

WE TeamCup

Boulder Teambewerb



ANSPRECHPERSON:

HARRY

E-MAIL: KLETTERN@NF-WE.AT

0676 / 3902985

Inhaltsverzeichnis

1	Der Wettbewerb.....	4
1.1	Einleitung.....	4
1.2	Ausführende Organisation.....	4
1.3	Regelwerk-Überarbeitung.....	4
1.4	Wettbewerb.....	5
1.5	Wettbewerbs-Offizielle.....	5
1.5.1	JurypräsidentIn.....	5
1.5.2	SchiedsrichterIn.....	5
1.5.3	RoutensetzerIn.....	5
1.5.4	WettbewerbsleiterIn.....	6
1.5.5	VeranstalterIn.....	6
2	Aufgaben der Mitgliedsvereine.....	6
2.1	Einleitung.....	6
2.2	Verantwortung der Mitgliedsvereine.....	6
2.3	Wer übernimmt die Team-Nennung?.....	7
2.4	Welche Teamquoten sind einzuhalten?.....	7
2.5	Wann hat die Nennung zu erfolgen?.....	7
2.6	Wann und an wen wird das Nenngeld bezahlt?.....	7
3	Allgemeine Regeln.....	7
3.1	Wettbewerbs-Disziplin.....	7
3.2	Klasseneinteilung.....	8
3.3	Team.....	8
3.4	Teilnahmeberechtigung.....	8
3.5	Wettbewerbs-Kletterwand.....	8
3.6	Sicherheitsstandard.....	8
3.7	Sicherheitsprüfung.....	9
3.8	Startliste.....	9
3.9	Boulderbau.....	9
3.10	Modus.....	10



3.10.1	Grundregeln.....	10
3.10.2	Wertung.....	11
3.10.3	Klettern der definierten Boulder.....	12
3.10.4	Entscheidungsboulder.....	13
3.11	Wartung der Kletterwand.....	13
3.12	Wettbewerbsergebnisse.....	13
3.13	SiegerInnenehrung.....	14
4	Besondere Wettbewerbsregeln.....	14
4.1	Besichtigung.....	14
4.2	Kletterteam.....	14
4.3	Technische Zwischenfälle.....	14
4.4	Einspruch einer SchiedsrichterInnenentscheidung.....	15
4.5	Wettbewerbsausschluss.....	15

1 Der Wettbewerb

1.1 Einleitung

Der TeamCup wurde 2018 von den Naturfreunde Weigelsdorf-Ebreichsdorf ins Leben gerufen – mit dem Ziel, das Team Master Format (welches dem Naturfreunde-Kletternachwuchs die Möglichkeit gibt, bei einem Boulderbewerb teilzunehmen) auf weitere Altersgruppen (U21 [16-21] & Ü21) auszuweiten. Auch Kletterinnen und Kletterer ohne technische Vorkenntnisse sollen mit dem TeamCup angesprochen werden, um Menschen aller Altersklassen fürs Klettern zu begeistern.

Da der Team Master höchstwahrscheinlich in seiner ursprünglichen Form dieses Jahr nicht durchgeführt wird, haben sich die Naturfreunde Ebreichsdorf dazu entschlossen den TeamCup um jene Altersgruppen zu erweitern. Der TeamCup richtet sich daher an Kletterer aller Altersklassen ab 7 Jahren.

Das Reglement des neuen TeamCup's ermöglicht es den TeilnehmerInnen, ihre bei Kletterkursen erlernten Kenntnisse im Bewerb gezielt umzusetzen. Es sollen Spaß, Geschicklichkeit und Teamgeist im Mittelpunkt stehen und auch Kletterfans mit geringen technischen Vorkenntnissen sind eingeladen teilzunehmen. Mitmachen können alle, geklettert wird mit normaler Sportbekleidung nach einfachen Regeln.

1.2 Ausführende Organisation

Naturfreunde Ebreichsdorf

Harald Engelhardt

0676/ 390 29 85

klettern@nf-we.at

1.3 Regelwerk-Überarbeitung

Die Regeln des Team Masters 2.0 wurden als Basis für den TeamCup herangezogen. Diese wurden ursprünglich von Mag. Samuel Zsivkovits erarbeitet (Fachreferat Sportklettern-Jugend, Instruktor Sportklettern Leistungssport, Trainer 1. + 2. Semester, Nationaler Schiedsrichter Sportklettern, Ausbilder Übungsleiter Sportklettern der Naturfreunde Österreich sowie der Naturfreunde Team Alpin Akademie).

Die Regeln wurden von Stephanie Kusolits (Übungsleiterin Sportklettern & Alpinklettern) & Harald Engelhardt (Übungsleiter Sportklettern & Alpinklettern, Vorsitzender Stellvertreter Naturfreunde Ebreichsdorf), einem Review unterzogen. Notwendige Adaptierungen wurden durchgeführt.

1.4 Wettbewerb

Unter dem Titel „TeamCup“ wird ein Bewerb in der Disziplin Bouldern stattfinden. Die gemischten Teams werden von ihren Ortsgruppen nominiert oder durch einem Teammitglied angemeldet und bestehen aus vier (notfalls drei) TeilnehmerInnen, wobei die besten drei Teilnehmer pro Boulder gewertet werden. Voraussetzung für eine Teilnahme ist eine aktive Mitgliedschaft bei einem alpinen Verein.

1.5 Wettbewerbs-Offizielle

Alle Wettbewerbs-offizielle (inklusive der Boulder-SchiedsrichterInnen) finden sich spätestens eine Stunde vor Beginn des Bewerbs am Veranstaltungsort zu einem Technical-Meeting ein.

1.5.1 JurypräsidentIn

Der/die JurypräsidentIn besitzt übergeordnete Autorität innerhalb des Wettbewerbs sowie für die Örtlichkeit der Wettkampfstätte. Er/sie hat den Vorsitz bei sämtlichen Versammlungen und leitet alle organisatorischen und technischen Treffen mit den OrganisatorInnen des Wettbewerbes, Mannschafts-Offiziellen und TeilnehmerInnen. Der/die JurypräsidentIn ist dafür verantwortlich, dass vor Beginn des Wettbewerbes alle eingesetzten SchiedsrichterInnen in der Anwendung der TeamCup-Regeln unterwiesen werden. Des Weiteren überprüft sie vor und innerhalb des Wettbewerbes die Sicherungseinrichtungen.

1.5.2 SchiedsrichterIn

Die SchiedsrichterInnen werden nach der Einweisung von der Jurypräsidentin ernannt, um dieser in sämtlichen Aspekten zu assistieren, die beim Schiedsrichten eines Wettbewerbes zu beachten sind. Die SchiedsrichterInnen müssen vollständig über die technischen Regeln und Richtlinien, die für den TeamCup gelten, informiert sein, sie arbeiten unter der Leitung des Jurypräsidenten/der Jurypräsidentin und werden von dieser mit ihren Pflichten vertraut gemacht.

1.5.3 RoutensetzerIn

Die RoutensetzerInnen sind, in Beratung mit den Mitgliedern des Teams, schon in der Vorbereitungsphase des Bewerbes für die Planung aller Belange des Routensetzens und der Routenwartung zuständig einschließlich des Entwurfs aller Boulder, der Montage von Griffen, der Anbringung von Sicherungsmatten und anderer Ausrüstung in Übereinstimmung mit den allgemein gültigen Sicherheitsbestimmungen. Sie sind verantwortlich für die angepasste Schwierigkeit und die Sicherheit der Boulder und müssen den Jurypräsidenten/die Jurypräsidentin bei allen technischen Fragen beraten, die im Wettbewerbsbereich anfallen.

1.5.4 WettbewerbsleiterIn

Der/die WettbewerbsleiterIn beschäftigt sich während des Wettbewerbes mit allen wettbewerbsbezogenen Angelegenheiten außerhalb der Aufgaben des Jurypräsidenten/der Jurypräsidentin, der/die SchiedsrichterIn und des Routensetzers/der Routensetzerin. Die Person ist berechtigt sicherzustellen, dass sich die Einrichtungen und Dienstleistungen, die von dem/der OrganisatorIn bereitgestellt werden, in Übereinstimmung mit dem Regelwerk befinden. Der/die WettbewerbsleiterIn hat das Recht, an sämtlichen Treffen mit den WettbewerbsorganisatorInnen und an Treffen der Wettbewerbsjury teilzunehmen. In Abwesenheit des Jurypräsidenten/der Jurypräsidentin und bevor diese bei einem Wettbewerb erscheint, agiert der/die WettbewerbsleiterIn in deren Namen.

1.5.5 VeranstalterIn

Der/die VeranstalterIn ist der ausrichtende Verein. Diese entscheidet über den Wettbewerb auf Basis der Wettbewerbsregeln. Die Naturfreunde Österreich berechtigen die Veranstalterin, den TeamCup auszurichten. Zur Abdeckung seiner Aufwendungen kann der veranstaltende Verein bei den TeilnehmerInnen ein Startgeld einheben. Der veranstaltende Verein übernimmt die Verantwortung und erfüllt die allgemeinen Angelegenheiten im Wettbewerb. Des Weiteren organisiert er seine AssistentInnen und Wettbewerbs-Offiziellen. Die Wettbewerbs-Ausschreibung und Berichterstattung obliegt ebenfalls dem veranstaltenden Verein.

2 Aufgaben der Mitgliedsvereine

2.1 Einleitung

Der TeamCup ist eine Veranstaltung für alle Mitgliedsvereine. Ziel ist die Belebung im Kletterbereich für Menschen aller Altersklassen, sowie die Möglichkeit zu bieten an einem Team-Bewerb teilzunehmen und die Vernetzung existenter ehrenamtlicher MitarbeiterInnen-Strukturen, insbesondere die Verbindung zu anderen Mitgliedsvereinen und zur Landes- und Bundesorganisation. Die teilnehmenden Vereine unterstützen im Rahmen des Regelwerkes und nach ihren Möglichkeiten die Bemühungen der VeranstalterIn.

2.2 Verantwortung der Mitgliedsvereine

Die Mitgliedsvereine respektieren in jeglicher Hinsicht die Regeln des TeamCups. Die teilnehmenden Vereine stellen für jedes Team (außer Ü21 & U21) eine Betreuungsperson. Werden mehrere Teams gemeldet, dann sollte mindestens für jeweils 2 Teams ein/eine BetreuerIn bestellt sein. Der/die TeambetreuerIn trägt die Verantwortung für ihr Team vor, während und nach dem Wettbewerb.

2.3 Wer übernimmt die Team-Nennung?

Über die Mitgliedsvereine werden die Teams mit einem Betreuer/einer BetreuerIn an den Veranstalter gemeldet (U10, U13, U16). Für U21 & Ü21 zeigt sich ein Teilnehmer des Teams für die Anmeldung des gesamten Teams verantwortlich.

2.4 Welche Teamquoten sind einzuhalten?

Jeder Mitgliedsverein kann mehrere Teams stellen. Auch orts- & vereinsübergreifende Teams sind erlaubt. Der Veranstalter behält sich vor im Bedarfsfall (zum Beispiel bei zu hoher TeilnehmerInnenzahl) Einschränkungen vorzunehmen und eine Quote / Ortsgruppe festzulegen.

2.5 Wann hat die Nennung zu erfolgen?

Die Nennung der Teams erfolgt lt. Ausschreibung bis ca. 7 bis 14 Tage vor dem Wettbewerb.

Der Nennungsschluss wird vom Veranstalter in der Ausschreibung verlautbart. Der Veranstalter behält sich vor Nachnennungen am Veranstaltungstag nicht mehr anzunehmen. Die genauen Daten sind der aktuellen Ausschreibung der jeweiligen Veranstaltung zu entnehmen.

2.6 Wann und an wen wird das Nenngeld bezahlt?

Das Nenngeld ist an den Veranstalter im Anschluss zur Team-Anmeldung durchzuführen. Erst mit der Überweisung ist eine Anmeldung gültig. Das Nenngeld wird vom Veranstalter in der Ausschreibung verlautbart. Der Veranstalter behält sich vor, bei Nachnennungen die Annahme des Nenngelds am Veranstaltungstag zu akzeptieren.

3 Allgemeine Regeln

3.1 Wettbewerbs-Disziplin

Team-Bouldern: Hier werden Versuche an einer Anzahl von kurzen, individuellen, technischen Bouldern durchgeführt, wobei Fallschutzmatten für die Sicherheit sorgen. Die Zahl der von den Teammitgliedern erreichten Punkte sowie die Anzahl dafür notwendiger Versuche bestimmen den Rang des jeweiligen Teams.

3.2 Klasseneinteilung

Die Teams werden in fünf gemischte Altersklassen eingeteilt. Bis zu zwei Jahre jüngere TeilnehmerInnen können auch in den Teams der Klassen U 13 und U 16 starten. Das entsprechende Alter darf im ganzen Kalenderjahr nicht überschritten werden.

	U10	U13	U16	U21	Ü21
Alter:	9 Jahre oder jünger	12 Jahre oder jünger	15 Jahre oder jünger	20 Jahre oder jünger	Keine Beschränkung

3.3 Team

Das Team besteht aus vier Personen einer Altersklasse mit einer aufrechten Mitgliedschaft in einem beliebigen Verein. Die Teams werden nicht in weiblich und männlich getrennt. Es können somit rein weibliche, männliche oder gemischte Teams starten. In Ausnahmefällen kann ein Team auch mit drei Personen starten. Die Teammitglieder können aus unterschiedlichen Vereinen bzw. Ortsgruppen sein.

3.4 Teilnahmeberechtigung

Kletterer aus Österreich mit aktiver Mitgliedschaft in einem alpinen Verein sind zugelassen. Aufgrund des Hobby-Charakters sind nur Kletterer zugelassen, die bis jetzt nicht an nationalen oder internationalen Wettbewerben teilgenommen haben. Das Boulder-Flash-Niveau für die Routen wird bei 5a-6b liegen.

3.5 Wettbewerbs-Kletterwand

Die künstliche Kletterwand (Wettbewerbswand in der Halle oder im Freien) erfüllt alle technischen Anforderungen im Sinne der gültigen Normen.

3.6 Sicherheitsstandard

VeranstalterIn und RoutenbauerInnen sind für die ausreichende Sicherheit der Wettbewerbsstätte zuständig. Die Wettbewerbssektoren sind für die StarterInnen ausreichend zu sichern. Innerhalb des Wettbewerbes ist der Zugang zum Kletterbereich für andere Personen zu untersagen bzw. wirkungsvoll zu sperren.

Die Absprungsicherung und Sturzsicherung erfolgt mittels Weichmatten oder Weichsprungmatten. Die Qualität und Quantität der Matten richtet sich nach den gültigen Normen (EN-12572-2, EN-1176-1). Die maximale Absprunghöhe richtet sich nach den vorhandenen Sicherungsmatten sowie dem Alter der TeilnehmerInnen und darf nicht überschritten werden.

Verantwortlich für das Einhalten der Sicherheitsstandards sind die Wettbewerbs-Offiziellen (insbes. VeranstalterIn, JurypräsidentIn, RoutenbauerIn).

3.7 Sicherheitsprüfung

Der/die Jurypräsidentin hat mit VeranstalterIn und RoutenbauerIn die Sicherheitseinrichtungen vor und innerhalb des Wettbewerbes zu überprüfen. Wenn an der Sicherungseinrichtung ein Mangel erkannt wird, dann haben der/die VeranstalterIn und der/die RoutenbauerIn diesen Mangel ohne Aufschub zu beheben. Auf Anordnung des Jurypräsidenten/der JurypräsidentIn können nachstehende Maßnahmen zur Mangelbehebung gesetzt werden:

- a. Bei behebbaren Sicherheitsmängeln ist der Start bis zur Mangelbehebung zu verschieben.
- b. Wenn der Sicherheitsmangel während des Bewerbes eintritt, dann kann der Wettbewerb bis zur Mangelbehebung unterbrochen werden.
- c. Bei einem unbehebaren Sicherheitsmangel wird der Wettbewerb abgesagt.
- d. Tritt der Mangel nur in einem Wettbewerbssektor auf, dann ist dieser Bereich für den Wettbewerb zu sperren, sofern der Mangel unbehebbar ist.

3.8 Startliste

Die Startliste beinhaltet die Daten der TeilnehmerInnen:

1. Vor- und Zunamen
2. Jahrgang
3. Vereinszugehörigkeit der TeilnehmerIn
4. Zusammensetzung des Teams
5. Name des Teams

Die Startliste ist nach der Registrierung zu verlautbaren und muss für alle einsehbar ausgehängt werden.

3.9 Boulderbau

Für die Altersgruppen U10 bis U16 werden drei Boulder und für U21 & Ü21 sechs Boulder eingerichtet und für die Platzierung herangezogen. Für den Fall eines möglichen Gleichstands wird mind. ein Entscheidungsboulder pro Altersgruppe geschraubt. Die Boulder werden von den RoutenbauerInnen eingerichtet und beinhalten jeweils 4–12 Züge.

Wenn es die Größe des Boulderbereichs zulässt, sollten möglichst alle Boulder in unterschiedlichen Bereichen der Halle bereitstehen.

Überflüssige Griffe werden entweder von der Kletterwand entfernt oder die Boulder werden klar ersichtlich markiert (Tape). Startgriff(e), und Topgriff werden gut sichtbar, in derselben Farbe, markiert. Wenn die übrigen Griffe in der Boulderwand belassen

werden, muss jeweils der gesamte Boulder in einer zusätzlichen Farbe markiert werden.

Falls die Notwendigkeit besteht, Bereiche der Wand abzugrenzen, Griffe oder Strukturen zu markieren, deren Benutzung verboten ist, so hat diese Abgrenzung/Markierung mittels einer durchgehenden und klar erkennbaren schwarzen Markierung zu erfolgen. Wenn andere als die oben genannten Markierungen angebracht werden, ist dies allen Teilnehmenden mitzuteilen. Beim Boulderbau ist zu beachten, dass die Boulder auf die Leistung von HobbykletterInnen anzupassen sind. Die Boulder sind überwiegend durch geschickte Bewegungsabläufe zu lösen und werden zum Top hin immer schwieriger.

Es werden sowohl anspruchsvolle als auch technisch einfache Boulder gebaut. Auch die technisch anspruchsvollen Boulder starten mit relativ leichten Zügen. Es ist zulässig, dass ein Boulder neben der klettertechnischen Herausforderung auch weitere spielerische bzw. koordinative Elemente enthält. Sprünge auf bewegliche Haltepunkte und/oder nach unten sind aufgrund erhöhter Verletzungsgefahr verboten.

Die maximale Absprunghöhe ist nach den vorhandenen Sicherungsmatten sowie dem Alter der TeilnehmerInnen auszurichten. Im Allgemeinen empfehlen wir, eine maximale Höhe von 3 Metern für die Klassen U10 und U13 und von 3,5 Metern für die Klassen U16, U21 und Ü21 nicht zu überschreiten. Im Einzelfall kann durch die Verantwortlichen aufgrund der Größe und des Könnens der TeilnehmerInnen die maximale Höhe erhöht werden. Die Sicherungsmatten müssen immer der festgelegten maximalen Absprunghöhe entsprechen.

3.10 Modus

Hier folgt der Modus für den TeamCup.

3.10.1 Grundregeln

1. Es werden 3 Boulder (U10-16) bzw. 6 Boulder (U21 & Ü21) mit jeweils 4 bis 12 Zügen, von den RoutenbauerInnen bereitgestellt. Es ist zulässig, dass ein Boulder neben der klettertechnischen Herausforderung auch weitere spielerische bzw. koordinative Elemente enthält.
2. Jeder Boulder hat eine vordefinierte Startposition, die mindestens aus fixen Positionen für beide Hände bestehen muss und durch eine fixe Position für einen oder beide Füße ergänzt werden kann. Jede Startposition ist eindeutig zu markieren. Es liegt im Ermessen der RoutensetzerInnen, die vordefinierten Startpositionen mit „links“ und „rechts“ zu kennzeichnen.
3. Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer hat so viel Versuche pro Boulder wie die Zeit zulässt. Hierbei wird wie folgt gewertet:

1. Versuch: erreichter Topgriff + 20 Punkte
2. Versuch: erreichter Topgriff + 10 Punkte
3. Versuch: erreichter Topgriff + 5 Punkte
4. Versuch: erreichter Topgriff + 2 Punkt

1. Versuch: erreichter Zonengriff + 4 Punkte
2. Versuch: erreichter Zonengriff + 3 Punkte
3. Versuch: erreichter Zonengriff + 2 Punkte
4. Versuch: erreichter Zonengriff + 1 Punkt

Ab dem 5. Versuch: erreichter Zonen- bzw. Topgriff

4. Das obere Ende („Top“) eines Boulders ist definiert durch:
 - a. das Halten des letzten Griffes mit beiden Händen in einer stabilen Position. Dieser Griff ist deutlich zu markieren; oder
 - b. eine stehende Position am Top des Boulders (jedoch nur, wenn es die Absprunghöhe zulässt!)
5. Für das Klettern nicht benutzt werden dürfen:
 - a. die für das Einschrauben von Griffen vorgesehenen Löcher in der Wand
 - b. die seitliche, obere oder untere Begrenzungskante der Boulderwand
 - c. andere als die vorgegebenen Griffe und Tritte
 - d. mit schwarzem Tape markierte Wandbereiche

3.10.2 Wertung

Die Wertung obliegt den SchiedsrichterInnen und ist wie folgt durchzuführen:

Beginn und Ende eines Versuchs:

1. Ein Versuch ist als begonnen zu werten, sofern jeder Körperteil des Teilnehmers/der TeilnehmerIn den Boden verlassen hat.
2. Ein Boulder wird als erfolgreich durchstiegen gewertet, wenn der/die SchiedsrichterIn entscheidet, dass der/die TeilnehmerIn das obere Ende des Boulders (Top) gemäß Grundregel 5 erreicht hat. Der erfolgreiche Durchstieg wird von dem/der SchiedsrichterIn mit „OK“ bestätigt.
3. Ein Versuch wird als beendet angesehen, wenn die TeilnehmerIn:
 - a. die in Grundregel 2 beschriebene Startposition nicht erreicht;
 - b. andere als im Artikel 3.10.1 erlaubte, oder die gemäß Artikel 3.10.1 nicht zum Klettern vorgesehenen Teile der Wandoberfläche, Griffe oder Strukturen zum Klettern verwendet;
 - c. mit einem Körperteil den Boden berührt;
 - d. den Versuch bis zum Ende der Rotationszeit nicht abgeschlossen hat
4. Im Fall von Verstößen gegen die Bestimmungen hat der/die SchiedsrichterIn den/die TeilnehmerIn anzuweisen, ihren Kletterversuch abubrechen.

Platzierung:

Nach jeder Runde (= nach jedem Boulder) des Wettbewerbes werden die TeilnehmerInnen nach folgenden Kriterien gewertet und die 3 besten Wertungen pro Team addiert (= ein Streichresultat, falls es sich um ein Viererteam handelt.):

- Die Anzahl der erreichten Punkte:
In jedem Boulder kann es maximal 2 Zonen und einen Topgriff geben.
Der Startgriff erhält in jedem Boulder den Wert von 10 Punkten.
Der Topgriff erhält in jedem Boulder den Wert von 100 Punkten.
Der Wert der dazwischen liegenden Zonengriffe steigt in Richtung Top (Startgriff = 10 Punkte, Zone 1 = 30 Punkte, Zone 2 = 60 Punkte, Top = 100 Punkte.)
- Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer hat so viel Versuche pro Boulder wie die Zeit zulässt. Hierbei wird wie folgt gewertet:
 1. Versuch: erreichter Topgriff + 20 Punkte
 2. Versuch: erreichter Topgriff + 10 Punkte
 3. Versuch: erreichter Topgriff + 5 Punkte
 4. Versuch: erreichter Topgriff + 2 Punkt

 1. Versuch: erreichter Zonengriff + 4 Punkte
 2. Versuch: erreichter Zonengriff + 3 Punkte
 3. Versuch: erreichter Zonengriff + 2 Punkte
 4. Versuch: erreichter Zonengriff + 1 Punkt
 - Ab dem 5. Versuch: erreichter Zonen- bzw. Topgriff

Nachdem alle Teammitglieder die Boulder beendet haben, werden die erreichten Teampunkte aller Boulder (4er-Team: Abzüglich eines Streichresultates pro Boulder) addiert.

Der Vergleich der erreichten Gesamtpunkteanzahl der verschiedenen Teams je Wertungsklasse bestimmt somit das Ergebnis. Im Fall von Gleichständen werden betroffenen Teams in einem oder mehreren Entscheidungsbouldern gegeneinander antreten.

3.10.3 Klettern der definierten Boulder

Allen TeilnehmerInnen werden vor dem Start ihrer Gruppe die Grundregeln erklärt und alle Boulder vorgestellt. (Nicht vorgeklettert!)

Die Startreihenfolge innerhalb der Teams sollte bei U10 bis U16 durch den/die BetreuerIn festgelegt werden. U21 & Ü21 bestimmen die Reihenfolge selbst. Die Startreihenfolge kann zwischen den einzelnen Bouldern variieren.

Jedes Team hat pro Boulder 6-8 Minuten Kletterzeit und beliebig viele Versuche pro KletterIn. Der Beginn (und das Ende) der Kletterzeit wird durch ein deutliches

akustisches Signal angezeigt. Die letzte Minute der Kletterzeit wird mit einem anderen Signal angezeigt. Nach Ablauf der Kletterzeit kann der Versuch noch zu Ende geklettert werden.

Die Zone, in der sich die anderen Teammitglieder aufhalten, muss so gewählt werden, dass ihre TeamkollegInnen sie erreichen können, sie sich jedoch auf keinen Fall im Sturzraum befinden. Alle Griffe sind vor dem ersten Versuch der 1. Starterin/des 1. Starters eines Teams zu reinigen. Bürsten (ggf. mit Teleskopstange) stehen hierfür an jedem Boulder bereit. Darüber hinaus dürfen Teammitglieder die von der Matte aus erreichbaren Griffe während ihrer gemeinsamen Kletterzeit selbst reinigen. Hierbei ist auf die Freihaltung der Sturzzonen zu achten. Dies bedeutet: Keine Reinigung, während sich ein/eine KletterIn in der Wand befindet.

Klettertechnische Tipps von BetreuerInnen oder anderen Anwesenden, welche nicht Mitglieder des jeweiligen Kletterteams sind, sind erlaubt.

3.10.4 Entscheidungsboulder

Die Punkte der definierten Boulder werden für die Platzierung herangezogen. Im Falle eines Gleichstands treten die jeweiligen Teams in einem definierten Entscheidungsboulder gegeneinander an. Pro Altersgruppe wird mind. 1 Entscheidungsboulder zur Verfügung gestellt. Der Modus bleibt weitestgehend der der Qualifikation. Sollte nach dem Entscheidungsboulder noch immer Gleichstand vorliegen, können auch Boulder aus einer höheren Altersgruppe herangezogen werden. Hier ist in jedem Fall auf die o.g. Absprunghöhe und altersgerechte Eignung zu achten.

Einziger Unterschied zur Qualifikation ist, dass es BetreuerInnen oder anderen Anwesenden, welche nicht Mitglieder des jeweiligen Kletterteams sind, im Finale nicht mehr erlaubt ist, klettertechnische Tipps zu geben. Des Weiteren sollte darauf geachtet werden, dass jedes Team nur seinen Boulder einsehen kann.

3.11 Wartung der Kletterwand

Die Kletterwand wird durch die RoutenbauerInnen gewartet. Änderungen an den Bouldern sind nur mit Zustimmung des Jurypräsidenten/der Jurypräsidentin möglich. Bei einem technischen Zwischenfall (Drehen/Lockerung und/oder Bruch eines Griffes/Trittes) hat der/die RoutenbauerIn den Zwischenfall zu beheben. Wenn ein Griff oder Tritt bricht, dann wird dieses Element mit einem gleichwertigen Element (gleichwertige Größe und Form) durch den Routenbauer/die Routenbauerin ersetzt. Eine Benachteiligung oder Bevorzugung nachfolgender TeilnehmerInnen infolge getauschter Elemente darf nicht eintreten.

3.12 Wettbewerbsergebnisse

Die Wettbewerbsergebnisse werden durch den Jurypräsidenten/die Jurypräsidentin bestätigt. Die Jurypräsidentin/der Jurypräsident und/oder VeranstalterIn verlautbart die

Ergebnisse (Platzierungen) am Ende des Wettbewerbes. Die Ergebnisliste kann am Wettbewerbstag durch den Veranstalter an die TeamleiterInnen präsentiert werden. Der Veranstalter behält sich vor die Ergebnisliste im Internet zu veröffentlichen.

3.13 SiegerInnenehrung

Die SiegerInnenehrung findet unmittelbar nach Fertigstellung und Überprüfung der Ergebnisse statt. Die SiegerInnenehrung wird durch den/die VeranstalterIn in Anwesenheit des Jurypräsidenten/ der Jurypräsidentin vorgenommen.

Um den Charakter des Teambewerbs zu unterstreichen, haben alle Teammitglieder bei der Siegerehrung anwesend zu sein, um ihren Preis zu erhalten. Aufgrund außergewöhnlicher Ereignisse und mit Zustimmung der Jurypräsidentin/des Jurypräsidenten kann ein/eine TeilnehmerIn der Siegerehrung fernbleiben. Es muss jedoch mind. 1 Teammitglied eines Teams bzw. ein/eine BetreuerIn anwesend sein, um den Preis entgegenzunehmen.

4 Besondere Wettbewerbsregeln

4.1 Besichtigung

Vor dem Wettbewerb, unmittelbar nach der TeamleiterInnenbesprechung, werden den TeilnehmerInnen die Boulder vorgestellt. (Nicht vorgeklettert!)

4.2 Kletterteam

Das Team besteht grundsätzlich aus vier Personen. Wenn es nicht möglich ist, vier KletterInnen für ein Team zu finden, dann können auch drei Personen als Team starten. Mehr dazu siehe 3.3.

Pro Team ist ein/eine TeamleiterIn zu ernennen, welche/r die Hauptansprechperson für die Wettbewerbs-Offizielle ist.

4.3 Technische Zwischenfälle

Nach einem technischen Zwischenfall wird der Durchgang (durch Anordnung des Jurypräsidenten/der Jurypräsidentin) am Wettbewerbsende wiederholt. Technische Zwischenfälle beim Wettbewerb sind:

1. Lösung oder Drehung von Klettergriffen
2. Behinderung eines Teilnehmers/einer Teilnehmerin durch andere Personen
3. Ausfall des Schiedsrichters/der Schiedsrichterin
4. Ausfall der Zeitnehmung bzw. des akustischen Signals
5. Abbruch des Versuchs durch Schiedsrichteranweisung infolge übergeordneter Ereignisse.

Die Wiederholung des Durchganges findet im selben Wettbewerbssektor statt. Wiederholungen sind nur für jene TeilnehmerInnen vorgesehen, die den Durchgang nicht vollständig oder überhaupt nicht durchführen konnten. Der/die SchiedsrichterIn hat den Grund des Zwischenfalls auf der Startkarte zu vermerken.

4.4 Einspruch einer SchiedsrichterInnenentscheidung

Zur SchiedsrichterInnenentscheidung kann ausschließlich der/die TeamleiterIn einen Einspruch bei dem/der SchiedsrichterIn einbringen. Der Einspruch ist unmittelbar nach Aushändigung der Wertungskarte (Startkarte), bei dem/der zuständigen SchiedsrichterIn einzubringen. Verspätete Einsprüche bleiben wirkungslos. Erfolgt nach dem Einspruch keine Einigung zwischen TeamleiterIn und SchiedsrichterIn, dann kann der/die TeamleiterIn seinen/ihren Einspruch bei der Jurypräsidentin/beim Jurypräsidenten mündlich einbringen. Die Entscheidung der Jurypräsidentin/des Jurypräsidenten ist bindend.

4.5 Wettbewerbsausschluss

1. Wiederholtes unsportliches Verhalten mit 2 Verwarnungen durch den Jurypräsidenten/die Jurypräsidentin
2. Gefährdung anderer TeilnehmerInnen
3. TeilnehmerInnen ohne Startgenehmigung (z.B. unter einem anderen Namen oder ohne aufrechte Vereins-Mitgliedschaft)
4. Grober Verstoß gegen die Regeln