

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。

6.1.2 リード競技会の通常の構成は以下のとおり：

- i. 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；
- ii. 各カテゴリーにつき 1 本のルートによる準決勝；
- iii. 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、ジュリー・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も選手管理も大変です。

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 6.1.2 i 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。ジュリー・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実際に登る壁面を指し、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。

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。

6.2.2にあるのが競技に使用するクライミングウォールの要件です。設定できるルート長さの幅についてですが、ルートのライン（これを**アクシス**と呼びます）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。

ルートの長さは厳密に測ることはできません。しかし壁そのものの高さが12m以上あって、それなりに前傾していれば、よほど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。

また、クライミング・タイムが全てのラウンドで6分間になって、極端に長いルートも作れなくなっていますし、壁が必要以上に高くなれば観客と選手の距離も遠くなるわけで、今後は比較的コンパクトな壁になっていくのかもしれない。

さて、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、全ての会場の壁の形状が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。自然の壁は一つとして同じものはありません。その自然の作り出した形状の中に登路を見いだすことが、クライミングの面白さであるわけです。

もともとスピード競技以外は、同じルートを使っては成り立たない（少なくとも成り立ちにくい）ものです。ルート＝ホールドの付け方は、確かに各大会の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、限界があります。会場ごと、大会ごとに壁が違うと言うことが、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、他競技の施設のような規格化に馴染むものではないのです。

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。

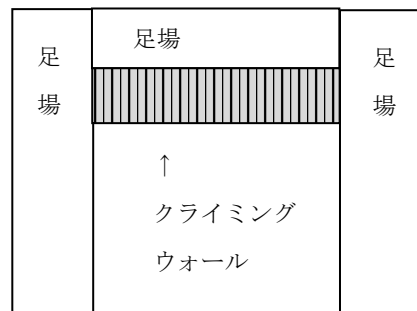
6.3 安全性

- 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、そのアテンション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：
- i. 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；
- ii. 下向きのジャンプがないこと

6.3.3 ii は同じ文言がボルダー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レンジと言うことでしょう。こうしたレンジでは、重力加速度が加わるため止めににくく、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、横方向のレンジを止め切れず、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レ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レ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てあります。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。

- i. 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；
- ii. ルートの下部を登る選手に対し、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
- iii. しかしながら本来、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。

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。ただしこれは、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く、場合によってはロープによるビレイよりも難しくなります。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良いでしょう、iii 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

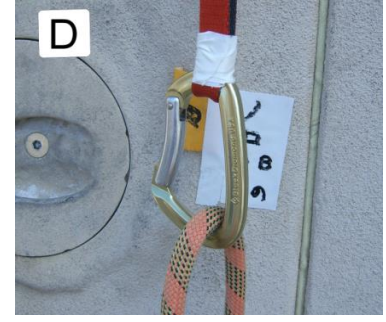
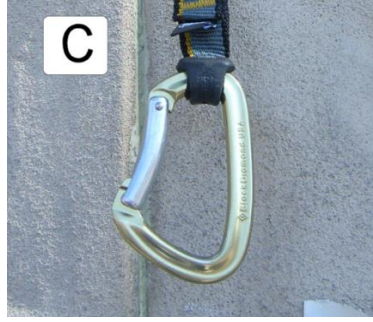
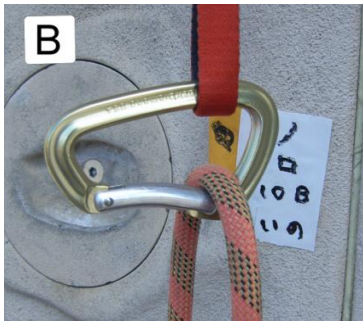
6.3.5 各確保支点には（最後のものも含め）以下からなるクイックドローを設置しなければならない：

- i. 規格に準拠し、正しく閉じられたクイックリンク（マイロンラピッド）；
- ii. 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；
- iii. 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 i 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「クイックリンク」を使用」とあります（写真 A）。クイックリンクはこれまでずっとフランス語の「マイロンラピッド」でしたが、2013 年に英語のクイックリンクに変わり、マイロンラピッドはカッコ書きで併記されるようになりました。用具類の名称は今日では英語に統一されているのでそれに合わせたのでしょう。



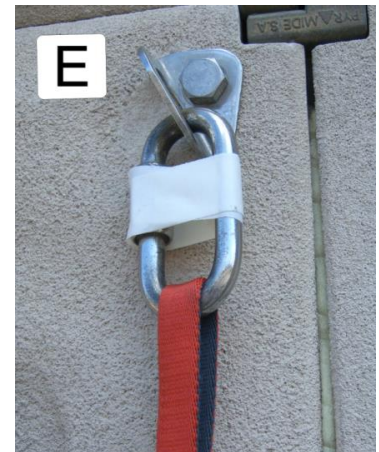
6.3.5 i はリードの支点（スピードのトップロープ支点も含む）についての規定です。まず、クイックドローの支点（ハンガー）側には、カラビナではなく「ク



「クイックリンク」(写真 A) を使用」とあります。クイックリンクはこれまでずっとフランス語の「マイロンラピッド」でしたが、2013 年に英語のクイックリンクに変わり、マイロンラピッドはカッコ書きで併記されるようになりました。用具類の名称は今日では英語に統一されているのでそれに合わせたのでしょう。

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)、ということです。



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。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：
- i. 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；
 - ii. クイックドローの連結；
 - iii. 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、ミシン縫いのスリングを使用せよ、ということです。

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増えれば、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。長さの微調整のために結び目を作るのは、結び目の部分は強度が低いのでやはりだめです。

また、長いスリングは通常は輪になっています(オープンスリング)。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の危険性があります。そのため、テープの中間部の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束は 8 の字結びでおこなうことが規定されています。ロープの結束の確認も含め、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・ゾーン内でビ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、ビ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、選手の話では実際の国際大会でそれが求められることはあまりないようですが、しなくて良いということではありませんので、選手は止め結びを必ずおこなう習慣をつけておくべきです。

- 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。

オーディオ機器＝ヘッドフォンステレオは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ためにこうした規定があります。

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も重要な連絡はありますし、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、ということでしょう。

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、各ルートを検査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、ビレイヤーは以下のことを確認しなければならない：
- i. 選手のハーネスが正しく装着されていること；
 - ii. 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；
 - iii. 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。

確保

ビレイヤーの心得です。

- 6.3.13 クライミングロープは 1 名のビ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。ビ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：
- i. 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；
 - ii. 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；
 - iii. 全ての墜落はダイナミックビレイで安全に停止させる；

- iv. 選手を必要以上に長く墜落させない;
- v. 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ビ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、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ビレイヤーのロープ操作をやりやすくすること、そして万一ビレイヤーがミスを犯したり、何らかの事故でロープ操作ができなくなった時にバックアップすることです。

その他、選手のローダウン後に、主ビ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。

またビレイデバイスは、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言うことです。これはその後の iii に関連します。iii 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）。

他は全て、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。

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。

6.3.14 ビレイヤーは常時、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。

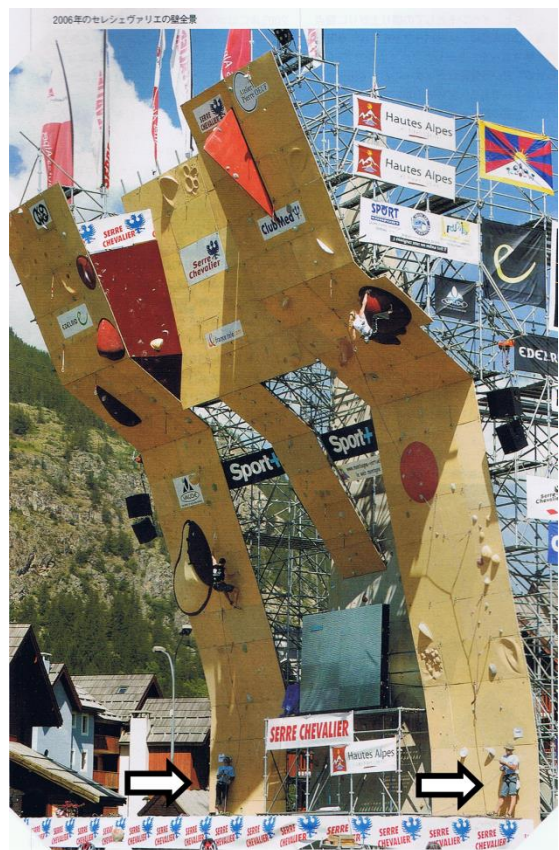
これは 6.3.13 i とも関連する事柄です。ロープをタイトにしておくクライマーが急に動いた場合に、ロープにテンションがかかります。登る動作であればそれを妨げてしまいますし、一瞬バランスを崩したような場合にロープに体重がかかれば、それが補助になったとみなされて、いずれにせよテクニカル・インシデントになります。それを避けるためにある程度のたるみを持たせろ、と言っているわけです。

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本目のクィックドロアの直下です。参考にいただきたいのは、『Rock & Snow』誌の 033 号（2006 年秋号）の P.14 の写真（右）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。

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。



6.3.15 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。

選手の競技終了後の対応です。

6.3.16 ロープを最後のクイックドロワーに通した後、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。

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、かつクイックドロワー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。

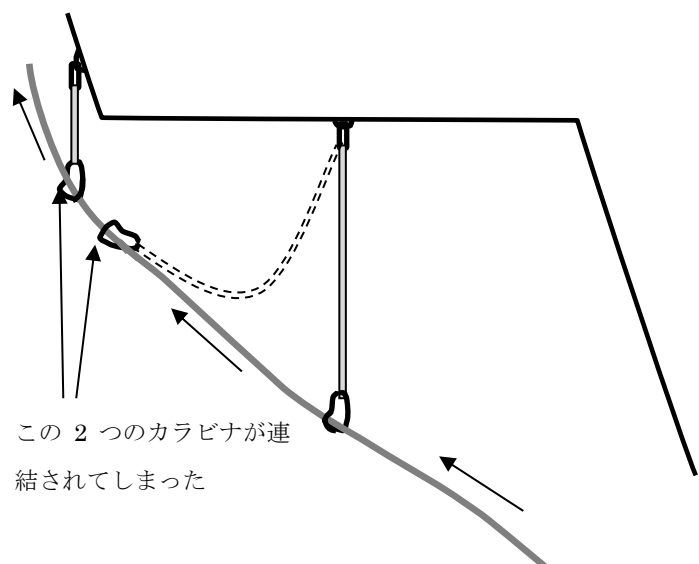
選手が降りてきたらただちに次の選手が競技を開始できる状態を作れと言うことです。選手がロープをほどくのを待たずに、ロープを回収し、なるべく早く選手を退去させよ、と言うことで、競技進行を早めるための規定です（選手は競技エリア外に出てからゆっくりロープをほどけばよいわけです）。

しかし注意しないと、クイックドロワー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ったりすることがあります。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、ループ中間の長いクイックドロワーのカラビナと、ループ出口に下がっていたクイックドロワーのカラビナが、ロープ回収の際に連結された、と言う事例がありました（下図）。

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ワー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ワーの状態を確認する必要があります。またクイックドロワー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 各ルートの審判員は：

- i. 予選及び準決勝に関しては、最低 1 名の少なくとも審判員の国内資格を有するルート・ジャッジが担当するものとする；また
- ii. 決勝に関しては、ルート・ジャッジと IFSC ジャッジが担当するものとする。

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、タッチ(=マイナス)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る。

6.4.4 IFSC ジャッジは以下の判断をおこなう：

- i. 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。
- ii. 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；かつ

ii) 少なくとも片方の手を、(a) ルートのライン上の次のホールド；または(b) ルートのライン上の、より先にある他のホールドで、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；のいずれかに届かせるための動作。

付記：6.9.5にしたがって、レジティメイト・ポジション外でおこなわれたいかなる登攀動作にたいしても「プラス」が与えられることはない。

6.4.4 i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、成績表の数字の後にノーマルの意味で「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 iiの規定です。それでは「何か」とは何かというと、次のホールドに行こうとする動作をおこなって重心が移動する(6.4.4 付記 i)、かつルート上のより先に位置するホールドに手を届けようとするムーブをおこなう(同 ii)ことです。

このii)は注意して下さい。その時保持しているものより2手以上先にあるホールドに仮に触れても、元のホールドからその2手以上先のホールドを誰か他の選手が保持(control)していない限りそれは認めないということになるからです。これは具体的には、保持しているホールドから例えば左上方に次のホールドがあり、さらに次のホールドは右上方にあるというケースを考えてのことだと思います。もしその2手先のホールドに触れたとしても、保持までは誰にもできないということであれば、それは意味のないムーブになるので、評価しないということなのでしょう。

またこの文言だとi)、ii)の両者を満たさねばならないわけですが、例えば一つのホールドに2つのナンバーがふられたデュオ・ホールドにマッチするようなケースでの重心の移動を伴わないムーブを評価できなくなるように思われます。このあたりはどうなるのでしょうか。

以前は保持しているホールドから上の壁を叩いたらプラスをとって良いと言われた時期もありますが、現在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

ただで、重心の移動が見られなければプラスにはとれません。このあたりは、全体に厳しくなっています。

また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、大きめの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も、有効に使えるのはただ 1 箇所のみ、ということもあります。そうした場合には、そのハリボテ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ないと認めない、と言うことが以前は言われていました。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（ボルダーのボーナスでは、この辺りの解釈／運用に微妙な違いがあります）。

同様なケースとして、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があります。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。

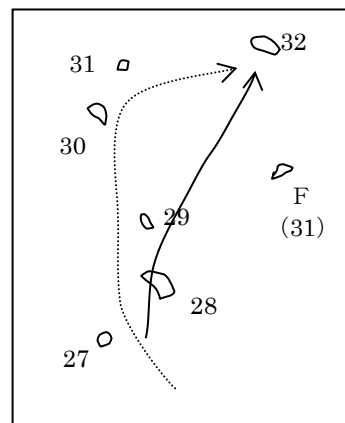
またルート図上には記入されていないホールドを選手が保持して、有効なムーブをおこないフォールするケースがあります。FRP 製のパネルそのものに凹凸のあるものを使用したクライミングウォールでは、往々にしてそうしたことが起こります。またフットホールドとして設定したホールドを手で使う場合もあります。これが 6.4.3ii) にある「選手によって積極的に使用されたもの」です。

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中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事ができるからです。

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。2013 年までは 6.4.5 として下記の規定がありました。



6.4.5 選手のそ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。

しかしこれは 2014 年版以降では削除されています。より先にあるホールドへのタッチは通常は「+」を認めるしかないでしょうが、重心の移動＝変化と先のホールドへのムーブについては、程度の差があっても、そこに審判裁量の余地は

ないという考え方（建前）に今後は立つようです。

IF が公開している判定例ビデオを見ても、よほど明確に保持していない限り **controlled** にはなっていませんし、またよほど明確に重心移動した上で手を出さない限り **used** にもなっていません。

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の有無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、と言う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、あるいは絶対確実にプラスである、と言うムーブもあります。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。

特に、**used** か **controlled** か迷うようなケースは実際に審判をするといくらでもあると思います。そう言う場合に、迷っては競技の進行が遅れます。とにかく何らかの判断をする必要があります。こうした場合は、とりあえず成績的に悪い方の破断で成績を記録します。その上で、きちんとメモをしてビデオを見ての判定に委ねるかたちです。

また、本当に微妙で、どちらでもありうるようなケースであれば、とりあえず暫定成績を出して、もし抗議が出ればその時にビデオ判定で対応、という判断も競技会の進行を早める上での 1 つの考え方です。

「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、**Lead: Numbering of Handhold manual** という文書（ルール日本語版の資料 2「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。原文は以下にダウンロードリンクがあります。

<http://www.ifsc-climbing.org/index.php/world-competition/official-resources>

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。

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 1 段階目は、競技開始前に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、2 段階目は、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 6.4.3 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

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。

ルート・ジャッジは（インター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.31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分、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。「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の意味合いが異なるなら、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分）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.15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.15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言うことです。ルートライン（アクシス）に沿ってと言うことから（トラバースの箇所では例外が出ますが）、見ただ目で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）と言うことであっても、それは「考慮しない」、としています。

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、と言うことです。

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.15 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ではなく、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.15 の説明図の No.1 と 2 のホールド)。P.15 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.15 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.15 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)、ルートライン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、2 箇所保持できる箇所のある、または両手で保持できる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.31 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。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はならないのです。

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+	} 先に下のホールドを保持
	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+	} 先に上のホールドを保持
	×	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	

原則 3 : トボは固定的なものではない

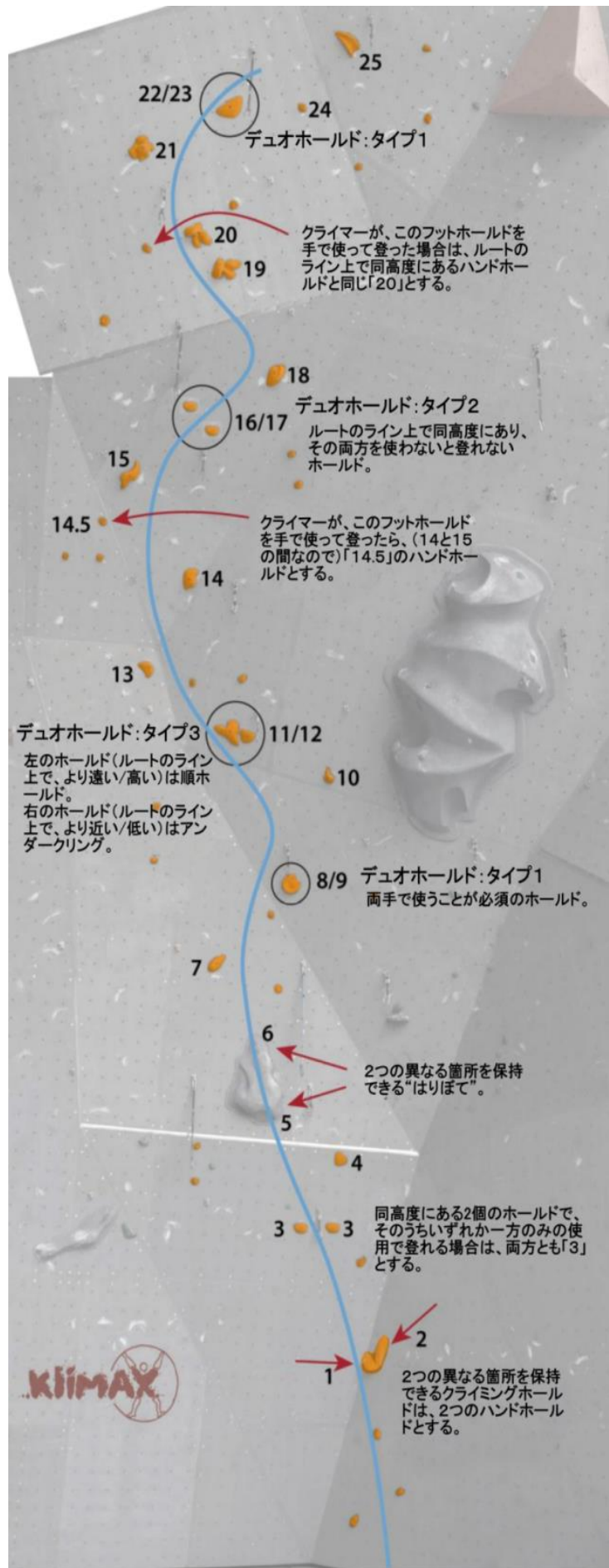
競技中に、(何人かの) クライマーが競技会前に予期されたものとは異なる手順で登ったことが明らかになった場合、ルートラインと、デュオ・ホールドの適用は見直されねばならない。その結果、ホールドの番号付けも変更が必要になることがありうる。

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の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、ルートの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自動的に与えられることになるでしょう。



説明図 (ルート図例)

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、各選手の時間の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。
- 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：
- i. 選手が6.9.1に従って競技開始した時から；
 - ii. 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ウへのクリップ；
 - ii) 墜落
 - iii. 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の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）。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か。

次に選手がアテンプッ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ッ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、6.4.9iiには完登もしくは墜落した時点となっていますが、実質はアテンプット終了時と理解すべきなのではないかと思います。

選手の競技時間の記録開始は、最終オブザベーションの40秒を過ぎて注意を受けてから登り始めた場合でも、6.4.9iの規定ではアテンプットを開始した時（＝身体全体が地面から離れた時）から計時を始めることになります。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。同着の選手があつて定員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への定員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。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で、現在のところリードがこの方式でおこなわれるのは世界選手権のような場合のみようです。

この6.5.2と6.5.3を素直に読み合わせると、2つのスターティング・グループでの予選で一方のグループの決勝進出

者が同着のために多くなった場合、もう一方のグループのクォータもそれに揃えて増やすように読めます。

しかし実際は、そういうことはせず、あくまで予定されたクォータ（リードなら各グループ 13、ボルダーは 10）以内の順位を持つ選手のみが準決勝に進むと言うことです。

6.5.2 が規定するのは、あくまで基準となる決定についての話で、実際の進出者数は個々のグループで独立して決定すると言う考え方のようです。

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。 i. 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。 <table border="1" data-bbox="430 1545 1212 1892"><thead><tr><th colspan="2">現世界ランキング</th></tr><tr><th>スターティング・グループ A</th><th>スターティング・グループ B</th></tr></thead><tbody><tr><td>1 位</td><td>2 位</td></tr><tr><td>4 位</td><td>3 位</td></tr><tr><td>5 位</td><td>6 位</td></tr><tr><td>8 位</td><td>7 位</td></tr><tr><td>9 位</td><td>10 位</td></tr><tr><td>以下同様</td><td>以下同様</td></tr></tbody></table> ii. 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。	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
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																

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定員は 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、交互にふりわけて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。

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。

- i. 予選の最初のルートの競技順は無作為順。
- ii. 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→……→a⑱→a⑳

B ルート a⑪→a⑫→a⑬→……→a⑱→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割り切れないので、21 名の例だと最初のルートの最初の選手は 2 番目のルートの 11 番目または 12 番目のどちらかで登らせることになります。ただルール上は、11 番目に固定しています。

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。

- i. 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。
- ii. 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。
- iii. 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 i~iii 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、i の「同着の選手が世界ランキング有する場合」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 iii 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 ii 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、その選手達の中の競技順は新たにランダムに決めることとなります。

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 日目の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

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、そしてそれ以外のジュリー・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、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 年まではボルダリングにのみ「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、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削除され、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形です。

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。これは厳密な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となりますが、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言うことでしょう。

- 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つてはならない。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：
- i. 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。
 - ii. 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、と言うことです。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。

一言で言えば、「競技順を迎えた選手はぐずぐずするな」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、監督が競技ゾーン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。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。ルートのクリーニングまでのアテンプト数は通常最大 20 までとし、22 を越えてはならない。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。

選手の使用するチョークがホールドに付着しすぎると、かえっ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。

クリーニングの間隔は最大選手 20 名までです。2014 年の改訂でここに若干の幅が与えられ、20 名は原則で 22 名を越えなければ OK となりました。したがって決勝はなし、準決勝は 1 回。予選は文言通りだと 44 人までだと 1 回、45 人から 66 人が 2 回……となりますが、この書き方はあくまで原則は 20 までということなのでしょう。

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かかる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。

予選は、フラッシュで全員が 2 本のルートを登ります。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（国内でも大きな大会は、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

準決勝以降の形式や競技時間の規定です。

- 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。
- 6.7.16 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。
- 6.7.17 準決勝及び決勝の競技時間は各ルート 6 分間とする。
- 6.7.18 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。
- 6.7.19 準決勝は、両カテゴリーが同時に競技をおこなう。
- 6.7.20 決勝では;

- i. 先立って、決勝進出選手の紹介をおこなわなければならない。
- ii. 各カテゴリーの最後の選手の競技開始予定時刻が、同じカテゴリーの最初の選手の競技開始予定時刻の90分以上後になることがないように計画されねばならない。

長い間、競技時間は予選が6分間、準決勝以降が8分間でしたが、2017年の改訂で全て6分間に統一されました。冗長性を無くすこと、競技会全体の時間をなるべく短縮することが現在のIFSCの基本的な考え方で、これもそれに沿った改訂です。

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いるわけで、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（6分）の計時が始まるという形です。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も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、競技順による有利不利の違いはかなり解消できると思われます。

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・プ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。

予選がフラッシュなので、いわゆるオブザベーションがおこなわれるのは準決勝以降になります。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言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「例外的に長いルートの場合は、延長してもよい」とありますが、こちらも実例を聞きません。

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ーも、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うのも不可です。運営側もそうしたものがあつたら事前に撤去しておくべきです。これは、オブザベーションは基本的に地上からおこなうものだからです。こうした違反は、通常は口頭での注意止まりと思いますが、繰り返しおこなった場合は、イエローカードになるでしょう。

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。

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、大会慣れし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 番目までの選手をコール・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、さらにオブザベーション前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 選手の身体のあらゆる部位が地面から離れたときをもってアテンプトの開始とし、競技時間の計測が開始される。

アテンプト開始の定義は、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ティングスタートのような設定はありません（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ウ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：

- i. 選手は、クイックドロウ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ウに地面の上からクリップしても良い。

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

i の「順番に」と言うのは、アクシスに沿って、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ウを飛ばして先のクイックドロウ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ウにクリップできる時、先に上のクイックドロウ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ウ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ウに地面の上から（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ウ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本目の手前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。

ii 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。

次の iii に「選手は常にレジティメイト・ポジションになければならない」とあり、続いて選手がどうなるとレジティメイト・ポジションを外れたとみなされるかの定義があります。

iii. 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、最初の未クリップのクイックドロワーに到達、あるいは通過して、以下のホールドを通り過ぎているとき、選手はレジティメイト・ポジションを外れたものとする。:

- * 同じカテゴリー/年齢別グループの他の選手が、クリップ可能であることを示している；あるいは
- * その状態から未クリップのクイックドロワーにクリップ可能であるとチーフ・ルートセッターが判断している。

ここに挙げられているのは、未クリップのクイックドロワーに関するもの——どこまで未クリップのままでも許されるか？＝どうなったらレジティメイト・ポジションからはずれるか？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。

以前はまず「選手の身体の全てがクイックドロワーの下端のカラビナを越えていない」と言うのがあげられていましたが、これは傾斜のあまりない（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、現在では実効性はなく、2017年の改訂で削除されました。

またこの部分全体の表現の仕方が、2017年に変わりました。以前は「～ならばレジティメイト・ポジションにある」という言い方だったものが、「～となったらレジティメイト・ポジションから外れる」という言い方になっています。ただ言っていること自体が変わったわけではありません。

ともあれ現在では、とにかくクリップ可能と判断できるところにいる限り、レジティメイト・ポジションであると考えて良いでしょう。なお文言の順番では、チーフ・ルートセッターの判断が後にありますが、実際の運用ではこちらがまずあります。つまり、ラウンド開始に先立って、クリップポイントが判断しにくく選手がランナウトしそうなところは、どこまでならクリップできるかをセッターに確認しておきます。そして、その判断を越えたところからクリップした選手が出たときに、それを修正するということになります。

しかし変更があった場合、遡って前の選手がインシデント扱いになると言う事態がありえます。**最初に想定する最後のレジティメイト・ポジションはマージンを見ておいた方が無難**と言えるでしょう。

なお補足ですが、クリップする際に選手がクイックドロワー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。ループなどで長いクイックドロワー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ワーに触れてはいけないとは、どこにも書いていません。クイックドロワーに体重を預けない限り（この場合は6.9.9x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、カラビナにいった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ワー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ー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ーについて、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 iii)で規定されているレジティメイト・ポジションを外れない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、濫用すべきではないと IFSC では考えているようです。

なお青十字にせよ 6.9.3 iii)にせよ、青十字やクリップできる最後のホールドを保持した状態では、まだレジティメイト・ポジションにあります。その状態でそれより先のホールドへのムーブを起こしたり、実際に次のホールドを保持することは可能なので、それで競技中止にはなることはありません。さらに先に進んで青十字やクリップできる最後のホールドから手が離れた時に初めて競技中止です。

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と考えられます。

国内では当初この解釈をしていましたが、IFSC Judging Manual 2012 で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.」とされました。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、と言うことです。これは、選手がランナウトして突っ込むのを防ぐためというのがあるのでしょう。

それが、今年（2018年）から覆りました。レジティメイト・ポジションにある間の選手の行為が、全て評価の対象になります。例えば青十字ホールドやクリップ可能な最終ホールドを保持した状態でその次のホールドを保持すれば、それは成績として認めると言うことで、国内の以前の解釈にもどることになります。

6.9.6 選手が上記の 6.9.3.i 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。

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。

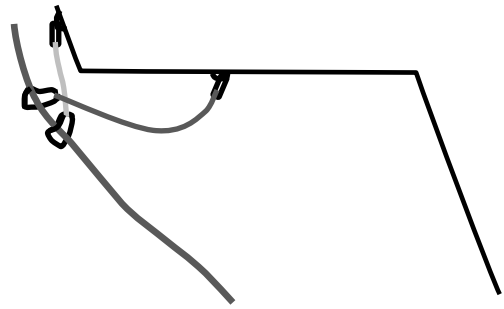
Z クリップになってしまった場合の対処の方法は、競技会以外の場合と同じです。通常は安全上の理由から下側のカラビナからロープをはずしてかけ直しますが、ルール上はどちらをはずしてかけ直してもかまいません。ある程度登ってしまっている場合などは、上側のカラビナからロープをはずした方が楽な場合もあります。またこの時にクライムダウンをすることもできます。

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 iii の基準に準じて判断し、6.9.3 i の違反として競技中止にしなければなりません。

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 の冒頭に「選手が上記の 6.9.3.i に従ってロープをカラビナにクリップしながらも」とあるように、Zクリップ自体は 6.9.3 の規定に違反しているわけではありませんし、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。



これはおそらくは、長いクイックドロワーを使用したところでは、形としては Zクリップでも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（右図）。また、最終クイックドロワーへのクリップが Zクリップになった場合も同様です。

こうしたケースでは安全上もアテンプトの進行上も、あえてかけ直しをする必要はありません。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規定したら、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ワ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。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、後述の 6.9.9 で定められていないケースであっても、選手がそれ以上登ったら危険と判断される状況であれば、IFSC ジャッジが競技中止を宣告するというものです。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。

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そうですが、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？というと、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3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。

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る。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、国体では以前から、スポーツタイマーで残り時間を表示して選手が確認できるようにしていましたが、国際大会でも、IFSC の発行する主催者向けの“Organizer’s Handbook”では現在、そのようにすべしという記述が入っています。

そうしたタイマーが用意できない場合は、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。

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：

- i. 選手が墜落した；
- ii. 選手がルートの競技時間を超過した；
- iii. 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・プ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；
- iv. いかなるものであれホールド取付け用にあけられている穴を手で使用した場合、ただしボルトオンホールドのそうした穴は除外する；
- v. 壁やその一部を構成するものに取付けられた、広告やインフォメーション用表示物を使用した；
- vi. 選手が壁の両脇または上端の縁を登るために使用した；
- vii. 選手がハンガー（その取付け用ボルトを含む）、クイックドロワーを登るために使用した；
- viii. 選手が規則に従ったクイックドロワーへのクリップを行わなかった；
- ix. 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；
- x. 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。

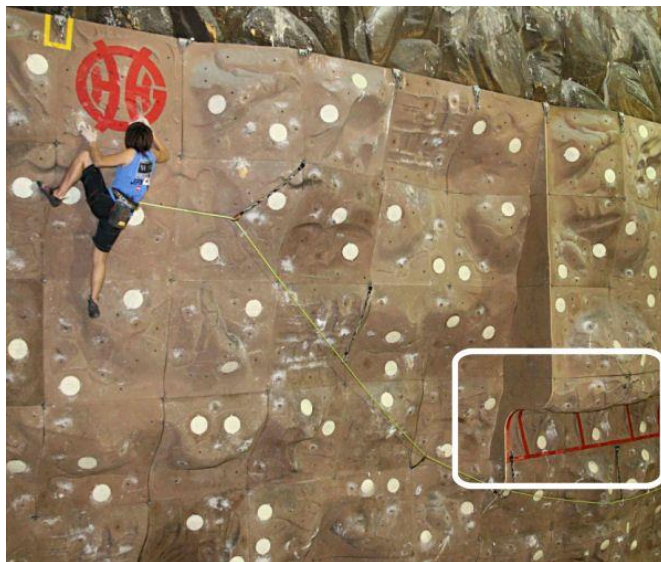
iii から vii は、選手が壁の中の使ってはいけないものを使ったケースです。

iii 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っ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、ルーフ下の一角を赤で限定した（前ページ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。

このデマケーションの範囲ですが、ヨーロッパではあくまでテープの向こう側だけがデマケーション範囲で黒テープそのものの上は OK とのことです。スマリングした足がテープにかかっているのはセーフです。

なお、以前あったような「触れてもいけない限定」をしてはいけません。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。



また特殊なデマケーションとして、取付けたハリボテの縁と壁の間にできた隙間を塞ぐケース（右写真）。またボルダーで、1つのボルダー（課題）の範囲を規定するためのものがあります。

iv のホールド取り付け用の穴は、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マ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）。

これについては2014年の改訂で「クライミングウォール」の限定が消え、ハリボテのホールド取り付け穴も使用禁止となりました。この際の原文の表現に誤りがあり、ホールドのボルトを通す穴も含まれるように読めたのですが、年度中に訂正されて使用して良いことになりました。“Judging Manual”では、セッターが使わせたくない場合は事前に埋めておくこととされています。最近ではホールドメーカーの方でも、この穴を埋めるためのパーツを出しているところがあります。

さてホールドの穴はともかく、クライミングウォールの穴は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、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）と主張できることとなります。そうすると成績の判定上、非常に面倒なこととなります（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。

v は、最近のワールドカップなどで壁に取り付けられる Start と Goal の表示や大会名、スポンサーロゴなどで厚みのあるプレートの使用の禁止です。これは 2014 年のトロントのボルダリングのワールドカップで、実際にそれをホールドにしてはがした選手がいました。それが原因で 2015 年に追加になったのではないかと思います。この時ははがして落ちているしセッターが周到にその周りにデマケーションを貼っていたのですが、仮にデマケーションがなく、選手がそれを使って登ってしまったら……ということで、これが追加になったのではないかと思います。

次の vi は壁の縁（エッジ）で、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。

右の写真で A の枠内と B の枠内の左端は同じように見えます。しかし横に回って撮影した次ページの写真をみると、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。

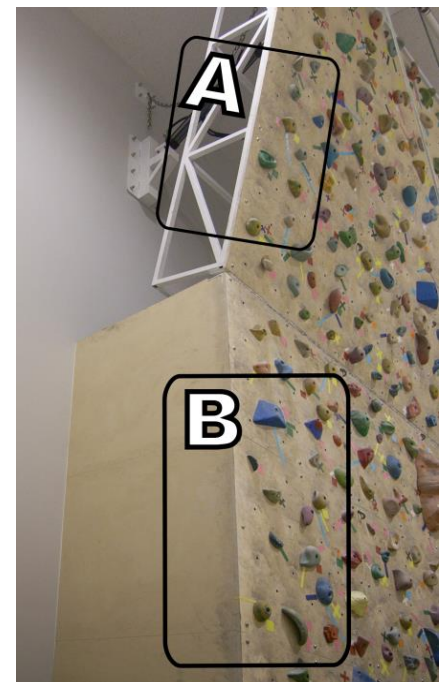
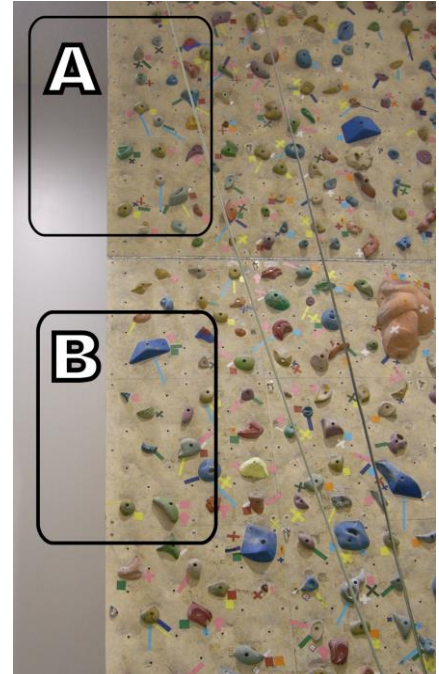
この縁（edge）を「デマケーション」と混同する人がいますが、デマケーションは、**選手が本来使って良いはずの部分を使用禁止にしたもの**を指します。縁はそれとは異なり、**もともと絶対に選手が使用してはいけない部分**として定義されていますので、両者は別物です。

そのためデマケーションは先に述べたように、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。

ともあれ現在の国際大会のクライミングウォールは、こうしたエッジ使用での競技終了を避けるために、エッジを作らないか、エッジのある場合には後付けでカンテ状にできるようにすることが求められていますので、国際大会では例外的なものになっていくでしょう。

vii 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）からでしょう。

なお、人工壁によって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。vii 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言うこととなります。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 iii 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。

i. 6.9.3

ii. 6.9.4

iii. 6.9.9ii～x

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滅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と、選手がクイックドロウ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。

さて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、全てのアテンプッ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。

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：
- i. 6.4.2i に従って完登とされた全ての選手を 1 位とする；
 - ii. i より下位の順位は、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
- 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：
- i. それが予選の両ルートの場合、順位は与えられない；
 - ii. それが予選の一方のルートの場合、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。

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。

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上昇となる。
- 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。

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。

- 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：
- i. 決勝ルートでのアテンプト後に 1 位、2 位、3 位にかかる選手に同着がある場合、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。
- ii. 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。

さて、決勝で 3 位以内—表彰台に関わるところで同着が合った場合には、アテンプトに要した時間が短い方が上位になります。これは 6.4.6 にあるように「選手のアテンプトの開始から終了まで」で、選手がその最高到達点に達した時点までではありません。したがって、同じ記録を持つ 2 選手について最高点に達するまでの時間が同じでも

- ・ A 選手は最高点に達した後、少しもどってレストしてから出直して落ちた
- ・ B 選手は最高点に達すると同時に落ちた

とすると、B 選手の方が上位になるわけです。

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：

- i. 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；
- ii. 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を計算します。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。

例に挙げられているのは、同着がいる場合の処理です。表計算などで処理する場合は、以下の式で求められます。

$$\text{順位} + \frac{\text{同着の人数} - 1}{2}$$

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。それが次の 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。

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。

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、予選を通過でき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34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しなければなりません。

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。ただ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：
- i. ホールドの破損や緩み；
 - ii. クイックドロワーやそのカラビナが適切な位置にない；
 - iii. 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、ビ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方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分け、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：
- i. 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。

i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ワ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 x 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。

ii. 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。

ii 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えます。

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。ルール本体には記述がありませんが、IFSC Judging manual では、他の選手やコーチとの接触がない状態で待て（the competitor must wait for his second attempt without having any contact with other competitors or coach、となっています。

フラッシュは他の選手の登りを見て良いのだからそのままでも良いという風にも思えます。しかし同時に、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そのままにするとすれば、その選手に余分な情報を与えることになるので、まずいと言うことです。

しかし注意すべきは「隔離せよ」とは書いていないことです。これは、フラッシュの競技進行状態からして、隔離までは難しいということなのかもしれませんが、他の選手の登りを見ることは許される、と言う風にとれます。

6.11.5 選手が：

- i. 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
- ii. 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になります。

なおこれは、その限度一杯休まなければならない、と言うことではなく、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：

- i. 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；
- ii. 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。

i は当たり前のことで、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 ii 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。同時にジューリ・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、ジューリ・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、ジューリ・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：

- i. 予選では、各ルート最低 1 台のビデオカメラを使用する；
- ii. 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とい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。

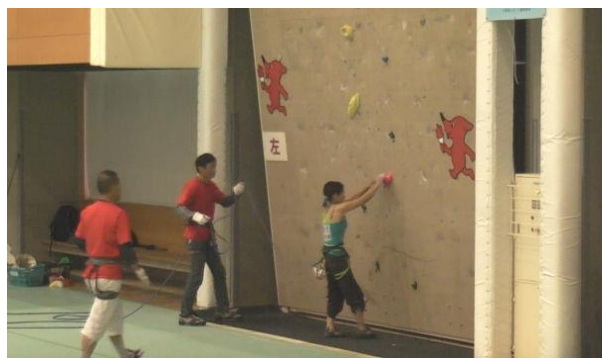
付記：撮影係が業務を妨げられず、また何人もカメラの視界を損なうことがないように、細心の注意を払わねばならない。

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、さらに選手が保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（写真 上）。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っかいで、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（写真 下）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 6.12.4 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 Cinemi 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"の判別と、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（クィ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よう。

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：

- i. 公式ビデオ記録
- ii. 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ず、かつ
- i. 文書による場合は、IFSC のウェブサイトにある書式、またはそれと同じ内容を記入した書面で、競技規則の中で抗議が関係する該当条項を明らかにした上で、
 - ii. 当該選手団の役員、またはその大会に登録された役員がない場合に限り、当該選手が署名をして提出されねばならない。
- 6.13.2 6.13.3 に従っておこなわれる抗議を除き、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。抗議が認められた場合、または受理されない場合には抗議料は返金される。抗議が認められない場合、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。こうした抗議は書面で、該当する選手団の役員が署名をしておこなわねばならない。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 選手のアテンプト中止に関わる、またはアテンプト中止が必要となった事態に対する抗議は、ただちに、遅くとも次の選手のスタート前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、抗議内容を伝えねばならない。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。
- 6.13.5 選手の成績に対する抗議は、ジュリー・プレジデントに対して文書で：
- i. 予選または準決勝についての抗議は、そのラウンドの全公式の成績一覧が発表されてから 5 分以内におこなわれなければならない。
 - ii. 決勝についての抗議は、当該選手の暫定成績が表示された後ただちにに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。

この最後の付記は重要です。一例として福井国体で、2 つのホールドのところ（あるホールドの controlled と used、そして次のホールドの controlled）に 40 名がひしめくという状態になりました。下のホールドの used か上のホールドの controlled かの判定に抗議があり、結局この 40 名全てのビデオ記録を確認するということがありました。

40 名のビデオ確認というのは、1 人 30 秒でも 20 分。実際には SD カードから選手のビデオを拾って再生して、とい

うことですのでもっとかかります。大変な作業ですが、やらざるを得ないことです。

こうした場合の一般論ですが、同じところで落ちる選手が出れば、いずれビデオ判定になるわけですから、成績判定に迷う場面では、その時点につける成績は低い方でつけ、メモをしてビデオ判定に委ねた方が良いと思います。

速報がある場合、選手は登った直後に暫定の記録を知ることができます。これが後から下げられるか、上がるかで選手の心証は大きく異なります。最初から低ければあきらめがつく場合でも、公式成績で下がっていたら、それで抗議になる可能性が高くなり、その対応で余分な時間を取られることになります。

抗議にならなかった場合でも、選手には悪い心証を残すことになります。

6.13.6 抗議を受けたら Jury・プレジデントは (Jury・プレジデントが当初の判定に関わっている場合 IFSC デリゲイトは)、ただちにその抗議に対する対応をおこなわなければならない。

抗議が公式の成績に対するものであるなら、Jury・プレジデントは公式の成績が「Under Appeal (抗議判定中)」であることが、抗議がどの成績に対するものかを明らかにして、確実に告知されるよう手配する。

6.13.7 Jury・プレジデント (テクニカル・デリゲイトが担当した場合はテクニカル・デリゲイト) は、競技会の日程を遅延させることなく抗議に対処しなければならず、そのために全ての人員や便宜を活用することができる。

6.13.8 抗議内容に関して確証が得られない場合、当初の判定が有効となり、抗議料は返金される。文書による抗議の場合、裁定の結果は文書として Jury・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。

抗議の結果

6.13.9 抗議審判団の裁定は、最終的なもの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

i. 予選、準決勝に関する抗議については、原裁定の発表後 5 分以内に

ii. 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。

これは通常の抗議ではなく、何らかの抗議がおこなわれ、それに対する裁定が発表された段階についての規定です。

6.13.10 は裁定そのものへの抗議ではなく (それは 6.13.9 で不可とされている)、抗議に対して出された裁定によって発生したことがらへの抗議ということになります。