



Regelwerk/ Ausschreibung: Spaßwettkampf – Kombi aus Lead, Bouldern & Speedfinale



Spaßwettkampf für ambitionierte Neulinge und Profis.
Dieser findet sowohl in der DAV Bergwelt als auch im Steinbock Erlangen statt.
Die Anmeldung erfolgt über den Kauf einer Laufkarte (3,-€) mit der man
zusätzlich einen Code zur Online-Anmeldung zur Dokumentation der Punkte.
Am Finaltag findet neben dem Finale ebenfalls eine Verlosung von vielen
hochwertigen Preisen unter allen Teilnehmenden (die online registriert sind)
statt.

Starterklassen:

- U13 M+ W (bis 13 Jahre)
- U17 M+W (bis 17 Jahre)
- 18 - 49 M+W
- Ü50 M+W

1. ALLGEMEINE REGELN

1.1 DISZIPLINEN

Gemäß dieser Regeln werden Kletterwettkämpfe in den folgenden
Disziplinen, alleine oder als Kombination ausgetragen:

- **Lead:**
Die Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen sammeln entsprechend ihres
Vorankommens an 30 Routen Punkte.
- **Bouldern:**
Die Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen sammeln entsprechend ihres
Vorankommens an 30 Bouldern Punkte.
- **Speed:**
Die Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen werden entsprechend der von
ihnen benötigten Zeit zum Durchklettern einer Kletterroute platziert.

1.2 SICHERHEIT

Jeder Wettkämpfer bzw. jede Wettkämpferin ist gänzlich und alleine für die Ausrüstung und Bekleidung verantwortlich, welche er bzw. sie während des Wettkampfs zu tragen beabsichtigt.



1.3 BEKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

Jegliche Ausrüstung, die von einem Wettkämpfer bzw. einer Wettkämpferin verwendet wird, muss sich in Übereinstimmung mit den geltenden Normen befinden, insofern sie nicht anderweitig durch den DAV spezifiziert wurde.

Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen

- müssen während ihrer Versuche Kletterschuhe und (wenn relevant) einen Klettergurt tragen;
- können
 - einen Chalkbeutel und kommerziell verfügbares, festes oder flüssiges, Chalk für seine bzw. ihre Hände benutzen. Keine anderen Mittel zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit dürfen verwendet werden (z.B. Harz);
 - elastische Kompressionsbandagen (für Arme/Beine); und/oder
 - Kinesiologie- oder ähnliches Tape zur Unterstützung bei-, oder zur Vorbeugung vor Verletzungen benutzen
 - einen Kletterhelm tragen.



2. WETTKAMPF-REGELN

- Der Wettkampf besteht aus zwei Phasen: **Qualifikation** und **Finale**
- Zeitraum: **3 Wochen Qualifikation**, anschließend das **Finale an einem separaten Tag**
- Jede:r Athlet:in darf **alle Boulder und Routen** klettern, die in der Qualifikation zur Verfügung stehen

2.1. QUALIFIKATION

2.1.1 KLETTERWÄNDE & ROUTEN

- Es werden **30 Boulderprobleme** und **30 Lead-Routen** in der Halle geschraubt
- Schwierigkeiten: breit gefächert, von leicht bis schwer
- Alle Routen sind **nummeriert und markiert** mit Start-Nr., Zone und Top

2.1.2 MODUS

- Zeitraum: **21 Tage (3 Wochen)** zum freien Klettern/Bouldern der Routen
- Jede Route / jeder Boulder darf **so oft versucht werden wie gewünscht**

2.1.3 PUNKTEVERGABE – Lead & Boulder

Jede Route bzw. jeder Boulder wird nach folgenden Kriterien bewertet:

Leistung	Punkte Boulder	Punkte Lead
Flash (Top im 1. Versuch)	50 Punkte	50 Punkte
Top (nicht im 1. Versuch)	40 Punkte	40 Punkte
Zone / definierter Zwischenpunkt	25 Punkt	25 Punkt
Kein Top, keine Zone	0 Punkte	0 Punkte



- Die **Zone** ist bei Bouldern ein definierter Griff (wie üblich), bei Lead-Routen ein markierter Punkt etwa bei $\frac{2}{3}$ der Höhe, der beim Klettern erreicht und kontrolliert gehalten werden muss.
- **Flash** bedeutet: Im **allerersten Versuch** selbst getoppt.
- Jeder Boulder / jede Route kann **max. 50 Punkte** bringen.

2.1.4 Gesamtauswertung

- Maximalpunktzahl pro Disziplin:
 - **Bouldern:** 30 Boulder × max. 50 Punkte = **1500 Punkte**
 - **Lead:** 30 Routen × max. 50 Punkte = **1500 Punkte**
 - **Gesamt: 3000 Punkte**
- Gewertet wird die **Gesamtsumme der erreichten Punkte** aus Boulder & Lead.

2.1.5 Tie-Break Kriterien

Bei Punktgleichstand nach der Qualifikation gilt folgende Reihenfolge zur Entscheidung:

1. **Anzahl Flashes insgesamt**
2. **Anzahl Tops insgesamt**
3. **Anzahl Zonen insgesamt**
4. **Frühester Zeitpunkt des letzten Tops (wer früher abgeschlossen hat)**
5. **Losentscheid** (nur bei Finaleinzug-Relevanz)

2.1.6 Dokumentation

- Eigenverantwortlich: Ergebnisse werden auf **Scorecards** und einer **Onlineplattform** dokumentiert
- Um eine Wertung zu erzielen, **MÜSSEN** die Ergebnisse zwingen auf der Onlineplattform eingegeben werden

2.2 FINALE: SPEEDROUTE



2.2.1 Qualifikation fürs Finale

- Die **Top 8 Athlet:innen** mit den höchsten Gesamtpunkten aus Lead & Boulder kommen ins Finale
- Ausschließlich die Online Auswertung wird für den Finaleinzug gewertet!

2.2.2 Finalroute

- Es werden **zwei identische Routen im 6. Schwierigkeitsgrad (UIAA 6)** speziell für das Finale geschraubt
- Route ist **identisch** für alle Finalteilnehmer:innen
- Stil: **Autobelay**

2.2.3 Ablauf

- Jede:r Finalist:in hat **2 Versuche**; an beiden Routen 1 Versuch
- Es zählt **die schnellste Zeit vom Startgriff bis zum Topgriff**
- **Startposition (bei Start)**: mindestens ein Körperteil muss noch den Boden berühren
- Bei Sturz: **keine Zeitwertung**
- Die Finalroute ist vor dem Finale **öffentlich testbar**

2.2.4 Siegerehrung

- Gesamtsieger:in ist, wer **im Finale am schnellsten toppt**
- Bei gleich schneller Zeit entscheidet das **bessere Qualifikationsergebnis**

3. Fairplay & Sicherheit

- Alle Athlet:innen sind zur **Einhaltung der Hallenregeln** verpflichtet
- **Selbstsicherung (Lead)** nur mit geeignetem Partner & Gerät
- Unsportliches Verhalten, Betrug oder Gefährdung anderer führt zur **Disqualifikation**
- Bei Streitfällen entscheidet ein unabhängiges **Wettkampfkomitee**