

## 第 2 部 テクニカル・ルール

## 7 ボルダー

## 7.1 概説

- 7.1.1 ボルダリング競技会はボルダーと呼ばれ、ロープを使用せずに登られる、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・ルートでおこなわれる。
- 7.1.2 ボルダリング競技会は通常は：
- i. 各カテゴリーの各スターティング・グループにつき 5 本のボルダーからなるコースでおこなう予選
  - ii. 各カテゴリーにつき 4 本のボルダーからなるコースでおこなう準決勝
  - iii. 各カテゴリーにつき 4 本のボルダーからなるコースでおこなう決勝から構成される。
- 7.1.3 不測の事態の場合は、ジュリー・プレジデントは以下のように決定することができる：
- i. ひとつのラウンドにつき、ひとつまでのボルダーを省略することができる。
  - ii. ラウンドのうちひとつを省略することができる。この場合、残るラウンドの結果でその大会の選手の順位を決定する。

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」であり、ルートは「プロブレム」（課題）です。競技用語も以前は、ボルダリング競技のルートを「プロブレム」としていましたが、2007 年に「ボルダー」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言ったことなのでしょうか？

それはさておき、ここではボルダーが「ロープを使用せずに登る」ものであることと、各ラウンドのボルダー数が規定されています。ラウンド構成は、リードと全く同じです。予選のみルート数は 5 本で、7.1.3i では各ラウンドともルート数 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。

7.1.3 ii は、リードと共通です。

## 7.2 クライミング用構築物

## クライミング用構築物

- 7.2.1 クライミング用構築物及びホールドはセクション 3（総則）に述べられている適用規格に準拠していなければならない。
- 7.2.2 クライミング用構築物は、各ラウンドで同時進行をおこなうために、通常少なくとも 10 本の独立したボルダーの設定を考慮しなければならない。

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

- 7.2.3 全てのボルダーは床面よりも高いプラットフォーム上に設置され、一般エリアのどこからでも見えるように

並んで いなければならない。各ボルダーには選手がボルダーを観察することができ、安全マットをその中に含む明示されたエリアがともなわなければならない。

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

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

## ボルダーの設定

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

リードの6.2.3と同じ趣旨の文言です。

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

7.2.5 各ボルダーには明示された以下の開始位置がなければならない。

- i. 両手のマーキングされたハンドホールド
- ii. 両足のマーキングされたフットホールド

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

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

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

この開始位置は両手、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1つのハリボテに指定することもあります。

さらにハンドホールドは、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、まで指定することもできます。ただしこれには、「安全上の理由がある場合は」という但し書きが“IFSC Rules 2014 summary of changes”という文書の中に見られます。

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。

7.2.6 各ボルダーには次のいずれかの終了点が明示されねばならない。

- i. 終了ホールド
- ii. ボルダーの上の定められた立ち位置

そこまで登ったら完登と見なされる終了点の規定です。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。

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

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

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

開始位置、終了点、ボーナスは、選手が見てそれぞれ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。

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

ルートのスケール（手数）が規定されています。平均4~8個とありますが、後に述べるように、ボルダーには両手のスタート・ホールド、ボーナスポイント（後述します）、最終ホールドは最低限必要ですから、スタート・ホールドを一つのホールドを両手で保持としても、最低3個は必要です。そう考えると、全ボルダーで平均4個としたら、最小限の手数のボルダーばかりになってしまいますので、平均の上限を8と規定するだけで十分に思えます。

## 7.3 安全性

7.3.1 各ボルダーは次のように設定されねばならない。

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

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

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

7.3.2 着地マットで各ボルダーでの安全を確保しなければならない。主催者の用意したマットの配置の決定はチーフ・ルートセッターの責任でおこなわれ、マットが有効に使えるようにボルダーの数と性格を調整しなければならない。マットを連結する場合は選手がマットの間に落ちることがないように隙間を覆わなければならない。

3.1.1 ii で規定されているように、ボルダリングでの安全確保は、クライミング・ウォールの基部に設置したマットでおこないます。マットの継ぎ目の隙間をきちんと塞ぐように、と言う具体的な言及があります。やはりマットの継ぎ目は、一番事故につながりやすい要素だと言うことでしょう。

以下 7.3.3、4 は、一部の語句は異なりますが、リードの対応する箇所と全く同じ文言です。

### 選手個人の用具

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

### 安全性の確認

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

## 7.4 採点と計時

7.4.1 各ボルダーの審判員は：

- i. 予選及び準決勝に関しては、最低 1 名の少なくとも審判員の国内資格を有するボルダー・ジャッジが担当するものとする；また
- ii. 決勝では、1 カテゴリーのみでの進行の場合はボルダー・ジャッジ 1 名と IFSC ジャッジが、また 2 つ以上のカテゴリーが同時進行の場合は、最低 1 名の少なくとも審判員の国内資格を有するボルダー・ジャッジが担当するものとする。

各ボルダーの担当のジャッジの人数については、以前 2 名だったものが 1 名に削減されましたが、2012 年の改定で人数に関する言及が消えました。人数が減らされたのは、壁の前に役員がいると観客から目障りだという理由だったようですが、1 名では負担が大きすぎるのは事実ですので、人数制限はなくなったのかもかもしれません。さらに 2014 年からはリードと同様に、決勝は IFSC ジャッジかジュリー・プレジデントもいっしょに確認しろ、と言う話になりました。

### 採点

7.4.2 各ボルダーにおいて、選手が 7.2.8 で述べたボーナスホールドを保持するとボーナスポイントが与えられる。ボーナスポイントはまた、選手がボーナスホールドを使用せずに完登した場合にも与えられる。ボーナスホールドは選手がそのホールドを安定した、あるいは制御された体勢を獲得するために使用したときに保持したと見なされる。

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

そうした場合には、そのホールドを過ぎた次のホールドを指定すべきです。例えばランジやデッドポイントでとらえる

ホールドで、キャッチの時に身体が振られて止められるか、そのまま飛ばされてしまうかがそのムーブのポイントになる場合は、そのホールドではなく、その次のホールドをボーナスポイントに指定すべきです。

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

- 7.4.3 各選手がおこなうアテンプトに対し、ボルダー・ジャッジは以下のことを記録する。
- i. 7.4.2の規定にしたがったボーナスポイントを獲得するまでに選手が要したアテンプト数
  - ii. 7.9.4の規定にしたがった完登までに選手が要したアテンプト数

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

現在、国際大会で使用しているジャッジング・シートのフォーマットは右のようなもので、記入は「記入凡例」にあるようなやり方です。

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

もしボーナスを保持することができたら、横線を書き加え+にし、右の「Bonus」欄に、それが何回目のアテンプトかを記入します。完登した場合には横棒を1本加え、そのアテンプトが何回目かを右の「Top」欄に記入します。なお既にボーナスを取ったあとのアテンプトの場合、ボーナス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（ボーナス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）。

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うです。

ボーナス取得もしくは完登の時に、ボーナスは右の「B」欄に「1」を、「AB」欄にその時のアテンプト数を記入し、完登時には同様に「T」欄に「1」、「AT」欄にやはり完登時のアテンプト数を記入します。

その上で右の選手用個人カードの、担当している課題の欄にそれぞれのアテンプト数を転記します。

ボルダリング・ジャパンカップ		女子準決勝														課題番号( )				
ジャッジング・シート																				
審判名:																				
Nr	選手名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	B	AB	T	AT
1	金子 唯那 (WA16) 福井県																			
2	倉 梨々子 (WA18) 愛知県																			
3	五月女 雫江 (WA06) 徳島県																			
4	小久 歩生 (WP02) 北海道																			
5	奥田 幸純 (WE21) 富山県																			
6	小島 聖珠 (WE25) 岐阜県																			
7	菊池 咲希 (WA07) 東京都																			
8	加藤 智子 (WB03) 埼玉県																			
9	杉野 彩穂子 (WA15) 千葉県																			
10	谷本 菜月 (WP05) 東京都																			
11	小田 楓 (WA12) 徳島県																			
12	坂本 朱里 (WA18) 宮城県																			
13	小川 唯花 (WB06) 山口県																			
14	斎藤 遙斗 (WB11) 福岡県																			
15	工藤 花 (WA01) 山梨県																			
16	西 真結 (WA07) 東京都																			
17	村上 彩 (WA02) 福井県																			
18	野中 生海 (WA01) 東京都																			
19	野口 悠帆 (WP01) 京都府																			
20	森 彩那 (WB01) 東京都																			
21	伊藤 心菜乃 (WA00) 埼玉県																			

**記入凡例：**

アテンプト開始 → |

ボーナス → +

完登 → T or 干

選手カード

**JMSCA 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	
Bonus	Top	Bonus	Top	Bonus	Top	Bonus	Top	Bonus	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

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

- i. 7.9.1の規定にしたがいボルダーを登り始めた；
- ii. スターティング・ホールド以外のホールドに手または足で触れた；
- iii. 「ティックマーク」を追加した。

ii に 2014 年までは、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。

iii の「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事です。この ii と iii は、7.9.5 の違反行為（それが発生したときにアテンプトを終了しなければならない）とは、わけて考えるべきものです。これについては、オブザベーションに関する 7.8.2 の規定で触れます。

## 計時

7.4.5 各ラウンドにおいて、各選手のアテンプトでのクライミング・タイムの残り時間を電気計時システムで表示しなければならない。時間表示は残り時間を、最後の位を秒単位で表示しなければならない。時間表示の設置数、位置、大きさは競技ゾーンにいる全ての選手がそれを見ることができるようにならなければならない。

7.4.6 予選と準決勝の各ローテーション・ピリオドの最初（そして終了）は大きく明瞭な合図で伝えられねばならない。ローテーション・ピリオドの残りが 1 分間になった時は、異なる合図でそれが伝えられねばならない。

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。

## 7.5 各ラウンドの定員

7.5.1 準決勝及び決勝に進出する選手数は、それぞれ 20 名と 6 名である。

7.5.2 予選で、あるカテゴリーに 2 つのスターティング・グループがある場合、上位ラウンドへの進出者数は、両グループに均等に割り当てられる。

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

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

## 7.6 競技順

### 予選

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

割り振られる。

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

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

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

ボルダリングの競技としての最大の問題は、競技時間がかかりすぎる（特に予選）ことです。また特に国内大会では、ボルダーの方が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。

各スターティング・グループへの選手の振り分け方はリードの 6.6.1 と全く同じです。問題は、この 2 グループの競技を同時進行でおこなうのか？ ですが、ワールドカップの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。

7.6.2 各スターティング・グループの予選競技順は以下の通りとする。

- i. 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
- ii. 次に、全てのランク外の選手について無作為に競技順を決定する

グループ分け後の競技順はリードとは異なり、基本は「強い選手が先に登る」です。基準となる世界ランキングは、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。

## 準決勝及び決勝

7.6.3 準決勝と決勝の競技順は先立つラウンドの成績の逆順とする：すなわち最上位の選手が最後に競技をおこなう。先立つラウンドで同着の選手の場合、それらの選手間の競技順は以下の通り。

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

準決勝以降の競技順の決め方はリードと同じです。

## 7.7 競技の進行

7.7.1～9 はリードの 6.7.1～9 と共通で、文言も一部をのぞき同じです。

## 概説

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

### アイソレーションに関する規定

7.7.2 7.7.3 から 7.7.6 (アイソレーションに関する規定) は、ボルダリング競技会の全てのラウンドに適用される。

7.7.3 アイソレーション・ゾーンのクローズ時刻以後は、選手と選手団役員は指示があるまでアイソレーション内に留まらなければならない。

付記：選手や選手団役員、そしてそれ以外のジュリー・プレジデントがアイソレーション・ゾーンへの立ち入りを認めた者は、随時アイソレーションから退出することができるが、アイソレーションから退出した後には、ジュリー・プレジデントが特に残留を認めない限り、競技ゾーンからも退去しなければならない。

7.7.4 アイソレーション・ゾーンのクローズ時刻は、競技会のいずれのラウンドにおいても、競技順が最初の選手が競技を開始する予定時刻、あるいは決勝の場合は決勝進出者の紹介の予定時刻より 1 時間以上早くてはならない。

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

7.7.5 選手は、公式のオブザーベーションの間に得た、あるいはジュリー・プレジデントや審判員から伝えられた以外のボルダーに関する知識を持つてはならない。各選手はその自己責任において、ボルダーについての全ての指示に注意を払わねばならない。疑いを避けるため：

- i. 競技エリアにいる選手が、競技エリア外にいる者から何らかの情報を求めることは、ジュリー・プレジデントが特に認めた場合を除き許されない。
- ii. 自身の競技を終えた選手及び何らかの理由で競技エリア内にある選手は、競技を終えていない選手にルート/ボルダーに関する何らかの情報を伝えてはならない。

7.7.6 アイソレーションに関する規定が有効な時にそれに違反した場合、セクション 4 (罰則規定) にしたがって罰則が適用される。

### クライミングに先立つ準備

7.7.7 アイソレーション・ゾーン/ウォームアップ・エリアからコール・ゾーンに移動する正規の指示を受けた後は、認められた役員以外の何人をも同伴することはできない。

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

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

### クリーニング

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。

7.7.10 ボルダー・ジャッジまたは主催者側スタッフは、ボルダーにある全てのホールドを、各選手がその最初のアテ



ンプトを開始する前にクリーニングしなければならない。選手はまたそのボルダーでのアテンプト前に、随時ホールドのクリーニングを要求できる。選手は地面から届く範囲のホールドのクリーニングをおこなうことができる。ブラシ及びその他の用具は、主催者が提供したものだけが使用可能である。

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・ピリオドいっぱいに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。

## 予選と準決勝

7.7.11 各カテゴリーの予選は以下のおこなう：

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

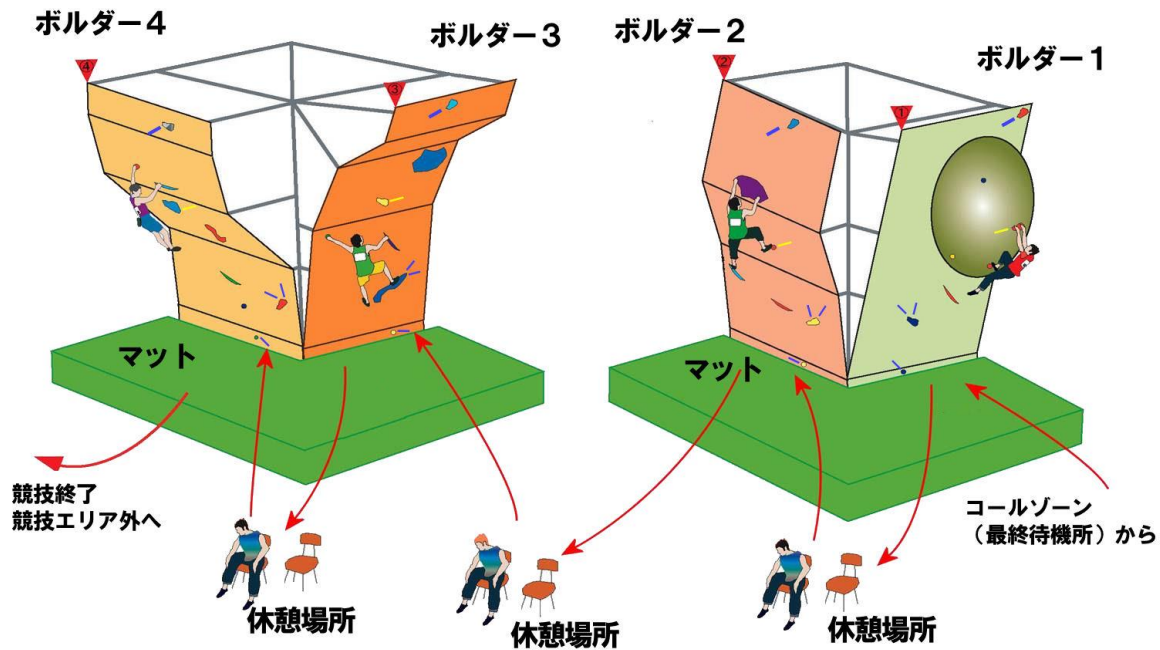
7.6 競技順のところでも述べたように、選手数が一定以上の場合は選手を 2 つのスターティング・グループに分けて予選を行ないませんが、その基準です。

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

7.7.13 予選と準決勝で、そのラウンドに出場する各選手は：

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

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



- 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。
- 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タンプ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。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。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。
- 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ようになります。(9:00 競技スタートの例)

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

予選、準決勝の進行についてまとめると、以下のようになります

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

## 決勝

<p>7.7.14 決勝はそれぞれのカテゴリーに 1 コースのボルダーで競技をおこなう。異なる方法をテクニカル・デリゲイトが決定し、テクニカル・ミーティングにおいて通知した場合を除き、両カテゴリーは通常、同時進行で競技をおこない、各選手の組み合わせは準決勝の成績による競技順にしたがう。例えば準決勝で 1 位となった各カテゴリーの選手同士は通常、それぞれのボルダーで同時にスタートする。</p> <p>付記：組み合わせられる相手のいない選手（すなわち、各カテゴリーの決勝進出者数が異なっている場合）は、最初に競技をおこなう。</p> <p>7.7.15 決勝に先だって、決勝に進出した選手の紹介をおこなう。</p> <p>7.7.16 各カテゴリーにおいて：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. 決勝の各ボルダーでは、7.6.3 に定めた競技順で全選手が競技をおこなう。</li> <li>ii. その競技を終了した選手は、別のアイソレーション・エリアに戻り、次の選手がただちにその競技を開始する。</li> <li>iii. 全ての選手がその競技を終了したら、選手全員が次のボルダーに移動する。</li> </ol>
---

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

競技が開始されると、最初の選手がアイソレーションもしくは最終待機所から出てきて、最初のボルダーで競技を始めます。そして完登するなりギブアップしたら、その選手はもう一つのアイソレーション（もしくは最終待機所）に入り、

次の選手が競技を始めます。予選ではローテーション・タイム内に完登／ギブアップしても、ローテーション・タイムが終わるまで次の選手は出てきませんでしたが、決勝では間をおかずに次の選手が競技を始めるのです。

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

**7.7.17 決勝での競技時間は、各選手あたり 4 分間とする。**

決勝の競技時間は 4 分間と短くなっています。選手とすれば、無駄なアテンプトはできず、緊張感は高くなります。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テンプト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					
	課題 1						課題 2					
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

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。

**タイブレーク・ボルダー**

**7.7.18 7.10.4i に規定されている状況では、同着の選手は「タイブレーク・ボルダー」をおこなう。**

- i. 競技順は決勝と同じとする。
- ii. 各選手の成績は 6.4.2 から 6.4.5 そして 6.10.1 の規定に従って判定される。
- iii. 競技後、なお 2 名以上の選手が同着であれば、その選手は決着がつくまでさらに 6 回まで同じ手順に従ってアテンプトをおこなう。
- iv. 6 回のアテンプトの後、なお同着であれば、その選手は同順位とする。

2011 年まではスーパーファイナルと呼ばれていましたが、リードでスーパーファイナルが完全になくなったので、呼び方を変えたのだと思います。タイブレーク・ボルダーは形式も進行も他のラウンドとは全く異なります。

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

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

## 7.8 オブザベーションに関する規定

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。

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

この内容は、リードとも共通する部分ですが、この後はリードとは異なります。

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

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

「一応できません」と書いたのは、それを「してはいけない」とは、書いてないからです。単純に「アテンプト 1 回が加算される」とあるのみなのです (7.4.4ii, iii 参照)。先に書いたように、完登数が同じだったら、アテンプト数が考慮されるので、アテンプトが 1 回加算されるのは一つのペナルティです。ただ、それによって以後のそのルートへのアテンプトが禁止されるというわけではありません。見方を変えれば、1 回のアテンプトを捨てることで、先のホールドの形状や掛かり具合を確認したり、ティックマークをつけることも可能である、ということも言えるわけです。これは選手の側が、戦略的な判断としてそれを行なうことができるということです。これは同じルートに対して複数回のアテンプトが可能でボルダーだからできることです。

また「スターティング・ホールドにのみ」とあるため、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ったため、壁そのものにも触れることができないという読み方もできそうです。しかし、7.4.4ii には「スターティング・ホールド以外のホールドに手または足で触れた」時に 1 アテンプト加算とありますので、クライミングウォールそのものには触れられると解釈すべきでしょう。

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。

## 予選と準決勝

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

## 決勝

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

予選と準決勝では事前のオブザベーションはありませんが、決勝は事前に全てのボルダーについて順番にオブザベーションをおこないます。これは決勝の競技時間が準決勝、予選に比べ短くなっているからです。短くした理由は競技の冗長性を無くし緊張感のあるアテンプトを観客に見せるためと思われます。

ちなみに国体は、予選でも事前のオブザベーションをおこなっています。これは競技時間が 2 人で 2 ルート 6 分と短いのですが、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。

## 7.9 クライミング中の規定

### スタート

7.9.1 選手の身体のあらゆる部位が地面から離れることをもってアテンプトの開始と見なされる。

7.9.2 地面から離れた後、それ以上のムーブをおこなう前に、選手は 7.2.5 の規定に従ってマーキングされたスターティング・ポジションにつかなければならない。

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

2012 年の改定で、7.9.3 が加わりました。

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が、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って、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言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。

### 完登

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

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

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

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

この場合の最終ホールドのマーキングは、ルール上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。

ここまでは「ボルダアの終了点」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」の定義は主文にある「ボルダア・ジャッジが確認した上で、「OK」と声をかけること」です。i、ii は審判が完登を認めるための要件であって、その要件を審判が確認し、「OK」とコールすることで完登が成立する、ということです。

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

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

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 IFSC Judging Manual 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。

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

- i. 7.9.1～7.9.3 に従ったスタートに失敗した
- ii. 黒（またはそれ以外の色を使用しなければならない場合に、ジュリー・プレジデントから選手への競技説明の時に指定された色）の連続的なテープで限定が明示された壁の一部分、ホールド、はりぼてを使用した
- iii. いかなるものであれホールド取付け用にあげられている穴を手で使用した場合、ただしボルトオンホールドのそうした穴は除外する
- iv. 壁やその一部をなすものに取付けられた、広告やインフォメーション用表示物を使用した
- v. 壁の両脇、または上端の縁を登るために使用した
- vi. 身体のどこか一部が地面に触れた
- vii. 競技時間が定められている場合に、その時間内にアテンプトを完了できなかった

**7.9.6** 7.9.5 i～vi に抵触した場合、ボルダア・ジャッジは選手に登るのをやめるように指示しなければならない。

要するにこれらのことが発生したときには、選手のそのアテンプトは終了になり、i の場合もアテンプト数が加算されると言うことです。

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



ii～vii はリードの場合と同様の規定です。ii の限定（デマケーション）については、ボルダアの場合、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、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。

iii のホールド取り付け用の穴は、一時ボルダリングの国際大会ではハリボテにあいているものは使用してよいと言われていましたが現在では明確に禁止となりました。

iv はボルダラーの場合、Bonus などの表示プレートもあります。このプレートの使用は実際にワールドカップでおこなった選手がいて、2015 の変更で盛り込まれました。

vii の時間切れのところに、「競技時間が定められている場合に」と断り書きがあるのは、**タイブレークボルダラーの場合はアテンプト時間の制限を定めず、とにかく完登するか i~vi に抵触するまで登らせるからです。**

なお 7.9.6 は vi までで vii の時間切れが含まれていません。これは時間切れはブザーが鳴るからジャッジがあえて指示する必要がないということなのか、単なる記述ミスなのか、判断が難しいところです。

## 7.10 各ラウンド後の順位付け

### 概説

7.10.1 競技会の各ラウンド終了後、そのラウンドに参加した各選手の、そのスターティング・グループ及びカテゴリ一内での順位が以下の基準にもとづいて決定される：

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

例：

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

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

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

そこで、ii 以下の基準を順に当てはめていきます。

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

それでも差がつかない場合が iii です。ルート中に指定された特定のホールド＝ボーナスホールドまで達することのできたルート数を比較します。これがより多い方の選手が上位になります。

それでもなお、差がつかないときは、ボーナスホールドについても到達までのトライ数の合計を比較して、その少ない方を上位とします。

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）。

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

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

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

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	Bonus
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

7.10.2 あるラウンドで参加資格のある選手が、出場しなかった場合：

- i. 予選では、順位はつけない
- ii. 他のラウンドでは、そのラウンドの最下位とする

7.10.3 7.10.1、7.10.2の順位計算の結果、同着の選手があった場合、それらの選手の先立つラウンドの順位をもって順位をわける（以下、「カウントバック」）。同着の選手は、その先立つラウンドの順位の昇順にしたがって順位付けされる。

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

この部分は、カウントバックも含め、リードの該当箇所と同じです。

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

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

決勝で同着があった場合のタイブレーク・ホルダー以外はリードと同じです。

### 予選 (2 スターティング・グループ)

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

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

リードの6.10.8と同じ内容です。

## 7.11 テクニカル・インシデント

7.11.1 テクニカル・インシデントとは、その結果として選手に不利または不公平な結果をもたらす、選手自身の行為

によるものではない事象である。

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

ボルダリングのテクニカル・インシデントは、リードと違ってロープを使わないために、起こりうる事例は単純です。その代わりと言うことではありませんが、ボルダリングの予選と準決勝でのテクニカル・インシデントの処理は複雑です。それは、同時に複数の選手が競技を行っているからです。

そういう意味では、ボルダーのテクニカル・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ー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。

### テクニカル・インシデント後の処理

7.11.3 テクニカル・インシデントを被った選手の、テクニカル・インシデントが発生したアテンプト後の、同じボルダーでの最初のアテンプトは、テクニカル・インシデントが発生したアテンプトの継続と見なされる。

インシデント後の選手の成績の扱いです。

たとえば、テクニカル・インシデント発生時のアテンプトが 3 回目だとしたら、インシデント修復完了後のその選手の最初のアテンプトも 3 回目としてカウントします。したがってこのアテンプトで完登した場合は、完登のアテンプト数は 3 になり、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ボーナスホールドを保持し、その後テクニカル・インシデントが発生。そしてインシデント修復完了後の最初のアテンプトでボーナスホールドまで到達できなかった場合も、ボーナス保持のアテンプト数は 3 となります。

7.11.4 テクニカル・インシデントを被った選手が、修復後にそのアテンプトを再開する場合、選手は 2 分間を最少としてテクニカル・インシデント発生時の残り時間が与えられる。

テクニカル・インシデント修復後の再競技の持ち時間は、最低 2 分を保証して、インシデント発生時のローテーション・ピリオドの残り時間です。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。

7.11.5 テクニカル・インシデントが予選、または準決勝で発生し、確認された場合：

- i. テクニカル・インシデントが、当該ローテーション・ピリオド期間の終了前に修復された場合、関係する選手はそのアテンプトを継続する機会を与えられる：
  - i) 選手が継続することを選択した場合、テクニカル・インシデントは終了し、以後一切の申告は認められない。
  - ii) 選手が継続することを選択しなかった場合、その選手は再開アテンプトを、ジュリー・プレジデントが他の選手に影響のないように決定した、いずれかのローテーション・ピリオド内におこなう。

7.11.5 i は、テクニカル・インシデントが発生した後、修復がそのローテーション・ピリオド内に完了した場合です。ボルダリングの予選と準決勝でのテクニカル・インシデントへの対応の基本は、時計を止めないことです。つまり競技を

進行させながら、ローテーション・ピリオドの枠の中で、それを変更せずに処理するのです。

このケースはリードの場合で言えば、インシデントが発生したが選手がレジティメイト・ポジションにある場合と同じ考え方です。決定権は選手にあります。この場合、選手は二つの中から選択することになります。

まず i) の場合ですが、選手が競技を続行することを選択できるということが、何を意味するかを考えて下さい。もしリードの場合のようにテクニカル・インシデントの発生後、選手を隔離してしまうとすれば、この選択肢はありえません。それは選手にとって明らかに不利であり、選手がこれを選択することは、まず考えられないでしょう。

実はボルダリングでは、テクニカル・インシデントが発生しても選手はボルダー前の競技エリアに留まります。ボルダリングでは選手がアテンプトを行っていない間は全てオブザベーションになります。選手はテクニカル・インシデントの修復中も、競技エリアに留まってオブザベーションをするのです。それゆえ、修復が早期に完了すれば、選手はほとんど不利益を被ることなく競技を続行できるわけです。

ii) の場合は、ジューリ・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なにするかは、ルール中に規定がありません。これは 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（あまりに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。

#### 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 人目のところにスロットを設ける
TI がボルダー3 で発生	2 人目のところ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
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 人目のところにスロットを設ける
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

この「○人目」というのは、インシデント発生時にボルダー1 にいる選手から数えて（その選手をゼロ人目として）、という意味です。コール・ゾーンにいる、次にボルダー1 で競技をする選手が 1 人目になります。

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ことです。

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	<b>F</b>	E	D	C	B	A			
7	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C	B	A		
8	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C	B	A	
9	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C	B	A
10	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C	B
11	K	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C
12	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D
13	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E
14	N	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット
15	O	N	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>

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 (ⓕ 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 (ⓕ 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。

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のようにになります。

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	<b>F</b>	E	D	C	B	A	
9	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D	C	B	A
10	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D	C	B
11	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D	C
12	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D
13	N	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E
14	N	スロット	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>
15	O	N	<b>F</b>	M	L	K	J	I	H	G
16	P	O	N	<b>F</b>	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

インシデント発生時にボルダー 1 で競技をおこなっていた H 選手から数えて 6 人後の M 選手のため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、それをおこなわず待 1 ローテーション待機させます。

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	<b>F</b>	E	D	C	B
11	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D	C
12	L	スロット	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D
13	M	L	スロット	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E
14	N	M	L	スロット	K	J	I	H	G	<b>F</b>
15	O	N	M	L	<b>F</b>	K	J	I	H	G
16	P	O	N	M	L	<b>F</b>	K	J	I	H
17	Q	P	O	N	M	L	スロット	K	J	I
18	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ります。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りますので、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
11	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C
12	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D
13	M	スロット	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E
14	N	M	スロット	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>
15	O	N	M	スロット	L	K	J	I	H	G
16	P	O	N	M	スロット	L	K	J	I	H
17	Q	P	O	N	M	スロット	L	K	J	I
18	R	Q	P	O	N	M	<b>F</b>	K	J	I
19	S	R	Q	P	O	N	M	<b>F</b>	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
13	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E
14	O	N	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>
15	O	スロット	N	M	L	K	J	I	H	G
16	P	O	スロット	N	M	L	K	J	I	H
17	Q	P	O	スロット	N	M	L	K	J	I
18	R	Q	P	O	スロット	N	M	L	K	J
19	S	R	Q	P	O	スロット	N	M	L	K
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	<b>F</b>	N
23	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	<b>F</b>

インシデント用  
アイソレーション

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	<b>F</b>	E	D	C	B	A	
7	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C	B	A
8	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C	B
9	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D	C
10	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E	D
11	K	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット	E
12	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	スロット
13	M	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>
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	<b>F</b>	E	D	C	B
9	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D	C
10	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E	D
11	L	K	J	I	H	G	<b>F</b>	E
12	L	スロット	K	J	I	H	G	<b>F</b>
13	M	L	<b>F</b>	K	J	I	H	G
14	N	M	L	<b>F</b>	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	<b>F</b>	E	D
11	K	スロット	J	I	H	G	<b>F</b>	E
12	L	K	スロット	J	I	H	G	<b>F</b>
13	M	L	K	スロット	J	I	H	G
14	N	M	L	K	<b>F</b>	J	I	H
15	O	N	M	L	K	<b>F</b>	J	I
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

インシデント用  
アイソレーション

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	<b>F</b>
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	<b>F</b>	L
19	S	R	Q	P	O	N	M	<b>F</b>

インシデント用  
アイソレーション

- ii. テクニカル・インシデントが、当該ローテーション・ピリオド期間の終了前に修復されなかった場合、そのローテーション・ピリオドの終了時の対応は以下のとおり：
  - i) IFSC ジャッジは、テクニカル・インシデントを被った選手と、それより以前のボルダーにいる全ての選手について、競技の進行を中断する。
  - ii) それ以外の全ての選手は、競技を継続する。

7.11.5 ii 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

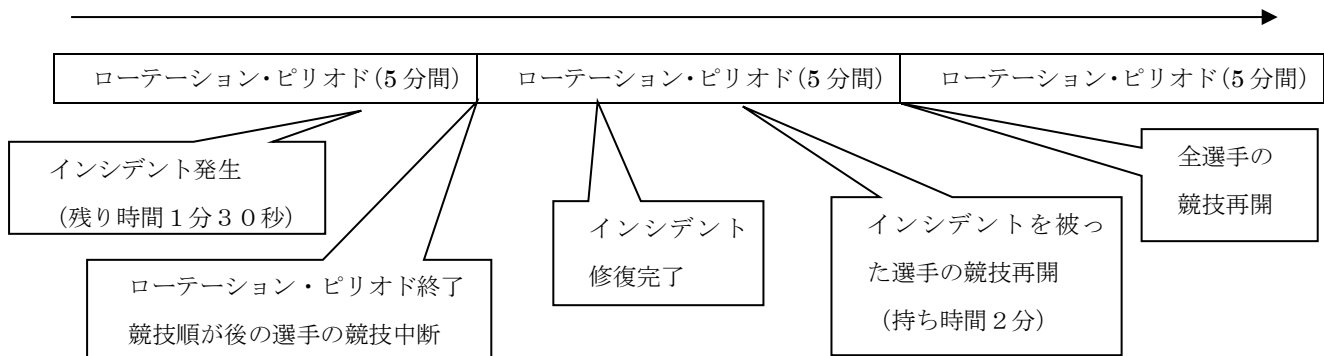
です。この時点までインシデントを被った選手は、オブザベーションをおこなっています（その権利を有しています）。しかしここで、インシデントを被った選手についても競技の進行が停止されるのですから、この選手もこの時点で、いったん休憩場所に移動しなければなりません。この時に使用する休憩場所は、次の課題との間になるでしょう。競技順が後の選手との接触を防ぐためです。

iii) その後、テクニカル・インシデントが修復された時点で、テクニカル・インシデントを被った選手が、そのアタンプトを再開する。それ以外の競技を中断していた全ての選手は、その後の最初のローテーション・ピリオドから競技を再開する。

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

この競技の再開については「ローテーション・タイムの中で」とあるだけで、具体的にどのタイミングで競技を再開するかの記事はありません。しかし、その選手より競技順が早い選手は競技を続行しているわけですから、タイマーは動いていますし、残り1分前やローテーション・ピリオドの区切りの合図も鳴ります。従って混乱を避けるなら、進行している競技のローテーションに従って、その残り時間がインシデントを被った選手の競技再開後の持ち時間になった時点で再開するのが良いのではないかと思います。そして、この選手の再開された競技が終了した時点で、全ての選手の競技の進行が再開されます。

ローテーション・ピリオドの残り時間1分30秒でテクニカル・インシデントが発生した場合の流れは、次のようになります。



7.11.6 決勝でテクニカル・インシデントが発生し確認された場合、テクニカル・インシデントを被った選手は、トランジット・ゾーン内での別のアイソレーションに戻り、修復を待つ。テクニカル・インシデントが修復された時点で、影響を受けた選手はそのアタンプトを再開する。

決勝でテクニカル・インシデントが発生した場合の処理は、予選、準決勝の場合に比べて単純です。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。



## 7.12 ビデオ記録の使用

7.12.1 公式ビデオ記録が、全ての選手のアテンプトについて作成されねばならない。

7.12.2 公式ビデオ記録は、各ボルダークのコースあたり最低 2 台の固定されたビデオカメラを使用し、以下の点が撮影できる必要がある：

- i. コース内の各ボルダークのスターティング・ポジション
- ii. コース内の各ボルダークのボーナスホールド
- iii. コース内の各ボルダークの終了ホールドまたはポジション
- iv. 7.9.5ii による限定箇所

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

ボルダークの場合はルールにあるように「固定」になります。つまりカメラを選手の動きに合わせて動かすのではなく、ボルダーク全体が見える位置に固定して、競技の間中撮りっぱなしにします。リードではひとりひとりの選手が登り始める時に撮影を始め、完登するなりフォールするなりしたらカメラを止めますので、撮影者の負担も大きくなりますが、ボルダリングでは一度撮影を開始したら、機材のトラブルなどがないかどうかを確認するだけです。

## 7.13 抗議

ここは 7.13.2、7.13.4 を除き、リードと内容が変わらないので、それ以外は省略します。

7.13.2 7-13.4 に基づいた選手自身によるもの（審判の判断及び成績カード上の成績に対する異議）及び 7-13.3 に基づいておこなわれる抗議を除き、抗議は公式の抗議料を支払わなければ受理されない。必要な抗議料は IFSC が毎年発表する手数料の一覧に記載される。抗議が受諾された場合、抗議料は返金される。抗議が却下された場合、抗議料は返金されない。

7.13.4 選手のアテンプトについての判定（不正スタート、完登時にコントロールできていない、デマケーションの黒テープの先の壁の使用…など）に対する、その結果追加アテンプトを要することになるような抗議は、以下に従ってただちにおこなわれなければならない：

- i. 予選と準決勝では、当該または直後のローテーション・ピリオド内に；
- ii. 決勝では、次の選手のアテンプト開始前に；

そして、こうした抗議がおこなわれた場合、その必要があれば、選手はテクニカル・インシデントを被ったのと同じ扱いとなり、7.11.5 i 及び 7.11.6 が適用される。決勝ではこのような抗議は、選手が次のボルダークに移動する前に処理を決定し、必要なあらゆる対応が完了している状態にしなければならない。