



# Regelwerk Klettern

© Special Olympics Österreich, Special Olympics Deutschland

VERSION: Juli 2023

Alle Rechte vorbehalten.

*Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.*

## **1 Regelwerk**

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Klettern gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Special Olympics Deutschland hat diese Regeln auf Grundlage der Bestimmungen des Internationalen Fachverbandes International Federation of Sport Climbing [IFSC] sowie des Deutschen Fachverbandes Deutscher Alpenverein [DAV] erstellt. Es kommen die Bestimmungen der IFSC und des DAV zur Anwendung, sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen, hier verfassten, Special Olympics Sportregeln für Klettern oder zu Artikel 1 stehen. In solchen Fällen gelten die Special Olympics Bestimmungen. Weitere sportartübergreifende Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerbstufen und Unified Sports® sind auf der englischsprachigen Webseite von Special Olympics International [SOI] zu finden.

## **2 Offizielle Wettbewerbe**

Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Wettbewerbe. Diese Wettbewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit bieten, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die Special Olympics Programme können aus diesen Wettbewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind für die Organisation des Trainings und für die Auswahl der Wettbewerbe verantwortlich, die dem Trainingsniveau und den Interessen der Sportler zu entsprechen haben.

- 2.1 Toprope
- 2.2 Vorstieg (Lead)
- 2.3 Speed
- 2.4 Einsteiger-Programm/ Skill Bewerb

*In allen Wettbewerben ist das Leistungsniveau der Sportler das primäre Kriterium für die Gruppeneinteilung. Grundsätzlich dürfen Sportler aller Altersklassen und Geschlechter in gemischten Gruppen miteinander in den Wettbewerb treten. Sollten ausreichend Sportler am Wettbewerb teilnehmen, kann nach der Einteilung auf Basis des Leistungsniveaus eine zusätzliche Trennung nach Geschlecht und Alter erfolgen.*

### **3 Wettbewerbsstätte**

- 3.1 Vorgaben der Nationalen Fachverbände
  - 3.1.1 Nationalen Special Olympics-Programmen wird empfohlen, die Richtlinien und Empfehlungen ihrer jeweiligen nationalen Fachverbände für Klettern zu befolgen.
- 3.2 Anlagen-Voraussetzungen
  - 3.2.1 Special Olympics Wettbewerbe finden immer an künstlichen Kletterwänden statt, niemals an natürlichen Felsen.
  - 3.2.2 Für alle Routen der Disziplinen Toprope, Vorstieg (Lead) und Speed werden jeweils gerade Wände ohne längere Überhänge (je nach Schwierigkeitsgrad) mit einer Mindesthöhe von 8 Metern – maximal 14 Metern und einer- wenn möglich- Mindestbreite von 1,5 Metern pro Route benötigt.
  - 3.2.3 Ein Boulder-Bereich zum Warmklettern sollte gegeben sein. Steht kein Boulder-Bereich zur Verfügung, sollten andere Möglichkeiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen zum Warmklettern geschaffen werden, für die ausreichend Sichernde zur Verfügung stehen. Farbenreine Routen sind dafür nicht notwendig. Die Wettbewerbsrouten dürfen nicht zum Warmklettern genutzt werden.
  - 3.2.4 Die Kletteranlage muss zertifiziert sein.
- 3.3 Wettbewerbsbereich – Zugangsbeschränkungen und Aufteilung
  - 3.3.1 Der Wettbewerbsbereich sollte von allen öffentlich zugänglichen Zonen eindeutig (z.B. farblich) abgegrenzt sein.
  - 3.3.2 Der Wettbewerbsbereich darf allgemein nur von Sportler, Trainern, Helfern und Offiziellen betreten werden. Andere Personen, die nicht zu den genannten Gruppen gehören, dürfen den Wettbewerbsbereich nur betreten, wenn dies speziell durch den Wettbewerbsleiter autorisiert wurde. Um die Sicherheit im Wettbewerbsbereich zu gewährleisten und um jeglicher unzulässiger Ablenkung oder Beeinflussung der Sportler vorzubeugen, müssen solche Personen während ihres Aufenthalts im Wettbewerbsbereich von einem ausgewählten Offiziellen begleitet und überwacht werden.
  - 3.3.3 Der Wettbewerbsbereich umfasst die Coaching Zone, den Aufwärbereich, den Aufrufbereich sowie die Routen und deren Sturzbereiche.
    - 3.3.3.1 Eine *Coaching-Zone*, die sich sofern möglich in einem ruhigen Bereich der Anlage befindet, muss für den Austausch zwischen Sportlern und Trainern sowie ggf. Offiziellen gegeben sein. Diese Zone sollte nur von Sportler, Trainern und Offiziellen betreten werden.
    - 3.3.3.2 Der *Aufwärbereich*, welcher über Möglichkeiten zum Warmklettern verfügen muss (s. 3.2.3), darf nur von Sportler, Trainern und Offiziellen betreten werden.

- 3.3.3.3 Der *Aufruf-Bereich* ist die Übergabestelle der Sportler. Die Trainer begleiten ihre Sportler vor ihren jeweiligen Versuchen in einem vorgegebenen Zeitfenster in diesen Bereich. Die Helfer nehmen die Sportler in Empfang, übernehmen die Akkreditierungskarte, überprüfen die Sportler anhand der Meldelisten und begleiten diese im Anschluss zu den entsprechenden Routen. Sofern notwendig, unterstützen die Helfer die Sportler in der Kommunikation mit dem jeweiligen Sichernden der Route zur Festlegung der individuellen Seilkommandos. Wird die Unterstützung der Trainer zur Festlegung der Seilkommandos benötigt, können diese für diesen Zweck hinzugezogen werden. Nach Beendigung des Versuchs werden die Sportler zum Aufruf-Bereich zurückbegleitet und mitsamt ihrer Akkreditierungskarte wieder ihren jeweiligen Trainern übergeben.
- 3.3.3.4 An den *Routen* und den dazugehörigen *Sturzbereichen* sind nur Offizielle, sowie aufgerufene Sportler gestattet. Trainer haben keinen Zutritt zu dieser Zone, sofern dies nicht durch die Offiziellen angeordnet wurde. Getränke sind aufgrund der davon ausgehenden Verletzungsgefahr in diesem Bereich nicht gestattet. Während eines laufenden Versuchs dürfen sich in allen Fällen nur der Sichernde sowie der kletternde Sportler aufhalten.
- 3.4 Allgemeine Sicherheit an der Wettbewerbsstätte
- 3.4.1 Der Veranstalter des Wettbewerbs ist innerhalb des Wettbewerbsbereichs, des öffentlichen Bereichs der Wettbewerbsstätte, sowie bezüglich sämtlicher mit der Durchführung eines Wettbewerbs in Beziehung stehenden Aktivitäten, für die Aufrechterhaltung der Sicherheit verantwortlich.
- 3.4.2 Der Wettbewerbsleiter hat, ggfs. nach Beratung mit dem Chef-Routenbauer, die Autorität Entscheidungen bezüglich jeglicher Fragen der Sicherheit innerhalb des Wettbewerbsbereichs zu treffen, einschließlich der Verweigerung der Zustimmung, den Wettbewerb zu beginnen oder fortzusetzen.
- 3.4.3 Sämtliche Offizielle oder andere Personen, von denen der Wettbewerbsleiter annimmt, dass sie gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen werden oder bereits verstoßen haben, müssen ihrer Pflichten enthoben und/oder des Wettbewerbsbereichs verwiesen werden.
- 3.4.4 Rauchen ist im gesamten Wettbewerbsbereich nicht erlaubt.
- 3.4.5 Tiere sind im Wettbewerbsbereich nicht erlaubt. Ausnahmen von dieser Regel, z.B. bei Blindenhunden oder Assistenzhunden, können vom Wettbewerbsleiter genehmigt werden.

## **4 Routenbau und Wartung**

### 4.1 Routenbau

Die folgenden Angaben sind für alle Routen zu beachten, die bei Special Olympics Wettbewerben genutzt werden. Spezifische Hinweise zu den Disziplinen sind den entsprechenden Kapiteln zu entnehmen.

- 4.1.1 Der Schwierigkeitsgrad einer jeden Route muss deutlich sichtbar ausgewiesen sein.
  - 4.1.2 Jede Route sollte in einer für sich einheitlichen Farbe gekennzeichnet sein.  
Nebeneinanderliegende Routen sollten unterschiedliche Farben nutzen, um eine eindeutige Abgrenzung zu ermöglichen.
  - 4.1.3 Überschneidungen mit anderen Routen sollten vermieden werden.
  - 4.1.4 Jede Route muss so gestaltet sein, dass das Risiko, dass ein Sportler sich oder andere bei einem Sturz verletzt oder dass er andere Sportler behindert, minimiert ist.
  - 4.1.5 Unabhängig von der Schwierigkeitsstufe beginnt jede Route mit einem großen Tritt.
  - 4.1.6 Wenn die Möglichkeit besteht, sollte darauf geachtet werden, auch alle Zwischenstufen der Schwierigkeitsgrade zu installieren (z.B. 4+ und 5- (UIAA)).
  - 4.1.7 Erst ab der Schwierigkeitsstufe 6 (UIAA) sind von den Routenbauern Reibungstritte einzubauen.
  - 4.1.8 In der Disziplin Toprope sind Überhänge ab dem Schwierigkeitsgrad 6+ (UIAA) erlaubt. Sollte die Halle die Anforderungen nicht erfüllen muss mit ausreichend großen Griffen die Route geschraubt werden
  - 4.1.9 Alle Express-Sets (Exen) und Bohrlaschen im Bereich der genutzten Wettbewerbsrouten sollten zur Sicherheit entfernt werden. Bzw. können Bohrlaschen auch mittels Tape abgeklebt werden.
  - 4.1.10 Alle Klettergriffe sollten durchnummeriert werden, um feststellen zu können, wie weit der jeweilige Sportler bei seinem Versuch gekommen ist. Für diesen Zweck können bei Bedarf Routenskizzen (Topo) angefertigt werden. Um eindeutig feststellen zu können, wie weit der Sportler gekommen ist, ist eine Videoaufnahme während des Wettbewerbes empfohlen.
  - 4.1.11 Der Chef-Routenbauer kann bei der Disziplin Vorstieg (Lead) eine Ebene festlegen, ab der eine Exprese spätestens in einen Sicherungspunkt eingehängt werden muss, um das Gefahrenpotential für die Kletterer möglichst gering zu halten. In solchen Fällen sind die jeweils relevanten Sicherungspunkte eindeutig (z.B. mit einem blauen Kreuz) zu markieren und die Sportler sind auf diese Griffe während der Routenbesichtigung hinzuweisen. Das Nichtbeachten dieser Regel durch die Kletterer führt zur Disqualifikation.
- ### 4.2 Kontrolle und Wartung der Routen
- 4.2.1 Der Wettbewerbsleiter muss zusammen mit dem Chef-Schiedsrichter und dem Chef-Routenbauer vor dem Beginn des Wettbewerbs jede Route abnehmen. Gegebenenfalls müssen die Finalrouten an das Leistungsniveau der Klassifizierungswettbewerbe angepasst werden.
  - 4.2.2 Der Chef-Routenbauer hat sicherzustellen, dass ein erfahrenes Wartungsteam während des Wettbewerbes zur Verfügung steht, um jegliche Wartung und Reparatur effizient und sicher auszuführen, die von dem Chef-Schiedsrichter angeordnet wird.

4.2.3 Nach Anweisung durch den Chef-Schiedsrichter hat der Chef-Routenbauer sofort jegliche Reparaturarbeiten zu veranlassen. Nach Beendigung der Arbeit muss diese von dem Chef-Routenbauer begutachtet werden, welcher den Wettbewerbsleiter zu unterrichten hat, ob die Reparatur zu irgendeinem unfairen Vor- oder Nachteil der nachfolgenden Sportler führt. Die Entscheidung des Wettbewerbsleiters, ob die gestartete Runde des Wettbewerbes weitergeführt oder gestoppt und neu gestartet wird, ist endgültig und bzgl. dieser Entscheidung werden keine Einsprüche zugelassen

## **5 Ausrüstung**

### 5.1 Pflicht-Ausrüstung

5.1.1 Alle Sportler müssen während ihrer Versuche einen Klettergurt tragen.

5.1.2 Es müssen vom Sportler nicht zwingend Kletterschuhe getragen werden (es wird aber empfohlen), solange die gewählten Schuhe einen sicheren Tritt gewährleisten. Sollten keine Kletterschuhe (z.B. normale Turnschuhe oder orthopädische Schuhe) verwendet werden, ist darauf zu achten, dass diese keine Abriebspuren an der Wand hinterlassen.

### 5.2 Zusätzliche Ausrüstung bei Bedarf

5.2.1 Sportler können einen Chalkbeutel und kommerziell verfügbares, festes oder flüssiges, Chalk für ihre Hände benutzen. Harz oder andere Mittel zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit sind nicht gestattet.

5.2.2 Elastische Kompressionsbandagen (für Arme/Beine) und/oder Kinesiologie- oder ähnliches Tape zur Unterstützung bei-, oder zur Vorbeugung vor Verletzungen dürfen benutzt werden.

5.2.3 Sportler dürfen einen Kletterhelm oder einen gepolsterten Schutzhelm tragen. Dies wird von uns ausdrücklich empfohlen.

Es besteht aber keine Helmpflicht. Epileptiker müssen einen Helm während der Klettervorgänge tragen. Die Trainer tragen hierfür die Verantwortung

### 5.3 Verbotene Ausrüstung

5.3.1 Sportler dürfen während des Kletterns keine elektronischen Kommunikationsgeräte jeglicher Art benutzen. Ausnahmen von dieser Regel (z.B. bei Menschen mit Sehbehinderung) können durch die Wettbewerbsleitung genehmigt werden.

5.3.2 Jeglicher Schmuck (z.B. Halsketten, Ringe, Handketten, große Ohrringe) ist vor dem Wettbewerb abzulegen und die Hosentaschen sind zu leeren.

5.3.3 Laser dürfen von Trainern oder dem Publikum nicht verwendet werden.

### 5.4 Verantwortung über die Ausrüstung

5.4.1 Die Sportler sowie deren Trainer sind gänzlich und alleine für die Ausrüstung und Bekleidung verantwortlich, welche die Sportler während des Wettbewerbs zu tragen beabsichtigen.

5.4.2 Eine Kontrolle der Ausrüstung (z.B. Klettergurt) erfolgt durch die Offiziellen vor Ort. Sollte die Ausrüstung nach Ermahnung nicht den geltenden Normen entsprechen, kann ein Ausschluss vom Wettbewerb durch den Wettbewerbsleiter erfolgen.

### 5.1 Geltende Normen

5.1.1 Jegliche Ausrüstung, die im Rahmen von Special Olympics Wettbewerben in Gebrauch ist, muss sich in Übereinstimmung mit den relevanten EN-Standards oder vergleichbaren internationalen Äquivalenten (der sogenannten „geltenden Norm“) befinden, außer wenn sie anderweitig durch den jeweiligen Nationalen Fachverband spezifiziert wurde oder – unter besonderen Umständen – durch den Wettbewerbsleiter in Absprache mit dem Technical Delegate genehmigt wurde.

## 6 Sicherung

### 6.1 Ausrüstung und Sicherungsmethoden

- 6.1.1 Die Lehrmeinung des jeweils zuständigen nationalen Fachverbandes für Klettern ist zu befolgen.
- 6.1.2 Zum Sichern dürfen keine Sicherungsachter, Tuber oder HMS (Halbmastwurf) verwendet werden.
- 6.1.3 Die Seile im Toprope-Klettern und Speed-Klettern werden mit einem gelegten Achter versehen.
- 6.1.4 Um einen schnellen und sicheren Ablauf der Wettbewerb zu garantieren, wird der Sportler mittels zwei gegenläufigen Schraubkarabinern im gelegten Achter an seinem Klettergurt fixiert.
- 6.1.5 Der Wettbewerbsleiter entscheidet, ob das Kletterseil zu einem bestimmten Zeitpunkt während des Wettbewerbs ersetzt werden soll.

### 6.2 Kontrolle vor dem Versuch

- 6.2.1 Vor jedem Versuch muss sich der Sichernde eindeutig mit dem Sportler auf die notwendigen Seilkommandos verständigen. Eine Unterstützung durch den zuständigen Trainer wird empfohlen.
- 6.2.2 Vor jedem Versuch in einer Route muss ein Partnercheck nach den Vorgaben des jeweils zuständigen nationalen Fachverbandes für Klettern durchgeführt werden.

### 6.3 Sichern

- 6.3.1 Das Kletterseil wird in allen Disziplinen (Toprope, Vorstieg (Lead), Speed und Einsteiger-Programm) von einem Sichernden vom Boden aus bedient.
- 6.3.2 Während jedes Versuchs eines Sportlers in einer Route muss der Sichernde höchst aufmerksam sein, um sicherzustellen, dass jederzeit ein angemessenes Maß an Schlappseil (Vorstieg) gegeben ist bzw. das Seil ausreichend eingeholt wurde (Toprope-Sicherung), so dass:
  - 6.3.2.1 der Sportler nicht auf irgendeine Weise durch ein zu straffes Seil oder zu lockeres Seil behindert wird.
  - 6.3.2.2 jeder Sturz auf eine sichere und dynamische Art gehalten wird.
  - 6.3.2.3 der Sportler sicher zum Boden abgelassen werden kann.
- 6.3.3 Um ein gefahrloses Herablassen des Sportlers zu ermöglichen, kann ein Pflückseil/Glücksseil an die Rückseite des Klettergurtes geknüpft werden (z.B. bei Menschen mit instabiler Körperspannung oder schweren Spastiken). Dies kann durch die zuständigen Trainer und durch Offizielle eingefordert werden.
- 6.3.4 In besonderen Ausnahmen darf der Trainer seinen Athleten selber sichern. Dies muss aber vorher mit der Wettbewerbsleitung abgesprochen werden. Athleten die zu ihrer geistigen Behinderung auch noch eine Einschränkung der Beine haben dürfen enger gesichert werden (leicht auf zug) und gegebenenfalls darf eine Begleitperson (ebenfalls gesichert) mitklettern um die Füße auf die richtigen Tritte zu stellen.



## 7 Offizielle

### 7.1 Übersicht

*Folgende Offizielle werden für die regelkonforme Durchführung von Special Olympics Wettbewerben im Klettern benötigt. Natürlich kann gerade bei kleinen Wettkämpfen ein Person mehrere Rollen übernehmen*

- Technical Delegate
- Wettbewerbsleiter / Jury Präsident
- Chef-Schiedsrichter
- Routen-Schiedsrichter
- Chef-Routenbauer
- Routenbauerteam
- Sichernde
- Medizinisches Personal – muss nicht zwingend vor Ort sein, die jeweiligen Rettungsleitstellen sollten aber über den Wettkampf informiert werden

*Abhängig von der Veranstaltungsgröße werden ggf. weitere Personen für die folgenden Aufgaben benötigt, falls diese nicht von den oben genannten Positionen übernommen werden können.*

- Helfenden-Koordination
- Leitung der EDV / Ergebnisdienst
- Leitung der Siegerehrung

### 7.2 Technical Delegate

- 7.2.1 Der Technical Delegate vertritt SOD als sportlicher Hauptberater für die Sportart und befasst sich während des Wettbewerbs mit allen Special Olympics relevanten Angelegenheiten.
- 7.2.2 Er trägt die Verantwortung dafür, sicherzustellen, dass das Special Olympics Regelwerk und dessen Modifikationen sowie die Bestimmungen der jeweiligen Fachverbände und etwaige aktuelle Bestimmungsänderungen durch das Organisationskomitee der Spiele korrekt ausgelegt, umgesetzt und durchgeführt werden.
- 7.2.3 Er kontrolliert, dass sich die Leistungen, die vom Veranstalter und vom Ausrichter bereitgestellt werden (wie z.B. die Registrierung der Sportler und anderer Personen, der Wertungs- und Ergebnisservice, der Ablauf der Siegerehrung, usw.), in Übereinstimmung mit dem Special Olympics Regelwerk und dem Regelwerk des Nationalen Fachverbandes für Klettern befinden.
- 7.2.4 Der Technical Delegate hat das Recht, an sämtlichen Treffen mit den Wettbewerbsveranstaltern teilzunehmen.
- 7.2.5 In Abwesenheit des Wettbewerbsleiters und vor seiner Ankunft an der Wettbewerbsstätte agiert der Technical Delegate bzgl. der Organisation des Wettbewerbs innerhalb des Wettbewerbsbereichs in dessen Namen.
- 7.2.6 Unter Ausnahmebedingungen kann der Technical Delegate im Einvernehmen mit dem Wettbewerbsleiter über Notfallmaßnahmen entscheiden (z.B. eine Anpassung des Wettbewerbsmodus).

- 7.2.7 Der Technical Delegate soll nach der Veranstaltung einen detaillierten Bericht über den Wettbewerb an Special Olympics Deutschland übermitteln.
- 7.2.8 Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des Technical Delegate hat der Wettbewerbsleiter die Aufgaben des Technical Delegate zu übernehmen.
- 7.3 Wettbewerbsleiter / Jury Präsident
  - 7.3.1 Der Wettbewerbsleiter besitzt die übergeordnete Autorität innerhalb des Wettbewerbsbereichs. Diese Autorität bezieht sich auch auf die Aktivitäten der Medienvertreter und aller anderen Personen, welche durch den Veranstalter aufgestellt wurden. Die übergeordnete Autorität des Wettbewerbsleiters umfasst alle Aspekte der Durchführung eines Wettbewerbs.
  - 7.3.2 Der Wettbewerbsleiter hat den Vorsitz bei sämtlichen Versammlungen der Offiziellen inne und leitet alle organisatorischen und technischen Treffen mit den Veranstaltern des Wettbewerbs, Trainern und Sportler (z.B. Headcoachmeeting).
  - 7.3.3 Obgleich der Wettbewerbsleiter normalerweise keine Schiedsrichterrolle innehat, kann er sich dazu entschließen jegliche Schiedsrichteraufgabe, die im Allgemeinen dem Chef-Schiedsrichter oder anderen Schiedsrichtern übertragen ist, durchzuführen, wenn er es für notwendig erachtet und die entsprechenden Qualifikationen vorweisen kann.
  - 7.3.4 Der Wettbewerbsleiter ist dafür verantwortlich, dass vor Beginn des Wettbewerbs alle eingesetzten Schiedsrichter und Sichernden ausreichend qualifiziert sind (s. 7.8), in der Anwendung des Special Olympics Regelwerks unterwiesen werden sowie im Umgang mit den Sportlern sensibilisiert werden.
  - 7.3.5 Der Wettbewerbsleiter ist in Zusammenarbeit mit den Veranstaltern und Ausrichtern für die Einhaltung der Mindestqualitätsanforderungen für alle Wettbewerbe verantwortlich. Dies umfasst die insbesondere die Sicherheitsvorkehrungen laut Special Olympics Regelwerk.
  - 7.3.6 Der Wettbewerbsleiter soll nach der Veranstaltung einen detaillierten Bericht über den Wettbewerb an Special Olympics Deutschland übermitteln.
  - 7.3.7 Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des Wettbewerbsleiters hat der Chef-Schiedsrichter die Aufgaben des Wettbewerbsleiters zu übernehmen. Im Falle mehrerer anwesender Chef-Schiedsrichter obliegt die entsprechende Nominierung dem Technical Delegate.
  - 7.3.8 Der Wettbewerbsleiter ist die übergeordnete Instanz für Angelegenheiten in Bezug auf die Entscheidungen der Schiedsrichter.
- 7.4 Chef-Schiedsrichter
  - 7.4.1 Der Chef-Schiedsrichter sollte bestenfalls ein vom jeweils zuständigen nationalen Fachverband für Klettern lizenzierter Schiedsrichter sein, der ernannt wird, um dem Wettbewerbsleiter in sämtlichen Aspekten zu assistieren, die beim Schiedsrichten eines Wettbewerbs relevant sind.
  - 7.4.2 Der Chef-Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dass die Veröffentlichungen der Start- und Ergebnislisten, Informationen zu laufenden Einspruchsverfahren und alle wichtigen Änderungen im Wettbewerbsablauf bekannt gegeben werden.

- 7.4.3 Wenn der Wettbewerbsleiter an der ursprünglichen Entscheidung beteiligt war, die zu einem Einspruch geführt hat, kann der Chef-Schiedsrichter, zusammen mit dem Technical Delegate und dem gewählten Headcoach, Mitglied der Einspruchsjury werden.
- 7.4.4 Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des Chef-Schiedsrichters kann der Technical Delegate in Abstimmung mit dem Wettbewerbsleiter eine geeignete Person für die Rolle des Chef-Schiedsrichters nominieren.
- 7.5 Routen-Schiedsrichter
  - 7.5.1 Routen-Schiedsrichter müssen vollständig über die technischen Regeln und Richtlinien, die für Special Olympics genehmigte Wettbewerbe gelten, informiert sein, arbeiten unter der Führung des Chef-Schiedsrichters und werden von diesem mit ihren Pflichten vertraut gemacht.
  - 7.5.2 Die Routen-Schiedsrichter sind dafür verantwortlich festzustellen, bis zu welchem Griff die Sportler an ihrer jeweiligen Route gelangen, ob Regelwidrigkeiten auftreten und sie stoppen gleichzeitig die Zeit der Versuche.
  - 7.5.3 Die Routen-Schiedsrichter werden für die Dauer der Wettbewerbe einer Route zugeteilt.
- 7.6 Chef-Routenbauer
  - 7.6.1 Der Chef-Routenbauer koordiniert und berät bereits in der Vorbereitungsphase des Wettbewerbs alle vom Veranstalter bestimmten Mitglieder des Routenbauerteams in allen Belangen des Routenbaus und der Routenwartung einschließlich der Planung aller Routen. Er ist zuständig für die Montage der Griffe, Sicherungspunkte und anderer Ausrüstung in Übereinstimmung mit dem Reglement des Fachverbandes, für die Reparatur und Reinigung der Routen, für das Design sowie die Installation und Wartung von Aufwärmvorrichtungen (z.B. Boulder-Bereich).
  - 7.6.2 Der Chefroutenbauer ist verantwortlich für die Prüfung der technischen Standards und der Sicherheit der Routen, berät den Wettbewerbsleiter bei allen technischen Fragen, die im Wettbewerbsbereich anfallen, unterstützt beim Erstellen der Routenskizzen und berät die Schiedsrichter bei ihrer Positionierung (und ggf. der Positionierung der Videokameras).
  - 7.6.3 Im Falle der ungeplanten Abwesenheit/Krankheit des Chef-Routenbauers hat eine andere Person des Routenbauerteams die Aufgaben des Chef-Routenbauers zu übernehmen. Im Falle mehrerer anwesender Personen des Routenbauerteams obliegt die entsprechende Nominierung dem Technical Delegate in Absprache mit dem Chef-Routenbauer.
- 7.7 Routenbauerteam
  - 7.7.1 Die Routenbauer unterstützen den Chef-Routenbauer in dessen Aufgabenbereichen. Die Personenanzahl des Routenbauerteams hängt von der Veranstaltungsgröße ab.
- 7.8 Sichernde
  - 7.8.1 Je Route wird ein Sichernder benötigt. Die Sichernden werden vor dem Beginn des Wettbewerbs vom Wettbewerbsleiter einer Route zugeteilt. Die Zuteilung gilt bis zum Wettbewerbsende. Es sollten zusätzliche Sichernde eingeplant werden, um allen Beteiligten Pausen zu ermöglichen und diese ggf. ersetzen zu können.

- 7.8.2 Die fachsportliche Mindestqualifikation für Sichernde ist durch den Veranstalter festzulegen unter Berücksichtigung der Vorgaben des zuständigen Nationalen Fachverbandes für Klettern. Unabhängig von der Qualifikation muss vor Ort eine Schulung durch die Wettbewerbsleitung erfolgen, um die Sichernden vorzubereiten und zu prüfen.
- 7.8.3 Sichernde und Sportler müssen sich vor jedem Versuch (ggf. mithilfe des anwesenden Trainers) auf eindeutige Seilkommandos verständigen. Diese Seilkommandos können verbal („Zu“ und „Ab“) oder auch nonverbal sein.
- 7.8.4 Für den Fall, dass nicht an jeder Route ein Routen-Schiedsrichter zur Verfügung steht, sind die Sichernden an ihrer jeweiligen Wettbewerbsroute für die Zeitnahme und Wertung verantwortlich. Da dies Sicherheitstechnisch nicht so einfach ist empfehlen wir die Zeitmessung per Videoanalyse
- 7.9 Medizinisches Personal
  - 7.9.1 Die Verantwortung über die Organisation des medizinischen Personals obliegt den Veranstaltern des Wettbewerbs in Zusammenarbeit mit den Ausrichtern.
  - 7.9.2 Der Wettbewerbsleiter hat vor Ort zu prüfen, dass ausreichend qualifiziertes medizinisches Personal anwesend ist, welches im Falle eines Unfalls oder der Verletzung eines Sportlers oder eines Offiziellen zur Verfügung steht.
  - 7.9.3 Das medizinische Personal muss vom Zeitpunkt der Öffnung der Routen oder der Aufwärmwand bis zum Ende des Versuchs des letzten Sportlers im Wettbewerb anwesend sein.

## **8 Toprope**

Voraussetzungen zur Teilnahme

Um an Wettbewerben im Toprope-Klettern teilzunehmen, sollten die folgenden Voraussetzungen vom Sportler erfüllt sein:

- Der Sportler steigt im Training regelmäßig Toprope-Routen.
- Der Athlet nimmt regelmäßig am Klettertraining teil.

Der jeweilige Trainer ist in der Verantwortung, seine Athleten einzuschätzen ob sie für die Teilnahme an einem Wettbewerb ausreichend vorbereitet sind.

- 8.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit
- 8.1.1 Die Sportler werden mit der Toprope-Sicherung gesichert. Das Seil bleibt oben in der Umlenkung eingehängt und der Sichernde nimmt laufend Seil ein, während der Sportler klettert.
- 8.1.2 Die Wettbewerbe in der Disziplin Toprope beginnen ab Routen der Schwierigkeitsstufe 3 (UIAA) oder leichter.
- 8.2 **Kletterablauf**
- 8.2.1 Die Kletterzeit für jede Route beträgt maximal fünf (5) Minuten.
- 8.2.2 Der Versuch eines Sportlers gilt als gestartet, wenn er mit seinem gesamten Körper den Boden verlassen hat. In diesem Moment ist die Messung der Kletterzeit zu starten. Es obliegt dem Routen-Schiedsrichter, zwischen dem Start des Sportlers und einer dem Start vorausgehenden Positionsänderung des Sportlers zu unterscheiden.
- 8.2.3 Während seines Versuchs ist es dem Wettkämpfer bzw. der Wettkämpferin nicht erlaubt, Griffe zu reinigen.
- 8.2.4 Vorhandene Strukturen der Kletterwand dürfen vom Sportler genutzt werden.
- 8.2.5 Der Versuch eines Sportlers gilt als beendet, wenn:**
- 8.2.5.1 er den letzten Griff der Route mit beiden Händen kontrolliert greift. (Top)
- 8.2.5.2 er gestürzt ist.
- 8.2.5.3 der Versuch durch den Chef-Schiedsrichter, den Routen-Schiedsrichter oder den Wettbewerbsleiter abgebrochen wurde.
- 8.2.6 Der Versuch des Sportlers muss abgebrochen werden (s. 8.2.6.3), wenn:
- 8.2.6.1 Grund zur Annahme besteht, dass das Weiterklettern gefährlich wäre.
- 8.2.6.2 die festgelegte Kletterzeit überschritten wurde.
- 8.2.6.3 der Sportler nach seinem Start in der Route auf den Boden zurückgekehrt ist.
- 8.2.7 Der Versuch des Sportlers kann abgebrochen werden, (s. 8.2.6.3), wenn:
- 8.2.7.1 Sich der Sportler nicht mehr in einer legitimen Position befindet.
- 8.2.7.2 ein Technischer Vorfall aufgetreten ist. (z. B. Griff dreht sich)
- 8.3 Wertung
- 8.3.1 Als Wertung für jede Route erfolgt durch den Routen-Schiedsrichter, der für jeden Sportler an seiner Route die Kletterzeit, abgerundet auf die nächstniedrige Sekunde sowie die Anzahl der Griffe erfasst. Bei der Anzahl der Griffe zählt der letzte Griff, den der Sportler kontrolliert gegriffen oder genutzt hat, bevor der Versuch beendet wurde.
- 8.3.1.1 Wenn der Sportler während des Versuches nicht jederzeit in einer legitimen Position verblieben ist, wird der letzte Griff gewertet, den der Sportler kontrolliert oder genutzt hat, solange er in einer legitimen Position war.
- 8.3.2 Es werden nur mit den Händen genutzte Griffe für Wertungszwecke berücksichtigt.
- 8.4 **Wettbewerbsablauf und Startreihenfolge**

Vorbewerb

- 8.4.1 Mit der Anmeldung zum Wettbewerb geben die Sportler bzw. die jeweiligen Trainer an, welcher Schwierigkeitsgrad im Training regelmäßig sicher geklettert wird. Die Sportler starten einen Schwierigkeitsgrad darunter in den Wettbewerb.
  - 8.4.2 Der Sportler startet mit seiner leichtesten Route in den Wettbewerb. Wenn diese erfolgreich absolviert wurde, startet er nach einer ausreichenden Pause mit der nächsten Route. Wenn eine Route getoppt wurde, muss der Sportler die Route im nächsten Schwierigkeitsgrad klettern. In der Klassifizierung sollte der Athlet maximal 4 Routen klettern.
  - 8.4.3 Im Vorbewerb hat der Sportler je Route 5 Minuten Kletterzeit, in der er unbegrenzt viele Versuche machen kann. Der Beste Versuch wird gewertet.
  - 8.4.4 Zwischen zwei Routen muss den Sportlern eine Mindestpausenzeit von 15 Minuten gewährt werden. Die Sportler dürfen nicht direkt von einer Route zur nächsten Route geschickt werden, ohne dies mit den zuständigen Trainern zu besprechen.
- 8.5 Klassifizierung und Finalrunde
- 8.5.1 Um möglichst homogene Leistungsgruppen für die Finalrunde zu bilden, sollte beachtet werden, dass sich die jeweils schwierigste Route die vom am schlechtesten platzierten und vom am besten platzierten Sportler in der Klassifizierungsrunde erfolgreich absolviert wurden, maximal um einen ganzen Schwierigkeitsgrad (UIAA) unterscheiden (z.B. 3 bis 4, 4 bis 5; nicht aber 3 bis 5).

## Finale

8.5.3 Es gibt 2 Varianten für die Durchführung des Finalbewerbes:

- 8.5.2 Variante 1: Der Athlet startet im Finale mit der zuletzt in der Klassifizierung getoppten Route. Im Finale klettert der Athlet ein bis maximal drei Routen. Dabei werden die Routen vom Vorbewerb genutzt.

Oder

Variante 2: Es gibt separate Finalrouten, die vor dem Finalbewerb nicht geklettert werden dürfen. Diese Finalrouten werden so geschraubt, dass sie nach oben hin schwieriger werden und die Route verschiedene Schwierigkeitsgrade abdecken kann. Im Finalbewerb klettert der Sportler nur eine Route. Die Finalroute wird im Onsight Modus geklettert. Das bedeutet das die Informationen über die Route nur durch die fünfminütige Besichtigungszeit erworben werden darf.

- 8.5.4 Nach der Bildung der Leistungsgruppen für die Finalrunde startet die Gruppe an der Route in den Wettbewerb, die von dem am schlechtesten platzierten Sportler in der Klassifizierungsrunde erfolgreich absolviert wurde, sofern es keine separaten Finalouten gibt. Es können für die einzelnen Gruppen auch wieder Zeitfenster vorgegeben werden in den die Finalrouten geklettert werden.
- 8.5.5 Je Finalroute gibt es für jeden Sportler nur einen Versuch.
- 8.5.6 Wenn im Finale mehrere Sportler die Route in ihrer Gruppe Toppen, wird die Laufzeit zur Platzierung herangezogen. Schnellere Zeit gewinnt.
- 8.5.7 Wenn im Finale mehrere Sportler den selben Griff in ihrer Route erreichen, werden die Ergebnisse des Vorbewerbes zur Platzierung herangezogen. Dabei wird die Route mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad, in der alle betroffenen Sportler geklettert sind, berücksichtigt.



## **9 Vorstieg (Lead)**

Voraussetzung für die Teilnahme an Wettbewerben im Leadwettbewerb sind:

Regelmäßiges Training im Vorstieg

Regelmäßiges Sturztraining

Epileptiker dürfen nicht am Leadwettbewerb teilnehmen

- 9.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit
  - 9.1.1 Die Wettbewerbe in der Disziplin Vorstieg (Lead) beginnen ab Routen der Schwierigkeitsstufe 3 (UIAA).
  - 9.1.2 Es ist darauf zu achten, dass die ersten drei Expresskarabiner schon von den Offiziellen oder Helfenden eingehängt werden, damit im Falle eines Sturzes ein Bodenkontakt vermieden wird.
- 9.2 Kletterablauf
  - 9.2.1 Die Kletterzeit für jede Route beträgt maximal fünf (5) Minuten.  
Außer im Fall, dass in Folge eines Einspruchs oder eines Technischen Vorfalls zusätzliche Versuche erlaubt sind, kann jeder Sportler in jeder Route einen (1) Versuch machen.
  - 9.2.2 Der Versuch eines Sportlers gilt als gestartet, wenn er mit seinem gesamten Körper den Boden verlassen hat. In diesem Moment ist die Messung der Kletterzeit zu starten. Es obliegt dem Routen-Schiedsrichter, zwischen dem Start des Sportlers und einer dem Start vorausgehenden Positionsänderung des Sportlers zu unterscheiden.
  - 9.2.3 Während seines Versuchs ist es dem Sportler nicht erlaubt, Griffe zu reinigen.
  - 9.2.4 Der Sportler muss die Sicherungspunkte nacheinander in der richtigen Reihenfolge einhängen, wobei der zuletzt eingehängte Sicherungspunkt jederzeit ausgehängt und wiedereingehängt werden darf.
  - 9.2.5 Der Sportler muss einen „Z-Clip“ korrigieren, wozu er, vorausgesetzt, dass nach der Korrektur alle Sicherungspunkte eingehängt sind, alle betroffenen Karabiner aus- und wieder einhängen kann.
  - 9.2.6 Vorhandene Strukturen der Kletterwand dürfen vom Sportler jederzeit genutzt werden.
  - 9.2.7 Der Versuch eines Sportlers gilt als beendet, wenn:
    - 9.2.7.1 er den letzten Sicherungspunkt der Route eingehängt hat.
    - 9.2.7.2 er gestürzt ist.
    - 9.2.7.3 der Versuch durch den Chef-Schiedsrichter, den Routen-Schiedsrichter oder den Wettbewerbsleiter abgebrochen wurde.
  - 9.2.8 Der Versuch des Sportlers muss abgebrochen werden, wenn:
    - 9.2.8.1 Grund zur Annahme besteht, dass das Weiterklettern gefährlich wäre.
    - 9.2.8.2 die festgelegte Kletterzeit überschritten wurde.
    - 9.2.8.3 der Sportler nach seinem Start in der Route auf den Boden zurückgekehrt ist.
    - 9.2.8.4 Exen als Griffoption oder Bohrlaschen als Tritt verwendet werden.
  - 9.2.9 Der Versuch des Sportlers kann abgebrochen werden, wenn:
    - 9.2.9.1 Sich der Sportler nicht mehr in einer legitimen Position befindet.
    - 9.2.9.2 ein Technischer Vorfall aufgetreten ist.
- 9.3 Wertung
  - 9.3.1 Die Wertung für jede Route erfolgt durch den Routen-Schiedsrichter, der für jeden Sportler an seiner Route die Kletterzeit, abgerundet auf die nächstniedrige Sekunde sowie die erreichte Wertung wie folgt erfasst:

- 9.3.1.1 Wenn der Sportler während des Versuches jederzeit in einer legitimen Position verblieben ist:
  - 9.3.1.1.1 Als „TOP“, wenn der Sportler den letzten Sicherungspunkt der Route innerhalb der vorgesehenen Kletterzeit eingehängt hat
  - 9.3.1.1.2 Die entsprechend der Wertung des letzten Griffs, den der Sportler kontrolliert oder genutzt hat, bevor der Versuch beendet wurde.
- 9.3.1.2 Wenn der Sportler während des Versuches nicht jederzeit in einer legitimen Position verblieben ist, wird der letzte Griff gewertet, den der Sportler kontrolliert oder genutzt hat, solange er in einer legitimen Position war.
- 9.3.2 Es werden nur mit den Händen genutzte Griffe für Wertungszwecke berücksichtigt, wobei die Wertung für das Nutzen eines Griffs (gekennzeichnet durch den Zusatz „+“) besser ist als die Wertung für das Kontrollieren desselben Griffs.
- 9.4 Wettbewerbsablauf und Startreihenfolge
  - 9.4.1 In der Klassifizierungsrunde wird die Startreihenfolge mittels Auslosung ermittelt. Oder es werden seitens der Ausrichter Zeitfenster vorgegeben in denen der Wettkampf absolviert werden muss.
  - 9.4.2 Mit der Anmeldung zum Wettbewerb geben die Sportler bzw. die jeweiligen Trainer an, welcher Schwierigkeitsgrad im Training regelmäßig sicher geklettert wird. Die Sportler starten einen Schwierigkeitsgrad darunter in den Wettbewerb
  - 9.4.3 Klassifizierung
  - 9.4.4 Der Sportler startet mit seiner leichtesten Route in den Wettbewerb. Wenn diese erfolgreich absolviert wurde, startet er nach einer ausreichenden Pause mit der nächsten Route. Wenn eine Route getoppt wurde, muss der Sportler die Route im nächsten Schwierigkeitsgrad klettern. In der Klassifizierung sollte der Athlet maximal 4 Routen klettern.
  - 9.4.5 Im Vorbewerb hat der Sportler je Route 5 Minuten Kletterzeit, in der er unbegrenzt viele Versuche machen kann. Der Beste Versuch wird gewertet.
  - 9.4.6 Zwischen zwei Routen muss den Sportler eine Mindestpausenzzeit von 15 Minuten gewährt werden. Die Sportler dürfen nicht direkt von einer Route zur nächsten Route geschickt werden, ohne dies mit den zuständigen Trainern zu besprechen.
  - 9.4.7 Außer im Fall, dass in Folge eines Einspruchs oder eines Technisches Vorfalls zusätzliche Versuche erlaubt sind, kann jeder Sportler in jeder Route einen (1) Versuch pro Runde (Klassifizierung und Finale) machen.
- 9.5.6 Finalrunde
  - Es gibt 2 Varianten für die Durchführung des Finalbewerbes:

9.4.1 Der Athlet startet im Finale mit der zuletzt in der Klassifizierung getoppten Route. Im Finale klettert der Athlet ein bis maximal drei Routen. Dabei werden die Routen vom Vorbewerb genutzt

Oder

Variante 2: Es gibt separate Finalrouten, die vor dem Finalbewerb nicht geklettert werden dürfen. Diese Finalrouten werden so geschraubt, dass sie nach oben hin schwieriger werden und die Route verschiedene Schwierigkeitsgrade abdecken kann. Im Finalbewerb klettert der Sportler nur eine Route. Die Finalroute wird im Onsight Modus geklettert. Das bedeutet, dass die Informationen über die Route nur durch die fünfminütige Besichtigungszeit erworben werden darf.

9.5.7 Um möglichst homogene Leistungsgruppen für die Finalrunde zu bilden, sollte beachtet werden, dass sich die jeweils schwierigste Route die vom am schlechtesten platzierten und vom am besten platzierten Sportler in der Klassifizierungsrunde erfolgreich absolviert wurden, maximal um einen ganzen Schwierigkeitsgrad (UIAA) unterscheiden (z.B. 3 bis 4, 4 bis 5; nicht aber 3 bis 5).

9.5.8 In der Finalrunde bedingt sich die Startreihenfolge durch die erreichte Punktzahl der Klassifizierungsrunde. Der am schlechtesten platzierte Sportler einer jeden Gruppe startet zuerst und der bestplatzierte Sportler startet zuletzt. Bei gleich platzierten Sportlern entscheidet das Los. Auch hier können wieder Zeitfenster für die Athleten vorgegeben werden

9.4.1 Je Finalroute gibt es für jeden Sportler nur einen Versuch.

9.4.2 Wenn im Finale mehrere Sportler die Route in ihrer Gruppe Toppen, wird die Laufzeit zur Platzierung herangezogen. Schnellere Zeit gewinnt.

9.4.3 Wenn im Finale mehrere Sportler den selben Griff in ihrer Route erreichen, werden die Ergebnisse des Vorbewerbes zur Platzierung herangezogen. Dabei wird die Route mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad, in der alle betroffenen Sportler geklettert sind, berücksichtigt.

## **10 Speed**

### 10.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit

10.1.1 Wettbewerbe in der Disziplin Speed können, sofern vorhanden, unter Nutzung eines automatischen Zeitmesssystems sowie einer Sicherung durch ein vom Nationalen Fachverband zugelassenes Autobelayer-System durchgeführt werden. Eine Durchführung der Wettbewerbe mit Toprope-Sicherung sowie Handzeitnahme ist ebenfalls zulässig.

10.1.1.1 Sofern möglich, sollte Athleten die Wahlmöglichkeit zwischen beiden Sicherungssystemen gegeben werden.

10.1.2 Special Olympics Wettbewerbe in der Disziplin Speed sind an Routen der Schwierigkeitsgrade 3-5 (UIAA) möglich. Welche Routen geschraubt werden, ist von der Nachfrage der Sportler abhängig. Der gewünschte Schwierigkeitsgrad ist mit der Anmeldung zur Veranstaltung anzugeben.

10.1.3 Es können auch mehrere unterschiedliche Speed Routen mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Kletterhöhen zur Verfügung gestellt werden. Die Einteilung in die Einzelnen Speed Routen erfolgt über die Ergebnisse des Skill Bewerbes oder durch die eigene Einschätzung der Sportler gemeinsam mit dem Trainer.

10.1.4 Um das Risiko von blutenden Verletzungen zu reduzieren ist es den Sportlern erlaubt Ellenbogen- und/oder oder Knieschoner zu tragen.

### 10.2 Startablauf

10.2.1 Nach der Sicherung am Boden hat der Sportler 30 Sekunden Zeit, sich auf den Start vorzubereiten. Die ersten Griffe der Route dürfen berührt werden, sofern zu jederzeit ein Bodenkontakt bestehen bleibt.

10.2.2 Auf das Kommando „Auf die Plätze“ nimmt der Sportler seine Startposition ein. In der Startposition dürfen lediglich die ersten zwei Griffe der Route berührt werden und es muss mit mindestens einem Fuß Bodenkontakt herrschen.

10.2.3 Sobald sich der Sportler bewegungslos in seiner Startposition befindet, ruft der Starter (ggf. Routen-Schiedsrichter) „Fertig“, löst kurz darauf das Startsignal aus und beginnt zeitgleich mit dem Startsignal die Zeitmessung.

10.2.4 Alle Versuche sind mit einem deutlich hörbaren Signal „Pfiff“ mit einer Pfeife zu starten, das vom Routen-Schiedsrichter oder einem anderen Offiziellen ausgeführt wird, der für den Sportler nicht sichtbar ist. Im Fall von hörgeschädigten Sportlern, ist eine Berührung am Rücken als Startsignal möglich.

10.2.5 Wenn aus irgendeinem Grund nach dem Befehl „Auf die Plätze“, aber vor dem Ruf „Fertig“ der Starter daran zweifelt, dass der Versuch begonnen werden kann oder ein Sportler eine Hand hebt, um anzuzeigen, dass er nicht startbereit ist, muss der Schiedsrichter den Sportler anweisen, in die Vorbereitungsposition zurückzukehren.

10.2.6 Wenn der Sportler seinen Versuch eindeutig zwischen dem Ruf „Fertig“ und dem Ertönen des Startsignals beginnt, gilt dies als Fehlstart, was durch den Starter mit dem Kommando „Stopp!“ signalisiert wird.

### 10.3 Kletterablauf

- 10.3.1 Während seines Versuchs ist es dem Sportler nicht erlaubt, Griffe zu reinigen.
- 10.3.2 Vorhandene Strukturen der Kletterwand dürfen vom Sportler jederzeit genutzt werden.
- 10.3.3 Der Versuch eines Sportlers gilt als beendet, wenn:
  - 10.3.3.1 er das Top Pad (Buzzer; Glocke) der Route anschlägt.
  - 10.3.3.2 er gestürzt ist.
  - 10.3.3.3 der Versuch durch den Chef-Schiedsrichter, den Routen-Schiedsrichter oder den Wettbewerbsleiter abgebrochen wurde.
- 10.3.4 Der Versuch des Sportlers muss abgebrochen werden, wenn:
  - 10.3.4.1 Grund zur Annahme besteht, dass das Weiterklettern gefährlich wäre.
  - 10.3.4.2 die festgelegte Kletterzeit von 5 Minuten überschritten wurde.
  - 10.3.4.3 der Sportler nach seinem Start in der Route auf den Boden zurückgekehrt ist.
  - 10.3.4.4 Exen als Griffoption oder Bohrflaschen als Tritt verwendet werden (Beides sollte sofern möglich von den Routenbauern entfernt werden).
- 10.3.5 Der Versuch des Sportlers kann abgebrochen werden, wenn:
  - 10.3.5.1 sich der Sportler nicht mehr in einer legitimen Position befindet.
  - 10.3.5.2 ein Technischer Vorfall aufgetreten ist.
- 10.4 **Zeitnahme und Wertung**
  - 10.4.1 Die Zeit wird gestoppt und als gültig gewertet, sobald der Sportler das Top-Pad/Buzzer/Glocke der Route anschlägt.
  - 10.4.2 Wird das Ende der Route innerhalb des Zeitlimits von 5 Minuten nicht erreicht, erfolgt keine gültige Wertung.
  - 10.4.3 Die Zeit wird vorzeitig gestoppt und als ungültig gewertet, wenn der Sportler stürzt oder der Versuch abgebrochen wurde.
- 10.5 Wettbewerbsablauf und Startreihenfolge
  - 10.5.1 Die Startreihenfolge wird in einer offiziellen Startliste veröffentlicht, die spätestens 60 Minuten vor Wettbewerbsbeginn (Klassifizierung) ausgehängt werden sollte.
  - 10.5.2 In der Klassifizierungsrunde wird die Startreihenfolge mittels Auslosung ermittelt.
  - 10.5.3 In der Finalrunde bedingt sich die Startreihenfolge durch die erreichte Punktzahl bzw. Zeit der Klassifizierungsrunde. Der am schlechtesten platzierte Sportler einer jeden Gruppe startet zuerst und der bestplatzierte Sportler startet zuletzt. Bei gleich platzierten Sportlern entscheidet das Los. Nachdem alle Sportler der Gruppe ihren ersten Versuch absolviert haben, startet der Sportler mit der schlechtesten Zeit aus dem ersten Versuch mit seinem zweiten Versuch.
  - 10.5.4 Zwischen allen Versuchen muss den Sportlern mindestens 15 Minuten Erholungszeit gewährt werden, sofern erwünscht. Die Sportler können jederzeit auf die Erholungszeit verzichten.
- 10.6 **Klassifizierung und Finalrunde**

- 10.6.1 Außer im Fall, dass in Folge eines Einspruchs oder eines Technisches Vorfalls zusätzliche Versuche erlaubt sind, kann jeder Sportler in der Klassifizierungsrunde und in der Finalrunde jeweils nur 1 Versuch durchführen. Wenn bei der Klassifizierung kein gültiger Versuch absolviert wird, darf der Sportler einen zweiten Versuch durchführen.
- 10.6.2 Beim Speedwettbewerb darf der Sportler vor dem Start des Bewerbes die Route klettern. Zwischen Vorbewerb und Finalbewerb ist das klettern an der Route nicht erlaubt.

## **11 Einsteigerbewerb/ Skill Bewerb**

Das Einsteiger-Programm richtet sich an Menschen deren körperliche oder kognitive Einschränkungen keine Teilnahme an den anderen Disziplinen erlauben sowie ungeübte Teilnehmer:innen.

Der Kletter-Skill-Bewerb wird im Stationen Betrieb durchgeführt, bei denen die grundlegenden Fähigkeiten, die beim Klettern relevant sind, trainiert werden.

Im Skill-Bewerb werden keine Platzierungen vergeben. Wenn man ausschließlich am Skill-Bewerb teilnimmt, werden die Teilnehmer:innen mit einer Teilnahme Medaille geehrt.

Alle Sportler:innen die an einem Kletterbewerb – Top-Rope, Lead und Speed – teilnehmen, müssen verpflichtend am Skill-Bewerb teilnehmen, wenn dieser beim Bewerb angeboten wird.

### **11.1 Voraussetzung zur Teilnahme**

11.1.1 Die Teilnehmer sollten sich ihren Klettergurt selbstständig anziehen können. Hilfestellungen durch Trainer, Helfende oder Offizielle sind erlaubt.

11.1.2 Die Teilnehmer trauen sich, sich ins Seil zu setzen oder die zurückgelegte Strecke wieder abzuklettern.

### **11.2 Übungen und Ablauf Skillbewerb**

Der Skill-Bewerb wird im Stationenbetrieb durchgeführt und besteht aus vier Startaufgaben, einem Mittelteil, vier Übungen an der Boulderwand und einer Abschlussaufgabe an der Boulderwand. Die Aufgaben müssen in dieser Reihenfolge durchgeführt werden.

#### **11.2.1 4 Startaufgaben**

Die Reihenfolge der folgenden vier Aufgaben ist nicht festgelegt.

##### **11.2.1.1 Karabiner umhängen links auf Zeit:**

2 Karabiner von der linken Band-Schlinge zur anderen mit der linken Hand umhängen.

Dabei ist der Schraub-Verschluss von einem Karabiner zur Wand gedreht. Der andere Karabiner ist „gegengleich“ zugeschraubt.

Zeitlimit maximal 2 Minuten für die Übung.

##### **11.2.1.2 Karabiner umhängen rechts auf Zeit:**

2 Karabiner von der rechten Band-Schlinge zur anderen mit der rechten Hand umhängen.

Dabei ist der Schraub-Verschluss von einem Karabiner zur Wand gedreht.

Der andere Karabiner ist „gegengleich“ zugeschraubt.

Zeitlimit maximal 2 Minuten für die Übung.





*Abbildung 1: Skill Bewerb - Karabiner umhängen*

#### 11.2.1.3 Einbeinstand links auf Zeit:

Einbeinstand auf Markierung mit eine Abmessung von 30x40cm.

Mit dem linken Bein auf einem markierten Feld stehen.

Nach 30 Sekunden die Nasenspitze mit einer Fingerspitze abwechselnd Berühren.

Nach 1 Minute die Augen schließen. (Die Nasenspitze muss ab diesem Zeitpunkt nicht mehr berührt werden)

Nach 1,5 Minuten Endet die Übung.

#### 11.2.1.4 Einbeinstand rechts auf Zeit:

Einbeinstand auf Markierung mit eine Abmessung von 30x40cm.

Mit dem rechten Bein auf einem markierten Feld stehen.

Nach 30 Sekunden die Nasenspitze mit einer Fingerspitze abwechselnd Berühren.

Nach 1 Minute die Augen schließen. (Die Nasenspitze muss ab diesem Zeitpunkt nicht mehr berührt werden)

Nach 1,5 Minuten Endet die Übung.



*Abbildung 2: Skill Bewerb: Einbeinstand (40x30cm)*

### 11.2.2 4 Aufgaben an der Boulderwand

Die Reihenfolge der folgenden vier Aufgaben ist nicht festgelegt.

#### 11.2.2.1 Obergriff halten auf Zeit:

Es gibt 5 Tritt-Paare zum Umsteigen.

Die durch farbliche Kennzeichnung und Nummern von 1 bis 5 markiert sind.

Man Startet mit dem Tritt mit der Nummer 1 (leichtester Tritt).

Alle 15 Sekunden muss es einen Tritt-Wechsel geben.

Nach 15 Sekunden muss man mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen.

Danach hat man 5 Sekunden Zeit zum Wechsel des Trittes.

Dabei werden die Tritt-Flächen werden immer kleiner und dadurch schwieriger.

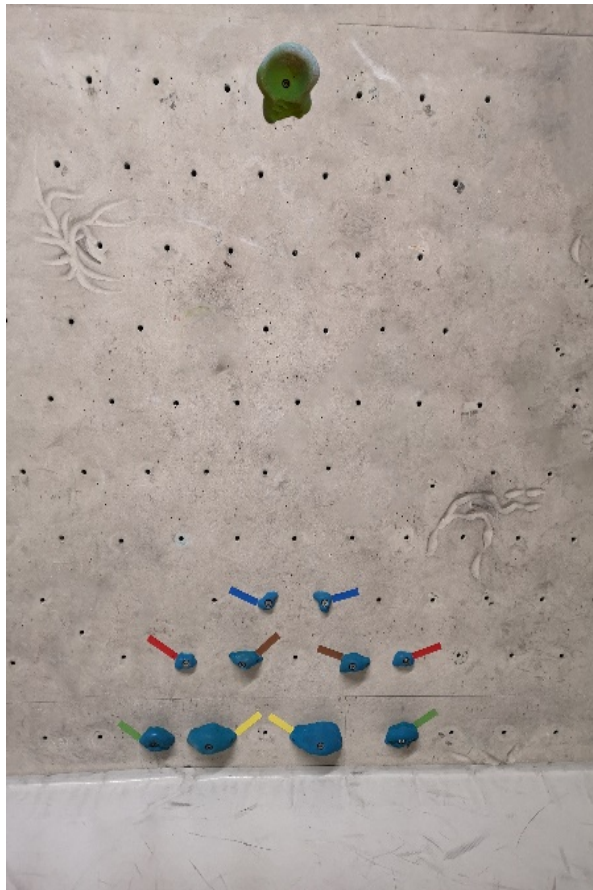


Abbildung 3: Skill Bewerb - Obergriff

#### 11.2.2.2 Untergriff halten auf Zeit:

Es gibt 5 Tritt-Paare zum Umsteigen.

Die durch farbliche Kennzeichnung und Nummern von 1 bis 5 markiert sind.

Man Startet mit dem Tritt mit der Nummer 1 (leichtester Tritt).

Alle 15 Sekunden muss es einen Tritt-Wechsel geben.

Nach 15 Sekunden muss man mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen.

Danach hat man 5 Sekunden Zeit zum Wechsel des Trittes.

Dabei werden die Tritt-Flächen werden immer kleiner und dadurch schwieriger.



Abbildung 4: Skill Bewerb - Untergriff

#### 11.2.2.4 Klemmgriff halten auf Zeit:

Es gibt 5 Tritt-Paare zum Umsteigen.

Die durch farbliche Kennzeichnung und Nummern von 1 bis 5 markiert sind.

Man Startet mit dem Tritt mit der Nummer 1 (leichtester Tritt).

Alle 15 Sekunden muss es einen Tritt-Wechsel geben.

Nach 15 Sekunden muss man mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen.

Danach hat man 5 Sekunden Zeit zum Wechsel des Trittes.

Dabei werden die Tritt-Flächen werden immer kleiner und dadurch schwieriger.



Abbildung 5: Skill Bewerb - Klemmgriff

#### 11.2.2.6 Aufleger halten auf Zeit:

Es gibt 5 Tritt-Paare zum Umsteigen.

Die durch farbliche Kennzeichnung und Nummern von 1 bis 5 markiert sind.

Man Startet mit dem Tritt mit der Nummer 1 (leichtester Tritt).

Alle 15 Sekunden muss es einen Tritt-Wechsel geben.

Nach 15 Sekunden muss man mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen.

Danach hat man 5 Sekunden Zeit zum Wechsel des Trittes.

Dabei werden die Tritt-Flächen werden immer kleiner und dadurch schwieriger.

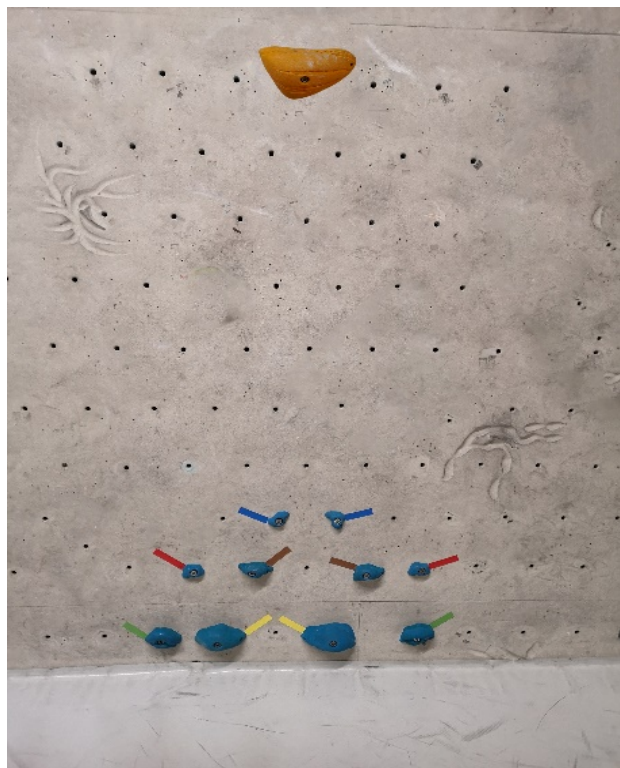


Abbildung 6: Skill Bewerb - Aufleger

#### **11.2.4 Partner Check mit Ablassübung**

- b. Selbstständiges anlegen des Klettergurtes
- c. Selbstständiges einhängen in das Kletterseil (Karabiner)
- d. Durchführung eines Partnerchecks
- e. (Wenn möglich, Selbstständiges einbinden mit dem Achterknoten - optional)
- f. An der Kletterwand 1,5m (Fußhöhe) Hochklettern und kontrolliert in das Seil setzen.

## 11.2.6 Abschlussaufgabe an der Boulderwand

### 11.2.6.1 Boulder Querung (Griffe werden von Zone zu Zone immer schwieriger)

Der Sportler versucht an einer Boulderwand, die voll mit Griffen ist, markierte Griffe in der Reihenfolge 1 bis 8 erreichen und mit beiden Händen kontrolliert zu greifen. Um zu den Zielgriffen zu gelangen, dürfen alle Griffe und Tritte an der Wand verwendet werden.

Zone A - Einsteiger Niveau

1) Start Henkel & großer Fußtritt (Im Startbereich ca. 1m links/rechts zusätzliche Tritte anbringen)

2) Henkel

3) Untergriff

4) Henkel als Seitgriff

Zone B - Eventuell Anpassungen - Mittleres Niveau

5) Henkel als Seitgriff

6) Klemmgriff oder Untergriff

Zone C - Fortgeschrittenes Niveau

7) Klemmgriff

8) Bei der Abschlussaufgabe wird die Anzahl der Erreichten Zielgriffe gezählt.

11.2.6.2 Sobald nach einem kontrollierten Start der Boden berührt wird, gilt der Versuch als beendet.

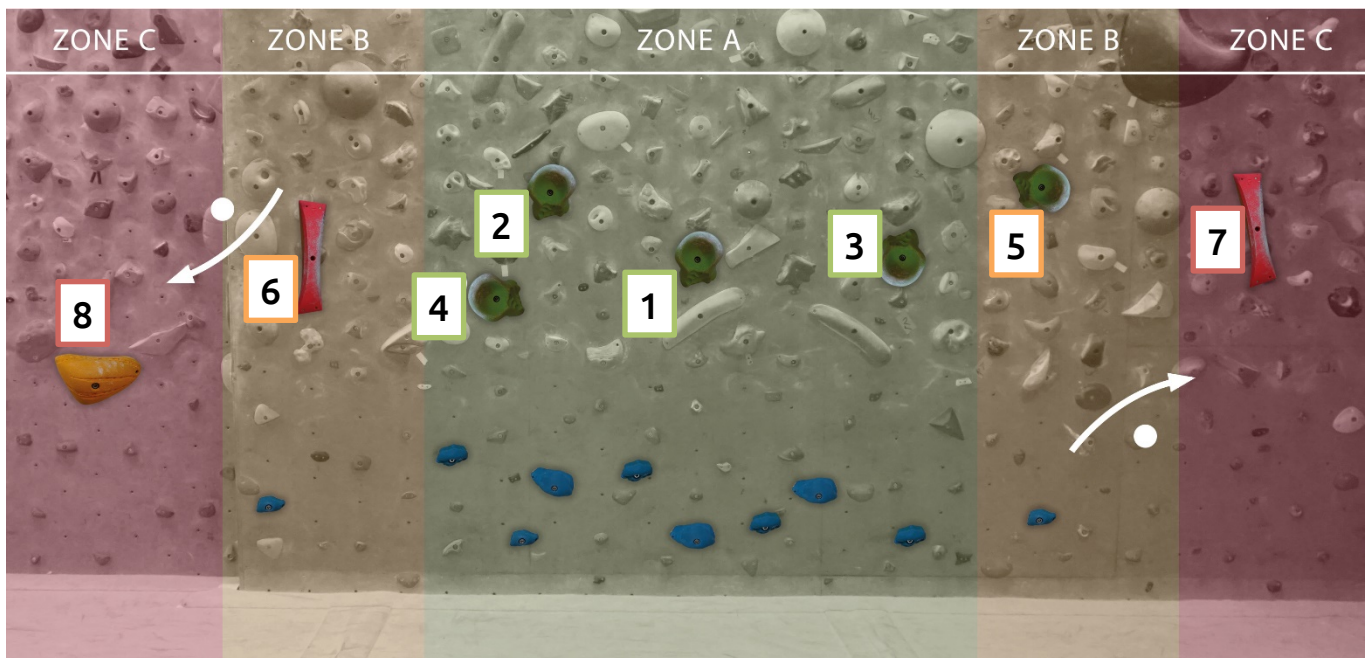


Abbildung 7: Skill Bewerb - Abschlussaufgabe an der Boulderwand (Abstand von Griff 7 & 8 beträgt 4-6m)



## **12 Technische Vorfälle**

Technische Vorfälle betreffen alle unvorhergesehenen Situationen, die zu einem unfairen Vorteil oder Nachteil des aktiven Sportlers oder anderer Sportler führen. Sollte es zu einer solchen Situation kommen, haben der Sportler, der Trainer, der jeweilige Routenschiedsrichter sowie der Chef-Schiedsrichter das Recht, einen Einspruch einzulegen.

### 12.1 Beispiele für Technische Vorfälle

12.1.1 Es gibt verschiedene mögliche Ursachen für technische Vorfälle bei einem Kletterwettbewerb.

Zum Beispiel:

- Der Sichernde kann das Seil nicht so schnell ausgeben, wie es für den Sportler notwendig wäre (Dies kann die dynamische Bewegung einschränken oder im Extremfall dazu führen, dass ein Griff nicht mehr erreicht wird).
- Ein Karabiner verdreht sich, oder ein Karabinerhaken bleibt stecken.
- Ein Klettergriff dreht sich, bricht oder bewegt sich.
- Ein Stromausfall oder unregelmäßige Beleuchtung (einschließlich Scheinwerfer oder Kamerablitz), der andere Teilnehmer nicht ausgesetzt waren.

### 12.2 Verfahrensweise

12.2.1 Sportler, Trainer oder Routenschiedsrichter, die der Meinung sind, es sei ein Technischer Vorfall aufgetreten, müssen sofort den Chef-Schiedsrichter benachrichtigen. Der Chef-Schiedsrichter muss, wenn nötig nach Beratung mit dem Chef-Routenbauer, entscheiden, ob der Technische Vorfall bestätigt wird. In jedem Fall wird die Zeit vom Routen-Schiedsrichter angehalten.

12.2.2 Im Fall eines Technischen Vorfalls, der dem Sportler einen unfairen Vorteil verschafft hat:

12.2.2.1 muss der Chef-Schiedsrichter, nach Bestätigung des Technischen Vorfalls, den Versuch abbrechen;

12.2.2.2 kann der Chef-Schiedsrichter, wenn er noch nicht in der Lage ist, den Technischen Vorfall zu bestätigen, zulassen, dass der Sportler weiterklettert, um das Ergebnis nachträglich zu überprüfen. (Wird in diesem Fall der Technische Vorfall nachträglich nicht bestätigt, wird das Ergebnis korrigiert (ggf. Anhalten der Zeit) und es ist kein weiterer Versuch zulässig).

12.2.3 Im Fall eines Technischen Vorfalls, der dem Sportler einen unfairen Nachteil verschafft hat, und der Sportler:

12.2.3.1 sich nicht mehr in einer legitimen Position befindet, soll der Chef-Schiedsrichter den Versuch abbrechen.

12.2.3.2 sich in einer legitimen Position befindet, soll der Chef-Schiedsrichter dem Sportler die Möglichkeiten anbieten, seinen Versuch fortzusetzen oder zu beenden. Wenn der Sportler sich entscheidet den Versuch fortzusetzen, gilt der Technische Vorfall als behoben und es kann kein späterer Anspruch bezüglich des Technischen Vorfalls geltend gemacht werden.

12.2.4 Wenn ein Sportler aufgrund eines bestätigten Technischen Vorfalls gestürzt ist, oder sein Versuch abgebrochen wurde:

12.2.4.1 wird der Versuch wiederholt.

12.2.4.2 Es wird eine Erholungszeit von 15 Minuten gewährt.



## **13 Verwarnungen und Disqualifikation**

### 13.1 Verwarnungen

13.1.1 Sowohl der Wettbewerbsleiter als auch der Chef-Schiedsrichter sind berechtigt, die nachfolgend aufgeführten Maßnahmen zu treffen, wenn ein für den Wettbewerb gemeldeter Sportler oder sein Trainer gegen die Regeln verstößt oder durch mangelnde Disziplin auf sich aufmerksam macht

13.1.1.1 Eine informelle, mündliche Verwarnung.

13.1.1.2 Eine offizielle Verwarnung, die entsprechend schriftlich notiert werden muss. Die betroffene Person bzw. der Trainer muss eine schriftliche Bestätigung erhalten, die den Verstoß beschreibt.

13.1.2 Eine offizielle Verwarnung kann erfolgen, wenn einer der folgenden Verstöße gegen die Regeln vorliegt:

13.1.2.1 Unsportliches Verhalten relativ geringer Ausprägung

13.1.2.2 Gebrauch von obszöner oder beleidigender Sprache von relativ geringer Ausprägung

13.1.2.3 Verwendung nichtgenehmigter Ausrüstung nach erstmaliger informeller Verwarnung

13.1.2.4 Nichtbefolgen von Anweisungen der Offiziellen innerhalb des Wettbewerbsbereichs

13.1.2.5 Ablenken oder Stören eines anderen Sportlers, der seinen Versuch in einer Route vorbereitet oder durchführt

### 13.2 Disqualifikation

13.2.1 Disqualifikationen werden im Fall einer zweiten offiziellen Verwarnung durch den Wettbewerbsleiter ausgesprochen.

# 14 Anhang

## Schwierigkeitsgrad – Internationale Umrechnung

YDS (USA)	British		French	UIAA	Saxon	Ewbank (AUS - NZL)	Ewbank South Africa	Nordic		Brazil
	Tech	Adj						Finnish	SWE/NOR	
3-4	1	M	1	I	I	1-2	1-2	1	1	I
5.0						3-4	3-4			I sup
5.1	2		2	II	II	5-6	5-6	2	2	II
5.2		D				7-8	7-8			II sup
5.3	3		3	III	III	8-9	8-9	3	3	
5.4		VD	4a	IV	IV	10-11	10-11	4	4	III
5.5	4a	S	4b	IV+	V	11-12	11-12	5-	5-	III sup
5.6	4b	HS	4c	V	VI	13	13	5	5	IV
5.7	4c	VS	5a	V+		14-15	14-15			
5.8		HVS	5b	VI-	VIIa	15-16	16	5+	5+	IV sup
5.9	5a		5c	VI	VIIb	17	17-18		6-	V
5.10a		E1	6a	VI+	VIIc	18	19	6-		VI
5.10b	5b		6a+	VII-		19	20		6	
5.10c		E2	6b	VII	VIIIa	20	21	6	6+	VI sup
5.10d	5c		6b+	VII+	VIIIb		22		7-	
5.11a		E3			VIIIc	21		6+		7a
5.11b			6c	VIII-		22	23		7	7b
5.11c	6a	E4	6c+		IXa	23	24	7-	7+	7c
5.11d			7a	VIII	IXb	24	25	7		
5.12a		E5	7a+	VIII+	IXc	25	26	7+	8-	8a
5.12b			7b			26	27	8-		8b
5.12c	6b	E6	7b+	IX-	Xa	27	28	8	8	8c
5.12d			7c	IX	Xb	28	29	8+		9a
5.13a		E7	7c+	IX+	Xc	29	30	9-	8+	9b
5.13b	6c		8a				31	9	9-	9c
5.13c		E8	8a+	X-	XIa	30	32	9+		10a
5.13d		E9	8b	X	XIb	31	33	10-	9	10b
5.14a	7a	E10	8b+	X+	XIc	32	34	10		10c
5.14b			8c			33	35	10+	9+	11a
5.14c	7b	E11	8c+	XI-		34	36	11-		11b
5.14d			9a	XI		35	37	11		11c
5.15a			9a+	XI+		36	38			12a
5.15b			9b	XII-		37	39			12b
5.15c			9b+	XII		38	40			12c
5.15d			9c	XII+		39	41			12d