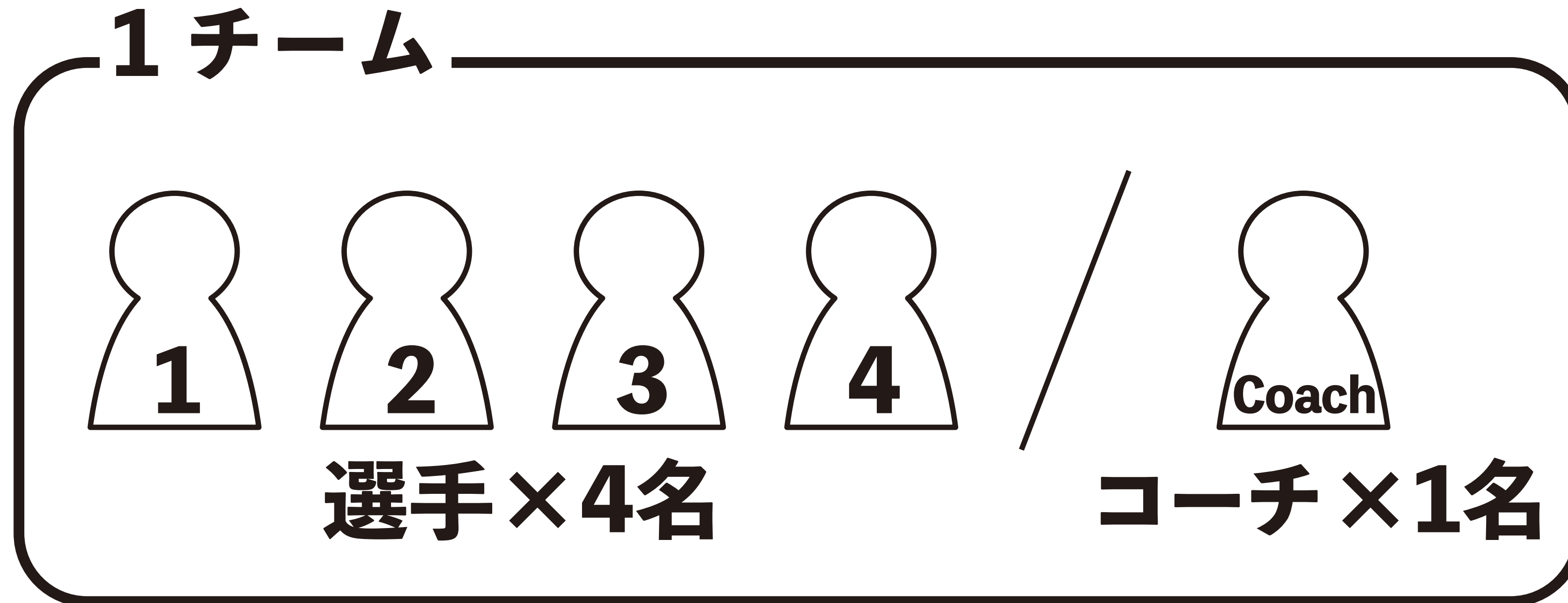


大会レギュレーション

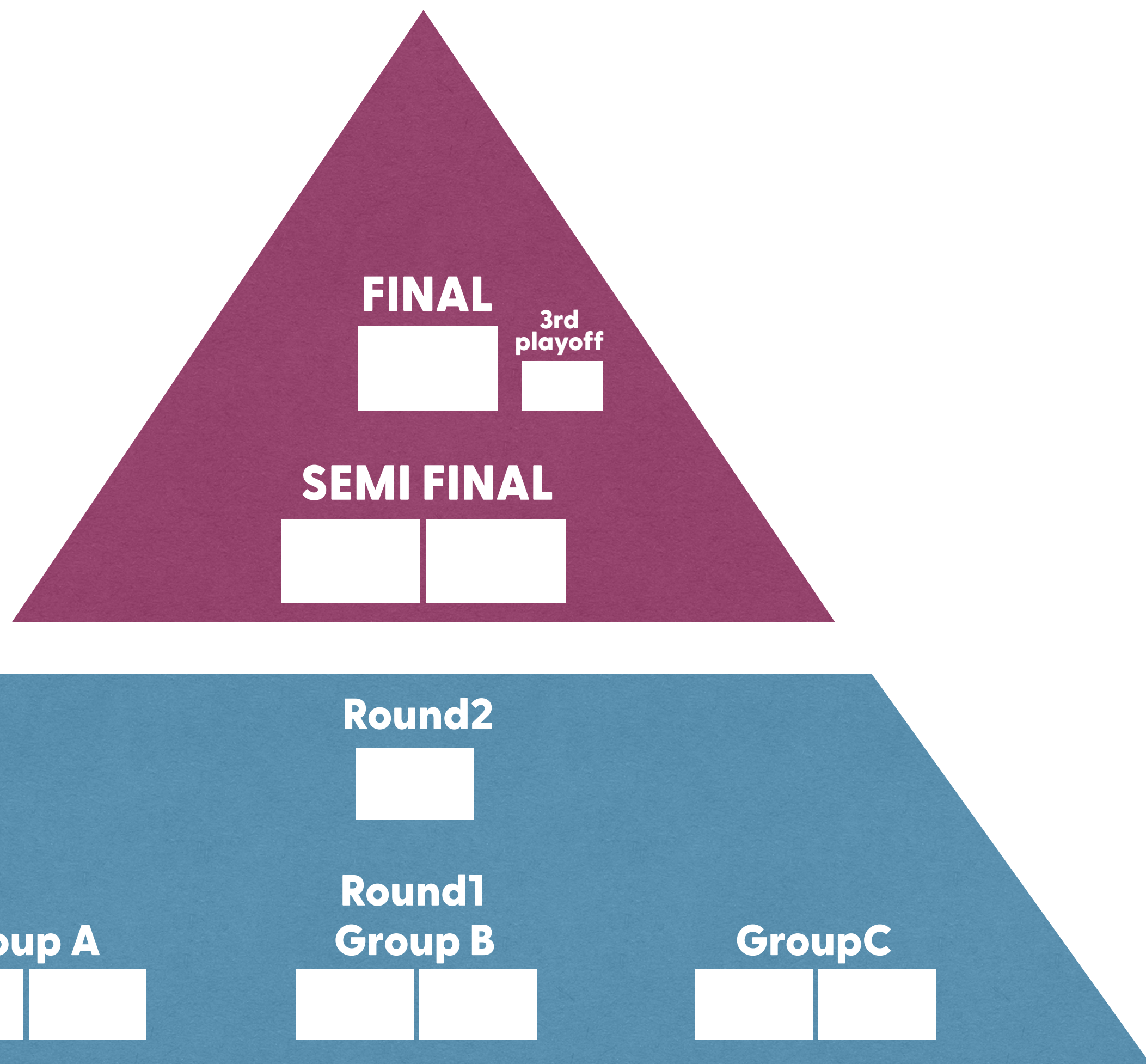
本大会は、1チーム4名の選手と1名のコーチ、計5名で戦うチーム戦です
選手4名は、男女最低各1名の混成チームでの登録になります

《2024変更点》選手4名のうち最低1名は、アマチュア選手（JPSAプロ登録のない選手）が必要です



ラウンドの構成

本大会は、グループラウンドとノックアウトラウンドで構成されます



※グループラウンドのチーム分けは昨年チームチャレンジ順位を反映
同率の場合はエントリー先順で振り分け

《ノックアウトラウンド》

【SEMI-FINAL】

4チームが2ヒートに分かれて各1ヒートを行う

グループラウンド1回戦の1位チームはくじ引きで割り振り、

2回戦の1位チームはヒート2に割り振り

各ヒート勝利チームがFINALに進出、敗北チームは【3位決定戦】へ進む

【FINAL】 / 【3位決定戦】 各1ヒートを行う

《グループラウンド》 3チーム3グループ

【1回戦】

グループの3チームごとに2ヒートを行い、各グループ1位の3チームは

《ノックアウトラウンド》へ進出する

2位の3チームは【2回戦】へ進出する

3位の3チームは1回戦敗退となる

【2回戦】

1回戦2位の3チームで1ヒートを行い、ヒート1位のチームは、

《ノックアウトラウンド》へ進出する

2位、3位のチームは2回戦敗退となる

グループラウンド：ヒートレギュレーション

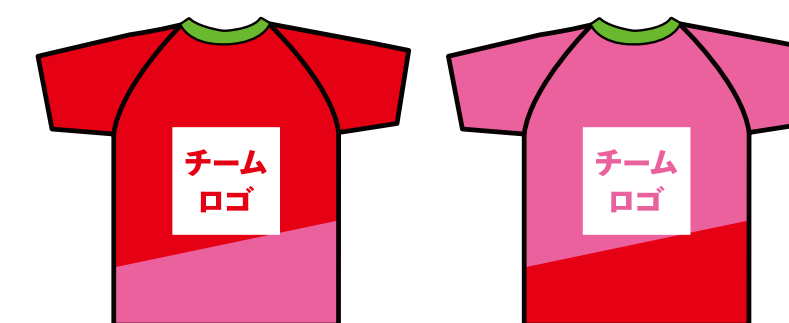
グループラウンドのヒートは3チーム、6名ヒートでの対戦になります
1ヒートに2名ずつ、同じチームの選手が出場します

テロップ表示のイメージ

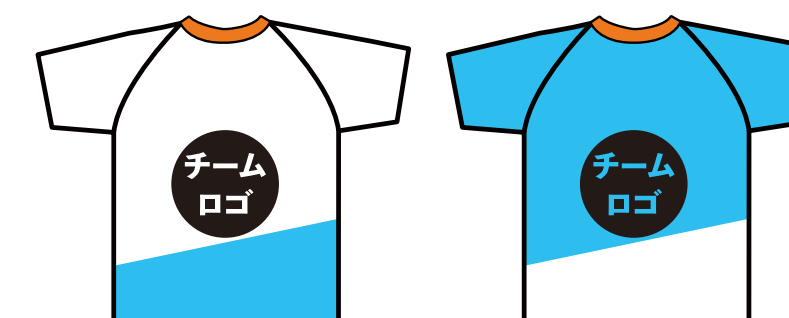
		wave1	wave2	total	need
1	 チームA 選手1 / 選手2				
2	 チームB 選手1 / 選手2				
3	 チームC 選手1 / 選手2				

1ヒートは3チーム各2名の6名ヒート
ゼッケンはチームごとに赤、白、緑に分かれる
両チームの2名はマキシмумウェイブ、プライオリティ、得点を共有する
ヒート内の順位は、チームベスト2ウェイブカウントで決定する

ゼッケン赤のチーム



ゼッケン白のチーム



赤チームは赤とオレンジ、白チームは白と水色、
緑チームは緑と深緑のゼッケンを着用する

グループラウンド：ヒート結果

ヒート内の順位はチームのライディングスコアによって決まります

ヒート順位ごとにチームポイントが配分され、チームポイント合計でグループ内の順位が決まります

チームポイントの配分

ヒート1位：10pt

ヒート2位：6pt

ヒート3位：3pt

チームポイントが同点の場合、チームのライディングスコアによって勝敗が決まります
グループラウンド1では各ヒートのベスト2ウェーブカウント合計4ウェーブ、
グループラウンド2ではベスト2ウェーブカウントで決定します。

※ ベストウェーブカウント合計で勝敗が決まらない場合は、チームライディングスコアのハイポイント順、それでも決まらない場合は順次カウントバックして勝敗を決定します

グループラウンド：ヒート構成（1）

グループラウンドはラウンド1とラウンド2に分かれます。

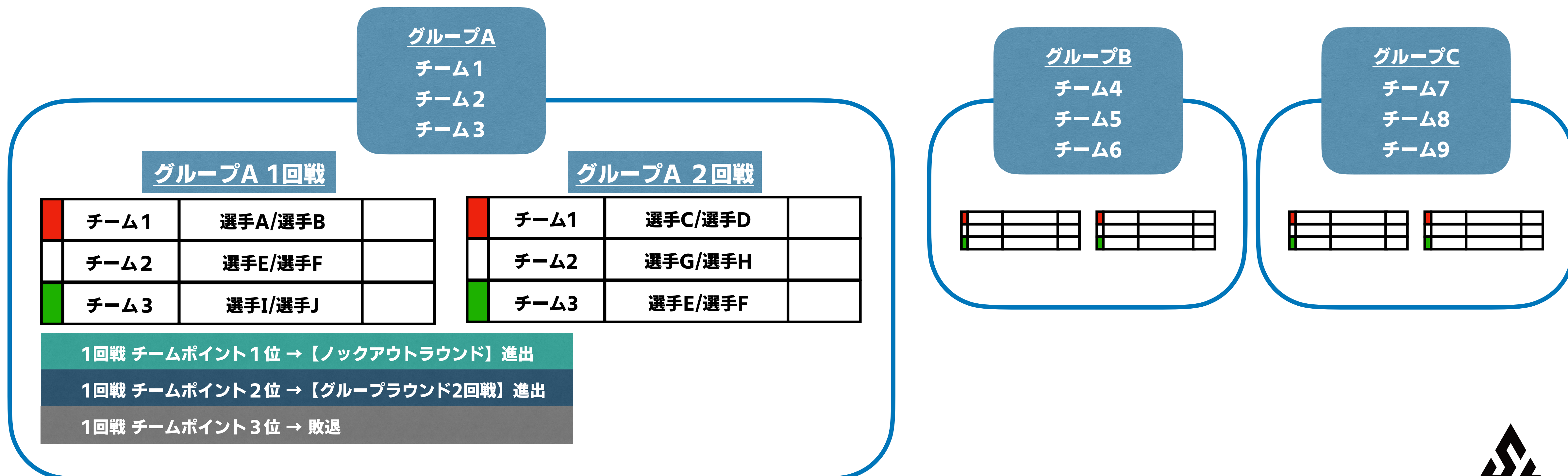
グループラウンド1では、3チームごとのグループで各2ヒートを行います。

各グループ、ラウンド1、2ヒートのチームポイント合計で1位となったチームは、ノックアウトラウンドに進出します。

チームポイント合計2位となったチームは、グループラウンド2に進出します。

※グループラウンド1の1回戦と2回戦では、1選手は1ヒートにしか出場できません。

各チームの選手4人全員が、グループラウンド1で必ず1回出場します。



グループラウンド：ヒート構成（2）

グループラウンド2は、3チームで1ヒートを行います。

グループラウンド2

A2位チーム	選手A/選手B	
B2位チーム	選手C/選手D	
C2位チーム	選手E/選手F	

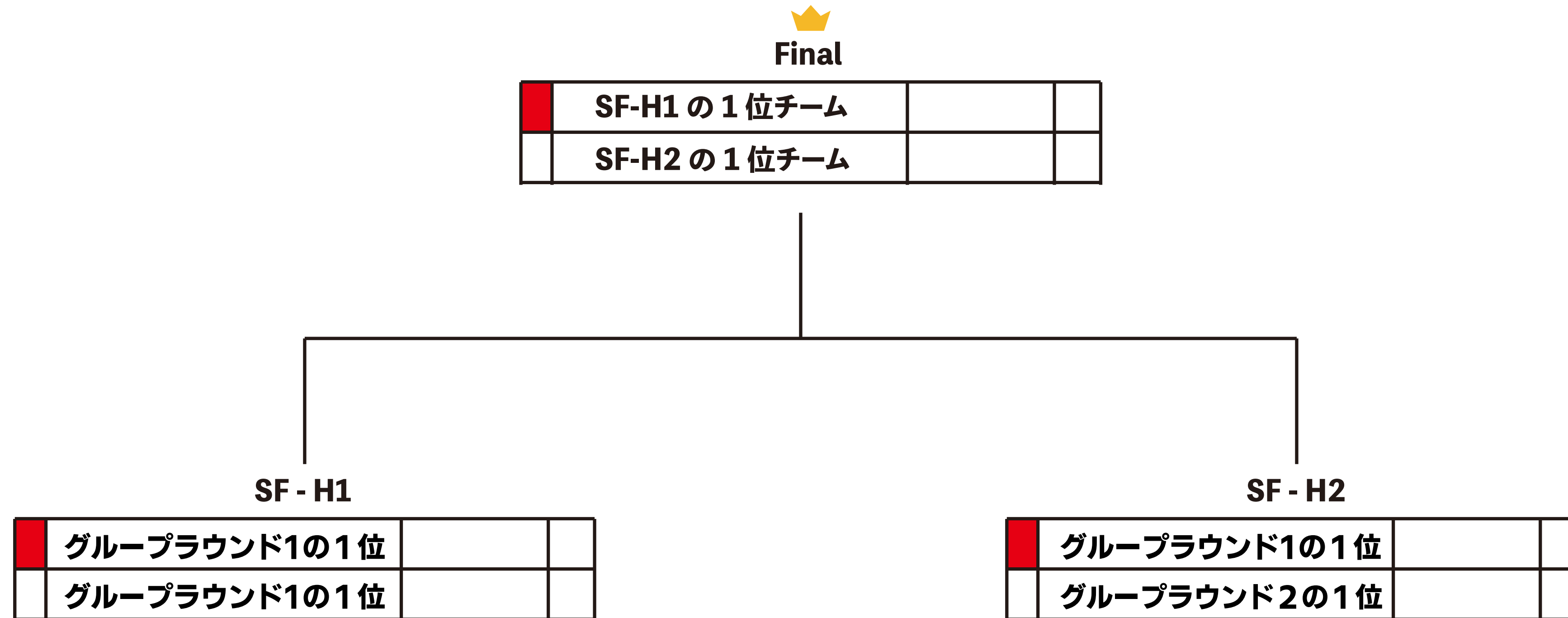
2回戦 チームポイント1位 → 【ノックアウトラウンド】進出

2回戦 チームポイント2位／3位 → 敗退

グループラウンド2では、ラウンド1各グループのチームポイントで2位となったチームがヒートを行います。
ラウンド2で1位となったチームは、ノックアウトラウンドに進出します。

ノックアウトラウンド (1)

ノックアウトラウンドはセミファイナルとファイナルの2ラウンドです
 セミファイナルのヒートで勝利した2チームがファイナルに進出します



グループラウンド1回戦の各グループ1位のチームは、ノックアウトラウンド前にヒート組の抽選を行います。グループラウンド2回戦1位のチームは、SF-H2にクレジットされます。

ノックアウトラウンド（2）

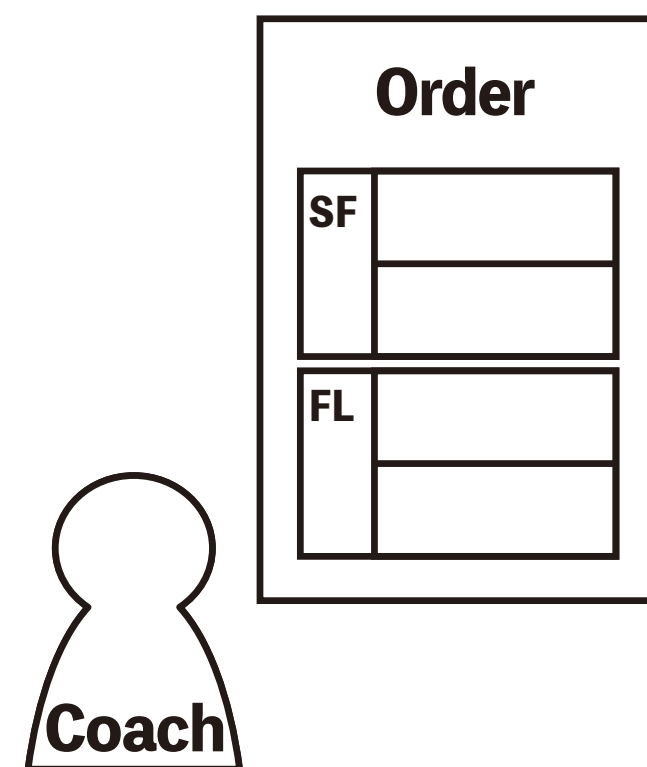
ノックアウトラウンドでは、1人の選手は1度しかヒートに出場できません

ノックアウトラウンド開始時に、チームコーチが、セミファイナルとファイナルの出場選手を決定し、オーダーシートを提出します

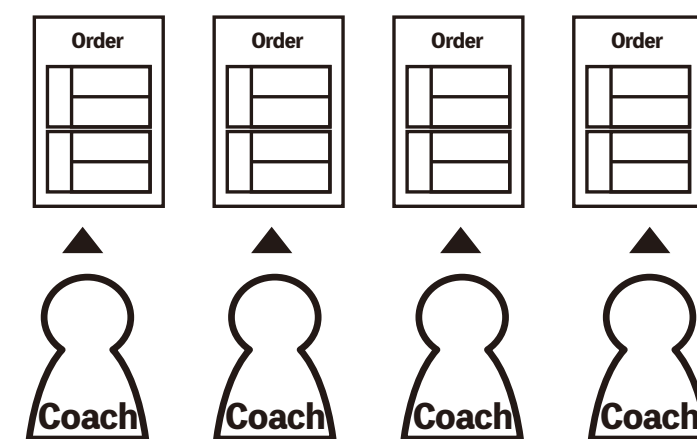
オーダーシート提出後、各チームのヒートオーダーが発表されます

オーダーシート提出後は、出場選手を変更することはできません

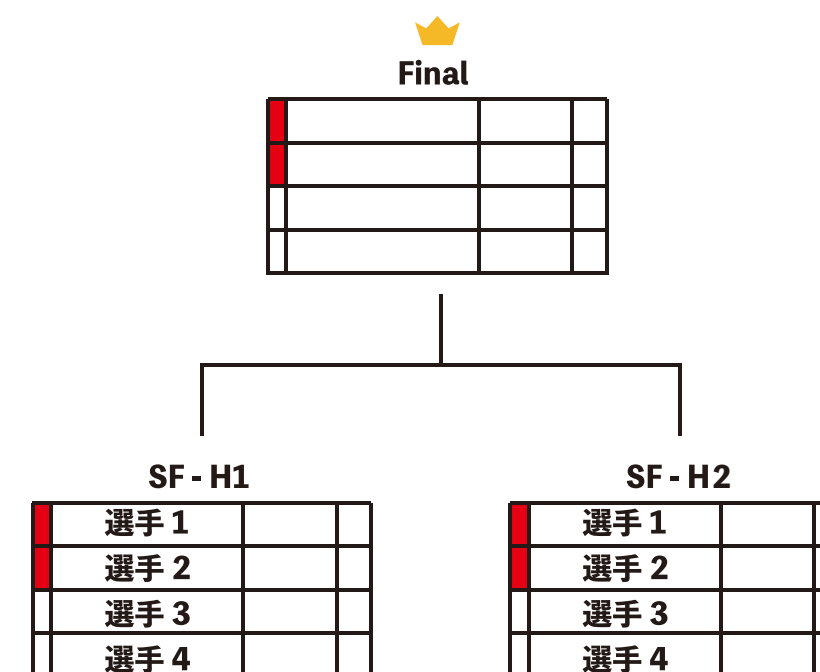
オーダー決定



全チーム提出



オーダー発表



SF-H1 スタート

ノックアウトラウンド：ヒートレギュレーション

ノックアウトラウンドではヒートは2チーム、4名ヒートでの対戦になります
1ヒートに2名ずつ、同じチームの選手が出場します

テロップ表示のイメージ

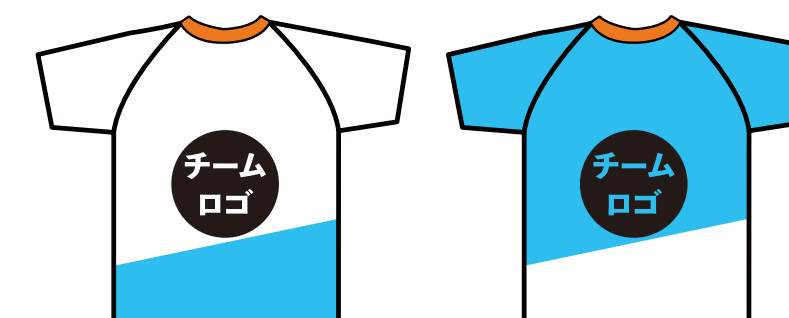
		wave1	wave2	total	need
1	P 赤チームの選手 1				
2	白チームの選手 1				
3	白チームの選手 2				
4	P 赤チームの選手 2				

1ヒートは2チーム各2名の4名ヒート
ゼッケンはチームごとに赤、白に分かれる
両チームの2名はマキシмумウェーブ、プライオリティを共有する
ヒート内各選手の順位は、各選手のベスト2ウェーブカウントで決定する
チーム順位は、各選手順位によるチームポイントで決定する

ゼッケン赤のチーム



ゼッケン白のチーム



赤チームは赤とオレンジ、白チームは白と水色のゼッケンを着用する

ノックアウトラウンド：ヒート結果

ヒート内の順位はチームのライディングスコアによって決まります

ヒート順位ごとにチームポイントが配分され、チームポイント合計でグループ内の順位が決まります

チームポイントの配分

ヒート1位：10pt

ヒート2位：6pt

ヒート3位：3pt





ヒート4位：1pt

チームポイントが同点の場合、チームのライディングスコア（各選手ベスト2ウェイブカウントの合計）によって勝敗が決まります

※ ベスト2カウントの合計で勝敗が決まらない場合は、チームごとのライディングスコアのハイポイント順、それでも決まらない場合は順次カウントバックして勝敗を決定します

その他のヒートレギュレーション（1）

- ・ ヒート時間：1ヒート25分
- ・ 《グループラウンド》 得点とライディング本数の共有ルール
グループラウンドでは、同じチームの選手は得点とライディング本数を共有します。それぞれの選手が演技した得点は区別されず、「チームのベスト2 Waveカウント」で集計されます。グループラウンドでは、マキシмумウェイブは7本です。
- ・ 《ノックアウトラウンド》 ライディング本数の共有ルール
ノックアウトラウンドでは、同じチームの選手はライディング本数を共有します。ノックアウトラウンドでは、マキシмумウェイブは9本です。

				
wave1	1.00	4.00	6.00	
wave2	3.50	7.50	4.20	x
wave3	0.50		2.00	x
wave4	5.00		1.40	x
wave5	4.50	x	5.50	x
wave6		x	1.20	x
wave7		x	3.50	x
wave8	x	x	0.80	x
wave9	x	x		x

ノックアウトラウンド（マキシмумウェイブ9本）の例

赤チームは5本と2本、2人であわせて7本の波に乗っていて、マキシмумウェイブまであと2本、どちらかが2本、あるいは各1本ライディングができる

白チームは1人が8本に乗っているため、マキシмумウェイブまであと1本、ノーライドの選手も後1本しかライディングができない

その他のヒートレギュレーション（2）

- ・プライオリティの共有ルールとプライオリティ再獲得
グループラウンド、ノックアウトラウンド共に、同じチームの選手は、
プライオリティを共有します
チームの選手がプライオリティを使用したとき、プライオリティは一度失われ、
もう片方の選手が沖にいる場合には直ちに再獲得します

※ 1stプライオリティの赤がライディングしたとき、白、緑のプライオリティが繰り上がる。

赤は一度プライオリティを失う。その後、赤チームのもう一人が沖にいる場合はただちに3rdプライオリティを得る。

※ 1つの波のライトとレフトに、赤と白と一緒にライディングするときは、両方がプライオリティを失い、緑が1stプライオリティを得る。

赤白両方のチームメイトが沖にいれば、ただちに2ndと3rdを得る。この時、ライディングで先にテイクオフした方が上位を得る。