

# SCC 杯リターンズ 2016

基本的なルールはほとんど他のコンペと同じですが、すべてにおいてジャッジの判断を優先とします。ビデオ判定は行っておりません。個人で撮影したものをジャッジに見せて抗議しても一切受け付けません。

## 競技方法

- 予選フラッシング2本、決勝は全クラス上位 5 名でオンサイト競技1本を行います。また予選、決勝ともに男女同一ルートになります。
- フラッシング競技について、大会前日 17 時を目安にインターネット上に予選ルートの動画を公開します。詳細はホームページをご覧ください。※競技前にデモンストレーションは行いません。
- 高校生クラスのみ A グループ、B グループに分かれて同時に予選を行います。グループは競技順表を確認してください。

## 競技時間

予選は各ルート競技時間 5 分間です。フラッシング競技となりますのでオブザベーションはありません。決勝競技前にアイソレーションゾーンに移動。オブザベーションは6分間、競技時間8分間で行います。

## 競技の終了

- フォールした場合。
- タイムオーバーした場合。
- 故意的に別のホールド、スタンスを使用したと思われる場合。
- コール無視。
- ジャッジのコールを無視してクリップポイントを通過した場合、クリップを飛ばした場合。
- 壁の縁やデマケーション（使ってはいけない部分）に手や足が触れた場合。
- 終了点のクリップをした場合（クリップした時点で完登とみなす）

## 順位決定

- 競技の成績をもとにポイントを計算します。基本的には順位がそのままポイントになりますが、同着が出た場合は次のように計算します。たとえば2位が3人いた場合2位、3位、4位のポイント平均( $= (2+3+4) / 3$ ) がその3名のポイントとなります。このように計算した各選手の各ルートのポイントの相乗平均が、その選手の総合ポイントになります。
- 決勝で同成績の場合は予選結果のカウントバックとなります。それでも決着が付かない場合は到達高度のタイムではなく、上のカテゴリの決勝ルートをトライして順位決定を行います(オープンクラスのみタイム計測となります)

## その他

- 開会式終了後に競技開始となります。自分の順番が近くなったらルートの前に集合してください。自分の番から2番前の人が登り出したらすぐ登れる準備をしてください。順番が来ても準備ができていないと失格になることがあります。
- 決勝進出者は合図があってから速やかにアイソレーションゾーンに移動してください。合図があってもアイソレーションゾーンに来ない場合は棄権とみなします。
- ウォームアップエリアは2F ボルダリングルームか1F ボルダリングウォール、2～3壁となりますが、競技開始後は2F ボルダリングルームのみとなります。マットの上に荷物を置かないようにお願いします。開会式前後は混雑が予想されますので各自気をつけて使用してください。