

IFSC ルールを読む（2011 年版）

2012-03-06

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。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 年にも改定がおこなわれます。理由のひとつはこの年、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のでしょう。

さらにここに来て、古くからの宿願であったオリンピックへの採用が現実味を帯びてきたということがあります。そのためオリンピックへの採用に有利に働くようなルールに変更していくという動きが生じています。今年から来年にかけては、ルールの大きな変更の可能性があります。

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バ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再編成することは不可能ではなかったはずです。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ないでしょうか。

現在のリード、ボルダ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って、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 13 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 (IFSC)
- 2 加盟団体
- 3 一般規則
- 4 リード
- 5 ボルダリング
- 6 スピード
- 7 チーム・スピード
- 8 ワールドカップ・シリーズ
- 9 世界選手権規則
- 10 世界ユース選手権規則
- 11 競技中における罰則規定
- 12 抗議
- 13 アンチ・ドーピング

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、「3.一般規則」から「6.スピード」まで、そして「11.競技中における罰則規定」と「12.抗議」でしょう。「8.ワールドカップ・シリーズ」から「10.世界ユース選手権規則」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。

「13.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。

これらの全てを理解できているのが理想ですが、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、3.一般規則から 5.ボルダリングまでで、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。

セクション 1 の拾い読み

「本題」となるセクション 3~5 に入る前に、セクション 1 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

1.3.2 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。

- a) ワールドカップ・シリーズ (The World Cup series)

- b) 世界選手権 (The World Championship)
- c) 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。

- a) 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。

- b) 世界選手権

2 年に 1 度、奇数年に開催されます。

- c) 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。

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。

- a) ジュリー・プレジデント

ジュリー・プレジデントは競技エリア—— アイソレーション・ゾーン、コール・ゾーンと競技ゾーン—— 後者はクライミング・ウォールとその前方及び隣接するエリア、ビデオの記録と再生のために必要なエリアのように、競技会の安全性と公正な運営のために特に決められた他の全ての場所を含む——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。しかしながら、ジュリー・プレジデントは通常、ジャッジの任にあたることはないが、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を遂行することを選択してよい。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。

- b) IFSC ジャッジ

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 ジャッジの補助をおこな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。彼ら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。

- c) チーフ・ルートセッター

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。また、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。

d) IFSC デリゲイト

IFSC デリゲイトは、競技会開催中の IFSC の組織に関係したことがらを担当する。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 デリゲイトが欠席している場合にはジュリー・プレジデントが IFSC デリゲイトの職務を代行する。

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、IFSC デリゲイトをもって審判団は構成される。

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でしょう。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。

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「一般規則」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。

セクション3 一般規則

3.1 競技種目、カテゴリー、ルートのタイプ

競技種目

3.1.1 国際競技クライミングは以下の種目がある。

- a) リード：下方から確保された選手が、ルートをリードで各クイックドロウに順番にクリップしながら登り、ルートのラインに沿った最長到達距離で選手の順位が決定される。
- b) ボルダリング：複数の別個の短いテクニカルなルート（ボルダー）を、ロープは使用せず、安全のための着地マットを使って登る。選手が達成した得点の合計とアテンプト数の合計で順位が決定される。
- c) スピード：下方から確保された選手が、ルートをトップロープで登り、完登した選手の所要時間で選手の順位が決定される。

一般規則の最初の 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、とすることです。

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。

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から選手の身体全体が地面から離れ、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ています。これが墜落し、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。

3.1.2 国際競技会は、リード、ボルダリング、スピードの独立した大会から構成される。個々の競技会が、全ての種目を含んでいなくともよい。

「国際競技会は、リード、ボルダリング、スピードの独立した大会から構成される。」と言うのは、各国際大会で複数の種目を実施するとしても、各種目の競技それぞれが独立した 1 つの大会である、ということ。国体のように、各種目の成績を総合するのではない、ということでしょう。その一方で 3.13.2 には「各国選手団の順位と、個々の選手はその大会の全ての種目を含めた総合順位が以下の大会において作成されねばならない。」と言う、矛盾したとも言える文が見られます。

しかし実際のところ、こうした「総合順位」は、発表しますが重要視されてはいません。選手の格付けである世界ランキングも、各種目別のものしかありません。ワールドカップもリードとボルダーではシーズンを分離していますし、もともと複数の種目を実施する大会、特に 3 種目全てを実施する大会となると、いわゆる選手権大会（世界選手権、大陸別選手権）に限られてきます。少なくとも現状では、「総合順位」はおまけ的な性格のものと考えて良いでしょう。

カテゴリー

3.1.3 各国際競技会は、男子、女子の各カテゴリーからなる。

先にも少し触れましたが、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ですが、厳密には間違いです。

競技形式

3.1.4 各国際競技会での、各ルート／ボルダーのアテンプトの方法は以下のとおり

- a) オンサイト：規定に基づくルートのオブザベーションの後、選手は自身の競技前は、他の選手の競技を見ることができない。
- b) フラッシュ：フォアランナーによるルート／ボルダーのデモンストレーション、と他の選手の競技の一方または両方を見ることができる。

競技の形式として、フラッシュとオンサイトが上げられています。オンサイトは言うまでもなく、定められたルート下見（オブザベーション）のみが許され、それ以外にはいっさいルートに関する情報を与えられることなく登るものです。それに対しフラッシュは、オブザベーションだけでなく他のクライマーまたはデモンストレーター（これもフォアランナーと呼びます）の登りを見ることができるものです。

3.1.5 国際競技会のルート／ボルダーでの競技は、特に指定のない限りオンサイトで行われる。

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。ボルダリングについては、今の所フラッシュにするという話はありません。スピードは昔からフォアランナーが登るところだけを見せるフラッシュでおこなわれています。

3.2 クライミング・ウォール

3.2.1 以下の例外を除き、クライミング・ウォールの表面全てを使用して登ることが認められる。

- a) ボルト・オン・ホールドの設置用にクライミング・ウォールに明けられた穴を、選手は手で使用してはならない。
- b) 壁の両側と上端の縁は登るために使用してはならない。

ここで規定されているのは壁の規格や仕様ではなく、選手が競技中にクライミング・ウォールをどのように使うことを認めるか、です。

まず大前提として、「以下の例外を除き、クライミング・ウォールの表面全てを使用して登ることが認められる。」と言うことがあります。つまり基本的には、選手は壁とホールドは全て使って良いのです。例外は、ホールドを取り付けるための穴、そして壁の両側と上の縁です。

ホールド取り付け穴

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、傾斜の緩いところはと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 4.8.2 に次のようにあるからでしょう。

（選手の成績として記録される）ホールドはチーフ・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、ルート・ジャッジが判定に使用するルート図）に記入されたもの、**また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。**

壁の中にあって使用禁止でもなく使用限定（これについては次に説明します）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）のですから、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する、と言うことです。

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。それなら使用禁止にしまえ、ということです。

壁のエッジ

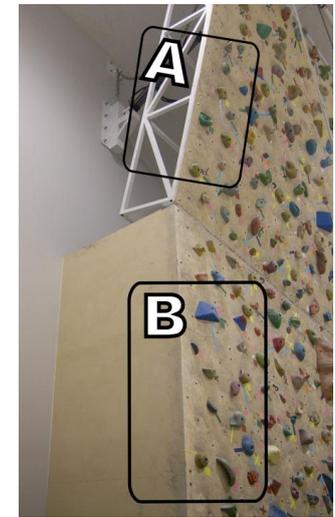
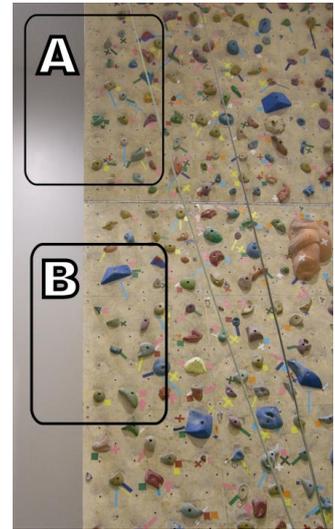
壁の上と左右両端の縁＝エッジも使用禁止です。これは、その縁が壁そのものの（つまり板の）縁である場合は禁止と言うことです。もしそれが凸のコーナー（カンテ）状でその向こう側に壁が続いていれば、使ってもかまいません。

右の写真を見てください。上の写真で 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下の写真をみると、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「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、先の 3.2.1 で選手が本来使って良いとされている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。



デマケーション（限定）

3.2.2 ホールド、壁の一部分、はりぼてを、登るために使用することを認めない必要がある場合、限定部分を、連続的、かつ明確に見分けられるように黒でマークしなければならない。
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。

さて先の話に出てきたデマケーション（限定）の規定が次の 3.2.2 です。

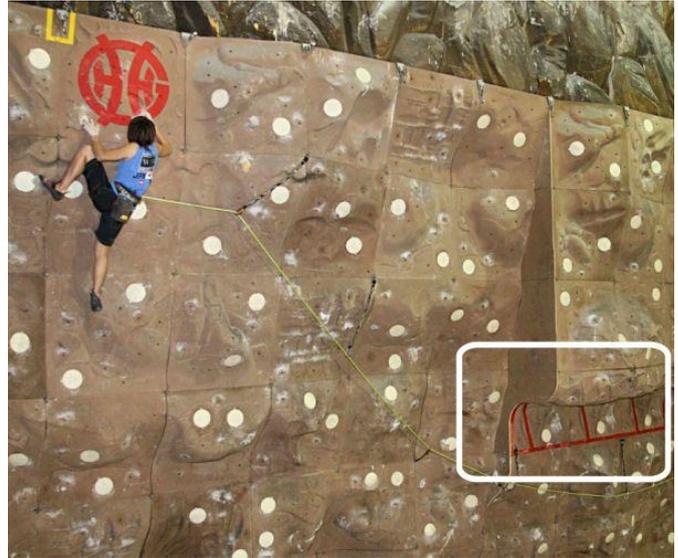
この限定のことを、以前は「バウンダリ」と呼んでいました。その頃の限定は、原則として赤でマーキング（使えない部分やホールドを囲む）し、それに触れただけでそこで競技はストップになる（成績はそのバウンダリを使ったり触れたりする直前のものになる）という厳しいものでした。

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、ルーフ下の一角を赤で限定した（次ページの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」をしてはいけない、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。



3.3 安全性

3.3.1 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。

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 3.3.1 です。以下、安全を確保するための規定が列挙されていきます。

責任の所在

3.3.2 ジュリー・プレジデントは、競技エリアについての安全性について何らかの疑問がある時、チーフ・ルートセッターとの協議のもと、そ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。役員であれ、それ以外であれ、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。

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 3.2.2 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。

ビレイヤー

3.3.3 主催者から指名されるビレイヤーは、競技会におけるビレイの方法について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を認められない。

リードとスピードのビレイヤーの規定です。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。

ルート／ボルダーと用具

- 3.3.4 各ルート、ボルダーは、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たりその妨げとなることを避けるように設計／設定されねばならない。
- 3.3.5 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、ボルダーを点検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、全ての安全のための用具と進行手順が、IFSC 規格（EN 規格、または相当する国際規格）に則っていることを確認しなければならない。
- 3.3.6 競技会で主催者及び選手に使用される全ての器具は IFSC 規格（EN 規格、または相当する国際規格）を満たしているか、さもなければ、IFSC または、例外的な状況でジュリー・プレジデントが IFSC の代表としての権限を持って指定したものでなければならない。一般的なものとして、リードとスピードでは、主催者が用意したシングル・ロープを使用しなければならない。ロープ交換の回数は IFSC ジャッジが決定する。

3.3.5 は IFSC 役員の義務の規定です。ルートの設定上の問題その他を IFSC 役員が確認しなければならないとしています。これを怠った場合、何らかの事故が発生した場合には責任を問われ、時には訴訟ともなるでしょう。

3.3.5、3.3.6 では、安全確保に関わる器具、用具は「IFSC 規格（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）。なお、ここでいう「IFSC 規格」は、少なくとも現状では実態はないと思われます。IFSC の UIAA からの分離前は、ここは「UIAA 規格」でした。したがって現実的には UIAA 規格を「相当する国際規格」の一つとして運用します。

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のことでしょう。3.3.6 の中に逃げ道が用意してあります。それが「IFSC または、例外的な状況でジュリー・プレジデントが IFSC の代表としての権限を持って指定したもの」なら使用を認めるという一文です。

- 3.3.7 ルート上の用具について、以下の安全対策が留意されねばならない。
- a) 競技会中に使用される各確保支点（終了点も含め）は、認可を受け適切に閉じられた、8mm または 10mm のマイロン・ラピッドに、もう一方の端には選手がロープを通すカラビナをつけた、連結されていないミシン縫いのスリングを接続したクイックドロウ・スリングを備えていなければならない。
カラビナへの横向きの負荷の可能性は最小限でなければならない。
- b) 通常のクイックドロウ・スリングより長いものが必要な場合は、少なくとも同等の強度を持つ、1 本のテープでできた（ミシン縫いの）テープスリングを、通常の短いクイックドロウに替えて使用しなければならない。輪になったスリングは粘着テープでまとめておくべきである。どのような場合でも、通常の長さのクイックドロウを（マイロン・ラピッドや安全環の有無を問わずカラビナで）連結したものを使用してはならない。また、ロープやテープを結んだスリングは使用を認められない。

3.3.7 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、クイックドロウの支点（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」（右写真）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、正しく縫製したものよりも強度が低いからです。

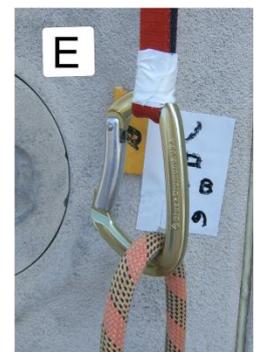
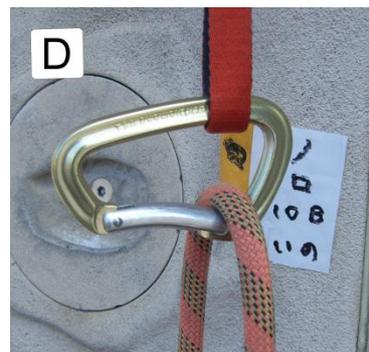
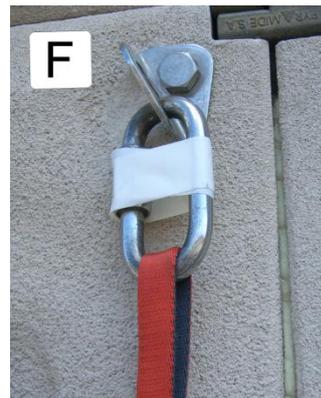
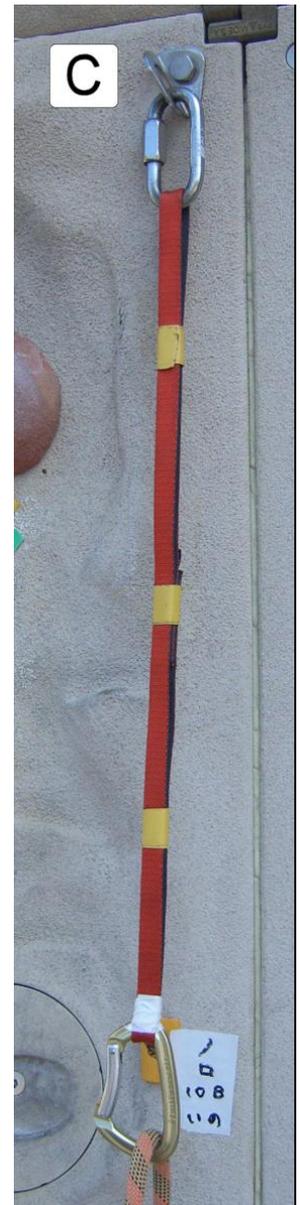
さらに「カラビナへの横向きへの負荷（原文は”cross loading”）」の可能性は最小限でなければならない」とあるのは、カラビナの短軸方向への荷重（下写真 D）を指します。カラビナが回転して中途半端なところに引っかかった状態で荷重がかかることがないように、テープや専用のゴム輪などで固定しておけ（下写真 E）、ということでしょう。

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。そこでそれを防ぐために、クイックドロ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（下写真 F）。

b) は a) の補足です。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—— 1つのクイックドロローには必ず 1本の適切な長さの、ミシン縫いのスリングを使用せよ、ということなのです。

これは何故かという、クイックドロローはマイロン・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。組み合わせる製品が多くなれば、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（右写真 C）。



医療関係者

3.3.8 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、負傷者が毎年出ています。ボルダリング競技ではマットが適切でない、すぐに負傷者がでるので要注意です。

3.3.9 負傷、その他の病気など、どのような理由であれ、選手が競技をおこなうにふさわしい状況にないと信ずるに足る理由がある場合、 Jury・プレジデントは以下の身体テストの後、選手の検査を競技会専属医師に依頼する権限を有する。

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。

この検査の結果に基づき、競技会専属医師が当該選手は競技を続けられる状態にないと判断する時、 Jury・プレジデントは当該選手の競技参加を停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にあると判断すれば、 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にあると判断すれば、 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、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、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。

特例措置の禁止

3.3.10 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、つけなければ全員につけません。

3.4 競技順リスト

3.4.1 競技会予選ラウンドの参加選手名簿は、少なくとも競技会に先立つ4日間 IFSC のウェブサイト上で公表され、オンライン登録の進行に従い更新されねばならない。

予選の公式競技順リストは競技会に先だって作成され、テクニカル・ミーティングで配布されねばならない。競技会予選当日の、3.5.1の規定にもとづく選手の参加確認の受付終了後、欠席選手の氏名は公式競技順リストから削除される。選手の競技順及びグループ分け（必要がある場合）は変更しない。

公式競技順リストは、競技会の公式の掲示板とアイソレーション・ゾーンに掲示され、競技会の審判団のメンバー、チーム・マネージャー、競技会の広報担当、メディア関係者の代表に公開されねばならない。

3.4.2 競技会の以降の各ラウンドの競技順表は、競技会の先立つラウンドの公式リザルトが発表され、抗議に対する

処理が終了した後、前項と同じ形で公表されねばならない。さらに加えて、例えばチーム・マネージャーと選手の宿泊する主なホテルなど適切なその他の掲示板でも発表されねばならない。

国際大会の参加者名簿は、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、手続きがきちんと完了しているかどうかを選手が確認できます。

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との相性もあって受信できないこともあるようです。

競技順は国際大会の場合、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、ここで配布される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が、配布／掲示先には前記の他に「例えばチーム・マネージャーと選手の宿泊する主なホテルなど適切なその他の掲示板」が加わります。

3.4.3 各競技順リストには以下の内容が含まれねばならない。

- a) 競技順
- b) 各選手の氏名と IOC の国別コード
- c) 各選手の世界ランキング（保有する選手について）
- d) アイソレーション・ゾーンのオープンとクローズの時刻（必要な場合）
- e) オブザベーションまたはデモンストレーション及び競技の開始時刻（必要な場合）
- f) IFSC またはジュリー・プレジデントの認めたその他の事項。

競技順に記載されるべき内容です。c) の世界ランキングは、国内大会では関係ありませんが、アイソレーションのオープンとクローズ＝受付時間と競技（オブザベーション）の開始予定時刻は記載しておいた方が選手には親切です。

3.5 受付とアイソレーション

3.5.1 競技会のラウンドに参加資格のある選手はジュリー・プレジデントが定め、大会主催者が公表した時刻までに受付場所で受付をすませ、アイソレーション・ゾーンに入らねばならない。

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、という場合は、選手は受付後、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。

3.5.2 以下の者だけがアイソレーション・ゾーンに立ち入ることが認められる。

- 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。
- d) 公認された、選手団の役員。

- e) ジュリー・プレジデントが特に認めた者。この場合、これらの者はアイソレーションにとどまる間を通して、アイソレーション・ゾーンの守秘性を保ち、不要な混乱や選手に対する妨害を防ぐために、競技会役員付き添いと監視のもとにおかれる。

3.5.3 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。

このアイソレーションには、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。

ペット（動物）もジュリー・プレジデントの許可がなければ入れません。おそらく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。

3.5.4 喫煙は、特別に指定された喫煙所でのみ認められ、その場所は通常、アイソレーション・ゾーンへのドアの外側に隣接した場所とするが、最終待機所や競技ゾーンの中または近接したところであってはならない。指定された喫煙エリア内にある時は、選手も選手以外の者もアイソレーション状態にあるものとする。

数年前からこのアイソレーションの規定に喫煙場所のことが加わりました（3.5.4）。アイソレーションの出入り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。

3.5.5 選手は競技ゾーンと最終待機所を含め、競技エリアにいる間を通じて、アイソレーション状態にある。これは、ジュリー・プレジデントが特別に認めない限り、いかなる方法であれ、競技エリア外にいる者に情報を求めることがあってはならないことを意味する。この規則を遵守しなかった場合、ただちにその競技会において失格となる。

3.5.6 全ての選手も選手団役員も競技エリア内にある間に、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ない。

アイソレーションにいる間、選手は外部との一切の連絡が禁じられます。従って 3.5.6 にあるように、「全ての選手も選手団役員も競技エリア内にある間に、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（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言うことです。

3.5.7 選手は、オブザベーション中、及びクライミング中にいかなるオーディオ機器も所持または使用することはできない。

選手のオブザベーション中及びクライミング中のオーディオ機器（iPod など）の使用を禁じています。これはアイソレーション云々とは異なり、おそらくジャッジなど役員の指示が聞こえなくなるからでしょう。

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。安全上の問題では無くても重要な連絡もありますし、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、と言うことでし

よう。

内容的には次の「3.6 オブザベーション」中の 3.6.5 とも関連しますし、3.5.7 自体を、3.6 の中に置いた方がふさわしい気がします。

3.6.5 各選手はその自己責任において、ルートあるいはボルダーク観察中の全ての指示に注意を払わねばならない。

簡単に言ってしまうと、オブザベーション中の役員からの指示はしっかり聞け、ということです。これも 3.5.7 と同様に、後から「聞いてない」と言わせないための規定です。

3.6 オブザベーション

3.6.1 オンサイトによるラウンドあるいはアテンプトに先だって、競技会のそのラウンドに参加登録された選手は、競技会開始に先立ち、その間にルートやボルダークについて検討することが許されるオブザベーション期間が認められる。このオブザベーションの具体的な規則は、リード、ボルダリング、スピード各競技それぞれのセクションで規定されている。

3.6.2 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。オブザベーション期間の間は、選手団役員が選手に同行することは認められない。選手はオブザベーションを、定められたオブザベーション・エリア内でおこなわねばならない。クライミング・ウォールに登ることや、道具や家具類の上に立つことは許されない。選手はいかなる方法によっても、オブザベーション・エリア外の何人とも連絡をとってはならない。質問は、ジャッジに対してのみ認められる。

3.6.3 オブザベーションの間、選手はルート／ボルダークの観察に双眼鏡の使用と、手書きのスケッチと記録が許される。それ以外、いかなる観察や記録のための機器の使用も認められない。

3.6.4 選手は公式のオブザベーションの間に得たもの、そしてジュリー・プレジデントまたはジャッジから伝えられた以外の、ルートあるいはボルダークに関するいかなる情報も持つてはならない。

オンサイト、そして一部のフラッシュで、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。

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。

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つたとしても、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。

3.7 クライミングに先立つ準備

3.7.1 アイソレーション・ゾーンから、コール・ゾーンへの移動の指示を受けた後は、選手は競技会役員以外の何人とも行動をともにしてはならない。

3.7.2 コール・ゾーンに到着したら各選手は、競技種目に応じてクライミング・シューズをはき、ロープを認められた結び方で結ぶなど、アテンプトの最後の準備をしなければならない。

3.7.3 選手がルートまたはボルダークにおいてその競技を開始する前に、リード競技におけるロープの結び方を含め、使用する全てのクライミング用具について安全性に問題がないかどうか、また IFSC 規則に準拠しているかどうか

うか、競技会役員から検査を受けなければならない。各選手は競技をおこなう間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。

3.7.4 各選手は指示を受けたらコール・ゾーンを離れ、競技ゾーンに入る用意をしなければならない。いかなる不法な遅延も「イエロー・カード」の対象となり、さらにそれ以上の遅延はセクション 11 に従い、ただちに失格となる。

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。

また 3.7.3 に「選手がルートまたはボルダーにおいてその競技を開始する前に、リード競技におけるロープの結び方を含め、使用する全てのクライミング用具について安全性に問題がないかどうか、また IFSC 規則に準拠しているかどうか、競技会役員から検査を受けなければならない」とありますが、ここで言う競技会役員はリードの場合にはプレイヤーになります。プレイヤーは選手のロープの結び方、ハーネスの装着状態、また不要なものを身につけていないか、服装は規定通りかを最終的に確認します。

3.8 選手団の服装と用具

3.8.1 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、IFSC 規格（EN 規格、または相当する国際規格）に従っ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、いかなるものにせよ 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 11 に照らして制裁を受けねばならない。

「3.3 安全性」でも述べたように、競技に使用される用具類は「IFSC 規格（EN 規格、または相当する国際規格）に従ったもの」とされています。これは選手が使用するものについても同様です。この 3.8 では、その他の衣類などについても規定をしています。この規定の違反に対する罰則は重く、レッドカードの対象になります（「12.競技中における罰則規定」 12.2.4 b)、h)）。

3.8.2 選手は競技中、その国の選手団であることを表すために

(1) 国旗を表す、あるいは国旗の色またはその国のスポーツカラーの、

(2) 3 文字の IOC の国別コードの入った、選手団の公式の上衣を着用すること。

上衣は男女で異なっていてよい。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させることができる。

3.8.4 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すること。

選手のユニフォーム規定です。ユニフォームについては 3.8.4 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。

3.8.3 ハーネスの装着はリード、スピード競技では必須である。各選手は任意で、チョーク・バッグ、クライミング・ヘルメット、衣類（選手団上衣に加えて）を自由に使用することができる。全ての用具、服装は、以下の広告に関する規則に従ったものとする。

a) ヘッドウエア：製造者名またはロゴのみ。

- b) 選手団上衣：スポンサーのロゴ—— 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、スポンサーのロゴ—— 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、スポンサーのロゴ—— 合計で 200 平方センチ以内。
- e) 脚部：製造者の名称とロゴ、スポンサーのロゴ—— 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。

これらの規則に従わなかった場合、選手はセクション 11 に照らして制裁を受けることになる。

ユニフォーム以外の衣類その他の広告規定です。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。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。

3.8.5 ルートまたはボルダーのアテンプト中に、選手はチョーク（粉末または液状）のみをその手につけることが認められる。

最後は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い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。

3.9 壁のメンテナンス

3.9.1 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。

3.9.2 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）するかのジュリー・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。

競技会中にクライミング・ウォールにトラブルが生じた場合の対応の責任者は、チーフ・ルートセッターです。3.9.1 には「熟練した保守チームを確保し」云々とありますが、保守チーム＝ルートセッター・チームと言うのが普通です。

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。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**ジュリー・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異はあるので、もしそれに対する抗議を受け付けられ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。そうすると、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。

3.10 テクニカル・インシデント

3.10.1 テクニカル・インシデントは、何らかの事象によってある選手に、その選手自身の行動によらず、不利または不公平な結果が生じることを言う。その発生後の処理の詳細は、後のリード、ボルダリング、スピード各種目それぞれのセクションに規定する。

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。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で体勢を立て直すことができた、と言ったケースです。

次の 3.10.2 では、テクニカル・インシデントをまず大きく二つに分け、それぞれについて一般的な対処を述べています。細かい点については、各種目ごとにテクニカル・インシデントに関する規定が別に定められています。

ここに「レジティメイト・ポジション」という用語が登場します。これは「選手が何ら違反行為をすることなくアテンプトをおこなっている状態」を意味します。簡潔な表現で日本語にするのが困難なため、「アテンプト」と同様に原語のカタカナ表記にしています。

3.10.2 一般に、テクニカル・インシデントは以下のように分けられる。

a) 選手がレジティメイト・ポジションにないテクニカル・インシデント

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、該当するテクニカル・インシデントに関する規則に照らして、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。

b) 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

- (i) IFSC ジャッジが指摘したテクニカル・インシデント後に、選手がなおレジティメイト・ポジションにある場合、クライミングを続けるか、中止するか選ぶことができる。もし選手が登り続けることを選んだら、そのテクニカル・インシデントについての、それ以上の申告は受け入れられない。
- (ii) 選手がテクニカル・インシデントの可能性のある事態を指摘した後に、選手がなおレジティメイト・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、中止するか選ぶことができる。もし選手が登り続けることを選んだら、そのテクニカル・インシデントについての、それ以上の申告は受け入れられない。

a) の「選手がレジティメイト・ポジションにないテクニカル・インシデント」とは、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（「4.11 アテンプトの終了」）の「i) 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。

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、さらに二つのケースに分かれます。

(i) ジャッジがテクニカル・インシデントを指摘した場合

(ii) 選手がテクニカル・インシデントを指摘した場合

いずれの場合も、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。

さて (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マナーでしょう）。

3.10.3 テクニカル・インシデントの確認及び却下は IFSC ジャッジが、必要に応じてチーフ・ルートセッターと協議の上でおこなう。

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。

3.11 判定用ビデオ記録の使用

3.11.1 全種目で各選手のアテンプトの、公式ビデオ記録が作成されねばならない。

クライミング競技では、全ての選手のアテンプトのビデオ記録を作成することは必須です。ここに「公式ビデオ記録が作成されねばならない」とあるからです。ただ、種目ごとの特性により撮影の仕方が変わってきます。

3.11.2 リードでは 1 ルート当たり少なくとも 1 台、できれば 2 台のビデオ・カメラを、ボルダリング競技では全てのボルダリング、スピード競技では全ルートをカバーする最低 2 台の（固定された）ビデオ・カメラを使用しなければならない。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撮影者が、ナショナル・ジャッジによって補助されることが推奨される。ラウンドに先立ち、IFSC ジャッジ又はジュリー・プレジデントは撮影者に、適切な技術と手順を簡潔に説明しておかねばならない。ビデオ・カメラの位置はジュリー・プレジデントが、IFSC ジャッジとチーフ・ルートセッターとの協議の上で決定する。とりわけ、撮影者がその作業を妨げられることがないように、また何者もカメラの各ルートの視野を遮ることがないように注意を払わねばならない。

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。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（右写真）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。

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。

ボルダリングでは、リードのように選手がそのホールドに触ったか否か？と言う微妙な判定はありませんし、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。ボルダリングでは、選手の完登した課題数を競うわけですが、登れた課題数が同じ場合は、完登までに要したアテンプト数で比べます。したがってボルダリングのビデオ記録の大きな目的は、このアテンプト数のカウントの確認になります。こうした違いから、種目によってカメラのセットの仕方が変わって来ます。

ルール上は、リードが「1ルート当たり少なくとも1台、できれば2台」、ボルダリングで「全ルートをカバーする最低2台の（固定された）」カメラが必要となっていますが、リードでもボルダーでも、カメラの台数は多めに越したことはありません。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。

特にリードでは、方向によって選手の身体の陰になって、手がホールドにタッチしているかどうか分からないといった場合があります。また選手の真後ろからでは、ホールドに触れているのか、空中を搔いているだけなのかの判断がつきません。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。

ボルダー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。



リードの判定用ビデオ撮影時のフレーミングの例



ビデオ撮影のスタートはこれくらいのタイミングでOK

3.11.3 判定のために、いかなるできごとであれ再確認するための、ビデオ再生システムに接続されたモニター・テレビが用意されなければならない。再生モニターの設置場所は、ビデオの再生とその検討を、許可を得ていない者やジャッジ以外の者が見たり聞いたり、あるいは妨げたりすることない場所とし、また利用しやすいようジャッジ席に近くでなければならない。

3.11.4 公式ビデオ記録のみが判定に使用され、ビデオ記録を見ることができるのは、ジュリー・プレジデント、IFSC ジャッジ、ルート・ジャッジ、チーフ・ルートセッター、IFSC デリゲイトのみに限られる。

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。3.11.4 にあるように、このビデオを見ることができるのは、役員（ジュリー・プレジデント、IFSC ジャッジ、ルート・ジャッジ、チーフ・ルートセッター、IFSC デリゲイト）だけです。他の人間がのぞき込んだりできないように、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。

さてこの際に問題になるのは、実はビデオ・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。

またビデオ側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。

3.11.5 ビデオ記録は競技会の各ラウンド終了時に、要求があればビデオ記録の複製がジュリー・プレジデントに渡さねばならない。

このビデオ記録は、国際大会では必要に応じてそのコピーをジュリー・プレジデントに渡さなければなりません。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。

また IFSC に渡さなかった場合も、この記録を勝手に公開することは認められません。それは 3.11.4 でこれを見ることのできる人間が限定されているからです。これは競技会期間中に限った話ではありません。ですから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ません。理由はおそらく、こうした公開されたビデオから判定ミスが発見されたら困るからでしょう。

3.12 リザルト表

3.12.1 競技会の各ラウンド終了時に、各選手の順位と成績を記載した暫定リザルト表をジャッジの作業をもとに作成しなければならない。この暫定リザルト表は、公式のリザルト表の確定に先だつ非公式な情報として公表され、チーム・マネージャーや選手によるコメントも非公式なものとなる。暫定リザルトは競技会の全ラウンドを通じて、スクリーンに投影されることが推奨される。

3.12.2 暫定リザルト表の公表後に、その確認と、必要があれば修正を経て、IFSC ジャッジのサインによって公式に認められ、公式リザルト表として公表される。

3.12.3 競技会の終了時に、全選手の最終順位とその競技会各ラウンドでの成績を記載した公式の確定リザルト表が用

意され、IFSC ジャッジとジュリー・プレジデントがサインをした後、公表されねばならない。

3.12.4 全ての公式リザルト表は、IFSC の規定する様式で作成され、競技会の公式の掲示板に掲示され、その複写は競技会の審判団のメンバー、チーム・マネージャー、競技会の広報担当、メディア関係者の代表に公開されねばならない。

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。3.12.1の最後に「暫定リザルトは競技会の全ラウンドを通じて、スクリーンに投影されることが推奨される」とありますが、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。ですから、よほどへんぴな場所で開催するのではない限り、国際大会の会場にはインターネット接続回線を用意する必要があります。

ただ、この画面はかなり飾り気のないもので、印刷した場合の見栄えは今ひとつです。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し、会場掲示や報道機関用の出力はこちらを利用した方が見やすいものができます。

3.13 順位と記録

3.13.1 競技中の選手の個々の順位の決定手順は、リード、ボルダリング、スピード各種目それぞれのセクションで規定する。

3.13.2 各国選手団の順位と、個々の選手のその大会の全ての種目を含めた総合順位が以下の大会において作成されねばならない。

- a) ワールドカップ
- b) 世界選手権
- c) 世界ユース選手権

3.13.3 各国選手団の順位は、各国選手団のその競技会に参加し上位を獲得したメンバーの順位ポイントを（7.2.1に従って）種目毎に合算して計算する。ポイントを計算に使用する選手の数は（以下の通り）

- d) ワールドカップ大会では各カテゴリー3名
- e) 世界選手権では各カテゴリー5名
- f) 世界ユース選手権では各カテゴリーの年齢別グループ毎に1名

3.13.4 複数の種目を含む競技会での全種目の総合順位は、その競技会の全種目に参加した選手の、それぞれの種目での順位ポイント(7.2.1によるもの)を合算して決定する。(各大会で)総合順位を決定するか否かは、それが必須である世界または大陸別選手権を除き、大会主催者またはIFSCから事前に告知されねばならない。

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。

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規定されています。これらは先に述べたように現状では「おまけ」的な性格が強いのですが、次の3.13.5に規定されているものは違います。

3.13.5 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、8.2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ている。

ワールドカップ・ランキング

計算法は「7.2 ワールドカップ・ランキング」の 7.2.1 から 7.2.3 に規定されています。

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。どのように作るか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。

3.13.6 IFSC はスピード競技の世界記録を公表する。

スピード競技では、レコードフォーマットと言う競技形式があります。これは年間のシリーズを通じて、同じルートをを使用することで（壁も規格化された同じものを使用します）、年間の最高記録を決めようというものです。

3.14 アンチ・ドーピング

3.14.1 加盟山岳連盟／協会は、その国の国際スポーツに関する規則、世界アンチ・ドーピング規定、IFSC のアンチ・ドーピングの指針、手続き、制裁に関する規則の求めるところに従っておこなわれるアンチ・ドーピング検査の準備をしなければならない。

3.14.2 ワールドカップ、世界選手権、大陸別選手権、世界ユース選手権、大陸別ユース選手権、そして国際的な競技会の優勝者と、スピード競技で世界新記録を達成した全ての選手は、アンチ・ドーピング検査の対象となる。

現在のスポーツ競技ではアンチ・ドーピングは大きな要素ですが、このルール上の記載は後の方の「14.アンチ・ドーピング」の記述も含めて、単純に「やりますよ」と言う話だけです。具体的な詳細は、別に文書（「IFSC Anti Doping Rules」）があり、IFSC のウェブサイトからダウンロードできます。

http://www.ifsc-climbing.org/2011/IFSC_Anti-doping_rules_11_published.pdf

3.15 式典

3.15.1 ジュリー・プレジデントの特別な許可がない限り、全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 11 に従って制裁の対象となる。

3.15.2 競技会の最後に、決勝ラウンド終了後ただちにおこなわれる表彰式は、こうした催しに関する IOC の手続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の最終大会において必須である。

3.15.3 ジュリー・プレジデントの特別な許可がない限り、全ての決勝参加選手のうち上位 3 位まで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 11 に従って制裁の対象となる。

このあたりは国体も似たり寄ったりです。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、今では「全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。

セクション4 リード

4.1 概説

クライミング・ウォール

4.1.2 リード競技は、専用に設計され、最低 12m の高さを有し、かつ各ルートが最低 15m、幅が最低 3m の設定が可能な人工のクライミング・ウォールで開催するものとする。ジュリー・プレジデントの裁量において、壁の一部が幅 3m に満たないものも認められる。

まず、リードで使用するクライミング・ウォールが規定されています。ここで言う「クライミング・ウォール」とは人工壁で、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。

この二つがクライミング・ウォールの要件ですが、ここで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、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。会場毎、大会毎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、最低限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認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 http://www.IFSC-climbing.org/?page_name=organisers-handbook）の APPENDIX 6 (P.28) 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、壁の高さの上限 = 18 メートル
- ・ 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、2 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。単純に変化に富んだ形状を要求するというなら、この後に出てくる「立体的でなければならない」と重複するように思われる。)
- ・ 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(3.2.1 b) ことがないように、と言う配慮です。

リード競技の定義

- 4.1.3 全てのリード競技では、選手はルートを下から確保されて、リードで登らねばならない。
- 4.1.4 現行の規則に従ってルートを登り、ロープが選手によってレジティメイト・ポジションから最終クイックドロワーのカラビナにクリップされたときにルートは完登されたと思なされる。

4.1.3 はリードなのだからリードで登る、という話です。要は、トップロープはありえない話、と言うくらいに考えて下さい。

その次の 4.1.4 は完登に関する定義です。そこにあるように、選手が最終クリップドロワーにクリップすることで完登になります。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。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したが、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ワー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。

なお「完登」はアテンプト終了の一形態ですが、何故が完登だけが独立してここに定義され、残りは「4.11 アテンプトの終了」に規定されています。

ラウンド構成

- 4.1.5 リード競技は通常、次のような構成からなる。
- 2 本の、異なるルートを使用する予選ラウンド。両ルートは同じグレード、似通った性格のルートでなければならない。フラッシュで競技をおこなう。
 - 準決勝と決勝。
 - 必要な場合に(大陸別ユースシリーズと各選手権大会に限る) 1 ルートを使用してのスーパー・ファイナル。
- 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。

4.1.5 はラウンド構成です。一般には予選、準決勝、決勝の 3 ラウンドです。以前は全てのラウンドがオンサイトでしたが、今では予選はフラッシュで「同じグレード、似通った性格の」2 本の異なるルートを使うこととされています。このフラッシュは、他の選手の登りを見ることができるものです。これだと最初に登る選手は情報量が少なく不利になります。そこでフォアランナーによるデモンストレーションを見せ、またルート毎に競技順を入れ替えて、なるべく公平になるようにしています。スーパー・ファイナルについて「大陸別ユースシリーズ」の文言が残っていますが削除してはなにかと思います。

ファイナル終了の段階で 1 位に同着があった場合におこなうのがスーパー・ファイナルです。これも以前は、全ての大会が必要があればおこなったのですが、現在では各選手権大会のみでおこなうことになっています。ワールドカップの場合はシリーズ戦ですから、個々の大会での決着には拘らず、年間で 1 位が 1 人決まれば良いということだと思います。それよりスーパー・ファイナルをおこなう手間や、要する時間をカットするということでしょう。それに対し選手権大会は 1～2 年に 1 回ですから、きっちり決着をつけるということだと思います。

4.1.5 の最後にある「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」は、屋外の大会で天候の急変などにより大会の続行が不可能になった場合、1 ラウンドは省略し、その段階での成績を最終成績にすることができる、という意味に解釈しています。準決勝終了後に大雨で続行不能なので、準決勝の成績を最終成績にしたというケースは、国内の大きな大会でも 2002 年の第 13 回ジャパンカップ 宮城大会の例があります。

全選手が 2 ルートを登る場合の成績総合

4.1.6 予選の成績は以下のように算出する。

$$TP = \sqrt{r1 \times r2}$$

TP= 総合ポイント

r1 = 予選ルート 1 の順位

r2 = 予選ルート 2 の順位

数字の小さい方が上位の成績となる。個々のルートについては、以下の方式が適用される。

2 名もしくはそれ以上の選手が同着の場合、各選手には同着になった全選手の平均の成績が与えられる。例えば 1 位同着が 6 名いる場合、平均の成績ポイントは $3.5 [1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21 \div 6 = 3.5]$ 、また 2 位に同着が 4 名の場合、平均の成績ポイントは $3.5 [2 + 3 + 4 + 5 = 14 \div 4 = 3.5]$ である。小数点以下は全て順位付けに考慮されるが、公式リザルトには小数点以下 2 桁までのみ表示する。

さて 2 ルートを使ってフラッシュでおこなう予選の成績は、個々のルートの成績を総合しますが、その計算法です。まず、ルート毎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。

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。そこでこの 3 位と 4 位と 5 位の 3 人での平均をとり（按分）、 $(3 \text{ 位} + 4 \text{ 位} + 5 \text{ 位}) \div 3 = 4$ 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、 $\text{順位} + (\text{同着の人数} - 1) \div 2$ という式で求められます

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 4.1.6 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、按分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。

4.1.7 特殊な競技会ではこれに替る形式が、IFSC から適用される。

これは、ここまでに規定された形式以外での開催の余地を残すための規定と思われる。具体的な話が何かあるわけではありません。

4.2 競技順リスト

4.2.1 予選ラウンドの競技順

- a) 予選ラウンド 7) が同一でない 2 本のルートで行われ、全選手が（両方を）登る場合の競技順は以下の通り：
予選の最初のルートでの競技順はランダムとする。予選の 2 本目のルートでの競技順は、1 本目の競技順と同

じとするが、半分のところで入れ替える。

例 1：あるカテゴリーの選手が 20 名の場合、予選の最初のルートを 11 番目に登った選手が、予選の 2 番目のルートでは最初に登る。

例 2：あるカテゴリーの選手が 21 名の場合、予選の最初のルートを 11 番目に登った選手が、予選の 2 番目のルートでは最初に登る。

こうした競技順は、各ルートで同時進行の場合、また（全選手が）一つのルートを登り終えた後にもう一方のルートを登る場合にも適用される。

最低 50 分間の休憩が、最初のルートのアテンプト終了から、2 本目のルートのアテンプト開始までの間に保証される。

リードの競技順は予選で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、観客は後半に来るでしょう。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、先に述べたように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 4.2 a) 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→b1→b2→b3→……→b9→b10

B ルート b1→b2→b3→……→b9→b10→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。

「各クライマーの競技の間には、最低 50 分の間をあけるものとする。」とあります。これは選手の回復のためですが、フラッシュの場合でも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、各グループの人数が 15 名を越えれば間違いなく 50 分を越えますので、それほど心配する必要はないでしょう。

b) 予選が二組のルートでおこなわれ、各選手はその一方のみを登る場合、選手をそのラウンドの各ルート群に、それぞれのその時点の世界ランキングを元にして振り分ける調整が行われる。

まず、その時点の世界ランキングでランク付けされている選手は、下の例のように各ルート群に順々に振り分けられる。

世界ランキング順	
ルート群 1	ルート群 2
1st	2nd
4th	3rd
5th	6th
8th	7th
9th	10th

……etc

……etc

ランク外の選手は各ルート群に同数ないしは可能な限り同数近くになるように、各ルートに無作為に振り分けられる。この振り分けの後、各ルート群での競技順がランダムに決定される。

これは、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（4.10.2、4.10.3）。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（4.10.2）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（4.10.5）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	……

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ほとんどありません。

準決勝以降

4.2.2 予選に続く各ラウンドの競技順は、スーパー・ファイナルを除き、先立つラウンドの順位の逆順とする。すなわち最高位の選手は最後に競技をおこなう。先立つラウンドで同順位の選手の場合、競技順は

- 同着の選手が世界ランキングを有する場合、世界ランキングの逆順とする。
- 世界ランキングを有する選手、ランク外の選手がともに同着の場合、ランク外の選手が先に競技をおこなう。
- 同着の選手がランク外であるか、世界ランキングが同じである場合、その競技順はランダムとする。この場合のランダム順はあらたに作成する。

4.2.3 スーパー・ファイナルの競技順は、競技会の決勝ラウンドと同じとする。

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(ii)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(iii)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。

なお、スーパー・ファイナルは、決勝と同じ競技順になります。決勝の順位は同着だからそれでは決められない、と言うことではなく（それならそれで、世界ランキングなりランダムなりの指定をするはずです）、後に登った選手の回復時間を少しでも長くとり、と言う意味合いです。

4.3 フラッシュ

4.3.1 フラッシュのルートについて、アイソレーションに関する 3.5.1、3.5.3、3.5.4 の規定は、ウォーミングアップ・エリアにも適用される。

4.3.2 全てのフラッシュのルートのビデオ記録を、ウォーミングアップ・エリアで各ルート毎に 1 つのスクリーンを使って、常時再生し続けなければならない。ビデオ記録がない場合は最初の選手の競技前に、各フラッシュによるルートごとに、実地のデモンストレーションがおこなわれなければならない。男子選手用のルートは男性が、女子選手用のルートは女性がデモンストレーションを行わねばならない。

フラッシュと一口に言っても色々な形式があります。スピードのように、選手にフォアランナーの登りを見せた後、ルートのオブザベーションをおこない、以後はアイソレーションというのも、一種のフラッシュです。

現在のリードの場合は、他の選手の登りは全て見る事ができます。しかしそれだと競技順による不公平が出るので、上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う）。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。このウォームアップ・ルームには、「アイソレーションに関する 3.5.1、3.5.3、3.5.4 の規定」が適用されます。具体的には、時間までに受付を済ませること、動物は入れないこと、そして喫煙場所の規定です。

3.5.1 にはアイソレーションに入る旨の記述があります。事前の伝達事項がある場合は、テクニカル・ブリーフィングという最終説明をおこないますので、一度ウォームアップ・ルームに集めるということはあるでしょう。ただウォームアップ・ルームの規模によっては、全員が入ってしまったら競技順の早い選手のウォームアップに差し支える恐れもありますので、これはフラッシュの場合には適用できない場合があると思われます。

4.4 オブザベーション

4.4.1 3.6 の規定にしたがい、選手（グループ）はその競技するルートを観察することが認められる。

4.4.2 オブザベーション期間はジュリー・プレジデントがチーフ・ルートセッターと相談の上決定するが各ルートについて 6 分間を越えてはならない。ただし、特別に長いルートの場合には、延長することができる。

4.4.3 選手は出だしのホールドに、両足を地面から離すことなく触れることができる。

ここではリードのオブザベーションに固有の部分が規定されています。先の一般規則の 3.6 で規定されていたことももちろん適用されます。予選がフラッシュになったため、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。

4.4.2 にはオブザベーションの時間は「6 分間を越えてはならない。」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「特別に長いルートの場合には、延長することができる」とありますので、6 分以上にすることも可能です。ただこちらあまり実例を聞きません。

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 (4.4.3) 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になり (4.6.3) 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も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。

4.4.4 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 11 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・カードの対象になるのは一般規則の 3.7.4 の場合と同じですが、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。

4.5 安全性と確保

アテンプト開始前

4.5.1 競技ルートの各アテンプトの開始時：

- a) 各選手は IFSC の用具に関するルールと規則に従って用具を身につけていなければならない。
- b) 各選手はそのクライミング・ハーネスに、クライミング・ロープを、末端処理をおこなった 8 の字結びを用いて結ばねばならない。
- c) 選手が登り始める前に (コール・ゾーン内が望ましい)、ビレイヤーは選手がルールにしたがって用具を装着しているか、ロープが選手のハーネスに上記の 4.5.1b) に従ってしっかりと結ばれているか、ハーネスは正しく装着されているかをチェックしなければならない。
- d) 選手とともにルートの開始地点に行く前に、ビレイヤーはロープがすぐに使用できる状態に巻いてあるかを確認しなければならない。
- e) IFSC ジャッジはチーフ・ルートセッターとの協議の上で、ルートの下部に登る選手に対し、より安全性を確保するために、ルートの出だしで補助 (スポット) をおこなうかどうかを決定しなければならない。

4.5.2 IFSC ジャッジは、チーフ・ルートセッターと協議の上、ジュリー・プレジデントの許可を得て、ロープを最

初の（そして適当と見なされれば他の）確保支点に、事前に通しておくことを決定できる。可能な限り、ルートはこうした安全対策が不要であるように設定されるべきである。

4.5.1、4.5.2は選手がアテンプトを開始するまでの諸注意になります。内容としてポイントになるのは以下の点です。

- ・ ハーネスへのロープの結束は、8の字結びを使用する。
- ・ 選手の競技開始前にコール・ゾーン内で、ビレイヤーが選手のハーネスの装着状態、ロープの結束などを確認する。
- ・ ビレイヤーは選手が競技エリアに入った後、ただちに登り出せるようにロープの準備をする。

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。

スポッティングとプレクリップ

また4.5.1 e)には、出だしのスポッティングについて、4.5.2にはプレクリップについての規定があります。要するに出だしが危険な場合の対処です。

しかしスポッティングは、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、その方が良いと思いますし、4.5.2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。

ビレイの注意

4.5.3 クライミング・ロープは1名のビレイヤーが操作するが、もう1人から補助を受けることが望ましい。ビレイヤーは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守らなければならない。

- a) ロープをむやみにタイトにして選手の動作を妨げることがないようにする。
- b) 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。
- c) 全ての墜落はダイナミックビレイで安全に停止させる。リード競技の特性上、手動型の確保器具のみが使用されることとする。競技会で使用される全ての手動型の確保器具はジュリー・プレジデントの承認を必要とする。
- d) 選手を必要以上に長く墜落させてはならない。
- e) 墜落中の選手が、壁が重なった部分のエッジや、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十分な注意を払わねばならない。

4.5.4 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。

4.5.3と4.5.4はビレイの注意事項です。普段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、4.5.3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。

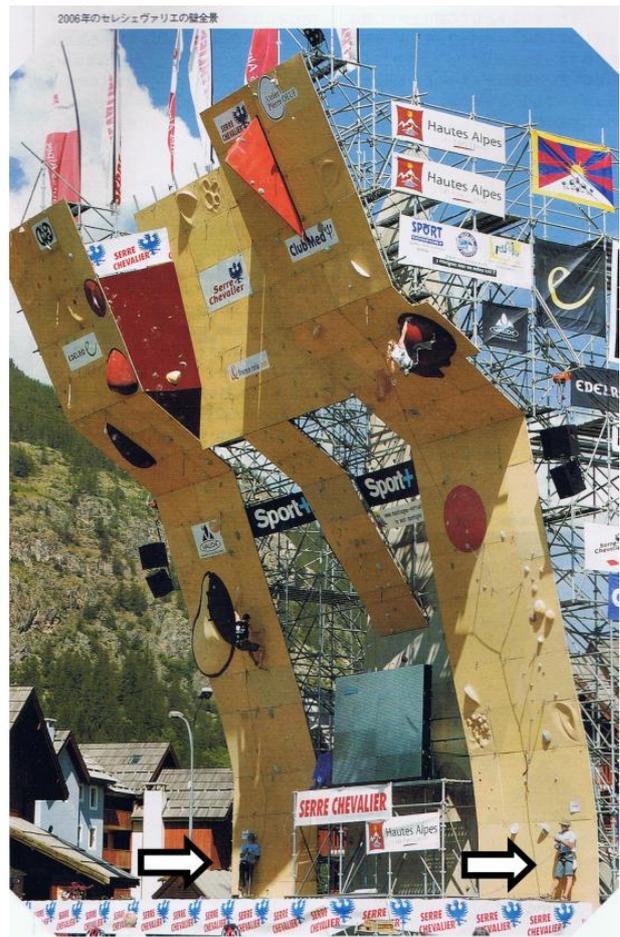
それに続く 4.5.3 a) ~e) は全て、競技会に限らずビレイに関する基本的な注意事項と言って良いでしょうが、c) は要注意です。まずダイナミックビレイをせよ——つまりロープを急激にロックしてとめるな、そして「手動型の確保器具のみが使用される」と言うことで、GRIGRI に代表される半自動型の確保器具の使用を禁じています。

4.5.4 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 4.5.3 a) とも関連する事柄です。ロープをタイトにしておくと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の人が多いようです。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。参考にしていただきたいのは、『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。



アテンプト終了後

- 4.5.5 ロープを最後のクィックドロアに通した後、または墜落した後、選手は地面へローダウンしなければならない。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。
- 4.5.6 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、かつクィ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。

4.5.5、4.5.6 は選手がアテンプトを終了した (完登した、あるいはフォールした) 後のことです。4.5.5 は単に、注意してクライマーをローダウンさせろ、と言うことです。

ちなみにここに「選手は地面へローダウンしなければならない」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)。

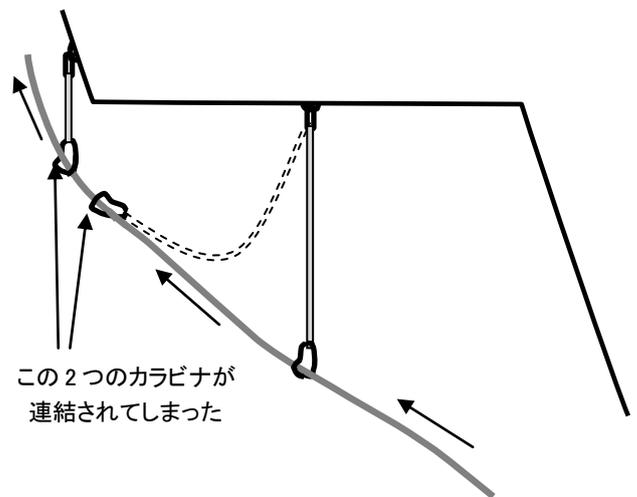
4.5.6 は選手のローダウン後のロープの処理です。選手がロープをほどくのを待たずに、ロープを回収し、なるべく早く選手を退去させよ、と言うことで、競技進行を早めるための規定です (選手は競技エリア外に出てからゆっくりロープをほどけばよいわけです)。

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、ルーフ中間の長いクイックドローのカラビナと、ルーフ出口に下がっていたクイックドローのカラビナが、ロープ回収の際に連結された、と言う事例がありました(右図)。

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。またマイロン・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。

従って、ロープ回収後に審判はクイックドローの状態を確認する必要があります。またクイックドロ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となります。



4.6 クライミング中の規定

競技時間

4.6.1 競技時間の長さは予選ルートにおいて 6 分間、準決勝と決勝においては 8 分間とする。

4.6.2 選手がクライミング・ウォールの基部の競技ゾーンに入ったところで、アテンプト開始前に 40 秒間の猶予が認められる。この 40 秒間の最終オブザベーションは、競技時間には含まれず、各選手はこの 40 秒が経過後もアテンプトを開始しない場合、すみやかに競技開始するよう指示される。それ以上の遅滞はセクション 11 に照らして制裁の対象となる。40 秒間の最終オブザベーションは、ルートをフラッシュ形式で登る場合にも適用する。

まず競技時間は予選が 6 分間、準決勝以降は 8 分間です。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。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。

4.6.2 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（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。

4.6.3 各選手は、両足が地面から離れることをもってアテンプト開始と見なされ、競技時間の計測が開始される。選手の競技開始の判断は、ルート・ジャッジの裁量とする。

選手のアテンプト開始の定義です。リードの場合には「両足が地面から離れることをもって」となっています。もともとリードでは、手が届く限りどのホールドからスタートしても選手の自由ですから、「両足」となります。極端な話ですがこのルールのため、リードではシッテ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、アテンプト開始の定義も「身体のあらゆる部位が地面から離れたときに開始」となっています。

そして、具体的にどの時点で計測開始か？はそのルートを担当するジャッジの裁量で決定するという文言が2011年に追加されました。そうなるとタイムキーパーに計測開始の合図を審判がおこなう必要があることとなります。これはタイムキーパーが計測開始するのが早かった／遅かったという抗議への対抗策でしょう

ちなみに一般的な感覚からすれば、40秒の猶予時間が終了したら選手が登り始めていなくても、その時点で競技時間の計測を始めるべきだと思うのですが、ルールに具体的な記述がありません。その場合も両足が離れてから計測開始なのでしょうか？それともこれについても「ルート・ジャッジの裁量」なのでしょうか？

4.6.4 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 ジャッジは選手に競技中止を指示、あるいは終了指示をおこなうよう指示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 11 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でください。と言うのは、例えば残り時間がゼロになった瞬間に、選手が最終クィ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流すと、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スーパー・ファイナルを除いて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良いでしょう。

競技中止——アテンプト中止について

さてこの4.6.4に「競技中止」という言葉が登場します。「アテンプト中止」と言うことも多いです。

大雑把に言うと、**レジティメイト・ポジションからはずれた時に、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。この「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。競技中止になる要件は、「4.11 アテンプトの終了」に列挙してあります。確かにクィックドロウを掴んでしまうと流す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。

クリップ

4.6.5 ルート上でのアテンプト中に：

- a) 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。(これには以下を満たさねばならない：)
- (i) 選手の身体の全てが未クリップのクイックドロワーの下のカラビナ越えない、あるいは
 - (ii) 選手が未クリップのクイックドロワーに手で(クイックドロワーを足で引き寄せたりすることなく)触れることができる。

これには一つ例外がある。選手は(特定のクイックドロワーに)クリップするためにマークされたホールドを、マークされた(特定の)クイックドロワーにクリップすることなく通過してはならない。

このルールへのいかなる違反であれ、そのルートにおける選手の競技は中止となる。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 11 に従ってその選手は制裁の対象となる。

4.6.5 は、主にクイックドロワーへのクリップに関する規定です。

まず a) に「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ワー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) 選手が未クリップのクイックドロワーに手で(クイックドロワーを足で引き寄せたりすることなく)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。

ルーフなどでは長いクイックドロワーが使用されます(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ワーをかけてあるハンガー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、クイックドロワー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はどこかで(足のつま先でも)触れられれば OK だったのですが、2010 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、今年の「身体は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ワー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。今回の改訂で、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、クイックドロワーの下側のカラビナを通過していないが、クイックドロワー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、クイックドロワー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、クイックドロワー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ワーに触れてクイックドロワー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ワーの手前からクリップする際にも、足でクイックドロワー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ワー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 4.11.1 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。

さて、未クリップのクイックドロワーに関するレジティメイト・ポジションには、例外があります。この g) では、「安全上の理由から特定のクイックドロワーはマークされたホールドあるいはその手前でクリップしなければならないことを定め」ることができるとしており、それが定められている場合に「マークされたホールド」を通過していない——アクシス上あるいは手順上、そのホールドよりも上位のホールドのみで身体を支えていないことです。

この特定のホールド以前でのクリップの指定は、4.6.5.の終わり近くに記述されています。

ジュリー・プレジデントが、1 つ以上のクイックドロワーについて特定のホールドあるいはその手前でクリップしなければならないことを定めた場合は、この情報は選手に対しアイソレーション・ゾーンでのテクニカル・ブリーフィングの間に伝達されねばならない。当該のホールドとクイックドロワーは、青い十字（が望ましい）で明確にマークされ、オブザベーションの間に指示されねばならない。

これは、適切なクリップポイントの判断が難しいような場合に、選手の安全を確保するためにおこなうものです。通常は青いテープの十字で、クイックドロワーをかけてあるハンガーと、そのクイックドロワーにクリップ可能な最後のホールドのそれぞれ脇のところにマーキングします。この青十字のつけられたホールドより先に登ったら（マーキングされたホールドから手が離れたら）競技中止となります。

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。

- b) 選手はクイックドロワーに、順番にクリップしなければならない。
- c) 最初のクイックドロワーに、地面の上からクリップすることが認められる。
- d) 選手は直近にクリップしたカラビナから、ロープをはずして再度クリップすることが認められる。
- e) 選手が上記の 4.6.5.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 クリップを直さなければならない。選手は（必要があればクライムダウンして）ど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。直した後は、全ての確保支点にクリップされていなければならない。

b) の「順番に」と言うのは、ルートライン（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ワーを飛ばして先のクイックドロワ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ワーにクリップできる時、先に上のクイックドロワ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ワ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す。

しかし現在では、これを厳密に適用することになったようです。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。

c) ~e) にあげられているのは、選手に許される行為です。

c) の 1 本目のクイックドロワーに地面の上から（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いうことですが、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ワ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。

d) 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くと流れが悪くなる

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なりに不利になりますが、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。

e) は、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。

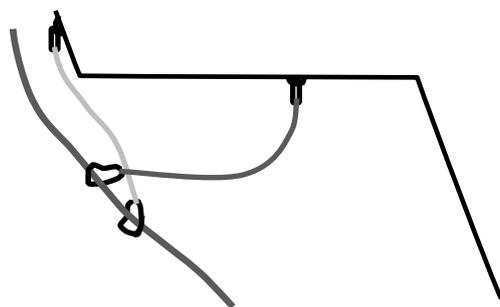
Zクリップになってしまった場合の対処の方法は、競技会以外の場合と同じです。通常は安全上の理由から下側のカラビナからロープをはずしてかけ直しますが、ルール上はどちらをはずしてかけ直してもかまいません。ある程度登ってしまっている場合などは、上側のカラビナからロープをはずした方が楽な場合もあります。またこの時にクライムダウンをすることもできます。

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ィックドロワーについて、4.6.5 a) 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ない。

その一方で、4.5.5 e) に明言されているように、Zクリップ自体は 4.5.5 a)、b) 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、長いクィ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（右図）。また、最終クィ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ィ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。

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。

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 4.6.5 の最後に次の規定があります。

IFSC ジャッジはそれ以上の進行が危険であると判断した場合、アテンプトを終了させねばならない。

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、4.6.5 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。

青十字指定の場合では、青十字のついたホールドを左右いずれかの手で保持した状態での最高(最遠)到達点ですので、他の場合より判断は容易です。青十字でマーキングされたホールドの番号+1 のプラスが考えられる上限になるでしょう。

クリーニング

4.6.6 ルート上のホールドは 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。ルート上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認められない。

ルート上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ば地面の上からであれば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、通常の人数だと、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 年の改訂で、1 回のクリーニングに必要な時間まで通知することになりました。

4.7 テクニカル・インシデント

4.7.1 リード競技におけるテクニカル・インシデントとは以下のようなものである。
a) ホールドの破損または緩み。
b) クリックドロウのカラビナが正しい位置にない。

- c) ロープが張られることで選手の補助、または妨害になった。
- d) その他、選手の動作の結果ではないところのことがらが、選手に不利または有利にはたらいた。

最初に、リードの場合のテクカル・インシデントの事例が列挙されています。d) の具体例としては、会場の照明が消えると言ったことが考えられます。

一般規則のところでも書きましたが、選手に有利になった場合もテクニカル・インシデントになります。この場合、選手は（多分）気づいていても気づかないふりをするでしょう。ですから審判としては非常にやりにくいところですが、心を鬼にする必要があります。ただここで問題なのは、それがもし誤認であったら、別のテクニカル・インシデントになってしまうということです。100%の確証がない限り、インシデントの宣言はできません。

4.7.2 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申しでた場合、選手は直ちに別に設けられたアイソレーション・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待たねばならない。

4.7.3 テクニカル・インシデントをこうむった選手は、ウォームアップ設備を利用できる、別に設けられたアイソレーション・ゾーンでの回復期間を認められ、その間 IFSC または主催者役員以外の何者とも接触できない。

選手の次のアテンプトまでの回復期間の最大は、テクニカル・インシデントまでに使用したハンド・ホールドあたりおおよそ 2 分をあてるものとする。当該選手は、最低でも 20 分の回復期間が与えられる。ジュリー・プレジデントは、選手の最大限度内での回復期間の要求にもとづき、選手の次のアテンプトの時間を確保する。全ての関係する選手は、再アテンプトの時間について告知されねばならない。

競技会の最終ラウンドでは、回復期間は最終選手がそのアテンプトを終えてから 20 分を越えてはならない。

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。

4.7.2 からはテクニカル・インシデントが発生した場合の対応です。

テクニカル・インシデントをこうむった選手は、再アテンプト＝もう一度登り直すことが認められ、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（4.7.4）。

なお 4.7.2 の記述は、選手がテクニカル・インシデントの結果、レジティメイト・ポジションにない場合の話になっていますが、レジティメイト・ポジションにあつてテクニカル・インシデントを申告し、登り直しを選択した場合も同様の処理になります。

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が必要とありますが、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。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。

次に、選手の再アテンプトまでの時間です。「テクニカル・インシデントまでに使用したハンド・ホールドあたりおおよそ 2 分」です。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。最低でも 20 分を保証しますので、10 手以内でテクニカル・インシデントが発生したケースでも 20 分は休めます。

ただこれは、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。

また「競技会の最終ラウンドでは、回復期間は最終選手がそのアテンプトを終えてから 20 分を越えてはならない」とあります。決勝やスーパー・ファイナルでは、例え上記の規定上 1 時間休む権利があり、選手がそれを希望していても、一番最後の選手が登り終えてから 20 分で再アテンプトを開始しなければなりません。

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（自己満足のためです）、競技進行を遅らせないために認めていません。

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。

- ・ 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。
- ・ チーフ・ルートセッターへ連絡。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 修復完了後、ジュリー・プレジデントが競技再開を決定。

4.8 成績判定

4.8.1 後の 4.11 の規定に基づき、墜落や IFSC ジャッジの指示によって選手がクライミングを中止したら、チーフ・ルートセッターによって規定されたルートライン上の、保持またはタッチされた最高遠点のホールドで選手の成績が決定される。

一般規則で定義されているように（3.1.1 a）リードで登って、どこまで登れたかを競うのがリード競技ですが、その判定は具体的にどのようにおこなうかを規定してあります。

判定の対象となるホールド

4.8.2 各ホールドはチーフ・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、ルート・ジャッジが判定に使用するルート図に記入されたもの、また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。

選手がホールド（チーフ・ルートセッターが特定したもの）のないポイントにタッチしても、そのポイントは選手の成績決定には考慮されない。

手で使用したホールドだけが計測の対象となる。

オブジェクトの、クライミングに使用可能な部分だけが選手の成績を測定する際に考慮される。

選手がどこまで登れたかの判定は、4.8.1 にあるようにどのホールドまで保持できたか？（タッチできたか？も含め）でおこないます。

この時に評価されるホールドは、判定用のルート図に手で使用するホールドとして記載のあるものに限られます。このルート図には、壁に取り付けてあるホールドの位置と大まかな形状、そして手で使用する（使用することに意味のある）

ホールドについて、使用する手順にしたがって番号が振られています。また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。

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／タッチしなければ評価しません。

これに関連して、アンダーク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、アンダーク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すことが不可能であっても、です。

それを考えると、「絶対に」保持できないポイント、あるいは保持できない状態でタッチしたのでない限り、そのタッチは認めなければなりません。

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。

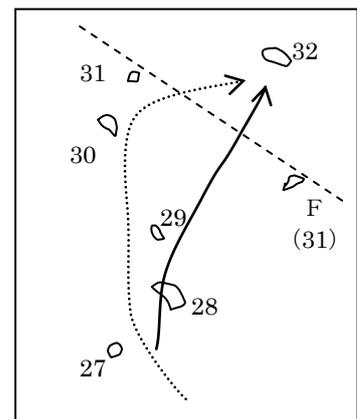
またルート図上には記入されていないホールドを選手が保持して、有効なムーブをおこないフォールするケースがあります。FRP製のパネルそのものに凹凸のあるものを使用したクライミング・ウォールでは、往々にしてそうしたことが起こります。またフットホールドとして設定したホールドを手で使う場合もあります。これが「競技会のラウンド中に選手によって有効に使用されたもの」です。

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。

なお、こうした新たに出現したホールドについては、保持と「+」は取るが、「-」はとりません。それは「選手が**ホールド（チーフ・ルートセッターが特定したもの）**のないポイントにタッチしても、そのポイントは選手の成績決定には考慮されない。」とあるからです。文章の流れを厳密に読めば、「ホールド（チーフ・ルートセッターが特定したもの）」が指すのは、この前の部分にある「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、ルート・ジャッジが判定に使用するルート図に記入されたもの」を指すと考えるのが妥当であり、「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」は、含まれないと考えられます。

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。

保持とタッチと+（プラス）

4.8.3 IFSC ジャッジの決定により保持されたと見なされたホールドは、タッチしただけのホールドより上位と見なされる。

- a) 選手がタッチしたホールドの評価は、ホールド番号にマイナス（-）の末尾符号をつける。
- a) 選手が保持したホールドの評価は末尾符号のないホールド番号とする。この評価は同じホールドのタッチよりも上位である。
- a) 選手が保持し、ルート上を前進するための動作を起こしたホールドの評価は、ホールド番号にプラス（+）の末尾符号をつける。この評価は同じホールドの保持よりも上位である。

選手が保持して落ちたホールドに付けられた番号が、選手の成績になります。完全な保持はホールドの番号のみで表記されます。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）、「-」（マイナス）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」をつけるべきではありません。

さて、保持はできなかったが触ることはできた場合と、保持してさらに次のホールドに向かって動作をしたが次のホールドに触ることはできなかった場合については、前者の場合は-（マイナス）を、後者の場合は+（プラス）を数字の後につけて区別します。このマイナスとプラスを末尾符号（suffix）と呼びます。

さて先に述べた新たに見いだされたホールド（ルート図上では番号が振られていないが、選手が有効に使ってしまったホールド）については、ノーマルとプラスはカウントしますが、マイナスはカウントしません。これは4.8.2に「選手がホールド（チーフ・ルートセッターが特定したもの）のないポイントにタッチしても、そのポイントは選手の成績決定には考慮されない」とあるからです。この「チーフ・ルートセッターが特定したもの」は、4.8.2の冒頭にある「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」たものと理解するのが自然です。したがって、選手が使用してしまったことで、ホールドとされるようになったものは対象からはずれるわけです。

これは最初に誰かが保持する以前に、タッチした選手がいるかもしれず、それを遡ってビデオ記録で再判定するのは時間がかかる（面倒くさい？）からのようです。それだけにルートセッターは、壁にあるホールド類の全てについて、使用の可否をチェックし、使えるのであればそれを使用した場合のことを考慮してルートを作ることが望ましいと言えます。

なお細かい話ですが、ホールドの保持を表す動詞が、2011年の改訂で「hold」から「control」に変わりました。

完登の表記

なお、ルール上の文言としては記載がないのですが、完登した場合にはホールド番号は使用せずに「top」と表記するのが慣習です。なぜなら4.1.4にあるように、完登の定義は最後のホールドの保持ではなく、最終クイックドロワーへのクリップだからであり、どのホールドを保持したかとは無関係だからです。例えば、最終ホールドを保持して最終クイックドロワーにクリップできずに落ちる場合もありますし、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。

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、これはクライミングというスポーツの特質からは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。

プラス、ノーマル、マイナスの境界

4.8.3の最後にさりげなく、このように書かれています。

選手のその明らかに差違のあるパフォーマンスを、可能な限り区別するための各ホールドへのタッチとホールドの、またホールドと“+”の区別の境界線の決定は、IFSC ジャッジの裁量による。

実は、この一文は非常に重要です。

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。タッチ=マイナスでは、指先がかすめたものからしっかりホールドに手がかかって止まるかと思われたが止めきれずに落ちる場合まで、様々なケースがあります。プラスになるともっと複雑です。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と言う言い方をすることがありますが、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無く、同じプラスになります。

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（ルールとは別に公開されている「Manual IFSC Judging 2011」という文書には、何であれムーブを起こしたらプラスをとれ、とあります）。

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異は、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 のタッチは、ホールド触っただけだが、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、どの選手から上はマイナスではなく、保持=ノーマルと評価して良いだろう、とか、この選手のムーブは他の選手より明らかに有効なのでプラスにしよう、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（タッチできたかどうか微妙な場合を除いて）、その場でホールド番号は確定できますが、プラス、ノーマル、マイナスの評価は、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。

ホールドにタッチできたが微妙、というケースはまた別の話になりますので置いておいて、これは絶対にマイナスにしかならない、あるいは保持（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やった場合に、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 位タイの選手の「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。

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
X	41+	41 を保持して足をあげ、さらに次のホールドの保持できないところにタッチ
A	41 ?	41 を保持して足をあげたところで落ちる
B	41	41 を保持するがそこでフォール
C	41 ?	41 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
D	41-	41 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
E	41-	41 の保持できるところに指先で辛うじてタッチ

選手 X は、間違いなく+を与えられるパフォーマンスでした。また選手 D、選手 E は、41-で、選手 B も 41 ノーマル以外はつけられません。問題はそれ以外の 2 名（A と C）をどう評価するかです。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 ノーマルにとどめることも、あるいは逆に甘く評価して 41+ 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 X 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 X と違います（足を上げはしたものの、手を出せなかった）。そこで選手 A を 41（ノーマル）と評価し、選手 X 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。

選手 A と選手 B には、やはりパフォーマンスの違いがあります。しかしプラスの選手 X と選手 A にも差異があつて、その差をこの場合は（決勝進出者数を 8 名とするために）重視したわけですので、選手 A は 41 ノーマルになって選手 B と同じ成績になるわけです。これは選手のパフォーマンスの差を表す記号がマイナスとプラスの 2 つしかなく、ノーマルと合わせた 3 つの区分の中に全てを収めざるをえない以上はやむを得ないことです。例えば「++」（プラス²）とか「—」（マイナス²）と言う風に細分化されているというのであれば、それなりに細かくわけた判定は可能ですが、それは言い出すと切りのない話で、どこまで細かくしても拾いきれないケースは出てくるし、何よりも煩瑣になりすぎます。

次に条件を変えて、選手 X が 7 位の場合です。

そうすると決勝進出者の残り枠は 1 名で、選手 A と選手 B を比べるわけです。この場合、選手 X と選手 A にパフォーマンスの差があつたのと同じように、選手 A と選手 B には差があります。そこで選手 A の成績を 41+、選手 B の成績を 41（このノーマルはどうやっても変わりません）としてそれぞれ 8 位と 9 位にするわけです。

同じ事は、選手 B が 7 位だった場合にも考えられます。

選手 C が一瞬止まったかに見え、選手 D はいかに深く指がかかっていたにせよ止まった感じが見られないのであれば、そこには差を見いだすことができますので、選手 C をノーマルと評価することが可能である、と言うことです。

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、と言うことがあります。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、どこをマイナスとノーマルのあるいは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、4.8.3 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言うことです。例えば先の例で選手 C が 7 位だった場合を考えてみましょう。当然選手 D と選手 E を比較するわけですが、選手 D はいかに深く指がかかっていたとしても、マイナスを越えてノーマルとするだけのムーブとは考えられません。選手 C をノーマルとできたのは、「一瞬止まった」からにはほかならず、そうした根拠がない以上は選手 D をノーマルとすることには無理があります。仮にそれを行えば、選手 E から抗議を受けるでしょう。

また選手 E については、例え指先にせよ、ホールドの保持できる有効な場所にタッチしたと言う事実は否定できません。そうである限りこのマイナスは認めなければならず、これを下のホールドのプラスとすることはできないのです。したがってこの場合は、両名とも 41- で 9 名が決勝に進出になります。

要するに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、マイナス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、どう評価してもマイナスにしかならない、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。

資料 2 「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 c) 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 (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.52 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。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：ルートのラインに沿って、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の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：ルートのラインは、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。ルートのラインは、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、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、見ただけ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.52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.52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.52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.52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：

- a 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。
- b 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.52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。

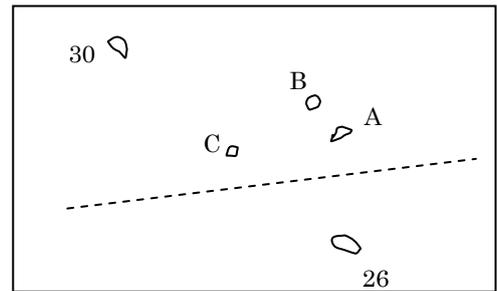
10	下のホールド (アンダーリング)	上のホールド (順ホールド)	成績
右手	左手タッチ	×	11-
	左手保持	×	11
	左手保持→	左手保持	11
	左手保持→	右手タッチ	12-
	左手保持→	右手保持	12
	×	左手タッチ	11-
	×	左手保持	11
	左手保持	←左手保持	11
	右手タッチ	←左手保持	12-
	右手保持	←左手保持	12

先に下のホールドを保持 (タッチ)

先に上のホールドを保持 (タッチ)

さて、デュオ・ホールドの応用的なケースを参考までに紹介します。

右図のようにルーフの上に 3 つのホールド (A、B、C) が並んでいます。この 3 つのホールドの手順は、ルーフ下のアンダーホールド (26) で A を左手でとり、クロスで B を右手で保持した後、左手を C に移して、その次のホールド (30) へ左手を送る、というものです。この手順に従った場合は、A=27、B=28、C=29 になります。



そして、このケースでは C を 26 のアンダーから直接保持することが可能です。さらにこのホールドで引き付けて右手を A に移すのは、尋常ではない保持力が要求されるにせよ、不可能ではありません。そしてこの状態から右手を B に送れば、B 右手 C 左手で、30 を取りに行ける状態になります。この手順の場合は、C=27、A=28、B=29 です。

こうしたケースでどう番号付けをするか? ですが、まず C も A も 26 のアンダーから左手で保持できるので、ともに同じ 27 を振る必要があります。C を左手、A を右手で保持した場合には、さらに右手を中央のホールドに移せば B と C を保持した状態になりますので、C を左手、A を右手で保持した状態は A を左手、B を右手で保持した状態と等価 (28) になります。つまりこの A と C で 27/28 のデュオ・ホールドと考えられます。

さらに C は、右手で A を保持している状態と B を保持している状態で評価が変わる訳です。これを番号付けするには、B と C をデュオ・ホールドとして、28/29 とするのが妥当です。

つまりこのケースでは C は A、B それぞれとペアになってデュオ・ホールドとなるのです。

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ます。

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、引っかかることです。

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固定的に与えられることになるでしょう。

4.9 ラウンド終了後の順位

- 4.9.1 各ラウンド終了後、セクション 4.8. に基づいて選手の順位が決定される。
- 4.9.2 複数の選手が同じリザルトで並んだ場合、先立つラウンドのリザルトを順次考慮してカウントバックが適用される。カウントバックは、先立つラウンドが異なるルートによる 2 組のルート群でおこなわれ、各選手は 1 つのルート群でのみ競技をおこなっている場合には適用されない。

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。

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、という形式で予選を行った場合 (4.2 競技順リスト c)) 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、ということですが。

- 4.9.3 予選ラウンドで、選手を 2 組のルート群に割り振り、各選手はルート群のうち 1 組のみで競技をおこなう必要がある場合、順位付けは各グループ毎におこなわれる。その上でこれらの順位は予選の総合順位を出すために統合される。

その一方で、そうした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 (4.9.3)。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。

さてこれをどのようにおこなうかを、仮に予選の 2 つのグループを 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 (4.10.2) 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。

4.9.4 2本の別個のルートが全選手が登る形式の予選ラウンドで、何らかの事情で一方のルートに登らない選手がいる場合、その選手に与えられる順位は、そのルートを実際に登った内で最下位の選手の順位の順位の下位とする。もし選手がどのルートも登らなければ、その選手に順位はつけない。

次は2ルートを全選手が登る形式の予選で、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の処置です。この場合、その選手の登らなかったルートでの成績は、他の登った全選手の中の最下位の選手の下位になります。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、4.1.6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。

4.9.5 もし競技会の決勝ラウンド終了後、カウントバックを適用しても、1位に同着がある時、一部の競技会ではスーパー・ファイナルがおこなわれる(4.1.5c)参照)。スーパー・ファイナルは、ファイナルと同じルートでおこなっても、異なるルートでおこなっても良い。もしスーパー・ファイナル終了後に同着が残っている場合は、選手は、その成績を獲得するのに要した時間をもって順位を決定する、この場合選手は競技時間の少ない方から順に順位がつけられる。

4.9.5はスーパー・ファイナルの規定です。以前は全ての大会でおこなうことになっていましたが、今ではユース大会と選手権大会のみになりました(4.1.5)。

スーパー・ファイナルは、新たなルートを使っても、決勝と同じルートを使っても良いことになっています。ただし、決勝と同じルートを使う場合は、他の選手の登りを見ることができないように、決勝の進行中にその時点の暫定1位の選手を隔離する必要があります。

さらにスーパー・ファイナルをおこなっても到達高度で決着がつかなかった場合は、時間記録を比較して早い方が勝ちになります(無論この場合の時間記録は、最終オブザベーションを含みません)。これは競技進行中にも計測はしますが、最終的にはビデオを見ながら計った方が良いでしょう。例えば選手が一度最高到達点となるホールドを保持した後にクライムダウンしてレスト、そして登り返す途中で落ちると言うこともあるからで、フォールした時点の所要時間になるとは限らないからです。

4.10 各ラウンドの定員

4.10.2 準決勝とファイナルの進出枠は、それぞれ26名と8名とする。

4.10.3 予選ラウンドが2グループの選手で行われる場合、次のラウンドへの定員は等分され両グループに割り当てられる。

4.10.4 定員枠は前のラウンドで上位となった選手で埋められる。

4.10.5 進出枠を、同着の選手があるために超過してしまう場合、多い方の人数の選手が競技会の次のラウンドへ進むものとする。

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(4.10.2)。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に登る形式の場合(4.2c))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。

4.11 アテンプットの終了

4.11.1 選手は以下の場合、完登と認められない。

- a) 墜落した。
- b) 競技時間を越えた。

- c) 登るための使用が制限されている壁の一部、ホールド、はりぼてを登るために使用した。
- d) クライミング・ウォールにあげられているボルト・オン・ホールド取り付け用の穴を手で使用した。
- e) 登る壁の左右または上端のエッジを使用した。
- f) ハンガー（そのボルトも含め）、クイックドロワーを登るために使用した。
- g) クイックドロワーへの規則に従ったクリップをおこなわなかった。
- h) アテンプト開始後、体のいかなる部位であれ地面に戻った。
- i) 何らかの人工的補助手段を用いた。

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 4.1.2 で規定され、それ以外はここにまとめてあります。

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先にも述べたように、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。

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。

4. 11. 2 4.11.1 の b) ～i) に関する違反行為があった場合、IFSC ジャッジはクライマーに登るのを止めるよう指示しなければならない。

クライマーまたはチーム・マネージャーはこの決定に対し直ちに抗議することができる。抗議が行われた場合、選手は別に設けられたアイソレーション・ゾーンに隔離される。抗議はセクション 13 に規定される手続きに従って行われねばならず、条件の許す限り早く審判団は判断を下さねばならない。抗議が認められれば、選手は再アテンプトをすることができる。選手は 4.7.3 に定めるテクニカル・インシデント後の選手の回復についての規定に準じた条件の休憩が認められる。再アテンプト終了後、選手はそのアテンプトの中で達成した最も良い結果を記録される。

これらの行為が発生した場合、規定上は審判が選手の競技を中止させなければなりません。しかし微妙なケースでは、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と、選手がクイックドロワ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が、次の 4.12.1 です。

4.12 ビデオ記録の使用

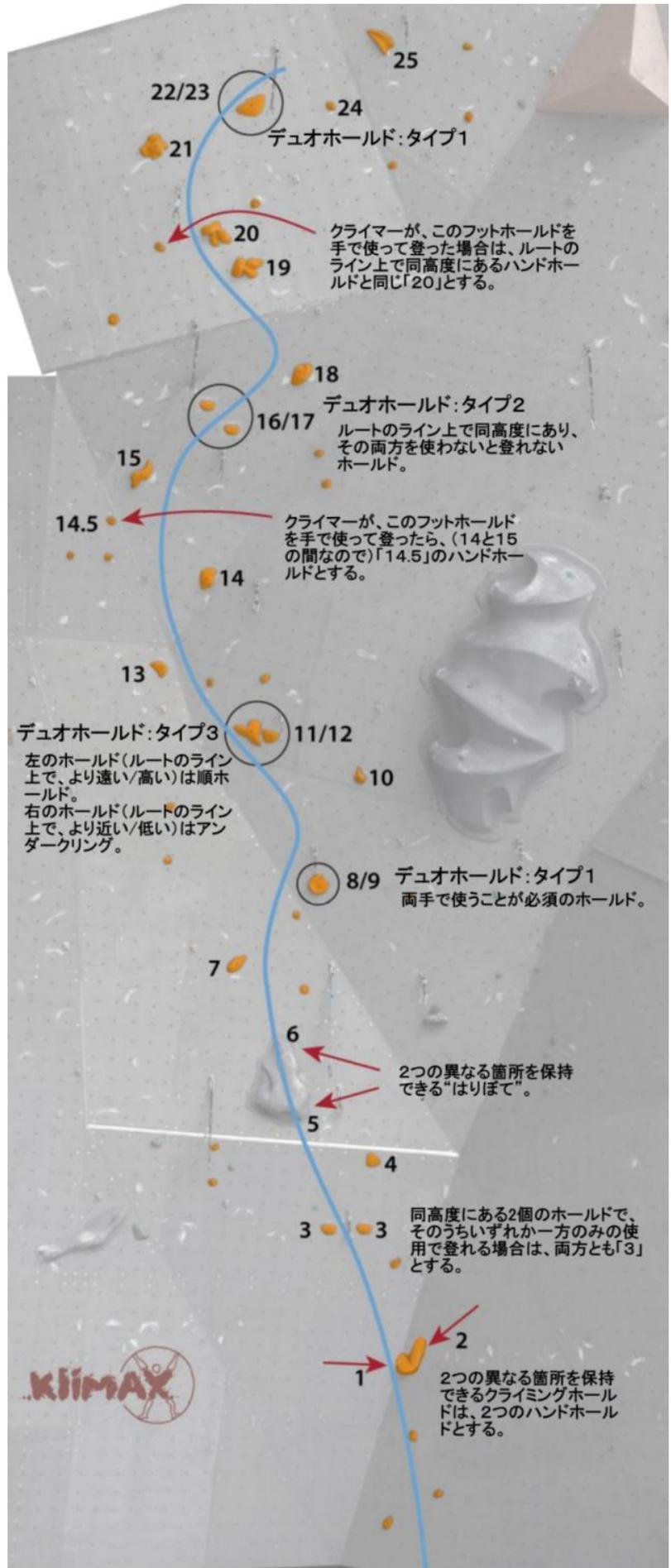
4.12.1 IFSC ジャッジが、成績決定前に選手のアテンプトのビデオ記録の検討が適切と考える場合、IFSC ジャッジは規則に従って選手がそのアテンプトを完遂するのを認めねばならない。そのアテンプト終了後直ちに、選手は IFSC ジャッジからそのラウンドの順位はラウンドの終了後のビデオ記録の検査の後の確認の対象となる旨を告げられねばならない。この確認は可能な限りすぐに行われねばならない。

4.12.2 公式ビデオ記録はジャッジによって、高度計測での”ホールド/タッチ”と、各ラウンド後の選手順位の確定に用いられる。

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。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ります。



説明図 (ルート図例)

セクション5 ボルダリング

5.1 概説

- 5.1.1 この規則はセクション3の一般規則を併せて参照すること。
- 5.1.2 ボルダリング競技はボルダーと呼ばれる一連の短いルートから構成される。全てのボルダーはロープなしで登られねばならない。各ボルダーのハンド・ホールドの最大数は12個、一つのラウンドの各ボルダーのハンド・ホールド数の平均は4個から8個としなければならない。

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」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。それが、2007年に「ボルダー」となりました。しかし、本来のクライミング用語とは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、ここではボルダーが「ロープなしで登られねばならない」こと、そしてルートのスケール(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。原文は“the average number of handholds for the boulders in one round shall be between 4 and 8”ですが、**平均で4個**と言うのは少し疑問を感じます。

- 5.1.3 ボルダリング競技は通常は、予選、準決勝、決勝の各ラウンドから構成され、(選手権大会のみ)必要な場合はスーパー・ファイナルラウンドをおこなう。
- やむを得ない場合、 Jury・プレジデントはラウンドの一つを省略することができる。あるラウンドが省略された場合は、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。

ラウンド構成は、リードと全く同じです。

- 5.1.4 準決勝と決勝ラウンドは同日に実施される。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。

原則的な大会日程です。初日が予選、2日目が準決勝と決勝になります。この2日目の、2つのラウンドの間隔が規定されています。これは準決勝後に選手に十分な休憩時間を与えるためです。

準決勝終了から決勝のアイソレーションクローズまでが2時間以上。続く「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。」(原文は The isolation closing time shall not be earlier than one hour before the start of the final round.) は、ややこしい言い方をしていますが、アイソレーションがクローズしてから、決勝の開始までは1時間以内と言うことでしょう。

- 5.1.5 予選ラウンドのボルダー数は5とする。準決勝と決勝ラウンドのボルダー数は4とする。
- 予選ラウンドのボルダー数は、 Jury・プレジデントの判断で減じることができる。

各ラウンドのルート数です。予選は5本、準決勝以降は4本ですが、「 Jury・プレジデントの判断で減じることができる」とありますから、全ラウンドを4本のルートでおこなうことも可能です。

- 5.1.6 安全上、各ボルダーは
- a) 着地用マットで安全確保されねばならない。主催者の用意したマットの配置、及び利用できるマットに合わせてボルダーの数と性格を決定するのは、チーフ・ルートセッターの責任である。マットを結合するのであれば、隙間は選手がその隙間に落ちることがないように、覆わなければならない。

- b) クライマーの体の最も下の部位が着地マットから 3m 以上にならないように設定されるものとする。
- c) 下方向へのジャンプは設定してはならない。

安全確保に関する規定で、最初の a) はマットについてです。3.1.1 b) 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。

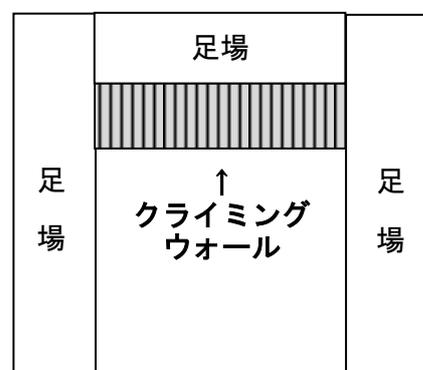
b) は課題の設定上の規定です。壁のスケールやデザインにもよりますが、最上部で身体が水平になるようなムーブを入れたら、この規定に違反することになります。

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 を越えてはいけなわけですから、実質的には 5m 程度が上限になります。

c) は、下方向へのジャンプ (downward jumps) の禁止です。下方向というのは、まっすぐ下と言うことではなくて、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す。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プ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。



5.1.7 各ボルダー担当の審判員はボルダー・ジャッジ 1 名とする。ボルダー・ジャッジは少なくとも国内ジャッジの資格を有する者でなければならない。

各ボルダーの担当のジャッジは、以前は 2 名でしたが 1 名に削減されました。これは壁の前に役員がいると、観客から目障りだという理由のようです。ボルダリング競技の予選と準決勝は、観客から見た時に必ずしもアトラティブではありません。そこで少しでも観客受けするように決勝は進行方法を改め、クライミング・ウォールも観客から見えやすいように壇上に上げるなどの変更が行われてきました。ジャッジ数の削減もこの一環で、壁の前にいるスタッフを最小限にして、観客の視線を遮らないようにするということです。

ここから先は、ボルダリングの順位付け方を知っておいた方がわかりやすくなります。「5.7 各ラウンド後の順位」にある順位付けの基準を先に説明しておきましょう。

5.7.1 競技会の各ラウンド後、選手は以下の基準で順位付けされる。

- a) 完登したボルダー数。
- b) 完登までのアテンプト数の合計。
- c) ボーナス・ポイントの数。
- d) ボーナス・ポイントに到達するまでのアテンプト数の合計。

ボルダリングの順位決め方の基本は、完登できたルート数ですが、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、ここに挙げられた b) 以下の基準を順に当てはめていきます。

まず完登したルート数 (=ボルダー数) が同じだった場合には、その完登までに要したトライ数 (アテンプト数) の合計を比較します。例えば 3 ボルダーを完登して、それぞれの完登までのトライ数が 1 回、3 回、2 回だったら、この合計で 6 がこの選手の完登のアテンプト数になり、リザルト表の完登 (Top) のところには 3 | 6 と表記されます。この左側

が完登したルート数、右側が完登するまでのアテンプト数の合計です。

完登したボルダ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、ルート中の特定のホールドを指定して、そのホールドまで達することのできたルートの数と比較します。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言うことはありません。

さて、完登数もそのアテンプト数も同じ選手については、ボーナス・ホールドの獲得数を比較し、これがより多い方の選手が上位になります。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。

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下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、下の図「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。さらに完登したら、+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のは、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たりします。

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 <small>回目</small>	3 <small>回目</small>
2													<small>回目</small>	<small>回目</small>
3													<small>回目</small>	<small>回目</small>
4													<small>回目</small>	<small>回目</small>
5													<small>回目</small>	<small>回目</small>

記入凡例：
 アテンプト開始 → |
 ボーナス → + または ⊕
 完登 → ⊕ または ⊕

競技 順	1	氏 名	
---------	---	--------	--

5.1.8 各ボルダーにはそこからアテンプトを開始するスターティング・ポジションとして、少なくとも両手の位置をあらかじめ設定しなければならず、さらに定められた片足または両足の位置を含めることができる。各スターティング・ポジションは、はっきりとマーキングされなければならない。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、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、手数数が限られていますから、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、ボルダリングではスターティング・ポジションを指定し、それに手足を置いた状態で登り始めなければなり

ません。このスターティング・ポジションは両手については必ず指定されます。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。足のスタート・ホールドは、片足については必ず指定されます（最近では両足とも指定されることが多いようです）。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。

これが「スターティング・ホールド」でなく「ポジション」であることに注意して下さい。これは足をスメアリングでスタートする場合、また壁の端のカンテやはりぼての一部分などホールドの無いところに手を置いてのスタートを考慮してのことと思われます。

5. 1. 9 一つのボーナス・ポイントが、ボルダー中の特定のホールドの保持によって認定される。このホールドの設定はそのボルダーのルートセッターの判断による。このホールドは、はっきりとマーキングされねばならない。ボーナス・ポイントは、クライマーがそのホールドを使わずに完登した場合も与えられる。

ボーナス・ポイントはルートの中で、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。と言うのは、ボルダーにはリードのようにタッチ（マイナス）がありません。あくまでも、保持できたかどうか、です。したがって、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る恐れがあります。

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、ランジでとらえるホールドで、キャッチの時に身体が大きく振られて止められるかそのまま飛ばされてしまうか微妙な場合は、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。無論これは、その次のホールドが保持を明確に判定できるものであることが前提になりますが。

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。

5. 1. 10 ボルダーの終了点は、以下のいずれかを指定することができる。

- a) 最終ホールドに両手が到達すること。このホールドは、はっきりとマーキングされねばならない。
- b) ボルダーの上に立ち上がること。

ボルダリングの場合の完登の定義です。「ボルダーの終了点」と訳文にあります。原文は「top of the boulder」です。これは競技でないボルダリングは、本来その上に立って（トップアウトして）完登であることから、こうした表現になっているのではないかと思います。そしてまた、実はこれは完登そのものの定義ではありません。本当の完登は何か？ということは、後の 5.5.2 で説明します。

まず a) の方は、セッターの指定した「最終ホールドに両手が到達すること」とあります。この表現は、実は 2 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）になりました。そして現在の「両手が到達」（the attainment with both hands）です。

「hold」が「control」に変わった理由は、こう推測されます。ある大会で、最終ホールドに小さくて両手では保持できないものが使われました。選手は、当然片手でそれを保持して、残る手をその保持した手の上に重ねて完登をアピールします。ところがそのボルダーの担当ジャッジが、両手がホールドに触れていないから、両手での「hold」とは認めない、という判断をしたというのです。

これはそのジャッジがあまりに杓子定規と言うしかないのですが、この話を聞いた翌年あたりに表現が「control」に変わったところを見ると、この判断に対するクレームで変更になった可能性があります。「control」であれば、片手のみがホールドに触れた状態であっても OK でしょう。

今回の変更の理由はわかりませんが「到達」であれば、片手で保持し、もう一方の手で保持した手を叩いた場合でも完登とする余地がありそうです。

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。自然のボルダア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と思います。

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かまませんから、選手への説明は必要でしょう。

5. 1.11 5.1.8、5.1.9、5.1.10 で使われるマーキングは、競技会の全期間を通して統一しなければならない。スターティング・ポジションと最終ホールドに使われる色は同色とする。ボーナス・ホールドには別の色を使用しなければならない。いずれの色も 3.2.2 で定めた使用限定を表す色とは異なるものでなければならない。また凡例をアイソレーション・ゾーンの練習課題に設定しておかなければならない。

ここにあるスターティング・ポジション、ボーナス・ポイント（ボーナス・ホールド）、最終ホールドの指定は、色テープでおこないます。テープの貼り方は、ホールド全体をテープで囲んでも良いし、細長いテープを使うこともあります。手間の問題、また剥がれにくいということで、細長いテープをつかうことがほとんどです。

5. 1. 12 観客のために、全てのボルダアは壇上に設置しなければならない。全てのボルダアは、競技場内のどこからでも見えるように並べなければならない。

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。

5.2 競技順リスト

5. 2. 1 予選の競技順リスト

- a) 予選ラウンドは通常、参加締め切りの時点で参加者数が 40 名を下回らない限り二組のボルダア（群）で行われ、各選手は一組のボルダア（群）のみで競技をおこなう。

そのラウンドの各ルート群に、選手をそれぞれのその時点での世界ランキングを元にして振り分ける調整が行われる。

まず、その時点の世界ランキングでランク付けされている選手は、下の例のように各ルート群に順々に振り分けられる。

世界ランキング順	
ルート群 1	ルート群 2
1st	2nd
4th	3rd
5th	6th
8th	7th
9th	10th
……etc	……etc

ランク外の選手は各ルート群に同数ないしは可能な限り同数近くになるように、各ルートに無作為に振り分けられる。この振り分けの後、各ボルダア群での競技順が 5.2.1b) に定められた方法で決定される。

- b) 一組のボルダア（群）の場合には、予選ラウンドの競技順はテクニカル・ミーティング当日の世界ランキング順とする。最も上位の選手が、最初に競技を始める。ランク外の選手は、ランダム順にランクを持つ選手の後に競技をおこなう。

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、選手数が 40 人以上なら選手を 2 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 2 グループの同時進行で行な

います。2010年までは、こうした2グループに分けた形式がありうることが述べられているのみでしたが、2011年の改訂で選手数が40人以上の場合は必ず2グループに分けることになりました。

分け方はリードの4.2.1 b) と全く同じです。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。

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。しかし、ただでさえ会場確保の難しい国内では、そうした形式で予選が可能かどうかは微妙です。

このあと5.2.2に、準決勝以後の競技順についての規定がありますが、これはリードの4.2.2と全く同じですので、省略します。

5.3 オブザベーション

5.3.1 予選と準決勝ラウンドにおいて、各ボルダーに割り当てられた競技時間は、オブザベーションも含めたものであり、競技前のオブザベーションはおこなわない。

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。決勝ラウンドについては、競技時間が短いために事前のオブザベーションをおこないますが、予選と準決勝では事前のオブザベーションをおこないません。

5.3.2 選手はオブザベーションを、定められたオブザベーション・ゾーン内でおこなわなければならない。

クライミング・ウォールに登ることや、道具や家具類の上に立つことは許されない。選手は、いかなる方法によっても、オブザベーション・エリア外の何人とも連絡をとってはならない。質問はジュリー・プレジデント、IFSC ジャッジ、そのボルダー担当のルート・ジャッジとアシスタントに対してのみ認められる。

オブザベーション中の選手に関する規定です。事前のオブザベーションはありませんが、オブザベーションであることに変わりはありませんので、前段の部分はリードと共通です。異なるのは以下の部分です。

オブザベーション中に、スターティング・ホールド以外のホールドに手や足で触れる、あるいはチョークをつけること、またティックマークを付け加えることは、そのボルダーの1回のアテンプトとしてカウントされる。

選手が触れることを認められるのは、スタート・ホールドのみです。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違反行為となります。

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。つまり単純に「1回のアテンプトとしてカウントされる」とあるのみなのです。

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でボルダーだからできることです。

5.3.3 決勝ラウンドに先立ち、各ボルダー毎に2分間の合同オブザベーションをおこなう。

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 分と短いためです。

5.4 競技中

5.4.1 予選ラウンドと準決勝ラウンドでは選手は、決められた競技順にボルダーでのアテンプトをおこなう。

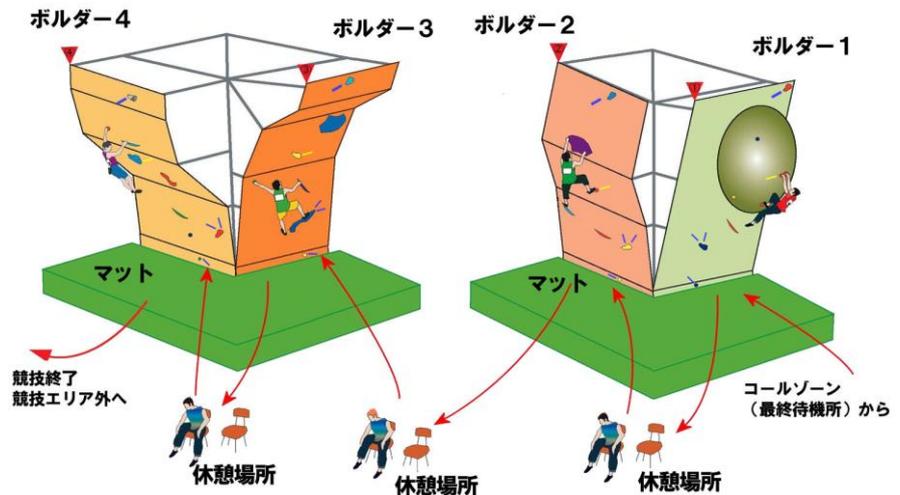
それぞれのボルダーを終えた後、クライマーは割り当てられたローテーション・ピリオドと呼ばれる競技時間と同じだけの休憩時間が与えられ、それは 5 分間とする。各ボルダーは、クライマーがそこからボルダーを見ることができ、また安全マットをその範囲に含む明確に示されたエリアを含まなければならない。

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も必要性も方法は変わってくるでしょう。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ります。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まりありません。



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。

5.4.2 ローテーション・ピリオド終了時には登っている選手は登るのをやめ、休憩エリアに入らなければならない。このエリアでは、いずれのボルダーのオブザベーションも認められない。その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。

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・タイム毎に、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	……
……								……	……	……

5.4.3 両カテゴリーの決勝ラウンドは同時におこなわれる。各ボルダーで全ての選手が競技順に従ってアテンプトをおこなう。両カテゴリーの各ボルダーでの競技は同時に開始される。すなわち、あるカテゴリーの全選手があるボルダーでの競技を終えたら、そのカテゴリーの選手は、他のカテゴリーを待って次のボルダーでの競技を始めねばならない。

5.4.4 決勝ラウンドでのクライミング時間は4分間とする。ただし、選手が4分間経過前にアテンプトを開始した場合、そのアテンプトを完了することは認められる。4分間経過以前にそのアテンプトを終えた選手は、トランジット・エリアエリア内の第2アイソレーションに戻り、次の選手が直ちにそのローテーション・ピリオドを開始する。

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。

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や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。

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、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。

さて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+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α	←→ 最長 4分+α

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。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													
7													

5.4.5 選手の各アテンプトは、5.1.8 に定めるスターティング・ポジションから開始されねばならない。

5.4.6 予選と準決勝の各ローテーション・ピリオドの始め（と終わり）は大きく明瞭な合図で報されねばならない。残り時間が1分になった時、別の合図でそれが報されねばならない。

一つのローテーション・ピリオドの終了は、次のローテーション・ピリオドの開始でもあります。この切り替え時には、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動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。

5.4.7 全てのホールドはボルダー・ジャッジまたは主催者側スタッフにより、選手がそのボルダーの最初のアテンプト開始前にクリーニングされねばならない。また選手は、いずれのアテンプト開始前でもホールドのクリーニングを要求することができる。選手は地面から届くところのホールドをブラシまたはそのほかの道具類でクリーニングすることができる。使用できるブラシまたはその他の道具類は、主催者が専用に用意したものに限られる。

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、そこに主催者が用意したものだけを使わなければなりません。

5.5 アテンプトの開始と終了

5.5.1 アテンプトは選手の身体のあらゆる部位が地面から離れたときに開始したものと見なされる。

これは、リードと全く同じ文言が使われています。ただしリードでは、選手は手の届く範囲のどこから登り初めてもかまいませんでしたが、ボルダリングでは前記の5.4.5にあるように、スタート時に手足を置く位置、ホールドが指定されます。スタート時に、一度この全てに手足を置いた状態を作らなければ、そこでアテンプトが終了になります。

このため、微妙な問題が生じます。スターティング・ポジションが両手と片手の場合、そして両手、両足が指定されている場合でもシッティングスタートの場合は問題ありません。5.5.1にあるとおり前者は地面についている足が地面から離れてスタートですし、後者は尻をつけて座っている状態で尻が地面から離ればスタートです。

問題は、立った状態からのスタートでスターティング・ポジションが両手両足とも指定されている場合です。この場合、「選手の身体のあらゆる部位が地面から離れた」後に、スターティング・ポジションに入ることになってしまいます。つまりそこからアテンプトが「開始されねばならない」スターティング・ポジションに指定されたように手足の全てを置く前に、アテンプトの開始の定義である「身体のあらゆる部位が地面から離れた」状態になる、という矛盾が生じてしまうのです。選手側にすればこれはルールの不備ですから、例えばこのケースでスタートに失敗した場合は「アテンプトを開始していないのだからカウントできない」と主張できます。このため5.5.3に苦し紛れの規定が作られていますが、それ

は 5.5.3 であらためて説明します。

5.5.2 アテンプトは、選手が 5.1.10 に規定されたボルダーの終了点に達したことをボルダー・ジャッジが認め、“OK”と宣告したときに完登と見なされる。

先に 5.1.10 で「ボルダーの終了点」が規定されていました。そして、それは「完登そのものの定義ではない」と書きました。その「完登そのもの」の定義がこの 5.5.2 です。要するに、5.1.10 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。

5.1.10 の要件を満たしていても、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.

5.5.3 選手のルートでのアテンプトは、以下の場合は成功しなかったと見なされる。

- a) 5.4.5 にあるスターティング・ポジションに達せられなかった場合。
- b) 選手が、3.2.1 で認められている以外の、あるいは 3.2.2 にあるところの使用制限された壁の一部分、ホールド、はりぼてを登るために使用した場合。
- c) いずれの部位であれ選手の身体が地面に触れた場合。
- d) 予選と準決勝ラウンドでは、ローテーション・ピリオドの終了までに完登できなかった場合。
- e) 選手がボルダー・ジャッジから指示されたようにスタートしなかった場合。

アテンプト数はまた、以下の場合もカウントされる。

- f) スターティング・ホールド (5.3.2 参照) 以外のホールドに、手足で触れる、あるいはチョークをつけた場合。
- g) ティックマークを付け加えた場合 (5.3.2 参照)

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いうことです。b)、c)、d) はリードの場合と同様の規定です。d) は時間切れですが、「予選と準決勝ラウンドでは」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 (5.4.4) からです。

e) は、例えば、5.1.8 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などが考えられます。f)、g) は文中にあるように 5.3.2 の規定違反です

さて問題は a) です。これは、スターティング・ポジション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。

5.5.1 のところで書いたように、両手両足が指定され、かつ立った状態でスタートするボルダーの場合、5.5.1 の「身体のあらゆる部位が地面から離れたときに開始」というアテンプト開始の定義と、5.4.5 にある「選手の各アテンプトは、5.1.8 に定めるスターティング・ポジションから開始されねばならない」という規定には矛盾があるわけです。

そうした場合のために、この 5.5.3a) の規定が作られました。あくまでアテンプトの開始は「身体のあらゆる部位が地面から離れたとき」なので、スターティング・ポジションに達することなく終わったとしても、それはアテンプトの終了であり、1 アテンプトが加算される、ということでしょう。

5.6 テクニカル・インシデント

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。

5.6.1 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の後の、その同じボルダーにおける最初のアテンプトは、そのアテンプトの継続と見なされる。
テクニカル・インシデントを被った選手が修復完了後アテンプトを再開する際には、選手は 2 分を最低として、インシデント発生時の残り時間が認められる。

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。そしてインシデ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。

またテクニカル・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。これは 5.6.3 に規定のあるケース（ローテーション・ピリオド内に修復が完了しなかった場合）でも、同様に必要です。

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。

5.6.2 予選及び準決勝ラウンド中のテクニカルインシデント

- a) 確認されたテクニカル・インシデントが当該ローテーション・タイムの終了前に修復された場合、被害選手はそのアテンプトを継続するかどうかを申し出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、それ以上の申し立ては認められない。
 - (ii) 選手が、その当該ローテーション・ピリオド内での継続を選ばない場合、選手はテクニカル・インシデントが発生したボルダーへのアテンプトをジュリー・プレジデントが決定したローテーション・ピリオドにおいて継続しておこなう。
- b) テクニカル・インシデントの修復が当該ローテーション・タイムの終了前に完了しなかった場合、ローテーション・タイム終了の合図の時点で、そのラウンドはテクニカル・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た全ての選手について IFSC ジャッジにより停止される。それ以外の全ての選手はラウンドを継続する。テクニカル・インシデントを被った選手が、修復完了後にそのアテンプトのやり直しをおこなった後、競技を中断させられていた全選手の競技がローテーション・タイムの区切りの合図で再開される。

これはテクニカル・インシデント発生時の対応です。

5.6.2 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。

この場合、選手は二つの中から選択することになります。

まず 5.6.2 a) (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。「5.3 オブザベーション」にあったように、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。

5.6.2 a) (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。Manual IFSC Judging 2011 という文書に記述がありますが、記述が不十分でわかりにくいところです。今回、アジアのジャッジトレーニングコースに参加した中村正氏がこの点についての説明を受けて来られたのでご紹介します。ただし、現状では「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。

原文は次のようになっています。

Qualification round

TI on boulder 1	ISO stop + let the TI competitor continue
TI on boulder 2	ISO stop after 5 rotation times + let the TI competitor continue in the created slot
TI on boulder 3	ISO stop after 1 rotation time + let the TI competitor continue in the created slot
TI on boulder 4 and 5	ISO stop + stop all preceding competitors and let the TI competitor continue (at least 2 minutes)

5 ボルダーで予選をおこなう場合の、具体的なパターンを見てみましょう。

まず第1ボルダーで発生した場合です。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4	Rest	B-5
5	F	E	D	C	B	A				
6	G	F	E	D	C	B	A			
7	G	F	Slot	E	D	C	B	A		
8	H	G	F	Slot	E	D	C	B	A	
9	I	H	G	F	Slot	E	D	C	B	A
10	J	I	H	G	F	Slot	E	D	C	B
11	K	J	I	H	G	F	Slot	E	D	C
12	L	K	J	I	H	G	F	Slot	E	D
13	M	L	K	J	I	H	G	F	Slot	E
14	N	M	L	K	J	I	H	G	F	Slot
15	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F

上記のような進行でF選手が第1ボルダーでテクニカル・インシデントを被り(**F**で表示)、インシデントの修復(上図の斜線部分)後に再競技となった場合、“let the TI competitor continue”ですから、選手はそのまま継続する形で競技をおこなうこととなります(**F**で表示)。再アテンプトですので、認められる時間はインシデント発生時の残り時間で2分以上を保証ですから、再競技はそのローテーション・タイム内には終わりません。そのため、次のコール・ゾーンにいる選手は競技を始められず“ISO stop”になるわけです。

その次のローテーション・タイムからは通常の流れに復帰しますが、F選手が最後のボルダーで競技をおこなうローテーション・タイムまでは選手の登っていないボルダーまたは選手のいない休憩場所ができます(上図の“Slot”)。これがスロットになります。以後はそのままローテーション・タイムに従って競技をします。

これが第2、第3ボルダーで発生した場合は以下のようになります。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4	Rest	B-5
7	H	G	F	E	D	C	B	A		
8	I	H	G	F	E	D	C	B	A	
9	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A
10	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B
11	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C
12	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D
13	Slot	M	L	K	J	I	H	G	F	E
14	N	Slot	M	L	K	J	I	H	G	F
15	O	N	F	M	L	K	J	I	H	G
16	P	O	N	F	M	L	K	J	I	H
17	Q	P	O	N	Slot	M	L	K	J	I
18	R	Q	P	O	N	Slot	M	L	K	J

3ボルダー目で発生。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4	Rest	B-5
9	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A
10	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B
11	Slot	K	J	I	H	G	F	E	D	C
12	L	Slot	K	J	I	H	G	F	E	D
13	M	L	Slot	K	J	I	H	G	F	E
14	N	M	L	Slot	K	J	I	H	G	F
15	O	N	M	L	F	K	J	I	H	G
16	P	O	N	M	L	F	K	J	I	H
17	Q	P	O	N	M	L	Slot	K	J	I
18	R	Q	P	O	N	M	L	Slot	K	J

これらの場合、そしてボルダー数4の場合の2ボルダー目の基本的な考え方は、以下の通りです。

- 1 再競技を選択した時点で、そのボルダーでの競技は中断し、休憩場所に入る。そしてローテーションの進行に従って、残りのボルダー全ての競技をおこなう。
- 2 残りの全ての競技終了後、インシデントの発生したボルダーの前の休憩場所に入って休憩する。そのために、このタイミングでこの選手が入れるように、ローテーションの空き（これを slot と呼ぶ）を作っておく。
- 3 次のローテーション・タイムの中で、インシデントの発生したボルダーで再競技をおこなう。認められた再競技時間は規定の通り、インシデント発生時のローテーション・タイムの残り時間で、最低2分を保証。

残る4ボルダー目、5ボルダー目の考え方は1ボルダー目と同じで、これらは後述の5.6.2 b) の場合（ローテーション・タイム内にインシデントが修復できなかった場合）の処理に準じたものと考えられます。

インシデントの発生したローテーション・タイムの次のローテーション・タイムで、インシデントの発生したボルダーより前にいる選手について競技をストップします。インシデントが第4ボルダーで発生した場合は、第5ボルダーの競技は続行し、同時に、インシデントを被った選手の再競技をおこないます。

4 ボルダー目で発生。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4	Rest	B-5
1 1	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C
1 2	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D
1 3	M	Stop	K、L	Stop	I、J	Stop	G、H	F	Slot	E
1 4	N	M	L	K	J	I	H	G	F	Slot
1 5	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F

5 ボルダー目で発生。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4	Rest	B-5
1 1	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E
1 2	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F
1 3	O	Stop	M、N	Stop	K、L	Stop	I、J	Stop	G、H	F
1 4	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G

準決勝の場合、及び予選でも4つのボルダーで競技をおこなう場合も、基本的な考え方は同じです。そして第3、第4ボルダーでインシデントが発生した場合に、予選（5ボルダー）で第4、第5ボルダーでインシデントが発生した場合のように、インシデントの発生したボルダーより前のボルダーでの競技をストップします。

次に各パターンの例を図示します。

第1ボルダーで発生。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4
5	F	E	D	C	B	A		
6	G	F	E	D	C	B	A	
7	G	F	Slot	E	D	C	B	A
8	H	G	F	Slot	E	D	C	B
9	I	H	G	F	Slot	E	D	C
1 0	J	I	H	G	F	Slot	E	D
1 1	K	J	I	H	G	F	Slot	E
1 2	L	K	J	I	H	G	F	Slot
1 3	M	L	K	J	I	H	G	F
1 4	N	M	L	K	J	I	H	G

第2 ボルダ―で発生。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4
7	H	G	F	E	D	C	B	A
8	I	H	G	F	E、(F)	D	C	B
9	J	I	H	G	F	E	D	C
10	K	J	I	H	G	F	E	D
11	Slot	K	J	I	H	G	F	E
12	L	Slot	K	J	I	H	G	F
13	M	L	F ←	K	J	I	H	G
14	N	M	L	F	K	J	I	H
15	O	N	M	L	Slot	K	J	I

第3 ボルダ―で発生。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4
11	J	I	H	G	F	E	D	C
12	K	J	I	H	G	F	E	D
13	K	Stop	I、J	Stop	G、H	F	Slot	E
14	L	K	J	I	H	G	F	Slot
15	M	L	K	J	I	H	G	F

第4 ボルダ―で発生。

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4
11	N	K	J	I	H	G	F	E
12	O	L	K	J	I	H	G	F
13	O	Stop	K、L	Stop	I、J	Stop	G、H	F
14	P	M	L	K	J	I	H	G

こうして見てくると、疑問を感じるののは、ボルダ―数5での予選の第2、第3ボルダ―目、ボルダ―数4での第2ボルダ―での処理が他の場合と異なるのは何故か？です。

この方式では、他の選手についてみると、コール・ゾーン以前の選手はスロットを作るために余分な待ち時間が生じますが、すでに競技を開始している（ローテーションに入っている）選手には影響がない、と言うことが言えます。つまり競技に入っている選手で影響を受けるのはインシデントを被った選手のみにとどめることができます。それが、この方式のメリットです。

一方もし全てのボルダ―で、それより前のボルダ―での進行をストップして処理しても、全体の競技時間への影響は同じで、インシデント発生から正常な流れに復帰するまでのローテーション・タイム数は変わりません。どのボルダ―で発生した場合も、そしてローテーション・タイム内に復旧できなかった場合も全て同じ考え方で対応できるのは、シンプルになります。また、平等性の観点でインシデントを被った選手のボルダ―を登る順番が変わらない、というメリットがあります。ルートセッターは、各ボルダ―の内容を全体の流れを考慮してセットしています。本来の順番でそれらを登っていかないと、インシデントを被った選手にイコール・コンディションを提供できないことになるわけです。

そうした意味では、いずれをとっても一長一短と言えます。Manual IFSC Judging 2011 では、「すでにローテーションに入っている他選手の競技の流れを乱さないことに重点を置いた」と言うことでしょうか。それでも“however it is

not compulsory to do so”という但し書きがあるのは、未だ議論の余地がある、ということなのかもしれません。

つぎに2 ボルダ目、3 ボルダ目それぞれでインシデントが発生した場合の流れを図示しますので、P.68、P.69の図と比較してみてください。

2 ボルダ目

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4	Rest	B-5
7	H	G	F	E	D	C	B	A		
8	I	H	G	F	E	D	C	B	A	
9	I	Stop	G、H	F	Slot	E	D	C	B	A
10	J	I	H	G	F	Slot	E	D	C	B
11	K	J	I	H	G	F	Slot	E	D	C
12	L	K	J	I	H	G	F	Slot	E	D
13	M	L	K	J	I	H	G	F	Slot	E
14	N	M	L	K	J	I	H	G	F	Slot
15	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F

3 ボルダ目

Rotation Time	Call zone	B-1	Rest	B-2	Rest	B-3	Rest	B-4	Rest	B-5
7	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A
8	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B
9	K	Stop	I、J	Stop	G、H	F	Slot	E	D	C
10	L	K	J	I	H	G	F	Slot	E	D
11	M	L	K	J	I	H	G	F	Slot	E
12	N	M	L	K	J	I	H	G	F	Slot
13	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F

さて、もしこのような形でインシデント後の再競技が行われるなら、選手が5.6.2 a) (i) のローテーション・タイム内の継続を選択する理由が無くなるように思われます。確かにホールドの破損や回転の場合は、修復までに時間を要しますからそうなるでしょう。

しかしボルダ目であっても、修復に時間を要さない（インシデントが発生しても、その直後から競技を継続できる）インシデントが起こらないわけではありません。上部のホールドのクリーニングのために壁の上にいるスタッフが物を落とし、それが選手にあたった、あるいは他の選手がフォールした時に想定外のラインで落ちて、登っている他の選手に接触した、と言ったケースです。

こうした場合はインシデント修復によるタイムロスが発生しませんから、5.6.1 の前段が適用されるのみで、選手はそのまま競技を続行することは十分考えられると思われます。

次の5.6.2 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——前のボルダ目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。

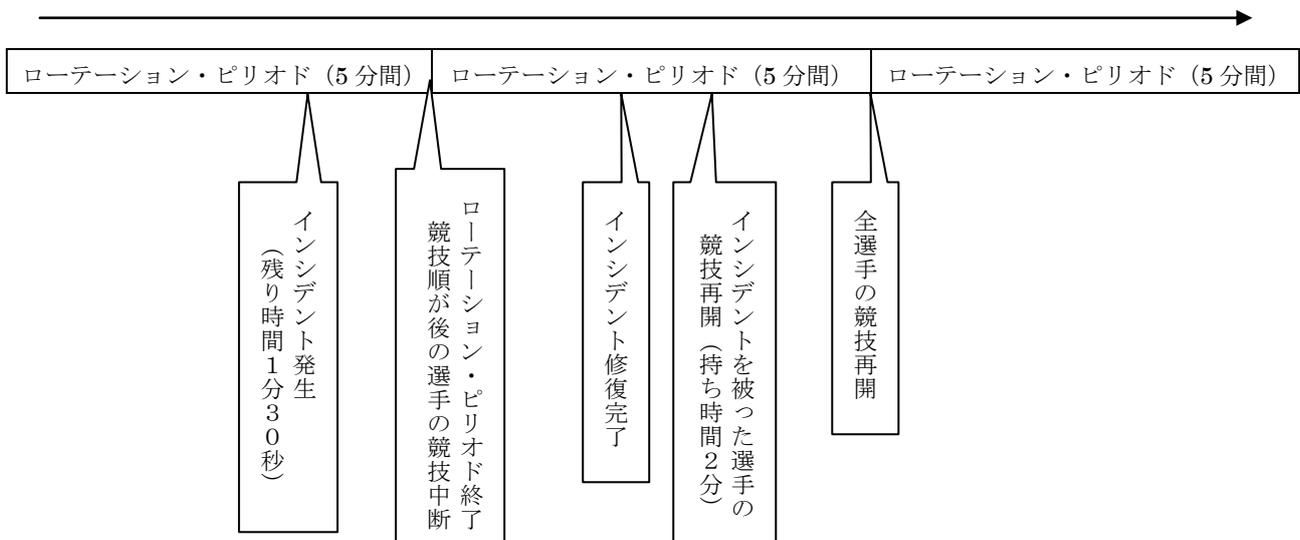
一方、それ以外の選手——テクニカル・インシデントを被った選手より競技順が前の選手については、競技はそのまま続行します。したがってローテーションを管理するタイマーを止めることはなく、ローテーションはそのまま進行します（競技を続行できる選手が全て競技を終えるまでインシデントの修復が完了しない場合や、インシデントが発生したのが一番最後のボルダーの場合はタイマーを止めるかもしれません）。

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た全ての選手について」停止という点です。先の 5.6.2 で述べたように、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は記述はありません。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。



無論、修復完了時の残り時間が選手に認められる再競技時間を下回る場合は、さらに後のローテーション・タイムで再競技になります。

5.6.4 テクニカル・インシデントが決勝ラウンドで発生した場合、テクニカル・インシデントを被った選手はトランジット・ゾーン内の別のアイソレーションに戻り、修復を待たねばならない。修復完了時に、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ものは、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。

5.7 各ラウンド後の順位

最初の5.7.1ではボルダリングの基本的な順位付けが規定されていますが、これは前に説明済みです。

5.7.2 同着がある場合、先行するラウンドにさかのぼって、カウントバックを適用する。カウントバックは、先立つラウンドが2セットのボルダー群で競技がおこなわれた場合には適用されない。

カウントバックの適用の考え方は、リードと全く同じです。

5.7.3 カウントバックを適用後も決勝ラウンドで第1位に同着がある時、一つのボルダーでスーパー・ファイナルをおこなう。それぞれの同着の選手はファイナルと同じ順番で、ただ1回のアテンプトのみおこなう。競技時間は、チーフ・ルートセッターとの協議によりあらかじめ設定され、アテンプトは40秒が経過する前に始められなければならない。各選手の競技結果は、リード競技規則の4.8.1、4.8.2、4.8.3にしたがって判定される。そのアテンプト後、選手は順位付けされる。複数が完登した場合、引き分けとなり最終順位が公表される。

完登がなく1位に同着があった場合、1位の選手は同じ手続きに従い、決着がつくまで最大6回のアテンプトをおこなう。6回のアテンプトの後、同着があった場合は引き分けとなる。

後段はスーパー・ファイナルの規定です。スーパー・ファイナル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せす。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せす。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。

5.8 各ラウンドの定員

5.8.1 5.8は5.7を併せて参照のこと。順位付けは5.8が適用される前に終了していなければならない。

5.8.2 準決勝ラウンドの定員は20名、決勝ラウンドは6名とする。カウントバック適用後も同着があるために、準決勝ラウンドまたは決勝ラウンドの定員を超過した場合、多い方の人数の選手が（次の）ラウンドに進むものとする。

5.8.3 予選ラウンドが2グループの選手で行われる場合、次のラウンドへの定員は等分され両グループに割り当てられる。

5.8.4 定員枠は前のラウンドで上位となった選手で埋められる。

5.8.5 進出枠を、同着の選手があるために超過してしまう場合、多い方の人数の選手が競技会の次のラウンドへ進むも

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の 4.10 と同じです。
次の「5.9 抗議手続きとビデオ記録の使用」はリードの場合と全く同じ文言です。

5.9 抗議手続きとビデオ記録の使用

5.9.1 選手のアテンプットの公式ビデオ記録が作製され、抗議担当ジャッジが公式抗議を判定するのに使用される。