

ユナイテッドドラフティング スポーツルール

目次

セクションI - 一般規則	5
第1条 - 目的.....	5
第2条 - ドーピングとの戦い.....	5
第3条 - 規律.....	5
第4条 - 競技形式.....	5
第5条 - クラシックフォーマット.....	6
第6章 - アドベンチャーフォーマット.....	6
第7条 - 競技の分類.....	6
第8条 - 競技日程.....	7
第9条 - イベントの有効期間.....	7
第10条 - 賞品.....	8
第11条 - 世界ランキングとイベント総合ランキング.....	8
セクションII - アスリート	10
第12条 - 参加資格と参加.....	10
第13条 - ナショナルチーム.....	10
第14条 - クラブチーム.....	10
第15条 - 第.....	11
第16条 - チーム構成.....	11
第17条 - 年齢区分.....	11
セクションIII - 技術規則	13
第18条 - 作業用衣服および個人用安全装備.....	13
第19条 - いかだの特徴.....	13
第20条 - 開始手順.....	14
第21条 - RXおよびH2H	15
第22条 - ダウンリバー.....	15
第23条 - フィニッシュ手順.....	16
第24条 - コース中の行動.....	17
第25条 - パドルの紛失または損傷.....	18
第26条 - レース出場停止.....	18
第27条 - 失格措置.....	18
第28条 - 抗議.....	18

[20の特定の要件](#)

[20の特定の要件](#)

[21に関する特別要件](#) 32

第1節 - 総則

第1条 - 目的

1. この文書は、ラフティング スポーツ競技に適用される規則と規制を定めたものであり、United Rafting によって作成および管理されています。
2. 本スポーツ規則の主目的は、あらゆるスポーツ活動の根幹を成す普遍的に認められた原則であるフェアプレーを確保することです。これらの規則は、公正さのみならず、敬意、平等、誠実さ、寛容、卓越性といった、良きスポーツマンシップの根底にある価値観を擁護し、促進することを目的としています。
3. この文書のいずれかの規定が他の規定と矛盾しているように見える場合、またはその意味が曖昧または不明瞭な場合は、フェアプレー、尊重、平等、誠実、寛容、卓越の原則が優先され、解釈の指針となり、それによって規則の根本的な意図が決定されます。

第2条 - ドーピングと闘う

1. ドーピングは厳しく禁止されており、ユナイテッド・ラフティング、IOC、WADA によって定められた規定に従って、選手に対する適切な健康診断が行われる場合があります。
2. ドーピング物質のカテゴリーとドーピング方法のリストは、WADA と IOC によって承認されたものと一致しています。
3. ランダムチェックは、管轄当局と United Rafting の両方によって実行される場合があります。

第3条 - 規律

1. United Rafting が認定する公式競技は次のとおりです。
 - a) RX (ラフティングクロス)
 - b) H2H (直接対戦)
 - c) スラローム;
 - d) スプリント;
 - e) 下流へ。
2. 上記の競技を規定する技術的、競技的、組織的ルールは、本スポーツルールに定められています。
3. 別途明示的に規定されている場合を除き、本規則はパララフティングにも適用されます。パララフティングに適用される特定の変更または例外については、本規則の不可欠な一部を構成する付属書Aに規定されます。

第4条 - 競技形式

1. ユナイテッド・ラフティングは、ラフティングというスポーツが、技術的、環境的、そして組織的な特徴がそれぞれ異なる競技活動であることを認識しています。競技運営における透明性、一貫性、そして国際的な統一性を確保するため、ユナイ

テッド・ラフティングはクラシック・フォーマットとアドベンチャー・フォーマットという2つの国際競技フォーマットを正式に制定しています。

2. 競技フォーマットとは、国際大会の運営における構造的および運営的枠組みを定めるものであり、コース類型、参加資格、競技種目の構成と順序、チーム構成、採点システム、判定基準などを含みますが、これらに限定されるものではありません。すべての国際大会は、本規則の規定に従い、かつ、本規則の実施文書（「大会要件ハンドブック」）に定められた特定の要件を遵守して組織および運営されるものとします。
3. 競技別またはイベント別の規則で明示的に規定されていない限り、クラシック形式とアドベンチャー形式の定義と規定は、すべてのユナイテッド ラフティング競技に適用されます。

第5条 - クラシックフォーマット

1. クラシック形式で行われる競技には、以下の競技が個別または組み合わせて含まれる場合があります。
 - a) スプリント;
 - b) ラフティングクロス (RX)
 - c) スラローム。

第6条 - アドベンチャー形式

1. アドベンチャー形式で行われる競技には、以下の競技が個別または組み合わせて含まれるものとします。
 - a) スプリント;
 - b) 直接対決 (H2H)
 - c) スラローム;
 - d) 下流へ。

第7条 - 競技の分類

1. ユナイテッド ラフティングの枠組み内で開催される競技は、次のように分類されます。

クラスA

- a) クラシック世界選手権;
- b) アドベンチャー世界選手権;

クラスB

- a) クラシックコンチネンタル選手権;
- b) クラシックまたはアドベンチャーワールドカップイベント。

クラスC

- a) クラシックまたはアドベンチャー コンチネンタル カップ。
- b) ユナイテッド・ラフティングが公認する国際大会。

クラスD

- a) 全国選手権;

Eクラス

- a) 全国連盟が公認する全国的なイベント。
 - b) 全国連盟が公認する地方または地域のイベント。
2. イベント要件ハンドブックに従って、United Rafting によって認可されます。
 3. クラス D（全国選手権）に分類される競技は、それぞれの国内連盟によって認可され、United Rafting が定めた期限内にイベントの日程を United Rafting 事務局に通知するものとします。
 4. 国内選手権は、国際チームに正式に開放される場合、クラスCの国際大会に再分類される場合があります。このような再分類は、関係する国内連盟による事前の書面による申請とユナイテッド・ラフティングによる正式な承認を条件とします。
 5. 承認されると、イベントは公式名称「[国名]オープン」を取得し、クラスCの競技に適用されるルールに準拠するものとします。
 6. クラス E に分類される競技は、それぞれの国内連盟によって認可されるものとする。

第8条 - 競技日程

1. クラシックR4シニア世界選手権は、2年ごとに奇数年に開催されます。参加はシニアカテゴリーに限定され、すべての競技はR4ラフトのみを使用して行われます。
2. アドベンチャーR6またはR4クラブ世界選手権は、2年ごとに偶数年に開催されます。大会は、マスター、シニア、23歳以下（U23）、ジュニア（U19）のカテゴリーで開催されます。イベントは、ユナイテッド・ラフティングが承認したイベント規則に従い、R4クラスまたはR6クラスのラフトを使用して開催されます。
3. クラシックR4ジュニア（U19）およびU23世界選手権は、2年ごとに偶数年に開催されます。この大会は、ジュニア（U19）およびアンダー23（U23）カテゴリーの選手が参加でき、R4クラスのラフトのみを使用して行われます。
4. クラシック大陸選手権は2年ごとに偶数年に開催されます。参加はシニアカテゴリーに限定され、競技はR4クラスのラフトのみを使用して行われます。
5. ワールドカップイベントは毎年開催される。参加はシニアカテゴリーに限定され、すべての競技はワールドカップの規定に従い、R4クラスのラフトのみを使用して実施される。
6. クラシックまたはアドベンチャー形式のコンチネンタル カップ イベントは毎年開催され、シニア、23歳以下（U23）、ジュニア（U19）のカテゴリーで競技するアスリートが参加できます。
7. 全国選手権は毎年開催され、主催する国内連盟が定めるカテゴリーに出場する選手が参加できるものとする。使用されるラフトクラスは主催する国内連盟が決定し、必要に応じて適用される規則に従ってユナイテッド・ラフティングの承認を得るものとする。
8. スポーツ部門からの合理的な提案に基づいて、理事会は前述の規定に対する例外を承認することができます。

第9条 - イベントの有効性

1. イベントが国際的であるとみなされるためには、3つの異なる国が同じ部門で競争する必要があります。

2. イベントに参加するチーム数または加盟国の数が必要な最小数に満たない場合、主催者はスポーツ部門に例外を申請してイベントを有効とみなすことができます。
3. 結果が有効となるためには、イベントのすべての競技種目で、必要な最小数のチームまたは加盟国が完走する必要はありません。

第10条 - 賞

1. ユナイテッド・ラフティング・スポーツカレンダーに含まれる各競技カテゴリーについては、ユナイテッド・ラフティング・プロトコル・ガイドラインに従い、ローカル組織委員会（LOC）が表彰式を開催するものとする。各年齢カテゴリーおよび部門の上位3チームに、1位、2位、3位の賞が授与される。
2. クラシックおよびアドベンチャー形式の競技では、競技ごとにタイトルと公式認定が個別に授与されます。
3. アドベンチャー形式の競技では、スプリント競技はヘッド・トゥ・ヘッド（H2H）フェーズの予選レースとしてのみ実施され、この競技にはポイントや賞は付与されません。
4. アドベンチャーおよびクラシックシニア世界選手権では、全競技の総合順位で1位になったチームにトロフィーが授与されます。

第11条 - 世界ランキングとイベント総合ランキング

1. ユナイテッド ラフティング カレンダーに含まれるクラス A)、B)、C)、および D) イベントで達成された最終ランキング順位により、世界ランキングのポイントが生成されます。
2. ポイントは、以下の方式に従って、イベントの順位に応じて割り当てられます。
3. 各分野に割り当てられる最大スコアは次のとおりです。

処方箋	100ポイント
直接対決	100ポイント
スラローム	100ポイント
下流	100ポイント
スプリント（イベントがクラシック形式で開催される場合のみ）	100ポイント

各イベントで獲得できる最大合計スコアは 300 ポイントです。

4. 各チームに与えられるポイントは、次のように最大スコアのパーセンテージとして計算されます。
 - 1位： 100%
 - 2位： 90%
 - 3位： 80%
 - 4位： 75%
 - 5位： 70%
 - 6位： 68%
 - 7位： 66%
 - 8位以降： 1位につき2%の減額

イベントで得られたスコアには、付録 B で定義されているイベント レベルの分類に従って決定されたイベント値係数を乗算するものとします。

5. 世界ランキングの対象となるイベントは、ユナイテッド・ラフティングによって公式に認可および／または承認され、公式ユナイテッド・ラフティング・カレンダーに正式に掲載されている必要があります。スコアリングの有効性を確保するため、登録はThe Flowシステムを通じて処理されるか、明示的に許可されている場合は、ユナイテッド・ラフティングが定める技術要件に従って収集される必要があります。
6. 公式結果は、United Rafting が規定した形式で、イベント終了後 48 時間以内に提出する必要があります。
7. 各暦年の終わりに、競技シーズン中に累積した国別総得点に基づいて、国別および選手別の総合世界ランキングが決定されます。
8. プロモーション イベントは、管轄の United Rafting 団体によって承認された場合でも、世界ランキング ポイントを生成しません。

セクションII - アスリート

第12条 - 資格と参加

1. ユナイテッド・ラフティングのナショナルメンバー全員は、国際大会に参加する権利を有します。
2. 各国内連盟が発行した、現在の暦年における有効な国内会員資格を保持している選手のみが競技に参加できます。
3. クラス A)、B)、C)、および D) のイベントに参加するには、すべてのアスリートおよびパラアスリートは、United Rafting が発行する年次公式通知に記載されている規定に従って、有効な United Rafting アスリート ライセンスを保持する必要があります。
4. 関連する国内連盟によって明示的に規定されていない限り、ユナイテッド ラフティング アスリート ライセンスは、国内会員資格の要件に代わるものではありません。
5. 出場停止、失格、またはペルソナ・ノン・グラータ (好ましくない人物)の宣言の対象となっている個人または United Rafting メンバーは、競技に参加することを固く禁じられます。

第13条 - ナショナルチーム

1. クラシック世界選手権とクラシック大陸選手権は、ナショナルチーム専用の大会です。
2. ナショナルチームは、各国内連盟の事務局または正式に認可されたその他の機関によって、これらのイベントにエントリーされる必要があります。育成プログラムに参加するチームには、特別な規定が適用されます。
3. ナショナルチームに選出される選手は、各国内競技連盟が定める客観的な基準に基づき、透明性のある選考手続きを経て選出される。当該基準は、関係競技会開催前に十分な余裕を持って選手に通知されるものとする。
4. クラシック世界選手権またはクラシック大陸選手権に参加する競技者は、その競技者が参加する国内連盟の国籍を有していなければなりません。
5. 同時に2つ以上の国籍を有する競技者は、いずれかの国の代表として出場することができます。ただし、クラシック世界選手権またはクラシック大陸選手権でいずれかの国を代表した競技者は、同じ暦年内に他の国を代表することはできません。
6. 翌暦年以降、競技者は12月31日までにユナイテッド・ラフティングに書面で通知することにより、他の国籍国の代表資格を申請することができます。承認された場合、競技者は最低3年間連続してその国を代表することになります。
7. 各代表団は代表団長と副代表団長を任命するものとし、両者とも当該イベントのために正式に認定されるものとする。

第14条 - クラブチーム

1. クラシック世界選手権とクラシック大陸選手権以外のすべての競技は、クラブチーム専用のイベントとなります。

2. クラブチームは、それぞれの国内連盟に所属しているか、または承認されている必要があります。
3. クラス A、B、C のイベントに参加するには、クラブ チームは United Rafting が発行する年次公式通知に記載されている規定に従って、有効な United Rafting クラブライセンスを保持している必要があります。
4. クラブ チームのメンバーとして競技する選手は異なる国籍であっても構いませんが、すべての選手はクラブ チームが所属または承認されている国内連盟が発行する現在の暦年における有効な国内会員資格を保持している必要があります。
5. 各クラブチームは、イベントに正式に認定されたチームキャプテンを任命するものとしします。

第15条 - 分割

1. 競技は、男子、女子、混合、パララフティングの各部門で開催されます。大会で予定されている部門は、公式イベント速報で明記されます。
2. 女子の部にエントリーするチームは、すべて女子選手で構成するものとする。AクラスおよびBクラスで開催される大会においては、男子の部にエントリーするチームは、すべて男子選手で構成するものとする。
3. 混合部門はR4カテゴリーのみで認められます。この部門にエントリーするチームは、男子選手2名、女子選手2名、および男女の予備選手1名で構成されます。いずれの場合も、競技中は常に少なくとも女子選手2名と男子選手1名がラフトに同乗する必要があります。
4. パララフティング部門はR4カテゴリーのみで参加可能です。この部門にエントリーするチームは、性別に関わらず、該当する資格基準に従い、パラアスリート2名、ノンパラアスリート2名、およびパラアスリートまたはノンパラアスリートの予備アスリート1名で構成されます。いずれの場合も、競技中は常にパラアスリート2名とノンパラアスリート1名がラフティングに参加する必要があります。
5. 出場資格を満たしている場合、競技者は1つのイベント中に複数の部門に出場することができます。いずれの場合も、競技者はすべてのレースルールと要件を遵守しなければなりません。競技者の都合によりレースを延期または日程変更することはできません。

第16条 - チーム構成

1. チームは、R4 カテゴリー ラフトの場合は 4 人の選手、R6 カテゴリー ラフトの場合は 6 人の選手で構成され、年齢グループに応じて配分され、次の制限を遵守する必要があります。
2. 各 R6 チームまたは R4 チームには 1 人の予備選手が許可され、イベント開始前にチーム メンバーとして登録されている必要があります。
3. 最終7名 (R6) または5名 (R4) のチームメンバーは、大会で正式登録された後は変更できません。ただし、認定までは、負傷の事実が証明され、登録料をお支払いいただいた上で、代替メンバーの登録を申請することができます。

第17条 - 年齢区分

1. 競技者は15歳になる暦年にユナイテッド・ラフティング・イベントに参加できます。クラスCまたはDレベルのイベントでは、開催国の国内連盟の承認を得た場合のみ、未成年の競技者は参加できます。その場合、会場は年齢に適したものでなければならず、必要な安全対策をすべて講じる必要があります。
2. 選手は、14歳になった暦年にユナイテッド・ラフティング・イベントに参加できます。ただし、イベント案内にコースにクラスIIIを超える急流が含まれていないことが明記されている必要があります。クラスA、B、Cのイベントでは、同じラフトに14歳の選手が1名までしか参加できません。
3. 法的に未成年者と定義される競技者（通常18歳未満）は、大会において未成年者に適用されるすべての国内法および規則を遵守し、全責任を負う成人（チーム／代表団メンバー）の監督を受けなければなりません。各国の競技連盟は、競技者が自国における未成年者に関するすべての法律および規則を遵守することを保証するものとしてします。
4. 選手は次の年齢カテゴリーに分けられます。
 - a) ジュニア（U 19）：大会開催年の12月31日時点で19歳以下の選手は、ジュニアカテゴリーに出場できます。U 19チームは、この年齢層の選手のみで構成する必要があります。U 19カテゴリーの選手は、個人またはチームとして、U 23またはシニアカテゴリーに出場することもできます。年齢に関わらず、U 23またはシニアカテゴリーに出場する選手は、そのカテゴリーに分類されます。
 - b) 23歳以下（U23）：大会開催年の12月31日時点で23歳以下の選手は、U23カテゴリーに出場できます。U23チームは、この年齢層の選手のみで構成する必要があります。U23カテゴリーの選手は、個人またはチームとしてシニアカテゴリーに出場することもできます。年齢に関わらず、シニアカテゴリーに出場する選手はシニアカテゴリーに分類されます。
 - c) シニア：競技が行われる暦年の12月31日時点で15歳以上である選手は、シニアカテゴリーで競技する資格があります。
 - d) マスター：大会開催年の12月31日時点で40歳以上の選手は、シニアカテゴリーに出場できます。この年齢層の選手のみがマスターカテゴリーに参加できます。
5. 個人競技者は、同一イベントにおいて複数の年齢カテゴリーにエントリーし、競技することができます。ただし、チームは、単一のイベントにおいて複数の年齢カテゴリーにエントリーしたり、複数の年齢カテゴリーにまたがって競技したりすることはできません。本規則の適用上、同一チームから2名以上の選手が複数の年齢カテゴリーにエントリーまたは競技している場合、チームは複数の年齢カテゴリーに競技しているとみなされます。本規則に違反した場合、当該チームの追加の年齢カテゴリーへのエントリーは、職権により自動的に取り消されます。

セクションIII - 技術ルール

第18条 - 作業用衣服および個人用安全装備

1. チームの全メンバーは、以下の衣服を良好かつ完璧な状態で着用する必要があります。

a) テクニカルウェア

A.1 水温が8°C以下の場合、選手は以下の最低限の必須装備を着用しなければなりません。

- スプラッシュジャケット（半袖または長袖）
- 胴体を覆う保温ベースレイヤー（キャブリーンまたはライクラ）。
- ネオプレンのズボンまたはドライパンツ。

A.2 水温が 8° C 以上の場合、選手は現在の環境と水温の条件に適した衣服を使用する責任があります。

競技用具は、競技が行われる川の水温や難易度によって異なる場合があります。そのような場合、地方組織委員会は、第18条1項A)に定められた最低要件を遵守し、かつそれを損なうことなく、推奨される個別の競技用具および競技用具を競技速報で明示するものとします。

B) 必須のセキュリティ機器

B.1 個人用浮遊装置：チームの各メンバーは、身体に適したサイズの浮力補助ジャケットを着用する必要があります。

B.1.1 すべてのサイズにおいて少なくとも50Nの浮力を有する。

B.1.2 膨張式浮力装置は許可されません。

B.1.3 変更が加えられておらず、良好な動作状態にあること。

B.2 ヘルメット：各チームメンバーは、しっかりと固定され、改造されておらず、良好な状態にある適切なホワイトウォーター保護ヘルメットを着用する必要があります。

B.3 硬い底の閉じた靴。

2. すべての競技において、少なくとも1人のチームメンバーは、3メートル以上のフリップライン、ナイフ、ホイッスル、そして15メートル以上のスローラインを携帯しなければなりません。スローラインはボートに固定することもできます。競技が人工または半人工の会場で行われる場合、安全管理者は例外を認める場合があります。
3. 各チームは出発前に、装備の各コンポーネントが前項の規定に準拠していることを確認し、競技期間中、各チームが適切なメンテナンスを行う責任を負います。

第19条 - いかだの特徴

1. いかだは自動的に空になる必要があります。
2. 競技活動を行うことが許可されるボートには、以下の要件を満たす必要があります。

- a. 4人乗りインフレーターボート（カテゴリーR4）
 - 最小長さ： 3.40 m
 - 最大長： 4.20メートル
 - 最小幅： 1.70 m
 - 横管数： 2
 - フットストラップ数： 4/6
 - 最小側管径： 0.40m
 - 最小重量： 30.0 kg

- b. 6人乗りインフレーターボート（カテゴリーR6）
 - 最小長さ： 4.20 m
 - 最大長： 5.00 m
 - 最小幅2.00m
 - 横管数： 3
 - フットストラップ数： 6/8
 - 最小側管径： 0.40m
 - 最小重量： 38.0 kg

3. すべてのインフレーターボートには、少なくとも8個のDリングで固定された外周ロープと、船尾前方に1本のロープを装備する必要があります（パックラフトを除く）。運搬用ハンドルの使用は許可されています。その他のロープは、安全上の理由から固く禁じられています。
4. 各ラフトには、ボートに乗っている選手ごとに少なくとも 1 つの「フットストラップ」が必要です。
5. 推進力はシングルブレードパドルで、ボートに固定支点を設けない。R1カテゴリーの選手はダブルブレードパドルで推進する。
6. 底部には安全バルブを装備する必要があります。
7. 各参加者は自由にパドルを使用できますが、オールの使用は禁止されています。
8. クラシック形式で開催されるクラスA)およびB)の競技では、イベント速報に別途記載がない限り、付属書Cに基づきユナイテッド・ラフティングが承認したラフトモデルのみを使用できます。各チームは、承認された形式および適用されるユナイテッド・ラフティングの技術規則に準拠したラフトを自費で用意する責任を単独で負うものとし、ユナイテッド・ラフティングの規則に準拠している限り、複数のチームが同じラフトを使用できます。ラフトの管理、空き状況、またはロジスティクスに関する競技者の要望に応じてレースを延期または再スケジュールすることはできません。

第20条 - 開始手順

1. スタートラインは、川の両側に設置された目に見えるマーカー（ブイおよび/または旗）によって常に明確に示され、条件が許せば、川を渡る大きなバナーに「START」という文字がはっきりと表示される。

2. すべてのレースのスタートは、以下のカウントダウン手順で明確にアナウンスされます：1分、30秒、20秒、10秒、そして「パドルアップ」（スタート5秒前にアナウンス）。「0」の時点でスタート信号が鳴らされます。スタート信号は大きく、明瞭に聞こえるようにしなければなりません。
3. 開始間隔が1分以下の場合、カウントダウンは必要に応じて1分、30秒、または20秒から開始することができます。
4. 可能な場合は、すべてのレーススタートは安定したポンツーンから実施されるものとしてします。
5. クラス A) および B) のスプリントおよびスラローム競技では、チームがスタート位置から数メートル下流に設置された光電セルを通過した時点で計時が開始されます。
6. RX、ヘッド・トゥ・ヘッド (H2H) 、ダウンリバーイベントの場合、タイミングはスタート信号から開始されます。
7. 不正スタートが発生した場合、チーフスターターは直ちにレースを中止し、当該チームにペナルティを科すことができます。スプリント、スラローム、ヘッド・トゥ・ヘッド (H2H) 、ダウンリバーの各競技では、不正スタートは少なくとも10秒のタイムペナルティとなります。RX競技では、不正スタートは2つのペナルティゲートの割り当てとなります。
8. 同じチームが2度目のフライングスタートを起こした場合、チーフスターターは当該チームを当該レースから失格としなければなりません。再スタートが不可能な場合、審判はフライングスタートを行ったチームにペナルティを課すか、失格とする必要があります。
9. レース中にラフトが故障した場合、レースの再レースは認められません。

第21条 - RXおよびH2Hの特定の手順

1. RX およびヘッド ツー ヘッド (H2H) イベントの場合、2 つのラフトは、両方とも同一の流れの状態になる川の部分に配置され、スタート ジャッジのアシスタント 2 名によって所定の位置に保持される必要があります。
2. RX競技では、コースの最初のセクションに **接触禁止区域**を設定するものとする。この接触禁止区域はスタート地点から始まり、スタートラインから下流10メートル以上離れた場所に設置されたオレンジ色のポールまたはブイで終わるものとする。オレンジ色のポールまたはブイは、ラフト間の接触が許可される地点を示すものとする。ラフトは、ヘッドジャッジが定める制限時間（ファーストコンタクトタイム）内にこの標識を通過しなければならない。ファーストコンタクトタイムは、代表団長会議においてヘッドジャッジから通知されるものとする。この手順は、ヘッド・トゥ・ヘッド (H2H) 競技では必須ではない。
3. 各イベントに適用されるスタートモードは、代表団長会議またはキャプテン会議中に通知されるものとしてします。
4. スタート信号前の3秒間はパドルを水面につけてはならない。この規定は、いわゆる「セーリングスタート」方式で行われる競技には適用されない。

第22条 - ダウンリバーの特定のスタート手順

1. レースは通常、会場の状況に応じて4隻から8隻のラフトでグループを組んでスタートします。会場の状況により8隻以上のラフトが同時にスタートできる場合は、この構成でスタートします。安全上の理由または川幅の都合により、複数のチームが同時にスタートできない場合は、各チームが個別にスタートすることができます。
2. スタートラインは、すべてのチームにとって可能な限り公平なものとされます。会場の状況によりスタート位置を平等にできない場合は、チームは、前回のレースまたはステージで獲得した合計ポイントに基づき、最高順位から最低順位の順にスタート位置を選択できます。
3. 複数のスタートグループが連続してレースを行う場合、最高順位のチームが第1ヒートで競技し、次に順位の高いチームが第2ヒートで競技し、以下同様に競技が続きます。連続するグループ間のインターバルは1分以上とします。
4. ル・マン・スタートは、会場にビーチまたはそれに類似した場所があり、競技者が海岸線に沿って設置されたラフトまで走って行ける十分なスペースがある場合に行うことができます。ラフトは各チームの順位に従って整列させます。すべての競技者は、スタート合図が発せられるまで、明確に示されたラインの後ろに留まらなければなりません。
5. セーリングスタートが採用されます。チームはスタートラインに任意の速度で接近することができますが、スタート信号が発せられる前にスタートラインを通過したチームには、フライングスタートのペナルティが課せられます。
6. セーリングスタートでは、スタートライン選択において限定的なアドバンテージを確保するため、各チームは5秒間隔でスタートエリアに向けて個別にスタートし、順位の高いチームが最初にスタートするものとする。例えば、第1チームはスタート信号の30秒前、第2チームは25秒前、というようにスタート順が順になる。
7. 不正スタートを防ぐため、ル・マンまたはセーリングスタートを除き、各ラフトはプレスターターによって所定の位置に保持される。時間通りにスタート地点に到着しないチームは、レースを棄権となる場合がある。

第23条 - フィニッシュ手順

1. フィニッシュラインは、川岸に設置された目印（ポール、旗、ブイなど）によって明確に示され、条件が許せば、川を渡る大きな横断幕に「FINISH」という文字がはっきりと表示される。
2. フィニッシュラインでの時間を計測するために、可能な限り光電池が使用されるものとする。
3. ラフトが元の直立姿勢でフィニッシュラインを通過し、すべてのパドラーがラフト内にいる場合、チームはフィニッシュラインを正しく通過したとみなされます。
4. 本規則の適用上、パドラーは、体重が完全にラフトによって支えられ（座っている、ひざまずいている、立っている、または横になっている）、両足が水面上にあり、他の支持面に接触していない状態で、「ラフト内」にいるものとみなされる。これらの条件が満たされていない場合は、パドラーは「ラフト外」にいるものとみなされる。
5. ラフトがフィニッシュラインを通過した瞬間に、1人または複数のパドラーがラフト内にいない場合、またはラフトが逆さまになっている場合、50秒のタイムペナルティが1回適用されます。いかなる状況においても、これらの違反に対するペナルティ

は複数回累積されることはありません。RXイベントでは、上記のいずれかの違反があった場合、チームは失格となります。

6. ラフトはフィニッシュラインを2回以上通過してはならず、また、レース終了後にコースに再進入したり、コースを逆戻りしたりすることも認められません。この規則に違反した場合、当該チームは自動的に失格となります。
7. フィニッシュラインに光電セルを支えるためのゲートが設置されている場合、ラフトはゲートの正しい側を通過し、ゲートマーカーの間を完全に通過する必要があります。

第24条 - コース中の行動

1. 参加者は自己の責任においてレースに参加します。
2. レース開始前に、レース役員は各チームの安全装備を点検することができます。
3. セキュリティ要件を満たしていないチームは、同じ要件を満たさない限り開始できません。
4. チームの参加者は、割り当てられた事前定義された時間内に安全要件を満たさない場合、ペナルティを受ける可能性があります。
5. 安全管理者は、チームやサービス自体に関わる人々に危険がある場合、いつでもレースを中止する権利を有し、直ちにレースディレクターと審査員長に通知するものとします。
6. 安全上の問題に関しては、安全マネージャーが最終決定を下します。
7. 安全サービス関係者が特定の状況においてラフトに停止または協力を要請する場合は、特定の音声信号が発せられ、全員がそれに従う必要があります。この信号は、レース開始直前に代表団長および／またはチームに伝達されなければなりません。安全サービスの指示に従わないチーム、または自身または他者の安全を軽視するチームは、レース失格となる場合があります。
8. イベントやレースの主催者は、レース中に発生する事故や損害については一切責任を負いません。
9. 主催者関係者や競技者一人ひとりを含む各参加者は、事故や損害のリスクを最小限に抑えるために、常に意識的に正しい行動をとらなければなりません。
10. ひっくり返ったボートを元の位置に戻して、ゴールライン前にチームメンバー全員がボートに乗っている場合、ひっくり返ったことは失格の理由にはなりません。
11. ヘッドジャッジは、認められたクレームがある場合、またはセクタージャッジの推奨がある場合、スラロームレースで明らかに妨害されたチームが再度走行することを許可できます。
12. レースコース沿いの岩に引っかかって停止したラフト、または岩に接触して停止したチームは、できるだけ早くレースコースから退去しなければなりません。退去が困難で、対向するラフトにとって危険な状況となった場合は、チームメンバーが停止しているラフトから前方に見える位置まで移動し、川の標識に従って障害物を報告しなければなりません（パドルを頭上に水平に上げる）。
13. レース中に 1 人以上のチームメンバーを失ったチームは、レースを続行する前にそのメンバーを水中から救出する必要があります。

14. チームメンバーが負傷によりレースを続行できなくなった場合、負傷者が医療スタッフまたは警備員に引き渡された場合にのみ、他のチームメンバーがレースを続行できます。
15. 一部のレースの特徴として、コース上の特定の地点でボートが困難かつ危険な状況に陥り、救助隊が介入することが不可能になる場合があります。このような場合、明らかに困難な状況にある人に、対向チームが停止して直ちに救助を行う必要があります。
16. レース中はいかなる段階においても、意図的な身体接触は禁止されています。これには、パドル同士、パドルと人、パドルとラフト、人同士、人同士の接触が含まれますが、これらに限定されません。

第25条 パドルの紛失または損傷

1. 選手がパドルを紛失したり壊したりした場合は、ボートに搭載されている予備のパドルか、他のチームメンバーのパドルのみを使用できます。

第26条 - レース出場停止

1. レース開始前またはレース中に、役員および/または安全管理者の勧告により、重大かつ証明された危険がある場合、レースディレクターは危険が去るまで競技を中断し延期しなければなりません。

第27条 - 失格措置

1. 純粋に技術的な違反の場合、チームが以下の条件に該当する場合、審判員は違反が発生したレースからチームを失格とする。
 - A) 競争ルールを遵守しなかった場合
 - B) 検査中に、規則に準拠していない、および/または安全要件に準拠していないボートでレースを行ったことが判明した場合。
 - C) レース規則で認められていない外部からの援助を受けること。外部からの援助とは、以下のことを意味する。
 - 1) 最終結果を促進するためにボート上でレースの競技者を直接支援すること。
 - 2) レース中に予備のパドルを競技者に渡すこと。
 - 3) 安全上の理由から介入が必要な場合を除き、いかだを第三者に管理、押す、または移動させること。
 - 4) 無線送信装置を用いて競技者に合図を送ること。
2. 失格は、当該レース終了後、遅滞なく、審判長から関係する代表団長またはチームキャプテンに正式に通知されるものとする。この通知は、公式記録板または電子ディスプレイに失格の旨を適切に表示することにより行うことができる。

第28条 - 抗議

1. 競技の実施または恣意的な決定とされるものに関する抗議（付録D）は、書面で審査員に提出され、代表団長、またはクラブチーム競技の場合はチームキャプテン

が、RXに明示的に規定されていない限り、公式掲示板に暫定結果が掲載されてから10分以内に正式に発行および署名するものとします。

2. RXロックアウトステージに関する抗議は、試合終了から5分以内に審判の決定に対して申し立てることができます。
3. 各チームクラブ／各国代表団は、代表団長またはチームキャプテンを通じて、各競技につき2件を超える抗議を提出することはできません。抗議が認められた場合、その抗議は最大提出件数2件にはカウントされません。
4. RX および直接対戦イベントでは、抗議は試合に参加し、異議を申し立てられている決定によって直接影響を受けるチームのみが提出できます。
5. 他のチームの利益のために抗議を提出することは固く禁じられています。
6. 第1項に規定する抗議とともに、代表団長またはチームキャプテンは抗議手数料を支払わなければならない。抗議が認められた場合、この手数料は返金される。抗議の趣旨に照らし、手数料が支払われない場合、抗議は受理されない。
7. クラスA)、B)、C)のイベントでは、審判はクレームの提出後20分以内に代表団長またはチームキャプテンに決定を通知するものとする。
8. 申し立てを証明するために、抗議審査の過程で、ユナイテッド・ラフティングの公式ビデオ、公式写真、または公式映像などの証拠を提出する必要があります。地元組織委員会が「イベント要件ハンドブック」に定められた解像度で、申し立てが発生した場所を撮影した公式ビデオを提供しない場合は、個人が撮影したビデオでも構いません。
9. 個人ビデオ資料は、違反の有無を明確に示し、レースコース上のチームの位置を疑う余地なく特定できるものでなければならない。
10. いずれにせよ、ダウンリバーに関する抗議活動では、あらゆる個人的なビデオが許容されます。
11. 審査員によって決定され、この決定は最終的なものとなります。
12. 抗議が認められた場合、ヘッドジャッジは状況を最善に改善するために必要な措置を決定します。ヘッドジャッジは抗議が認められた場合、再レースを認める場合があります（ただし、再レースを認める義務はありません）。
13. 抗議に対する抗議は提出できません。
14. 抗議が受理されても、レースがキャンセルされることは一切ありません。
15. 抗議の提出および処理中は、すべての関係者は敬意と適切な行動を保たなければなりません。審査員または役員に対する暴言、侮辱的な言葉、または攻撃的な行動は、懲戒処分の対象となる不正行為となります。
16. 抗議を提出しないことを選択したにもかかわらず、United Rafting および/またはその任命された役員に対して侮辱的、中傷的、または名誉を棄損する公の声明またはコメントを発表したチームは、懲戒手続きの対象となる場合があります。
17. 正式に抗議を提出したチームは、公式声明を含むコメントを発表することができます。ただし、そのコメントは敬意を払い適切な言葉で表現され、競技会またはその役員の誠実さを損なわないものでなければなりません。

第4節スプリントの特別要件

第29条 - 定義

1. スプリントの目的は、可能な限り最短時間でコースを完走することです。最短距離は300メートル、最長は400メートルです。
2. スプリントは、クラシック フォーマットでの 2 回の走行とアドベンチャー フォーマットでの 1 回の走行で構成されます。
3. チームと次のチームのスタート間隔は30秒から2分の間でなければなりません。

第30条 スプリントの開始と到着

1. スタートおよびフィニッシュの手順は第 20 条および第 23 条に定義されています。

第31条 - タイムドスプリントの順位

1. クラシック形式では、2本のランのうち、最も良い方のランのタイム（秒数）と、そのランに課せられたペナルティによって結果が決定されます。アドベンチャー形式では、タイム（秒数）と課せられたペナルティによって結果が決定されます。
2. ペナルティポイントは秒数に換算され、レースタイムに加算されます。
3. 2 つ以上の競合チームが同じスコアでレースを終えた場合、それらのチームは *ex-aequo* として分類されます。
4. 2チーム以上の競合チームが同タイムでスプリントを終えた場合、RXおよびヘッド・トゥ・ヘッドの1位はコイントスで決定されます。3チーム以上が同タイムで記録された場合、上位順位は追加走行によって決定され、追加走行は同位チームのみで争われます。

セクションV - RXの特定の要件

第32条 - 定義

1. RX レースの目的は、2 つのチームが同時にスタートし、ノックアウト方式で勝ち上がり、できるだけ短い時間でコースを完走することです。
2. RX 潜降は、両チームが可能な限り同じ難易度と流れの状況にあり、出発ラインによって同じ状況でスタートできる川セクションで実行する必要があります。
3. RXは2つのフェーズで構成されます。第1フェーズはいわゆるタイムドスプリントで、第2フェーズ（ノックアウトフェーズ）のドローを決定します。同一イベント内でスプリント種目が開催される場合は、イベント速報に別途記載がない限り、当該スプリント種目の成績がRX予選結果となります。
4. タイムスプリントの結果と参加者数に基づき、限られた数のチームのみが第2ステージに直接進出できます。それ以外のチームは、第2ステージへの進出には第1フェーズを完了する必要があります。レースディレクターは、第2ステージへの進出チーム数の上限を設定することができます。
5. モデルノックアウトシステムは、第33条に従ってタイムスプリントの結果に基づいてノックアウト抽選を決定します。

第33条 - ノックアウトフェーズ

1. ノックアウト フェーズに直接進むチームと、最初のノックアウト フェーズ（「敗者復活戦」）を通過するチームを決定する計算式は次のとおりです。
 - A - B = C
 - B - C = D
 - どこ：
 - A = 2の累乗（2、4、8、16、32、64、128、356など）そこからタイムドスプリントを完了したチームの数を差し引く
 - B = タイムドスプリントを完了したチームの数
 - C = 自動的に第2ステージに進むチームの数
 - D = 最初のノックアウトステージで競うチームの数
2. ノックアウトフェーズでは、タイムドスプリントで最速のタイムを記録したチームが、スタート位置を選択する優先権を持ちます。
3. スタートゲートに遅れて現れたり現れなかったりすると、相手チームの勝利につながります。
4. ノックアウトステージでの 2 つのチームの開始位置は、両チームのラインが同一になるように、できるだけ平等な方法で選択する必要があります。

第34条 - RXコース

1. コースの最大距離は300mとします。
2. 接触禁止エリア。コースの最初の部分には接触禁止エリアが設けられています。この接触禁止エリアはスタート位置から始まり、スタートラインから10メートル以上離れたオレンジ色のポールで終わります。

3. オレンジ色のポールまたはブイは、接触が許可される地点を示しています。ラフトは、ヘッドジャッジが定めた時間（ファーストコンタクトタイム）内にこのポールを通過しなければなりません。ファーストコンタクトタイムは、代表団長会議においてヘッドジャッジから提示されなければなりません。
4. コースには上流ゲートおよび下流ゲートを第35条に従って設置します。準々決勝、準決勝および決勝についてはコース設計が変更される場合があります。
5. RXコースの最終セクションには、ペナルティゲート（上流ゲート）が2つ設置されます。このゲートはフィニッシュラインから50メートル以内、かつ10メートル以内に設置しないでください。

第35条 - RXゲート

1. ゲートは水面に触れません。下流（流れに逆らって）へ向かって通行するゲートは緑の縞模様で、上流（流れに逆らって）へ向かって通行するゲートは赤の縞模様で示されています。ポールは高さ2.00m以下、直径5cmから7cmの円形で、風で動かない程度の重量があり、プラスチックパイプ（PVC）または木材で作られていなければなりません。
2. 上流ゲートはコースに沿って2つずつ設置されており、1本のポールで合図が出されます。各ペアのうち、通過しなければならないゲートは1つだけです。各チームは、どのゲートを通するかを自由に決定できます。
3. 下流ゲートはコースに沿って分散されており、1本のポールで信号が送られます。
4. RXコースには、ペナルティゲートとしてのみ指定されたアップストリームゲートペアを除き、最低1ペア、最大2ペアのアップストリームゲートが含まれるものとします。
5. RXコースには、最低1個、最大2個のダウンストリームゲートが含まれます。
6. ポールに触れることは許可されます。ただし、故意にポールを動かしてはいけません。
7. 通常ゲート通過を考慮するには、次の条件が満たされている必要があります。
 - a. トラックの設計とゲートの適切な方向に従って、チームメンバー全員が頭を揃えて正しい側でゲートラインを通過した。
 - b. チームメンバー全員がいかだに乗っていないければなりません。
8. ゲート通過中および/または通常の通過後、チームは同じゲートラインを再度通過することが許可される。

第36条 - RXペナルティ

1. 審判員によってチームにペナルティゲートが課せられます。
 - a. チームが、ボートの一部、またはチームメンバーの身体、および許可された地点より前に利用可能なその他の装備を使用して、接触禁止区域内の他の競技者のレーンに侵入した場合。
 - b. チームが、ボートのいかなる部分、またはチームメンバーの身体やその他の装備で、接触禁止区域の終了を示すオレンジ色のポールに触れたとき。
 - c. 意図的な接触の場合；
 - d. ゲートとの接触が意図的である場合。

2. チームがゲートを飛ばした場合、または不正スタートした場合は、審判によってそのチームにダブルペナルティゲートが課せられます。
3. 罰則の数は3回を超えることはできません。
4. ペナルティが 1 の場合、チームはポールを回らずに下流のペナルティ ゲートの 1 つを通過する必要があります。
5. ペナルティが 2 の場合、チームは 2 つのペナルティ ゲートを通過する必要があります。1 つのゲートはポールを回って上流へ通過する必要があり、もう 1 つのゲートはポールを回らずに下流へ通過する必要があります。
6. ペナルティが 3 の場合、チームは 2 つのペナルティ ゲートを通過する必要があります。両方のゲートともポールを回って上流側を通過する必要があります。

第37条 - 排除

1. 「敗退」とは、敗退したチームは自動的にそのラウンドで敗退し、そのフェーズグループ内で最下位となることを意味します。両チームが敗退した場合、RX予選で最速タイムを記録したチームが次のラウンドに進みます。
2. チームが敗退する場合：
 - a. 4番目の罰則が課せられる。
 - b. 1人以上のチームメンバーがペナルティゲートをスキップした場合。
 - c. 不完全なチームを乗せたラフトがゴールラインを通過した場合。
 - d. チームがコースの全長を遂行または完了しない場合。

第38条 - 失格

1. 「失格」とは、失格したチームがRXイベントのすべての順位を失い、「DSQ」としてランク付けされることを意味します。
2. 以下の場合、チームは失格となり、最終ランキングには組み込まれません。
 - a. チームのメンバーの誰かが他のボートのロープをつかむ；
 - b. チームのメンバーが他のボートの選手を捕まえる；
 - c. チームの任意のメンバーが、連結された 2 つのいかだを手で間隔を空けて配置します。
 - d. 相手チームに危険や損害を与えることを目的とした激しい身体接触は、審判によってスポーツマンシップに反する行為とみなされます。

第39条 - ノックアウトステージの開始と到着

1. 2 つのチームと次のチームの間のスタートは、最短 2 分、最長 5 分の間隔で行われる必要があります。
2. スタートおよびフィニッシュの手順は、第 20 条、第 21 条および第 23 条に定義されています。

第40条 - ランキング

1. レースの最終順位は次の通りです。

- a. 決勝 A：準決勝レースの勝者が 1位と 2位を競い合います。勝者が 1位、敗者が 2位になります。
 - b. 決勝B：準決勝の敗者同士が対戦し、3位と4位を決定します。勝者は3位、敗者は4位となります。決勝Bが開催できない場合は、RX予選のベストタイムにより3位と4位を決定します。
2. その他のチームの最終順位は、総合順位の算出にあたり、同フェーズで敗退したチームとの順位とRX予選におけるベストタイムに基づいて決定されます。準々決勝で敗退した4チームは、RX予選におけるベストタイムに基づいて順位付けされます。

第6節 対戦カードに関する特別要件

第41条 - 定義

1. ヘッド・トゥ・ヘッド（H2H）競技は、ペアになったノックアウト方式で行われ、2つのチームが指定されたナビゲーション マーカーでマークされたコースに沿って同時にレースを行います。
2. このフォーマットはスプリントイベントの直後に行われるように設計されており、スプリントの結果に基づいてペアリングが決定されます。各レースは、同一条件下で競合チームのスピード、精度、そして戦術スキルをテストすることを目的としています。

第42条 - 会場およびコースの要件

1. H2H イベントの会場は、レース前の偵察に適した条件を備え、観客が安全かつ総合的に競技を観戦できるものでなければなりません。
2. コースは、規則3.3.c.iiiに規定されているナビゲーションマーカーの必要な組み合わせを通過する際に、テストラフトが3分以内にコース全体を航行できるように設計されなければならない。さらに、ナビゲーションマーカーや制限区域の配置を含むコースレイアウトは、観客が1つ以上の有利な地点から競技を観戦できるように設計されなければならない。これにより、安全性と競技への参加が最大限に高められる。

第43条 - 競技ステージと組み合わせ

1. エントリーチーム数に応じて、H2Hは1ステージまたは2ステージで構成される場合があります。スプリントの結果に基づいて、どのチームが直接ステージ2に進出するか、どのチームがまずステージ1に出場するかが決定されます。スプリントタイムが速いチームには、スタートレーンを選択する権利が与えられます。
2. 組み合わせ、レースの順序、ラウンド数、および関連する手続き事項に関するすべての関連情報は、H2H レース オーダー フォームに明確に記録されるものとします。
3. 同一ラウンド内の連続するペア間のインターバルは3分を超えてはならない。
4. 指定されたスタート位置に遅れて到着したチームは、競技に参加する機会を失う可能性があります。
5. 練習走行は必須ですが、チームの最終順位決定後は練習ラップやマーカー交渉は許可されません。

第44条 - 順位

1. 準決勝の勝者はA決勝に進み、1位と2位を決定します。一方、準決勝で敗退したチームはB決勝に進み、3位と4位を決定します。
2. 以前のラウンドで敗退したチームは、同じラウンドで敗退した他のチームと比較した最終タイムに従って順位付けされ、公平で透明性のあるランキングシステムが確保されます。

第45条 - コース設計

1. スタートレーンとは、スタート地点から、対戦相手が最初に物理的接触を起こす可能性が最も高い最初の狭隘部（急流、岩、カーブ、その他の障害物など）までの、コース上の障害物のない区間と定義されます。審判団とコース設計者は、公平性と難易度の点で、両方のスタートレーンが可能な限り同等であることを保証する責任を負います。レースディレクターまたは審判団は、必要に応じて、明確な線でレーンを区切ることができます。
2. Aレベルイベントでは、スタートレーンの均等性を検証するためにテストチームが採用されます。テストには、各レーンのタイム計測が含まれますが、タイム計測が困難な場合は、実力が拮抗した2つのチームがそれぞれ1レーンずつ、2回ずつレースを行うこととなります。テストは、審査員がレーンの均等性が可能な限り確保されていることを確認するまで継続されます。水位が変動する会場では、テストは可能な限りレース開始時間に近いタイミングで実施されます。テストに選ばれたチームは、レーンの均等性を正確かつ確実に評価するために、自発的に参加し、全面的に協力しなければなりません。選考方法には、地元の非競技チーム、実力が拮抗した競技チーム、無作為抽選、またはテスト実施時点で利用可能なチームが含まれます。

第46条 - 航行標識と位置

1. H2Hコースには4つのナビゲーションマーカーが設置され、左岸近くに2つ、右岸近くに2つ設置されます。マーカーはブイマーカーまたは吊り下げマーカーのいずれかとし、マーカーと岸の間を遡上航行できるよう、渦流の中または近くに設置する必要があります。マーカーは視認性の高い色で容易に識別できるものでなければなりません。また、視認性を損なったり、マーカーの目的が曖昧にならない限り、スポンサーロゴを表示することができます。すべてのマーカーは、レース役員が容易に判断できるものでなければなりません。

第47条 - マーカー交渉

1. マーカーは、ラフト、パドル、またはチームのどの部分でも接触できますが、ぶら下がっているマーカーを故意に移動させることはできません。ラフト全体とチーム全員がマーカーと近くの海岸線の間を上流へ通過し、ラフトの最終的な軌道がブイを囲む閉ループを描くと、マーカーを正しく通過したとみなされます。ブイがラフトによって水没している場合、またはぶら下がっているマーカーが故意に移動されている場合は、正しく通過したとみなされます。各チームは、少なくとも左側と右側のマーカーを1つずつ通過する必要があります。チームはどのマーカーに接触するかを選択でき、複数回試みることができます。レース役員によって明示的に禁止されていない限り、体当たりは許可されます。

第48条 - 標識のデザイン

1. A レベル イベント: 規定ブイ、円錐形、高さ 150 cm、ベース 100 cm、膨張可能、耐パンク性、しっかりと固定。

2. B、C、D レベルのイベント：規定のマーカーが使用できない場合、十分な大きさ、浮力、安全性を備えた非規定ブイを使用することができます。

第49条 - 吊り下げマーカーのデザイン

1. A レベル イベント：円筒形、膨張式、耐パンク性、高さ 150 cm、直径 30 cm、架空線にしっかりと取り付けられ、補強され、重りが付けられ、ベースが水面よりわずかに高い。
2. B、C、D レベルのイベント：規定のマーカーが使用できない場合、非規定の吊り下げマーカーが、視認性、安全性、およびセキュリティが維持されている限り、使用できます。

第50条 - 安全

1. 競技者は、相手チームまたは相手チームの装備に怪我や重大な損害を与える可能性のある無謀な行動を避けなければなりません。体当たりを除き、相手チームまたはその装備を故意に叩いたり、掴んだり、押したりすることは禁止されています。競技者は、ラフトが着水して解放できない場合、または明らかな安全上の危険が発生した場合に限り、ラフトから降りることができます。降りるチームは安全に行動し、相手チームへの干渉を避け、状況の解決に必要な場合にのみラフトを移動させ、危険が軽減されたら直ちにラフトに復帰しなければなりません。

第51条 - 罰則

1. 以下の罰則が適用されます。
 - a) 対戦相手のマークされたスタートレーンに侵入した場合は 10 秒。
 - b) H2H 安全規則違反の場合は 50 秒。
 - c) 1 つのマーカーのみを正しく通過した場合は 50 秒。
 - d) いずれかのマーカーを正しく通過できなかった場合は 100 秒。
2. 次の場合には失格となる。
 - a) 最終配置後のマーカー交渉の練習。ビデオ証拠または審判の直接観察によって裏付けられた抗議があった場合にのみ適用されます。
 - b) コースを完了するのに15分以上かかる場合、H2Hコースデザイナーと協議の上、審査員が調整することがあります。

第7節 スラローム競技の特別要件

第52条 - 定義

1. 2回の走行で行われるこのレースの目的は、ゲートの番号が小さい順にゲートを通過する必要がある距離を、ポールに触れたりゲート自体を飛ばしたりしないようにしながら、できるだけ短時間で移動することです。
2. スラロームレースは、同じコースを2回走行して行われます。

第53条 スラロームコース

1. スラロームレースのスタートからフィニッシュまでの距離は 300メートルを超えてはなりません。
2. コースは全長にわたって航行可能で、常に乗り越えられる自然の障害物および/または人工の障害物があり、すべてのラフトに対して同等の条件が提供される必要があります。
3. レースコースは、ユナイテッド・ラフティングと協議の上、レースディレクターが任命する1名から3名のコースデザイナーによって設計されるものとします。
4. レース開始の少なくとも 1 時間前までに、コースは偵察の準備が整えられ、レースディレクターと審査員長の承認を得る必要があります。
5. 代表団長/チームキャプテンの要請に応じて、レースディレクターは、コースの過度の難易度または安全上の理由に関連するルート変更の提案を検討する場合があります。
6. コースデザイナーは、当初構想されたコースがレース期間中維持されるようにしなければなりません。また、ゲートやその他の設備を適切に配置する責任があり、レースディレクターが提案する変更や調整を実行する準備ができていなければなりません。
7. レース中に、結果に影響を及ぼすような水位の変化が発生した場合、ヘッドジャッジは水の状態が正常に戻るまでレース自体を中止しなければなりません。
8. レース中にコースの特性を変える瞬間的な要因が発生した場合、ヘッドジャッジはゲートの変更または移動を許可することができ、それによって競技者間の条件が均等になることが保証されます。

第54条 - スタート命令

1. スラロームのスタート順は、イベント速報またはレースディレクターによって別途指定されない限り、スプリントの結果に基づいて、最も遅い時間から最も早い時間の順に並べられます。
2. チーム名とレースナンバーを記載した最終的なスタート順は、代表団長/チームキャプテン、審判長、その他のレース役員に渡されるものとする。

第55条 - スラロームのスタートと到着

1. スタートは、平均して、チームと次のチームの間で、最短 2 分、最長 4 分の間隔で行われます。

2. スタートおよびフィニッシュの手順は第 20 条および第 23 条に定義されています。

第56条 - 門

1. ゲートは、少なくとも1本の吊り下げポールで構成されます。下流側（流れに面する側）は、緑色のリング5個と白色のリング5個が交互に配置されています。リングの高さは20cmで、ポールの先端は必ず白色のリングでなければなりません。上流側（流れに面する側）は、赤色のリング5個と白色のリング5個が交互に配置されています。リングの高さは20cmで、ポールの先端は必ず白色のリングでなければなりません。ポールの高さは最大2.00m、断面は直径5cmから7cmの円形で、風で動かない程度の重量があり、プラスチックパイプ（PVC）または木材で作られていなければなりません。
2. ゲート上部に設置された標識には、予定されているレースコースの設計に従って、ゲートに順次番号が付けられています。標識のサイズは30cm×30cmです。黄色の背景に、高さ20cm、厚さ2cmの黒字で数字が描かれており、両側に表示されています。また、ゲートの正しい通過方向とは反対側には、厚さ2cmの赤い斜め線が引かれています。
3. スラロームルート沿いのゲートの数は、最低 8 個、最大 14 個でなければならず、そのうち最低 2 個、最大 5 個は上流に、川または水路の左側の右岸と左岸に均等に分散されていなければなりません。

第57条 - 門の通過

1. すべてのゲートは、番号を示す標識に示されている番号の順序と定められた方向に従って通過する必要があります。
2. すべてのゲートは、通路の正しい側を尊重して通過する必要があります。
3. ゲートの通過が開始され、ゲートがアクティブになるのは次の場合です。
 - a. いかだ、チームの 1 人以上のメンバーの身体または頭部、あるいはパドルがゲートのポールに触れる；
 - b. 競技者の頭がゲートラインを越えた場合。
4. 以下の場合、ゲートの通過は終了し、ゲートはアクティブであるとみなされなくなります。
 - a. 3. 次のドアの通行が始まる場合
 - b. ゴールラインを越える。
5. スタートラインや到着ラインも同様にゲートラインとみなされます。
6. 通常のドアの通路を考慮するには、次の条件が満たされている必要があります。
 - a. チームメンバー全員が、身体、パドル、またはラフトでポールに触れることなく、コースの設計に従って正しい方向にゲートラインを通過した。
 - b. すべての競技者の頭が川岸とポールの間を正しい方向に通過すること。すなわち、ゲートが 1 本のポールで構成されている場合はポールと川岸の間を通過し、2 本のポールで構成されている場合はポールの間を、正しい所定の方向に通過する必要がある。
 - c. 競技者全員がボートに乗っている間、競技者全員の頭部がゲートを通過しなければならない。

- d. 上流ゲートの場合、チームはゲートを通して継続的に前進しています。

第58条 - 罰則

1. スラロームレースでは以下のペナルティが課せられます。
 - a. 「0」ポイント・秒：ミスなく正しく通過した場合。チームメンバーは、指示された方法とは異なる方法で頭を突き出して通過してはならない。もしそうした場合、ゲートは作動したとみなされ、チームが再度正しく通過しようと試みたとしても、「50」ポイント・秒のペナルティが課せられる。
 - b. クラシック形式では「2」ポイント・秒、アドベンチャー形式では「5」ポイント・秒：ゲートの通過は正しいものの、チームメンバー1名以上、またはその装備の一部（パドルやラフトを含む）がゲートのポールに1回以上触れた場合。同じゲートに繰り返し触れた場合、ペナルティは1回のみ課されます。
 - c. 「50」ポイント秒：
 - i. 1人以上のチームメンバーのリーダーがゲートをスキップした場合。
 - ii. 1人以上のチームメンバーの頭が、コースマップおよびポールに示されている方向とは逆の方向にゲートラインを越えた場合。
 - iii. 競技チームがゲートをスキップした場合。ゲートをスキップしたとみなされるのは、チームがゲートをスキップし、昇順で次のゲートへ進んだ場合です。
 - iv. 1人または複数のチームメンバーが、通過を容易にするために意図的にポールを押すこと。チームとボートの体が既にゲートを通過する理想的な位置にいる場合、その動作は故意とはみなされません。
 - v. 第23条第5項に規定する仕上げ手順に関する場合
 - vi. 追い越しの妨害に関する第59条第2項に規定する場合。
2. いかだをゲートのポールの下を接触せずに通過すること（ゲートを通過すること）は、ペナルティを伴いません。
3. すでに通過したゲートをその後通過する場合、次のゲートがアクティブになると、たとえポールに触れることになったとしても、ペナルティは発生しません。
4. 1人以上のチームメンバーがボートを障害物（同点）から解放してコースを続行するためにいかだから降りる場合、ペナルティは発生しません。
5. 1人以上のチームメンバーが、上りゲートをパドルで通過できないことに気付いた場合、川の状況が許せば、1人以上のチームメンバーがボートから降りて、ボートをゲートの近くまで近づけたり、引っ張ったり、押したりすることができます。その後、ゲートラインに移動し、ゲートを横切って正しい航路に進む前に、チームメンバー全員がボートに乗り、パドルを漕いでゲートを適切に通過する必要があります。チームのメンバーが1人または複数人乗っていない場合、またはゲートラインを横切ったときに1人以上のメンバーの頭がポール内に適切に入らない場合、チームは50ポイント - 2秒のペナルティを受けます。チームがゲートを通過できない場合にも同じペナルティが課され、その場合はドア自体がスキップされたとみなされます。
6. 逆に、有効なパッセージ中にポールに1回以上触れた場合は、クラシック形式では2秒ポイントが1回、アドベンチャー形式では5秒ポイントが1回、ペナルティが課せられます。

7. ゲートの通過は、常にチーム全員（搭乗者）で行わなければなりません。R4 の場合は 4 人、R6 の場合は 6 人です。
8. 各ゲートに課せられる可能性のある最大のペナルティは 50 ポイント秒です。

第59条 追い越し

1. スラロームコースに複数のチームが同時にいる場合、遅いチームは速いチームの進行を妨げてはなりません。遅いチームが追い抜かれそうになった場合、速いチームが支障なく通過できるように、速やかに脇に寄らなければなりません。この義務は、速いチームがすべてのゲートを正しく通過しようと明確かつ明白な努力を怠った場合には適用されません。
2. 遅いチームが速いチームの進行を妨害した場合、遅いチームの走行は失格となります。故意の妨害行為の場合、当該チームはさらに50ポイント・秒のペナルティを受けることがあります。
3. 遅いチームによって進行を妨害された速いチームは、審判に抗議を提出することで再レースを要求することができます。審判は、チームがすべてのゲートを正しく通過しようと明確に努力したと確信した場合にのみ、再レースを許可します。

第60条 - 順位

1. 結果は、2 回の走行のうちベストの走行にかかった秒数で示され、それぞれの走行に割り当てられたペナルティが加算されます。
2. ペナルティポイントは秒数に換算され、レースタイムに加算されます。
3. 2 チーム以上のレースが同じスコアで終了した場合、スプリントでより良い結果を出したチームに上位の順位が与えられます。

第8節 下流域における特別要件

第61条 - 定義

1. ダウンリバー レースの目的は、道の技術的な困難を克服しながら、流れの方向に沿って、あらかじめ定められた区間をできるだけ短時間で漕ぎ進むことです。

第62条 - 距離

1. 道の長さは最低3000メートル、最長10,000メートルとする。
2. パスの全長にわたって移動可能でなければなりません。
3. コースはレースディレクターによって承認され、レースディレクターはその時点の水位を考慮して代替のレースコースを選択する権利を持ちます。

第63条 - 下流への出発と到着

1. スタートおよびフィニッシュの手順は、第 20 条、第 22 条および第 23 条に定義されています。

第64条 - 下流への罰則

1. 意図的なブロッキングは禁止されています。これは、チームがより速いチームの進行を妨げる目的で、意図的にラフトの方向を複数回変更した場合に該当します。チームが意図的なブロッキングを行った場合、違反ごとに10秒のペナルティがタイムに加算されます。逆に、チームが他のチームに意図的にブロックされた場合、ブロッキングごとに10秒のペナルティが合計タイムから差し引かれます。
2. いかなる禁止行為であっても、故意の接触には10秒のペナルティが課せられ、チームの合計レースタイムに加算されます。さらに深刻なケースでは、失格となる場合があります。10秒のペナルティが複数回課せられた場合は、累積されます。
3. 意図的なラフト同士の接触（ラミング）は明示的に許可されています。チームは、上記の禁止された接触を回避するために、あらゆる合理的な措置を講じなければなりません。違反行為は、ここに定める規定に従って処罰されます。
4. ラフトは定められたダウンリバーコースの境界内に留まらなければなりません。コーナーを曲がったり、ブイなどのコースマーカーを迂回したりすると、50秒のペナルティが課せられます。
5. 到着順位は、達成された最速タイムを考慮して作成されます。
6. 2 チーム以上が同時間でレースを終えた場合、スプリントでより良い結果を出したチームに上位の順位が与えられます。

第9節 組織規則

第70条 - 審判員（陪審員および裁判官）

1. すべてのイベントは、適用される競技規則の規定を完全に遵守し、スポーツ部門内の独立機関である審判委員会の権限と監督の下で活動する審判員によってのみ実施されなければなりません。
2. 競技役員は、イベントが公正かつ本スポーツルールおよび特定の公式ルールに従って運営されるよう責任を負います。その職務には、レース手順の監視、ペナルティの適用、計時および採点の監督、そして権限の範囲内での紛争解決などが含まれますが、これらに限定されません。
3. AレベルおよびBレベルのイベントでは、オフィシャルの役割はあくまでも専門職であり、ユナイテッド・ラフティングにおける政治的立場、イベント運営組織における技術的または管理的な役割、あるいはイベントに登録されている国内連盟の会長または統括団体の役員の役職に就くことは認められません。この分離は、公平性を維持し、利益相反を防ぎ、競技の公正性を確保するために不可欠です。
4. すべての役員は独立性、客観性、誠実性を持って行動することが求められ、これらの原則に違反した場合は United Rafting 規則に従って懲戒処分を受ける可能性があります。

第71条 - レースディレクター

1. クラスA、B、Cに分類されるイベントでは、レースディレクターはユナイテッド・ラフティングの承認を得て、現地組織委員会によって任命されます。必要に応じて、ユナイテッド・ラフティングがレースディレクターを任命することができます。
2. レースディレクターは、ユナイテッド・ラフティングのレースオフィシャル、またはスポーツルールを完全に理解している人物でなければなりません。レースディレクターは競技の総合的な運営を担当し、ヘッドジャッジおよびLOCと継続的に連携します。
3. 特に、レースディレクターの任務は次のとおりです。
 - a. イベントがユナイテッド・ラフティング・ルールに定められた通りに行われているか確認する。
 - b. 正当な理由がある場合には、出発時刻を変更し、レースコースを変更し、また障害が長期間継続する場合には競技を中止する。
 - c. スポーツ違反または懲戒違反の可能性があることが判明した場合、ユナイテッド・ラフティング懲戒委員会にその旨を通知する。
 - d. レース中に発生する、ユナイテッド・ラフティング規則に規定されていないその他の事項を決定する。
4. レースディレクターの決定は即時に効力を持ちます。
5. レースディレクターはイベント期間中ずっと競技に立ち会う必要があり、競技者として競技に参加することはできません。

第72条 - 地域組織委員会

1. ローカル組織委員会（LOC）は、イベントの組織機関であり、ユナイテッド・ラフティングの定款および規則を完全に遵守し、イベント要件ハンドブックに定められた要件に従って競技を運営する責任を負います。LOCは、イベント全体の責任を負う資格のある人物によって調整されなければなりません。
2. クラス A) およびクラス B) に分類されるイベントの場合、LOC には次の主要なポジションが含まれている必要があります。
 - イベントマネージャーは、すべての競技およびトレーニングセッションの企画、調整、管理、実施全般を担当します。イベントマネージャーは、ユナイテッド・ラフティング・スポーツ部門、テクニカルコーディネーター、そして参加者と緊密に連携し、資材管理、抽選、計量、その他すべての運営面を含むイベントの適切な実施を確保します。
 - 第 73 条に規定する安全管理者は、救助要員と協力し、すべての競技および関連活動中のイベントの安全とセキュリティの全責任を負います。
 - 輸送責任者は輸送システム全体を監督し、参加者が到着地点から会場、特別イベント、出発地点までスムーズに移動できるようにします。
 - 登録および認定責任者。すべてのエントリーの有効性を確認し、選手、チーム、役員、その他の参加者の登録および認定の準備と配布を管理します。
 - 人事責任者は、すべてのボランティアを監督し、ホスピタリティ・マネージャーと緊密に連携します。この役割には、イベントに関連するすべてのカテゴリーにおける人員の任命と配置が含まれます。
 - コーススーパーバイザーは、コース建設チームを調整し、コーススタッフと直接協議しながら、会場がすべての技術要件を満たしていることを確認します。コーススーパーバイザーは、コースデザイナーの指示と決定を実行し、コースがすべての参加者にとって安全かつ適切であることを保証します。
 - アスリート&チーム連絡担当官は、イベントに関するあらゆる事項について、アスリート、チーム、チームマネージャーの主な連絡窓口となります。担当業務には、公式情報の提供、LOCと参加者間のコミュニケーション調整、イベント前およびイベント中のロジスティクス、技術、運営に関する問い合わせへのアスリートおよびチームのサポートが含まれます。
 - 宿泊施設責任者は、プロトコル マネージャーと連携して、イベントの規定基準と要件に従って客室が提供されるようにします。
3. イベント マネージャーは、イベント要件ハンドブックに指定された期間内に、イベント期間中の LOC メンバーの完全なリストを United Rafting に提供する必要があります。
4. LOC とそのメンバーの役割と責任は、イベント要件ハンドブックに完全に定義されており、イベントの成功とコンプライアンスの確保に必要な運営上および組織上の義務が規定されています。

第73条 - 安全管理者と救助サービス

1. 安全管理者は救助隊員と協力し、レース中の安全に全責任を負います。
2. 安全管理者は、状況が潜在的に危険であると判断した場合、または川の水位が選手の安全を脅かす一定の危険レベルに達した場合には、レースディレクターと審判長に通知して、レースの即時中断を要求することができます。

3. 安全マネージャーは、イベント期間中、常に競技に立ち会う必要があり、どのクラスのボートでも競技者として競技に参加することはできません。
4. 安全管理者は、必要に応じて技術的な衣服や個人の安全装備を変更することができます。
5. 組織委員会は、コースの最も困難かつ危険な部分において、適切な救助および援助サービスを確保する必要があります。
1. 救助サービスは、無料トレーニングセッションの開始からすべてのレースの終了まで保証される必要があり、投げ縄、アンカー付きのいかだ、安全カヤックなどの適切な装備を備えた、経験豊富で装備が整った多数の人員で構成される必要があります。または、最大限の安全を確保するために必要なその他の装備。
2. 救助サービスは安全管理者によって調整され、安全管理者はイベント期間中常に立ち会い、レースディレクターと連絡を取っていなければなりません。
3. 救助隊は、レースディレクターの正式な承認を得て、安全管理者からレースが終了した旨の通知を受けた後にのみ、レースコースから撤退し、活動を中止することができます。

第74条 - 計時サービス

1. United Rafting イベントでは、計時サービスは United Rafting のタイムキーパー、または United Rafting によって認定および承認された同等の団体/会社によって実行される必要があります。
2. 抗議時間が終了した時点で、タイムキーパーによって記録され、主審によって承認された時間は最終的なものとなります。
3. 計時はスタート信号が与えられた瞬間、またはボートのどの部分がスタートラインを越えた瞬間に開始され、ボートのどの部分がフィニッシュライン/仮想ラインを越えた瞬間、または時間検出システムを通過した瞬間に終了します。

第75条 - 速報

1. クラスA、B、Cの競技については、各地域組織委員会（LOC）がユナイテッド・ラフティングが提供するテンプレートを用いて公式大会速報を作成するものとします。すべての速報は、イベント要件ハンドブックに記載されている規定および要件に従って作成する必要があります。

第76条 - レースの変更と中止

1. 国際大会の開始72時間前に不可抗力の理由により大会の開催が不可能となった場合、大会組織委員会は大会自体の実施が不可能であることを伝え、登録されているすべてのユナイテッド・ラフティング・メンバーおよび管轄機関にレースの日程変更および/またはキャンセルを通知しなければなりません。
2. 新たな日程への変更は、管轄のユナイテッド・ラフティング団体による事前承認に加え、地元組織委員会からユナイテッド・ラフティング・スポーツ部門に速やかに通知されなければなりません。スポーツ部門は、既に登録済みのユナイテッド・ラフティング会員全員に通知するものとします。会員は登録内容を変更することはできません。

が、その他の辞退は可能です。辞退は、新たな日程の通知と同時に、別途定められた期限内に行われた場合、罰せられません。

第77条 - 代表団/チームの認証

1. 代表団/チームの認定は、イベント速報で指定された方法で行われます。
2. 認定手続き中、登録された各代表団/チームは代表者を同伴する必要があります。代表者がいない場合は、登録は自動的に確認されます。
3. 認定期間中、代表団長またはチームキャプテンは適切なフォームを使用して、撤退を通知する必要があります。

第78条 - 代表団長/チームキャプテン会議

1. 国の代表団が参加するイベントの場合、各代表団は代表団長と副代表団長を任命するものとし、両名ともイベントに対して正式に認定されるものとしします。
2. クラブチームが参加するイベントの場合、各クラブチームはチームキャプテンを任命するものとし、そのキャプテンはイベントに正式に認定されるものとしします。
3. 代表団長および副代表団長、またはチームキャプテンは、イベント期間中、本規則の規定を厳守し、国内連盟メンバーまたはチームに代わって公式の立場で行動する権限を持つ唯一の人物です。
4. 代表団長/チームキャプテン会議は、イベント速報に指定された方法で実施されるものとしします。
5. 会議は、イベントディレクター、レースディレクター、ヘッドジャッジ、およびユナイテッド・ラフティングの代表者が議長を務めます。出席者は、代表団長、副代表団長、またはチームキャプテンとして認定された者に限られます。ユナイテッド・ラフティングまたは現地組織委員会（LOC）から特別に招待され、かつ正当な権限が付与された場合を除き、その他の者は出席できません。
6. この文脈において、会議は、第1レース（スプリント）のスタート順決定手順を含む、イベントに関するすべての技術情報を提供するものとする。スタート順は、抽選、登録順、アルファベット順、またはイベント速報で指定されるその他の方法により決定される。

第79条 - レースビブ

1. 地元組織委員会（LOC）は、ゼッケンに番号を記入しなければなりません。ゼッケンには、選手の胸部と背中に番号がはっきりと記入されていなければなりません。チーム全員に記入できない場合でも、進行方向前方に座っている選手のうち少なくとも1名には番号が記入されていなければなりません。この決定は、各競技代表団長に伝えられます。
2. 数字は白地に黒で、文字の高さは少なくとも 15cm、文字の本体は 1.5cm でなければなりません。
3. 各チームはスタート時にゼッケンを着用し、レース終了後は LOC の指示に従って LOC に返却しなければなりません。
4. LOC は、RX 競技用に 2 つの異なる色（緑/赤）のビブを用意する必要があります。

5. 競技者へのゼッケンの割り当ては、レースディレクターが事務局を通じて準備するものとする。

付録A - パララフティング

1. パララフティングチームは 4 人の選手で構成する必要があります。
2. パララフティングの競技カテゴリーは以下の通りです。

RL	<p>RL3 (パラカヌーのKL3に相当)</p> <p>体幹機能と脚部機能の一部を備えたパドラー。RL3レベルのパドラーは、前屈姿勢で座ることができなければなりません。パドラーはフットボードまたはシートを使ってボートを推進します。</p> <p>資格のあるパドラーは通常、次のいずれかの基準を満たしています。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 四肢の喪失または欠損：足の少なくとも足根骨・中足骨の切断に相当する切断または機能喪失。 - 筋力の低下：下肢の場合、S1 の不完全脊髄損傷、または片肢の筋力等級 10 ポイントの低下、または両肢の筋力等級 15 ポイントの低下に相当する。 - 可動域の障害：下肢（複数可）における、例えば関節癒合。 <p>RL2 (パラカヌーのKL2に相当)</p> <p>体幹と脚の機能が制限されているパドラー。RL2の選手は、ボート内で直立した姿勢を維持するために、背もたれまたは追加のサポートが必要になる場合があります。</p> <p>資格のあるパドラーは通常、次のいずれかの基準を満たしています。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 四肢の喪失または欠損：両脚より上の切断に相当。 - 筋力の低下：両脚の著しい筋力低下（L3 の完全脊髄損傷、または L1 の不完全損傷と同等）。 - 可動域の障害：下肢および体幹。 <p>注意：自動リリース システム（手動バックアップ付き）以外で、選手をラフトに縛り付けしないでください。</p>
<p>チームはKL3/KL2の選手2名と健常者2名で構成する必要があります。</p>	

OC	<p>OCは「オープンカテゴリー」を意味します</p> <p>対象となる障害は次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 視覚障害等級B3（最も軽度の視覚障害、最も高い視力、および/または視野半径20度未満） ● 聴覚障害（聴覚障害のあるアスリート） ● 知的障害
<p>チームはオープンカテゴリーの障害者選手2名と健常者選手2名で構成する必要があります。</p>	

3. カテゴリーに登録されているチームが 3 チーム未満の場合、これらのチームは 1 つのカテゴリーに統合されます。
4. パララフティングの発展を促進するため、参入障壁を設けることなく、選手のステータスとクラス分けは、イベント登録時に、ユナイテッド・ラフティングが承認する書類に基づき、選手の所属する国内連盟によって自己確認されます。確認手続きは、パラカヌー選手に適用される手順に従います。パラカヌーで認められているクラス分けは、パララフティングでも自動的に有効となります。
5. パララフティング競技は、必要に応じてレースディレクターが特別な例外を実施する場合を除き、スポーツルールに完全に準拠します。

付録B - ポイントシステム

ランキング	クラシックフォーマット		
	処方箋	スラローム	スプリント
1位	100	100	100
2位	90	90	90
3位	80	80	80
4位	75	75	75
5位	70	70	70
6位	68	68	68
7位	66	66	66
8位	64	64	64
9位	62	62	62
10° の場所	60	60	60
11位	58	58	58
12位	56	56	56
13位	54	54	54
14° の場所	52	52	52
15° の場所	50	50	50
16° の場所	48	48	48
17° の場所	46	46	46
18° の場所	44	44	44
19° の場所	42	42	42
20° の場所	40	40	40
21位	38	38	38
22位	36	36	36
23° の場所	34	34	34
24° の場所	32	32	32
25° の場所	30	30	30
26° の場所	28	28	28
27° の場所	26	26	26
28° の場所	24	24	24
29° の場所	22	22	22
30° の場所	20	20	20

ランキング	アドベンチャー形式		
	直接対決	スラローム	下流
1位	100	100	100
2位	90	90	90
3位	80	80	80
4位	75	75	75
5位	70	70	70
6位	68	68	68
7位	66	66	66
8位	64	64	64
9位	62	62	62
10° の場所	60	60	60
11位	58	58	58
12位	56	56	56
13位	54	54	54
14° の場所	52	52	52
15° の場所	50	50	50
16° の場所	48	48	48
17° の場所	46	46	46
18° の場所	44	44	44
19° の場所	42	42	42
20° の場所	40	40	40
21位	38	38	38
22度の場所	36	36	36
23° の場所	34	34	34
24° の場所	32	32	32
25° の場所	30	30	30
26° の場所	28	28	28
27° の場所	26	26	26
28° の場所	24	24	24
29° の場所	22	22	22
30° の場所	20	20	20

世界ランキングイベントバリューファクター (EVF)

各競技には、その分類に応じてイベント価値係数 (EVF) が割り当てられます。

クラス	EVF
あ	10
B	5
C	2
D	1.0

最終ポイントの計算

競技でチームまたは選手に与えられる最終ポイントは次のように計算されます。

$$\text{Final Score} = \text{Base Points} \times \text{Event Value Factor (EVF)}$$

付録C - ラフト認証手順

これらの規則の目的は、フェアプレーの精神でクラブ、ユナイテッド ラフティング加盟国内連盟、製造業者、スポンサーを平等に扱うことを保証し、ユナイテッド ラフティング競技でのラフトの使用を規制し、レース役員と観客による迅速かつ明確な選手識別をサポートすることです。

定義

メーカー

スポーツ市場向けに自社のメーカー商標を付した製品を設計、製造（直接または非ブランドライセンスを通じて）し、販売する企業。このような製品を流通させるサプライヤーやその他の事業体は、メーカーとはみなされません。

メーカー複合マーク

製造元のワードマークと製造元のデザインマークを 1 つの表現で組み合わせて作成された標識、デバイス、またはロゴ。

スポンサー商標

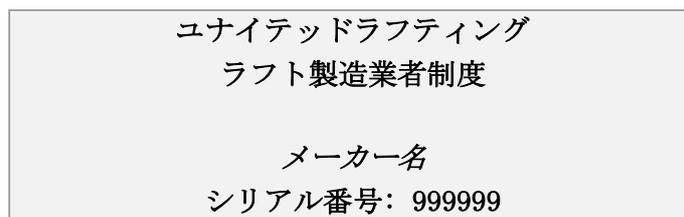
スポンサー広告の要素は、(a) UNITED RAFTING 加盟国内連盟の領域内の国内または超国家商標登録機関に商標として登録されているか、(b) スポンサーの出所を示すもの（つまり、スポンサーをスポンサー広告の責任ある企業として合理的な人が識別できるもの）となります。

ユナイテッド・ラフティング・マニュファクチャラーズ・スキーム

製造業者制度により、ラフト製造業者は United Rafting に登録し、競技用ラフトのプロトタイプを提出して United Rafting の承認を受けることができます。

ユナイテッド・ラフティングの登録ラフト製造業者が製造するすべての新しい競技用ラフトには、ラフト内面にユナイテッド・ラフティング製造業者のラベルを恒久的に取り付け、剥がしたり改ざんしたりできないようにする必要があります。このラベルは、ユナイテッド・ラフティング・ラフト製造業者制度に登録されている製造業者のみが購入できます。

ラベルの例:



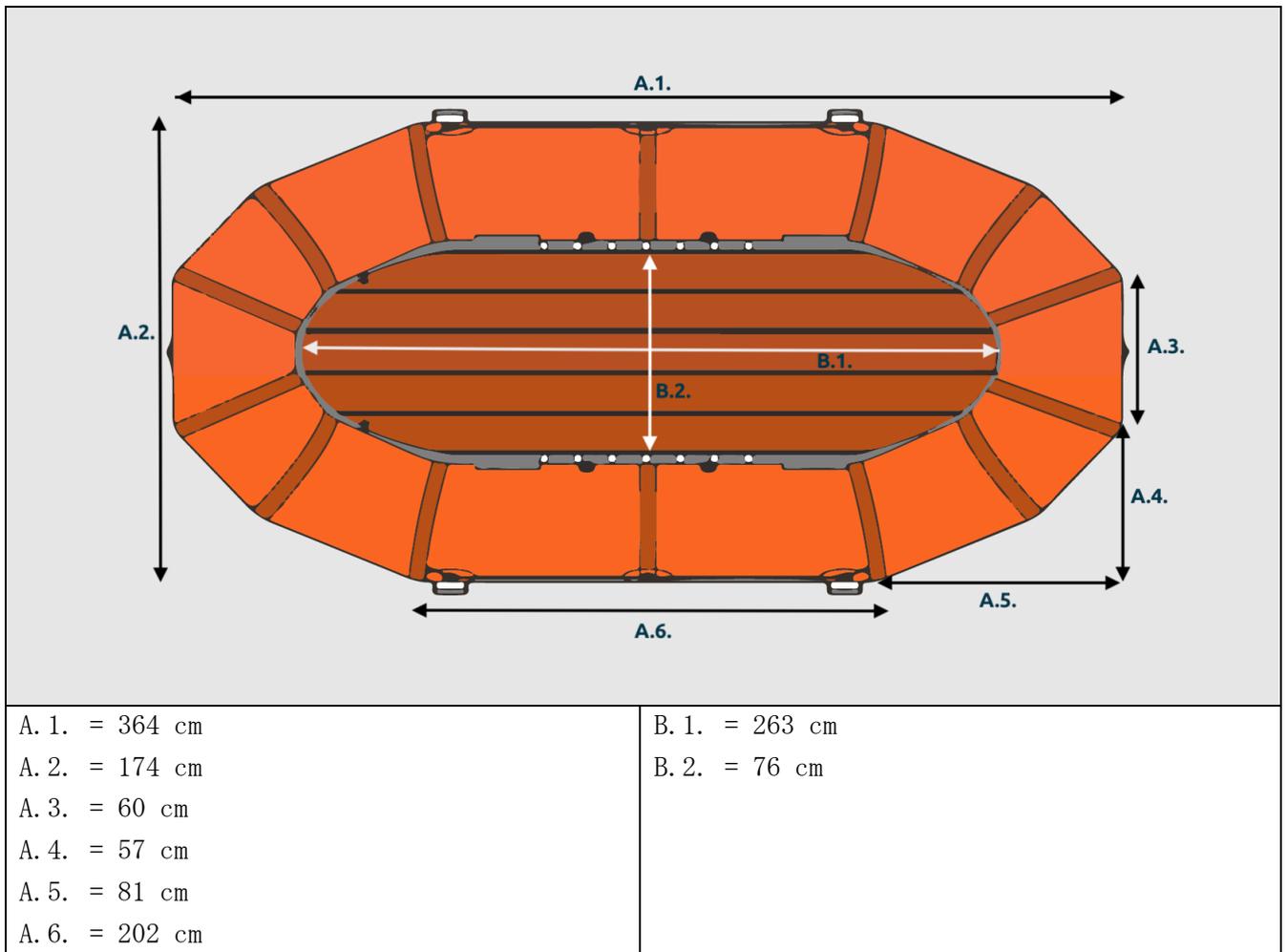
ユナイテッド・ラフティングの登録ラフトメーカーが製造するすべての競技用ラフトは、以下のすべての仕様に準拠する必要があります。これらの仕様に違反した場合、当該メーカーのライセンスはユナイテッド・ラフティング執行委員会が決定した期間、即時停止されます。この期間中、当該メーカーが製造したラフトはユナイテッド・ラフティング公認イベントへの参加が認められません。

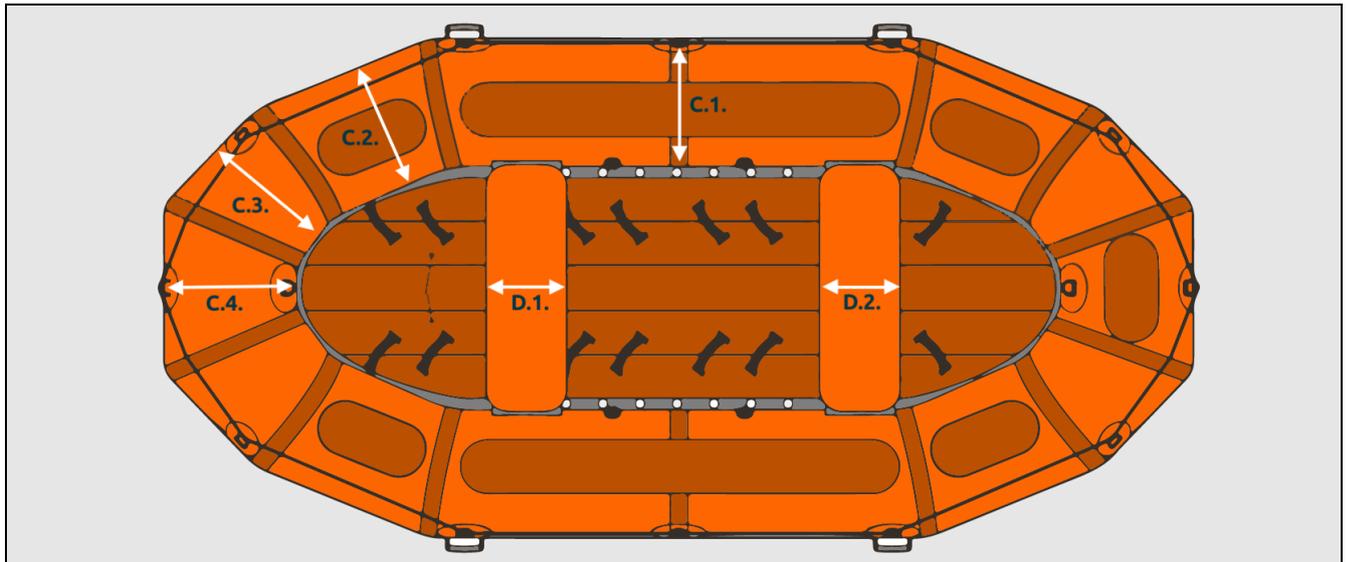
ラフトの仕様

最小重量: 30 kg

最大重量: 3.5 kg

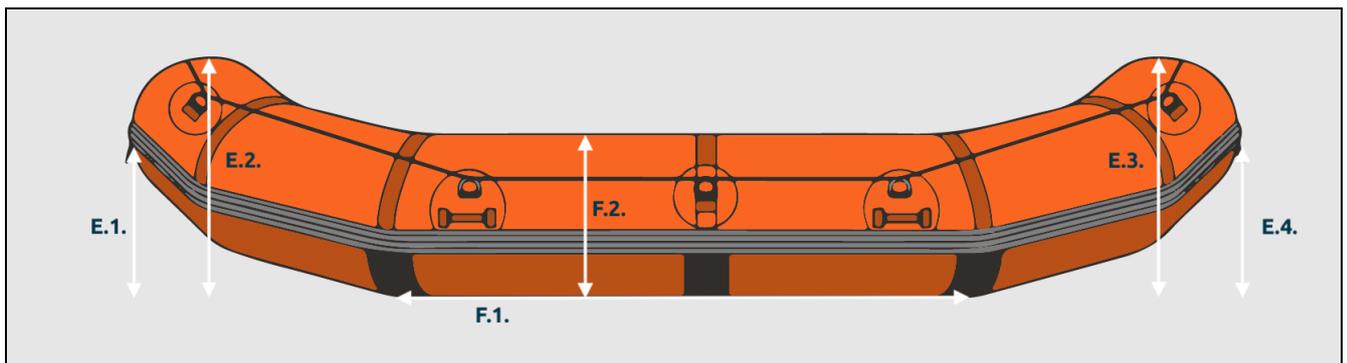
色: オレンジ





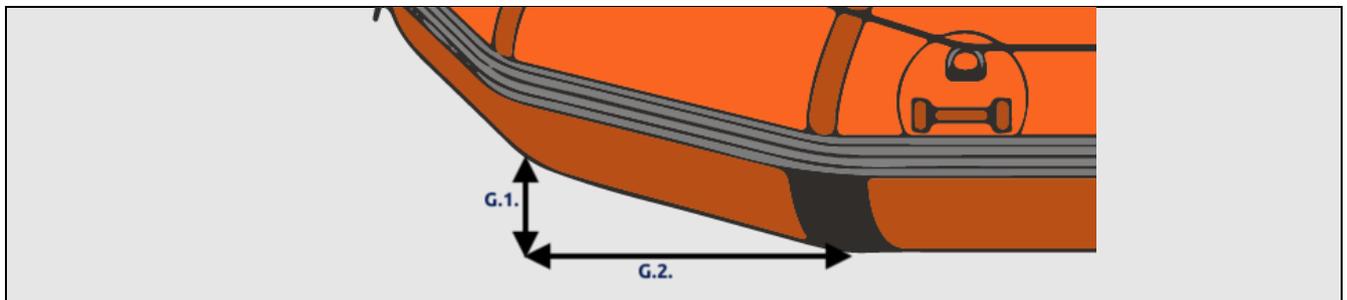
C. 1. = 47 cm
 C. 2. = 47 cm
 C. 3. = 47 cm
 C. 4. = 47 cm

D. 1. = 28 cm
 D. 2. = 28 cm



E. 1. = 50 cm
 E. 2. = 74 cm
 E. 3. = 74 cm
 E. 4. = 50 cm

F. 1. = 200 cm
 F. 2. = 47 cm



G. 1. = 14 cm
 G. 2. = 50 cm

製造業者の複合マーク（ラフトの外側に最大 2 つ）は、互いに接触したり、ラフト上に表示されている他の要素に接触したりしてはなりません。

スポンサーの商標識別情報（いかだの外側に最大 2 個）は、互いに接触したり、いかだ上に表示される他の要素に接触したりしてはなりません。

登録方法

- 関連するすべての連絡先の詳細と製造元の複合マークを記載した電子メールをUnited Rafting の事務局長に送信します。
- プロトタイプをUnited Raftingが指定した住所に送付してください。

ユナイテッド・ラフティングがプロトタイプを承認すると、ユナイテッド・ラフティング本社は承認プロセスを完了するために必要な書類を承認し、署名するものとします。ユナイテッド・ラフティングとの契約の一環として、製造業者は以下を保証するものとします。

- 製造されるすべてのいかだには、損傷を受けにくいいかだ内部の位置に、United Rafting の永久ライセンス ラベルを取り付けなければなりません。
- 製造業者はまた、ライセンス条件で合意されたとおり、販売されたラフトごとにユナイテッド・ラフティングに手数料を支払うものとする。
- 製造されるすべての競技用ラフトは、現在のユナイテッド・ラフティング仕様に完全に準拠するものとする。
- これらの仕様に違反していることが判明したラフトは、製造元の United Rafting ステータスの停止につながる可能性があり、その製造元が製造したすべてのラフトは、United Rafting 執行委員会によって決定された期間、すべての United Rafting イベントから禁止されます。

付録D - 抗議フォーム

抗議は、本規則に定められた期限内に提出される限り、主審が指定した方法を使用して電子形式で、または普通紙で提出することもできます。

抗議する

審判の決定に対する抗議は、書面で審判長に提出する必要があり、75ユーロ（または他の通貨での同額）の手数料を添える必要があります。抗議書は、競技規則に定められた期限までに審判長に提出しなければなりません。

抗議する _____

受け取った

日付 時刻
_____ _____:

署名 - 代表団長/チームリーダー

署名 - ヘッドジャッジ

主審の決定

主審はあなたの抗議を支持することを決定しました _____

ヘッドジャッジは、以下の理由によりあなたの抗議を却下することを決定しました:

この決定は最終的なものです。

署名 - ヘッドジャッジ
