



Wettkampfbestimmungen Obstacle-Course-Race 70

Deutscher Verband für Modernen Fünfkampf (DVMF)
Stand August 2026

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Allgemeines	3
1.1 Beschreibung des Wettkampfes	3
1.2 Altersklassen	4
1.3 Regeln	4
1.4 Geltungsbereich.....	6
1.5 Veranstalter und Ausrichter.....	6
1.6 Anzeige von Wettkampfveranstaltungen	6
1.7 Sportgesundheit	7
1.8 Meldegeld	7
1.9 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung.....	7
1.10 Ahndung von Verstößen gegen die Wettkampfbestimmungen	7
2 Kampfgericht	7
2.1 Schiedsrichter	7
2.2 Starter Obstacle	8
2.3 Kampfrichter Obstacle	8
2.4 Zeitgericht Obstacle	9
2.5 Weitere Kampfrichter	9
3 Der Wettkampf	9
3.1 Obstacle	9
3.2 Wettkampfkleidung Obstacle	11
4 Verstöße und Strafen Obstacle-Course-Race.....	12
5 Wettkampfprotokoll, Bekanntgabe, Einspruch.....	13
5.1 Wettkampfprotokoll	13
5.2 Bekanntgabe von Zwischen- und Endergebnissen.....	14
5.3 Einsprüche	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-Course-Race 70 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-Course-Race 70.

1.1 Beschreibung des Wettkampfes

Das DVMF-Obstacle-Course-Race basiert auf der zweiten der fünf Disziplinen des Modernen Fünfkampfs. In Anlehnung an das UIPM-Regelwerk (Modern Pentathlon Competition Rules and Equipment Regulations) haben die Athleten einen Hindernis-Parcours mit acht Hindernissen und einer Länge von ca. 70 m zu bewältigen. Derjenige gewinnt, der in seiner Altersklasse mit der besten Zeit den Hindernisparcours erfolgreich absolviert. Weibliche und männliche Teilnehmer werden wie getrennt gewertet.

Der Hindernis-Parcours entspricht einer der beiden UIPM-Grundkonfigurationen, von denen die eine für die Altersklassen U15, U17 und U19 und die andere für die Altersklassen Junioren und Senioren konzipiert ist.

Die Parcours-Konfiguration U15/U17/U19 besteht aus den folgenden Hindernissen:

1. STEPS
2. BIG WHEEL
3. RINGS
4. OVER-UNDER-THROUGH
5. WHEELS
6. BALANCE BEAM
7. MONKEY BARS
8. FINISH WALL

Die Parcours-Konfiguration Junioren/Senioren besteht aus festgelegten Hindernissen und aus Hindernissen, die der Ausrichter aus zwei Gruppen von Wahl-Hindernissen auswählt:

1. STEPS
2. BIG WHEEL
3. TILTING LADDERS
4. OVER-UNDER-THROUGH
5. Hindernis aus Auswahl 1
6. GIANT STEPS
7. Hindernis aus Auswahl 2
8. FINISH Wall

Auswahl 1: Für Position 5 ist eines der folgenden Hindernisse festzulegen:

1. WHEELS
2. FLYING HOOPS
3. ASCENSION BARS

Auswahl 2: Für Position 7 ist eines der folgenden Hindernisse festzulegen:

1. RINGS
2. CLIMBING HOLDS
3. SWINGING GLOBES

Üblicherweise treten je zwei Starter oder zwei Staffeln in „Kopf-an-Kopf“-Rennen auf zwei parallelen Bahnen gegeneinander an. Sofern nur eine Bahn zur Verfügung steht, starten alle Teilnehmer einzeln nacheinander.

Ein Parcours mit zwei Bahnen kann in einer geraden Linie, in Bogenform sowie in Form eines „U“ oder eines „V“ aufgebaut sein. Wenn der Parcours nicht linear verläuft sind die Längen der beiden Bahnen so zu verändern, dass Nachteile durch die Abweichung von der linearen Form kompensiert werden.

1.2 Altersklassen

Wettkämpfe in der Sportart Obstacle-Course-Race können für folgende Altersklassen ausgeschrieben werden, wenn ein **U15/U17/U19-Parcours** zum Einsatz kommt:

- U15
- U17
- U19
- Junioren
- Senioren
- Masters 40+
- Masters 50+
- Masters 60+

Für die Altersklassen U15 und Masters 60+ gelten vereinfachte Regeln.

Wenn ein **Junioren/Senioren-Parcours** zum Einsatz kommt, könne Wettkämpfe für folgende Altersklassen ausgeschrieben werden:

- Junioren
- Senioren
- Masters 40+

1.3 Regeln

1.3.1 Einzel

Das Obstacle-Course-Race 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. Sofern ein Parcours mit zwei Bahnen vorhanden ist, 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 auf 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 den Altersklassen U15 und Masters 60+ 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.

Jeder Versuch, die acht Hindernisse zu bewältigen, muss ernsthaft ausgeführt werden. Dazu hat der Athlet bei den Hangel-Hindernissen eins oder mehrere der Hangel-Elemente mit seinem vollen Körpergewicht zu belasten. Versuche, die Finish Wall zu bewältigen, werden als ernsthaft gewertet, wenn der Athlet mit einem Teil seines Körpers die obere Plattform der Finish Wall berührt oder mit einem Fuß die Rampe in einer Höhe von mindestens 1,50 m – gemessen vom Niveau der Unterkante der Rampe – betritt. Dazu ist auf der Rampe eine gut sichtbare horizontale Linie in der genannten Höhe angebracht. Geht ein Athlet die Bewältigung eines Hindernisses nicht ernsthaft an, erhält er im ersten Fall eine Zeitstrafe von 10 Sekunden, im zweiten Fall wird er disqualifiziert. Dabei spielt es keine Rolle, ob der zweite Fall mangelnder Ernsthaftigkeit an ein und demselben oder an zwei unterschiedlichen Hindernissen festgestellt wird.

Wenn ein Athlet weniger als fünf der acht Hindernisse erfolgreich bewältigt, wird er Athlet ebenfalls disqualifiziert.

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.

Zur Bestenermittlung finden zwei Wertungsläufe statt, in denen nach Möglichkeit jeweils zwei Athleten parallel gegeneinander antreten.

Die Platzierung richtet sich nach der jeweils schnellsten Parcours-Zeit eines Athleten, unabhängig davon, ob diese im ersten oder zweiten Wertungslauf erzielt wurde.

1.3.2 Staffel (Mixed-, Frauen-, Männerstaffel)

Die Staffelwettkämpfe werden als 2-er-Staffeln in Form von Frauen-, Männer- und Mixed-Staffeln (ein Mann und eine Frau) in den einzelnen Altersklassen ausgetragen. Dabei darf jede/r Athlet/in innerhalb eines Wettbewerbs nur einmal starten.

Wenn Athleten mehrerer Altersklassen zusammen starten, so gilt bis zur Seniorenklasse, dass die Staffel in der Altersklasse des ältesten Teilnehmers gewertet wird, in den Mastersklassen in der des jüngsten Teilnehmers. Starten Masters mit Athleten der Klassen Senioren oder jünger, wird die Staffel als Senioren gewertet.

Eine Ummeldung von Athleten innerhalb einer gemeldeten Staffelart und Altersklasse ist bis spätestens 30 Minuten vor Wettkampfbeginn möglich.

Für die Staffel-Wettkämpfe gelten die gleichen Regeln wie für die Einzel-Wettkämpfe mit den folgenden Anpassungen:

Die beiden Staffelpartner absolvieren das Obstacle-Race auf derselben Bahn unmittelbar hintereinander und nach Möglichkeit parallel zu einer weiteren Staffel auf der anderen Bahn des Parcours. Nachdem der erste Staffelpartner in das Obstacle-Race gestartet ist, begibt sich der zweite Staffelpartner auf die Startposition. Sobald der erste Staffelpartner den Buzzer auf der Plattform der Finish Wall betätigt (in den Altersklassen U15 und Masters 60+ der jeweilige Kampfrichter), schaltet die Signalleuchte am Start der zugehörigen Parcours-Bahn auf Grün und der zweite Staffelpartner startet in den Obstacle-Parcours.

Es findet nur ein Wertungslauf statt.

1.4 Geltungsbereich

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

Die Wettkampfbestimmungen sind verbindlich für Obstacle-Course-Race-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-Course-Race-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 die Parcours-Konfiguration (U15/U17/U19 oder Junior/Senior) sowie für Junior-Senior-Parcours die Auswahl-Hindernisse für die Positionen 5 und 7 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.

1.7 Sportgesundheit

Jeder Sportler ist für seine Sportgesundheit selbst verantwortlich.

Athleten, die zum Zeitpunkt von Wettkampfveranstaltungen minderjährig sind, können 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.

1.9 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung

Mit der Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung erkennen die Teilnehmer die in der Ausschreibung des Wettkampfes genannten Bedingungen an, insbesondere die Wettkampfbestimmungen, die Anti-dopingbestimmungen (ADB) und die Datenverarbeitungsbestimmungen (DVB).

1.10 Ahndung von Verstößen gegen die Wettkampfbestimmungen

Über Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen während der Wettkampfveranstaltung entscheidet der Schiedsrichter.

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 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 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.

2.3 Kampfrichter Obstacle

Für das Obstacle-Course-Race 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 Finish Wall und stoppen die Obstacle-Zeiten der Athleten, auch wenn eine elektronische Zeitnahme vorhanden ist. In der Altersklasse U15 und Masters 60+ 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.

2.4 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.

2.5 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-Course-Race ist eine Outdoor-Sportart. Die Wettkämpfe werden bevorzugt im Freien durchgeführt. Um alle Monate der Saison zu nutzen, können jedoch auch Hallenwettkämpfe veranstaltet werden.

3.1.1 Training am Parcours

Am Tag vor dem Wettkampf soll nach Möglichkeit eine Trainingsmöglichkeit am Obstacle-Parcours angeboten werden. Dazu muss sich der Parcours – mit Ausnahme der Zeitmessenanlage – 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

Das Obstacle-Course-Race 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-Course-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, bzw. stellen sich an der Startlinie auf. Auf die Ansage „Fertig“ oder „Take your marks“ nehmen die Athleten auf dem Start-Podest oder an der Startlinie 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 einer 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 ernsthaft versuchen, alle Hindernisse auf der ihnen zugewiesenen Bahn zu 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 sich 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 BEAM oder STEPS müssen die Athleten bis zum Ende des Hindernisses weiterlaufen, 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 ernsthaften Versuch an einem Hindernis scheitert, erhält er eine Strafzeit und darf mit dem nächsten Hindernis fortfahren.

Wenn ein Athlet weniger als fünf der acht Hindernisse erfolgreich bewältigt wird er disqualifiziert.

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 Vorwärtsskommen beeinträchtigt, und jedes unsportliche Verhalten führt zur Disqualifikation.

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

In allen Fällen, in denen nach Meinung des Kampfrichters und nach Bestätigung durch einen Kampfrichter 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 den Altersklassen U15 und Masters 60+ 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 disqualifiziert. 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 Athlet 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 in 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

Während des Obstacle-Course-Race 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. Haare sind so zu tragen, dass sie nicht die Startnummer verdecken können.

Handschuhe (auch fingerlose), Armbänder, Kompressionsärmel und ähnliche Dinge sind nicht erlaubt.

Tape auf Handgelenk oder Hand sind nicht erlaubt mit der Ausnahme von medizinischem Tape nach Maßgabe des UIPM Technical Newsletter 2025-1.

Uhren, Halsbänder, Ringe, Ohrringe, Armbänder, Piercings, lose Kleidung und andere Dinge, die sich in einem Hindernis verfangen können, sind verboten.

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-Course-Race

FEHLVERHALTEN	STRAFEN
Fehler beim ersten Versuch, ein Hindernis zu bewältigen	Wiederholung
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	Zeitstrafe 10 s
Veränderung der Startnummern-Abmessungen	Zeitstrafe 10 s
Fehlstart	Zeitstrafe 10 s
Absichtliches Wegwerfen von Kleidung, Ausrüstung (z.B. Sonnenbrillen) oder Abfall während der Bewältigung des Parcours	Zeitstrafe 10 s
Fehlende Ernsthaftigkeit beim Versuch, ein Hindernis zu bewältigen, im ersten Fall	Zeitstrafe 10 s
Fehler beim zweiten Versuch eines der Hindernisse Nr. 1 bis 7 zu bewältigen	Zeitstrafe 10 s
Fehler beim zweiten Versuch das Hindernis Nr. 8 (Finish Wall) zu bewältigen	Zeitstrafe 20 s
Zweite Berührung der vertikalen Traversen oder der Prallschutzmatten durch den Athleten (mit Ausnahme der in diesem Regelwerk beschriebenen Situationen) nach vorhergegangener Verwarnung	Disqualifikation
Fehlende Ernsthaftigkeit beim Versuch, ein Hindernis zu bewältigen, im zweiten Fall	Disqualifikation
Abbruch des Obstacle-Rennens innerhalb des Parcours	Disqualifikation
Erfolgreiche Bewältigung von weniger als fünf der acht Hindernisse	Disqualifikation
Kreuzen oder Laufen in der Bahn eines anderen Athleten	Disqualifikation
Nutzung von Kameras, Handys und anderen verbotenen Geräten	Disqualifikation
Nutzung von Chalk (Magnesium) und jede Art von klebrigen Substanzen an den Händen	Disqualifikation
Behinderung eines anderen Athleten	Disqualifikation
Verweigerung der Einhaltung der Ausrüstungsrichtlinien	Disqualifikation
Offensichtlicher Versuch eines Frühstarts	Disqualifikation

Tabelle 1: Verstöße und Strafen in der Disziplin Obstacle

5 Wettkampfprotokoll, Bekanntgabe, Einspruch

5.1 Wettkampfprotokoll

Über die Ergebnisse von Wettkampfveranstaltungen ist ein Protokoll zu führen. Protokollseiten müssen zur rechtzeitigen Information öffentlich an einer vom Sprecher bekannt zugebenen Stelle ausgehängt werden. Auf jeder Protokollseite im Aushang ist der Zeitpunkt des Aushanges zu vermerken. Alternativ können die Protokolle mit entsprechender Zeitangabe auch im Internet veröffentlicht werden. Mit der Veröffentlichung bzw. dem Aushang beginnt die Einspruchsfrist von 20 Minuten.

Das Protokoll muss enthalten:

- Bezeichnung der Veranstaltung;
- Datum und Anfangszeit der Wettkampfveranstaltung, Ort der Wettkampfstätte;
- Veranstalter und Ausrichter;
- Beschreibung der Wettkampfanlagen;
- Name des Schiedsrichters und des Protokollführers;
- In das Protokoll sind entsprechend der ausgeschriebenen Wettkampffolge je Altersklasse die vollständigen Ergebnisse aufzunehmen.

Teilnehmer, die disqualifiziert wurden oder den Wettkampf abgebrochen haben, sind ohne Platzierung und Zeit in das Protokoll aufzunehmen. Disqualifikationsgrund und der Zeitpunkt der Bekanntgabe ist im Protokoll zu vermerken.

Die Teilnehmer, die zu einem Wettkampf nicht angetreten sind oder abgemeldet wurden, müssen mit diesem Vermerk im Protokoll aufgenommen werden.

Einsprüche sind mit Angabe des Zeitpunktes der Einspruchseinlegung und der Entscheidung des Schiedsrichters dem Protokoll als Anlage beizufügen. Bei einer Nichtabhilfeentscheidung des Schiedsrichters hat er das Vorliegen des Einspruches sowie seine Entscheidung jeweils ohne die Begründungen im Protokoll zu vermerken.

Schiedsrichter und Protokollführer haben das Protokoll unter Angabe des Endes der Veranstaltung (Datum und Uhrzeit) zu unterschreiben.

Nach Ende der Wettkampfveranstaltung erhält jeder beteiligte Verein ein Exemplar des Protokolls, sofern dieses nicht am Wettkampftag vom Veranstalter auf einer vorher bekanntgegebenen Seite im Internet veröffentlicht wird.

Ein Exemplar des Protokolls ist innerhalb von zwei Tagen an den zuständigen Landesverband bzw. die Geschäftsstelle des DVMF sowie an das zuständige Präsidiumsmitglied des DVMF zu senden. Die Versendung kann elektronisch erfolgen.

Zur Übermittlung des Protokolls kann der DVMF die Nutzung eines vorgegebenen elektronischen Systems verlangen. Alle Wettkampfunterlagen im Original sind vom Ausrichter sechs Monate aufzubewahren.

5.2 Bekanntgabe von Zwischen- und Endergebnissen

Offizielle Ergebnisse dürfen grundsätzlich erst nach Freigabe durch den Schiedsrichter bekannt gegeben werden.

Die endgültigen Startlisten müssen spätestens 1/2 Stunde vor dem Start bekannt gegeben werden.

5.3 Einsprüche

Gegen das Ergebnis eines Wettkampfes oder gegen eine Entscheidung kann innerhalb von 20 Minuten nach Bekanntgabe schriftlich beim Schiedsrichter Einspruch eingelegt werden. Der Einspruch kann nur von dem betroffenen Athleten, seinem Verein oder demjenigen eingelegt werden, der geltend macht, in seinen Rechten verletzt zu sein.

Bei Einlegen des Einspruchs ist eine Gebühr von 50,00 € in bar oder mit Scheck an den zuständigen Entscheidungsberechtigten zu zahlen; andernfalls ist der Einspruch unzulässig. Hat der Einspruch Erfolg, ist die Gebühr zu erstatten, andernfalls fällt sie dem Landesverband zu, in dessen Bereich der Wettkampf stattfindet, oder ggf. dem DVMF, sofern kein Landesverband existiert.

Diese Wettkampfbestimmungen sind gültig ab August 2026.

Verantwortlich: Maike Schramm, zuständiges Präsidiumsmitglied des DVMF