

# ライフセービング競技規則 2018年版 (2018.07.20版)

## 新旧対比表／改正点一覧

ライフセービング競技規則<2016年版>から、  
2018年7月13日および20日に公開された<2018年版 (2018.07.20版)>の改正点をまとめました。

【全編に渡って】	
○競技者やハンドラーの人数単位	名 → <u>人</u>
○12.5m ラインスローに関する競技者の表現	溺者役および傷病者役 → <u>溺者役</u>

以上2点は修正箇所多数のため、以下の一覧では原則割愛する。

日本ライフセービング協会 競技運営・審判委員会

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
規 範	<p>P.6 1. 規範</p> <p>(中略)</p> <p>(1) クラブ・競技者規範</p> <p>(中略)</p> <p>⑥クラブ・サポーターによる不適切行為は、重大な違反行為であり、スポーツマンシップに則っていないなければならない。</p> <p>(以下略)</p>	<p>P.5 1. 規範</p> <p>(中略)</p> <p>(1) クラブ・競技者規範</p> <p>(中略)</p> <p>⑥クラブ・サポーターによる不適切行為は、重大な違反行為であり、<u>相応の処分が下される。</u></p> <p>(以下略)</p>
	<p>(2) 競技役員規範</p> <p>①競技役員は、... (中略) 本競技会において競技役員の任にあたることはできない。</p> <p>(中略)</p> <p>&lt;新設&gt;</p>	<p>(2) 競技役員規範</p> <p>①競技役員は、... (中略) 本競技会において競技役員の任にあたることはできない。<u>ただし、競技者を含むグループに競技役員が講習会又は研修会を実施することは、この規則に違反したとみなされない。</u></p> <p>(中略)</p> <p>⑤競技役員は競技運営にあたり、<u>判定基準などを共有／確認するため、オフィシャルミーティングへ参加しなければならない。</u></p>
年齢区分	<p>P.7 4. 年齢区分</p> <p>競技会では、年齢別に競技者を区分して競技を行なうことができる。年齢区分は、競技会の目的や規模等を考慮して主催団体によって決定される。</p>	<p>P.6 4. 年齢区分</p> <p><u>JLA は IOC ガイドラインに従って競技者の年齢を決定するものとする。競技者の年齢及び適格年齢群は、当該競技者が競技に参加する年の 12 月 31 日現在において何歳であるかによって決定される。以下に例を示す。</u></p> <p><u>オープン競技</u></p> <p><u>適格者：競技開催年の 12 月 31 日以前に 16 歳になる競技者。最高年齢の制限はない。</u></p> <p><u>非適格者：競技開催年に 15 歳未満または 15 歳になる競技者。</u></p> <p><u>ユース競技</u></p> <p><u>適格者：競技開催年の 12 月 31 日以前に 15, 16, 17, 18 歳になる競技者。</u></p> <p><u>非適格者：競技開催年に 14 歳未満または 19 歳になる競技者。</u></p>

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p style="text-align: center;"><b>年齢区分</b> (前ページの続き)</p>		<p><u>マスターズ競技</u></p> <p><u>適格者：競技開催年の12月31日以前に30歳になる競技者。最高年齢の制限はない。</u></p> <p><u>非適格者：競技開催年に29歳になる競技者</u></p> <p><u>注意：世界記録はこの年齢区分で認定申請を行う必要がある。国内競技会の参加条件としての年齢区分および年齢の数は、競技会の目的や規模等を考慮して主催団体により別途決定することができる。</u></p>
<p style="text-align: center;"><b>服装等</b></p>	<p>P.9 <b>5. 服装等</b> (中略)</p> <p>(2) 各クラブは、式典や表彰式および競技に適したユニフォーム、水着、キャップを持たなければならない。ラッシュガード、Tシャツ、ショートパンツ、ロングタイツもしくはストッキングは、ビーチ種目およびラインスローにおいて主催団体から特別な指示がない限り競技中、任意に着用することができる。</p> <p>(3) オーシャン競技サーフ種目に出場する競技者およびハンドラーは、本協会から指定された... (以下略)</p> <p>(中略)</p> <p>(6) キャップについて (中略)</p> <p>②キャップは、競技者の識別や判定のために重要であるため、スタートの前に紐をあごの下で留めて競技者の頭に着用しなければならない。また、... (以下略)</p> <p>③オーシャン競技用のキャップを使用する場合は、キャップの下にメッシュ、ゴムまたはシリコンのキャップを着用してもよい。 (以下略)</p>	<p>P.8 <b>8. 服装等</b> (中略)</p> <p>(2) <u>プール種目のスイマーおよびオーシャン種目のスイマーを除き、その他の保護衣服（例えば、ショートパンツ、ラッシュベスト、Tシャツ等）は、本競技規則もしくは主催者により別途定めがない限り、個人種目及びチーム種目の両方において競技者の判断で着用することができる。ラッシュベスト、Tシャツ及びショートパンツ、ロングタイツもしくはストッキングは、ラインスロー種目及びスイム以外のオーシャン種目又はチーム種目のスイム以外の区間においてのみ着用が許可される。</u></p> <p><u>注意：主催者が許可しない限り、ボード種目の競技者は袖のある衣服を着用できない。</u></p> <p>(3) オーシャン競技サーフ種目に出場する競技者および<u>膝より深い海に入る</u>ハンドラーは、本協会から指定された... (以下略)</p> <p>(中略)</p> <p>(6) キャップについて (中略)</p> <p>②キャップは、競技者の識別や判定のために重要であるため、<u>競技のスタート時およびチーム競技の各区間のスタート時</u>に紐をあごの下で留めて競技者の頭に着用しなければならない。また、... (以下略)</p> <p>③オーシャン競技用のキャップを使用する場合は、キャップの下に<u>メッシュ</u>、ゴムまたはシリコンのキャップを着用してもよい。 (以下略)</p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<p>抗議と上訴</p>	<p>P.17 (抗議と上訴の図)</p>	<p>P.13 (抗議と上訴の図)</p> <p>※上訴審判員→上訴委員</p>
	<p>P.18 抗議申立書</p>	<p>P.14 抗議申立書を差し替え</p>
	<p>P.19 上訴申立書</p>	<p>P.15 上訴申立書を差し替え</p>

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
組み合わせ配置	<p>P.22 1. 組み合わせおよびレーン</p> <p>(1) 予選の組み合わせは、抽選または競技会参加申し込みの際に提出された記録の順位により主催団体が決定する。</p> <p>(2) 予選において同記録の競技者がいる場合、必要に応じてスイムオフを行なうことができる。スイムオフは、競技者が直ちに行なうことに同意しない場合、その種目が終了してから1時間以上経過してから行なわれる。</p> <p>(3) レーンは、スタート側から見てプールの右側を1レーンとする。</p> <p>(4) 予選において最も記録のよい競技者、またはチームを奇数レーンでは中央レーンに、6レーンでは第3レーンに、8レーンでは第4レーンに配置し、2番目により競技者またはチームをその左側にし、以下右、左と交互に配置する。同タイムの競技者は抽選により、前述の方法に従ってレーンを割り当てられる。</p>	<p>P.17 1. 組み合わせ配置</p> <p>(1) <u>プール競技において組み合わせ配置（シード）を行う。</u></p> <p>(2) <u>プール競技では、競技者は個人種目およびチーム種目のタイムを提出することが求められる。</u></p> <p>(3) <u>タイムが提出されてない競技者は、一番遅いタイムだとみなされる。</u></p> <p>(4) <u>同タイムであった競技者らの順位は抽選で決定される。また、タイムを提出していない競技者ら（一番遅いタイムとして同タイムとみなされる）の順位も抽選で決定される。</u></p> <p><b>1.1 予選における組み合わせ配置</b></p> <p><u>（エントリー数に応じて）競技で予選と決勝が行われる場合、競技者は以下の方法により提出されたタイムに応じて組み合わせ配置される。</u></p> <p>(1) <u>1ヒートしかない場合、そのヒートは決勝として組み合わせ配置される。</u></p> <p>(2) <u>2ヒートある予選の場合、最も早い競技者を第2ヒートに配置し、2番目に早い競技者を第1ヒートに配置する。3番目に早い競技者を第2ヒートに、4番目に早い競技者を第1ヒートに、というように配置する。</u></p> <p>(3) <u>3ヒートある予選の場合、最も早い競技者を第3ヒートに配置し、次に早い競技者を第2ヒートに配置し、その次に早い競技者を第1ヒートに配置する。4番目に早い競技者を第3ヒートに、5番目に早い競技者を第2ヒートに、6番目に早い競技者を第1ヒートに、7番目に早い競技者を第3ヒートに、というように配置する。</u></p> <p>(4) <u>4ヒート以上ある予選の場合、最後の3ヒートは上記(3)に従って組み合わせ配置する。最後の3ヒートの1つ前のヒート（最後から4ヒート目）は、2番目に早い競技者群で構成される。最後の4ヒートの1つ前のヒート（最後から5ヒート目）は、3番目に早い競技者群で構成される。以後同様。レーンは、下記の「レーンの割り当て」に記載の方法に従って、提出されたタイムの降順で割り当てられる。</u></p> <p>(5) <u>例外：1つの競技で複数のヒートがある場合、各ヒートには最低3人の競技者を配置する。</u></p>

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p>組み合わせ配置 (前ページの続き)</p>		<p><b>1.2 タイム決勝の組み合わせ調整</b>  <u>競技がタイム決勝で行われる場合、競技者は提出されたタイムに応じて以下の方法により組み合わせ配置される。</u></p> <p><u>(1) 1 ヒートしかない場合、そのヒートは決勝として組み合わせ配置する。</u></p> <p><u>(2) 2 ヒート以上の場合、最も早い競技者群が最終ヒートに配置され、次節の詳細のとおりレーン割り当てされる。次に早い競技者群が最後から2番目のヒートに配置され、全ての競技者が提出タイムに応じてヒートに配置されレーン割り当てされるまで、同様に続く。</u></p> <p><b>1.3 レーンの割り当て</b>  <u>8レーンあるプールの第4レーンに最も早い競技者またはチームを配置する（レーンは、スタート側から見てプールの右側を第1レーンとする）。次に早いタイムの競技者またはチームをその1つ左のレーンに配置し、以下、右、左と交互に配置する。同タイムの競技者は抽選により、前述の方法に従ってレーンを割り当てられる。</u></p> <p><b>1.4 決勝における組み合わせ配置</b>  <u>プール競技のスタート位置は以下のように組み合わせ配置される：</u></p> <p><u>(1) 予選のタイムに基づき、上位8位までの競技者はA決勝、9位から16位までの競技者はB決勝に割り当てされる。</u></p> <p><u>(2) 予選の同じヒートまたは異なるヒートにおいて、8位または16位を決める競技者のタイムが1/100秒精度で同じだった場合、どの競技者がA、Bどちらの決勝に進むかを決定するためスイムオフを行う。そのスイムオフは関与する競技者の予選ヒート終了後1時間以内には行われない（ただし、関与する競技者がより短い時間で行うことに同意した場合を除く）。再度同タイムであれば、もう一回スイムオフが行なわれる。</u></p> <p><u>(3) A又はB決勝において棄権した又はスタートしなかった（DNS）競技者又はチームは、チーム得点の点数を獲得しない（すなわち、「不参加」の加点は零点である）。</u></p> <p><u>(4) 競技者が1人以上又はチームが1チーム以上A決勝を棄権した場合、B決勝から競技者</u></p>

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<b>組み合わせ配置</b> （前ページの続き）		<p><u>（又はチーム）が繰り上げられ、代替として最大4人（又は4チーム）までの競技者が予選ヒートから繰り上げられる。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。決勝は再シード（再度、組み合わせ配置）されない。</u></p> <p><u>注意：プール競技において、代替競技者は予選ヒートのタイムに基づき決定される。オープン競技においては、棄権した競技者と同じ予選（選考レース）から代替競技者が繰り上がる。</u></p>
<b>出場確認および招集</b>	<p>P.22 <b>2. 出場確認および招集</b></p> <p>(1) プール競技において...（中略）各競技種目の招集場所では出場確認の手続きを行わなければならない。指定された時間までに出場確認を行わなかった場合は、原則として失格となる。</p> <p>(2) 競技者は指定された時間までに招集場所に集まり、審判員の指示により整列する。</p> <p>（以下略）</p>	<p>P.18 <b>2. 出場確認および招集</b></p> <p>(1) プール競技において...（中略）各競技種目の招集場所では出場確認の手続きを行わなければならない。指定された<b>時刻</b>までに出場確認を行わなかった場合は、原則として失格となる。</p> <p>(2) 競技者は指定された<b>時刻</b>までに招集場所に集まり、審判員の指示により整列する。</p> <p>（以下略）</p>
<b>マネキンの扱い方</b>	<p>P.25 <b>6. マネキンの扱い方</b></p> <p>(1) マネキンの浮上</p> <p>（中略）</p> <p>①競技者は、マネキンとともに水面に浮上しなければならない。「水面に浮上する」とは競技者の頭が水面に浮上する事を意味する。</p> <p>（中略）</p> <p>(2) マネキンを運ぶ（キャリアー）</p> <p>（中略）</p> <p>⑤マネキンを運ぶ（キャリアー）際、マネキンの顔は斜めになってもよいが、水面に対して90度を越えて傾いてはならない。</p> <p>⑥マネキンを運ぶ（キャリアー）際、マネキンの顔の上に水がかかっても失格とはならない。また、競技者のストロークまたはキックの一部がレース全体を通じて水面から出ている状態であれば、競技者がマネキンを一時的に水面下に沈めてしまっても失格とはならない。</p>	<p>P.20 <b>6. マネキンの扱い方</b></p> <p>(1) マネキンの浮上</p> <p>（中略）</p> <p>①競技者は、<u>少なくとも一方の手でマネキンを掴んで</u>水面の浮上しなければならない。「水面に浮上する」とは競技者の頭が水面に浮上する事を意味する。</p> <p>（中略）</p> <p>(2) マネキンを運ぶ（キャリアー）</p> <p>（中略）</p> <p>⑤マネキンを運ぶ（キャリアー）際、マネキンの顔は斜めになってもよいが、水面に対して90度を越えて傾いたり、<u>プールの底に向いたりしてはいけない。</u></p> <p><u>⑥マネキンを運ぶ（キャリアー）際、マネキンの顔の上に水がかかっても失格とはならない。また、競技者のストロークまたはキックの一部がレース全体を通じて水面から出ている状態であれば、競技者がマネキンを一時的に水面下に沈めてしまっても失格とはならない。</u></p>

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p>マネキンの扱い方 (前ページの続き)</p>	<p>⑦競技者およびマネキンが「水面下」にある場合は失格となる。競技者が通常のストロークまたはキックサイクルの一部として水面下に沈めた場合でも、競技者が競技中にその身体のどこか一部が水面から出ていれば失格とはならない。</p> <p>⑧競技者の身体がマネキンを覆ってはならない。</p> <p>⑨「マネキンを運ぶ（キャリア）」の規則は、…（以下略）</p> <p>⑩マネキンリレーの場合、…（以下略）</p> <p>(3) レスキューチューブを用いてマネキンを引っ張る（トウ） (中略)</p> <p>④マネキンの頭頂部が5mラインを越えた後、マネキンの顔は斜めになってもよいが、水面に対して90度を越えて傾いてはならない。 (中略)</p> <p>&lt;新設&gt;</p>	<p>⑥競技者およびマネキンが「水面下」にある場合は失格となる。<u>競技者またはマネキンがストローク毎に水面から出ていれば、マネキンは水面に出ている必要はない。</u>競技者が通常のストロークまたはキックサイクルの一部として水面下に沈んだとしても、<u>レース全体で腕や頭といった競技者の身体のどこか一部が水面から出ていれば失格とはならない。</u></p> <p>⑦競技者の身体がマネキンを覆ったり、<u>競技者の身体の下でマネキンを運んで（キャリア）</u>はならない。</p> <p>⑧「マネキンを運ぶ（キャリア）」の規則は、…（以下略）</p> <p>⑨マネキンリレーの場合、…（以下略）</p> <p>(3) レスキューチューブを用いてマネキンを引っ張る（トウ） (中略)</p> <p>④マネキンの頭頂部が5mラインを越えた後、マネキンの顔は斜めになってもよいが、水面に対して90度を越えて傾いたり、<u>プールの底に向いたりしてはいけない。</u></p> <p>(中略)</p> <p>⑧<u>競技者は、マネキンを引っ張る（トウ）際、背泳ぎ、横泳ぎまたは平泳ぎをしてよく、またどんなキックまたはストロークをしてもよい。</u></p>
<p>マネキン・ハンドラー</p>	<p>P.27 7. マネキン・ハンドラー (中略)</p> <p>(2) スタート前および競技中、マネキン・ハンドラーはマネキンをレーン内のプールの壁に向かって垂直に保持する。 (以下略)</p>	<p>P.21 7. マネキン・ハンドラー (中略)</p> <p>(2) スタート前および競技中、マネキン・ハンドラーはマネキンを<u>指定されたレーン内において、垂直に、顔をプールの壁に向け、自然に浮く状態で保持する。</u> (以下略)</p>
<p>プールの使用</p>	<p>P.27 8. プールの使用 (中略)</p> <p>&lt;新設&gt;</p>	<p>P.27 8. プールの使用 (中略)</p> <p>(6) <u>競技者と競技役員のみが指定された競技エリアのプールデッキに入ることが許される。競技者は競技していないとき、競技役員は職務についていないとき、指定された競技エリアを離れなければならない。</u></p> <p>(7) <u>競技規則で特別に定められていない限り、人工的な推進手段は競技で使用することは</u></p>



項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p>プールの使用 (前ページの続き)</p>		<p><u>きない（水かき、腕バンドなど）。</u></p> <p><u>(8) プール種目において、粘着性、接着性のある物質（液体状、個体状、又は噴霧するもの）を、競技者の手や足へ使用すること、又は掴みやすいようにマネキン又はレスキューチューブの表面への使用すること、又はプールの底を蹴りやすくするために使用すること、は認められない（DQ7）。</u></p> <p><u>予防的、医療的、治療的又は運動学的な目的に用いられるボディテープは、それが競争的優位性を与えない限り、チーフレフリーの判断で認可される。</u></p> <p><u>(9) 競技中にほかの競技者を妨害した競技者は失格となる（DQ2）。</u></p> <p><u>(10) 競技者は全ての種目においてクラブ（又は国の代表チーム）のプール競技用キャップを着用せねばならない。（デザインがプール競技用と同じであれば）オーシャン競技のキャップ、又はゴム製、シリコン製キャップを着用しても良い。</u></p> <p><u>(11) 審判員によるか又は全自動装置によるかを問わず、着順判定は抗議又は上訴の対象とならない。</u></p> <p><u>(12) イベントディレクター、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）によるスタートに関する決定は抗議又は上訴の対象とならない。</u></p>

## 競技規則の改正点一覧表

## 【第3章 プール競技規則/第2節 プール競技種目】

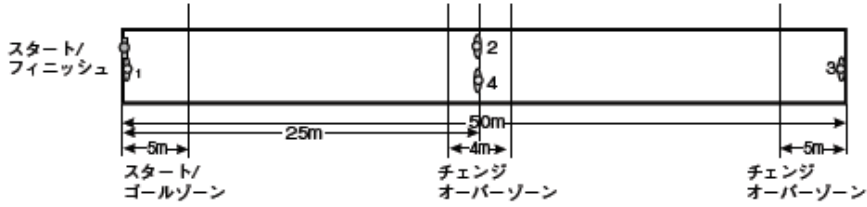
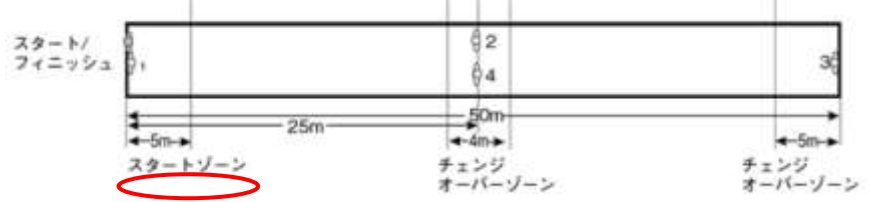
項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
200m(100m) 障害物スイム	P.31 (2) 使用器材 障害物	P.25 (2) 使用器材 障害物 <u>(主催者が準備する)</u>
50m マネキンキャリア	P.33 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン)	P.26 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン, <u>主催者が準備する</u> )
100m レスキューメドレー	P.35 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン)	P.27 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン, <u>主催者が準備する</u> )
100m マネキンキャリア ・ウイズフィン	P.37 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン)、フィン	P.28 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン, <u>主催者が準備する</u> )、フィン
100m マネキントウ ・ウイズフィン	P.39 (1) 競技人数 競技者 1 名、マネキン・ハンドラー 1 名	P.29 (1) 競技人数 競技者 1 <u>人</u> , マネキン・ハンドラー <u>1 名</u>
	P.39 (2) 使用器材 マネキン (胸部の横ラインの上部が水面と等しく浮くように水を入れたマネキン)、フィン、レスキューチューブ	P.29 (2) 使用器材 マネキン (胸部の横ラインの上部が水面と等しく浮くように水を入れたマネキン)、フィン、レスキューチューブ <u>(マネキン、レスキューチューブは主催者が準備する)</u>
	P.39 (4) 競技の方法 (中略) ④競技者は、... (中略) ゴールまでそれを引っ張る。  (以下略)	P.29 (4) 競技の方法 (中略) ④競技者は、... (中略) ゴールまでそれを引っ張る。 <u>ここで、5m 以内でマネキンにレスキューチューブをつけられず失格となったあと、レスキューチューブを正しくつけ直すために再度 5m 以内に戻ってはいけない。</u>  (以下略)
200m スーパー ライフセーバー	P.42 (1) 競技人数 競技者 1 名、マネキン・ハンドラー 1 名	P.31 (1) 競技人数 競技者 1 <u>人</u> , マネキン・ハンドラー <u>1 名</u>
	P.42 (2) 使用器材 キャリア用マネキン… (中略)	P.31 (2) 使用器材 キャリア用マネキン… (中略) <u>(マネキン、レスキューチューブは主催者が準備する)</u>

## 競技規則の改正点一覧表

## 【第3章 プール競技規則／第2節 プール競技種目】

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p style="text-align: center;"><b>200m</b> スーパー ライフセーバー (前ページの続き)</p>	<p>P.42 (3) コース (中略) ③トウ用マネキンの位置 スタート前および競技中、マネキン・ハンドラーはマネキンをプールサイドから折返し の壁に向け、レーン内で垂直になるようにする。</p>	<p>P.31 (3) コース (中略) ③トウ用マネキンの位置 スタート前および競技中、マネキン・ハンドラーはマネキンをプールサイドから、<u>顔を折返</u> しの壁に向け、レーン内で垂直に、<u>そしてマネキンが自然に浮く位置</u>となるようにする。</p>
	<p>P.43 (4) 競技の方法 (中略) ②競技者はスタートの後 75m 泳ぎ、その後潜行して水中のマネキンを引き上げる。 ③マネキンを引き上げる際には、マネキンの位置から 5m 以内の水面に浮上しなければなら ない。 (中略) ⑦競技者は 150m 地点の壁にタッチした後、プールの壁から 5m 以内でマネキンの両腕の下 にレスキューチューブを付け、マネキンの顔が水面上を向いた状態でゴールまでそれを引 っ張る。  (以下略)</p>	<p>P.31 (4) 競技の方法 (中略) ②競技者はスタートの後 75m 泳ぎ、その後<u>水中に潜って</u>水中のマネキンを引き上げる。 ③マネキンを引き上げる際には、マネキンの位置から 5m <u>までのピックアップゾーン内</u>の水 面に浮上しなければならない。 (中略) ⑦競技者は 150m 地点の壁にタッチした後、プールの壁から 5m <u>までのピックアップゾーン</u> <u>内</u>でマネキンの両腕の下にレスキューチューブを付け、マネキンの顔が水面上を向いた状 態でゴールまでそれを引っ張る。<u>ここで、5m 以内でマネキンにレスキューチューブをつけら</u> <u>れず失格となったあと、レスキューチューブを正しくつけ直すために再度 5m 以内に戻っ</u> <u>てはいけない。</u> (以下略)</p>
<p style="text-align: center;"><b>12.5m</b> ラインスロー</p>	<p>P.46 (1) 競技人数 2名(救助者1名、溺者役および傷病者役1名)</p>	<p>P.34 (1) 競技人数 2人(救助者1人 溺者役および傷病者役1人)</p>
	<p>P.46 (2) 使用器材 スローライン</p>	<p>P.34 (2) 使用器材 スローライン、<u>クロスバー</u> <u>(器材は主催者が準備する)</u></p>
	<p>P.46 (3) コース ①クロスバーの位置 固定されたクロスバーはスタート側のプールの端から 12.5m 地点の水面に各レーンに垂直に 置かれる。</p>	<p>P.34 (3) コース ①クロスバーの位置 <u>硬い(曲がらない)クロスバーを、</u>スタート側のプールの端から 12.5m 地点の水面に各レー ンを横断するように設置する。<u>許容差は各レーンに於いてプラス 0.10m、マイナス 0.00m で</u> <u>ある。</u></p>

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p><b>12.5m</b> <b>ラインスロー</b> (前ページの続き)</p>	<p>②スローゾーンはプールの縁から 1.5m の距離とする。</p>	<p>②スローゾーンはプールの縁から 1.5m までのプールデッキ上で、指定されたレーン内とする。もしプールサイドに隆起した部分がある場合、隆起した部分のデッキ側から 1.5m とする。</p>
	<p>P.46 (4) 競技の方法 (中略)</p> <p>②スターターの 1 回目の長いホイッスルで救助者はスローゾーンに入り、スローラインの一方の端を持つ。溺者役および傷病者役はスローラインを持ってプールに入り、余りのスローラインはクロスバーの上を通して伸ばしておく。</p> <p>(中略)</p> <p>⑤スタートの姿勢 救助者は、溺者役および傷病者役が正面となるように向かい合ってスローゾーン内に立ち、“気をつけ”の姿勢（両脚を揃え、両腕をまっすぐに伸ばして体側につける）でスローラインの端を片手で持ち静止する。溺者役および傷病者役は、クロスバーの救助者側で水中に位置し、スタート前にクロスバーとスローラインの両方を掴み（片手または両手）静止する。</p> <p>⑥スタートの合図で、救助者はスローラインを回収し、溺者役および傷病者役に投げ返したら、溺者役および傷病者役をプールの壁まで引っ張る。溺者役および傷病者役がプールの壁をタッチした時点で競技は終了する。</p> <p>(中略)</p> <p>⑨溺者役および傷病者役は完全に自分のレーンに留まり、クロスバーから手を離さない限り、足その他の身体の部分を使ってスローラインを両手で掴めるように調整してよい。</p> <p>(以下略)</p>	<p>P.34 (4) 競技の方法 (中略)</p> <p>②スターターの 1 回目の長いホイッスルで 2 人の競技者はスローゾーンに入る。救助者役はスローラインの一方の端だけを持つ。溺者役および傷病者役はスローラインを持ってプールに入り、スローラインを伸ばしてクロスバーまで移動する。余ったスローラインはクロスバーの上または下のどちらにあってもよい。</p> <p>(中略)</p> <p>⑤スタートの姿勢 救助者は、溺者役および傷病者役が正面となるように向かい合ってスローゾーン内に立ち、“気をつけ”の姿勢（踵と膝の両方、又は、踵と膝のいずれかを揃えてつけて、両腕をまっすぐに伸ばして体側につける）でスローラインの端を片手で持ち静止する。溺者役および傷病者役は、クロスバーの救助者側で水中に位置し、スタート前にクロスバーとスローラインの両方を掴み（片手または両手）立ち泳ぎする。溺者役はクロスバーから手を放さない限り、クロスバーに沿って手をスライドすることができる。</p> <p>⑥スタートの合図で、救助者はスローラインを回収し、溺者役および傷病者役に投げ返し溺者役はそれを掴む。そして救助者役は溺者役がプールの壁にタッチするまで引っ張る。溺者役は指定されたレーン内のクロスバーの前または後においてスローラインを掴むことができる。</p> <p>(中略)</p> <p>⑨溺者役および傷病者役は完全に自分のレーンに留まり、クロスバーから手を離さない限り、足その他の身体の部分を使ってスローラインを両手で掴めるように調整してよい。スローラインに到達しようとしてクロスバーを引っ張っても構わない。</p> <p>(以下略)</p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<p style="text-align: center;">4×25m マネキンリレー</p>	<p>P.50 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン)</p>	<p>P.37 (2) 使用器材 マネキン (水を一杯に入れたマネキン、<u>主催者が準備する</u>)</p>
	<p>P.50 (3) コース スタート/ゴールゾーンとチェンジオーバーゾーンは、次のようにそれぞれ2つの目印 (旗など) を置いて示される (スタートゾーンはスタートの壁から5m、チェンジオーバーゾーンはスタートの壁から23mと27mの間および折返しの壁から5m、ゴールゾーンはゴールの壁から5m)。</p> 	<p>P.37 (3) コース スタート/<del>ゴールゾーン</del>とチェンジオーバーゾーンは、次のようにそれぞれ2つの目印 (旗など) を置いて示される (スタートゾーンはスタートの壁から5m、チェンジオーバーゾーンはスタートの壁から23mと27mの間および折返しの壁から5m、<del>ゴールゾーンはゴールの壁から5m</del>)。</p> <p>※コースの挿入図から「ゴールゾーン」を削除</p> 
	<p>P.50 (4) 競技の方法 (中略) ⑥第4競技者はマネキンを運び、競技者の身体のいずれかの部分でゴールの壁をタッチすることで競技終了となる。ゴールゾーン内では「マネキンを運ぶ(キャリアー)場合」の規則は適用される。 ⑦競技者は、審判員が競技終了の合図を出すまで指定されたレーン内の水中に留まっていなければならない。 (中略) &lt;新設&gt;</p>	<p>P.37 (4) 競技の方法 (中略) ⑥第4競技者はマネキンを運び、競技者の身体のいずれかの部分でゴールの壁をタッチすることで競技終了となる。<del>ゴールゾーン内では「マネキンを運ぶ(キャリアー)場合」の規則は適用される。</del> ⑦競技者は各自の担当区間が終了した後、各自のレーンのチェンジオーバーゾーンに戻り、<u>競技終了の合図があるまでチェンジオーバーゾーンに留まっていなければならない。さらに、第1競技者と第3競技者はマネキンの引き継ぎに関係しない場合には水面にとどまっていなければならない。</u> (中略) <u>注意：リレー最後のフィニッシュ付近では「マネキンを運ぶ(キャリアー)場合」の規則が適用される。</u></p>

競技規則の改正点一覧表

## 【第3章 プール競技規則／第2節 プール競技種目】

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
4×50m 障害物リレー	P.53 (2) 使用器材 障害物	P.39 (2) 使用器材 障害物 <u>(主催者が準備する)</u>
4×50m メドレーリレー	P.55 (2) 使用器材 レスキューチューブ、フィン	P.40 (2) 使用器材 レスキューチューブ、フィン <u>(レスキューチューブは主催者が準備する)</u>
	P.55 (4) 競技の方法 (中略)	P.40 (4) 競技の方法 (中略)

項目・競技種目	旧 (2016年版)		新 (2018年版)			
プール競技 失格コード表	P.58～ プール競技失格コード表 (以下、変更がある箇所のみ掲載)		P.42～ プール競技失格コード表 (以下、変更がある箇所のみ掲載)			
	コード No.	失格内容	競技種目	コード No.	失格内容	競技種目
	2	<p>チーム、競技者およびハンドラーが、不正行為をした場合。 不正行為とは、下記のような場合等をいう。</p> <p>①ドーピングまたは、ドーピングに関連した行為を行なった場合</p> <p>②他の競技者になりすました場合</p> <p>③同じ個人種目に2度出場した場合</p> <p>④他のクラブの競技者として同じ種目に2度出場した場合</p> <p>⑤自分が優位になるために故意に他の競技者を妨害した場合</p> <p>⑥他の競技者またはハンドラーを押したり、進路を妨害した場合</p> <p>⑦競技者が外部から身体的または物質的な助力を受けた場合</p>	全競技種目	2	<p>チーム、競技者およびハンドラーが、不正行為をした場合。 不正行為とは、下記のような場合等をいう。</p> <p>①ドーピングまたは、ドーピングに関連した行為を行なった場合</p> <p>②他の競技者になりすました場合</p> <p><u>③競技順や位置決めの投票／抽選で不正を試みた場合</u></p> <p>④同じ個人種目に2度出場した場合</p> <p>⑤他のクラブの競技者として同じ種目に2度出場した場合</p> <p>⑥自分が優位になるために故意に他の競技者を妨害した場合</p> <p>⑦他の競技者またはハンドラーを押したり、進路を妨害した場合</p> <p>⑧競技者が外部から身体的または物質的な助力を受けた場合</p> <p><u>(口頭またはその他の指示を除く)</u></p>	全競技種目
	3	競技者または代理人は、各競技種目の招集場所での出場確認の手続きを行わなければならない。時間までに出場確認を行わなかった場合は、原則として失格となる。	全競技種目	3	<u>招集場所での出場確認に遅れた競技者は、競技をスタートすることができない。</u>	全競技種目
	4	競技開始時間に競技者がいなかった場合。	全競技種目	4	競技開始 <u>時刻</u> に競技者がいなかった場合 <u>(A, B 決勝を除く)</u>	全競技種目
38	折返しの壁およびゴールの壁にタッチする前にマネキンを離した場合。	4×25m マネキンリレー	<del>38</del>	折返しの壁およびゴールの壁にタッチする前にマネキンを離した場合。 <u>(この DQ コードは使用しない)</u>	<u>4×25m マネキンリレー</u>	

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<p style="text-align: center;"><b>組み合わせ およびコース</b></p>	<p>P.64 1. 組み合わせおよびコース</p> <p>(1) 組み合わせおよびコースは、抽選により決定する。同クラブからのエントリーは、可能な限り別の組み合わせに振り分けられる。予選後の全てのラウンド（準々決勝、準決勝、決勝）においては、組み合わせの調整をする。</p> <p>(2) サーフ種目のスタートおよびブイの位置は、海に向かって左から1コースとし、ビーチ種目では、海に最も近い位置から1コースとする。</p> <p>(3) 全てのコースは、...（以下略）</p> <p>(4) 競技中、コースに当該種目と...（以下略）</p> <p>(5) 競技運営・審判委員会およびチーフレフリーは、競技者が競技規則に違反していないこと、公平に競技が行なわれていることなど環境や安全に考慮して、最大競技者数を変更することができる。</p> <p>(6) 競技者は、出場する競技種目以外競技エリアおよびコースに立ち入ってはならない。</p> <p>&lt;新設&gt;</p>	<p>P.49 1. 組み合わせおよびコース</p> <p>(1) <u>オーシャン競技において、組み合わせ配置（シード）を行う。</u></p> <p><del>(2) サーフ種目のスタートおよびブイの位置は、海に向かって左から1コースとし、ビーチ種目では、海に最も近い位置から1コースとする。</del></p> <p><u>(2) 全てのコースは、...（以下略）</u></p> <p><u>(3) 競技中、コースに当該種目と...（以下略）</u></p> <p><del>(5) 競技運営・審判委員会およびチーフレフリーは、競技者が競技規則に違反していないこと、公平に競技が行なわれていることなど環境や安全に考慮して、最大競技者数を変更することができる。</del></p> <p><u>(4) 競技者は、競技に出場しないのであれば競技エリアから出なければならない。競技役員も、競技役員の任にあたらなければならないのであれば競技エリアから出なければならない。</u></p> <p><u>(5) 競技エリアは、ラインやフェンス、又はラインやフェンスの先端から海にまっすぐ伸ばしたラインで囲われた浜の区画、又はチーフレフリーが特定した区画である。</u></p> <p><b>1.1 予選における組み合わせ配置</b></p> <p><u>予選において組み合わせ配置を行うが、最初の予選又はラウンドでは、クラブが同じ（又は、国際大会の場合、国籍が同じ）競技者は可能な限り異なるヒートに組み合わせ配置する。</u></p> <p><b>1.2 準決勝、決勝における組み合わせ配置</b></p> <p><u>予選後の全てのラウンドにおいて組み合わせ配置をする。予選後のラウンド、準々決勝、準決勝、決勝の組み合わせ配置は、直前の予選又はラウンドの結果に基づく。</u></p> <p><u>準決勝、決勝の各レースにおいては、直前のラウンドにて同じ順位で通過した競技者が均一に配置されなければならない。例えば、4ヒートから2つの準決勝に絞られる場合、それぞれの準決勝に1位通過者2人ずつ、2位通過者2人ずつ、3位通過者2人ずつ（以下同様）</u></p>



項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p>組み合わせ およびコース (前ページの続き)</p>		<p><u>が配置されるようにする。</u></p> <p><u>(得点を明確にするなどの目的で) 必要とあらば、以下の競技で A 決勝, B 決勝を実施する: レスキューチューブレース, レスキューチューブレスキュー, ビーチスプリント, ビーチリレー, ビーチフラッグス, ボードレスキュー。予選又は準決勝の結果に基づき, 上位 8 位までの競技者が A 決勝に割り当てられる。上位 9 位から 16 位までの競技者は B 決勝に割り当てられる。</u></p> <p><u>A 又は B 決勝において棄権した又はスタートしなかった (DNS) 競技者又はチームは, チーム得点の点数を獲得しない (すなわち, 「不参加」の加点は零点である)。</u></p> <p><u>競技者が 1 人以上又はチームが 1 チーム以上 A 決勝を棄権した場合, B 決勝から競技者 (又はチーム) が繰り上げられ, 代替として最大 4 人 (又は 4 チーム) までの競技者が予選ヒートから繰り上げられる。A 決勝は再シード (再度, 組み合わせ配置) されない。代替競技者が足りなくても, 招集できた競技者により B 決勝を行う。B 決勝は再シード (再度, 組み合わせ配置) されない。</u></p> <p><u>注意: オーシャン競技においては, 棄権した競技者と同じ予選 (選考レース) から代替競技者が繰り上がる。</u></p> <p><u>同着について: 決勝進出に係る同着が生じた場合, (決勝出場枠について) 可能であれば同着の競技者は該当する決勝に進む。決勝の出場枠が足りない場合, 決勝出場者を決定するために, 同着の競技者間で最終予選を実施する。</u></p> <p><b>1.3 位置決め抽選</b></p> <p><u>予選およびビーチ種目のスタート位置の最初の抽選は主催者/実行委員会が行いチームに通知される。それに続くラウンド (例えば, 準々決勝, 準決勝, 決勝) のスタート位置の抽選は競技役員が行う。</u></p> <p><u>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, 抽選はチーフフリーが承認した抽選方法で行う。</u></p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)																																						
<p>組み合わせ およびコース (前ページの続き)</p>		<p><b>1.4 スタート位置</b></p> <p>サーフ種目のスタート位置又はレーンは、海に向かって左から連続して1, 2, 3, ...とする。 ビーチ種目では、海に最も近い位置を1とする。</p> <p><b>1.5 競技者数の制限</b></p> <table border="1" data-bbox="1279 451 2157 1393"> <thead> <tr> <th>競技種目</th> <th>最大競技者数/チーム数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>サーフレース</td> <td>32人</td> </tr> <tr> <td>レスキューチューブレース</td> <td>9人</td> </tr> <tr> <td>ランスイムラン</td> <td>32人</td> </tr> <tr> <td>ビーチフラッグス</td> <td>16人 (決勝は8人)</td> </tr> <tr> <td>ビーチスプリント</td> <td>10人</td> </tr> <tr> <td>2km (1km) ビーチラン</td> <td>40人</td> </tr> <tr> <td>2×1km ビーチランリレー</td> <td>40チーム (1チームあたり2人)</td> </tr> <tr> <td>サーフスキーレース</td> <td>16人</td> </tr> <tr> <td>ボードレース</td> <td>16人</td> </tr> <tr> <td>オーシャンマン/オーシャンウーマン</td> <td>16人 (勝ち残り方式は18人)</td> </tr> <tr> <td>サーフチームレース</td> <td>10チーム (1チームあたり3人)</td> </tr> <tr> <td>レスキューチューブレスキュー</td> <td>9チーム (1チームあたり4人)</td> </tr> <tr> <td>ビーチリレー</td> <td>10チーム (1チームあたり4人)</td> </tr> <tr> <td>サーフスキーリレー</td> <td>16チーム (1チームあたり3人)</td> </tr> <tr> <td>ボードリレー</td> <td>16チーム (1チームあたり3人)</td> </tr> <tr> <td>ボードレスキュー</td> <td>9チーム (1チームあたり2人)</td> </tr> <tr> <td>オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー</td> <td>16チーム (1チームあたり4人)</td> </tr> <tr> <td>オーシャンライフセーバーリレー</td> <td>16チーム (1チームあたり4人)</td> </tr> </tbody> </table>	競技種目	最大競技者数/チーム数	サーフレース	32人	レスキューチューブレース	9人	ランスイムラン	32人	ビーチフラッグス	16人 (決勝は8人)	ビーチスプリント	10人	2km (1km) ビーチラン	40人	2×1km ビーチランリレー	40チーム (1チームあたり2人)	サーフスキーレース	16人	ボードレース	16人	オーシャンマン/オーシャンウーマン	16人 (勝ち残り方式は18人)	サーフチームレース	10チーム (1チームあたり3人)	レスキューチューブレスキュー	9チーム (1チームあたり4人)	ビーチリレー	10チーム (1チームあたり4人)	サーフスキーリレー	16チーム (1チームあたり3人)	ボードリレー	16チーム (1チームあたり3人)	ボードレスキュー	9チーム (1チームあたり2人)	オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー	16チーム (1チームあたり4人)	オーシャンライフセーバーリレー	16チーム (1チームあたり4人)
		競技種目	最大競技者数/チーム数																																					
		サーフレース	32人																																					
		レスキューチューブレース	9人																																					
		ランスイムラン	32人																																					
		ビーチフラッグス	16人 (決勝は8人)																																					
		ビーチスプリント	10人																																					
		2km (1km) ビーチラン	40人																																					
		2×1km ビーチランリレー	40チーム (1チームあたり2人)																																					
		サーフスキーレース	16人																																					
		ボードレース	16人																																					
		オーシャンマン/オーシャンウーマン	16人 (勝ち残り方式は18人)																																					
		サーフチームレース	10チーム (1チームあたり3人)																																					
		レスキューチューブレスキュー	9チーム (1チームあたり4人)																																					
		ビーチリレー	10チーム (1チームあたり4人)																																					
		サーフスキーリレー	16チーム (1チームあたり3人)																																					
		ボードリレー	16チーム (1チームあたり3人)																																					
		ボードレスキュー	9チーム (1チームあたり2人)																																					
		オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー	16チーム (1チームあたり4人)																																					
		オーシャンライフセーバーリレー	16チーム (1チームあたり4人)																																					

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<b>組み合わせ およびコース</b> (前ページの続き)		<u>予選、準々決勝、準決勝、決勝を実施するかどうかはチーフレフリーが決定する。予選または決勝における競技者の推奨最大人数は、上の表の数を超えないものとする。主催者及びチーフレフリーだけが、判定の有効性、環境の条件、安全の配慮及び全競技者への公平性を十分に配慮した上で、当該最大人数の変更を許可できる。</u>
<b>出場確認および招集</b>	P.65 <b>2. 出場確認および招集</b> (1) 競技者または…(中略)行なわなければならない。指定された時間までに出場確認を行なわなかった場合は、原則として失格となる。 (2) 競技者は指定された時間までに招集場所に集合し、審判員の指示により整列する。 (以下略)	P.51 <b>2. 出場確認および招集</b> (1) 競技者または…(中略)行なわなければならない。指定された <b>時刻</b> までに出場確認を行なわなかった場合は、原則として失格となる。 (2) 競技者は指定された <b>時刻</b> までに招集場所に集合し、審判員の指示により整列する。 (以下略)
<b>スタート</b>	P.65 <b>3. スタート</b> (中略) (7) スタートの合図は、…(中略) ①スターターの「位置について (On your marks)」の号令によって、競技者はスタートラインの後ろで各自の位置につく。 (以下略)	P.51 <b>3. スタート</b> (中略) (7) スタートの合図は、…(中略) ①スターターの「位置について ( <b>Take your marks</b> )」の号令によって、競技者はスタートラインの後ろで各自の位置につく。 (以下略)
<b>不正スタート</b>	P.66 <b>4. 不正スタート</b> (1) スターターの「用意 (Set)」の号令で競技者がスタートの姿勢をとった後およびスタートの合図の前に、前方へのスタート動作を起こした競技者は不正スタートとして失格となる(ただし、ビーチフラッグスを除く)。…(以下略) (中略) (5) 競技者は、スタートの合図の前に、前方へのスタート動作を起こした場合に失格となる。競技者が動いたこと全てが失格となるわけではない。スタートの合図を予想して明らかに前方へのスタート動作を起こした競技者が失格となる(ただし、ビーチフラッグスを除く)。	P.52 <b>4. 不正スタート</b> (1) スターターの「用意 (Set)」の号令で競技者がスタートの姿勢をとった後、 <u>且つ</u> スタートの合図の前に、前方へのスタート動作を起こした競技者 <u>またはチームは</u> 、不正スタートとして失格となる(ただし、ビーチフラッグスを除く)。…(以下略) (中略) (5) 競技者は、スタートの合図の前に、前方へのスタート動作を起こした場合に失格となる。競技者が動いたこと全てが失格となるわけではない。 <u>例えば筋肉がピクッと痙攣するなどの意図しない動きは失格にならない。</u> スタートの合図を予想して明らかに前方へのスタート動作を起こした競技者が失格となる(ただし、ビーチフラッグスの場合は除外となる)。
<b>チェンジオーバー</b>	P.67 <b>5. チェンジオーバー</b> (中略)	P.52 <b>5. チェンジオーバー</b> (中略)

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
チェンジオーバー (前ページの続き)	(2) 次の競技者へのタッチは、どちらかの手で次の競技者の手もしくは身体の他の部分にはっきりと触れなければならない。タッチされる競技者の足はチェンジオーバーラインの上またはラインの陸側にななければならない。  (以下略)	(2) 次の競技者へのタッチは、どちらかの手で次の競技者の手もしくは身体の他の部分に <u>見えるように</u> 触れなければならない。 <u>全てのタッチは見えるために水面より上でされなければならない。</u> タッチされる競技者の足はチェンジオーバーラインの上またはラインの陸側にななければならない。 (以下略)
制限時間	P.68 7. 制限時間  (1) チーフレフリーまたは… (中略) 競技継続時間が制限時間を越えたと判断された場合、… (以下略)	P.52 7. 制限時間  (1) チーフレフリーまたは… (中略) 競技継続時間が制限時間を <u>超</u> えたと判断された場合、… (以下略)
順位の決定	P.68 8. 順位の決定  (1) オーシャン競技の着順判定は、下記の通り判定される。  ①ランでゴールをする種目は、体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。着順判定は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。  (中略)  (2) 全ての競技種目は目視で判定される。着順はフィニッシュジャッジにより判定される。  (3) 審判員は、着順判定のために主催団体によって認められた公式のビデオ記録や写真等を補助資料として使用することができる。ビデオはチーフレフリーまたはセクショナルレフリーより指示された審判員のみが確認するものとする。  (中略)  (6) チーフレフリーの判断により、着順判定や記録のために競技者に ID タグ (チップ) の着用を指示することがある。競技者は ID タグ (チップ) を指示された場所に着用しなければならない。その場合、… (以下略)	P.53 8. 順位の決定  (1) オーシャン競技の着順判定は、下記の通り判定される。  ①ランでゴールをする種目は、体を起こした状態でフィニッシュラインを足で越えなければならない。 <u>(すなわち、倒れこんでフィニッシュラインを越えてはいけない)</u> 。着順判定は、フィニッシュラインを越える競技者の胸の位置で判定される。  (中略)  (2) 全ての競技種目は目視で判定される。着順はフィニッシュジャッジにより判定される。 <u>同着の場合は同着であると宣告される。</u>  (3) 審判員は、 <u>判定の補助とするためビデオ／電子機器を用いることができる。チーフレフリーは、管理された状況のもとで、競技者またはクラブ代表者がビデオ再生若しくはその他の電子式判定補助具を観ることを許可できる。</u>  <u>注意：レースの結果を正しく決定するためにビデオ又はその他の電子式判定補助具が必要だとみなされた場合、最初の判定結果が最終判定結果だと宣言せず、チーフレフリー／セクショナルレフリー及びチーフジャッジが当該種目の最終着順結果を決定する。</u>  (中略)  (6) チーフレフリーの判断により、着順判定や記録のために競技者に ID タグ (チップ) の着用を指示することがある。競技者は ID タグ (チップ) を指示された場所 <u>(例えば、足首や手首、またはクラフトの指定された場所など)</u> に着用しなければならない。その場合、… (以下略)

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
レスキューチューブ レスキュー	P.74 (2) 使用器材 レスキューチューブ、フィン	P.58 (2) 使用器材 レスキューチューブ、フィン <u>(レスキューチューブは主催者が準備する)</u>
	P.74 (5) 競技の方法 (中略) ②スターターの合図で、… (中略) そちらの方法を採用してもよい。  (中略) ⑨アシスタントは、… (中略) 溺者役は、海からフィニッシュラインまでドラッグまたはキャリーされなければならない。	P.58 (5) 競技の方法 (中略) ②スターターの合図で、… (中略) そちらの方法を採用してもよい。 <u>注意：ここでブイとはブイ本体のことであり、ブイにつながれているロープやストラップ等は含まれない。競技者はブイ到着の合図をする前に、水面より上で視覚的に分かるようにブイにタッチせねばならない。</u>  (中略) ⑨アシスタントは、… (中略) 溺者役は、海からフィニッシュラインまでドラッグまたはキャリーされなければならないが、 <u>その間、足を上げてアシスタントに協力してもよい。</u>
レスキューチューブ レース	P.77 (2) 使用器材 レスキューチューブ、フィン	P.61 (2) 使用器材 レスキューチューブ、フィン <u>(レスキューチューブは主催者が準備する)</u>
	P.77 (4) コース (中略) ②スタート・フィニッシュライン スタートラインは、フィニッシュラインと同じ。ラインの長さは約 48m で、ブイと向かい合うように水際から約 5m の浜に設定する。両端に緑旗を立てる。 ③ピックアップライン ピックアップラインは、ブイと向き合うように水際から約 15m の浜に設定する。	P.61 (4) コース (中略) ②スタート・フィニッシュライン スタートラインは、フィニッシュラインと同じで、 <u>ラインの長さは約 48m で、ブイと向かい合うように水際から約 5m の浜に設定し、</u> 両端に緑旗を立てる。 <u>③ピックアップライン</u> <u>ピックアップラインは、ブイと向き合うように水際から約 15m の浜に設定する。</u>
	P.77 (5) 競技の方法 ①競技者は、各自の判断でレスキューチューブおよびフィン、各チームのブイに対面するように水際から約 15m のピックアップラインより浜側に配置する。 (中略)	P.61 (5) 競技の方法 ①競技者は、各自の判断でレスキューチューブおよびフィン、 <u>指定されたブイベグに並ぶよう</u> 水際から約 15m <u>のピックアップラインより浜側に配置する。</u> (中略)

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
レスキューチューブレース (前ページの続き)	<p>④競技者は、指定されたブイを左から右へ回りフィニッシュラインへ向かう。 (中略)</p>	<p>④競技者は、指定されたブイを<b>浜から見て</b>左から右へ回りフィニッシュラインへ向かう。 (中略)</p> <p><u>注意:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スタート時、レスキューチューブとフィン<b>は</b>競技者の判断で指定されたブイベグの<b>ところ</b>に、<b>且つ</b>ブイベグの<b>海側</b>に配置されなければならない。</li> <li>・レスキューチューブは、肩掛け部分の紐の輪を一方の肩から交差させるか、または一方の肩の上に掛けて着用しなければならない。</li> </ul>
	<p>P.78 (コース図)</p> <p>レスキューチューブレース</p> <p>IRB</p> <p>1 赤/黄 2 黒 3 緑/白 4 赤 5 青/白 6 黄 7 白/黒 8 白 9 緑/黄 スイミングブイ</p> <p>48m</p> <p>120m 膝の深さ</p> <p>水際</p> <p>5m</p> <p>スタート・フィニッシュライン</p> <p>10m</p> <p>ピックアップライン</p> <p>レスキューチューブ・フィン</p> <p>ブイベグ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨</p>	<p>P.62 (コース図)</p> <p><u>※コースの挿入図から「ピックアップライン」を削除</u></p> <p>レスキューチューブレース</p> <p>IRB</p> <p>1 赤/黄 2 黒 3 緑/白 4 赤 5 青/白 6 黄 7 白/黒 8 白 9 緑/黄 スイミングブイ</p> <p>48m</p> <p>120m 膝の深さ</p> <p>水際</p> <p>5m</p> <p>スタート・フィニッシュライン</p> <p>レスキューチューブ・フィン</p> <p>ブイベグ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨</p>

競技規則の改正点一覧表 【第4章 オーシャン競技規則/第2節 オーシャン競技種目】

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
ランスイムラン	<p>P.79 (4) コース</p> <p>①ブイの位置</p> <p>スイミングブイは、約 120m 沖合に配置し、コースは、約 200m 走り、約 300m 泳ぎ、約 200m 走りゴールするようにする。</p> <p>(以下略)</p>	<p>P.63 (4) コース</p> <p>①ブイの位置</p> <p><u>以下の図に示すとおり</u>、コースは、約 200m 走り、約 300m 泳ぎ、約 200m 走りゴールするようにする。</p> <p>(以下略)</p>
ビーチフラッグス	<p>P.81 (2) 使用器材</p> <p>バトン</p>	<p>P.65 (2) 使用器材</p> <p>バトン <u>(主催者が準備する)</u></p>
	<p>P.81 (3) 1レースの最大競技者数</p> <p>16名</p>	<p>P.65 (3) 1レースの最大競技者数</p> <p>16 <u>人 (決勝は 8 人)</u></p>
	<p>P.81 (4) コース</p> <p>①コースは、スタートラインからバトンまで約 20m とし、競技者が 1.5m の間隔で整列できる幅を確保する。</p> <p>(中略)</p> <p>④スタートライン両端にはポールを 2 本立て緑旗をつける。</p>	<p>P.65 (4) コース</p> <p>①コースは、スタートラインからバトンまで約 20m とし、競技者が <u>最低でも 1.5m</u> の間隔で整列できる幅を確保する。</p> <p>(中略)</p> <p>④スタートライン両端には <u>2m の高さの</u>ポールを <u>立てる。</u></p>
	<p>P.81 (5) 競技の方法</p> <p>①スタートの姿勢</p> <p>(中略)</p> <p>(エ)競技者は… (中略) ただし、つま先で砂を掘ってもよい (つま先を砂に埋め込む)。</p> <p>(中略)</p> <p>⑨競技者は、… (中略) 足または脚を使った競技者は除外となる。</p> <p>(以下略)</p>	<p>P.65 (5) 競技の方法</p> <p>①スタートの姿勢</p> <p>(中略)</p> <p>(エ)競技者は… (中略) ただし、<u>うつ伏せになる前に手または足を使ってスタートラインの砂を掘りつま先を埋め込んでも良い。うつ伏せになった後は足を使ってスタートラインの砂を掘りつま先を埋め込んでも良い。</u></p> <p>(中略)</p> <p>⑨競技者は、… (中略) 足または脚を使った競技者は除外となる。</p> <p><u>ただし、上述に関わらず、もし競技者が規範に違反した場合、またはフェアでない競技を行った場合、その競技者は失格となる。</u></p> <p>(以下略)</p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<p>ビーチフラッグス (前ページの続き)</p>	<p>P.84 (6) 失格</p> <p>総則 (共通・オーシャン競技総則) の違反に加えて、次のような場合は失格となる。</p> <p>①規定された通りにコースを終了しなかった場合 (DQ12)。</p> <p>②1名の競技者が2本以上のバトンを取った場合、または他の競技者がバトンを取ることを妨げた場合 (バトンを横たえたり、目に触れないように覆うことも含む) (DQ61)。</p>	<p>P.66 (6) 失格<u>または除外</u></p> <p>総則 (共通・オーシャン競技総則) の違反に加えて、次のような場合は<u>状況および競技別規則に応じて失格または除外</u>となる。</p> <p>①<u>競技別規則に記述されたとおりに競技を終了できなかった</u>場合 (失格の場合はDQ12)。 <u>また、次の行為は失格となる。</u></p> <p>②1<u>人</u>の競技者が2本以上のバトンを取った場合、または他の競技者がバトンを取ることを妨げた場合 (<u>例えば、バトンの上に横たわったり、見えないように覆うことなど</u>) (DQ11)。</p>
	<p>P.84 (コース図)</p> <p>ビーチフラッグス</p>	<p>P.67 (コース図) ※<u>コースの挿入図のうち下記の箇所について文章を変更</u></p> <p>ビーチフラッグス</p>



項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
ビーチスプリント	<p>P.85 (4) コース (中略)</p> <p>②全ての競技者にとって同じ距離になるように、コースは長方形の四角形とし、4隅にはポールを設置する。</p> <p>③競技者が直線コースを維持できるよう、各コースはロープで仕切られる。コースの幅は、可能であれば1.8m、最低でも1.5mとする。</p> <p>&lt;新設&gt;</p> <p>④招集ラインは、スタートラインの後方5mのところからスタートラインと並行に設置する。</p>	<p>P.68 (4) コース (中略)</p> <p>②全ての競技者にとって同じ距離になるように、コースは長方形の四角形とし、4隅には <u>2mの目立つ色の</u>ポールを設置する。</p> <p>③競技者が直線コースを維持できるよう、各<u>レーン</u>はロープで仕切られる。<u>レーン</u>の幅は、可能であれば1.8m、最低でも1.5mとする。<u>この種目には可能であれば10レーン、最低でも8レーンが必要である。</u></p> <p>④<u>走行レーンが分かるよう、スタートラインの手前およびフィニッシュラインを越えた位置にレーン番号が記されたペグを設置する。</u></p> <p>⑤招集ラインは、スタートラインの後方5mのところからスタートラインと並行に設置し、<u>高さ2mのポールを置く。</u></p>
	<p>P.85 (5) 競技の方法</p> <p>①競技者は、指定されたコースで位置につく。スタートの合図でフィニッシュラインまで90mのコースを走る。</p> <p>(中略)</p> <p>⑥競技中に他の競技者を故意に押し退けたり、コースを逸脱してはならない。</p>	<p>P.68 (5) 競技の方法</p> <p>①競技者は、指定されたコースで位置につく。<u>着順判定を補助するため競技者は色のついたビブスの着用を求められることがある。</u>スタートの合図でフィニッシュラインまで90mのコースを走る。</p> <p>(中略)</p> <p>⑥<u>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。</u></p>
2km (1km) ビーチラン	<p>P.88 (4) コース (中略)</p> <p>①距離 各500mの4区間(1kmの場合2区間)からなる全長2km(1km)とする。チーフレフリーまたはセクショナルレフリーは、浜の状況を考慮し各区間の距離を変更することがある。</p> <p>②スタートラインおよびフィニッシュライン スタートラインは砂上のラインまたは、2本の緑/黄旗の間に識別のできるコード(紐)で設置される。フィニッシュラインは2本の緑旗を設置する。チーフレフリーまたはセクショナルレフリーは、スタートラインおよびフィニッシュラインの長さを決定する。</p>	<p>P.70 (4) コース (中略)</p> <p>①距離 <u>コースは浜(実用上は軟らかい砂上)の水際に並行な2つの500mレーンとする(図を参照)。チーフレフリーは、立入制限区域で区切られた往復コースを浜に設置することが出来る。</u></p> <p>②スタートラインおよびフィニッシュライン スタートラインは <u>2本のポール間の砂上に引かれた</u>ラインまたは、2本の<u>ポール</u>の間に<u>張られた識別のできる色のコード(紐)とする。</u>フィニッシュラインは2本の<u>ポール</u>で示される。チーフレフリー<u>またはセクショナルレフリーは、が、</u>スタートラインおよびフィニッシュライン</p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<b>2km (1km)</b> <b>ビーチラン</b> (前ページの続き)	③折返し点 スタート地点から 500m 離れた地点に折返し旗 (緑/黄旗) を設置する。	インの長さを決定する。 ③折返し点 スタート地点から 500m のレーン分離線の終端に折返しポールを複数設置し、そこを折返し場所とする。
<b>2×1km</b> <b>ビーチランリレー</b>	P.91 (4) コース コースは、水際から平行なコースを 2 つに分けて設置する。  ①距離 各 500m の 2 区間からなる全長 1km とする。チーフレフリーまたはセクショナルレフリーは、浜の状況を考慮し各区間の距離を変更することがある。 ②スタートラインおよびフィニッシュライン スタートラインは砂上のラインまたは、2 本の緑/黄旗の間に識別のできるコード (紐) で設置される。フィニッシュラインは 2 本の緑旗を設置する。チーフレフリーまたはセクショナルレフリーは、スタートラインおよびフィニッシュラインの長さを決定する。  ③折返し点 スタート地点から 500m 離れた地点に折返し旗 (緑/黄旗) を設置する。  ④チェンジオーバーゾーン チェンジオーバーゾーンは、スタート/折返しラインにある 2 本の緑/黄旗の間に設置する。  P.92 (5) 競技の方法 ①2 人の競技者それぞれが 500m 区間を走り、合計 1km 走る。 (以下略)	P.72 (4) コース コースは、水際に平行な 2 つのレーンに分ける。その 2 つのレーンはカラーコーン、テープ、連続旗、その他の適切な材料により分けられる。  ①距離 コースは浜 (実用上は軟らかい砂上) の水際に平行な 2 つの 500m レーンとする (図を参照)。チーフレフリーは、立入制限区域で区切られた往復コースを浜に設置することが出来る。 ②スタートラインおよびフィニッシュライン スタートラインは 2 本のポール間の砂上に引かれたラインまたは、2 本のポール間に張られた識別のできる色のコード (紐) とする。フィニッシュラインは 2 本のポールで示される。チーフレフリーまたはセクショナルレフリーは、が、スタートラインおよびフィニッシュラインの長さを決定する。  ③折返し点 スタート地点から 500m のレーン分離線の終端に折返しポールを複数設置し、そこを折返し場所とする。  ④チェンジオーバーゾーン チェンジオーバーゾーンは、折返しラインの第 1 と第 2 折返し旗の間である。  P.72 (5) 競技の方法 ①競技者一人当たり、2 区間からなる 1km を走る。 (以下略)
<b>ビーチリレー</b>	P.94 (2) 使用器材 バトン	P.74 (2) 使用器材 バトン (主催者が準備する)

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
サーフスキーレース	P.97 (1) 競技人数 競技者 1 名 (ドライフィニッシュの場合、ハンドラー3名以内)	P.76 (1) 競技人数 競技者 1 <u>人</u> (ドライフィニッシュの場合、ハンドラー <u>が必要</u> )
	P.97 (5) 競技の方法 ①競技者は、… (中略) 各サーフスキーは、約 1.5m の間隔をとる。 (以下略)	P.76 (5) 競技の方法 ①競技者は、… (中略) 各サーフスキーは、約 1.5m の間隔をとる。 <u>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。</u> (以下略)
サーフスキーリレー	P.100 (1) 競技人数 競技者 3 名、ハンドラー3名以内	P.78 (1) 競技人数 競技者 3 <u>人</u> 、ハンドラー <u>3名以内</u>
	P.100 (2) 使用器材 サーフスキー、パドル	P.78 (2) 使用器材 サーフスキー、パドル <u>(チーム内で同じ器材を用いてもよい)</u>
	P.101 (5) 競技の方法 ①以下を除きサーフスキーレースに準じる。 ②第 1 競技者は、指定されたブイを左から右へ回って浜へ向かい、サーフスキーとパドルを水際に残し、2本の折返し旗を回って、チェンジオーバーラインで待機している第 2 競技者にタッチする。 (中略) ④第 3 競技者は、第 1、第 2 競技者と同様のコースをとり、フィニッシュラインを通過する。 (中略) ⑩同じクラブから複数のチームが出場する場合、各チームは識別ができる数字や文字を上衣に付けるか腕や脚に書くこと。 (以下略)	P.78 (5) 競技の方法 ① <u>サーフスキーリレーは基本的にサーフスキーレースの競技規則に準じて行う。競技者はスタート時のサーフスキーの並べ方について、スターターまたはチェックスターターの指示に従わなければならない。</u> ②第 1 競技者は、 <u>指定されたブイを左から右へ回って浜へ向かい、</u> サーフスキーとパドルを <u>水際に</u> 残し、2本の折返し旗を回って、チェンジオーバーラインで待機している第 2 競技者にタッチする。 (中略) ④第 3 競技者は、第 1、第 2 競技者と同じコースをとり、 <u>第 1 折返し旗を回り、第 2 折返し旗の陸側を通過し、2本のフィニッシュ旗の間を越えて終了する。</u> (中略) ⑩同じクラブから複数のチームが出場する場合、各チームは識別ができる数字や文字を上衣 <u>またはキャップ</u> に付けるか腕や脚に書くこと。 (以下略)

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
ボードリレー	P.106 (1) 競技人数 競技者 3 名、ハンドラー 3 名以内	P.83 (1) 競技人数 競技者 3 <u>人</u> 、ハンドラー <u>3名以内</u>
	P.106 (2) 使用器材 ボード	P.83 (2) 使用器材 ボード <u>(チーム内で同じボードを用いてもよい)</u>
	P.107 (5) 競技の方法 (中略) ②第 1 競技者は、ボードレースと同様の手順でスタートし指定されたブイを左から右へ回って浜へ向かい、ボードを水際に残し 2 本の折返し旗を回って、チェンジオーバーラインで待機している第 2 競技者にタッチする。 (中略) ④第 3 競技者は、第 1、第 2 競技者と同じコースをとり、フィニッシュラインを通過する。 (中略) ⑩同じクラブから複数のチームが出場する場合、各チームは識別ができる数字や文字を上衣に入れるか腕や脚に書くこと。 (以下略)	P.83 (5) 競技の方法 (中略) ②第 1 競技者は、ボードレースと同様の手順でスタートし、 <u>ブイで指定されたコースを回る。</u> <u>次に、</u> ボードを <u>水際に残し</u> <u>(残す場所はブイを回った後ならどこでもよい)</u> 2 本の折返し旗を回って、チェンジオーバーラインで待機している第 2 競技者にタッチする。 (中略) ④第 3 競技者は、第 1、第 2 競技者と同じコースをとり、 <u>第 1 折返し旗を回り、第 2 折返し旗の陸側を通過し、2 本のフィニッシュ旗の間を通過する。</u> <u>ここで、第 2、第 3 競技者はチェンジオーバーラインの上、又は陸側で待機するが、タッチされた後、チェンジオーバーラインを越えずに入水しても良い。</u> (中略) ⑩同じクラブから複数のチームが出場する場合、各チームは識別ができる数字や文字を上衣 <u>またはキャップ</u> に入れるか腕や脚に書くこと。 (以下略)
ボードレスキュー	P.109 (5) 競技の方法 (中略) ②スターターの… (中略) そちらの方法を採用してもよい。 (以下略)	P.86 (5) 競技の方法 (中略) ②スターターの… (中略) そちらの方法を採用してもよい。 <u>注意：ここでブイとはブイ本体のことであり、ブイにつながれているロープやストラップ等は含まれない。競技者はブイ到着の合図をする前に、水面より上で視覚的に分かるようにブイにタッチせねばならない。</u> (以下略)

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
オーシャンマン/ オーシャンウーマン	P.112 (1) 競技人数 競技者 1 名、ハンドラー3名以内	P.89 (1) 競技人数 競技者 1 <u>人</u> 、ハンドラー <del>3名以内</del>
	P.112 (4) コース (中略) ③スタートライン スタートラインは、ラインの中心が第 1 スイミングブイと向かい合うように水際から約 5m の浜に設定する。ラインの長さは約 30m で、両端にはポールを立てる。 ④チェンジオーバーライン チェンジオーバーラインはスタートラインと同じ。 ⑤フィニッシュライン 2本の旗を… (以下略)	P.89 (4) コース (中略) ③スタート <u>及びチェンジオーバー</u> ライン スタート <u>及びチェンジオーバー</u> ラインは、ラインの中心が第 1 スイミングブイと向かい合うように水際から約 5m の浜に設定する。ラインの長さは約 30m で、両端には <u>2m</u> のポールを立てる。 <u>ボード区間又はスイム区間が最初の場合、スタート及びチェンジオーバーラインがスタートラインとなる。またボード区間ではボード設置ラインとして用いられる。競技者はレースが開始された後、スタート及びチェンジオーバーラインを越える必要はない。</u> <del>④チェンジオーバーライン チェンジオーバーラインはスタートラインと同じ。</del> ④フィニッシュライン 2本の旗を… (以下略)
	P.113 (5) 競技の方法 (中略) ②オーシャンマン/オーシャンウーマンの各区間の順序は、競技会前に抽選によって決定される。ただしラン区間は、最終区間とする。 ③各区間の競技は、原則としてサーフスキーレース、ボードレース、サーフレース、ビーチスプリントに準じる。 (以下略)	P.89 (5) 競技の方法 (中略) ②オーシャンマン/オーシャンウーマンの各区間の順序は、競技会前に抽選によって決定される。ただしラン区間は、最終区間とする。 <u>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、通常的水中スタートで行う。</u> <u>③本競技種目規則で述べられている相違を除き、各区間ではそれぞれ個別の競技種目規則(サーフスキーレース、ボードレース、サーフレース、ビーチスプリント)が一般的に適用される。</u> (以下略)

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p style="text-align: center;"><b>【暫定版】</b> <b>勝ち残り方式</b> <b>オーシャンマン／</b> <b>オーシャンウーマン</b></p>	<p>(新設/暫定版)</p>	<p><b>P.91 ■【暫定版】勝ち残り方式オーシャンマン／オーシャンウーマン</b></p> <p><u>(以下、新しい競技形式の参考情報として、暫定版競技規則を掲載します。正式な競技規則は後の改訂版に掲載予定です)</u></p> <p><u>勝ち残り方式オーシャンマン／オーシャンウーマンは、従来のオーシャンマン／オーシャンウーマン競技の1つの別方式である。</u></p> <p><u>従来のオーシャンマン／オーシャンウーマン競技による予選および更なるラウンド（適用可能な場合）により、勝ち残り方式オーシャンマン／オーシャンウーマン決勝へ進む18人の競技者が決定される。</u></p> <p><u>決勝は、次の通り3つの勝ち残りレースで実施される：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>・レース1：最後の6人の競技者を除外する（18人→12人）</u></li> <li><u>・レース2：最後の6人の競技者を除外する（12人→6人）</u></li> <li><u>・レース3（決勝）：残りの6人の競技者によるレース</u></li> </ul> <p><u>注意1：場合により「レース1」での競技者は18人を超えても、18人より少なくても可能である。しかし、「レース2」では12人の競技者で開始されなければならない。</u></p> <p><u>注意2：13人より少ない競技者で実施する場合、審判員は最初の2つのレースで除外される競技者の人数を伝えなければならない。</u></p> <p><u>事前の抽選でレース1の各区間の順序が決まり、各レースの勝者が次のレースの区間順序とスタートライン上のスタート位置を選ぶ。各レースの間に5分間の休憩が設けられる。休憩時間は、各レースの勝者（先頭の競技者）がフィニッシュラインを越えた時点から開始する。この時間は、諸条件に基づいて主催者の判断により決定することができ、勝ち残り方式決勝が開始する前に伝えられる。</u></p> <p><u>オーシャンマン／オーシャンウーマン勝ち残り形式決勝の競技規則は、以下で変更される場合を除き、オーシャンマン／オーシャンウーマンの通りとする：</u></p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<p style="text-align: center;"><b>【暫定版】</b> 勝ち残り方式 オーシャンマン/ オーシャンウーマン (前ページの続き)</p>		<p>・<u>競技者は横一列になってスタートし(ビーチの状態が許せば)水際まで真っ直ぐ約25m走る。ボードとサーフスキーは、ハンドラーによって各区間のために水際から約5mの砂の上のライン上に置かれる。またハンドラーは、使用済みのクラフトを撤去しなければならない。</u></p> <p>・<u>決勝の順位と得点は、競技者が除外されたときのポイントによって決まる。</u></p> <p>・<u>観客、公衆、メディア及びスポンサーの関心を高めるため、特別な視聴覚機器が使用されることがある。(チェンジオーバー、フィニッシュアーチ、大型の水上ブイ、ビーチの折返しマーカー/旗及びビーチの観客席を含む。)ビーチの状態によっては、上記機器等の使用により、ラン区間が若干長くまたは短くなる場合がある。</u></p> <p><u>折返しのブイ又はマークを見失ったことを含め、コースを正しく終了しなかった競技者は、次の規定に従うものとする：</u></p> <p>・<u>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。</u></p> <p>・<u>「レース2」または「レース3」で違反が起きた場合、競技者は失格となり、当該レースで最下位が割り当てられる。これは、競技者が既に除外されている競技者より上の資格を既に有するからである。</u></p> <p><u>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。</u></p>
<p style="text-align: center;">オーシャンマン/ オーシャンウーマン リレー</p>	<p>P.116 (1) 競技人数 競技者4名(スイマー、ボードパドラー、サーフスキーパドラー、ランナー)、ハンドラー3名以内</p> <p>P.116 (5) 競技の方法 (中略)</p> <p>⑤サーフスキー区間：…(中略)3つのスキーコースブイを回り、浜に戻り水際で待機するランナーにタッチする。ランナーにタッチする場所は、最終のスイミングブイを回った後から第1折返し旗を回る前までであれば、チームの裁量で自由な位置で行なってよい。</p> <p>⑥ラン区間：…(中略)通過しゴールする。</p>	<p>P.93 (1) 競技人数 競技者4人(スイマー、ボードパドラー、サーフスキーパドラー、ランナー)、ハンドラー3名以内</p> <p>P.93 (5) 競技の方法 (中略)</p> <p>⑤サーフスキー区間：…(中略)3つのスキーコースブイを回り、浜に戻り水際<u>または水中</u>で待機するランナーにタッチする。<u>ランナーにタッチする場所は、最終のスイミングブイを回った後から第1折返し旗を回る前までであれば、チームの裁量で自由な位置で行なってよい。</u></p> <p>⑥ラン区間：…(中略)通過しゴールする。</p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<p>オーシャンマン/ オーシャンウーマン リレー (前ページの続き)</p>	<p>&lt;新設&gt;</p> <p>⑦競技者は、指定されたコースからスタートしなければならない。</p> <p>(中略)</p> <p>&lt;新設&gt;</p>	<p><u>注意：ランナーにタッチをする場所は、最終のブイの浜側から浜の第1折返し旗までのどこでもよい。タッチは水面より上で、はっきりと見えるようにしなければならない。ランナーは戻ってくる競技者にタッチをするために水に入り、ウェーディング、ドルフィンスルー、ボディーサーフィンをしてよい。また折返し旗に向かって走ってもよい。ただし、ランナーはいかなるときも泳いではならない（ここで泳ぐとは、ボディーサーフィンのため又は波に乗り続けるため水面の上に腕を出してストロークする動作を含む）。</u></p> <p>⑦<u>陸上では競技者は、指定された正しい位置から各区間を開始しなければならない。ここで、第2競技者及び第3競技者は、タッチされた後、スタート及びチェンジオーバーラインを越える必要はない。</u></p> <p>(中略)</p> <p>⑩<u>浜を走るコースでは、服装等の規定に合ったショートパンツとTシャツを競技者の判断で着用してもよい。</u></p>
<p><b>【暫定版】</b> <u>オーシャンライフ</u> <u>セーバーリレー</u></p>	<p>(新設/暫定版)</p>	<p><u>P.96 18. 【暫定版】オーシャンライフセーバーリレー (Ocean Lifesaver Relay)</u></p> <p><u>(以下、新しい競技形式の参考情報として、暫定版競技規則を掲載します。正式な競技規則は後の改訂版に掲載予定です)</u></p> <p><u>(1)競技人数</u> 競技者4人 (スイマー、ボードパドラー、サーフスキーパドラー、ランナー)、ハンドラー</p> <p><u>(2)使用器材</u> ボード、サーフスキー、パドル</p> <p><u>(3)1レースの最大競技者数</u> <b>16チーム</b></p> <p><u>(4)コース</u> <u>オーシャンマン/オーシャンウーマンリレーに準じる。</u></p>



項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
<p style="text-align: center;"><b>【暫定版】</b></p> <p style="text-align: center;"><u>オーシャンライフ</u> <u>セーバーリレー</u></p> <p style="text-align: center;">（前ページの続き）</p>		<p><u>(5)競技の方法</u></p> <p><u>オーシャンライフセーバーリレーは、オーシャンマン/オーシャンウーマンリレー種目のパリエーションである。全ての状況と競技規則はオーシャンマン/オーシャンウーマンリレーに準じるが、この種目はスイム、ボード、サーフスキー、ランの順番で実施される。</u></p> <p><u>ライフセービング世界大会については、男女混合種目として実施される。各チームに男子2人と女子2人がいなければならない。実行委員会は、あらかじめ男子区間と女子区間の抽選をしなければならない。</u></p> <p><u>(6)失格</u></p> <p><u>総則（共通・オーシャン競技規則）の違反に加えて、次のような場合は失格となる。</u></p> <p><u>① 規定された通りにコースを終了しなかった場合（DQ12）。</u></p>

項目・競技種目	旧 (2016年版)		新 (2018年版)			
オーシャン競技失格コード表	P.119～ オーシャン競技失格コード表 (以下、変更がある箇所のみ掲載)		P.97～ オーシャン競技失格コード表 (以下、変更がある箇所のみ掲載)			
	コード No.	失格内容	競技種目	コード No.	失格内容	競技種目
	2	チーム、競技者およびハンドラーが、不正行為をした場合。 不正行為とは、下記のような場合等をいう。 ①ドーピングまたは、ドーピングに関連した行為を行なった場合 ②他の競技者になりすました場合 ③同じ個人種目に2度出場した場合 ④他のクラブの競技者として同じ種目に2度出場した場合 ⑤自分が優位になるために故意に他の競技者を妨害した場合 ⑥他の競技者またはハンドラーを押したり、進路を妨害した場合 ⑦競技者が外部から身体的または物質的な助力を受けた場合	全競技種目	2	チーム、競技者およびハンドラーが、不正行為をした場合。 不正行為とは、下記のような場合等をいう。 ①ドーピングまたは、ドーピングに関連した行為を行なった場合 ②他の競技者になりすました場合 ③競技順や位置決めの投票/抽選で不正を試みた場合 ④同じ個人種目に2度出場した場合 ⑤他のクラブの競技者として同じ種目に2度出場した場合 ⑥自分が優位になるために故意に他の競技者を妨害した場合 ⑦他の競技者またはハンドラーを押したり、進路を妨害した場合 ⑧競技者が外部から身体的または物質的な助力を受けた場合 (口頭またはその他の指示を除く)	全競技種目
	3	競技者または代理人は、各競技種目の招集場所での出場確認の手続きを行わなければならない。時間までに出場確認を行なわなかった場合は、原則として失格となる。	全競技種目	3	<u>招集場所での出場確認に遅れた競技者は、競技をスタートすることができない。</u>	全競技種目
	4	競技開始時間に競技者がいなかった場合。	全競技種目	4	競技開始 <u>時刻</u> に競技者がいなかった場合 (A, B 決勝を除く)	全競技種目
	7	競技者がスタートの合図の前に、前方へのスタート動作を起こした場合。	全競技種目 (ビーチフラッグスを除く)	7	<u>スタートの合図の前にスタートした (すなわち、スタート動作を開始した) 全ての競技者は失格となる。ただし、ビーチフラッグスでは除外となる。</u>	全競技種目 ( <u>ビーチフラッグスを除く</u> )

競技規則の改正点一覧表 **【第5章 SERC 規則／第1節 SERC 総則】**

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
出場確認および招集	<p>P.122 <b>2. 出場確認および招集</b></p> <p>(1) 競技者または代理人は出場確認の手続きを行わなければならない。時間までに出場確認を行わなかった場合は、原則として失格となる。</p> <p>(2) 競技者は競技開始前の指定された時間にロックアップエリア（招集場所）に速やかに集合するものとする。競技の開始時にロックアップエリアにいないチームは失格となる。</p>	<p>P.99 <b>2. 出場確認および招集</b></p> <p>(1) 競技者または代理人は出場確認の手続きを行わなければならない。<b>時刻</b>までに出場確認を行わなかった場合は、原則として失格となる。</p> <p>(2) 競技者は競技開始前の指定された<b>時刻</b>にロックアップエリア（招集場所）に速やかに集合するものとする。競技の開始時にロックアップエリアにいないチームは失格となる。</p>

競技規則の改正点一覧表 **【第5章 SERC 規則／第2節 SERC 種目】**

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
SERC	<p>P.124 <b>(4) 競技の方法</b></p> <p>（中略）</p> <p>⑥開始時間と計時</p> <p>競技の制限時間は2分以内とする。音響合図が各チームの対処開始と終了を告げる。</p>	<p>P.100 <b>(4) 競技の方法</b></p> <p>（中略）</p> <p>⑥開始<b>時刻</b>と計時</p> <p>競技の制限時間は2分以内とする。音響合図が各チームの対処開始と終了を告げる。</p>

項目・競技種目	旧（2016年版）		新（2018年版）			
<b>SERC 失格コード表</b>	P.130～ シミュレーテッド・エマージェンシー・レスポンス競技失格コード表 (以下、変更がある箇所のみ掲載)		P.104～ シミュレーテッド・エマージェンシー・レスポンス競技失格コード表 (以下、変更がある箇所のみ掲載)			
	コード No.	失格内容	競技種目	コード No.	失格内容	競技種目
	2	<p>チーム、競技者およびハンドラーが、不正行為をした場合。 不正行為とは、下記のような場合等をいう。</p> <p>①ドーピングまたは、ドーピングに関連した行為を行なった場合</p> <p>②他の競技者になりすました場合</p> <p>③同じ個人種目に2度出場した場合</p> <p>④他のクラブの競技者として同じ種目に2度出場した場合</p> <p>⑤自分が優位になるために故意に他の競技者を妨害した場合</p> <p>⑥他の競技者またはハンドラーを押したり、進路を妨害した場合</p> <p>⑦競技者が外部から身体的または物質的な助力を受けた場合</p>	全競技種目	2	<p>チーム、競技者およびハンドラーが、不正行為をした場合。 不正行為とは、下記のような場合等をいう。</p> <p>①ドーピングまたは、ドーピングに関連した行為を行なった場合</p> <p>②他の競技者になりすました場合</p> <p>③競技順や位置決めの投票／抽選で不正を試みた場合</p> <p>④同じ個人種目に2度出場した場合</p> <p>⑤他のクラブの競技者として同じ種目に2度出場した場合</p> <p>⑥自分が優位になるために故意に他の競技者を妨害した場合</p> <p>⑦他の競技者またはハンドラーを押したり、進路を妨害した場合</p> <p>⑧競技者が外部から身体的または物質的な助力を受けた場合</p> <p><u>(口頭またはその他の指示を除く)</u></p>	全競技種目
	3	<p>競技者または代理人は、各競技種目の招集場所での出場確認の手続きを行わなければならない。時間までに出場確認を行わなかった場合は、原則として失格となる。</p>	全競技種目	3	<p><u>招集場所での出場確認に遅れた競技者は、競技をスタートすることができない。</u></p>	全競技種目
	4	競技開始時間に競技者がいなかった場合。	全競技種目	4	競技開始 <u>時刻</u> に競技者がいなかった場合 <u>(A, B 決勝を除く)</u>	全競技種目

## 競技規則の改正点一覧表

## 【第6章 競技役員（オフィシャル）】

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
競技役員 （オフィシャル）	P.139 第2節 競技役員の服装 競技役員は任務によって指定された上着、紺色短パン、白色帽子を着用する。	P.111 第2節 競技役員の服装 競技役員は任務によって指定された上着、 <u>指定された</u> 短パン、白色帽子を着用する。 <u>また、必要に応じてレインコート等の防雨／防寒具を着用することが出来る。</u>
	P.142 11. マーシャル（招集員） （中略） (3) 競技スタート時間になったら、競技者をスタート地点まで誘導する。	P.113 11. マーシャル（招集員） （中略） (3) 競技スタート <u>時刻までに</u> 、競技者をスタート地点まで誘導する。
	P.144 21. スクールティニア（器材検査員）	P.115 21. <u>スクルーティニア</u> （器材検査員）

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
器材の規格	P.149 3. ボード (1) 重量 7.6 kg以上 (2) 全長 3.2m 以下	P.118 3. ボード (1) 重量 7.6 kg以上 <b>[*1]</b> (2) 全長 3.2m 以下 <u>ビデオカメラ：ボードにカメラを取り付ける場合、装置の製造業者が供給又は推奨している取付け装置及びトグルストラップに取り付けなければならない。カメラはノーズに最も近いストラップからノーズまでのいずれかの箇所に取り付ける。</u> <u>[*1] カメラを取り付けるためクラフトに恒久的にはめ込まれたプラグの重量は、クラフトの全重量に含まれる。その他の暫定的に取り付けられた器具及びカメラの重量は全重量に含まれない。</u>
	P.149 4. サーフスキー (1) 重量 18.0 kg以上 (2) 全長 5.8m 以下 (3) 船体の幅最も広い部分 480mm 以上	P.118 4. サーフスキー (1) 重量 18.0 kg以上 <b>[*2]</b> (2) 全長 5.8m 以下 (3) 船体の幅最も広い部分 480mm 以上 <u>ビデオカメラ：サーフスキーにカメラを取り付ける場合、装置の製造業者が供給又は推奨している取付け装置及びトグルストラップに取り付けなければならない。カメラはフットウェル（足を置く部分）の前方に取り付ける。</u> <u>[*2] カメラを取り付けるためクラフトに恒久的にはめ込まれたプラグの重量は、クラフトの全重量に含まれる。その他の暫定的に取り付けられた器具及びカメラの重量は全重量に含まれない。</u>
	P.149 6. 障害物（危険な部分がないもの） (1) 高さ 70cm（±1cm） (2) 幅 240cm（±3cm） (3) インナーフレームの内部は、ネットもしくは競技者が通過できないものであり、ネットの色は水と対照的な明るい色で、明確に確認できること。 (4) アッパーフレーム上部は、水面上で明確に確認できること。障害物のフレーム上部に浮具を使用することが望ましい。	P.119 6. 障害物（危険な部分がないもの） <u>(1) サイズ：プール競技で使用する障害物は高さ 700mm（±10mm）、幅 2.4m（±30mm）で、危険な部分がないこと。</u> <u>(2) フレーム内：インナーフレームの内側は、ネットもしくは競技者が通過できないものであり、ネットの色は水と対照的な明るい色で、明確に目で確認できること。</u> <u>(3) フレーム上部：障害物の上部ラインは水面に接するようにし、明確に目で確認できること。障害物のフレーム上部ラインにクロスする浮具を使用することが望ましい。</u>

項目・競技種目	旧 (2016年版)	新 (2018年版)
<b>器材の規格</b> (前ページの続き)	P.149 <b>7. スイムフィン</b> フィンは、競技者が履いていない状態で計測される。 (1) 全長 (「足首部分」または踵のストラップを含む) <b>65cm 以下</b> (2) 全幅 ブレードの最も広い部分 <b>30cm 以下</b>	P.119 <b>7. スイムフィン</b> フィンは、競技者が履いていない状態で計測される。 (1) 全長 (「足首部分」または <u>伸ばした状態の</u> 踵のストラップを含む) <b>65cm 以下</b> (2) 全幅 ブレードの最も広い部分 <b>30cm 以下</b> <u>注意：ネオプレン (又はその他の素材の) つま先靴下を履いてもよい。</u>
	P.150 <b>8. マネキン</b> (中略) (3) 色、マネキンの頭部の後方部分はマネキンの他の部分および水と対照色で塗られなければならない。 (4) 横ライン：15cm の横ラインは、本体中央部に対照色で塗られる (本体底部から 40cm の場所から、頭部に向かって下から 55cm までを計測)	P.120 <b>8. マネキン</b> (中略) (3) 色： <u>オレンジ</u> (4) 横ライン： <u>マネキンの他の部分および水と対照色であること。</u>
	P.151 <b>11. 水着</b> (1) プール競技および… (中略) 次の通りとする。 ①男子はへそを超えず、膝までとする。 ②女子は肩から膝までとする。ただし首、肩を覆うことはできない。この基準を満たしていれば、ツーピースタイプは許可される。 (2) プール競技および… (中略) 次の通りとする。 (中略) ④男子水着の上部または女子のツーピース水着のボトムを留めるための紐を除き、ジッパーまたはその他身体を締め付けるものは使用してはならない。 (中略)	P.120 <b>11. 水着</b> (1) プール競技および… (中略) 次の通りとする。 ①男子 <u>水着</u> はへそを超えず、膝までとする。 ②女子 <u>水着</u> は <u>首、肩、腕を覆ってはならず、膝までとする。</u> この基準を満たしている <u>ツーピースタイプであれば着用してよい。</u> (2) プール競技および… (中略) 次の通りとする。 (中略) ④男子水着の上部または女子のツーピース水着のボトム、 <u>トップ、並びに女子のワンピースオープンバック水着の背</u> を留めるための紐を除き、ジッパーまたはその他身体を締め付けるものは使用してはならない。 (中略) <u>注意：競泳用として国際水泳連盟 (FINA: Federation International de Natation) スタンプが押されている水着は全て、JLA の競技会において使用が認められる。</u>
	P.152 <b>12. 救命胴衣 (PFD)</b> (1) クラフト競技種目において任意とする。	P.121 <b>12. 救命胴衣 (PFDs: Personal Flotation Devices)</b> (1) クラフト競技種目において <u>救命胴衣 (PFDs) の着用は任意とする。</u>

項目・競技種目	旧（2016年版）	新（2018年版）
器材の規格 （前ページの続き）	(2) 競技者が着用する救命胴衣は国際規格またはそれに準じるものを推奨する。 (3) 参考として国際規格 ISO12402-5 のレベル 50 または同等のもの。	(2) 競技者が着用する救命胴衣は国際規格またはそれに準じるものを <u>強く</u> 推奨する。 <u>（例えばオーストラリア規格 AS4758 L25 flotation または同等のもの）。</u> <del>(3) 参考として国際規格 ISO12402-5 のレベル 50 または同等のもの。</del> <u>各種規格に適合しない場合、着用者はリスク評価を完了し、製品に関する安全および取扱いについての指示を全て読むことを推奨する。規格に適合していない救命胴衣の溺水を防ぐ効果は証明されていない。規格を遵守していない場合、他の潜在的な危険性（例えば、フィット感が悪い、海の条件によっては容易に脱げてしまう、動きや呼吸が制限される、など）を呈する可能性がある。</u>
	P.152 <b>13. ヘルメット</b> （中略） (2) ヘルメットの色は、自クラブキャップに準じること。	P.121 <b>13. ヘルメット</b> （中略） (2) ヘルメットの色は、 <u>メーカー出荷時のままでも良いが、クラブのデザインまたはキャップに準じたものをプリントするか被せることが好ましい。</u>
	P.153 <b>14. ウエットスーツ</b> (1) ウエットスーツの厚さは 5mm 以下とし、各部分の厚さの相違は 0.5mm までとする。 (2) ウエットスーツには、浮力や浮揚性を上げるものを含んでいないこと。	<del>P.153 14. ウエットスーツ</del> →P.119 「 <b>5. ウエットスーツ</b> 」と重複のため削除 <del>(1) ウエットスーツの厚さは 5mm 以下とし、各部分の厚さの相違は 0.5mm までとする。</del> <del>(2) ウエットスーツには、浮力や浮揚性を上げるものを含んでいないこと。</del>