

**Auszugsweise ins Deutsche übersetzt von Mag. Dr. Thomas LEDERER für
die Wettkämpfe in Kötschach-Mauthen
© OeAV-Sektion Oberegaital-Lesachtal**

**Abschnitt 4
Wettkampfbregeln**

I) Allgemeine Bestimmungen

1. Kletterturm

- 1.1. Die Oberfläche des Kletterturmes soll, mit Ausnahme von eindeutig gekennzeichneten Bereichen, zum Besteigen freistehen. Jene Bereiche und ihre klar gekennzeichneten rotgemalten Begrenzungen dürfen weder vom Teilnehmer¹ noch von dessen Ausrüstung berührt werden.
- 1.2. Weder die Seiten-, noch die Deckfläche der Wand dürfen zum Klettern benützt werden.
- 1.3. Ist es nötig, auf der Wand eine Route speziell zu markieren, so soll dies in Form einer klar und deutlich erkennbaren durchlaufenden Markierung erfolgen.
- 1.4. Der Start- und der Zielpunkt eines Versuchs sowie die Zonen einer Route müssen deutlich blau markiert sein.

2. Arten des Bewerbs

2.1. Definitionen

- a) *Schwierigkeitswettbewerbe* sind solche, die unter Führung geklettert werden, wobei der Teilnehmer von unten gesichert wird und jeder Aufzug einzeln in Übereinstimmung mit dem Regelwerk bewertet wird und die erreichte Höhe (oder im Fall einer Überquerung, die längste Distanz entlang der Routenachse) die Positionierung des Teilnehmers bedingt.
 - b) *Schwierigkeitsduelle* folgen denselben Auflagen wie a), bedienen sich aber für die letzte Runde eines Ausscheidungssystems, das dem der letzten Runde eines Geschwindigkeitsbewerbes gleicht.
 - c) *Geschwindigkeitsbewerbe* sind solche, bei denen die Teilnehmer von oben herab gesichert sind und die vom Teilnehmer zur Durchkletterung einer Route verwendete Zeit dessen Positionierung bedingt.
 - d) *Bouldering-Bewerbe* sind solche, die aus einer Anzahl verschiedener individueller Problemstellungen bestehen. Der Teilnehmer darf dasselbe Problem mehrmals angehen, jeder Versuch muß vom Boden aus beginnen. Nach Maßgabe der Sicherheit wird der Teilnehmer bei jeder Problemstellung entweder von unten, von oben oder nicht gesichert. Seine Positionierung wird aus der angesammelten Punktzahl bestimmt.
- 2.2. Schwierigkeitsbewerb, Schwierigkeitsduell und Bouldering können aus Routen bestehen, welche
- a) auf Anhieb (nach einer angemessenen Zeit zum eingehenden Betrachten der Route),
 - b) nach dem Durchklettern der Route durch einen dazu bestimmten Vorkletterer sowie
 - c) nach beaufsichtigtem Proben, also "nach getaner Arbeit", in Angriff genommen werden.

¹ HINWEIS: Hier und in der Folge verwendete Maskulina sind als Genera communia zu verstehen.

- 2.3. Geschwindigkeitsbewerbe beinhalten Routen, welche nach dem Durchklettern der Route durch einen dazu bestimmten Vorkletterer in Angriff genommen werden.
- 2.4. Internationale Bewerbe können aus den verschiedenen Kategorien Schwierigkeitsbewerb, Schwierigkeitsduell, Geschwindigkeitsbewerb und Bouldering bestehen, jedoch muß nicht jede Kategorie vertreten sein.

3. Sicherheit

- 3.1. Mit Sicherheitsmaßnahmen befaßt sich der Artikel 5 des Abschnitts 2.

4. Anmeldung und abgeschirmte Zone

- 4.1. Die Teilnahmeberechtigten müssen sich einschreiben und die abgeschirmte Zone aufsuchen, wenn der Vorsitzende des Schiedsgerichts dies anordnet und es durch den Wettkampfleiter verlautbart wird. Es ist die Pflicht des Teammanagers, sich zu versichern, daß die Mitglieder seines Teams über die Wettkampfbedingungen Bescheid wissen.
- 4.2. Nur folgenden Personen ist der Aufenthalt in der abgeschirmten Zone gestattet:
 - a) Betreuern des CEGC oder ICCIC,
 - b) Betreuern der nationalen Verbindungen,
 - c) Teilnahmeberechtigten,
 - d) Teambetreuern,
 - e) anderen Personen, denen der Aufenthalt vom Vorsitzenden des Schiedsgerichtes ausdrücklich erlaubt wurde, allerdings nur in Begleitung eines autorisierten Teambetreuers, der die Sicherheit überwachen und unerlaubte Einflußnahme auf Teilnahmeberechtigte hintanhaltend soll.
 - f) Tiere dürfen nicht in die abgeschirmte Zone gelassen werden.

5. Betrachten der Route, Üben

- 5.1. Zeitraum für die Betrachtung: Wenn es keine anderen Bestimmungen ausschließen, soll den Teilnahmeberechtigten, die sich zur Teilnahme an einer Runde des Bewerbs verpflichtet haben, vor dem Schwierigkeitsbewerb, dem Schwierigkeitsduell, dem Geschwindigkeitsbewerb und dem Bouldering ausreichend Zeit zum Betrachten der Route gewährt werden. Den Teambetreuern ist es untersagt, die Teilnahmeberechtigten dabei zu begleiten. Während des Aufenthaltes im zur Betrachtung der Route bestimmten Bereich haben die Teilnahmeberechtigten sich als unter denselben Auflagen befindlich zu verstehen, die für die abgeschirmte Zone gelten.
- 5.2. Der Zeitraum für die Betrachtung wird vom Vorsitzenden des Schiedsgerichtes in Abstimmung mit dem internationalen Vorkletterer festgelegt und soll sechs Minuten nicht überschreiten.
- 5.3. Teilnehmende sollen sich während der Betrachtungszeit in dem zur Betrachtung der Route bestimmten Bereiche aufhalten, sie dürfen aber weder den Kletterturm besteigen noch sich auf Gegenstände stellen. Die Kontaktaufnahme mit Personen außerhalb des Bereiches ist ihnen nicht gestattet, um Auskünfte haben sie sich ausschließlich an den Vorsitzenden des Schiedsgerichtes oder einen Kategorienrichter zu wenden.
- 5.4. Während des Zeitraumes für die Betrachtung dürfen die Teilnehmer sich eines Feldstechers bedienen sowie Skizzen anfertigen und Notizen machen. Darüber hinaus ist aber keine Dokumentation von Beobachtungen gestattet. Außerdem dürfen die Teilnehmenden die untersten Griffe berühren, ohne jedoch den Boden zu verlassen. Es ist die Pflicht jedes Teilnehmenden, sich Klarheit über alle Instruktionen, die die Route betreffen, im Rahmen der Regeln selbst zu verschaffen.
- 5.5. Außer den in der Betrachtungszeit gewonnenen Erkenntnissen über die Route dürfen Teilnehmer keine Kenntnis der Route besitzen.
- 5.6. Nach Ablauf der Betrachtungszeit müssen die Teilnehmenden unmittelbar zur abgeschirmten Zone zurückkehren. Jede unangemessene Verzögerung führt auf der Stelle

zu einer "Gelben Karte", jede weitere Verzögerung zu einer Disqualifikation nach Abschnitt 7, *Disziplinarverfahren während des Bewerbs*.

- 5.7. Eingeeübte (erarbeitete) Routen: Wenn solche einen Teil der Bewerbsstrecke bilden, so soll der Vorsitzende des Schiedsgerichtes in Abstimmung mit dem internationalen Vorkletterer den Zeitplan, Verlauf und die Dauer der Übungszeiträume der Teilnehmer festsetzen.

6. Vorbereitungen vor dem Klettern

- 6.1. Werden sie aufgefordert, die abgeschirmte Zone zu verlassen und sich in die Übergangszone zu begeben, so sind die Teilnehmer von niemandem zu begleiten außer autorisierten Betreuern.
- 6.2. Erreichen sie die Übergangszone, legen die Teilnehmer Steigeisen an, befestigen das Seil mit dem vorgeschriebenen Knoten und treffen letzte Vorbereitungen für ihren Versuch an der Route.
- 6.3. Die gesamte Ausrüstung sowie der Knoten müssen von einem autorisierten Betreuer sowohl auf Sicherheit als auch auf Übereinstimmung mit anderen Bestimmungen des GECG/ICCIC überprüft werden.
Der vorgeschriebene Knoten ist der Achterknoten mit einem Stopperknoten.
Jeder Teilnehmende wird als ausschließlich verantwortlich für das von ihm für die Route eingesetzte Gerät betrachtet.
Jeglicher Einsatz nicht gestatteter Ausrüstung, Knoten und Kleidung, jegliche nicht genehmigte Veränderung an der Kleidung, Nichtbeachtung der Werberegelungen und Verletzung irgendwelcher Bestimmungen des GECG/ICCIC können zu sofortiger Disqualifikation des Teilnehmers führen. Haben die Teilnehmer die abgeschirmte Zone Richtung Durchgangszone verlassen, so ist ihnen eine Rückkehr unter keinen Umständen zu gestatten.
- 6.4. Jeder Teilnehmende muß auf Aufforderung die Durchgangszone verlassen und sich in die Arena begeben. Jede unangemessene Verzögerung führt auf der Stelle zu einer "Gelben Karte", jede weitere Verzögerung zu einer Disqualifikation nach Abschnitt 7, *Disziplinarverfahren während des Bewerbs*.

7. Instandhaltung der Wand

(Zusammenfassung: Hier geht es darum, daß die Sicherheit gewährleistet ist. Bei Beschädigungen ist Reparieren sofort erforderlich. Es muß eine Repariermannschaft vorhanden sein. Vor jeder Runde soll nach Ermessen der Kategorienrichter die Route gereinigt werden. Abgebrochenes Eis ist kein technischer Zwischenfall und nach Maßgabe der Gefährdung von Teilnehmenden zu entfernen.)

8. Technische Zwischenfälle

- 8.1. Ein technischer Zwischenfall ist
 - a) Seilriß,
 - b) Ausbrechen oder Lockerung eines Griffs,
 - c) ein falsch positionierter Karabiner oder Keil,
 - d) jede andere sich ergebende Beeinträchtigung des Teilnehmers, die dieser nicht selbst verschuldet hat.
- 8.2. Der für die Sicherung Verantwortliche muß das Seil stets etwas locker halten. Ist das Seil gespannt, ist dies als Hilfeleistung oder Behinderung zu werten, und der Kategorienrichter hat einen technischen Zwischenfall anzuzeigen.
- 8.3. Vom Umgang mit technischen Zwischenfällen:
 - a) Wird vom Kategorienrichter ein technischer Zwischenfall angezeigt, so hat

- (i) der Teilnehmer die Möglichkeit weiter zu klettern oder den technischen Zwischenfall anzuerkennen; beschließt er aber weiter zu klettern, so ist der Zwischenfall in der Folge als erledigt zu betrachten,
 - (ii) oder hat der Kategorienrichter, im Falle der Teilnehmer sich wegen des Zwischenfalls in einer regelwidrigen Lage befindet, sofort zu entscheiden, ob es sich um einen technischen Zwischenfall handle oder nicht, und damit den Versuch des Teilnehmers abzubrechen (wobei diesem regelgemäß ein weiterer Versuch freisteht) oder dem Teilnehmer die Fortsetzung seines Versuches zu ermöglichen. Nimmt der Teilnehmer das Angebot an, so ist der Zwischenfall in der Folge als erledigt zu betrachten.
- b) Wird vom Teilnehmer ein technischer Zwischenfall angezeigt, so muß
- (i) der Teilnehmer, wenn er noch klettert, den Zwischenfall definieren und darf nach der Entscheidung des Schiedsgerichtes weiter klettern oder nicht; ist der Teilnehmer wegen des Zwischenfalls in einer regelwidrigen Lage, so entscheidet der Kategorienrichter auf der Stelle, und diese Entscheidung ist bindend; beschließt der Teilnehmer weiter zu klettern, so ist der Zwischenfall in der Folge als erledigt zu betrachten,
 - (ii) oder muß der Teilnehmer, im Falle er stürzt und einen technischen Zwischenfall dafür verantwortlich macht, sich in die abgeschirmte Zone verfügen und das Ergebnis der Beratungen über die Natur des Zwischenfalls dort abwarten. Der Routenleger hat Nachschau zu halten, den Zwischenfall, wo nötig, zu beheben und ihn jedenfalls dem Vorkletterer, dem Kategorienrichter und dem Vorsitzenden des Schiedsgerichts zu melden. Die vom Vorsitzenden des Schiedsgerichtes unter Einbeziehung des technische Zwischenfalls und eventuellem Mißbrauch eines Griffs durch den Teilnehmer getroffene Entscheidung ist bindend und unanfechtbar.
- c) Der in einen technischen Zwischenfall verwickelte Teilnehmer hat Anspruch auf eine Erholungspause von 20 Minuten, die er in einer abgesonderten abgeschirmten Zone verbringt, und er darf mit niemandem als Betreuern des CEGC/ICCIC oder des Organisators in Kontakt treten. Die Entscheidung über einen erneuten Versuch, der entweder unmittelbar nach dem des nächsten Teilnehmers oder vor dem des fünften folgenden Teilnehmer zu erfolgen hat, muß der Teilnehmer sofort treffen. Er muß allerdings zwischen den Versuchen 20 Minuten verstreichen lassen.
- d) Gelingt dem Teilnehmer ein Versuch so soll dieser als der beste von den erlaubten Versuchen gebucht werden.

9. und

10. sind sehr allgemein und finden sich in den jeweiligen Wettkampffregeln genauer.

(Ich fasse in Folge zusammen, was mir wichtig scheint, da es sonst ausufert.)

II) Schwierigkeitsbewerb

1.2. Der Teilnehmer muß von unten gesichert sein.

1.3. Ziel erreicht, wenn der Teilnehmer beide Eisbeile am Zielpunkt hat und gesichert ist.

2.1. Es wird nur eine Route beklettert: Startreihenfolge wird per Zufall ermittelt.

2.2. Gibt es mehrere Routen in einem Bewerb, so werden die Teilnehmer für die

a) erste per Zufall bestimmt,

b) für die weiteren gilt: den Teilnehmern werden in der Reihenfolge in der sie die erste Runde absolviert haben, die weiteren Routen zugeteilt, etwa so: Teilnehmer 1, 2, 3, 4; Route A, B – 1, 3 auf A, 2, 4 auf B usw. Die Reihenfolge des Starts ist dann per Zufall zu ermitteln.

c) Finale: Die Teilnehmer treten in der umgekehrten Reihenfolge wie beim Semifinale an. Superfinale gleich wie Finale. Superfinale bedeutet eine Ausscheidung, wenn im Finale ein völliger Gleichstand beider Teilnehmer eingetreten ist.

3. Zeit zum Betrachten ist zu gewähren, außer im Superfinale, wo es dem Vors. des Schiedsgerichtes obliegt, darüber zu entscheiden.

4.1. Für jede Route ist eine vorgegebene Höchstzeit bekanntzugeben.

4.3. Die Wettbewerbszeit läuft, sowie ein Eisbeil aus dem Ausgangspunkt bewegt wurde.

4.4. Fragt der Kletterer während des Bewerbs nach der verbleibenden Zeit, hat der Kategorienrichter diese bekanntzugeben. Ist die Zeit vorüber, stoppt der Kategorienrichter den Teilnehmer und läßt die durchkletterte Route vermessen. Stoppt der Kletterer nicht -> Disziplinarverfahren.

4.5. a) Karabiner müssen abwechselnd gesetzt werden, bevor der Kletterer ganz die Höhe des tiefsten mit einem Keil verbundenen Karabiners passiert hat. Wenn nicht -> Abbruch des Versuchs, Vermessung. Stoppt der Kletterer nicht -> Disziplinarverfahren.

b) Der obige Artikel kann nach Maßgabe der Notwendigkeit (Sicherheit) vom Vorsitzenden des Schiedsgerichtes außer Kraft gesetzt werden.

c) Rückwärts klettern ist erlaubt, wenn es nicht der Karabiner-Bestimmung zuwiderläuft.

Im Falle eines technischen Problems ist es erlaubt, bereits gesetzte Karabiner wieder zu entnehmen und neu zu setzen, auch wenn inzwischen schon ein weiterer gesetzt wurde.

Der Kategorienrichter kann einen Kletterversuch unterbrechen und die größte erreichte Höhe vermessen lassen, wenn es ihm scheint, daß Weiterklettern den Sicherheitsbestimmungen zuwiderlaufen würde.

5. HÖHENVERMESSUNG

Die Höhe oder Weite (bei einer Querung) wird im Fall eines Sturzes oder eines Abbruchs gemessen. Gemessen wird der höchste (weiteste) mit einem Eisbeil erreichte Punkt. Höhe wird gemessen in Abständen zwischen Keilen (quickdraws), die in Drittel geteilt werden. So kann der höchste Punkt etwa $7 \frac{2}{3}$ Keilhöhen sein.

5.2. Ein "gehaltener" Punkt zählt mehr als ein "berührter".

a) Ein "berührter" Punkt erhält in der Wertung den Zusatz "minus".

b) Ein "gehaltener" Punkt erhält keinen Zusatz.

c) Ein "gehaltener" Punkt, von dem aus der Kletterer im Begriff weiter zu klettern war, erhält den Zusatz "plus".

5.3. Ergreift der Teilnehmer den letzten Halt, bevor das Seil am letzten Karabiner verankert ist -> künstliche Hilfe, Abbruch des Versuchs.

6. POSITIONIERUNG

6.1. Erfolgt nach den obigen Kriterien nach jeder Runde

6.2. Bei gleichen Resultaten zweier Teilnehmer soll das Ergebnis des vorigen Durchgangs helfen, die Teilnehmer zu trennen. Das allerdings soll nicht weiter zurückgehen als zu dem

Punkt, an dem die beiden Teilnehmer in einer Runde auf zwei oder mehr nicht identischen Routen geklettert sind.

6.3. Erreichen zwei oder mehr Teilnehmer den "Gipfel", so entscheidet die Zeit.

6.5. Bringt das Superfinale keine Entscheidung, gibt es zwei Sieger

7. QUOTEN FÜR DIE RUNDEN

7.3. Teilnehmer für Semifinale: 18

Teilnehmer für Finale: 8

7.4. Wenn nicht genügend Teilnehmer sich qualifiziert haben, sollen die höchst platzierten Unqualifizierten einspringen, um die Quote zu füllen.

Wenn aufgrund von ex aequo-Ergebnissen zu viele TN qualifiziert sind, soll die nächstliegende (-höhere oder niedrigere) Anzahl von Teilnehmern antreten, nicht weniger als 15 bzw. 6.

7.5. Grundsätzlich ist die nächsthöhere Anzahl zu nehmen,

7.6. außer der Vors. des Schiedsgerichtes beschließt es aus technischen Gründen (Fernsehübertragung z.B.) anders.

8. RUNDE ERFOLGREICH DURCHKLETTERT:

8.1. Ein Teilnehmer hat eine Runde erfolgreich durchklettert, wenn er beide Eisbeile am Zielpunkt hat.

8.2. Nicht erfolgreich, wenn er

- abstürzt,
- die Zeit überschreitet,
- die Wand außerhalb der zugelassenen Bereiche benützt,
- die Seiten- oder Oberkante der Wand berührt,
- einen Keil nicht in der vorgeschriebenen Art mit dem Karabiner verbindet,
- nach dem Start den Boden berührt,
- künstliche Hilfe benützt.

III. GESCHWINDIGKEITSBEWERB

1.2. Klettern mit Sicherung von oben.

1.3. Ziel erreicht, wenn ein Eisbeil am Zielpunkt ist.

2. Teilnehmeranzahl: In der Qualifikationsrunde wird die Startreihenfolge per Zufall bestimmt, im Finale ist sie umgekehrt wie in der Qualifikationsrunde.

3. Vorgeschriebene Zeit darf nicht überschritten werden. Zeit läuft ab Startsignal ("3, 2, 1, los").

4. Nach jeder Runde werden die erfolgreichen (s. o. 1.3) Teilnehmer nach der verwendeten zeit positioniert (schnell vor langsam).

4.3. Gibt es im Finale einen Gleichstand, dann Superfinale. Wenn dann immer noch Gleichstand: 2 Sieger

5.1. Gibt es nicht genügend erfolgreiche Teilnehmer für die Quote des Finales -> Auffüllen mit den höchst platzierten Nichtqualifizierten

5.2. Wenn nicht genügend Teilnehmer sich qualifiziert haben, sollen die höchst plazierten Unqualifizierten einspringen, um die Quote zu füllen.

5.3. Quote für Finale: 18 Teilnehmer

5.4. Wenn aufgrund von ex aequo-Ergebnissen zu viele TN qualifiziert sind, soll die nächstliegende (-höhere oder niedrigere) Anzahl von Teilnehmern antreten

5.5. Grundsätzlich ist die nächsthöhere Anzahl zu nehmen,

5.6. außer der Vors. des Schiedsgerichtes beschließt es aus technischen Gründen (Fernsehübertragung z.B.) anders.

6. 1. Ziel erreicht, wenn ein Eisbeil am Zielpunkt ist.

6.2. Ziel nicht erreicht, wenn Teilnehmer

- abstürzt,
- Zeit überschreitet,
- Boden nach dem Start berührt
- künstliche Hilfe benützt.

IV. Schwierigkeitsduell

1.1. Ist eine Variante von Schwierigkeits- und Geschwindigkeitsbewerb:

- a) Runden vor dem Finale wie Schwierigkeitsbewerb
- b) Finale wie Schwierigkeitsbewerb, aber Ausscheidung nach dem KO-System.

2.1. Ist die Plazierung abgeschlossen -> Semifinale und Finale

2.3. Semifinale (Schwierigkeitsbewerb-Regeln): 16 TN

Finale (Schwierigkeitsduell-Regeln, also KO-System): 8 TN

2.4. Im Fall eines Höhen-Gleichstandes entscheidet die Zeit, welche die Bewerber gebraucht haben, um die Höhe zu erreichen

3.1. Startreihenfolge entspricht der von Geschwindigkeitsbewerben (Finale umgekehrt wie Qualifikationsrunde)

V. Bouldering-Bewerb

1.2. Klettern mit Seil von oben oder ohne Seil

1.3. Erfolgreich geklettert: Beide Eisbeile am Zielpunkt

2.1. Alle Runden (außer Finale und Superfinale) müssen auf einer Gruppe von Boulders (mindestens 2) abgehalten werden. Startreihenfolge wird per Zufall ermittelt.

2.2. Betrifft Runden (außer Finale/Superfinale), die auf einer oder mehreren Problemgruppen abgehalten werden (mind. 2 pro Runde):

Die Teilnehmer werden wie folgt auf die Probleme aufgeteilt:

- a) 1. Runde, Routen ähnlich schwierig -> Aufteilung nach Zufallsprinzip
- b) Weitere Runden: den Teilnehmern werden in der Reihenfolge, in der sie die erste Runde absolviert haben, die weiteren Routen zugeteilt, etwa so: Teilnehmer 1, 2, 3, 4; Route A, B – 1, 3 auf A, 2, 4 auf B usw. Die Reihenfolge des Starts ist dann per Zufall zu ermitteln.
- c) Finale: Umgekehrte Reihenfolge wie Semifinale. Im Falle von Gleichständen entscheidet das Los
- d) Superfinale: Wie Finale

3.1. Zeit zum Betrachten der Route ist zu gewähren, außer

3.2. im Superfinale.

4. Höchstzeit ist vom Schiedsgericht bekanntzugeben.

4. 3. Zeit läuft nach dem Geben eines akustischen Signals. Nach dem Signal gibt der Kletterer die Eisbeile in die Ausgangspunkte und klettert los.

5.1. Die Höhe oder Weite (bei einer Querung) wird im Fall eines Sturzes oder eines Abbruchs gemessen. Gemessen wird der höchste (weiteste) mit einem Eisbeil erreichte Punkt. Das Kriterium ist die markierte Zone. Sind beide Beile in der Zone oder eines in der Zone und das andere nicht mehr in der vorherigen, so zählt die Zone.

6.1. Jede Zone zählt 1000 Punkte absolut

6.2. Der tatsächliche Wert der Zone ist der absolute, geteilt durch die Anzahl der Kletterer, welche die Zone erreicht haben.

6.3. Jeder Kletterer erhält pro Problem die Summe der tatsächlichen Werte aller Zonen.

6.4. Bei Punktegleichstand: Es entscheidet die Anzahl der Versuche, die maximale Höhe zu erreichen. Der Kletterer mit weniger Versuchen wird höher positioniert als der mit mehr Versuchen bei gleicher Punkteanzahl.

7. QUOTEN FÜR DIE RUNDEN

7.2. Wenn nicht genügend Teilnehmer sich qualifiziert haben, sollen die höchst platzierten Unqualifizierten einspringen, um die Quote zu füllen.

7.3. Teilnehmer für Semifinale: 18

Teilnehmer für Finale: 8

7.4. Wenn aufgrund von ex aequo-Ergebnissen zu viele TN qualifiziert sind, soll die nächstliegende (-höhere oder niedrigere) Anzahl von Teilnehmern antreten, nicht weniger als 15 bzw. 6.

7.5. Grundsätzlich ist die nächsthöhere Anzahl zu nehmen,

7.6. außer der Vors. des Schiedsgerichtes beschließt es aus technischen Gründen (Fernsehübertragung z.B.) anders.

8. RUNDE ERFOLGREICH DURCHKLETTERT:

8.1. Ein Teilnehmer hat eine Runde erfolgreich durchklettert, wenn er beide Eisbeile am Zielpunkt hat.

8.2. Nicht erfolgreich, wenn er

- abstürzt,
- die Zeit überschreitet,
- die Wand außerhalb der zugelassenen Bereiche benützt,
- die Seiten- oder Oberkante der Wand berührt,
- nach dem Start den Boden berührt,
- künstliche Hilfe benützt.

ABSCHNITT 6 DISZIPLINARVERFAHREN WÄHREND BEWERBEN

2.1. Gegenüber Teilnehmern (auszusprechen vom Vorsitzenden des Schiedsgerichts und den Kategorienrichtern):

- a) Formlose Verwarnung
- b) Offizielle Warnung, "Gelbe Karte"
- c) Ausschluß vom Bewerb, "Rote Karte" (nur durch den Vors. des Schiedsgerichts auszusprechen)

2.2. Gelbe Karte wegen:

- a) Verzögerung beim Aufsuchen der abgeschirmten Zone
- b) Nichtstarten auf das Signal hin
- c) Nichtbeachtung einer Aufforderung des Kategorienrichters und/oder Vorsitzenden des Schiedsgerichts
- d) Unanständige oder beleidigende Ausdrücke oder Verhaltensweisen gemäßiger Natur
- e) Vergleichsweise harmloses unsportliches Verhalten

Zwei gelbe Karten hintereinander in einer Saison -> Ausschluß von der nächsten Veranstaltung

2.3. Rote Karte, sofortiger Ausschluß wegen:

- a) Betrachten der Routen von außerhalb der dafür vorgesehenen Zone
- b) Nicht passend ausgerüstetes Erscheinen am Beginn einer Route
- c) Verwendung nicht zugelassener Materials
- d) Unerlaubte Veränderungen oder Nichttragen der vorgeschriebenen Kleidung und/oder der vom Organisator zur Verfügung gestellten Startnummer
- e) Unerlaubte Kontaktaufnahme in der abgeschirmten Zone

2.4. Disqualifikation und Ausschluß von weiteren Bewerben nach:

- a) Regelverstößen im Wettkampfareal:
 - (i) Unerlaubtes Einholen von Informationen über eine Route
 - (ii) Weitergabe solcher Information an andere Teilnehmer
 - (iii) Ablenken eines Teilnehmers der sich auf eine Route vorbereitet
 - (iv) Nichtbeachtung von Anweisungen offizieller Natur
 - (v) *fehlt im Text*
 - (vi) Nichtteilnehmen an offiziellen Feiern u. ä.
 - (vii) Nichtbeachtung der die Kleidung betreffenden Werberegulationen
- b) Regelverstöße außerhalb des Wettkampfareals:
 - (i) Unsportliches Verhalten, ernsthafte Störung des Verlaufs
 - (ii) Grob unanständige oder beleidigende Worte gegen Betreuer, Organisatoren, Teilnehmer oder Publikum

2.6. Über rote Karten sind schriftliche Berichte an die Teammanager der betroffenen Sportler zu verfassen, durchschriftlich an CEGC/ICCIC.

3.1. Teambetreuer werden in disziplinärer Hinsicht wie Teilnehmer behandelt.

4.1. Andere Personen, die den Regeln zuwiderhandeln, darf der Präs. des Schiedsgerichtes des Geländes verweisen. Unterdessen ist der Bewerb zu unterbrechen.

Diese Zusammenfassung soll vom Veranstalter und seiner Kommission für den jeweiligen Bewerb durchgearbeitet werden und für ICE ON STEEL eine einheitliche Regelung getroffen werden.

Kötschach-Mauthen, am 1. Jänner 2002

Sepp LEDERER e.h.