

# **Sportart Klettern**

## **Kurzkonzeption eines Kletter-Wettbe- werbs bei SOD**



Herausgeber: Special Olympics Deutschland e.V.  
Redaktion: Markus Reichart, SOD, SOBY  
Zuletzt aktualisiert am: 25.05.2020

### **Inhalt**

- A) Halle/Anlagenvoraussetzungen S. 2
- B) Voraussetzungen für die Sicherer S. 2
- C) Voraussetzungen für die Kletterer S. 3
- D) Wettbewerbsdisziplinen S. 3-6
- E) Richtlinien für die Klassifizierung S. 6
- F) Richtlinien für die Wettbewerbsdurchführung S. 6

Premium Partner

 **WÜRTH**

 **ABB**

 **s.Oliver**



## **A) Halle/ Voraussetzungen der Anlage**

- TÜV Zertifizierung oder vergleichbare Zertifizierung
- Boulderbereich zum Warmklettern
- Umkleidemöglichkeiten, behindertengerechte Toiletten
- Wandbeschaffenheit:
  - Höhe – mindestens 8 Meter
  - gerade Wand, gerne mit Struktur, keine Überhänge
  - Wandbreite hat ein Minimum von 5 Metern
- Schwierigkeitsgrad der Routen ist deutlich sichtbar ausgewiesen
- die Wettkampfstätte muss farblich am Boden abgesichert sein
- Unbeteiligte dürfen sich nicht im Sturzbereich aufhalten
- erst ab Schwierigkeit 6 sind vom Routenbauer Reibungstritte einzubauen
- Alle Klettergriffe sollten durchnummeriert werden, um genau feststellen zu können, wie weit der jeweilige Kletterer bei seinem Wettkampf gekommen ist. Gegebenenfalls können auch Wertungsebenen eingeführt werden (ca. 1,5m).
- Laser dürfen von Publikum und Coaches nicht verwendet werden
- Um eindeutig feststellen zu können, wie weit der/die sich im Wettkampf befindende Teilnehmende gekommen ist, wäre eine Videoaufnahme während des Wettkampfes sinnvoll.
- Die Wettbewerbsrouten sollen für sich stehen, d.h. Exen und Bohrlaschen sollten entfernt werden (Verletzungsgefahr).

## **B) Voraussetzungen für die Sicherer**

- Mindestvoraussetzung ist die Lizenz zum Kletterwandbetreuer beim DAV, oder eine ähnliche fachsportliche Qualifikation von einem anderen Verband/Institution - wenn Coaches von Kletterern selber sichern wollen, müssen diese vorgelegt werden.
- Kletterer und Sicherer vereinbaren mit Hilfe des anwesenden Coaches Seilkommandos, diese können verbal aber auch nonverbal sein.
- Die Sicherer sind an Ihrer Wettbewerbsroute für die Zeitnahme und Wertung verantwortlich. Empfohlen wird eine zweite Person zur Hilfestellung.
- **Zum Sichern dürfen nicht Achter, Tuber, HMS benutzt werden!** Es gilt die aktuelle Lehrmeinung des DAV.
- Vor jedem Klettervorgang findet eine Kontrolle des/der Teilnehmenden statt.



### **C) Voraussetzungen für die Kletterer**

- ausreichendes Training im Vorfeld des Wettkampfes
- geeignete Sportbekleidung
- Kletterschuhe (nicht zwingend, die benutzten Schuhe dürfen aber keinen farblichen Abrieb auf der Kletterwand hinterlassen)
- Seilkommandos müssen dem Sicherer verbal oder mittels Körpersprache mitgeteilt werden können
- Epileptiker dürfen nicht am Vorstiegswettkampf teilnehmen.
- Piercings, Schmuck, Ohrringe u. ä. dürfen nicht beim Wettbewerb getragen werden.
- Hosentaschen müssen leer sein.

### **D) Wettbewerbsdisziplinen**

1. Einsteigerprogramm
2. Topropeklettern
3. Vorstiegklettern
4. Speedklettern

#### **Disziplin 1 – Einsteigerprogramm**

Für Menschen mit erheblichen körperlichen und kognitiven Einschränkungen und eher ungeübte Teilnehmende. Voraussetzungen:

- a) sollten Klettergurt (mit Hilfe) selbständig anziehen können.
- b) kennen den Unterschied zwischen Materialschlaufen und Einbindeschlaufe
- c) trauen sich ins Seil zu setzen, bzw. können die zurückgelegte Strecke wieder abklettern

Möglichkeiten einen Wettkampf abzuhalten:

1. Wettkampfklettern im Toprope bis auf maximal 4 Meter Höhe
2. Fertigkeiten mit Karabinern – wieviel Karabiner können in eine Seilschlaufe in 60 Sekunden eingehängt werden.
3. Kletterer muss mit beiden Händen und Füßen in der Kletterwand stehen. Er sollte sich selbst stabilisieren und auf Kommando mit den Händen jeweils einen Griff weitergreifen.



4. Balancieren auf einem auf dem Boden ausgelegten Gurtband – die in 30 Sekunden zurückgelegte Strecke wird ermittelt
5. Kletterspiele durchführen

## **Disziplin 2 – Toprope-Wettbewerb**

Voraussetzungen:

- a) schafft eine 3-4m lange Querung in einer Höhe von 20-50 cm mit großen Griffen und Tritten
- b) kann Anweisungen zum Umhängen von Karabinern ausführen (als Spiel gedacht) oder der Trainer gibt Kat. 2 vor
- c) steigt im Training regelmäßig Toprope-Routen

- Halle/Anlage wird mit mehreren Routen ab dem Schwierigkeitsgrad 3 vorbereitet
- jede Route muss eigens mit farblichen Klettergriffen markiert sein
- Überschneidungen der Routen sollten vermieden werden
- vorhandene Strukturen der Kletterwand dürfen vom Kletterer mit einbezogen werden
- der Sichernde darf keinen Seilzug ausüben und somit den Kletterer unterstützen
- Abbruch der Wertung bei:
  - Sturz/Hängen im Seil
  - Verwendung von Exen als Griffoption oder Bohrlaschen als Tritt (falls enthalten)
  - Verwendung eines Griffes der nicht zur Route gehört
  - Überschreitung eines Zeitlimits von 5 Minuten

In diesen Fällen wird der letzte regelkonform erreichte Griff in die Wertung übernommen bzw. die letzte erreichte Wertungsebene.

Die Kletterer starten mit der leichtesten Route; wenn sie diese geschafft haben, starten sie nach einer ausreichenden Pause mit der nächsten Route. Das Ende des Wettkampfes für jeden Kletterer wird in der Rubrik „Abbruch der Wertung“ beschrieben.



### **Disziplin 3 – Vorstieg-Wettbewerb**

- die Kletterwandhöhe sollte mindestens 8 Meter betragen
- Halle/Anlage wird mit mehreren Routen ab dem Schwierigkeitsgrad 3 vorbereitet
- jede Route muss eigens mit farblichen Klettergriffen markiert sein
- gestartet wird immer mit der leichtesten Route, wenn diese erfolgreich geschafft wurde, startet der Kletterer nach einer ausreichenden Pause mit der nächsten Route
- vorhandene Strukturen der Kletterwand dürfen vom Kletterer mit einbezogen werden
- Abbruch der Wertung bei:
  - Sturz/Hängen im Seil
  - Verwendung von Exen als Griffoption oder Bohrlaschen als Tritt (falls enthalten)
  - Verwendung eines Griffes der nicht zur Route gehört
  - Überschreitung eines Zeitlimits von 5 Minuten

In diesen Fällen wird der letzte regelkonform erreichte Griff in die Wertung übernommen bzw. die letzte erreichte Wertungsebene.

Das Ende des Wettkampfes für jeden Kletterer wird in der Rubrik „Abbruch der Wertung“ beschrieben. Beim Vorstiegsklettern ist darauf zu achten dass die ersten zwei Expresskarabiner schon vom Wettkampfteam eingehängt werden, damit im Falle eines Sturzes ein Bodenkontakt vermieden wird.

### **Disziplin 4 - Speed Wettbewerb**

- Halle/Anlage wird mit mehreren Routen im Schwierigkeitsgrad 3-5 vorbereitet
- jede Route muss eigens mit farblichen Klettergriffen markiert sein
- der Kletterer bestimmt den Schwierigkeitsgrad in dem er den Wettkampf bestreiten möchte
- beim Speedklettern wird nur im Toprope gesichert
- der Kletterer startet mit beiden Händen an der Wand mit dem Startkommando
- Zeitabnahme findet mittels Stoppuhr statt
- am Ende der Route befindet sich ein Buzzer bzw. Glocke, damit der Kletterer Signal geben kann wenn er die Route beendet hat
- der Kletterer hat 3 Versuche, die Beste Zeit wird gewertet
- eine Wertung findet nur statt, wenn der Kletterer das Ende seiner Wettkampfroute erreicht hat
- Abbruch der Wertung bei:
  - Sturz/Hängen im Seil



- Verwendung von Exen als Griffoption oder Bohrflaschen als Tritt (falls enthalten)
- Verwendung eines Griffes der nicht zur Route gehört
- Überschreitung eines Zeitlimits von 5 Minuten

**Bei allen Wettbewerben entscheidet immer vorrangig die Punktzahl. Nur im Falle von Punktgleichheit entscheidet die Zeit.**

### **E) Richtlinien für die Klassifizierung**

Die Kletterer geben im Vorfeld an, welchen Schwierigkeitsgrad sie im Moment souverän klettern. Anhand dieses angegebenen Schwierigkeitsgrades starten sie einen Grad darunter.

Die Kletterer arbeiten sich so alle Schwierigkeitsgrade nach oben bis ein Abbruch der Wertung gegeben ist. Der letzte souverän gekletterte Schwierigkeitsgrad wird dann als Wettkampfstartroute angesetzt.

Ausnahmen:

Bei Eintagesveranstaltungen kann von dieser Regelung abgewichen werden. Alle Teilnehmenden klettern dann eine vorab festgelegte Anzahl von Routen; addiert werden die erreichten Punkte (= Anzahl erreichter Griffe pro Route bzw. die erreichte Wertungsebene). Dadurch werden homogene Leistungsgruppen gemäß des Special Olympics Regelwerkes errechnet.

### **F) Richtlinien für die Wettbewerbsdurchführung**

Die Kletterer starten mit der in der Klassifizierung festgesetzten Route (Ausnahmen beachten!).

- Schaffen sie diese, starten sie nach einer ausreichenden Pause mit der nächsten.
- Schaffen sie diese nicht, wird in diesem Fall der letzte regelkonform erreichte Griff in die Wertung übernommen.

Es gelten die allgemeinen Wettbewerbsregeln von Special Olympics. Beispiel: Jeder/jede Teilnehmende wird geehrt. Bei ausreichender Teilnehmerzahl kann eine Wertung unterteilt in Geschlecht und auch in entsprechende Altersgruppen vorgenommen werden.

Gewertet wird in den jeweiligen Schwierigkeitsgraden und allen Leistungsgruppen mit Gold, Silber, Bronze und mit Platzierungsschleifen vom 4. bis 8. Platz. In der Disziplin 1 erhalten die Teilnehmenden eine Teilnahmeschleife.