

はじめに

IFSC ルールとは

クライミング競技のルールは、国際競技団体である IFSC (国際スポーツクライミング連盟 International Federation of Sport Climbing) が、その公認する国際大会のために定めたものがスタンダードです。これは以下からダウンロードできます。

<https://www.ifsc-climbing.org/2012/Rules /IFSC Rules 2012 V4.pdf>

IFSC は、かつて UIAA (国際山岳連盟) の一部門としてクライミング競技を担当していた ICC (国際競技クライミング評議会 International Council of Competition Climbing) が UIAA から独立したものです。ちなみにこの 2 つの組織の関係は複雑で、両者の間にはその約 20 年の歴史を通じて様々な軋轢と政治的な駆け引きがあったようです。

さて IFSC = 旧 ICC が UIAA の一部門であった頃、このルールは UIAA ルールと通称されていましたが、現在は IFSC ルールと言うのが普通です。IFSC = 旧 ICC は毎年ルールの改定を行っていましたが、2008 年に隔年の改定となり、その次の 2010 年の改定で 4 年サイクルの改定が謳われるようになりました。

それでも何と言ってもルールが標準化される以前から数えても 30 年にも満たない歴史の浅い競技ですから、ルールそのもの、そしてその文言が完全に安定するにはまだ何年もかかるでしょうし、年ごとにマイナーな変更が必要になります。そうした変更については追補 (amendment) として IFSC のウェブサイト公開されることとされました。

ところが本来は追補で処理されるべき 2011 年、そして続けて 2012 年にも大きな改定がおこなわれます。2011 年は、それまで IFSC が直接管轄していた大陸別選手権大会を各大陸の連盟の管轄としたため、それぞれの大会に関する規定を削除するという大きな変更が必要だったことがあるでしょう。

そして 2012 年の改訂は、古くからの念願であったオリンピックへ採用に向けての対応 オリンピックへの採用に有利になるようなルールに変更していくためのものです。2012 年の最も大きな変更はスピード種目でおこなわれましたが、これによってスピードは全く新しい種目として生まれかわったと言っても過言ではないかもしれません。

IFSC ルールの国内大会への適用

この IFSC ルールは先に述べたように、国際大会のためのルールです。したがって国内の大会には意味のない内容も含まれていますが、競技の根幹をなす部分は、例えどのように小さな大会であってもこのルールに準拠すべきです。要するに、草野球もワールドベースボールクラシックも基本的には同じルールに従っているのと同じことです。

かつての国体山岳競技、とりわけ登攀競技の最大の問題点は、日本独自の競技を作り出そうとしたことにあります。スピード競技としてその出発点に旧ソ連のドンパイ式ペア競技を持ちながら、その本家との関係も断ち切ったままルールや形式をいじり回して奇形な競技にしてしまった そのため様々な矛盾が生じ、その末期には競技としては自壊状態だったわけです。スピード競技は'90 年代には、旧ソ連の個人競技をベースに再編され、UIAA の国際競技の中に組み込まれていたわけですから、その段階で国体登攀競技も国際大会のルールを取り込んで再編成することは不可能ではなかったはずですが、それをせず、あくまで国内独自の競技形式に執着したことが結局、旧国体登攀競技そのものの終焉に結びついたのではないのでしょうか。

現在のリード、ボルダラーの両競技種目についても、確かに国内大会では IFSC ルールに 100% 準拠するのが難しい場合があるのは事実です。どうしても独自のルールを導入しなければならないことはあるでしょう。たとえそうであっても、それは最小限にとどめるべきです。

一般の競技には、ヒエラルキーがあります。地方大会の上に全国大会が、その先に国際大会があつて、頂点に例えばオリンピックがある、と言う図式であり、そうしたヒエラルキーが成り立つ以上、それらの競技は全て一貫性のあるルールによっておこなわれるのが当たり前です。逆に言うと社会一般の見方として、競技にはそうしたヒエラルキーが期待され、その運営についても統一されたルールによる一貫性を期待されるのです。クライミング競技を孤児にしないためには、どのように小さな大会であっても、IFSC ルールに可能な限り準拠する、という姿勢が必要なのです。

IFSC ルールの構成

目次を見ると IFSC ルールには、全部で 14 のセクションがあります。

- 1 国際スポーツクライミング連盟
- 2 加盟団体
- 3 総則
- 4 罰則規定
- 5 アンチ・ドーピング
- 6 リード
- 7 ボルダリング
- 8 スピード
- 9 チーム・スピード
- 10 スピード世界記録
- 11 ワールドカップ・シリーズ
- 12 世界選手権大会
- 13 世界ユース選手権大会
- 14 パラ・クライミング(障害者クライミング)リード

それぞれのセクションの内容は大体、上にあげた表題からお分かりいただけると思います。

1 は IFSC そのものについての概論的な規定、2 は IFSC に加盟する各国の競技団体の「権利と義務」の規定という話が早いでしょうか。

一般に言う「競技ルール」にあたる部分は、「3 総則」から後になります。「11 ワールドカップ・シリーズ」から「14 パラ・クライミング(障害者クライミング)リード」までは、IFSC の公認する各国際大会に固有のことがらを規定してあります。これらは国際大会に選手や監督として出かけていく方、また国際大会の中核スタッフとして働く方には必須ですが、国内の競技会に限った場合には参考までに目を通していただければ良い内容です。

「5 アンチ・ドーピング」は IFSC のアンチ・ドーピングに対する基本的な対応を述べてあるのみで、細かい具体的なことがらは別文書になります。以下の URL にリンクがあります。

http://www.ifsc-climbing.org/?page_name=ado-documents

これらの全てを理解できているのがもちろん理想ですが、国内大会では余分なことがらもたくさんあります。またスピード競技はまず国内でおこなわれることはなく、罰則規定も国内大会にそのまま適用されるものではありません。そうすると国内で審判を務める場合にきちんと理解しておくべき事柄は、3 総則、6 リード、7 ボルダリングで、あとは必

要な部分のみ頭に入れておけば良いということになります。

拾い読み

「本題」となる各セクションに入る前に、それ以外セクションの中で必要と思われる部分を拾い読みしておきましょう。セクション1 「国際スポーツクライミング連盟 (IFSC)」は、その表題からわかるように、クライミング競技の国際大会を主管する組織としてのIFSCの主管する大会、権限、活動などを規定しています。

IFSCによる国際大会

1.3.3 国際クライミング競技会の中でIFSCの公認が必要なものは以下の通り。

ワールドカップ・シリーズ (The World Cup series)

世界選手権 (The World Championship)

世界ユース選手権 (World Youth Championships)

IFSCが公認する国際大会はこの3つ(3種類)です。

ワールドカップ・シリーズ

クライミング競技のワールドカップは世界の各地を転戦して開催され、ひとつひとつの大会で個人順位が出ます。その成績に応じて、ポイントが与えられ、その合計で年間順位を決定します。

世界選手権

2年に1度、偶数年に開催されます。2011年までは奇数年開催でしたが、オリンピックの開催年に合わせるためか、2012年から偶数年に変更になっています。

世界ユース選手権

毎年開催される14歳から19歳までの選手を対象とした大会です。

2010年まではこの他に大陸別の選手権大会、ユース選手権大会がありましたが、これらは2011年から各大陸の連盟に移管されましたので、この規則からは削除されました。

また、2012年の途中で障害者大会に関する規定が第4部として追加されていますが、それについての記述は、まだここにはありません。

IFSCが派遣する役員

1.4 IFSC競技会役員

1.4.1 IFSCはIFSCが公認する各競技会において、以下の役員を公式に指名することができる。

ジュリー・プレジデント

- a) ジュリー・プレジデントは競技エリア(3.3に規定される)について全面的な権限を有する。この権限は、報道関係者や主催者の指名したその他の人々全ての活動にも適用される。ジュリー・プレジデントの全面的な権限は、競技の進行に関する全ての面に及ぶ。ジュリー・プレジデントはIFSC役員全てのミーティング、さらに競技会主催者、選手団役員、選手の出席する全ての運営会議やテクニカル・ミーティングを主宰する。ジュリー・プレジデントは通常、審判業務につくことはないが、どのような場合であれ必要と判断されれば、一般にIFSCジャッジ、あるいはその他のジャッジが担当する判定業務に就くことができる。ジュリー・プレジデントは競技会の開始に先立ち、審判を務める全てのナショナル・ジャッジに、IFSCの規則の適用について説明する責任を持つ。ジュリー・プレジデ

ントは競技会と、養成過程の最終段階にあるアスピラン・ジャッジについての詳細な報告の提出を要求される。

IFSC ジャッジ

- b) IFSC ジャッジは IFSC が指名したインターナショナル・ジャッジで、ジュリー・プレジデントを補佐して、競技会の判定の全ての面を引き受ける。IFSC はまた、IFSC ジャッジの補助を行う養成課程の最終的な実習段階にあるアスピラン・ジャッジを指名することができる。IFSC ジャッジは、競技順及び成績の一覧の発表の告知、抗議、及び競技会のプログラムに関するあらゆる重大な変更の責任を負う。

IFSC ジャッジは大会主催者または加盟連盟/協会の指名したナショナル・ジャッジ（ルート・ジャッジまたはボルダー・ジャッジ）の補佐を受ける。ナショナル・ジャッジの主な役割は、ルートとボルダーにおける選手の成績を、それぞれ判定することである。ナショナル・ジャッジは専門的なルールと、IFSC が公認する競技会に関する諸規定を熟知し、IFSC ジャッジの指示の元でその任を果たすものとする。

チーフ・ルートセッター

- c) チーフ・ルートセッターは、主催者の指名したルートセッター・チームのメンバーと、競技会に先立ち、ルート設定とメンテナンスに関する全ての問題 それぞれのルートやボルダー・ボルダーのデザイン、ホールドとプロテクションその他の器具類を IFSC の規定に照らして設置すること、ルート及びボルダーの補修とクリーニング、ウォームアップ設備のデザイン、設置、メンテナンスを含めてを計画し調整するために打ち合わせをしなければならない。チーフ・ルートセッターは、競技会のそれぞれのルートやボルダーの技術的標準と安全性を確認し、競技エリアにおける技術的問題について、ジュリー・プレジデントに助言をおこない、リード・ルートにおけるルート図の作成を補助し、ビデオカメラの設置場所の決定について、ジャッジに助言をおこなう。チーフ・ルートセッターは競技会と、養成過程の最終段階にあるアスピラン・チーフ・ルートセッターについての詳細な報告の提出を要求される。

IFSC デリゲイト

- d) IFSC デリゲイトは、競技会開催中の IFSC に関係した大会運営上の諸事項を担当する。競技会主催者の用意した設備とサービス（選手その他の受付登録、成績判定とリザルト・サービス、医療、報道その他の設備）が IFSC 規則に則っているかどうかを確認する権限を持つ。IFSC デリゲイトは抗議審査団の構成員であり、競技会主催者との全ての会議に出席し、競技会の審判団の会議に、アドバイザーの立場で参加する権利を持つ。ジュリー・プレジデントが不在の場合また、競技会場に未到着の場合、IFSC デリゲイトは競技エリア内における競技運営についてジュリー・プレジデントの代理を務める。特別な場合において IFSC デリゲイトは、例えば競技会の形式を変更するような緊急措置の適用を決定する権限を有する。これらの措置は、IFSC により別途定められる。また、IFSC デリゲイトは競技会に関する詳細な報告を提出しなければならない。

IFSC デリゲイトが指名されていない大会、また IFSC デリゲイトが不在の場合にはジュリー・プレジ

デントが IFSC デリゲイトの職務を代行する。

この「1.4 IFSC 競技会役員」に出てくる用語は覚えておいて下さい。ここで規定されているのは、各国際大会を管理するために IFSC が派遣する役員 国体で言えば中央役員です。ここでは 4 つの役職が規定されています。これらはこの後のセクションでその権限、役割に関係してたびたび言及されますので、これらの役割がどのようなものであるかを、理解しておく必要があります。

なお国際大会では、少なくとも IFSC から派遣される役員には名前だけの名誉職的な役員は存在しません。

ジュリー・プレジデント

国体などの国内の大会で言えば、競技委員長と審判長を合わせたような役割になります。競技会全体の統括責任者であり、最高権力者と言って良いでしょう。ほとんど全てのことがらの最終的な決定権は、ジュリー・プレジデントにあります。その権限には、ルールの 3.3.2 にあるように競技の進行を中断 / 再開させる、場合によっては中止する、と言った場合の判断と決定、また観客であれ役員であれ、競技の安全な進行に支障のある者を会場から退去させたり、役員から外すと言ったことまで含まれています。

IFSC ジャッジ

国体の主任審判にあたります。ジュリー・プレジデントは通常は直接の審判はおこなわず、この IFSC ジャッジが現場の審判活動の責任者となります。

以前はカテゴリー(国際大会で「カテゴリー」と言った場合は、男女の性別の分類を指します)ごとに 1 名で、名称もカテゴリー・ジャッジでした。現在では 1 大会に一人です。これは大会を主催する国の負担(こうした IFSC 役員の交通費、滞在費は開催国持ちです)の軽減と言うことがあるのかもしれませんが。

チーフ・ルートセッター

ルート及びクライミングウォールに関する最高責任者で、以前はインターナショナル・フォアランナーの名称でした。本来のフォアランナーの役目は、fore = 事前に runner = 走る(ルートを登る)者と言うことで、そのルートが大会に適した難度を持つか、安全性などに問題は無いか、を確認することにあります。またフラッシュで競技をおこなう場合に、デモンストレーションをおこなう役目もフォアランナーです。

つまりフォアランナーは、実際にルートを作る必要は無いわけです。確かにルートを作るセッターとは別の人間が、そのルートの内容を検証した方が客観的な評価が可能ですから、理想的にはルートセッターとフォアランナーは分けた方が良いのでしょうか。それゆえ、IFSC からの派遣役員としては「フォアランナー」だったのだと思います。

しかし現実にはインターナショナル・フォアランナーがセッターチームのリーダーとして働くことがほとんどであり、言葉としてわかりやすいのはどちらか? ということでチーフ・ルートセッターに落ち着いた、というようなことではないでしょうか。

ちなみにリード競技で記録判定に使用するルート図は、日本では伝統的(?)にルートセッターが作成していますが、他国ではジャッジが作成します。ルートセッターはあくまで、それを補助するにとどまります。

IFSC デリゲイト

直訳すれば、「IFSC 代理人」です。大雑把に言うと、大会運営のお目付け役でありジュリー・プレジデントの補佐役です。位置づけとしては、国体の中央総務がそれに近い役割なのだと思います(実際の業務はかなり違いますが)。

次のセクション2の「加盟団体」では、IFSCに加盟する団体（日本では日山協）が負う義務、そしてIFSCの主管/公認する国際競技会に自国の選手を参加させるための手続きの概要などが規定されています。これも、国際大会に出場する選手は、一度は目を通しておいて欲しいところです。ただ国内での審判業務に直接関わると言う話ではありません。

式典

- | | |
|--------|---|
| 11.9.1 | ジュリー・プレジデントの特別な許可がない限り、全ての選手は開会式に出席しなければならない。この規則に従わない場合、選手はセクション4（罰則規定）に従って制裁の対象となる。 |
| 11.9.2 | 競技会の最後に、決勝終了後ただちにおこなわれる表彰式は、こうした式典に関するIOCの覚え書きに従っておこなわなければならない。国歌演奏と国旗掲揚はIFSCの選手権大会およびワールドカップ大会において必須である。 |
| 11.9.3 | ジュリー・プレジデントの特別な許可がない限り、各カテゴリーの上位3位までの決勝出場選手は表彰式に出席しなければならない。この規則に従わない場合、選手はセクション4（罰則規定）に従って制裁の対象となる。 |

式典関係の規定は各競技会のところにあります。条項の番号はワールドカップのものですが、どの大会でもこの内容は共通です。

以前は開会式がないことも多かったのですが、やはりオリンピック採用を目指す運動の中で、大会としての体裁を整えることが要求されるのでしょう、今では「全ての選手は開会式に出席しなければならない」とルールに明記されていますし、国歌の演奏、国旗の掲揚も大会の要件としてあがるようになってきました。

さてそれではいよいよ競技規則そのものと言える内容に入っていきます。国体競技規則もそうですが、各種目に共通することがらをまず「総則」で規定し、各種目に固有の事柄を「リード」、「ボルダリング」、「スピード」の各セクションに定めています。

なお2012年の改定版から、従来は総則で規定されていた各種目で共通のことがらの多くが、それぞれの種目のルールの中に個別に記述されるようになりました。各種目のルールを独立してそれ自体で完結させるという意図なのかもしれませんが、全体としては冗長な印象になっています。

3 総則

3.1 種目

3.1.1 国際クライミング競技会は以下の種目からなる：

- a) リード：登攀対象（以下「ルート」）を、選手は確保支点にクリップしながら（「リード」で）登る。ルートのラインに沿った獲得高度で選手の順位を決定する。
- b) ボルダリング：短い登攀対象（以下「ボルダー」）を、選手はロープを使わず着地マットで安全確保して登る。完登したボルダー数で選手の順位を決定する。
- c) スピード：登攀対象は備え付けの（「トップロープ」にした）ロープで登られる。完登に要した時間で選手の順位を決定する。

総則の最初の 3.1.1 には、クライミング競技の国際競技会で実施されている 3 種目が定義されています。これを見ると、「リード」、「ボルダリング」、「スピード」の各種目が 2 つの要素で区別されていることがわかります。

そのひとつは安全確保の方法であり、もうひとつは順位付けの基準です。すなわち「リード」は文字通りリードで登って / どこまで登れたかを競う競技、ボルダリングはロープを使わずマットで安全確保して / 完登できた課題数を競う競技、「スピード」はトップロープで / 完登するまでの時間を競う競技、と言うことです。

この 2 つの要素はセットであり、切り離すことはできません。例えばボルダリングでトップロープを使用することはできません。もしトップロープでなければ安全が確保できないとしたら、それはルートの作り方が間違っているのです。もしそうならルートを作り直さなければなりません。ただし例外的に障害者クライミングでは、現状ではトップロープで登ることになっていますが「リード」という表現が使われています。これは本来なら、リードの古い呼び名である「デオフィカルティ」の方が相応しいでしょう。

3.2 安全性

責任

- 3.2.1 競技会主催者は、競技エリア、競技会場の公共部分と、競技の進行に関わる全ての活動についてのあらゆる安全の確保について責任を負わなければならない。
- 3.2.2 各選手には、その競技中に身につける用具と衣服について全面的に責任があるとみなされねばならない。
- 3.2.3 ジュリー・プレジデントは、競技エリアの安全性にいかなるものであれ疑問がある場合、チーフ・ルートセッターとの協議の上、競技会のいかなる段階にせよ、その開始や継続の不許可も含めた決定をおこなう全面的な権限を有する。役員であれ、それ以外の者であれ、ジュリー・プレジデントによって安全確保の妨げになると見なされた、あるいは妨げになることが予想されると判断された者は全て、即座にその役目を解かれ、また競技エリアから退去させられる。

クライミングが高いところに登るものである以上、危険はつきものです。個人のクライミングであれば「自己責任」で済んでしまう話も、競技会となるとそうはいきません。主催者には参加する選手の安全を保証する義務があります。と言う話が、この最初の 3.2.1 です。続いて、安全に対する選手及びジュリー・プレジデントの責任の範囲が規定されています。

競技会の最高責任者はジュリー・プレジデントですから、安全確保においてもジュリー・プレジデントには強力な権限が与えられます。それを規定したのが 3.2.3 であり、「(競技の)いかなる段階にせよ、競技の開始や継続を許可しないことも含めた決定をおこなう、全面的な権限を有する」とされています。競技の安全確保上妨げになる、あるいはその可能性のある人間の会場外への退去もその権限の内です。

国内でも実例があります。ある大会で、某放送局の撮影スタッフが、壁の終了点に登って上から映像を撮りたい、と申し入れてきました。その時の審判長は安全上それを認めませんでした、その撮影スタッフは勝手に壁の上に上って撮影をおこないました。それに気づいた審判長は、ただちにその撮影スタッフを下におろし、会場外への退去と取材の禁止を命じました。

用具

3.2.4 国際クライミング競技会で使用される全ての専門用具は、IFSC により、もしくは特殊な場合は IFSC から与えられた権限に基いてジュリー・プレジデントにより指定されたものを除き、関連する EN 規準（もしくはそれと同様でそれに相当する国際規格）に準拠していなければならない。この規則の発行時の当該規準は以下のとおり：

国際クライミング競技会で使用される専門用具の適用規格

用具	CEN 規格
確保器（ロッキング型）	EN15151-1 (Draft)
確保器（手動型）	EN15151-2 (Draft)
ハーネス	EN12277:2007 (Type C)
クライミングホールド	EN12572-3:2008
クライミングロープ	EN892:2004
クライミング用構築物	EN12572-1:2008, EN12572-2:2008
安全環付カラビナ（スクリュージェイト）	EN12275:1998 (Type H)
安全環付カラビナ（セルフロッキング）	EN12275:1998 (Type H)
クイックドロ-/テープスリング	EN566:2007
クイックドロ-/連結具（カラビナ）	EN12275:1998 (Type B, Type D)
クイックドロ-/連結具（マイロンラピッド）	EN12275:1998 (Type Q)

3.2.4 では、安全確保に関わる器具、用具は IFSC（またはその権限を代行するジュリー・プレジデント）が指定したものを除き EN 規格、または相当する国際規格に準拠したものであることを要求しています（EN 規格はヨーロッパの統一規格で、ヨーロッパ全体で定めた JIS のようなもの）。

さてこうした用具の規格として、国内では通産省の SG マークがクライミング用具に適用されていましたが、現在では廃止され適用外となっています。このため国産のハーネスなどのクライミング用品は、UIAA 規格を通すにはコストがかさむため、独自に強度試験をおこなってその証明書を添付して販売しています。しかしこうした自主検査による保証は、先の規定では使えないこととなります。

こうしたケースを考えて、逃げ道が用意してあります。それが「特殊な場合は IFSC から与えられた権限に基いてジュリー・プレジデントにより指定されたもの」なら使用を認めるという一文です。

医療担当者

3.2.5 ジュリー・プレジデントは、適切な資格のある医師（競技会専属医師）が、選手と競技エリアやアイソレーション・ゾーン内で働く役員の事故や負傷に対して速やかに対応するために待機していることを確認しなければならない。競技会専属医師はアイソレーションまたはウォーミングアップ用ウォールのオープン予定時刻から、その競技会のすべてのラウンドの最後の選手の競技が終わるまで、駐在しなければならない。

現在の国際大会では、「資格のある医師」を待機させることが求められています。国内大会ではなかなかそこまでは難しいと思いますが、知り合いの医師や看護師がいる場合は頼んできてもらうとよいでしょう。

ある海外のボルダリングの国際大会では、骨折者が多数でたため、最後には救急車が会場前に待機していました。国体でも、ボルダリングの導入以後、負傷者が毎年のように出ています。ボルダリング競技ではマットが適切でないと、すぐに負傷者がでるので要注意です。

3.2.6 負傷、その他の病気など、どのような理由であれ、選手が競技に耐える状態にないと信ずる場合、 Jury・プレジデントは競技会専属医師に、以下の身体テストをおこない、選手の状態を検査するよう依頼することができる：

- a) 足：選手が連続して5回、それぞれの足で片足跳びをおこなう。
- b) 腕：選手が連続して5回、両手で腕立て伏せをおこなう。

この検査の結果の後、その選手は競技に適した状態ではないと競技会専属医師が判断した場合、 Jury・プレジデントは当該選手の競技参加を中止させねばならない。その後、当該選手が回復したと言う確証があれば、彼/彼女は所定の再検査を要求できる。検査の結果に従い、競技会専属医師は選手が競技に適した状態であると判断すれば、 Jury・プレジデントはその選手の競技を許可することができる。

選手の状態の確認法が規定されています。こんな検査で良いのか？という気もしますが、確かにこれができなければ登ることもできないでしょう。この検査は医師がおこない、その結果をもとに Jury・プレジデントが選手の競技参加の可/不可を決定します。

問題はこれに続く文言です。「その後、当該選手が回復したと言う確証があれば、彼/彼女は所定の再検査を要求できる。検査の結果に従い、競技会専属医師は選手が競技に適した状態であると判断すれば、 Jury・プレジデントはその選手の競技を許可することができる」とありますが、リード予選のフラッシングの場合は別として、選手をアイソレートするラウンドであれば、選手はアイソレーションに居続けない限り回復しても競技に復帰はできないはずですが、ここで、身体の状態が悪いのに、十分な処置が受けられるとは言えないアイソレーションに留まることを選手が望んだらどうするか？という問題が生じます。そうした時には医師の判断を仰ぐしかないと思われます。医師の判断で病院搬送が必要となれば、 Jury・プレジデントがアイソレーションからの退去を命じ、その場合競技への参加が許可されることはないでしょう。

3.2.7 いかなる場合も、選手からの要求によって、特別な措置(たとえばボルダラーの上からはしごで地面に降りる、など)を用意することがあってはならない。

特定の選手に他の選手とは異なる特例を認めてはいけない、という意味でしょう。あくまで全ての選手を平等に扱う、ということです。これは、リードの出だしでのスポッティングでも考えられます。選手によってスポッティングがいつたりつかなかったり、と言うのは問題になります。つけるなら全員につける、つけないなら全員につけません。

3.3 競技エリア

概説

3.3.1 競技エリアとは以下を包括したものである：

- a) アイソレーション・ゾーン/ウォームアップ・エリア
- b) トランジット・ゾーン
- c) コール・ゾーン
- d) 一つ以上の競技ゾーン

これらと一般に開放されたエリアとの間は、明確に区切られていなければならない。

- 3.3.2 競技ゾーンはクライミングウォール、そしてクライミングウォール直近の前方及びそれに隣接したエリア、競技の安全かつ公正な進行のために特に割り当てられた他のエリア ビデオの記録/再生に必要なエリアなどの付随的なエリア を包括する。
- 3.3.3 喫煙は指定された場所 通常はアイソレーション・ゾーン/ウォームアップ・エリアの出入り口に隣接し、コール・ゾーンや競技ゾーンに含まれたり近接していたりしない場所となる でのみ認められる。指定された喫煙所は、アイソレーション・ゾーンの一部として扱われ、アイソレーション規定が適用される。
- 3.3.4 いかなる選手も選手団役員も競技エリア内にある間は、いかなる電子通信機器も、ジュリー・プレジデントの許可なく所持または使用することは認められない。

ここで言う競技エリアは、規定されているように一般の人が立ち入ることを禁じられる場所と考えて下さい。競技会の運営にたずさわる役員、選手、監督やトレーナーと言った選手団役員のみが立ち入ることができます。

オンサイトの場合、またフラッシュであっても、フォアランナーによるデモンストレーションのみを見ることができるとい場合は、選手と選手団役員は受付後に隔離されます。この隔離状態がアイソレーション、そのための場所がアイソレーション・エリア(ゾーンやルームという表現をすることがあります)で、これを略してアイソレーション(さらに縮めてアイソ)と言うことが多いです。

単に「アイソレーション」と言う場合は選手の待機場所ですが、そこだけが外部との接触/連絡を禁じられているのではなく、競技を終えるまでの間=競技ゾーンにある間、選手も選手団役員も外部との一切の連絡が禁じられます。従って 3.3.4 にあるように、「ジュリー・プレジデントの許可した機器を除いて、いかなる電子通信機器も所持または使用することは認められ」ません。

以前はこの禁止物品は、ある程度細かく品名が規定されていましたが(携帯電話.....etc)、しかし通信技術の発展とともに禁止物品の数は増えていくことが予想されます。それを一つ一つ挙げていったら、ルールブックがいたずらに厚くなるだけですので、上記のように「電子通信機器」と一括して表現しています。

またこうした電子機器の多機能化のため、ちょっとしたものが通信機能を持つようになっていきます。選手側も日常使っている電子機器について、大会用に通信機能を持たないものを別途用意する必要が出てきています。将来的には通信機能を持たないものを探す方が大変になるかもしれません(と言うより多分なるでしょう)。そうなったらアイソレーションそのものを、電波を遮断するようにするしかなくなるのでしょうか？

このアイソレーションの違反は、選手の違反行為の中でも罰則の重いもので、一発でレッドカード=失格です。それだけ「オンサイト」という概念が競技会で重要視されているということです。

数年前から規定に喫煙場所のことが加わりました。アイソレーションの出入り口に近接して喫煙場所を定めると言うことですので、アイソレーション自体は禁煙と解釈して良いでしょう。

競技エリアへの立ち入り

- 3.3.5 以下の者のみが競技エリアへの立ち入りを認められる：
 - a) IFSC 役員
 - b) 主催者役員
 - c) 当該ラウンドに参加資格のある選手(ジュリー・プレジデントまたはその代行者の指示を受けた者)
 - d) 公認された、選手団の役員(アイソレーション・ゾーン/ウォームアップ・エリアのみ)
 - e) ジュリー・プレジデントが特に認めた者。この場合、これらの者は競技エリアにいる間を通して、競技エリアの守秘性を保ち、不要な混乱や選手に対する妨害を防ぐために、競技会役員の付き添いと監

視のもとにおかれる。

3.3.6 動物はアイソレーション・ゾーンに入ることができない。ただしジュリー・プレジデントが認めた場合はこの限りではない。

3.3.7 これらの規則に従わなかった場合、選手はセクション 4 (罰則規定) にしたがって罰則が適用される。

アイソレーションも含め、競技エリアには選手と公認の選手団関係者、そして大会役員以外は入ることができません。

e) に規定されているのは、選手の取材に来ているマスコミ関係者などへの対応です。

動物(ペット)もジュリー・プレジデントの許可がなければアイソレーションに入れ(持ち込め)ません。実際に連れ込んだ選手がいて、他の選手とトラブルになったためにできた規定でしょう。

3.4 衣類と用具

3.4.1 選手が使用する全ての用具は IFSC が別途指定した場合を除き、3.2.4 に定める適用規格に準拠したものでなければならない。認められていない用具、結び方、衣服の使用、またはそれらの認められていない改変、広告に関する規則への不服従、いかなるものであれ IFSC 規則と規定及び選手団の服装と用具に関する規定への違反があった場合、選手はセクション 4 (罰則規定) にしたがって罰則が適用される。

3.4.2 選手は競技中、その国の選手団であることを表すために以下を満たす選手団の公式の上衣を着用しなければならない：

a) 国旗を表示する、あるいは国旗の色またはその国のスポーツカラーであること

b) 国名、または 3 文字の IOC 国別コードを表示すること

上衣は男女で異なっていてよい。

選手の使用する用具とユニフォームの規定です。クライミング用具のハーネスについては先の 3.2.4 に従って、CE 認証が必要です。

3.4.3 公式の競技順の入ったゼッケンは、競技会主催者から提供される。これには切断その他の改変を加えてはならず、上衣の背中側にはっきり見えるようにつけなければならない。競技順ゼッケンの大きさは 18×24cm (横長) を越えてはならない。競技会主催者は、加えて選手のズボンの脚の部分に競技順ゼッケンをつけることができる。

3.4.3 によれば、ゼッケンは選手 ID ではなく競技順となっています。ただこれは、予選の競技順のようです。準決勝以降も予選と同じ競技順を使います。ただし予選を 2 つ以上のスターティング・グループで実施した場合は、準決勝で新たにゼッケン番号を発行するのでしょう。

3.4.4. 各選手は、任意でチョークバッグ、ヘルメット、衣類(選手団の公式上衣に加えて)を着用できる。全ての用具及び衣類は、以下の広告に関する規定を遵守していなければならない：

a) ヘッドウエア：製造者名またはロゴのみ。

b) 選手団上衣：スポンサーのラベル 合計で 300 平方センチ以内。

c) ハーネス：製造者の名称とロゴ、スポンサーのラベル 合計で 200 平方センチ以内。

d) チョークバッグ：製造者の名称とロゴ、スポンサーのラベル 合計で 200 平方センチ以内。

e) 脚部：製造者の名称とロゴ、スポンサーのラベル 片足あたり合計で 300 平方センチ以内。

f) 靴と靴下：製造者の名称とロゴのみ。

各用具、服装における選手の所属する山岳連盟/協会や国を表す語句やロゴは、上の各項に規定されたサイ

ズの上限に加えて認められる。

刺青など選手の身体に直接表示されたいかなる広告用の名称、ロゴも、上記にそれぞれ規定された身体部分のサイズ上限に含めて計算するものとする。

国体のユニフォーム規定も、基本的にはこれを参考に作られていますが、国体の性格上むしろ厳しくなっています。こうした広告やロゴのサイズは衣服だけでなく、刺青などのように選手の身体に直接表示されるものも含めて規制されています。

3.4.5. ルートまたはボルダーでのアテンプト中、選手はその手にチョーク（粉末または液体）のみを着けることが認められる。

チョークの使用を認める規定です。以前はチョークに加えてポフ（粉末状の松脂 フランスのフォンテーヌブローなどで古くから使われていた）の使用を、ジュリー・プレジデントの判断で認めると言うことになっていましたが、今はチョークのみです。液体チョークも認められており、その成分（松脂の含有量など）に関する言及はありませんので、どんなものでも現状では使用可能です。

なおここで「アテンプト」という言葉が出てきますが、これは「狭い意味で選手が競技をおこなう（おこなっている）こと（状態）」です。日本語にしにくいので、原語をカタカナ表記しています。アテンプト中は、選手は登っていますが選手の身体の全て地面から離れ、クライミングウォールとホールドやハリボテなど、選手が登るために使って良いとされているものだけに触れた状態にあります。墜落してロープにぶら下がったり、ボルダリングでは地面に戻ったり、または使用してはならないエッジなどを掴んだりしたら、アテンプトは終了になります。

これに関連して、後で何回も出てくる「レジティメイト・ポジション」という言葉もあります。これは「選手が何の違反も無くアテンプトをおこなっている状態」を意味しています。こちらもアテンプト以上に日本語にならないので、カタカナ表記です。

3.4.6 可能であれば常に、そして特に表彰式においては、選手と選手団役員は、それぞれのユニフォームを着用しなければならない。

3.4.7 これらの規則に従わなかった場合、選手はセクション 4（罰則規定）にしたがって罰則が適用される。

ユニフォームについては 3.4.6 で、選手は競技会場にいる間は「常に、そして特に表彰式においては」着用することが求められています。ここで同時に選手のつけるゼッケンについても規定されています。このゼッケンの改変（切る、何かを書き込む）はいっさい認められていません。

3.5 壁のメンテナンス

3.5.1 チーフ・ルートセッターは競技会の各ラウンドを通じて、IFSC ジャッジからの依頼に応じて壁の保守と修理を能率的かつ安全におこなう、熟練した保守チームを確保しなければならない。安全性は、常に最優先されねばならない。

クライミングウォールのトラブルの際にクライミングウォールの状態を確認し、競技を続行できるか否かを**確認するのはチーフ・ルートセッター**の役目です。3.5.1 では「保守チーム」と言っていますが、セッターがこれも担当するのが通例です。

3.5.2 IFSC ジャッジの指示があったら、チーフ・ルートセッターは直ちに補修作業をおこなわねばならない。補修終了後、チーフ・ルートセッターが点検し、ジュリー・プレジデントに対し補修の結果、以降の選手に有

利または不利になることがない旨を告知しなければならない。競技会のそのラウンドを継続するか、中止し再スタート（再試合）するかのジューリ・プレジデントの決定は絶対で、この決定に関するいかなる抗議も受諾されない。

3.5.2 は、競技中にホールドが破損し、全く同じ代替ホールドが無かった、というような場合の話です。

例えば、ホールドが破損し同じホールドの予備が無い場合、類似したホールドで代用することになります。こうした場合に、代用のホールドを使用した結果、ムーブもグレードも同じであることをチーフ・ルートセッターが確認します。そして、その報告を受けて**ジューリ・プレジデントが最終判断**をおこなうわけです。なお、この決定に対する抗議は認められません。既に競技を終えた選手が、前より易しくなっていると主張しても、あるいはこれから競技する選手のチーム・マネージャーが前より難しくなったと言っても、それは受け付けられないということです。全く同じではないのですから多少の差違はあるので、もしそれに対する抗議を受け付けられれば収拾がつかなくなってしまうということです。

余談ですが、もしチーフ・ルートセッター自身の正直な判断として、どうしても手持ちのホールドでは同じムーブやグレードにならないとしたら？大会を中断するというのは大変なことです。特にワールドカップのような国際大会になると、スポンサーとの関係など色々な問題があります。そうなると、多少の違いは目をつぶってしまうということになるでしょう。

3.6 記録と順位

3.6.1 IFSC は以下の確定順位を公表する。

- a) ワールドカップ・ランキング
- b) 世界ランキング（WR）

ワールドカップ・ランキングの算出方法は、セクション 11（ワールドカップ・シリーズ）に定める。

世界ランキングは IFSC が認めた全ての競技会での選手の獲得した成績をもとに、先立つ 12 ヶ月間の順位を計算する。世界ランキングを作成する方法の詳細は、IFSC のウェブサイト公表される。

3.6.2 IFSC はスピード競技の世界記録を公表する。

ここでは、IFSC が公認する国際大会で作成される順位、記録が規定されています。

ワールドカップ・ランキング

計算法は「11.7 ワールドカップ・ランキング」の 11.7.1 から 11.7.5 に規定されています。順位に応じたポイントが選手に付与され、その年間トータルで順位を決めます。

世界ランキング（WR）

ワールドカップや各選手権大会など IFSC の指定した大会の、過去 1 年間の成績をもとに作成されるランキングです。そのため、時によっては日ごとにランキングが変わります。競技順作成の際にも参照されています。

なお、ワールドカップ・ランキングでも WR でも、大会ごとに順位に応じて与えられるポイントが変動します。有力選手がたくさん出場した大会のポイントは高くなり、逆の場合は低くなるように計算法が決められています。このあたりの詳細はルール日本語版に資料として収録した「IFSC WORLD RANKING（WR）について」をご覧ください。

スピード世界記録

スピード競技では、どの大会でも全く同じ仕様の壁、全く同じルートで競技をおこないます。そのため世界記録を出すことができます。

2011 年までは、競技の形式がタイトでなかったため、「レコード・フォーマット」と言う現在のものに近い形式の大会でのみ記録が認定されていましたが、2012 年の改定で完全に形式が一本化され、全ての大会でスピード記録が認定され

るようになりました。

このほか、個人の個々の種目での順位の他に、国別の順位、複数種目を含む大会で複数種目に参加した選手の総合順位を出す、ということがそれぞれの大会の規定の中にあります。しかしこれらは現状では「おまけ」的な性格が強いようです。

4 罰則規定

ついでに国際大会での罰則についても、ざっと見ておいて下さい。国内大会ではこれをそのまま使うことはありませんが、基本にある考え方は、国内大会でのトラブルへの対応時に参考になると思います。

4.1 イントロダクション

4.1.1 ジュリー・プレジデントは競技エリア内において、競技会に影響を及ぼす全ての活動と決定に、全面的な権限を有する。

1.4.1 a)で書かれていたことの繰り返しです。ちょっとしつこい？

4.2 選手

概説

4.2.1 ジュリー・プレジデントとIFSC ジャッジはともに、選手の競技会規則に対する違反と、品行上の問題に関して以下のことをおこなう権限を有する。

- a) 非公式の口頭での警告。
- b) イエローカードの提示による公式な警告。

4.2.2 イエローカードまたはレッドカードの提示後、できる限り早い時点で、ジュリー・プレジデントは、以下のことをおこなわねばならない：

- a) 違反についてそして、ジュリー・プレジデントが規則に基づいたそれ以上の懲罰行動を考慮した、問題の提訴を、規則に従って提議するかどうかについての陳述書を作成し、選手のチーム・マネージャー（あるいはチーム・マネージャーが不在のときは当該選手）に提出する。
- b) この陳述書のコピーを、規則違反の詳細な報告書、証拠、IFSC の懲罰委員会への提訴による追加懲罰の考慮を求める勧告とともに IFSC に提出する。

全ての違反に対して、いきなりイエローカードを出すわけではないということです。イエローカードが出るというのは、それなりに悪質である、ないしは選手が確信犯的におこなっていると判断された場合、ということです。

また 4.2.2 にあるように、出した以上は責任もともないです。安易には出せないということです。

イエローカードによる警告

4.2.3 上記 4.2.1.b) のイエローカードによる警告は以下の規則違反に対しておこなわれる。

ジュリー・プレジデントまたは IFSC ジャッジの指示に関すること

a) ジュリー・プレジデントまたは IFSC ジャッジからの指示に従わない。

i) IFSC ジャッジまたはジュリー・プレジデントによるアイソレーション・ゾーンへ戻る指示に対する不当な遅滞

- ii) コール・ゾーンから競技エリアに入る指示を受けた後の不当な遅滞
- iii) IFSC ジャッジのスタートの指示に対する不服従

用具及び式典に関すること

- b) IFSC の規則に用具と衣服に関する規定に対する不服従
- c) 競技会主催者から供与された競技順ゼッケンの着用に関する不服従
- d) 選手の開会式への不参加
- e) 決勝の上位 3 名の表彰式への不参加

品行に関すること

- f) 猥褻な、または好ましくない言動
- g) スポーツにふさわしくない行動

これらの決定に対する抗議は、第 2 部の該当するセクションで、これらの規則に指定されている手続きに従っておこなわれなければならない。

4.2.4 同じ選手が 1 回の競技会で 2 枚のイエローカードを受けたら、その選手は当該競技会で失格となる。

4.2.5 同じ選手が同一シーズンに 3 枚のイエローカードを受けた場合は、以下のいずれかとなる：

- a) その選手がすでに世界ランキングにカウントされる次の IFSC 競技会に登録している場合、その競技会への参加資格を失う。
- b) a)が適用できない場合、世界ランキングにカウントされる次の IFSC 競技会の、3 枚目のイエローカードが発行された種目への登録資格を失う。

イエローカードに該当する行為の具体的な規定、及びそれを受けた場合の扱いです。

失格

4.2.6 ジュリー・プレジデントだけが、選手を競技会から失格させる権限を持つ。失格はレッドカードの提示によらなければならない。

4.2.7 以下の規則違反は、レッドカードの提示と選手の競技会での即時の失格となり、それ以外の制裁は伴わない：

- a) アイソレーション規則が適用されている間に、認められたオブザベーション・ゾーンの外からルートを観察した。
- b) 認められていない用具の使用。
- c) アイソレーション・ゾーンまたはその他の制限された場所で、許可無く通信手段を使用した。

これらの決定に対する抗議は、第 2 部の該当するセクションで、これらの規則に指定されている手続きに従っておこなわれなければならない。

4.2.8 以下の規則違反は、レッドカードの提示と、選手のその競技会での即時の失格となり、さらに IFSC の懲罰委員会に即時に提訴される。

選手または選手団員による競技エリアでの規則違反：

- a) 当該競技会のルールで認められている範囲を越えて選手が競技するルートの情報を収集した。
- b) 当該競技会のルールで認められている範囲を越えて情報を収集し、また他の選手に伝えた。
- c) 準備中またはアテンプト中の選手の攪乱または妨害をした。
- d) ジャッジ、主催者役員、IFSC 役員の指示に従わなかった。
- e) 選手の衣服に及び用具/装備における広告に関する規定の違反。
- f) スポーツにふさわしくない問題行動、またはその他の重大な競技会の妨害。

g) IFSC 役員、主催者役員、選手団員（選手を含む）あるいは何人であれ他の人々に対する脅迫的、または礼を失した、あるいは暴力的な言動。

違反行為が、競技エリア外であっても、公共の場、競技会場内、あるいは競技に関係して選手や選手団員によって使用されている宿泊場所や施設内でおこなわれた場合：

h) スポーツにふさわしくない深刻な問題のある行動、またはその他のはなはだしい攪乱行為。

i) IFS 役員、主催者役員、選手団員（選手を含む）あるいは何人であれ他の人々に対する脅迫的、または礼を失した、あるいは暴力的な言動。

IFSC の懲罰委員会に提訴された場合の以降の手続きは、「IFSC の懲罰と抗議に関する規則」に別途定める。

同じくレッドカード = 失格の場合。筆頭にアイソレーションに関する違反があげられています。

4.3 選手団役員

4.3.1 選手団役員は選手と同様に見なされ、それに応じた取り扱いを受ける。

4.4 上記以外の者

4.4.1 ジュリー・プレジデントは、誰であれ規則に違反した者の、競技エリアからの即時の退去を求め、必要であれば、その要求がいられるまで競技の進行を中断する権限を有する。

これも 1.4.1 a) の内容の繰り返しです。

第 2 部 テクニカル・ルール

6 リード

6.1 概説

6.1.1 リード競技会は専用に設計された、最低 12m の高差を持つ人工壁でおこなわれる。

6.2.2 リード競技会の通常の構成は以下のとおり：

- a) それぞれのカテゴリー及びスターティング・グループごとに、2 本の異なるルートを使用する予選。両ルートはグレードと性格が近似でなければならない；
- b) 各カテゴリーにつき 1 本のルートによる準決勝；
- c) 各カテゴリーにつき 1 本のルートによる決勝。

不測の事態の場合は、 Jury・プレジデントはラウンドのうちひとつを省略することができる。1 ラウンドが省略された場合、先立つラウンドの結果を省略されたラウンドの順位とする。

リードは、以前は全てのラウンドでオンサイトでしたが、現在では予選がフラッシュ、準決勝以降はオンサイトになっています。これは予選からオンサイトにすると、参加者数に限界があるからです。オンサイトだとアイソレーションを用意しなければなりません、100 人以上に対応するアイソレーションを確保するのは容易なことではありませんし、先史管理に要する手間も半端ではありません。

予選は、全選手が 2 ルートを登りますが、後で述べるように選手によって先に登るルートが違います。もし 2 本のルートのタイプが全く異なっていたら、どちらのルートを先に登るかで有利/不利の差が生じる可能性があります。そこで 6.2.2 a)にあるように、グレードやタイプが似通ったものを 2 本設定することになります。

最後の「不測の事態」と言うのは、屋外の大会で急な天候の変化に見舞われたような場合です。例えば、準決勝までは何とかできたが、その後天候が悪化して決勝ができないような場合は、準決勝の結果を大会の最終結果とすることができる、ということです。

なお先にも書きましたが、国際大会で「カテゴリー」と言ったら男女別のみです。例えばユース大会の年齢別の「ユース B」,「ユース A」,「ジュニア」と言った区別は、「年齢別グループ」(age group)と呼び、カテゴリーとは言いません。国内ではこれらもカテゴリーと言ってしまいがちなのですが、国際大会では区別しています。

6.2 クライミング用構築物

6.2.1 クライミング用構築物及びホールドはセクション 3 (総則) に定める適用規格に準拠していなければならない。

6.2.2 クライミングに使用する面は、各ルートが最低 15m の登攀距離と最低 3m の幅をもって設定可能でなければならない。 Jury・プレジデントの判断により、壁の一部分の幅が 3m 未満であっても認めることができる。

「クライミング用構築物」の原文は“ Climbing structure ”です。このニュアンスを伝えるうまい日本語が見つからず、こんな直訳になっています。要はクライミングウォールのことですが、クライミングウォールと言うと壁の実際に登る面のことを指し、それを支える骨組みなどは含まれないようで、そのためこうした表現になっているようです。

さて競技に使う「クライミングウォール」は人工壁で、自然の壁を使って競技をおこなうことは、少なくとも IFSC の公認競技会としてはありません。

- ・高さが少なくとも 12m あること
- ・長さ 15m、幅 3m 以上のルート設定が可能であること。

この二つが競技に使用するクライミングウォールの要件ですが、ここに解釈の問題があります。

まずここで言う高さが、地面から壁の上端までの高度差つまり本当の意味での高さなのか、それとも壁の面に沿って測った法面の長さなのか、です。後者であっても2番目の設定できるルートの要件を満たすことは可能です(無論、壁自体の幅がある程度以上必要ですが)。これについては、壁は大きいに越したことはありませんから(中国のように無意味に大きい壁を作るのは逆に問題ですが)、前者の意味で理解しておいて良いでしょう。

次は設定できるルートの長さについてです。ルートのラインは完全に直線と言うことはなく、多少なりとも蛇行するものです。幅はルートのラインが最も左側によったところ(最も左端に取り付けたハンドホールド)と、最も右側によったところ(最も右端に取り付けたハンドホールド)で測った幅で考えられるでしょう。これが3mで、選手の動作を無理のないものにするには、左右の余裕をそれぞれ1m程度見なければなりませんから、壁の幅は概ね5m程度は欲しいということになります。一方、距離となると厳密に計ることはできません。しかし壁そのものの高さが12mあって、それなりに前傾していれば、余程意図的に直上するルートにしない限り、放っておいても15m以上になるように思います。

このようにクライミングウォールに関する規定は、全体的に非常にアバウトです。何故アバウトか?と言うと、スピードは別にして他の種目では、全ての会場の壁の形状が測ったように同じだったらつまらないからだ、と考えられます。

もともとクライミングは自然の壁を登るものです。自然の壁は岩質その他の条件で一つとして同じ形状のものはありません。その自然の作り出した形状の中に登路を見いだすことこそ、クライミングの最大の楽しみであるわけです。

対象となるルートがその都度異なる、と言うのがクライミング競技の特質です。同じルートだったら、そもそも成り立たない(少なくとも成り立ちにくい)のがこの競技なのです。ルート=ホールドの付け方は確かに各大会の各ラウンドごとに異なるのですが、それでも全て同じスケール、同じ傾斜、同じ形の壁では、その変化にも限界があります。会場ごと、大会ごとに壁が違おうと言うことが、選手のモチベーションにも影響するでしょう。そうした多様性を保証するために、アバウトになっているのだ、と考えられます。要するにクライミング競技に使用するクライミングウォールは、一定のスケールと傾斜を満たしていれば、他競技の会場のような規格化に馴染むものではないのです。

先に書いたように自然の壁を使った競技は、IFSCの公認競技会にはありませんが、それは自然壁で競技に適したルートを確保するのが難しくオンサイトでの開催が難しいからです。もし各ラウンドごとの競技に適した壁が用意できるなら、自然壁での競技は可能ですし、それはそれで興味深いものになるでしょう。それができないのであればせめて、競技に使う人工壁に多様性を持たせたい、ということではないでしょうか。

なお、IFSCによる“Organizer’s Handbook”(文字通り、国際大会を主催する組織のための手引き書 [https://www.ifsc-climbing.org/2012/SD/IFSC Event Organizer Handbook 2013_2.pdf](https://www.ifsc-climbing.org/2012/SD/IFSC%20Event%20Organizer%20Handbook%202013_2.pdf))のAPPENDIX No.9(P.38)に、もう少し細かい規定がありますので、参考までにご紹介します。

- ・壁の高さの下限 = 12メートル。リード壁がスピードの世界記録用の壁に隣接している場合の高さの下限は15メートル。
- ・手数の最大は60手。
- ・壁の各部分の最少幅 = 5メートル(特例が認められることがある)
- ・(設定可能な)ルート長の下限 = 15メートル
- ・壁は最低限、4ルート同時に競技進行できなければならない。
- ・壁は8bの競技会的なルートを設定するのに十分な傾斜がなければならない。
- ・The profile of the wall must vary significantly over the height and width of the wall
(これは意味がよくわからないので、検討中。)
- ・壁の設計、構造そしてホールド類はIFSCの指定する基準に従っていなければならない。現在のヨーロッパではその基準はEN12572である。
- ・壁の側面から見た形状は単純な平面構造ではなく、立体的でなければならない。
- ・壁は「壁の縁」の使用が可能になるように(側面用の部材を取り付けられるように)設計するものとする。

この最後の一項は、ルートのライン(アクシス)が壁の縁に近いところにかかる場合に、そのエッジに部材をとりつけて、選手が壁のエッジ使用によって競技中止になる(6.9.9 e) ことがないように、と言う配慮です。

ルート設定

6.2.3 予選が2組の予選ルート、2組のスターティング・グループでおこなわれる場合は、各組のルートは似通った性格(側面から見た形状とルートの内容)で、それぞれの組のルートは全体的な難度が近似でなければならない。

これは人数が極めて多い場合に、予選そのものを選手を2グループに分けておこなう場合の規定です。この形式でおこなわれる大会は世界選手権クラスの規模の大会のみです。この場合は、それぞれのグループでそれぞれ異なる2本のルートを使用します。1つのグループで使用するので、ルート数は合計4本になります。壁のスケールが大きく、4本同時に設定できれば1日で終わりますが、そうでないと2日間が必要になります。

通常の場合でも2本のルートのグレードやタイプの違いは少ない方が良いのですが、この場合はそれ以上に、その差が小さいことが求められます。なぜなら2グループで使用するルートのグレードやタイプが全く異なっていたら、どちらのグループに割り当てられたかで有利不利が生じることがあるからです。

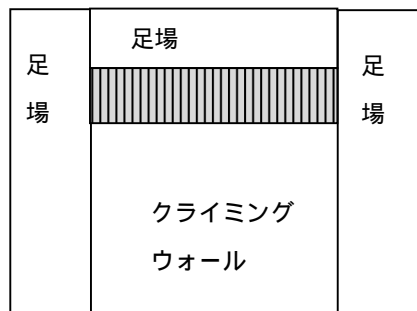
6.3 安全性

- 6.3.1 リード競技で使用される専門用具は、セクション3(総則)に定める適用規格に準拠していなければならない。
- 6.3.2 すべてのルートにおいて選手は、適用規格に準拠したシングルロープを使用して、下からの確保で、そのアテンプト中に確保支点到ロープをクリップすることで自身の安全を確保しながら登る。IFSC ジャッジはロープ交換の頻度を決定する。
- 6.3.3 各ルートは以下に配慮して設定されなければならない:
- a) 選手の墜落によってその選手が負傷したり、あるいは他の選手や第三者を傷つけ、またその妨げとならないこと;
 - b) 下向きのジャンプがないこと

6.3.3 b) は同じ文言がボルダールの規定にもありますが、真下というのではなく、斜め下方向 飛び出すホールドよりも低い位置の横方向のホールドへのランジと言うことでしょう。こうしたランジでは、重力加速度が加わるため止めにくく、場合によってはマット外まで飛ばされる場合もあります。

国内のリード競技で、横方向のランジを止め切れず、壁の外に飛び出したケースが実際にあります。この時は壁が上から見ると右図のようなコの字形の足場を組んだ構造で、壁のほぼ中央から右方向に水平のランジが設定されていました。

グラウンドフォールの恐れのない高さでのランジですからビレイヤーはどうしてもロープをゆるめにします。そのためロープでは止めきれず、クライマーは掴んだホールドを軸に回転しながら右側の足場に突っ込んで、肋骨を骨折しています。



- 6.3.4 IFSC ジャッジは、チーフ・ルートセッターとの協議とジュリー・プレジデントの承認のもと、以下の決定をおこなうことができる。
- a) ロープを最初の(そして適当と見なされれば他の)確保支点到、事前に通しておくこと;
 - b) ルートの下部に登る選手に対し、より安全を確保するために、ルートの出だしで補助的確保(スポット)をおこなう

しかしながらこれらの場合は本来、可能な限りこうした安全対策が不要であるようにルート設定がおこなわれねばならないものである。

出だしの 1 本目のクリップまでの部分が危険と思われる場合に、プレクリップやスポッティングをおこなうことができます。ただこれは、望ましいものではありません。

スポッティングは、技術的に難しい面があります。場合によっては、ロープによるビレイよりも難しい場合もあるでしょう。またプレクリップは競技の進行を遅らせます。現実的にはボルダーマットを敷いておくことで充分なら、その方がよいと思いますし、6.3.4 の後段にあるように、そもそも出だしでスポッティングやプレクリップが不可欠な（危険な）ルートを設定することに問題があるのです。

確保支点

6.3.5 各確保支点には（最後のものも含め）以下からなるクイックドローを設置しなければならない：

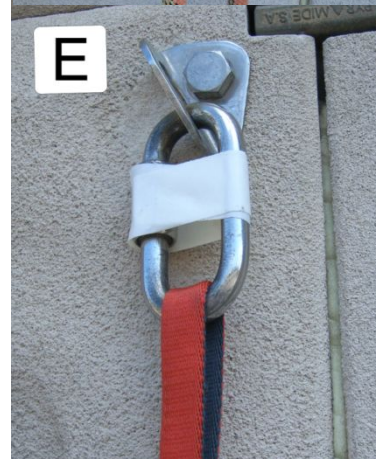
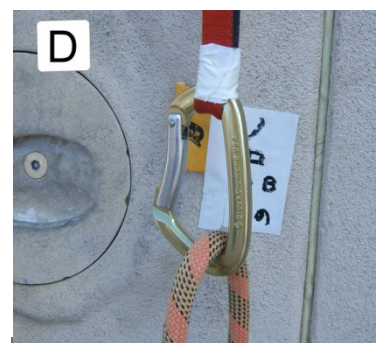
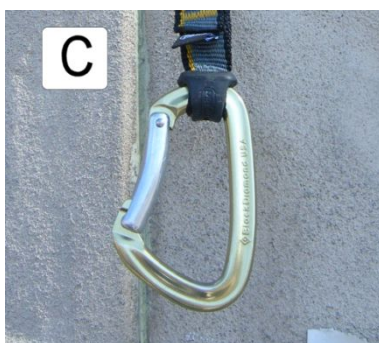
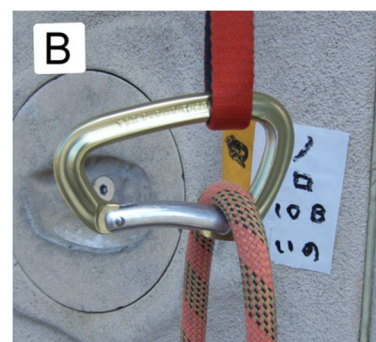
- 規格に準拠し、正しく閉じられた 8mm または 10mm のマイロンラピッド；
- 適切な長さ（チーフ・ルートセッターが決定）の、連結されたものではない、機械縫製によるスリング；
- 選手が登りながらクリップをおこなうカラビナ。カラビナの向きは横向き荷重となる可能性が、極力少なくなるようにすること。

6.3.5 a) はリードの支点（スピードのトップロープ支点も含む）についての規定です。まず、クイックドローの支点（ハンガー）側には、カラビナではなく「8mm または 10mm のマイロンラピッド」（写真 A）を使用」とあります。「マイロンラピッド」はフランス語で、英語圏では「クイック・リンク」（Quick Link）、国内では「リングキャッチ」になります。

また、スリングもミシン縫いのもののみ（結んだものは不可）です。これは結んで作ったスリングは、正しく縫製したのものよりも強度が低いからです。

さらに「横向き荷重（原文は“cross loading”）となる可能性が、極力少なくなるようにすること。」とあるのは、カラビナの短軸方向への荷重（写真 B）を指します。カラビナが回転して中途半端なところに引っかかった状態で荷重がかかることがないように、テープや専用のゴム輪などで固定しておけ（写真 C、D）ということでしょう。

なおマイロンラピッドはカラビナより小さく、大きさの割に重量があるため回転しにくいのですが、それでも回ることはあります。マイロンラピッドはカラビナに比べ高い強度を持っていますが、それでも横向きに荷重がかかれば十分な強度を発揮しません。そこでそれを防ぐために、クイックドローをセットした後、テープをマイロンの中間部に数回巻きつけておきます（写真 E）。



6.3.6 以下の方法は、絶対におこなってはならない：

- a) スリングに結び目を作って、長さを短くしたり調整したりすること；
- b) クイックドローの連結；
- c) ロープまたはテープを結んで作製したスリングの使用。

これはスリングの長さ調整です。競技会ではロープの流れを良くするために、様々な長さのクイックドローが必要になります。この長さ調整のためにスリングに結び目を作ったり、複数のスリングを連結したりしてはいけない 1つのクイックドローには必ず1本の適切な長さの、ミン縫いのスリングを使用せよ、と云うことです。

これは何故かという、クイックドローはマイロンラピッド、スリング、カラビナと最低でも3つの製品を組み合わせています。その一つ一つに（極めて低いとは言え）製造不良や劣化などで破断する可能性があります。組み合わせるものが多くなれば、それだけ破断の可能性が増していきます。つまり構成要素が少ないほど、万一破断する可能性は少なくなるのです。また長さの微調整のために結び目を作るのも、結び目でスリング全体の強度が低下するのでだめです。

さてこうした長いスリングは、通常は輪になっています。これをそのまま使用すると、墜落時に選手の足が引っかかって、回転し頭を下に落ちるなど危険なことになりかねません。そのため、テープの中間部をその長さに応じて数カ所をテープでまとめておきます（写真F）。



個人の用具

6.3.7 選手はクライミング・ハーネスを着用しなければならない。ジュリー・プレジデントは、選手のハーネスが安全性に欠けると判断する理由がある場合、選手の競技開始を認めてはならない。

6.3.8 クライミングロープは選手のハーネスに、止め結びをおこなった8の字結びで結ばなければならない。

6.3.7では選手のハーネスの着用が謳われ、6.3.8ではハーネスへのロープの結末は8の字結びでおこなうことが規定されています。ロープの結末の確認も含め、ハーネスの安全性の確認は次のところで規定されているように、コール・ゾーン内でプレイヤーがおこないます。6.3.7でジュリー・プレジデントが登場するのは、プレイヤーが選手のハーネスの不備を発見し、それがただちに解消され得ないような場合の判断は誰か？という話です。

8の字結びに関しては、ルールの文言に「末端処理 = 止め結び」をせよと解釈可能な表現があります（a 'figure of eight' knot, secured with an extra knot）が、実際の国際大会でそれが求められることはないようです。

6.3.9 選手はオーディオ機器をオブザベーション中、そしてクライミング中に所持または使用してはならない。

6.3.9は、オーディオ機器の禁止規定です。アイソレーションにいるときなどは良いのですが、オブザベーション中や競技中にそうしたものを使用していると、審判の指示や注意などが聞こえず、競技進行に影響が出る可能性があるからです。

オブザベーションの際には、安全上重要な注意がおこなわれる場合もあります。それが伝わらずに事故が起こった場合、主催者側の伝える義務が問われます。安全上の問題以外で重要な連絡もありえますし、競技中は残り時間や競技時間終了などのコールがあります。この一文があれば、後は選手自身の責任 聞いてないとは言わせない、と云うことでしよう。

安全性の確認

- 6.3.10 ジュリー・プレジデント、IFSC ジャッジ、チーフ・ルートセッターは競技会の各ラウンドに先立ち安全確保の基準を満たしていることを確認するために、各ルートを点検しなければならない。
- 6.3.11 ジュリー・プレジデントは競技会で使用される全ての確保器具が、6.3.13 の要求を満たしていることを確認しなければならない。
- 6.3.12 全てのアテンプトに先だって、プレイヤーは以下のことを確認しなければならない：
- 選手のハーネスが正しく装着されていること；
 - クライミングロープが選手のハーネスに、6.3.8 にしたがって結束されていること；
 - ロープがすぐに使用できる状態に巻いてあるか整理されていること。

それぞれの役員が、それぞれの担当するポイントの安全を確認する、という事です。

確保

プレイヤーの心得です。

- 6.3.13 クライミングロープは1名のプレイヤーが地上から操作するが、もう1名の補助を受けることが望ましい。プレイヤーは手動型の確保器を使用しなければならず、また選手が登っている間、選手の状態に十分に注意を払って以下のことを遵守しなければならない：
- ロープをむやみにタイトにし過ぎたり、緩めすぎたりすることで選手の動作を妨げることがないようにする；
 - 選手が確保支点でロープをクリップするとき、それを妨げないようにする。もしロープを確保支点にクリップするのに失敗したら、ゆるめたロープはただちにたぐる；
 - 全ての墜落はダイナミックビレイで安全に停止させる；
 - 選手を必要以上に長く墜落させない；
 - 墜落中の選手が、壁が重なった部分の縁や、その他クライミングウォールのいかなる部分によっても、負傷することがないようにする。

普通のクライミングのビレイでプレイヤーに補助がつく、と言うことは普通はありませんが、6.3.13にあるように競技会では補助員をつけます。この補助員の役目は、余っているロープを処理してプレイヤーのロープ操作をやりやすくすること、そして万一プレイヤーがミスを犯したり、何らかの事故などでビレイ操作ができなくなった時にバックアップすることです。また選手のロワーダウン後に、主プレイヤーが確保器からロープをはずしている間に選手側のロープを抜き始めたりもします。

またリードのビレイは、手動でロックするタイプに限られます。つまりグリグリに代表されるタイプの確保器は使えないということです。これはその後のc)に関連します。c)では「ダイナミックビレイで」とあります。ロープを急激にロックしてとめるな、と言うことです。グリグリでは意図的に流しながらのブレーキングができません(もしくは極めて困難です)。

それに続くa)～e)は全て、競技会に限らずビレイに関する基本的な注意事項と言って良いでしょうが、c)は要注意です。

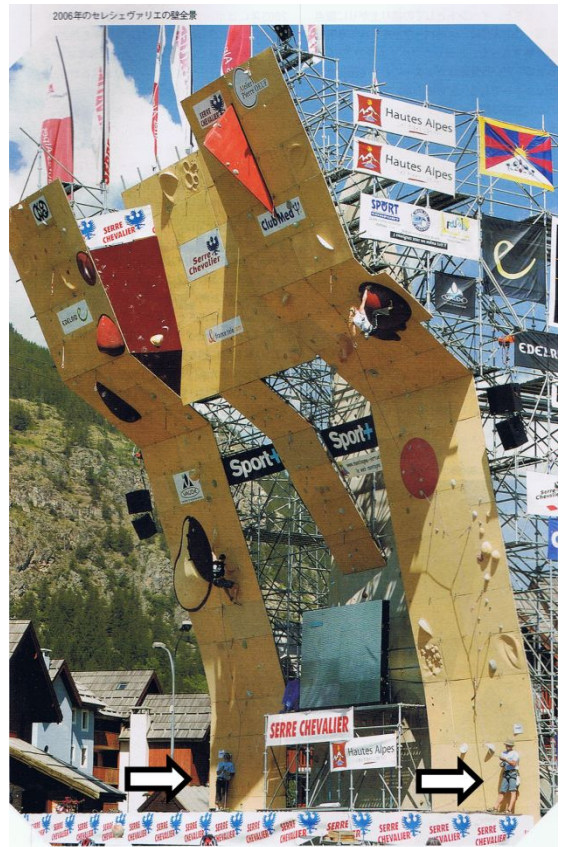
- 6.3.14 プレイヤーは常時、ロープを適切にたるませておかねばならない。ロープへのテンションはどのようなものであれ、人工登攀や選手への妨害とみなされ、IFSC ジャッジによって、テクニカル・インシデントと宣言される。

6.3.14は競技会のビレイで、特に注意すべきことがらです。それ故、独立した一項になっているものと思われます。

これは 6.3.13 a)とも関連する事柄です。ロープをタイトにしておくクライマーが急に動いた場合に、ロープにテンションがかかります。登る動作であればそれを妨げてしまいますし、一瞬バランスを崩したような場合にロープに体重がかかれば、それが補助になったとみなされて、いずれにせよテクニカル・インシデントになってしまいます。それを避けるためにある程度のたるみを持たせろ、と言っているわけです。

ここで問題なのは、「ロープを適切にたるませてお」という、その「適切」とはどの程度なのか、と言うことです。これは選手がどのあたりを登っているか、そしてその部分の傾斜はどの程度か、と言ったことで変わりますし、ビレイヤーの立ち位置でも変わります。一概に 50cm とか 1m とか言い切れないところがあり、ビレイヤーの経験に依存する部分です。

ところでビレイヤーの立ち位置ですが、日本のビレイヤーは壁から離れすぎる人が多いようです。傾斜の強い壁のビレイ位置の基本は、1本目のクイックドロアの直下です。参考にしたいのは、『Rock & Snow』誌の 033 号（2006 年秋号）の P.14 の写真（上）にある 2006 年のセレシェヴァリエの大会でのビレイヤーの立ち位置です。1本目のほぼ直下に立ち、壁に背を向けています。張り出しの大きい前傾壁であれば、こうした方が壁の上部のクライマーを見やすくなるのです。



6.3.15 主催者から指名されるビレイヤーは、リード競技に必要な確保の方法に習熟していなければならない。IFSC ジャッジは、どのビレイヤーでも、競技会中いつでも、その交替を主催者に指示する権限を有する。交替させられた場合、そのビレイヤーはその競技会のどの選手のビレイも担当することができない。

ビレイヤーが技術的に疑問のある場合は、IFSC ジャッジ（国内では主任審判）レベルの判断で、交替を命じることができます。

6.3.16 ロープを最後のクイックドロアに通した後、または墜落した後、ビレイヤーは選手を地面へ下降させなければならない。選手が地面にあるものに接触しないように、十分な注意が払われなければならない。

選手の競技終了後の対応です。ちなみにここに「選手は地面へ下降させなければならない」とありますので、完登後、壁の上に這い上がってロープをほどいて壁の裏を降りてくる、と言うことはできません（昔のビルの外壁を使ったジャパンカップでは、それに類似したことが可能でした）。

6.3.17 選手がロープをハーネスからほどいている間、ビレイヤーは可能な限りすばやく、かつクイックドロアが不用意に乱されないようにロープを引き抜かねばならない。ビレイヤーはその責任において、選手を可能な限り早くクライミング・ゾーンから退去させねばならない。

選手のローダウン後のロープの処理です。要するに選手が降りてきたらただちに次の選手が競技を開始できる状態を作れと言うことです。選手がロープをほどくの待たずに、ロープを回収し、なるべく早く選手を退去させよ、と言うことで、競技進行を早めるための規定です（選手は競技エリア外に出てからゆっくりロープをほどけばよいわけです）。

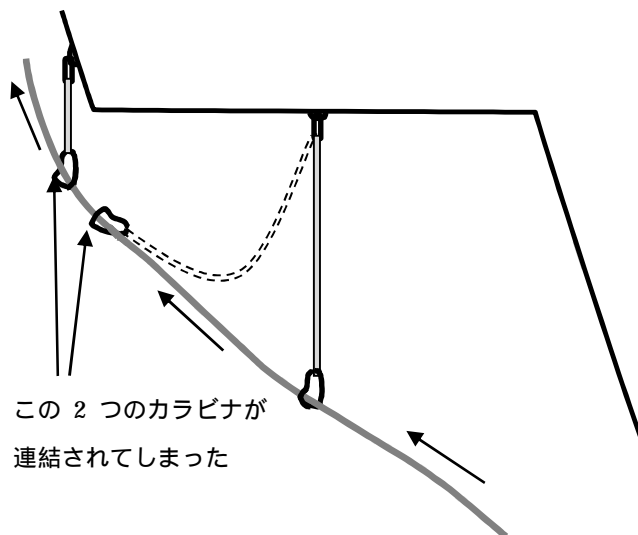
しかし注意しないと、クイックドロアがロープに引かれて巻き上がり、ホールドやはりぼてに引っかかりやすくなります。ハンガー側にカラビナではなくマイロンラピッドを使うようになって、多少起こりにくくはなりましたが、

マイロンでも回転してハンガーに横向きに引っかかることがあります。

またある大会では、ルーフ中間の長いクイックドロ－のカラビナと、ルーフ出口に下がっていたクイックドロ－のカラビナが、ロープ回収の際に連結された、という実例がありました（前ページ図）。

こうしたことが起こると、クリップしにくい位置にクイックドロ－があるということで一つのテクニカル・インシデントになります。

従って、ロープ回収後に審判はクイックドロ－の状態を確認する必要があります。またクイックドロ－以外にも壁や競技エリアに何らかの異状がないかを確認し、その上で次の選手の競技を始めさせることになります。



6.4 成績判定と計時

6.4.1 各ルートを担当する審判員をルート・ジャッジと呼ぶ。少なくとも審判員の国内資格がなければならない。

日本で国際大会がある場合の審判も、C 級以上の審判資格があれば可能です。

成績判定

6.4.2 各ルートにおいて、選手の成績は以下のように判定される：

- ルートに 6.9.2 に従って登り切った選手の成績は「TOP」（完登）と表記される；
- 墜落した、あるいは競技中止となった選手については、6.4.3 から 6.4.5 の規定に従い、その保持または使用したルートのライン上の最遠点のホールドで成績を決定する。

通常、審判という言葉からイメージする選手の成績判定に関する規定です。まず完登した場合は文句なくそのラウンドの 1 位になり成績は「TOP」と表記します。どうしたら完登になるかという定義は、この後の 6.9.2 にあり「最終クイックドロ－にロープがクリップされたとき」です。

したがって極端な話が、終了点の手前から投げ縄でクリップしても完登になります。またルートセッターのミスで、最終ホールド手前からクリップできてしまうケースもあります。

以前、「最終ホールドからクリップ」という解釈がされたこともありますが、それは誤りです。従ってローカルルールで、特定のホールドから最終クイックドロ－にクリップするよう強制したいのであれば、選手に事前にそれを告知するとともに、そのホールドをマーキングで特定すべきです。

完登を最終ホールドの+（プラス）と表記しているのを時々見かけますが、完登の定義は最後のホールドの保持ではなく、最終クイックドロ－へのクリップで、どのホールドを保持したかとは無関係ですので、こうした表現は避けるべきです。

またクライミングというスポーツの特質からも好ましいことではありません。なぜならクライミングは完登によって完結するもので、完登と途中で落ちるのとでは、成果として本質的に異なります。例え最終ホールドのタッチであってもそれは完登ではなく、出だしの 1 手で落ちた場合との差は、量的な差に過ぎません。選手にとっては同じ 1 位でも、完登の場合と完登できなかった場合とでは、満足度が違います。完登は（例え自己満足であっても）特別扱いして表記すべき成績なのです。

完登以外の場合の成績は、競技が アテンプトが終了した時点で保持していたホールドの高さ 厳密に言えば、スタートから数えて何番目のホールドを保持していたか？です。どのような状態になったらアテンプトの終了か？は 6.9.9

の a)~i)までに具体的に規定されています。

6.4.3 成績判定は以下にしたがっておこなう：

- a) ホールドとして扱うのは次のいずれかである：
 - i) ラウンド開始前にチーフ・ルートセッターによって指定されたもの：
 - ii) 選手によって積極的に使用されたもの：

これらはルート図上にルート・ジャッジによって記入され、チーフ・ルートセッターが定義したルートのラインに沿って順番に番号が付けられる。

- b) 手で使用されたホールドのみを考慮する：
- c) オブジェクト の使用可能な部分のみを考慮する：

付記：選手がホールド(チーフ・ルートセッターによって特定されたもの)がないところに触れても、それは選手の成績判定に際して考慮されない。

この判定のために、競技に使用するルートのルート図(トポ)を事前に作っておきます。ルート図は日本ではセッターが作るのが普通ですが、国際大会では審判の仕事です。写真をとって印刷したものを使う場合もあれば、白紙に手書きする場合もあり様々です。写真を使用した場合の例が P.32 にあります。このように使用するホールドに番号を振ります。足でのみ使用するホールドには番号は振らず、フットホールドであることを明示するために、わきに「F」と記入する場合があります(国内の慣例、これは番号の振り忘れではないことを確認する意味もあります)。

このナンバリングは、セッターと相談しながらおこないます。1.4.1 でチーフ・ルートセッターの役割として「リード・ルートにおけるルート図の作成を補助し」とあるのは、これを意味しています。

なお 6.4.3 の最後の「付記」の部分は、マイナス = タッチが成績と認められた時の記述が残っているものと思われます。

6.4.4 IFSC ジャッジは以下の判断をおこなう：

- a) 選手が安定した体勢をとるか、あるいはその体勢を制御し得た場合、そのホールドの「保持」(controlled)と判断する。選手がホールドを保持した場合の成績は、ルート図上でホールドに付けられた番号に末尾符号を付けずにあらかず。
- b) 選手があるホールドから、ルート上を登っていく上で有効な、制御された登攀動作をおこなった場合、そのホールドの「使用」(used)と判断する。選手がホールドを使用した場合の成績は、ルート図上でホールドに付けられた番号にプラス(+)の末尾符号を付けてあらかず。この成績は、同じホールドの保持よりも上位となる。

付記：制御された登攀動作とは静的であれ動的であれ一般に次のようなことを意味する：

- i) 選手の重心位置のあきらかな変化；
- ii) 少なくとも片手が、(a) ルートのライン上の次のホールド；または(b)他の選手が、そのホールドからのムーブで保持したことのあるホールド；のいずれかに届くこと。

6.4.4 a)にあるように、選手があるホールドを保持して、そのまま落ちた(あるいはちょうど制限時間になった、違反行為をやった.....etc)場合は、そのホールドに付された数字がそのまま成績になります。

他の場合と区別するために「ノーマル」と言う場合があるため、成績表の数字の後に「N」をつける人がいますが、次に説明する「+」(プラス)と入り混じると見にくくなります。個人的なメモは別として、公式なりザルトの場合は「N」をつけない方が良いでしょう。

あるホールドを保持した状態から、さらに「何か」やったら、その数字の末尾に「+」(プラス)をつけて、何もしな

かった場合より上位として扱う、と言うのが 6.4.4 b) の規定です。それでは「何か」とは何かというと、その次のホールドに触れるか、重心の移動をとまなう、次のホールドに行こうとする動作をおこなうことです。

仮にルート図上に記入のあるホールドであっても、手で使用しなければ評価されません。ルーフなどでは、手よりも足が先行してホールドにフックすることもあります。それは評価されません（その時に手で保持しているホールドのプラスとなることは考えられます）。

また、ホールドの多くは保持できる場所が限られています。極端な場合には 1m もある大きなハリボテであっても、設定次第では有効に使えるのはただ 1 箇所のみ、ということもありません。そうした場合には、そのハリボテがどんなに大きくても、特定の保持できる箇所を保持しなければ評価しません。

これに関連して、アンダーリングできるように下向きになっているホールドについては、アンダーリングで保持するときの手の向きでタッチしないと認めない、ということが言われていました。しかし、そうしたホールドであってもピンチで保持は出来るケースが往々にしてあります。どのような保持の仕方であっても、保持は保持です。仮にそうした保持の仕方では、その次のホールドに向かってムーブを起こすことが不可能であっても、です。

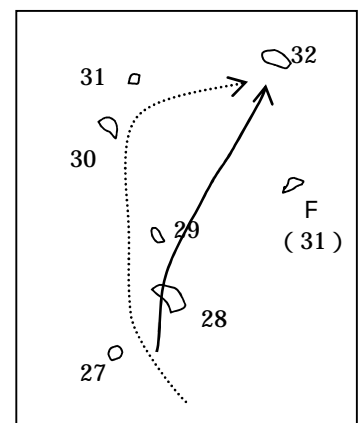
同様なケースでは、例えば右手で使わなければ絶対に次のホールドに行くことはできないホールドを、左手で保持したような場合もあります。この場合も、右手であろうが左手であろうが、そのホールドを保持 / タッチした そのホールドに到達した、と言う事実は変わりません。したがってこれを成績として認めないわけにはいきません。

またルート図上には記入されていないホールドを選手が保持して、有効なムーブをおこないフォールするケースがあります。FRP 製のパネルそのものに凹凸のあるものを使用したクライミングウォールでは、往々にしてそうしたことが起こります。またフットホールドとして設定したホールドを手で使う場合もあります。これが 6.4.3 ii) にある「選手によって積極的に使用されたもの」です。

こうした場合には、そのホールドに新たに番号を振ります。既に番号を振られたホールドの中に同高度で、ムーブ上同じような意味合いのホールドがあれば、そのホールドと同じ番号を与えます。また手順的に下位にあたるホールドと上位にあたるホールドの間と見なしうるのであれば、例えば「17.5」という風に小数点がつけます。なお、こうしたケースとは別に、一通り番号を振ってから見直したら、見落としていたホールドがあった、と言う場合も小数点のホールド番号になります。

さらに、そういった想定外のホールドを使用してショートカットするケースもあります。こうした場合は通常、ショートカットして本来のラインに合流したホールドの番号から遡るように番号を振ります。これは先に述べた、「既に番号を振られたホールドの中に同高度で、ムーブ上同じような意味合いのホールドがある場合」の考え方と同じです。

右の図の例は、セッターは点線のラインを意図していたものが、ある選手が 29 からルート図上でフットホールドとされている（「F」と振られている）ホールドを使用して 32 に達してしまった場合です。この場合は「F」とされているホールドは「31」として扱います。ルートのラインはこの新たなムーブによって、セッターの想定した点線のものから実線のものに変わっています。そうすると破線で示したようにこの 2 つのホールドの、ルートのラインに沿った高度は同じと見ることができるからです。



6.4.5 選手のもの明らかに差違のあるパフォーマンスを区分するための、各ホールドの保持と使用の境界の決定は、IFSC ジャッジの裁量による。

さて、ホールドを保持した後の選手のムーブには、さまざまな場合があります。その全てをプラスとするか、どこかで線引きをするかは具体的な審判作業を指揮する IFSC ジャッジの判断となります。6.4.5 の規定がそれです。実はこの規定はかなり重要です。

選手はクライミング中に様々なことをやり、そしてフォールします。プラスについて、そのホールドから上の壁を叩いたらプラスをとって良いとも言われていますが実際はそんなに単純ではありません。「ホールドより上の壁を叩く」と言っても、落ちる瞬間に苦し紛れにホールドの少し上の壁を叩いただけで、とてもプラスにはとれないケースは沢山あります。なお、昔は選手が壁にタッチしてフォールした場合は、タッチした場所の高度を測った時代もありましたが、今ではタッチした場所の高度の差は問題ではありません。

また例えば、そのホールドを保持してから、足を上げることが難しく、次のホールドを取る上で重要なムーブとなる場合もあります。そうした場合には、それをプラスに評価することができます。

こういった選手のおこなう様々な動作を、審判は評価しなければなりません。そしてその様々な動作の差違は、時には明白であり時には微妙です。そこに、絶対的な基準があるわけでもありません。

まず「選手 A のムーブは選手 B より有効に見える」「選手 C はホールドに触っただけだが、選手 D は一瞬止まっている」と言う風に、選手のムーブを比較して有効度が高いと思われる順に並べます。その上で、どの選手から上はをプラスにするか、どの選手まではノーマルにするか、と言う判断をするわけです。

つまりクライミングの成績は、ホールド番号はその場で確定できますが、プラス、ノーマルの評価は、各選手が落ちるときにやったことを比較しますので、絶対的な基準のあるものではなく相対的な評価です。

これは絶対に保持(ノーマル)にしかならない、さらにこれは間違いなくプラスである、というパフォーマンスは確かにあります。そうした選手の成績はその時点で確定できますが、そうでない微妙な選手のパフォーマンスが、必ずあります。そうしたものについては、極端な場合は全選手が登り終わった後でないと確定できないものなのです。

そしてその判断基準は「IFSC ジャッジの裁量」になります。つまりは主観ですからジャッジによって判断が変わって来ますが、野球のストライクゾーンのようなものと考えれば、納得しやすいと思います。同じラウンドの同じケースで同じ基準が適用されれば 2 人(以上)の選手が同じところで同じ事を行った場合に、その全員に同じ判断がされれば問題はない、ということです。

そしてもう一つ、この判断に影響する要素があります。それは、次のラウンドの定員です。今のルールでは例えば、決勝への定員が 8 人(4.10.2)で 8 位同着が 5 人となったら、その 12 人全員を決勝に進ませなければなりません。そうすると決勝の競技時間が長くなり、全体の日程に影響することになります。そこでその 8 位以下の選手の「やったこと」を比較して、差をつけられないかを検討するわけです。

準決勝で次のような例を考えてみましょう。

選手	成績	選手のパフォーマンス
A	41+ or 42	42 に手がしっかりかかり、一瞬止まったかに見えたが止めきれずフォール
B	41+	42 の保持できるところに指がしっかりかかる状態でタッチしたが、止まった感じはしない
C	41+	42 の保持できるところに指先で辛うじてタッチ
D	41+	41 を保持して足をあげ、さらに 42 のホールドの保持できないところにタッチ
E	41 or 41+	41 を保持して足をあげたところで落ちる。足を上げた際に、重心の移動はほとんどない。
F	41	41 を保持するがそこでフォール

選手 B、C、D は、以前のマイナスのあった頃は微妙な判断を強いられるケースも含まれますが、今のプラスのみのルールでは、間違いなく + を与えられるパフォーマンスになります。また選手 F も 41 ノーマル以外はありえません。

問題は A と E の選手です。A と B の差がはっきりしてれば、A を 42 とすることは可能ですし、E 選手もプラスとすることができる可能性があります。

これが決勝進出ライン上でなければ、これは担当する審判の独断で、全体に厳しく評価して選手 A を例に取れば 41+ にとどめることも、あるいは逆に甘く評価して 42 とすることも、どちらでもありえます。先に述べたように野球のストライクゾーンが主審によって変わってくるのと同じです。同じことをやった選手に同じ成績をつけている限り、問題はあ

りません。

しかしこれらの選手の成績が、決勝への通過ライン上にある場合は話が変わってきます。

例えば選手 A のラインが 8 位であった場合を考えてみましょう。選手 A は、明らかにやっていることが選手 B と違います。そこで選手 A を 42 (ノーマル) と評価し、そこまでの 8 名を決勝に進ませて、決勝進出者を 8 名に絞ると言う判断がありうるわけです。

逆に、選手 A が 9 番目であれば、選手 A を 41+ としてその上の 8 名のみを決勝とする判断が可能です。同じような判断は選手 E が 8 番目の場合、9 番目の場合でも必要になりえます

このように同じパフォーマンスが、条件によってノーマルと評価されたりプラスと評価されたり、とすることがあります。選手 1 人 1 人のパフォーマンスの違いを確認した上で、その差異に意味のあるところを探し、そうした切れ目が複数存在する場合に、どこをノーマルとプラスの境界とするか？ を判断するのです。そのルール上の根拠が、6.4.5 です。

ここで注意しなければならないのは、この適用には限度があるということです。これが適用できるのは、その**対象となる選手のムーブに(他の選手から見ても)明らかな差**がなければならず、また選手のパフォーマンスに対して**ルールの基準を外れた評価をすることもできません**。

さて、全選手が登り終わって最終的に成績の判定をおこなうためには、記録用紙にホールド番号とプラス、ノーマルを記入するだけではいけません。欄外に、その選手がどのようなことをやって落ちたか、とすることを思い出せるようなメモを入れます。無論、どう評価してもノーマルにしかならない、とか、絶対にプラスにとれる、と言うムーブもありますが、その場合も他の選手をその選手と比較して判断する基準にすることもありますので、そうした選手の場合も必要に応じて記録します。それを参考に、検討をおこない、ビデオ判定の必要のある選手についてはビデオ確認をおこなって成績を確定します。

「リード競技でのホールドの番号付けについて」

成績判定については、公開されているルール日本語版の資料 2 にある「リード競技でのホールドの番号付けについて」の内容も重要ですので、ここで触れておきます。

この文書は、ジャッジがルート図上のホールドに番号を振っていく上での指針として出されたものです。日本ではルート図は通常ルートセッターが作成し、ホールド番号もセッターが振りますが、他国ではそれを審判がおこなうことになっています。審判は、自分自身がルートを設定したわけではないのですから、手順についてはわかりにくい部分もありますし、フットホールドとしてのみ使用するように付けられたホールドもあります。そのあたりは 1.4.1 にあるように、チーフ・ルートセッターの補助をうけます。

ハンドホールドの定義と番号付けは、2 段階のプロセスであり、それは固定的なものではなく競技会中にトポが変更されることもある。

ここでいう 2 段階のプロセスの最初の段階とは、競技開始前、セッターがルートセットを終えて、審判がトポ = ルート図を作成した段階であり、二つ目の段階とは、競技の進行中に選手の実際のパフォーマンスを見ながら、より適正な番号付けに変更することを指しています。

先の 4.8.2 に「(評価の対象となるホールドは) 競技会のラウンド中に選手によって有効に使用されたものである」とありましたが、この第 2 段階はそのような場合を指しています。つまり競技開始前に振った番号に固執せず、柔軟に対応していく必要があるということです。

1. ハンドホールドの定義

ルート・ジャッジは(国際ナショナルルートセッター及び IFSC ジャッジの補助のもとに) 選手が各ルートで

使用すると予想したハンドホールドを、特定する。

注：いかなるオブジェクト（クライミングホールド、はりぼて、エッジ……）であれ、ハンドホールドとして定義することができる。オブジェクトの使用可能な部位のみを有効なハンドホールドとする。一つのオブジェクトは、複数のハンドホールドを持ちうる。これは、大きなはりぼてのみでなく、異なる箇所を保持しうる1個のクライミングホールドにおいても同様である（例：P.32の説明図のNo.1と2、No.5と6）。ただこのように、一つのホールドを両手で使用するだけでは、この後に出てくるデュオ・ホールドにはならない。

定義：

クライミングホールド：合成樹脂の造作物で、クライミングウォールに（手と足、両方のために）ネジまたはボルトで固定されるもの。

ハンドホールド：クライミングホールド、及びクライミングホールドの一部、はりぼてその他の一部分で、手で保持（クライミングに使用）しうるもの。

あらゆるハンドホールドは、他のハンドホールドと明瞭に区別することができて初めて、独立したハンドホールドと見なすことができる。

注：全体にわたって似たような形状の大きなはりぼて（「コルネ」など）の場合では、しかしながら外見上の判断（例えばボルトより上であるか下であるか、など）をもってハンドホールドを分けることができる。

ここでいう「ハンドホールド」とは、リード競技において選手の成績として評価しうるもの＝独立したホールド番号を振ることができるもの、という意味合いでの「ハンドホールド」です。従って「定義」では、「クライミングホールド」と「ハンドホールド」をはっきり区別しており、「ハンドホールド」は「クライミングホールド」より狭い限定された概念です。

「クライミングホールド」（はりぼてなども含めて）としては単一であっても、それに複数の手で保持できる箇所があり、それぞれの箇所の保持が、選手がさらに次のホールドを保持するためのムーブをおこなう上で必須／有効であるなら、それぞれの箇所に異なる番号を振ります。逆に保持できる箇所が何カ所あっても（場合によっては複数のホールドであっても）、どこを持ったとしても次のホールドを保持するためのムーブとしては変わらないのであれば、それらにはまとめて1つの番号しか与えられません。

2. ハンドホールドの番号づけ

原則1：ルートラインに沿って、より遠方にあるハンドホールドには高位の番号を与える

あらゆるホールドはルートラインに沿った距離に基づいて番号付けされる。ルートセッターによって最良と推定された手順は、デュオ・ホールドとされた場合を除き、考慮されない。

注：ルートラインは、角ばったものではなく滑らかなものである。それはトポ上に、ハンドホールドをおおまかにつなげて引かれるものである。ルートラインは、輪になったり細かく迂回することはない。

選手が未定義のオブジェクト（フットホールドや、オブジェクトの一部）を手でクライミングに使用した場合、そのオブジェクトはその瞬間からハンドホールドと見なされる。そのハンドホールドは、番号付けに含まれることになる。P.52の説明図のナンバー14.5のハンドホールドを参照されたい。

2個のハンドホールドがルートライン上において等距離にあり、そのいずれか一方のみで登れる場合、両ホールドは同じナンバーが与えられる。

注：例えば、選手がP.52の説明図のナンバー20のハンドホールドと同高度にある「フットホールド」（事前にはハ

ンドホールドとはされていない)を使用したら、このフットホールドはハンドホールドとなり、ナンバー20 が与えられる。

「原則1:」にあるのは、ホールド番号はルートのラインに沿って、低い位置にあるホールドから順番に振っていくとすることです。ルートのラインに沿ってということですから(トラバースの箇所では例外が出ますが)、見た目が高い位置にあるホールドには、より大きな番号が振られるということです。この時、セッターが設定時に想定したムーブでは、より低い位置にあるホールドを後に使う(よりホールド番号が大きくなる)ということであっても、それは「考慮しない」としていません。

これは、選手が必ずしもセッターの想定したムーブで登るとは限らないからです。セッターの想定した手順で登ろうが、それとは異なる手順で登ろうが、登ったと言う事実には違いはありません。そうである以上、見た目の上でより上に位置するホールドに高い数字を与えた方が、観客や選手にはわかりやすい、ということなのです。

ただし、それだけではやはり、うまく処理できないケースがでてきます。そのために考えられたのが、次の「原則2:」にある「デュオ・ホールド」という概念です。

原則2:デュオ・ホールド

デュオ・ホールドには3つの場合が存在する:

1. 持ち替え(P.32の説明図の8/9を参照)

このタイプのデュオ・ホールドは、必ず両手で使わなければ登れない、大きめのクライミングホールドの場合に指定される。

注:両手で保持しうる大きめのクライミングホールドでも、そうする必要の無いものはデュオ・ホールドとは見なされない。また両手で保持することが必須であっても、

- 1 保持する部位が明確に区別され、
- 2 その位置関係がルートのラインに沿って異なる高さ/距離にあり、
- 3 高い/遠いホールドを先に保持する可能性がない場合

はデュオ・ホールド指定することはなく、単に保持するそれぞれの部位に異なるホールド番号を振るのみである(例:P.32の説明図のNo.1と2のホールド)。P.52の説明図のNo.8/9のホールドの場合は、左右の手で保持する部位が連続的で区別できないため、デュオ・ホールドとなる。

2. 同高度にある2つのホールド(P.32の説明図の16/17を参照)

このタイプのデュオ・ホールドは、2つの異なるハンドホールドがアクシスに沿って地面から等距離にあり、その両方ともを必ず使用しなければ登れない場合に指定される。

3. 2つのハンドホールド(例:一つは順ホールドで、もうひとつはアンダーリング(P.32の説明図の11/12を参照))このタイプのデュオ・ホールドは、以下の二つの条件が重なった場合に指定される:

- ・近接して(隣り合って、または上下に)ハンドホールドが設置され、選手は登るために必ず両方のハンドホールドを使用する必要がある。
- ・クライマーの何人かはおそらく(あるいは確実に)、ルートのアクシスに沿った距離に基づくホールドの番号付けとは相容れない手順で登るとされる時。(例:より高い/遠いハンドホールドを最初に、その後に低い/近いハンドホールドを使う)

注:デュオ・ホールドは、ハンドホールドの順序を改変する方策である。このルールは十分に注意して使用すること。上に挙げた「必ず」とされている基準が満たされていることが肝要である。

デュオ・ホールドは2個の近接したハンドホールド、もしくは2箇所保持できる箇所のあるクライミングホールド(2個のハンドホールドを持つ1個のクライミングホールド)について、

1：その2個のハンドホールドの両方を保持しなければ、それよりも先に進むことが出来ない

2：それらのホールドを使用する順番が複数存在しうる

場合に適用するものです。

デュオ・ホールドでは、2個のホールドに一括して2つの数字を振ります。その上で、そのどちらかのホールドを保持したら小さい方の数字が成績となり、両方のホールドを同時に両方の手で保持したら大きい方の数字が成績となります。ルート図上では、2つのホールドを でかこみ、ホールド番号は例えば「11 / 12」と言う風にスラッシュで区切って記入します（P.32の説明図を参照）。

さてデュオ・ホールドには、3つのパターンがあります。最初の2つ「持ち替え」と「同高度にある2つのホールド」はわかりやすいでしょう。いずれも単純に片方を保持したら、小さい方の数字、両方を両手で保持したら大きい方の数字を成績とします。

注意して欲しいのは、これらは必ず先の2つの条件を満たした場合にのみ適用されるということで、持ち替えの場合は、ただ両手で保持できるだけでは、デュオ・ホールドにはなりませんし、同高度にある2つのホールドの場合も同じです。前者は両手で持たなければ、後者はその両方を保持しなければ先に進めないことが条件になります。両方使った方がムーブ的に容易であると言うだけでは、デュオ・ホールドにはなりません。

注意しなければならないのは最後の3のケースです。この場合も先の1、2と考え方は同じですが、見かけ上は上下に分かれたホールドが対象であるだけに、慣れないと判断にとまどいます。

11と12のホールドがデュオ・ホールドになっているとして、各ケースを説明します。まず、上下に並んだ2個のホールドの内、どちらかを保持したら、それが上のホールドだろうが下のホールドだろうが小さい方の数字（11）を成績にします。したがって先に下のホールドを右手で保持すると、11の保持 = 11 ノーマルです。

注意しなければならないのは、**その後で右手を送って、同じ右手で上のホールドを保持しても成績は同じ11で変わらない**ということです。これは、**片方の手でしかホールドを保持していないから**です。デュオ・ホールドでは、両方のホールドを両手で同時に保持した状態になって初めて、大きい方の数字が与えられるわけですから、先に下のホールドを保持しても上のホールドを保持しても成績は同じです。下のホールドを保持した上で、同じ手を送って上のホールドを保持しても、状態としてはあくまで片手でしか保持していませんから、それは先に上のホールドを保持した場合と同じことにしかならないのです。

デュオ・ホールドが11 / 12で、上のホールドが順ホールド、下のホールドがアンダーリング、その手前の10が右手保持という例で、色々なパターンを列挙してみましたので、参考にして下さい。

手前のホールド (10)	下のホールド (アンダーリング)	上のホールド (順ホールド)	成績
右手	左手タッチ	-----	10+
	左手保持	-----	11
	左手保持	左手保持	11
	左手保持	右手タッチ	11+
	左手保持	右手保持	12
	×	左手タッチ	10+
	×	左手保持	11
	左手保持	左手保持	11
	右手タッチ	左手保持	11+
	右手保持	左手保持	12

}

先に下のホールドを保持

}

先に上のホールドを保持

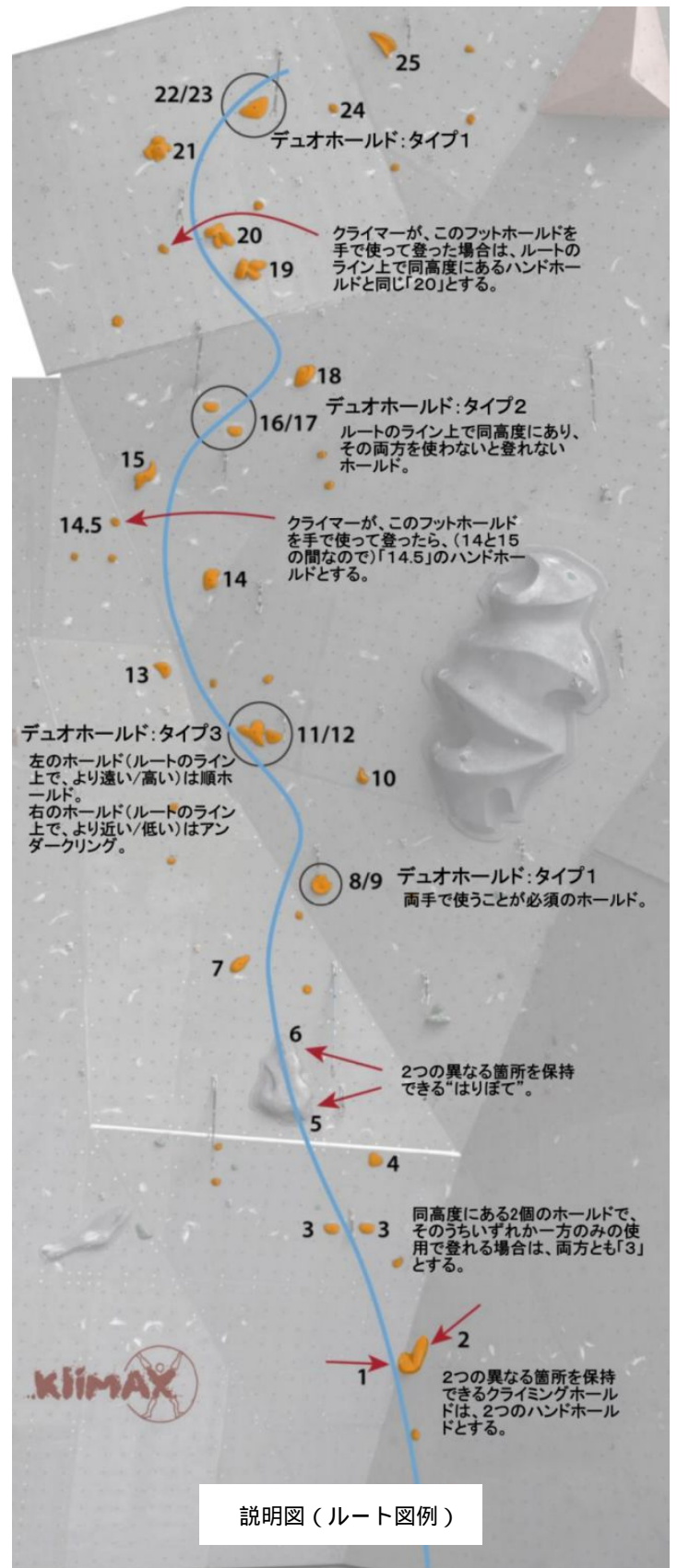
原則 3：トポは固定的なものではない

競技中に、(何人かの)クライマーが競技会前に予期されたものとは異なる手順で登ったことが明らかになった場合、ルートラインと、デュオ・ホールドの適用は見直されねばならない。その結果、ホールドの番号付けも変更が必要になることがありうる。

例：選手がデュオ・ホールドの2つのハンドホールドの一方のみで、あるいは片手のみでそのセクションを通過できることを示した場合は、デュオ・ホールドの適用は見直されねばならない。

原則 3 は、先にも述べたことですが、競技の進行中に選手の実際の行動に即して、ホールドの番号付けは変動する可能性があるということです。デュオ・ホールドに指定されたホールドであっても、誰かがそのうちの一方のホールドのみで登ってしまったら、デュオ・ホールドの指定を解除する、となっています。確かにデュオ・ホールドとしての要件が消えたわけですから、仕方ないのかもしれませんが、選手が「火事場の馬鹿力」でやってしまったような場合でもそうなるというのは、引っかけるところです。

さてデュオ・ホールドを解除した場合の扱いですが、原則 2 の「1 持ち替え」と「2 同高度にある2つのホールド」は原則 1 の「2 個のハンドホールドがルートライン上において等距離にあり、そのいずれか一方のみで登れる場合」に該当することになります。つまり、そのいずれを保持しても、片方だけでも両方でも同じ成績で、デュオ・ホールドとして与えられていた数字の一方は「欠番」になります。ただ、その両方を両手で保持した選手について、+ を付ける余地はあるでしょう。また原則 2 の「3 2つのハンドホールド」のケースでは、ルートラインに沿って下位のホールドに小さい方の番号、上位のホールドに大きい方の番号が固定的に与えられることになるでしょう。



計時

- 6.4.6 各選手のクライミング・タイムとは、選手のアテンプットの開始から終了までの間の時間を言う。
- 6.4.7 各選手のクライミング・タイムは手動操作式のデジタル表示電子式タイマー(ストップウォッチ)を使用し

て、手動で計測する。

6.4.8 少なくとも各ルートにつき 1 名のルート・ジャッジ が、公式のタイムキーパーとして、各選手の時間記録をおこなわねばならない。各タイムキーパーは他者にストップウォッチを見せたり、他者と時間記録について検討することなく、独立して作業をおこなわねばならない。時間記録は秒単位でおこなうが、1 秒未満は切り捨てて計時/記録する。

6.4.9 各選手のクライミング・タイムは、以下の時刻の間を記録するものである：

- a) 選手が 6.9.1 に従って競技開始した時から；
- b) 選手が次のいずれかとなった時まで：
 - i) 6.9.2 に定めるところの、ルートの最終クイックドロへのクリップ；
 - ii) 墜落

いずれの場合も、時間記録は秒単位で算出するが、1 秒未満は切り捨てて記録するものとする。

リードの計時は、2 段階あります。まず、選手が壁の前に出てきてから登り始めるまでに、40 秒の猶予（最終オブザベーション）があります（6.8.1 に規定）が、それを計り、40 秒が経過したらその旨を選手に通知し登り始めるように指示をします。この指示をおこなうために、6.4.8 で計時をルート・ジャッジ＝資格保持者と規定しているのでしょう。

次に選手がアテンプトを開始してから終了までの時間を計ります。通常、前者の計測終了と同時にアテンプトの計時がスタートしますので、ストップウォッチは 1 ルートあたり 2 台用意した方が良いでしょう。

6.4.9 の最後に「記録する」とありますが、予選と準決勝では特に何かに記入したりする必要は（今のところは）ありません。決勝の場合は、同着の選手が出た場合はその時間記録で最終的に成績を決めますので、記録を取る必要があります。また、どの時点までの時間を記録するかについて、6.4.9 b) には完登もしくは墜落した時点となっていますが、後者は実質はアテンプト終了時と理解すべきなのではないかと思えます。

さて、選手の競技時間の記録ですが、最終オブザベーションの 40 秒以内に登り始めれば良いのですが、それを過ぎて注意を受けてから登り始めた場合でも、6.4.9a)の規定ではアテンプトを開始した時（＝身体の全てが地面から離れた時）から計時を始めることとなります。しかしこれは、一般的な競技の計時を考えると問題があるように思います。最終オブザベーションの 40 秒を使い切った時点で、競技時間の計測を始めるのが自然に思えるのですが。

6.5 各ラウンドの定員

6.5.1 準決勝、及び決勝に進出する選手の定員は、それぞれ 26 名と 8 名である。

6.5.2 予選が 2 つのスターティング・グループでおこなわれる場合、次のラウンドへの定員は等分して各グループに割り当てねばならない。通常はグループあたり 13 名である。

6.5.3 準決勝及び決勝への進出者は、先立つラウンドで上位の選手をあてる。同着の選手があって進出者数を超過する場合は全ての同着の選手を、次のラウンドに進出させるものとする。

リードの予選から準決勝への定員は 26 名、準決勝から決勝へは 8 名です。同着の選手が上位ラウンドへの進出ライン上にいる場合、全選手が次のラウンドに進みますので、この定員は最低限これだけは通過できる人数です。

予選が 2 グループでおこなわれ、両グループが異なるルートを登る形式の場合は、両グループからの準決勝進出者数は同数にしなければなりません。この形式は、極めて参加者数が多い場合のものですが、リードではあまりおこなわれません。

6.6 競技順

国際大会の場合、参加者名簿は事前にインターネットで公開されます。現在の国際大会の参加手続きは、インターネット上で行われるため、申込みの操作をきちんとやれば自動的に参加者リストに名前が加わります

各山岳連盟 / 協会の主催する大会でも、それぞれのウェブサイトをお持ちのところでは、参加申込者の一覧を公開し、

申込みを確認できるようにした方が良いでしょう。申し込んだつもりの選手が、会場に突然現れて受付スタッフが慌てると言うことがまれにあります。特にファックスでの申込みは、トラブルが多いです。申込み用紙の表裏を間違えたり、ファックス機が老朽化していて、画面が読み取れないほど汚いといったことがあります。また、まれにファックス機同士の相性もあって受信できないこともあるようです。

この参加者名簿から予選の競技順が作成されます。暫定の予選競技順は国際大会では、予選の前夜におこなわれるテクニカル・ミーティングの際に選手団に配布されます。このテクニカル・ミーティングは、選手全員ではなく、選手団のチーム・マネージャー（監督）の他はせいぜい選手代表くらいが出席するものです。国体の監督会議がこれにあたると言っても良いでしょう。国内の大会では前日のテクニカル・ミーティングは無理なので、やはりウェブサイトへの事前発表が良いでしょう。

なお、この段階の競技順リストは最終的なものではありません。当日、急病で不参加というケースもあります。そのため最終的なものは、全選手が受付を終えてアイソレーションに入った段階で作成し、配布 / 掲示します。

準決勝以後のラウンドでは、前のラウンドの成績確定後に作成されます。国際大会の準決勝の場合は、チーム・マネージャーと選手の宿泊する主なホテルなどにも掲示しますが、最近はインターネットの普及で、選手達もインターネットで競技順を確認することがほとんどです。

予選

6.6.1 予選が二つのスターティング・グループで行われる場合、選手は以下のように各スターティング・グループに割り振られる。

- a) まず、テクニカル・ミーティング当日のリードの世界ランキング（以下「現世界ランキング」[Current World Ranking]）を有する選手を下の例のように各スターティング・グループに振り分ける。

現世界ランキング	
スターティング・グループ A	スターティング・グループ B
1 位	2 位
4 位	3 位
5 位	6 位
8 位	7 位
9 位	10 位
以下同様	以下同様

- b) 次に、ランク外の選手を無作為に、それぞれのスターティング・グループの選手数が同数もしくは可能な限り同数に近くなるように、各スターティング・グループに振り分ける。

6.6.1 は、参加者数が極めて多く、1 組（2 本）のルートだけでは全員の競技が日程内に終わらない場合の対応です。こうした場合は選手をまず 2 グループに分け、それぞれのグループごとに予選をおこない、各グループから同数ずつの選手（スタンダードな準決勝への進出者数は 26 名ですから、同着がない限り各グループから 13 名ずつ）が準決勝に進みます。この場合、2 つのグループの片方に強い選手が偏ったりすると、そちらのグループにあたってしまった選手は不利になります。

そこで選手をグループ分けする際に、世界ランキングをもとにした振り分けをおこなうわけです。世界ランキングを持っている選手を抽出してランキング順に並べ、偶数位の選手と奇数位の選手にわけそれぞれを別グループにします。世界ランキングを持たない選手はそれぞれのグループにランダムに振り分け、両グループが同数になるようにします。その上で、それぞれのグループ内の競技順をランダムに決定するという手順です。

ただし、この方式には大きな問題点があります。クライミング競技の上位ラウンドへの進出者数の扱いは、進出者の定員と同じ順位以内の選手は全員上位ラウンドへ進むことができる、ということになっています。したがって、通常の準決

勝の定員は 26 名ですが、26 位同着が 10 人いたらその 10 名全員が準決勝に進めますので進出者数は 35 名になります。

2 グループにわけて予選をおこなう場合、先に書いたように準決勝への進出者数は各グループから 13 名ずつですが、この場合も同じで 13 位以内の順位の選手は全員準決勝に進めます。同時に、二つのグループからの準決勝進出者数は同数にしますので、例えば A グループに 13 位が二人いたら B グループの 14 位も予選通過になります。

ちなみにこの形式の場合は、さらにこの B グループの 14 位に同着がいたら、その両名とも準決勝に進むので、今度は A グループの 15 位も予選通過にしないといけない……という風に、際限なく準決勝進出者が増えるおそれがあるのです。下の表は最悪のパターンで、この表の範囲だけで各グループから 20 名ずつで 40 名が準決勝に進んでしまいます。

A グループ	1 位	2 位	13 位	13 位	15 位	15 位	17 位	17 位	19 位	19 位
B グループ	1 位	2 位	13 位	14 位	14 位	16 位	16 位	18 位	18 位	20 位

なぜこのようにするかというと、前提として 2 つのグループは同質であるという仮定があるからです。つまり、A グループと B グループで同じ位置づけの選手の能力の差は(ほとんど)無い(はずである)ということです。そうであれば、13 位に同着がない方のグループの 14 位の選手は、もし自分が A グループだったら準決勝に進めたはずである、という不満を抱くわけです。選手にそうした不満を抱かせるのは、競技会の運営上、問題があります。それゆえ、このようになっている、と理解して下さい。

こうしたことがあるのと、フラッシュの導入でオンサイトの場合より受け入れられる選手数に余裕ができたのとで、現在のところリードがこの方式でおこなわれることは世界選手権のような場合のみのようなようです。

6.6.2 各スターティング・グループの予選競技順は以下の通りとする。

- a) 予選の最初のルートの競技順は無作為順。
- b) 予選の 2 番目のルートの競技順は、最初のルートと同じ順番だが、半数のところを前後を入れ替える。例えばあるカテゴリーで選手が 21 名の場合、A ルートで最初にスタートする選手は B ルートでは 11 番目にスタートする。

リードの予選の競技順は、基本はランダムです。以前は、選手のランキングの逆順だったのですが、これは有力選手からは不評で(誰だってアイソレーションで長々と順番を待つのは厭なものです) 若干の曲折を経た後にランダムに落ち着きました。考えてみると観客動員上もランダムの方が良いような気がします。普通は有力選手の登りを見たいわけですから、予選の後の方に有力選手が出ると決まっていたら、観客は後半にならないと来ないでしょう。ランダムであれば、最初からある程度以上の人数が入るのではないのでしょうか。

さて現在の予選は全員が 2 ルートを登りますが、フラッシュのため競技順位によって有利不利があります。それをなるべく解消するため、2 本のルートで競技順を入れ替えます。そのやり方が 6.6.2 です。

2 本のルートを A、B とし、選手を 2 グループ(それぞれ a、b としましょう)に分けた上で、それぞれのグループの中での競技順はランダムに決定します。そしてまず、A ルートを a グループの選手が、B ルートを b グループの選手が登ります。A ルートを登り終わった a グループの選手は、b グループの選手全員が B ルートを登り終わった後、B ルートを登ります。逆に B ルートを登り終わった b グループの選手は、a グループの選手全員が A ルートを登り終わった後、A ルートを登ります。A、B グループがそれぞれ 10 人ずつだとすると以下ようになります。

A ルート a1 a2 a3 a9 a10 a11 a12 a13 a19 a20
 B ルート a11 a12 a13 a19 a20 a1 a2 a3 a9 a10

つまり両ルートで前半後半を入れ替えた形になります。片方のルートで最初または最後に登った選手は、もう一方のルートを全体の真ん中にあたる競技順で登るようになるわけです。選手の総数が奇数の場合は、最初のルートでの競技順が、選手数 ÷ 2 を四捨五入/繰り上げた値になる選手が 2 番目のルートで最初に登ることとして固定されています。

準決勝と決勝

- 6.6.3 準決勝と決勝の競技順は先立つラウンドの成績の逆順とする：すなわち最上位の選手が最後に競技をおこなう。先立つラウンドで同着の選手の場合、それらの選手間の競技順は以下の通り。
- a) 同着の選手がそれぞれ現世界ランキングを有する場合、その現世界ランキングの降順とする：すなわち最上位の選手を最後とする。
 - b) 同着の選手がともにランク外であるか、現世界ランキングが同位の場合は、無作為順とする。
 - c) 現世界ランキングを有する選手とランク外の選手が同着の場合は、ランク外の選手を先にする。

準決勝から後の競技順は、その前のラウンドの成績の逆順が原則です。同着があった場合の処理が a) ~ c) です。基本的には強い選手が後から登るという発想ですから、a) の「同着の選手が世界ランキングを有する場合」は世界ランキングの逆順になり、世界ランキングを有する選手と、ランク外の選手が同着の場合 c) は、ランク外の選手が先に登り、ランクを持つ選手が後から登るように競技順を作ります。

世界ランキングで決められない場合が b) です。同着の選手がいずれもランク外であるか、いずれも世界ランキングが同位の場合は、その選手達の間での競技順は新たにランダムに決めることになります。

同じ順位の中に複数の要素が入ってくることもあります。例えば、世界ランキング保有者 2 名とランク外 3 名が同着になったようなケースです。この場合は、まずランク外 3 名が先に登り、その 3 名の中の競技順は、その後に世界ランキング保有者のうち世界ランキングが下位の選手が先に登り、その後に世界ランキングが上の選手、と言う競技順になります。

6.7 競技の進行

概説

- 6.7.1 リード競技会の連続したラウンドを同日中に実施する場合、最初のラウンドの最後の選手が競技を終えてから、続くラウンドのアイソレーションクローズまでの間は最低 2 時間を置かなければならない。

これは 2 日目、つまり準決勝と決勝についての規定です。選手に十分な休憩時間を確保するという規定です。

アイソレーションに関する規定

アイソレーションに関する基本的な規定の一部は、3.3.5 ~ 3.3.7 にもあります。ここにあるのは、リード競技での具体的なことからです。

なお、こことその次の「クライミングに先立つ準備」はセクション 7 のボルダリングでも、リードをボルダリングに、ルートをボルダーに置き換えたなど一部の文言が異なるだけで、7.7.2 から 7.7.9 にそっくり繰り返されています。

- 6.7.2 6.7.3 から 6.7.6 (アイソレーションに関する規定) は、リード競技会の準決勝と決勝に適用される。
- 6.7.3 アイソレーション・ゾーンのクローズ時刻以後は、選手と選手団役員は指示がない限りアイソレーション内に留まらなければならない。
- 付記：選手や選手団役員、そしてジュリー・プレジデントがアイソレーション・ゾーンへの立ち入りを認めたその他の者は、随時アイソレーションから退出することができるが、アイソレーションから退出した後は、クローズ時刻以後は戻ることはできず、ジュリー・プレジデントが特に残留を認めない限り、競技ゾーンからも退去しなければならない。

アイソレーションに関する基本的な規定です。クローズ後は出ることはできるが、再度入ることはできないというのが原則です

- 6.7.4 アイソレーション・ゾーンのクローズ時刻は、競技会のいずれのラウンドにおいても、競技順が最初の選手が

競技を開始する予定時刻、あるいは決勝の場合は決勝進出者の紹介の予定時刻より 1 時間以上早くてはならない。

付記：選手はアイソレーション・ゾーンのクローズ時刻より以前であれば随時、競技エリア外からルートを見ることができる。

2012 年の改定箇所です。従来はボルダリングについては「準決勝ラウンドで最後の選手がそのアテンプトを終了してから決勝ラウンドのアイソレーションクローズまでの間は最低 2 時間を置かねばならない。アイソレーションのクローズ時刻は、決勝ラウンド開始の 1 時間前より以前であってはならない。」という規定がありました。この準決勝と決勝の間隔は、技術的にはルートセットに要する時間である程度は確保されるからか消えて、決勝開始 1 時間以内という規定がリードにも適用されるようになったと考えて良いでしょう。これは長時間アイソレーションに隔離することによる選手へのストレスの軽減という考え方だと思います。また運営側にしても、それだけ長時間選手を管理するのは、それなりに負担です。

重要なのは付記です。従来は選手をアイソレーションに閉じ込めてからルートセットを開始していました。これは「オンサイト」にこだわり、選手に与える情報を極力抑えるという考え方によるものです。しかし、決勝開始 1 時間前まで隔離できないとなれば、それはできません。会場を閉鎖するとしたら、観客も閉め出すことになりますが、観客の行き場を確保できる会場ばかりではありません。

そこで、選手に情報を極力与えないのではなく、全選手に同じ条件で情報を与えるのならそれで良い、という割り切った考え方をしたということでしょう。

- 6.7.5 アイソレーションに関する規定が適用されている場合、選手は公式のオブザベーションの間に得た、あるいはジュリー・プレジデントや審判員から伝えられた以外のルートに関する知識を持ってはならない。各選手はその自己責任において、ルートについての全ての指示に注意を払わねばならない。疑いを避けるため：
- a) 競技エリアにいる選手が、競技エリア外にいる者から何らかの情報を求めることは、ジュリー・プレジデントが特に認めた場合を除き許されない。
 - b) 自身の競技を終えた選手及び何らかの理由で競技エリア内にある選手は、競技を終えていない選手にルート/ボルダーに関する何らかの情報を伝えてはならない。
- 6.7.6 アイソレーションに関する規定が有効な時にそれに違反した場合、セクション 4 (罰則規定) にしたがって罰則が適用される。

6.7.5 に「各選手はその自己責任において、ルートについての全ての指示に注意を払わねばならない。」とあります。これは、アイソレーションでのテクニカル・ブリーフィング (最終的な説明) やオブザベーション中に関してです。いずれもアイソレーション規定の適用された状態でのことですので、ここに記述があります。

簡単に言ってしまうと、オブザベーションなどでの役員からの指示はしっかり聞け、ということ。後から「聞いてない」と言わせないための規定と考えてよいと思います。

クライミングに先立つ準備

- 6.7.7 アイソレーション・ゾーン/ウォームアップ・エリアからコール・ゾーンに移動する正規の指示を受けた後は、認められた役員以外の何人をも同伴することはできない。
- 6.7.8 コール・ゾーンに到着したら、各選手は靴をはきロープを結ぶなど、その種目に応じた競技をおこなうための最終的な準備をしなければならない。
- 6.7.9 コール・ゾーンから競技ゾーンに入る指示があったら、各選手は準備を整えた上でそれに従わなければならない。これに対する不当な遅滞はイエローカードの対象となる。それでもなお遅滞が続く場合、セクション 4

(罰則規定)にしたがって失格となる。

競技順を迎えた選手がアイソレーションを出てから競技を開始するまでの規定です。全体を一言で言えば、「ぐずぐずしないこと」です。不必要にぐずぐずした場合、イエローカードの対象になります。

なお国体では、監督がコール・ゾーンまで(ボルダリングの場合はその後まで)選手に同行できますが、国際大会ではそれは認められていません。

クリーニング

6.7.10 各ルートのホールドは IFSC ジャッジがチーフ・ルートセッターと協議の上で決定した回数、クリーニングされねばならない。ルートのクリーニングまでのアテンプト数は最大 20 人までとし、クリーニング作業はラウンドを通して均等な間隔でおこなわれねばならない。クリーニングの回数と所要時間は公表し、アイソレーション・ゾーンに掲示される競技順リストに明示しなければならない。選手はルート中のいかなるホールドもクリーニングすることはできない。

ルートのクリーニングについてです。選手の使用するチョークがホールドに付着しすぎると、かえて滑りやすくなります。また暑い季節には、選手の汗でホールドが汚れ、やはり保持しにくくなることもあります。そのためホールドのクリーニングが義務づけられています。クリーニングを選手自身がおこなうことは、アテンプト中であれば地面の上からであれ認められていません。スタート・ホールドであっても不可です。このあたりはボルダリングのルールとは異なりますので、注意してください。

クリーニングは 20 人を越えない範囲で行なうことになっていますので、決勝はなし、準決勝は 1 回、予選は 40 人までだと 1 回、41 人から 60 人が 2 回.....になります。

このクリーニングのタイミング(どの選手が登り終わったらクリーニングか?)は事前に決定し、アイソレーション(予選の場合はウォームアップ・ルーム)に掲示する競技順リストに記載し、オブザベーションまでに選手に伝達しなければなりません。しかし、ついうっかり忘れがちです(競技がスタートしてからあわててルートセッターと打ち合わせしたことが何回あったか.....)ので注意してください。

なお 2011 年からは、1 回のクリーニングに必要な時間まで選手に通知することになりました。

予選

6.7.11 各カテゴリーの予選は、通常は 2 本の異なるルートに、1 つのスターティング・グループで実施される。また予選を、それぞれが 2 本のルートによる 2 組の予選ルートで、選手を 2 つのスターティング・グループに分割して実施することもできる。

6.7.12 抗議やテクニカル・インシデントの結果、追加のアテンプトをおこなう場合以外は、選手はそのスターティング・グループに割り当てられた 2 本のルートそれぞれで、1 回のみアテンプトをおこなう。

6.7.13 予選の競技時間は、各ルート 6 分間とする。

予選の形式や競技時間の規定です。

現在の予選は、フラッシュで全員が 2 本のルートに登るのが原則です。人数が少なければ、全員が 1 本目を登った後、競技順を入れ替えて 2 本目を登る、という進行もありえますが(と言うより、そんなに少なければ予選をオンサイトにしても良いのですが)、通常の参加人数(国内の大きな大会でも男女合わせて 150 名近くなることもあります)では時間がかかりすぎます。そこで、2 本のルートを平行して登らせるのが普通です。

競技順は 6.6.2 にあるように、2 本のルートで前半と後半を入れ替えますので、選手数が 50 人の場合、A ルートの競技順が 26 番目になる選手が B ルートでは 1 番手になります。

6.7.14 6.6.2 で規定された競技順は、両ルートが同時平行で登られる場合も、一つのルートが終了後に他方のルート

を登る場合にも用いられる。いずれの場合も、選手は最初のルートでのアテンプトの終了と 2 番目のルートでのアテンプト開始の間に、少なくとも 50 分間の休憩時間を保証される。

「選手は最初のルートでのアテンプトの終了と 2 番目のルートでのアテンプト開始の間に、少なくとも 50 分間の休憩時間を保証される」とあるのは選手の休憩のためですが、フラッシュの場合の選手一人当たりの実際の進行上の競技時間（制限時間ではなく）は、4~5 分です。したがって一つのグループの全員が登り終えるのに必要な時間は、参加者数が 30 名を越えれば間違いなく 50 分を越えますので、それほど気にする必要はないでしょう。

準決勝と決勝

- 6.7.15 準決勝と決勝は、各カテゴリーについて 1 本のルートで実施する。各ラウンドは通常両カテゴリーを同時並行で、あるいは決勝については、各カテゴリーの選手が交互に競技をおこなう。
- 例えば交互の場合、選手は決勝ルートでのアテンプトを以下のようにおこなう：1 番目：カテゴリー A の 8 位の選手、2 番目：カテゴリー B の 8 位の選手、3 番目：カテゴリー A の 7 位の選手、以下同様...
- 6.7.16 決勝に先立ち、決勝進出選手の紹介をおこなわなければならない。
- 6.7.17 抗議やテクニカル・インシデントの結果、追加のアテンプトをおこなう場合以外は、準決勝/決勝進出選手はそのラウンドで自身のカテゴリーに割り当てられたルートで、1 回のみアテンプトをおこなう。
- 6.7.18 準決勝及び決勝の競技時間は各ルート 8 分間とする。
- 6.7.19 準決勝及び決勝の競技順は、6.6.3 に定めるところにしたがって決定される。

準決勝以降の形式や競技時間の規定です。

予選の競技時間は 6 分間ですが、準決勝以降は 8 分間になります。以前は、ルートの長さによってはこれを延長することができる旨の表現がありましたが、今では削除されています。競技会全体の時間をなるべく短縮するというのが、現在の IFSC の基本的な考え方です。

6.8 オブザベーションに関する規定

競技前に選手がおこなうルートの下見 / 観察がオブザベーションです。選手に与えられるルートに関する情報は、このオブザベーションによるものと、テクニカル・ミーティング時に役員から伝えられたものに限られます。それ以外の手段によってまたそれ以外の機会に情報を得た場合は、前述のアイソレーションの違反として処分の対象になります。したがって、「オブザベーション・エリア内では、全ての選手にはアイソレーション内における規定が適用される」わけです。

概説

- 6.8.1 各選手は、コール・ゾーンを離れた時から 40 秒間の最終オブザベーション時間が認められる。この最終オブザベーション時間はそのルートでの競技時間には含まれず、予選、準決勝、決勝の集団でのオブザベーションに追加しておこなうものである。選手がこの最終オブザベーション時間が終わってもそのアテンプトを開始しない場合は、ただちにスタートするよう指示がおこなわれる。それ以上の遅滞はセクション 4（罰則規定）に照らして制裁の対象となる。

6.8.1 はいわゆる 40 秒ルールの規定です。選手は競技エリアに入ってから登り出すまでに 40 秒間の猶予（最終オブザベーション）が与えられます。この 40 秒の猶予時間はフラッシュでおこなわれる予選にも適用されます。40 秒経過時にその旨がコールされ、それでも登り始める様子を見せない場合は、イエローカード、さらにはレッドカードの対象にもなります。しかし選手は登るためにそこに在るわけで、40 秒経過時のコールで登り始めるのが普通です。

この 40 秒の猶予は、以前は競技時間に含まれていましたが、予選の競技時間が 6 分間に短縮されて固定されたときに、それとのトレードオフの形で競技時間から分離されました。つまり 40 秒の猶予が終わるまでの間に、選手はいつ登りだしても良く、登りだした時点で競技時間（予選 6 分、準決勝以降 8 分）の計時が始まるという形です。従ってタイムキー

パー（計時係）は、計時のためのストップウォッチなどを2台使用するといった対応が必要です。

予選

- | | |
|-------|--|
| 6.8.2 | 予選ルートのビデオ記録がウォームアップ・エリアで、各ルート当たり一つの画面を使用して、連続的に再生されていなければならない。再生の開始はそのラウンドのウォームアップ・エリアのオープン時で、いかなる場合もそのラウンドの開始予定時刻の60分前より後であってはならない。 |
| 6.8.3 | ビデオ記録が使用できない場合は、予選の各ルートの実況のデモンストレーションを最初の選手のアテンプト開始時刻の30分以上前に行わねばならない。男子選手のルートは男性が、女子選手のルートは女性がデモンストレーションをおこなうことが望ましい。 |

予選はフラッシュですので、他の選手の登りを全て見ることができます。しかしそれだと競技順による不公平が出るので、前記のように競技順に工夫をしているわけですが、そのほかに一種のオブザベーションとしてフォアランナーのデモンストレーションを見せています。

以前は実際に選手の前で登って見せたのですが、さすがに現在のレベルだと予選ルートとは言えかなり厳しいですから、作業で疲れたルートセッターでは途中でテンションが入ったりして、あまり参考にならない場合もありました。

そこでライブのデモンストレーションのかわりに、事前に撮影しておいた映像記録をウォームアップ用の部屋で流し続けるということがおこなわれるようになりました（それができない場合には、ライブのデモンストレーションをおこないます）。ビデオなら、実際は途中でテンションがかかっているにもかかわらず編集でカットすることができます。

これだと競技順の早い選手も、ウォームアップ中にデモンストレーションを十分に見ることができますので、競技順位による有利不利の違いはかなり解消できたと思われます。同時に男女の身長差などを考慮して、男子のルートのデモンストレーションは男性が、女子のルートのデモンストレーションは女性がおこなうことになりました。

なおフラッシュの場合のウォームアップ用の部屋は、通常は以後のラウンドのアイソレーションが使われます。

準決勝及び決勝

- | | |
|-------|---|
| 6.8.4 | 集団オブザベーションを、ラウンド開始の直前に行わねばならない。オブザベーションの時間はジュリー・ブレジデントがチーフ・ルートセッターと協議の上で決定するが、通常は各ルートについて6分間を越えないものとする。例外的に長いルートの場合は、延長してもよい。 |
|-------|---|

予選がフラッシュになるので、いわゆるオブザベーションがおこなわれるのは現在の国際大会では準決勝以降になります。

6.8.4にはオブザベーションの時間は「6分間を越えない」とありますが、6分未満で実施したという話は聞いたことがありません。多分6分より短くしたら選手から文句を言われるからでしょう。同時に規定上は「特別に長いルートの場合には、延長してもよい」とありますので、6分以上にすることも可能です。ただこちらもあまり実例を聞きません。

- | | |
|-------|---|
| 6.8.5 | 選手団役員はオブザベーションの間、選手に付き添うことは認められない。オブザベーション・エリア内では、全ての選手はアイソレーションの規定に拘束される。選手はオブザベーションを指定されたオブザベーション・エリア内で行わねばならない。クライミングウォールに登ること、また何であれ用具類や家具類の上に立つことは認められない。質問は、審判員に対してのみ認められる。 |
|-------|---|

国際大会では、オブザベーションは選手のみがおこない、選手団役員はオブザベーションに付き添うことはできませんが、国体ではリードもボルダも、監督が同行していっしょにオブザベーションをおこなうことができます。

またオブザベーションは通常は指定された範囲の地面（床、ボルダリングの場合はマットも含む）の上からおこなわなければなりません。指定範囲内に椅子などがあっても、その上に立ったりすることは認められていませんし、他の選手に肩車してもらっても不可です。運営側もそうしたものがあったら事前に撤去しておくべきです。

6.8.6 選手は出だしのホールドに、両足から地面から離すことがない状態であれば触れることができる。選手はルートまたはボルダーのオブザベーションに双眼鏡の使用と、手書きのスケッチと記録が許される。それ以外いかなるオブザベーションや記録のための機器の使用も認められない。

オブザベーション中の選手は、手の届く範囲のホールドに触れることが認められますが、登ることはできません。つまり両手片足を壁（ホールド）に置くことまではできますが、両足が地面から離れたら登り始めたこととなりますので、そこで少なくともイエローカードは出ます。

こうしたことは、経験の浅い選手がいる場合は注意して下さい。地方の小さな大会だと、稀にルールをきちんと理解せずに出てくる選手がいます。そうした選手は思いがけないことをすることがあります。余談ですが、ある地方大会で、テープでマーキングしてあるホールドしか使ってはいけないと思っている選手がいました。多くの場合、セッターは作業用のマーキングにガムテープを小さく切ったものをホールド取り付け穴のそばに貼ります。それは他のラウンドのルートで使うホールドの取り付け位置を示すものです。そのため、取り付けられているホールドには、マーキングのあるものとなないものがあるのですが、その選手はマーキングのあるホールドだけを使って登ろうとして、かなり下の方でフォールしてしまいました。

オブザベーション中の記録は手書きのものに限られます。カメラ、ビデオカメラなどのアイソレーションへの持ち込みは禁止されていませんが、オブザベーションでの使用は認められません。双眼鏡のように見るだけの、記録機能を持たないものは大丈夫です。またこの文言では、ICレコーダーのような音声記録も不可になる可能性があります。

6.8.7 オブザベーションが終わったら、選手は速やかにアイソレーション・ゾーンに、競技順リストの最初の数名はジャッジの指示でコール・ゾーンに戻らなければならない。いかなる不当な遅滞も「イエローカード」の対象となるさらにそれ以上の遅滞は、セクション4（罰則規定）に従い、ただちに失格となる。

オブザベーション終了後、選手はアイソレーションに戻ります。この際にぐずぐずするとイエローカードの対象になりますが、大会慣れた選手には素直に戻らない者がいます。こうした選手にはひたすら「早く戻ってください」、「壁を見ないでください」と声をかけながら追い立てます。この際、選手の身体に手を触れたりすると、何かのはずみでトラブルの原因になることもあるので、注意してください。どうしてもぐずぐずしている選手には、イエローカードをちらつかせて追い立てる、と言うのが文字通りの「切り札」になります。

またこの時、競技順の早い選手はアイソレーションに戻らず、そのままコール・ゾーン＝選手の競技前の最終待機所に入って登る準備になります。大体、3～5名程度をコール・ゾーンに入れるのが普通です。アイソレーションが遠い場合は多めに、近い場合は少なめにします。このコール・ゾーンに残る選手については、オブザベーションのためにアイソレーションを出る段階で、荷物を持って移動するよう指示を出しておきます。最初の2名くらいには、さらにハーネスも着けさせておくと、競技をそれだけ早く始められます。

6.9 クライミング中の規定

競技の開始

6.9.1 選手の身体の全ての部分が地面から離れたときをもってアテンプットの開始とし、競技時間の計測が開始される。

選手のアテンプット開始の定義です。リードの場合には「選手の身体の全ての部分が地面から離れることををもって」となっています。以前は「両足が」でした。極端な話ですが「両足が」という設定ではシットディングスタートのような設定はありえません（地面に尻をつけてスタートのフットホールドに両足をかけたらアテンプット開始になってしまいます）。ボルダリングはそういう限定されたスタートが設定されますので、以前からアテンプット開始の定義が身体のあらゆる部分

が」でした。これは単純にボルダーの表現と統一したということでしょう。

アテンプトの完了

6.9.2 ルートが規則に従って登られ、6.7.13 及び 6.7.18 に定める競技時間内に、ルートの最終クイックドローにロープがクリップされたとき、完登と見なされる。

以下、クリップ関係の規定が続きます。

6.9.3 ルートのアテンプト中は：

a) 選手は、クイックドローに順番にクリップしなければならない。

付記：最初のクイックドローに地面の上からクリップしても良い。

付記：選手は直近にクリップしたクイックドローについて、ロープを一度はずして再クリップすることができる。

a) の「順番に」と言うのは、ルートのライン（これをアクシスと言います）に沿って、取り付けに近い方から順番に、と言うことで、どれかのクイックドローを飛ばして先のクイックドローにクリップしたりすることは認められない、と言うことです。

以前はこれについては寛容で、同じポジションで上下二つのクイックドローにクリップできる時、先に上のクイックドローにクリップした後に移動することなく下のクイックドローにクリップしても大目に見ていました。これはルール上 OK と言うのではなく、慣習的にそれを違反行為として処理しないということでした。

しかし現在では、これを厳密に適用することになりました。このあたりは国体でも一度問題になり、国体の競技規則でどう扱うかを検討もしたのですが、ちょうどその時に IFSC ルールも変わって「厳密な適用」に落ち着きました。

最初の付記に 1 本目のクイックドローに地面の上から（と言うことはアテンプトを開始する前に）クリップして良いとありますが、通常の設定であれば、地面から手の届くところに 1 本目のクイックドローがあると言うことはまずありません。そんなところにあっても、普通なら 2 本目の手で落ちたら相当高い確率でグランドフォールするからです。これは、極めて例外的な状況に関する規定と思ってよいでしょう。

もう一つの付記は正直なところ意味の不明な どういう状況でそういうことをする必要があるのか分からない文言です。考えられるのは、例えばアクシス上に大きなハリボテがあって、ロープはその一方の側を通さないと上に行って流れが悪くなるのを、反対側を通す形でクリップしてしまった、と言うようなケースです。こうした場合には一度クリップしたものをはずしてロープを直してかけ直さないと不利になりますが、そのかけ直しをして良いのかどうか選手が悩まないように明文化してある、ということでしょうか。

b) 選手は常時レジティメイト・ポジションでなければならない。6.9.4 が適用されていない限り、それは以下の場合を言う：

i) 選手の身体全体が（最後にクリップされたクイックドローの）次の未クリップのクイックドローの下側のカラビナを越えていない；

ii) 選手が（最後にクリップされたクイックドローの）次の未クリップのクイックドローに（そのクイックドローを足で引き上げたりすることなく）手で触れることができる。

次に b) に「選手は常にレジティメイト・ポジションにななければならない」とあり、続いて選手がレジティメイト・ポジションにあるための二つの基準があげられています。ただしここで挙げられているのは、未クリップのクイックドローに関するもの どここまで未クリップのままでも許されるか？ = どこまでがレジティメイト・ポジションか？のみです。選手がここに定められた範囲をクリップしないまま登り過ぎてしまったら競技中止になるということです。

最初の「(i) 選手の身体の全てがクイックドロウの下端のカラビナを越えていない」は古くからある文言で、傾斜のあまりない(垂直から薄かぶり程度の)クライミングウォールを想定したものです。それに対して「(ii) 選手が(最後にクリップされたクイックドロウの)次の未クリップのクイックドロウに(そのクイックドロウを足で引き上げたりすることなく)手で触れることができる。」というのは、現在のような傾斜が強くアクシスも複雑なルートを考慮したものです。この両者のいずれかを満たしていれば、選手はレジティメイト・ポジションにあります。

ルーフなどでは長いクイックドロウが使用されます(場合によっては1mのものを使うこともあります)。そのためクイックドロウを身体が通過してしまっても、スリングを手で引き寄せてクリップすることが可能です。またトラバースでも、クイックドロウを通過してからのクリップは可能です。そうした場合を考えて、(ii)のような文言になっているのです。

この(ii)は2010年では、手だけではなく身体のどこかで(足のつま先でも)触れられればOKだったのですが、2011年に変更されました。この変更の理由は、足先でも触れられる範囲とすると、それだけ墜落距離が長くなり場合によっては危険になるからでしょう。

なお、昨年の「身体のどこであれ触れることができればOK」と言うことであれば、足の先でもかまわないわけで、もう一つのレジティメイト・ポジションの要件である「身体の全てが未クリップのクイックドロウの下側のカラビナを通過していない」という規定と示す範囲はほぼ重複してしまいます。2011年の改訂で、両者の規定はうまく互いを補完する関係に収まったように思います。

なお微妙なケースが存在します。例えば、クイックドロウの下側のカラビナを通過していないが、クイックドロウに手が届かない状態が傾斜の緩いところでは考えられます。そうした場合に、クイックドロウを足で引き寄せてクリップするのはOKか?と言うことです。

これは(i)の末尾に「あるいは」とある(原文でも“or”がついています)ので、あくまでいずれかの要件を満たしていればOKと読めます。したがって、こうしたケースはレジティメイト・ポジションなのでOKでしょう。

また、クイックドロウを足で引っかけること自体が禁止と考えるのは誤りです。そこまで問題にしたなら、ムーブ中に足が未クリップのクイックドロウに触れてクイックドロウが大きくスイングしたような場合が問題になりかねません。また安間佐千選手の話では、ルーフなどでクイックドロウの手前からクリップする際にも、足でクイックドロウを引き寄せた方が楽な場合があるとのこと。この場合、選手はレジティメイト・ポジションにあるのですから((i)の条件は満たしている)そこでクイックドロウを足でコントロールすることを禁止はできないはずで。

あくまで、そうしないとクリップできないところまで行き過ぎてしまったらだめ、と言うことです。

なお補足ですが、クリップする際に選手がクイックドロウのカラビナを持ってロープにかけることは、認められています。ルーフなどで長いクイックドロウを使用している場合には、選手はしばしばそのようにしてクリップします。規定には選手がクイックドロウに触れてはいけないとは、どこにも書いていません。クイックドロウに体重を預けない限り(この場合は6.9.9 i)に該当してアテンプト中止)問題ないのです。実際、ロープを手でもってクリップする場合も、カラビナにいっさい触れることなくクリップすることはまず不可能ですから、それを禁止することはありえません。

6.9.4 ジュリー・プレジデントは、1つ以上のクイックドロウについて特定のホールドまたはその手前のホールドからクリップしなければならないと定めることができる。その場合は、その旨を全選手にラウンド開始前に伝達し、当該のホールドとクイックドロウに明確にマーキングをおこない 青十字が望ましい オブザベーション中に注意を与えなければならない。

安全上の理由で、選手がクリップしないまま登りすぎないように、特定のクイックドロウについて、特定のホールドより手前でクリップするように指定することができます。これは、どこまで行きすぎたらクリップできなくなるか、判断が難しい場合におこないます。

この場合は、青十字でマーキングされたホールドが、6.9.3 b) ii)でいうところの「未クリップのクイックドローに（そのクイックドローを足で引き上げたりすることなく）手で触れることができる」最後のホールドと同じ扱いになり、そのホールドを通過したら競技中止になります。

これをおこなう場合には、選手に事前に告知し、オブザベーション時にも指示をしなければなりません。なおこの青十字は最後の手段であり、濫用すべきではないと IFSC では考えているようです。

6.9.5 クリップについてのレジティメイト・ポジションをはずれた状態でのいかなる動作も、上位の成績として評価されることはない。

これは文言だけ見ると、例えば青十字のついたホールドを保持した状態はレジティメイト・ポジションですから、その状態で先のホールドを保持したら、そのホールドの成績を認めてもよいように考えられます。

しかし IFSC Judging Manual 2012 という文書にはこうした場合の成績判定について、「The competitor is allowed to touch or held any further holds without leaving this hold but he must not be given a higher score.」とあります。つまり、先のホールドを保持したりすることはかまわないが、成績には含めない、ということのようです。

このあたりを厳密化したのは、選手がランナウトして突っ込むを防ぐためというのがあるのかもしれませんが。

6.9.6 選手が上記の 6.9.3.a)に従ってロープをカラビナにクリップしながらも、「Z クリップ」があった場合は、選手は Z クリップを修正しなければならない。選手は（必要があればクライムダウンして）いずれのカラビナであれ、クリップの解除と再クリップをすることができる。修正後は、全ての確保支点にクリップされていなければならない。

いわゆる Z クリップに対する対応です。Z クリップをしてしまった場合、選手自身がこれを直さなければならないとされています。

Z クリップになってしまった場合の対処の方法は、競技会以外の場合と同じです。通常は安全上の理由から下側のカラビナからロープをはずしてかけ直しますが、ルール上はどちらをはずしてかけ直してもかまいません。ある程度登ってしまっている場合などは、上側のカラビナからロープをはずした方が楽な場合もあります。またこの時にクライムダウンをすることもできます。

なおロープをはずしただけではだめで、かならず正しい形にかけ直す必要があります。かけ直さずに登り始めたら、クリップされていないクイックドローについて、6.9.3 b) の i) ii) の基準をはずれた時点で競技中止になります。

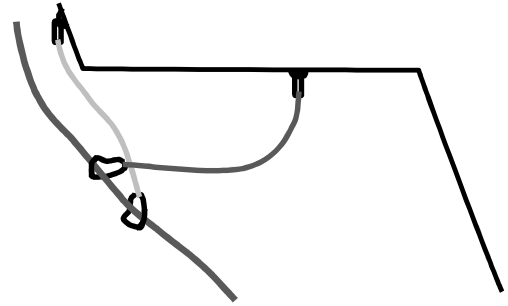
実はこの Z クリップに関する規定は、微妙な問題を含んでいます。まず、「直さなければならない」となっているのは安全上の問題があるからでしょう。競技団体として、選手が危険性のある状態に置かれたままにすることはできません。それゆえに直すことを義務づけているのだと考えられます。また、Z クリップの発生もその修正も選手本人の責任であることを明確化し、例えばテクニカル・インシデントが成立する可能性を封じる意図があるのかもしれませんが。

その一方で、6.9.6 に明言されているように、Z クリップ自体は 6.9.3 a) b) の規定に違反しているわけではありませぬし、アテンプト中止の要件にも Z クリップに関する言及はありません。Z クリップの修正を選手に義務づけるような文言でありながら、それを行わなかった場合の罰則規定（例えばアテンプト中止になる）はない、ということです。ルール全体を見渡しても、こうしたケースは珍しいことです。

これはおそらく、長いクイックドローを使用したところでは、形としては Z クリップだがロープの流れには影響がないケースがあるからでしょう（次ページ図）。また、最終クイックドローへのクリップが Z クリップになった場合も同様です。

こうしたところで、あえてかけ直しをする必要はありませんが、もし Z クリップの修正をおこなわなければアテンプト終了になるとしたら、こうしたケースでもそれを強いることになってしまいます。それは不合理です。

ちなみに 2004 年までの規定では、Zクリップした後にさらに上のク
イックドローにクリップしてから(クライムダウンして)Zクリップを
修正しても良い、という規定がありました。現在この文言は消えてい
ますが、前述のように Zクリップしてしまっても選手はレジティ
メイト・ポジションにあります。つまり本来的に、その状態で登り続け
ることは可能なわけですから、現在でも選手がそのようにしても問題
ないと考えられます。



つぎに、Zクリップを修正せずに選手が登り続け、本当に危険な状況
になったらどうするか？ですが、これはこの次に規定があります。

6.9.7 IFSC ジャッジはそれ以上登り続けることが危険であると判断した場合、選手のアテンプト終了を命じることが
できる。

つまり Zクリップを修正しなければアテンプト中止、とルール上に明記しておく必要はないということです。

この規定は、6.9.9 で定められていないケースも含めて、選手がそれ以上登ったら危険と判断される状況にあれば、IFSC
ジャッジが競技中止を宣告するという事です。ただ、これは**判断を誤った場合には、テクニカル・インシデント**となり
ますので、慎重に判断すべきです。

これらの基準によってレジティメイト・ポジションからはずれたとして競技中止になった場合の成績は、これらの基準
をはずれていない状態で保持(+、-も含め)していた最も上位のホールドとなります。またこれは「クリップする上で
のレジティメイト・ポジション」に限った話ではありません。完登の場合を除き、全てのアテンプトの終了は何らかの理
由でレジティメイト・ポジションをはずれた結果です。

いずれの場合も、競技中止を宣言した時点で保持していたホールドではなく、レジティメイト・ポジションにある時に
保持していた最高位のホールドで判断するという事に注意してください。こうした場合の判定は、選手が登り続けている
一連の動作の中のどこを採用するか？ということになり、その場での判断は難しく、ビデオ判定で確定することになる
場合もあるでしょう。また選手が何らかの理由でクライムダウンしている時に墜落や時間切れになることもあります。こ
の場合にはレジティメイト・ポジションを外れる前に、最高位のホールドに達していたわけですから、それを成績としなけ
ればなりません。

さて Zクリップをしてしまった場合、通常はロープの流れが悪くなりますから選手自身が気づくと思われませんが、気
づかない場合どうするか？という問題があります。要は審判がそれを指摘して良いか？と言うことです。ルールには審判
の義務として指摘せよ、という規定はありません。

まず Zクリップそのものが、先に述べたように違反行為ではありませんから、審判が選手に指摘する必要はありませ
ん。また実際問題として、審判からは意外にわかりにくいものです。仮にある選手の Zクリップは気づいて指摘したが別
の選手のそれは見過ごした場合、あるいはある選手は Zクリップ前に気づいて警告したが、別の選手は Zクリップして
から指摘した、となると、見過ごされた選手からテクニカル・インシデントとして抗議される可能性があります。それで
はプレイヤーはどうか？という、低い位置ならこっそり声をかけても良いのではないかと思います。壁の上部となる
と声が届きません。最も問題の無いのは「善意の第三者」=観客です。観客が気づいて声をかけたと言うのであれば、問
題はないでしょう。

6.9.8 選手はそのアテンプト中随時、IFSC ジャッジに競技時間の残りを尋ねることができ、IFSC ジャッジは選手
に対してすみやかに残り時間を自身で伝える あるいは伝えるように指示しなければならない。競技時間
が終了したら IFSC ジャッジは登るのをやめる指示を選手に自身でおこなうか、あるいはその指示をおこな

うよう指示をしなければならない。選手が IFSC ジャッジの競技中止の指示に従わなかった場合は、その選手はセクション 4（罰則規定）に従って制裁の対象となる。

登り始めた後、選手は随時残り時間を尋ねることができます。これに対し、IFSC ジャッジ（あるいはその指示を受けたタイムキーパーその他）はただちに残り時間を答えなければなりません。この残り時間は厳密なものではなく、せいぜい 10 秒単位のアバウトなものでけっこうです。それよりも早く答えることが重要です。選手から尋ねられる他に、競技時間が終了した時にその旨を選手に伝えなければなりません。

以前は残り時間が 60 秒の時点でもコールしていたのですが、2011 年に廃止されました。これは予選が 2 ルート同時進行が多いためと思われます。どちらの選手へのコールであるかがわかりにくく、混乱することがあるからでしょう。

選手に時間を伝える時に問題なのは、会場内の音です。会場内は BGM が流れ観客の声援などもあり、うまく声が通らないことがしばしばです。そのため選手に時間を伝えるために、拡声器や場内放送のマイクを用意しておくべきです。また、現在の国体では、選手が登っている最中に見える位置に大型のタイマーを置いて、選手が尋ねなくても残り時間を確認できるようにしています。

ところで、競技時間終了時ですが、公式の計時装置の残り時間のカウントダウンを流すようなことはしない方がよいでしょう。と言うのは、例えば残り時間がゼロになった瞬間に、選手が最終クイックドロウにクリップできたというようなケースで、残り時間のカウントダウンをすると、クリップした瞬間は競技時間終了を過ぎていたなどという抗議が他の選手や監督から来る可能性があるからです。

しかし、仮に遅れたとしても 1 秒足らずのことです。もともとクライミングの競技時間は時間の微妙な差を厳密に問題にするようなものではありませんし、カウントダウンのコールにしても人間が時計を見て出しているものですから、厳密さはないのです。これが 3 秒も 4 秒も遅れたと言うのであれば話は別ですが、わずかの差は問題にしたいくないのが人情です。要らぬ抗議を引き起こさないために、カウントダウンを放送で流すようなことはしない方がよいと思います。

6.9.9 選手のルートでのアテンプトは、以下の場合に完登以外の競技終了 となる：

- a) 選手が墜落した；
- b) 選手がルートの競技時間を超過した；
- c) 選手が連続的かつ明確に識別できるように黒テープ（あるいは他の色を使用する場合は、ジュリー・ブレジデントにより選手に対する競技説明 で指定されたもの）で使用限定された壁の一部、ホールド、はりぼてなどを使用した；
- d) 選手がクライミングウォールにホールド取付け用にあけられた穴を手で使用した；
- e) 選手が壁の両脇または上端の縁を登るために使用した；
- f) 選手がハンガー（その取付け用ボルトを含む）、クイックドロウを登るために使用した；
- g) 選手が規則に従ったクイックドロウへのクリップを行わなかった；
- h) 選手がアテンプトを開始した後に、身体のいずれかの部分が地面に戻った；
- i) 選手が何らかの人工的補助手段を使用した。

完登以外の場合の競技終了の規定です。この場合、通常は「競技（アテンプト）終了」ではなく「アテンプト中止」と言うことも多いです。

アテンプト終了は色々なかたちがあります。選手にとって一番望ましいのは無論完登ですが、この完登のみ 6.9.2 で規定され、それ以外はここにまとめてあります。

大雑把に言うと、先に述べたレジティメイト・ポジション（＝何の違反も無く登り続けている状態）からはずれた時に、**選手は競技中止となる**と考えてください。競技時間が終わった場合も、レジティメイト・ポジションをはずれたから競技中止になるという考え方をします。

c) から f) は、選手が壁の中の使ってはいけないものを使ったケースです。

c) は使用限定（デマケーション）です。この限定のことを、以前は「バウンダリ」と呼んでいました。その頃の限定は、原則として赤でマーキング（使えない部分やホールドを囲む）し、それに触れただけでそこで競技はストップになる（成績はそのバウンダリを使ったり触れたりする直前のものになる）という厳しいものでした。

その後、名称が現在の「デマケーション」に変わった年に、2種類の限定を使い分けることになりました。一方は従来のバウンダリと同じく触ただけで競技終了になるもので、従来通り赤でマーキングするもの。もうひとつは、触れても良いが積極的に登る（体勢を維持することも含め）ために使用したら競技中止というもの（現在のデマケーションです）で、こちらは黒でマーキングすることとされました。

さらにその翌年、赤のデマケーションに関する文言がルールから削除されます。理由は不明ですが、次のような可能性が考えられます。この年にアジアでおこなわれたあるワールドカップで、ルーフ下の一帯を赤で限定した（写真の右下白枠部分）ケースがありました。このために、有力選手を含む多くの選手がこのデマケーションで競技中止になったのです。おそらくこの大会は参加選手及び監督には、非常に不評だったに違いありません。

このケースでは壁の形状の限界＝傾斜が緩すぎることから（さらに話によると、赤テープしか無かったとも言われています）ルートセッターはやむを得ずこうした措置をしたのですが、結果的には競技の運営上、問題が生じたわけです。そこでメリットとデメリットを秤にかけて、赤のデマケーション 触れることも認めない限定が文言から削除されたのではないかと思います。



なお、そうした「触れてもいけない限定」をしてはいけなく、と言うことではありません。3.2.2 の後段には「もし、上記以外の限定が設定される場合は、それは全選手に告知されねばならない」とあります。つまり、全選手にきちんと告知すれば、触れることも認めない限定を設定する余地はあると考えられます。

d) はホールド取り付け用の穴です。

ホールド取り付け用の穴 ホールド自体の取り付けボルトを通す部分の穴ではなく、クライミングウォールに開いている方の穴 については、手に限って使用禁止です（足での使用は、穴の所の方がただの壁よりは多少はスメアリングの効きが良いかもしれませんが、大した影響はないでしょう）。手で使うと言っても、確かに指はかかるかもしれませんが、傾斜の緩いところとはもかく前傾壁ではそれほど有効なホールドになるとは思えません。それが何故、使用禁止になっているのでしょうか？指が入り込むと危険だから、と言う意見もありますが、最も大きな理由はリードの競技規則 6.4.2 に（選手の成績として記録されるホールドは）「i) チーフ・ルートセッターによって、競技会のラウンド開始前に指定されたもの」、または「**選手によって積極的に使用されたもの**」とあるからでしょう。

壁の中にあって使用禁止でもなく使用限定もされていないものは、全て使って良い（ホールドにして良い）と考えられますから、セッターが予期しなかった「何か」を選手が使うことがあります。そして選手がそこで落ちた場合は、その「何か」を他のホールドと比較してホールド番号をふって、それを選手の成績にします。

と言うことは、もしホールド取り付け穴の使用を禁止しなかったら、行き詰まった選手が手の届く限り最も高い位置にあるホールド取り付け穴に指をかけて、自分はその穴を保持した（ホールドとして使用した）と主張できることになりま

す。そうすると成績の判定上、非常に面倒なことになります(仮に選手のその主張を却下したら、抗議されるでしょう)。それなら使用禁止にしてしまえ、ということです。

次の e) は壁の縁(エッジ)です。

壁の上と左右両端の縁=エッジも使用禁止です。これは、その縁が壁そのものの(つまり板の)縁である場合は禁止と言うことです。もしそれが凸のコーナー(カンテ)状でその向こう側に壁が続いていれば、使ってもかまいません。

次ページの写真を見てください。この写真で A の枠内と B の枠内の左端は同じように見えます。しかし横に戻って撮影した下の写真を見ると、A の方は裏側の構造体が見え、左端は壁がそこで終わっていますが、B は左側に壁が続いており、凸のコーナー(カンテ)になっていることがわかります。

この B のような状態であれば、壁の左端そのものを手でも足でも使って登ることができます。しかし A のようであれば、それは手で使うことも足をかけることも認められず、そこで競技終了になるわけです。

この縁(edge)を「バウンダリ」(次で説明するルート上の限定=デマケーションの古い名称)と呼ぶ人がいますが、バウンダリにせよデマケーションにせよ、**選手が本来使って良いはずの部分を使用禁止にしたものを指します。**縁はそれとは異なり、**もともと絶対に選手が使用してはいけない部分**として定義されていますので、これをバウンダリとかデマケーションと呼ぶのは間違いです。

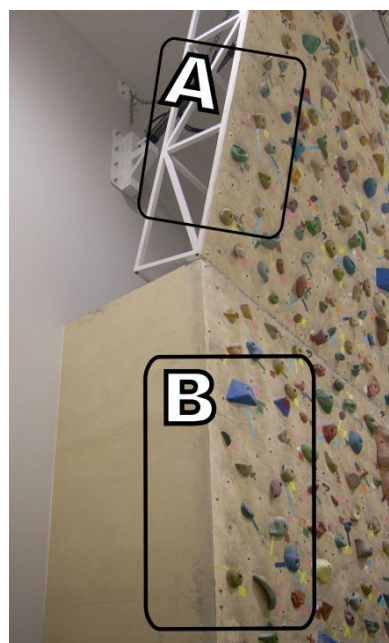
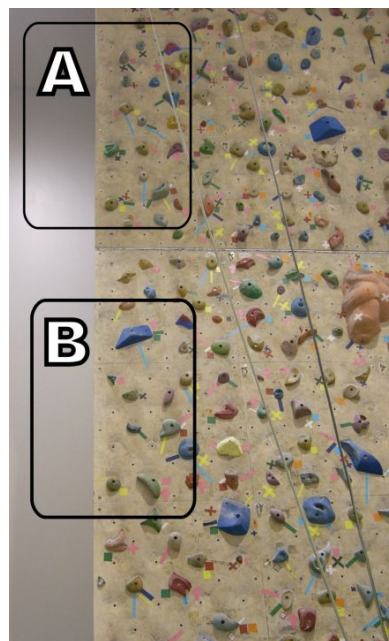
デマケーションは次に述べるように、それを色テープなどで明示することが必要ですが、エッジには(無論、ホールド取り付け穴も)そうした表示をいっさいする必要がありません。

f) はハンガーです。ハンガー本体だけでなく、それを取り付けしているボルトもだめです。踏んでいるのがハンガーか、ボルトかの判断は不可能に近いと思いますが、あえてこうするのは、ハンガーを踏んでいると判定された選手が自分はハンガーではなくボルトを踏んでいたのだ、と主張する可能性がある(あるいは実際にそういう事例があった)のでしょう。

なお、FRP製の人工壁ではパネル固定用のボルトがパネルの四隅にあることがあります。f)にハンガーとそれを固定するボルトに関する規定はありますが、パネル固定用のボルトは言及がありません。と言うことは、この使用は問題ないということになります。逆に、セッターがどうしてもこれを使わせたくなければ、デマケーション指定しなければなりません。

この c) から後は、いずれも違反行為と言えるものです。しかしこれらの違反行為はそれによって失格になって制裁を受けるというような違反行為ではなく、単にそれをおこなった時点で競技を続行することが認められなくなる、というだけです。したがって、その違反行為をおこなう直前に保持していたホールドの番号が成績になります。

さて「競技中止」は、しばしば誤解される言葉です。**競技中止は失格ではありません。**失格の場合、その大会の記録は残りませんし、制裁が加えられることもあります。競技中止の場合は、単純にそれ以上のアテンプットの続行が禁じられて、その時点の成績が記録されるということです。確かにクイックドロウを掴んでしまったことは違反ではありますが、それで失格になるような違反行為ではありません。失格になるのはアイソレーションに関する違反が主で、後は服装規定やマナー的な面の違反行為です。失格と競技中止(アテンプト中止)は全く違いますので混同しないようにしてください。



6.9.10 以下に対する違反があった場合、選手はそのルートにおけるアテンプトを中止しなければならない。

- a) 6.9.3
- b) 6.9.4
- c) 6.9.9b)~i)

IFSC ジャッジによる競技中止の指示を選手が拒否した場合は、セクション4（罰則規定）に従ってその選手は制裁の対象となる。

これらの行為が発生した場合、規定上は選手は競技を中止しなければなりません。しかし無意識におこなってしまった場合や競技時間終了の合図が聞こえなかった場合は自分から登るのをやめることはありませんから、審判が中止を宣告します。

ただ、時間切れはともかく 6.9.9 に上げられているもので、実際にやったかどうか微妙なケースでは、選手や監督は抗議するでしょうし、判断が誤りだった場合は後述のテクニカル・インシデントと同じことになり、その後の処理もテクニカル・インシデントと同じようにおこなわれます。したがって現在では、100%の確実性がない限り減多なことでは競技中止の指示は出しません。具体的に言ってしまうえば、選手がクイックドロローや壁の縁をがっちり掴んだというようなケースに限られます。それでは微妙な場合はどうするかというのは、6.12 ビデオ記録の利用にあります。

6.10 各ラウンド後の順位

概説

6.10.1 あらゆるルートで、各選手のアテンプトは以下の規準で順位付けされねばならない：

- a) 6.4.2a)に従って完登とされた全ての選手を1位とする；
- b) a)の下の順位は、墜落したあるいは6.9.10によってそのルートでのアテンプトを終了させられた選手について、6.4.3 から 6.4.4 に従って与えられた成績の降順とする

個人の成績が確定したら、それに基づいて選手の順位を決めます。

6.10.2 あるラウンドに参加資格のある選手が競技を開始できなかった場合：

- a) それが予選の両ルートの場合、順位は与えられない；
- b) それが予選の一方のルートのみの場合、準決勝及び決勝のルートの場合、そのルートの最下位となる。

仮に登らない場合でも、当日の受付をしていれば順位はつきます。予選で、片方のルートは登ったがもう一方は体調不良などで、競技そのものができなかった場合も、登らなかったルートでの成績を最下位（登った全選手の中の最下位より下）として扱い、トータルの順位もつきます。実際に45名の選手が登ったとしたら46位です。その上で登った方のルートの順位とあわせて、6.10.6の方式で総合順位を計算します。ただし、これはあくまで、どちらかのルートでは競技をおこなっている場合です。どちらも登っていない場合は、いっさいの順位がつきません。

6.10.3 6.10.1 と 6.10.2 による順位付け後に同着となる選手があった場合、これらの選手の順位は前のラウンドの順位によって決定される（以下、「カウントバック」）。同着となった選手間の成績は、先立つラウンドの順位の昇順となる。

付記：予選が選手を2つのスターティング・グループに分けておこなった場合は、予選の成績へのカウントバックは行わない。

6.10.4 6.10.3のカウントバックの後に、なお同着の選手があった場合；

- a) 同着が決勝ルートでの成績であれば、当該選手の順位はそれぞれの時間記録（短い方が上位）で決定す

る；

付記：その一部であれ全てであれ、同着となった選手の時間記録が等しい場合、それらの選手は同順位とする。

b) 同着がそれ以外の場合は、それらの選手には同じ順位が与えられる。

予選の場合は、記録順に並べ替えてそれで終わりですが、準決勝以降の場合には同着があった場合にカウントバックという処理をおこないます。要するに、同順位があったら前のラウンドの順位が上の選手を上位とする、ということです。

ただ、予選を2つのスターティング・グループに分け、それぞれのグループが異なるルートに登る形式で予選を行った場合は、このカウントバックは適用しません。異なるルートに登った選手の成績は比較できない、ということです。

その一方で、6.10.8では、予選落ちした選手について、全員通しの総合順位をつけるものとして、その方法が示されています（世界選手権でもそのように総合順位が出されています）。それならそれで、同じ考え方で総合順位をつけて、それを使ってカウントバックするという考え方もあるだろうと思うのですが。

予選の順位

予選は全選手が2ルートを登りますが、その各ルートの成績を総合する手順です。

6.10.5 予選に参加した各選手には、各予選ルートについて以下の値が順位ポイントとして与えられる：

- a) 選手のそのルートでの順位が単独である場合は、そのスターティング・グループ内での選手の順位の値；
- b) 2名以上の選手が同着となっている場合は、そのスターティング・グループ内の同着の選手の平均順位の値。

例：1位に6名の同着があった場合、同着の各選手に $(1+2+3+4+5+6) \div 6 = 21 \div 6 = 3.50$ が順位ポイントとして与えられる

例：2位に4名の同着があった場合、同着の各選手に $(2+3+4+5) \div 4 = 14 \div 4 = 3.50$ が順位ポイントとして与えられる

まず、ルートごとの選手の順位をもとにポイント进行計算します。もし同着が他にいなければ、順位がそのままポイントになります。

同着がいる場合、例えば3位が3人いる場合は、この3人は理想的に行ったら3位と4位と5位になったはずですが。そこでこの3位と4位と5位の3人での平均をとり、 $(3位+4位+5位) \div 3 = 4$ で、4ポイントがこの3人のポイントになります。一般には、 $順位 + (同着の人数 - 1) \div 2$ という式で求められます

6.10.6 予選のスターティング・グループ内での選手の順位は、以下の式から算出された、各選手に与えられる総合ポイント（トータルポイントの値が小さい方が上位）の昇順とする。

$$TP = \sqrt{R1 \times R2}$$

TP=総合ポイント

R1=6.10.5の規定にある最初のルートの順位ポイント

R2=6.10.5の規定にある2番目のルートの順位ポイント

6.10.7 6.10.5及び6.10.6のポイントと順位の計算は、任意精度演算でおこない、公式リザルト表に掲載される順位の値は小数点以下2位まで表示しなければならない。

さて、このようにして求めた二つのルートでのポイントの相乗平均をとります。それが6.10.6にある数式です。この値が小さい方が上位になるわけです。

なお、順位平均を出したり平方根をとったりしますので、小数点以下がでてきます。その場合のリザルト表への表示は少数点以下2桁までとされています。しかし、扱う数字の桁数と処理法から言って、表示されたポイントが同じで順位が

分かれると言うことは（多分）ないでしょうから混乱はしないと思います。

6.10.8 予選が2組のルートで、2つのスターティング・グループに分かれて行われた場合、予選の統合順位を各スターティング・グループの順位を結合して決定する。この際、同じ順位を持つ選手は同着として扱う。
すなわち、スターティング・グループAで1位の選手と、スターティング・グループBで1位の選手は、予選の統合順位ではともに1位とする。

予選を2つのスターティング・グループに分け、それぞれのグループが異なるルートを登る形式で形式でおこなわれた予選で、予選落ちした選手の総合順位を出す、ということになっています。

さてこれをどのようにおこなうかを、仮に予選の2つのスターティング・グループをA、Bとして、準決勝にA、Bそれぞれから13名ずつ、計26名が規定通り進出したとして説明します。

予選を通過できなかった選手は、Aグループ、Bグループそれぞれ14位以下の選手ということになります。そして準決勝に進出した26名の選手は、最低でも26位にはなるわけですから、予選を通過しなかった選手の最上位の選手は27位になります。そこで、A、B各グループの14位の選手は27位同着とするのです。その次の各グループの15位は、上が2名同着ですから28位ではなく29位になります。

総合順位	27位	29位	31位		35位		39位	42位		45位	47位	
Aグループ	14位	15位	16位	16位	18位	18位	20位	21位	21位	23位	24位
Bグループ	14位	15位	16位	17位	18位	18位	20位	20位	22位	23位	24位
総合順位	27位	29位	31位	34位	35位		39位		44位	45位	47位	

上の表のAグループの16位の所のように、片方のグループでタイがあった場合も両グループの同順位の選手には同じ総合順位をつけますから、この場合は3名が31位を共有します。そしてBグループの17位の選手は、Aグループには17位はいませんから、単独で33位となります。以下、同じように総合成績をつけていきますが、片方のグループが1人多かったら、そのグループの最下位の選手は、同着でない限り単独で総合最下位になって気の毒な感じがします。

なお現在では国際大会のリザルト、そして競技順の作成などの処理は、インターネット接続を会場内に確保して専用のウェブ・アプリケーションで処理します。ですから、よほどへんぴな場所で開催するのでない限り、国際大会の会場にはインターネット回線を用意する必要があります。

暫定の競技順は、このウェブ・アプリケーションの画面をプロジェクタで投影しておこないます。しかし最近では選手やチーム・マネージャーもモバイルデバイスを持っていますので、自分で直接インターネットにアクセスして確認しているようです。

このウェブアプリは、加須、印西の各ワールドカップで操作しましたが、加須の時に比べ印西では、特に印刷出力の見栄えがかなり改善されていました。ただ操作にはまだまだ改善の余地があるようです。

またインターネット接続にトラブルが発生する可能性もありますので、バックアップを兼ねてスタンドアロンな処理システムで並行して処理する必要があります。

6.11 テクニカル・インシデント

定義

6.11.1 テクニカル・インシデントとは、その結果として選手に不利または不公平な結果をもたらす、選手自身の行為によるものではない事象であり、以下のようなものが含まれる：
a) ホールドの破損や緩み；

- b) クイックドローやそのカラビナが適切な位置にない；
- c) ロープを張ることが選手の動作の補助、あるいは妨害になる；

6.11.2 IFSC ジャッジが、必要な場合はチーフ・ルートセッターとの協議の上で、テクニカル・インシデントの確認と却下をおこなう。

選手自身に責任のないことが原因で、選手が不利に / 有利になることは全てテクニカル・インシデントです。会場の照明が消えると言ったことも含まれます。

選手が不利になるケースが問題になることが多いのですが、有利になった場合もそうであることを忘れないで下さい。有利になるケースの例としては、リードで、プレイヤーがロープを張り気味にしていたために、バランスを崩した選手がロープの張りで体勢を立て直すことができた、と言ったケースです。

テクニカル・インシデント後の処理

次の 6.11.3 では、テクニカル・インシデントを二つにわけ、それぞれについて一般的な対処を述べています。

6.11.3 通常、テクニカル・インシデントは以下のように対処される：

- a) 選手がテクニカル・インシデントの可能性のある事態の結果として、レジティメイト・ポジションをはずれた場合、選手のアテンプトは終了となる。IFSC ジャッジは、テクニカル・インシデントを宣言し、選手に再アテンプトを認めるかどうかを、直ちに決定しなければならない。

a) は、テクニカル・インシデントの結果 例えばホールドが回転したことによって選手が墜落したり、とっさにクイックドローを掴んでしまったような場合です。

この場合には、「レジティメイト・ポジションにない」のですから、選手のアテンプトは終了しています。その後、「(IFSC ジャッジが)テクニカル・インシデントを宣言し、「選手に再アテンプトを認めるかどうかを、直ちに決定し」ます。これはテクニカル・インシデントが発生した場合、選手はもう 1 回登る権利を有するからです。

ちなみに、選手に有利になった場合の典型である、ロープが張られてそれが体勢の維持も含めて登る上での助けになったケースも、レジティメイト・ポジションにないケースとなります。ロープの張りに助けられたと言うことは、リードのアテンプト終了の要件 6.9.9 i) の「何らかの人工的補助手段を用いた」に該当すると考えられますので、その時点でレジティメイト・ポジションを外れていることになるからです。

なお、テクニカル・インシデントの判断は IFSC ジャッジの権限で、必要があれば（それがホールドの回転などクライミングウォールに関係することであれば）チーフ・ルートセッターと協議することになります。

b) 選手がレジティメイト・ポジションにある場合：

- i) IFSC ジャッジがテクニカル・インシデントを指摘し、選手がレジティメイト・ポジションにある場合、クライミングを続けるか、中止するかを選択することができる。選手が登り続けることを選択した場合は、そのテクニカル・インシデントについての、後からの申告は受け入れられない。
- ii) 選手自身がテクニカル・インシデントを指摘し、選手がレジティメイト・ポジションにある場合、選手はテクニカル・インシデントの性質を明らかにし、IFSC ジャッジの同意のもとにクライミングを続けるか、中止するかを選択することができる。選手が登り続けることを選択した場合は、そのテクニカル・インシデントについての、後からの申告は受け入れられない。

b) の選手がレジティメイト・ポジションにあるテクニカル・インシデント」は、インシデントは発生したが、選手は墜落したりせず、アテンプトを続行できる状態にある場合です。

この場合は、その後の処理は選手に選択権があります。つまり、そのまま登り続けることもできるし、そこでアテンプトを終了し、再アテンプトをおこなうかを選ぶこともできるのです。もし登り続ければ、それを選択した時点でその選手

のテクニカル・インシデントは終了します。その後で、「やっぱりもう一回登りたい」と言っても認められません。

この i) のケースの場合でジャッジが注意すべき点は、それが 100%間違いのないテクニカル・インシデントであるかどうか？です。確実なものであれば、選手に「テクニカル・インシデントが発生しているが、続行しますか？」と尋ねても問題ありません。しかし、声をかけたもののは実はテクニカル・インシデントではなかったとしたら、選手に声を欠けたこと自体が、審判のミスによるテクニカル・インシデントになってしまいます。従って、大きい声では言えませんが、こうした場合はその時は黙っていて（気づかなかったふり）、選手がアテンプトを終了した後でルートセッターに「念のため」と言って調べさせる、と言うのが現実的な処理になります。

ii) のケースでは、逆に選手の側に同様のことが言えます。つまり、テクニカル・インシデントを指摘してアテンプトを中断したものの、ルートセッターが確認したら選手の勘違いだった、となったら？これは勘違いした選手の責任ですから再アテンプトはできません。つまり選手の側も、100%確実なテクニカル・インシデントでない限り、申告しない方が無難、と言うことです。この場合は後の選手のために、降りてきてからジャッジに、具体的に「あのホールドが動いたような気がする」、などと具体的に伝えるのが望ましいでしょう。

6.11.4 選手が墜落し、テクニカル・インシデントが墜落の原因であると主張した場合、その選手は直ちに別に設けられ、ウォームアップ設備を利用できるアイソレーション・ゾーンへ移され、テクニカル・インシデントに対する調査結果が出るまで、そしてそれが確認された場合は、認められた回復時間の間、待機しなければならない。選手はこのアイソレーション・ゾーンにいる間、IFSC と主催者役員以外の何人とも連絡を取ることは認められない。

6.11.3 の一種に対する対応です。この場合は、テクニカル・インシデントは確認されていません。それが確認されるまで選手をほっぽり出しておくわけにはいきませんし、通常のアイソレーションに入れて、競技を終えていない選手と接触させることもできません。そこで、テクニカル・インシデント専用のアイソレーションに入れるわけです。

なおテクニカル・インシデントの発生/確認後に通常のアイソレーションとは別の専用のアイソレーションに入るのは、次の 6.11.5 の場合も同様です。

テクニカル・インシデント後の処理ですが、テクニカル・インシデントをこうむった選手は、競技前のアイソレーションとは別のアイソレーションに隔離されます。そこにはウォームアップ設備を利用できる、とありますが、そのために大げさなウォームアップ・ウォールを用意するのは、さすがに無理でしょう。ストレッチができる程度のスペースと、懸垂ボード（トレーニングボード）が用意できれば充分ではないかと思います。

さて、ここで問題なのは、フラッシュの場合も隔離するか？ということです。フラッシュは他の選手の登りを見て良いのだから隔離しなくても良いという風にも思えます。しかしフラッシュでは、各選手がその競技順までに得た情報によって登ることで平等性を確保するように、二つのルートでの競技順を変えているわけです。テクニカル・インシデントをこうむった選手を隔離しないとすれば、その選手に余分な情報を与えることになります。従って厳密に考えるなら、フラッシュの場合も隔離した方が良いでしょう。

6.11.5 選手が：

- a) 6.11.3 に規定された状況下で、アテンプトを中断した場合；または
- b) 6.11.4 に規定された状況下で、テクニカル・インシデントが確認された場合；

当該選手はそのルートの再アテンプトを概ねテクニカル・インシデント発生までに使用した各ハンドホールドあたり 1 分間、最長 20 分間の認められた回復時間の後に、行うことが認められる。

選手の再アテンプトまでの時間です。「テクニカル・インシデント発生までに使用した各ハンドホールドあたり 1 分間、最長 20 分間」が休憩時間として認められます。したがって高いところまで登っていた選手は、それだけ長く休めます。

これは 2011 年までは 1 手当たり 2 分、最低でも 20 分だったので、大幅に短縮されたこととなります。

なおこれは、その限度一杯休まなければならない、ということではなく、選手が希望できる上限です。テクニカル・インシデントが壁の下の方で発生した場合、選手自身が早めの再アテンプトを希望するかも知れません。極端な場合、インシデントの修復完了後すぐに登ることを希望することもあります。

6.11.6 ジュリー・プレジデントは、選手からの最大限度内の回復期間の要求をもとに、選手の次のアテンプトを競技順のどこに入れるかを決定する。影響を受ける全ての選手は、再アテンプトが競技順のどこに入るかを告知されねばならない。

この再アテンプトは、他の選手の競技順の途中で割り込んでおこなわれることとなりますので、影響を受ける他の選手にも通知する必要があります。

6.11.7 競技会のいずれのラウンドであれ、再アテンプトが最後の選手の後に行われる場合、テクニカル・インシデントを被った選手がすでにそのラウンドで 1 位となっているのであれば、その選手の再アテンプトは認められない。

なお再アテンプトを選手が希望していても、おこなわれないことがあります。それは、他の選手全てが登り終えた時点で、テクニカル・インシデントをこうむった選手のインシデント発生時の成績が 1 位であると確定した場合です。この場合、例え再アテンプトをおこなっても順位に変化はないからです。選手としては、もう 1 回やれば完登できる自信があるので登りたい、と思うかも知れませんが（自己満足のため）、競技進行を遅らせないために認めていません。

成績への影響

6.11.8 テクニカル・インシデントが発生した場合の選手の成績は以下のようにつかう：

- a) 6.11.3 に規定された状況下で、アテンプトの継続を選択した場合、そのアテンプトの成績がそのまま確定する；
- b) 6.11.5 の規定により再アテンプトが行われた場合、そのルートでの選手のアテンプトの成績の中で最も良いものが採用される。

a) は当たり前前で、わざわざ明記するまでもないような気がします。

一般的には b) の対応で、テクニカル・インシデントをこうむった選手は、インシデント発生時の成績と再アテンプトの結果の成績のうち、より良い方の成績が記録されます。

最後にテクニカル・インシデント発生時の、審判の実際の行動及び処理の流れをまとめておきます。

1. テクニカル・インシデントの可能性のある事態を発見、または選手からその旨の申告があった時点の時刻と発生時の選手の成績を記録（メモ書きで良い）。時刻が問題になるのは、選手の休憩時間をはかる際の基準です。インシデント発生時、遅くともロワーダウン時から起算しないと、選手を余計に休ませてしまいます。
2. チーフ・ルートセッターへ連絡。
3. 選手がレジティメイト・ポジションにある場合は、選手の意思確認。
4. 選手がレジティメイト・ポジションにない、またはレジティメイト・ポジションにあるが再アテンプトを希望した場合は、選手をロワーダウンさせ隔離。同時にジュリー・プレジデントが競技の中断を決定。
5. ルートセッターによるテクニカル・インシデントの確認と修復。ここでテクニカル・インシデントが確認できなかった場合は、選手の隔離を解除し、ジュリー・プレジデントが競技再開を決定。

6. 確認できた場合は、選手の意思確認をおこない再アテンプトの時刻の決定。決定後、アイソレーションにいる選手に通知。
7. 修復完了後、 Jury・プレジデントが競技再開を決定。

6.12 ビデオ記録の利用

6.12.1 全ての選手のアテンプトについて、公式ビデオ記録が作製されねばならない。

クライミング競技では、ビデオ記録は必須です。「公式ビデオ記録が作製されねばならない」とあるからです。ビデオ記録を作成することが必須である以上、もしビデオカメラが故障した、といった状態では、競技をストップさせねばなりません。抗議があった場合などの判定の確認にはビデオは欠かせないからです。

6.12.2 公式ビデオ記録の作製は以下に従い、担当する当該ルートでの選手のアテンプトの開始から終了までを追って記録する：

- a) 予選では、各ルート最低 1 台のビデオカメラを使用する；
- b) それ以外のラウンドでは、各ルート最低 2 台のビデオカメラを使用する。

カメラの台数が多いに越したことはありません。国内大会でも、規模の大きい大会では 2 台は必要です。複数台を使用する理由は、単純に 1 台が故障などしたときのバックアップと言うことだけではなく、複数の視点からの判定資料を用意するためです。

したがってリードでカメラを複数台用意できる場合は、壁に向かって右寄りと左寄りに分散するなどしてカメラを設置します。1 台しか用意できない場合は、ルートセッターと相談し、判定が微妙になりそうな核心部が撮影しやすい場所にカメラを置きます。もし地上の競技エリア内にあることになるジャッジから見えにくい角度(方向)があれば、その方向に設置するようにするというのも方法です。

リードの判定からタッチ = マイナスがなくなって、ビデオ判定の頻度は以前より減りましたが、ノーマルとプラスの境界の検討などでビデオを使用する場面はまだあります。

6.12.3 ラウンド開始に先立ち、IFSC ジャッジは撮影係に対して、必要な技術、手順について指示をおこなわなければならない。 Jury・プレジデントは IFSC ジャッジと協議の上、ビデオカメラの位置を決定しなければならない。

付記：撮影係が業務を妨げられず、また何人もカメラの視界を損なうことがないように、細心の注意を払わねばならない。

付記：クライミング競技会のビデオ記録の適切な経験を有するナショナル・ジャッジが、撮影者を補助することが推奨される。

ビデオの撮影位置などについての一般的な注意です。

ビデオを撮る目的は、イベントとしての競技会を記録するのではなく、選手の成績を判定する資料として使用することにあります。子供の運動会とか結婚式のビデオを撮る感覚で撮影すると、判定には何の役にも立たないものになってしまいますので、撮影者にも競技に関する知識 / 理解がなければなりません。それゆえ、2 番目の付記のようなことが言われるのです。

リードでは、ひとりひとりの選手について、その登る様子を選手の姿を追いかけて撮影していきます。撮影上の注意としては、常に選手の全身(手の先から足の先までの全て)を画面におさめ、さらに選手が維持しているホールドの一つ先のホールドまで写るようにすることです(次ページ写真 左)。なぜなら、突然選手がランジしてフォールした場合、はたしてその選手が次のホールドにタッチできたか否か? が問題になるからです。さらに足下の方も、もしかしたら選手がハ

ンガーを踏んだりしているかも知れません。このハンガー踏みはやかいで、ハンガーぎりぎりのところにスメアリングしている場合だと、ハンガーを踏んでいるのか壁にスメアリングしているのかの判断が、選手のアテンプト中では判断できないことが多いのです。

またリードの場合、選手が壁の前に出てきてからの全てを撮影する必要はありません。選手のアテンプトのみ撮影すれば良いので、選手が壁に手をかけた時に撮影をスタートさせれば十分(下写真 右)ですし、フォールまたは完登したら、もう撮影する必要はありません。



6.12.4 何らかの問題が発生した場合の判定のために、ビデオの再生装置とモニターを用意しておかなければならない。再生用モニターは審判員が公式ビデオ記録を見て問題を検討するために、その権限のない第三者にビデオを見られたり、検討中にその内容が外部に聞こえたり中断を強いられたりすることがない、審判席に近接した利便性の良い場所に設置されねばならない。

ビデオを撮ってもそれを再生することができなければ、意味がありません。最近のビデオカメラのモニター画面の解像度は良くなっていますが、それでも大きな画面に映した方が判定はやりやすくなります。そのために再生用の部屋なりスペースなりを会場内に確保せよ、と言うのが 3.11.3 です。部屋を確保するか最低でもパーティションや衝立でそのためのスペースを仕切る必要があります。

再生の際に問題になるのは、ビデオカメラとモニターの接続です。接続用ケーブルは、カメラのメーカーによって規格が違ふことがあります。カメラを用意する段階で、そのカメラ用の接続ケーブルを忘れずに用意しないと、せっかく大きなモニターがありながら宝の持ち腐れです。そうしたケースは過去に沢山ありました というよりそういうケースの方が多かったくらいです。カメラを借りるときは、モニターとの接続ケーブルも忘れずに借りましょう。

またビデオがデジタルの場合は、モニター側の入力との整合性も重要です。ある国体で、モニターもカメラもハイビジョン対応のものを用意しながら、カメラからの再生出力をコンポジット(古いアナログテレビに映すための出力)でおこなったため、画質が悪く細かい部分が見えない、ということがありました。これも宝の持ち腐れです。

記録媒体がSDカードなどの場合、記録媒体から直接PCで再生できますので、こうした場合にはモニターではなくビデオ用のPCを用意する方法もあります。PCがあれば、一つのラウンドが終了した段階で、記録媒体のデータをPCに移し、媒体の使い回しができますので、高価な大容量媒体をたくさん用意する必要がなくなります。またPC用のフリーのメディアプレイヤーには、コマ送りや拡大表示のできるものもありますので、判定もやりやすくなります。一例としてMPC-HC(Media Player Classic-Home Cinema)があります(<http://mpc-hc.sourceforge.net/>)

6.12.5 公式ビデオ記録はジャッジによって、成績判定での"保持/使用"と、各ラウンド後の選手順位の確定に用いられる。

6.12.6 IFSC ジャッジが、成績決定前に選手のそのルートでのアテンプトの公式ビデオ記録を検討すべきであると判断した場合、IFSC ジャッジは規則に従って選手がそのアテンプトを完遂するのを認めねばならない。そのア

テンプト終了後直ちに、IFSC ジャッジは選手に、そのラウンドの順位はビデオ記録の審査の後の確認の対象となる旨を告げねばならない。この確認は可能な限りすぐに行わねばならない。

この 6.12.6 は、選手が 6.9.10 にあるような違反をおこなってアテンプト中止になるケースの判定についてのものです。選手の違反の多くは、本当にそれをおこなったかどうかの判断が微妙なものがほとんどです。もし、違反と思われることを選手がおこなった時点でアテンプトを中止させたら、まず間違いなく抗議をうけます。ビデオ確認で、もし違反が無ければ、テクニカル・インシデントと同じ扱いになり、選手は登り直しが認められます（6.13.7 を参照）。

そうしたことにならないように、選手が違反の可能性のある行為を行った場合、審判はとりあえずその選手を最後まで登らせてしまいます。その上で、選手がアテンプトを終えて降りてきたところで、ビデオ判定をおこなって成績を確定する旨を選手に対して告知します。この時、可能性のある違反について具体的に言っても良いでしょう。その上で、ビデオ判定をします。

100% 確実な違反（クイックドロウや壁のエッジを手で掴んでいる……）でなければ、その場でアテンプトを中止させることはしません。特にハンガーの使用は注意して下さい。カウンターバランスで流した足がハンガーにスタティックに触れているような場合、それを「使っている」と言えるかどうかは、あまりに微妙です。

このビデオ判定のタイミングは、従来は全選手の競技終了後が普通でした。それが 2011 年の改訂で、「可能な限りすぐに」となりました。具体的な対応は、IFSC ジャッジの手が離せなければジュリー・プレジデントや IFSC デリゲイトがビデオを見る、あるいはクリーニングの間を利用するなどでしょう。

このように、ビデオ記録は選手の成績（典型的なのはタッチ出来たかどうか微妙なケース）の判定だけでなく、違反行為の確認にも用いられます。ですから先に述べたように、常に選手の足先までを画面に収めておく必要があるのです。

6.12.7 判定（抗議への対応も含め）には以下のものを除き、いかなる映像資料も考慮にいれてはならない：

- a) 公式ビデオ記録
- b) ジュリー・プレジデントの裁量のもとに、IFSC が公式に配信したビデオ記録（いわゆる「ライブ・ストリーム」ビデオ）

判定に使用して良いビデオ記録は限られます。以前は公式のビデオ記録のみが認められていましたが、2012 年からは IFSC の公式なストリーム配信が一般化したため、その映像も使用できるようになりました。

6.12.8 要求があった場合は、個々のラウンドの終了時に、公式ビデオ記録の複製をジュリー・プレジデントに提出しなければならない。

このビデオ記録は、以前は必ず提出し IFSC で保管でしたが、多分溜まりすぎて管理できなくなったのでしょうか。

また、この記録を勝手に公開することは認められません。以前はルール上にこれを見ることのできる人間が限定されていましたが、2012 年からはその規定がなくなっています。それでも著作権は IFSC にあると思われるので、この映像を編集して、大会記録ビデオとして公開するようなことはできないでしょう。

6.13 抗議

抗議については、国際大会と国内大会では手続きが異なりますので、とりあえず目を通していただければ十分です。

6.13.1 全ての口頭及び文書による抗議と、抗議に対する回答は、英語によっておこなわねばならない。

6.13.2 6.13.3 に従っておこなわれる抗議も含め、抗議は公式の抗議料を支払わなければ受理されない。必要な抗議料は IFSC が毎年発表する手数料の一覧に記載される。抗議が受諾された場合、抗議料は返金される。抗議が却下された場合、抗議料は返金されない。

安全性についての抗議

6.13.3 3つ以上の異なる選手団のコーチが、深刻な安全上の問題点があると判断した場合、安全性に関する抗議を提出することができる。ジュリー・プレジデントはその抗議内容を検討し、妥当である場合は必要な措置を講じなければならない。

抗議の手順

6.13.4 口頭もしくは文書による抗議の場合、ジュリー・プレジデントは抗議審判団を招集しなければならない。抗議審判団は、ジュリー・プレジデントとIFSC デリゲイトで構成される。ジュリー・プレジデントが当初の判定に関わり、IFSC ジャッジはそれに関与していない場合は、IFSC ジャッジがジュリー・プレジデントに替わって任にあたる。

6.13.5 公式の成績に関する口頭もしくは文書による抗議を受けたら、ジュリー・プレジデントは、どの成績についての抗議を受けているかがわかるように、公式の成績が「Under Appeal (抗議判定中)」である旨が確実に告知されるよう手配する。

6.13.6 審判員が抗議に対する裁定を全員一致で下すことができなかった場合、当初の判定が有効となり、抗議料は返金される。裁定は条件の許す限り、速やかにおこなわれなければならない。文書による抗議の場合、裁定の結果は文書としてジュリー・プレジデントから、抗議の公式申請者に渡されなければならない。

6.13.7 選手のアテンプトに関する抗議（例えばアテンプトの中止に関するものなど）はただちにおこなわれなければならない。IFSC ジャッジはジュリー・プレジデントに、抗議内容を伝えなければならない。こうした抗議がおこなわれた場合、当該選手にはテクニカル・インシデント発生時と同じ対応をおこない、6.11.5 から 6.11.8 の規定を適用する。

6.13.8 発表された公式の成績表での選手の順位に対する抗議は：

- a) 予選あるいは準決勝については、公式の成績表発表から 20 分以内におこなわれなければならない。
- b) 決勝については、公式の成績表発表から 10 分以内におこなわれなければならない。

それぞれこうした場合は、文書で抗議をおこなわれなければならない。

付記：特定のホールドでの選手の成績判定についての抗議がおこなわれた場合、抗議審判団は判定の整合性を確保するために、同じホールドで保持または使用と判定された全ての選手の成績を再検討しなければならない。

抗議の結果

6.13.9 抗議審判団の裁定は、絶対でありそれに対する抗議はおこなうことができない。

6.13.10 抗議審判団の裁定（以下、「原裁定」）によってもたらされる結果に対する抗議は、以下にしたがって提出されなければならない

- a) 予選に関する抗議については、原裁定の発表後 10 分以内に
- b) 決勝に関する抗議については、原裁定の発表後ただちに

原裁定の結果に関する抗議を、上記の期間外におこなうことはできない。

懲罰委員会への付託

6.13.11 ジュリー・プレジデントが、あるルール違反について懲罰委員会の判断を仰ぐ必要があると判断した場合、ジュリー・プレジデントによる報告、ジュリー・プレジデントと当事者のチーム・マネージャーや選手との間に交わされた文書の複製、そして関連するすべての資料を添えて、その問題を懲罰委員会に付託しなければならない。

7 ボルダール

7.1 概説

7.1.1 ボルダリング競技会は専用に設計された人工壁に設定された短いクライミングルート ボルダールと呼ばれ、ロープを使用せずに登られる でおこなわれる。

7.1.2 ボルダリング競技会は通常は：

- a) 各カテゴリーの各スターティング・グループにつき 5 本のボルダールからなるコースでおこなう予選
- b) 各カテゴリーにつき 4 本のボルダールからなるコース でおこなう準決勝
- c) 各カテゴリーにつき 4 本のボルダールからなるコースでおこなう決勝

から構成される。

不測の事態の場合は、 Jury・プレジデントはラウンドのうちひとつを省略することができる。1 ラウンドが省略された場合、先立つラウンドの結果を省略されたラウンドの順位とする。

付記：予選のボルダール数は、 Jury・プレジデントの裁量で減じることができる。

クライミング用語として見た場合、登る対象となる岩が「ボルダール」であり、ルートは「プロブレム」(課題)です。競技用語も以前は、ボルダリング競技のルートを「プロブレム」としていましたが、2007 年に「ボルダール」となりました。しかし、本来のクライミング用語と乖離した命名が好ましいものとは思えません。プロブレムでは一般の人にわかりにくいということなのでしょうか？

それはさておき、ここではボルダールが「ロープを使用せずに登る」ものであること、各ラウンドのボルダール数が規定されています。ラウンド構成は、リードと全く同じです。予選のみルート数は 5 本とされていますが、付記で未満全ラウンドを 4 本のルートでおこなうことも可能としています。これは会場(壁)の規模でやむを得ない場合と言うことでしょう。

後段の「不測の事態の場合は……」以下は、リードと共通の文言です。これ以外にも、2012 年の改定では、リードとボルダールで、同じ内容が繰り返して記述されています。種目ごとのルールを、それ自体で完結させようということのようですが、いささか冗長に思われます。以前のように、共通する事柄は総則にまとめた方がすっきりすると思われます。

7.2 クライミング用構築物

クライミング用構築物

7.2.1 クライミング用構築物及びホールドはセクション 3(総則)に述べられている適用規格に準拠していなければならない。

7.2.2 クライミング用構築物は、各ラウンドで同時進行をおこなうために、通常少なくとも 10 本の独立したボルダールの設定を考慮しなければならない。

7.2.2 で「少なくとも 10 本の独立したボルダール」とありますが、ボルダリングの予選は現在、参加者数が一定の人数(7.7.11 に規定)を越えるとが 2 つ(以上)のスターティング・グループに選手をわけておこなうのが一般的です。それを同時並行でおこないますので、1 つのスターティング・グループあたり 5 本、あわせて 10 本のボルダールを設定する必要があります。

7.2.3 全てのボルダールは床面よりも高いプラットフォーム上に設置され、一般エリアのどこからでも見えるように並んで いなければならない。各ボルダールには選手がボルダールを観察することができ、安全マットをその中に

含む明示されたエリアがともなわなければならない。

これは主催者がクライミングウォールを用意する段階の話です。観客から選手の登る様子がよく見えるようにとすることで、少しでも観客受けのする競技にするための規定です。国体の場合も同じく壇上になっています。

後段は、実際の競技中に選手がいるべき範囲を明示せよということです。「安全マットをその中に含む」とありますが、通常はそのマットの上がその範囲になっています。

ボルダーの設定

7.2.4 7.7.11b)または c)に従って、いずれのカテゴリーであれ予選が2つのスターティング・グループとコースでおこなわれる場合、それぞれのコースのボルダーは、似通った性格(形状、スタイル)で構成され、各コースの全体としての難度も同等でなければならない。

これもリードの6.2.3と共通の文言です。

予選を2つ(以上)のスターティング・グループに選手をわけておこなう場合、それぞれに使われるルートのタイプやグレードが極端に違った場合、平等ではなくなってしまうということです。

7.2.5 各ボルダーには明示された以下の開始位置がなければならない。

a) 両手のマーキングされたハンドホールド

b) 随意で片足または両足のマーキングされたフットホールド

一本線のテープで壁の何も無い、もしくは範囲の特定できない部分を開始位置としてマークすることは認められない。要求されるスターティング・ポジションを特定するために、チーフ・ルートセッターの判断で、スターティング・ホールドに左右の別を示すことができる。

リードの場合は、手が届く限りどのホールドから登り始めてもかまいません。やたらに身長の高い選手が、普通の選手の3手目、4手目から登り始めることがあっても問題ないのです。しかしボルダーは、手数が限られています(7.2.9参照)から、出だしのホールドをパスされたら、ルートの内容が変わってしまいます。

そのため、ボルダリングでは開始位置を指定し、それに手(と足)を置いた状態で登り始めなければなりません。開始位置の指定については色テープでおこないます(7.2.8参照)。

この開始位置は両手については必ず指定します。二つのホールドを左右の手で保持するのでも、一つのホールドの両手保持でもかまいません。さらにこのホールドは右手、こちらは左手という風に、どちらの手で使用するか、まで指定することもできます。

足の開始位置は、2011年までは片足については必ず指定でしたが、2012年からは指定してもしなくてもかまわなくなりました。

同時に、範囲を限定せずにクライミングウォールの壁面を開始位置として指定することはできなくなりました。2011年までは、ホールドのついていない壁面への足のスメアリングをスタート・ポジションとして指定する場合に、細く切ったテープを壁面に貼っただけで指定することができました。しかし2012年からは、それをする場合は、スメアリングする範囲をテープで囲んで指定しなければならなくなりました。

これは足だけではなく、例えばクライミングウォールのカンテ状の部分を手で保持する開始位置として指定するような場合も同様です。

7.2.6 各ボルダーには次のいずれかの終了点が明示されねばならない。

a) 終了ホールド

b) ボルダーの上の定められた立ち位置

そこまで登ったら完登と見なされる終了点についてです。特定のホールドを指定する場合と、壁が自然のボルダーのように上に立ちこめる構造になっている場合は、立ち込む場所を指定する場合があります。

7.2.7 各ボルダーには明示された「ボーナス・ホールド」がなければならない。このホールドの位置決定は、選手をそのパフォーマンスの明確な差違に基づいて順位分けをおこなう補助とするためのものであり、ルートセッターの判断に基づいておこなわれる。

ボーナス・ホールドは、ボルダーの途中のホールドの1つで、完登できなくともそのホールドを保持すれば成績に考慮するものです。

7.2.8 7.2.5、7.2.6、7.2.7に関するマーキングは競技会の全期間を通じて同一でなければならない。スターティング・ポジションと終了ホールドのマークの色は同一でなければならない。ボーナス・ホールドはそれらとは異なる色でなければならない。おのおの色は7.9.5b)にあるデマケーションに用いられるものとは異ならないなければならない。これらのマーキングの凡例が、アイソレーション・ゾーン内に設置されねばならない。

開始位置、終了点、ボーナスは、選手が見てそれぞれどのホールドが指定されたものであるかが、はっきり分かるように色テープでマーキングしなければなりません。マーキングは、色テープでおこないます。テープの貼り方は、細長いテープをホールドのそばに貼るのが通例です。

7.2.9 一つのボルダーのハンドホールド数は最大12個、いずれのラウンドでもボルダー当たりのハンドホールド数の平均は4個から8個の間でなければならない。

ルートのスケール(手数)が規定されています。ハンドホールド数が最大12個、平均4~8個とありますが、後に述べるように、ボルダーには両手のスタート・ホールド、ボーナス・ポイント(後述します)、最終ホールドは最低限必要ですから、スタート・ホールドを一つのホールドを両手で保持としても、最低3個は必要です。そう考えると、全ボルダーで平均4個としたら、最小限の手数のボルダーばかりになってしまいます。平均で4個と言うのは少し疑問を感じます。上限の8を規定するだけで十分でしょう。

7.3 安全性

7.3.1 各ボルダーは次のように設計されねばならない。

- a) 選手の身体の最も低い部位が着地マットから3m以上にならないこと
- b) 選手が墜落時に負傷する危険性がないように、また他の選手やその他の者を傷つけたりその妨害となることのないようにすること
- c) 下方向へのジャンプがないこと

課題の設定上の規定です。壁のスケールやデザインにもよりますが、最上部で身体が水平になるようなムーブを入れたら、このa)に違反することになります。

またこの規定は、クライミングウォールの設計にも関係します。ルール上はボルダリング競技に使われる壁の高さは明記されていませんが、壁の最上部でクライマーがまっすぐぶら下がった状態で足先がマットから3mを越えてはいけないうわけですから、実質的には5m程度が上限になります。

7.3.2 着地マットが各ボルダーを保護しなければならない。主催者の用意したマットの配置の決定はチーフ・ルートセッターの責任でおこなわれ、マットが有効に使えるようにボルダーの数と性格を調整しなければならない

い。マットを連結する場合は選手がマットの間に落ちることがないように隙間を覆わなければならない。

3.1.1b)で規定されているように、ボルダリングでの安全確保は、クライミング・ウォールの基部に設置したマットでおこないます。マットの設置の仕方は、チーフ・ルートセッターが責任を持って決定します。マットの継ぎ目の隙間をきちんと塞ぐように、と言う具体的な言及があります。やはりマットの継ぎ目は、一番事故につながりやすい要素だと言うことでしょう。

以下は、一部の語句は異なりますが、リードと対応する箇所と全く同じ文言です。

選手個人の用具

7.3.3 選手は、オブザーベーション及びクライミング中にオーディオ機器を所持または使用してはならない。

安全性の確認

7.3.4 ジュリー・プレジデント、IFSC ジャッジそしてチーフ・ルートセッターは、各ラウンドの開始に先立って各ボルダーとその安全マットを点検し、安全性の基準が守られていることを確認しなければならない。特にIFSC ジャッジとチーフ・ルートセッターはすべてのボルダーが 7.3.1 と 7.3.2 の要件に沿っていることを確認しなければならない。

7.4 採点と計時

7.4.1 各ボルダーの審判員はボルダー・ジャッジと呼ばれ、少なくとも国内審判の資格がなければならない。

各ボルダーの担当のジャッジの人数については、以前 2 名だったものが 1 名に削減されましたが、2012 年の改定で人数に関する言及が消えました。人数が減らされたのは、壁の前に役員がいると観客から目障りだという理由だったようですが、1 名では負担が大きすぎるのは事実ですので、人数制限はなくなったのかもしれませんが。

採点

7.4.2 各ボルダーにおいて、選手が 7.2.8 で述べたボーナス・ホールドを保持するとボーナス・ポイントが与えられる。ボーナス・ポイントはまた、選手がボーナス・ホールドを使用せずに完登した場合にも与えられる。

7.4.3 各選手がおこなうアテンプトに対し、ボルダー・ジャッジは以下のことを記録する。

- a) 7.4.2 の規定にしたがったボーナス・ポイントを獲得するまでに選手が要したアテンプト数
- b) 7.9.4 の規定にしたがった完登までに選手が要したアテンプト数

7.4.4 採点のために選手が以下のことをおこなうごとにアテンプト 1 回が加算される。

- a) 7.9.3 の規定にしたがいボルダーを登り始めた；
- b) スターティング・ホールド以外に手または足で触れた、もしくはチョークをつけた；
- c) 「ティックマーク」を追加した。

ボルダー・ジャッジの仕事は、「選手が何回目のアテンプトでボーナスを保持し、また完登したかを記録する」ことです。それに使用するジャッジペーパーは次ページの図のようなものです。これを選手が持ち回ったり、各ボルダー担当のジャッジ同士で手渡ししたりして次々に送って行きます。そして最後のボルダーのジャッジが記入を終えたら、リザルトサービス（集計係）に送られて集計されます。

現在、国内で行っている記入方法は、次ページの図の「凡例」にあるようなやり方です。

まず自分の担当のボルダーで選手が最初のアテンプトを開始したら、そのボルダーの 1 回目の欄に縦棒を引きます。

もしボーナスを保持することができたら、横線を書き加え + にし、右の「Bonus」欄に、それが何回目のアテンプトか

を記入します。完登した場合には+を で囲み、そのアテンプトが何回目かを右の「Top」欄に記入します。

気をつけなければならない

いは、選手が登り始めたら縦線を引くのを忘れないことです、同様に、既にボーナスを取っていたとしても、それ以後のアテンプトでボーナスを取れば横線を引いて+にしてください。これをまめにやらないと、うっかり記入忘れをして、アテンプト数が少なくなってしまいます。

なお、これはあくまで一例であって、その時の大会の審判、集計係の間で徹底されていれば、どんな記号を使ってもかまいません。

第6回ボルダリング・ジャパンカップ集計表														カテゴリ (男子)		ラウンド (予選)	
At. 課題	1 回目	2 回目	3 回目	4 回目	5 回目	6 回目	7 回目	8 回目	9 回目	10 回目	11 回目	12 回目	Top	Bonus			
1			+		⊕								5 回目	3 回目			
2													回目	回目			
3													回目	回目			
4													回目	回目			
5													回目	回目			

記入凡例:	アテンプト開始 →
	ボーナス → +
	完登 → ⊕

競技 順	1	氏 名	
---------	---	--------	--

ボーナス・ポイントは、ルートの途中でポイントとなるセクションを通過した後のホールドを指定します。ボーナス・ポイントは可能な限り、保持かタッチかの判定が微妙になるようなホールドは、避けるべきです。そのホールドを保持するのがそもそも難しいホールドでは、保持できたかどうかの判定が難しくなります。

そうした場合には、そのホールドを過ぎた次のホールドを指定すべきです。例えばランジやデッドポイントでとらえるホールドで、キャッチの時に身体が振られて止められるか、そのまま飛ばされてしまうかがそのムーブのポイントになる場合は、そのホールドではなく、その次のホールドをボーナス・ポイントに指定すべきです。

審判は選手のアテンプト中、選手がボーナス・ホールドを保持したら認定しますが、仮に選手がボーナス・ホールドを使用せずに完登した場合も、完登の時点でボーナスも認定されます。これは、あくまで完登した場合の話で、単にボーナス・ホールドより先のホールドを保持しただけでは、認定されません。

計時

- 7.4.5 各ラウンドにおいて、各選手のアテンプトでのクライミング・タイムの残り時間を電気計時システムで表示しなければならない。時間表示は残り時間を、最終位を秒単位で表示しなければならない。時間表示の設置数、位置、大きさは競技ゾーンにいる全ての選手がそれを見ることができるようにならなければならない。
- 7.4.6 予選と準決勝の各ローテーション・ピリオドの最初(そして終了)は大きく明瞭な合図で伝えられなければならない。ローテーション・ピリオドの残りが1分間になった時は、異なる合図でそれが伝えられなければならない。

ローテーション・ピリオドの切り替え時には、会場全体に聞こえるようなブザーなどを鳴らします。そのほか、ローテーション・ピリオドの終了する1分前にも別な音で合図をしなければなりません。

スポーツタイマーなどを使用する場合は、タイマーにブザー機能があるので楽ですが、これがない場合には誰かが時計を見て手でブザーを鳴らします。またスポーツタイマーを使用する場合でも、故障や停電に備えてのバックアップとしてストップウォッチなどを使用して、手動の掲示を並行しておこなう方が良いでしょう。

なお、スポーツタイマーは機種により機能が異なり、終了1分前のブザーは鳴らせないなどの制限のあるものもありますので、機材を調達するときには事前にその機能を確認して下さい。

7.5 各ラウンドの定員

- 7.5.1 準決勝及び決勝に進出する選手数は、それぞれ 20 名と 6 名である。
- 7.5.2 予選で、あるカテゴリーに 2 つのスターティング・グループがある場合、上位ラウンドへの進出者数は、両グループに均等に割り当てられる。
- 7.5.3 準決勝及び決勝への進出者は、先立つラウンドで上位の選手をあてる。同着の選手があつて進出者数を超過する場合は、全ての同着の選手を次のラウンドに進出させるものとする。

ボルダリングの準決勝への進出者数は 20 名、決勝は 6 名です。それ以外は全てリードと同じです。

7.6 競技順

予選

- 7.6.1 予選が二つのスターティング・グループで行われる場合、選手は以下のように各スターティング・グループに割り振られる。
- a) まず、テクニカル・ミーティング当日のボルダリングの世界ランキング（以下「現世界ランキング」["Current World Ranking"]）を有する選手を下の例のように各スターティング・グループに振り分ける。

現世界ランキング	
スターティング・グループ A	スターティング・グループ B
1 位	2 位
4 位	3 位
5 位	6 位
8 位	7 位
9 位	10 位
以下同様	以下同様

- b) 次に、ランク外の選手を無作為に、それぞれのボルダー群の選手数が同数もしくは可能な限り同数に近くなるように、各スターティング・グループに振り分ける。

ボルダリングの競技としての最大の問題は、競技時間がかかりすぎる（特に予選）ことです。それを解消するために、選手を 2 つのスターティング・グループに分け、それぞれに別の課題群を用意して予選を行ないます。

各スターティング・グループへの選手の振り分け方はリードの 6.6.1 と全く同じです。問題は、この 2 グループの競技を同時進行でおこなうのか？ ですが、ワールドカップの決勝は男女同時進行（これも所要時間の短縮のためと思われる）となっています。つまりもともと 8 課題は同時設定可能な壁が必要なわけで、2 グループ分の 10（または 8 も可）課題の設定は不可能ではないでしょう。

- 7.6.2 各スターティング・グループの予選競技順は以下の通りとする。
- a) 最初に、現世界ランキングを有する選手について、その現世界ランキングの昇順（例：最上位の選手を最初とする）で競技順を決定する
- b) 次に、全てのランク外の選手について無作為に競技順を決定する

グループ分け後の競技順はリードとは異なり、世界ランキングを持つ選手についてはそれもランキングが上位の選手から順に登ります。この世界ランキングは、場合によっては日ごとに変化しますので、テクニカル・ミーティングの日 = 競技会の前日のものと指定されています。世界ランクを持たない選手は、その後にランダムに競技をおこないます。

準決勝及び決勝

- 7.6.3 準決勝と決勝の競技順は先立つラウンドの成績の逆順とする：すなわち最上位の選手が最後に競技をおこなう。先立つラウンドで同着の選手の場合、それらの選手間の競技順は以下の通り。
- a) 同着の選手がそれぞれ現世界ランキングを有する場合、その現世界ランキングの降順とする：すなわち最上位の選手を最後とする。
 - b) 同着の選手がともにランク外であるか、現世界ランキングが同位の場合は、無作為順とする。
 - c) 現世界ランキングを有する選手とランク外の選手が同着の場合は、ランク外の選手を先にする。

準決勝以降の競技順の決め方はリードと同じです。

7.7 競技の進行

概説

- 7.7.1 ボルダリング競技会の連続したラウンドを同日中に実施する場合、最初のラウンドの最後の選手が競技を終えてから、続くラウンドのアイソレーションクローズまでの間は最低 2 時間を置かなければならない。

アイソレーションに関する規定

- 7.7.2 7.7.3 から 7.7.6 (アイソレーションに関する規定) は、ボルダリング競技会の全てのラウンドに適用される。
- 7.7.3 アイソレーション・ゾーンのクローズ時刻以後は、選手と選手団役員は指示があるまでアイソレーション内に留まらなければならない。
- 付記：選手や選手団役員、そして Jury・プレジデントがアイソレーション・ゾーンへの立ち入りを認めたその他の者は、随時アイソレーションから退出することができるが、アイソレーションから退出した後は、クローズ時刻以後は戻ることはできず、Jury・プレジデントが特に残留を認めない限り、競技ゾーンからも退去しなければならない。
- 7.7.4 アイソレーション・ゾーンのクローズ時刻は、競技会のいずれのラウンドにおいても、競技順が最初の選手が競技を開始する予定時刻、あるいは決勝の場合は決勝進出者の紹介の予定時刻より 1 時間以上早くてはならない。
- 付記：選手はアイソレーション・ゾーンのクローズ時刻より以前であれば随時、競技エリアの外からボルダリングを見ることができる。
- 7.7.5 選手は、公式のオブザベーションの間に得た、あるいは Jury・プレジデントや審判員から伝えられた以外のボルダリングに関する知識を持つてはならない。各選手はその自己責任において、ボルダリングについての全ての指示に注意を払わねばならない。疑いを避けるため：
- a) 競技エリアにいる選手が、競技エリア外にいる者から何らかの情報を求めることは、Jury・プレジデントが特に認めた場合を除き許されない。
 - b) 自身の競技を終えた選手及び何らかの理由で競技エリア内にある選手は、競技を終えていない選手にルート/ボルダリングに関する何らかの情報を伝えてはならない。
- 7.7.6 アイソレーションに関する規定が有効な時にそれに違反した場合、セクション 4 (罰則規定) にしたがって罰則が適用される。

クライミングに先立つ準備

- 7.7.7 アイソレーション・ゾーン/ウォームアップ・エリアからコール・ゾーンに移動する正規の指示を受けた後は、

認められた役員以外の何人をも同伴することはできない。

7.7.8 コール・ゾーンに到着したら、各選手は靴をはき、その種目に応じた競技をおこなうための最終的な準備をしなければならない。

7.7.9 コール・ゾーンから競技ゾーンに入る指示があったら、各選手は準備を整えた上でそれに従わなければならない。これに対する不当な遅滞はイエローカードの対象となる。それでもなお遅滞が続く場合、セクション 4（罰則規定）にしたがって失格となる。

リードのところでも述べたように、この部分はリードとボルダリングで全く同じです。それなら総則に入れるよ、と言いたくなります。

クリーニング

7.7.10 ボルダラー・ジャッジまたは主催者側スタッフは、ボルダラーにある全てのホールドを、各選手がその最初のアテンプトを開始する前にクリーニングしなければならない。選手はまたそのボルダラーでのアテンプト前に、随時ホールドのクリーニングを要求できる。選手は地面から届く範囲のホールドのクリーニングをおこなうことができる。ブラシ及びその他の用具は、主催者が提供したものだけが使用可能である。

クリーニングの規定です。リードの場合は 20 人以内に行うべし、でしたが、ボルダリングでは 1 人のローテーション・ピリオドが終了したらクリーニングです。これは「ボルダラー・ジャッジまたは主催者側スタッフ」がやることになっています。選手が早めにそのボルダラーを登り終わった場合は、時間的に余裕があるので審判もクリーニングすることができますが、選手がローテーション・ピリオドいっぱい競技をおこなった場合、選手のそのボルダラーでの成績をジャッジペーパーに記入したり、それを選手に確認したりという仕事がありますので、審判にはその余裕はありません。従って通常は、クリーニング専任のスタッフをつけます。

この選手の交代時のクリーニングの他、選手の求めに応じて随時クリーニングをおこないます。これはあくまで、**選手が「要求」した場合**です。初期のジャパンカップでは、選手がアテンプトを終えて降りて（墜ちて）来たらスタッフが駆け寄ってクリーニングしていましたが、その必要はありません。却って、選手の次のアテンプトに向けてのオブザベーションの邪魔になることもあります。

また選手自身が、手の届く範囲のホールドをクリーニングすることができます。ただし選手が自分で持ってきたブラシなどを使用することはできず、主催者が用意したものだけを使わなければなりません。

予選と準決勝

7.7.11 各カテゴリーの予選は以下のおこなう：

- a) そのカテゴリーに参加登録している選手数が 40 名より少ない場合は、1 コースのボルダラーに 1 つのスターティング・グループで競技をおこなう。
- b) そのカテゴリーに参加登録している選手数が 40 名から 59 名の場合は、IFSC デリゲイトがチーフ・ルートセッターと協議の上で、1 つまたは 2 つのコースのボルダラーに同数のスターティング・グループで競技をおこなう。
- c) そのカテゴリーに参加登録している選手数が 60 名以上の場合は、2 コースのボルダラーに 2 つのスターティング・グループとし、それぞれのコースで 1 つのスターティング・グループが競技をおこなう。

7.6 競技順のところでも述べたように、選手数が一定以上の場合は選手を 2 つのスターティング・グループに分けて予選を行いません。何人以上で分けるかの基準がこれです。

7.7.12 準決勝はそれぞれのカテゴリーについて 1 コースのボルダラーで競技をおこなう。両カテゴリーは通常、同時

進行で競技をおこなう。

7.7.13 予選と準決勝で、そのラウンドに出場する各選手は：

- a) 与えられたコースの各ボルダーを定められた競技順で、各ボルダーあたり 5 分間の定められた競技時間（以下「ローテーション・ピリオド」）で競技をおこなう。
- b) ローテーション・ピリオドと同じ休憩時間が、連続する各ボルダーでの競技の間に与えられる。各ローテーション・ピリオドの終了時に、選手は登るのを中止し定められた休憩エリアに入らなければならない。このエリア内では、いずれのボルダーのオブザベーションもおこなうことはできない。休憩時間の終了した選手は、次のボルダーに移動しなければならない。

ボルダリングの予選

と準決勝の進行は、リードのように選手が 1 人 1 人壁の前に出てきて競技をおこなうわけではありません。

競技がスタートすると、まず最初の選手が最初のボルダーの前に出てきてトライし始めます。

この競技の間に選手がいる範囲 = 狭い意味

での競技エリアを決める必要があります。その時トライしているボルダーの前で、他のボルダーが見えない範囲にするのが原則です。もっとも、通常は他のボルダーを完全に見えない状態にすることは不可能です。

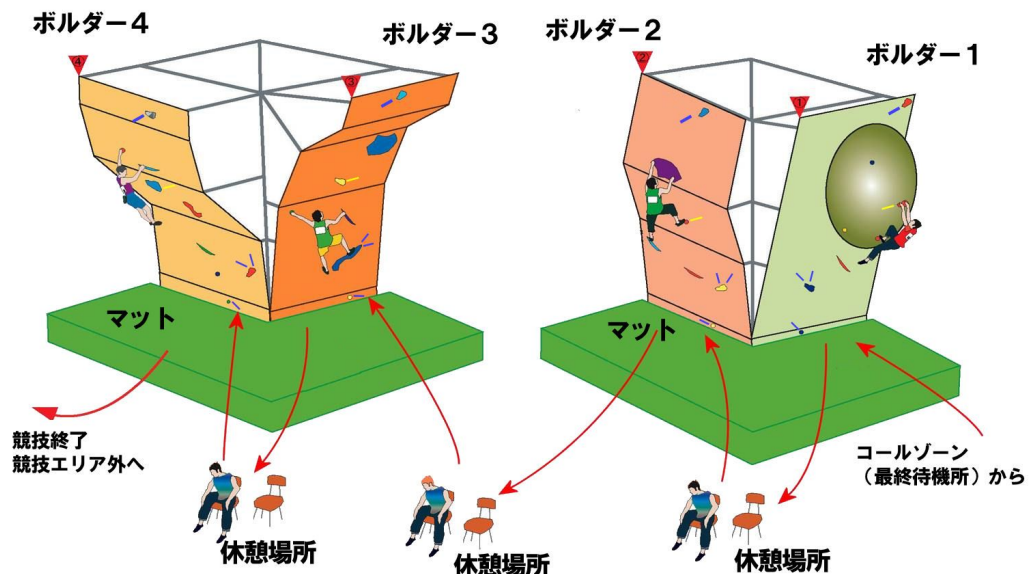
一つ一つのボルダーが独立している場合以外は、各ボルダーの競技エリアの境界が必要です。これはクライミングウォールの構造なども関係しますので、個々の大会の会場で必要性も方法は変わって来るでしょう。上の図のような構成を例に取れば、最初と 2 番目、3 番目と最後のボルダーについては、それぞれの間にテープなどでラインを引き、競技エリアを明示する必要があるでしょう。また通常は、競技エリアはマット上になることが多く、マット外を含めることはありません。

一つのボルダーにトライする競技時間(これをローテーション・ピリオド、またはローテーション・タイムと呼びます)は 5 分間で、この時間の間、選手は登れるまで何回でもアテンプトを繰り返すことができます。そして完登した(場合によってはギブアップした)あるいは競技時間が終了したら、最初のボルダーと 2 番目のボルダーの間の休憩場所に入ります。

ローテーション・ピリオドが終わる前に完登した場合は、その後、次のローテーション・ピリオドが始まるまで、誰も登っていない状態になります。

そして、ローテーション・ピリオドが終了すると、それは同時に次のローテーション・ピリオドの開始になります。

2 番目の選手が最初のボルダーの前に出てきて、トライを始めるわけです。そしてこのローテーション・ピリオドの間、最初の選手は休憩場所で休みます。以後ローテーション・タイムごとに、ボルダーにトライする、休憩する、と繰り返して最後のボルダーまでトライします。



この進行を表にすると以下のようになります。(9:00 競技スタートの例)

選手	9:00 ~ 9:05	9:05 ~ 9:10	9:10 ~ 9:15	9:15 ~ 9:20	9:20 ~ 9:25	9:25 ~ 9:30	9:30 ~ 9:35	9:35 ~ 9:40	9:40 ~ 9:45	……
A 選手	課題 1	休憩	課題 2	休憩	課題 3	休憩	課題 4	終了		
B 選手		課題 1	休憩	課題 2	休憩	課題 3	休憩	課題 4	終了	
C 選手			課題 1	休憩	課題 2	休憩	課題 3	休憩	課題 4	……
D 選手				課題 1	休憩	課題 2	休憩	課題 3	休憩	……
E 選手					課題 1	休憩	課題 2	休憩	課題 3	……
F 選手						課題 1	休憩	課題 2	休憩	……
G 選手							課題 1	休憩	課題 2	……
……								……	……	……

予選、準決勝の進行についてまとめると、以下のようになります

- * 上の表のローテーションを全員が終わるまで繰り返す。
- * 時間の区切りはブザーなどではっきり全員に知らせる。
- * 完登またはギブアップしたら、ローテーション・タイムの終了を待たず、その時点で休憩に移る。
- * ブザーが鳴るまでは当該ボルダーまたは休憩場所から移動しない。
- * 時間切れ時は即アテンプト終了。
- * 課題 (ボルダー) 数は、予選 5、準決勝 4。
- * 準決勝定員は 20名、決勝定員は 6名。

またジャッジペーパーは、選手 1 名につき 1 枚で下のような形式です。これが各ボルダーの審判から審判へと送られていきます。

第 回ボルダリング・ジャパンカップ													大会集計表		(予選 ・ 準決勝)	
アテンプト 課題	1 回目	2 回目	3 回目	4 回目	5 回目	6 回目	7 回目	8 回目	9 回目	10 回目	Top	Bonus				
第 1 課題																
第 2 課題																
第 3 課題																
第 4 課題																
第 5 課題																

記入凡例： アテンプト開始 ボーナス + 完登 +	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">競技 順</td> <td style="width: 15%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 15%; text-align: center;">氏 名</td> <td style="width: 55%;"></td> </tr> </table>	競技 順	1	氏 名	
競技 順	1	氏 名			

決勝

- 7.7.14 決勝はそれぞれのカテゴリーに 1 コースのボルダーで競技をおこなう。両カテゴリーは通常、同時進行で競技をおこない、それぞれのカテゴリーの最初の選手はそれぞれのボルダーでの競技を同時に開始するものとする。
- 7.7.15 決勝に先だって、決勝に進出した選手の紹介をおこなう。
- 7.7.16 各カテゴリーにおいて：
- 決勝の各ボルダーでは、7.6.3 に定めた競技順で全選手が競技をおこなう。
 - その競技を終了した選手は、別のアイソレーション・エリアに戻り、次の選手がただちにその競技を開始する。
 - 全ての選手がその競技を修了したら、選手全員が次のボルダーに移動する。

ボルダリングの決勝の進行は、色々な点で予選、準決勝とは異なっています。まず、準決勝までのように複数の選手が同時に登ると言うことは、一つのカテゴリーの中ではありません。

競技が開始されると、最初の選手がアイソレーションもしくは最終待機所から出てきて、最初のボルダーで競技を始めます。そして完登するなりギブアップしたら、その選手はもう一つのアイソレーション（もしくは最終待機所）に入り、次の選手が競技を始めます。予選ではローテーション・タイム内に完登/ギブアップしても、ローテーション・タイムが終わるまで次の選手は出てきませんでしたが、決勝では間をおかずに次の選手が競技を始めるのです。

このように決勝参加選手が、最初の課題に次々にトライを行い、全員が終わったところで次のボルダーに移動します。つまり一つ一つのボルダーを全部の選手が順にトライするかたちです。

- 7.7.17 決勝での競技時間は、各選手あたり 4 分間とする。しかし競技時間の終了前に選手がアテンプトを開始していた場合、選手はそのアテンプトを完遂することができる。

次に競技時間は 4 分間と短くなっています。選手とすれば、無駄なアテンプトはできず、緊張感は高くなります。ただし、予選と準決勝ではローテーション・タイム終了時には、そこでアテンプトを終了しなければなりませんでしたが、決勝ではその時点で行っているアテンプトは継続できます。つまり完登するか落ちるまで登り続けて良いのです。このためボルダリングの決勝では、選手は残り時間がすくなくなりあと 1 トライしかできないとなると、時間ぎりぎりまで休んでローテーション・タイム終了の直前に取り付きます。

- 7.7.18 両カテゴリーは、各ボルダーでの競技を同時に開始しなければならない、例えばあるカテゴリーの全選手があるボルダーでの競技を修了したら、そのカテゴリーの次のボルダーでの競技の開始は、他のカテゴリーの競技終了を待たねばならない。

また、男女の決勝を同時進行で行うことになっています。先の準決勝と決勝の間を 2~3 時間とすると、男女の決勝を別々におこなうより同時に行なわないと日程が厳しいのは確かです。なお全ての大会でそうなっているわけではないようです。確かに、壁の規模の関係で 8 本のボルダーを同位に設定できない場合は、男女別に行わざるをえません。

さらに、男女同時進行の場合、男女それぞれのボルダーを男女それぞれの選手がトライし、どちらかが先に全員トライを終わっても、もう片方のカテゴリーの選手の競技が終わらないと、次のボルダーでの競技は始めません。こうした形になっている理由はよくわからないのですが、もしかしたら以下のような理由かも知れません。

壁の幅に限界のある中に 8 ボルダーを設定するわけですから、各ボルダーは接近しています。両カテゴリーが独立して進行すると、一方のカテゴリーが次のボルダーに行こうとしたら、もう一方のカテゴリーの使っているボルダーと干渉してしまう フォール時に選手同士がぶつかるなどと言ったことになる可能性があります。またそれを避けようとする

ると、ルートセットにも影響が出るかもしれません。それを避けるためにこうした規定になっているのではないのでしょうか。

ボルダリングの決勝の競技進行を図にすると、下の表のようになります。

選手	全選手が最初のボルダーを順番に登る						全選手が2課題目のボルダーを順番に登る					
A 選手	課題 1						課題 2					
B 選手		課題 1						課題 2				
C 選手			課題 1						課題 2			
D 選手				課題 1						課題 2		
E 選手					課題 1						課題 2	
F 選手						課題 1						課題 2
ローテーション・ピリオド	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+	←→ 最長 4分+

決勝についてまとめると以下ようになります。

- * 一人が一つのボルダーを「終了」したら、4分間経過していなくても即座に次の選手が入る。
- * 全員がそのボルダーを「終了」したら次のボルダーへ。

終了」とは・・・完登。

ギブアップの意思表示。

時間切れ(4分)ただし時間切れ時に行っているアテンプトはそのまま継続可能で、それが最終アテンプトになる。

- * 課題(ボルダー)数は4。
- * 開始前に1ボルダーあたり2分の全員オブザーベーションを行う。

決勝の競技形式がこのようなものであるため、決勝ではジャッジペーパーも予選、準決勝とは異なります。先に示した予選と準決勝ではジャッジペーパーの縦軸はボルダーでしたが、決勝では選手名になります。記入の仕方は、予選、準決勝の場合と変わりません。

第 回ボルダリング・ジャパンカップ		大会集計表						決勝 () 課題目					
競技順	アテンプト 選手名	1 回目	2 回目	3 回目	4 回目	5 回目	6 回目	7 回目	8 回目	9 回目	10 回目	Top	Bonus
1													
2													
3													
4													
5													
6													

タイブレーク・ボルダー

7.7.19 7.10.4a)にある状況では、同着の選手は決勝と同じ競技順で「タイブレーク・ボルダー」で、1回のアテンプトをおこなう。それぞれの選手の成績は6.4.2から6.4.5そして6.10.1の規定に従って判定される。この後、なお2名以上の選手が同着であれば、その選手は決着がつくまでさらに6回まで同じ手順に従ってアテンプトをおこなう。6回のアテンプトの後、なお同着であれば、その選手は同順位とする。

要するにスーパーファイナルです。実際2011年まではスーパーファイナルと呼ばれていましたが。リードでスーパーファイナルが完全になくなったので、呼び方を変えたのだと思います。

タイブレーク・ボルダーは形式も進行も他のラウンドとは全く異なります。

使用するルートは一つで、成績の判定はリードと同じく、より先まで登った方を上位として決定します。アテンプトは壁の前に出てから40秒以内に開始する(リードの最終オブザベーションと同じ)こととされていますが、制限時間の規定はありません。ボルダリングの場合、ルートは短く、しかも壁に長時間とどまれるようなルートではありませんので、それほど時間はかからないからでしょう。

選手は決勝と同じ競技順で、まず1回アテンプトをおこないます。選手がそれぞれアテンプトを終了したらその成績を比べ、なお同じ成績だった場合には、さらにもう1回同じルートを登らせます。したがって、選手がアテンプトを終えた時点で、後の選手が登るところを見せないように隔離しなければなりません。2回目でも決着がつかなければ3回目...というように6回までアテンプトを繰り返させます。この間に両選手とも完登する、あるいは6回目を終えても決着がつかない場合は、引き分けとなります。

7.8 オブザベーションに関する規定

7.8.1 選手団役員はオブザベーション中に選手に付き添うことは認められない。オブザベーション・エリア内では、全ての選手はアイソレーションの規定に拘束されるものである。選手はオブザベーションを指定されたオブザベーション・ゾーン内で行わねばならない。クライミングウォールに登ること、また何であれ用具類や家具類の上に立つことは認められない。質問は、ジュリー・プレジデント、IFSC ジャッジ、そのボルダーを担当するボルダー・ジャッジに対してのみ認められる。

この内容は、リードとも共通する部分ですが、この後はリードとは異なります。

7.8.2 オブザベーションの間、選手はマーキングされたスターティング・ホールドにのみ、両足が地面から離れていない状態で触れることができる。記録機器の使用は一切認められない。

リードでは手の届く範囲のホールドなら、自由に触れることができましたが、ボルダーでは開始位置として指定されているもの以外には触れられません。また、ホールドにチョークをつけたり、壁にティックマークをつけることも一応できません。

ここで「一応」と書いたのは、それを「してはいけない」とは、書いてないからです。単純に「アテンプト1回が加算される」とあるのみなのです(7.4.4b) c)参照)。

先に書いたように、完登数が同じだったら、アテンプト数が考慮されるので、アテンプトが1回加算されるのは一つのペナルティです。ただ、それによって、以後のそのルートへのアテンプトが禁止されるというわけではありません。見方を変えれば、1回のアテンプトを捨てることで、先のホールドの形状や掛かり具合を確認したり、ホールドにチョークをつけて保持しやすくすることも可能である、ということも言えるわけです。これは選手の側が、戦略的な判断としてそれを行なうことができるということです。これは同じルートに対して複数回のアテンプトが可能なボルダーだからできることです。

予選と準決勝

7.8.3 予選と準決勝では、オブザベーションはローテーション・ピリオドの中でおこなう。

決勝

7.8.4 決勝開始の直前に、選手全員で一斉にボルダーあたり 2 分間のオブザベーションをおこなう。

またボルダリングのオブザベーションの考え方は、リードとは全く異なります。ボルダリングでは、選手がルートの前において、その与えられた競技時間の中でアテンプトをおこなっていない間は、全てオブザベーションであると言う風に考えます。予選と準決勝では事前のオブザベーションはおこないません。

決勝ラウンドについては事前に、リードと同じように選手全員が揃ってのオブザベーションがあります。時間は一つのボルダーについて 2 分間で、決勝が始まる前に全てのボルダーについて順番にオブザベーションをおこないます。

これは決勝の競技時間が準決勝、予選に比べ短くなっているからです。短くした理由は競技の冗長性を無くし緊張感のあるアテンプトを観客に見せるためと思われます。それなら準決勝までも事前のオブザベーションをおこなって競技時間を短くできないか、とも思われますが、準決勝でも 20 人いますので、壁の前の限られたスペースにひしめき合う状態になりますから難しいでしょう。

ちなみに国体は、予選でも事前のオブザベーションをおこなっています。これは競技時間が 2 人で 2 ルート 6 分と短いのですが、やはり大人数なのでマットの上には上がらずにオブザベーションをおこなうことになっています。

7.9 クライミング中の規定

スタート

7.9.1 各ボルダーでの選手の競技開始は通常以下のとおり：

- a) マーキングされたハンドホールドを両手で保持
- b) スタートとしてマーキングされたフットホールドがある場合、片足をそのフットホールドの内の 1 つに置く

ボルダーのスタートとして両足のフットホールドがマーキングされている場合、選手はそれ以上のムーブをおこなう前に、残りの足を残りのフットホールドに置かねばならない。

7.9.2 選手がスターティング・ホールドに地面の上から手が届かない場合、スターティング・ホールドに飛びついてスタートすることができる。

7.9.3 選手の身体の全てが地面から離れることをもってアテンプトの開始と見なされる。

アテンプト開始の定義は、リードと全く同じです。

さて 2012 年の改定で、7.9.2 が加わりました。このいわゆる「地ジャン」と、足の開始位置の指定がなくなったのは、一体です。この「地ジャン」については注意して下さい。

地面から直接飛びつく場合は、足の開始位置の指定がない限り問題ありませんが、この他に壁などを蹴ってスタート位置として指定されているホールドに飛びつく場合があります。この時に蹴るのが壁であれば、ルール上は何の問題もありません。しかしそれが開始位置に指定されていないホールドだったら、片足が地面(マット上)に残っている状態で蹴ると、スタート・ホールド以外に触れたことになり、そこでアテンプトを終了しなければなりません。開始位置に指定されている場合は、手の開始位置を保持すると同時に、そのフットホールドに足を置いた状態がなければなりません。

ここで一番難しい問題となるのは、それがハリボテだった場合です。ハリボテはホールドの一種でしょうか？それとも壁の一部でしょうか？このケースの場合は壁の一部と考えた方が、問題がありません。

このハリボテの扱いについては問題があります。7.9.5c)にホールド取付け用にあけられた穴を使用した場合、アテンプト中止になるとありますが、最近の国際大会では、ハリボテのホールド取り付け穴については使用を認めているのです。

おそらくその理由は、使ったかどうかの判定が困難であるからだと思います。

しかし、そうするとハリボテを壁の一部とみなした場合は本来のルールとの整合性が完全に崩れますので、ハリボテを一種のホールドであると解釈する以外に方法はありません。つまりハリボテはケースバイケースで壁の一部になったり、ホールドの一種になったりする、審判にとってはやっかいな存在になっているのです。

今後のルール改定で、このあたりがうまく整理されることを期待するしかありませんが、一番手っ取り早いのは、ボルダーでのホールド取り付け穴の使用禁止を削除することのように思えます。

完登

7.9.4 選手が以下のいずれかを、いずれの場合も選手に与えられた競技時間内におこなったことをボルダー・ジャッジが確認した上で、「OK」と声をかけることでボルダーの完登となる：

- a) マーキングされた終了ホールドを両手で保持 (control) する
- b) ボルダーのトップ に 7.2.6b) で規定された表示がある場合は、ボルダーの上に立ち上がった状態になる

まず a) の方は、セッターの指定した「終了ホールドを両手で保持」とあります。この表現は、実は 3 度変わっています。最初は両手で保持 (hold) でした。それが次に「control」(日本語では同じ保持とするしかないのですが) になり、「両手が到達」(the attainment with both hands) となった後、また「control」に戻りました。

次の b) は、その上に立ちこめる壁にルートが設定された場合です。こうした場合には、壁の上に両手を離して立ち上がることで、完登とする設定ができます。自然のボルダーのトップアウトの感覚です。

この場合の最終ホールドのマーキングは、ルール上は文言がないので何とも言えないのですが、アイソレーションでトップアウトとなるルートがあることを選手に説明し、さらに選手が壁の前に出てきたところで担当ジャッジがこの課題はトップアウトで完登である旨を告げることになるのでしょうか。その上で、もしトップアウト可能な部分が限られている場合は、その部分のリップにスタート・ホールドと同色でマーキングする必要があるかもしれません。この場合もマーキングだけでは、壁の上端を最終ホールドとして、その保持で完登というケースとの区別がつきませんから、選手への説明は必要でしょう。

ここまでは「ボルダーの終了点」の話です。そして、それは**完登そのものの定義ではありません**。「完登そのもの」の定義は主文にある「ボルダー・ジャッジが確認した上で、「OK」と声をかけること」です。a)、b) は審判が完登を認めるための要件であって、その要件を審判が確認し、「OK」とコールすることで完登が成立する、ということです。

したがって、ジャッジが「OK」とコールする前に選手が飛び降りてしまったら完登とはなりません。また逆に、選手が両手を最終ホールドに合わせる前に手が滑ってフォールしたとしても審判が誤って「OK」とコールしたら、それは完登になります。事実、IFSC の出した 2008-2009 年版のルールの主要変更点には次のようにあります。

.....if the judge says 'OK', the attempt shall be considered successful. This will be so even if the judge has made a mistake.

7.9.5 選手がマーキングされた終了ホールドを両手で保持できなかった場合、またボルダーのトップの立ち位置に立てなかった場合、そして以下の場合にアテンプトは失敗となる：

- a) 7.9.1、7.9.2 に従ったスタートに失敗した
- b) 黒 (またはそれ以外の色を使用しなければならない場合に、ジュリー・プレジデントから選手への競技説明の時に指定された色) の連続的なテープで限定が明示された壁の一部分、ホールド、はりぼてを使用した
- c) クライミングウォールにホールド取り付け用にあけられた穴を手で使用した

- d) 壁の両脇、または上端の縁を登るために使用した
- e) 身体のどこか一部が地面に触れた
- f) 競技時間が定められている場合に、その時間内にアテンプトを完了できなかった

7.9.6 7.9.5a)から f)に違反した場合、ボルダー・ジャッジは選手に登るのをやめるように指示しなければならない。

要するにこれらのことが発生したときには、選手のそのアテンプトは終了になり、成績としてのアテンプト数が加算されると言うことです。b)～d) はリードの場合と同様の規定です。

b) の限定(デマケーション)については、ボルダーの場合、全ラウンドで 8 課題以上が同時に設定されます。そのため課題間の距離が近くともすれば干渉するおそれのある設定にならざるを得ないことが、珍しくありません。そうした場合には、右写真のように各課題の境界に黒テープを貼ってデマケーション扱いにします。



f) は時間切れですが、「競技時間が定められている場合に」と断り書きがあるのは、決勝の場合はローテーション・ピリオド終了時にアテンプトを行っている場合は、それを最後まで続けることが許されているからです。

7.9.5a) は、例えば、7.2.5 の最後にあるスタート・ホールドの左右の指定がされている場合で、その指示が審判から行われたケースや、開始位置が両手両足の全てで指定されているケースで、スタート後に両手両足の全てをスターティング・ポジションにおくことができず、地面に戻ってしまった、あるいはそうせずに先に登ってしまった場合です。

7.10 各ラウンド後の順位付け

概説

7.10.1 競技会の各ラウンド終了後、そのラウンドに参加した各選手の、そのスターティング・グループ及びカテゴリ内での順位が以下の基準にもとづいて決定される：

- a) まず、当該ラウンドでの完登したボルダーの数(以下、完登数)の降順
- b) 次に完登したボルダーの完登までのアテンプト数の合計の昇順
- c) 3 番目に、当該ラウンドで獲得したボーナス・ポイントの数の降順
- b) 4 番目にボーナス・ポイント獲得までのアテンプト数の合計の昇順

例：

順位	完登数	完登までのアテンプト数合計	ボーナスポイント数	ボーナスまでのアテンプト数合計
1 位	4	4	5	7
2 位	4	5	5	6
3 位	4	5	4	5
4 位	3	3	5	5

ボルダリングの成績は各選手の、ここにあげられている4つの要素を、順に比較して決定します。

まず a) の完登できたルート数が多い方が上位、少ない方を下位として決めます。しかし、それだけでは全ての選手の順位を細かく分けることはできません。

そこで、b) 以下の基準を順に当てはめていきます。

b) は完登したルート数 (= ボルダナー数) が同じだった場合に、その完登までに要したトライ数 (アテンプト数) の合計を比較するということです。完登したボルダナー数が多い方が上位になりますが、アテンプト数は少ない方が上位になります。完登数が同じ選手がいたら、そのアテンプト数を比較して少ない方の順位が上になるわけです。

それでも差がつかない場合が c) です。ルート中に指定された特定のホールド = ボーナスホールドまで達することのできたルートの数を比較します。

これがより多い方の選手が上位になります。

なお完登できた場合は、当然そのホールドに達しているはずですから、ボーナス・ホールドを保持したルートの数は、完登したルート数以上となります。同じと言うことはありえますが、ボーナス・ホールドの獲得数が完登数より少なくなるということはありません。

それでもなお、差がつかないときは、ボーナス・ホールドについても到達までのトライ数の

合計を比較して、その少ない方を上位とします。

第6回ボルダリング・ジャパンカップ集計表														カテゴリ (男子)		ラウンド (予選)	
課題	1 回目	2 回目	3 回目	4 回目	5 回目	6 回目	7 回目	8 回目	9 回目	10 回目	11 回目	12 回目	Top	Bonus			
1			+		⊕								5 回目	3 回目			
2				⊕									4 回目	4 回目			
3													X 回目	X 回目			
4					+	⊕							6 回目	5 回目			
5					+								X 回目	5 回目			

記入凡例:	アテンプト開始 →
	ボーナス → +
	完登 → ⊕

競技	1	氏名	
順位			

つぎに個々の選手についての、その4つの要素をジャッジペーパーからどのように計算するかを説明しましょう。前ページのジャッジペーパー例を見てください。

まず完登数です。右の「Top」 = 完登の列でアテンプト数の記入されているのは1、2、4課題目のところ。このアテンプト数が記入されているのが完登した課題ですから、完登数は3になります。

次に完登までに要したアテンプト数の合計ですが、これは「TOP」 = 完登の列に記入されている数の合計ですので、5+4+6 = 15 になります。

ボーナスも同じ考え方です。1、2、4、5課題目にアテンプト数が記入されている = ボーナスを獲得しているということですので、4つのボーナスの獲得になり、アテンプト数合計はその記入されている数字の合計で 3+4+5+5 = 17 となります。

- 7.10.2 あるラウンドで参加資格のある選手が、出場しなかった場合：
- a) 予選では、順位はつけない
 - b) 他のラウンドでは、そのラウンドの最下位とする
- 7.10.3 7.10.1、7.10.2 の順位計算の結果、同着の選手があった場合、それらの選手の先立つラウンドの順位をもつ

て順位をわける（以下、「カウントバック」）。同着の選手は、その先立つラウンドの順位の昇順にしたがって順位付けされる。

付記：選手が2つのスターティング・グループにわかれて競技をおこなった予選の成績にはカウントバックはおこなわない。

この部分は、カウントバックも含め、リードの該当箇所と同じです。

7.10.4 7.10.4にしたがってカウントバックをおこなった結果、なお同着の選手がいた場合：

- a) 決勝後に1位に同着の選手があった場合は、7.7.19に述べた方法でこれらの選手の順位を決定する。
- b) それ以外の選手が同着となった場合は、その選手は同順位とする。

ボルダールでは決勝で同着があった場合、タイブレーク・ボルダールで決着をつけますが、他のラウンドではリードと同じと言うことです。

予選（2スターティング・グループ）

7.10.5 予選が2つのコース、2つのスターティング・グループでおこなわれた場合、予選の統合順位が各スターティング・グループの順位を、総合して決定される。この際、同順位の選手は同着として扱う。

例えば、スターティング・グループAで1位の選手とスターティング・グループBで1位の選手は、ともに総合順位が1位となる。

リードの6.10.8と同じ内容です。

7.11 テクニカル・インシデント

7.11.1 テクニカル・インシデントとは、その結果として選手に不利または不公平な結果をもたらす、選手自身の行為によるものではない事象である。

7.11.2 IFSC ジャッジが、必要な場合はチーフ・ルートセッターと協議をおこなった上で、テクニカル・インシデントを認定するか否かを決定する。

ボルダリングのテクニカル・インシデントは、リードと違ってロープを使わないために、起こりうる事例は単純です。その代わりと言うことではありませんが、ボルダリングの予選と準決勝でのテクニカル・インシデントの処理は複雑です。それは、同時に複数の選手が競技を行っているからです。

そういう意味では、ボルダールのテクニカル・インシデントは、リードの場合以上に起こって欲しくない事態です。ホールドが割れると言うのは仕方ないですが、**ホールドの回転については回りどめの木ネジを打つことで、ほぼ100%防げます**。したがって審判もセッター任せにせず、ルートセットが終わったら担当するボルダールの各ホールドをチェックして、きちんと回りどめが打ってあるかを再確認してください。

テクニカル・インシデント後の処理

7.11.3 テクニカル・インシデントを被った選手の、テクニカル・インシデントが発生したアテンプト後の、同じボルダールでの最初のアテンプトは、テクニカル・インシデントが発生したアテンプトの継続と見なされる。

インシデント後の選手の成績の扱いです。

たとえば、テクニカル・インシデント発生時のアテンプトが3回目だとしたら、インシデント修復完了後のその選手の最初のアテンプトも3回目としてカウントします。したがってこのアテンプトで完登した場合は、完登のアテンプト数は3になります。

また、3アテンプト目で初めてボーナス・ホールドを保持し、その後テクニカル・インシデントが発生。そしてインシ

メント修復完了後の最初のアテンプトでボーナス・ホールドまで到達できなかった場合も、ボーナス保持のアテンプト数は3となります。

7.11.4 テクニカル・インシデントを被った選手が、修復後にそのアテンプトを再開する場合、選手は2分間を最少としてテクニカル・インシデント発生時の残り時間が与えられる。

テクニカル・インシデント修復後の再競技の持ち時間は、最低2分を保証して、インシデント発生時のローテーション・ピリオドの残り時間です。したがって審判は、この残り時間を把握しておく必要があるわけです。

したがってインシデントの可能性のある事態が発生した時に審判がまず行うべきは、この残り時間の記録です。通常の大会では、選手から見えるところに減算式のタイマーが置かれていますので、インシデントの発生時にはまずそれを見て残り時間を確認し、ジャッジペーパーの余白でも何でもかまいませんから、どこかに記録してください。

7.11.5 テクニカル・インシデントが予選、または準決勝で発生し、確認された場合：

- a) テクニカル・インシデントが、当該ローテーション・ピリオド期間の終了前に修復された場合、関係する選手はそのアテンプトを継続する機会を与えられる：
 - i) 選手が継続することを選択した場合、テクニカル・インシデントは終了し、以後一切の申告は認められない。
 - ii) 選手が継続することを選択しなかった場合、その選手は継続アテンプトを、ジュリー・プレジデントの決定に基づいて、いずれかのローテーション・ピリオド内におこなう。

7.11.5 a) は、テクニカル・インシデントが発生した後、修復がそのローテーション・ピリオド内に完了した場合です。ボルダリングの予選と準決勝でのテクニカル・インシデントへの対応の基本は、時計を止めないことです。つまり競技を進行させながら、ローテーション・ピリオドの枠の中で、それを変更せずに処理するのです。

このケースはリードの場合で言えば、インシデントが発生したが選手がレジティメイト・ポジションにある場合と同じ考え方です。決定権は選手にあります。この場合、選手は二つの中から選択することになります。

まずi)の場合ですが、選手が競技を続行することを選択できるということが、何を意味するかを考えて下さい。もしリードの場合のようにテクニカル・インシデントの発生後、選手を隔離してしまうとすれば、この選択肢はありえません。それは選手にとって明らかに不利であり、選手がこれを選択することは、まず考えられないでしょう。

実はボルダリングでは、テクニカル・インシデントが発生しても選手はボルダー前の競技エリアに留まります。ボルダリングでは選手がアテンプトを行っていない間は全てオブザベーションになります。選手はテクニカル・インシデントの修復中も、競技エリアに留まってオブザベーションをするのです。それゆえ、修復が早期に完了すれば、選手はほとんど不利益を被ることなく競技を続行できるわけです。

ii)の場合は、ジュリー・プレジデントがその選手の再競技をどの時点でおこなうかを決定します。しかし具体的にどのようにするかは、ルール中に規定がありません。実は1つのやり方が、IFSC Judging Manual という文書に記載されていますが、まだ確定された処理法というわけではなく、「必ずそうしなければならないということではない」(“however it is not compulsory to do so”)という但し書きがついています。また極めてややこしいのでここでは割愛します。

- b) テクニカル・インシデントが、当該ローテーション・ピリオド期間の終了前に修復されなかった場合、そのローテーション・ピリオドの終了時の対応は以下のとおり：
 - i) IFSC ジャッジは、テクニカル・インシデントを被った選手と、それより以前のボルダーにいる全ての選手について、競技の進行を中断する。

ii) それ以外の全ての選手は、競技を継続する。

次の 7.11.5 b) は、テクニカル・インシデントの修復が、その発生したローテーション・ピリオドが終了するまでに完了しなかった場合です。この場合の処理は初めて見ると非常に複雑に思えますが、整理して考えれば意外にシンプルです。まず、テクニカル・インシデントを被った選手及び、それより競技順が後の選手 前のボルダーで競技を行っている選手、そしてコール・ゾーンとアイソレーション・ゾーンで自分の競技を待つ選手については、テクニカル・インシデントの修復が完了するまで競技の進行がストップします。

一方、それ以外の選手 テクニカル・インシデントを被った選手より競技順が前の選手については、競技はそのまま続行します。したがってローテーションを管理するタイマーを止めることはなく、ローテーションはそのまま進行します（競技を続行できる選手が全て競技を終えるまでインシデントの修復が完了しない場合や、インシデントが発生したのが一番最後のボルダーの場合はタイマーを止めることは考えられます）。

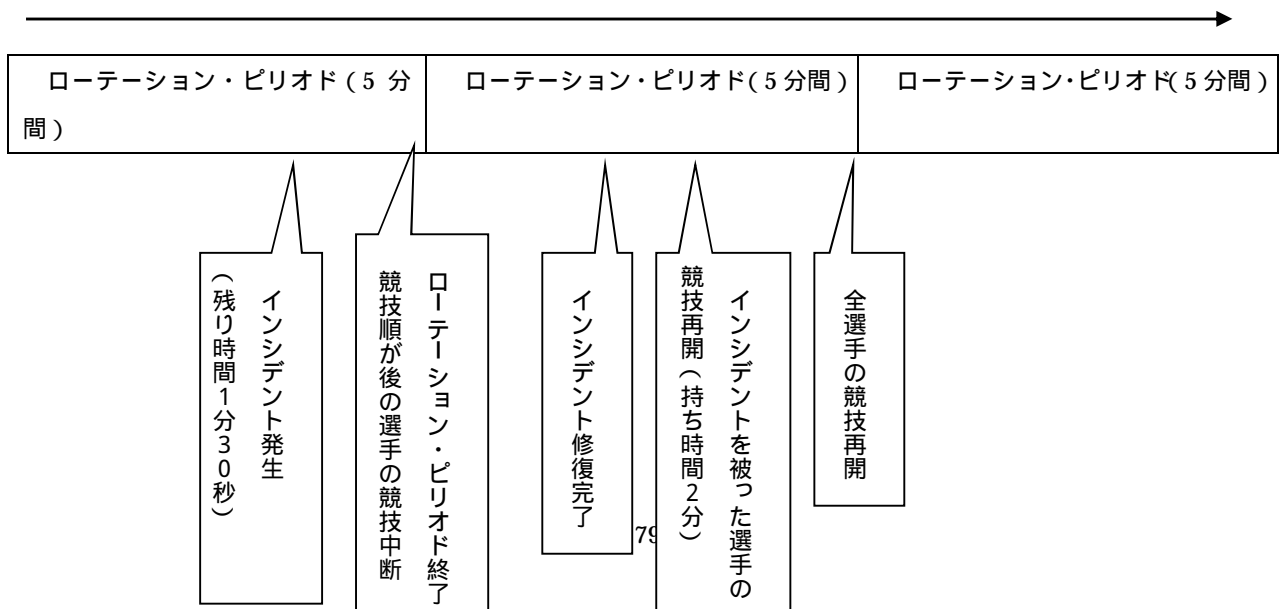
ここで注意すべきは「インシデントを被った選手、及びそれ以前のボルダーにいる全ての選手について」停止という点です。この時点までインシデントを被った選手は、オブザベーションをおこなっています（その権利を有しています）。しかしここで、インシデントを被った選手についても競技の進行が停止されるのですから、この選手もこの時点で、いったん休憩場所に移動しなければなりません。この時に使用する休憩場所は、次の課題との間になるでしょう。競技順が後の選手との接触を防ぐためです。

その後、テクニカル・インシデントが修復された時点で、テクニカル・インシデントを被った選手が、そのアテンプトを再開する。それ以外の競技を中断していた全ての選手は、その後の最初のローテーション・ピリオドから競技を再開する。

そして、インシデントの修復が完了した時点で、インシデントを被った選手が、その競技を再開します。その持ち時間は、インシデント発生時のローテーション・ピリオドの残り時間で、それが 2 分以下の場合は 2 分間が与えられます。

この競技の再開については「ローテーション・タイムの中で」とあるだけで、具体的にどのタイミングで競技を再開するかの記事はありません。しかし、その選手より競技順が早い選手は競技を続行しているわけですから、タイマーは動いていますし、残り 1 分前やローテーション・ピリオドの区切りの合図も鳴ります。従って混乱を避けるなら、進行している競技のローテーションに従って、その残り時間がインシデントを被った選手の競技再開後の持ち時間になった時点で再開するのが良いのではないかと思います。そして、この選手の再開された競技が終了した時点で、全ての選手の競技の進行が再開されます。

ローテーション・ピリオドの残り時間 1 分 30 秒でテクニカル・インシデントが発生した場合の流れは次のようになります。



7.11.6 決勝でテクニカル・インシデントが発生し確認された場合、テクニカル・インシデントを被った選手は、ランジット・ゾーン内での別のアイソレーションに戻り、修復を待つ。テクニカル・インシデントが修復された時点で、影響のあった選手はそのアテンプトを再開する。

決勝でテクニカル・インシデントが発生した場合の処理は、予選、準決勝の場合に比べて単純になります。それは決勝では同時に競技を行っている選手は一人だけだからです。男女を同時に行うとしても、ボルダークごとの競技開始を同時に行うというだけで、競技時間は共通ではありませんから、カテゴリーの中だけで処理ができるわけです。

ほかのラウンドと違うのは、インシデントの発生時にタイマーを止めることです。この時点の残り時間の把握が必要なのは、ほかのラウンドとおなじです。

そして、リードの場合と同じように選手を一時的に、ほかの選手とは別に隔離し修復を待ちます。テクニカル・インシデントの修復が終わったら競技再開で、持ち時間はほかのラウンドの場合と同様に、インシデント発生時の競技時間の残り時間で、それが2分以下の場合は2分になります。

7.12 ビデオ記録の使用

7.12.1 公式ビデオ記録が、全ての選手のアテンプトについて作成されねばならない。

7.12.2 公式ビデオ記録は、各ボルダークのコースあたり最低2台の固定されたビデオカメラを使用し、以下の点が撮影できる必要がある：

- a) コース内の各ボルダークのスターティング・ポジション
- b) コース内の各ボルダークのボーナス・ホールド
- c) コース内の各ボルダークの終了ホールドまたはポジション
- d) 7.9.5b)による限定箇所

ボルダリングでビデオ判定となるのは、完登、ボーナスのアテンプト数の問題、そしてボーナスの認定の問題です。ジャッジと選手の距離が近く、デマケーションの違反の判定もやりやすいので、選手ひとりひとりを追いかけて撮影する必要はありません。そのため、リードとはカメラのセットの仕方が変わって来ます。

ボルダークの場合はルールにあるように「固定」になります。つまりカメラを選手の動きに合わせて動かすのではなく、ボルダーク全体が見える位置に固定して、競技の間中撮りっぱなしにします。リードではひとりひとりの選手が登り始める時に撮影を始め、完登するなりフォールするなりしたらカメラを止めますので、撮影者の負担も大きくなりますが、ボルダリングでは一度撮影を開始したら、機材のトラブルなどがないかどうかを確認するだけです。

以下7.12.3~7.12.6は、リードの6.12.3~6.12.6と同じ内容ですので省略します。

7.13 抗議

以下は7.13.7の一部の文言が、ボルダリングに関するものに入れ替わっているのみで、リードの「6.13 抗議」と同じ内容ですので省略します。