

FLASH 祭ルール

参加者が2チームに分かれたチーム戦です。得点はボルダリングセッション、長もの、ファイナル課題の成績をポイント化して算出します。チーム分けは申告グレードなどを参考にFLASHで行います。

セッション

- ① 競技エリアは2つに分かれていて、選手はチームごとに同じエリアを登り、40分でエリアを交代します。
- ② 各エリアは4ブロックに分かれているので好きなブロックに順番に並んでトライして下さい。
- ③ エリア内の課題数は各カテゴリ6課題です。課題のスタートホールドに番号が付いているので、各カテゴリで指定された課題を登って下さい。
- ④ 完登はGと表記されたホールドを両手で保持したとき有効になります。セルフジャッジ方式ですので完登したら各エリアの成績チェック係に申告して下さい。その際、カテゴリと名前をはっきりと告げチェックされたことを確認して下さい。
- ⑤ トライは基本的にスタートホールドを両手で保持し両足がマットから放れて安定した状態でスタートします。条件付きの課題は必ずスタートに表示してあります。
- ⑥ トライしている課題以外のホールドは使えません。間違って使用、触れてしまった場合、使用前のポジションに戻れた場合は、そのまま競技を続けて下さい。戻れない場合は競技を中断して下さい。
- ⑦ 競技時間内にスタートしている場合、最終トライは有効になります。
- ⑧ 1完登は5ポイントとして算出します。

長もの

- ① 長ものはファン・エントリークラスとミドル・マスタークラスの2ルートがあり、足自由、フラッシングで行います。スタート前にスタッフがルートを説明し5分間確認

して下さい。

- ② スタート順は受付時に抽選で決定します。選手は呼び出し係の指示で 1 分毎にスタートします。使えるホールドには番号の付いたV字のテープが貼ってあります。飛ばしは自由ですがフォールした場合は保持したホールドまでがポイントとなります。
- ② 選手にはジャッジが付いていき、フォールした際は最後に保持したホールドを選手に確認した上で成績表に記入します。
- ③ 保持したホールドから次のホールドを取りに行く動作があった場合、保持したホールドの番号に+（プラス）が付きます。
- ④ 後から来た選手にタッチされた選手は、その時点で競技が終了です。ジャッジの指示に従いすみやかに降りて下さい。
- ⑤ トライは基本的にスタートホールドを両手で保持し両足がマットから放れて安定した状態でスタートします。条件付きの課題は必ずスタートに表示してあります。
- ⑥ 完登はGと表記されたホールドを両手で保持したとき有効になります。
- ⑦ 指示された以外のホールドは使えません。間違って使用、触れてしまった場合、使用前のポジションに戻れた場合は、そのまま競技を続けて下さい。戻れない場合は競技を中断して下さい。
- ⑧ 長ものは最後に保持したホールドの番号がポイントになります。+には0.5ポイントが加算されます。

ファイナル

- ① ファン。エントリークラスはそれぞれ指定されたファイナル課題を登ります。競技時間は1分で時間内なら何回でもトライできます。時間内にスタートしている場合、最終トライは有効になります。スタート順はセッション、長ものの合計ポイントの下位からです。

- ② ミドル・マスタークラスはまず全員でミドル課題をトライします。スタート順はミドルのこれまでの成績下位から登り、続いてマスタークラスの順です。競技時間は1分半で時間内なら何回でもトライできます。時間内にスタートしている場合、最終トライは有効になります。
- ③ ミドルクラスのファイナル課題の完登者はマスタークラスのファイナル課題にトライします。制限時間は1分半で最終トライあります。
- ④ スタート、完登などのルールはセッションのルールに準じます。

ファイナルのポイントは当日発表します