



WORLD
CLIMBING



世界攀岩联合会 竞赛规则

(中国登山协会官方译本)

版本

第3版

日期

2026年1月

分发至：

世界攀岩联合会各成员协会
世界攀岩联合会各技术委员会
世界攀岩联合会各大洲理事会
世界攀岩联合会执委会成员
赛事组委会

编制单位：

世界攀岩联合会2025规则委员会

作者：

Tim Hatch



WORLD
CLIMBING



前言

竞赛规则是裁判员执裁的核心技术依据与工作准则。2005年，中国登山协会完成首版国际攀联竞赛规则中文编译，为我国攀岩竞赛规范化发展奠定基础。伴随攀岩运动全球快速发展，项目先后进入2020东京奥运会、2024巴黎奥运会、2028洛杉矶奥运会，成为备受关注的奥运新兴竞技项目。2025年12月，国际攀岩联合会（IFSC）正式更名为世界攀岩联合会（World Climbing），标志着攀岩运动迈入全球化发展新阶段。2026年1月，世界攀岩联合会发布全新竞赛规则。为精准把握规则更新、对接国际标准，中国登山协会攀岩专业委员会组建团队，完成新版规则中文编译与审定工作。

本次2026版规则编译工作，得到国家体育总局登山运动管理中心、中国登山协会的高度重视与有力指导，凝聚了攀岩专业委员会全体成员的集体智慧与辛勤付出。在此，谨向参与翻译、校对、审阅工作的厉国伟、王庆福、张浩然、程莹、阮威、胡洁、汤海、黄世志、门立、白玲、林艳琼、邵海涛等各位委员致以诚挚感谢。

世界攀岩联合会将以四年为周期更新竞赛规则。中国登山协会攀岩专业委员会将持续跟踪规则动态，深化研究解读，强化实践应用，为推动我国攀岩竞赛工作标准化、国际化、专业化发展提供坚实支撑。

中国登山协会攀岩专业委员会

2026年3月



目录

关于竞赛规则	1
规则修订	1
规则说明	1
1 竞赛区域和比赛场地	2
2 技术器材	3
3 个人装备	3
4 技术官员	4
5 攀爬尝试的定义和类型	5
6 攀爬尝试的次数和时长	7
7 攀爬尝试的开始	8
8 攀爬尝试的结束	8
9 攀爬尝试的成绩判定	11
10 攀爬尝试的计时	12
11 特殊情况	12
12 抗议与申诉	13
13 违规与不当行为	14
词汇表	15



关于竞赛规则

竞赛规则的宗旨是确保公平，这是体育运动精神的核心基石与重要特质。

竞赛规则相对简洁，但由于诸多情形具有主观性，且技术官员也是普通人，部分裁决难免引发争议与讨论。无论个人对这些裁决持何种看法，都应尊重技术官员的判罚。所有行使管理权的人员，尤其是随队官员，对本项目负有明确责任，应尊重技术官员及其决定。

竞赛规则无法涵盖所有可能出现的情形。因此，当规则和规程未做出直接规定时，技术官员应兼顾规则的条文与宗旨进行裁决。相关指导说明已纳入规则，用于辅助技术官员执裁，并可根据需要进一步补充完善。

所有竞技体育均存在意外与受伤风险。无论赛场内外，技术官员必须格外重视涉及赛事及运动员安全的相关规则。

规则修订

世界攀岩联合会计划以四年为周期发布竞赛规则。

规范攀岩运动的竞赛规程，包括为各场赛事落实本规则的具体规定，可根据参与者及其他相关方的需求，视情况进行调整。

规则说明

世界攀岩联合会发布英文版本竞赛规则。

若各成员协会编制规则译本，欢迎将译本提交至世界攀岩联合会，并在封面明确标注官方译本，以便发布至世界攀岩联合会官网供他人使用。若规则各译本在措辞或含义上存在任何分歧，以英文文本为准。

竞赛规则适用于各级赛事。各成员协会在不违背规则的内容与精神的前提下，可根据当地实际情况对规则做出调整。



1 竞赛区域与比赛场地

1.1 依据本规则举办的赛事仅适用人工岩壁，不适用自然岩壁。

竞赛区域

1.2 竞赛区域包含比赛场地，以及所有场外等候区（如过渡区）、转换区、技术区、运动员准备区（用于热身和放松的区域），以及用于赛后即时活动的混合区域。

1.3 竞赛区域必须明确划分，并与赛场对公众开放的区域进行隔离。

比赛场地

1.4 比赛场地是面向公众进行竞技活动的区域。根据赛事安排，可包含多面岩壁。

1.5 比赛场地的尺寸由赛事所需岩壁的数量、布局与大小决定。

比赛场地边界应覆盖所有岩壁的脱落区域，确保运动员与临场裁判安全通行。

1.6 比赛场地的出入口应保证运动员与技术官员无障碍通行。

设计要求

1.7 难度和攀石线路的设计，应尽可能降低运动员或第三方受伤的风险，避免对其他运动员或线路造成干扰，不得设定可能引发冲撞的动作。^[1]

[注1]：禁止设定可能导致运动员与岩壁或任何支点发生碰撞的向下或侧向的蹿跳动作（无论该动作是否完成）。

1.8 所有难度和攀石线路周边的脱落区域不得存在障碍物。

主定线员须根据安全垫的实际情况，调整攀石线路的数量与设计。^[2]

[注2]：运动员清理攀石线路支点后，应将清理工具放置在合理的位置，最大化降低对其自身或附近运动员造成伤害的风险。

1.9 如相关竞赛规程允许，难度和攀石线路可使用视觉辨识度高的支点（如特定颜色）。

不具备该视觉特征的支点，视为界外支点。

1.10 每条攀石线路的手点数量不得超过 12 个，每轮比赛攀石线路的平均手点数量应为 4 至 8 个。

技术标识

1.11 每条难度线路必须清晰标识出完攀（TOP）对应的保护点。

1.12 每条攀石线路必须清晰标识：^[3]

A) 起步点（Start）：由固定在岩壁上的支点和造型构成，须使用醒目颜色对双手双脚的位置进行标识，但不指定具体手点位置；^[4]



B) 完攀 (Top)：结束支点，应与起步支点使用相同颜色标识，或是站立在线路顶端的状态；

C) 得分点 (Zone)：应与起步支点使用不同颜色标识。

[注3]：此类标识的类型和颜色在整场赛事中须保持一致。可在热身区设置标识示例。

[注4]：无论起步支点由多少支点或造型构成，须有4个清晰的标识。

若定线员使用额外的支点修改或限制起步支点的可用区域，这类遮挡点不得被认定为起步支点。运动员在起步时，不得控制任何遮挡点。

1.13 安全支点 (Safety Hold) 及对应的挂片位置均必须分别用蓝色十字清晰标示，所有安全支点必须在相关线路图中标明，并在集体观察路线时予以说明。

1.14 难度或攀石线路的界外支点或岩壁区域不可使用，必须清晰标识。^[5]

[注5]：边界标识可用于标示攀爬过程中禁止使用的支点、造型或岩壁区域，包括岩壁棱角和转角等明显结构。这些边界标识也可用于防止相邻的难度或攀石线路相互干扰。

在比赛任一轮次及整场比赛中，所有难度或攀石线路的边界标识必须使用统一颜色（黑色）。若使用边界标识来划分岩壁某一部分，则该标识应延伸至岩壁的边缘处。运动员接触或使用边界标识本身，不视为出界违规。

在裁决出界违规时，应考虑是否获利或危及安全。裁决应避免主观臆断，并须遵循相关边界标识的设定意图。若违规属于有意行为或改变了预设的攀爬难度或动作性质，则应判定为出界；

若违规属于无意行为，判定是否出界应重点看实际影响：

- 允许无意接触（如轻擦、无重心转移的触碰）；
- 不允许主动或被动使用（如抓握、踩踏、借力稳定或用于前进）。

2 技术器材

2.1 赛事组织方、器材合作伙伴、运动员或队伍提供或使用的攀岩设施、安全垫、支点或造型、固定锚点以及所有技术设备，必须符合器材规范 (Equipment Code)。

3 个人装备

3.1 每位运动员全权负责其在比赛中使用和穿戴的技术装备与服装。

3.2 除相关竞赛规程允许，运动员不得使用或穿戴任何可能妨碍临场裁判与其沟通的装置或装备。

3.3 运动员在攀爬时必须穿着攀岩鞋，必要时穿戴安全带。运动员还可使用：

A) 镁粉袋及市售固态或液态攀岩镁粉；



B) 攀岩头盔。

3.4 除非相关竞赛规程允许，运动员严禁：

A) 使用任何会改变支点或岩壁表面状态的物质或器材；^[6]

B) 佩戴手套或护膝。^[7]

[注6]：第3.3 A) 条与第3.4 A) 条的核心原则是：

运动员个人使用的任何物品，无论是液态或其他形态，不得对后续出场的运动员产生任何影响。严禁使用任何通过添加剂增加黏性或改变支点状态的物质。

运动员在攀爬过程中，手上的镁粉自然残留到支点上，不视为违反第3.4 A) 条规定。

运动员可在攀爬尝试前使用饮用水或市售的无油性保湿剂清洁双手，但必须在开始攀爬尝试前擦去所有多余液体。

严禁在攀爬尝试前或攀爬尝试中使用口水和唾液等。支点或岩壁如被唾液污染，按受伤出血同等方式处理。必须清理被污染的支点，不予补偿相关运动员额外的时间。

违反第3.3条和第3.4条可依据第13.1条予以处罚。

[注7]：运动员可在手臂或腿部使用弹性加压绷带或纱布，必要时可使用肌贴及类似胶带，以预防或处理运动损伤。

4 技术官员

裁判长

4.1 每场比赛由裁判长全权负责竞赛规则的执行。裁判长必须保持严格中立与独立，且必须：

A) 独立于赛事组织方之外；

B) 与任何运动员或随队官员无亲属、职业或密切私人关系；

C) 不存在可能影响其裁决的任何经济或其他利益关系。

4.2 裁判长与主定线员商议后，有权对竞赛区域内的安全问题做出裁决。

裁判长可以：

A) 出于安全考虑，在必要时延迟、中断、推迟或终止比赛，及要求更换任何设施和器材；

B) 当运动员的行为可能对本人或他人造成安全风险时，终止其攀爬尝试；

C) 驱离任何已造成或可能造成他人安全风险的人员。

4.3 在任何情况下，裁判长不得做出偏袒个别运动员的决定。^[8]



[注8]: 不得批准以下请求:

- (i) 使用梯子等非难度和攀石线路的固定装备返回地面;
- (ii) 提供非必要的安全措施, 如预先挂入快挂和增加安全垫等。

其他技术官员

4.4 根据相关竞赛规程, 可任命其他技术官员 (如项目裁判、线路裁判和定线员)。

裁判长、项目裁判和线路裁判共同组成临场裁判。

4.5 临场裁判有权对难度或攀石线路的攀爬尝试进行计分、认定技术故障以及对违规行为进行判罚, 相关竞赛规程必须明确各临场裁判的权力范围。

其他

4.6 仅在规则允许抗议或申诉的情况下 (第12条), 方可对临场裁判对规则的解释与执行提出异议。

4.7 相关竞赛规程必须明确技术官员无法开始或继续履职时应由何人替补。

5 攀爬尝试的定义与类型

概要

5.1 运动员在难度或攀石线路上的单次攀爬, 称为一次攀爬尝试。

攀爬尝试一旦开始, 即视为进行中, 直至被判为成功或失败。

本规则规定以下内容:

- 攀爬尝试的次数与时长限制 (第6条);
- 攀爬尝试的开始 (第7条);
- 攀爬尝试的成功或失败 (第8条);
- 攀爬尝试的判罚与计分 (第9条)。

攀爬尝试的类型与原则

5.2 运动员及随队官员不得:

A) 干扰其他运动员的攀爬准备或攀爬尝试; ^[9]

B) 更改或试图更改某条难度或攀石线路上的任何支点或标识, 或改变后续出场运动员的线路攀爬条件。 ^[10]

[注9]: 运动员为受伤或遇到危险的其他运动员提供帮助, 不视为干扰行为。

[注10]: 运动员在攀爬过程中, 手上的镁粉自然残留到支点上, 不视为违反本条规则。



5.3 攀岩是一项解题运动，需要具备创造性动作、空间意识以及解读复杂三维挑战的能力，这些能力在on-sight攀爬尝试中能得到最有效的检验。在on-sight轮次中：

- A) 运动员不得通过任何非官方途径或在任何既定的线路观察时段外获取难度或攀石线路信息。禁止观察其他运动员的攀爬尝试及定线员的定线工作。^[11]
- B) 禁止随队官员及相关的其他人员向运动员传递任何关于难度或攀石线路的信息。
- C) 任何违反本规则的行为，无论是运动员主动打探信息，还是他人试图提供信息，均视为严重违规。

尽管只有运动员的第一次攀爬尝试可视为on-sight，但所有运动员的每一次攀爬尝试都应符合上述公平竞赛与独立解题原则。本规则的解释与执行，均应以此为基本原则。

[注11]：在室外场地严格执行攀岩比赛on-sight规则面临一定挑战。运动员与随队官员的诚信，以及他们对竞技精神的恪守，是维护公平竞赛的根本。若比赛场地对公众开放，或可从公共区域俯瞰，运动员可在场地开放期间从公众区域观看难度或攀石线路。但严禁以下行为：

- 观看或录制定线员工作过程，或以任何方式利用此类影像资料；
- 使用无人机或其他设备获取公众通常无法获得的近距离或精细化视角。

5.4 在on-sight轮次中：

- A) 可在轮次开始前组织运动员进行集体观察线路。

在此期间，运动员可观察难度或攀石线路，触摸起步支点，但不得在线路上进行练习。^[12]
- B) 运动员仅可在未尝试过难度或攀石线路的前提下，与其他运动员分享集体观察线路期间获得的信息。
- C) 在运动员完成本轮比赛前，随队官员不得向其传递任何与难度或攀石线路相关的信息。

[注12]：在集体观察线路期间，运动员可触摸岩壁，及：

- (a) 难度赛中，可触摸从地面能够触及的任何支点；
- (b) 攀石赛中，仅可触摸标记的起步支点及相关遮挡点。

运动员可使用望远镜观察难度或攀石线路，可手写记录或绘制草图，但严禁拍照或录像。

若均未尝试过某条路线，运动员可分享集体观察线路期间获得的信息。若均已完成某一轮次的比赛，运动员可在完赛区或类似区域交流线路信息。



5.5 在flash轮次中：

- A) 轮次开始前，须有难度或攀石线路的攀爬演示；
- B) 随队官员可在运动员攀爬尝试前、攀爬尝试中和攀爬尝试后，与其交流线路信息。

6 攀爬尝试的次数与时长

难度赛

- 6.1 运动员在每轮比赛中，每条线路仅有一次攀爬尝试机会，用于计分。
在after-work模式下，运动员可进行赛前练习，该练习限制时长或尝试次数。
- 6.2 若发生技术故障，可允许运动员重新进行攀爬尝试。
- 6.3 每次攀爬尝试的攀爬时间由相关竞赛规程规定，且不得超过 6 分钟。

速度赛

- 6.4 运动员在每个比赛轮次或阶段中，每条路线仅有一次攀爬尝试机会，用于计分。
首轮比赛开始前可安排练习时段，该练习限制时长或尝试次数，但不计分。
- 6.5 发生技术故障、因抢跑导致比赛停止或由相关竞赛规程规定需区分并列时，可允许运动员重新进行攀爬尝试。
- 6.6 每次攀爬尝试的攀爬时间由相关竞赛规程规定。

攀石赛

- 6.7 一轮比赛中，可限制运动员在每条攀石路线上的攀爬尝试次数，或限制每条/全部攀石线路的攀爬尝试时长，或结合以上两种形式。首轮比赛开始前可安排练习时段，该练习限制时长或尝试次数，但不计分。
- 6.8 若发生对运动员不利的技术故障，可允许运动员额外时间或攀爬尝试。
- 6.9 每条或全部攀石线路的攀爬时间由相关竞赛规程规定。可从以下时刻开始计时：
 - A) 该轮比赛开始时；
 - B) 每条线路的计时开始信号发出时；或
 - C) 运动员开始攀爬该条线路时。



7 攀爬尝试的开始

难度赛

7.1 运动员离开地面，视为攀爬尝试开始。^[13]

[注13]：线路裁判可根据情况判定运动员的动作是起步前的调整，还是正式的起步。

速度赛

7.2 攀爬尝试的开始以下列两种情况中较早发生为准：

- A) 发出开始信号时；
- B) 运动员施加在起步踏板上的压力低于计时器触发阈值时。

7.3 若运动员的反应时间小于 0.100 秒，判定起步无效（如抢跑）。

攀石赛

7.4 运动员离开地面，视为攀爬尝试开始。^[14]

[注14]：运动员可跳起清理支点，只要在此过程中未利用岩壁或触碰其他支点，不计为一次攀爬尝试。

7.5 运动员必须控制住标注的起步支点，使双手双脚位于起步位置并达到稳定状态，以实现正确的起步。若未能满足上述条件或在正确起步前使用了其他支点，判定起步无效。^[15]

[注15]：在判定运动员起步是否有效时，线路裁判须确认：

- (a) 运动员是否已控制住标注的起步支点，并位于正确的起步位置；
- (b) 运动员为实现正确起步做出的动作，是否与后续动作明确区分。

8 攀爬尝试的结束

8.1 运动员超出攀爬时间或在攀爬时间内出现以下情况，判定攀爬尝试失败：

- A) 起步错误；
- B) 从难度或攀石线路上脱落；^[16]
- C) 触碰地面；
- D) 利用第1.9条和第1.14条中标注为界外的岩壁区域、支点或造型获益；
- E) 利用绳子、扁带、快挂或挂片等其他安全装备、岩壁的开放边缘、标识牌或用手使用未安装支点或未封堵的T型螺母孔获益；
- F) 被临场裁判中止攀爬尝试。



[注16]: 速度赛中, 运动员出现以下任一情形, 视为脱落 (Fall):

- (a) 打滑且未能通过抓握或踩稳支点重新控制身体;
- (b) 拍打结束拍板但未能停止计时。

其中 (a) 项取代2020–2024版规则中“使用了低于脱手/滑脚前控制/使用过的最高手点来阻止下落”的表述。原表述存在循环定义, 且在实际判罚中, 若两名运动员在相近的高度或时间脱落, 往往需要人为区分。

(a) 项可理解为:

- (i) 运动员的手、脚与支点、岩壁之间的摩擦力降低, 减缓或停止向上运动的速度, 视为打滑。打滑不一定导致脱落。
- (ii) 打滑后或攀爬中运动员双手脱离支点, 且在自动保护器受力的情况下下降, 视为脱落。运动员发生打滑但未脱落, 重新恢复身体控制后可继续攀爬。

(b) 项为新增条款, 用于明确“拍打结束拍板但未能停止计时”的成绩判定。

依据本规则第8.1 C)、D) 或E) 条判定为失败的攀爬尝试亦视为脱落。

除非相关竞赛规程允许, 运动员不得在攀爬尝试中或攀爬尝试后练习或反复攀爬某段线路。反复练习线路的行为可依据第13.1条进行处罚。

难度赛

8.2 难度赛中, 出现以下情况, 判定攀爬尝试失败:

- A) 未按顺序挂入快挂; ^[17]
- B) 解开任一快挂 (修正Z形挂锁除外); ^[18]
- C) 做出超过最后安全位置的攀爬动作。 ^[19]

[注17]: 若绳子在攀爬尝试时从快挂中脱出, 视为未正确挂锁 (可申辩), 成绩判定为该快挂的最后挂锁位置。除非有确凿证据证明:

- (a) 最初已正确挂好快挂; 且
- (b) 快挂脱出是由运动员无法控制的外部因素造成。

[注18]: Z形挂锁的快挂视为未挂入, 运动员到达该快挂的最后挂锁位置时, 计分暂停。在运动员修正Z形挂锁后, 计分恢复。

Z形挂锁可通过解开并重新挂入任意一个相关快挂进行修正。

若运动员未修正Z形挂锁, 依据第8.2 C) 条, 判定攀爬尝试失败。

[注19]: 最后安全位置与最后挂锁位置概念不同。最后安全位置指若未挂入对应快挂, 继续前进将存在安全风险的位置; 最后挂锁位置指可以挂入该快挂的最后位置。两者不一定相同:



- 若运动员在到达最后挂锁位置时未挂入相应快挂，计分暂停，但不终止其攀爬尝试（即运动员可进行修正）。若运动员在超过最后安全位置之前挂入快挂，计分恢复。
 - 若运动员到达最后安全位置，在未挂入相应快挂的情况下做出任何超过最后安全位置的动作，计分停止，判定攀爬尝试失败。
- 裁判长必须始终对赛事安全负责，若判定运动员继续攀爬存在危险，必须终止其攀爬尝试。

8.3 难度赛中，运动员将绳子挂入线路最后的保护点，判定攀爬尝试成功。^[20]

[注20]：难度赛中，运动员从任意支点挂入线路上的最后一个保护点时，成绩记为Top。

两项全能赛的难度阶段，运动员从标记的结束点挂入最后一个保护点时，成绩记为Top。

速度赛

8.4 速度赛中，运动员用手拍打结束拍板使计时器停止计时，判定攀爬尝试成功。

攀石赛

8.5 攀石赛中，出现以下情况，判定攀爬尝试成功：

A) 在攀爬时间结束前，站立在线路顶端；或

B) 在标注的结束点上并手^[21]，并且：

i) 在攀爬时间结束前达到稳定状态，且

ii) 明显控制住结束点。^[22]

[注21]：并手要求双手同时接触标记的结束点。一只手叠放在另一只手上，但未直接接触支点，不视为并手。

[注22]：控制住结束点的表现：

a) 利用该支点制动；

b) 抓握该支点保持稳定的身体状态。

运动员身体状态稳定时，攀岩运动中的常见动作也可视为控制，包括：

- 甩手放松（缓解疲劳）；
- 庆祝动作（认为完攀）。

反之，以下情况不视为控制住结束点：

- 仅触碰或拍打结束点；
- 无法保持稳定状态；
- 因惯性脱离结束点。



9 攀爬尝试的成绩判定

难度赛

9.1 难度赛中，运动员未完攀时，成绩判定为其控制住的最后一个计分支点，

运动员可用手利用该支点：

A) 完成控制动作^[23]；或

B) 做出前进动作^[24]。

若运动员利用该支点做出前进动作，则成绩记为支点编号加后缀“+”。

[注23]：参见「控制动作」定义。

[注24]：参见「前进动作」定义。难度赛中，动作序列中的下一支点通常是线路图上按顺序编号的下一个手点。但如果运动员证明有可能完成跳过下一支点抓到更大编号的手点的动作，则该更大编号手点也可被认定为动作序列中的下一支点。

9.2 若攀爬尝试因第8.2条情形被判定失败，成绩不记后缀“+”。

9.3 难度赛中，成功的攀爬尝试的成绩记为**Top**，如相关竞赛规程要求，可同时记录实际攀爬时间。

速度赛

9.4 速度赛中，失败的攀爬尝试的成绩，根据具体情形记为**Fall**（脱落）或**False Start**（抢跑）。

9.5 速度赛中，成功的攀爬尝试的成绩记为实际攀爬时间。

攀石赛

9.6 攀石赛中，成功的攀爬尝试的成绩记为**Top**，同时记录所用尝试次数。

9.7 如果在攀石线路中设定并标记了得分点（**Zone**），且运动员在攀爬尝试中用手利用该支点：

A) 完成控制动作；^[25]或

B) 做出前进动作，并在后续支点上达到稳定状态；^[26]

则判定获得得分点（**Zone**）。

[注25]：参见「控制动作」定义。

[注26]：某些情况下，运动员可能尝试在攀爬中顺势使用得分点，但未在得分点稳定身体（如“过渡动作”）。若运动员利用得分点改变运动方向并使手或身体前进，该动作可视为前进动作。但是，只有在成功完成后续动作并达到稳定状态时，才可以获得得分点。



10 攀爬尝试的计时

10.1 只有在计分的攀爬尝试中记录的时间，才可用于纪录、成绩或排名。

11 特殊情况

11.1 任何影响运动员进行攀爬尝试的事件或异常/意外情况，均按以下原则判定：运动员对自身的行为和决定负主要责任，同时应知晓外部因素可能对其攀爬尝试造成阻碍或助益。

技术故障

11.2 临场裁判判定影响运动员攀爬尝试的任何事件或异常/意外情况是否属于技术故障，必要时可与主定线员商议。

11.3 当出现尚未认定或已认定的对运动员攀爬尝试不利的技术故障后，该运动员仍然选择继续攀爬尝试，则视为该运动员放弃就此提出主张。运动员不可以在技术故障中获益。

11.4 若技术故障已确认：

- A) 可判定相关攀爬尝试失败；
- B) 技术故障修复后，运动员可重新攀爬线路，必要时，应重置或调整允许其攀爬的时间；
- C) 成绩计为两次攀爬尝试中较好的成绩。

11.5 相关竞赛规程中应明确技术故障的处理流程。

出血性创伤

11.6 若运动员受伤出血，必须清理和包扎伤口，并清理受污染的支点。裁判长必须确认其伤口已妥善处理，血液传播风险已降至最低，方可允许运动员继续进行攀爬尝试。^[27]

[注27]：受伤出血的运动员，必须先止血，才能开始或继续攀爬尝试。若运动员受伤出血，临场裁判可中止其攀爬尝试。若运动员无法自行止血，裁判长可要求赛事医疗人员或队医进行处理。

若支点被血液污染，必须在其他运动员开始攀爬尝试前清理干净。

出血伤情不视为技术故障，不给予额外时间或攀爬尝试次数，除非是由技术故障导致的出血。



12 抗议与申诉

12.1 在比赛中，当运动员或随队官员认为成绩或排名受以下情况影响时可提出申诉：

- A) 判罚错误；
- B) 计分或计时错误；
- C) 与运动员或随队官员的资格或行为相关的问题。

12.2 申诉须以书面形式提交至申诉委员会，且满足以下条件方可被受理：

- A) 由相关竞赛规程规定的受影响的运动员或具备申诉资格的随队官员（申诉人）提交；
 - B) 在相关竞赛规程规定的时限内提交；
 - C) 写明受影响的运动员、申诉事由和规则依据；
- 如不予受理，退回申诉表并标注无效，不收取申诉费。

12.3 申诉委员会处理申诉时，应遵循竞赛规则的精神与宗旨，维护项目的公正性与完整性。^[28]

[注28]：申诉委员会在裁决任何申诉时，应遵循以下原则：

- 一致性：裁决应前后一致；
- 准确性：裁决应准确应用规则并体现其精神；
- 公平性：不应刻板遵循先例而忽视公平。

12.4 申诉委员会应参考竞赛规程规定的可采纳的证据进行裁决。如证据：

- A) 可形成确定性结论且支持申诉内容，则申诉成功，更正原始判罚或纠正错误；
- B) 无法形成确定性结论或不支持申诉内容，则申诉不成功，维持原始判罚。

所有裁决均以书面形式确认并通知申诉人。

12.5 如可采纳的证据无法裁定申诉内容，则维持原始判罚，申诉标注为无法裁定。

12.6 申诉费仅在申诉不成功时收取。

12.7 申诉委员会的裁决视为现场最终决定，除非世界攀岩联合会纪律准则允许，不接受进一步复核或申诉。



13 违规与不当行为

处罚

13.1 可对违规行为和不当行为进行处罚：

警告	取消资格
违反规则，但对赛事公平或成绩无实际或潜在重大影响。	违反规则，且对赛事公平或成绩有实际或潜在重大影响。 在on-sight模式下违规获取难度或攀石线路信息。
不服从技术官员指令。	
轻微的违反体育道德行为。 情节相对轻微的低俗或辱骂性语言或行为。	严重的违反体育道德行为。 情节严重的低俗或辱骂性语言或行为。 同一赛事中累计两次警告。

13.2 可依据相关竞赛规程中具有规则效力的准则作出处罚。

13.3 警告处罚须同时出示黄牌，取消资格须同时出示红牌。^[29]

[注29]：首次违规可酌情先给予口头警示。

裁判长有权判定相关事项应给予警告或是取消资格。

后果

13.4 被警告的运动员可继续参赛，被警告的随队官员不得再进入竞赛区域。

13.5 被取消资格的运动员不得参加后续轮次，且不计排名。^[30]

[注30]：被取消资格的运动员，在总排名及最后一个轮次中不计排名。

可重新公布相关轮次成绩。

13.6 如运动员在任何单项比赛中因严重违规被取消资格，则一并取消其在此次赛事中所有项目的参赛资格。

其他人员

13.7 裁判长可责令驱离任何违反规则或干扰赛事的人员，必要时可暂停比赛。



词汇表

1. 下列词汇解析适用于本规则：

Shall/Must（须/必须）：表示强制性要求。

Shall not/Must not（不得/不许）：表示禁止性规定。

Should/Should not（应该/不应该）：表示建议性规定。可采用不同方式，但必须熟知规则内涵并谨慎权衡。

May（可以）：可根据实际情况酌情决定的事项。

Athlete、Climber和Competitor在本规则里面均译为运动员。

2. 下列定义适用于本规则：

Admissible Evidence（可采纳的证据）：指相关竞赛规程中规定的、可用于裁定申诉的证据。

Advancing Movement（前进动作）：指运动员为了抓住线路中的下一顺序编号支点，试图用手触及或握住该支点，并移动或调整身体做出的单个或一系列连续的攀爬动作。^[31]

[注31]：若运动员脱落时，身体未朝线路下一个支点或岩壁方向移动，则单个或连续的攀爬动作不视为前进动作。前进动作的判定依据包括：

- 在攀爬动作中，运动员髋部、肩部与手部朝线路下一顺序编号支点方向进行的同步或依次运动。

After-Work（练习后攀爬）：指运动员通过在线路上进行攀爬练习获取线路信息之后进行的攀爬尝试。

Appeal Eligibility（申诉资格）：指相关竞赛规程中规定的提起申诉的资格。

Appeal Jury（申诉委员会）：指相关竞赛规程中规定的对申诉做出裁决的技术官员。

Climbing Time（攀爬时间）：

A）指允许运动员在线路上攀爬尝试的最长时间（允许攀爬时间）；或

B）以下时间：

- i) 难度赛和攀石赛：根据本规则第7条和第8条的定义，运动员在难度或攀石线路上从攀爬开始至攀爬结束所用的时间；
- ii) 速度赛：根据本规则第8条的定义，从起步信号发出至线路攀爬完成所用的时间。

Competition Area（竞赛区域）：指场地内专门划定的区域：

- 供技术官员、计时计分团队使用的区域；
- 供运动员攀爬前后热身、放松及恢复的区域；



- 检录区、转换区和比赛场地及其周边技术区域，包括为随队官员设置的区域（如“教练通道”）。

Control（控制）：指运动员通过以下任一方式，有意识地控制自身状态与动作：

- A) 利用岩壁表面或支点；或
- B) 移动重心。

Establishing Movement（控制动作）：指运动员为了在某一支点上达到平衡与稳定，利用其调整姿势、重新抓握或转移重心做出的单个或连续的一系列攀爬动作。^[32]

[注32]：运动员明显抓握住某一支点，并能利用其稳定身体姿态（如将重心转移至该支点），视为控制动作成功。

控制动作完成的依据包括：

- 止住身体移动；
- 能够松开或调整另一只手；
- 移动重心，并调整单脚或双脚位置。

Event Seeding（赛事种子排名）：根据运动员过往成绩或其它指定标准，在赛前确定的初始排序。

False Start（抢跑）：依据第7.3条和第7.5条的规定。

Fixed Time（既定时间）：某项赛事或活动计划进行的具体时间。

Flash：在知晓线路攀爬信息但未事先练习的前提下，对线路进行的首次攀爬尝试。

Invalid Result Mark/IRM（无效成绩标记）：表示不计分或无效成绩的标记，包括：未出场（DNS）、因技术违规被取消资格（DSQ）和因违反体育道德行为被取消资格（DQB）。

Last Clipping Position（最后挂锁位置）：主定线员判定可挂锁的最后一个支点，或运动员证明可挂锁的最后一个支点。

Last Safe Position（最后安全位置）：运动员已控制住的支点，且尚未做出超越该支点的攀爬动作，此支点为：

- A) 对应快挂未挂入的安全支点；或
- B) 经裁判长或临场裁判合理判断，继续攀爬将存在安全隐患的支点。

Not Earlier Than/NET（最早时间）：某项赛事或活动开始的最早时间。

Official Results（官方成绩）：每轮比赛结束后，由授权官员认定和发布的正式成绩。

Official Start List（官方出场名单）：规定所有参赛运动员出场顺序和/或出场时间的名单，须标明：



- 项目与轮次；
- 出场顺序，若运动员按既定时间出场，则注明每位运动员的出场时间；
- 运动员姓名及其国际奥委会国家/地区代码；
- 热身区开放/关闭时间、集体观察线路时间、比赛开始时间；
- 线路清理的安排。

On-Sight: 指运动员在未获得线路攀爬动作序列信息，也未进行过任何练习或尝试的情况下，对一条难度或攀石线路进行的首次攀爬尝试。

Provisional Results（临时成绩）：某轮次比赛进行期间或官方成绩发布之前公布的成绩。

Reaction Time（反应时间）：计时器发出起步信号与运动员施加在起步踏板的压力降至触发阈值的时间间隔。

Safety Hold（安全支点）：难度线路上指定的支点，如未挂入该支点对应的快挂，继续攀爬会产生重大安全隐患。安全支点及其对应的快挂必须在线路上清晰标示。

Starting Signal（起步信号）：

- A) 速度赛：线路左侧出发信号灯亮起，同时计时系统发出提示音，表示计时开始；
- B) 攀石赛：自动计时系统发出提示音，表示计时开始。

Start of Play（比赛开始时间）：任一轮次中，第一位运动员进入比赛场地，开始攀爬尝试或进行个人准备/观察的时间。

Technical Incident（技术故障）：

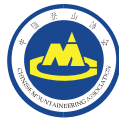
- A) 支点破损或松动；
- B) 快挂或锁扣位置不当；
- C) 因保护操作导致的绳子过紧，对运动员产生助力或阻力；
- D) 官方计时系统发生严重故障；^[33]
- E) 因任何异常或不可预见的情况，使运动员处于与其他运动员不同的竞赛情境。

且上述情况由非运动员自身原因导致，但对运动员的攀爬尝试造成实质性的不利或获益影响。

[注33]：以下情况可视为计时系统的严重故障：

- 难度赛中：(i) 攀爬尝试开始时未正常显示攀爬时间，
- (ii) 在剩余时间不足1分钟时，计时显示中断或失效。

攀石赛中：攀爬时间的开始或结束无法计时。（若未影响开始或结束信号，计时信号在轮换期间的临时中断，不视为技术故障。）



3. 下列出场顺序相关的术语适用于本规则：

Rank Ascending Order（排名升序出场）：指种子排名最高的运动员最先出场。

每个轮次的种子排名首先由运动员的总排名决定，其次由赛事种子排名决定。无种子排名运动员在所有有种子排名运动员之后随机出场，种子排名相同的运动员随机出场。

Rank Descending Order（排名降序出场）：指种子排名最高的运动员最后出场。

每个轮次的种子排名首先由运动员的总排名决定，其次由赛事种子排名决定。无种子排名运动员在所有有种子排名运动员之前随机出场，种子排名相同的运动员随机出场。

Tournament Bracket Order（淘汰赛对阵顺序）：指有4人、8人或16人参加个人淘汰赛的对阵顺序。编排对阵顺序的基本原则是，在其他条件相同的情况下，种子排名最高的运动员应在最后一轮相遇。若两名运动员种子排名相同，随机决定其在首轮对阵中的位置。

Random Order（随机出场顺序）：指每名运动员的出场顺序与排名无关，随机编排。

Offset Order（交错排序）：指每条赛道或线路的出场顺序相对其他赛道或线路做循环轮换。交错位置通常与线路数量成正比（例如：2条赛道或线路时，交错位置为运动员数量的1/2，向下取整）。

4. 下列排名和成绩相关术语适用于本规则：

General Ranking（总排名）：指对参加过至少一轮比赛的运动员进行的综合排名（赛事期间或之后被取消资格者除外）。

若某轮比赛分为多组进行，则该轮次运动员的总排名：

A）通过合并各组排名决定，各组中名次相同的运动员视为并列；

B）不得用于后续轮次的并列追溯。

Ranking（排名）：除另有规定，指采用标准竞赛排名方法确定的运动员排名顺序。

5. 下列竞赛单元相关的术语适用于本规则：

Event（赛事）：指不同项目、分类、年龄组和类别（即性别分组）的比赛。

Round（轮次）：指符合资格的运动员可以参加的赛事的主要细分单元。例如：预赛轮、半决赛轮和决赛轮。

Phase（赛段）：在排名计算、奖牌评定及头衔授予的情况下，与轮次同义。

例如：赛事的奖牌赛段通常是决赛轮；若决赛无法进行，也可能是更早的轮次。^[34]

[注34]：轮次与赛段用于区分组织形式与排名方式。例如：若赛事决赛轮取消，则半决赛轮作为奖牌赛段。可能使用某些通常不适用于半决赛的区分并列的规则。



**WORLD
CLIMBING**



Stage（阶段）：指轮次内的细分单元。

例如：速度赛决赛轮通常至少包含决赛阶段和半决赛阶段。

Heat / Race（对阵）：指一个阶段或一个轮次内的竞赛单元，通常有多名运动员参加。
两个术语在速度赛中同义。

Course（线路组）：指一组运动员攀爬的若干条攀石线路的集合。一个轮次或一个阶段通常只有一组线路，如运动员分为两组出场，可能有多组线路。

Attempt（攀爬尝试）：最小的竞赛单元，指运动员在线路上进行的单次尝试。