

スポーツクライミング第4回コンバインドジャパンカップ

コンバインド（ボルダリング/リード）種目

ルール概要

2021/5/14

JMSCAスポーツクライミング部技術委員会

## 概要

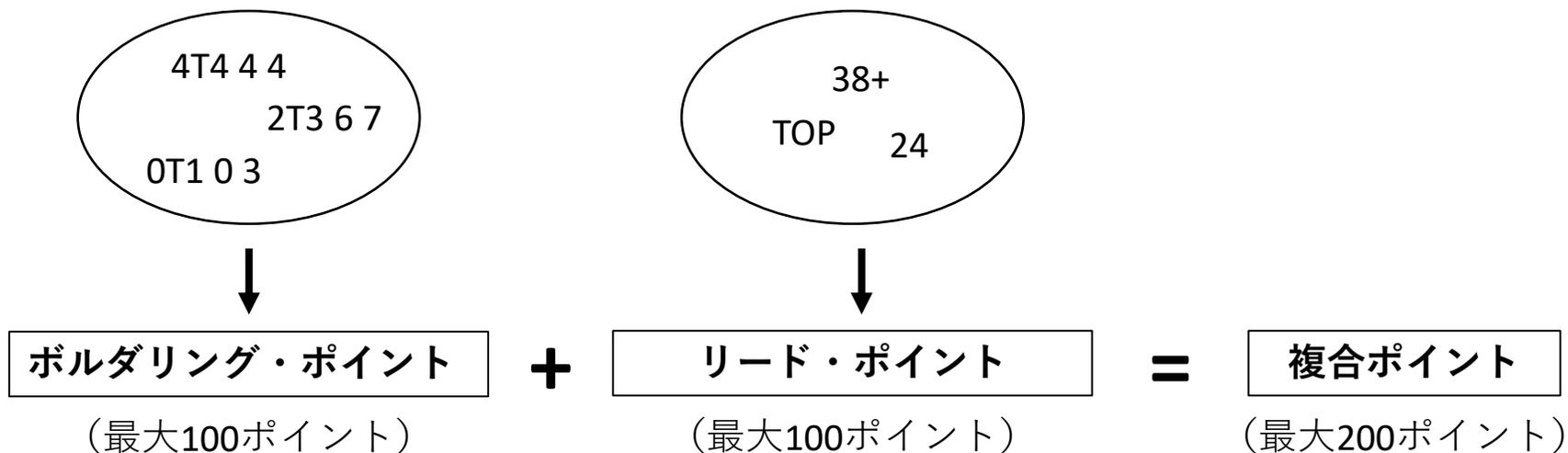
パリ2024大会でのフォーマット：ボルダリング、リードの2種複合



3種複合と同様に順位の掛け算で順位付けると同着の可能性が高くなる。

そのため、選手のパフォーマンス（完登した課題数、到達した高度等）を数値化し、各種目のポイントの合計値（複合ポイント）の降順（大きい数字を持つ選手が上位）で順位付ける方法が導入される方向。（第17回IFSC総会（2021年4月）ワーキンググループ答申）

**本大会は、IFSC総会の資料をベースにしたJMSCAスポーツクライミング競技規則第12章を適用する。**



## 1. ボルダリング

選手は、ボルダーを完登する/ゾーンを獲得するとポイントを獲得できる。

↓

各ボルダーで獲得したポイントの合計（**基礎ポイント**）で各選手の成績を比較する。

<付与ポイント数>

	完登	ゾーン
予選	25ポイント	5ポイント
決勝	33ポイント	8ポイント

	第1課題			第2課題			第3課題			基礎ポイント
	T	Z	p	T	Z	p	T	Z	p	
選手1	1	1	33	2	2	33	0	1	8	74
選手2	2	2	33	3	3	33	0	3	8	74
選手3	0	2	8	5	3	33	0	0	0	41
選手4	0	2	8	0	2	8	0	2	8	24
選手5	0	3	8	0	2	8	0	2	8	24
選手6	0	3	8	0	2	8	0	3	8	24
選手7	0	1	8	0	6	8	0	0	0	16
選手8	0	0	0	0	2	8	0	0	0	8

## 1. ボルダリング

基礎ポイントを比較し、同一のポイントの場合は完登までのアテンプト数の合計に0.1を乗じた数を、基礎ポイントから差し引く。(タイブレイク①)

	第1課題			第2課題			第3課題			基礎ポイント	タイブレイク①	
	T	Z	p	T	Z	p	T	Z	p			
選手1	1	1	33	2	2	33	0	1	8	74	73.7	-0.1×3
選手2	2	2	33	3	3	33	0	3	8	74	73.5	-0.1×5
選手3	0	2	8	5	3	33	0	0	0	41		
選手4	0	2	8	0	2	8	0	2	8	24	24.0	-0.1×0
選手5	0	3	8	0	2	8	0	2	8	24	24.0	-0.1×0
選手6	0	3	8	0	2	8	0	3	8	24	24.0	-0.1×0
選手7	0	1	8	0	6	8	0	0	0	16		
選手8	0	0	0	0	2	8	0	0	0	8		

## 1. ボルダリング

タイブレイク①の後、なお同一のポイントの場合はゾーン獲得までのアテンプト数の合計に0.01を乗じた数を、基礎ポイントから差し引く。（タイブレイク②）

	第1課題			第2課題			第3課題			基礎ポイント	タイブレイク①	タイブレイク②	
	T	Z	p	T	Z	p	T	Z	p				
選手1	1	1	33	2	2	33	0	1	8	74	73.7		
選手2	2	2	33	3	3	33	0	3	8	74	73.5		
選手3	0	2	8	5	3	33	0	0	0	41			
選手4	0	2	8	0	2	8	0	2	8	24	24.0	23.94	-0.01×6
選手5	0	3	8	0	2	8	0	2	8	24	24.0	23.93	-0.01×7
選手6	0	3	8	0	2	8	0	3	8	24	24.0	23.92	-0.01×8
選手7	0	1	8	0	6	8	0	0	0	16			
選手8	0	0	0	0	2	8	0	0	0	8			

# 1. ボルダリング

前頁までで算出したポイント（パフォーマンス・ポイント）をもとに、そのステージでの最高ポイントが100になるように相対値にする。

（右の数式）

$$BP = BPP \times 100 / BMP$$

BP = ボルダリング・ポイント

BPP = ボルダリング・パフォーマンス・ポイント

BMP = 当該ボルダリング・ステージ参加選手における最大パフォーマンス・ポイント

↓

**各選手のステージ・ポイント（ボルダリング・ポイント）が確定**

	第1課題			第2課題			第3課題			パフォーマンス・ポイント			ステージ ポイント
	T	Z	p	T	Z	p	T	Z	p	基礎ポイント	タイプレイク①	タイプレイク②	
選手1	1	1	33	2	2	33	0	1	8	74	73.7		100.00
選手2	2	2	33	3	3	33	0	3	8	74	73.5		99.73
選手3	0	2	8	5	3	33	0	0	0	41			55.63
選手4	0	2	8	0	2	8	0	2	8	24	24.0	23.94	32.48
選手5	0	3	8	0	2	8	0	2	8	24	24.0	23.93	32.47
選手6	0	3	8	0	2	8	0	3	8	24	24.0	23.92	32.46
選手7	0	1	8	0	6	8	0	0	0	16			21.71
選手8	0	0	0	0	2	8	0	0	0	8			10.85

## 2. リード

選手は、一手につき2.5ポイント獲得

- ・+の場合は0.5ポイント追加
- ・TOPの場合、最終ホールドの数字に+1

↓

アテンプト終了時点の獲得ポイント（パフォーマンス・ポイント）を、そのステージでの最高ポイントが100になるように相対値にする。（右の数式）

↓

各選手のステージ・ポイント  
（リード・ポイント）が確定

パフォーマンス・ポイント計算例（選手1）：  
 $2.5 \times 28 + 0.5 = 70.5$

$$LP = LPP \times 100 / LMP$$

$LP$  = リード・ポイント

$LPP$  = リード・パフォーマンス・ポイント

$LMP$  = 当該リード・ステージ参加選手における最大パフォーマンス・ポイント

	到達高度	パフォーマンス ポイント	ステージ ポイント
選手1	28+	70.5	100.00
選手2	18+	45.5	64.54
選手3	18+	45.5	64.54
選手4	18+	45.5	64.54
選手5	16+	40.5	57.45
選手6	10+	25.5	36.17
選手7	27	67.5	95.74
選手8	23+	58.0	82.27

### 3. 複合順位

各選手のボルダリング・ポイントとリード・ポイントを合計し、複合ポイントを算出

↓

**複合ポイントの降順で複合順位を決定**

	ボルダリング ポイント	リード ポイント	複合 ポイント	複合順位
選手1	100.00	100.00	200.00	1
選手2	99.73	64.54	164.27	2
選手3	55.63	64.54	120.17	3
選手4	32.48	64.54	97.02	5
選手5	32.47	57.45	89.92	7
選手6	32.46	36.17	68.63	8
選手7	21.71	95.74	117.45	4
選手8	10.85	82.27	93.12	6

## 4. 同着時の対応

### ステージ・ポイントが同一の場合

予選、決勝ともに同順位として扱う

※ボルダー、リードそれぞれの予選へのカウントバック無し

※単種目決勝時のタイブレイクに関するルール（3位以内の同着のクライミング・タイムや一撃完登数での順位分け）は適用しない

### 複合ポイントが同一の場合

予選：同順位として扱う

決勝：予選の複合順位へのカウントバックを行う

カウントバック実施後、なおポイントが同一の場合は同順位として扱う