

## 第 2 部 競技種目毎のルール

## 7 リード

## 概説

- 7.1 リード競技会は：
- A) 専用に設計された、少なくとも 12m の高差を持つ人工壁でおこなわれ、選手はシングルロープを使用した下からの確保で、一連の中間確保支点にロープをクリップすることで自身の安全を確保しながら登るものであり、認められるルート設定条件は以下のとおりとする：
- 1) 最短で 15 メートルの長さ；
  - 2) （ジューリ・プレジデントが特に認めた場合を除き）最低で 3m の幅。

最初に規定されているのは「リード」はどのような競技であるかの定義です。そして同時に競技に使われるクライミングウォールの概要があります。

競技に使用するのは全て人工壁で、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。

競技に使用するクライミングウォールの要件として壁の高さと、設定できるルートの長さや幅が規定されています。

ルートのライン（これを**アクシス**と呼びます）は完全に直線と言うことはなく、多少なりとも蛇行するものです。このためルートの長さは厳密に測ることはできません。しかし壁そのものの高さが 12m 以上あって、それなりに前傾していれば、よほど意図的に直上するルートにしない限り、放っておいても 15m 以上になるように思います。

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

次にルートの幅です。ここで言う「幅」はルートのラインが最も左側によったところ（最も左端に取り付けたハンドホールド）と、最も右側によったところ（最も右端に取り付けたハンドホールド）で測った幅で考えられるでしょう。これが 3m で、選手の動作を無理のないものにするには、左右の余裕をそれぞれ 1m 程度見なければなりませんから、壁の幅は概ね 5m 程度は欲しいということになります。

さて、このようにクライミングウォールに関する規定は、全体的に非常にアバウトです。何故アバウトか？と言うと、全ての会場の壁の形状が同じだったらつまらないからだ、と考えられます。もともとクライミングは自然の壁を登るものです。自然の壁は一つとして同じものはありません。その自然の作り出した形状の中に登路を見いだすことが、クライミングの面白さであるわけです。

もともとスピード競技以外は、同じルートを使っては成り立たない（少なくとも成り立ちにくい）ものです。ルート＝ホールドの付け方は、確かに各大会のラウンドごとに異なるのですが、それでも全て同じスケール、同じ傾斜、同じ形の壁では、限界があります。会場ごと、大会ごとに壁が違おうと言うことが、選手のモチベーションにも影響するでしょう。そうした多様性を保証するために、アバウトになっているのだ、と考えられます。要するにクライミング競技に使用するクライミングウォールは、一定のスケールと傾斜を満たしていれば、他競技の施設のような規格化に馴染むものではないのです。

なおルールの中では「クライミングウォール」と言う言葉使われておらず、「クライミング用構築物」'Climbing structure'です。クライミングウォールと同じと言えば同じなのですが、ルールの中では'Climbing structure'ともう一つ「クライミング面」'Climbing surface'が使い分けられています。後者は実際に登る壁の面を指し、前者はそれを支える

骨組みなどを含んだものとなるようです。このニュアンスを伝えるうまい日本語が見つからず、こんな直訳になっています。

ルート中の「中間確保支点」はハンガーにセットしたクイックドローです。用語解説には以下のようにあります。

**Protection Point (中間確保支点)**とは、以下のものを組み合わせて構成されるものを言う：

- (a) クライミング面の耐荷重構造物に固定されたボルトに接続されたクイックリンク；
- (b) 選手がクライミング中にロープをクリップするカラビナ。その向きは横向き荷重となる可能性が最小限になるようにしなければならない；かつ
- (c) 機械縫製による1本の適切な長さ（ルートセッターが決定する）の(a)と(b)を接続するスリング。

クイックドローの支点（ハンガー）側には、カラビナではなく「クイックリンク」（写真 A）を使用します。クイックリンクはこれまでずっとフランス語の「マイロンラピッド」でしたが、2013年に英語のクイックリンクに変わり、マイロンラピッドはカッコ書きで併記されるようになりました。用具類の名称は今日では英語に統一されているのでそれにあわせたのでしょう。

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

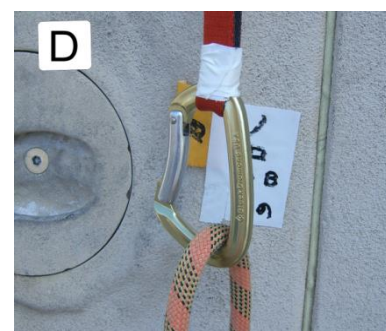
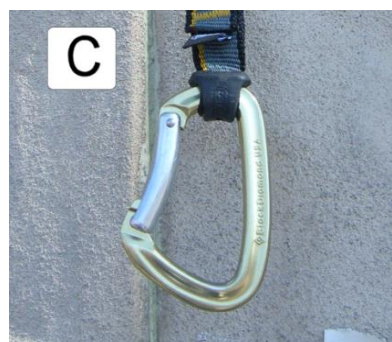
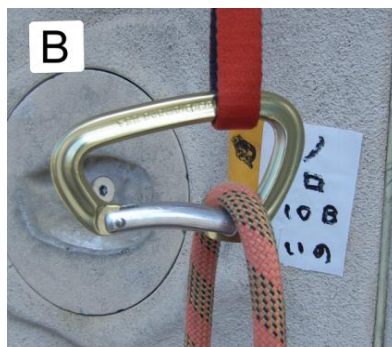
さらに「横向き荷重（原文は'cross loading'）となる可能性が、極力少なくなるようにすること。」とあるのは、カラビナの短軸方向への荷重（写真 B）を指します。カラビナが回転して中途半端なところに引っかかった状態で荷重がかかることがないように、テープや専用のゴム輪などで固定しておけ（写真 C, D），ということです。

なおマイロンラピッドはカラビナより小さく、大きさの割に重量があるため回転しにくいのですが、それでも回ることがあります。それを防ぐために、クイックドローをセットした後、テープをマイロンの中間部に数回巻きつけておきます（写真 E）。

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

クイックドローはマイロンラピッド、スリング、カラビナと最低でも3つの製品を組み合わせています。その一つ一つに（極めて低いとは言え）、製造不良や劣化などで破断する可能性があります。組み合わせるものが多くなれば、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。長さの微調整のために結び目を作るのは、結び目の部分は強度が低いのでやはりだめです。

また、長いスリングは通常は輪になっています（オープンスリング）。これをそ



のまま使用すると、墜落時に選手の足が引っかかって、回転し頭を下に落ちるなどの危険性があります。そのため、テープの中間部の数カ所をテープでまとめておきます（写真 F）。

7.1 の後半の B)は競技会の構成になります。

B) 以下のような構成とする：

- 1) スタート・グループごとに 2 本の異なるルート（“A” および “B”）を使用し、デモンストレーションの後に実施する予選；
- 2) 各カテゴリーにつき 1 本のルートによるデモンストレーションを行わずに実施する決勝（及び / あるいは 準決勝）。

リードは、以前は全てのラウンドでオンサイトでしたが、現在では予選がフラッシュ、準決勝以降はオンサイトになっています。これは予選からオンサイトにすると、参加者数が多くなるとそれを収容するために大規模なアイソレーションが必要になり、かつ時間もかかってしまうからです。100 人以上に対応するアイソレーションを確保するのも選手管理も大変です。

予選は全員が 2 本のルートを登ります（この 2 本のルートの呼び名について、2020 年に A, B と呼びわけることが規定に加わりました）。人数が少なければ、全員が 1 本目を登った後、競技順を入れ替えて 2 本目を登る、という進行もありえますが（と言うより、そんなに少なければ予選をオンサイトにしても良いのですが）、通常の参加人数（国内でも大きな大会は、男女合わせて 150 名近くなることもあります）では時間がかかりすぎます。そこで、2 本のルートを平行して登らせるのが普通です。

なお、国際大会での「カテゴリー」は、従来は男女別のみでしたが 2019 年から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「年齢別グループ」(age group) の別も包含されることになりました（用語集の Category の項を参照してください）。



7.2 ルートの設定：

A) それぞれのルートは以下のように設定されねばならない：

- 1) 墜落によって選手または第三者が負傷する、あるいは他の選手を妨害するおそれが最小限であること；
- 2) 下方へのジャンプがないこと。

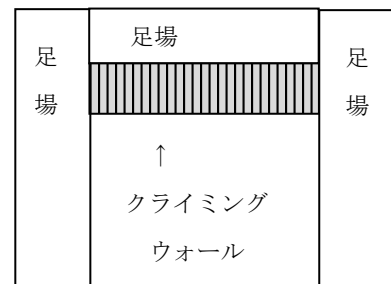
B) ジュリー・プレジデントは以下のことを認めることができる：

- 1) ロープを 1 つまたはそれ以上の中間確保支点到に、事前に通しておくこと；
- 2) ルートの出だしでより安全を確保するために、スポッターを配置する

しかしながら、可能な限りこうした対策が不要であるようにルート設定がおこなわれねばならない。

ルート設定上の安全性への配慮です。7.2 A)2)は同じ文言がボルダーの規定にもありますが、真下というのではなく、斜め下方向——飛び出すホールドよりも低い位置の横方向のホールドへのランジと言うことでしょう。こうしたランジでは、重力加速度が加わるため止めにくく、場合によってはマット外まで飛ばされる場合があります。

国内のリード競技で、横方向のランジを止め切れず、壁の外に飛び出したケースが実際にあります。この時は壁が上から見ると右図のようなコの字形の足場を組ん



だ構造で、壁のほぼ中央から右方向に水平のランジが設定されていました。

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

また出だしの 1 本目のクリップまでの部分が危険と思われる場合に、プレクリップやスポッティングをおこなうことができます。ただしこれは、望ましいものではありません。スポッティングは技術的に難しく、場合によってはロープによるビレイよりも難しくなります。またプレクリップは競技の進行を遅らせます。現実的にはボルダーマットを敷いておくことで充分ならその方が良いですし、最後にあるように、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。

## 安全性

7.3 ジュリー・プレジデントは：

- A) IFSC ジャッジ及びチーフ・ルートセッターとともに各ラウンドの開始前に、それぞれのルートの確認を行なうものとする。チーフ・ルートセッターは、安全上の理由から中間確保支点について、特定のホールド（「セーフティホールド」）あるいはそれより手前のホールドからクリップするよう規定することができる。その場合、そのホールド及び該当する中間確保支点に明瞭に青十字でマーキングし、ルートのオブザベーション中にそれを指示しなければならない。
- B) クライミング・ロープを競技会中、随時交換させることができる：

安全上の理由で、選手がクリップしないまま登りすぎないように、特定のクイックドロウについて、特定のホールドより手前でクリップするように指定することができます。これは、どこまで行きすぎたらクリップできなくなるか、選手が判断が難しく、クリップせずに登り続けた場合危険がある場合に指定します。

セーフティホールドを指定する場合には、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。なおこのセーフティホールドは、濫用すべきではないと IFSC では考えているようです。

7.4 それぞれの選手は、ハーネスを装着しなければならない。ジュリー・プレジデントは、選手のハーネスの安全性に問題があると信ずる理由がある場合、選手の競技開始を認めてはならない。

7.5 クライミング・ロープは 1 名のビレイヤーが地上から操作するが、もう 1 名の補助を受けることが望ましい。各ビレイヤーは：

- A) 手動式確保器を使用しなければならない；
- B) アテンプットの開始前に以下の確認を行なうものとする：
  - 1) クライマーのハーネスが正しく装着されていること；
  - 2) クライミング・ロープが選手のハーネスに 8 の字結び及び止め結びで装着されている；
  - 3) クライミング・ロープが素早く、適切に使用できるよう巻いてあるか整理されている。
- C) アテンプット中は常時選手に注意を払い、常にクライミング・ロープに適度なたるみがあることを確認し、以下を遵守する：
  - 1) ロープをむやみにタイトにし過ぎたり、緩めすぎたりすることで選手を妨げることがない；
  - 2) いかなる墜落も動的で安全な確保法で停止させる；
  - 3) クライマーを地上に安全に降ろす。

7.4.では選手のハーネスの着用が謳われ、7.5 B) 2)ではハーネスへのロープの結末は 8 の字結びでおこなうことが規定されています。ロープの結末の確認も含め、ハーネスの安全性の確認は、コール・ゾーン内でビレイヤーがおこないます。



7.4 でジュリー・プレジデントが登場するのは、ビレイヤーが選手のハーネスの不備を発見し、それがただちに解消され得ないような場合の判断は誰か？という話です。

8 の字結びに関しては、「末端処理=止め結び」をせよとあります。選手は普段から止め結びを必ずおこなう習慣をつけておくべきです。

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いうことはありませんが、競技会では 7.5 にあるように補助員をつけます。この補助員の役目は、余っているロープを処理してビレイヤーのロープ操作をやりやすくすること、そして万一ビレイヤーがミスを犯したり、何らかの事故でロープ操作ができなくなった時にバックアップすることです。

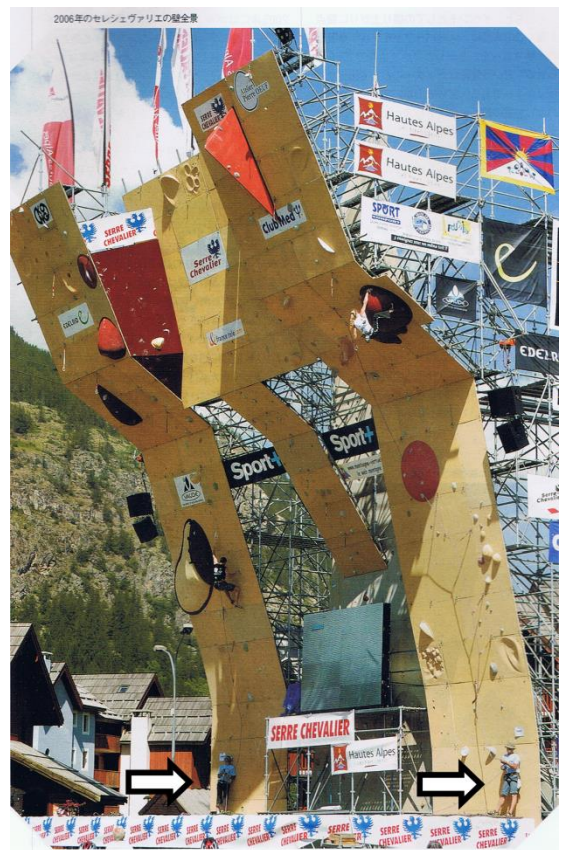
その他、選手のローダウン後に、主ビレイヤーが確保器からロープをはずしている間に選手側のロープを抜き始めたりもします。

またビレイデバイスは、手でロックするタイプに限られます (7.5 A)。つまりグリグリに代表されるタイプの確保器は使えないということです。これはその後の C) 2) に関連します。ここでは「動的で安全な確保法で」とあります。ロープを急激にロックしてとめるな、ということです。グリグリでは意図的に流しながらのブレーキングができません (もしくは極めて困難です)。

他は基本的には、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。ただ競技の場合は、普段のクライミング以上に気をつけなければならないポイントがあります。C) 2) は、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・インシデントになります。それを避けるためにある程度のたるみを持たせろ、と言っているわけです。

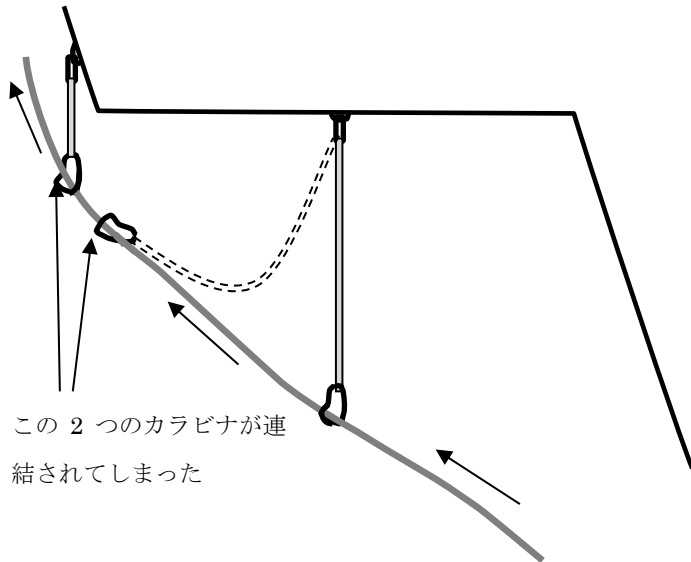
ここで問題なのは、「ロープを適切にたるませてお」という、その「適切」とはどの程度なのか、ということです。これは選手がどのあたりを登っているか、そしてその部分の傾斜はどの程度か、と言ったことで変わりますし、ビレイヤーの立ち位置でも変わります。一概に 50cm とか 1m とか言い切れないところがあり、ビレイヤーの経験に依存する部分です。

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くようです。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 (2007.年秋号) の写真 (右) にある 2007 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。



選手が降りた後は、競技の進行上、ただちに次の選手が競技を開始できる状態を作らなければなりません。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ます。選手は競技エリア外に出てからゆっくりロープをほどかせます。

この回収の際には、当然選手側のロープを引きます。しかし注意しないとクィックドロアがロープに引かれて巻き上がり、ホールドやはりぼてに引っかか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クィックリンクを使うようになって、多少起こりにくくはなりましたが、クィックリンク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。



ます。

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

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

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

こうしたビレイヤーの注意事項は'JOB DESCRIPTION FOR EVENT ORGANISATION TEAM'という文書に規定されています。



[https://www.ifsc-climbing.org/images/ifsc/Footer/Officials/130117\\_DLD-JobDescriptionEOTeam.pdf](https://www.ifsc-climbing.org/images/ifsc/Footer/Officials/130117_DLD-JobDescriptionEOTeam.pdf) (QR コードは右)



また、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るとされています（Job description IFSC Judge 2017）。

[https://cdn.ifsc-climbing.org/images/ifsc/Footer/Officials/Job\\_description\\_IFSC\\_Judge\\_2017.pdf](https://cdn.ifsc-climbing.org/images/ifsc/Footer/Officials/Job_description_IFSC_Judge_2017.pdf) (QR コードは右)

## 競技順と次ラウンド進出者数

7.6 予選は各カテゴリーにつき1つまたは2つのスターティング・グループでおこなう：

A) スターティング・グループ数は以下にしたがって決定する；

参加選手数	スターティング・グループ数
< 80	1
> 79	1 または 2

B) 2つのスターティング・グループとする場合は；

1) 各グループのルートは総体的な難度が近似で、似通った性格（側面から見た形状とルートの内容）

でなければならない。

2) 選手は以下のように各グループに割り振られるものとする：

a) 世界ランキングを有する選手を下の例のように各スターティング・グループに振り分ける。

スターティング・グループ A

スターティング・グループ B

1 位	2 位
4 位	3 位
5 位	6 位

b) 世界ランキングを持たない選手を無作為順に各スターティング・グループに振り分ける。

その結果、各スターティング・グループにはほぼ同数の選手が振り分けられるものとする。

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予選が1日で終わらないため、2グループに分けておこなう場合の規定です。選手を2グループに分け、それぞれのグループごとに予選をおこない、各グループから同数ずつの選手（スタンダードな準決勝への定員は26名ですから、同着がない限り各グループから13名ずつ）が準決勝に進みます。

この場合はそれぞれのグループで、それぞれ異なる2本のルートを使用します。ルート数は合計4本になります。壁のスケールが大きく、4本同時に設定できれば1日で終わりますが、そうでないと2日間が必要になります。

A)は選手が何人を超えたら予選を2グループにするかの基準です。

B) 1) は、各グループで使用するルートを似通ったものにせよ、と言う規定です。それぞれに使われるルートのタイプやグレードが極端に違った場合、平等ではなくなってしまうということです。

B) 2) は各グループへの選手の振り分け方法です。もし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います。世界ランキングを持っている選手を抽出してランキング順に並べ、交互にふりわけてそれぞれを別グループにします。世界ランキングを持たない選手はそれぞれのグループにランダムに振り分け、両グループが同数になるようにします。その上で、それぞれのグループ内の競技順をランダムに決定すると言う手順です。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。

7.7 準決勝及び決勝の進出者数は、それぞれ26名と8名とする：

A) あるカテゴリーに2つのスターティング・グループがある場合、後に続くラウンドへの進出者数は各グループに均等に割り当てるものとする；

B) 各ラウンドへの進出者は、先立つラウンドの最上位の選手からあてて行くものとする。同着の選手があつて定員を超過する場合は全ての同着の選手を、次のラウンドに進出させるものとする。

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

予選が2グループでおこなわれ、両グループが異なるルートを登る形式の場合は、両グループからの準決勝への定員は同数にしなければなりません。この形式は、極めて参加者数が多い場合のものです。フラッシュの導入でオンサイトの場合より受け入れられる選手数に余裕ができたので、現在のところリードがこの方式でおこなわれるのは世界選手権のような場合のみようです。

このA)とB)を素直に読み合わせると、2つのスターティング・グループでの予選で一方のグループの準決勝進出者が同着のために多くなった場合、もう一方のグループのクォータもそれに揃えて増やすように読めます。実際、以前はそうしていました。

しかし現在は、あくまで予定されたクォータ（リードなら各グループ13、ボルダーは10）以内の順位を持つ選手のみが準決勝に進むと言うことです。ここでの規定はあくまで基準となる決定についての話で、実際の進出者数は個々のグル

ープで独立して決定するという考え方のようです。

7.8 競技順：

A) 予選の各スターティング・グループの競技順は、以下のように決定するものとする；

- 1) ルート A は無作為順に決定する；
- 2) ルート B は、ルート A と同じ順番で、50%の人数のところまで前後を入れ替える（例：20 名もしくは 21 名のスターティング・リストの場合、ルート A で 11 番目にスタートする選手はルート B で 1 番になる。）；

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

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

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 人ずつだとすると右のようになります。

つまり両ルートで前半後半を入れ替えた形になります。片方のルートで最初または最後に登った選手は、もう一方のルートを全体の真ん中にあたる競技順で登るようになるわけです。選手の総数が奇数の場合は割り切れないので、21 名の場合だと B ルートの最初の選手は、A ルートの 11 番目または 12 番目のどちらかになります。ルール上は 11 番目に固定しています。

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

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

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

選手数が偶数			選手数が奇数		
競技順	A ルート	B ルート	競技順	A ルート	B ルート
1	M1	M11	1	M1	M11
2	M2	M12	2	M2	M12
3	M3	M13	3	M3	M13
4	M4	M14	4	M4	M14
5	M5	M15	5	M5	M15
6	M6	M16	6	M6	M16
7	M7	M17	7	M7	M17
8	M8	M18	8	M8	M18
9	M9	M19	9	M4	M19
10	M10	M20	10	M10	M20
11	M11	M1	11	M11	M21
12	M12	M2	12	M12	M1
13	M13	M3	13	M13	M2
14	M14	M4	14	M14	M3
15	M15	M5	15	M15	M4
16	M16	M6	16	M16	M5
17	M17	M7	17	M17	M6
18	M18	M8	18	M18	M7
19	M19	M9	19	M19	M8
20	M20	M10	20	M20	M9
			21	M21	M10



もあって受信できないこともあるようです。

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

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

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

B) 以後の各ラウンドのスターティング・グループの競技順は、先立つラウンドの成績の逆順とする：すなわち最上位の選手が最後に競技をおこなう。先立つラウンドで同着の選手の場合、それらの選手間の競技順は以下の通りとする：

- 1) 同着の選手がそれぞれ現世界ランキングを有する場合、その現世界ランキングの降順とする、すなわち最上位の選手を最後とする；
- 2) 同着の選手がともにランク外であるか、現世界ランキングが同位の場合は、無作為順とする；
- 3) 世界ランキングを有する選手とランク外の選手が同着の場合は、ランク外の選手を先にする。

いずれの場合も公式のスタートリストに掲載されるものとする。

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、1) の「同着の選手が世界ランキング有する場合」は世界ランキングの逆順になり、世界ランキングを有する選手と、ランク外の選手が同着の場合 iii は、ランク外の選手が先に登り、ランクを持つ選手が後から登るように競技順を作ります。

世界ランキングで決められない場合が 2) 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、ランク外の 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。

## 競技会の進行

7.9 リード競技会の準決勝と決勝は、アイソレーション状態で運営されるものとする。準決勝、決勝に進出した選手は、そのラウンドの公式スタートリストに記載された時刻までに、アイソレーション・ゾーンに出頭しなければならない。その時刻までに出席しなかった、またはアイソレーション・ゾーンにいない選手はそのラウンドに出場できない。

7.9 と後述の 7.11 は時間厳守を選手に求める規定です。

アイソレーション状態とは、リードの場合はオンサイトで行われる準決勝以降のラウンドで、選手に与えられるルートに関する情報を限定するために選手の置かれる隔離状態を指します。

オンサイトと言う言葉を使わないのは、オンサイトだと 1 回のアテンプトしかできない場合に限定されて、同じ言葉でボルダー競技を規定できないからかもしれません。

アイソレーション状態の用語解説の定義は以下の通りです。

**Isolation Conditions** (アイソレーション／隔離状態)とは、競技会のいかなるラウンドであれ、それに出場する選手が、そのラウンドのルート／ボルダーに関する、以下の限定された情報をもってそれらのルート／ボルダーのアテンプトに臨むことを言う。

- a) 当該カテゴリーのアイソレーション・クローズ前に、競技エリア外からの観察で収集された情報；
- b) 当該ルート／ボルダーの、集団オブザベーションのために設定されたエリアからの集団オブザベーション中に得られた、その集団オブザベーションに参加している選手間で共有されるようなものを含む情報（かつ、その選手達がそのアテンプトを終えていないか、あるいはそれぞれそのアテンプトを完了している場合に限る）；
- c) 当該ルート／ボルダーのアテンプト中に選手が獲得する情報；

選手がアイソレーションに入っていないなければならない時間は、以前はかなり長いものでした。予選もオンサイトでしたから、大きな大会では5時間、6時間は当たり前。これでは選手の負担が大きいのと運営側にしてみても、それだけ長時間選手を管理するのは、それなりに負担が大きい、と言うことで予選がフラッシュになり、準決勝以降でも選手をアイソレーションに隔離する時間はなるべく短くするということになりました。

また従来は、準決勝終了後に選手をアイソレーションに閉じ込めてからルートセットを開始していました。これは厳密なオンサイトにこだわり、選手に与える情報を極力抑えるという考え方によるものです。しかし隔離時間を短くすればアイソレーションに入っている間だけで、ルートセットを行うことは困難です。会場を閉鎖して選手も観客も閉め出すしかありませんが、観客の行き場を確保できる会場ばかりではありません。

そこで、選手に情報を極力与えないのではなく、全選手に同じ条件で情報を与えるのならそれで良い、という割り切った考え方をするようになりました。

そのため上記の a) にも「アイソレーション・クローズ前に、競技エリア外からの観察で収集された情報」という文言があります。これはアイソレーションに入る前であれば、ルートセット作業を見ていて良いことを意味しています。

7.10 以下の場合には定められた最低限の間隔を置かねばならない：

- A) 最初の予選ルートの選手のアテンプト終了と、2本目の予選ルートのアテンプト開始の間に50分以上；
- B) 競技会の連続する2つのラウンドが同日中に行なわれる場合、最初のラウンドの最後の選手の競技終了と、後のラウンドのアイソレーション・ゾーンの受け付け終了の間には2時間。

7.11 各選手は当該ラウンドの公式スタートリストに定められた競技順でアテンプトを行なうものとする。選手がその時刻に競技開始できない場合も、一切の日程変更は認められない。

7.10 は予選の2本のルートに登る間、また準決勝と決勝の間に置くべき時間で、選手の休憩 / 回復のための時間という事です。

ただフラッシュの場合の選手一人当たりの実際の進行上の競技時間（制限時間ではなく）は、4～5分です。したがって一つのグループの全員が登り終えるのに必要な時間は、参加者数が30名を越えれば間違いなく50分を越えますので、7.10 A)は、それほど気にする必要はないでしょう。

7.12 出場選手数が22名を上回るラウンドでは：

- A) 各ルートのホールドはラウンド中、同じ間隔でクリーニングされるものとする。クリーニングの間隔は20人を越えないことが望ましく、22人を越えてはならない。
- B) クリーニングの予定は公式スターティング・リストに示されるものとする。

選手の使用するチョークがホールドに付着しすぎると、かえって滑りやすくなります。また暑い季節には、選手の汗でホールドが汚れ、やはり保持しにくくなることもあります。そのためホールドのクリーニングが義務づけられています。

クリーニングを選手自身がおこなうことは、アテンプト中であれ地面の上からであれ認められていません。スタート・ホールドであっても不可です。このあたりはボルダリングのルールとは異なりますので、注意してください。

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

このクリーニングのタイミング（どの選手が登り終わったらクリーニングか？）は事前に決定し、アイソレーション（予選の場合はウォームアップ・ルーム）に掲示する競技順リストに記載し、オブザベーションまでに選手に伝達しなければなりません。しかし、ついうっかり忘れがちですので注意してください。

なお B) でいう「予定」には、クリーニングに要する時間も必要とのこと。

7.13 決勝では：

- A) それに先立ち、出場選手の紹介をおこなうものとする。
- B) いずれの 카테고리 も所要時間が 90 分を越えないこととする。

選手紹介は、大会を盛り上げるための演出です。

## オブザベーションについて

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。

7.14 オブザベーションは：

- A) 予選の各ルートのデモンストレーションを、以下のいずれかの方法でフォアランナーがおこなうものとする：
  - 1) ウォームアップ・エリアで、ビデオ録画を連続して再生する。再生開始はそのラウンドの開始予定時刻の 60 分前より以後であってはならない；
  - 2) ビデオ録画が使用できない場合は、最初の選手のアテンプトの 30 分前までに、実演でデモンストレーションをおこなう。

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

デモンストレーションは、以前は実際に選手の前で登って見せたのですが、さすがに現在の国際大会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・エリアで流し続けるということがおこなわれるようになりました（それができない場合には、ライブのデモンストレーションをおこないません）。ビデオなら、実際は途中でテンションがかかっても編集でカットすることができます。

これだと競技順の早い選手も、ウォームアップ中にデモンストレーションを十分に見ることができますので、競技順による有利不利の違いはかなり解消できると思われます。なおフラッシュの場合のウォームアップ・エリアは、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。

また最近の国際大会では、前日のテクニカル・ミーティング後を目安に、YouTube 等にデモビデオをアップロードす

ることが多くなっていましたが、COVID-19 対応の関係で競技会の前日 18:00 に YouTube チャンネルに公開することになりました。

B) 準決勝と決勝では、それぞれに先だって、選手による 6 分間の集団オブザベーション時間を設けるものとする。

1) この間、選手は；

a) 出だしのホールド（のみ）に、地面から離れることなく触れることができる。

b) 双眼鏡を使用してルートを観察することができる。

c) 手書でスケッチや記録をすることができる。

ただしいっさいの記録機器の使用はできない。

2) この期間が終了したら、選手は IFSC オフィシャルの指示により、アイソレーション・ゾーンまたはトランジット・ゾーンに戻らなければならない；

予選がフラッシュなので、いわゆるオブザベーションがおこなわれるのは準決勝以降になります。オブザベーションの時間は以前は「6 分間を越えない」で、「例外的に長いルートの場合は、延長してもよい」とされていましたが、そうした実例はあまりなく、現在は 6 分間で固定です。

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

またオブザベーションは通常は指定された範囲の地面（床、ボルダリングの場合はマットも含む）の上からおこなわなければなりません。指定範囲内に椅子などがあっても、その上に立ったりすることは認められていませんし、他の選手に肩車してもらうのも不可です。運営側もそうしたものがあつたら事前に撤去しておくべきです。これは、オブザベーションは基本的に地上からおこなうものだからです。こうした違反は、通常は口頭での注意止まりと思いますが、繰り返しおこなった場合は、イエローカードになるでしょう。

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

こうしたことは、経験の浅い選手がいる場合は注意して下さい。地方の小さな大会だと、稀にルールをきちんと理解せずに出てくる選手がいます。そうした選手は思いがけないことをすることがあります。

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

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

またこの時、競技順の早い選手はアイソレーションに戻らず、そのままコール・ゾーン＝選手の競技前の最終待機所に入って登る準備になります。ルールではこれが「トランジット・ゾーン」となっています。

用語解説ではこの両者は以下のように定義されています。

**Call Zone** 〈コール・ゾーン〉は、競技会のいかなるラウンドにおいても、選手がその競技を開始する前に、出頭しなければならない指定された区域を言う。

**Transit Zone** 〈トランジット・ゾーン〉とは、競技エリアの中で、選手がそのルート／ボルダーでの競技に備



える（または回復を図る）ために設定された特定のエリアを言う。

すなわち、トランジット・ゾーンはコール・ゾーンより広い概念で、コール・ゾーンはトランジット・ゾーンの一つであると考えられます。

さて競技会では、大体3～5番目までの選手をコール・ゾーンに入れるのが普通です。アイソレーションが遠い場合は多めに、近い場合は少なめにします。このコール・ゾーンに残る選手については、オブザベーションのためにアイソレーションを出る段階で、荷物を持って移動するよう指示を出しておきます。最初の2名くらいには、さらにオブザベーション前にハーネスも着けさせておくと、競技をそれだけ早く始められます。

## 選手のクライミング中

7.15 各ルートでの競技期間は6分間とする。各選手は、テクニカル・インシデント申告後に追加アテンプトが認められた場合を除き、各ルートで1回のアテンプトが認められる。特定の場合、すなわち競技会がアフターワークで行なわれる場合は、別途プラクティス・ピリオドが設定され、その間は人為的補助手段の有無を問わずアテンプトを行なうことが認められる。

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

競技中の残り時間について以前は選手が随時残り時間を尋ねることができるとされていました。しかし現在では会場内にスポーツタイマーなどを置いて選手が残り時間を随時確認できるようにする、ということになっています。

ローカルな大会でそれができない場合は、選手から聞かれたらすぐに時間を伝えるようにします。この際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ので、肉声ではなく拡声器や場内放送のマイクを用意します。

対応はジャッジ（あるいはその指示を受けたタイムキーパーその他）がおこないますが、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。

後半のアフターワークですが、現在の通常の国際大会では実例はありません。ただ昔のアルコ・ロックマスターではワークもありましたので、今後特殊な大会で導入される可能性はあります。

7.16 特に別途の指示がない限り、選手はコール・ゾーンでそのアテンプトの最終準備をおこなうものとする。各選手は、コール・ゾーンを離れた時から40秒間の最終オブザベーションが認められる、その後はアテンプトを開始しなければならない。

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

この40秒の猶予は、以前は競技時間に含まれていましたが、予選の競技時間が6分間に短縮されて固定されたときに、それとのトレードオフの形で競技時間から分離されました。つまり40秒の猶予が終わるまでの間に、選手はいつ登りだしても良く、登りだした時点で競技時間（6分）の計時が始まるという形です。タイムキーパー（計時係）は、計時のためのストップウォッチなどを2台使用するといった対応が必要です。

7.17 選手のアテンプトは：

- A) 選手の身体の全てが地面から離れた時に開始したものとされ、競技時間の計時が始められる。なお、選手がスタートしたのかスタートする前にポジションを調整しているのかの判断の裁量権はルート・ジャッジが有するものとする。そのアテンプト中に選手は：
- 1) ホールドのクリーニングをおこなってはならない；
  - 2) 中間確保支点到順番にクリップしなければならない。なお；
    - a) 直近にクリップした中間確保支点については、クリップをはずしてかけ直すことができる；
    - b) 選手は「Zクリップ」を、関係するクリップをはずしてかけ直して修正しなければならない、修正後は全ての中間確保支点にクリップされていなければならない。

アテンプト開始の定義は、以前は「両足が」でした。極端な話ですが「両足が」という設定ではシットイングスタートのような設定はありません（地面に尻をつけてスタートのフットホールドに両足をかけたらアテンプト開始になってしまいます）。ボルダリングはそういう限定されたスタートが設定されますので、以前からアテンプト開始の定義が「身体のあらゆる部分が」でした。これは単純にボルダーの表現と統一したということでしょう。

(2)はクリップについてです。

「順番に」と言うのは、アクシスに沿って、取り付き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ません。

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、ルールを厳密に適用することになりました。このあたりは国体でも一度問題になり、国体の競技規則でどう扱うかを検討したのですが、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。

2) a) 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。

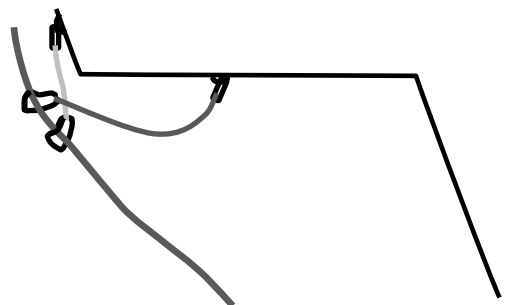
2) b)にはZクリップをしてしまった場合、選手自身がこれを直さなければならないとされています。

Zクリップになってしまった場合の対処ですが、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。しかしルール上、**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。かけ直さずに登り続けたら、クリップされていないクイックドロワーについて、7.17 A) 2)の違反としてアテンプト中止にしなければなりません。

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

その一方で、Zクリップ自体は7.17 A) 2)の規定に違反しているわけではありません（ロープは順番にクリップされている）し、アテンプト中止の要件にもZクリップに関する言及はありません。Zクリップの修正を選手に義務づけるような文言でありながら、それを行わなかった場合の罰則規定（例えばアテンプト中止になる）はない、ということ



です。ルール全体を見渡しても、こうしたケースは珍しいことです。

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

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

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

つぎに、Z クリップを修正せずに選手が登り続け、本当に危険な状況になったらどうするか？ですが、後述する 7.18. A) 1) に「それ以上の進行が危険であると信ずるにたる理由がある場合」に「選手のアテンプト中止を命ずるものとする」という規定がありますので、これを適用することになります。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。

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

まず Z クリップそのものは、先に述べたようにルール違反ではありませんから、審判が選手に指摘するルール上の根拠はありません。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。それではビレイヤーはどうか？という、低い位置ならこっそり声をかけても良いのではないかと思います。壁の上部となると声が届きません。あとは「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、厳密には違反で、国内でも公式大会となると問題になる可能性があります。しかし国内のローカル大会のレベルでは、その観客をとがめたり、それをもってテクニカル・インシデントとまでする必要はないように思います。

B) 以下の場合に競技終了となる：

- 1) 選手が最終の確保支点にクリップしたとき；
- 2) 選手が墜落したとき；
- 3) アテンプトの中止を IFSC ジャッジが指示したとき。

B) 1) は言うまでもなく完登の場合です。3) についてはどのような場合にアテンプト中止の指示を出すかが、続く 7.18 に規定されています。

7.18 IFSC ジャッジは：

A) 以下の場合に選手のアテンプト中止を命ずるものとする：

- 1) それ以上の進行が危険であると信ずるにたる理由がある場合；
- 2) 選手が；
  - a) そのルート競技期間を超過したとき；
  - b) ルートのアテンプト開始後、地面に戻ったとき。

B) 以下の場合に選手のアテンプト中止を命ずることができる：

- 1) 選手がレジティメイト・ポジションにないとき；
- 2) テクニカル・インシデントが発生したとき。

A) 1) は、ルールに定められていないケースであっても、選手がそれ以上登ったら危険と判断される状況にあれば、IFSC ジャッジがアテンプト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・インシデントと同じ扱いになりますので、慎重に判断すべきです**（後述の 7.30A)2)）。

B) 1) の「選手がレジティメイト・ポジションにない」場合とは、ほぼ選手が違反行為をおこなった場合と考えて良いでしょう。用語解説にあるレジティメイト・ポジションの定義を見てみましょう。

**Legitimate Position** (レジティメイト・ポジション) とは、リード競技で用いる場合、選手がそのルートをアテンプト中に以下の状態にあることを言う：

- a) 人為的補助手段を用いていない；
- b) 予め取付けられた中間確保支点に順番にクリップしている；
- c) 次の中間確保支点にクリップしていない時、**選手がチーフ・ルートセッターの設定したセーフティホールドに達していない、またはそのホールドを通過しようとする何らかの登る動作を行っていない。**

**上記でない状態**になったら選手はレジティメイト・ポジションにはなく、アテンプト中止を命じられるという事です。

a) の典型はクイックドロワーを掴んだようなケースですが、これについては用語解説に記載があります。一般に言う **Artificial Aid** (人為的補助手段) の範疇を超えた物までこの概念に一括しています。

用語解説には **Artificial Aid** について以下のようにあります。

**Artificial Aid** (人為的補助手段) は、以下のいずれかによって、体勢を安定 (**Controlling**) または前進 (**Using**) することを言う：

- a) 人工ホールド取り付けのために「T ナット」類の埋め込まれた穴
- b) クライミング面の、**連続した黒色のテープを用いて使用禁止として限定された部分**；
- c) クライミング面に設置固定された広告及びインフォメーション用のプレート類；
- d) クライミング面の、そこで壁が途切れている左右及び上端の縁
- e) クライミング面に固定されたボルトハンガー；または
- f) 何らかの中間確保支点またはクライミング・ロープ；

大前提として、選手はクライミング面とそこに取り付けられたものは基本的に使用して登ってよい、ということがあります。その上で使用を禁じられるものが定義されており、それを使用した場合はアテンプト中止になるという風に考えてください。つまり、ここにはないものは使って良い、ということですが。

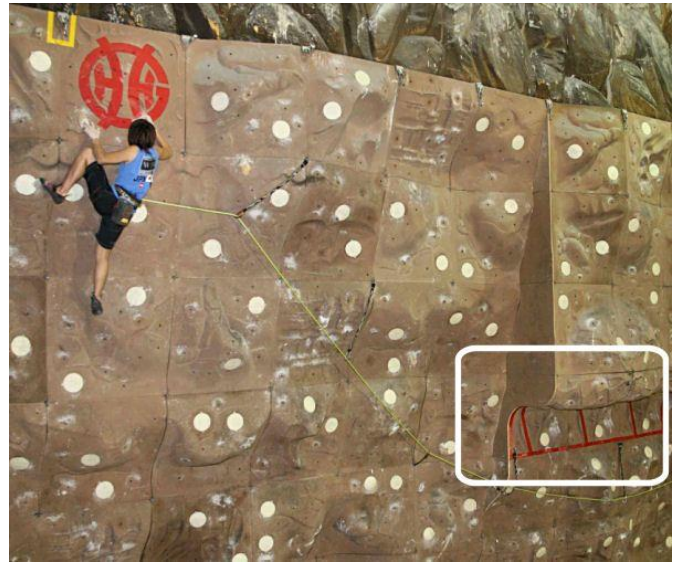
a) はホールド取り付け用の穴です。これは以前には手に限って使用禁止とされていました。2019 年からは手での使用のみ禁止という文言はありません。足での使用は、穴の所の方がただの壁よりは多少はスミアリングの効きが良いかもしれませんが、大した影響はないでしょうし、穴を使ったことを証明することは困難でしょうから、手に限らなくなったとしても影響はないと思われます。

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



さてホールドの穴はともかく、クライミングウォールの穴は手で使うと言っても、確かに指はかかるかもしれませんが、前傾壁ではそれほど有効なホールドになるとは思えません。それが何故、使用禁止になっているのでしょうか？

指が入り込むと危険だから、とい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 7.21 に「選手がトポに記載の無いホールドを保持 (Controlled) または使用 (Used) した場合、IFSC ジャッジとチーフ・ルートセッターがこの新しいホールドにいかなる評価値を与えるかを決定するものとする。」とあるからでしょう。



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

と言うことは、もしホールド取り付け穴の使用を禁止しなかったら、行き詰まった選手が手の届く限り最も高い位置にあるホールド取り付け穴に指をかけて、自分はその穴で保持=Control した (ホールドとして使用した) と主張できることとなります。そうすると成績の判定上、非常に面倒なことになります (仮に選手のその主張を却下したら、抗議されるでしょう)。それなら使用禁止にしてしまえ、ということです。

b)がデマケーション=限定です。用語解説の Artificial Aid の項にあげられているほとんどのものは、基本的に最初から使用禁止というものです。したがって、特に何か表示されていなくても使用禁止で、使用すればアテンプト中止になります。それに対してデマケーションは、本来は使って良いものを、例外的に使用禁止にしたものです。

この限定を、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) ために使用したらアテンプト中止というもの (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 (上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アテンプト中止になったのです。おそらくこの大会は参加選手及び監督には、非常に不評だったに違いありません。

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

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

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

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

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

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

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

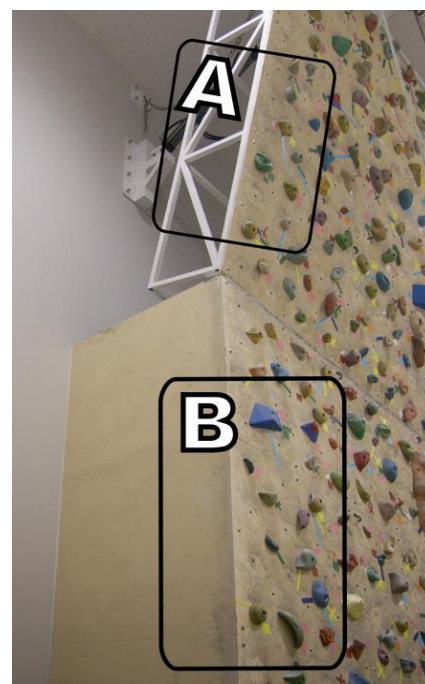
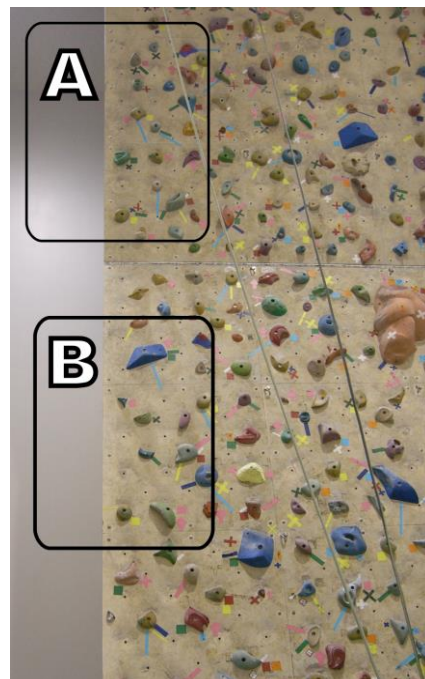
ともあれ現在の国際大会のクライミングウォールは、こうしたエッジ使用での競技終了を避けるために、エッジを作らないか、エッジのある場合には後付けでカンテ状にできるようにすることが求められていますので、国際大会では例外的なものになっていくでしょう。

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

e) のボルトハンガーは、無論クイックドロウもまとめて禁止です。

なお人工壁によってはパネル固定用のボルトがパネルの四隅にあることがあります。ハンガーなどは禁止ですが、パネル固定用のボルトは言及がありません。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。

f) のロープは、意図的に掴んで登るケースは想定されていません。ビレイヤーのミスで、選手がバランスを崩した際などに、ロープに荷重がかかって選手がフォールせずにすんだような場合がこれにあたります。



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

以上が Artificial Aid で、ここから Legitimate Position の話に戻ります。

Legitimate Position の b) はいわゆるクリップ飛ばしになります。

c) は「クリップに関するレジティメイト・ポジション」と言われているものです。未クリップのクイックドロウについて、どこまで未クリップのままでも許されるか？＝どうなったらレジティメイト・ポジションからはずれるか？です。選手が、ここに定められた範囲をクリップしないまま登り過ぎてしまったらアテンプト中止になります。

以前はまず「選手の身体の前がクイックドロウの下端のカラビナを越えていない」と言うことがあげられていましたが、これは傾斜のあまりない（垂直から薄かぶり程度の）クライミングウォールを想定したもので、現在では実効性はなく、2017年の改訂でついに削除されました。現在では、とにかくクリップ可能と判断できるところにいる限り、レジティメイト・ポジションであると考えて良いでしょう。

ただ、ここで定義されているのは 7.3 A) にあるセーフティホールド＝青十字でマーキングされたホールドの場合のみです。セーフティホールド以外の場合は、別途 7.20 に記述があります。

セーフティホールドを保持＝controll した状態は、レジティメイト・ポジションです。その状態から、それより先のホールドへのムーブを起こしたり、実際に次のホールドを保持することは、セーフティホールドの場合には（厳密には）不可で、アテンプト中止となります。

ただ、例えばセーフティホールドをコントロールしたその時の体勢ではクリップできず、一步上がる必要があるケースなどが考えられます。したがって運用上は、明らかにアクシス上の次のホールドまたはさらに先のホールドに向けた動作をおこなって初めて競技中止をかけることになると思われます。

なお「アテンプト中止」は、しばしば誤解される言葉です。アテンプト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。アテンプト中止の場合は、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。確かにクイックドロウを掴んでしまったことは違反ではありますが、それで失格になるような違反行為ではありません。失格になるのはアイソレーションに関する違反が主で、後は服装規定やマナー的な面の違反行為です。失格と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。

さて選手が、アテンプト中止を命じられるようなことをおこなった可能性があるが 100% 確実（クイックドロウや壁のエッジを手で掴んでいる……）ではない場合には、その場では選手のアテンプトは止めません。選手のアテンプトが（自然に）終わるのを待ちます。その上で IFSC ジャッジが選手に成績決定にはビデオ判定が必要である旨を告知します。これは Job description IFSC Judge 2017 に、記述があります。

実際選手の違反の多くは、本当にそれをおこなったかどうかの判断が微妙なものがほとんどです。もし、違反と思われることを選手がおこなった時点でアテンプトを中止させたら、まず間違いなく抗議をうけます。ビデオ確認で、もし違反が無ければ、テクニカル・インシデントと同じ扱いになり、選手は登り直しが認められます。

そうしたことにならないように、選手が違反の可能性のある行為を行った場合、審判はとりあえずその選手を最後まで登らせてしまいます。その上で、選手がアテンプトを終えて降りてきたところで、ビデオ判定をおこなって成績を確定する旨を選手に対して告知するわけです。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、ビデオ判定をおこないます。

100% 確実な違反でなければ、その場でアテンプトを中止させることはしません。特にハンガーの使用は注意して下さい



い。カウンターバランスで流した足がハンガーにスタティックに触れているような場合、それを「使っている」と言えるかどうかは、あまりに微妙です。

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

## 判定と評価

通常、審判という言葉からイメージする選手の成績判定に関する規定です。

7.19 トポは、IFSC ジャッジと協議した上でチーフ・ルートセッターが競技会の各ラウンドの開始前に用意するものとする；また、準決勝と決勝のみ、速やかに関係チーム・オフィシャルが利用できるようにすべきだが、それは当該ルートのオブザベーション前ではなく、チーム・オフィシャルがアイソレーション・ゾーンを離れた後とする。

選手の成績＝落ちたところの判別は事前に作成したルート図＝トポに基づいておこないます。写真をとって印刷したものを使う場合もあれば、白紙に手書きする場合もあり様々です。

写真が手軽に使えるようになった結果、最近の大きな大会では写真を使用するのがほとんどです。いずれにしても図上、写真上のホールドの脇に下から手順にしたがって番号を振り、審判は選手が落ちたホールドのナンバーをトポから拾って記録するわけです。

ルート上の、手で使用するホールドに番号を振ります。足でのみ使用するホールドには番号は振らず、フットホールドであることを明示するために、わきに「F」と記入する場合があります（国内の慣例、これは番号の振り忘れたではないことを確認する意味もあります）。

トポは、従来は審判作成とされてきました。2019 年に「ルート中のハンドホールドのチーフ・ルートセッターが（IFSC ジャッジとの協議によって）規定した評価値を記入したルート図（"トポ"）」とナンバリングの責任がチーフ・ルートセッターにあるものとされ、2020 年に「チーフ・ルートセッターが用意」となりました。国内では以前はセッターが作成するという習慣だったので、それに戻った感じもあります。

チーフ・ルートセッターが用意と言っても、通常の公式大会だと、予選も準決勝以降も前日夜の最終調整に時間がかかることがあって、事前にトポは作れないのがほとんどです。結局、当日直前に撮影してナンバリングしますが、セッターが来るのは前日遅くまで作業している関係で遅いので、ジャッジが基本的なナンバリングをした後、セッター登場後に確認してもらって確定。予選の場合は予選当日の朝、ジャッジがデモビデオを見ながらナンバリングと言うのが普通です。

最近はこのルート図を選手やチーム・オフィシャルに公開するようになりました。これは選手、チーム・オフィシャルが自分 / 自チームの選手の成績を確認しやすくするためです。抗議をおこなうにしても、トポが公開されていれば適切な抗議が可能です。

7.20 各ルートで少なくとも 1 名の国内審判がタイムキーパーの補助を受けて判定をおこない、以下を記録する：  
A) その競技時間、一秒未満切り捨て；

日本で国際大会がある場合の審判も、ルール上は C 級以上の審判資格があれば可能です。

A) の時間記録は決勝以外では成績に影響することはありません。決勝以外のラウンドでは、競技時間を超過していなければよいだけで、その判別のための計時となります。

リードの計時は、2 段階あります。まず、選手が壁の前に出てきてから登り始めるまでの 40 秒の猶予（最終オブザベーション）があります（7.16 に規定）。それを計り、40 秒が経過したらその旨を選手に通知し登り始めるように指示をします。

次に選手がアテンプトを開始してから終了までの時間を計ります。通常、前者の計測終了と同時にアテンプトの計時が



スタートしますので、ストップウォッチは1ルートあたり2台用意した方が良いでしょう。

なお選手の競技時間の記録開始は、最終オブザベーションの40秒を過ぎて注意を受けてから登り始めた場合でも、アテンプトを開始した時(=身体全体が地面から離れた時)から計時を始めることになります。しかしこれは、一般的な競技の計時を考えると問題があるように思います。最終オブザベーションの40秒を使い切った時点で、競技時間の計測を始めるのが自然に思えるのですが、そうではないようです。

B) その達成した成績。以下のいずれかとなる：

1) '選手がそのアテンプトを通じてレジティメイト・ポジションにあったとき：

a) "TOP", 選手がルートの最終確保支点にそのルートの定められた競技期間内にクリップした。もしくは；

b) そのアテンプトを通してレジティメイト・ポジションにあったとき。以下に先だって選手によって保持〈Controlled〉または使用〈Used〉された〈下に規定する〉最後のホールドのトポ上の評価値：

i) 墜落；あるいは

ii) アテンプト中止；

2) 選手がそのアテンプト全体を通じてレジティメイト・ポジションにはなかった場合、レジティメイト・ポジションにあるときに選手が保持〈Controlled〉した最後のホールドのトポ上の評価値、かつ、それぞれの場合において：

3) 左右どちらかの手で使用したホールドのみが評価の対象とみなされ、使用〈Using〉したホールドの評価値(後ろに"+")を付して表す)は同じホールドの保持〈Controlling〉より上位とする。；かつ

選手の成績は完登か、途中で落ちたまたは何らかの理由で競技中止になった)かのいずれかです。前者は7.17 B) 1)の場合、後者は7.17 B) 2), 3)の場合です。

完登の場合はジャッジシートに文字通り「TOP」と記入します。

それ以外の場合は、競技終了となった時点で保持していたか、それを使ってムーブをおこなっていたホールドのトポ上のナンバーが基本の成績になり、ムーブを行っていた場合はホールドのナンバーの後に「+」(プラス)を付けます。

この3)にある'Control(Controlling)', 'Use(Using)'については、ルール全体の最初にある用語解説にあります。

**Control 〈コントロール/保持〉**は、判定と順位付けに関して用いられ、選手が何らかのオブジェクトやストラクチュアを使用して以下をおこなう事を言う：

a) 安定した体勢を獲得あるいは変更する；

b) 何らかのダイナミック・ムーブから静止する。

"Controls", "Controlled", "Controlling"は文脈に応じて使い分けられる。

**Use 〈ユーズ/使用〉**は、判定と順位付について用いられ、選手がいずれかのオブジェクトまたはストラクチュアを使用して身体の重心または臀部が前進した；かつ片手、もしくは両手を以下の方向に向かって動かすことを意味する：

a) 進行方向に沿った次のハンドホールド；または

b) それ以外の、進行方向上のより遠くに位置するハンドホールドで、同じハンドホールドから他の選手によってコントロールされたことのあるハンドホールド、

"Use", "Used", "Using"は文脈に応じて使い分けられる。

あるホールドを使って安定した体勢を作れば、そのホールドを保持 (Control) したと判断します。

(c)の「Use」とは認められない何らかの登る動作をおこなった」と言うのは、複数のホールドを連続して使用して一つのホールドには留まることなく通過していくようなケースで、あるホールドを安定して保持したわけではないが、そのホールドから次のホールドへ行こうとした、しかしそのムーブがUseの要件を満たしていなかったケースと考えられます。コーディネート系のムーブではこうしたことがあります。

保持 (Control) の場合はそのホールドに付された数字がそのまま成績になります。習慣的にこれを「ノーマル」と呼ぶことがあります。そのため成績表の数字の後にノーマルの意味で「N」をつける人がいますが、Useの場合の「+」(プラス)と入り混じると見にくくなります。個人的なメモは別として、公式なりザルトの場合は「N」をつけない方が良いでしょう。

あるホールドを保持した状態から、さらに「何か」やったら、その数字の末尾に「+」(プラス)をつけて、何もなかった場合より上位として扱う、と言うのがUseです。昔は「何でも良いから何かやったら」積極的にプラスをつけると言われた時代もあります。

しかし現在では、判定が厳密化しています。重心の移動と次のホールドへ向かって手を出すこと、この二つを満たさなければ、Useとは認めません。重心を移動しなくても次のホールドに触れることができるようなケースが例外として考えられますが、それ以外はこの二つの要件を厳密に判断します。保持しているホールドから上の壁を叩いても、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、重心の移動が見られなければプラスにはとれません。

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

その他、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が、それは評価されません。

また、大きめのホールドの多くは保持できる場所が限られています。極端な場合には1mもある大きなハリボテでも、有効に使えるのはただ1箇所のみ、ということもあります。そうした場合には、そのハリボテの保持できる箇所を保持しなければ評価しません。保持不可能な箇所をスタティックに触れても、それが体勢の維持に有効なムーブと認められない限りは(もしそうなれば、それは保持不可能な箇所ではないということになります) 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ないと認めない、と言うことが以前は言われていました。しかしそうしたホールドであっても、ピンチで保持は出来るケースが往々にしてあります。どのような保持の仕方であっても、保持は保持です。仮にそうした保持の仕方では、その次のホールドに向かってムーブを起こすことが不可能であっても、です。

同様なケースとして、例えば右手で使わなければ絶対に次のホールドに行くことはできないホールドを、左手で保持したような場合があります。この場合も、右手であろうが左手であろうが、そのホールドを保持/使用した、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。

- |  |
|--|
| <p>4) 未クリップの中間確保支点にクリップ可能であるとチーフ・ルートセッターが判断したトポ上の最後のホールドについて、選手がこのホールドを保持(もしくは通過)した時は、当該中間確保支点がクリップされない限り、選手のアテンプトの評価は、そこまで留めるものとする。</p> |
|--|

この部分が、セーフティホールド以外の未クリップのクィックドロウにクリップできる最後のホールドでの選手のムーブ評価の規定です。

こうしたケースの解釈については、少々ややこしい変遷を経ているので、過去の規定や解釈をご存知の方は混乱しない

よう注意してください。

以前は、こうした場合のムーブの評価は一切規定がなく、国内ではレジティメイト・ポジションにある状態でおこなったムーブは評価すべきであるという理解で、未クリップのクイックドロウにクリップ可能な最後のホールドからのムーブは評価していました。

その後、ルール上に規定が登場し、未クリップのクイックドロウにクリップ可能な最後のホールドよりも上の成績はつけない、とされ、国内もそれに準拠となりました。

それが2018年のシャモニの世界カップで、こうした箇所でも多数の選手が競技終了となる事例が発生し、成績を分ける必要からでしょう、未クリップのクイックドロウにクリップ可能な最後のホールドからのムーブを評価するという決定がなされ、シーズン中にその旨の告知が流れました。

ところが2019年のルール改訂で、それがまた覆ります。2019年段階では文言が未整理で真意の読み取れないところがありましたが、2020年の1.51に至りかなり整理されました。

## 1 セーフティホールドの場合

この場合は用語解説にある通り、青十字で指示されたクイックドロウに未クリップの状態、セーフティホールドを越える動作をおこなった時点で、レジティメイト・ポジションではなくなります。判断が微妙で、その瞬間に競技中止とすることはできない場合が多いでしょうが、成績評価としては、セーフティホールドの評価値（サフィックスなし＝ノーマル）しかつきません。これは、セーフティホールドはその名の通り、未クリップのままそれを越えれば危険になる可能性があり、かつセーフティホールドは事前に明示されたものだからでしょう。

## 2 セーフティホールド指定ではない場合

あるクイックドロウが未クリップの場合、そのクイックドロウにクリップ可能な最後のホールドがどれであるかの決定は、チーフ・ルートセッターの役割で、それに基づいて審判が判断をします。

この場合は、仮にそのホールドを越えるムーブを選手がおこなっても、それを評価することはしません。原文では評価を **pause** するという言い方になっています。選手が仮にそこを越えて登って行っても、評価はクリップ可能な最後のホールドのままである、ということです。

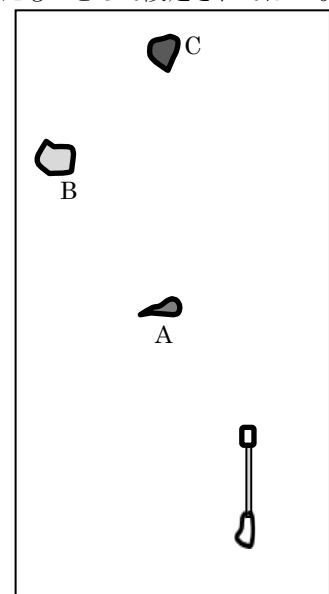
ここで注意すべきは、最新のルールではセーフティホールドの場合とは異なり、クリップ可能な最後のホールドを越えても、それでレジティメイト・ポジションをはずれたことにはならない、ということです。クリップ可能な最後のホールドから手が離れて先に行ったとしても、そこからクライムダウンしてクリップすることが可能です。この点は以前のルールでは、クリップ可能な最後のホールドを越えてそのホールドから手が離れてしまったらレジティメイト・ポジションからはずれる、としていたのとは大きく異なりますので注意してください。

こうした変更の理由は、おそらくクリップ可能な最後のホールドが、トポ上に確定されたものとして設定されてはいないからでしょう。選手が未クリップのまま登って行った時、その場で即時にどのホールドがクリップ可能な最後のホールドかの判断をチーフ・ルートセッターに求めることには無理があります。

もし判断を誤れば、その選手に対してテクニカル・インシデントと同じ対応をする必要が発生してしまいます。つまりその場ですぐに競技中止を宣言することはできないわけですから。ある程度放置して、アテンプト終了後にビデオ記録を見ながら後付けで判断する、というのが現実的な対応でしょう。

現場の対応としては従来通り、クリップ可能な最終ホールドを通過した場合の競技中止のタイミングにはマージンを取ると考えるべきでしょう。つまり**危険のない範囲である程度登らせる**と言うことです。

その上で、クリップしていないクイックドロウの次のクイックドロウにクリップしてしまうか、さすがに誰でもクリップできないと思われるところまたは先に説明した7.18



A) 1) を適用して明らかに危険な状態になった (なりそうな) ところ (図の C) でストップをかけて、クリップ可能とセッターの判断した最終ホールド (図の A) で成績判定をします。

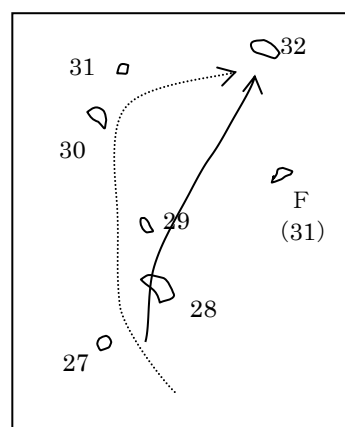
7.21 選手がトポに記載の無いホールドを保持 (Controlled) または使用 (Used) した場合、IFSC ジャッジとチーフ・ルートセッターがこの新しいホールドにいかなる評価値を与えるかを決定するものとする。

トポ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うケースがあります。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。

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

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

右の図の例は、セッターは点線のラインを意図していたものが、ある選手が 29 からルート図上でフットホールドとされている (「F」と振られている) ホールドを使用して 32 に達してしまった場合です。この場合は「F」とされているホールドは「31」として扱います。ルート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。



さて、ホールドを保持した後の選手のムーブには、さまざまな場合があります。その全てをプラスとするか、どこかで線引きをするかは具体的な審判作業を指揮する IFSC ジャッジの判断となります。2013 年までは下記の文言がありました。

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

しかしこれは 2014 年版以降では削除されています。次のホールドへのタッチは通常は「+」を認めるしかないでしょうが、重心の移動=変化と先のホールドへのムーブについては、程度の差があっても、そこに審判裁量で差をつける余地はないという考え方 (建前) に今後は立つようです。

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

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

確定します。

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

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

## 「リード競技でのホールドの番号付けについて」

成績判定については、Guidelines on numbering handholds on LEAD competitions という文書の内容も重要ですので、ここで触れておきます。原文は以下にダウンロードリンクがあります。

[https://cdn.ifsc-climbing.org/images/ifsc/Footer/Officials/130118\\_DLD-Numbering-HandholdsLead.pdf](https://cdn.ifsc-climbing.org/images/ifsc/Footer/Officials/130118_DLD-Numbering-HandholdsLead.pdf) (QR コードは右)



この文書は、ジャッジがルート図上のホールドに番号を振っていく上での指針として出されたものです。

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

ここでいう「2段階のプロセス」の1段階目は、競技開始前にセッターがルートセットを終えて、審判がトポを作成した段階であり、2段階目は、競技の進行中に選手の実際のパフォーマンスを見ながら、より適正な番号付けに変更することを指しています。

7.21に「選手がトポに記載の無いホールドを保持 (Controlled) または使用 (Used) した場合、IFSC ジャッジとチーフ・ルートセッターがこの新しいホールドにいかなる評価値を与えるかを決定するものとする。」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。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言うことです。

### 1. ハンドホールドの定義

トポは審判が作るわけですが、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、ルートセッターの補助をうけます。

ルート・ジャッジは (インターナショナルルートセッター及び IFSC ジャッジの補助のもとに) 選手が各ルートで使用すると予想したハンドホールドを、特定する。

注：いかなるオブジェクト (クライミングホールド、はりぼて、エッジ……) であれ、ハンドホールドとして定義することができる。オブジェクトの使用可能な部位のみを有効なハンドホールドとする。一つのオブジェクトは、複数のハンドホールドをもちうる。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.36 説明図の No.1 と 2, No.5 と 7.)。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。

*クライミングウォール的一部分がまた、クライミングホールドであることがある*

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

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

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

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

「クライミングホールド」（はりぼてなども含めて）としては単一であっても，それに複数の手で保持できる箇所があり，それぞれの箇所の保持の意味合いが異なるなら，それぞれの箇所に異なる番号を振ります。逆に保持できる箇所が何カ所あっても（場合によっては複数のホールドであっても），どこを持ったとしても次のホールドを保持するためのムーブとしては変わらないのであれば，それらにはまとめて1つの番号しか与えません。

## 2. ハンドホールドの番号づけ

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

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

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

選手が未定義のオブジェクト（フットホールドや，オブジェクトの一部）を手で保持し有効な登る動作をおこなった場合，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.36 説明図のナンバー14.5 のハンドホールドを参照されたい。

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

注：例えば，選手が P.36 説明図のナンバー20 のハンドホールドと同高度にある'フットホールド'（事前にはハンドホールドとはされていない）を使用したら，このフットホールドはハンドホールドとなり，ナンバー20 が与えられる。

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

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

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



原則 2：デュオ・ホールド（＝原則 1 の例外）

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.36 説明図の 8/9 および 22/23 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のみ指定される。

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。

2. 同高度にある 2 つのホールド（P.36 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.36 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 of 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思われる時。（例：より高い／遠いハンドホールドを最初に、その後低い／近いハンドホールドを使う）

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

デュオ・ホールドは 2 個の近接したハンドホールド、2 箇所保持できる箇所のある、または両手で保持できるクライミングホールドについて、

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

2：それらのホールドを使用する順番が複数存在しうる

場合に適用するものです。

デュオ・ホールドでは、2 個のホールドに一括して 2 つの数字を振ります。その上で、そのどちらかのホールドを保持したら小さい方の数字が成績となり、両方のホールドを同時に両方の手で保持したら大きい方の数字が成績となります。ルート図上では、2 つのホールドを○でかこみ、ホールド番号は例えば「11/12」と言う風にスラッシュで区切って記入します（P.36 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

ないと言うことです。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はなりません。

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、ルートのラインと、デュオ・ホールドの適用は見直されねばならない。その結果、ホールドの番号付けも変更が必要になることがありうる。

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

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

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

また原則2の「3 2つのハンドホールド」のケースでは、ルートのラインに沿って下位のホールドに小さい方の番号、上位のホールドに大きい方の番号が固定的に与えられることになるでしょう。

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

手前のホールド (10)	下のホールド	上のホールド	成績	
右手	左手タッチ	-----	10+	先に下のホールドを保持
	左手保持	-----	11	
	左手保持→	左手保持	11	
	左手保持→	右手タッチ	11+	
	左手保持→	右手保持	12	
	×	左手タッチ	10+	先に上のホールドを保持
	×	左手保持	11	
	左手保持	←左手保持	11	
	右手タッチ	←左手保持	11+	
	右手保持	←左手保持	12	

## 順位付け

7.22 各選手そのルートでのアテンプトは、以下の順序で順位付される：

A) TOP と評価された全ての選手：

B) それ以外の全ての選手を、与えられた評価の降順で、

順位付け作業そのものは、現在ではPC上またはWEB上で自動的に行われますので、手作業で計算すると言ったことはありませんが、どのように順位がつくかということは理解しているべきです。

完登すれば1位で、後はより先まで登った方が上位です。

7.23 予選の順位付け：

- A) そのスターティング・グループに割り当てられた両ルートで競技を開始できなかった、あるいは競技を開始するのに適格性を欠くとされたいかなる選手であれ、当該ラウンドではランク外とし、その成績は欠場〈Did Not Start / DNS〉もしくはその他の適切なIRMで記録される。
- B) 予選で最低でも一つのルートで競技を開始した各選手には、それぞれの予選ルートの平均順位と等しいランキング・ポイントが、当該ルートについて与えられる。

Invalid Results Mark (IRM 無効成績指標) は2020年に登場した概念です。欠場 (Did Not Start DNS) や失格 (Disqualified DSQ), 「行為の結果による失格」 (Disqualified for Behaviour DQB=重篤な違反行為) などの結果として、正当に競技を行わなかった (行えなかった) 選手に対する評価、ということになります。

用語解説には以下のようにあります。

欠場あるいは失格、行為の結果による失格のような評価対象外の競技結果を言う。選手は以下に対して、該当する無効成績指標が付与される：

- a) (該当するステージ/ラウンドが一つ以上のレースもしくはボルダー、ルートで構成されている場合) ステージ/ラウンド中のいかなる個別のレースもしくはボルダー、ルート、この場合そのレースもしくはボルダー、ルートでの成績は与えられない；もしくは
- b) 競技会のいかなるステージ/ラウンド、この場合適用可能であるステージ/ラウンド (該当する場合はその競技会) でランク外とする。

7.23 B)にあるように、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、2019までは登らなかったルートでの成績を最下位 (登った全選手の中の最下位より下) として扱い (実際に登った選手が45名としたら46位です)、トータルの順位もつくとされていました。2020年はこのトータルの順位に関する記述がありません。しかしトータルの順位をつけない、という記述もないので、従来通りだろうと考えています。

なおどちらも登っていない場合は、無論いっさいの順位がつきません。

- C) そのスターティング・グループ内の選手の順位は、以下の方式によって各選手に与えられる予選ポイントの昇順で算出するものとする (すなわち予選ポイントが小さい方が上位)

$$QP = \sqrt{P1 \times P2}$$

ここで：

QP は総合ポイントで小数点以下3位までとする (小数点以下4位を四捨五入)

P1 は予選の最初のルートでのランキング・ポイント

P2 は予選の2番目のルートでのランキング・ポイント

- D) 公式リザルトに掲載されるポイント・データは、小数点以下2位まで表示するものとする (小数点以下3位を四捨五入)。

予選では全選手は2ルート登ります。その2本の成績を総合した順位を出さなければなりません。

まず順位からポイントを出します。ある順位を持つ選手が1人であれば、その選手のそのルートのポイントは順位そのままです。一つの順位を何人も選手が共有する場合、それらの選手には以下のように計算した「平均順位」がポイントとして与えられます。平均順位はあまり一般的な言葉ではありませんが、同位がある場合の順位の出し方の一つです。

例：1位に7名の同着があった場合、同着の各選手に  $(1+2+3+4+5+6+7) \div 7 = 28 \div 7 = 4$  がランキング・ポイントとなる

例：2 位に 4 名の同着があった場合、同着の各選手に  $(2+3+4+5) \div 4 = 14 \div 4 = 3.50$  がランキング・ポイントとなる  
平均順位を表計算などで計算する場合の一般式は以下のようになりますが、最近の Excel で追加された RANK.AVG()  
関数を使えば簡単に計算することができます。

$$\text{順位} + \frac{\text{その選手も含む同着の人数} - 1}{2}$$

さて、このようにして求めた二つのルートでのポイントの相乗平均をとります。この値が小さい方が上位になるわけ  
です。なお平方根をとりますので、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 3 桁目を四捨五  
入して 2 桁まで、とされています。

7.24 準決勝、決勝の順位付け：

- A) そのルートで競技を開始できなかった、あるいは競技を開始するのに適格性を欠くとされたいかなる選  
手であれ、当該ラウンドではランク外とし、その成績は欠場〈Did Not Start / DNS〉もしくはその他の  
適切な IRM で記録される。
- B) 準決勝については、7.22 の順位付けによって同着の選手があった場合、それらの選手の順位は（予選が  
2 つのスターティング・グループで行なわれていない限り）予選ランキングへのカウントバックによっ  
て決定されるものとする。
- C) 決勝については、7.22 の順位付けによって同着の選手があった場合、それらの選手の順位は以下のよう  
に決定されるものとする。
  - 1) 先立つラウンドの順位へのカウントバック；
  - 2) カウントバックの後、なお 1 位、2 位、3 位のところに同着がある場合、これらの順位は各選手の競技  
時間で決定するものとする（短い方が上位）。

予選は同着があっても、それをわけることはありませんが、準決勝以降では分けられるものはわけます。まず適用され  
るカウントバックは、前のラウンドで上位の選手を上にするということです。

決勝ではカウントバックで分けられない場合、上位 3 位までについてはそれぞれの選手の時間記録を見て、早く登った  
方の選手を上位とします。

この決勝の場合の計時ですが、その選手の最高到達点に達した瞬間までの記録ではありません。あくまでアテンプト終  
了までの時間です。

したがって、同じ記録を持つ 2 選手について最高点に達するまでの時間が同じでも

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

とすると、B 選手の方が上位になるわけです。

決勝では選手は戦略として、粘らずにとにかく Use を取って早めに落ちた方が上位に行ける可能性があるというこ  
とになります。このあたりリード本来の精神からはずれてくるような気はします。

7.25 最終成績は以下に基づいて決定するものとする：

- A) 決勝順位を有する選手をその順に；
- B) 該当する場合は、準決勝順位を有する選手をその順に；
- C) 予選順位しか持たない選手をその順に。予選が 2 つのスターティング・グループで行なわれた場合、そ  
の総合順位は各グループの順位を統合して決定し、両グループの同じ順位を有する選手は同着として扱  
うものとする。

C) は予選を 2 つのスターティング・グループに分け、それぞれのグループが異なるルートに登る形式でおこなわれた

予選で、予選落ちした選手の総合順位を出す、ということになっています。

さてこれをどのようにおこなうかを、仮に予選の2つのスターティング・グループをA、Bとして、準決勝にA、Bそれぞれから13名ずつ、計27名が規定通り進出したとして説明します。

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

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

上の表のAグループの16位、Bグループの16位、17位の所のように、片方のグループでタイがあった場合も両グループの同順位の選手には同じ総合順位をつけますから、この場合は3名が31位を共有します。そしてBグループの17位の選手は、Aグループには17位はいませんから、単独で34位となります。以下、同じように総合成績をつけていきますが、片方のグループが1人多かったら、そのグループの最下位の選手は、同着でない限り単独で総合最下位になって気の毒な感じがします。

## テクニカル・インシデントと抗議

この項ではテクニカル・インシデントについてと抗議についてが、まとめて記述されています。2018年まではこの二つは別々に規定されていましたが、2019の改訂でこうなりました。そのため話が飛んでしまっていてわかりにくくなっています。

テクニカル・インシデントの定義は、用語解説にあります。

**Technical Incident** (テクニカル・インシデント) とは、選手に不利益または不当な優位性をもたらす、その選手の行為の結果ではない事象。

具体的には、ホールドが回った / 破損した、プレイヤーのロープ操作に問題があって、選手のムーブを妨げた、あるいはムーブの補助になった、会場の照明が停電で消えた……色々考えられます。

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

- 7.26 公式ビデオ記録、及びそれに加えてジュリー・プレジデントの裁量のもとに IFSC が公式に配信したビデオ記録のみが、テクニカル・インシデントの判定と抗議対応に使用されるものとする。公式ビデオ記録には最低限、以下が記録されていなければならない：
- A) ルートのトポに記載された全てのホールド；
  - B) 全ての中間確保支点 (Top のそれも含めて)；
  - C) クライミング面に設定されたデマケーション。

ここに規定されているビデオ記録はインシデントへの対応もありますが、主には選手 / チーム・オフィシャルからの成績に関する抗議への対応のためのものになります。



ルールの第6節 抗議の6.8 B) 2)に、以下のようにあります。

抗議に対する対処の決定にあたり、抗議審判団は以下のもの以外の証拠となる映像を参照してはならない：

- a) 公式ビデオ記録；そして
- b) IFSC による公式の放送用ビデオ記録。

以前のルールでは「公式ビデオ記録が作製されねばならない」と明記されていました。ビデオ記録を作成することは必須であり、ビデオカメラが故障した、といった状態では競技をストップさせねばなりません。抗議があった場合などの判定の確認にはビデオは欠かせないからです。また、Control と Use の境界の検討などでビデオを使用する場面はたくさんあります。

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

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

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

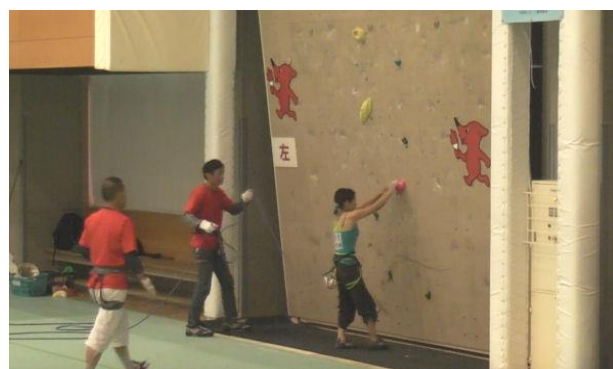
またカメラの設置に当たっては、例えば前を人が通過して遮られるというようなことがないように考えなければなりません。

ビデオを撮る目的は、競技会のイベント記録ではなく、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うので、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。

リードではひとりひとりの選手について、その登る様子を選手の姿を追いかけて撮影していきます。撮影上の注意としては、常に選手の全身（手の先から足の先までの全て）を画面におさめ、さらに選手が保持しているホールドの一つ先のホールドまで写るようにすることです（右上写真）。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（右下写真）です。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。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、小画面での確認は限界があります。何人かで同時に見ながらの判断も困難です。そのために再生用の

モニターとビデオ判定のための場所を競技エリア内に確保しなければなりません。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べきです。

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

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

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

- 7.27 選手、チーム・オフィシャル、プレイヤーまたはルート・ジャッジが、テクニカル・インシデントが発生したと認めたら、彼らはIFSC ジャッジにただちに届け出なければならない。IFSC ジャッジは、必要に応じてチーム・ルートセッターとの協議の上、テクニカル・インシデントの発生の有無を決定しなければならない。IFSC ジャッジがテクニカル・インシデントの発生を認定した場合；
- A) 選手が不当に有利にならないために、IFSC ジャッジは：
- 1) アテンプトを中止させる；あるいは
  - 2) 検討の上で選手が登り続けることを認める（この場合、その後にテクニカル・インシデントが確認された場合も、追加のアテンプトは認められない）。
- B) 選手が不当に不利にならないために：
- 1) レジティメイト・ポジションにない場合は、IFSC ジャッジはアテンプトを中止させる；
  - 2) レジティメイト・ポジションにある場合は、IFSC ジャッジは選手にそのアテンプトを続行するか、中止するかを選択させるものとする。選手がそのアテンプトの続行を選択した場合、テクニカル・インシデントの処置は完了したと見なされ、そのテクニカル・インシデントに関する以後の抗議は認められない。

これはテクニカル・インシデントが発生した場合の最初の段階の対応です。

A) のケースは、「有利にならないために」とはありますが、実際的には発生したインシデントがその選手に大きな影響を与えなかったと確実に判断される場合でしょう。こ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、選手に中止を命じても問題ありません。しかし、声をかけたもの実はテクニカル・インシデントではなかったとしたら、選手に声を欠けたこと自体が、審判のミスによるテクニカル・インシデントになってしまいます。従って、大きい声では言えませんが、こうした場合はその時は黙っていて（気づかなかつたふり）、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。

選手自身がインシデントに気づくこともあります。この場合に、テクニカル・インシデントを指摘してアテンプトを中断したものの、ルートセッターが確認したら選手の勘違いだった、となったら？これは勘違いした選手の責任ですから再アテンプトはできません。つまり選手の側も、100%確実なテクニカル・インシデントでない限り、申告しない方が無難、と言うことです。この場合は後の選手のために、降りてきてからジャッジに、具体的に「あのホールドが動いたような気

がする」，などと具体的に伝えるのが望ましいでしょう。

B) 1) はインシデントの結果，選手がバランスを崩し慌ててクィックドロワーを掴んだようなケースです。墜落した場合もこの中に含まれます（墜落していたらアテンプトを中止させるまでもありませんが）。

B) 2) 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，その後の処理は選手に選択権があります。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。

7.28 認定されたテクニカル・インシデントの結果として，選手が墜落またはアテンプトを中止した場合；

A) 彼らはウォームアップ設備を利用できる分離されたトランジットに移送され，そのテクニカル・インシデントに関する決定が行なわれるまで，そしてその後の休憩期間の間，待機するものとする。この間，選手は IFSC 役員及び主催者役員以外の何者とも，連絡を取ることは認められない；

B) ジュリー・プレジデントは：

- 1) 選手の休憩時間を認定する。通常は，テクニカル・インシデント発生までに使用されたハンドホールド1つ当たり1分で，最大20分とする；
- 2) 認められた休憩時間後の再アテンプトのスケジュールを決定する。この決定は，まだ登っていない全ての選手に伝達されるものとする，  
該当する選手が，ラウンド終了時点で1位となる場合，そのルートでの再アテンプトは認められない。

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

選手がインシデントを申告したようなケースでは，それが確かにインシデントであるかどうかを確認しなければなりません。確認されるまで選手をほっぽり出しておくわけにはいきませんし，通常のアイソレーションに入れて，競技を終えていない選手と接触させることもできません。そこでこの場合も，テクニカル・インシデント専用のアイソレーションに入れて待機させます。

さて，ここで問題なのは，予選（フラッシュ）でも隔離するか？ということですが，ルール本体には記述がありませんが，IFSC Judging manual では，他の選手やコーチとの接触がない状態で待て（the competitor must wait for his second attempt without having any contact with other competitors or coach，となっています。

フラッシュは他の選手の登りを見て良いのだからそのままでも良いという風にも思えます。しかし同時に，各選手がその競技順までに得た情報によって登ることで平等性を確保するように，二つのルートでの競技順を変えているわけです。テクニカル・インシデントをこうむった選手をそのままにするとすれば，その選手に余分な情報を与えることになるので，まずいと言うことです。

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

そのアイソレーションで選手は再アテンプトまでの間に，「テクニカル・インシデント発生までに使用されたハンドホールド1つ当たり1分で，最大20分」が休憩時間として認められます。したがって高いところまで登っていた選手は，それだけ長く休めます。

なおこれは、その限度一杯休まなければならない、と言うことではなく、選手が希望できる上限のようです。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。

この再アンプトは、他の選手の競技順の途中で割り込んでおこなわれることとなりますので、B) 2) にあるように影響を受ける他の選手にも通知する必要があります。

再ア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、競技進行を遅らせないために認めていません。

7.29 テクニカル・インシデント発生後、当該選手が；

A) 7.27 B) 2) に従ってアンプトを続行した場合、このアンプトの成績が有効となる；

B) 7.28 B) 2) に従ってそのルートでの再アンプトを行なった場合、その選手の成績はその複数のアンプトの中で最上位のものが有効となる。

A) は当たり前のことで、わざわざ明記するまでもないような気がします。一般的には B) の対応で、テクニカル・インシデントをこうむった選手は、インシデント発生時の成績と再アンプトの結果の成績のうち、より良い方の成績が記録されます。

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

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

7.30 抗議は：

A) 選手のアンプト中止に関する場合；

- 1) 当該選手が行なう場合は、口頭でおこなうことができ抗議料は不要とする；
- 2) チーム・オフィシャルが行なう場合は、文書でおこなうものとする、

次の選手がアンプトを開始する前に行なわねばならない。抗議への裁定が出されるまで、影響を被った選手は、テクニカル・インシデントを被った選手と同じ扱いを受けるものとする。

B) 選手の成績判定または順位付けに関する場合、文書でおこなうものとし；

- 1) 予選または準決勝に関する抗議では、公式リザルトの発表から5分以内に行なわねばならない；
- 2) 決勝に関する抗議では、当該選手の暫定リザルトの表示後（暫定リザルトの表示が行なわれない場合は、公式リザルト発表後）ただちに行なわなければならない、

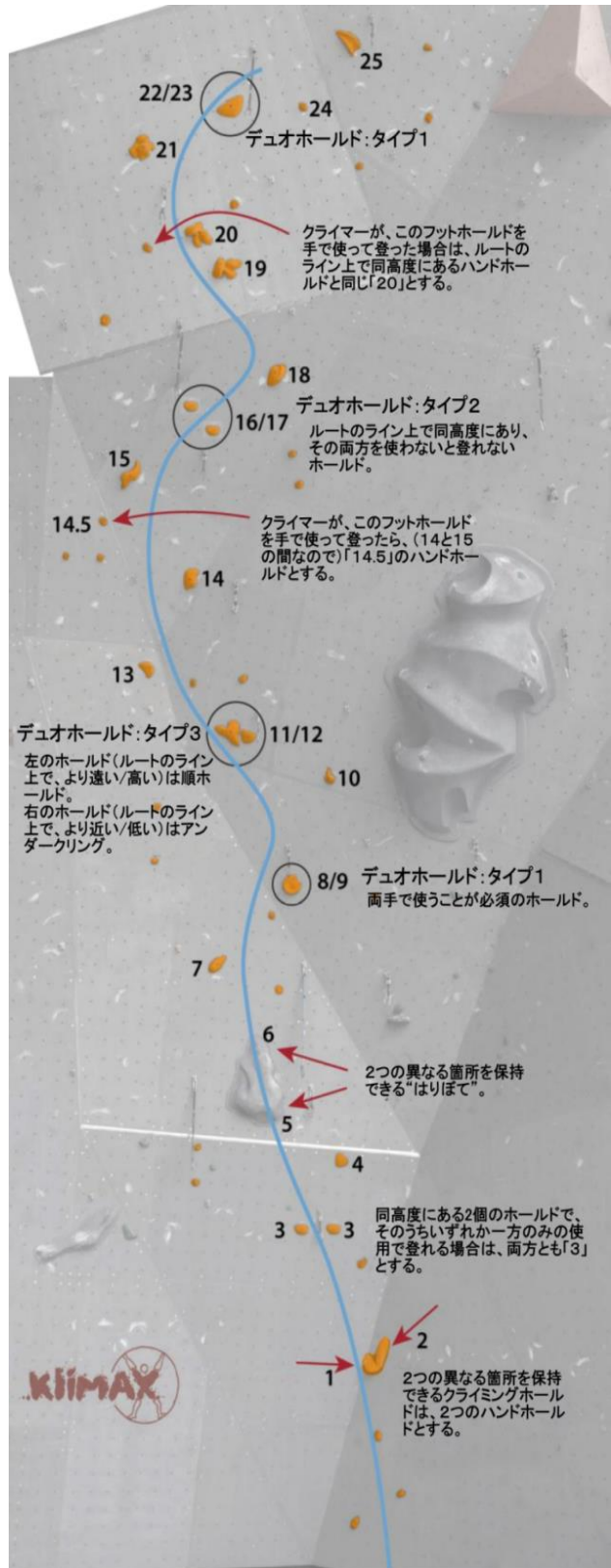
特定のホールドでの選手の成績判定に関する抗議の場合は、抗議審判団は同じホールドを保持 (Controlling) または使用 (Using) したと判定された全ての選手の成績を再判定すべきである。

この最後の一文は重要です。一例として福井国体で、2つのホールドのところ（あるホールドの controlled と used, そして次のホールドの controlled) に40名がひしめくという状態になりました。下のホールドの used か上のホールドの controlled かの判定に抗議があり、結局この40名全てのビデオ記録を確認するということがありました。

40名のビデオ確認というのは、1人30秒でも20分。実際にはSDカードから選手のビデオを拾って再生して、ということですのでもっとかかります。大変な作業ですが、やらざるを得ないことです。

こうした場合の一般論ですが、同じところで落ちる選手が出ればいずれビデオ判定になるので、その時点でつける成績は低い方でつけ、メモをしてビデオ判定に委ねた方が良いでしょう。

最近は国内大会でもWEB上で速報が公開されていて、選手は登った直後に暫定の記録を知ることができます。決勝でも選手のアテンプト終了直後にその選手の高度を、国際大会ではコーチ席に向けて、国内では終了選手待機場所に表示しています。これはその場でなるべく早く成績を確定させるためですが、これが後から下げられるか上がるかで選手の心証は大きく異なるでしょう。下げられたら、それで抗議になる可能性が高く、その対応で余分な時間を取られることになります。



説明図 (ルート図例)