

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10点の可能性
(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

※アロー中心線が判定基準

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

テープがある場合は一本橋上にタイヤがあっても車軸が空中で出たら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

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):10点
※ 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:10点

ナンバープレートまたはゼッケンの規定を尊重しない:10点

※ セクション制限時間について

(2019年版)

- ・セクション・コミセール(S.C), 競技者が自身の点数を常時確認できるよう, 競技者が視認できるような位置に, 手の指で点数を示さなければならない.
- ・S.C.は, 競技者がセクションを走行する際, 制限時間の管理を行う.
- ・制限時間は2分である.
- ・競技者が制限時間を過ぎてもフニッシュライン上を通過できない時, 「時間超過 10秒につき1点」と規定されたペナルティ点を与える.

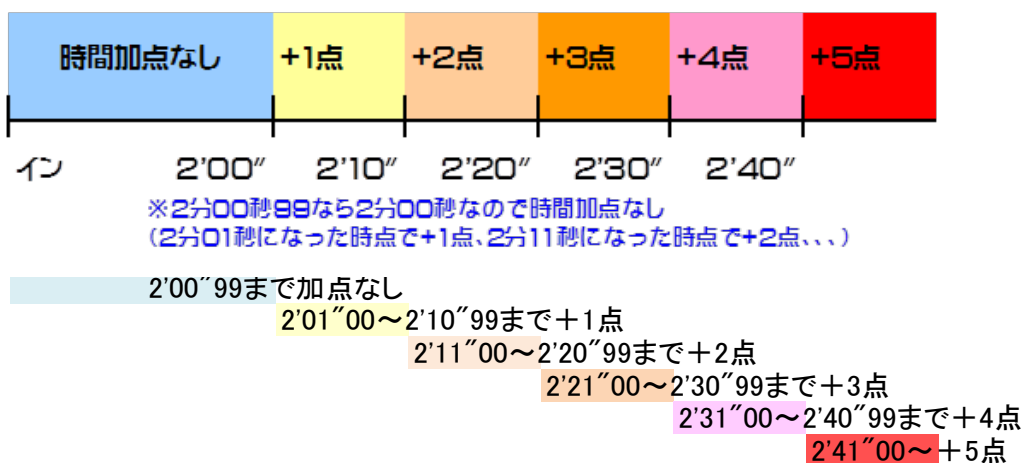
★秒単位で判定する (2分00秒99なら2分で超過なし)

UCI/JCF競技規則

セクション制限時間

2分00秒

★ ストップウォッチは秒単位で判定する



※ 競技時間について

- ・競技時間とは, 競技開始より, 全てのセクションの走行を終えて, スコアカードをオフィスに返却するまでの時間である.
- ・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.

... 1分毎に1点

★分単位で判定する

例) 制限時間が2時間30分の場合
2時間30分59秒99までは超過ペナルティなし
2時間31分になった時点で1点

※ スコアカードについて

(2019年版)

- ・「**選手の前で**」「**打つ位置を確認しながら**」「**○セクション△点です**」と言ってパンチ

作業の流れ

- ・選手からスコアカードを受け取る
 - ※選手の都合でスコアカードの返却はできない
 - ※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す
 - ※その場に選手がいなければ一番下に回す
 - ※選手から「次に回して」と言われれば次に回す
- ・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、緑です」と審判する人に分かるよう言う
- ・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**指と声**で点数を示す
 - ※**パンチャー**は**指と声**で点数を**復唱**する
 - ※上記を互いに確認する

 - ※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(パンチまたは点数記入)

※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



正しい



ミス箇所は
ダブルパンチ

奇数穴が正しい

偶数穴は間違い

分かりにくくなったらペンで点数を記入
(3~4穴以上になると分かりにくい)

1ラップ毎にカードを交換する大会で、もし2ラップ分のパンチ箇所があるカードの場合は、間違った箇所の0~5点までを全てパンチし、別ラップ箇所に正しい穴を開ける方法もある

※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

2019 年競技規則改訂(足着きゲート通過)に関する判定基準

ver.2019.05.23

1) 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/地面に置いてゲートを通過. . . (5点)

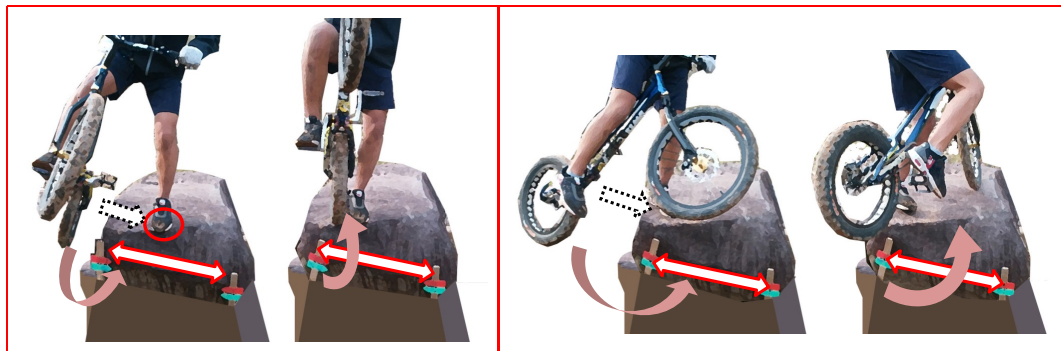


図 1-a
背面側から近づき自転車だけ立てて通過
5点

図 1-b
背面側から近づき自転車だけ回し入れる
5点

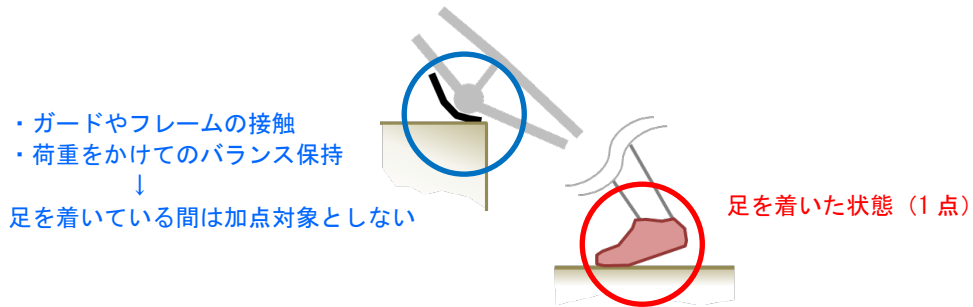
2018 年の運用から変更なし

※横から近づいて足着き引き上げの場合は微妙なので要注意
「なにか怪しいからペナルティーをとる」はやってはいけない
「はっきり確認できたことだけペナルティーをとる」が正しい

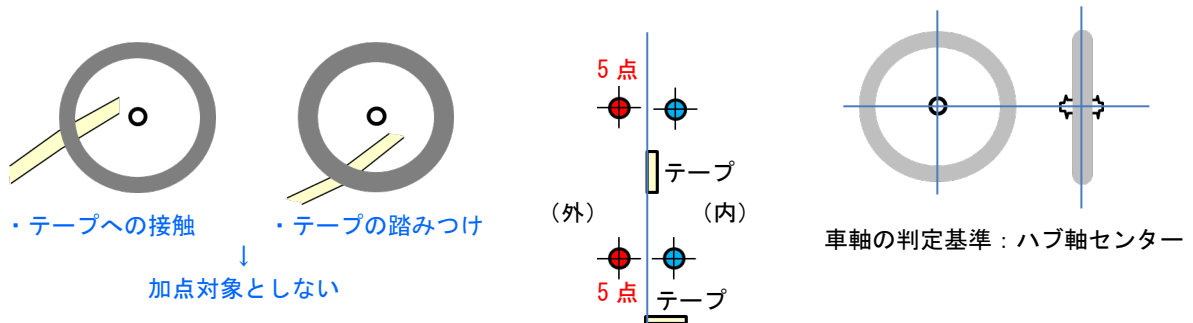
国内大会におけるルール運用の目安

※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。(2019年変更なし)

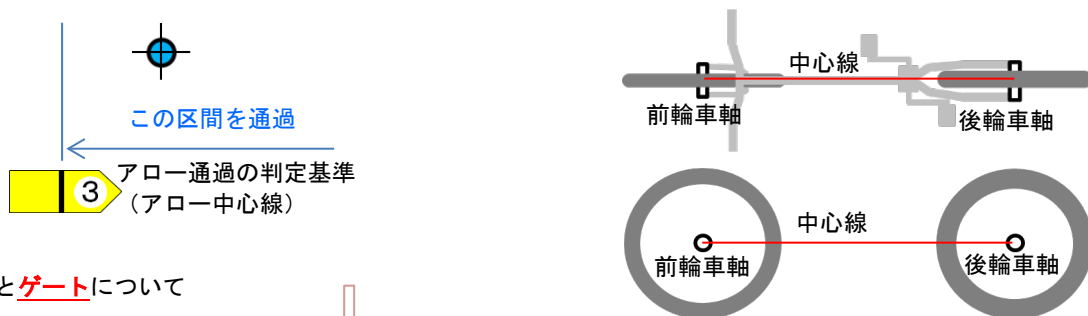
- 1) 足を着いた状態であれば、ガードやフレームが接触する、または、荷重をかけてバランス保持しても、新たな加点対象としない。(足着きの1点のみ) (足が離れた時点で接触等があれば加点)



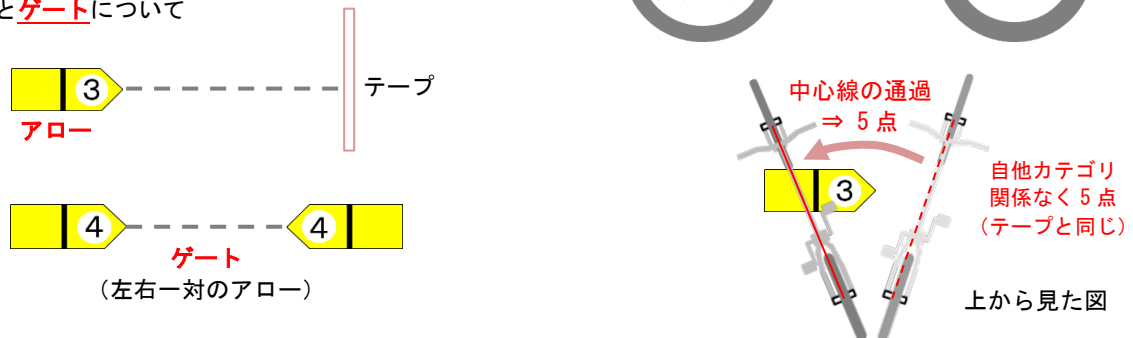
- 2) コーステープへの接触や踏みつけは加点対象とせず、あくまでも車軸で判断し、車軸がテープの上または下を通過した(超えた)場合は5点とする。(車軸の判定基準はハブ軸センターとする)



- 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点対象としない) (※従来「マーカー」と呼んでいた矢印を競技規則の原文通りに「アロー」としました)



- 4) アローとゲートについて



- 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。

2016年5月18日
JBTA 日本自転車トライアル協会