



Wettkampfbestimmungen Obstacle-Laser-Run

Deutscher Verband für Modernen Fünfkampf (DVMF)
Stand Mai 2024

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Allgemeines	3
1.1 Beschreibung des Wettkampfes	3
1.2 Wettkampfklassen	3
1.3 Regeln der Disziplinen.....	4
1.4 Geltungsbereich.....	6
1.5 Veranstalter und Ausrichter.....	6
1.6 Anzeige von Wettkampfveranstaltungen	6
1.7 Sportgesundheit	6
1.8 Meldegeld.....	7
1.9 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung.....	7
1.10 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung.....	7
2 Kampfgericht	8
2.1 Schiedsrichter	8
2.2 Disziplinchef	8
2.3 Starter Obstacle	9
2.4 Kampfrichter Obstacle	9
2.5 Zeitgericht Obstacle.....	9
2.6 Starter Laser-Run	9
2.7 Kampfrichter Laser-Run	9
2.8 Weitere Kampfrichter	10
3 Der Wettkampf	10
3.1 Obstacle	10
3.2 Wettkampfkleidung Obstacle	12
4 Verstöße und Strafen Obstacle	13
5 Wettkampfprotokoll, Bekanntgabe, Einspruch.....	13
ANLAGE.....	14

1 Allgemeines

Der Deutsche Verband für Modernen Fünfkampf (DVMF) ist als nationaler Spitzenverband und Mitgliedsverband des Weltverbandes für Modernen Fünfkampf, der Union Internationale de Pentathlon Moderne (UIPM) in Deutschland für die Sportart Obstacle-Laser-Run gemäß den Reglements der UIPM und des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) zuständig. Die vorliegenden Wettkampfbestimmungen regeln im Zuständigkeitsbereich des DVMF die Organisation, Durchführung und Wertung der Sportart Obstacle-Laser-Run.

1.1 Beschreibung des Wettkampfes

Der DVMF-Obstacle-Laser-Run besteht aus drei der fünf Disziplinen des Modernen Fünfkampfs: Obstacle und Laser-Run (Laufen und Laserschießen). Zu Beginn des Wettkampfs ist ein Rennen durch einen Hindernisparcours (Obstacle-Course-Race, OCR) zu bewältigen an das sich ein Laser-Run (siehe Wettkampfbestimmungen Laser-Run des Deutschen Verbandes für Modernen Fünfkampf) anschließt. Für das Obstacle-Course-Race erhalten die Athleten gemäß ihren individuellen Leistungen im Hindernisparcours Punkte nach dem UIPM-Regelwerk (Obstacle Competition and Equipment Guidelines). Die Differenz seiner OCR-Punkte zum Führenden überträgt jeder Athlet als individuelle Handicap-Zeit in den anschließenden Laser-Run. Dieser beginnt mit einem Handicap-Start bei dem der Führende beim Startsignal und alle anderen Athleten nach ihrer individuellen Handicap-Zeit starten. Jeder Punkt der Punktedifferenz entspricht dabei einer Sekunde Zeitdifferenz beim Handicap-Start. Je nach Altersklasse sind im Laser-Run die festgelegten Runden (Schießen und Laufen) zu absolvieren, bevor die Athleten am Ende des letzten Laufabschnitts das Ziel erreichen.

Derjenige gewinnt, der in seiner Altersklasse als Erster die Ziellinie überquert. Weibliche und männliche Teilnehmer sowie Elite-Kategorie, Offene Kategorie und Fun-Kategorie werden wie im Laser-Run getrennt gewertet.

1.2 Wettkampfklassen

1.2.1 Elite-Kategorie

Die Teilnahme an Wettkämpfen der Elite-Kategorie steht allen Sportlern offen, die einen dauerhaften Wohnsitz in Deutschland mit entsprechendem Aufenthaltstitel haben. Der Sportler muss außerdem

- Mitglied in einem Sportverein sein, der einem Landesverband des DVMF angehört und
- über einen in DVMF-Podium hinterlegten, digitalen Sportpass nebst einer zum Zeitpunkt des Wettkampfes aktuellen Jahreslizenz verfügen.

An DVMF-Obstacle-Laser-Run-Wettkämpfen, die explizit als „international“ bzw. „offen“ ausgeschrieben sind, können auch Athleten mit Startrecht für einen ausländischen Verband / Verein teilnehmen. Sie werden in der Offenen Kategorie gewertet (siehe 1.2.2). Neben der Wettkampf-Gesamtwertung ist eine separate Wertung für die Elite-Kategorie zu führen. Bei Landes- und Stadt- / Kreismeisterschaften etc. können weitere Wertungen z.B. für Teilnehmer der entsprechenden Bundesländer bzw. Städte und Landkreise etc. geführt werden.

1.2.2 Offene Kategorie

Die Teilnahme an Wettkämpfen der Offenen Kategorie steht jedermann offen. Die Teilnehmer der Offenen Kategorie starten in denselben Läufen wie die Teilnehmer der Elite-Kategorie.

1.2.3 Fun-Kategorie

Die Teilnahme an Wettkämpfen der Fun-Kategorie steht jedermann offen.

1.2.4 Altersklassen

Im Jahr 2024, dem ersten Jahr der neuen Sportart Obstacle-Laser-Run, finden nur Einzel-Wettkämpfe in den Altersklassen

- U15
- U17
- U19
- Junioren
- Senioren
- Masters 40+
- Masters 50+

statt.

1.3 Regeln der Disziplinen

1.3.1 Elite- und Offene Kategorie

1.3.1.1 Obstacle

Die Disziplin Obstacle fordert die Überwindung von acht verschiedenen, aufeinander folgenden Hindernissen eines Parcours, der sich auf einer Länge von ca. 70 m zwischen einer Startlinie und einem Endpunkt erstreckt. Auf den beiden Bahnen A (links) und B (rechts) des Parcours starten zwei Athleten zu einem Parallel-Rennen durch den Hindernisparcours. Wird eins der Hindernisse 1 bis 7 beim ersten Versuch nicht erfolgreich bewältigt, ist es bis zum Ende zu durchlaufen, dann ist außerhalb des Parcours zum Beginn dieses Hindernisses zurück zu laufen und das Hindernis erneut anzugehen. Scheitert auch der zweite Versuch, erhält der Athlet eine Zeitstrafe von 10 Sekunden und setzt den Parcours mit dem nächsten Hindernis fort.

Auf der oberen Plattform des 8. Hindernisses (Finish Wall) ist am Endpunkt jeder der beiden Bahnen ein Handschalter angebracht, den der Athlet zum Stoppen seiner Obstacle Zeit zu betätigen hat. Wenn die Finish Wall im ersten Versuch nicht bewältigt wird, darf ein erneuter Anlauf unternommen werden. Scheitert auch der zweite Versuch, erhält der Athlet eine Zeitstrafe von 20 Sekunden.

In der Altersklasse U15 betätigt ein Kampfrichter den Handschalter zum Stoppen der Obstacle Zeit sobald der Athlet die obere Plattform der Finish Wall mit einem Teil seines Körpers berührt hat.

Falls der Parcours den Vorgaben nicht in vollem Umfang entspricht (z.B. abweichende Länge, nur eine Bahn, andere Anzahl an Hindernissen, etc.), ist in der Ausschreibung darauf hinzuweisen.

Im ersten Jahr des DVMF-Obstacle-Laser-Run werden die Athleten zufällig einer der beiden Bahnen des Parcours zugeordnet.

Entsprechend ihren OCR-Zeiten erhalten die Athleten gemäß der UIPM-Obstacle-Tabelle im Anhang Punkte zugeordnet. Ein OCR-Zeitunterschied von einer halben Sekunde entspricht einem Punkt. Für eine Obstacle-Zeit von 65 Sekunden werden 250 Punkte vergeben.

1.3.1.2 Laser-Run

Vor dem Start zum abschließenden Laser-Run wird die Punktedifferenz jedes Athleten zum Führenden in eine individuelle Handicap-Zeit umgerechnet. Erst mit Ablauf seiner Handicap-Zeit startet jeder Athlet in den Laser-Run (Handicap-Start). Athleten mit einer Handicap-Zeit von 60 Sekunden oder mehr starten gemeinsam 60 Sekunden nach dem Führenden (Pack-Start).

Die Strecken und Distanzen der verschiedenen Altersklassen entsprechen denen aus den „Wettkampfbedingungen Laser-Run“ des DVMF. Sie sind in der nachfolgenden Tabelle wiedergegeben.

LASER-RUN STRECKEN UND DISTANZEN ELITE- & OFFENE KATEGORIE				
Altersklasse	Lauf-Serien	Gesamtstrecke	Schieß-Serien ¹ (Anzahl / Treffer)	Schießdistanz
U15	3x600m	1800m	3x5	5m
U17	4x600m	2400m	4x5	10m
U19	5x600m	3000m	4x5	10m
Junioren (19 – 21 Jahre)	5x600m	3000m	4x5	10m
Senioren (22 – 39 Jahre)	5x600m	3000m	4x5	10m
Masters 40+	3x600m	1800m	3x5	10m
Masters 50+	3x600m	1800m	3x5	10m

Tabelle 1: Strecken und Distanzen in der Elite- und Offenen Kategorie in den einzelnen Altersklassen.

1.3.2 Fun-Kategorie

1.3.2.1 Obstacle

In der Fun-Kategorie gelten für alle Altersklassen die Obstacle-Regeln, die in der Elite- und Offenen Kategorie für die Altersklasse U15 gelten.

1.3.2.2 Laser-Run

In der Fun-Kategorie wird im selben Modus wie in der Elite- und Offenen Kategorie gestartet (Handicap-Start). Die Strecken und Distanzen der Fun-Kategorie entsprechen denen beim Laser-Run gemäß den DVMF Wettkampfbestimmungen Laser-Run.

¹ Die maximale Gesamtschießzeit für jede der Schießeinlagen beläuft sich auf 50 Sekunden.

LASER-RUN STRECKEN UND DISTANZEN FUN-KATEGORIE				
Altersklasse	Lauf-Serien/ Starter	Gesamtstrecke/ Starter	Schieß-Serien ² (Anzahl / Treffer)	Schießdistanz
U15 bis Senioren	4x300m	1200m	4x5	5m
Masters 40+	3x300m	900m	3x5	5m
Masters 50+	2x300m	900m	3x5	5m

Tabelle 2: Strecken und Distanzen in der Fun-Kategorie in den einzelnen Altersklassen.

1.4 Geltungsbereich

Die Wettkampfbestimmungen des DVMF regeln den ordnungsgemäßen Ablauf von Obstacle-Laser-Run-Wettkämpfen im Bereich des Verbandes.

Die Wettkampfbestimmungen sind verbindlich für Obstacle-Laser-Run-Wettkämpfe, die vom DVMF, seinen Landesverbänden, seinen Vereinen und anderen Veranstaltern unter dem Dach des DVMF ausgerichtet werden, sofern nicht in der Ausschreibung des Wettbewerbes etwas anderes festgelegt wird.

1.5 Veranstalter und Ausrichter

Veranstalter ist derjenige, in dessen Name oder in dessen Auftrag ein Wettkampf ausgerichtet wird.

Ausrichter ist derjenige, der die Durchführung des Wettkampfes organisiert und sicherstellt.

1.6 Anzeige von Wettkampfveranstaltungen

Sofern ein Verein oder ein anderer Veranstalter einen Obstacle-Laser-Run-Wettkampf durchführen möchte, hat er diesen vom zuständigen Landesverband mindestens vier Wochen vorher unter Vorlage der Ausschreibung oder der Einladung genehmigen zu lassen. Unmittelbar nach der Genehmigung, spätestens jedoch drei Wochen vor dem Wettkampftermin, meldet der zuständige Landesverband unter Vorlage der Ausschreibung oder Einladung den Wettkampf an den DVMF zur Aufnahme in den DVMF-Wettkampfkalender.

In der Ausschreibung ist der Typ des Obstacle-Parcours (Junior World Championships, Category A, B, and C Competition, Other Competitions) sowie die beiden LOC CHOICE Hindernisse gemäß UIPM-Regelwerk anzugeben. Sollte der Obstacle-Parcours im Ganzen oder in Teilen nicht dem UIPM-Regelwerk entsprechen ist in der Ausschreibung darauf hinzuweisen. Auch auf begründete Abweichungen vom Regelwerk ist in der Ausschreibung hinzuweisen.

Sofern in dem betreffenden Bundesland kein Landesverband für Modernen Fünfkampf existiert, erfolgt die Genehmigung durch das zuständige Präsidiumsmitglied des DVMF oder in Vertretung durch den Competition Manager Laser-Run des DVMF.

1.7 Sportgesundheit

Jeder Sportler ist für seine Sportgesundheit selbst verantwortlich.

In der Elite-Kategorie und in der Offenen Kategorie können Athleten, die zum Zeitpunkt von Wettkampfveranstaltungen minderjährig sind, von ihren Vereinen (in der Elite-Kategorie) oder von ihren gesetzlichen Vertretern (in der Offenen Kategorie) nur gemeldet werden, wenn sie ein zum Zeitpunkt der Wettkampfveranstaltung gültiges Gesundheitszeugnis nachweisen können. Die Untersuchung darf zum Zeitpunkt des Wettkampfs nicht länger als ein Jahr zurückliegen.

1.8 Meldegeld

Veranstalter von Wettkämpfen können ein Meldegeld und ein Teilnahmegrundentgelt erheben. Der DVMF und seine Landesverbände können eine Höchstgrenze für das Meldegeld und das Teilnahmegrundentgelt festsetzen.

Sofern der Ausrichter Laserpistolen zur Verfügung stellt, kann hierfür eine Leihgebühr erhoben werden.

1.9 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung

Mit der Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung der Elite-Kategorie erkennt der Verein für seine Vertreter und für seine Sportler die in der Ausschreibung des Wettkampfes genannten Bedingungen an, insbesondere die Wettkampfbestimmungen, die Antidopingbestimmungen (ADB) und die Datenverarbeitungsbestimmungen (DVB). Darüber hinaus versichern die Vereine, dass die von ihnen gemeldeten Vertreter und Sportler dem Transfer ihrer im Datensystem DVMF-Podium.de gespeicherten persönlichen Daten in das Portal www.Laser-Run.de zugestimmt haben.

Mit der Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung der Offenen Kategorie und der Fun-Kategorie erkennt der Teilnehmer (bei Minderjährigen die gesetzlichen Vertreter) die in der Ausschreibung des Wettkampfes genannten Bedingungen an, insbesondere die Wettkampfbestimmungen (WB), die Antidopingordnung (ADO) und die Datenverarbeitungsbestimmungen (DVB). Darüber hinaus stimmt er dem Transfer seiner im Datensystem DVMF-Podium.de ggf. gespeicherten persönlichen Daten in das Portal www.Laser-Run.de zu.

1.10 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung

Über Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen während der Wettkampfveranstaltung entscheidet der Schiedsrichter in Zusammenarbeit mit den jeweiligen Disziplinchefs.

Wird ein Teilnehmer wegen Verstoßes gegen die Wettkampfbestimmungen oder die Antidopingbestimmungen disqualifiziert, verliert er die erreichte Platzierung. Die nachfolgenden Sportler rücken um einen Platz auf. Der disqualifizierte Teilnehmer hat bereits verliehene Auszeichnungen an den Veranstalter zurückzugeben. Die Auszeichnungen sind unter den nachgerückten Teilnehmern entsprechend der neuen Platzierung neu zu verteilen.

Die Möglichkeit von Einsprüchen ist in Abschnitt 5 gesondert geregelt.

2 Kampfgericht

2.1 Schiedsrichter

Der Schiedsrichter hat auf die Einhaltung der Wettkampfbestimmungen zu achten und über alle damit zusammenhängenden Fragen zu entscheiden, die sich während der Veranstaltung ergeben. Jeder Wettkampf muss durch den Schiedsrichter sofort entschieden werden.

Der Schiedsrichter hat mit Unterstützung der Disziplinchefs die uneingeschränkte Autorität und Kontrolle über alle Kampfrichter. Er unterrichtet die Kampfrichter über alle Einzelheiten und Bestimmungen, die sich auf die Wettkampfveranstaltung beziehen.

- Er hat sich zu vergewissern, dass alle für den Wettkampf erforderlichen Kampfrichter auf den Plätzen sind, die ihnen zugewiesen wurden;
- Er kann abwesende, handlungsunfähige oder unzulängliche Kampfrichter durch andere ersetzen;
- Er kann zusätzliche Kampfrichter einsetzen;
- Er hat darauf zu achten, dass die Kampfrichter nicht parteiisch in das Wettkampfgeschehen eingreifen;
- Gegen Personen, die die Durchführung der Wettkampfveranstaltung erheblich stören, kann er für die Dauer der Wettkampfveranstaltung ein Aufenthaltsverbot in der Wettkampfstätte aussprechen;
- Er ist allein berechtigt, Sportler zu disqualifizieren, die gegen die Wettkampfbestimmungen verstoßen;
- Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen können durch eigene Beobachtungen oder durch Meldungen der zuständigen Kampfrichter festgestellt werden;
- Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen sind dem Schiedsrichter mit folgenden Angaben mitzuteilen:
 - Name und Unterschrift des Kampfrichters und
 - Wettkampfnummer, Startnummer des Athleten und
 - eindeutige Beschreibung des Verstoßes.

2.2 Disziplinchefs

Für die einzelnen Disziplinen Obstacle, Schießen und Laufen ist jeweils ein Disziplinchef zu benennen.

Aufgabe der Disziplinchefs ist es, für den ordnungsgemäßen Wettkampfablauf in der jeweiligen Teildisziplin zu sorgen und den Schiedsrichter zu unterstützen. Die in den jeweiligen Zuständigkeitsbereichen eingesetzten Kampfrichter sind ihnen direkt unterstellt.

Die Disziplinchefs sind mit Unterstützung der ihnen unterstellten Kampfrichter berechtigt, bei Verstößen gegen die Wettkampfbestimmungen die in den Wettkampfbestimmungen vorgesehenen Zeitstrafen gegen den jeweiligen Athleten auszusprechen und mit Unterstützung des anderen Disziplinchefs und der Kampfrichter zu vollstrecken.

2.3 Starter Obstacle

Der Starter überprüft Kleidung und Ausrüstung der Athleten, sorgt dafür, dass die Teilnehmer sich ordnungsgemäß an der Startlinie des Parcours aufstellen und gibt dann das Startsignal. Er hat für den Start eine Position einzunehmen, von der aus er eine unversperrte Sicht auf die Sportler hat und das Startkommando und -signal von den Sportlern und Zeitnehmern gut wahrgenommen werden kann.

2.4 Kampfrichter Obstacle

Für die Disziplin Obstacle sind entlang des Parcours für jede der beiden Bahnen zwei Kampfrichter abzustellen. Der eine deckt die Hindernisse Nr. 1. bis 4 ab, der andere die Hindernisse Nr. 5 bis 8. Sie sind mit einer gelben und einer roten Flagge ausgestattet. Wenn der Athlet eins der Hindernisse beim ersten Versuch nicht bewältigt hebt der zuständige Kampfrichter unverzüglich die gelbe Flagge und ruft laut „Fehler – Hindernis wiederholen“ Scheitert der Athlet an diesem Hindernis auch beim zweiten Versuch, hebt der Kampfrichter die rote Flagge und ruft laut „Zeitstrafe – nächstes Hindernis“.

Zwei weitere Kampfrichter sind auf der oberen Plattform der Finish Wall positioniert. Sie überwachen das regelgerechte Verhalten der Athleten auf der Plattform der Finis Wall und stoppen die Obstacle Zeiten der Athleten, auch wenn eine elektronische Zeitnahme vorhanden ist. In der Altersklasse U15 der Elite- und Offenen Kategorie sowie in allen Altersklassen der Fun-Kategorie betätigen sie den Handschalter am Endpunkt des Parcours sobald der jeweilige Athlet mit einem Teil seines Körpers die obere Plattform der Finish Wall berührt.

Darüber hinaus sorgen sie für die Einhaltung der Sicherheitsregeln auf der Plattform und beim Abstieg.

2.5 Zeitgericht Obstacle

Das Zeitgericht besteht aus einem oder mehreren Zeitnehmern und ist zuständig für die ordnungsgemäße Erfassung der Obstacle-Zeit und der Zeitstrafen jedes Teilnehmers.

2.6 Starter Laser-Run

Für den Handicap-Start in den abschließenden Laser-Run sind zwei Starter erforderlich. Sie kontrollieren Kleidung und Ausrüstung der Athleten und sorgen für die korrekte Aufstellung der Laser-Runner entsprechend ihren Handicap-Zeiten nach dem Obstacle-Race. Einer der Starter gibt das Startsignal und beide Starter schicken die Athleten abwechselnd und jeweils nach Ablauf ihrer individuellen Handicap-Zeiten auf die Strecke. Bei Fehlstarts rufen sie laut „Fehlstart“ und die Startnummer des Athleten, der den Fehlstart ausgeführt hat.

2.7 Kampfrichter Laser-Run

Die Aufgaben der übrigen Kampfrichter beim abschließenden Laser-Run sind den DVMF Wettkampfbestimmungen Laser-Run zu entnehmen.

2.8 Weitere Kampfrichter

Um einen reibungslosen Ablauf des Wettkampfes zu gewährleisten, können vom Schiedsrichter bei Bedarf weitere Kampfrichter eingesetzt werden.

3 Der Wettkampf

3.1 Obstacle

Obstacle-Laser-Run ist eine Outdoor-Sportart. Die Wettkämpfe werden bevorzugt im Freien durchgeführt. Um alle Monate der Saison zu nutzen, können jedoch auch Hallenwettkämpfe und Wettkämpfe bei denen Wettkampfabschnitte unter Dach stattfindet, veranstaltet werden.

3.1.1 Training am Parcours

Am Tag vor dem Wettkampf soll eine Trainingsmöglichkeit am Obstacle-Parcours angeboten werden. Dazu muss sich der Parcours – mit Ausnahme der Zeitmessaanlage – im selben Zustand wie beim Wettkampf befinden und die Sicherheit muss wie beim Wettkampf gewährleistet sein. Sollte der Parcours oder die Wettkampfdurchführung ganz oder in Teilen nicht den Vorgaben der UIPM-Regularien entsprechen ist darauf in der Ausschreibung hinzuweisen.

3.1.2 Parcours-Begehung und Warm-up

Die Disziplin Obstacle beginnt mit einer Begehung des Parcours und einem mindestens 20 minütigen Warm-up. Anschließend versammeln sich die Athleten im Startbereich.

3.1.3 Durchführungsrichtlinien

Während des Warm-up darf kein Athlet ein Hindernis antreten, solange sich ein anderer Athlet auf derselben Bahn noch im Bereich dieses Hindernisses befindet.

Im Falle von Donner und Blitz müssen Obstacle-Races im Freien sofort unterbrochen werden.

Im Falle von Regen, starkem Wind und anderen widrigen Wettersituationen oder außerordentlichen Umständen, wie der Bruch oder sonstiges Versagen eines Hindernisses, kann der Disziplinchef Obstacle den Wettkampf verschieben oder andere geeignete Maßnahmen wie den Ausschluss von Hindernissen oder Teilen von Hindernissen oder die Bereitstellung von Hilfsmitteln ergreifen, um die Sicherheit der Athleten sicherzustellen.

3.1.4 Start

Vor dem Start der ersten beiden (oder des ersten) Athleten überprüft der Starter, ob alle Athleten anwesend sind. Fehlen Athleten, so werden sie dreimal im Abstand von je einer Minute aufgerufen. Wer beim dritten Aufruf nicht erscheint, wird ausgeschlossen.

Mit dem langen Pfiff des Starters steigen die im nächsten Rennen startenden Athleten auf das Start-Podest. Auf die Ansage „Fertig“ oder „Take your marks“ nehmen die Athleten auf dem Start-Podest unmittelbar ihre Start-Position ein. Wenn die Athleten ruhen gibt der Starter das Startsignal.

Fehlstarts sind vom Starter so schnell wie möglich und gut hörbar anzuzeigen. Fehlstarts werden mit einer Zeitstrafe von 10 s geahndet, die der gestoppten Parcours-Zeit des Athleten aufgeschlagen wird. Bei absichtlichen Fehlstarts ist der Athlet zu disqualifizieren.

3.1.5 Obstacle-Parcours

Jedes Hindernis umfasst eine Start- und eine Landeplattform.

Für den ordnungsgemäßen Abschluss eines Hindernisses muss der Athlet die Distanz zwischen der Start- und Landeplattform überwinden. Ein seitliches Heruntersteigen von der Plattform nach dem Landen führt zu keiner Ermahnung oder Strafzeit.

Berührt ein Athlet die Prallschutzmatten um die vertikalen Traversen eines Hindernisses, wird das nicht als Fehler gewertet, wenn sich daraus kein Vorteil wie ein zusätzlicher Impuls oder das Abwenden eines Gleichgewichtsverlustes ergibt.

Die Athleten müssen alle Hindernisse auf der ihnen zugewiesenen Bahn bewältigen.

Üben Athleten Kraft auf ein Hindernis aus, z.B. durch Belastung mit ihrem Körpergewicht, wird das als Start eines Versuchs zur Bewältigung dieses Hindernisses gewertet.

Nach einem erfolglosen Versuch, ein Hindernis zu bewältigen, ist es zu wiederholen. Dazu hat der Athlet bis zum Ende des Hindernisses zu bewegen, die vertikale Traverse des Hindernisses zu umrunden und außerhalb des Hindernisses zum Beginn des Hindernisses zurückzukehren. Bei Balance-Elementen wie Balance Beams oder Steps müssen die Athleten bis zum Ende des Hindernisses weiter laufen bevor sie umdrehen und außerhalb des Hindernisses zum Start des Hindernisses zurückkehren.

Falls sich das erste Hangel-Element eines Hindernisses nach einem erfolglosen Versuch noch bewegt, stoppt der Kampfrichter diese Bewegung, bevor der Athlet in den zweiten Versuch startet.

Wenn ein Athlet auch im zweiten Versuch an einem Hindernis scheitert, darf er mit dem nächsten Hindernis fortfahren.

Nachdem ein Athlet in den Parcours gestartet ist, darf er absichtlich weder Kleidungsstücke, Ausrüstung noch Abfall wegwerfen.

Tritt ein Athlet nach dem Start in ein Hindernis zurück auf die Start-Plattform, wird das als Fehler an diesem Hindernis gewertet.

Jede Störung eines anderen Athleten, die dessen Vorwärtkommen beeinträchtigt, und jedes unsportliche Verhalten führt zur Disqualifikation.

Wenn ein Athlet auf eine Bahn wechselt, die einem anderen Athleten zugewiesen ist, wird er eliminiert.

In allen Fällen, in denen nach Meinung des Kampfrichters und nach Bestätigung durch den Disziplinchef ein Athlet durch Aktionen eines anderen Athleten benachteiligt wird, hat der betroffene Athlet das Recht den gesamten Parcours zu wiederholen.

3.1.6 Ziel

Die Athleten beenden den Parcours durch die Betätigung des Handschalters am Endpunkt. In der Altersklasse U15 betätigt ein Kampfrichter den Handschalter zum Stoppen der Obstacle Zeit, sobald der Athlet die obere Plattform der Finish Wall mit einem Teil seines Körpers berührt hat.

Wenn ein Athlet den Handschalter auf der Bahn des anderen Athleten betätigt, wird er eliminiert. In solchen Fällen wird die manuell gestoppte Zeit herangezogen, um die Leistung des Athleten zu erfassen, auf dessen Bahn der Handschalter regelwidrig gestoppt wurde. Sollte dieser Athleten durch die Aktion des anderen Athleten signifikant beeinträchtigt worden sein, darf er den gesamten Parcours wiederholen.

3.1.7 Zeitnahme

Auch wenn ein automatisches Zeitnahmesystem genutzt wird, stoppen die Obstacle-Kampfrichter an der Finish Wall die Zeiten der Athleten jedes Rennens und bestimmen den Sieger. Bei Ausfall des Zeitnahmesystems oder anderen in diesem Regelwerk genannten Fällen, werden die manuell gestoppten Zeiten verwendet.

Die Obstacle-Zeiten beinhalten auch ggf. verhängte Zeitstrafen und werden mit einer Genauigkeit von 1/100 Sekunde gemessen und in den Ergebnistabellen festgehalten.

3.2 Wettkampfkleidung Obstacle

Bei der Disziplin Obstacle tragen die Athleten Sportschuhe ohne Spikes.

Die vom Veranstalter ausgegebenen Startnummern sind auf der Vorderseite des Oberkörpers gut sichtbar zu tragen. Eine Befestigung mit Sicherheitsnadeln ist nicht zulässig; es sind Klebe-Startnummern zu verwenden. Die Startnummern sind oberhalb der Taille anzubringen.

Handschuhe, Armbänder, Kompressionsärmel, Tape und ähnliche Dinge sind erlaubt.

Uhren, Halsbänder, Ringe, Ohrringe, Armbänder, Piercings, lose Kleidung und andere Dinge, die sich in einem Hindernis verfangen können, sind verboten. Ebenso ist den Athleten nicht erlaubt, Kappen oder Hüte zu tragen.

Haare sind so zu tragen, dass sie nicht die Startnummer verdecken können.

Brillen – auch Sonnenbrillen – sind nur erlaubt, wenn sie mit eng anliegenden Sicherheitsschlaufen getragen werden.

Jede Art von „Chalk“ (Magnesium) oder jede andere klebrige Substanz in allen Formen (Flüssigkeiten, Puder, Harz, etc.) sind verboten.

Kameras, Handys, Radios, Tonaufnahmegeräte und jede Art von Kommunikationssystemen sind verboten.

4 Verstöße und Strafen Obstacle

FEHLVERHALTEN	STRAFEN
Fehler beim ersten Versuch ein Hindernis zu bewältigen	Verwarnung
Erste Berührung der vertikalen Traversen oder der Prallschutzmatten durch den Athleten (mit Ausnahme der in diesem Regelwerk beschriebenen Situationen)	Verwarnung
Verstoß gegen die Richtlinien bzgl. Wettkampfkleidung und Ausrüstung	10 Punkte
Veränderung der Startnummern-Abmessungen	10 Punkte
Fehlstart	10 Punkte
Absichtliches Wegwerfen von Kleidung, Ausrüstung (z.B. Handschuhe) oder Abfall während der Bewältigung des Parcours	10 Punkte
Fehler beim zweiten Versuch ein Hindernis zu bewältigen	10 Punkte
Berührung der vertikalen Traversen oder der Prallschutzmatten durch den Athleten (mit Ausnahme der in diesem Regelwerk beschriebenen Situationen) nach vorhergegangener Verwarnung	Elimination
Abbruch des Obstacle-Rennens innerhalb des Parcours	Elimination
Kreuzen oder Laufen in der Bahn eines anderen Athleten	Elimination
Nutzung von Kameras, Handys und anderen verbotenen Geräten	Elimination
Nutzung von Chalk (Magnesium) und jede Art von klebrigen Substanzen an den Händen	Elimination
Behinderung eines anderen Athleten	Disqualifikation
Verweigerung der Einhaltung der Ausrüstungsrichtlinien	Disqualifikation
Offensichtlicher Versuch eines Frühstarts	Disqualifikation

Tabelle 3: Verstöße und Strafen in der Disziplin Obstacle

5 Wettkampfprotokoll, Bekanntgabe, Einspruch

Die hierzu in den DVMF Wettkampfbedingungen Laser-Run ausgeführten Regelungen gelten im Obstacle-Laser-Run im übertragenen und ggf. um die Disziplin Obstacle erweiterten Sinn.

Diese Wettkampfbestimmungen sind gültig ab Mai 2024.

Verantwortlich: Maika Schramm, Breitensportwartin des DVMF
 Thomas Hierl, Competition Manager Laser-Run des DVMF

ANLAGE

Punktetabelle Obstacle - Einzel

Time(s)	Pts	Time(s)	Pts	Time(s)	Pts	Time(s)	Pts	Time(s)	Pts	Time(s)	Pts	Time(s)	Pts
20,00	340	44,50	291	69,00	242	93,50	193	118,00	144	142,50	95	167,00	46
20,50	339	45,00	290	69,50	241	94,00	192	118,50	143	143,00	94	167,50	45
21,00	338	45,50	289	70,00	240	94,50	191	119,00	142	143,50	93	168,00	44
21,50	337	46,00	288	70,50	239	95,00	190	119,50	141	144,00	92	168,50	43
22,00	336	46,50	287	71,00	238	95,50	189	120,00	140	144,50	91	169,00	42
22,50	335	47,00	286	71,50	237	96,00	188	120,50	139	145,00	90	169,50	41
23,00	334	47,50	285	72,00	236	96,50	187	121,00	138	145,50	89	170,00	40
23,50	333	48,00	284	72,50	235	97,00	186	121,50	137	146,00	88	170,50	39
24,00	332	48,50	283	73,00	234	97,50	185	122,00	136	146,50	87	171,00	38
24,50	331	49,00	282	73,50	233	98,00	184	122,50	135	147,00	86	171,50	37
25,00	330	49,50	281	74,00	232	98,50	183	123,00	134	147,50	85	172,00	36
25,50	329	50,00	280	74,50	231	99,00	182	123,50	133	148,00	84	172,50	35
26,00	328	50,50	279	75,00	230	99,50	181	124,00	132	148,50	83	173,00	34
26,50	327	51,00	278	75,50	229	100,00	180	124,50	131	149,00	82	173,50	33
27,00	326	51,50	277	76,00	228	100,50	179	125,00	130	149,50	81	174,00	32
27,50	325	52,00	276	76,50	227	101,00	178	125,50	129	150,00	80	174,50	31
28,00	324	52,50	275	77,00	226	101,50	177	126,00	128	150,50	79	175,00	30
28,50	323	53,00	274	77,50	225	102,00	176	126,50	127	151,00	78	175,50	29
29,00	322	53,50	273	78,00	224	102,50	175	127,00	126	151,50	77	176,00	28
29,50	321	54,00	272	78,50	223	103,00	174	127,50	125	152,00	76	176,50	27
30,00	320	54,50	271	79,00	222	103,50	173	128,00	124	152,50	75	177,00	26
30,50	319	55,00	270	79,50	221	104,00	172	128,50	123	153,00	74	177,50	25
31,00	318	55,50	269	80,00	220	104,50	171	129,00	122	153,50	73	178,00	24
31,50	317	56,00	268	80,50	219	105,00	170	129,50	121	154,00	72	178,50	23
32,00	316	56,50	267	81,00	218	105,50	169	130,00	120	154,50	71	179,00	22
32,50	315	57,00	266	81,50	217	106,00	168	130,50	119	155,00	70	179,50	21
33,00	314	57,50	265	82,00	216	106,50	167	131,00	118	155,50	69	180,00	20
33,50	313	58,00	264	82,50	215	107,00	166	131,50	117	156,00	68	180,50	19
34,00	312	58,50	263	83,00	214	107,50	165	132,00	116	156,50	67	181,00	18
34,50	311	59,00	262	83,50	213	108,00	164	132,50	115	157,00	66	181,50	17
35,00	310	59,50	261	84,00	212	108,50	163	133,00	114	157,50	65	182,00	16
35,50	309	60,00	260	84,50	211	109,00	162	133,50	113	158,00	64	182,50	15
36,00	308	60,50	259	85,00	210	109,50	161	134,00	112	158,50	63	183,00	14
36,50	307	61,00	258	85,50	209	110,00	160	134,50	111	159,00	62	183,50	13
37,00	306	61,50	257	86,00	208	110,50	159	135,00	110	159,50	61	184,00	12
37,50	305	62,00	256	86,50	207	111,00	158	135,50	109	160,00	60	184,50	11
38,00	304	62,50	255	87,00	206	111,50	157	136,00	108	160,50	59	185,00	10
38,50	303	63,00	254	87,50	205	112,00	156	136,50	107	161,00	58	185,50	9
39,00	302	63,50	253	88,00	204	112,50	155	137,00	106	161,50	57	186,00	8
39,50	301	64,00	252	88,50	203	113,00	154	137,50	105	162,00	56	186,50	7
40,00	300	64,50	251	89,00	202	113,50	153	138,00	104	162,50	55	187,00	6
40,50	299	65,00	250	89,50	201	114,00	152	138,50	103	163,00	54	187,50	5
41,00	298	65,50	249	90,00	200	114,50	151	139,00	102	163,50	53	188,00	4
41,50	297	66,00	248	90,50	199	115,00	150	139,50	101	164,00	52	188,50	3
42,00	296	66,50	247	91,00	198	115,50	149	140,00	100	164,50	51	189,00	2
42,50	295	67,00	246	91,50	197	116,00	148	140,50	99	165,00	50	189,50	1
43,00	294	67,50	245	92,00	196	116,50	147	141,00	98	165,50	49	190,00	0
43,50	293	68,00	244	92,50	195	117,00	146	141,50	97	166,00	48		
44,00	292	68,50	243	93,00	194	117,50	145	142,00	96	166,50	47		