



Wichtige Informationen für Helfer bei Sportkletterwettkämpfen zur Landesmeisterschaft NRW

Stand: März 2006

Wir bedanken uns, dass du uns bei der Durchführung dieses Wettkampfes unterstützt. Mit deiner Arbeit übernimmst du ein Stück Verantwortung und trägst wesentlich zum Gelingen der Veranstaltung bei.

Mit dieser Broschüre möchten wir dir zum besseren Verständnis einen Überblick über die verschiedenen Funktionsbereiche bei einem Wettkampf geben und dich mit den wichtigsten Informationen versorgen.

Bitte lies die Informationen aufmerksam durch. Wenn sich noch Fragen ergeben, dann kannst du dich per eMail an klaus@sportklettern-nrw.de wenden. Für jeden Funktionsbereich wird es am Morgen vor dem Wettkampf um **8:45 Uhr** eine separate kurze Einweisung geben, in der diese Fragen dann von uns beantwortet werden.

1. HELFER BEI DER REGISTRIERUNG:

Alle Teilnehmer haben sich zu Beginn des Wettkampfes registrieren zu lassen. Die Registrierung erfolgt in der Zeit von 8:30 bis 10:00 Uhr. Verspätet eintreffenden Kletterern kann die Teilnahme verweigert werden.

Bei der Registrierung müssen folgende Teilnehmerdaten erfasst und kontrolliert werden:

- Name, Alter und Geschlecht und Sektionszugehörigkeit
- Wettkampfklasse(n) gemäß Alter und Geschlecht
- Eventuell auf Wunsch des Teilnehmers Zuordnung zu einer weiteren Wettkampfklasse
- Erhebung der Startgebühren vor Ort oder Kontrolle der Vorauszahlung durch Beleg
- Ausgabe der Wettkampfkarte
- Gegebenenfalls Ausgabe des Wettkampf-T-Shirts

Da die Routen der Qualifikationsrunde der LM-Wettkämpfe NRW „flash“ geklettert werden, dürfen die Wettkampfteilnehmer die Routen vorher sehen und auch andere Kletterer darin beobachten. es ist daher keine Isolation erforderlich.

2. ROUTENSCHIEDSRICHTER:

2.1. Schwierigkeitsklettern

Da bei offenen Flash-Qualifikationen an bis zu 8 Farbrouten gleichzeitig geklettert wird, werden entsprechend viele Routenschiedsrichter benötigt, die die Kletterleistung beurteilen und dokumentieren. Jeder Routenschiedsrichter ist für den ordnungsgemäßen Wettkampfablauf an der ihm zugeordneten Route verantwortlich.

Die Teilnehmer melden sich beim Routenschiedsrichter für die jeweilige Route durch Abgabe ihrer Wettkampfkarte an. Gestartet wird in der Reihenfolge der Anmeldung. Der Routenschiedsrichter erklärt die Besonderheiten der Route (was ist erlaubt, was ist verboten?)

Der Routenschiedsrichter muss vor jedem Versuch die Sicherheit der Teilnehmer kontrollieren: Der Kletterer muss einen ordentlichen Sicherungsgurt tragen. Der Gurt muss richtig verschlossen sein. Das Kletterseil muss mit einem „Achterknoten“ und einem zusätzlichen Sicherungsschlag ordnungsgemäß mit dem Gurt des Teilnehmers verbunden sein.

Der Sichernde muss zu jeder Zeit angemessen viel Schlappseil zur Verfügung stellen. Jeglicher Seilzug kann als künstliches Hilfsmittel oder Behinderung des Teilnehmers angesehen werden und kann von den Schiedsrichtern als technischer Zwischenfall gewertet werden.

Zur Sicherung kann grundsätzlich jedes übliche zugelassene Sicherungsgerät verwendet werden. Zulässige Sicherungsgeräte sind HMS Karabiner, fixierter Achter, ATC oder Tube und GriGri.

Zur Beurteilung der jeweiligen Kletterleistung werden die Routen in 8 Zonen (einschl. „top“) eingeteilt und mit Punkten versehen. Jeder Zonengriff und der Topgriff ist mit einer bestimmten Punktzahl gekennzeichnet.

Gewertet wird der höchste gehaltene Zonengriff oder der Topgriff der Route. Das Ergebnis wird vom Routenschiedsrichter auf der individuellen Wettkampfkarte und zusätzlich in einer Schiedsrichterliste vermerkt. Die genaue Auslegung des Begriffs „gehalten“ wird im Detail und an Beispielen vor Ort bei der individuellen Einweisung erklärt. Nach seinem Versuch erhält der Kletterer die Wettkampfkarte zurück.

Farbrouten sind Kletterrouten, deren Griffe und Tritte sämtlich die gleiche Farbe haben. Beim Klettern an Farbrouten dürfen zum Vorwärtskommen nur Tritte und Griffe einer Farbe benutzt werden. Ausnahmen, wie Spax-Tritte oder Strukturen werden vor Ort bei der individuellen Einweisung angesprochen.

Zu keinem Zeitpunkt darf die Sicherheit des Kletternden gefährdet sein.

2.2. Bouldern:

Da bei offenen Flash-Qualifikationen an bis zu 6 Bouldern gleichzeitig geklettert wird, werden entsprechend viele Routenschiedsrichter benötigt, die die Kletterleistung beurteilen und dokumentieren. Jeder Routenschiedsrichter ist für den ordnungsgemäßen Wettkampfablauf an dem ihm zugeordneten Boulder verantwortlich.

Die Teilnehmer melden sich beim Boulderschiedsrichter für den jeweiligen Boulder durch Abgabe ihrer Wettkampfkarte an. Gestartet wird in der Reihenfolge der Anmeldung. Der Boulderschiedsrichter erklärt die Besonderheiten des Boulders (was ist erlaubt, was ist verboten?), insbesondere die Startgriffe und -tritte sowie den Zonen- und Topgriff.

Der Kletterer darf vor dem Versuch nur die Startgriffe oder Tritte mit Händen oder Füßen berühren. Falls der Kletterer andere als die Startgriffe oder Tritte mit Händen oder Füßen berührt, "chalkt" oder Stellen auf der Wand z.B. mit Magnesia kennzeichnet, so ist dies als ein Versuch zu zählen.

Ein Versuch ist begonnen, sobald der Kletterer vollständig den Boden verlassen hat. Der Kletterer darf während seiner Runde nur mit den Schiedsrichtern sprechen. Insbesondere darf er sich bei keinem anderen Rat oder Hilfe holen.

Der Kletterer muss für einen erfolgreichen Top-Versuch des Boulders den Topgriff mit beiden Händen eindeutig halten (ca. 3 Sekunden). Der Boulderschiedsrichter bestätigt dies durch den lauten und deutlichen Ruf "OK".

Für jeden Lösungsversuch trägt der Boulderschiedsrichter das Ergebnis sowohl auf der individuellen Wettkampfkarte und als auch in der Schiedsrichterliste nach folgenden Schema ein: Versuch: | ; Zonengriff gehalten: † ; Topgriff gehalten: †. Nach seinem Versuch erhält der Kletterer die Wettkampfkarte zurück.

Zu keinem Zeitpunkt darf die Sicherheit des Kletternden gefährdet sein.

3. HELFER IN DER ISOLATIONSZONE:

In der Finalrunde werden die Routen „on sight“ geklettert. Daher dürfen die Finalteilnehmer die Routen vor ihrem Kletterversuch nicht einsehen und auch keine anderen Kletterer bei ihrem Versuch darin beobachten.

Die Isolationszone ist ein abgeschlossener Teil der Wettkampfeinrichtungen, in der sich die Wettkampfteilnehmer ungestört auf ihren Kletterversuch vorbereiten können. Aus der Isolationszone darf die Kletter- / Boulderwand, an der der Wettkampf ausgetragen wird, nicht einsehbar sein.

Wie kommen die Wettkampfteilnehmer in die Isolationszone?

In der Umbaupause nach der Qualifikationsrunde werden die Finalteilnehmer in die Isolation gerufen. I.d.R. steht nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, um sich in die Isolation zu begeben. Die Zeit wird vom Sprecher / Moderator durchgesagt. Nach Ablauf der Zeit, ist die Isolation geschlossen (Isoschluss).

Nach Isoschluß werden Abdeckungen über den Wettkampfwänden und -routen entfernt und die Routensetzer beginnen die Routen für den Wettkampf zu präparieren. Spätestens jetzt darf zwischen den Wettkampfteilnehmern und Außenstehenden (auch Betreuern) kein Informationsaustausch mehr erfolgen, da dabei immer die Gefahr besteht, dass ein Wettkampfteilnehmer Informationen über die Routen erhält und so einen unfairen Vorteil gegenüber seinen Mitbewerbern hätte.

Wer darf sich in der Isolationszone aufhalten?

Nur die nachfolgend angegebenen Personen sind berechtigt, die Isolationszone zu betreten:

- Teilnehmer, die berechtigt sind, an der jeweiligen Runde des Wettbewerbes teilzunehmen
- Offizielle des Landesverbandes und des Organisators
- Autorisierte Betreuer (ein Zugang nach Isoschluss ist nicht erlaubt)
- Sonstige Personen, die vom Hauptschiedsrichter speziell dafür berechtigt wurden

Tiere sind in der Isolationszone nicht erlaubt. Rauchen ist in der Isolationszone grundsätzlich nicht erlaubt. Ausnahmen werden vorher bekannt gegeben.

Es muss sichergestellt werden, dass die Wettkampfteilnehmer keinen unfairen Vorteil gegenüber ihren Mitbewerbern erhalten, indem sie zum Beispiel einen kurzen Blick auf die Wettkampfwand erhalten, oder sich mit jemandem darüber austauschen, der über besondere Informationen verfügt.

Sonderfälle:

Hier kann nicht alles abgedeckt werden. Daher solltest du immer den Grundsatz der Isolation beachten. Solltest du den Verdacht haben, dass der Grundsatz verletzt wurde, informiere bitte umgehend einen Schiedsrichter.

4. HELFER BEI DER BESICHTIGUNG UND BEIM TRANSFER:

4.1. Wandbesichtigung

Wenn es nicht anders festgelegt wurde, werden die Finalteilnehmer vor ihrem Versuch zu einer gemeinsamen Besichtigung der Route vor die Wettkampfwand gebeten. Mannschaftsoffiziellen ist es nicht erlaubt die Teilnehmer während dieses Zeitraumes zu begleiten. Während sich die Teilnehmer in dem Besichtigungsbereich aufhalten, müssen sie sich darüber im Klaren sein, dass sie sich noch immer unter dem Reglement der Isolationszone befinden.

Nach der Besichtigung kehren die Teilnehmer wieder in die Isolationszone zurück, um sich auf ihren Versuch vorzubereiten.

In einer vorher bekannt gegebenen Reihenfolge (Starterliste) werden die Teilnehmer in die Transitzone geführt, in der sie sich fertig machen und zu ihrem Versuch vor die Wettkampfwand geführt werden.

Nach ihrem Versuch dürfen die Teilnehmer nicht mehr in die Isolation zurück, da sie die Route jetzt kennen und andere Teilnehmern darüber informieren könnten.

Nachdem alle Wettkampfteilnehmer die Isolationszone verlassen haben, kann dieser Bereich wieder den Wettkämpfern zugänglich gemacht werden. Zum Beispiel weil sich dort das Wettkampfbuffet befindet.

Weitere Details zum Ablauf des Wettkampfes findest du in den Kapiteln „Transitzone“ und zum „Sicherungspersonal“.

4.2. Transitzone:

Oft teilen sich das Isolationspersonal und das Sicherungspersonal die Aufgaben in der Transitzone. Es kann aber auch sein, dass du ausschließlich in der Transitzone eingesetzt wirst.

Die Transitzone ist der Bereich zwischen der Isolation und der Kletterwand, an der der sich die Wettkampfrouten befinden und von der der Wettkampfteilnehmer seinen Versuch startet.

Wenn der Teilnehmer die offizielle Anweisung erhält, sich von der Isolationszone in die Transitzone zu begeben, darf dieser – außer von einem autorisierten Offiziellen – von keiner anderen Person begleitet werden.

Nach Ankunft in der Transitzone muss jeder Teilnehmer seine Kletterschuhe anziehen, sich in das Seil mit dem genehmigten Knoten einbinden und alle Vorkehrungen treffen, um seinen Versuch in der Route antreten zu können.

Der Teilnehmer sollte seine persönlichen Sachen aus der Isolation mitnehmen. Diese sollten in einem gesicherten / beobachteten Bereich am Rand der Transitzone deponiert werden. Dadurch soll sichergestellt werden, dass der Teilnehmer nach seinem Versuch beim Holen der Sachen nicht mit einem nach ihm startenden Teilnehmer in der Transitzone Kontakt aufnehmen kann.

Jegliche Kletterausrüstung und der verwendete Knoten muss betrachtet und von einem autorisierten Offiziellen (also dem Transitzonenpersonal) auf Sicherheit überprüft werden, bevor der Teilnehmer mit seinem Versuch an der Route beginnen darf.

Wichtig ist der Zustand, korrekte Sitz und Verschluss des Sitzgurtes und der korrekt angebrachte Knoten. Der einzig erlaubte Knoten ist der Achterknoten, der mit einem zusätzlichen Sicherheitsschlag gesichert ist.

Es ist darauf zu achten, dass der Kletterer die ihm überlassene offizielle Wettbewerbskleidung trägt. Bei Verstößen ist ein Schiedsrichter zu informieren.

Unter keinen Umständen darf es Teilnehmern erlaubt werden, in die Isolationszone zurückzukehren, nachdem sie sich in die Transitzone begeben haben. Falls er dort etwas vergessen hat, kann es geholt werden.

Direkt hinter der Isolationszone am Anfang der Transitzone sollten Stühle oder andere Sitzgelegenheiten zur Vorbereitung des nächsten Teilnehmers vorhanden sein. Diese sollten so ausgerichtet werden, dass der sich vorbereitende Teilnehmer mit dem Rücken zur Kletterwand und dem unmittelbaren Wettkampf sitzt und so den Bereich nicht einsehen kann.

Für die Transitzone gilt der Grundsatz für die Isolationszone und zusätzlich: Es ist unbedingt darauf zu achten, dass sich gemäß Starterliste der richtige Teilnehmer für seinen Versuch fertig macht, er den vorgeschriebenen Achterknoten mit Sicherheitsschlag gemacht hat und sein Gurt ordnungsgemäß geschlossen ist, bevor er sich auf den Weg zur Wettkampfwand macht.

5. SICHERUNGSPERSONAL:

Das Sicherungspersonal ist für die Sicherheit des Wettkampfteilnehmers während seines Versuchs verantwortlich.

Beim Start eines jeden Versuches an einer Wettbewerbsroute muss das Sicherungspersonal folgendes prüfen:

- Der Kletterer muss einen ordentlichen Sicherungsgurt tragen.
- Der Gurt muss richtig verschlossen sein.
- Das Kletterseil muss mit einem „Achterknoten“ und einem zusätzlichen Sicherheitsschlag ordnungsgemäß mit dem Gurt des Teilnehmers verbunden sein.

Bevor der Sichernde den Teilnehmer zum Startpunkt der Route begleitet, hat er sicherzustellen, dass das Seil so zusammengelegt wurde, dass dieses zum sofortigen Einsatz zur Verfügung steht.

Nach Maßgabe der Schiedsrichter muss der Sichernde einen Assistenten haben, der am Beginn der Route für zusätzliche Sicherheit des Teilnehmers durch „spotten“ im unteren Bereich sorgt. Dies sollte durch geeignete Matten unterstützt werden.

Der Sichernde muss zu jeder Zeit angemessen viel Schlappseil zur Verfügung stellen. Jeglicher Seilzug kann als künstliches Hilfsmittel oder Behinderung des Teilnehmers angesehen werden und kann von den Schiedsrichtern als technischer Zwischenfall gewertet werden.

Zur Sicherung kann grundsätzlich jedes übliche zugelassene Sicherungsgerät verwendet werden. Wichtig ist hierbei vor allem, dass der Sichernde mit der Bedienung des Gerätes sehr gut vertraut ist und das Gerät ein dynamisches Sichern erlaubt. Zulässige Sicherungsgeräte sind unter diesen Bedingungen HMS Karabiner, Achter mit Fixierung, ATC oder Tube und GriGri.

Zu keinem Zeitpunkt darf die Sicherheit des Kletternden gefährdet sein.