

第5回コンバインドジャパンカップ 西条 JMCAボルダ―&リード ジャパンオープン2022

「B&Lコンバインド」競技ルール

公益社団法人日本山岳・スポーツクライミング協会

CJC2022大会実行委員会

2022/10/31

基本原則

この大会で実施する種目は、ボルダリングとリードの2種目で構成する「B&Lコンバインド」種目です。すべての選手がこの2種目で競技を行い、各種目で獲得したポイントを合計して、より多くのポイントを獲得した選手が上位となります。

各種目に適用されるルールは、「公益社団法人日本山岳・スポーツクライミング協会スポーツクライミング競技規則」第7章リードおよび第8章ボルダリングです。ただし、次のページ以降で解説する例外（IFSC国際競技規則第11章および関連文書）がB&Lコンバインド種目に適用されます。

なお、CJC2022は、IFSCクライミングワールドカップ（B&Lコンバインド）盛岡2022に適用されたルールに原則として準拠しています。

ボルダリング・ポイント

（最大100ポイント）

+

リード・ポイント

（最大100ポイント）

=

複合ポイント

（最大200ポイント）

競技会を構成するラウンドおよびステージ

男女各カテゴリーともに、3ラウンド制です。

- ①予選
- ②準決勝（定員：前ラウンド上位20位）
- ③決勝（定員：前ラウンド上位8位）

ただし、CJC2022では準決勝は実施しません。

各ラウンドでは、①→②の順に2つのステージを実施します。

- ①ボルダリングステージ（4課題）
- ②リードステージ（1ルート）

なお、どちらかのステージが中止された場合は、そのステージが含まれているラウンド自体が中止となります。

各ラウンドの競技順

< 予選 >

参加資格にかかわらず、**シーディングリストの逆順**となります。
CJC2022のシーディング順は、BJC2022およびLJC2022の両大会に参加した選手の順位を掛け合わせた数値の昇順とします。
なお、上記大会に参加していない選手は最下位とし、複数の場合は同順位とします。

< 決勝 >

予選順位の降順（予選順位が上位の選手が後）とします。

予選、決勝ともに、ボルダリングステージとリードステージでは同じ競技順を使用します。

競技の進行

<ステージ間の時間>

- ・ **予選**

ボルダリングステージの最後の選手の競技終了からリードステージの競技開始まで最低2時間空けるものとする。

→CJC2022では日程の都合上「**最低30分間**」に変更します（盛岡WCと同様）

- ・ **決勝**

ボルダリングステージの最後の選手の競技終了からリードステージの競技開始（オブザーベーションや選手紹介の開始時刻）まで最低20分間空けるものとする。

競技の進行

＜決勝ボルダリングステージの
進行方法＞

ローテーション	B1	B2	B3	B4
1	選手1			
2	選手2			
3	選手3			
4	選手4			
5	選手5	選手1		
6	選手6	選手2		
7	選手7	選手3		
8	選手8	選手4		
9		選手5	選手1	
10		選手6	選手2	
11		選手7	選手3	
12		選手8	選手4	
13			選手5	選手1
14			選手6	選手2
15			選手7	選手3
16			選手8	選手4
17				選手5
18				選手6
19				選手7
20				選手8

競技の進行

<オブザベーション>

予選のボルダリングステージとリードステージは、それぞれにアイソレーション・オープンおよびクローズ時刻が設定されています。そのため、ボルダリングステージとリードステージの間に、リードのルートを観客席からオブザベーションすることが可能です。なお、競技順によって観客席からのオブザベーションの時間が変わるため、公平性の担保のために、リードのアイソレーションゾーンにルートの写真を掲出します。

各ステージでのポイント獲得方法

<ボルダリングステージ>

各課題に、以下の25点を満点とする「ベーススコア」が設定されています。

- ・第1ゾーンをコントロールした場合：5ポイント
- ・第2ゾーンをコントロールした場合：10ポイント
- ・トップホールドをコントロールした場合：25ポイント

各選手の各課題での最終的なポイントは、ベーススコアから「そのベースポイントを獲得したアテンプトを除いたアテンプト数×0.1」を引いたものとなります。

例1) A選手は第1課題で10アテンプト目にトップホールドをコントロールした
→ $25\text{ポイント} - 9\text{アテンプト} \times 0.1 = 24.1\text{ポイント}$ 獲得

例2) B選手は第2課題で3アテンプト目に第2ゾーンをコントロールした
→ $10\text{ポイント} - 2\text{アテンプト} \times 0.1 = 9.8\text{ポイント}$ 獲得

4課題それぞれの最終的なポイントを足したものが、その選手のボルダリングステージでのポイントとなります。

各ステージでのポイント獲得方法

<リードステージ>

各ルートの上部40ホールドにポイントが付与されています。
(右表参照)

上部40ホールドより下にあるホールドにはポイントが付与されていません。

(例：45ホールドのルートでは、下部5ホールドではポイントを獲得することはできません)

各ホールドをコントロールした場合に、そのホールドのポイントを獲得できます。

なお、各ホールドのユーズ（いわゆる+）は、そのホールドのポイントに0.1を足したポイントとなります。

トップホールドをコントロールしたにも関わらず、最終クイックドロウにクリップできなかった場合は、前のホールドのユーズと同じポイントとなります。(96.1)

ホールド	ポイント	
40	100	4ポイント セクション
39	96	
38	92	
37	88	
36	84	
35	80	
34	76	
33	72	
32	68	
31	64	
30	60	3ポイント セクション
29	57	
28	54	
27	51	
26	48	
25	45	
24	42	
23	39	
22	36	
21	33	
20	30	2ポイント セクション
19	28	
18	26	
17	24	
16	22	
15	20	
14	18	
13	16	
12	14	
11	12	
10	10	1ポイント セクション
9	9	
8	8	
7	7	
6	6	
5	5	
4	4	
3	3	
2	2	
1	1	
これより下部	0	

順位決定方法

- 選手の順位は、そのラウンドの各ステージで獲得したポイント（ステージポイント）を合計した数値の降順（より大きいポイントを持つ選手が上位）となります。
- 合計ポイントが同じ場合は、より大きいステージポイントを持つ選手を上位とします。それでも同着の場合は、予選ではシーディングリストの順で順位を決定し、決勝ではまず予選順位へカウントバックした後、それでも同着であればシーディングリストの順で決定します。
- いずれかのステージで、競技を開始することができなかった選手は、そのステージが含まれるラウンドでの順位が付きません。