

第 2 部 競技種目毎のルール

8 ボルダーク

概説

8.1 ボルダーク競技会は：

- A) 専用に設計された人工壁に設定された短いクライミング・ルート ("ボルダーク") でおこなわれ、ロープを使用せずに登るものとする；
- B) 以下のような構成とする：
 - 1) 各スターティング・グループについて 5 ボルダークによる 1 つのコースで実施する予選；
 - 2) 各カテゴリーについて 4 ボルダークによる 1 つのコースで実施する決勝及び準決勝，

不測の事態の場合は、ジューリ・プレジデントはいずれかのラウンドでの 1 ボルダークの省略をすることができる。

クライミング用語として見た場合、登る対象となる岩が「ボルダーク」であり、ルートは「プロブレム」（課題）です。競技用語も以前は、ボルダーク競技のルートを「プロブレム」としていましたが、2007 年に「ボルダーク」となりました。「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。

それはさておき、ここではボルダークが「ロープを使用せずに登る」ものであることと、各ラウンドのボルダーク数が規定されています。ラウンド構成は、リードと全く同じです。ボルダーク数は予選 5 本、準決勝以降は 4 本で、各ラウンドともボルダーク数 1 減可能としていますが、これはよほどのことがあった場合（例えば壁の一部が突然壊れた？）のみとのこと

です。以前はこれに続けて、ボルダーク競技用のクライミング構築物について幅やステージ上への設置などがありました

8.2 ボルダークの設定：

- A) 各ボルダークは以下のように設定されるものとする；
 - 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。

以前は、選手の身体の最も低い部位がマットから 3m を越えない事という規定がありましたが、現在では削除されています。選手が怪我をすることがない、という記述で包括できると言うことでしょう。

またルール上はボルダーク競技に使われる壁の高さは明記されていませんが、選手が墜落しても怪我をすることがないとすると、一般的には 5m 程度が上限都考えられます。

2) はリードでも同じ文言がありました。

- B) 1 ボルダークあたりのハンドホールド数は最大 12、ボルダークあたりのハンドホールド数の平均は 4～8 とする。

ルートスケール(手数)が規定されています。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、ゾーン・ホールド(後述します)、Top=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ので、平均の上限を8と規定するだけで十分に思えます。

C) 以下について、各ボルダーに明瞭に識別できるようにマーキングされるものとする：

- 1) "Starting Holds <スターティング・ホールド>"は両手、両足について設定するが、指定される中にクライミング面の何も無いところ、囲まれていない部分が含まれることはない。スターティング・ホールドについて、手のための特定のポジションをマーキングすべきではない。
- 2) "Zone Holds <ゾーン・ホールド>"はパフォーマンスのあきらかな差違により、選手の順位を分ける際の補助となるような位置に設定されるものとする；
- 3) "Top <トップ>"は以下のいずれかとする：
 - a) マーキングされた終了ホールド (the Top Hold)；または
 - b) ボルダーの上の立ち上がる場所、

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

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

この開始位置は両手、両足について必ず指定します。足の開始位置は、2011年までは片足については必ず指定でしたが、2012年からは指定しなくてもかまわなくなり、2014年の改訂で両足とも必ず指定に変わりました。

この時、二つの(物理的な)ホールドに左右の手足を指定するのでも、一つの(物理的な)ホールドに指定するのでもかまいません。極端なケースでは、両手両足の開始位置を一つのハリボテに指定することもあります(右下写真)。

C) 1)にある「スターティング・ホールドについて、手のための特定のポジションをマーキングすべきではない。」は意味の良く分からないところですが、2018年までのルールでは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、まで指定できるとされていたものを否定しているとも読めます。

2011年までは、ホールドのついていない壁面への足のスメアリングをスタート・ポジションとして指定する場合に、細く切ったテープを壁面に貼っただけで指定することができました。しかし2012年からは、それをする場合は、スメアリングする範囲をテープで囲んで指定しなければならなくなりました。これは足だけではなく、例えばクライミング・ウォールのカンテ状の部分を手で保持する開始位置として指定するような場合も同様です。

また最近、複数のホールド/ボリュームを密着させた状態で取り付けて1つのホールドのように扱うケースが出てきました。2018年の当初は、こうした場合は一括して一つの物理的ホールドとして扱うとされていました。

右写真では、2個の三角錐ボリュームがくっついた状態で並べて取付けてあり、その一方にのみ4本のスタートマークがあります。この場合片方のボリュームだけに4本テープが貼られていても、両方の三角錐ボリューム全体がスタート・ポジションとなり2個のボリュームの片方いずれか、または両方に両手両足を置いてスタートになるわけです、



しかし、後にそれが覆り、一つのボリュームの上に別のホールドが取り付けられている場合には、それらを一括して一つとして扱うことは可能だが、それ以外の場合はあくまで独立したホールドとして扱うこととされました。

つまり現在のルールでは、先の写真の例は左側のボリュームだけに両手両足をかけてスタートになります。

2) は、そこまで登ったら完登と見なされる最終ホールドの規定です。特定のホールドだけでなく、壁が自然のボルダーのように上に立ちこめるようになっていてその上に立つことを完登要件にする場合には、立ち込む場所（範囲）を指定します。

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

D) 各ボルダーに使用されるマーキングは以下のように表示されるものとする：

1) スタート・ホールドと **Top** は同じ色で；

2) ゾーン・ホールドはそれとは異なる色で；

いずれについても、クライミング面のデマケーションとは異なる色を用いること。これらの、競技会を通じて共通に使用されるマーキングの凡例を、アイソレーション・ゾーン内に設置するものとする。

各ホールドのマーキングです。スタート・ポジション、最終ホールド、ゾーンは、選手が見てそれぞれどのホールドが指定されたものであるかが、はっきり分かるように色テープでマーキングしなければなりません。マーキングは、色テープでおこないます。細長いテープをホールドのそばに貼るのが通例です。

8.3 各ラウンドにおいて、ローテーション・ピリオドの残り時間を表示する計時システムを使用するものとする。

A) FOP 及び各トランジットにいる全ての選手に見えるようにすること；

B) ローテーション・ピリオドの残り時間を秒単位（1秒未満切り上げ）で、表示すること；

C) 以下を伝える音声信号を出すこと：

1) ローテーション・ピリオドの残り1分の時点；

2) ローテーション・ピリオドの開始と終了。

ボルダーの競技進行については後述しますが、決められた時間のローテーションの繰り返して、そのローテーションの残り時間を減算タイマーで表示し、ローテーションの切替え時にブザーを鳴らします。

この計時とローテーション・ピリオドの切り替え時の合図は、スポーツタイマーなどを使用します。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べきでしょう。

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。

安全性

8.4 各ボルダーの安全確保に安全マットを使用するものとする：

A) チーフ・ルートセッターは、使用可能な安全マットにあわせてボルダーの数と性格を調整するものとする。マットを連結する場合は、選手がその隙間に落ちることがないように隙間を覆うものとする、；

B) 各ラウンドの開始前に、ジューリ・プレジデント、IFSC ジャッジ、およびチーフ・ルートセッターは各ボルダーと安全マットを検査して、安全上の問題点を確認し、対処するものとする。

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。マットの継ぎ目の隙間をきちんと塞ぐように、と言う具体的な言及があります。やはりマットの継ぎ目は、一番事故につながりやすい要素だと言うことでしょう。

競技順と次ラウンド進出者数

8.5 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
≤40	1
41 - 59	1 または 2
> 59	2

B) 2 つのスターティング・グループとする場合は；

- 1) 各コースの総体的な難度は近似で、各コースのボルダーは似通った性格（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・グループにほぼ同数の選手が振り分けられるものとする。

これはリードの場合にもありましたが選手が多い場合、予選が 1 日で終わらないため選手を 2 グループに分けて予選をおこなうことができます。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。準決勝へのクォータなどの数字はリードと少し違いますが、考え方は全く同じです。

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。国内大会でも、ボルダーは参加者数が多いこともあり、選手を 2 つのスターティング・グループに分け、それぞれに別の課題群を用意して予選を行なうのが事実上原則になっています。

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、ワールドカップの準決勝以降は男女同時進行（これも所要時間の短縮のためと思われる）で、8 課題は同時設定可能な壁が必要です。そうした規模の壁なら 2 グループ分の 10（最悪 8 も可）課題の設定は不可能ではない、と言うことで、標準的なワールドカップでは同時進行になります。

8.6 準決勝及び決勝の進出者数は、それぞれ 20 名と 6 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、次の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、先立つラウンドでより上位の選手からあてるものとする。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。

リードとはクォータが異なります。ボルダーの方がリードより少なくなっているのは、競技に要する時間がボルダーの方が長くなるからだと思います。

8.7 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) 最初に、現世界ランキングを有する選手について、その現世界ランキングの昇順（例：最上位の選手を最初とする）で競技順を決定する；
- 2) 次に、全てのランク外の選手について無作為に競技順を決定する。

リードの予選競技順はランダムでしたが、ボルダーでは「強いもの」順です。その基準になるのが世界ランキングです。これ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。

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。

準決勝以後は、リードと同じく先立つラウンドの順位 inverse になります。

競技会の進行

8.8 ボルダリング競技会の全てのラウンドは、アイソレーション状態で運営されるものとする。競技会のいずれのラウンドであれ出場資格を有する選手は、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。

リードの場合は予選がフラッシュですので、準決勝以降がアイソレーション状態ですが、ボルダーでは全ラウンドがアイソレーション状態になります。

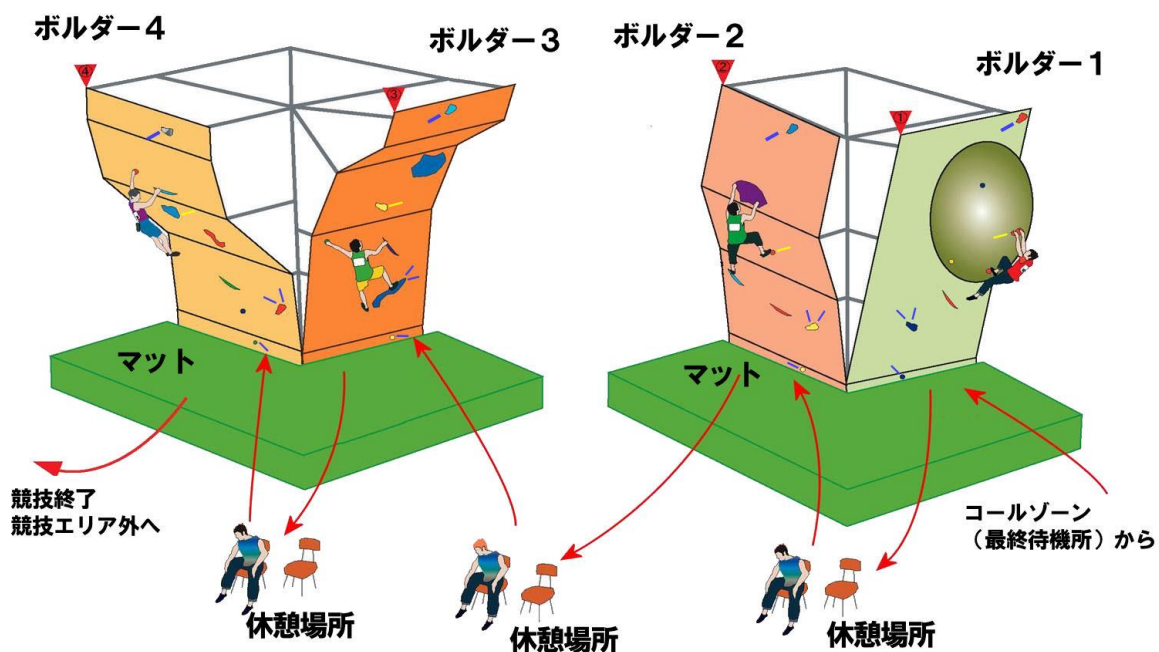
8.9 競技会の連続する 2 つのラウンドが同日中に行なわれる場合、最初のラウンドの最後の選手の競技終了と、後のラウンドのアイソレーション・ゾーンの受け付け終了の間には 2 時間の間隔をあけるものとする。

リードの 7.10B) と同じ規定です。

8.10 予選と準決勝では、そのラウンドに出場する選手は；

A) 各ボルダーでのアタンプトを、当該ラウンドの公式スタートリストに提示された競技順で行なう。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。

- B) 定められた競技順で割り当てられたコースのボルダーでアテンプトを行なう。
- C) 一連の各ボルダーでのアテンプトの間に、ローテーション・ピリオドに等しい休憩期間を置く。
- D) 各ローテーション・ピリオドの終了時に選手は：
- 1) 登っていた場合はそれを終了し指定されたトランジットに入るものとする。このトランジットは、選手がアテンプトを行なっていないどのボルダーも観察することができない位置に設けられるものとする。
 - 2) 休憩していた場合は、一連のボルダーの次のボルダーでのアテンプトを開始し、またコースを完了した者は競技エリアから退去するものとする。 ジュリー・プレジデントは、選手がローテーション・ピリオドの終了より前にトランジット・ゾーンから解放されないことを確実にしなければならない。



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

1 最初の選手が最初のボルダーの前に出てきてトライし始めます。

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

・一つ一つのボルダーが独立している場合以外は、各ボルダーの競技エリアの境界が必要です。これはクライミング・ウォールの構造なども関係しますので、個々の大会の会場で必要性も方法は変わって来でしょう。図のような構成を例に取れば、最初と2番目、3番目と最後のボルダーについては、それぞれの間にテープなどでラインを引き、競技エリアを明示する必要があるでしょう。このマーキングは通常はデマケーションと同じ黒テープを用い、この境界はデマケーションに準じた扱いになります。

2 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。

- 3 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。
- 4 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。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。そして 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。
なお 8.10 D) 2) の後段は、ローテーション・ピリオドの切り替え前に（ブザーが鳴る前に）選手が壁の前に出てくることがないようにとすることで、2020 年に追加されました。はやる選手が早めに出てくる傾向があるからです。
- 5 以後、ローテーション・タイムごとに、ボルダーにトライする、休憩する、と繰り返して最後のボルダーまでトライします。

この進行を表にすると以下のようにになります。（9：00 競技スタートの例）

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

予選、準決勝の進行についてまとめると、以下のようになります

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

<p>8.11 決勝では；</p> <p>A) それに先立ち、出場選手の紹介をおこなうものとする。</p> <p>B) 各カテゴリーで：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 選手は各ボルダーのアテンプトを公式スタートリストに提示された競技順でおこなう； 2) ある選手がアテンプトを終了したら、その選手は別のトランジットに戻り、次の選手が競技を開始
--

する；

- 3) あるボルダーで全ての選手のアプローチが終了したら、選手グループは次のボルダーに移動する。

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

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

決勝の競技時間は後述のように4分間と短くなっています。選手とすれば、無駄なアプローチはできず、緊張感は高くなります。2016年までは、決勝ではローテーション・タイム終了時に行っているアプローチは継続できましたが、2017年の改訂で他のラウンドと同様、その時点で終了しなければならなくなりました。これは、選手、セッター、観客全てに影響の大きい改訂です。大会の所要時間は短縮されるでしょうが、盛り上がりのないものになってしまう恐れがあります。

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	4分	4分	4分	4分	4分	4分	4分	4分	4分	4分	4分	4分	4分

決勝についてまとめると以下のようになります。

- * 課題（ボルダー）数は4。
- * 開始前に1ボルダーあたり2分の全員での事前オブザベーションを行う。
- * 持ち時間は4分だが、両カテゴリーの選手が一つのボルダーを「終了」したら、4分間経過していなくても次の選手が競技開始する（「終了」とは、完登またはギブアップの意思表示）。
- * 全員がそのボルダーを「終了」したら次のボルダーへ。

なお2017年まで、決勝で同着が出た場合にタイブレイク・ボルダーという追加ラウンドを行うことになっていましたが、2018年にこれは廃止されました。

オブザベーション

8.12 オブザベーション

A) 予選と準決勝では、独立したオブザベーション期間は設定されないものとする。

B) 決勝に先立ち、ボルダーあたり2分間の集団オブザベーションを行なうものとする。

- 1) この間、選手はマーキングされたスターティング・ホールドにのみ触れることができ、いかなる記

録機器の使用も認められない。

- 2) この期間の終了時に選手は、IFSC 役員の指示により、アイソレーション・ゾーンまたはトランジット・ゾーンに戻る。

ボルダリングのオブザベーションの考え方は、リードとは異なります。ボルダリングでは、**選手が与えられたローテーション・タイム中、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**と考えます。決勝ラウンドについてはそれ以外に、リードと同じように選手全員が揃っての事前のオブザベーションがあります。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。

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分と短いためですが、大人数なのでマットの上には上がらずにオブザベーションをおこなうことにしています。

リードでは手の届く範囲のホールドなら、オブザベーション中に自由に触れることができましたが、ボルダーではスターティング・ホールドとして指定されていないものには触れられません。触れた場合は後述のようにアテンプトが1回加算されます。

またかつて1年だけクライミング・ウォールそのものにも触れることができないとされた年がありましたが、壁に触れることは問題ありません。

また、リードのところでも触れたオブザベーション中のジャンプですが、ボルダーの場合は特に「地ジャン」スタートがありますので、明確に両足がマットから離れたら、地ジャン課題ではアテンプト開始と見なされる可能性があります。これに関連してIFSC Judging manualには選手がホールドをブラッシングする際にジャンプしてこれをおこなってはならないが、これでアテンプトを加算することはせず、口頭で警告せよ、とあります。

選手のクライミング中

8.13 ローテーション・ピリオドは：

- A) 予選と準決勝では、5分とする。
- B) 決勝では4分とする、

各選手は、当該アテンプト中であれば、どのボルダーでもアテンプト回数の制限を受けることはない。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には、別途プラクティス・ピリオドを設定することができ、その間に選手はボルダーで練習または試登することができる。そうしたプラクティス・ピリオドを除き、各ボルダーでは全体を通してのアテンプトを行なわねばならず、また選手はいかなるローテーション期間中にもボルダーのいかなる部分も練習、試登することはできない。

ここでようやく競技時間が出てきます。

後段の部分には、3つのことが書かれています。

まずアテンプト回数に制限はありません。次に「アフターワーク」の大会がありうることが記述されています。広島で開催された今年のFISEは、準アフターワークでした。

3番目の「いかなるローテーション期間中にもボルダーのいかなる部分も練習、試登することはできない」と言うのは、途中からスタートして上部のムーブを探るようなことは認められない、ということです。この場合、スタートの瞬間に不正スタート（後述）としてジャッジから競技中止を命じられ1アテンプトが加算されます。

- 8.14 各ボルダーは、選手がその最初のアテンプトを開始する前にクリーニングされるものとする。選手は随時：
- A) ホールドを使用せずにその手が届く範囲であれば、ボルダーのいかなる部分でもクリーニングすることができる；
 - B) ボルダーのいかなる部分でもクリーニングを要請することができる、
- そのために使用して良いのは、大会主催者の用意したブラシ及びその他の用具のみである。

クリーニングはリードの場合は 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。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。

また選手自身がクリーニングをする場合、選手が自分で持ってきたブラシなどを使用することはできず、主催者が用意したものだけを使わなければなりません。

- 8.15 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見なされる。
 - B) 以下の場合に終了したものと見なされる：
 - 1) 完登；
 - 2) 選手がスタート後に墜落、または地面に触れたとき；
 - 3) アテンプトがボルダー・ジャッジまたは IFSC 役員によって中止させられたとき：
 - a) 失敗した〈Unsuccessful〉；
 - b) テクニカル・インシデントが発生した；

アテンプトの開始と終了です。基本的な考え方はリードと同じです。

3) a)で「失敗」という言い方をしていますが、これは完登できないままアテンプトが終了した、という意味になります。完登が"success", 完登できなければ"unsuccess"ということです。これについては 8.17A) に規定があります。

判定と評価

- 8.16 各ボルダーで少なくとも 1 名の国内審判が判定をおこない、以下を記録する：
- A) 各選手のおこなったアテンプト数。アテンプトは選手が以下を行なう都度カウントされる：
 - 1) 適正〈Correct〉であれ不適正〈Incorrect〉であれスタートした；
 - 2) スタート前に、以下を除く人工ホールドやストラクチュアに触れた：
 - a) スターティング・ホールド、
 - b) スターティング・ホールドの使用可能な部位の保持を制限するために固定、取付けられた人工

ホールドまたはストラクチュア ("ブロッカー・ホールド") ;

3) ティックマークを追加した ;

2)と 3)については、制裁の対象となる。

B) どのアテンプトで選手がゾーン・ホールドを保持 (Control) または使用 (Use) したか ;

C) どのアテンプトで選手がボルダーを完登したか。

各ボルダーでこれをおこなう審判をボルダー・ジャッジと言いますが、その役割です。

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

基本的にボルダー・ジャッジの仕事は、「選手が何回目のアテンプトでゾーンを保持し、また完登したかを記録する」ことです。

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

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

審判は選手のアテンプト中、選手がゾーン・ホールドを保持したら認定しますが、仮に選手がゾーン・ホールドを使用せずに完登した場合も、完登の時点でゾーンも認定されます。これは、あくまで完登した場合の話で、単にゾーン・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。

それに使用するジャッジペーパーは 2 種類あります。一つは選手名が一覧になったジャッジング・シート。もう一つは選手

ジャッジング・シート																					
ボルダリング・ジャパンカップ													女子準決勝				課題番号()				
帯判名:																					
Nr	選手名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Z	AZ	T	AT	
1	金子 和広 (WB16) 埼玉県																				
2	倉 潤子 (WA18) 愛知県																				
3	五戸 美月 (WA06) 栃木県																				
4	小宮 芽生 (WB22) 北海道																				
5	斎藤 奏紀 (WB22) 埼玉県																				
6	小島 果珠 (WB22) 東京都																				
7	藤原 美希 (WA07) 東京都																				
8	相馬 智子 (WB08) 埼玉県																				
9	杉村 紗空子 (WA15) 東京都																				
10	谷井 菜月 (WB05) 東京都																				
11	木下 潤 (WA12) 兵庫県																				
12	坂本 菜果 (WA18) 兵庫県																				
13	小田 梨花 (WB06) 山梨県																				
14	斎藤 尚才 (WB11) 千葉県																				
15	工藤 花 (WA04) 山梨県																				
16	千村 真由香 (WB07) 東京都																				
17	尾上 彩 (WA02) 埼玉県																				
18	野中 幸南 (WA01) 東京都																				
19	野口 颯花 (WB01) 東京都																				
20	森 本彩 (WB04) 東京都																				
21	伊藤 ぶつひら (WA03) 埼玉県																				

記入凡例 :

アテンプト開始 → |
 ゾーン獲得 → +
 完登 → T or 干

選手カード

 選手用カード 男子 A グループ ボルダリング										
Number	MA01	選手氏名						都道府県		
競技順:1										
第 1 課題		第 2 課題		第 3 課題		第 4 課題		第 5 課題		
ZONE	TOP	ZONE	TOP	ZONE	TOP	ZONE	TOP	ZONE	TOP	
数字はそれぞれボーナス、完登までに要したアテンプト数です										
注意 : このカードは必ず最終課題の審判に渡して下さい										

が持ちまわる選手カードです。以前はカードのみで、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たりしていました。

記入の仕方は記入凡例を見てください。ボルダー・ジャッジは、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、ジャッジング・シートのその選手の1回目の欄に縦棒を引きます。

もしゾーンを保持することができたら、横線を書き加え+にし、右の「Z」欄に「1」、「AZ」(Attempt Zoneの頭文字)欄に、それが何回目のアテンプトかを記入します。完登した場合には横棒を1本加え、右の「T」欄に「1」、そのアテンプトが何回目かを「AT」(Attempt Topの頭文字)欄に記入します。なお既にゾーンを取ったあとのアテンプトの場合、ゾーン取得時には横棒を入れず、完登した場合のみ上に横棒を加え「T」にします(ゾーンを初めて取ったアテンプトで完登した時は、「+」の縦線の上端に横棒を加えるので、「干」になります)。

最後に選手用個人カードの、担当している課題の欄に、ゾーン、完登のそれぞれのアテンプト数を転記します。最終的にゾーンが取れなかった、完登できなかった場合は、区別のために×を記入します。これをしないと、記入忘れとの区別ができません。

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。これをきちんとやらないと、うっかり記入忘れをして、アテンプト数が少なくなってしまいます。

A) 1)には「適正(Correct)であれ不適正(Incorrect)であれスタートした」とあります。Incorrectとは概ね、体のすべてが地面から離れたあとスタート・ポジションに入らずにスタート・ホールド以外に触れた場合と、スタート・ホールド以外からスタートした場合を指します。この場合は、アテンプトを加算するだけでなく、次の8.17A)にあるように選手のアテンプトを終了させなければなりません。

スタートしなくてもアテンプトを加算するのがA) 2), 3)の各ことがらを選手がおこなった場合です。

スターティング・ホールド以外には触れられない、ということはオブザベーションのところにも記述がありました。また、壁にティックマークをつけることもできません。

2014年まではホールドにチョークをつけることも含まれていましたが、2015年にこれは削除されました。したがって、クリーニングの際にブラシにチョークをつけて磨くことは可能と読めます。理屈の上ではチョークボールでチョークをつける、チョークボールを投げてチョークをつけることもルールには抵触しません。しかし、前者は手で触れていることと区別しにくいし、後者はそれが壁に当たってしまうとティックマークをつけたと見なす事も可能ですので、しない方が無難です。

「ティックマーク」は見にくい位置にあるホールドや、ムーブ中に確認しにくいフットホールドを見つけやすくするために、そのそばにチョークつけるマークのことでです。

これらは「制裁の対象になる」とありますが、それをすると「アテンプト1回が加算される」のでそれが制裁と言えないこともありません。完登数が同じだったら、アテンプト数が考慮されるのですから。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かイエローカードなどが出されたという話は聞きませんので、この「制裁」の語には違和感があります。

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、ティックマークをつけることも可能である、ということも言えます。これは選手の側が、戦略的な判断としてそれを行なうことができるということです。これは同じルートに対して複数回のアテンプトが可能なボルダーだからできることです。

8. 17 選手のアテンプトは：

A) 以下の場合に「失敗」(Unsuccessful)と判定される；

- 1) 選手が不適切な(Incorrect)スタートをした；
- 2) 選手が、地面を離れた後に安全マットに触れた；

- 3) ローテーション・ピリオドが終了した；
- 4) 選手が何らかの人為的補助手段を使用した，

選手が不適正な〈Incorrect〉スタートをした場合，ボルダー・ジャッジはそのアテンプトを中止させるものとする，

B) 一方，選手が以下の状態で体勢を維持している〈in a Controlled position〉場合に「完登」〈successful〉となる；

- 1) 両手を終了ホールド（Top Hold）に揃えている；または
- 2) ボルダーの上に立ち上がっている，

かつ，いずれの場合もボルダー・ジャッジが片手を挙げて「OK」と声をかけた。

A)の場合は，文言上は「選手が不適正な（Incorrect）スタートをした場合」とあるのみですが，ここにある全ての場合で，アテンプト終了です。その時点までにゾーンを取っていれば，それは成績として残ります。

4)の「何らかの人為的補助手段を使用した」については，ロープ関係がないだけで基本的にはリードと同じです。



限定（デマケーション）については，ボルダーの場合，全ラウンドで8課題以上が同時に設定されます。そのため課題間の距離が近くともすれば干渉するおそれのある設定にならざるを得ないことが，珍しくありません。そうした場合には，写真のように各課題の境界に黒テープを貼ってデマケーション扱いにします。こうした場合のデマケーションがらみの判定は壁の幅が狭い場合，あまり厳格にやると選手に負担をかけることになるので，こうした場合はデマケーション内のホールドを使わなければOKと言った運用を考えた方が良いでしょう。

B)は完登の定義です。1)は最終ホールドがマーキングされている場合で，この表現は様々な変遷をたどっています。

最初は両手で保持（hold）でした。それが次に「control」（日本語では同じ保持とするしかないのですが）になり，「両手が到達」（the attainment with both hands）となった後，また「control」に戻りました。

そして今の定義はそろえる（match）ですので，体勢が安定していて両手が最終ホールドに置かれていれば（両手でホールドを保持していなくても）OKです。

2)はトップアウトの場合ですが，このタイプの完登となる課題が設定されることは，ほとんどないでしょう。この場合の最終ホールドのマーキングは，現在のルール上に文言がありません。アイソレーションでトップアウトとなるルートがあることを選手に説明し，さらに選手が壁の前に出てきたところで担当ジャッジがこの課題はトップアウトで完登である旨を告げることになるのでしょうか。その上で，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します。この場合もマーキングだけでは，壁の上端を最終ホールドとして，その保持で完登というケースとの区別がつきませんから，選手への説明は必要でしょう。

さてここまでは「ボルダーの最終ホールド」の話で，**完登そのものの定義ではありません**。「完登そのもの」の定義は最後にある「ボルダー・ジャッジが確認した上で，「OK」と声をかけること」です。B) 1) 2)は審判が完登を認めるための要件であって，その要件を審判が確認し，「OK」とコールすることで完登が成立する，ということです。

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

無論、こう言ったミスジャッジがあれば、選手や選手団役員からの抗議があるでしょうから、その結果それが覆されることになるでしょう。

なおルールでは、「OK」のコールと同時に片手をあげるように、とされています。国体では慣例的に手旗をあげています。

8.18 選手のスタートは以下の基準で判定される：

- A) 「適正」〈Correct〉とは、選手がスターティング・ホールドに両手、両足を置いて、それ以外の人工ホールドやストラクチュアを保持〈Controlling〉または使用〈Using〉することなく安定した体勢〈a stable Controlled position〉をとること。なおボルダーでのスタートにあたって、選手は以下のことは認められる：
- 1) スターティング・ホールドに達するために、クライミング面に触れたり、それを保持〈Control〉、使用〈Use〉すること；あるいは
 - 2) ブロッカー・ホールドに触れること、
- B) 「不適正」〈Incorrect〉とは、選手が
- 1) 両手、両足をスターティング・ホールドに置いて安定した体勢〈a stable Controlled position〉をとることができなかった；あるいは
 - 2) 両手、両足をスターティング・ホールドに置いて安定した体勢〈a stable Controlled position〉をとる前に、スターティング・ホールドとしてマーキングされていない人工ホールドまたはストラクチュアを保持〈Control〉または使用〈Use〉した。

順番的には 8.17 と 18 は逆に置くべきようにも思いますが、スタートについての規定です。

2018 年に、スタート・ポジションの定義が厳密化され、ハンドホールドをしっかりと保持した状態を作った上で、以降のムーブを起こさなければならなくなりましたが、それがすぐに消えました。現在では安定した体勢で全てのスタート・ホールドに手足が触れていれば OK です。

さらに、スタート・ポジションに入る＝全てのスタート・ホールドに手足を置く前に、クライミング・ウォールの何もついていないところに触れたりそれを使ったりすることは OK です。

また最近、使用するホールドに近接して別のホールドを取り付け、ホールドを持ちにくくしたり、フットホールドとしては使いにくくするということが行われます。これがブロッカー・ホールドです。スタート・ポジションに入るまでにこのブロッカー・ホールドに触れるのは OK です。注意してほしいのはあくまで「触れる」であって「使用する」ではないことです。つまりスタート・ポジションに入るまでの間に、このブロッカー・ホールドを使うことは Incorrect になります。スタート・ポジションに入った後は、もちろん使ってかまいません。

アンプトを開始してから（体の全てが地面を離れてから）スターティング・ポジションに入ることができなかった（＝スタート・ポジションに入れずにマットに下りた、など）場合が B) 1)、スタート・ホールド以外に触れた場合が B) 2) です。これは単純にムーブの途中で足がハリボテを擦ったような場合だけではありません。

最近はありませんが、いわゆる地ジャンの場合、地面から直接飛びつく場合は、開始位置のハンドホールドを保持後に足の開始位置を決めれば問題ありません。この他に壁などを蹴って指定されたスタート・ホールドに飛びつく場合（これはOK）があります。以前はこの際にスターティング・ポジションに指定されていないハリボテを蹴るような設定があつて、判定に悩まされました。その頃は、ハリボテの位置づけが「ホールド」なのか「壁の一部」なのか明確ではなく、こうした設定が行われましたが、その後ハリボテはホールドであるということに落ち着いたようで最近は見られなくなりました。

順位付

8.19 各ボルダーのコースにおいて：

A) そのコース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、その成績は適切なIRMで記録される。

A) のIRM はリード 7.23, 24 にもあります。正当に競技を開始／終了しなかった（できなかった）選手への評価です。

B) そのコースで競技した選手は以下の基準に基づいて順位付けされるものとする：

- 1) 完登したボルダー数 (Tops) の降順；
- 2) 以下のボルダー数の降順：
 - a) ゾーン・ホールドを保持 (Controlled) または使用 (Used) した (いずれの場合も片手で)；または
 - b) ゾーン・ホールドを保持 (Controlled) または使用 (Used) することなく完登した；この数値は「ゾーン・ポイント」と呼ばれる。
- 3) 完登 (Tops) までのアテンプト数の総合計の昇順；
- 4) ゾーン・ポイント獲得までのアテンプト数の総合計の昇順；

ボルダリングの成績は各選手の、この B) にあげられている 4 つの要素を、順に比較して決定します。この部分は 2018 年の改定で大きな変更がありました。

まず B 1) にあるように完登できたルート数が多い方が上位、少ない方を下位として決めます。しかし、それだけでは全ての選手の順位を細かく分けることはできません。

そこで、B 2) 以下の基準を順に当てはめていきます。B 2) a) は完登したルート数 (=ボルダー数) が同じだった場合です。2017 年まではここが完登までのアテンプト数でしたが、2018 年からそれまで優先順位が 3 番目の要素だったゾーン・ポイント=ルート中に指定された特定のホールド=ゾーン・ホールドまで達することのできたルートの数に変わりました。これも多い方が上位になります。

なお仮にゾーン・ホールドを使用せずに完登した場合もカウントします。これは 2018 年までは、ゾーン・ホールドを使わずに完登した場合もゾーン・ポイントを与える、という言い方をしていました。結果は同じですが、考え方が少し変わったようです。

それでも差がつかない場合が B 3) で、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。完登数、ゾーン数は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。完登数もゾーン数も同じ選手がいたら、まず完登までのアテンプト数の合計を比較して、少ない方の順位が上になるわけです。

それでもなお、差がつかないときは、ゾーン・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。

つぎに個々の選手についての、その 4 つの要素をジャッジペーパーからどのように計算するかを説明しましょう。右のジャッジペーパー例を見てください。このフォーマットは古いタイプですが、一人の選手のラウンド中の成績を理解するためにこれで説明します。

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

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	Top	Zone
1			+		T					5 回目	3 回目
2				干						4 回目	4 回目
3										×	×
4					+	T				6 回目	5 回目
5					+					×	5 回目

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

ゾーンも同じ考え方です。1, 2, 4, 5 課題目にアテンプト数が記入されている=ゾーンを獲得していると言うことですので、4 つのゾーンの獲得になり、アテンプト数合計はその記入されている数字の合計で $3+4+5+5=17$ となります。

B)のエントリーした選手が競技を行わなかった場合の扱いは、リードの場合と同じです。

8.20 準決勝，決勝の順位付け：

8.19 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する：

- A) (先立つラウンドが 2 つのスターティング・グループで行われていない限り) 前ラウンドの順位へのカウントバック；
 - B) 決勝ラウンド (あるいは決勝ラウンドが中止された場合、準決勝ラウンド) については、カウントバック後に 1 位、2 位、3 位 に同着がある場合、これらの順位は各選手の最も良い成績を比較し、以下のよう
に決定するものとする；
 - 1) 最初のアテンプトで完登したボルダー数から始めて、以下 2 回目のアテンプト数で完登したボルダー数というように、各選手の最も良い成績を比較する；
 - 2) それでも分けられない場合は、最初のアテンプトでゾーン獲得したボルダー数から始めて、以下 2 回目のアテンプト数でゾーン獲得したボルダー数というように比較する。
- 1), 2)の適用後なお同着の選手が残る場合は、それらの選手の順位は等しいものとする。

A) はリードの場合と同じです。

B) がボルダー固有で、タイブレーク・ボルダー廃止に伴い、それに代わる方策として上記 B) 2)1)~2)の方法が導入されました。ただ、ボルダーの場合はもともとカウントバックでも決着がつかない事例が稀なので、これが適用されることはほとんどありません。

8.21 最終成績：

最終成績は以下に基づき決定されるものとする：

- 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。

リードの 7.25 と同じ内容です。

テクニカル・インシデントと抗議

- 8.22 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) 各ボルダアのスターティング・ホールド；
 - B) 各ボルダアのゾーン・ホールド；
 - C) 各ボルダアのトップ；
 - D) クライミング面に設定されたデマケーション。

リードの 7.26 に対応します。A)から D)の各項目がボルダア用が変わっています。

ボルダリングでビデオ判定となるのは、完登、ゾーンのアテンプト数の問題、そしてゾーンの認定の問題です。ジャッジと選手の距離が近く、デマケーションの違反の判定もやりやすいので、選手ひとりひとりを追いかけて撮影する必要はありません。そのため、リードとはカメラのセットの仕方が変わって来ます。

ボルダア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、ボルダア全体が見える位置に固定して、競技の間中は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。

- 8.23 選手、チーム・オフィシャル、ボルダア・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、彼らはその後のアテンプトをおこなうことなく IFSC ジャッジに届け出なければならない。次のローテーション・ピリオドの開始以後に届け出られたものは、いっさいテクニカル・インシデントとして認定されることはない。
- 8.24 IFSC ジャッジは、必要に応じてチーフ・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。なお、以下についてはテクニカル・インシデントとは見なさないものとする：
- A) 止血のためのアテンプトの中断；

競技形態の相違から、インシデントの処理はリードとボルダアでは大きく異なっています。

インシデントの発生に気づいたら、そのローテーション・ピリオド中にそれを IFSC ジャッジに伝えその判断にゆだねます。

- 8.25 抗議が認められた場合に；
- A) 選手が当該ボルダアでの追加アテンプトを行なうことが認められる抗議は：
 - 1) 当該の選手本人による場合は口頭での抗議が認められ抗議料は不要；
 - 2) チーム・オフィシャルによる場合は文書によらなければならない、

いずれの場合も、以下に従って行なわれなければならない：

- a) 予選または準決勝の場合は、その後のローテーション・ピリオドの終了前までに；
 - b) 決勝の場合は、つぎの選手がアテンプトを開始する前までに。
- B) 選手が当該ボルダーでの追加アテンプトを行なうことが認められない抗議は、文書でおこなわれなければならない：
- 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分以内に行なわれなければならない；
 - 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）ただちに行なわれなければならない、

インシデントに限らず、抗議一般の処理です。A)はインシデントの場合のように選手の追加アテンプトが認められるケース、B)はそうでない場合です。

8.26 テクニカル・インシデントまたは 8.25 A)に該当する抗議が確認された場合；

- A) それらが次のローテーション・ピリオドの開始前内に修復／解決しうる場合、当該選手はそのアテンプトを続行する機会を与えられるものとする：
- 1) 選手が続行することを選択した場合、インシデントは終了となる；
 - 2) 選手が続行することを選択しなかった場合、選手はジュリー・プレジデントが以下を考慮して定めた時間にそのアテンプトを再開するものとする；
 - a) 影響を被った選手の適正な休憩期間；
 - b) 他の選手への影響を最小限にする；
 - c) 競技会全体のスケジュール。

A) は、テクニカル・インシデントが発生した後、修復がそのローテーション・ピリオド内に完了した場合です。ボルダリングの予選と準決勝でのテクニカル・インシデントへの対応の基本は、時計を止めないことです。つまり競技を進行させながら、ローテーション・ピリオドの枠の中で、それを変更せずに処理するのです。

このケースはリードの場合で言えば、インシデントが発生したが選手がレジティメイト・ポジションにある場合と同じ考え方です。決定権は選手にあります。この場合、選手は続行するか、後でやり直すかを選択することになります。

まず続行する場合ですが、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。

それゆえ国内では、ボルダリングでテクニカル・インシデント修復中も、選手には競技エリアに留まってオブザベーションをすることを認める、という運用をおこなってきました。そうすれば、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。

ところが海外の大会では、このインシデント修復中に選手に後を向かせてオブザベーションをさせないようにしているという情報が入りました。この対応について、現在も IFSC から文言による指示などは出ていませんが、海外の大会の運用に合わせる必要がありますので、次の公式大会からはこの対応となる見込みです。

そうなると万一テクニカル・インシデントが派生した場合、選手の多くがそのローテーション・タイム内での継続を希望しないように思われます。以下の 2) の対応をきちんと把握しておく必要があります。

2) 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、ルール中には記述がなく、IFSC Judging Manual の 3.6 に記載されています。

以前はこのやり方は、必ずしもそうしなければならないものではないという、中途半端な扱いでしたが（ややこしくてわかりにくいから？）、最近はこれで行け、となったようです。

詳細は、一番最後に「テクニカル・インシデントの処理」としてまとめてありますので、そちらを参照してください。

B) それらが次のローテーション・ピリオドの開始前に修復／解決しえない場合：

- 1) テクニカル・インシデントの場合に限り、問題が修復／解決されるまで、影響を被った選手及びそのボルダーより前のボルダーにいる全ての選手について、そのラウンドは中断するものとする；かつ
- 2) 影響を被った選手が、ジューリ・プレジデントの指示でそのアtempトを再開することをもって問題の修復／解決とする；

いずれの場合においても、影響を被った選手はジューリ・プレジデントの指示にしたがうものとする。
なお、問題の修復／解決前に競技エリアを離れた選手は、そのアtempトの再開を認められない。

B) はテクニカル・インシデントの修復が、その発生したローテーション・ピリオドが終了するまでに完了しなかった場合です。この場合の処理は初めて見ると非常に複雑に思えますが、整理して考えれば意外にシンプルです。まず、テクニカル・インシデントを被った選手及び、それより競技順が後の選手——前のボルダーで競技を行っている選手、そしてコール・ゾーンとアイソレーション・ゾーンで自分の競技を待つ選手については、テクニカル・インシデントの修復が完了するまで競技の進行がストップします。

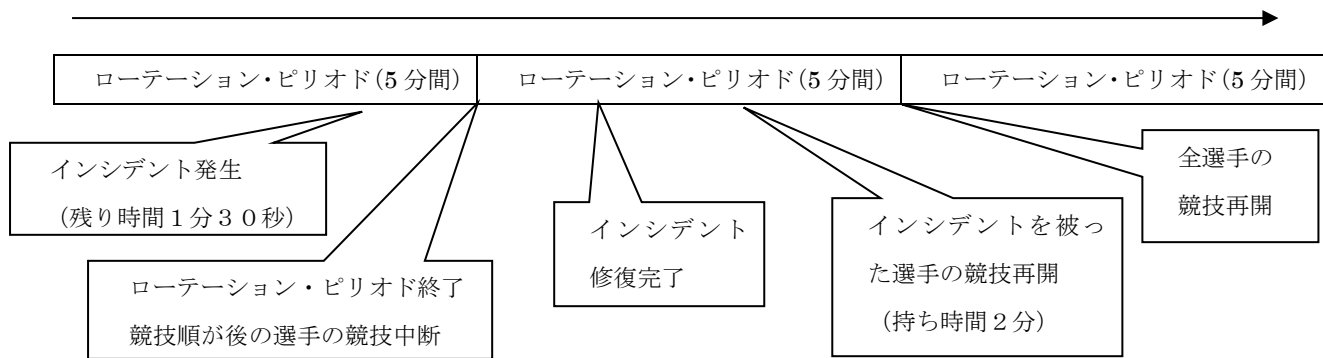
一方、それ以外の選手——テクニカル・インシデントを被った選手より競技順が前の選手については、競技はそのまま続行します。したがってローテーションを管理するタイマーを止めることはなく、そのまま進行します（競技を続行できる選手が全て競技を終えるまでインシデントの修復が完了しない場合や、インシデントが発生したのが一番最後のボルダーの場合にタイマーを止めることはありえます）。

ここで注意すべきは「インシデントを被った選手、及びそれ以前のボルダーにいる全ての選手について」停止という点です。この時点までインシデントを被った選手は、オブザベーションをおこなっています（その権利を有しています）。しかしここで、インシデントを被った選手についても競技の進行が停止されるのですから、この選手もこの時点で、いったん休憩場所に移動しなければなりません。この時に使用する休憩場所は、次の課題との間になるでしょう。競技順が後の選手との接触を防ぐためです。

そして、インシデントの修復が完了した時点で、インシデントを被った選手が、その競技を再開します。その持ち時間は、インシデント発生時のローテーション・ピリオドの残り時間で、それが 2 分以下の場合は 2 分間が与えられます。

この競技の再開については「ローテーション・タイムの中で」とあるだけで、具体的にどのタイミングで競技を再開するかの記述はありません。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。



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。ホールドの破損は避けられませんが、**ホールドの回転は回り止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の各ホールドをチェックして、きちんと回り止めが打ってあるかを再確認してください。

- 8.27 テクニカル・インシデントを被った選手または抗議の対象の選手が、修復後にそのアテンプトを再開する場合；
- A) 選手は 2 分間を最少として、当該テクニカル・インシデント発生時の残り時間が与えられる；かつ
- B) その再開アテンプトは：
- 1) テクニカル・インシデントの場合は、前のアテンプトの継続と見なされるものとする；かつ
 - 2) 抗議の結果の場合は、以下のいずれかとする：
 - a) 前のアテンプトの継続；または
 - b) 新たなアテンプト、
- その場合の条件によっていずれかに決定される。

8.27 A) はインシデントの結果、後からやり直す場合、選手に与えられる時間の規定です。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。審判は、この**残り時間を把握しておく必要があります。**

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。

B) 1)は成績＝アテンプト数の扱いで、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、修復後 2 回目で完登したら 4 になります。

また、3 アテンプト目で初めてゾーン・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ゾーン・ホールドまで到達できなかった場合も、ゾーン保持のアテンプト数は 3 となります。

B) 2) の抗議の結果の再競技の場合、アテンプトをジャッジが終了させたようなケースでは a) が、審判が完登を認め

たものの誤審だったような場合は b) が適用になるものと思われます。

なお決勝でテクニカル・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です。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、単一カテゴリで競技を行なっている場合にはインシデントの発生（確認）時にタイマーを止めることです。この時点の残り時間の把握が必要なのは、ほかのラウンドとおなじです。

そして、リードの場合と同じように選手を一時的に、ほかの選手とは別に隔離し修復を待ちます。テクニカル・インシデントの修復が終わったら競技再開で、持ち時間はほかのラウンドの場合と同様に、インシデント発生時の競技時間の残り時間で、それが2分以下の場合は2分になります。

テクニカル・インシデントの処理

この方法の基本は、すでにローテーションに入っている選手に影響を与えないように処理するというので、基本的なところは以下ようになります。

予選の場合

TI がボルダー1 で発生	選手は次のローテーションでボルダー1 の再競技をおこなう
TI がボルダー2 で発生	6 つ後のローテーションでスロットを設ける
TI がボルダー3 で発生	2 つ後のローテーションでスロットを設ける
TI がボルダー4 で発生	ただちにスロットを設ける
TI がボルダー5 で発生	ただちにスロットを設ける

準決勝の場合

TI がボルダー1 で発生	選手は次のローテーションでボルダー1 の再競技をおこなう
TI がボルダー2 で発生	4 つ後のローテーションでスロットを設ける
TI がボルダー3 で発生	ただちにスロットを設ける
TI がボルダー4 で発生	ただちにスロットを設ける

スロットとはだれも登っていないところです。ローテーション・ピリオドに、誰も登らないところを作ります。要はローテーション・ピリオドが始まっても、コール・ゾーンから選手を出さないわけです。この誰も登っていないところが、インシデントの発生したボルダーに回ってきたところで、追加アテンプトを行わせるわけです。

5つの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。アルファベットが選手名、横軸が選手の状態、縦軸がローテーションです。

まずボルダー1でインシデントが発生した場合です。

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4	休憩	ボルダー5
5	F	E	D	C	B	A				
6	G	F	E	D	C	B	A			
7	G	F	スロット	E	D	C	B	A		
8	H	G	F	スロット	E	D	C	B	A	
9	I	H	G	F	スロット	E	D	C	B	A
10	J	I	H	G	F	スロット	E	D	C	B

1 1	K	J	I	H	G	F	スロット	E	D	C
1 2	L	K	J	I	H	G	F	スロット	E	D
1 3	M	L	K	J	I	H	G	F	スロット	E
1 4	N	M	L	K	J	I	H	G	F	スロット
1 5	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F

上表のような進行で、F選手がローテーション6の間にボルダー1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（斜線部分）後に再競技となった場合、選手はそのまま次のローテーション7の中で再競技をおこないます（**F**で表示）。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。

そのため、コール・ゾーンにいる次のG選手以下の選手は競技を始められずコール・ゾーン/アイソレーションにそのまま待機になります。

このように書くとややこしいですが、実はこの処理は 8.26 B) の**ボルダー1でインシデントが発生し、そのローテーション内に修復が完了しなかった場合と同じ**、と考えることができます。

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てしまいます。こうした空気がスロットですが、この場合は「結果的にできてしまったもの」で、以下に述べる「意図的に作ったもの」とは区別して考えるべきです。

これが第2ボルダーで発生した場合は以下ようになります。

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4	休憩	ボルダー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	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E
14	N	スロット	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	スロット	M	L	K	J	I
18	R	Q	P	O	N	スロット	M	L	K	J

インシデントが発生したローテーション・タイムの6つ後のローテーション・タイムにスロットを入れます。要はM選手のボルダー1での競技（ローテーション13）後のローテーション14には、本来N選手がボルダー1で競技をおこなう順番ですが、それをおこなわずコール・ゾーンに待機させます。

そうすると、ローテーションの中で誰もいない区間＝スロットができます。このスロットがボルダー1と2の間の休憩に来たところ（ローテーション15）で、ボルダー5の競技を終えたF選手がここに入り、その次のローテーション（ローテーション16）でボルダー2の再競技をおこなうわけです。

ボルダー3の場合も、スロットを作る場所が異なるだけで、考え方は同じです。

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4	休憩	ボルダー5
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	L	スロット	K	J	I	H	G	F	E	D

1 3	M	L	スロット	K	J	I	H	G	F	E
1 4	N	M	L	スロット	K	J	I	H	G	F
1 5	O	N	M	L	F	K	J	I	H	G
1 6	P	O	N	M	L	F	K	J	I	H
1 7	Q	P	O	N	M	L	スロット	K	J	I
1 8	R	Q	P	O	N	M	L	スロット	K	J

これらの場合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(=スロット)を作っておく。
- 3 その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。

ボルダー4以降でインシデントが発生した場合も考え方は同じです。この場合は、インシデント発生直後のローテーションでスロットを作る以外に方法がありません。そうしないと、選手の待ち時間が余分に発生してしまうからです。

下はローテーション 12 にボルダー4 でインシデントが発生した場合ですが、この場合は次のローテーション 13 の時に本来ボルダー1に入るべき M 選手をそのままコール・ゾーンで待機させて、スロットを作っています。

それでも、インシデントの当事者が残りのボルダーでの競技を終えても、スロットがインシデントの発生したボルダーに回って来るまでに間があきますので、この間、選手はインシデント用のアイソレーションに入ることになります。

そしてローテーション 18 の時にインシデントの当事者である F 選手スロットをインシデントの発生したボルダー4の前の休憩場所にいれ、ローテーション 19 でボルダー4の再競技を行なわせます。

ボルダー4で発生

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4	休憩	ボルダー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	スロット	L	K	J	I	H	G	F	E
1 4	N	M	スロット	L	K	J	I	H	G	F
1 5	O	N	M	スロット	L	K	J	I	H	G
1 6	P	O	N	M	スロット	L	K	J	I	H
1 7	Q	P	O	N	M	スロット	L	K	J	I
1 8	R	Q	P	O	N	M	F	K	J	I
1 9	S	R	Q	P	O	N	M	F	L	K

インシデント用
アイソレーション

このように処理すれば、インシデントの発生したローテーション 12 に競技に入っていた D, E 選手、そして G~L 選手のローテーションには影響が出ません。ボルダー5でインシデントが発生した場合も、考え方は同じです。

ボルダー5で発生

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4	休憩	ボルダー5
1 3	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E
1 4	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F
1 5	O	スロット	N	M	L	K	J	I	H	G
1 6	P	O	スロット	N	M	L	K	J	I	H
1 7	Q	P	O	スロット	N	M	L	K	J	I
1 8	R	Q	P	O	スロット	N	M	L	K	J
1 9	S	R	Q	P	O	スロット	N	M	L	K

インシデント用
アイソレーション

20	T	S	R	Q	P	O	スロット	N	M	L
21	U	T	S	R	Q	P	O	スロット	N	M
22	V	U	T	S	R	Q	P	O	F	N
23	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	F

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、理屈は同じです。以下にその場合の各パターンの例を示します。

ボルダー1で発生

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4
5	F	E	D	C	B	A		
6	G	F	E	D	C	B	A	
7	G	F	スロット	E	D	C	B	A
8	H	G	F	スロット	E	D	C	B
9	I	H	G	F	スロット	E	D	C
10	J	I	H	G	F	スロット	E	D
11	K	J	I	H	G	F	スロット	E
12	L	K	J	I	H	G	F	スロット
13	M	L	K	J	I	H	G	F
14	N	M	L	K	J	I	H	G

ボルダー2で発生

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4
7	H	G	F	E	D	C	B	A
8	I	H	G	F	E	D	C	B
9	J	I	H	G	F	E	D	C
10	K	J	I	H	G	F	E	D
11	L	K	J	I	H	G	F	E
12	L	スロット	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	スロット	K	J	I

ボルダー3以下で発生した場合は、インシデントの発生した直後のローテーションでスロットを作ります。

ボルダー3で発生

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4
7	H	G	F	E	D	C	B	A
8	I	H	G	F	E	D	C	B
9	J	I	H	G	F	E	D	C
10	K	J	I	H	G	F	E	D
11	K	スロット	J	I	H	G	F	E
12	L	K	スロット	J	I	H	G	F
13	M	L	K	スロット	J	I	H	G
14	N	M	L	K	F	J	I	H
15	O	N	M	L	K	F	J	I

インシデント用
アイソレーション

16	P	O	N	M	L	K	スロット	J
17	Q	P	O	N	M	L	K	スロット
18	R	Q	P	O	N	M	L	K
19	S	R	Q	P	O	N	M	L

ボルダー4で発生

ローテーション	コールゾーン	ボルダー1	休憩	ボルダー2	休憩	ボルダー3	休憩	ボルダー4
11	L	K	J	I	H	G	F	E
12	M	L	K	J	I	H	G	F
13	M	スロット	L	K	J	I	H	G
14	N	M	スロット	L	K	J	I	H
15	O	N	M	スロット	L	K	J	I
16	P	O	N	M	スロット	L	K	J
17	Q	P	O	N	M	スロット	L	K
18	R	Q	P	O	N	M	F	L
19	S	R	Q	P	O	N	M	F

インシデント用
アイソレーション