

REGELWERK DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2026

TEAM SPEED

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 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:

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

- 2.2 In der Qualifikationsrunde kann jedes Team je einen Versuch 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 oder mehr Teams beträgt die Quote 8.

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. Der/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 ist 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 Bei Mixed Team Speed Wettkämpfen startet die weibliche Athletin zuerst.
- 4.2 Vor der Qualifikationsrunde eines Team Speed Wettkampfs wird mindestens ein Training⁷² 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 Wettkampferveranstaltung 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 *Wettkampfbau*m) 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 Einhängenposition. 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 Einhängenposition 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" nehmen die Lead Off Wettkämpfer unverzüglich eine Position mit beiden Händen und einem Fuß an den von ihnen bevorzugten Startgriffen, sowie dem anderen Fuß auf dem Start-Pad ein.⁷⁵
Der Starter weist beide Teams an, in die Einhängenposition zurückzukehren, wenn er nach dem Kommando "At your Marks", aber vor der Ansage "Ready":⁷⁶
- 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.

^{75/76} Wenn einer der Wettkämpfer eine unangemessene Verzögerung verursacht oder durch irgendeine Aktion andere Wettkämpfer stört, wird der Starter beide Wettkämpfer auffordern, zur Einhängenposition 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.⁷¹

⁷¹ 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. chalten 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*, insofern in einem der Legs aufgetreten.

⁷⁹ Die Gesamtkletterzeit entspricht der Zeitspanne zwischen dem Startsignal für den Lead Off Wettkämpfer und dem erfolgreichen Abschluss des Anchor Legs.

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 einen Fehlstart im Anchor 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 in 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 Insofern ein vom DAV anerkanntes Zeitmesssystem verwendet wird, kann bezüglich der Gültigkeit einer Reaktionszeit oder einem individuellen Fall, 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.

REGELÄNDERUNG SPEED 2

Regeländerung hinsichtlich Verfahren und Wertung nach Fehlstart

Gilt ausschließlich für die Deutschen Meisterschaften Speed 2026 in Hannover

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.⁴⁴
- B) Wird in der Finalrunde das Race durch den Starter abgebrochen.⁴⁵

⁴⁴ Ein Fehlstart wird nur durch visuelle Signale angezeigt. Es ertönt kein akustisches Signal für einen Fehlstart.

⁴⁵ Ein Fehlstart wird sowohl durch ein visuelles als auch ein akustisches Signal angezeigt.

6 WERTUNG

Wertung Speed 2

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 §9.18 (RW25.1) ermittelt.

Diese Regelungen ersetzen die Artikel 9.9B2c und 9.12 aus Nationales Regelwerk Klettern 25.1