



Regelwerk der
Naturfreunde NÖ
ab 2019

1 Der Wettbewerb	3
1.1 <i>Einleitung</i>	3
1.2 <i>Ausführende Organisation</i>	3
1.3 <i>Wettbewerb</i>	3
1.4 <i>Wettbewerbs-Offizielle</i>	4
1.4.1 <i>JurypräsidentIn</i>	4
1.4.2 <i>SchiedsrichterIn</i>	4
1.4.3 <i>RoutensetzerIn</i>	4
1.4.4 <i>WettbewerbsleiterIn</i>	4
1.4.5 <i>VeranstalterIn</i>	5
2 Aufgaben der Mitgliedsvereine	6
2.1 <i>Einleitung</i>	6
2.2 <i>Verantwortung der Mitgliedsvereine</i>	6
2.3 <i>Wer übernimmt die Team-Nennung?</i>	6
2.4 <i>Welche Teamquoten sind einzuhalten?</i>	6
2.5 <i>Wann hat die Nennung zu erfolgen?</i>	6
2.6 <i>Wann und an wen wird das Nenngeld bezahlt?</i>	6
3 Allgemeine Regeln.....	7
3.1 <i>Wettbewerbs-Disziplin</i>	7
3.2 <i>Klasseneinteilung</i>	7
3.3 <i>Team</i>	7
3.4 <i>Teilnahmeberechtigung</i>	7
3.5 <i>Wettbewerbs-Kletterwand</i>	7
3.6 <i>Sicherheitsstandard</i>	8
3.7 <i>Sicherheitsprüfung</i>	8
3.8 <i>Startliste</i>	8
3.9 <i>Startnummern</i>	8
3.10 <i>Startkarte/Wertungskarte</i>	9
3.11 <i>Teambekleidung und Ausrüstung</i>	9
3.12 <i>Boulderbau</i>	10
3.13 <i>Modus</i>	10
3.13.1 <i>Grundregeln</i>	10
3.13.2 <i>Wertung</i>	11
3.13.3 <i>Qualifikation 4 Boulder</i>	13
3.13.4 <i>Finale 1 Boulder</i>	14
3.14 <i>Wartung der Kletterwand</i>	14
3.15 <i>Wettbewerbsergebnisse</i>	14
3.16 <i>SiegerInnenehrung</i>	14
3.17 <i>MeisterInnentitel</i>	15
4 Besondere Wettbewerbsregeln	15
4.1 <i>Besichtigung</i>	15
4.2 <i>Kletterteam</i>	15
4.3 <i>Wettbewerbs-Durchgänge</i>	15
4.4 <i>Technische Zwischenfälle</i>	15
4.5 <i>Einspruch einer SchiedsrichterInnenentscheidung</i>	16
4.6 <i>Wettbewerbsausschluss</i>	16



1 Der Wettbewerb

1.1 Einleitung

Der Team Master wurde 2007 unter der Projektleitung von Karl Heinz Ganster ins Leben gerufen – mit dem Ziel, dem Naturfreunde-Kletternachwuchs die Möglichkeit zu geben, bei einem Boulderbewerb teilzunehmen. Auch Kletterinnen und Kletterer ohne technische Vorkenntnisse sollen mit dem Team Master angesprochen werden, um die Jugend fürs Sportklettern zu begeistern.

Das Reglement des neuen „Team Master 2.0“ ermöglicht es den TeilnehmerInnen, ihre bei Kletterkursen erlernten Kenntnisse im Bewerb gezielt umzusetzen. Weiterhin stehen beim Team Master 2.0 Spaß, Geschicklichkeit und Teamgeist im Mittelpunkt und auch Kletterfans mit geringen technischen Vorkenntnissen sind eingeladen beim Team Master 2.0 teilzunehmen. Mitmachen können alle, geklettert wird mit normaler Sportbekleidung nach einfachen Regeln.

Nachdem der Bundesteam Master 2019 eingestellt wurde, blieb es den Ländern frei, einen Landesteam Master zu veranstalten. Niederösterreich nimmt diese Chance wahr und führt den Team Master fort.

1.2 Ausführende Organisation

Naturfreunde Niederösterreich

Naturfreundejugend und Sportkletterreferat
3100 St. Pölten, Heßstraße 4/2. Stock
niederoesterreich@natunaturfre.at

1.3 Wettbewerb

Unter dem Titel „Team Master 2.0“ wird ein Landesbewerb pro Jahr in Niederösterreich stattfinden. Die gemischten Teams werden von ihren Ortsgruppen nominiert und bestehen aus vier (notfalls drei) TeilnehmerInnen, wobei die besten drei TN pro Boulder gewertet werden.

1.4 Wettbewerbs-Offizielle

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

1.4.1 JurypräsidentIn

Die Jurypräsidentin/der Jurypräsident 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, Mannschaftsoffiziellen und TeilnehmerInnen. Die/der JurypräsidentIn ist dafür verantwortlich, dass vor Beginn des Wettbewerbes alle eingesetzten SchiedsrichterInnen in der Anwendung der Team-Master-Regeln unterwiesen werden. Des Weiteren überprüft er/sie vor und innerhalb des Wettbewerbes die Sicherungseinrichtungen.

1.4.2 SchiedsrichterIn

Die SchiedsrichterInnen werden nach der Einweisung vom Jurypräsidenten/von der Jurypräsidentin ernannt, um dieser/diesem 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 Team Master gelten, informiert sein, sie arbeiten unter der Leitung der Jurypräsidentin/ des Jurypräsidenten und werden von diesem/dieser mit ihren Pflichten vertraut gemacht.

1.4.3 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 der Jurypräsidentin/dem Jurypräsidenten bei allen technischen Fragen beraten, die im Wettbewerbsbereich anfallen.

1.4.4 WettbewerbsleiterIn

Der Wettbewerbsleiter/ die Wettbewerbsleiterin beschäftigt sich während des Wettbewerbes mit allen wettbewerbsbezogenen Angelegenheiten außerhalb der Aufgaben der Jurypräsidentin/des Jurypräsidenten, der SchiedsrichterIn/des Schiedsrichters und der RoutensetzerIn/des Routensetzers. Sie/er ist berechtigt sicherzustellen, dass sich die Einrichtungen und Dienstleistungen, die vom Organisator/ von der Organisatorin bereitgestellt werden, in Übereinstimmung mit dem Regelwerk befinden. Die Wettbewerbsleiterin/der Wettbewerbsleiter hat das Recht, an sämtlichen Treffen mit den WettbewerbsorganisatorInnen und an Treffen der Wettbewerbsjury teilzunehmen. In Abwesenheit des Jurypräsidenten/der JurypräsidentIn und bevor dieser/diese bei einem Wettbewerb erscheint, agiert die Wettbewerbsleiterin/der Wettbewerbsleiter in dessen/deren Namen.



1.4.5 VeranstalterIn

Die Veranstalterin/der Veranstalter ist der ausrichtende Verein bzw. die jeweilige Landesgruppe. Diese/dieser entscheidet über den Wettbewerb auf Basis der Wettbewerbsregeln. Die Naturfreunde Österreich berechtigen den Veranstalter/die Veranstalterin, den Team Master 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 Team Master 2.0 ist eine Kinder- und Jugendveranstaltung für alle Mitgliedsvereine. Ziel ist die Belegung im Jugend- und Kletterbereich, aber auch 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 des Veranstalters/der Veranstalterin.

2.2 Verantwortung der Mitgliedsvereine

Die Mitgliedsvereine respektieren in jeglicher Hinsicht die Regeln des Team Master 2.0. Die teilnehmenden Vereine stellen für jedes Team eine Betreuungsperson. Werden mehrere Teams gemeldet, dann sollte mindestens für jeweils 2 Teams ein Betreuer/eine Betreuerin bestellt sein. Die Teambetreuerin/der Teambetreuer trägt die Verantwortung für ihr/sein Team vor, während und nach dem Wettbewerb.

2.3 Wer übernimmt die Team-Nennung?

Über die Mitgliedsvereine werden die Teams mit einer Betreuerin/einem Betreuer an den Veranstalter gemeldet.

2.4 Welche Teamquoten sind einzuhalten?

Jeder Mitgliedsverein kann zum Landesbewerb zwei Teams je Klasse (U16, U13 und U10) mit jeweils 4 (3) Teammitgliedern entsenden. Falls eine Ortsgruppe es nicht schafft, ein Team zu stellen (aufgrund zu weniger TeilnehmerInnen), sind ortsgruppenübergreifende Teams auf Anfrage bei der Landesorganisation gestattet.

2.5 Wann hat die Nennung zu erfolgen?

Die Nennung der Teams erfolgt lt. Ausschreibung ca. 10 bis 14 Tage vor dem Wettbewerb. Der Nennungsschluss wird vom Veranstalter in der Ausschreibung verlautbart.

2.6 Wann und an wen wird das Nenngeld bezahlt?

Das Nenngeld ist an den Veranstalter (zum Nennungsschluss – in der Regel 10 bis 14 Tage vor dem Wettbewerb) zu überweisen. Das Nenngeld wird vom Veranstalter in der Ausschreibung verlautbart.



3 Allgemeine Regeln

3.1 Wettbewerbs-Disziplin

Team-Bouldern: Hier werden Versuche an einer Anzahl von kurzen, individuellen, technischen Bouldern durchgeführt, wobei Fallschuttmatten 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 drei gemischte Altersklassen eingeteilt. Bis zu zwei Jahre jüngere TeilnehmerInnen können auch in den Teams der Klassen U 13 und U 16 starten.

Jahr	U 16 Jg.	U 13 Jg.	U 10 Jg.
2019	2004 2005 2006	2007 2008 2009	2010 2011 2012
2020	2005 2006 2007	2008 2009 2010	20011 2012 2013
2021	2006 2007 2008	2009 2010 2011	20012 2013 2014

3.3 Team

Das Team besteht aus vier Personen einer Altersklasse mit einem aufrechten Ortsgruppenbezug. 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 3 Personen starten. Die Teammitglieder können bei zu wenigen StarterInnen in der eigenen Ortsgruppe und mit dem Einverständnis der jeweiligen Landesorganisation auch aus unterschiedlichen Ortsgruppen sein.

3.4 Teilnahmeberechtigung

Alle aufrecht gemeldeten Vereinsmitglieder in den Klassen U16, U13 und U10 sind bei dem Landesbewerb startberechtigt. TeilnehmerInnen, die bei nationalen Wettbewerben wie Österreichische Meisterschaft, Austria Climbing Cup oder bei internationalen Wettbewerben in den vergangenen 2 Jahren gewertet wurden, erhalten keine Teilnahmeberechtigung. TeilnehmerInnen mit erheblicher gesundheitlicher Einschränkung sind nur bedingt startberechtigt.

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 Wettbewerbsoffiziellen (insbes. VeranstalterIn, JurypräsidentIn, RoutenbauerIn).

3.7 Sicherheitsprüfung

Der Jurypräsident/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 Veranstalter/die Veranstalterin und die Routenbauerin/der Routenbauer 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

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

3.9 Startnummern

Die Startnummer wird in der Größe A5 (Universal-Klebe-Etikett) für jeden Teilnehmer/jede Teilnehmerin (nach der Registrierung) an die TeamleiterInnen ausgegeben.



Die Startnummer kann im Team-Master-EDV-Programm erstellt werden und beinhaltet:

1. Name des Wettbewerbes/Jahr/Land
2. Teamnummer
3. TeilnehmerInnen-Nummer im Team
4. Startklasseneinteilung
5. Name der Ortsgruppe
6. Name der Teilnehmerin/des Teilnehmers
7. VeranstalterInnen-Logos

Die TeilnehmerInnen sind verpflichtet, die Startnummern sichtbar zu tragen.
TeilnehmerInnen ohne Startnummer werden nicht gewertet.

3.10 Startkarte/Wertungskarte

Die Startkarte ist nach der Registrierung (bei der TeamleiterInnenbesprechung) an die jeweiligen TeamleiterInnen auszugeben.

Die Startkarte kann im Team-Master-EDV-Programm erstellt werden und beinhaltet:

1. Name des Wettbewerbes/Jahr/Land
2. Wettbewerbs-Datum und Ort
3. Name der Ortsgruppe
4. Klasse
5. Team-Startnummer
6. Namen der TeilnehmerIn
7. 4 Qualifikationsboulder + 2 Finalboulder (Hier werden von den SchiedsrichterInnen die Wertungen eingetragen.)
8. Rechenfelder für die Punktwertung

Die Startkarte ist gleichzeitig auch die Wertungskarte. Alle Ergebnisse werden in diese Karte eingetragen, sie dokumentiert gleichzeitig den Erfolg der TeilnehmerInnen bzw. des Teams. Die Startkarte ist nach dem Wettbewerb bei der Jurypräsidentin/beim Jurypräsidenten abzugeben. Ohne Startkarte (Wertungskarte) erfolgt keine Team-Platzierung.

3.11 Teambekleidung und Ausrüstung

Es gibt keine besondere Bekleidungs- und Ausrüstungsvorschrift.

Das Tragen von Kletterschuhen oder Hallenschuhen bleibt den TeilnehmerInnen vorbehalten. Sportbekleidung wird empfohlen. Wird vom Veranstalter eine Wettbewerbsbekleidung ausgegeben, dann ist diese Bekleidung zu tragen.

3.12 Boulderbau

Für die Qualifikation werden vier Boulder und für das Finale ein Boulder, mit jeweils 4–12 Zügen, von den RoutenbauerInnen eingerichtet. (Auf Landesebene ist auch ein anderer Modus möglich.) Wenn es die Größe des Boulderbereichs zulässt, sollten möglichst alle Boulder in unterschiedlichen Bereichen der Halle bereitstehen. Zur besseren Verständlichkeit der Bouldermarkierungen wird zusätzlich zu den Bewerbsbouldern ein Beispielboulder im Aufwärm- bzw. Einkletterbereich markiert.

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 Klasse U16 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.

3.13 Modus

Hier folgt der Modus für den Bundesbewerb. Auf Landesebene ist auch ein davon abweichender Modus zulässig.

3.13.1 Grundregeln

1. Für die Qualifikation werden 4 Boulder und für das Finale 1 Boulder, 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 4 Versuche pro Boulder. Hierbei wird wie folgt gewertet:
 1. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 4 Punkte
 2. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 3 Punkte
 3. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 2 Punkte
 4. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 1 Punkt
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

3.13.2 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 Schiedsrichter/die Schiedsrichterin entscheidet, dass die Teilnehmerin/der Teilnehmer das obere Ende des Boulders (Top) gemäß Grundregel 5 erreicht hat. Der erfolgreiche Durchstieg wird von der Schiedsrichterin/vom Schiedsrichter mit „OK“ bestätigt.
3. Ein Versuch wird als beendet angesehen, wenn der Teilnehmer/die Teilnehmerin
 - a. die in Grundregel 2 beschriebene Startposition nicht erreicht;
 - b. andere als im Artikel 3.13.1 erlaubte, oder die gemäß Artikel 3.13.1 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 die Schiedsrichterin/der Schiedsrichter den Teilnehmer/die Teilnehmerin anzuweisen, seinen/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 9 Bonusgriffe 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 Bonusgriffe steigt in Richtung Top in 10er-Schritten. Hierbei ist es zulässig, dass Schritte ausgelassen werden (z.B.: Startgriff = 10 Punkte, Bonus 1 = 30 Punkte, Bonus 2 = 50 Punkte, Bonus 3 = 80 Punkte, Top = 100 Punkte.)
- Der Versuch, in dem der Bonus- bzw. Topgriff erreicht wurde (Insgesamt gibt es 4 Versuche pro Boulder.):
 1. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 4 Punkte
 2. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 3 Punkte
 3. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 2 Punkte
 4. Versuch: erreichter Bonus- bzw. Topgriff + 1 Punkt

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

Der Vergleich der erreichten Gesamtpunkteanzahl der verschiedenen Teams je Wertungsklasse bestimmt somit das Ergebnis der Qualifikation.

Die 2 besten Teams pro Wertungsklasse erreichen das Finale!

Im Finale wird genauso gewertet wie in der Qualifikation.

Im Fall von Gleichständen nach dem Finale wird zunächst das Ergebnis der Qualifikation einbezogen und, falls danach noch immer Gleichstand ist, ein Superfinale durchgeführt.



3.13.3 Qualifikation 4 Boulder

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

Die teilnehmenden Teams werden wie folgt auf die Boulder aufgeteilt:

Gruppe 1:

1. Runde:

Team 1: Boulder 1

Team 2: Boulder 2

Team 3: Boulder 3

Team 4: Boulder 4

Die Startreihenfolge wird durch die Betreuerin/den Betreuer festgelegt.

Gruppe 2:

(Start nach dem Ende des Bewerbes für Gruppe 1. Die weiteren Teams werden erst beim Start ihrer Gruppe in den Wettbewerbsbereich vorgelassen.)

1. Runde:

Team 5: Boulder 1

Team 6: Boulder 2

Team 7: Boulder 3

Team 8: Boulder 4

Alle weiteren Gruppen starten nach demselben System.

Die Startreihenfolge kann klassenübergreifend erfolgen. Falls es der Platz in der Kletterhalle zulässt, sind alle Boulder aller Altersklassen in klar voneinander getrennten Bereichen zu schrauben.

Jedes Team hat pro Boulder 8 Minuten Kletterzeit und 4 Versuche pro Kletterin/Kletterer.

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 ist der Versuch zu stoppen.

Für den Wechsel zum nächsten Boulder hat das Team zwei Minuten Zeit. Der Wechsel erfolgt im Uhrzeigersinn.

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 eine Kletterin/ein Kletterer in der Wand befindet.

3.13.4 Finale 1 Boulder

Die zwei besten Teams der Qualifikation erreichen das Finale.

Der Modus bleibt weitestgehend der der Qualifikation.

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.

3.14 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 die Routenbauerin/der Routenbauer 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.

3.15 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 ausgegeben werden. Spätestens eine Woche nach dem Wettbewerb ist die Ergebnisliste im Internet zu veröffentlichen.

3.16 SiegerInnenehrung

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

Nur vollständige Teams können ihren Preis bei der SiegerInnenehrung annehmen. Unvollständige oder abwesende Teams nehmen nicht an der SiegerInnenehrung teil und verlieren somit ihre Wettbewerbs-Platzierung und den damit verbundenen Preis. Ausgenommen von dieser Aberkennungs-Regelung sind nur TeilnehmerInnen, die aufgrund außergewöhnlicher Ereignisse und mit Zustimmung der Jurypräsidentin/des Jurypräsidenten der Siegerehrung fernbleiben.



3.17 MeisterInnentitel

A.) beim Landeswettbewerb:

1. für das beste Vereinsteam (je Klasse ein Titel)
2. für die Ortsgruppe mit den besten Teams (alle Teams gemeinsam)

B.) bei der Bundesmeisterschaft:

1. für das beste Vereinsteam (je Klasse ein Titel)
2. für die Landesorganisation mit den besten Teams (alle Teams gemeinsam)

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

4.3 Wettbewerbs-Durchgänge

Der Wettbewerb wird in zwei Durchgängen (Qualifikation und Finale) abgehalten. In der Qualifikation klettern alle Teams vier Boulder, im Finale einen Boulder, im Superfinale 1 einen Boulder. Die besten 2 Teams (je Klasse) kommen ins Finale.

Sind am Ende der Qualifikation mehrere Teams an führender Stelle, dann kommen alle erstplatzierten Teams ins Finale.

Bei Gleichstand der Teams im Finale werden zuerst die Platzierungen aus der Qualifikation herangezogen und falls dies noch immer zum Gleichstand führt ein Superfinale ausgetragen.

4.4 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 Schiedsrichter/die Schiedsrichterin hat den Grund des Zwischenfalls auf der Startkarte zu vermerken.

4.5 Einspruch einer SchiedsrichterInnenentscheidung

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

4.6 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 Naturfreunde-Mitgliedschaft)
4. Grober Verstoß gegen die Regeln