

Klettern 27.1

Nationales Regelwerk

DEUTSCHER ALPENVEREIN



NATIONALES REGELWERK

Version 27.1

Oktober 2026

Titelfoto: Simon Siechert

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS 3

ALLGEMEINE REGELN 9

ÜBER DIESE REGELN 9

1 DER WETTKAMPFBEREICH UND DAS FIELD OF PLAY 11

Wettkampfbereich 11

Field of Play 11

Routen-Design 11

Technische Markierungen 12

2 TECHNISCHE AUSRÜSTUNG 13

3 PERSÖNLICHE AUSRÜSTUNG 13

4 TECHNICAL OFFICIALS 15

Jury-Präsident 15

Andere Technical Officials 15

Sonstiges 16

5 DEFINITION UND ARTEN VON VERSUCHEN 16

Allgemein 16

Arten und Grundsätze für Versuche 16

6 ANZAHL UND DAUER DER VERSUCHE 19

Lead 19

Speed 19

Boulder 19

7 DER BEGINN EINES VERSUCHS 20

Lead 20

Speed 20

Boulder 20

8 DAS ENDE EINES VERSUCHS 21

Lead 22

Speed 23

Boulder 24

9 ERMITTLUNG DES ERGEBNISSES EINES VERSUCHS 24
Lead 24
Speed 26
Boulder 26
10 GEZEITETE VERSUCHE 27
11 SPORTLICHE UND ANDERE VORFÄLLE 27
Technische Zwischenfälle 27
Blutende Verletzungen 28
12 PROTESTE UND EINSPRÜCHE 29
13 REGELVERSTÖSSE UND FEHLVERHALTEN 31
Sanktionen 31
Konsequenzen 31
Andere Personen 32
GLOSSAR 33
1 Die folgenden Begriffe gelten für diese Regeln: 33
2 Die folgenden Definitionen gelten für diese Regeln: 33
3 Die folgenden, auf die Startreihenfolge bezogenen, Begriffe gelten für diese Regeln: 38
4 Die folgenden, auf Ranglisten und Ergebnisse bezogenen, Begriffe gelten für diese Regeln: 38
5 Die folgenden, auf die Struktur von Wettkämpfen bezogenen, Begriffe gelten für diese Regeln: 39
WETTKAMPFBESTIMMUNGEN 40
ÜBER DIESE BESTIMMUNGEN 41
1 ALLGEMEINES UND MELDUNG 42
2 ANWENDBARE CODES UND VORSCHRIFTEN 43
3 SICHERHEIT 44
Medizinisches Personal - Verletzungen 44
Sicherheitspetitionen 44
4 DER WETTKAMPFBEREICH 44
5 KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG 45
6 ZEITPLAN DES WETTKAMPFS 46
Registration - Bestätigung der Teilnahme 46

Technical Meeting 46
Zeitplan 47
7 STARTLISTEN, ERGEBNISSE, RANGLISTEN UND REKORDE 47
Veranstaltungsergebnisse/Ranglisten 48
Cup-Ranglisten 49
Teamranking 50
Rekorde 51
8 ZEREMONIEN, MEDAILLEN UND PREISE 51
Wettkampf - Trophäen, Medaillen und Preise 51
Cup Serie - Trophäen, Medaillen und Preise 52
9 DISZIPLINARVERFAHREN 53
Konsequenzen 53
10 EINSPRÜCHE 54
Einspruchsjury 54
Einspruchsprozess 54
11 UNVORHERGESEHENE EREIGNISSE 55
12 TECHNICAL OFFICIALS 55
ANHANG A – LEAD WETTKÄMPFE 56
1 ALLGEMEINES 56
2 FORMAT 56
4 WETTKAMPFABLAUF 57
Allgemein 57
Routendemonstration / Besichtigung 58
Organisation der Versuche 59
5 WERTUNG 59
6 ZEITMESSUNG 60
7 RANKING 60
Allgemein 60
Qualifikation 60
Semifinale / Finale 61
8 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE 62
9 EINSPRÜCHE 63

ANHANG B – INDIVIDUAL SPEED WETTKÄMPFE 64
1 ALLGEMEINES 64
2 FORMAT 64
Allgemein 64
Speed 2 65
Speed 4 66
3 SICHERHEIT 66
4 WETTKAMPFABLAUF 66
Allgemein 66
Organisation der Versuche 68
5 FEHLSTART 70
6 WERTUNG 70
Allgemein 70
Wertung Speed 2 70
Wertung Speed 4 71
7 ZEITMESSUNG 73
Messung und Aufzeichnung 73
Rundung für offizielle Zeiten 73
8 RANKING 74
Qualifikation 74
Finale 74
9 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE 75
10 EINSPRÜCHE 75
ANHANG C - BOULDERWETTKÄMPFE 79
1 ALLGEMEINES 79
2 FORMAT 79
3 SICHERHEIT 80
4 WETTKAMPFABLAUF 81
Allgemein 81
Routendemonstration / Besichtigung 82
Organisation der Versuche 82
5 WERTUNG 84

6 ZEITMESSUNG 84
7 RANKING 84
8 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE 85
9 EINSPRÜCHE 86
ANHANG D – TEAM SPEED WETTKÄMPFE 87
1 ALLGEMEINES 87
2 FORMAT 87
Allgemein 87
3 SICHERHEIT 88
4 WETTKAMPFABLAUF 89
Allgemein 89
Organisation der Versuche 90
5 FEHLSTART 91
6 WERTUNG 92
Allgemein 92
7 ZEITMESSUNG 93
Messung und Aufzeichnung 93
Rundung für offizielle Zeiten 93
8 RANKING 93
Qualifikation 93
Finale 94
9 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE 94
10 EINSPRÜCHE 95
DAV-WETTKAMPFSTRUKTUR 96
ÜBER DIESE BESTIMMUNGEN 97
1 ALLGEMEINES UND WETTKÄMPFE AUF NATIONALER EBENE 98
Allgemeines 98
Deutsche Meisterschaften 98
2 WETTKÄMPFE AUF REGIONALER EBENE 98
Allgemeines 98
Meldung von Wettkämpfern 99
Qualitätssicherung 100

Wettkampfablauf 100
Alternative Kinder- und Jugendwettkämpfe 101
3 WETTKÄMPFE AUF LANDESEBENE 102
Allgemeines 102
Meldung von Wettkämpfern 102
Qualitätssicherung 103
Wettkampfablauf 103
4 WETTKÄMPFE AUF SEKTIONSEBENE 104
Allgemeines 104
Meldung von Wettkämpfern 104
Qualitätssicherung 104
Wettkampfablauf 104
TECHNICAL OFFICIALS 106
ÜBER DIESE BESTIMMUNGEN 107
1 EVENT DELEGATE 108
2 JURY PRÄSIDENT 109
3 DAV-SCHIEDSRICHTER 110
4 CHEFROUTENBAUER 111
5 DAV-ROUTENBAUER 111
TEILNAHMEBESTIMMUNGEN 112
1 NOMINIERUNG EINES TEAMS 113
2 MELDUNG VON WETTKÄMPFERN BZW. WETTKÄMPFERINNEN 113
3 WETTKAMPFLIZENZEN / STARTRECHT 114
BEKLEIDUNGSBESTIMMUNGEN 116
1 TEAMBEKLEIDUNG 117
2 WERBUNG 117
DOKUMENTHISTORIE 119

ALLGEMEINE REGELN

VERSION Nr. 27.1

Oktober 2026

ÜBER DIESE REGELN

Der Zweck der Wettkampfregeln ist es, Fairness zu gewährleisten - diese ist eine entscheidende Grundlage und ein wesentliches Merkmal des "Geistes" des Sports.

Die Wettkampfregeln sind relativ einfach, aber da viele Situationen subjektiv und alle Technical Officials Menschen sind, werden immer einzelne Entscheidungen zu Diskussionen oder Kontroversen führen. Unabhängig von den individuellen Ansichten zu solchen Entscheidungen sollten die Entscheidungen der technischen Offiziellen respektiert werden. Alle Verantwortlichen, insbesondere die Teamoffiziellen, haben eine klare Verpflichtung gegenüber dem Sport, die technischen Offiziellen und ihre Entscheidungen zu respektieren.

Da die Regeln nicht alle möglichen Situationen abdecken können, wird von den Technical Officials erwartet, dass sie, wenn es keine direkten Bestimmungen oder Vorschriften in den Regeln gibt, bei ihren Entscheidungen sowohl den Wortlaut als auch den Zweck der Regeln berücksichtigen.
Es existieren Leitfäden zur Unterstützung der Technical Officials, welche bei Bedarf erweitert und weiterentwickelt werden können.

Alle Wettkampfsportarten bergen ein gewisses Unfall- und Verletzungsrisiko. Wann immer die Sicherheit des Wettkampfs oder der Wettkämpfer auf oder außerhalb des Field of Play betroffen ist, muss den Regeln besondere Aufmerksamkeit zukommen.

ÄNDERUNGEN AN DEN REGELN

Der DAV plant, dieses Reglement in stabiler Form jährlich zu veröffentlichen.
Änderungen oder Anpassungen von Regeln, Bestimmungen oder Wettkampfformaten können als unregelmäßige Updates oder, wenn dies kurzfristig nötig ist, über gesonderte Dokumente oder innerhalb der relevanten Wettkampfausschreibungen veröffentlicht werden.

ANMERKUNGEN ZU DEN REGELN

Basis dieser Regeln sind die entsprechenden World-Climbing-Regelwerke. Bei Unklarheiten in Formulierung, Interpretation oder Regellücken ist die World Climbing Vorlage mit zu berücksichtigen.

Die Wettkampfregeln sollten bei jedem Wettkampf gelten, unabhängig von der Wettkampfebene.

Sofern diese Regeln dies explizit erlauben, können die Landesverbände des DAV eigene Festlegungen für von ihnen zu verantwortende Wettkampfebenen treffen. Solche landesinternen Regeln sind, nach Genehmigung durch den DAV, jeweils vor Saisonbeginn zu veröffentlichen.

1 DER WETTKAMPFBEREICH UND DAS FIELD OF PLAY

1.1 Im Einklang mit dem Ethos des Sports dürfen Wettkämpfe, welche nach diesen Regeln ausgetragen werden, ausschließlich an künstlichen Kletterwänden und nicht an natürlichen Felsformationen oder Felsblöcken stattfinden.

Wettkampfbereich

1.2 Der Wettkampfbereich umfasst das Field of Play (FOP) sowie alle Wartebereiche außerhalb des Field of Play (z. B. Call Zones), Transit Zonen, technische Bereiche, Vorbereitungsbereiche für die Wettkämpfer (sowohl für die Aufwärm- als auch für die Abwärmaktivitäten) und alle Mixed Zonen, die für die Aktivitäten unmittelbar nach dem Wettkampf genutzt werden.

1.3 Der Wettkampfbereich muss von allen anderen, der Öffentlichkeit zugänglichen, Teilen der Veranstaltungsstätte getrennt sein.

Field of Play

1.4 Das Field of Play ist der den Zuschauern zugewandte Bereich, auf dem die Wettkampfaktivitäten stattfinden. Das Field of Play kann mehrere Kletterwände umfassen, sofern diese für die geplanten Veranstaltungen erforderlich sind.

1.5 Die Abmessungen des Field of Play werden durch die Anzahl, Konfiguration und Größe der für den Wettkampf erforderlichen Kletterwände bestimmt. Die Begrenzung des Field of Play sollte sowohl über die Mattenfläche als auch über die projizierte Bodenfläche der Kletterwände hinausgehen, um den Wettkämpfern und Offiziellen auf dem Field of Play die Möglichkeit zu geben, sich bewegen zu können, ohne in die Fallzone eines anderen Wettkämpfers zu geraten.

1.6 Die Ein- und Ausgänge des Field of Play sollten einen ungehinderten Zugang für Wettkämpfer und technische Offizielle ermöglichen.

Routen-Design

1.7 Jede Route/jeder Boulder ist so zu gestalten, dass das Verletzungsrisiko für einen Wettkämpfer oder Dritte begrenzt ist, dass eine Behinderung von anderen Wettkämpfern in anderen Routen/Bouldern vermieden wird und dass keine Bewegungen stattfinden, die ein Kollisionsrisiko erzeugen.

1.8 Die Fallzone um jede Route/jeden Boulder muss von Hindernissen freigehalten werden. Der Chefroutenbauer passt Anzahl und Design der Boulder an die vorhandenen Fallschutzmatten an.[2]

[2] Wenn ein Wettkämpfer Ausrüstung zum Reinigen der Griffe an einem Boulder benutzt, ist er dafür verantwortlich, diese Ausrüstung so zu platzieren, dass sie nur ein minimales Risiko für ihn selbst oder einen Wettkämpfer in seiner Nähe darstellt.

1.9 Routen und Boulder können, sofern dies nach den geltenden Wettkampfbestimmungen zulässig ist, mit optisch markanten Griffen (z.B. in einer bestimmten Farbe) ausgeführt werden. Alle Griffe, die diese visuelle Unterscheidung nicht aufweisen, werden als *out of bounds* behandelt.

1.10 Die Anzahl der Griffe an einem Boulder sollte 12 nicht überschreiten und die durchschnittliche Anzahl pro Boulder in einer Runde sollte zwischen 4 und 8 liegen.

Technische Markierungen

1.11 Jede Lead-Route muss deutlich markiert sein, um festzulegen, welcher Umlenkpunkt das *Top* ist.

1.12 Jeder Boulder muss deutlich markiert sein, um folgendes festzulegen:[3]

A) Eine Startposition, die durch an der Kletterfläche befestigte Griffe/Makros/Volumen definiert und für beide Hände und beide Füße markiert ist. Diese Markierungen müssen in einer markanten Farbe gehalten sein. Spezifische Handpositionen dürfen nicht vorgegeben werden.[4]

B) einen *Top*, der entweder ein End-Griff ist, der in derselben Farbe wie die Startgriffe markiert ist, oder eine stehende Position auf dem Boulder,

C) ein oder mehrere Zonengriffe, die mit einer anderen Farbe als die Startgriffe markiert sind.

[3] Die Art und Farbe dieser Markierungen sollte während des gesamten Wettkampfes gleich sein. Ein Beispiel kann im Aufwärmbereich angebracht werden.

[4] Jede Startposition muss 4 Markierungen haben, unabhängig von der Anzahl der Griffe, Makros oder Volumen, die in ihrer Konstruktion verwendet werden. Diese Markierungen müssen so angebracht werden, dass sie die zum Start gehörenden Griffe eindeutig identifizieren.

Wenn die Routenbauer zusätzliche Griffe verwenden, um den nutzbaren Teil eines Startgriffs zu verändern oder zu begrenzen, dürfen diese Blockerholds nicht als Startgriffe gekennzeichnet werden. Die Wettkämpfer dürfen beim Start des Boulders keine Blockerholds nutzen.

1.13 Jeder Griff, der als *Safety-Hold* festgelegt ist, wird deutlich mit einem blauen Kreuz markiert, wobei ein zweites blaues Kreuz neben dem Haken der zugehörigen Expressschlinge angebracht wird. Alle *Safety-Holds* müssen auf dem relevanten Wertungstopo markiert werden und im Zuge der gemeinsamen Besichtigungszeit muss ein entsprechender Hinweis erfolgen.

1.14 Griffe oder Teile der Kletterfläche, die für eine bestimmte Route/einen bestimmten Boulder als *out of bounds* gelten, müssen deutlich markiert werden, um zu zeigen, dass sie nicht benutzt werden dürfen.[5]

[5] Grenzmarkierungen können verwendet werden, um Griffe, Makros, Volumen oder Teile der Kletterfläche zu markieren, die während eines Versuchs nicht benutzt werden dürfen, einschließlich bestimmter Strukturen wie Kanten oder Ecken. Grenzmarkierungen können auch angebracht werden, um Überschneidungen zwischen benachbarten Routen/Bouldern zu verhindern.

Alle Grenzmarkierungen müssen für alle Routen/Boulder in einer Runde und für alle Runden des Wettkampfs dieselbe Farbe (schwarz) haben.

Wenn Griffe oder Teile der Kletterfläche durch eine Begrenzungsmarkierung als out of bounds markiert sind, dürfen die Wettkämpfer die Markierung berühren oder benutzen, ohne als out of bounds zu gelten.

Die Beurteilung von potenziellen (out of bounds-) Regelverstößen hinsichtlich Grenzmarkierungen, sollte willkürliche Unterscheidungen vermeiden und den Zweck der jeweiligen Grenzmarkierung berücksichtigen. Eine out of bounds Entscheidung sollte getroffen werden, wenn ein Verstoß absichtlich erfolgt oder wenn er die Schwierigkeit oder den Charakter der Kletterbewegung verändert.

Wenn ein Verstoß unbeabsichtigt ist, sollte sich die Prüfung, ob sich ein Wettkämpfer out of bounds befindet, auf die Wirkung konzentrieren:

Ein zufälliger Kontakt (z. B. ein einfaches Streichen oder Berühren ohne Gewichtsverlagerung) kann zulässig sein.

Jegliche aktive oder passive Nutzung (z. B. das Ziehen, Treten oder Stabilisieren an einem Element oder dessen Nutzung zum Vorwärtskommen) ist nicht erlaubt.

2 TECHNISCHE AUSRÜSTUNG

2.1 Die Kletterwand, Fallschutzmatten, Griffe (einschließlich aller Makros und Volumen), die festen Sicherungshaken und die gesamte technische Ausrüstung, die im Wettkampf verwendet wird - unabhängig davon, ob sie vom Veranstalter, vom Ausrüstungspartner oder von einzelnen Wettkämpfern oder Teams zur Verfügung gestellt wird - müssen den jeweiligen relevanten EN-Standards oder vergleichbaren internationalen Äquivalenten (der „geltenden Norm") entsprechen, außer wenn sie anderweitig durch den DAV spezifiziert wurden.
Unter besonderen Umständen kann der Jury Präsident in Absprache mit dem Event Delegate Ausnahmeregelungen für einzelne Ausrüstungsgegenstände genehmigen.

3 PERSÖNLICHE AUSRÜSTUNG

3.1 Jeder Wettkämpfer ist vollständig und allein für die persönliche Ausrüstung und die Kleidung verantwortlich, die er während des Wettkampfs zu benutzen oder zu tragen beabsichtigt.

3.2 Die Wettkämpfer dürfen keine Geräte oder Ausrüstungsgegenstände benutzen oder tragen, die die Kommunikation mit den Offiziellen auf dem Field of Play

beeinträchtigen könnten, es sei denn, dies ist in den geltenden Wettkampfbestimmungen vorgesehen.

3.3 Die Wettkämpfer müssen bei ihren Versuchen Kletterschuhe und gegebenenfalls einen Klettergurt tragen. Die Wettkämpfer dürfen darüber hinaus folgendes benutzen

A) einen Chalkbag und handelsübliches trockenes oder flüssiges Kletterchalk für ihre Hände.

B) einen Kletterhelm.

3.4 Sofern nicht durch die geltenden Wettkampfbestimmungen erlaubt, ist es den Wettkämpfern untersagt:

A) Substanzen oder Ausrüstungsgegenstände, die den Zustand der Griffe oder der Kletterfläche verändern zu verwenden,[6]

B) Handschuhe oder Knee Pads zu tragen.[7]

[6] Der allgemeine Grundsatz hinter §3.3(A) und §3.4(A) ist, dass die Verwendung einer Substanz durch einen einzelnen Wettkämpfer, sei es in flüssiger oder anderer Form, keine Auswirkungen auf später startende Wettkämpfer haben darf.

Die Verwendung von Substanzen in jeglicher Form, die Wirkstoffe/Zusatzstoffe enthalten, die die Griffigkeit verbessern oder anderweitig die Beschaffenheit eines Griffs verändern können, ist ausdrücklich verboten. Die Übertragung von Chalk Rückständen von den Händen, die beim Klettern üblicherweise vorkommt, gilt nicht als Verstoß gegen diese Regel 3.4.A.

Die Wettkämpfer dürfen vor einem Versuch entweder Trinkwasser oder handelsübliche, nicht fettende feuchtigkeitsspendende Mittel zur Reinigung ihrer Hände verwenden, vorausgesetzt, dass überschüssige Flüssigkeit vor Beginn des Versuchs entfernt wird.

Die Verwendung von Speichel usw. vor oder während eines Versuchs ist verboten. Eine Verunreinigung durch Speichel sollte auf dem Field of Play genauso behandelt werden wie eine Blutverletzung. So sollte z.B. jeder verunreinigte Griff gereinigt werden, ohne dass dem betreffenden Wettkämpfer dafür zusätzliche Zeit gewährt wird.

Bei Verstößen gegen § 3.3 und § 3.4 soll gemäß § 13.1 dieser Regeln eine Sanktion verhängt werden.

[7] Wettkämpfer dürfen elastische Kompressionsbandagen (für Arme/Beine) und/oder kinesiologisches und ähnliches Tape verwenden, wenn dies zur Vorbeugung oder Behandlung von Verletzungen notwendig ist.

4 TECHNICAL OFFICIALS

Jury-Präsident

4.1 Jeder Wettkampf muss von einem Offiziellen geleitet werden, der die volle Befugnis hat, alle Regeln durchzusetzen (der *Jurypräsident*). Der Jurypräsident muss strikte Neutralität und Unabhängigkeit wahren.
Der Jurypräsident soll:

A) unabhängig vom Veranstalter sein,

B) keine familiären, beruflichen oder engen persönlichen Beziehungen zu einem Wettkämpfer oder Teamoffiziellen haben,

C) frei von finanziellen oder anderen Interessen sein, die seine Entscheidungen beeinflussen könnten.

4.2 Der Jurypräsident ist befugt, in Absprache mit dem Chefroutenbauer Entscheidungen über die Sicherheit im Wettkampfbereich zu treffen.
Der Jurypräsident kann:

A) einen Teil des Wettkampfs verzögern, unterbrechen, verschieben oder abbrechen und/oder den Ersatz von Einrichtungen/Ausrüstung verlangen, wenn dies aus Sicherheitsgründen erforderlich ist,

B) anordnen, dass ein Wettkämpfer gestoppt wird, wenn die Fortsetzung des Wettkampfs oder der Versuche ein unangemessenes Risiko für die Sicherheit des Wettkämpfers oder einer anderen Person darstellen würde,

C) Personen, deren Handlungen eine Gefahr für die Sicherheit einer Person darstellen könnten, von ihren Aufgaben entbinden oder entfernen lassen.

4.3 Der Jurypräsident darf unter keinen Umständen Sonderregelungen zugunsten eines einzelnen Wettkämpfers treffen.[8]

> *[8] Nicht stattgegeben werden dürfen Anfragen,*
> *(i) einem Wettkämpfer den Abstieg zum Boden unter Verwendung von Ausrüstungsgegenständen zu gestatten, die nicht dauerhaft Teil der Route/des Boulders sind, z. B. einer Leiter, oder*
> *(ii) andere als die für die Route/den Boulder generell als notwendig erachtete Sicherungsmaßnahmen anzuwenden, z. B. das Vorhängen zusätzlicher Expressschlingen oder das Installieren zusätzlicher Fallschutzmatten.*

Andere Technical Officials

4.4 Andere Technical Officials (DAV-Schiedsrichter, Routen-/Boulderschiedsrichter, Routenbauer) können nach Maßgabe der geltenden Wettkampfbestimmungen ernannt werden. Der Jurypräsident, die DAV-Schiedsrichter und die Routen-/Boulderschiedsrichter sind zusammen die On-field Officials.

4.5 Die On-field Officials haben die Befugnis, Entscheidungen über die Wertung von Versuchen an Routen/Bouldern, die Einstufung eines Vorfalls als technischer Zwischenfall und hinsichtlich Verstößen gegen die Regeln innerhalb des Wettkampfbereichs zu treffen. In den geltenden Wettkampfbestimmungen muss festgelegt werden, wie diese Befugnisse zugeordnet werden.

Sonstiges

4.6 Die Auslegung und Anwendung der Regeln durch die On-field Officials kann nur angefochten werden, wenn die Regeln einen Protest oder einen Einspruch zulassen (§12).

4.7 Die geltenden Wettkampfbestimmungen müssen festlegen, wer einen Technical Official ersetzt, wenn dieser seine Rolle nicht antreten oder fortführen kann.

5 DEFINITION UND ARTEN VON VERSUCHEN

Allgemein

5.1 Ein einzelner Ansatz eines Wettkämpfers, eine Route oder einen Boulder abzuschließen, wird als *Versuch* bezeichnet.
Sobald ein Versuch begonnen hat, wird er als fortlaufend angesehen, bis er als *erfolgreich* oder *nicht erfolgreich* eingestuft wird, je nachdem, was zuerst eintritt.
Diese Regeln legen fest:

- Limits für die Anzahl und Dauer der Versuche (§6),
- wann ein Versuch beginnt (§7),
- wann ein Versuch *erfolgreich* oder *nicht erfolgreich* endet (§8),
- wie die Versuche beurteilt und gewertet werden (§9)

Arten und Grundsätze für Versuche

5.2 Wettkämpfer und Mannschaftsoffizielle dürfen nicht:

A) sich in die Vorbereitungen oder Versuche anderer Wettkämpfer einmischen,[9]

B) Griffe oder Markierungen an einer Route/einem Boulder verändern oder versuchen, sie zu verändern, oder den Zustand einer Route/eines Boulders für später startende Wettkämpfer anderweitig verändern.[10]

[9] Versuche eines Teilnehmers, einem verletzten oder in Not geratenen Teilnehmer zu helfen, gelten nicht als Einmischung.

[10] Die Übertragung von Chalk Rückständen von den Händen, die beim Klettern natürlich vorkommt, gilt nicht als Verstoß gegen diese Regel.

5.3 Klettern ist ein problemlösender Sport, der kreative Bewegungen, räumliches Vorstellungsvermögen und die Fähigkeit, komplexe dreidimensionale Herausforderungen zu lesen und zu interpretieren, erfordert. Diese Fähigkeiten werden am effektivsten getestet, wenn die Versuche *On Sight* durchgeführt werden. Wenn eine Runde als *On Sight* deklariert ist, gilt:

A) Die Wettkämpfer dürfen nicht nach Informationen zur Route/Boulder suchen oder solche annehmen, die über die offiziell zur Verfügung gestellten oder in einer offiziellen Besichtigungszeit (kollektiv oder individuell) gewonnenen Informationen hinausgehen. Es ist verboten, die Versuche anderer Wettkämpfer oder die Arbeit der Routenbauer beim Setzen der Route zu beobachten.[11]

B) Teamoffiziellen und anderen Personen, die mit den Wettkämpfern in Verbindung stehen, ist es untersagt, zu versuchen, den Wettkämpfern zusätzliche Informationen über die Routen/Boulder zu übermitteln.

C) Jeder Versuch, diese Regeln zu umgehen, sei es durch Wettkämpfer, welche sich um Informationen bemühen, oder durch andere, die versuchen, diese zu liefern, wird als schwerwiegender Verstoß gegen diese Regeln betrachtet.

Obwohl nur der erste Versuch eines Wettkämpfers als *On Sight* gewertet werden kann, gelten diese Grundsätze des Fair Play und der Problemlösungsintegrität für jeden Versuch aller Wettkämpfer einer Runde. Diese Regeln sollten in diesem Sinne ausgelegt und angewendet werden.

[11] Die Durchsetzung strikter On Sight Regeln bei Outdoor-Kletterwettkämpfen stellt eine Herausforderung dar. Die Integrität des Einzelnen und der Teams sowie deren Befolgung eines gemeinsamen Ethos sind grundlegend für die Umsetzung des Fairplay-Gedankens.

Wenn die Wettkampfstätte öffentlich zugänglich ist oder von einem öffentlichen Bereich eingesehen werden kann, dürfen die Teilnehmer, von diesen Bereichen aus, die Routen/Boulder ansehen, solange diese geöffnet sind. Dennoch ist folgendes verboten:

- *das Beobachten, Aufzeichnen oder Verwenden von Aufnahmen der Arbeit der Routenbauer.*
- *die Verwendung von Drohnen oder anderen Geräten, um eine nähere oder detaillierte Sicht zu erhalten, die der Öffentlichkeit nicht allgemein zugänglich ist.*

5.4 Wenn eine Runde als *On Sight* deklariert ist:

A) kann vor Beginn der Runde eine gemeinsame Besichtigungsphase durchgeführt werden. Während dieser Zeit können die Wettkämpfer die Routen/Boulder besichtigen und die Startgriffe berühren, dürfen aber keine Bewegungen an den Routen/Bouldern einüben.[12]

B) Ein Wettkämpfer darf Informationen, die er während der gemeinsamen Besichtigungszeit gesammelt hat, nur dann an einen anderen Wettkämpfer weitergeben, wenn bis dahin keiner von beiden die Route bzw. den Boulder versucht hat.

C) Die Teamoffiziellen dürfen den Wettkämpfern keine Informationen über oder im Zusammenhang mit den Routen/Bouldern mitteilen, bevor diese die Runde beendet haben.

[12] Während einer gemeinsamen Beobachtungsphase dürfen die Teilnehmer die Kletterfläche und:

(a) in Lead-Routen: jeden Griff, den sie vom Boden aus erreichen können, und

(b) an Bouldern: nur die markierten Startgriffe und die dazugehörigen Blockergriffe berühren.

Die Wettkämpfer dürfen ein Fernglas benutzen, um Routen/Boulder anzusehen und handschriftliche Notizen oder Skizzen von Routen/Bouldern anfertigen, dürfen aber keine Fotos oder Aufnahmen von Routen/Bouldern machen.

Ein Wettkämpfer darf Informationen über eine Route mit anderen Wettkämpfern austauschen, wenn diese ihre Versuche in einer Runde abgeschlossen haben, z.B. wenn sie sich in einer "Leader Corner" oder ähnlichem befinden.

5.5 Wenn eine Runde als *Flash* deklariert ist:

A) muss vor Beginn der Runde eine Demonstration der Routen/Boulder stattfinden.

B) können die Teamoffiziellen den Wettkämpfern vor, während und nach ihren Versuchen Informationen über die Routen/Boulder geben.

6 ANZAHL UND DAUER DER VERSUCHE

Lead

6.1 Ein Wettkämpfer darf in jeder Runde eines Wettkampfs, an jeder Route einen separaten, gewerteten Versuch unternehmen.
Wenn die Versuche *after-work* gemacht werden sollen, wird den Wettkämpfern eine Trainingsphase vor ihrem gewerteten Versuch gewährt. Diese Trainingsphase kann zeitlich oder hinsichtlich der Versuche begrenzt sein.

6.2 Wenn ein technischer Zwischenfall aufgetreten ist, kann einem Wettkämpfer erlaubt werden, einen Versuch neu zu starten.

6.3 Die zulässige Kletterzeit für jeden Versuch wird in den geltenden Wettkampfbestimmungen festgelegt und sollte 6 Minuten nicht überschreiten.

Speed

6.4 Ein Wettkämpfer darf in jedem geplanten *Race* einen gewerteten Versuch an einer Route unternehmen. Vor dem Beginn der ersten Runde des Wettkampfs kann eine Trainingsphase durchgeführt werden.
Diese Trainingsphase kann zeitlich oder hinsichtlich der Versuche begrenzt sein, wobei keiner der Versuche gewertet wird.

6.5 Wenn ein technischer Zwischenfall aufgetreten ist, wenn ein *Race* nach einem Fehlstart abgebrochen wurde oder wenn die geltenden Wettkampfbestimmungen dies als Tie-Break-Verfahren vorschreiben, können Versuche wiederholt werden (*Re-run*).

6.6 nicht angewendet

Boulder

6.7 Für jede Runde eines Wettkampfs kann für die Wettkämpfer die erlaubte Anzahl von Versuchen an jedem Boulder begrenzt werden, es kann ihm ein Zeitlimit für seine Versuche an jedem oder an allen Bouldern gesetzt werden, oder eine Kombination aus beidem vorgegeben werden.

6.8 Wenn ein technischer Zwischenfall aufgetreten ist, der den Versuch/die Versuche eines Wettkämpfers behindert hat, kann dem Wettkämpfer zusätzliche Zeit oder Versuche gewährt werden.

6.9 Die erlaubte Kletterzeit für Versuche an einem einzelnen Boulder oder für alle Boulder innerhalb einer Runde wird in den geltenden Wettkampfbestimmungen festgelegt. Die erlaubte Kletterzeit kann gemessen werden ab:

A) dem Beginn der Runde,

B) einem definierten Startsignal für jeden zu versuchenden Boulder oder

C) dem Beginn der Versuche des Wettkämpfers an einem Boulder.

7 DER BEGINN EINES VERSUCHS

Lead

7.1 Ein Versuch gilt als begonnen, wenn ein Wettkämpfer den Boden verlässt.[13]

> *[13] Es liegt im Ermessen des Routenschiedsrichters zu entscheiden, ob die Bewegung eines Wettkämpfers eine Positionsänderung vor dem Start oder der tatsächliche Start des Versuchs ist.*

Speed

7.2 Je nachdem, was zuerst eintritt, gilt ein Versuch als gestartet, wenn:
A) das Startsignal ertönt; oder
B) die Kraft auf das Start-Pad unter den Schwellenwert fällt, der zum Auslösen der Zeitmessung erforderlich ist.

7.3 Ein Start wird als ungültig (d.h. als Fehlstart) gewertet, wenn die aufgezeichnete Reaktionszeit eines Wettkämpfers weniger als 0,100s beträgt.

Boulder

7.4 Ein Versuch gilt als gestartet, wenn ein Wettkämpfer den Boden verlässt.[14]

> *[14] Ein Wettkämpfer darf springen, um einen Griff zu bürsten – sofern er hierbei nicht die Kletterfläche benutzt oder andere Griffe berührt hat, wird eine solche Aktion nicht als gewerteter Versuch gezählt.*

7.5 Ein Wettkämpfer muss den Start jedes Versuchs gültig machen, indem er die markierten Startgriffe kontrolliert hält, und eine stabile Position mit beiden Händen und beiden Füßen in der Startposition einnimmt.
Ein Start ist ungültig (Fehlstart), wenn der Wettkämpfer dies nicht erfüllt oder er andere Griffe benutzt, bevor die Startposition korrekt eingenommen wurde.[15]

> *[15] Zur Beurteilung des Starts eines Wettkämpfers muss ein Boulderschiedsrichter bewerten, ob:*
>
> *(a) der Wettkämpfer gezeigt hat, dass er die markierten Startgriffe kontrolliert hält und die Startposition erfolgreich eingenommen hat, und*
>
> *(b) die Bewegung(en) des Wettkämpfers, um die Startposition einzunehmen, getrennt und unabhängig von jeder Bewegung ist, welche von dieser Position aus zum Weiterkommen eingeleitet wird.*

8 DAS ENDE EINES VERSUCHS

8.1 Ein Versuch wird als *nicht erfolgreich* gewertet, wenn die Kletterzeit abgelaufen ist oder der Wettkämpfer vorher:

A) einen Fehlstart begeht,

B) in der Route/dem Boulder stürzt,[16]

C) den Boden berührt,

D) sich einen Vorteil verschafft hat, indem er einen Teil der Kletterfläche oder Griffe, Makros oder Volumen benutzt hat, die gemäß §1.9 und §1.14 als *out of bounds* markiert sind

E) sich einen Vorteil verschafft hat, indem er das Kletterseil/die Sicherung oder andere Sicherungsmittel (einschließlich Expressschlingen oder Bohrhaken), offene Kanten/Enden der Kletterfläche, Schilder auf der Kletterfläche oder (mit den Händen) unbenutzte/unverschlossene T-Nut-Löcher benutzt hat,

F) der Versuch von einem On-field Official auf dem Field of Play gestoppt wurde.

[16] In der Disziplin Speed sollte ein Sturz als eingetreten betrachtet werden, wenn ein Wettkämpfer entweder:

a) Nach einem Rutscher oder aus einem anderen, während des Versuchs aufgetretenen Grund, den Kontakt (mit beiden Händen) zu den Griffen der Route verloren hat und nicht in der Lage ist, sich mittels der vorhandenen Griffe und ohne Hilfe des Autobelay Systems abzufangen.

b) Am Ziel-Pad anschlägt, ohne dabei die Zeitmessung zu stoppen

Wenn ein Wettkämpfer nach einem Rutscher wieder Kontrolle erlangt, ohne gestürzt zu sein, kann er seinen Versuch fortsetzen.

Der Versuch eines Wettkämpfers wird ebenfalls als Sturz gewertet, wenn er aus einem der in §8.1(C), (D) oder (E) genannten Gründe als nicht erfolgreich beurteilt wird.

Ein Wettkämpfer darf während oder nach seinem Versuch Abschnitte der Route trainieren oder einüben, sofern dies gemäß den relevanten Wettkampfbestimmungen zulässig ist. Wiederholtes Trainieren einer Route kann gemäß §13.1 dieser Regeln sanktioniert werden.

Lead

8.2 Ein Versuch im Lead wird auch dann als *nicht erfolgreich* gewertet, wenn ein Wettkämpfer:

A) eine Expressschlinge außerhalb der Reihenfolge einhängt,[17]

B) eine Expressschlinge aushängt, außer um einen *Z-Clip* zu korrigieren,[18]

C) eine Kletterbewegung jenseits der *letzten sicheren Position* in einer Route ausführt.[19]

[17] Wenn sich eine Expressschlinge während eines Versuchs aushängt, wird (sofern sich dies nicht schlüssig widerlegen lässt), davon ausgegangen, dass diese nicht ordnungsgemäß eingehängt war, und der Versuch wird an der letzten Einhängeposition für dieses Expressschlinge als nicht erfolgreich gewertet. Es sei denn, es gibt eindeutige Beweise, dass:

(a) die Expressschlinge ursprünglich richtig eingehängt war und

(b) sie sich durch Faktoren, die außerhalb der Kontrolle des Wettkämpfers liegen, ausgehängt hat.

[18] Eine z-geklippte Expressschlinge wird als nicht eingehängt angesehen, und die Wertung wird gestoppt, wenn der Wettkämpfer die letzte Einhängeposition für diese Expressschlinge erreicht. Die Wertung beginnt wieder an derselben Stelle, wenn der Wettkämpfer den Z-Clip korrigiert hat.

Ein Z-Clip kann korrigiert werden, indem eine der beiden betroffenen Expressschlingen ausgehängt und erneut eingehängt wird.

Gelingt es einem Wettkämpfer nicht, einen Z-Clip zu korrigieren, gilt § 8.2(C), und der Versuch wird als nicht erfolgreich gewertet.

[19] Die letzte sichere Position unterscheidet sich von der letzten Einhängeposition. Erstere definiert eine Position, von der aus ein Weiterklettern unsicher wäre, wenn die entsprechende Expressschlinge nicht eingehängt würde, die zweite die letzte Position, von der aus es möglich ist, eine Expressschlinge einzuhängen. Diese müssen nicht identisch sein:

- *Wenn ein Wettkämpfer die letzte Einhängeposition für eine nicht eingehängte Expressschlinge erreicht, ohne diese einzuhängen, wird die Wertung unterbrochen, während der Versuch weiterläuft (d.h. der Wettkämpfer kann die Situation noch korrigieren).*
  Wenn der Wettkämpfer die Expressschlinge einhängt, bevor er die letzte sichere Position passiert hat, wird die Wertung ab dem Griff fortgesetzt, der als letzte Einhängeposition festgelegt wurde.
- *Wenn ein Wettkämpfer die letzte sichere Position für eine nicht eingehängte Expressschlinge erreicht, wird die Wertung unterbrochen und seine nächste Handlung muss das Einhängen sein. Sobald der Wettkämpfer eine Bewegung zum Passieren der letzten sichere Position macht, ohne zuvor die entsprechende Expressschlinge eingehängt zu haben, wird der Versuch als nicht erfolgreich gewertet.*

Der Jurypräsident muss stets unter gebührender Berücksichtigung seiner Verantwortung für die Sicherheit des Wettkampfs handeln und, wenn dies sicher möglich ist, einen Versuch unterbrechen, sobald eine Fortsetzung des Versuchs unsicher wäre.

8.3 Ein Versuch im Lead wird als *erfolgreich* gewertet, wenn ein Wettkämpfer die letzte Expressschlinge in der Route eingehängt hat.[20]

[20] In der Disziplin Lead wird das Ergebnis des Wettkämpfers als "TOP" gewertet, unabhängig davon, mit welchem Griff er die letzte Expressschlinge eingehängt hat.

Speed

8.4 Ein Versuch im Speed wird als erfolgreich gewertet, wenn der Wettkämpfer die Zeitmessung durch Anschlagen mit der Hand auf das Ziel-Pad anhält.

Boulder

8.5 Ein Versuch in der Disziplin Boulder wird als *erfolgreich* gewertet, wenn ein Wettkämpfer:

A) Eine stehende Position auf dem Boulder eingenommen hat, bevor die erlaubte Kletterzeit abläuft, oder

B) den markierten TOP-Griff mit beiden Händen matched[21] und dabei:

i) eine stabile Position erreicht, bevor die erlaubte Kletterzeit abläuft, und

ii) eine eindeutige und bewusste Kontrolle des markierten TOP-Griffs demonstriert.[22]

[21] Matchen erfordert, dass beide Hände gleichzeitig Kontakt mit dem markierten Zielgriff haben.
Ein Griff gilt nicht als matched, wenn eine Hand über die andere gelegt wird, ohne dass dabei beide den Griff selbst berühren.

[22] Kontrolle des markierten TOP-Griffs gilt als demonstriert, wenn ein Wettkämpfer:

a) den Griff nutzt, um die Bewegung zum Erreichen desselben zu stoppen; und/oder
b) eine stabile Position am TOP-Griff aufrechterhält

Die Fähigkeit, eine für diesen Sport typische Bewegung auszuführen, kann ebenfalls als Kontrolle gewertet werden, vorausgesetzt, der Kletterer behält dabei eine stabile Position bei. Zu den typischen Bewegungen in diesem Zusammenhang gehören:

- *Ausschütteln einer Extremität zur Erholung;*
- *Feiern eines erfolgreichen Durchstiegs.*

Umgekehrt wird es nicht als Kontrolle gewertet, wenn ein Wettkämpfer:

- *den Griff lediglich abklatscht;*
- *nicht in der Lage ist eine stabile Position aufrecht zu erhalten; oder*
- *durch seinen Schwung vom Griff weggezogen wird.*

9 ERMITTLUNG DES ERGEBNISSES EINES VERSUCHS

Lead

9.1 Das Ergebnis eines nicht erfolgreichen Versuchs im Lead ist der letzte mit den Händen kontrolliert gehaltene Griff, mit dem:

A) eine *Establishing-Movement* abgeschlossen,[23] oder

B) ein *Advancing-Movement* durchgeführt wurde.[24]

Wenn ein Griff kontrolliert wird, um eine *Advancing-Movement* auszuführen, erhält das Ergebnis das Postfix "+".

> *[23] Ein Establishing-Movement ist eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen, die darauf abzielen, die Position eines Wettkämpfers in einem Griff zu stabilisieren. Hierbei benutzt der Wettkämpfer den Griff, um seine Position zu korrigieren, umzugreifen oder sein Gewicht zu verlagern, mit dem Ziel Kontrolle über sein Gleichgewicht und Stabilität zu erreichen.*
>
> *Ein Establishing-Movement an einem Griff gilt als erfolgreich, wenn der Wettkämpfer eindeutig zugegriffen hat und in der Lage ist, unter Verwendung dieses Griffs eine Bewegung auszuführen, die seine Position stabilisiert, z. B., indem er sein Gewicht auf diesen Griff verlagert.*
> *Indikatoren dafür, dass ein Wettkämpfer eine Establishing-Movement abgeschlossen hat, sind:*
>
> - *das Stoppen der Bewegung,*
> - *die Fähigkeit, die nachfolgende Hand loszulassen oder neu zu positionieren,*
> - *eine Verlagerung des Körperschwerpunkts und Neupositionierung eines oder beider Füße.*

> *[24] Ein Advancing-Movement ist eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen, die darauf abzielen, den nächsten Griff in einer Sequenz zu erreichen. Um dies zu ermöglichen, versucht der Wettkämpfer diesen Griff mit seiner Hand (Händen) zu erreichen oder zu greifen, wobei er seinen Körper vorwärtsbewegt oder neu positioniert.[31]*
>
> *Eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen wird nicht als Advancing-Movement gewertet, wenn der Körper des Wettkämpfers dabei vom nächsten Griff oder der Kletterfläche weg abfällt.*
> *Indikatoren für eine Advancing-Movement sind:*
>
> *Die zeitgleiche oder aufeinander folgende Bewegung von Hüfte, oder Schultern und der Hand des Wettkämpfers in Richtung des nächsten Griffs in einer Sequenz.*
>
> *Bei Lead Wettkämpfen ist der nächste Griff in einer Sequenz normalerweise der mit der nächsten fortlaufenden Nummer markierte Griff auf dem Wertungstopo. Allerdings kann auch ein höher nummerierter Griff (jenseits der nächsten fortlaufenden Nummer) als nächster Griff in einer Sequenz gewertet werden, wenn ein anderer Wettkämpfer zeigt, dass es möglich ist, die Bewegung bis zu diesem Griff abzuschließen.*

9.2 Das Postfix "+" kann nicht vergeben werden, wenn ein Versuch gemäß §8.2 *nicht erfolgreich* beendet wurde.

9.3 Das Ergebnis eines *erfolgreichen* Versuchs im Lead wird als *Top* und, wenn es die geltenden Wettkampfbestimmungen verlangen, mit der tatsächlichen Kletterzeit erfasst.

Speed

9.4 Das Ergebnis eines *nicht erfolgreichen* Versuchs im Speed wird als Sturz oder Fehlstart gewertet, je nach Ursache.

9.5 Das Ergebnis eines *erfolgreichen* Versuchs im Speed wird als tatsächliche Kletterzeit gewertet.

Boulder

9.6 Das Ergebnis eines *erfolgreichen* Versuchs im Bouldern wird als *Top* zusammen mit der Anzahl der hierzu erforderlichen Versuche aufgezeichnet.

9.7 Wenn das Design eines Boulders markierte Zonengriffe beinhaltet und der Wettkämpfer während eines laufenden Versuchs einen solchen Griff mit seinen Händen kontrolliert hält, um:

A) ein *Establishing-Movement* abzuschliessen,[25] oder

B) ein *Advancing-Movement* abzuschließen, um eine stabile Position an einem Griff zu erreichen, der sich weiter entlang der Routenlinie des Boulders befindet,[26]

wird das Ergebnis des Versuchs um die entsprechende(n) Zone(n) ergänzt.

[25] Ein Establishing-Movement ist eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen, die darauf abzielen, die Position eines Wettkämpfers in einem Griff zu stabilisieren. Hierbei benutzt der Wettkämpfer den Griff, um seine Position zu korrigieren, umzugreifen oder sein Gewicht zu verlagern, mit dem Ziel Kontrolle über sein Gleichgewicht und Stabilität zu erreichen.

Ein Establishing-Movement an einem Griff gilt als erfolgreich, wenn der Wettkämpfer eindeutig zugegriffen hat und in der Lage ist, unter Verwendung dieses Griffs eine Bewegung auszuführen, die seine Position stabilisiert, z. B., indem er sein Gewicht auf diesen Griff verlagert.
Indikatoren dafür, dass ein Wettkämpfer eine Establishing-Movement abgeschlossen hat, sind:

- *das Stoppen der Bewegung,*
- *die Fähigkeit, die hintere Hand loszulassen oder neu zu positionieren,*
- *eine Verlagerung des Körperschwerpunkts und Neupositionierung eines oder beider Füße.*

[26] Ein Advancing-Movement ist eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen, die darauf abzielen, den nächsten Griff in einer Sequenz zu erreichen. Um dies zu ermöglichen, versucht der Wettkämpfer diesen Griff mit seiner Hand (Händen) zu erreichen oder zu greifen, wobei er seinen Körper vorwärtsbewegt oder neu positioniert.[31]

Eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen wird nicht als Advancing-Movement gewertet, wenn der Körper des Wettkämpfers dabei vom nächsten Griff oder der Kletterfläche weg abfällt.
Indikatoren für eine Advancing-Movement sind:

Die zeitgleiche oder aufeinander folgende Bewegung von Hüfte, oder Schultern und der Hand des Wettkämpfers in Richtung des nächsten Griffs in einer Sequenz.

Unter bestimmten Umständen kann ein Wettkämpfer versuchen, einen Zonengriff „en passant" zu benutzen, ohne zu versuchen, sich an diesem selbst zu stabilisieren (z.B. durch einen "Paddle Move"). Wenn der Wettkämpfer die Zone benutzt, um seine Bewegungsrichtung zu ändern und seine Hand oder seinen Körper vorwärtszubewegen, wird seine Bewegung als Vorwärtsbewegung gewertet. Die Zone sollte jedoch nur gewertet werden, wenn die Vorwärtsbewegung erfolgreich abgeschlossen wurde und der Wettkämpfer eine stabile Position erreicht hat.

10 GEZEITETE VERSUCHE

10.1 Nur Zeiten, die in gewerteten Versuchen aufgezeichnet wurden, können für Rekorde, Ergebnisse oder Ranglisten berücksichtigt werden.

11 SPORTLICHE UND ANDERE VORFÄLLE

11.1 Jeder Zwischenfall oder ungewöhnlicher/unvorhergesehener Umstand, der sich auf den Versuch eines Wettkämpfers an einer Route oder einem Boulder auswirkt, wird nach dem Prinzip bewertet, dass ein Wettkämpfer in erster Linie selbst für seine eigenen Handlungen und Entscheidungen verantwortlich ist, wobei anerkannt wird, dass äußere Faktoren einen Versuch behindern oder unterstützen können.

Technische Zwischenfälle

11.2 Die On-field Officials entscheiden, ob ein Zwischenfall oder ein ungewöhnlicher/unvorhergesehener Umstand, der den Versuch eines Wettkämpfers beeinträchtigt, als Technischer Zwischenfall klassifiziert wird. Die On-field Officials beraten sich, wenn nötig, mit dem Chefroutenbauer.

11.3 Wenn ein Wettkämpfer einen Versuch nach einem potenziellen oder bestätigten Technischen Zwischenfall, der seinen Versuch beeinträchtigt hat, fortsetzt, wird der Zwischenfall als durch den Wettkämpfer akzeptiert und für diesen Wettkämpfer als abgeschlossen betrachtet.
Ein Zwischenfall, der einem Wettkämpfer einen Vorteil verschafft hat, kann nicht durch Akzeptieren abgeschlossen werden.

11.4 Wenn ein Technischer Zwischenfall bestätigt wird und nicht abgeschlossen werden kann oder nicht abgeschlossen wird:

A) kann der betreffende Versuch an der Stelle und zum Zeitpunkt des Vorfalls als nicht erfolgreich gewertet werden,

B) kann dem Wettkämpfer erlaubt werden, erneut in der Route/dem Boulder zu starten, sobald die Ursache des Zwischenfalls behoben ist.
Falls erforderlich, wird die erlaubte Kletterzeit zurückgesetzt oder angepasst, um die verlorene Zeit auszugleichen.

C) Das Ergebnis des Versuchs ist das bessere der beiden vor dem Zwischenfall und nach dem Neustart erzielten Ergebnisse.

11.5 Die Verfahren für den Umgang mit technischen Zwischenfällen sollten in den geltenden Wettkampfbestimmungen festgelegt werden.

Blutende Verletzungen

11.6 Wenn sich ein Wettkämpfer eine blutende Verletzung zuzieht, müssen alle kontaminierten Griffe gereinigt und die Wunde gesäubert/verbunden werden. Wenn das Wettkampfformat dem Wettkämpfer erlaubt, mehrere Versuche zu machen oder mehrere Routen/Boulder zu klettern, muss sich der Jurypräsident vergewissern, dass die Wunde angemessen verbunden ist und dass das Risiko einer Blutübertragung minimal ist, bevor er dem Wettkämpfer die Fortsetzung des Wettkampfs erlaubt.[27]

[27] Ein Wettkämpfer mit einer blutenden Verletzung muss die Blutung stillen, bevor er seinen Versuch beginnt oder fortsetzt. Die On-field Officials können einen Versuch abbrechen, wenn ein Wettkämpfer eine blutende Verletzung hat.
Wenn der Wettkämpfer nicht in der Lage ist, die Blutung selbst zu stillen, kann der Jurypräsident entweder das medizinische Team der Veranstaltung oder einen Mannschaftsarzt auffordern, die Wunde zu behandeln.
Wenn Blut auf die Klettergriffe übertragen wurde, müssen die Griffe gereinigt werden, bevor andere Wettkämpfer mit ihren Versuchen beginnen.
Eine blutende Verletzung wird nicht als technischer Zwischenfall gewertet und es wird keine zusätzliche Zeit/Versuche gewährt, es sei denn, die blutende Verletzung ist selbst Folge eines technischen Zwischenfalls.

12 PROTESTE UND EINSPRÜCHE

12.1 Ein Wettkämpfer (oder ein Teamoffizieller, der in seinem Namen handelt) kann einen *Einspruch* einlegen, wenn sein Ergebnis/seine Platzierung in einem Wettkampf beeinträchtigt wird durch:

A) einen Schiedsrichterfehler,

B) einen Fehler bei der Punkteerfassung- oder Zeitnahme,

C) eine Angelegenheit im Zusammenhang mit der Teilnahmeberechtigung oder dem Verhalten eines Wettkämpfers oder Teamoffiziellen.

12.2 Um zulässig zu sein, muss ein Einspruch schriftlich bei der Einspruchsjury eingereicht werden. Er muss:

A) von dem betroffenen Wettkämpfer oder einem Teamoffiziellen, der nach den geltenden Wettkampfbestimmungen einspruchsberechtigt ist (der *Einspruchsführer),*

B) innerhalb der in den geltenden Wettkampfbestimmungen festgelegten Fristen eingereicht werden und

C) den betroffenen Wettkämpfer, den Inhalt des Einspruchs und die Regelgrundlage für den Einspruch angeben.

Wird der Einspruch als unzulässig erklärt, wird das Einspruchsformular zurückgegeben und als *ungültig* gekennzeichnet. Eine Einspruchsgebühr ist nicht zu entrichten.

12.3 Bei der Prüfung eines Einspruchs berücksichtigt die Einspruchsjury den Geist und die Absicht der Regeln sowie die Notwendigkeit, die Integrität des Sports zu wahren.[28]

[28] Bei der Entscheidung über einen Einspruch sollte die Einspruchsjury die folgenden Prinzipien abwägen:

- ***Konsistenz:** Die Entscheidung sollte mit früheren Entscheidungen übereinstimmen.*
- ***Korrektheit:** Die Entscheidung sollte eine genaue Anwendung der Regeln und ihres Geistes widerspiegeln.*
- ***Fairness:** Das starre Festhalten an Präzedenzfällen sollte nicht über der Notwendigkeit stehen, ein faires Ergebnis zu erzielen.*

12.4 Die Einspruchsjury prüft alle Beweise, die nach den geltenden Wettkampfbestimmungen zulässig sind. Wenn diese Beweise:

A) schlüssig sind und den Einspruch unterstützen, wird der Einspruch als *erfolgreich* gewertet und die On-field Entscheidung wird geändert oder der Fehler anderweitig korrigiert.

B) nicht schlüssig sind oder den Einspruch nicht stützen, wird der Einspruch als *nicht erfolgreich* bewertet und die On-field Entscheidung bleibt bestehen.

Alle entschiedenen Einsprüche werden schriftlich bestätigt und dem Einspruchsführer übermittelt.

12.5 Wenn die zulässigen Beweismittel eine Überprüfung des unter Einspruch stehenden Sachverhalts nicht zulassen oder die Einspruchsjury nicht zu einem einstimmigen Ergebnis kommt, bleibt die On-field Entscheidung bestehen und der Einspruch wird als *nicht entschieden* gekennzeichnet.

12.6 Eine Einspruchsgebühr kann nur erhoben werden, wenn ein Einspruch *nicht erfolgreich* bleibt.

12.7 Eine Entscheidung der Einspruchsjury gilt als Urteil zur On-field Entscheidung und kann nicht weiter überprüft oder angefochten werden, es sei denn, dies ist nach der DAV-Disziplinarordnung zulässig.

13 REGELVERSTÖSSE UND FEHLVERHALTEN

Sanktionen

13.1 Bei Verstößen gegen diese Regeln und/oder bei Fehlverhalten können Sanktionen wie folgt verhängt werden:

Verwarnung	*Disqualifikation*
Verstoß gegen diese Regeln ohne tatsächliche oder potenziell schwerwiegende Auswirkungen auf die Fairness oder die Ergebnisse des Wettkampfs.	Verstoß gegen diese Regeln mit tatsächlichen oder potenziell schwerwiegenden Auswirkungen auf die Fairness oder die Ergebnisse des Wettkampfs. Betrachten oder Sammeln von Informationen über eine Route/einen Boulder, die/der *On Sight* versucht werden soll, über das innerhalb dieser Regeln vorgesehen Maß hinaus.
Nichtbeachtung der Anweisungen eines Technical-Official.	
Unsportliches Verhalten geringfügiger Natur. Verwendung von obszönen oder beleidigenden Ausdrücken oder Verhalten von relativ leichter Natur.	Unsportliches Verhalten ernster Natur. Verwendung obszöner oder beleidigender Ausdrücke oder Verhaltensweisen ernster Art. Erhalt von zwei Verwarnungen in einer Veranstaltung.

13.2 Sanktionen können auch bezugnehmend auf Bestimmungen (Codes) verhängt werden, welche den Status von Regeln innerhalb der geltenden Wettkampfbestimmungen haben.

13.3 Das Verhängen einer Sanktion wird durch das Zeigen einer Gelben Karte (für eine Verwarnung) und/oder einer Roten Karte (für eine Disqualifikation) begleitet.[29]

> *[29] Eine mündliche Verwarnung kann bei einem ersten Verstoß in allen Angelegenheiten erteilt werden, in denen eine Verwarnung im Ermessen liegt. Der Jurypräsident hat die Befugnis zu entscheiden, ob ein relevanter Sachverhalt eine Verwarnung oder Disqualifikation rechtfertigt.*

Konsequenzen

13.4 Ein verwarnter Wettkämpfer darf weiter am Wettkampf teilnehmen. Ein Teamoffizieller, der eine Verwarnung erhalten hat, darf den Wettkampfbereich für den Rest des Wettkampfs nicht mehr betreten.

13.5 Ein Wettkämpfer, der disqualifiziert wurde, darf an den folgenden Runden nicht mehr teilnehmen und wird aus der Wertung genommen.[30]

[30] Ein disqualifizierter Wettkämpfer wird im General Ranking und in der letzten Runde, an der er teilgenommen hat oder für die er berechtigt war, teilzunehmen, nicht gerankt. Die Ergebnisse dieser Runde können neu berechnet werden, um dies zu ermöglichen.

13.6 Ein Wettkämpfer, der wegen eines schwerwiegenden Verstoßes in einem Wettkampf disqualifiziert wird, wird für alle Wettkämpfe der Wettkampfveranstaltung disqualifiziert.

Andere Personen

13.7 Der Jurypräsident kann anordnen, dass jede Person, die gegen diese Regeln verstößt oder den Wettkampf stört, entfernt wird und, falls erforderlich, alle Wettkampfaktivitäten unterbrechen, während dies geschieht.

GLOSSAR

1 Die folgenden Begriffe gelten für diese Regeln:

Muss bedeutet eine zwingende Anforderung.

Darf nicht bedeutet ein Verbot.

Soll und **soll nicht** sind Empfehlungen.
Es kann Gründe geben, von einer Empfehlung abzuweichen, aber in solchen Fällen müssen alle Auswirkungen verstanden und sorgfältig abgewogen werden, bevor im speziellen Fall eine abweichende Entscheidung getroffen wird.

Kann und darf bezieht sich auf Entscheidungen mit Ermessensspielraum.

Athlet, **Kletterer** und **Wettkämpfer** werden synonym verwendet**.**

2 Die folgenden Definitionen gelten für diese Regeln:

Advancing-Movement ist eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen, die darauf abzielen, den nächsten Griff in einer Sequenz zu erreichen. Um dies zu ermöglichen, versucht der Wettkämpfer, diesen Griff mit seiner Hand (Händen) zu erreichen oder zu greifen, wobei er seinen Körper vorwärtsbewegt oder neu positioniert.[31]

[31] Eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen wird nicht als Advancing-Movement gewertet, wenn der Körper des Wettkämpfers dabei vom nächsten Griff oder der Kletterfläche weg abfällt.
Indikatoren für ein Advancing-Movement sind:

Die zeitgleiche oder aufeinander folgende Bewegung von Hüfte, oder Schultern und der Hand des Wettkämpfers in Richtung des nächsten Griffs in einer Sequenz.

After-Work bedeutet, dass eine Route/ein Boulder, mit eigener Vorerfahrung bezüglich der Bewegungssequenzen versucht wird. Diese Kenntnisse können von einem Training oder aus früheren Versuchen an der Route/dem Boulder stammen.

Einspruchsberechtigung bedeutet die Berechtigung zur Einlegung eines Einspruchs, entsprechend den Festlegungen der geltenden Wettkampfbestimmungen.

Einspruchsjury bezeichnet die Technical Officials, die, entsprechend der geltenden Wettkampfbestimmungen, für die Entscheidung eines Einspruchs verantwortlich sind.

Establishing-Movement ist eine einzelne oder eine Abfolge von Kletterbewegungen, die darauf abzielen, die Position eines Wettkämpfers in einem Griff zu stabilisieren, wobei der Wettkämpfer den Griff benutzt, um seine Position zu korrigieren, umzugreifen oder sein Gewicht zu verlagern, um Kontrolle über sein Gleichgewicht und Stabilität zu erreichen. [32]

[32] Ein Establishing-Movement an einem Griff gilt als erfolgreich, wenn der Wettkämpfer eindeutig zugegriffen hat und in der Lage ist, unter Verwendung dieses Griffs eine Bewegung auszuführen, die seine Position stabilisiert, z. B., indem er sein Gewicht auf diesen Griff verlagert.
Indikatoren dafür, dass ein Wettkämpfer eine Establishing-Movement abgeschlossen hat, sind:

- *das Stoppen der Bewegung,*
- *die Fähigkeit, die hintere Hand loszulassen oder neu zu positionieren,*
- *eine Verlagerung des Körperschwerpunkts und Neupositionierung eines oder beider Füße.*

Event Seeding bezeichnet die vorläufige Reihenfolge oder Rangliste der Teilnehmer einer Veranstaltung auf Grundlage ihrer bisherigen Leistungen oder anderer festgelegter Kriterien.

Fehlstart hat die in §7.3 und §7.5 beschriebene Bedeutung.

Fixzeit ist eine bestimmte Zeit, zu der ein Ereignis oder eine Aktivität stattfinden soll.

Flash bedeutet, dass eine Route/ein Boulder vom Boden aus, mit Informationen bezüglich der Bewegungssequenzen, aber ohne vorheriges Training/Versuchen geklettert wird.

Invalid Result Mark (IRM) ist eine Markierung oder ein Code, der ein nicht gewertetes oder ungültiges Ergebnis anzeigt. Zu den IRMs gehören Nicht gestartet (**DNS**), Disqualifikation wegen technischer Regelverstöße (**DSQ**) und Disqualifikation wegen unsportlichen Verhaltens (**DQB**).

Kletterzeit bedeutet:

A) Erlaubte Kletterzeit:
Die maximal zulässige Zeit für den Versuch/die Versuche eines Wettkämpfers auf einer beliebigen Route/Boulder (die erlaubte Kletterzeit) oder

B) Tatsächliche Kletterzeit - die abgelaufene Zeit:
i) in Lead und Boulder: vom Beginn des Versuchs/der Versuche eines Wettkämpfers auf einer beliebigen Route/Boulder bis zum Ende des Versuchs/der Versuche, gemäß §7 (Beginn eines Versuchs) und §8 (Ende eines Versuchs) dieser Regeln.
ii) in Speed: vom Startsignal für den jeweiligen Versuch bis zum erfolgreichen Beenden der Route gemäß §8 (Ende eines Versuchs) dieser Regeln.

Kontrolle bedeutet die willentliche Steuerung der Positionierung und Bewegung eines Wettkämpfers durch:

A) Nutzung der Kletterfläche/der Griffe, oder

B) Verlagerung des Körperschwerpunkts.

Letzte mögliche Einhängeposition ist der letzte Griff, von dem aus es:

A) nach Festlegung durch den Chefroutenbauer möglich ist eine bestimmte Expressschlinge einzuhängen, oder

B) einem Wettkämpfer möglich war eine bestimmte Expressschlinge einzuhängen.

Letzte sichere Position ist die Position, die ein Wettkämpfer kontrolliert, aus der er aber noch keine Kletterbewegung:

A) über einen markierten Safety Hold, dessen zugehörige Expressschlinge noch nicht eingehängt wurde, gemacht hat, oder

B) über einen anderen Griff, über den hinaus nach der begründeten Meinung des Jury-Präsidenten oder des DAV-Schiedsrichters ein Weiterbewegen unsicher wäre, gemacht hat.

Not Earlier Than (NET) -Zeit bedeutet die frühestmögliche Zeit für ein Ereignis oder eine Aktivität.

Offizielle Ergebnisse sind die Ergebnisse, die nach Abschluss einer Runde einer Veranstaltung durch einen autorisierten Offiziellen als solche gekennzeichnet veröffentlicht werden.

Offizielle Startliste ist die Liste aller Wettkämpfer, die für den Start einer Runde in einer bestimmten Reihenfolge und/oder Zeit vorgesehen sind, welche in der Liste angegeben ist. Jede offizielle Startliste enthält:

- die Veranstaltung und die Runde,
- die Startreihenfolge und, wenn die Wettkämpfer zu einer bestimmten Zeit starten sollen, die Startzeiten für jeden Wettkämpfer
- den Namen (und ggfs. die DAV-Sektion) jedes Wettkämpfers,
- die Zeit, zu der der Aufwärmbereich geöffnet und/oder geschlossen wird, zu der die gemeinsame Besichtigungsphase sowie den Start of Play,
- den Zeitplan für eventuelle Reinigungspausen

On Sight bedeutet, dass eine Route/ein Boulder vom Boden aus, ohne Informationen bezüglich der Bewegungssequenzen und ohne vorheriges Training/Versuchen geklettert wird.

Provisorische Ergebnisse sind alle Ergebnisse, die während einer laufenden Runde und/oder vor der Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisse für die betreffende Runde veröffentlicht werden.

Reaktionszeit ist die Differenz zwischen dem Zeitpunkt, zu dem ein Versuch als begonnen gilt, und dem Startsignal.

Safety Hold ist ein definierter Griff einer Route, an dem ein Vorbeiklettern ohne Einhängen der zugehörigen Expressschlinge ein erhebliches Sicherheitsrisiko darstellen würde. Ein Safety Hold und die zugehörige Expressschlinge müssen in der Route deutlich gekennzeichnet sein.

Start of Play für die Runde eines Wettkampfs ist der Zeitpunkt, an dem der erste Wettkämpfer der Runde das Field of Play betritt, um seinen (ersten) Versuch oder eine individuelle Besichtigungszeit zu beginnen.

Startsignal bedeutet:

A) Speed: Das Aufleuchten einer Startlampe auf der linken Seite der Route, die den Beginn der erlaubten und tatsächlichen Kletterzeit für jeden Versuch anzeigt, begleitet von einem eindeutigen akustischen Signal, das vom Zeitmesssystem ausgegeben wird.

B) Boulder: Ein eindeutiger Ton, der von einem automatischen Zeitmesssystem ausgegeben wird, um den Beginn der erlaubten Kletterzeit anzuzeigen.

Technischer Zwischenfall bedeutet:

A) ein gebrochener oder loser Griff,

B) eine falsch positionierte Expressschlinge/Karabiner,

C) ein durch die Handlung oder Versäumnis des Sichernden verursachtes Straffseil, das einen Wettkämpfer entweder unterstützt oder behindert,

D) ein kritisches Versagen eines offiziellen Zeitmesssystems[33] oder

E) jeder ungewöhnliche oder unvorhergesehene Umstand, der den Wettkämpfer in eine Situation bringt, deren Rahmenbedingungen sich von denen seiner Konkurrenten unterscheiden und

a) die zu einem wesentlichen Nach- oder Vorteil für den Versuch eines Wettkämpfers führt und
b) nicht das Ergebnis des eigenen Handelns oder Nichthandelns des Wettkämpfers ist.

[33] Ein Ausfall des Zeitmesssystems kann als kritisch angesehen werden, wenn

Lead: (i) die tatsächliche Kletterzeit oder die verbleibende Zeit während des Versuchs eines Wettkämpfers zu Beginn jedes Versuchs angezeigt wird; und (ii) die Zeitanzeige unterbrochen wird oder ausfällt, wenn die verbleibende Zeit weniger als eine Minute beträgt.

Boulder: der Beginn/Ende der erlaubten Kletterzeit nicht gemessen werden kann. Z.B. würde während eines Intervalls im Bouldern eine vorübergehende Unterbrechung des Zeitmesssignals ohne Auswirkung auf die Start-/Stopp-Signale nicht automatisch als Technischer Zwischenfall gewertet.

Wettkampfbereich umfasst die folgenden Bereiche der Wettkampfstätte:

- Bereiche, die für Technical Officials und/oder Ergebnismanagement-Teams vor Ort reserviert sind.
- Bereiche für das Aufwärmen/Abwärmen der Athleten vor und nach dem Klettern und/oder Bereiche, die speziell für die Erholung reserviert sind
- Das Field of Play, Call-Zones sowie alle Bereiche, die dem Transit zwischen diesen und/oder den angrenzenden technischen Bereichen dienen, einschließlich aller Bereiche, die für Teamoffizielle reserviert sind (z. B. „Coaching-Zone")

Zulässige Beweismittel sind Beweismittel, die im Fall eines Einspruchs, entsprechend den Festlegungen in den geltenden Wettkampfbestimmungen, zur Entscheidungsfindung verwendet werden dürfen.

3 Die folgenden, auf die Startreihenfolge bezogenen, Begriffe gelten für diese Regeln:

Absteigende Reihenfolge bedeutet, dass der am besten platzierte Wettkämpfer als Letzter startet.
Wettkämpfer mit gleicher Platzierung/Setzung werden untereinander nach dem Zufallsprinzip geordnet.

Aufsteigende Reihenfolge bedeutet, dass der am besten gesetzte Wettkämpfer zuerst startet.
Wettkämpfer mit identischer Platzierung/Setzung werden untereinander nach dem Zufallsprinzip geordnet.

Versetzte Reihenfolge bedeutet, dass die Startreihenfolge für jede Route (oder jedes Boulder-Set) eine zyklische Verschiebung der Startreihenfolge einer anderen, typischerweise proportional zur Anzahl der Routen ist (z.B. beträgt die zyklische Verschiebung für zwei Routen die halbe Anzahl der Wettkämpfer, abgerundet).

Wettkampfbaum beschreibt die Startreihenfolge für einen Ausscheidungswettkampf für 4, 8 oder 16 Wettkämpfer.
Der allgemeine Grundsatz für die Erstellung des Wettkampfbaums ist, dass die am besten platzierten Wettkämpfer bei sonst gleichen Voraussetzungen im letzten Race der Runde aufeinandertreffen sollen.
Wenn zwei Wettkämpfer die gleiche Platzierung in der Vorrunde haben, wird ihre Position in der ersten Stage durch das Zufallsprinzip bestimmt.

Zufällige Reihenfolge bedeutet, dass die Startreihenfolge jedes Wettkämpfers unabhängig vom Rang oder von Vorrundenergebnissen ist und nach dem Zufallsprinzip verteilt wird.

4 Die folgenden, auf Ranglisten und Ergebnisse bezogenen, Begriffe gelten für diese Regeln:

General Ranking ist die nach jeder abgeschlossenen Runde berechnete Gesamtwertung der Wettkämpfer, die an mindestens einer Runde eines Wettkampfes teilgenommen haben (ausgenommen Wettkämpfer, die während oder nach dem Wettkampf disqualifiziert wurden).
Wurde eine Runde eines Wettkampfs mit mehreren Startgruppen durchgeführt, wird das General Ranking der Wettkämpfer dieser Runde:

A) durch Zusammenführung der Platzierungen der einzelnen Gruppen ermittelt, wobei Wettkämpfer mit identischen Platzierungen in den jeweiligen Gruppen gleichplatziert werden und kann

B) nicht für Count Back Zwecke innerhalb einer der nachfolgenden Runden des Wettkampfs herangezogen werden.

Ranking bezieht sich auf die ordinale Position der Wettkämpfer, die, sofern keine spezielle abweichende Methode spezifiziert wurde, nach der Standard Ranking Methode des Wettkampfs ermittelt wird.

5 Die folgenden, auf die Struktur von Wettkämpfen bezogenen, Begriffe gelten für diese Regeln:

Wettkampf ist ein spezifischer Wettbewerb, der durch eine festgelegte Kombination von Disziplin, Sportklasse, Altersgruppe und Kategorie (d.h. Geschlechtereinteilung) definiert ist.

Runde ist eine Haupt-Unterteilung eines Wettkampfs, für die eine Gruppe von Wettkämpfern qualifiziert ist, z. B. Qualifikations-, Halbfinal- und Finalrunde.

Phase wird im Zusammenhang mit Ranglistenberechnungen und Medaillen/Titeln im Allgemeinen als Synonym für eine Runde verwendet.
So ist die Medaillenphase einer Veranstaltung normalerweise die Finalrunde, kann aber auch eine frühere Runde sein, wenn die Finalrunde nicht stattfinden kann.[34]

[34] Die Begriffe Phase und Runde werden verwendet, um die Organisation einer Runde (ihr Format) von der Berechnung der Ranglisten zu trennen. Wenn zum Beispiel die letzte Runde eines Wettkampfs abgesagt wird, wird die Halbfinalrunde zur Medaillenphase, und in bestimmten Fällen können Tie-Breaks, die normalerweise in einem Halbfinale nicht vorgesehen sind, angewendet werden.

Stage ist eine Unterteilung einer Runde. Z. B. umfasst die letzte Runde eines Speed-Wettkampfs (mindestens) eine Final- und eine Halbfinal-Stage.

Race oder **Heat** ist eine Einheit im Wettkampfablauf innerhalb einer Stage oder Runde, an der in der Regel mehrere Wettkämpfer teilnehmen. Die Begriffe werden bei Speed-Wettkämpfen synonym verwendet.

Parcours ist eine Reihe von Bouldern, die von einer Gruppe von Wettkämpfern versucht werden.
Eine Runde oder Stage beinhaltet in der Regel einen einzigen Parcours, kann aber auch mehrere Parcours umfassen, z. B. wenn die Wettkämpfer in zwei Startgruppen aufgeteilt wurden.

Versuch ist die kleinste Einheit im Wettkampfablauf, die eine einzelne Leistung eines einzelnen Wettkämpfers an einer einzelnen Route/einem einzelnen Boulder beschreibt.

WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

VERSION Nr. 27.1

Oktober 2026

ÜBER DIESE BESTIMMUNGEN

Die DAV-Wettkampfbestimmungen gelten für alle Wettkämpfe, unabhängig von Wettkampfebene oder Format, und legen die grundlegenden Prinzipien fest, die bei allen nationalen Wettkämpfen befolgt werden müssen. Die Wettkampfbestimmungen bilden den Rahmen für Deutsche Meisterschaften und die Deutsche Jugendcupserie und enthalten die für alle Wettkampfebenen relevanten Regeln der Einzeldisziplinen.

ÄNDERUNGEN AN DIESEN BESTIMMUNGEN

Der DAV plant, dieses Reglement in stabiler Form jährlich zu veröffentlichen. Änderungen oder Anpassungen von Regeln, Bestimmungen oder Wettkampfformaten können als unregelmäßige Updates oder, wenn dies kurzfristig nötig ist, über gesonderte Dokumente oder innerhalb der relevanten Wettkampfausschreibungen veröffentlicht werden.

ANMERKUNGEN ZU DIESEN BESTIMMUNGEN

Basis dieser Regeln sind die entsprechenden World-Climbing-Regelwerke. Bei Unklarheiten in Formulierung, Interpretation oder Regellücken ist die World Climbing Vorlage mit zu berücksichtigen.

Die Landesverbände können Elemente dieses Reglements an ihre spezifischen Gegebenheiten anpassen, wenn dies im Abschnitt DAV-WETTKAMPFSTRUKTUR (Bestimmungen für niederrangige Wettkampfebenen) explizit erlaubt ist. Jegliche wesentliche Änderung dieser Bestimmungen bedarf jedoch der vorherigen Genehmigung durch den DAV, um die Konsistenz innerhalb der etablierten Wettkampfstruktur zu wahren.

Alle Wettkämpfe auf nationaler, regionaler und Landesebene, bei denen ein offizieller Titel vergeben wird oder welche zur Weiterqualifizierung herangezogen werden, müssen durch den DAV genehmigt und im offiziellen DAV-Wettkampfkalender aufgeführt werden.

1 ALLGEMEINES UND MELDUNG

1.1 Deutsche Meistertitel werden, in Übereinstimmung mit den Statuten des DAV, jährlich wie folgt vergeben: [1]

A) Deutsche Meisterschaft
Es werden Einzelwettkämpfe zur Deutschen Meisterschaft (DM) in den Disziplinen Lead, Bouldern, Speed und Team Speed (DM-L, DM-B, DM-S, DM-TS) durchgeführt. Die Gewinner bzw. Gewinnerinnen dieser Wettkämpfe sind „Deutscher Meister" bzw. „Deutsche Meisterin" in der jeweiligen Disziplin.

B) Deutsche Jugendmeisterschaft – U21 und U17
Für die Kategorien der U21 und U17 ergeben sich die Titel „Deutscher Jugendmeister" bzw. „Deutsche Jugendmeisterin" aus dem Cup-Ranking der jeweiligen Einzeldisziplinen Lead, Bouldern und Speed der Deutschen Jugendcupserie (DJC).

C) Deutsche Jugendmeisterschaft – U15
Für die Kategorien der U15 ergeben sich die Titel „Deutscher Jugendmeister" bzw. „Deutsche Jugendmeisterin" aus dem Overall-Cup-Ranking der Deutschen Jugendcupserie (DJC) mit den Disziplinen Lead, Bouldern und Speed (DJC-L, DJC-B, DJC-S).

Für die Altersklassenzugehörigkeit ist der Beginn (1. Januar) des Jahres, in dem das betreffende Lebensjahr vollendet wird, maßgebend.

Deutsche Meisterschaft	Senioren	L / B	ab dem 16. Lebensjahr
Deutsche Meisterschaft	Senioren	S / TS	ab dem 15. Lebensjahr
Deutsche Jugendmeisterschaft	U21	L / B / S	17. bis 20. Lebensjahr
Deutsche Jugendmeisterschaft	U17	L / B / S	15. und 16. Lebensjahr
Deutsche Jugendmeisterschaft	U15	Overall	12. bis 14. Lebensjahr

Jede Veranstaltung muss Wettkämpfe für männliche und weibliche Kategorien umfassen.

[1] Die WORLD CLIMBING-Richtlinie zu Geschlechtsidentität und Transsexualität (2018) legt die Grundlage für die Teilnahme von Trans-Personen in beiden Kategorien fest.

1.2 Für Wettkämpfer ohne deutsche Staatsbürgerschaft und mit internationalen Starts für einen ausländischen Verband im Vorjahr gilt bezüglich der Titelvergabe bzw. des Meisterschaftsrankings eine einjährige Sperrfrist. Der Meistertitel fällt in einem solchen Fall an den Bestplatzierten bzw. die Bestplatzierte ohne Sperrfrist.

Es obliegt der Verantwortung der Landesverbände für Wettkämpfe auf regionaler, Landes- oder Sektionsebene analoge oder eigene Bestimmungen festzulegen. Nach Genehmigung durch den DAV müssen diese auf den Webseiten aller jeweils beteiligten Landesverbände veröffentlicht werden.

1.3 Der DAV veröffentlicht vor jedem Wettkampf eine Wettkampfausschreibung, in der der Veranstaltungsort, die Meldefrist und die in § 6 beschriebenen Modalitäten zum Zeitplan des Wettkampfs bestätigt werden. Der Meldeschluss sollte nicht weniger als 4 Tage vor dem ersten Tag des Wettkampfes liegen.

1.4 Die durch den DAV festgelegten Teilnahmequoten und Qualifizierungsbestimmungen für nationale Wettkämpfe werden vor Saisonbeginn festgelegt und auf der Webseite des DAV veröffentlicht.

Jeder DAV-Landesverband ist berechtigt, ein Team gemäß diesen Bestimmungen zu melden, vorausgesetzt, der Verband ist nicht in Verzug bezüglich:

A) einer Vorschrift, die finanzielle Verpflichtungen gegenüber dem DAV regelt,

B) einer Entscheidung oder einer erforderlichen Maßnahme gemäß den DAV-Disziplinarregeln.

Alle Teammitglieder müssen im Besitz einer DAV-Wettkampflizenz sein.

1.5 Spätestens 3 Tage vor einem Wettkampf auf nationaler Ebene soll durch den DAV eine aktuelle Meldeliste veröffentlicht werden.

1.6 Die von einem Landesverband zu zahlenden Meldegebühren werden anhand der Anzahl der zum Meldeschluss angemeldeten Teammitglieder berechnet.[2]

[2] Unter bestimmten Umständen (z. B. im Falle von Verletzungen oder Krankheit), und sofern dies in der Wettkampfausschreibung angegeben ist, kann es den DAV-Landesverbänden gestattet werden, Teammitglieder nach Ablauf der Anmeldefrist, jedoch nicht nach Veröffentlichung der offiziellen Startliste, abzumelden oder zu ersetzen.

2 ANWENDBARE CODES UND VORSCHRIFTEN

2.1 Jede Person, die an einem DAV-Wettkampf teilnimmt, muss alle Regeln und Bestimmungen dieses Nationalen Regelwerks Klettern sowie alle in der jeweiligen Wettkampfausschreibung beschriebenen Anpassungen einhalten.

2.2 Die folgenden Vorschriften haben für die Zwecke dieses Nationalen Regelwerks Klettern ebenfalls den Status von Regeln:

- DAV Anti-Doping-Ordnung
- DAV Gesundheits- und Präventionskonzept
- DAV Präventionskonzept RED-S
- DAV Präventionskonzept sexualisierte Gewalt
- DAV Disziplinarordnung
- DAV Teilnahmebestimmungen
- DAV Bekleidungsbestimmungen

3 SICHERHEIT

Medizinisches Personal - Verletzungen

3.1 Der Jury Präsident hat zu prüfen, dass ausreichend qualifiziertes medizinisches Personal anwesend ist, das im Falle eines Unfalls oder der Verletzung eines Wettkämpfers oder eines Offiziellen zur Verfügung steht.
Das medizinische Personal muss vom Zeitpunkt der Öffnung der Isolationszone oder der Aufwärmwand bis zum Ende des Versuchs des letzten Wettkämpfers einer jeden Runde eines Wettkampfes anwesend sein.

3.2 Wenn der Jury Präsident annimmt, dass der Gesundheitszustand eines Wettkämpfers aus irgendeinem Grund, beispielsweise wegen einer Verletzung oder Krankheit nicht für die Teilnahme am Wettkampf tauglich ist, kann er eine Überprüfung dieses Wettkämpfers durch das medizinische Personal veranlassen. Dieses soll dem Wettkämpfer sowie dem verantwortlichen Teamoffiziellen eine Empfehlung hinsichtlich der weiteren Teilnahme am Wettkampf geben.

Sicherheitspetitionen

3.3 Teamoffizielle können eine Sicherheitspetition einreichen, wenn sie ein ernsthaftes Sicherheitsproblem vermuten. Sicherheitspetitionen müssen schriftlich eingereicht werden und von Teamoffiziellen aus 3 verschiedenen Teams unterzeichnet sein. Stimmt der Jury Präsident dem Vorliegen eines ernsthaften Sicherheitsproblems zu, muss er sich unverzüglich mit dem Problem befassen. Jede Sicherheitspetition und ihre Lösung muss dem DAV mitgeteilt werden.

4 DER WETTKAMPFBEREICH

4.1 Nur die folgenden Personen dürfen den Wettkampfbereich betreten:

- Technische Offizielle,
- Personal des DAV und des Ausrichters,
- Mitarbeiter der Anti-Doping-Agentur,
- Wettkämpfer, die an der laufenden Runde teilnehmen, sowie die registrierten Teamoffiziellen dieser Wettkämpfer,
- andere vom Jury-Präsidenten autorisierte Personen.
  Diese Personen müssen beaufsichtigt werden und dürfen keinen Kletterer ablenken oder stören.

4.2 Ohne ausdrückliche Genehmigung des Jury Präsidenten ist es Teamoffiziellen nicht gestattet das Field of Play, die Call Zones oder die zugehörigen Transitbereiche zu betreten.[4]

[4] Jeder Bereich, der den Teamoffiziellen während einer Runde zur Verfügung steht (z.B. Coaching Zone), gilt als Teil des Wettkampfbereichs.

Der Jury Präsident kann Mitgliedern des medizinischen Personals eines Teams erlauben, eine Call Zone zu betreten, um bei der Behandlung eines verletzten Wettkämpfers zu helfen.

4.3 Wenn in einer Runde eines Wettkampfs Versuche On Sight durchgeführt werden, darf kein Teammitglied ohne Genehmigung des Jury-Präsidenten elektronische Kommunikationsgeräte mit sich führen oder benutzen, während es sich im Wettkampfbereich befindet.[5]

[5] Die Benutzung elektronischer Geräte durch Coaches innerhalb der Coaching Zone ist erlaubt, sofern diese nicht zur Kommunikation mit den Wettkämpfern genutzt werden.

4.4 Es dürfen keine Tiere in die Call Zone oder das Field of Play mitgebracht werden. Ausnahmen wie Blindenführhunde, medizinische Assistenztiere, emotionale Unterstützungstiere oder andere Tiere, die einer besonderen Zertifizierung unterliegen, können durch den Jurypräsidenten genehmigt werden.

5 KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

5.1 Kletterer dürfen persönliche Gegenstände, die für die Vorbereitung unerlässlich sind, mit in die Call Zone nehmen, darunter Gegenstände zur Temperaturregulierung, Schweißregulierung, Ausrüstungswartung oder Flüssigkeitszufuhr.[6] Der Jury Präsident kann diese Erlaubnis entziehen, wenn solche Gegenstände andere Kletterer stören oder behindern.

[6] Alle Flüssigkeiten müssen in verschließbaren, auslaufsicheren Behältern aufbewahrt werden.

5.2 Außer in den Fällen, die in den Anhängen A bis C ausdrücklich erlaubt sind, dürfen die Kletterer keine persönlichen Gegenstände auf das Field of Play mitbringen.

5.3 Die Kletterer müssen in der Call Zone und auf dem Field of Play eine Startnummer auf der Rückseite ihres Oberteils oder ihrer Hose tragen.

6 ZEITPLAN DES WETTKAMPFS

6.1 In der Ausschreibung werden Ort, Datum, Uhrzeit und andere Modalitäten für die Bestätigung der Teilnahme an jedem Einzelwettkampf der Veranstaltung, alle planmäßigen Treffen, der Zeitplan des Wettkampfs und Informationen zu Logistik oder technischen Fragen beschrieben.

Registration - Bestätigung der Teilnahme

6.2 Die Teilnahme aller Teammitglieder muss bis zu dem in der Wettkampfausschreibung angegebenen Termin oder, falls kein Termin angegeben ist, 30 Minuten vor Beginn des Technical Meetings (§6.3), bestätigt werden (Registration). Wettkämpfer, die nicht innerhalb der Frist bestätigt wurden, werden nicht in die offizielle Startliste aufgenommen. Die Bestätigung sollte durch die Anwesenheit von mindestens einem Teamoffiziellen (oder, falls keine solche Person registriert ist, einem Teammitglied) erfolgen.[7]

Wenn in einer Kategorie zum Registrationsschluss weniger als vier (4) Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen registriert sind, findet für diese Kategorie kein Wettkampf statt und es werden keine Meisterschaftspunkte vergeben.

[7] Nur in Ausnahmefällen (z.B. Streiks, Verkehrsbehinderungen) können alternative Bestätigungsmethoden, wie z.B. SMS oder E-Mail an den Event Delegate, akzeptiert werden.

Technical Meeting

6.3 Vor Beginn eines jeden Wettkampfs wird ein *Technical Meeting abgehalten*, um die in der Wettkampfausschreibung enthaltenen Informationen sowie etwaige Aktualisierungen zu erläutern, die Teams über den detaillierten Zeitplan der Veranstaltung zu informieren und spezifische Informationen zur Anwendung/Auslegung der Regeln zu geben.[8]

[8] Das Technical Meeting wird vom Event Delegate geleitet und steht den Vertretern der Teams und/oder Athleten offen, die am betreffenden Wettkampf teilnehmen. Das Technical Meeting ist nicht für die Öffentlichkeit oder Medienvertreter zugänglich.

Zeitplan

6.4 Der Zeitplan für die Veranstaltung muss für jede Runde die folgenden Vorgaben einhalten:

A) Die Öffnungszeit für den Aufwärmbereich sollte nicht später als 90 Minuten vor dem geplanten Start of Play terminiert sein (und niemals später als 60 Minuten),

B) Die Schließzeit für die Isolationszone sollte nicht später als 30 Minuten vor dem geplanten Start of Play terminiert sein.

C) Zwischen dem Ende der Präsentation der Finalisten und dem Wiederbetreten des Field of Play durch den ersten Wettkämpfer zum Start seines Versuchs sollen mindestens 2 Minuten Pause eingehalten werden.

6.5 Wettkämpfe der Jugendkategorien sind so zu gestalten, dass der Veranstaltungsrahmen und die Leistungsanforderungen für die verschiedenen Altersklassen keine physischen Schäden oder psychische Überforderung der Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen erwarten lassen.
Wettkämpfe für Jugendliche sollen bis 20.00 Uhr abgeschlossen sein.

7 STARTLISTEN, ERGEBNISSE, RANGLISTEN UND REKORDE

7.1 Alle Startlisten, Ergebnisse und Ranglisten werden mit Hilfe des DAV-Ergebnisservice erstellt und veröffentlicht.
Sollte der DAV-Ergebnisservice nicht verfügbar sein, kann der Jury Präsident die Verwendung eines Ersatzsystems genehmigen; in diesem Fall bleiben die Ergebnisse des Wettkampfs vorläufig, bis sie mittels des DAV-Ergebnisservice überprüft wurden.

7.2 Alle Startlisten, Ergebnisse und Ranglisten werden den Teamoffiziellen in elektronischer Form zugänglich gemacht oder, wenn dies nicht möglich ist, an einem physischen Official Board veröffentlicht.

Startreihenfolge

7.3 Die Startreihenfolge der Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen wird, wie in den entsprechenden Abschnitten zu den einzelnen Disziplinen beschrieben, ermittelt.

7.4 *nicht belegt*

7.5 Offizielle Startlisten werden wie folgt erstellt:

A) für die Qualifikationsrunde wird nach Meldeschluss und sofern eine Meldung am Wettkampftag ausgeschlossen ist, spätestens am Vortag des Wettkampfs eine provisorische Startliste erstellt.
Gemeldete, jedoch nicht registrierte Wettkämpfer werden nach Registrationsschluss durch einfache Streichung aus der provisorischen Startliste entfernt.

B) für jede andere Runde sofort nach der Veröffentlichung der Ergebnisse und Abschluss jeglicher Einspruchsfristen und -verfahren der vorhergehenden Runde.

Die offiziellen Startlisten sollen online und müssen am Official Board, veröffentlicht werden. Zusätzliche Exemplare können dem Veranstalter, den Teamoffiziellen, dem Moderator und den Medien zur Verfügung gestellt werden.

7.6 Wenn ein Wettkämpfer nach der Veröffentlichung einer offiziellen Startliste zurücktritt oder aus anderen Gründen nicht startberechtigt ist, wird die Liste aktualisiert und mit dem entsprechenden Vermerk für ungültige Ergebnisse (DNS/DSQ/DBQ) versehen.[9]

[9] Die Startreihenfolge sowie alle fixen- oder NET-Zeiten der offiziellen Startliste werden nicht geändert. Es werden keine Ersatz-Wettkämpfer eingefügt oder vorgelassen.

Veranstaltungsergebnisse/Ranglisten

7.7 Die offiziellen Ergebnisse werden so schnell wie möglich nach Abschluss der jeweiligen Runde veröffentlicht. Die offiziellen Ergebnisse werden mit einem Zeitstempel und, falls sie geändert wurden, mit einem Änderungshinweis veröffentlicht. Zusätzliche Kopien können dem Veranstalter, den Teamoffiziellen, dem Moderator und den Medien zur Verfügung gestellt werden.

7.8 Am Ende jeder Veranstaltung wird ein General Result veröffentlicht, das das General Ranking und die Ergebnisse der einzelnen Runden enthält.

Cup-Ranglisten

7.9 *Cup-Ranking* beschreibt das Gesamtranking eines Wettkämpfers in einer bestimmten Disziplin innerhalb einer Cupserie.

Teamwertung bezeichnet die Gesamtwertung eines Landesverbands entweder (a) als Cup-Ranking in einer bestimmten Disziplin oder (b) über alle Disziplinen innerhalb einer Deutschen Meisterschaft.

Die Veröffentlichung von Ranglisten auf regionaler und Landesebene liegt in der Verantwortung der DAV-Landesverbände.

7.10 Zur Berechnung des Cup-Rankings werden am Ende eines jeden hierfür relevanten Wettkampfs (z.B. Deutsche Jugendmeisterschaft), an die jeweils besten 30 Wettkämpfer jeder Kategorie und jeder Disziplin Ranglistenpunkte nach dem folgenden Verfahren vergeben:

Rang	**Punkte**	***Rang***	**Punkte**	***Rang***	**Punkte**
1	100	*11*	31	*21*	10
2	80	*12*	28	*22*	9
3	65	*13*	26	*23*	8
4	55	*14*	24	*24*	7
5	51	*15*	22	*25*	6
6	47	*16*	20	*26*	5
7	43	*17*	18	*27*	4
8	40	*18*	16	*28*	3
9	37	*19*	14	*29*	2
10	34	*20*	12	*30*	1

Bei einem Gleichstand zwischen zwei Wettkämpfern bzw. Wettkämpferinnen innerhalb eines Wettkampfs wird die durchschnittliche Anzahl an Punkten der Plätze, auf denen der Gleichstand besteht (Fractional Ranking), vergeben. Die Punkte werden zu ganzen Zahlen abgerundet.

7.11 Für die Deutsche Jugendmeisterschaft werden Cup-Ranglisten der Deutschen Jugendcup-Serien wie folgt berechnet:

A) Das Cup-Ranking wird in absteigender Reihenfolge durch Addition der Ranglistenpunkte ermittelt, welche ein Wettkämpfer in einer Saison erzielt hat. Das Cup-Ranking der Deutschen Jugendmeisterschaft muss nach jedem Wettkampf einer Cup-Serie veröffentlicht werden.

B) Für die Kategorien der U15 gilt:
Wenn weniger als drei (3) Wettkämpfe in einer der Disziplinen Lead oder Bouldern durchgeführt werden, zählen die fünf besten Resultate eines Wettkämpfers für die Platzierung in der Deutschen Jugendmeisterschaft, wobei jede Disziplin eingebracht werden muss.
Werden jeweils drei (3) oder mehr Wettkämpfe in den Disziplinen Lead oder Bouldern durchgeführt, zählen die zwei besten Resultate eines Wettkämpfers für die Platzierung in der Deutschen Jugendmeisterschaft in der jeweiligen Disziplin. In diesem Fall kann in der Disziplin Speed maximal ein Ergebnis in die Gesamtwertung eingebracht werden.

7.12 Falls nach Beendigung des letzten Wettkampfs einer Cup-Serie zwischen zwei Wettkämpfern ein Punktegleichstand auf den ersten drei Plätzen der Deutschen Jugendmeisterschaft existiert, sind die vom Gleichstand betroffenen Wettkämpfer wie folgt zu behandeln:

A) Man betrachtet die individuellen Platzierungen der betreffenden Wettkämpfer in denjenigen Wettkämpfen, in denen sie direkt gegeneinander angetreten sind und vergleicht die Anzahl der „besseren" Plätze in den Wettkämpfen, an denen sie gemeinsam teilgenommen haben.

B) Besteht der Gleichstand weiterhin, wird die größte Anzahl an besten Ergebnissen beginnend mit der Anzahl an 1. Plätzen, gefolgt von der Anzahl an 2. Plätzen, usw., verglichen.

Teamranking

7.13 Am Ende der Deutschen Jugendcup-Serie wird ein Teamranking berechnet, innerhalb dem die Landesverbände entsprechend der von ihnen erzielten Gesamtpunktzahl in absteigender Reihenfolge platziert sind.
Hierfür werden die Ranglistenpunkte der jeweils zwei bestplatzierten männlichen und weiblichen Wettkämpfer eines Landesverbands nach jedem Einzelwettkampf und über alle Wettkämpfe der Serie addiert.

7.14 Das Teamranking für die Deutschen Meisterschaften, innerhalb dem die Landesverbände entsprechend der von ihnen erzielten Gesamtpunktzahl in absteigender Reihenfolge platziert sind, wird durch Addition der Ranglistenpunkte der jeweils zwei bestplatzierten männlichen und weiblichen Wettkämpfer[10] eines Landesverbands nach jedem Einzelwettkampf und über alle Deutsche Meisterschaften berechnet.

[10] Im Fall von Wettkämpfen, bei denen die Wettkämpfer in Teams gegeneinander antreten (z.B. Speed Relay), werden die jeweils zwei bestplatzierten Teams berücksichtigt.

Rekorde

7.15 Der DAV erfasst den Deutschen Speed-Rekord über 15 Meter für alle in Artikel 1.1 gelisteten Kategorien.
Weiterhin können Speed-Rekorde auf niederrangigeren Wettkampfebenen analog der für deutsche Rekorde geltenden Bestimmungen erfasst werden.

7.16 Deutsche Speed-Rekorde können nur bei gewerteten Versuchen (z.B. nicht während Trainings oder bei abgebrochenen Races) und nur dann erfasst werden, wenn:

A) Kletterwand, Griffe, Zeitmess- und Autobelay-System bezüglich der Anforderungen für einen Deutschen Rekord, durch die WORLD CLIMBING oder den DAV zertifiziert wurden;

B) der Wettkampf im offiziellen WORLD CLIMBING- bzw. DAV-Wettkampfkalender enthalten ist, oder die offizielle Erfassung von Rekorden während dieses Wettkampfs durch den DAV im Vorfeld genehmigt und kommuniziert wurde; und

C) Ein Jury Präsident durch den Veranstalter nominiert wurde, welcher mindestens Inhaber einer DAV Schiedsrichter B-Lizenz (oder höher) sein muss.

8 ZEREMONIEN, MEDAILLEN UND PREISE

Medaillenzeremonien

8.1 Die Siegerehrungen werden so bald wie möglich nach dem Ende jeder Veranstaltung durchgeführt. Ein alternativer Zeitplan bzw. ein spezielles Format der Siegerehrung muss in der Wettkampfausschreibung angegeben werden.

Außer im Falle einer speziellen Genehmigung durch den Event Delegate müssen alle Medaillengewinner eines Wettkampfs, sowie Gewinner eines Deutschen Meistertitels an der Preisverleihungszeremonie teilnehmen.
Verstöße gegen diese Regel sollen mit Disziplinarmaßnahmen belegt werden.

Wettkampf - Trophäen, Medaillen und Preise

8.2 Am Ende eines jeden Wettkampfs sind mindestens die jeweils drei bestplatzierten Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen jeder Kategorie mit den der Wettkampfausschreibung entsprechenden Medaillen/Pokalen und Preisen zu ehren.

8.3 Bei Teamwettkämpfen (z.B. Speed Relay) erhalten alle Teammitglieder (der jeweils drei bestplatzierten Teams), welche in einer Runde eines Wettkampfs gestartet sind, eine Medaille[12]

[12] Im Sinn von §8.3 gilt ein Teammitglied als gestartet, wenn es an mindestens einem Race/einer Runde der Veranstaltung teilnimmt. Beispiel:

A) Ein nationaler Verband meldet drei Athleten A, B und C. A/B nehmen an der Qualifikationsrunde teil, B/C an der Finalrunde. Alle drei Athleten erhalten Medaillen.

Wenn ein Teammitglied in keiner Runde der Veranstaltung startet (z. B. als Ersatzwettkämpfer gemeldet ist und nicht antritt), erhält dieses Teammitglied keine Medaille.

8.4 Im Falle von Gleichplatzierungen werden die entsprechenden Medaillen/Pokale mehrfach vergeben. Bei der Vergabe von Preisgeldern werden diese aufsummiert und zwischen den gleich platzierten Wettkämpfern bzw. Wettkämpferinnen geteilt. Grundsätzlich werden Medaillen/Pokale und Preise nur an bei der Siegerehrung anwesende Athleten bzw. Athletinnen übergeben. Nimmt ein Athlet bzw. eine Athletin nicht an der Siegerehrung teil, werden Medaillen und Pokale nicht nachgereicht. Alle Preise verbleiben dann beim Veranstalter.

Cup Serie - Trophäen, Medaillen und Preise

8.5 Nach Beendigung des letzten Wettkampfs einer Serie sind mindestens die jeweils drei bestplatzierten Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen jeder Kategorie mit den der Wettkampfausschreibung entsprechenden Medaillen/Pokalen und Preisen zu ehren.

8.6 Im Falle von Gleichplatzierungen werden die entsprechenden Medaillen/Pokale mehrfach vergeben. Bei der Vergabe von Preisgeldern werden diese aufsummiert und zwischen den gleich platzierten Wettkämpfern bzw. Wettkämpferinnen geteilt. Grundsätzlich werden Medaillen/Pokale und Preise nur an bei der Siegerehrung anwesende Athleten bzw. Athletinnen übergeben. Nimmt ein Athlet bzw. eine Athletin nicht an der Siegerehrung teil, werden Medaillen und Pokale nicht nachgereicht. Alle Preise verbleiben dann beim Veranstalter.

9 DISZIPLINARVERFAHREN

9.1 Disziplinarstrafen können von den Offiziellen wie folgt verhängt werden:

Verwarnung	*Disqualifikation*
Jurypräsident	Jurypräsident
DAV-Schiedsrichter	

Konsequenzen

9.2 So bald wie möglich nach Vergabe einer Gelben oder Roten Karte muss der Jurypräsident:

A) Dem Trainer/Betreuer oder (wenn dies nicht möglich ist) der betroffenen Person selbst, eine schriftliche Erklärung übergeben, die den Verstoß beschreibt und feststellt, ob der Jurypräsident die Angelegenheit der Disziplinarkommission zur Prüfung weiterer Disziplinarmaßnahmen entsprechend der Regeln weiterleitet.

B) Eine Kopie der schriftlichen Erklärung, zusammen mit einem detaillierten Bericht über den Verstoß gegen die Regeln, jegliche Beweise und jegliche Empfehlungen bezüglich weiterer Sanktionen an den DAV zur Weiterleitung an die DAV-Disziplinarkommission senden.

9.3 Wenn eine Person drei Verwarnungen innerhalb von 12 Monaten erhält, wird ihre DAV-Wettkampflizenz nach dem Wettkampf, bei dem sie die dritte Verwarnung erhalten hat, ausgesetzt. Die Dauer dieser Suspendierung wird von der DAV-Disziplinarkommission festgelegt. Die Teamquote des Landesverbandes ist während dieser Zeit entsprechend um einen Slot reduziert.

Die bei Wettkämpfen auf regionaler und Landesebene vergebenen Gelben Karten werden kumuliert und es gelten dieselben Regelungen analog für die entsprechenden Veranstaltungen der jeweils beteiligten Landesverbände.
Für bei Wettkämpfen auf Sektionsebene vergebenen Gelben Karten gelten diese Regelungen ebenfalls analog. Dokumentation und Kommunikation liegen in diesem Fall in der Verantwortung des jeweils übergeordneten Landesverbands.

Die im Fall eines Berichts an die Disziplinarkommission des DAV folgenden Verfahren sind separat in der Disziplinarordnung des DAV beschrieben.

9.4 Ein Wettkämpfer, der auch als Teamoffizieller registriert ist, wird in Bezug auf alle Disziplinarstrafen und die Kumulierung von Strafen als dieselbe Person betrachtet.

10 EINSPRÜCHE

Einspruchsjury

10.1 Über Einsprüche entscheidet eine Einspruchsjury, bestehend aus dem Jury Präsident und dem Event Delegate.
Wenn sich der Einspruch auf eine relevante Entscheidung eines Mitglieds der Einspruchsjury auf dem Field of Play bezieht, wird dieses durch einen DAV-Schiedsrichter ersetzt.

Einspruchsprozess

10.2 Für die Zwecke dieses Reglements gilt:

Einspruchsberechtigt ist ein für den betreffenden Wettkampf registrierter Teamoffizieller, der einen Wettkämpfer vertritt, der an der aktuellen Runde des Wettkampfs teilnimmt.

Zulässiges Beweismaterial beinhaltet:

- die auf dem entsprechenden Einspruchsformular gemachten Angaben,
- offizielle Videoaufzeichnungen, und
- Aussagen, die von Offiziellen auf dem Field of Play gesammelt wurden.

Offizielle Videoaufzeichnungen sind:

- Videoaufzeichnungen, die mit einem vom Veranstalter zugelassenen Videosystem unter kontrollierten Bedingungen zum Zweck der offiziellen Überprüfung oder Verifizierung der Versuche der Wettkämpfer gemacht wurden.
- Videoaufzeichnungen, aus einem autorisierten Broadcast-Stream.

10.3 Einsprüche, die sich auf die Versuche eines Wettkämpfers in einer Runde beziehen, müssen innerhalb der in den Anhängen A bis C festgelegten Fristen eingereicht werden.

10.4 Einsprüche, die sich auf einen Fehler in den offiziellen Ergebnissen eines Wettkampfs beziehen, müssen für eine Medaillenphase spätestens 2 min, oder für jede andere Runde spätestens 5 min, nach Veröffentlichung eingereicht werden.

11 UNVORHERGESEHENE EREIGNISSE

11.1 Unter besonderen Umständen kann:

1) der Jury Präsident:

a) jede Runde (bzw. jede Phase) eines Wettkampfs unterbrechen und fortsetzen, oder abbrechen und neu starten.

b) entweder die Halbfinal- oder die Finalrunde, bzw. im Fall eines Speed-Finales jede Phase streichen.

2) der Event Delegate den Wettkampf absagen bzw. annullieren. In diesem Fall werden weder Medaillen, Preise oder Ranglistenpunkte vergeben.

Gegen Entscheidungen dieser Art können keine Einsprüche eingelegt werden.

12 TECHNICAL OFFICIALS

12.1 Der Veranstalter ernennt die folgenden Technical Officials:

A) einen Event Delegate,

B) einen Jurypräsidenten,

C) einen Chef-Routenbauer und einen oder mehrere nationale Routenbauer,

D) einen oder mehrere DAV-Schiedsrichter, die als Kategorie-Schiedsrichter fungieren und den Jurypräsidenten ersetzen, falls dieser ausfällt.

12.2 Der Veranstalter beauftragt darüber hinaus:

A) das medizinische Personal der Veranstaltung.

B) ein Team von Routen-/Boulderschiedsrichtern, die im Verhältnis 1:1 für jede Route/Boulder in einer Runde eingeteilt werden und für die Bewertung der Wettkämpfer an dieser Route/Boulder verantwortlich sind.
Jeder Routenschiedsrichter kann von einem zweiten Offiziellen unterstützt werden, der die Kletterzeiten und Ergebnisse aufzeichnet.

C) für jeden Lead- oder Speedwettkampf ein Team von Sichernden.

D) ein Team von Routenbauern, die mit dem vom DAV ernannten Chefroutenbauer zusammenarbeiten.

E) ein Ergebnisdienst-Manager vor Ort, der die Technical Officials des DAV bei der Erstellung und Veröffentlichung der Startlisten und Ergebnisse unterstützt.

ANHANG A – LEAD WETTKÄMPFE

1 ALLGEMEINES

1.1 Leadwettkämpfe finden an eigens dafür vorgesehenen, künstlichen Kletterwänden mit einer Mindestbreite von 3 Metern für jede Route an der Wand statt. Die Höhe der Wand soll nicht weniger als 15 m betragen.

1.2 Die Wettkämpfer klettern Routen von unten gesichert. Während des Versuchs hängen sie dabei das Seil in eine vorgegebene Reihe von Expressschlingen ein.

2 FORMAT

2.1 Leadwettkämpfe werden üblicherweise in 3 Runden durchgeführt:

Tabelle 1 – Event Format (Deutsche Meisterschaft Lead):

	Routen	*Format*	*Kletterzeit*	*Startreihenfolge*	*Quote*
Qualifikation	2	Flash	6 min	Zufällig, versetzt	
Semifinale	1	On Sight	6 min	Rang, absteigend	24
Finale	1	On Sight	6 min	Rang, absteigend	8

Bei der Startreihenfolge „Zufällig, versetzt" ist im Fall von zwei Qualifikationsrouten die Startreihenfolge für die zweite Qualifikationsroute um die halbe Anzahl der Starter (abgerundet) versetzt. [13]

[13] Wenn beispielsweise 20 oder 21 Wettkämpfer am Start sind, erfolgt die Verschiebung nach dem 10. Platz, und der Wettkämpfer, welcher als 11. in Route 1 starten soll, startet als 1. In Route 2.

2.2 Im Deutschen Jugendcup Lead entfällt die Halbfinalrunde.
Die Quote der Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen, die sich für die Finalrunde qualifizieren, beträgt 10 je Kategorie. Bei Kategorien mit weniger als 20 Startern zum Registrationsschluss reduziert sich diese Quote auf 6:

Tabelle 2 – Event Format (Deutscher Jugendcup Lead):

	Routen	*Format*	*Kletterzeit*	*Startreihenfolge*	*Quote*
Qualifikation	2	Flash	6 min	Zufällig, versetzt	
Finale	1	On Sight	6 min	Rang, absteigend	6 / 10

2.3 Die Quote für jede Runde wird durch die bestplatzierten Wettkämpfer der vorangegangenen Runde aufgefüllt, einschließlich der Wettkämpfer, die in der letzten Qualifikationsposition gleichplatziert sind.

3 SICHERHEIT

3.1 Der Jury Präsident, der DAV-Schiedsrichter und der Chefroutenbauer inspizieren jede Route vor dem Start jeder Runde, um zu entscheiden, ob die Festlegung von Sicherheitsgriffen erforderlich ist.

3.2 Der Jury Präsident kann anordnen, dass das Kletterseil in eine oder mehrere Expressschlingen voreingehängt wird und/oder ein "Spotter" eingesetzt wird, um den unteren Teil einer Route zusätzlich zu sichern.[16]

> *[16] Nach Möglichkeit, sollte die Routenführung derartige Vorkehrungen unnötig machen. In jedem Fall können solche Vorkehrungen nur für alle oder für keinen Wettkämpfer getroffen werden. Der Jury Präsident darf keine Anträge auf zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen von oder im Namen einzelner Wettkämpfer berücksichtigen.*

3.3 Das Kletterseil wird vom Boden aus von einem Sichernden pro Seil bedient.[17]

> *[17] Für die Verwendung in Leadwettkämpfen sind manuelle Sicherungsgeräte zu bevorzugen.*

4 WETTKAMPFABLAUF

Allgemein

4.1 Die Wettkämpfer müssen sich, bis zum Ende der in der offiziellen Startliste für die jeweilige Runde angegebenen Zeit, in der Isolationszone einfinden. Wettkämpfer, die zu diesem Zeitpunkt nicht in der Isolationszone anwesend sind, sind nicht startberechtigt und werden als DNS gewertet.

4.2 Wenn eine Route On Sight versucht wird, müssen die Wettkämpfer nach der veröffentlichten Schließzeit in der Isolationszone bleiben, bis sie zur Besichtigung, Präsentation oder zum Klettern aufgerufen werden. Wettkämpfer, die die Isolationszone ohne Erlaubnis verlassen, sind nicht startberechtigt und werden als DNS gewertet.

4.3 Bei mehr als 22 Startern wird die Route in gleichmäßigen Abständen gereinigt. Das Intervall sollte nicht mehr als 20 und darf nicht mehr als 22 Wettkämpfer umfassen. Die Reinigungsintervalle werden in der offiziellen Startliste vermerkt.

4.4 Jeder Wettkämpfer muss in der Reihenfolge starten, die in der offiziellen Startliste angegeben ist.
Umfasst eine Runde mehr als eine Route, hat jeder Wettkämpfer Anspruch auf einen zeitlichen Abstand von mindestens 50 Minuten zwischen dem Abschluss seines Versuchs auf einer Route und dem Beginn seines Versuchs auf der nächsten Route.

4.5 Finden aufeinanderfolgende Runden eines Wettkampfs am selben Tag statt, muss zwischen der Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisse einer Runde und dem Start of Play der nächsten Runde ein Zeitabstand von mindestens 1 Stunde liegen.

4.6 Der Finalrunde sollte eine Präsentation der Finalisten vorausgehen.

Routendemonstration / Besichtigung

4.7 Wenn eine Route im *Flash Format* zu klettern ist, wird mindestens 60 Minuten vor dem geplanten Start of Play eine Routendemonstration angeboten. Entweder wird diese als Videoaufzeichnung zum individuellen Herunterladen bzw. Streaming zur Verfügung gestellt (optimalerweise am Vorabend des Wettkampfes, alternativ als kontinuierliche Wiedergabe im Aufwärmbereich), oder, wenn eine Videoaufzeichnung nicht möglich ist, als Live-Demonstration durchgeführt.[18]

[18] Bei der Entscheidung, welche Methode der Videoübertragung angemessen ist, muss der Jury Präsident die Verfügbarkeit von WiFi- Verbindungen und die Zugänglichkeit von Video-Hosting-Diensten berücksichtigen.

4.8 Wenn eine Route *On Sight* zu klettern ist, wird eine 6-minütige gemeinsame Besichtigung durchgeführt. Die Teamoffiziellen dürfen nicht an der gemeinsamen Besichtigung teilnehmen. Die Wettkämpfer dürfen vor dem Betreten der Isolationszone eine begrenzte Besichtigung der Route von öffentlich zugänglichen Bereichen aus vornehmen.[19]

[19] Grundsätzlich stellt die Durchsetzung der strengen Vorschriften für Kletterwettkämpfe vor Ort eine Herausforderung dar. Die Integrität von Einzelpersonen und Teams sowie deren Befolgung eines gemeinsamen Ethos sind von grundlegender Bedeutung für die Umsetzung des Fairplay-Gedankens.

Wenn die Wettkampfstätte öffentlich zugänglich ist oder von einem öffentlichen Bereich aus eingesehen werden kann, dürfen die Wettkämpfer von diesen Bereichen aus Routen/Boulder besichtigen, solange sie geöffnet sind. Verboten ist:

- das Betreten von nicht öffentlich zugänglichen Teilen der Wettkampfstätte oder anderer, nicht öffentlicher Bereiche.

- das Beobachten, Aufzeichnen oder Verwenden von Aufnahmen der Arbeit der Routenbauer.

- die Verwendung von Drohnen oder anderen Geräten, um eine nähere oder detaillierte Sicht zu erhalten, die der Öffentlichkeit nicht allgemein zugänglich ist.

4.9 Nicht belegt

Organisation der Versuche

4.10 Jeder Wettkämpfer meldet sich in der Call Zone für die letzten Vorbereitungen vor seinem Versuch in der Reihenfolge, die in der offiziellen Startliste für die Route angegeben ist. Ein Wettkämpfer, der sich zum entsprechenden Zeitpunkt nicht in der Call Zone einfindet, ist nicht zum Klettern berechtigt und wird auf der Route als DNS markiert.[20]

> *[20] Der Jury Präsident kann einem Wettkämpfer, der sich zum betreffenden Zeitpunkt nicht in der Call Zone befindet, erlauben zu klettern, wenn seine Abwesenheit auf Faktoren zurückzuführen ist, die außerhalb des Einflussbereichs dieses Wettkämpfers liegen*

4.11 Bevor ein Wettkämpfer das Field of Play betritt und/oder seinen Versuch startet, muss der Sichernde sicherstellen, dass:

- das Kletterseil so vorbereitet ist, dass es keinen Krangel oder Knoten aufweist,
- der Klettergurt des Wettkämpfers ordnungsgemäß geschlossen ist und
- das Seil sicher mit dem Klettergurt des Wettkämpfers durch einen Achterknoten mit zusätzlichem Sicherungsknoten verbunden ist.

4.12 Beim Betreten des Field of Play hat jeder Wettkämpfer 40 Sekunden Zeit, um die Route zu besichtigen und letzte Vorbereitungen zu treffen, bevor er in die Route einsteigt.

4.13 Der Sichernde muss sicherstellen, dass der Wettkämpfer in keiner Weise durch ein zu straffes oder zu lockeres Seil behindert wird, dass jeder Sturz auf dynamische und sichere Weise gestoppt wird und dass der Wettkämpfer am Ende seines Versuchs sicher abgelassen wird.

5 WERTUNG

5.1 Ein Wertungstopo wird vom Chefroutenbauer in Absprache mit den On-field Officials vor dem Start jeder Runde erstellt. Die relevanten Griffe und zugehörigen Werte werden auf diesem Topo vermerkt, das nach dem Start of Play nicht mehr verändert oder ergänzt werden darf. Nur Griffe, die mit den Händen genutzt werden, werden für die Wertung berücksichtigt.
Das Wertungstopo:

A) kann nach Schließung der Isolationszone veröffentlicht werden,[21]

B) sollte nach dem Ende einer kollektiven Besichtigungszeit und/oder vor dem Start of Play den Teamoffiziellen mit Einspruchsberechtigung zur Verfügung gestellt werden.

[21] *Der Event Delegate kann die Freigabe des Wertungstopos an die Medien vor diesem Zeitpunkt genehmigen, wenn geeignete Diskretionsregelungen vereinbart wurden.*

6 ZEITMESSUNG

6.1 Die tatsächlichen Kletterzeiten werden von den Technical Officials aufgezeichnet und gegebenenfalls anhand der offiziellen Videoaufzeichnungen überprüft.

7 RANKING

Allgemein

7.1 Die Wettkämpfer werden für jede einzelne Route in der folgenden Reihenfolge gewertet:

A) Erstens: alle Wettkämpfer, die einen erfolgreichen Versuch unternommen haben, und

B) Zweitens: alle Wettkämpfer, die einen erfolglosen Versuch unternommen haben, in absteigender Reihenfolge ihrer Wertung an der Route.

Qualifikation

7.2 Wettkämpfer, die in einer Runde nicht mindestens in einer Route gestartet sind, werden nicht gewertet und in der Runde als DNS markiert. Wettkämpfer, die in einer Runde mindestens in einer Route gestartet sind, werden auf jeder Route in aufsteigender Reihenfolge der Qualifikationspunkte, die ihnen zuerkannt wurden, gereiht (d.h. ein geringerer Wert ist besser)
Die Qualifikationspunkte werden nach der folgenden Formel berechnet:

$$QP = \sqrt[n]{\prod_{r=1}^{n} Pr}$$

wobei:

QP = Qualifikationspunkte, gerundet auf 3 Dezimalstellen.[22]

Pr = das *Fractional Ranking* des Wettkämpfers auf der Route "r".[23]

n = die Anzahl der Routen

[22] *Die in den Official Results angegebenen Punktewerte werden auf 3 Dezimalstellen gerundet.*

[23] Ein Wettkämpfer, der nur auf einer Route ein Ergebnis hat, wird auf der anderen Route gleichrangig als Letzter gewertet.

Semifinale / Finale

7.3 Wettkämpfer, die in einer Runde nicht gestartet sind, werden nicht gewertet und in der Runde als DNS markiert. Die Wettkämpfer, die in der Runde starten, werden nach §7.1 gerankt. Wertungsgleichstände werden wie folgt sukzessive aufgelöst:

A) Durch count-back zum General Ranking nach der vorangegangenen Runde.

B) In der planmäßigen *Medaillenphase*, werden nach count-back weiterhin auf den Podiumsrängen bestehende Gleichplatzierungen anhand der tatsächlichen Kletterzeiten aufgelöst, wobei niedrigere Zeiten besser sind.[24/25]

[24] Für die Zwecke von §7.3(B) wird die tatsächliche Kletterzeit auf die nächste Sekunde abgerundet gemessen. Der Zeitpunkt, zu dem ein Versuch endet, wird gemessen, wenn:

A) bei einem erfolgreichen Versuch der letzte Karabiner der Route erfolgreich eingehängt wird, d. h., wenn sich der Schnapper geschlossen hat.

B) bei einem erfolglosen Versuch der Kletterer stürzt oder der Versuch aus anderen Gründen als erfolglos gewertet wird.

[25] Für die Zwecke von §7.3 bezeichnet die geplante Medaillenphase die letzte Runde einer Veranstaltung im ursprünglichen oder einem überarbeiteten Zeitplan vor Beginn dieser Runde. Zum Beispiel DM-Lead:

A) Wenn die Finalrunde vor Beginn der Halbfinalrunde abgesagt wird, wird die Halbfinalrunde zur geplanten Medaillenphase, und die Kletterzeit wird als Rückrechnungsfaktor verwendet.

B) Wenn die Finalrunde nach Beginn der Halbfinalrunde abgesagt wird, bleibt die Endrunde die geplante Medaillenphase und die Kletterzeit wird nicht als Rückrechnungsfaktor in der Halbfinalrunde verwendet, d.h. die Ergebnisse der Halbfinalrunde werden nicht neu berechnet oder neu festgelegt.

8 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE

8.1 Wenn ein Wettkämpfer, ein Teamoffizieller, ein Sicherer, ein Routenbauer oder ein On-field Official der Meinung ist, dass ein Ereignis eingetreten ist, das einen Technischen Zwischenfall darstellen (oder verursachen) könnte, muss er dies unverzüglich einem DAV-Schiedsrichter melden. Der DAV-Schiedsrichter entscheidet, ob ein Technischer Zwischenfall zu bestätigen ist.
Sobald der planmäßig nächste Wettkämpfer in der betroffenen Route gestartet ist, kann kein potenzieller Technischer Zwischenfall mehr reklamiert werden.[26]

> *[26] Eine Entscheidung bezüglich eines Zwischenfalls während eines Versuchs kann während oder nach dem Versuch getroffen werden. Die Offiziellen auf dem Field of Play müssen abwägen, ob die Fortsetzung oder der Abbruch eines laufenden Versuchs die geringste Störung des Wettkampfs und/oder die geringste Beeinträchtigung des Wettkämpfers zur Folge haben würde.*

8.2 Wenn ein Wettkämpfer gestürzt ist oder sein Versuch als direkte Folge eines potenziellen oder bestätigten technischen Zwischenfalls als erfolglos gewertet wurde,

A) wird er bis zum Abschluss der Prüfung und/oder der Behebung des technischen Zwischenfalls, bzw. für die Dauer der Erholungszeit, in einem separaten Bereich mit Zugang zu den Aufwärmmöglichkeiten bereitgehalten. Der Wettkämpfer darf während dieser Zeit nur mit den Officials des Wettkampfs kommunizieren. Wenn der betroffene Wettkämpfer diesen Bereich ohne Erlaubnis verlässt, wird der Technische Zwischenfall abgeschlossen und es werden keine weiteren Versuche zugelassen; und

B) legt der Jury Präsident eine Erholungszeit fest, die für jeden vor dem Technischen Zwischenfall gewerteten Griff mit 1 Minute berechnet wird und maximal 20 Minuten beträgt.
Der Jury Präsident wird einen Neustart für den betroffenen Wettkämpfer terminieren, der so schnell wie möglich nach dieser Erholungszeit erfolgen soll. Der betroffene Wettkämpfer und alle anderen Wettkämpfer, die noch klettern müssen, müssen über diese Entscheidung informiert werden.

8.3 Ein Neustart wird abgesagt, wenn der neu gestartete Versuch keinen Einfluss auf die Platzierung des Wettkämpfers am Ende der Runde haben kann.

8.4 Bei einem Neustart wird das bessere Ergebnis aus dem ursprünglichen und dem neu gestarteten Versuch gewertet.

9 EINSPRÜCHE

9.1 Ein Einspruch gegen den Abbruch eines Versuchs eines Wettkämpfers muss eingelegt werden, bevor der nächste Wettkämpfer seinen Versuch begonnen hat. Die Absicht, einen Einspruch gemäß diesem Absatz einzulegen, kann mündlich mitgeteilt werden. Dem Einspruchsführer wird daraufhin eine Frist von bis zu 5 Minuten eingeräumt, um einen schriftlichen Einspruch einzureichen.[27]
Der betroffene Wettkämpfer wird wie in §8.2 beschrieben behandelt, bis der Einspruch geklärt ist.

> *[27] Wenn eine mündliche Einspruchsanmeldung erfolgt, registriert die Einspruchsjury den Einspruch. Die Einspruchsjury kann mit der Prüfung zulässiger Beweise beginnen, darf aber erst dann über die Bewertung des Einspruchs entscheiden, wenn eine schriftliche Fassung eingegangen ist.*

9.2 Ein Einspruch, der sich auf die Wertung oder das Ranking eines Wettkämpfers bezieht, muss schriftlich innerhalb folgender Fristen eingereicht werden:

A) in der *Medaillenphase* eines Wettkampfes 2 Minuten nach der Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisse.

B) in jeder anderen Runde: innerhalb von 5 Minuten nach der Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisse.

ANHANG B – INDIVIDUAL SPEED WETTKÄMPFE

1 ALLGEMEINES

1.1 Individual Speed-Wettkämpfe finden an künstlichen Kletterwänden statt, die gemäß den in den WORLD CLIMBING Speed Licence Rules (Speed Walls) festgelegten Spezifikationen entworfen und gebaut wurden und über 2 oder 4 parallele Routen bzw. Lanes verfügen.

1.2 Die Wettkämpfer klettern so schnell wie möglich, von oben mit einem Auto-Belay System gesichert. Die Lanes werden von links nach rechts mit A und B (Speed2) oder A, B, C, D (Speed 4) bezeichnet.

2 FORMAT

Allgemein

2.1 Individual Speed-Wettkämpfe werden wie folgt in 2 Runden ausgetragen:

Tabelle 1 – Event Format:

	Routen	*Format*	*Startreihenfolge*	*Quote*
Qualifikation	*2/4*	*After-Work*	*Zufällig, versetzt*	
Finale	*2/4*	*After-Work*	*Wettkampfbaum*	*32 / 16 / 8 / 4*

2.2 In der Qualifikationsrunde kann jeder Wettkämpfer je einen Versuch auf jeder Lane in zufällig/versetzter Reihenfolge absolvieren. [29/30]

[29] Speed 2:
Die Startreihenfolge für Bahn A wird nach dem Zufallsprinzip festgelegt. Die Startreihenfolge für Bahn B erfolgt nach einer versetzten Reihenfolge mit einer Verschiebung um die Hälfte der Anzahl der Starter (abgerundet). Wenn beispielsweise 16 oder 17 Wettkämpfer am Start sind, erfolgt die Verschiebung nach dem 8. Wettkämpfer, und der Wettkämpfer, welcher als 9. auf Bahn A starten soll, startet als 1. auf Bahn B.

[30] Speed 4:
Die Startreihenfolge für Bahn A wird nach dem Zufallsprinzip festgelegt. Die Startreihenfolge für die Bahnen B, C und D erfolgt nach einer versetzten Reihenfolge mit einer Verschiebung um ein Viertel der Anzahl der Starter (abgerundet). Wenn beispielsweise 16 Wettkämpfer am Start sind, startet der Wettkämpfer, der als Erster auf Bahn A starten soll, als Fünfter auf Bahn B, als Neunter auf Bahn C und als Dreizehnter auf Bahn D.

2.3 Die Quote für die Finalrunde wird aus der Anzahl der Wettkämpfer, die die Qualifikation mit einem gültigen Ergebnis abgeschlossen haben, ermittelt:[31]

A) Für 4-7 Wettkämpfer beträgt die Quote 4.

B) Für 8-15 Wettkämpfer beträgt die Quote 8.

C) Für 16 oder mehr Wettkämpfer beträgt die Quote 16.

D) Nur bei Speed 4: für 32 oder mehr Wettkämpfer beträgt die Quote 32.

[31] Unter Ausschluss aller Wettkämpfer, für die in dieser Runde eine Invalid Result Mark IRM erfasst wurde (DNS, DSQ, DQB).

2.4 Wenn die Quote für die Finalrunde aufgrund von Gleichständen überschritten wird, wird ein zusätzliches Race, oder eine Serie von zusätzlichen Races zur Auflösung der Gleichstände durchgeführt.[32]
Diese Races werden nicht als Wertungsversuche berücksichtigt, und es werden keine offiziellen Rekorde aufgezeichnet. [33]

[32] Beispiel:
Wenn die Anzahl der gleichplatzierten Wettkämpfer zwei (Speed 2) oder bis zu vier (Speed 4) beträgt, treten die gleichplatzierten Wettkämpfer in einem Kopf-an-Kopf-Rennen gegeneinander an, wobei die Bahnen nach dem Zufallsprinzip zugeteilt werden.
Wenn die Anzahl der gleichplatzierten Wettkämpfer diese Zahl überschreitet, absolvieren die gleichplatzierten Wettkämpfer jeweils einen Lauf auf Bahn A (Speed 2) oder C (Speed 4). Der/die Wettkämpfer mit der besten Leistung in diesen Läufen ziehen in die Finalrunde ein, um die verbleibenden Plätze zu besetzen.

[33] Die aufgezeichneten Zeiten werden nicht in den Official Results erfasst und es ist können keine offiziellen Rekorde erzielt werden.

Speed 2

2.5 Die Finalrunde eines Speed 2 Wettkampfs wird als Ausscheidungswettkampf ausgetragen, bei dem der Sieger jedes Races in die nächste Phase des Wettkampfs aufsteigt.[36]
Nach der Halbfinal-Phase kämpfen die Verlierer beider Races um die Plätze 3 und 4 *(kleines Finale)* und die Sieger um die Plätze 1 und 2 *(großes Finale).*

[34] Speed 2: Die Wettkampfbäume für 16 und 8 Starter sind in den Abbildungen 1 und 2 zu diesem Anhang dargestellt.

Speed 4

2.6 Die Finalrunde eines Speed 4 Wettkampfs wird als modifizierter Ausscheidungswettkampf ausgetragen, bei dem in jedem Race die beiden Wettkämpfer mit dem besten Ergebnis in die nächste Phase des Wettkampfs aufsteigen.[35]

> *[35] Speed 4: Die Wettkampfbäume für 16 und 32 Starter sind in den Abbildungen 3 und 4 zu diesem Anhang dargestellt.*

3 SICHERHEIT

3.1 Jeder Lane wird ein Sicherer zugewiesen, der zwischen den Versuchen für den sicheren Wechsel des Auto-Belay zwischen den Wettkämpfern sorgt.

4 WETTKAMPFABLAUF

Allgemein

4.1 Vor der Qualifikationsrunde eines Individual Speed Wettkampfs wird mindestens ein Training[36] organisiert. Die Zeit und Organisationsform für dieses Training sollte in der Wettkampfausschreibung festgelegt und/oder im Technical Meeting bekannt gegeben werden.[37]

[36] *Ein Training ist ein offiziell festgelegter Zeitraum vor Beginn einer Wettkampfrunde, in dem die Wettkämpfer zu Vorbereitungszwecken die Wettkampf-Speedroute unter kontrollierten Bedingungen klettern dürfen.*
Bei mehreren Einzelwettkämpfen innerhalb einer Wettkampfveranstaltung ist die Organisation eines einzigen Trainings hinreichend.

Trainings im Qualifikationsformat werden analog einer Qualifikationsrunde organisiert und unter wettkampfähnlichen Bedingungen durchgeführt.

Jedes Training muss eine Demonstration des Fehlstartsignals umfassen und es muss dieselbe Zeitmessausrüstung verwendet werden, die auch für die Wertung der Versuche verwendet wird, es sei denn, dies ist aufgrund technischer oder betrieblicher Einschränkungen nicht möglich. Wenn dies trotz angemessener Bemühungen, solche Systeme bereitzustellen oder wiederherzustellen, nicht möglich ist, kann das Training dennoch durchgeführt werden, sofern die Athleten im Voraus darüber informiert werden.

Ein Training wird nicht wiederholt, wenn ein Ausrüstungsgegenstand als defekt befunden oder vermutet und ausgetauscht oder ersetzt wird oder wenn die Route angepasst wird, weil während der Einheit ein Problem festgestellt wurde.

Die während des Trainings erzielten Zeiten haben keine Relevanz für Wettkampf oder Wertung.

[37] *Speed 2: Trainings werden in der Regel im Qualifikationsformat organisiert und finden unmittelbar vor der Qualifikationsrunde statt. Alternative Regelungen (sowohl hinsichtlich des Formats als auch des Zeitplans) können vom Event Delegate genehmigt werden.*
Wenn bei Wettkämpfen mit mehreren Disziplinen die Anzahl der Wettkämpfer eine zeitlich aufeinanderfolgende Planung von Training und Qualifikation unmöglich macht, oder wenn dies zur Planung von Verzögerungen, Unterbrechungen, Verschiebungen, Vorverlegungen oder Absagen von Wettkämpfen nötig wird, kann der Event Delegate alternative Regelungen (sowohl hinsichtlich des Formats als auch des Zeitplans) genehmigen.

Speed 4: Das Qualifikationsformat wird nicht für Trainings verwendet, um eine übermäßige körperliche Belastung der Athleten zu vermeiden.
Wenn mehrere Speed-Wettkämpfe geplant sind (z. B. sowohl Speed 4 als auch Speed Relay), können Trainings zusammengefasst werden, sofern die für jedes Wettkampfformat geltenden Bedingungen eingehalten werden.

4.2 Jeder Wettkämpfer:

A) muss sich bis zu der in der offiziellen Startliste für die Runde angegebenen Zeit in der Call-Zone einfinden.

B) muss seinen Versuch entsprechend der auf der offiziellen Startliste angegebenen Reihenfolge starten.

C) hat Anspruch auf eine Mindestpause von 5 Minuten zwischen dem Ende eines Race und dem Start des nächsten Race, es sei denn, ein Race wird wiederholt.

4.3 Jeder Wettkämpfer, der eine Runde beginnt, bleibt im Wettkampfbereich:

A) Qualifikationsrunde: bis er seine planmäßigen Races beendet hat,

B) Finalrunde: bis zum Ausscheiden aus der Runde.

4.4 Die Reinigung der Routen erfolgt nach Ermessen des Jury Präsidenten und grundsätzlich nur vor Rundenbeginn.
Reinigungspausen sollen vor Wettkampfbeginn festgelegt und im Technical Meeting bekannt gegeben werden.

4.5 Vor Beginn der Medal Races erfolgt eine Präsentation der Finalisten.
Alternativ kann der Event Delegate in Abstimmung mit dem Jury Präsident entscheiden, eine Präsentation der Halbfinalisten vor Beginn der Halbfinal-Stage durchzuführen.

Organisation der Versuche

4.6 Jeder Wettkämpfer meldet sich in der Call Zone in der Reihenfolge, die in der offiziellen Startliste (oder im Finale im *Wettkampfbaum*) festgelegt ist, für die letzten Vorbereitungen vor seinem Race.[38]

> *[38] Der Jury Präsident kann einem Wettkämpfer, der sich zum betreffenden Zeitpunkt nicht in der Call Zone befindet, erlauben zu klettern, wenn seine Abwesenheit auf Faktoren zurückzuführen ist, die außerhalb des Einflussbereichs dieses Wettkämpfers liegen.*
>
> *Wenn ein Wettkämpfer in einer Runde, die als Ausscheidungswettkampf durchgeführt wird, als DNS erfasst ist, wird das betreffende Race nicht durchgeführt, und der Gewinner erhält eine Wildcard für die nächste Phase.*

4.7 Nach Betreten des Field of Play begeben sich die Wettkämpfer an die Einstiege ihrer Route und müssen das Start-Pad ohne Verzögerung in die von ihnen bevorzugte Startposition bringen. Anschließend positionieren sie sich für die Sicherer, mit dem Rücken zur Wand, in der Einhängeposition. Alle Wettkämpfer müssen während dieser Vorbereitungsphase auf dem Boden verbleiben.[39]

[39] Wenn einer der Wettkämpfer eine unangemessene Verzögerung verursacht oder durch irgendeine Handlung andere Wettkämpfer stört, wird dem störenden Wettkämpfer eine Sanktion ausgesprochen.

Die Einhängeposition darf nicht mehr als 2m von der Wand entfernt liegen.

4.8 Der Sichernde vergewissert sich, dass der Klettergurt des Wettkämpfers sicher ist, und verbindet den Klettergurt des Wettkämpfers mit dem Auto-Belay System.

4.9 Auf das Kommando "At your marks" nimmt jeder Wettkämpfer unverzüglich eine Position mit beiden Händen und einem Fuß an den von ihm bevorzugten Startgriffen, sowie dem anderen Fuß auf dem Start-Pad ein.
Der Starter weist beide Wettkämpfer an, in die Einhängeposition zurückzukehren, wenn er nach dem Kommando "At your Marks", aber vor der Ansage "Ready":[40]

A) nicht überzeugt ist, dass mit dem Race begonnen werden kann, oder

B) ein Wettkämpfer durch das Heben einer Hand anzeigt, dass er nicht bereit ist zu starten.

[40] Wenn einer der Wettkämpfer eine unangemessene Verzögerung verursacht oder durch irgendeine Aktion andere Wettkämpfer stört, wird der Starter beide Wettkämpfer auffordern, zur Einhängeposition zurückzukehren, wo dem störenden Wettkämpfer eine Sanktion ausgesprochen wird.

4.10 Sobald sich beide Wettkämpfer in ihren Startpositionen befinden, meldet der Starter "Ready" und löst danach die Zeitmessung aus.

4.11 Jedes Race wird mit einem deutlich hörbaren Signal der Zeitmessanlage gestartet. Die Quelle des Signals sollte sich möglichst nah und in gleicher Entfernung zu jedem Wettkämpfer befinden.

5 FEHLSTART

5.1 Wenn ein Wettkämpfer einen Fehlstart gemacht hat:

A) Wird in der Qualifikationsrunde das Race ohne Abbruchsignal fortgesetzt und das Ergebnis gewertet.[41]

B) Wird in der Finalrunde das Race durch den Starter abgebrochen.[42]

[41] Ein Fehlstart wird nur durch visuelle Signale angezeigt. Es ertönt kein akustisches Signal für einen Fehlstart.

Ist das Verfahren entsprechend 5.1A aus technischen Gründen (Funktionsweise der Zeitmessanlage) nicht anwendbar, wird auch bei Fehlstart in der Qualifikation das Race durch den Starter abgebrochen.
Der Wettkämpfer ohne Fehlstart kann den abgebrochenen Versuch wiederholen. Eine solche Wiederholung findet sofort und vor dem nächsten planmäßigen Race statt.

[42] Ein Fehlstart wird sowohl durch ein visuelles als auch ein akustisches Signal angezeigt.

6 WERTUNG

Allgemein

6.1 Das Ergebnis eines gewerteten Versuchs wird aufgezeichnet als

A) die tatsächliche Kletterzeit, wenn der Wettkämpfer die Route erfolgreich absolviert hat,

B) ein *Fehlstart*, wenn die entsprechenden Umstände gegeben sind, oder

C) ein *Sturz*, wenn der Versuch aus einem anderen Grund als einem Fehlstart nicht erfolgreich war.

Wertung Speed 2

6.2 Der Gewinner eines Speed 2 Ausscheidungs-Race ist:

A) wenn ein Wettkämpfer einen *Fehlstart* begeht oder nicht startet, der andere Wettkämpfer,

B) wenn kein Wettkämpfer einen *Fehlstart* begeht, der Wettkämpfer, der die Route mit der niedrigeren (oder einzigen) tatsächlichen Kletterzeit erfolgreich beendet hat.[43]

[43] Wenn keiner der beiden Wettkämpfer eines Ausscheidungsrace startet, gibt es in diesem Race keinen Sieger.

6.3 Wenn beide Wettkämpfer eines Speed 2 Ausscheidungsrace einen Fehlstart begehen, stürzen oder die gleiche Zeit erzielen, wird ein sofortiger Re-Run durchgeführt, um den Sieger zu ermitteln. Endet auch dieser Re-Run unentschieden, wird der Sieger anhand der besten Ergebnisse der Wettkämpfer gemäß §8.2 ermittelt.

Wertung Speed 4

6.4 Die Gewinner eines Speed 4 Ausscheidungsrace sind die beiden Wettkämpfer mit den niedrigeren (oder einzigen) Kletterzeiten in diesem Race.

6.5 Wenn mehrere Wettkämpfer in einem Speed 4 Ausscheidungsrace einen Fehlstart begehen, stürzen oder die gleiche Zeit erzielen und es nicht möglich ist, die zwei Gewinner des Races gemäß §6.4 zu bestimmen, wird (außer im Fall der Medal-Races) ein sofortiger Re-Run durchgeführt, um zu bestimmen, welche Wettkämpfer, von denen, die sich bereits für das nächste Rennen qualifiziert haben, weiterkommen.[44/45]

Endet auch dieser Re-Run unentschieden, wird der/werden die Sieger durch Vergleich der besten Ergebnisse der Wettkämpfer gemäß §8.2 ermittelt.

[44] Wenn ein oder mehrere Wettkämpfer in einem Race, das unter §6.5 fällt, einen Fehlstart begehen, wird anhand des folgenden Protokolls entschieden, ob das Race wiederholt wird und welche Wettkämpfer daran teilnehmen:

Lane A	*Lane B*	*Lane C*	*Lane D*	*Verfahren*
FS				Re-Run Lanes B/C/D
FS	FS			Wettkämpfer ohne FS sind weiter, kein Re-Run
	FS	FS	FS	Lane A ist weiter, Re-Run Lanes B/C/D
FS	FS	FS	FS	Re-Run Lanes A/B/C/D

[45] Wenn ein oder mehrere Wettkämpfer in einem Race, das unter §6.5 fällt, stürzen oder dieselbe Zeit erzielen, wird anhand des folgenden Protokolls entschieden, ob das Race wiederholt wird und welche Wettkämpfer daran teilnehmen:

Lane A	*Lane B*	*Lane C*	*Lane D*	*Verfahren*
5.061	5.061	5.07	Fall	Lanes A/B sind weiter
5.031	4.99	5.05	5.031	Re-Run Lanes A/D
Fall	Fall	Fall	FS	Re-Run Lanes A/B/C
Fall	Fall	Fall	Fall	Re-Run Lanes A/B/C/D

6.6 Wenn in einem Speed 4 Medal-Race, mehrere Wettkämpfer die gleiche Zeit erzielen, stürzen oder einen *Fehlstart* begehen:

A) Wenn der erste Platz anhand des Ergebnisses des Race ermittelt werden kann, werden die übrigen Podiumsplätze durch Vergleich der Medal-Race Ergebnisse der betroffenen Wettkämpfer ermittelt, oder, bei Gleichstand, durch Vergleich ihrer besten Ergebnisse gemäß §8.2.

B) Wenn der erste Platz nicht anhand des Ergebnisses des Race ermittelt werden kann, wird ein sofortiger Re-Run mit den betroffenen Wettkämpfern durchgeführt.[46/47]

Wenn diese Wiederholung keine Entscheidung über die Podiumsplätze ergibt, werden die Podiumsplätze durch Vergleich der besten Ergebnisse der Wettkämpfer gemäß §8.2 ermittelt.

[46] Wenn ein oder mehrere Wettkämpfer in einem Race, das unter §6.6 fällt, einen Fehlstart begehen, wird anhand des folgenden Protokolls entschieden, ob das Race wiederholt wird und welche Wettkämpfer daran teilnehmen:

Lane A	*Lane B*	*Lane C*	*Lane D*	*Verfahren*
FS				Re-Run Lanes B/C/D
FS	FS			Re-Run Lanes C/D
	FS	FS	FS	Lane A auf Rang 1, Kein Re-Run
FS	FS	FS	FS	Re-Run Lanes A/B/C/D

[47] Wenn zwei oder mehr Wettkämpfer einen Gleichstand auf dem 1. Rang haben, erfolgt ein Re-Run ausschließlich für diese Wettkämpfer. Z.B.:

Lane A	*Lane B*	*Lane C*	*Lane D*	*Verfahren*
4.99	5.01	5.01	Fall	Kein Re-Run, Countback für 2. / 3.
5.02	4.97	4.97	Fall	Re-Run B/C

7 ZEITMESSUNG

Messung und Aufzeichnung

7.1 Alle Zeiten werden auf 1/1000s genau gemessen und aufgezeichnet.

Rundung für offizielle Zeiten

7.2 Die offiziellen Zeiten, einschließlich der Rekordzeiten, werden auf die nächsten 1/100s abgerundet, es sei denn, dies ist erforderlich, um einen Tie-Break im Wettkampf zu zeigen.

7.3 Eine hochpräzise Zeitmessung (1/1000 s) kann verwendet werden, um einen Gleichstand im Wettkampf zu ermitteln und anzuzeigen. Diese ändert oder ersetzt jedoch nicht die offiziellen Zeiten.[48]

[48] Die offiziellen Zeiten werden abgerundet, um Konstruktions- und Messtoleranzen der Kletterwand und nicht solcher des Zeitmessungssystems zu berücksichtigen. Die Angabe der offiziellen Zeiten auf 10ms genau vermeidet fehlerhafte Vergleiche zwischen Zeiten, die an verschiedenen Wänden gemessen wurden.

Beispiel: Ein Wettkämpfer beendet den Wettkampf mit einer gemessenen Zeit von 4798ms, die auf eine offizielle Zeit (und Deutscher Rekord) von 4,79s abgerundet wird. Um diesen Rekord zu brechen, müsste ein Wettkämpfer eine gemessene Zeit von 4789ms oder besser haben. Jede gemessene Zeit, die auf 4,79 Sekunden abgerundet wird, entspricht dem Rekord, bricht ihn aber nicht.

8 RANKING

Qualifikation

8.1 Wettkämpfer, die nicht mindestens in einem Race einer Runde gestartet sind, werden nicht gewertet und in dieser Runde als DNS markiert.

8.2 Wettkämpfer, die in mindestens einem Race gestartet sind, werden in der folgenden Reihenfolge platziert:

A) Erstens: Alle Wettkämpfer, die mindestens eine gültige Zeit erzielt haben, in aufsteigender Reihenfolge ihrer besten Ergebnisse.
Wenn mehrere Wettkämpfer das gleiche beste Ergebnis erzielt haben, wird ihre relative Platzierung durch den Vergleich ihrer nächstbesten Ergebnisse ermittelt, wobei alle im Wettkampf gestarteten Races berücksichtigt werden. Wenn nötig wird dieser Vergleich so oft wiederholt, bis alle Gleichstände aufgelöst sind oder keine weiteren Ergebnisse mehr vorliegen. Dabei gilt die Reihenfolge: Gültige Zeit (aufsteigend), Sturz, Fehlstart, Nicht gestartet.

B) Zweitens: Alle Wettkämpfer, die keine gültige Zeit erzielt haben, wobei deren relative Platzierung zueinander durch den Vergleich ihrer besten Ergebnisse unter Berücksichtigung aller im Wettkampf gestarteten Races ermittelt wird. Dieser Vergleich wird so lange wiederholt, bis alle Gleichstände aufgelöst sind oder keine weiteren Ergebnisse mehr vorliegen. Dabei gilt die Reihenfolge: Sturz, Fehlstart, Nicht gestartet.

Finale

8.3 Wettkämpfer, die nicht zu ihrem ersten geplanten Race antreten, werden nicht gerankt und in der Runde als DNS markiert. Wettkämpfer, die in der Runde gestartet sind, werden in der Reihenfolge der zuletzt absolvierten Phase und ihrer Platzierung innerhalb dieser Phase gerankt:

A) Erstens: die Sieger der Phase,

B) Zweitens: alle Race-Verlierer der Phase, jeweils in der Reihenfolge ihrer schnellsten Zeit(en) aller innerhalb des Wettkampfs gewerteten Versuche.

In allen Fällen platziert durch Vergleich ihrer besten Ergebnisse, unter Berücksichtigung aller innerhalb des Wettkampfs gestarteten Rennen, gemäß §8.2.

9 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE

9.1 Wenn ein Wettkämpfer, ein Teamoffizieller, ein Sicherer, ein Routenbauer oder ein On-field Official der Meinung ist, dass ein Ereignis eingetreten ist, das einen Technischen Zwischenfall darstellen (oder verursachen) könnte, muss er dies unverzüglich einem DAV-Schiedsrichter melden. Der DAV-Schiedsrichter entscheidet, ob ein Technischer Zwischenfall zu bestätigen ist.
Sobald im nächsten planmäßigen Race das Kommando "At your Marks" gegeben wurde, kann kein Technischer Zwischenfall mehr reklamiert werden.[49]

> *[49] Falls erforderlich, kann der DAV-Schiedsrichter zur Entscheidung, ob ein Technischer Zwischenfall zu bestätigen ist, die offiziellen Videoaufzeichnungen prüfen und/oder einen Test des Zeitmessungssystems anordnen.*

9.2 Ein Technischer Zwischenfall im Zusammenhang mit der Funktion des Auto-Belay- oder Zeitmesssystems kann nur im Zusammenhang mit einem eindeutigen oder systematischen Fehler geltend gemacht werden.

9.3 Wenn ein Technischer Zwischenfall bestätigt wird, wird nur für den/die direkt betroffenen Wettkämpfer ein Re-Run durchgeführt.

10 EINSPRÜCHE

10.1 Sofern ein vom DAV anerkanntes Zeitmesssystem verwendet wird, kann bezüglich der Gültigkeit einer Reaktionszeit oder eines individuellen Falls, in dem ein Wettkämpfer das Zeitmesssystem nicht stoppt, kein Einspruch eingelegt werden.[50]

> *[50] Einsprüche oder Beschwerden, welche die Funktion des Zeitmesssystems betreffen, können nur als Antrag auf einen Technischen Zwischenfall gestellt werden.*

10.2 Ein Einspruch gegen die Wertung eines Versuchs eines Wettkämpfers in einem Race, muss vor Beginn des nächsten Races angemeldet werden.
Eine entsprechende Mitteilung kann mündlich erfolgen. Dem Einspruchsführer wird daraufhin eine Frist von bis zu 5 Minuten eingeräumt, um einen schriftlichen Einspruch einzureichen.[51]

> *[51] Wenn eine mündliche Einspruchsanmeldung erfolgt, registriert die Einspruchsjury den Einspruch. Die Einspruchsjury kann mit der Prüfung zulässiger Beweise beginnen, darf aber erst dann über die Bewertung des Einspruchs entscheiden, wenn eine schriftliche Fassung eingegangen ist.*

Abbildung 1 - Wettkampfbaum (16 Wettkämpfer, Speed 2)

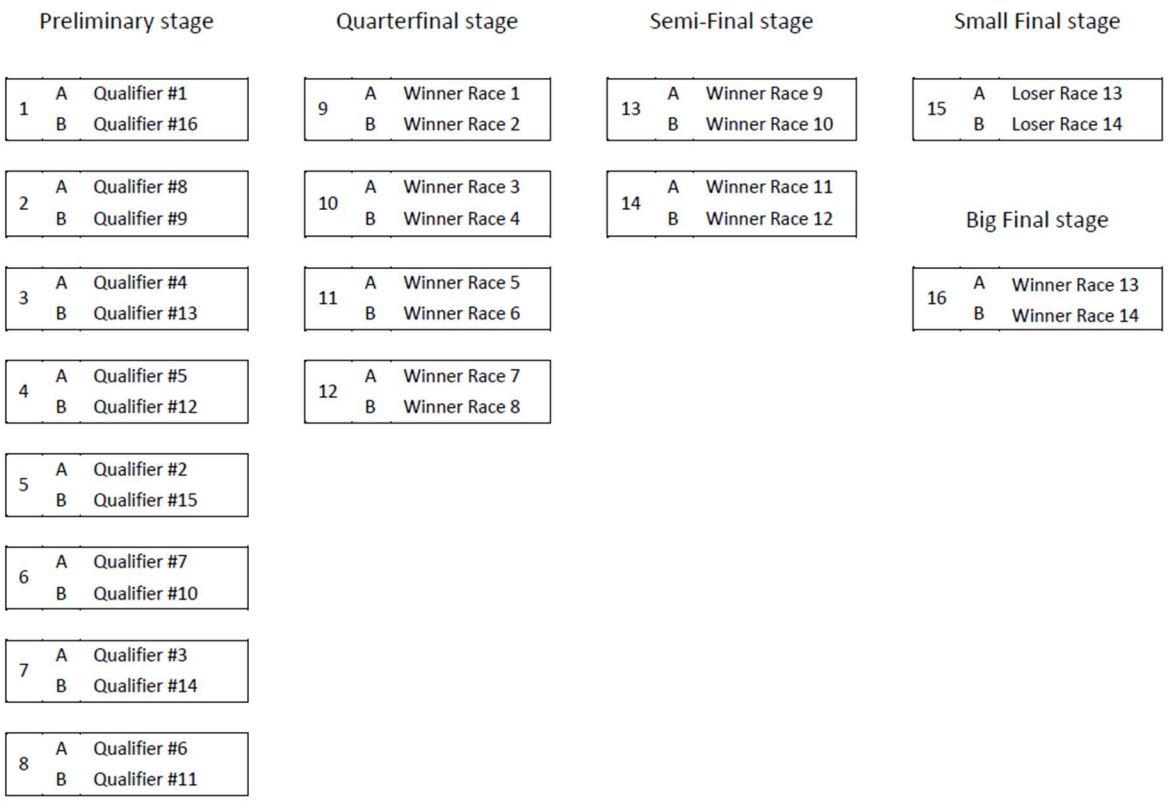


Abbildung 2 - Wettkampfbaum (8 Wettkämpfer, Speed 2)

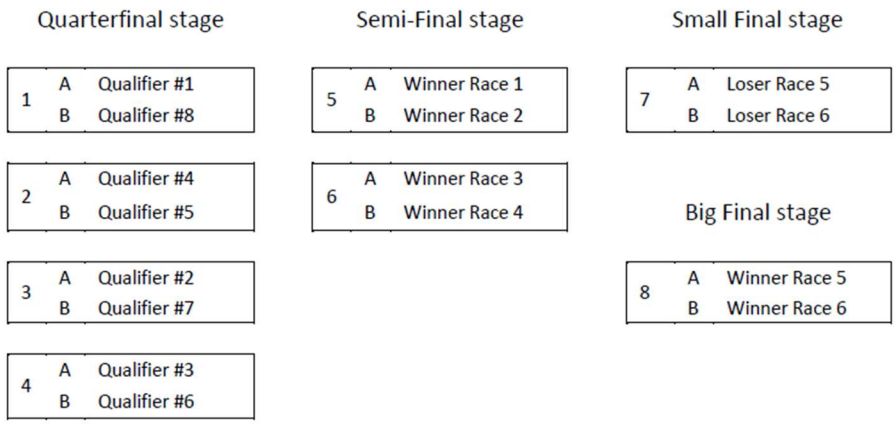


Abbildung 3 - Wettkampfbaum (16 Wettkämpfer, Speed 4)

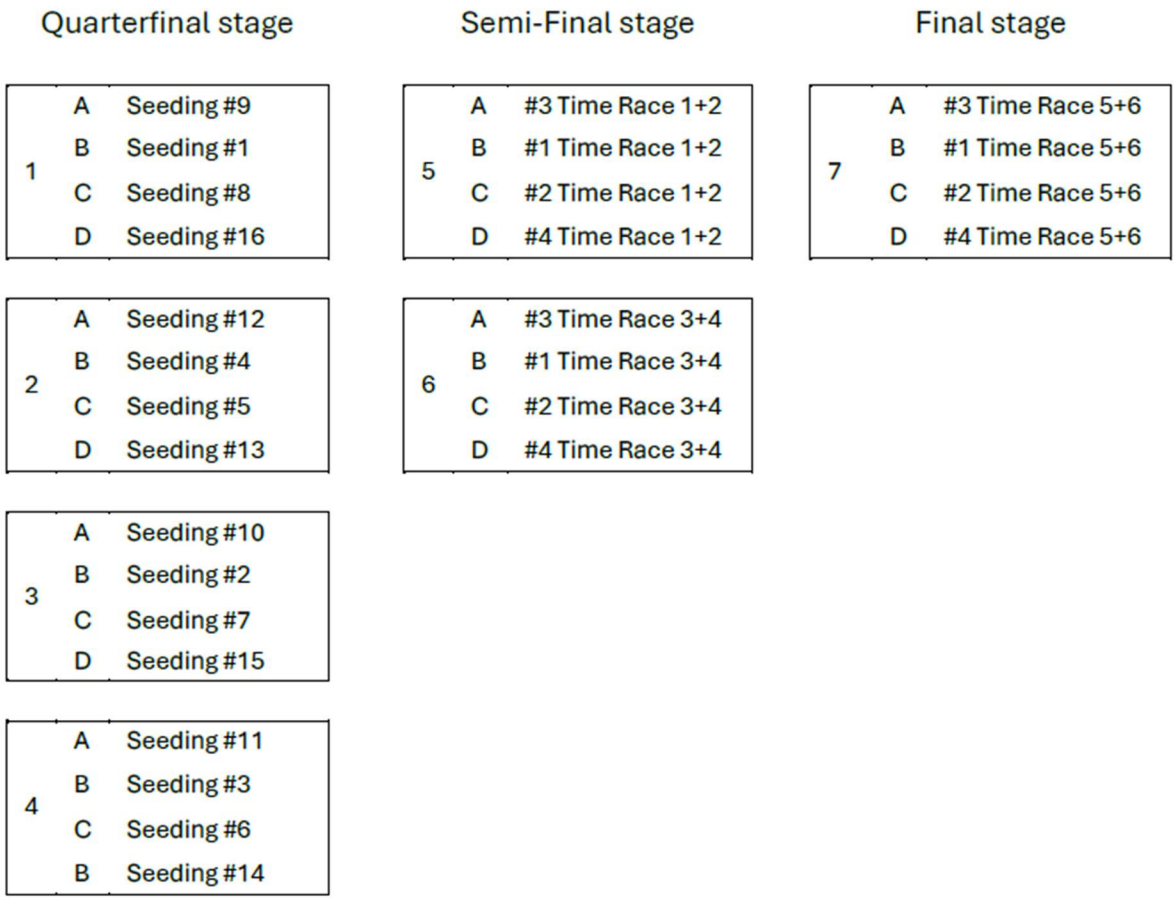
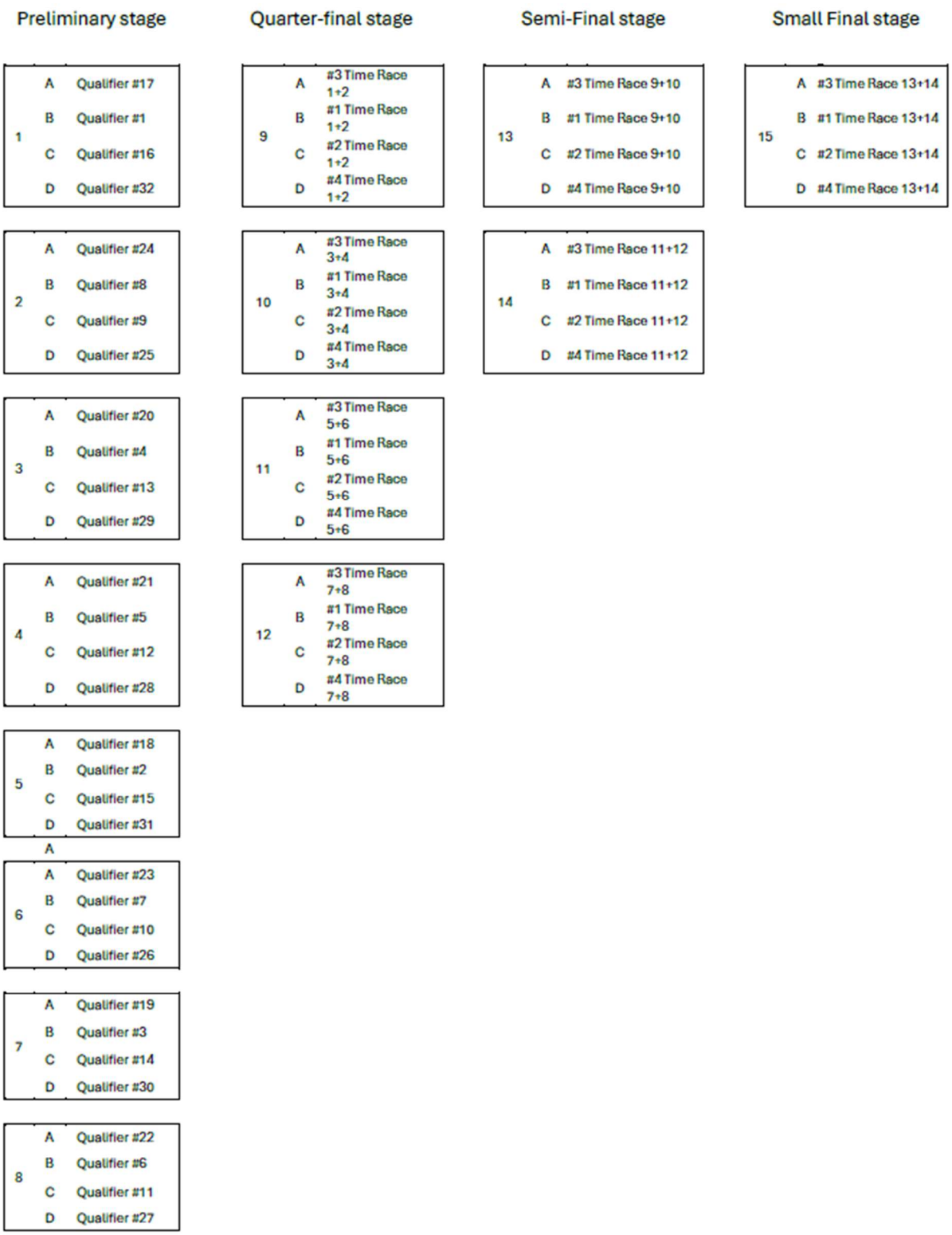


Abbildung 4 - Wettkampfbaum (32 Wettkämpfer, Speed 4)



ANHANG C - BOULDERWETTKÄMPFE

1 ALLGEMEINES

1.1 Boulderwettkämpfe finden an eigens dafür vorgesehenen künstlichen Kletterwänden statt, die eine Mindestbreite von 3 Metern für jede Route (Boulder) aufweisen sollen.[52]

> *[52] Beispielsweise würde ein Wettkampf, bei dem die Wettkämpfer vier Boulder gleichzeitig klettern, eine Wand von mindestens 12 m Breite oder zwei Wände von jeweils mindestens 6 m Breite erfordern.*

1.2 Die Wettkämpfer versuchen kurze Routen (**Boulder**) ohne Seil zu klettern.

2 FORMAT

2.1 Boulderwettkämpfe werden üblicherweise in 3 Runden ausgetragen:

Tabelle 1 – Event Format (Deutsche Meisterschaft Boulder):

	Boulder [53]	*Format*	*Intervall*	*Startreihenfolge*	*Quote*
Qualifikation	5	Intervall On Sight	5min fix	Zufällig	
Semifinale	4	Intervall On Sight	5min fix	Rang absteigend	24
Finale	4	World Series On Sight	4min max	Rang absteigend	8

> *[53] In Ausnahmefällen kann der Jury Präsident maximal einen Boulder je Runde streichen.*

2.2 Im Deutschen Jugendcup Boulder entfällt bei einer Qualifikationsrunde im Flash- und einer Finalrunde im Intervall-Format mit 8 Minuten Besichtigungszeit die Halbfinalrunde.
Die Quote der Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen, die sich für die Finalrunde qualifizieren, beträgt 10 je Kategorie. Bei Kategorien mit weniger als 20 Startern zum Registrationsschluss reduziert sich diese Quote auf 6:

Tabelle 2 – Event Format (Deutscher Jugendcup Boulder):

	Boulder [53]	*Format*	*Intervall*	*Startreihenfolge*	*Quote*
Qualifikation	2 x 3	Flash	4min fix	Zufällig / versetzt	
Finale	4	Intervall On Sight	4min fix	Rang absteigend	6 / 10

[53] *In Ausnahmefällen kann der Jury Präsident maximal einen Boulder je Runde streichen.*

2.3 Bei Jugendwettkämpfen oder auf niederrangigeren Wettkampfebenen können alternativ auch folgende Formate gewählt werden:

Tabelle 3 – Alternative Qualifikationsformate:

	Boulder [53]	*Format*	*Intervall*	*Startreihenfolge*
FLASH [55]	4-6	Flash	4/5min fix	zufällig, versetzt
JAM [56]	4-8	Flash	festzulegen	zufällig

Tabelle 4 – Alternative Finalformate:

	Boulder [3]	*Format*	*Intervall*	*Startreihenfolge*
CLASSIC FINALE	4	Classic On Sight	4 max	Rang absteigend

[53] *In Ausnahmefällen kann der Jury Präsident maximal einen Boulder je Runde streichen.*

[55] *FLASH ist eine Modifikation des Standard-Qualifikationsformats, bei dem die Versuche nicht On Sight gemacht werden.*

[56] *Das „JAM" Format ist ein Format mit begrenzten Versuchen, bei dem die Gesamtdauer der Runde festgelegt ist, nicht aber einzelne Rotationszeiten.*

2.4 Die Quote für jede Runde wird durch die bestplatzierten Wettkämpfer der vorangegangenen Runde aufgefüllt, einschließlich der Wettkämpfer, die in der letzten Qualifikationsposition gleichplatziert sind.

3 SICHERHEIT

3.1 Der Jury Präsident, der DAV-Schiedsrichter und der Chefroutenbauer inspizieren jeden Boulder sowie die Fallschutzmatten vor dem Start jeder Runde, um eventuelle Sicherheitsrisiken zu erkennen und zu beseitigen.

3.2 Mit der Reinigung der Boulder beauftragte Personen müssen entfernt/ausgetauscht werden, wenn durch sie Sicherheitsprobleme entstehen.

4 WETTKAMPFABLAUF

Allgemein

4.1 Die Wettkämpfer müssen sich, zu der in der offiziellen Startliste für die jeweilige Runde angegebenen Zeit, in der Isolationszone, bzw. bei Runden im Flash-Format in der Call-Zone einfinden. Wettkämpfer, die zu diesem Zeitpunkt nicht anwesend sind, sind nicht startberechtigt und werden als DNS gewertet.

4.2 Im On Sight Format müssen die Wettkämpfer nach der veröffentlichten Schließzeit in der Isolationszone bleiben, bis sie zur Besichtigung, Präsentation oder zum Klettern aufgerufen werden. Wettkämpfer, die die Isolationszone ohne Erlaubnis verlassen, sind nicht startberechtigt und werden als DNS gewertet.

4.3 Im On Sight Format muss die Call Zone so eingerichtet sein, dass die Wettkämpfer keinen noch nicht begangenen Boulder sehen können.[58]

> *[58] Der Jury Präsident sollte sicherstellen, dass Wettkämpfer, die ihre Versuche am letzten Boulder der Runde beendet haben, für mindestens ein weiteres volles Zeitintervall in der Call Zone verbleiben.*

4.4 Jede Runde besteht aus einer Reihe von Intervallen, wobei jeder Wettkämpfer jeden Boulder in einer festgelegten Reihenfolge versucht.
Nach jedem Intervall gibt es eine 15-Sekunden-Pause, um das Field of Play zu räumen.
In der Finalrunde endet jedes Intervall, wenn alle Wettkämpfer auf dem Field of Play ihre Versuche beendet haben oder wenn die maximale Intervalldauer abgelaufen ist.

4.5 Jeder Wettkämpfer:

A) muss seine Versuche an einem Boulder in der auf der offiziellen Startliste angegebenen Reihenfolge beginnen,

B) muss nach Beendigung seiner Versuche oder am Ende der Rotation in die Call Zone zurückkehren.

4.6 Jeder Athlet reinigt die von ihm versuchten Boulder eigenverantwortlich innerhalb des jeweiligen Intervalls.[59]

> *[59] Im Fall von vorhandenem Personal sollte der Jury Präsident dafür sorgen, dass die Boulder am Ende jeder Rotationsperiode gereinigt werden.*

4.7 Im Flash Format gilt:

A) Mindestens 60 Minuten vor dem geplanten Start of Play wird eine Routendemonstration angeboten. Entweder wird diese als Videoaufzeichnung, zum individuellen Herunterladen/Streaming zur Verfügung gestellt (alternativ als kontinuierliche Wiedergabe im Aufwärmbereich), oder, wenn eine Videoaufzeichnung nicht möglich ist, als Live-Demonstration durchgeführt.

B) Jeder Wettkämpfer muss im Wettkampfbereich verbleiben, bis er seine Versuche an allen Bouldern eines Sets abgeschlossen hat.
Von den ihnen zugewiesenen Plätzen in der Transitzone aus dürfen Wettkämpfer mit Teamoffiziellen oder anderen Wettkämpfern kommunizieren und deren Versuche beobachten.

C) Flash Format mit zwei Boulder-Sets:
Den Wettkämpfern bzw. Wettkämpferinnen muss eine minimale Erholungsphase von drei (3) Versuchsphasen zwischen dem Ende ihrer letzten Versuchsphase in ihrem ersten Set und ihrem Start im nachfolgenden Set garantiert werden.

4.8 Vor der Finalrunde sollte eine Präsentation der Finalisten stattfinden.

Routendemonstration / Besichtigung

4.9 Vor der Finalrunde findet eine gemeinsame Besichtigungszeit von 2 Minuten pro Boulder statt. Dabei ist es den Wettkämpfern untersagt, Aufzeichnungsgeräte zu benutzen. Nach Ablauf dieser Zeit kehren die Wettkämpfer in die Call Zone zurück.[60] Als alternative Organisationsform kann eine gemeinsame Besichtigungszeit von acht (8) Minuten für alle Boulder zeitgleich zur Anwendung kommen, innerhalb der jeder Wettkämpfer selbst über Dauer und Reihenfolge seiner Besichtigung der einzelnen Boulder entscheiden kann.

[60] Wettkämpfer, die entweder versuchen, den Boulder zu probieren oder andere Griffe als die Startgriffe (oder zugehörige Blockergriffe) zu berühren, können mit einer Disziplinarstrafe oder wenn angemessen, mit hinzufügen eines "Strafversuchs" (d.h. einer Erhöhung der Anzahl ihrer Versuche am Boulder) bestraft werden.

Organisation der Versuche

4.10 Jeder Wettkämpfer meldet sich in der Call Zone zur letzten Vorbereitung vor seinem Versuch in der Reihenfolge, die in der offiziellen Startliste für den Boulder angegeben ist. Ein Wettkämpfer, der sich zum entsprechenden Zeitpunkt nicht in der Call Zone einfindet, ist nicht zum Klettern berechtigt und wird an dem Boulder als DNS markiert.[61]

[61] Der Jury Präsident kann einem Wettkämpfer, der sich zum betreffenden Zeitpunkt nicht in der Call Zone befindet, erlauben zu klettern, wenn seine Abwesenheit auf Faktoren zurückzuführen ist, die außerhalb des Einflussbereichs dieses Wettkämpfers liegen.

4.11 Die Wettkämpfer werden wie folgt auf das Field of Play geschickt:

A) Intervall On Sight / Flash: zu Beginn des Intervalls. Sie können sofort mit ihren Versuchen beginnen.

B) World Series Finale / Classic Finale: auf Anweisung des Call Zone Managers, wonach sie sich dem Boulderschiedsrichter präsentieren. Die Wettkämpfer können ihre Versuche starten, wenn das Signal für den Beginn des Intervalls gegeben wird.

4.12 Die Wettkämpfer können mehrere Versuche innerhalb eines Intervalls machen. Jeder Boulder muss vom Start aus versucht werden. Die Wettkämpfer dürfen keinen Teil eines Boulders separat probieren.

4.13 Die Wettkämpfer dürfen die Boulder nur mit den vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Bürsten reinigen oder das Reinigungspersonal anfordern, sofern solches bereitgestellt ist.

4.14 Die Wettkämpfer dürfen auf dem Field of Play eine kleine Tasche mitführen, in der sich die für ihre Versuche erforderliche Ausrüstung befindet, z. B. Tape, Chalk/Liquid Chalk, Schuhe.[62]

[62] Zusätzlich zu einem kleinen Behälter mit handelsüblichem Flüssigchalk, wie in §3.3 der Allgemeinen Regeln vorgesehen, dürfen die Wettkämpfer auch (i) einen kleinen, nicht unter Druck stehenden Sprüher mit Trinkwasser und/oder (ii) einen kleinen Behälter mit einem handelsüblichen, nicht fettenden feuchtigkeitsspendenden Mittel mit auf das Field of Play bringen, der zur Reinigung ihrer Hände/Schuhe vor einem Versuch verwendet werden kann. Abgesehen von den oben genannten Fällen oder anderen in den Wettkampfregeln zugelassenen Ausnahmen dürfen Flüssigkeiten nur zum Zweck des/der Verzehrs/Flüssigkeitszufuhr, oder mit der Erlaubnis des Jury Präsident auf das Field of Play gebracht werden.

Bei Verstößen gegen diesen § 4.14 und/oder bei unachtsamem oder vorsätzlichem Verschütten von Flüssigkeiten auf die Fallschutzmatten kann gemäß § 13.1 der Allgemeinen Regeln eine Sanktion verhängt werden.

5 WERTUNG

5.1 Die Punktzahl für einen Boulder wird wie folgt berechnet:

A) wenn der Boulderschiedsrichter eine Zone vergeben hat, 10 Punkte, mit einem Abzug von 0,1 Punkten für jeden weiteren Versuch, der vor der Vergabe der Zone beendet wurde,

B) wenn der Boulderschiedsrichter einen Versuch als erfolgreich bestätigt hat (TOP), 25 Punkte mit einem Abzug von 0,1 Punkten für jeden Fehlversuch.

Die endgültige Punktzahl für einen Boulder ist der größere Wert aus dem unter (A) oder (B) errechneten Wert oder 0,0 (d.h. die Punktzahl für einen Boulder kann nicht negativ sein).

6 ZEITMESSUNG

6.1 In jeder Runde muss ein Zeitmesssystem verwendet werden, das die noch verbleibende Zeit eines Intervalls, bzw. die Zeit bis zum Beginn des nächsten Intervalls anzeigt.
Die Anzeige muss für alle Wettkämpfer auf dem Field of Play und in der Call Zone sichtbar sein, und das System muss akustische Signale entsprechend der offiziellen Spezifikationen geben.
(Siehe: WORLD CLIMBING Boulder Timing System Specifications)

7 RANKING

7.1 Wettkämpfer, die den ersten Boulder in einer Runde nicht versucht haben, werden nicht gewertet und als DNS in der Runde markiert.
Wettkämpfer, die den ersten Boulder einer Runde versucht haben, werden in absteigender Reihenfolge, der von ihnen in der Runde erreichten Gesamtpunktzahl, gewertet.
Wertungsgleichstände werden wie folgt sukzessive aufgelöst:

A) Wenn anwendbar, durch count-back zum General Result nach der vorangegangenen Runde.

B) in aufsteigender Reihenfolge der Gesamtzahl der Versuche, an den Bouldern welche erfolgreich beendet wurden.

C) in aufsteigender Reihenfolge der Gesamtzahl der Versuche für die vergebenen Zonenpunkte

8 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE

8.1 Wenn ein Wettkämpfer, ein Teamoffizieller, ein Routenbauer oder ein Offizieller auf dem Field of Play der Meinung ist, dass ein Ereignis eingetreten ist, das einen Technischen Zwischenfall darstellen (oder verursachen) könnte, muss er dies unverzüglich einem DAV-Schiedsrichter melden. Der DAV-Schiedsrichter entscheidet, ob ein Technischer Zwischenfall zu bestätigen ist.
Nach Beginn des nächsten planmäßigen Intervalls kann kein potenzieller Technischer Zwischenfall mehr reklamiert werden.

8.2 Wenn ein bestätigter Technischer Zwischenfall vor dem Start des nächsten Intervalls behoben werden kann, kann der betroffene Wettkämpfer wählen, entweder:

A) seine Versuche innerhalb des aktuellen Intervalls fortzusetzen, wobei der Wettkämpfer keine zusätzliche Zeit/Versuche erhalten darf oder

B) seine Versuche am betroffenen Boulder bis zu einem vom Jury Präsidenten festgelegten Zeitpunkt auszusetzen, wobei die Auswirkungen auf andere Wettkämpfer und den gesamten Zeitplan des Wettkampfs so gering wie möglich gehalten werden müssen.

8.3 Kann ein bestätigter technischer Zwischenfall nicht vor Beginn des nächsten Intervalls behoben werden, wird das Intervall für den betroffenen Wettkämpfer und für alle Wettkämpfer, die den betroffenen Boulder noch nicht versucht haben, ausgesetzt. Sobald der Vorfall behoben ist (oder, wenn er nicht behoben werden kann, der Boulder gestrichen wird), setzen die betroffenen Wettkämpfer ihre Versuche auf Anweisung des Jury-Präsidenten fort.

8.4 Wenn die Versuche eines oder mehrerer Wettkämpfer nach einem bestätigten technischen Zwischenfall unterbrochen werden, werden die betroffenen Wettkämpfer in einem Transitbereich bereitgehalten, bis der Zwischenfall behoben/gelöst ist. Ein Wettkämpfer, der diesen Bereich verlässt, bevor die Angelegenheit behoben/gelöst ist, darf seine Versuche nicht wieder aufnehmen.

8.5 Wenn entschieden wird, dass der betroffene Wettkämpfer zusätzliche Zeit/Versuche erhalten soll, sollte der betroffene Wettkämpfer nur für die verlorene/nicht genutzte Zeit Ausgleich erhalten.
Diese Zeit darf nicht länger sein als die im unterbrochenen Intervall noch verbliebene Zeit, zu dem Moment, als der entsprechende Versuch begonnen wurde.

9 EINSPRÜCHE

9.1 Ein Einspruch, dass ein Top hätte gegeben werden sollen, für/gegen die Wertung einer Zone oder für/gegen die Anzahl der Versuche im Ergebnis des Wettkämpfers, oder anderweitig nicht unter §9.2 fallend, muss schriftlich innerhalb folgender Fristen eingereicht werden:

A) in der **Medaillenphase** eines Wettkampfes 2 Minuten nach der Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisse.

B) in jeder anderen Runde: innerhalb von 5 Minuten nach der Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisse.

9.2 Ein Einspruch, der im Fall, dass ihm stattgegeben wird, dazu führen kann, dass dem betroffenen Wettkämpfer zusätzliche Zeit/Versuche gewährt werden[64], muss innerhalb folgender Fristen eingereicht werden:

A) in der *Medaillenphase* eines Wettkampfes im World Series oder Classic Format: bevor der nächste Wettkämpfer seine Versuche gestartet hat.

B) in der *Medaillenphase* eines Wettkampfes im Intervall Format sowie in jeder anderen Runde: vor Ende des nächstfolgenden Intervalls.

[64] z.B., wenn erfolgreich Einspruch erhoben wurde, dass ein Top gegeben wurde, obwohl der Versuch wegen eines Fehlstarts hätte abgebrochen werden müssen, oder anderweitig fälschlicherweise vergeben wurde, obwohl der Kletterer noch Zeit für weitere Versuche hatte.

9.3 Die Absicht, einen Einspruch gemäß §9,2 einzulegen, kann mündlich mitgeteilt werden. Dem Einspruchsführer wird daraufhin eine Frist von bis zu 5 Minuten eingeräumt, um einen schriftlichen Einspruch einzureichen.[65]
Der betroffene Wettkämpfer wird wie in §8.4 beschrieben behandelt, bis der Einspruch geklärt ist.

[65] Wenn eine mündliche Einspruchsanmeldung erfolgt, registriert die Einspruchsjury den Einspruch. Die Einspruchsjury kann mit der Prüfung zulässiger Beweise beginnen, darf aber erst dann über die Bewertung des Einspruchs entscheiden, wenn eine schriftliche Fassung eingegangen ist.

9.4 Wenn einem Einspruch gemäß §9.2 stattgegeben wird, entscheidet der Jury Präsident, ob dem betroffenen Wettkämpfer zusätzliche Zeit/Versuche gewährt werden sollen und ob jeder zusätzliche Versuch als ein neuer Versuch behandelt wird.
Wenn entschieden wird, dass der betroffene Wettkämpfer zusätzliche Zeit/Versuche erhalten soll, sollte der betroffene Wettkämpfer nur für die verlorene/nicht genutzte Zeit Ausgleich erhalten.
Diese Zeit darf nicht länger sein als die im unterbrochenen Intervall noch verbliebene Zeit, zu dem Moment als der entsprechende Versuch begonnen wurde.

ANHANG D – TEAM SPEED WETTKÄMPFE

1 ALLGEMEINES

1.1 Die Team-Speed-Wettkämpfe finden an künstlichen Kletterwänden statt, die gemäß den in den WORLD CLIMBING Speed Licence Rules (Speed Walls) festgelegten Spezifikationen entworfen und gebaut wurden und über 4 parallele Routen bzw. Lanes verfügen.

1.2 Jedes Team besteht aus 2 Wettkämpfern.

1.3 Das Ziel besteht darin, dass jedes Teammitglied die Wand so schnell wie möglich klettert. Sieger ist das Team mit der niedrigsten, bzw. schnelleren Gesamtkletterzeit.
Jeder Teilnehmer wird von oben mithilfe eines Autobelay-Systems gesichert.
Die Lanes werden von links nach rechts mit A, B, C und D bezeichnet.

2 FORMAT

Allgemein

2.1 Team Speed-Wettkämpfe werden wie folgt in 2 Runden ausgetragen:

Tabelle 1 – Event Format:

	Routenanzahl	*Format*	*Startreihenfolge*	*Quote*
Qualifikation	2 + 2	After-Work	zufällig, versetzt	-
Finale	2 + 2	After-Work	Wettkampfbaum	16 / 8 / 4

2.2 In der Qualifikationsrunde kann jedes Team je einen Versuch auf den Bahnen A & B sowie auf C & D in zufällig/versetzter Reihenfolge absolvieren.[66]

[66] Die Startreihenfolge für Bahnen A&B wird nach dem Zufallsprinzip festgelegt. Die Startreihenfolge für Bahnen C&D erfolgt nach einer versetzten Reihenfolge mit einer Verschiebung um die Hälfte der Anzahl der Teams (abgerundet). Wenn beispielsweise 16 oder 17 Teams am Start sind, erfolgt die Verschiebung nach dem 8. Team, und das Team, welches als 9. auf den Bahnen A&B starten soll, startet als 1. auf Bahn C&D.

2.3 Die Quote für die Finalrunde wird aus der Anzahl der Teams, die die Qualifikation mit einem gültigen Ergebnis abgeschlossen haben, ermittelt:[67]

A) Für 4-7 Teams beträgt die Quote 4.

B) Für 8-15 Teams beträgt die Quote 8.

C) Für 16 oder mehr Teams beträgt die Quote 16.

[67] Unter Ausschluss aller Teams, für die in dieser Runde eine Invalid Result Mark IRM erfasst wurde (DNS, DSQ, DQB).

2.4 Wenn die Quote für die Finalrunde aufgrund von Gleichständen überschritten wird, wird ein zusätzliches Race, oder eine Serie von zusätzlichen Races zur Auflösung der Gleichstände durchgeführt.[68]
Diese Races werden nicht als Wertungsversuche berücksichtigt, und es werden keine offiziellen Rekorde aufgezeichnet. [69]

[68] Beispiel:
Wenn die Anzahl der gleichplatzierten Teams zwei beträgt, treten die gleichplatzierten Teams in einem Kopf-an-Kopf-Rennen gegeneinander an, wobei die Bahnen nach dem Zufallsprinzip zugeteilt werden.
Wenn die Anzahl der gleichplatzierten Teams diese Zahl überschreitet, absolvieren die gleichplatzierten Teams jeweils einen Lauf auf den Bahnen A&B. Das/die Team/s mit der besten Leistung in diesen Läufen ziehen in die Finalrunde ein, um die verbleibenden Plätze zu besetzen.

[69] Die aufgezeichneten Zeiten werden nicht in den Official Results erfasst und es können keine offiziellen Rekorde erzielt werden.

2.5 Die Finalrunde wird als Ausscheidungswettkampf ausgetragen, bei dem das Siegerteam jedes Races in die nächste Phase des Wettkampfs aufsteigt.[70]
Nach der Halbfinal-Phase kämpfen die Verliererteams beider Races um die Plätze 3 und 4 *(kleines Finale)* und die Siegerteams um die Plätze 1 und 2 *(großes Finale).*

[70] Die Wettkampfbäume für 16 und 8 Starter entsprechen denen von Individual Speed 2 Wettkämpfen.

3 SICHERHEIT

3.1 Jeder Lane wird ein Sicherer zugewiesen, der zwischen den Versuchen für den sicheren Wechsel des Auto-Belay zwischen den Wettkämpfern sorgt.

4 WETTKAMPFABLAUF

Allgemein

4.1 Jede Mannschaft muss ihre Team-Paarung und die Zuweisung der Lanes mit der Meldung zum Wettkampf festlegen.

4.2 Vor der Qualifikationsrunde eines Team Speed Wettkampfs wird mindestens ein Training[72] organisiert. Die Zeit und Organisationsform für dieses Training sollte in der Wettkampfausschreibung festgelegt und/oder im Technical Meeting bekannt gegeben werden.

[72] Ein Training ist ein offiziell festgelegter Zeitraum vor Beginn einer Wettkampfrunde, in dem die Wettkämpfer zu Vorbereitungszwecken die Wettkampf-Speedroute unter kontrollierten Bedingungen klettern dürfen. Bei mehreren Einzelwettkämpfen innerhalb einer Wettkampfveranstaltung ist die Organisation eines einzigen Trainings hinreichend.

Trainings im Qualifikationsformat werden analog einer Qualifikationsrunde organisiert und unter wettkampfähnlichen Bedingungen durchgeführt.

Jedes Training muss eine Demonstration des Fehlstartsignals umfassen und es muss dieselbe Zeitmessausrüstung verwendet werden, die auch für die Wertung der Versuche verwendet wird, es sei denn, dies ist aufgrund technischer oder betrieblicher Einschränkungen nicht möglich. Wenn dies trotz angemessener Bemühungen, solche Systeme bereitzustellen oder wiederherzustellen, nicht möglich ist, kann das Training dennoch durchgeführt werden, sofern die Athleten im Voraus darüber informiert werden.

Ein Training wird nicht wiederholt, wenn ein Ausrüstungsgegenstand als defekt befunden oder vermutet und ausgetauscht oder ersetzt wird oder wenn die Route angepasst wird, weil während der Einheit ein Problem festgestellt wurde.

Die während des Trainings erzielten Zeiten haben keine Relevanz für Wettkampf oder Wertung.

4.3 Jedes Team:

A) muss sich bis zu der in der offiziellen Startliste für die Runde angegebenen Zeit in der Call-Zone einfinden.

B) muss seinen Versuch entsprechend der auf der offiziellen Startliste angegebenen Reihenfolge starten.

C) hat Anspruch auf eine Mindestpause von 5 Minuten zwischen dem Ende eines Race und dem Start des nächsten Race, es sei denn, ein Race wird wiederholt.

4.4 Jedes Team, das eine Runde beginnt, bleibt im Wettkampfbereich:

A) Qualifikationsrunde: bis es seine planmäßigen Races beendet hat,

B) Finalrunde: bis zum Ausscheiden aus der Runde.

4.5 Die Reinigung der Routen erfolgt nach Ermessen des Jury Präsidenten und grundsätzlich nur vor Rundenbeginn.
Reinigungspausen sollen vor Wettkampfbeginn festgelegt und im Technical Meeting bekannt gegeben werden.

4.6 Vor Beginn der Medal Races erfolgt eine Präsentation der Finalisten.
Alternativ kann der Event Delegate in Abstimmung mit dem Jury Präsident entscheiden, eine Präsentation der Halbfinalisten vor Beginn der Halbfinal-Stage durchzuführen.

Organisation der Versuche

4.7 Jedes Team meldet sich in der Call Zone in der Reihenfolge, die in der offiziellen Startliste (oder im Finale im *Wettkampfbaum*) festgelegt ist, für die letzten Vorbereitungen vor seinem Race.[73]

> *[73] Der Jury Präsident darf einem Team, welches sich zum betreffenden Zeitpunkt nicht in der Call Zone befindet, nicht erlauben zu klettern, es sei denn seine Abwesenheit ist auf Faktoren zurückzuführen, die außerhalb des Einflussbereichs dieses Teams liegen.*
>
> *Wenn ein Team in einer Runde, die als Ausscheidungswettkampf durchgeführt wird, als DNS erfasst ist, wird das betreffende Race nicht durchgeführt, und der Gewinner erhält eine Wildcard für die nächste Phase.*

4.8 Nach Betreten des Field of Play begeben sich die Wettkämpfer an die Einstiege ihrer Route und müssen das Start-Pad ohne Verzögerung in die von ihnen bevorzugte Startposition bringen. Anschließend positionieren sie sich für die Sicherer, mit dem Rücken zur Wand, in der Einhängeposition. Alle Wettkämpfer müssen während dieser Vorbereitungsphase auf dem Boden verbleiben.[74]

> *[74] Wenn einer der Wettkämpfer eine unangemessene Verzögerung verursacht oder durch irgendeine Handlung andere Wettkämpfer stört, wird dem störenden Wettkämpfer eine Sanktion ausgesprochen.*
>
> *Die Einhängeposition darf nicht mehr als 2m von der Wand entfernt liegen.*

4.9 Der Sicherer vergewissert sich, dass der Klettergurt des Wettkämpfers sicher ist, und verbindet den Klettergurt des Wettkämpfers mit dem Auto-Belay System.

4.10 Auf das Kommando "At your marks" nimmt jeder Wettkämpfer unverzüglich eine Position mit beiden Händen und einem Fuß an den von ihm bevorzugten Startgriffen sowie dem anderen Fuß auf dem Start-Pad ein.[75]
Der Starter weist beide Teams an, in die Einhängeposition zurückzukehren, wenn er nach dem Kommando "At your marks", aber vor der Ansage "Ready":[75]

A) nicht überzeugt ist, dass mit dem Race begonnen werden kann, oder

B) ein Wettkämpfer durch das Heben einer Hand anzeigt, dass er nicht bereit ist zu starten.

[75] Wenn einer der Wettkämpfer eine unangemessene Verzögerung verursacht oder durch irgendeine Aktion andere Wettkämpfer stört, wird der Starter beide Wettkämpfer auffordern, zur Einhängeposition zurückzukehren, wo dem störenden Wettkämpfer eine Sanktion ausgesprochen wird.

4.11 Sobald sich die Lead Off Wettkämpfer in ihren Startpositionen befinden und die Anchor Leg Wettkämpfer kletterfertig an der Wand stehen, meldet der Starter "Ready" und löst danach die Zeitmessung aus.[76]

[76] Kletterfertig bedeutet hinsichtlich des Startprocederes für den Anchor Leg Wettkämpfer, dass dieser maximal einen Schritt vom Startpad entfernt steht und alle notwendigen Vorbereitungen (z.B. Chalken der Hände) abgeschlossen hat. Bevor das visuelle Startsignal für den Anchor Leg Wettkämpfer aufleuchtet, muss dieser ebenfalls die reguläre Startposition mit beiden Händen und einem Fuß an den von ihnen bevorzugten Startgriffen, sowie dem anderen Fuß auf dem Start-Pad eingenommen haben.

4.12 Jedes Race wird für die Lead Off Wettkämpfer (Bahn A und C) mit einem deutlich hörbaren Signal der Zeitmessanlage gestartet. Die Quelle des Signals sollte sich möglichst nah und in gleicher Entfernung zu den Lanes A und C befinden. Als Startsignal für den Anchor Leg Wettkämpfer liefert das Zeitmesssystem eine rein visuelle Anzeige, sobald der Lead Off Wettkämpfer seine Strecke erfolgreich absolviert hat.

5 FEHLSTART

5.1 Wenn ein Lead Off Wettkämpfer einen Fehlstart gemacht hat:

A) Wird in der Qualifikationsrunde das Race ohne Abbruchsignal fortgesetzt und das Ergebnis gewertet.[77]

B) Wird in der Finalrunde das Race durch den Starter abgebrochen.[78]

[77] *Ein Fehlstart wird nur durch visuelle Signale angezeigt. Es ertönt kein akustisches Signal für einen Fehlstart.*

[78] *Ein Fehlstart wird sowohl durch ein visuelles als auch ein akustisches Signal angezeigt.*

5.2 Wenn ein Anchor Leg Wettkämpfer einen Fehlstart gemacht hat, wird das Race fortgesetzt und das Ergebnis gewertet.

6 WERTUNG

Allgemein

6.1 Das Race-Ergebnis eines Teams wird aufgezeichnet als

A) Gültige Zeit, entsprechend der Gesamtkletterzeit, wenn sowohl Lead-off- als auch Anchor Leg erfolgreich beendet wurden,[79]

B) *Fehlstart* oder *Sturz*, sofern in einem der Legs aufgetreten.

[79] *Die Gesamtkletterzeit entspricht der Zeitspanne zwischen dem Startsignal des Lead-off Leg und dem erfolgreichen Abschluss des Anchor Leg.*

6.2 Der Gewinner eines Ausscheidungs-Race ist:

A) wenn ein Team einen Fehlstart begeht oder nicht startet, das andere Team,

B) wenn kein Team einen Fehlstart begeht, das Team, welches die Route mit der niedrigeren (oder einzigen) gültigen Zeit erfolgreich beendet hat.[80]

[80] *Wenn keines der beiden Teams eines Ausscheidungsrace startet, gibt es in diesem Race keinen Sieger.*

6.3 Wenn in einem Ausscheidungsrace:

A) beide Teams die gleiche gültige Zeit erzielen,

B) keines der beiden Teams eine gültige Zeit erzielen kann,

C) für beide Teams ein Fehlstart im gleichen Leg erfasst wird,

wird ein sofortiger Re-Run durchgeführt, um den Sieger zu ermitteln. Endet auch dieser Re-Run unentschieden, wird der Sieger anhand der besten Ergebnisse der Teams gemäß §8.2 ermittelt.

7 ZEITMESSUNG

Messung und Aufzeichnung

7.1 Alle Zeiten werden auf 1/1000s genau gemessen und aufgezeichnet.

Rundung für offizielle Zeiten

7.2 Die offiziellen Zeiten, einschließlich der Rekordzeiten, werden auf die nächsten 1/100s abgerundet.

7.3 Eine hochpräzise Zeitmessung (1/1000 s) kann verwendet werden, um einen Gleichstand im Wettkampf zu ermitteln und anzuzeigen. Diese ändert oder ersetzt jedoch nicht die offiziellen Zeiten.

8 RANKING

Qualifikation

8.1 Teams, die nicht mindestens in einem Race einer Runde gestartet sind, werden nicht gewertet und in dieser Runde als DNS markiert.

8.2 Teams, die mindestens in einem Race gestartet sind, werden in der folgenden Reihenfolge platziert:

A) Erstens: Alle Teams, die mindestens eine gültige Zeit erzielt haben, in aufsteigender Reihenfolge ihrer besten Ergebnisse.
Wenn mehrere Teams das gleiche beste Ergebnis erzielt haben, wird ihre relative Platzierung durch den Vergleich ihrer nächstbesten Ergebnisse ermittelt, wobei alle im Wettkampf gestarteten Races berücksichtigt werden. Wenn nötig wird dieser Vergleich so oft wiederholt, bis alle Gleichstände aufgelöst sind oder keine weiteren Ergebnisse mehr vorliegen. Dabei gilt die Reihenfolge: Gültige Zeit (aufsteigend), Sturz, Fehlstart, Nicht gestartet.

B) Zweitens: Alle Teams, die keine gültige Zeit erzielt haben, wobei deren relative Platzierung zueinander durch den Vergleich ihrer besten Ergebnisse unter Berücksichtigung aller im Wettkampf gestarteten Races ermittelt wird. Dieser Vergleich wird so lange wiederholt, bis alle Gleichstände aufgelöst sind oder keine weiteren Ergebnisse mehr vorliegen. Dabei gilt die Reihenfolge: Sturz, Fehlstart, Nicht gestartet. [81]

[81] Auf jeder Lane werden die Ergebnisse anhand einer festgelegten Hierarchie verglichen; der erste Unterschied bestimmt die relative Rangfolge, z. B.:

Rang	1. (besseres) Ergebnis	2. (schlechteres) Ergebnis
1	*Sturz*	*Sturz*
2	*Sturz*	*Fehlstart*
2	*Sturz*	*Nicht gestartet*
4	*Fehlstart*	*Fehlstart*
5	*Fehlstart*	*Nicht gestartet*

Finale

8.3 Teams, die nicht zu ihrem ersten geplanten Race antreten, werden nicht gerankt und in der Runde als DNS markiert. Teams, die in der Runde gestartet sind, werden in der Reihenfolge der zuletzt absolvierten Phase und ihrer Platzierung innerhalb dieser Phase gerankt:

A) Erstens: die Sieger der Phase,

B) Zweitens: alle Race-Verlierer der Phase,

In allen Fällen platziert durch Vergleich ihrer besten Ergebnisse, unter Berücksichtigung aller innerhalb des Wettkampfs gestarteten Rennen, gemäß §8.2.

9 SPORTLICHE UND TECHNISCHE ZWISCHENFÄLLE

9.1 Wenn ein Wettkämpfer, ein Teamoffizieller, ein Sicherer, ein Routenbauer oder ein On-field Official der Meinung ist, dass ein Ereignis eingetreten ist, das einen Technischen Zwischenfall darstellen (oder verursachen) könnte, muss er dies unverzüglich einem DAV-Schiedsrichter melden. Der DAV-Schiedsrichter entscheidet, ob ein Technischer Zwischenfall zu bestätigen ist.
Sobald im nächsten planmäßigen Race das Kommando "At your Marks" gegeben wurde, kann kein Technischer Zwischenfall mehr reklamiert werden.[82]

[82] Falls erforderlich, kann der DAV-Schiedsrichter zur Entscheidung, ob ein Technischer Zwischenfall zu bestätigen ist, die offiziellen Videoaufzeichnungen prüfen und/oder einen Test des Zeitmessungssystems anordnen.

9.2 Ein Technischer Zwischenfall im Zusammenhang mit der Funktion des Auto-Belay- oder Zeitmesssystems kann nur im Zusammenhang mit einem eindeutigen oder systematischen Fehler geltend gemacht werden.

9.3 Wenn ein Technischer Zwischenfall bestätigt wird, wird nur für das/die direkt betroffene Team/s ein Re-Run durchgeführt.

10 EINSPRÜCHE

10.1 Sofern ein vom DAV anerkanntes Zeitmesssystem verwendet wird, kann bezüglich der Gültigkeit einer Reaktionszeit oder eines individuellen Falls, in dem ein Wettkämpfer das Zeitmesssystem nicht stoppt, kein Einspruch eingelegt werden.[83]

> *[83] Einsprüche oder Beschwerden, welche die Funktion des Zeitmesssystems betreffen, können nur als Antrag auf einen Technischen Zwischenfall gestellt werden.*

10.2 Ein Einspruch gegen die Wertung eines Versuchs eines Wettkämpfers in einem Race, muss vor Beginn des nächsten Races angemeldet werden.
Eine entsprechende Mitteilung kann mündlich erfolgen. Dem Einspruchsführer wird daraufhin eine Frist von bis zu 5 Minuten eingeräumt, um einen schriftlichen Einspruch einzureichen.[84]

> *[84] Wenn eine mündliche Einspruchsanmeldung erfolgt, registriert die Einspruchsjury den Einspruch. Die Einspruchsjury kann mit der Prüfung zulässiger Beweise beginnen, darf aber erst dann über die Bewertung des Einspruchs entscheiden, wenn eine schriftliche Fassung eingegangen ist.*

DAV-WETTKAMPFSTRUKTUR

Bestimmungen für niederrangige Wettkampfebenen

VERSION Nr. 27.1

Oktober 2026

ÜBER DIESE BESTIMMUNGEN

Bezüglich der Veranstaltung und Durchführung von Wettkämpfen von Nationaler bis Landesebene hat der DAV gegenüber seinen Landesverbänden die Richtlinienkompetenz inne.
Bezüglich der Wettkämpfe auf Sektionsebene obliegt diese Verantwortung den Landesverbänden selbst.

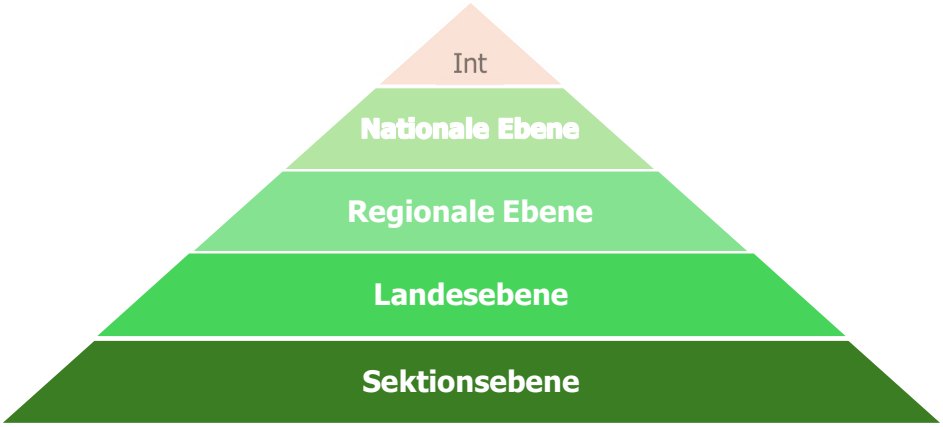
Die DAV-Wettkampfbestimmungen für niederrangige Wettkampfebenen definieren Abweichungen und Ausnahmen von den übergeordnet geltenden Allgemeinen Regeln und Wettkampfbestimmungen, die auf den jeweiligen Ebenen zur Anwendung kommen.

Prinzip:
Sofern in den jeweiligen Abschnitten nicht ausdrücklich anders beschrieben, gelten alle Regeln und Bestimmungen der jeweils nächsthöheren Ebene, bzw. die Allgemeinen Regeln und Wettkampfbestimmungen.

ANMERKUNGEN ZU DIESEN BESTIMMUNGEN

Die DAV-Wettkampfbestimmungen für niederrangige Wettkampfebenen haben Gültigkeit für alle für eine Vergabe eines Meistertitels relevanten Wettkämpfe.
Die Landesverbände können die durch sie veranstalteten Wettkämpfe im Rahmen dieser Bestimmungen gestalten.

Die in diesem Rahmen gewählten Wettkampfformate, Quoten, Sonderregelungen, etc. sind in der jeweiligen Wettkampfausschreibung nach Genehmigung durch den DAV zu veröffentlichen.



1 ALLGEMEINES UND WETTKÄMPFE AUF NATIONALER EBENE

Allgemeines

1.1 Alle Wettkämpfe auf nationaler, regionaler und Landesebene, bei denen ein offizieller Titel vergeben wird oder welche zur Weiterqualifizierung herangezogen werden, müssen von der Bundesgeschäftsstelle des DAV genehmigt und im offiziellen DAV-Wettkampfkalender aufgeführt werden.

1.2 Die Verantwortung für den Inhalt der Ausschreibungen liegt beim Verfasser bzw. Veranstalter.

1.3 Zu den Kletterwettkämpfen, die die spezifische Genehmigung des DAV erfordern, gehören:

A) Deutsche Meisterschaften (DM)

B) Deutsche Jugendcups (DJC)

C) Regionale Meisterschaften (RM)

D) Landesmeisterschaften (LM)

E) Sektions- bzw. Stadtmeisterschaften (SM) sowie andere Wettkämpfe, wenn diese für Landesmeisterschaften qualifizierungsrelevant sind

Deutsche Meisterschaften

1.4 Alle Wettkämpfe zur Vergabe der Deutschen Meistertitel werden in Übereinstimmung mit den Statuten des DAV, den Allgemeinen Regeln, den Wettkampfbestimmungen sowie allen weiteren relevanten Bestimmungen durchgeführt.

2 WETTKÄMPFE AUF REGIONALER EBENE

Allgemeines

2.1 Für Wettkämpfe auf regionaler Ebene gelten alle auf nationaler Ebene gültigen Regeln, sofern dies nicht in diesem Artikel 2 explizit abweichend festgelegt ist. Alle zuvor beschriebenen Verfahrensweisen und Modalitäten sind ebenfalls analog zur nationalen Ebene anzuwenden.

2.2 Regionale Meisterschaften werden von den regionalen Verbünden der Landesverbände veranstaltet.

A) Für die Seniorenkategorien werden regionale Meisterschaften als Einzelwettkämpfe in einzelnen oder mehreren Disziplinen veranstaltet.
Die Gewinner dieser Wettkämpfe sind:

1) Nord-Ostdeutscher Meister/in - LV Nord, Sachsen, Berlin, Sachsen-Anhalt, Thüringen
2) Westdeutscher Meister/in - LV Hessen, NRW, Saarland, Rheinland-Pfalz
3) Süddeutscher Meister/in - LV Bayern & Baden-Württemberg

B) Die entsprechenden Regionalen Meistertitel der Jugendklassen können alternativ als Cup-Serie über die einzelnen Landesmeisterschaften der beteiligten Landesverbände ermittelt werden.

Meldung von Wettkämpfern

2.3 Wettkämpfe auf regionaler Ebene können für folgende Kategorien durchgeführt werden:

	Lead / Bouldern	**Speed**
Senioren	ab dem 15. Lebensjahr	ab dem 13. Lebensjahr
U21	19. und 20. Lebensjahr	
U19	17. und 18. Lebensjahr	
U17	15. und 16. Lebensjahr	
U15	13. und 14. Lebensjahr	
U13	11. und 12. Lebensjahr	

Die Berücksichtigung aller Altersklassen ist bei der Durchführung von Regionalmeisterschaften nicht obligat.
Außerdem können Wettkämpfe für zusammengefasste Altersklassen durchgeführt werden (z.B. „weibliche Jugend"), sofern diese nicht den regulären Altersgrenzen widersprechen und dies in der Wettkampfausschreibung so veröffentlicht wurde.

2.4 Es liegt in der Verantwortung der regionalen Verbünde der Landesverbände, Teilnehmerquoten und Qualifizierungsbestimmungen für Regionale Meisterschaften vor Saisonbeginn zu formulieren.
Nach Genehmigung durch den DAV müssen diese auf den Webseiten aller jeweils beteiligten Landesverbände veröffentlicht werden.

2.5 Es ist möglich, innerhalb eines Wettkampfs parallele Wertungen für einen Teil des Gesamtstarterfeldes zu generieren (z.B. Wertung zu einer Landesmeisterschaft). In diesem Fall ergeben sich die Platzierungen für die Zusatzwertung durch einfache Streichung der nicht betroffenen Wettkämpfer aus der Gesamtergebnisliste des Wettkampfes, ohne dass erweiterte Quoten oder sonstige Sonderregelungen für diesen Teil des Starterfeldes angewendet werden dürfen.

Qualitätssicherung

2.6 Bei Wettkämpfen auf Regionaler Ebene sind die Positionen des Jurypräsidenten, DAV-Schiedsrichters und Chefroutenbauers und DAV-Routenbauers vom jeweiligen regionalen Verbund der Landesverbände durch Personen mit nationaler Lizenz zu besetzen. Für die Position des DAV-Schiedsrichters ist eine C-Lizenz, für die des DAV-Routenbauers eine Landeslizenz (oder höher), die der Disziplin des jeweiligen Wettkampfes entsprechen muss, ausreichend.

Wettkampfablauf

2.7 Es liegt in der Verantwortung der regionalen Verbünde der Landesverbände, das Wettkampfformat für Regionale Meisterschaften vor Saisonbeginn festzulegen und nach Genehmigung durch den DAV mit der Wettkampfausschreibung sowie auf den Webseiten der Landesverbände zu veröffentlichen:

A) Format und sonstige Festlegungen dürfen nicht den allgemeinen Regeln und Wettkampfbestimmungen widersprechen;

B) Für jede Kategorie muss mindestens eine Qualifikationsrunde und eine Finalrunde vorgesehen sein.

2.8 Bezüglich der Finalquoten gilt:

A) Bei Regionalen Meisterschaften können, alternativ zu den auf nationaler Ebene gültigen Finalquoten, auch die Finalquoten der Deutschen Jugendmeisterschaft zur Anwendung kommen.

B) Bei Regionalen Meisterschaften der Jugend können alternativ zu den auf nationaler Ebene gültigen Finalquoten auch die regulären Quoten der Disziplinen zur Anwendung kommen.

Die entsprechende Entscheidung ist verbindlich mit Erstellung der Wettkampfausschreibung zu treffen und zu veröffentlichen

Alternative Kinder- und Jugendwettkämpfe

2.9 Neben den Regionalen Titelwettkämpfen mit den in Artikel 2.3 festgelegten Kategorien können für Kinder und Jugendliche (auch unterhalb dieser Altersgrenzen) Wettkämpfe durchgeführt werden, bei denen keine offiziellen Meistertitel vergeben werden.

Solche Wettkämpfe sind auf eine Art zu gestalten, die Kinder und Jugendliche in einem altersgemäßen Rahmen, bei dem die Freude am gemeinsamen Klettern im Vordergrund steht, an Kletterwettkämpfe heranführt und ihnen Freude an individueller Leistungserbringung vermittelt. Hierbei gelten folgende Leitprinzipien:

- Belastungen altersangepasst wählen
- Besondere Berücksichtigung physiologischer Aspekte
- Kinder- und jugendgerechter Routenbau
- Angemessene Pausengestaltung
- Schulung der Vielseitigkeit

Innerhalb dieser Grundsätze sind Disziplinen und Wettkampfformat vom Ausrichter frei wählbar. DAV-Wettkampflizenzen sind nicht obligatorisch.

3 WETTKÄMPFE AUF LANDESEBENE

Allgemeines

3.1 Für Wettkämpfe auf Landesebene gelten alle auf regionaler Ebene gültigen Regeln, sofern dies nicht in diesem Artikel 3 explizit abweichend festgelegt ist. Alle zuvor beschriebenen Verfahrensweisen und Modalitäten sind ebenfalls analog zur regionalen Ebene anzuwenden.

3.2 Landesmeisterschaften werden von den Landesverbänden veranstaltet. Meisterschaftswettkämpfe sollen jährlich als Einzelwettkämpfe oder Serien in einzelnen oder mehreren Disziplinen veranstaltet werden.

Die Anzahl der Veranstaltungen, aus denen sich die Landesmeisterschaft zusammensetzt, soll sechs Veranstaltungen nicht überschreiten.
Die Gewinner dieses Wettkampfes bzw. dieser Serie oder im Falle einer offenen Landesmeisterschaft die bestplatzierten Wettkämpfer des entsprechenden Landesverbands, sind „Landesmeister" bzw. „Landesmeisterin".

Meldung von Wettkämpfern

3.3 Wettkämpfe auf Landesebene können für folgende Kategorien durchgeführt werden:

	Lead / Bouldern	Speed
Senioren	ab dem 15. Lebensjahr	ab dem 13. Lebensjahr
U21	19. und 20. Lebensjahr	
U19	17. und 18. Lebensjahr	
U17	15. und 16. Lebensjahr	
U15	13. und 14. Lebensjahr	
U13	11. und 12. Lebensjahr	

Die Berücksichtigung aller Altersklassen ist bei der Durchführung von Landesmeisterschaften nicht obligat.
Außerdem können Wettkämpfe für zusammengefasste Altersklassen durchgeführt werden (z.B. „weibliche Jugend"), sofern diese nicht den regulären Altersgrenzen widersprechen und dies in der Wettkampfausschreibung so veröffentlicht wurde.

3.4 Grundsätzlich sind alle Wettkämpfer mit Mitgliedschaft in einer Sektion des DAV oder in einem anderen Mitgliedsverein des entsprechenden Landesverbands startberechtigt.
Es liegt in der Verantwortung der Landesverbände, zugangsbeschränkende Qualifizierungsverfahren zu Landesmeisterschaften anzuwenden. Entsprechende Teilnehmerquoten und/oder Qualifizierungsbestimmungen sind vor Saisonbeginn zu formulieren und nach Genehmigung durch den DAV auf der Webseite des Landesverbands zu veröffentlichen.

3.5 Wenn Wettkämpfern aus anderen Landesverbänden als dem veranstaltenden Landesverband ein Startrecht eingeräumt wird, muss der Wettkampf als "offene Landesmeisterschaft" ausgeschrieben werden. In diesem Fall muss klar definiert sein, aus welchen Landesverbänden Wettkämpfer zum Start zugelassen sind.

Qualitätssicherung

3.6 Bei Wettkämpfen auf Landesebene sind die Positionen des Jurypräsidenten, DAV-Schiedsrichters und Chefroutenbauers und DAV-Routenbauers vom jeweiligen regionalen Verbund der Landesverbände durch Personen mit nationaler Lizenz zu besetzen. Für die Position des DAV-Schiedsrichters ist eine C-Lizenz, für die des DAV-Routenbauers eine Landeslizenz (oder höher), die der Disziplin des jeweiligen Wettkampfes entsprechen muss, ausreichend.

Wettkampfablauf

3.7 Es liegt in der Verantwortung des jeweiligen Landesverbands, das Wettkampfformat im Vorfeld der Veranstaltung festzulegen und, nach Genehmigung durch den DAV mit der Wettkampfausschreibung sowie auf der Webseite des Landesverbands zu kommunizieren.

A) Format und sonstige Festlegungen dürfen nicht den allgemeinen Regeln und Wettkampfbestimmungen widersprechen;

B) Für jede Kategorie muss mindestens eine Qualifikationsrunde und eine Finalrunde vorgesehen sein.

3.8 Wird die Qualifikationsrunde eines Boulderwettkampfs im Jam-Format durchgeführt, gilt:

Die Startreihenfolge an jedem Boulder ergibt sich aus der chronologischen Reihenfolge der Abgabe der Scorecards beim Boulderschiedsrichter und ist für jeweils einen Versuch gültig. Wenn ein Wettkämpfer der Aufforderung zum Beginnen seines Versuchs nicht unmittelbar und verzögerungsfrei nachkommt, verfällt sein Startplatz und er wird erneut ans Ende der aktuellen Startliste des Boulders gereiht.

3.9 Bezüglich der Finalquoten gilt:

A) Bei Landesmeisterschaften können, alternativ zu den auf nationaler Ebene gültigen Finalquoten, auch die Finalquoten der Deutschen Jugendmeisterschaft zur Anwendung kommen.

B) Bei Landesmeisterschaften der Jugend können alternativ zu den auf nationaler Ebene gültigen Finalquoten auch die regulären Quoten der Disziplinen zur Anwendung kommen.

Die entsprechende Entscheidung ist verbindlich mit Erstellung der Wettkampfausschreibung zu treffen und zu veröffentlichen.

4 WETTKÄMPFE AUF SEKTIONSEBENE

Allgemeines

4.1 Für Wettkämpfe auf Sektionsebene gelten alle auf Landesebene gültigen Regeln, sofern dies nicht in diesem Artikel 4 explizit abweichend festgelegt ist. Alle zuvor beschriebenen Verfahrensweisen und Modalitäten sind ebenfalls analog zur Landesebene anzuwenden.

4.2 Bei allen Veranstaltungen, bei denen ein offizieller Titel wie Stadt-, Bezirks- oder Kreismeister etc. in Lead/Boulder/Speed vergeben wird, muss der Wettkampf auf der Grundlage der DAV-Regeln durchgeführt werden und bei dem zuständigen Landesverband des DAV angemeldet werden.

Meldung von Wettkämpfern

4.3 Für die Teilnahme an Wettkämpfen auf Sektionsebene ist eine DAV-Wettkampflizenz nicht obligatorisch.

4.4 Es liegt in der Verantwortung der veranstaltenden Sektion, eine Maximalteilnehmerzahl für einzelne Veranstaltungen sowie die zugehörigen Regelungen im Meldeverfahren festzulegen und in der Wettkampfausschreibung zu veröffentlichen.

Qualitätssicherung

4.5 Die Technical Officials müssen vor dem Wettkampf durch die organisierende Sektion nominiert werden, wobei auch Personen ohne nationale Lizenz eingesetzt werden können.

Wettkampfablauf

4.6 Es steht der Sektion frei, ein Wettkampfformat entsprechend ihrer Möglichkeiten und Bedürfnisse selbst zu bestimmen.

Alle zur Anwendung kommenden Abweichungen im Wettkampfformat oder den national gültigen Regeln müssen in der Wettkampfausschreibung definiert sein und durch diese kommuniziert werden.

4.7 Es ist möglich, die Qualifikationsdurchgänge an farbig markierten Routen mit folgenden Auflagen durchzuführen:

A) Es müssen stark kontrastreiche Farben verwendet werden.

B) Alle Griffe und Tritte müssen von Magnesia- und Gummiabrieb gereinigt sein.

C) Routenführung und -linie müssen klar erkennbar sein.

Eine entsprechende Ausnahmeregelung muss durch den Jurypräsidenten autorisiert und in der Wettkampfausschreibung sowie am Official Board veröffentlicht werden.

4.8 Innerhalb der Qualifikationsrunde können auch Wettkampfformate mit Selbstaufschreibung ohne Routen-/ Boulderschiedsrichter zur Ergebniserfassung durchgeführt werden.

4.9 In der Disziplin Lead kann die Qualifikationsrunde auch mit Toprope-Sicherung durchgeführt werden. Hierbei wird das kontrollierte Halten des markierten Top-Griffs als "TOP " gewertet.

TECHNICAL OFFICIALS

VERSION Nr. 27.1

Oktober 2026

ÜBER DIESE BESTIMMUNGEN

Der DAV ist verantwortlich für die Sicherstellung höchster Standards bei der Besetzung aller relevanten Rollen in Wettkampfmanagement, Schiedsrichterwesen und Routenbau.
Um dies zu erreichen, identifiziert, schult und prüft der DAV Technical Officials deutschlandweit.

Technical Officials werden für Wettkämpfe des DAV für spezifische Rollen nominiert und mit wichtigen, klar definierten Aufgaben betraut.
Sie sind verantwortlich für die Sicherstellung von Standards bei der Organisation von Wettkämpfen, die Einhaltung der Regeln des Sports, die Ermittlung und Dokumentation der offiziellen Ergebnisse, die Wahrung des Fair Play und die Sicherheit aller Teilnehmenden.
Ihre Rolle ist unerlässlich für die Integrität und den Erfolg von DAV-Wettkämpfen.

Die Nominierung der Technical Officials erfolgt durch den Wettkampf-Veranstalter unter Berücksichtigung aller Regel- sowie Lizenzvorgaben.

ANMERKUNGEN ZU DEN BESTIMMUNGEN

Diese Bestimmungen geben eine verkürzte Übersicht über die zentralen, für DAV-Wettkämpfe relevanten Technical Officials und ihre jeweiligen Verantwortungsbereiche bzw. Aufgabenbeschreibungen.

Im Detail gelten die jeweiligen DAV-Strukturpapiere, Ausbildungs- und Prüfungsordnungen und weiterführende offizielle Dokumente des DAV.

Sofern diese Regeln dies explizit erlauben, können die Landesverbände des DAV eigene Festlegungen für von ihnen zu verantwortende Wettkampfebenen treffen. Solche landesinternen Regeln sind, nach Genehmigung durch den DAV, jeweils vor Saisonbeginn zu veröffentlichen.

1 EVENT DELEGATE

Rollenbeschreibung

1.1 Der Event Delegate (ED) stellt bei DAV-Wettkämpfen die Einhaltung der geforderten Standards sicher und überwacht die organisatorischen Belange.
Er hat die Befugnis sicherzustellen, dass die vom Wettkampfausrichter bereitgestellten Einrichtungen und Dienstleistungen den Standards und vertraglichen Anforderungen des DAV sowie allen weiteren zwischen dem DAV und dem Ausrichter vereinbarten Bestimmungen entsprechen.

Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des Event Delegate hat der Jury Präsident die Aufgaben des Event Delegate zu übernehmen.

Kernaufgaben und Verantwortlichkeiten - auszugsweise

1.2 Vor dem Wettkampf:

- Abstimmung mit dem Ausrichter zur Überprüfung der gesamten Veranstaltungsvorbereitung, um die Einhaltung der Anforderungen und Richtlinien des DAV sicherzustellen
- Überprüfung und Festlegung des Layouts der Wettkampfstätte, einschließlich Spielfeld (FOP), Aufwärmbereich, Transfer- und sonstiger Wege
- Überprüfung und Validierung der technischen Anforderungen der Wettkampf- und Aufwärmwände, sowie aller Sicherheitseinrichtungen etc.
- Abstimmung mit dem Chefroutenbauer und Jury Präsident
- Überprüfung und Bestätigung des Wettkampfformats sowie des Zeitplans
- Identifizierung von Einschränkungen und Herausforderungen, Risikobewertung und Planung von Notfallszenarien

1.3 Während des Wettkampfs:

- Funktion als Hauptansprechpartner für Ausrichter, Medien und andere Stakeholder
- Antizipieren und Lösen von Problemen im Ablauf
- Überwachung der Routenbautätigkeiten in Abstimmung mit dem Chefroutenbauer und dem Jury Präsident
- Validierung von Speed-Rekorden.
- Überwachung der Anti-Doping- und Athletengesundheitsrichtlinien
- Klärung von Problemen im Registrierungsprozess
- Mitglied der Einspruchsjury

1.4 Nach dem Wettkampf:

- Debriefing mit Ausrichtervertretern und Technical Officials
- Verfassen eines Berichts, in dem die wichtigsten getroffenen Entscheidungen detailliert aufgeführt sind, Probleme genannt und Rückmeldungen zu Verbesserungsmöglichkeiten für zukünftige Veranstaltungen gegeben werden

2 JURY PRÄSIDENT

Rollenbeschreibung

2.1 Der Jurypräsident (JP) stellt sicher, dass die Regeln und Bestimmungen des Nationalen Regelwerks Klettern eingehalten und respektiert werden.
Er leitet den Wettkampf neutral und trifft Entscheidungen, die die Einhaltung der Regeln gewährleisten.
Der Jurypräsident trägt die finale Verantwortung für das Ergebnis des Wettkampfs und hat die übergeordnete Autorität über alle Aktivitäten und Entscheidungen, die den Wettkampf innerhalb des Wettkampfbereichs betreffen.

Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des Jurypräsidenten hat der DAV-Schiedsrichter die Aufgaben des Jurypräsidenten zu übernehmen. Im Falle mehrerer anwesender DAV-Schiedsrichter obliegt die entsprechende Nominierung dem Event Delegate.

Kernaufgaben und Verantwortlichkeiten - auszugsweise

2.2 Der Jurypräsident ist unter anderem für Folgendes verantwortlich:

- Überwachung aller sportlichen Aktivitäten innerhalb des Wettkampfbereichs sowie der zugehörigen technischen und operativen Bereiche, Isolations- und Aufwärmbereiche für Athleten. Diese Autorität bezieht sich auch auf die Aktivitäten der Medienvertreter und aller anderen Personen, welche durch den Organisator aufgestellt wurden.
- Gewährleistung von Sicherheit, Fairness und guten Rahmenbedingungen für die Athleten im Wettkampf. Treffen aller hierzu notwendigen Entscheidungen im Wettkampfbereich, einschließlich der Anpassung des Zeitplans oder des Aussprechens von Sanktionen.
- Zusammenarbeit mit Event Delegate und Chefroutenbauer in Bezug auf Sicherheits- und Wertungsrisiken im Routenbau
- Übergeordnete Verantwortlichkeit für alle Jurytätigkeiten inklusive der Organisation angemessener Briefings, Zuweisung von Aufgaben an die DAV-Schiedsrichter
- Mitglied der Einspruchsjury, Validierung und Veröffentlichung der Wettkampfergebnisse
- Debriefing mit Ausrichtervertretern und Technical Officials
- Verfassen eines Berichts, in dem die wichtigsten getroffenen Entscheidungen detailliert aufgeführt sind, Probleme genannt und Rückmeldungen zu Verbesserungsmöglichkeiten für zukünftige Veranstaltungen gegeben werden

3 DAV-SCHIEDSRICHTER

Rollenbeschreibung

3.1 Der DAV-Schiedsrichter (JU) assistiert dem Jurypräsidenten in sämtlichen Aspekten und verantwortet die Prozesse an der Kletterwand im laufenden Wettkampf sowie die Bewertung und Punktevergabe.
Der DAV-Schiedsrichter koordiniert die Arbeit der Routen-/Boulderschiedsrichter, deren Aufgabe die Bewertung der Leistung der Wettkämpfer in den Routen bzw. Boulderproblemen ist.
Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des DAV-Schiedsrichters kann der Event Delegate in Abstimmung mit dem Jury Präsidenten eine geeignete Person für die Rolle des DAV-Schiedsrichters nominieren.

Kernaufgaben und Verantwortlichkeiten - auszugsweise

3.2 Der DAV-Schiedsrichter ist unter anderem für Folgendes verantwortlich:

- Veröffentlichung von Startlisten und Zusammenarbeit mit dem Ergebnisdienstleiter, um genaue Ergebnisse zu gewährleisten und die Rundenergebnisse zu validieren.
- Prüfung der Routen/Boulder vor jeder Runde, zur Identifikation von Sicherheits- und Wertungsproblemen inklusive Freigabe der Wertungstopos
- Koordination und Überwachung der Routen-/Boulderschiedsrichter, des Sicherungs- oder Reinigungspersonals
- Reaktion auf Zwischenfälle, die den Wettkampf beeinträchtigen könnten
- Technische Störungen bestätigen und bearbeiten.
- Unterstützung der Einspruchsjury bei der Abwicklung von Einspruchsverfahren
  Sofern der Jury Präsident an der Ausgangsentscheidung eines Einspruchsverfahrens beteiligt war, wird dieser innerhalb der Einspruchsjury durch den DAV-Schiedsrichter ersetzt.
- Aussprechen von Verwarnungen

4 CHEFROUTENBAUER

Rollenbeschreibung

4.1 Der Chefroutenbauer ist für die Leitung des Routenbauteams verantwortlich und ist bereits in der Vorbereitungsphase eines Wettkampfs beratend tätig.
Er trägt die Verantwortung für alle Aspekte des Routenbaus auf der Wettkampfstätte, einschließlich der Gestaltung von Wettkampfrouten, der Installation von Klettergriffen und Sicherungspunkten sowie der Einhaltung der technischen und Sicherheitsstandards.
Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des Chefroutenbauers hat der DAV-Routenbauer die Aufgaben des Chefroutenbauers zu übernehmen. Im Falle mehrerer anwesender DAV-Routenbauer obliegt die entsprechende Nominierung dem Event Delegate in Absprache mit dem Chefroutenbauer.

Kernaufgaben und Verantwortlichkeiten - auszugsweise

4.2 Der Chefroutenbauer ist unter anderem für Folgendes verantwortlich:

- Routenplanung und technische Beratung in der Vorbereitungsphase in Abstimmung mit Event Delegate, bzw. Veranstalter und Ausrichter
- Überprüfung von Wandkonstruktionen und zugehörigen Infrastrukturen auf dem Field of Play
- Koordinieren und leiten des Routenbauerteams, delegieren von Aufgaben und Rollen mit klaren Zielvorgaben und Rückmeldegesprächen
- Überwachung der relevanten Arbeitssicherheitsstandards
- Zusammenarbeit mit dem DAV-Schiedsrichter bei der Erstellung von Wertungstopos
- Verfassen eines Berichts, in dem das Erreichen von Zielvorgaben bewertet wird, Probleme genannt und Rückmeldungen zu Verbesserungsmöglichkeiten für zukünftige Veranstaltungen gegeben werden

5 DAV-ROUTENBAUER

Rollenbeschreibung

4.1 Der DAV-Routenbauer unterstützt den Chefroutenbauer bei allen Aspekten des Wettkampfroutenbaus. Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des DAV-Routenbauers kann der Event Delegate in Abstimmung mit dem Chefroutenbauer eine geeignete Person für die Rolle des DAV-Routenbauers nominieren.

Kernaufgaben und Verantwortlichkeiten - auszugsweise

4.2 Der Chefroutenbauer ist unter anderem für Folgendes verantwortlich:

- Die Erstellung der Routen/Boulder für den Wettkampf, oft mit Unterstützung weiterer Routenbauer
- Die Durchführung aller Routenreinigungs- und Instandhaltungsarbeiten während des Wettkampfs.

TEILNAHMEBESTIMMUNGEN

VERSION Nr. 27.1

Oktober 2026

1 NOMINIERUNG EINES TEAMS

1.1 Unter folgenden Voraussetzungen darf jeder Landesverband des DAV ein Team bei Wettkämpfen auf nationaler Ebene starten lassen:

A) Es muss allen Bestimmungen, welche für die Nominierung und Meldung von Wettkämpfern gelten, zustimmen und ihnen entsprechen.

B) Es darf nicht gegen das Reglement verstoßen, das finanzielle Verpflichtungen gegenüber dem DAV betrifft.

C) Es darf nicht gegen eine, aus einer disziplinären Verfahrensweise des DAV resultierenden, Entscheidung oder Maßnahme verstoßen.

D) Jeder nominierte Wettkämpfer muss mit einer DAV-Wettkampflizenz Pro ausgestattet sein.

1.2 Sofern Team-/Wettkämpferquoten auf nationaler Ebene bestehen, werden diese vor Saisonbeginn spezifiziert und veröffentlicht.
Sofern Team-/Wettkämpferquoten für Regionale oder Landesmeisterschaftswettkämpfe existieren, müssen diese vor Saisonbeginn und nach Genehmigung durch den DAV auf den offiziellen Webseiten der verantwortlichen Landesverbände bzw. regionalen Verbünde veröffentlicht werden.

1.3 Für jeden nationalen Wettkampf kann jeder Landesverband bis zu fünf (5) Teamoffizielle nominieren (max. 4 Coaches + 1 medizinisches Personal).
Sollte ein Landesverband die Quote von sechs (6) Wettkämpfern bzw. Wettkämpferinnen pro Teamcoach überschreiten, so darf die Anzahl der Teamcoaches im Sinne dieser Quote erhöht werden.
Alle Teamoffiziellen müssen eine DAV-Wettkampflizenz für Teambetreuer*innen besitzen und den entsprechenden DAV-Anti-Doping-Regularien zustimmen.

Es obliegt der Verantwortung der Landesverbände bzw. den Regionalen Verbünden für Wettkämpfe auf Regionaler-, Landes- oder Sektionsebene analoge Bestimmungen anzuwenden oder eigene Bestimmungen festzulegen.

Registrierten Teamoffiziellen ist es erlaubt, die Isolationszone unter den gleichen Bedingungen zu betreten und zu verlassen, wie sie für die Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen gelten.

1.4 Es liegt in der Verantwortung eines jeden Wettkämpfers und Teamoffiziellen sicherzustellen, dass er stets vollständig über sämtliche Details bzgl. des gesamten Wettkampfs sowie der jeweils gültigen Regeln und Bestimmungen informiert ist.

2 MELDUNG VON WETTKÄMPFERN BZW. WETTKÄMPFERINNEN

2.1 Der Meldeschluss für Wettkämpfer sowie Teamoffizielle, wie er in der durch den DAV genehmigten Wettkampfausschreibung angeführt ist, muss eingehalten werden.

3 WETTKAMPFLIZENZEN / STARTRECHT

3.1 Für die Teilnahme an Wettkämpfen auf nationaler Ebene ist eine DAV-Wettkampflizenz Pro notwendig. Für die Teilnahme an Wettkämpfen auf Regionaler und Landesebene entsprechend ist mindestens eine DAV-Wettkampflizenz Basis notwendig.

Zum Erhalt einer DAV-Wettkampflizenz (Basis & Pro) sind grundsätzlich folgende Voraussetzungen zu erfüllen:

A) Der Wettkämpfer muss eine deutsche Staatsangehörigkeit oder alternativ einen festen Wohnsitz in Deutschland nachweisen können.

B) Der Wettkämpfer muss eine Mitgliedschaft in einer Sektion des DAV oder einem Mitgliedsverein eines DAV-Landesverbands nachweisen können. Die Entscheidung, inwieweit die Mitgliedschaft in einem Mitgliedsverein eines DAV-Landesverbands zwingende Voraussetzung ist, obliegt dem jeweiligen Landes-/Fachverband.

C) Der Wettkämpfer muss die Anti-Doping-Ordnung des DAV, den NADA-Code sowie die jeweils gültigen Regularien zu Gesundheit und Prävention des DAV anerkennen, sowie allen weiteren Lizenzbedingungen zustimmen.

D*) Der Wettkämpfer muss sein bzw. ihr Einverständnis zu Dopingkontrollen und Gesundheitsuntersuchungen im Rahmen von Präventionsmaßnahmen innerhalb und außerhalb der Wettkämpfe geben.

E*) Der Wettkämpfer muss der Schiedsvereinbarung und der Einwilligungserklärung zur Speicherung und/oder zur Weiterleitung von medizinischen Daten zustimmen.

**gilt nur für die DAV Wettkampflizenz Pro*

3.2 Die DAV-Wettkampflizenz (Basis & Pro) wird unter Zustimmung der Sektion und des jeweiligen Landes-/Fachverbands durch den Wettkämpfer digital beantragt. Für die DAV-Wettkampflizenz Pro ist zusätzlich die Unterzeichnung eines offiziellen Meldeformulars notwendig. Die DAV Wettkampflizenz (Basis & Pro) muss vor dem Wettkampf, bei dem ein Wettkämpfer zum ersten Mal in der Saison starten will, erteilt sein.

3.3 Mit einer DAV-Wettkampflizenz (Basis & Pro) ist das Startrecht eines Wettkämpfers für eine bestimmte Sektion bzw. einen Mitgliedsverein in einem Landes-/ Fachverband bzw. für eine Startgemeinschaft bis auf Widerruf, bis zum Erlangen der Volljährigkeit oder der Änderung der Antidoping-Bestimmungen gegeben.

3.4 Jeder Wettkämpfer muss Mitglied einer Sektion oder eines Mitgliedsvereins des antragstellenden Landesverbands sein. Ein Wechsel hinsichtlich des Startrechts zu einer anderen Sektion oder einem anderen Mitgliedsverein ist nur vor der ersten Wettkampfteilnahme der jeweiligen Saison möglich.

3.5 Der DAV, bzw. analog die Landesverbände für Wettkämpfe auf niederrangigen Ebenen, kann in Ausnahmefällen und in Zusammenarbeit mit anderen nationalen Verbänden die Erweiterung des Starterfeldes durch Wettkämpfer der kooperierenden Nation (ohne DAV Wettkampflizenz) zulassen, wenn dies in der Wettkampfausschreibung veröffentlicht wurde.

Starter ohne Lizenz erhalten keine Wertungspunkte für Titelwettkämpfe zu Deutschen Meisterschaften, nationalen Cupserien oder zu Landesmeisterschaften.

4 GEBÜHREN

4.1 Auf nationaler Ebene liegt die Verantwortung für die Bezahlung sämtlicher Teilnahmegebühren für Wettkämpfe bei den jeweiligen Landesverbänden.
Es obliegt der Verantwortung der Landesverbände für Wettkämpfe auf regionaler, Landes- oder Sektionsebene analoge Bestimmungen anzuwenden oder eigene Bestimmungen festzulegen.

4.2 Die Teilnahmegebühr wird auch dann fällig, wenn ein auf nationaler Ebene gemeldeter Wettkämpfer nicht am entsprechenden Wettkampf teilgenommen hat und der DAV nicht mindestens 3 Tage vor dem ersten Tag des Wettkampfs hierüber informiert wurde.

4.3 Die Gebühr für Einspruchsverfahren beträgt € 50,- für alle DAV-Wettkämpfe auf nationaler, regionaler und auf Landesebene.

A) Die Zahlung aller Einspruchsgebühren erfolgt auf dem Verrechnungsweg. Die Anerkennung der Verrechnung durch den Einspruchsführer erfolgt durch Einreichen des Einspruchs.

B) Sofern bei niederrangigen Wettkämpfen der veranstaltende Verband keinen Verrechnungsweg festgelegt hat, sind die Einspruchsgebühren beim Einreichen des Einspruchs direkt an den Event Delegate zu entrichten.

4.4 Die Höhe aller Gebühren wird jährlich durch den DAV festgelegt und veröffentlicht.

BEKLEIDUNGSBESTIMMUNGEN

Bestimmungen für Nationale und Regionale Wettkämpfe

VERSION Nr. 27.1

Oktober 2026

ANMERKUNGEN FÜR NIEDERRANGIGE WETTKAMPFEBENEN

Es obliegt der Verantwortung der Landesverbände für Wettkämpfe auf Regionaler-, Landes- oder Sektionsebene analoge Bestimmungen anzuwenden oder eigene Bestimmungen festzulegen.

Für den Fall, dass einheitliche Wettkampfoberteile ausgegeben werden, muss der Wettkämpfer bzw. die Wettkämpferin dieses während des Kletterns tragen.

1 TEAMBEKLEIDUNG

1.1 Während Wettkämpfen auf nationaler Ebene müssen Wettkämpfer und Teamoffizielle auf dem Field of Play und speziell zur Siegerehrung die spezifische Teambekleidung des jeweiligen Landesverbands tragen.

1.2 Für die Teamoberteile der Landesverbände, welche während des Kletterns getragen werden, gelten die folgenden Bestimmungen:

A) Die Wettkampfoberteile eines Landesverbands müssen farblich und im Design ähnlich sein;

B) Der jeweilige Landesverband muss schriftlich auf der Rückseite des Oberteils genannt werden, ein Länderkürzel ist hierzu ausreichend;

C) Die jeweilige Sektion des Wettkämpfers kann auf dem Teamoberteil durch das Sektionslogo präsentiert werden;

Das Teamoberteil darf für Wettkämpfer und Wettkämpferinnen unterschiedlich geschnitten sein. Wettkämpfer und Wettkämpferinnen können die von ihnen bevorzugte Art des Teamoberteils (lange/kurze/keine Ärmel) beim Klettern wählen.

1.3 Die Teamoberteile der Landesverbände bzw. jede Änderung bezüglich der Festlegungen in Artikel 1.2 benötigen eine offizielle Freigabe durch den DAV.

2 WERBUNG

2.1 Keinerlei Ausrüstung und Bekleidung darf gegen die Vorgaben der „Schwarzen Liste" zur Auswahl von Sponsoring-Partnerschaften des DAV verstoßen.

2.2 Während Wettkämpfen auf Nationaler- oder Regionaler Ebene gelten zudem folgende Werberegeln:

A) Kopfbedeckung: Das Logo des Herstellers und/oder Sponsors zusammen nicht größer als 18 cm²;

B) Teamoberteil / Hose: Sponsorenlogos - zusammen nicht größer als 300 cm² je Bekleidungsteil. Eine Grafik oder ein Logo des Herstellers kann als dekoratives Designelement (ohne Namen und Text) einmal oder mehrmals als ein Streifen einer maximalen Breite von 5cm Verwendung finden. Designelemente können in einer der folgenden Positionen angebracht werden, solange diese nicht das Aussehen des Kleidungsstücks dominieren oder über Gebühr beeinträchtigen:

1) Über die Ränder der Ärmel
2) Entlang der äußeren Nähte der Ärmel
3) Entlang der Außennähte des Kleidungsstücks

C) Chalk Bag: Der Name des Herstellers und/oder dessen Logo sowie Sponsorenlogos - zusammen nicht größer als 100 cm^2;

D) Schuhe und Socken: Nur der Name des Herstellers und/oder dessen Logo

E) Für jegliche Werbung (Namen oder Logos), die direkt auf dem Körper des Wettkämpfers bzw. der Wettkämpferin platziert ist (z.B. als Tattoo) gelten ebenfalls die oben für das entsprechende Bekleidungsteil spezifizierten Größenbestimmungen.

DOKUMENTHISTORIE

Die Wettkampfbestimmungen wurden vom VA des DAV am 7.6.94 verabschiedet

2007 als Nationales Regelwerk Klettern neu aufgelegt

2019 als Nationales Regelwerk Klettern 19.1 neu aufgelegt:

V 19.1 Neu strukturiert, ergänzt, an IFSC-Rules angepasst am 10.05.2019, Johannes Altner
V 20.1 Ergänzt, an IFSC-Rules angepasst am 16.07.2020, Johannes Altner
V 21.1 An IFSC-Rules angepasst am 03.05.2021, Johannes Altner
V 22.1 Ergänzt, an IFSC-Rules angepasst am 25.05.2022, Johannes Altner
V 23.1 Ergänzt, an IFSC-Rules angepasst am 20.03.2023, Johannes Altner
V 24.1 Ergänzt, an IFSC-Rules angepasst am 04.03.2024, Johannes Altner
V 25.1 Ergänzt, neue Altersklassenstruktur angepasst am 30.01.2024, Ricardo Schumann

2026 als Nationales Regelwerk Klettern 27.1 neu verfasst:

V 27.1 Neu verfasst, an WC-Rules angepasst am 01.10.26,
Johannes Altner & Ricardo Schumann