



## Competition Discipline

### Boulder

#### Principles

- Common competition rules are used
- Crash pads are used for safety
- 4 to 10 moves per problem/boulder
- In case of coloured boulders it is only allowed to use the holds and footholds of that specific colour
- Appealing is only possible IMMEDIATELY after scoring round
- Every scoring round lasts about 90 min (at least 30 min)
- Organizational details are communicated during the meeting of team managers

#### Scoring

- 'Top' is awarded only if the top-hold is being HELD with BOTH HANDS
- 'Zone' is awarded only if the zone-hold is being HELD
- In both cases judges' confirmation is obligatory
- Score is made up after top and tries and after zone and tries
- Score consists of divided problem points plus bonus points
- Problem points are awarded proportionately to the successful contestants
- Bonus points for top & zone: 1st try +3, 2nd try +2, 3rd try +1
- Classification is made up by adding problem points and bonus points

#### Qualifying round – 8 to 10 problems / flash without lead-climb:

- Total climbing time per heat is about 90 min (at least 30 min)
- Neither starting order nor problem order is prescribed
- Only the judge can allow start
- After every single try starters have to be switched
- No maximizing tries at problems
- No final

#### Super-final - 1 problem / on sight:

- Drawing makes starting order
- Number of holds (+/-) determines height-score

#### Presentation ceremony – attendance obligatory

- Individual results for the top 3 of every single heat
- Awarding of cup-points for group results

## Wettbewerbs-Disziplin

### Boulder (*Geschicklichkeitsklettern*)

#### Prinzipielles

- Grundsätzlich gelten die allgemeinen Wettbewerbsregeln
- Absprung-Sicherung erfolgt mittels Weichsprungmatten
- 4 bis 10 Züge je Problem (BOULDER)
- Bei Farb-Boulder dürfen nur Griffe und Tritte der selben Farbe genutzt werden
- Einsprüche können nur „UNMITTELBAR“ nach dem Wertungsdurchgang erfolgen
- Der Wertungsdurchgang dauert ca. 1:30h (mindestens jedoch 00:30h)
- Technische Details bei der Mannschaftsführerbesprechung

#### Wertung

- Top gilt nur dann, wenn „BEIDHÄNDIG“ der Topgriff „GEHALTEN“ wird
- Zone gilt nur dann, wenn der Zonengriff „GEHALTEN“ wird
- Als „GEHALTEN“ gilt nur dann, wenn dies vom Schiedsrichter bestätigt wird
- Wertung erfolgt nach Top und Versuchen und nach Zone und Versuchen
- Berechnung erfolgt durch Punkteteilung der Problempunkte zuzüglich Bonuspunkte
- Problempunkte werden anteilmäßig den erfolgreichen Teilnehmern zugerechnet
- Bonuspunkte für Top & Zone: 1. Versuch + 3, 2. Versuch + 2, 3. Versuch + 1
- Die Reihung erfolgt durch Addition der Problempunkte zuzüglich Bonuspunkte

#### Im Wertungsdurchgang – 8 bis 10 Probleme / flash ohne Vorklettern:

- Gesamtkletterzeit beträgt je Klasse ca. 1:30h (*mind. 00:30h*)
- Start- und die Problemreihenfolge wird nicht geregelt
- Die Starterlaubnis wird nur durch den Schiedsrichter erteilt
- Der Starter-Wechsel erfolgt nach jedem Versuch
- Keine Maximierung der Versuche an den Problemen
- Kein Finale

#### Im Super-Finale - 1 Problem / on sight:

- Startreihenfolge durch Losentscheidung
- Wertung erfolgt nach erreichter Höhe (Griffe und +/-)

#### Siegerehrung – Anwesenheit erforderlich

- Einzelwertung für die ersten 3 je Klasse
- Vergabe von Cup-Punkten für die Gesamtwertung