

# Vorgezogene Regeländerungen – Boulder 2026

**V2 30.01.2026**

(Übergangsformulierungen – **Praxisrelevante Regeländerungen rot markiert**)

## PUNKTE – WERTUNG

(Bezogen auf Regelwerk 25.1 Art 8.19)

Die Punktzahl für einen Boulder wird wie folgt berechnet:

- A) wenn der Boulderschiedsrichter eine Zone vergeben hat, 10 Punkte, mit einem Abzug von 0,1 Punkten für jeden Versuch, der vor dem Erreichen der Zone gemacht wurde,
- B) wenn der Boulderschiedsrichter einen Versuch als erfolgreich bestätigt hat (TOP), 25 Punkte mit einem Abzug von 0,1 Punkten für jeden Fehlversuch.

Die endgültige Punktzahl für einen Boulder ist der größere Wert aus dem unter (A) oder (B) errechneten Wert und 0,0 (d.h. die Punktzahl für einen Boulder kann nicht negativ sein).

## PUNKTE – RANKING

(Bezogen auf Regelwerk 25.1 Art 8.19-8.21)

Wettkämpfer, die den ersten Boulder in einer Runde nicht versucht haben, werden nicht gewertet und als DNS in der Runde markiert.

Wettkämpfer, die den ersten Boulder einer Runde versucht haben, werden in absteigender Reihenfolge, der von ihnen in der Runde erreichten Gesamtpunktzahl, gewertet.

Wertungsgleichstände werden wie folgt sukzessive aufgelöst:

- A) Wenn anwendbar, durch count-back zum General Result nach der vorangegangenen Runde.
- B) in aufsteigender Reihenfolge der Gesamtzahl der Versuche, an den Bouldern welche erfolgreich beendet wurden.
- C) in aufsteigender Reihenfolge der Gesamtzahl der Versuche für die vergebenen Zonenpunkte

## PRÄZISIERUNG ZUM TOP – PHYSISCHER KONTAKT MIT BEIDEN HÄNDEN

(Bezogen auf Regelwerk 25.1 Art 8.17)

Ein Versuch in der Disziplin Boulder wird als *erfolgreich* gewertet, wenn ein Wettkämpfer:

- A) Eine stehende Position auf dem Boulder eingenommen hat, bevor die Kletterzeit abläuft, oder
- B) den markierten TOP-Griff mit beiden Händen kontrolliert hält („matched“) <sup>21</sup> und dabei:
  - i) eine stabile Position erreicht, bevor die Kletterzeit abläuft, und
  - ii) entweder eine für den Sport übliche Aktion ausführt oder den markierten TOP-Griff lange genug kontrolliert, um dies zu tun. <sup>22</sup>

***<sup>21</sup> Matchen erfordert, dass beide Hände gleichzeitig Kontakt mit dem markierten Zielgriff haben.  
Ein Griff gilt nicht als matched, wenn eine Hand über die andere gelegt wird, ohne dass dabei beide den Griff selbst berühren.***

*<sup>22</sup> Zu den für die Sportart üblichen Aktionen gehören:*

- *Einhängen: Das Einhängen eines Seils in eine Expressschlinge.*
- *Ruhen: Z. B. das Ausschütteln eines Arms unter Kontrolle des Gleichgewichts, zur Erholung.*
- *Feiern: z. B. einer erfolgreichen Bewegung oder eines Durchstiegs.*
- *Nachchalken: z. B. Auftragen von Chalk auf die Hände.*
- *Ändern der Fußstellung: Anpassen der Fußstellung für eine bessere Position, Gleichgewicht und mehr Effizienz.*

## FLÜSSIGKEITEN AUF DEM FIELD OF PLAY

(Bezogen auf Regelwerk 25.1 Art 3.14)

Die Wettkämpfer dürfen auf dem Field of Play eine kleine Tasche mitführen, in der sich die für ihre Versuche erforderliche Ausrüstung befindet, z. B. Klebeband, Chalk/Liquid Chalk, Schuhe.<sup>60</sup>

*<sup>60</sup> Zusätzlich zu einem kleinen Behälter mit handelsüblichem Flüssigchalk, wie in §3.3 der Allgemeinen Regeln vorgesehen, dürfen die Wettkämpfer auch (i) einen kleinen, nicht unter Druck stehenden Sprüher mit Trinkwasser und/oder (ii) einen kleinen Behälter mit einem handelsüblichen, nicht fettenden feuchtigkeitsspendenden Mittel mit auf das Field of Play bringen, der zur Reinigung ihrer Hände/Schuhe vor einem Versuch verwendet werden kann.*

***Abgesehen von den oben genannten Fällen oder anderen in den Wettkampfregelel zugelassenen Ausnahmen dürfen Flüssigkeiten nur zum Zweck des/der Verzehr/Flüssigkeitszufuhr, oder mit der Erlaubnis des Jury Präsident auf das Field of Play gebracht werden.***

## PRÄZISIERUNG ZUM BÜRSTEN

(Bezogen auf Regelwerk 25.1 Art 8.14/8.15)

Ein Versuch gilt als gestartet, wenn ein Wettkämpfer den Boden verlässt.<sup>14</sup>

*<sup>14</sup> Ein Wettkämpfer darf springen, um einen Griff zu bürsten – insofern er hierbei nicht die Kletterfläche **benutzt** oder andere Griffe berührt hat, wird eine solche Aktion nicht als gewerteter Versuch gezählt.*

## TECHNISCHER ZWISCHENFALL – MINDEST-NACHKLETTERZEIT

(Bezogen auf Regelwerk 25.1 Art 8.27)

Wenn entschieden wird, dass der betroffene Wettkämpfer zusätzliche Zeit/Versuche erhalten soll, sollte der betroffene Wettkämpfer nur für die verlorene/nicht genutzte Zeit Ausgleich erhalten.

Diese Zeit darf nicht länger sein als die im unterbrochenen Intervall noch verbliebene Zeit, zu dem Moment als der entsprechende Versuch begonnen wurde.