・コンプリートポイント | 45秒間一度もフラッシュせずにスポットに留まった場合
（300ポイント） |

○計算方法（P=ポイント）

（サーフィンP+スピンP+コンプリートP）×（1+バラエティP）=合計ポイント

<CLASS VERTICAL> バラエティ/テクニカルクラス

ボートの回転数と技の種類により合計ポイントを決める。

競技時間 予選：45秒間×3本（2採用）、準決勝：45秒間×2本（2採用）、
決勝：45秒間×2本（1採用）

※準決勝は参加者数に応じて、主催者側の判断により実施する。

※参加者が5名以下の場合は予選決勝方式として3本1採用とする。

※予選の前にのみ、選手一人に対して概ね1分間のフリープラクティスを行う。

○テクニカルポイント

- ・ ボートが回転した際に得られるポイント。ボートが半回転することを1エンドとする。
- ・ エンドの立ち角に応じてポイントが分けられる。

0度～30度：10ポイント

30～90度：30ポイント

○バラエティポイント

- ・技が成立した際のポイントで、難易度の高い技ほどポイントが高い。
- ・1つの技に対しポイントは1度のみ加算される。左右、前後は別ポイントとする。
- ・技は、スポット内で完成させなければポイントとならない。(エンダーを除く)ただし、0.5ポイント以上の技に関してのみ、完成した時点でスポットから出てしまってもその技の1/2のバラエティポイントが加算される。

○バラエティムーブの種類に関して

Move		ポイント
エンダー	(前後)	0.2
スピン	(左右)	0.2
シャビット	(左右)	0.2
カートウィール	(左右)	0.4
スプリットウィール	(左右)	0.4
ループ	(前・後)	0.6
ラウンドハウス	(前後左右)	0.3
ブラント	(左右)	0.6
バックブラント	(左右)	0.8
エアーループ		0.8
ドンキーフリップ	(左右)	0.8
トロフィームーブ※		1.0

上記以外のバラエティムーブ（クリーンブラント、エアスクリュウ、マックナステイ、フォニックスモンキー等）をトロフィームーブとする。上記に記述のないものについても、ムーブとして認識されているものは難易度によって認めることとする。

○計算方法 (P=ポイント)

$$(\text{テクニカルP}) \times (1 + \text{バラエティP}) = \text{合計ポイント}$$

<CLASS AERIAL>

現行の国際標準ルール。バラエティポイントのみの合計により総ポイントが付く。

競技時間 予選：45秒間×3本（2採用）、準決勝：45秒間×2本（1採用）、

決勝：45秒間×3本（1採用） 準決勝は参加者数によって行う。

※参加者が5名以下の場合は予選決勝方式として3本1採用とする。

※予選の前にのみ、選手一人に対して概ね1分間のフリースタイルを行う。

Move		基礎ポ イント (P)	Clean (P)	Super C (P)	Air (P)	Huge (P)	Link (P)
スピン	(左右)	10	10	20	10	20	10
シャビット	(左右)	5	10	20	10	20	10
ラウンドハウス	(左右)	15	10	20	10	20	10
ピロエット	(左右)	25	10	20	10	20	10
カートウィール	(左右)	30	10	20	10	20	10
バックラウンドハウス	(左右)	20	10	20	10	20	10
プラント	(左右)	40	30	40	30	40	30
バックプラント	(左右)	70	30	40	30	40	30
スプリットウィール	(左右)	40	30	40	30	40	30
ループ		60	30	40	30	40	30
バックループ		70	30	40	30	40	30
スペースゴジラ	(左右)	90	30	40		40	30
フリップターン	(左右)	90	30	40		40	30
ルーナーオービット/ バックマックナスティ	(左右)	150	50	60	50	40	40
トリッキーウー	(左右)	140		60	50	40	40
パンナム	(左右)	110	50	60		40	40
マックナスティ/ ピストルフリップ	(左右)	120	50	60	50	40	40
フォニックスモンキー	(左右)	140	50	60	50	40	40
バックパンナム	(左右)	130	50	60		40	40
フェリックス	(左右)	40	30	40			30
ヘリックス	(左右)	150	50	60		40	40
エアスクリュウ	(左右)	140	50	60		40	40
リバースフォニックスモ ンキー	(左右)	160	50	60	50	40	40
トロフィームーブ1		100	50	60	50	40	40
トロフィームーブ2		170	50	60	50	40	40
トロフィームーブ3		200	50	60	50	40	40
エントリームーブ 1		30					
エントリームーブ 2		50					
エントリームーブ 3		80					

Super C = スーパークリーン

・エントリームーブについて

- エントリームーブ 1 –ワンエンドを出すか、ウェーブホイールでエントリーする。
エントリームーブ 2 –基本的にエアリアルにはならないムーブで、「エントリームーブ 1」
以上と考えられる動きをしたもの。
エントリームーブ 3 –エアリアルになっているエントリームーブ

・リンクポイントについて

ある程度の流れを保ったまま、違ったムーブを連続した際に生じるポイント。

EX 1. 「左右のスプリットホイールから右カートホイールを連続して行った場合」
右スプリット 40 + (リンク 30) 左スプリット 40 + 右カート 30 (リンク 10)
= 150 (P) となる

また、通常エンドで繋がらないムーブについても、ムーブが途切れていなければリンクと見なされる。

左スプリット→ループ、オービット→バックループ、etc・・・

・ヒュージポイントについては、通常エアーポイントが加算された上での加点となる。

EX 2. 「ヒュージループを行った場合。」 60 (ループ基礎ポイント) + 30
(エアーポイント) + 40 (ヒュージポイント) = 130 (P)

※スペースゴジラやエアスクリューなどエアー自体が条件となっているムーブを省く。

※マックナスティについては、今回の改正でエアー自体が条件ではなくなった。

・ムーブの基礎ポイント (ブランチの場合は40P) は1回のみカウントする。

繰り返して同じムーブを行った場合は、クリーンポイントやエアーポイント等のみが
カウントされる。

EX 3. 「右エアークリーンブランチをメイクした場合」 –ブランチ基礎ポイント 40P +
クリーンポイント 30P + エアーポイント 30P = 100P がポイントとなる。もし、そ
の後にエアーブランチをメイクしてもポイントは0P。

EX 4. 「ブランチをメイクした後にエアーブランチを行った場合」 –最初のブランチは基
礎ポイントの40P。その後のエアーブランチはエアーポイントの30Pのみが入るので、
40 (ブランチ) + 30 (エアーブランチ)
= 70 (P) がポイントとなる。

尚、全てのルールに関しては暫定ルールとして、参加者の動向等に配慮して随時変更を行う可能性を有する。