

Landesmeisterschaft Bouldern

Wettkampffregeln

(1) Allgemeines:

- a) Boulderbewerbe sind jene Bewerbe, die aus einer Anzahl einzelner technischer Kletterprobleme bestehen. Die zusammengezählte, durch die TeilnehmerInnen erreichte Anzahl von Punkten bestimmt den Rang des Teams am Ende des Bewerbes.
 - b) Ein Team besteht aus drei oder vier TeilnehmerInnen.
 - c) Es gibt keine getrennte Teamwertung nach Geschlechtern – die Gruppen können gemischt bzw. homogen sein.
 - d) Es gibt vier Durchgänge pro Bewerb.
 - e) Die Kletterzeit pro Durchgang beträgt 1 $\frac{1}{2}$ Minuten.
 - f) Ein Durchgang ist beendet, wenn alle Teams geklettert sind.
 - g) Jede Teilnehmerin / jeder Teilnehmer klettert im Laufe des Bewerbes jeden Boulder.
 - h) Bei Viererteams werden von den 16 Einzelergebnissen nur die zwölf besten gewertet.
 - i) Alle Bewerbe werden als flash-Bewerbe durchgeführt.
- flash: Die Routen werden durch den Routensetzer vorgeführt. Während des Bewerbes darf den anderen TeilnehmerInnen zugesehen werden bzw. können Informationen über die Routen eingeholt werden.

(2) Ausrüstung:

- a) Es darf nur mit Kletterschuhen, Gymnastikpatschen oder mit Hallen-Turnschuhen geklettert werden (Barfußklettern oder Klettern in Socken ist aus hygienischen Gründen untersagt).
- b) Zum Trockenhalten der Hände darf ausschließlich Magnesia verwendet werden.

(3) Vorbereitungen vor dem Klettern:

a) Wenn die WettkämpferInnen die offizielle Aufforderung erhalten, sich vorzubereiten, muss jede/r TeilnehmerIn ihre/seine Kletterschuhe anziehen und letzte Vorbereitungen für ihren/seinen Kletterversuch treffen.

(4) Kletterwand:

a) An der Kletterwand sind vier Boulder/Kletterrouten eingerichtet und markiert. Sie müssen voneinander getrennt sein. Die Boulder werden vor dem ersten Durchgang vom Routensetzer/der Routensetzerin vorgeklettert.

b) Weder die seitlichen Begrenzungskanten noch die obere Begrenzungskante der Kletterwand dürfen zum Klettern benützt werden, wenn dies nicht dezidiert erlaubt wird.

c) Es dürfen keine künstlichen Hilfsmittel (z.B. Haken, Expressschlingen etc.) benützt werden.

d) Wenn es notwendig ist, die Route in der Wand von einer anderen zu trennen, so hat dies mit einer durchgehenden, klar erkennbaren Markierung (od. Linie) zu erfolgen.

e) Ebenso müssen der Startgriff und der Zielgriff jeder Route eindeutig markiert sein.

(5) Kletterversuch:

a) Jedem Teammitglied steht pro Durchgang ein anderer Boulder zur Verfügung, in dem innerhalb der festgelegten Zeit beliebig viele Versuche gestartet werden können.

b) Die Mitglieder eines Teams klettern alle zur selben Zeit.

c) Nachdem ein Team aufgefordert wurde zur Kletterwand zu kommen, erfolgt das akustische Startzeichen. Ab diesem Zeitpunkt steht allen drei bzw. Vier Teammitgliedern die festgelegte Kletterzeit (1½ Minuten pro Durchgang) für ihre Kletterversuche zur Verfügung.

d) Ziel ist es, den jeweiligen Boulder innerhalb der vorgegebenen Kletterzeit vom Startgriff bis zum Zielgriff ohne Kletterunterbrechung und möglichst oft zu klettern. Jeder erreichte Griff / jeder Kletterzug zählt!!

e) Ein Kletterversuch gilt als gestartet, wenn die Kletterin / der Kletterer mit beiden Füßen den Boden verlassen hat. Zu diesem Zeitpunkt muss der Startgriff(e) noch mit beiden Händen gehalten werden.

f) Während eines Kletterversuches darf auch zurück geklettert werden, solange dabei der Boden nicht berührt wird.

g) Ein Kletterversuch gilt als unterbrochen und der zu diesem Zeitpunkt letzte regulär erreichte Griff wird gezählt, wenn:

- die Kletterin /der Kletterer stürzt,
 - andere, als vom Routensetzer gekennzeichnete Griffe verwendet werden,
 - ein Teil der Wandoberfläche jenseits der markierten Routengrenzen berührt wird,
 - die Seitenkanten bzw. die Oberkante der Kletterwand benützt wird,
 - der Boden mit irgendeinem Körperteil berührt wird oder
 - künstliche Hilfsmittel verwendet werden (z.B. Haken).
- (Nach einer Kletterunterbrechung muss vom Startgriff neu begonnen werden).

h) Ein Kletterversuch gilt als beendet und der zu diesem Zeitpunkt letzte regulär erreichte Griff wird gezählt, wenn:

- die Kletterzeit um ist (akustisches Signal),
- die Kletterin / der Kletterer den Kletterbereich verlässt,
- ein Weiterklettern vom Schiedsgericht untersagt wird.

(6) Punktemodus:

Berechnung der Punkte pro Teilnehmer und Durchgang:

a) Pro Versuch wird der am Ende des Versuchs vom Startgriff am weitesten entfernte erreichte Griff (ansteigende Nummerierung) gewertet.

b) Um dem Umstand gerecht zu werden, dass z.B. die vollständige Durchsteigung eines Boulders höher zu werten ist, als mehrere Versuche an den ersten Griffen, und dabei u. U. die selbe Anzahl an Zügen erreicht wird, ist zusätzlich folgende Regelung zu beachten:

Die erreichten Punkte beim ersten Versuch werden zur Gänze gezählt.

Im zweiten Versuch werden die erreichten Punkte des Versuches durch zwei dividiert, beim dritten Versuch durch drei etc.

• *Dazu ein Beispiel, in dem beide TeilnehmerInnen in einem Durchgang in Summe*

12 Züge klettern:

Boulder: 12 Züge

▪ **TeilnehmerIn X** geht im ersten Versuch Top => **12 Punkte**

▪ **TeilnehmerIn Y** kommt dreimal bis zum 4. Griff =>

1. Versuch 4 Pkt.

2. Versuch $4:2=2$ Pkt.

3. Versuch $4:3=1,33$ Pkt. (Teilnehmer Y: Gesamtpunkte 7.33

c) Wird ein Griff (z.B. Griff Nr. 7) nicht gehalten, sondern nur berührt, wird er geringer gewertet (7-), als wäre er gehalten worden. Ist bei einem Kletterer / einer Kletterin vom letzten gehaltenen Griff (z.B. Griff Nr. 5) noch eine aktive Kletterbewegung in Richtung des nächsten Griffes ersichtlich (ohne dass dieser aber noch berührt werden kann), so wird der letzte gehaltene Griff höher gewertet (5+), als wäre er nur gehalten worden. Diese Abstufungen werden natürlich in der Auswertung berücksichtigt.

d) Nach Ablauf der Kletterzeit werden alle erreichten Punkte einer Teilnehmerin / eines Teilnehmers addiert.

Berechnung der Gesamtpunkte pro Team:

• Um Viererteams gegenüber Dreierteams u.U. keinen Vorteil zu verschaffen gilt folgende Regelung:

a) Nachdem der Bewerb abgeschlossen ist und alle Daten erfasst sind, wird von jedem Boulder die höchste Punkteanzahl / bestes Ergebnis ermittelt.

Bsp.:

Höchste Punkteanzahl je Boulder

Boulder A 35 Punkte

Boulder B 25 Punkte

Boulder C 40 Punkte

Boulder D 30 Punkte

b) Für jeden Boulder wird daraus ein Berechnungsfaktor ermittelt, der sich aus dem Verhältnis zum Boulder mit der am höchsten erreichten Punkteanzahl ergibt.

Berechnung des Faktors

Boulder A $40/35$ Punkte = 1,14

Boulder B $40/25$ Punkte = 1,6

Boulder C $40/40$ Punkte = 1

Boulder D $40/30$ Punkte = 1,33

c) Jedes Ergebnis (von jedem Teilnehmer und jedem Durchgang) wird mit dem jeweiligen Boulder-Faktor multipliziert.

d) Von den 16 Ergebnissen eines Viererteams werden die vier niedrigsten gestrichen.

e) Abschließend werden alle Punkte eines Teams addiert.

(7) Technische Zwischenfälle:

a) Ein technischer Zwischenfall ist wie folgt definiert:

- ein gebrochener oder loser Griff,
- jedes andere Vorkommnis, das eine Bevorzugung oder Benachteiligung der Teilnehmerin / des Teilnehmers bewirkt und das nicht durch die Teilnehmerin /den Teilnehmer verursacht wurde. In diesem Fall entscheidet das Schiedsgericht über die weitere Vorgangsweise.

(8) Disqualifikation einer Teilnehmerin / eines Teilnehmers:

• Die folgenden Übertretungen führen zu einer sofortigen Disqualifikation der Teilnehmerin / des Teilnehmers von diesem Bewerb:

- a) Beklettern der Wand außerhalb eines eigenen Versuches.
- b) Nicht vollständig ausgerüstetes Erscheinen am Start der Route.
- c) Unsportliches Verhalten oder andere ernste Störungen der Veranstaltung.