

FLASH 祭ルール

参加者は 2 チームに分かれチーム成績と個人成績を競います。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。

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、30 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ー 5 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、各カテゴリーで指定された課題を登って下さい。
- ④ 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。
- ⑤ 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、カテゴリー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。
- ⑥ 課題は必ずしもラインセットではありません。太ぼうのテープが貼ってあります。
- ⑦ 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、そのままトライを続けて下さい。戻れない場合はトライを中断して下さい。
- ⑧ 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。
- ⑨ 1 完登は 5 ポイントとして算出します。
- ⑩ セッションの場合ゾーンはありません。

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。

- 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スタートします。使えるホールドには番号の付いた太ぼうのテープが貼ってあります。飛ばしやマッチ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。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ 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。
- ⑥ 指示された以外のホールドは使えません。間違えて使用、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 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。完登した場合は10ポイント加算されます。

ファイナル

- ① ファイナルはファンとエントリークラスは同時進行でフラッシングで行います。ミドルとマスターは単独進行でオンサイト方式で行い、オブザベーションの後、アイソレーションに入っていただきます。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 ファイナルの課題数は各カテゴリー1課題です。
- ③ 競技時間はファン・エントリー・ミドルは1分30秒で、マスターは2分間です。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。
- ④ ファイナルはゾーンがあります。

ファイナルのポイントは当日発表します