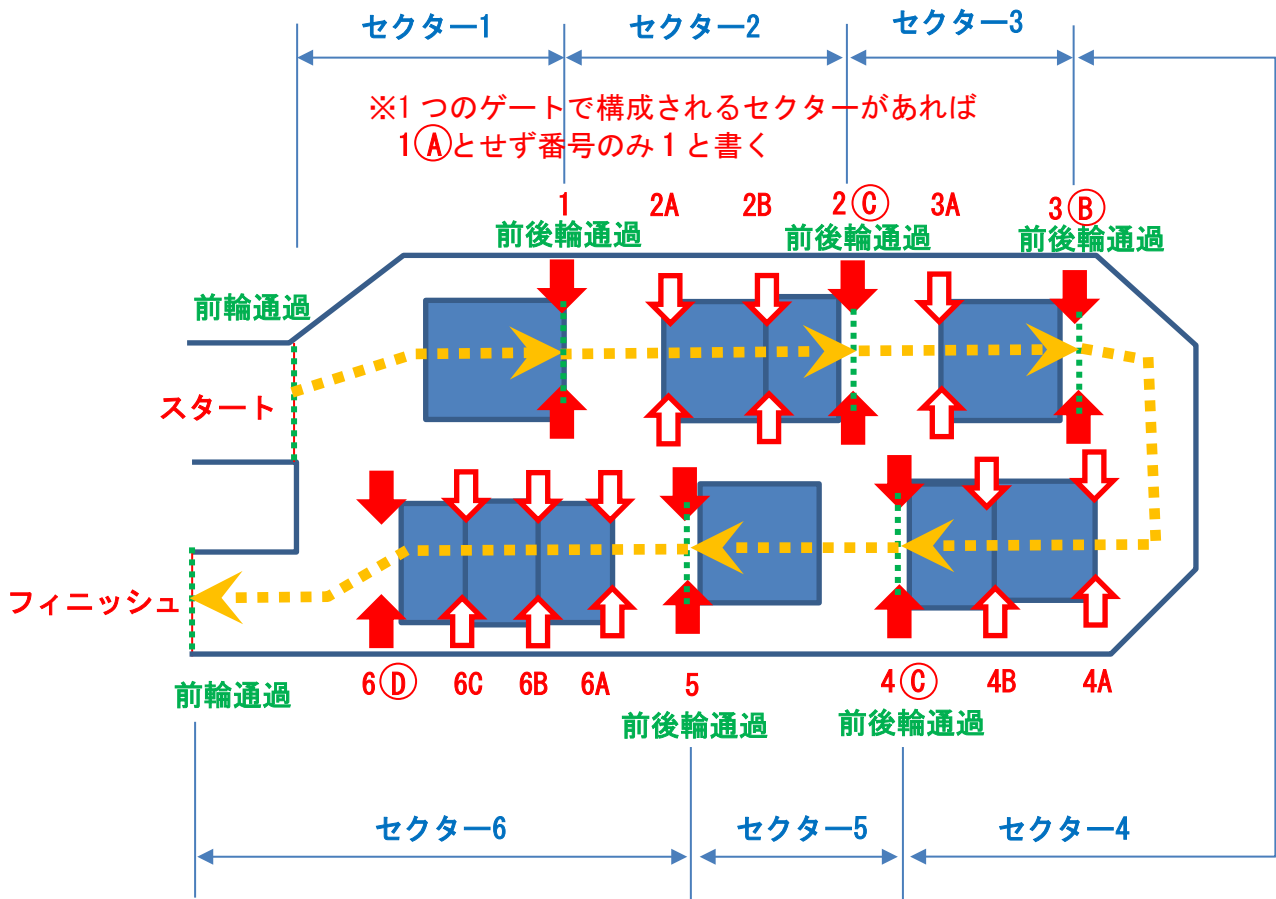


★2023 年 UCI/JCF 競技規則の改訂により、全ての大会でポイント獲得方式を適用。

1. ポイント獲得方式でも、足着きなどのペナルティー（1点, 2点・・・）は5点までカウントする。（ペナルティーの基本的な考え方は変わらない）
2. セクション内で **2分を越えたら5点**。
⇒ストップウォッチで計測し『**2分00秒99まで**』はOK
3. 各セクションは **6つのセクターに区分し、それぞれのセクターをペナルティー無しで通過すると10ポイントを獲得する**。（1セクション最大60ポイント）
※Jシリーズトライアルも標準の6セクター（最大60ポイント）に設定
4. 合計ポイントの最も多い選手が勝者となる。
※合計ポイントが同じ場合は高いポイントを多く獲得した選手が上位。
（0点, 1点, 2点・・・のペナルティー数は順位に影響しない）
5. ゲート番号
 - (1) 主な障害物はひとつのセクションに **6箇所（セクター）** 設定する。
 - (2) **セクターごとに1, 2, 3, 4, 5, 6と番号**をつける。
 - (3) ひとつのセクターに複数のゲートを設定する場合は番号に続き **A, B, C,** と書く。
例) セクター1に3つゲートをつける場合、**1A, 1B, 1C**とし、**最後のCに丸印**。
(必ず1A→1B→1Cと順番通りに通過しなければならない)
6. ポイントの判定区間
 - (1) **セクター1は、スタートラインを前輪が通過してからセクター1の最終ゲートを前後輪とも通過するまで**。
（その区間をクリーンで通過すれば10ポイント獲得）⇒セクター2以降も同様
（その区間でペナルティーがあればポイント無し） ⇒ ”
 - (2) **セクター2は、セクター1の最終ゲートを前後輪とも通過してからセクター2の最終ゲートを前後輪とも通過するまで**。 ⇒最終セクターを除き以降も同様
 - (3) **セクター6は、セクター5の最終ゲートを前後輪とも通過してからフィニッシュラインを前輪が通過するまで**。 ※スタートとフィニッシュは従来通りと考えれば良い
 - (4) セクション内でペナルティーが5点になったら、**それ以前のセクターで獲得したポイントの合計がそのセクションでのポイントとなる**。（2分を越えても5点）

※従来は『イン5』も『フィニッシュ直前の5点』も同評価だったが、ポイント獲得方式では **5点になる前に獲得したポイントは有効**となり、途中までの成功も評価。

セクションとセクター



★各セクター区間を足着き等のペナルティーなしで通過したら 10 ポイント

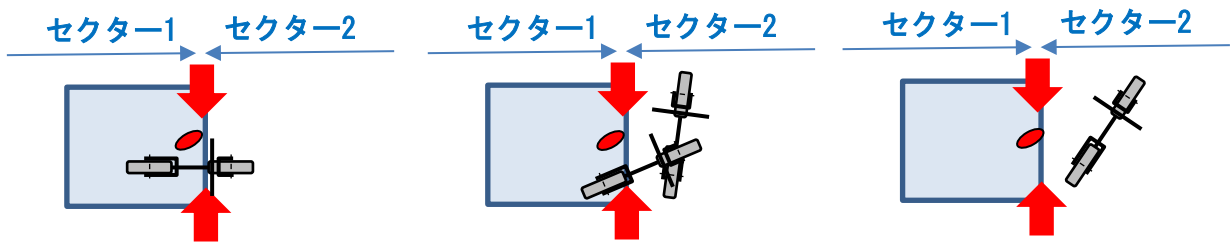
★通過判定は車軸でセクター間は前輪軸の通過ではなく前後輪ともに通過した時
(テープで区切っているチームコンペティションとは通過判定が異なる)

★最終セクターはフィニッシュラインを前輪が通過するまで

7. ポイント判定の注意点 (足を着いたままゲートを通過させた場合)

セクター1 を走行中に足を着き、その足を着けたままでセクター1 の最終ゲートを前後輪とも通過させた場合、セクター2 のポイントも獲得できないのか？

- ・足を着いた時点ではセクター1 の走行中であり、セクター1 は0 ポイント
- ・セクター1 を通過した後に新たな足着きがなければセクター2 には影響しない。



セクター1 を走行中の足着き
⇒セクター1 は0 ポイント

足を着いたままで
前後輪を通過させる

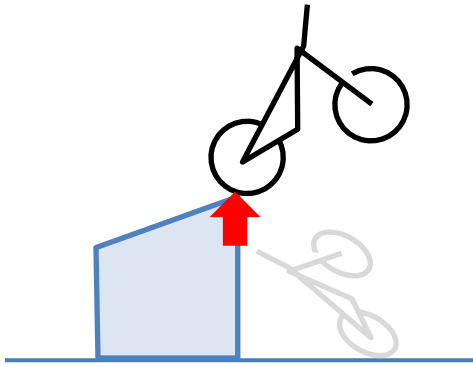
- ・新たな足着きがない場合
⇒セクター2 に影響なし
- ・足を着きなおした場合
⇒セクター2 も0 ポイント

8. セクション構築上の注意点

各セクターの最終ゲートはポイントを判定する際の区切りとなるため、トライの成否が分かりやすい位置に設定することが望ましい。

(フィニッシュラインの前輪通過が判定基準となるセクター6は除く)

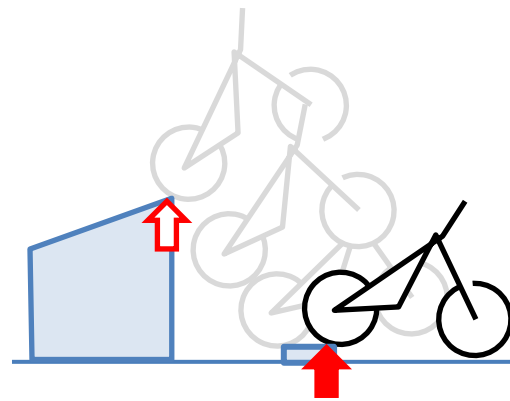
(1) 難易度の高い障害物から飛び降りる場合



障害物の端に最終ゲートがあれば、この時点で前後輪が通過しておりセクター終了。

このあと着地で失敗した場合は・・・

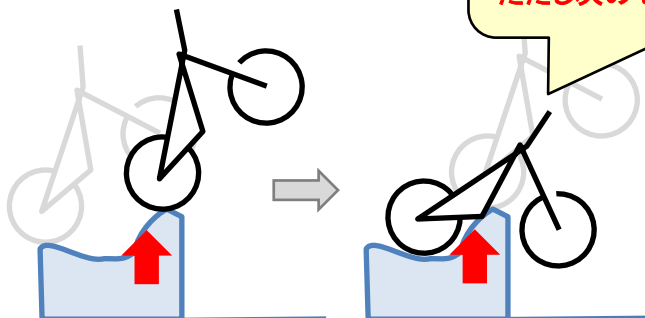
- ・このセクターのポイントには影響しない
- ・でも次のセクターはポイントがとれない



障害物の下に着地点を設定し、その位置に最終ゲートを置けば、着地まで含めて成功しないとポイントがとれない。

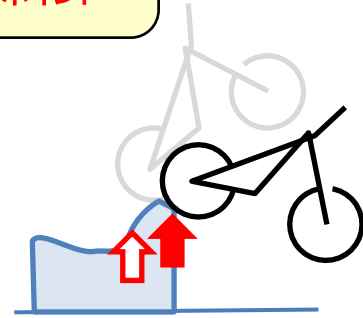
⇒トライの成否とポイント獲得が合致
(これが望ましいが現地状況にもよる)

(2) 円形や尖った障害物の場合



障害物の手前に最終ゲートを設置した場合、一瞬通過してもバランスを崩し戻ってしまい、車体接触や足着き等の失敗をする場合もある。
⇒判定が困難になる要因

一瞬通過したが戻って失敗
⇒通過すれば10ポイント確定
ただし次のセクターは0ポイント



できるだけ障害物の後端に最終ゲートを設置することが望ましい。

(後端の最終ゲートが見えにくい場合は手前にもゲートを設置する対応が有効)

ただし、ゲートの数が増えると競技者から見た分かりやすさにも影響するため、過度になることは避けつつ、途中のゲート位置も含めて適切に設定することが望ましい。

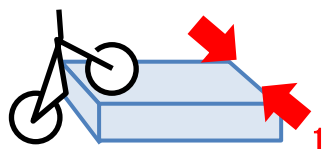
(3) 年少者や初心者カテゴリでの配慮

特にローカル大会などでポイント獲得方式を適用する場合、ゲート数が多くなることで『次はどこに行くの?』と戸惑うケースもある。

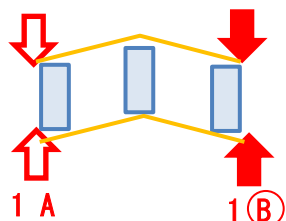
年少者や初心者カテゴリでは、特にゲート数が過度になることは避け、短く簡潔なセクション設定が望ましい。

(他のカテゴリとセクター位置を合わせる必要はない)

- ・ひとつのセクターは出来るだけ少ないゲートで構成する

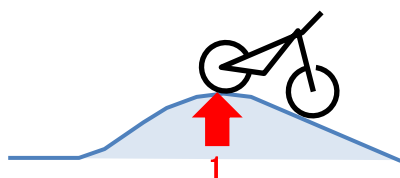


障害物の後端にだけゲートを設置しても問題ない場合には A, B と複数設置せず 1 つだけ

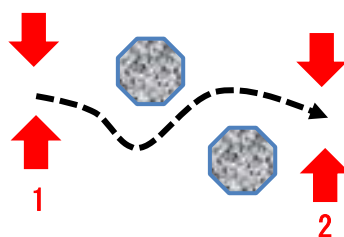


複数ゲートにする場合はコーステープで横を囲うと分かりやすい

- ・段差のある障害物だけでなく斜面やターン毎にセクターを設定することも有効
※ただし判定が曖昧な位置をセクター区切りとしない配慮が必要

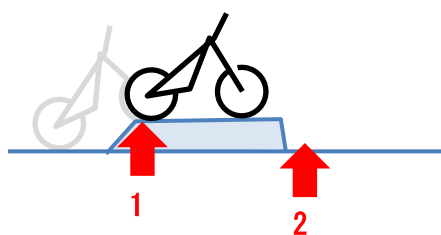


斜面を登り切った位置に最終ゲートを設置する

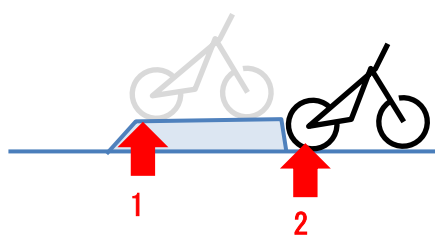


ターンのセクター (テープで囲う方法でもよい)

- ・障害物を登る区間と降りる区間を別のセクターとして設定する方法もあり
※ただし判定が曖昧な位置をセクター区切りとしない配慮が必要



段差を登るまでがセクター1



段差の上から降りるまでがセクター2

(という設定も可能・・・)

9. その他

ポイント獲得制における追加のペナルティー

- ・外部よりの援助：-100 ポイント
- ・競技時間の超過：-10 ポイント/2 分超過 (2023 改訂前は-10 ポイント/1 分)
- ・スコアカードの紛失、セクションを抜かす：-50 ポイント (改訂前は-100 ポイント)

2023 年競技規則改訂(足着きゲート通過)に関する判定基準

ver. 2023. 05. 01

静止姿勢(試技でなく)でゲート背面側から(自転車および/または体の一部とともに)ゲートに近づき、足を障害物/地面に置きいてゲートを通過する場合。(5点)
たとえ着いた足を1回以上着きなおしたとしても適用される。(5点)

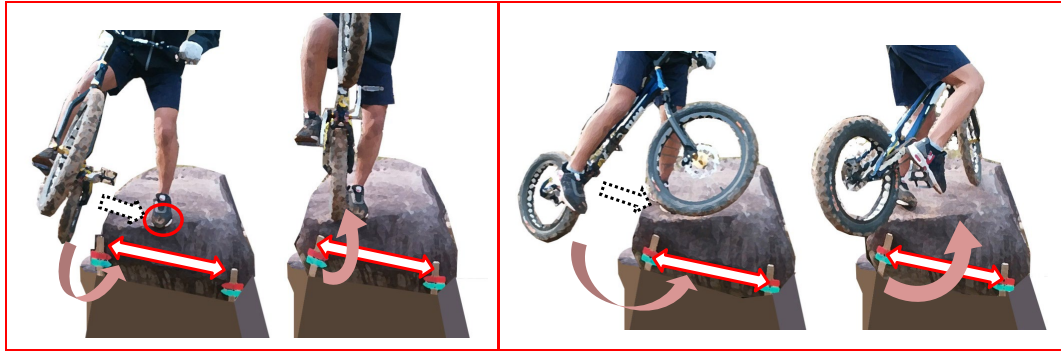


図 1-a

背面側から近づき自転車だけ立てて通過
5点

図 1-b

背面側から近づき自転車だけ回し入れる
5点

※2023 年改訂：足の着きなおしをしても通過できない

【解説】

2022 年までは、一瞬跳んで最初に着いた足を着きなおすと、ペナルティは増えるけど通過できるように読める文面でした。その行為に対応するため、2023 年の改訂では、足の着きなおしをしても通過できないように変更されました。

【追記】

今回の改訂において、2021 年の改訂で追加された次の一文(取り消し線部分)が削除され、2018 年 10 月の改訂時の文言に戻ったようです。

『ゲートに近づき、~~少なくとも一つの車軸がゲート背面側にある間に、~~足を障害物/地面に置いてゲートを通過』

どういう状態で足を着いてゲートを通過するのはダメなのか?を説明した一文でしたが、足の着きなおしをしても通過できなくしたことから、今回の改訂で削除されたようです。

『ゲート背面側からゲートに近づき』という状態が不明確になったようにも思えますが、明らかに背面側から近づいて足着きして通過しようとした場合に限定して 5 点の判定とするのが妥当と思われます。

もちろん、ゲートの前側から近づいてなら、足を着いて通過するのは 1 ペナになってポイント獲得はできませんが、次に進むことは可能です。

※2023年版から変更なし

体

1点

片足着き

・障害物や地面に支えをとった場合 (荷重がかかる)

・荷重がかからない接触ならOK

体の一部分
ひざ
ひじ
腰
肩
等々..

ただし

5点

地面でも障害物でも
両足着き 5点
(足首～靴底)

お手着き 5点

地面でも
障害物でも

手首から先

ハンドルを握ってたら1点

障害物

地面

上半身の一部分が地面につく
地面や障害物に座る

落車5点

2点

ズリ~

2点 1点

1点 1点

合計2点

長区間など
↑故意とみなされれば追加ペナルティも
(反スポーツ的行動としての別ペナルティ)

1点

1点 合計2点

※両足着きではない

ついた足の回転は軸を変えなければ1点のまま 軸を変えたら2点

1点 → 1点 → 1点

2点

体の4部分

体は図のように4部分に分けられる

- 1 足(足首から先)
- 2 下半身(足首から腰まで)
- 3 上半身(腰より上、腕と頭を含む)
- 4 手(手首から先)
(手が触れている場合はハンドルバーも含まれる)

★ 同じ部分が複数箇所についても1点 (ヒジと頭と肩でも1点)

★ 両足の場合は5点

自転車

1点

ペダル着き1点の状態から爪先や踵が着くのはOK

車軸がテープを越えなければタイヤが外に着いてもOK!

1点

タイヤ以外が障害物や地面で支えた場合 (足着き時は除く)

※荷重がかからない擦りや接触ならOK

2点以上

タイヤ以外の複数箇所の接触
ペダル・クランク・ガード等が支えをとった場合
接触箇所分の加点となる
(ただしペダル・クランク・ガードが同時に接触しさらに同時に離れた場合は1点とする)

※テープ・アロー・ゲート以外に関しては一発5点となるような規定はない

5点

※アロー中心線が基準

テープがある場合はタイヤが一本橋上でも車軸が空中で出たら5点

テープやアローを車軸が空中で超える (自転車の中心線も同様) 他クラスのアローでも5点

車体中心のどちらか一方に両足があり片足が足着き:5点

- ・他クラスゲートへの進入 (前後の車軸が判定基準) ※テープとアローの間はフリー
- ・順番とばしをしてアローやゲートを通過
- ・通過していないアローやゲートを逆方向から通過 ※一度通過したアローやゲートは再通過可 ※その場合は新たな番号までは通過は任意
- ・ゲート背面側から接近して足着きして通過

その他

追加のペナルティ セクション毎にカードに通常記入(パンチ)される点数とは別に課せられる罰則点

- 外部からの援助(セクション走行中の競技者への助言など):-100ポイント
- ※ 下見中の助言や、危険箇所です許可を得てセクション内に待機することは許される
- カードを紛失する、あるいはセクションを抜かず:-50ポイント(2023年改訂)
- ナンバープレートまたはゼッケンの規定を尊重しない:-100ポイント

※ セクション制限時間について

(2024年版)

●制限時間は2分とし、超過したら5点となり走行終了。

★**秒単位で判定する** (2分00秒99なら2分で超過なし)

※ 競技時間について

●競技時間とは、競技開始から、全てのセクションの走行を終えて、スコアカードを大会本部に返却するまでの時間。
(2023年大会も選手に配布した番号札がスコアカードの代りとなる)

●設定された基準タイム内に競技を終了できなかった場合は
... **2分毎に-10ポイント(2023年改訂)**
※(2022年までは1分毎に-10ポイント)

★**分単位で判定する**

例) 制限時間が2時間30分の場合
2:30分59秒99までは超過ペナルティなし
2:31分になった時点で-10ポイント
2:32分でも-10ポイント、33分になったら-20ポイント

セクション修復などのトラブル発生により
待機が生じた場合⇒3分以上は記録
(通過チェックシートに選手と何分かを記入)

※ スコアカードについて

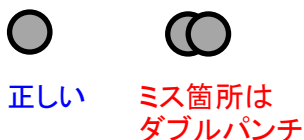
パンチ担当の作業の流れ

- ・選手からスコアカードを受け取る
※原則的に選手都合でスコアカード返却はできない
※セクション補修等で待機となった場合は除く
- ・新たに受け取ったカードは一番下に
- ・上から順番に次に走る選手を呼び出し
スタート位置(ニュートラルゾーン)に選手を待機させる
- ・スタート前に「31番、グリーンです」と主審に分かるよう言う
- ・次の選手を呼び出してスタート位置に待機させる
- ・選手がセクション走行を終えたらカードにパンチする
※審判は獲得ポイントを示す
※**パンチ担当はポイントを再確認する**

※選手にもパンチを確認してもらう
- ・セクション通過シートにチェック

※1枚のカードで複数ラップ使う場合はラップ数もよく確認すること

※ミスパンチした場合は穴を重ねるように打って正しい位置に打ち直す



奇数穴が正しい
偶数穴は間違い
分かりにくくなったら別枠に記入パンチ
(3~4穴以上になると分かりにくい)

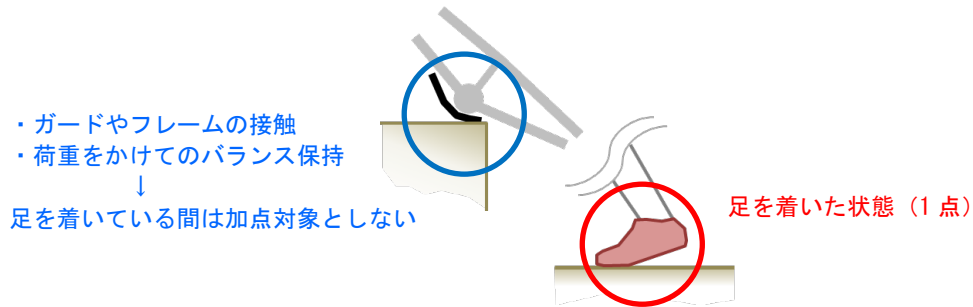
※あとで戻ってきて「パンチが違います」と言われても勝手に修正しない
⇒何かあれば必ず主審に確認する

JETA							
Cat.							
Name							
No							
Time	:	:	:	:	:	:	
Lap 1							
	0	10	20	30	40	50	60
1s	10	20	●	40	50	60	
2s	10	20	30	40	●	60	
3s	●	20	30	40	50	60	
●	10	20	30	40	50	60	
5s	10	20	30	●	50	60	
Lap 2							
	0	10	20	30	40	50	60
1s	10	20	30	●	50	60	
2s	10	20	30	40	50	●	
3s	10	●	●	40	50	60	
4s	●	20	30	40	50	60	
5s	10	●	●	●	50	●	
5						●	
0x	10x	20x	30x	40x	50x	60x	
/	=	=	=	=	=	=	
Total						point	
Lap1,Lap2							

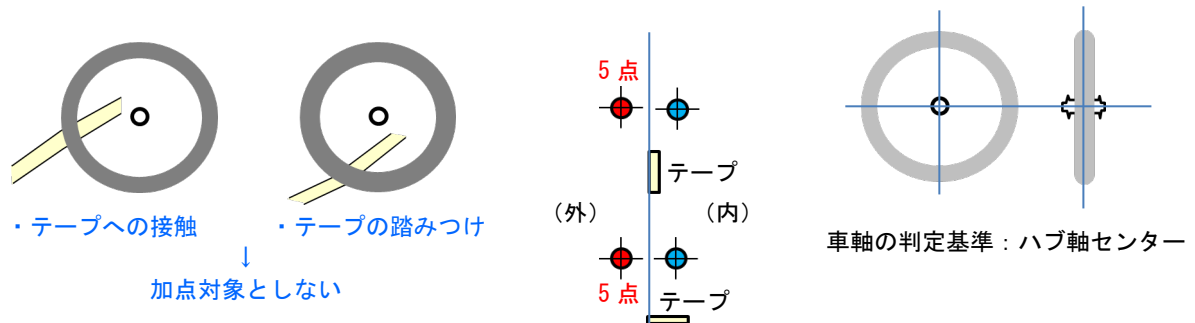
国内大会におけるルール運用の目安

※主に競技現場において求められる判定の目安について、JBTAにより補足したものです。(一部表記を変更)

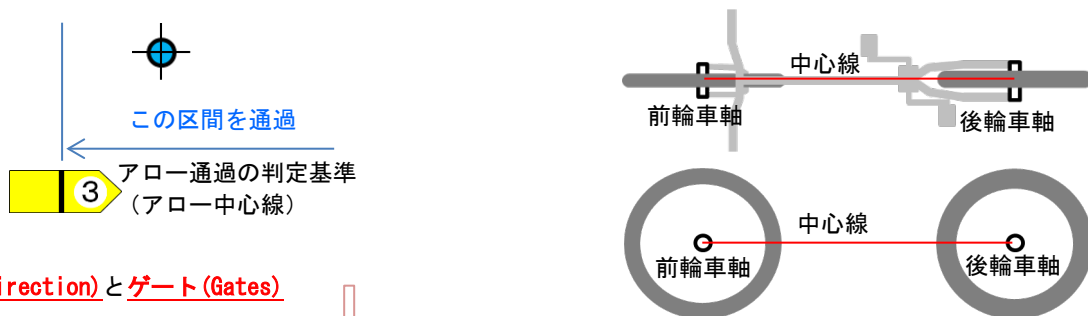
- 1) 足を着いた状態であれば、ガードやフレームが接触する、または、荷重をかけてバランス保持しても、新たな加対象としな。 (足着きの1点のみ) (足が離れた時点で接触等があれば加対象)



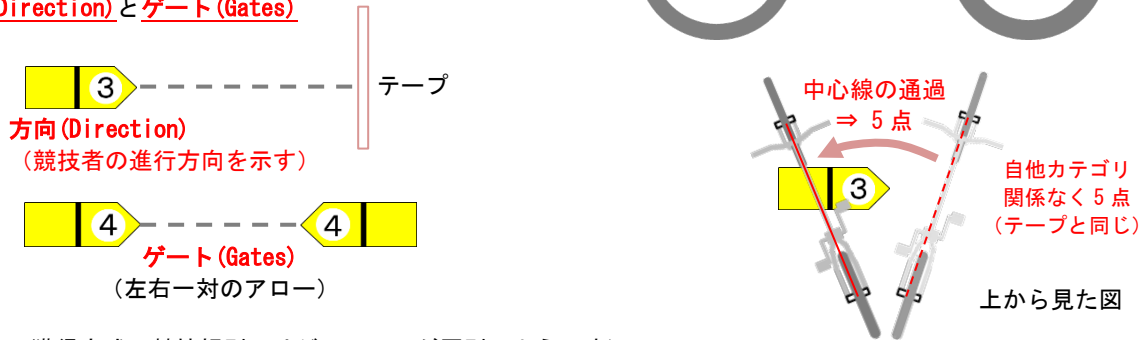
- 2) コーステープへの接触や踏みつけは加対象とせず、あくまでも車軸で判断し、車軸がテープの上または下を通過した (超えた) 場合は5点とする。(車軸の判定基準はハブ軸センターとする)



- 3) アロー (矢印) 通過の判定基準は **アロー中心にひかれた線** とする。前後輪の車軸および前後車軸を結ぶ自転車の中心線がアロー中心線の上または下を通過した (超えた) 場合は5点とする。(タイヤ等がアローに接触しただけでは加対象としな)



- 4) **方向 (Direction)** と **ゲート (Gates)**



(ポイント獲得方式の競技規則ではゲートのみが原則のようです)

- 5) アローの破損、アローを落とす、コーステープを切断する等、セクションの修復が必要となった場合は5点とする。

2023年5月1日
JBTA 日本自転車トライアル協会