Special Olympics Sportregeln ©

Klettern

(08/2026)

Premium Partner
WÜRTH
ABB
s.Oliver

Special Olympics Deutschland e.V. • Invalidenstr. 124 • 10115 Berlin • Tel.: +49 (0)30 / 246252-0 • Fax: +49 (0)30 / 246252-19
info@specialolympics.de • www.specialolympics.de • Steuer Nr.: 27/677/62680 • USt.id.Nr.: DE249223246
Commerzbank Berlin • IBAN: DE08 1204 0000 0464 4662 00 • BIC: COBADEFFXXX

Inhalt

1 Regelwerk 5
2 Offizielle Wettbewerbe 5
3 Wettbewerbsstätte 5
3.1 Anlagen-Voraussetzungen 5
3.2 Wettbewerbsbereich 6
4 Ausrüstung 6
4.1 Pflicht-Ausrüstung 6
4.2 Zusätzliche Ausrüstung bei Bedarf 6
4.3 Verbotene Ausrüstung 7
4.4 Verantwortung über die Ausrüstung 7
4.5 Geltende Normen 7
5 Sicherung 7
5.1 Ausrüstung und Sicherungsmethoden 7
5.2 Kontrolle vor Wettbewerbsbeginn 7
5.3 Sichern 8
6 Toprope 8
6.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit 8
6.2 Startablauf 8
6.3 Kletterablauf 9
6.4 Wertung 9
6.5 Klassifizierung 10
6.6 Finale 11
7 Vorstieg (Lead) 11
7.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit 11
7.2 Startablauf 11
7.3 Kletterablauf 12
7.4 Wertung 12
7.5 Klassifizierung 13
7.6 Finale 14
8 Speed 15

8.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit 15
8.2 Startablauf 15
8.3 Kletterablauf 15
8.4 Zeitnahme und Wertung 16
8.5 Klassifizierung 16
8.6 Finale 16
9 Einsteiger Programm 17
9.1 Allgemeine Hinweise 17
9.2 Voraussetzung zur Teilnahme 17
9.3 Übungen und Ablauf 17
10 Technische Vorfälle 20
10.1 Beispiele für Technische Vorfälle 20
10.2 Verfahrensweise 20
11 Verwarnungen und Disqualifikation 21
11.1 Verwarnungen 21
11.2 Disqualifikation 22
12 Anhang 22

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 Wettbewerbsstufen und Unified Sports® sind auf der englischsprachigen Webseite von Special Olympics International [SOI] zu finden.

Alle Änderungen, die im Regelwerk seit dem Stand 05.2025 vorgenommen wurden, sind unterstrichen hervorgehoben.

2 Offizielle Wettbewerbe

Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Wettbewerbe im Klettern. Diese Wettbewerbe sollen Athleten aller Leistungsstufen die Möglichkeit bieten, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die Nationalen Organisationen können aus den international möglichen Wettbewerben auswählen. Die Trainer sind für die Organisation des Trainings und für die Auswahl der Wettbewerbe verantwortlich, die dem Trainingsniveau und den Interessen der Athleten entsprechen.

- Toprope
- Vorstieg (Lead)
- Speed

3 Wettbewerbsstätte

3.1 Anlagen-Voraussetzungen

3.1.1 Special Olympics Wettbewerbe finden immer an künstlichen Kletterwänden statt, niemals an natürlichen Felsen.

3.1.2 Für alle Routen werden jeweils gerade Wände ohne längere Überhänge (je nach Schwierigkeitsgrad) mit einer Mindesthöhe von 8 Metern bis maximal 14 Metern und einer Mindestbreite von 1,5 Metern pro Route empfohlen.

3.1.3 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. Die Trainer sind fürs Aufwärmen der Athleten zuständig und sollten dieses selbständig anleiten und überwachen.

3.1.4 Die Kletteranlage muss zertifiziert sein (z.B. TÜV).

3.2 Wettbewerbsbereich

3.2.1 Der Wettbewerbsbereich darf allgemein nur von Athleten, Trainern, Volunteers und Offiziellen betreten werden. Andere Personen, die nicht zu den genannten Gruppen gehören, dürfen den Wettbewerbsbereich nur betreten, wenn dies speziell durch Offizielle autorisiert wurde. Um die Sicherheit im Wettbewerbsbereich zu gewährleisten und um unzulässige Beeinflussung der Athleten vorzubeugen, müssen solche Personen während ihres Aufenthalts im Wettbewerbsbereich von einem ausgewählten Offiziellen begleitet und überwacht werden.

3.2.2 Der Wettbewerbsbereich umfasst die Coaching Zone, den Aufwärmbereich, den Aufrufbereich sowie die Routen und deren Sturzbereiche.

4 Ausrüstung

4.1 Pflicht-Ausrüstung

4.1.1 Alle Athleten müssen während ihrer Versuche einen Klettergurt tragen.

4.1.2 Das Tragen von Kletterschuhen wird sehr empfohlen. Sollten keine Kletterschuhe (z.B. normale Turnschuhe oder orthopädische Schuhe) verwendet werden, ist darauf zu achten, dass diese keine Abriebspuren an der Wand hinterlassen und einen sicheren Tritt gewährleisten.

4.2 Zusätzliche Ausrüstung bei Bedarf

4.2.1 Athleten 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.

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

4.2.3 Athleten wird empfohlen einen Kletterhelm oder einen gepolsterten Schutzhelm zu tragen. Es besteht aber keine Helmpflicht. Ausnahme: Epileptiker müssen einen Helm während der Klettervorgänge tragen. Die Trainer tragen hierfür die Verantwortung!

4.3 Verbotene Ausrüstung

4.3.1 Athleten 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.

4.3.2 Jeglicher Schmuck (z.B. Halsketten, Ringe, Handketten, große Ohrringe) ist vor dem Wettbewerb abzulegen und die Hosentaschen sind zu leeren. Die Haare müssen zusammengebunden werden.

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

4.4 Verantwortung über die Ausrüstung

4.4.1 Die Athleten sowie deren Trainer sind für die Ausrüstung und Bekleidung verantwortlich.

4.4.2 Sollte die Ausrüstung nach Ermahnung nicht den geltenden Normen entsprechen, kann ein Ausschluss vom Wettbewerb durch den Wettbewerbsleiter erfolgen.

4.5 Geltende Normen

4.5.1 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 Technischen Delegierten genehmigt wurde.

5 Sicherung

5.1 Ausrüstung und Sicherungsmethoden

5.1.1 Zum Sichern dürfen keine Sicherungsachter, Tuber oder HMS (Halbmastwurf) verwendet werden.

5.1.2 Die Seile im Toprope-Klettern werden mit einem gelegten Achter versehen. Im Speed muss ein zugelassenes Autobelay-System verwendet werden.

5.1.3 Im Toprope-Klettern wird der Athlet mittels zwei gegenläufigen Schraubkarabinern im gelegten Achter an seinem Klettergurt fixiert.

5.1.4 Im Vorstieg-Klettern ist das Seil direkt in die Anseilschlaufe des Gurtes einzubinden.

5.1.5 Der Wettbewerbsleiter entscheidet, ob das Kletterseil zu einem bestimmten Zeitpunkt während des Wettbewerbs ersetzt werden soll.

5.2 Kontrolle vor Wettbewerbsbeginn

5.2.1 Bevor ein Athlet zu seinem ersten Wettbewerb antritt, muss er einmalig an der Kletterwand 1,5 Meter hochklettern und sich kontrolliert in das Seil setzen.

5.2.2 Im Abholbereich muss sich der Sichernde eindeutig mit dem Athleten auf die notwendigen Seilkommandos verständigen. Eine Unterstützung durch den zuständigen Trainer wird empfohlen.

5.2.3 Vor jedem Versuch in einer Route muss ein Partnercheck von der sichernden Person und dem Routenschiedsrichtenden durchgeführt werden.

5.3 Sichern

5.3.1 Das Kletterseil wird in allen Disziplinen von einem Sichernden vom Boden aus bedient.

5.3.2 Während jedes Versuchs 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:

- der Athlet nicht auf irgendeine Weise durch ein zu straffes Seil oder zu lockeres Seil behindert wird.
- jeder Sturz auf eine sichere und dynamische Art gehalten wird.
- der Athlet sicher zum Boden abgelassen werden kann.

5.3.3 Um ein gefahrloses Herablassen 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.

5.3.4 In besonderen Ausnahmen darf der Trainer seinen Athleten selbst sichern. Dies muss aber vorher mit der Wettbewerbsleitung abgesprochen werden.

5.3.5 Athleten, die zu ihrer geistigen Beeinträchtigung 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.

6 Toprope

6.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit

6.1.1 Die Athleten werden mit der Toprope-Sicherung gesichert. Das Seil bleibt oben in der Umlenkung eingehängt und der Sichernde nimmt laufend Seil ein, während der Athlet klettert.

6.1.2 Die Wettbewerbe in der Disziplin Toprope beginnen ab Routen der Schwierigkeitsstufe 3 (UIAA).

6.2 Startablauf

6.2.1 Nach der Sicherung am Boden hat der Athlet 30 Sekunden Zeit, sich auf den Start vorzubereiten.

6.2.2 Das Startkommando wird vom Routen-Schiedsrichter oder einem anderen Offiziellen ausgeführt, der für den Sportler nicht sichtbar ist.

6.2.3 Auf das Kommando „Auf die Plätze“ nimmt der Athlet 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.

6.2.4 Sobald sich der Athlet bewegungslos in seiner Startposition befindet, ruft der Starter (ggf. Routen-Schiedsrichter) „Fertig“.

6.2.5 Auf „Fertig“ folgt ein deutlich hörbares „Los“ und ein Tippen auf die Schulter. Zeitgleich beginnt die Zeitmessung und der Athlet beginnt zu klettern.

6.2.6 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 Athlet eine Hand hebt, um anzuzeigen, dass er nicht startbereit ist, muss der Schiedsrichter ihn anweisen, in die Vorbereitungsposition zurückzukehren. Nach Problembehebung folgt erneut das Startkommando.

6.2.7 Wenn der Athlet 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. Nach dem zweiten Fehlstart erfolgt eine Disqualifikation.

6.3 Kletterablauf

6.3.1 Die Kletterzeit für jede Route beträgt maximal 5 Minuten.

6.3.2 Während eines Versuchs ist es nicht erlaubt Griffe zu reinigen.

6.3.3 Vorhandene Strukturen der Kletterwand dürfen genutzt werden.

6.3.4 Der Versuch gilt als beendet, wenn:

- der Athlet den letzten Griff der Route mit beiden Händen kontrolliert greift. (Top)
- der Athlet gestürzt ist oder sich in das Seil setzt.
- der Versuch durch den Chef-Schiedsrichter, den Routen-Schiedsrichter oder den Wettbewerbsleiter abgebrochen wurde.

6.3.5 Der Versuch muss abgebrochen werden, wenn:

- Grund zur Annahme besteht, dass das Weiterklettern gefährlich wäre.
- die festgelegte Kletterzeit überschritten wurde.
- der Athlet nach seinem Start in der Route auf den Boden zurückgekehrt ist.
- ein technischer Vorfall aufgetreten ist (z. B. ein Griff dreht sich).

6.4 Wertung

6.4.1 Die Wertung für jede Route erfolgt durch den Routen-Schiedsrichter, der für jeden Athleten an seiner Route die Kletterzeit, abgerundet auf die nächstniedrige Sekunde sowie der letzte erreichte Griff (laut TOPO).

6.4.2 Wenn die Route nicht getoppt wurde, entspricht die Wertung des letzten Griffs, den der Athlet kontrolliert gehalten oder genutzt hat, bevor der Versuch beendet wurde.

6.4.3 Wenn der Athlet während des Versuches nicht jederzeit in einer legitimen Position verblieben ist, wird der letzte Griff gewertet, den der Athlet kontrolliert oder genutzt hat, solange er in einer legitimen Position war.

6.4.4 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.

6.5 Klassifizierung

6.5.1 In der Klassifizierung kann die Startreihenfolge mittels Auslosung ermittelt werden. Es kann aber auch ein Zeitfenster angegeben werden, in dem der Athlet seinen Wettbewerb bestreiten muss.

6.5.2 Mit der Anmeldung zum Wettbewerb geben die Athleten bzw. die jeweiligen Trainer an, welcher Schwierigkeitsgrad im Training regelmäßig sicher geklettert wird. Dieser wird vom Sportorgateam (Empfehlung EDV) als Einstiegsroute festgelegt.

6.5.3 Wenn die erste Route getoppt wurde, muss der Athlet die Route im nächsten Schwierigkeitsgrad klettern. Hat er die Route in weniger als 1 Minute getoppt, wird ein Schwierigkeitsgrad übersprungen.

6.5.4 Wenn die Route nicht getoppt wurde, muss er die Route im Schwierigkeitsgrad darunter klettern. Ausnahme: Die Route wurde nur knapp nicht getoppt. In dem Fall kann das Sportorgateam, ggf. auch auf Wunsch des Trainers, entscheiden, dass der Athlet die Route erneut versucht oder sogar direkt im nächsten Schwierigkeitsgrad klettert.

6.5.5 Nach jeder Route geht der Athlet zur Ergebniserfassung und Festlegung der nächsten Route zur EDV.

6.5.6 In der Klassifizierung muss der Athlet 3 Routen klettern. Sollte auch der dritte Versuch sehr schnell und sicher absolviert worden sein und nicht dem maximalen Können des Athleten entsprechen, kann das Sportorgateam eine zusätzliche Route anordnen.

6.5.7 Die Kletterer haben für eine Route 5 Minuten Zeit. In dieser Zeit können sie so viele Versuche wie möglich klettern, wenn die Route noch nicht getoppt wurde. Der beste Versuch wird gewertet.

6.5.8 Zwischen zwei Routen muss der Athlet eine Mindestpausenzeit von 15 Minuten erhalten. Die Athleten dürfen nicht direkt von einer Route zur nächsten Route geschickt werden.

6.5.9 Die Finalgruppen werden zunächst nach Schwierigkeitsgrad und bei größeren Gruppen ggf. noch nach Zeit eingeteilt. Das heißt alle Athleten einer Leistungsgruppe starten im Finale auf der gleichen Route, sprich im gleichen Schwierigkeitsgrad.

6.6 Finale

6.6.1 Im Finale klettert jeder Athlet nur eine Route und hat dafür erneut 5 Minuten Zeit. In dieser Zeit können sie so viele Versuche wie möglich klettern, wenn die Route noch nicht getoppt wurde.

6.6.2 Die Finalroute wird in einem Schwierigkeitsgrad höher geklettert, als die letzte Route, die in der Klassifizierung getoppt wurde.

6.6.3 Die Finalroute wird im Onsight Modus geklettert. Das bedeutet, dass die Informationen über die Route nur durch die fünfminütige Besichtigungszeit erworben werden darf.

6.6.4 Die Startreihenfolge in der Finalrunde basiert auf dem Ergebnis der Klassifizierung und erfolgt in umgekehrter Reihenfolge, d.h. der Athlet mit dem besten Klassifizierungsergebnis innerhalb der Finalgruppe startet zuletzt. Bei gleicher Griffebene und Zeit entscheidet das Los.

6.6.5 Das Finale wird per Videokamera aufgezeichnet.

6.6.6 Wenn im Finale mehrere Athleten die Route in ihrer Gruppe toppen, wird die Laufzeit zur Platzierung herangezogen. Die schnellere Zeit gewinnt.

6.6.7 Wenn im Finale mehrere Athleten denselben Griff in ihrer Route erreichen, entscheidet die Zeit beim Erreichen des letzten Griffes über die Reihenfolge der Platzierungen, nicht die Zeit beim Verlassen des Griffes durch Sturz oder Abbruch des Versuchs. Die genaue Zeit wird durch Prüfung der Videoaufzeichnung ermittelt.

6.6.8 Bei Zeitgleichheit kann ein Stechen durchgeführt werden.

7 Vorstieg (Lead)

7.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit

7.1.1 Die Wettbewerbe in der Disziplin Vorstieg (Lead) beginnen ab Routen der Schwierigkeitsstufe 3 (UIAA).

7.1.2 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.

7.1.3 Epileptiker dürfen nicht am Leadwettbewerb teilnehmen.

7.2 Startablauf

7.2.1 Nach der Sicherung am Boden hat der Athlet 30 Sekunden Zeit, sich auf den Start vorzubereiten.

7.2.2 Das Startkommando wird vom Routen-Schiedsrichter oder einem anderen Offiziellen ausgeführt, der für den Sportler nicht sichtbar ist.

7.2.3 Auf das Kommando „Auf die Plätze“ nimmt der Athlet 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.

7.2.4 Sobald sich der Athlet bewegungslos in seiner Startposition befindet, ruft der Starter (ggf. Routen-Schiedsrichter) „Fertig“.

7.2.5 Auf „Fertig“ folgt ein deutlich hörbares „Los“ und ein Tippen auf die Schulter. Zeitgleich beginnt die Zeitmessung und der Athlet beginnt zu klettern.

7.2.6 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 Athlet eine Hand hebt, um anzuzeigen, dass er nicht startbereit ist, muss der Schiedsrichter ihn anweisen, in die Vorbereitungsposition zurückzukehren. Nach Problembehebung folgt erneut das Startkommando.

7.2.7 Wenn der Athlet 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. Nach dem zweiten Fehlstart erfolgt eine Disqualifikation.

7.3 Kletterablauf

7.3.1 Die Kletterzeit für jede Route beträgt maximal 5 Minuten.

7.3.2 Während seines Versuchs ist es nicht erlaubt, Griffe zu reinigen.

7.3.3 Der Athlet muss die Sicherungspunkte nacheinander in der richtigen Reihenfolge einhängen, wobei der zuletzt eingehängte Sicherungspunkt jederzeit ausgehängt und wiedereingehängt werden darf.

7.3.4 Der Athlet muss einen „Z-Clip“ korrigieren, wozu er, vorausgesetzt, dass nach der Korrektur alle Sicherungspunkte eingehängt sind, alle betroffenen Karabiner aus- und wieder einhängen kann.

7.3.5 Vorhandene Strukturen der Kletterwand dürfen jederzeit genutzt werden.

7.3.6 Der Versuch gilt als beendet, wenn:

- der Athlet den letzten Sicherungspunkt der Route eingehängt hat.
- der Athlet gestürzt ist oder sich in das Seil setzt.
- der Versuch durch den Chef-Schiedsrichter, den Routen-Schiedsrichter oder den Wettbewerbsleiter abgebrochen wurde.

7.3.7 Der Versuch muss abgebrochen werden, wenn:

- Grund zur Annahme besteht, dass das Weiterklettern gefährlich wäre.
- die festgelegte Kletterzeit überschritten wurde.
- der Athlet nach seinem Start in der Route auf den Boden zurückgekehrt ist.
- Exen als Griffoption oder Bohrlaschen als Tritt verwendet werden.
- ein Technischer Vorfall aufgetreten ist. (Griff dreht sich)

7.4 Wertung

7.4.1 Die Wertung für jede Route erfolgt durch den Routen-Schiedsrichter, der für jeden Athleten an seiner Route die Kletterzeit, abgerundet auf die nächstniedrige Sekunde sowie der letzte erreichte Griff (laut TOPO).

7.4.2 Die erreichte Wertung gilt als „TOP“, wenn der Athlet den letzten Sicherungspunkt der Route in einer legitimen Position innerhalb der vorgesehenen Kletterzeit eingehängt hat.

7.4.3 Wenn die Route nicht getoppt wurde, entspricht die Wertung des letzten Griffs, den der Athlet kontrolliert gehalten oder genutzt hat, bevor der Versuch beendet wurde.

7.4.4 Wenn der Athlet während des Versuches nicht jederzeit in einer legitimen Position verblieben ist, wird der letzte Griff gewertet, den der Athlet kontrolliert oder genutzt hat, solange er in einer legitimen Position war.

7.4.5 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.

7.5 Klassifizierung

7.5.1 In der Klassifizierung kann die Startreihenfolge mittels Auslosung ermittelt werden. Es kann aber auch ein Zeitfenster angegeben werden, in dem der Athlet seinen Wettbewerb bestreiten muss.

7.5.2 Mit der Anmeldung zum Wettbewerb geben die Athleten bzw. die jeweiligen Trainer an, welcher Schwierigkeitsgrad im Training regelmäßig sicher geklettert wird. Dieser wird vom Sportorgateam (Empfehlung EDV) als Einstiegsroute festgelegt.

7.5.3 Wenn die erste Route getoppt wurde, muss der Athlet die Route im nächsten Schwierigkeitsgrad klettern. Hat er die Route in weniger als 1 Minute getoppt, wird ein Schwierigkeitsgrad übersprungen.

7.5.4 Wenn die Route nicht getoppt wurde, muss er die Route im Schwierigkeitsgrad darunter klettern. Ausnahme: Die Route wurde nur knapp nicht getoppt. In dem Fall kann das Sportorgateam, ggf. auch auf Wunsch des Trainers, entscheiden, dass der Athlet die Route erneut versucht oder sogar direkt im nächsten Schwierigkeitsgrad klettert.

7.5.5 Nach jeder Route geht der Athlet zur Ergebniserfassung und Festlegung der nächsten Route zur EDV.

7.5.6 In der Klassifizierung muss der Athlet 3 Routen klettern. Sollte auch der dritte Versuch sehr schnell und sicher absolviert worden sein und nicht dem maximalen Können des Athleten entsprechen, kann das Sportorgateam eine zusätzliche Route anordnen.

7.5.7 Die Kletterer haben für eine Route 5 Minuten Zeit. In dieser Zeit können sie so viele Versuche wie möglich klettern, wenn die Route noch nicht getoppt wurde. Der beste Versuch wird gewertet.

7.5.8 Zwischen zwei Routen muss der Athlet eine Mindestpausenzeit von 15 Minuten erhalten. Die Athleten dürfen nicht direkt von einer Route zur nächsten Route geschickt werden.

7.5.9 Die Finalgruppen werden zunächst nach Schwierigkeitsgrad und bei größeren Gruppen ggf. noch nach Zeit eingeteilt. Das heißt alle Athleten einer Leistungsgruppe starten im Finale auf der gleichen Route, sprich im gleichen Schwierigkeitsgrad.

7.6 Finale

7.6.1 Im Finale klettert jeder Athlet nur eine Route und hat dafür erneut 5 Minuten Zeit. In dieser Zeit können sie so viele Versuche wie möglich klettern, wenn die Route noch nicht getoppt wurde.

7.6.2 Die Finalroute wird in einem Schwierigkeitsgrad höher geklettert, als die letzte Route, die in der Klassifizierung getoppt wurde.

7.6.3 Die Finalroute wird im Onsight Modus geklettert. Das bedeutet, dass die Informationen über die Route nur durch die fünfminütige Besichtigungszeit erworben werden darf.

7.6.4 Die Startreihenfolge in der Finalrunde basiert auf dem Ergebnis der Klassifizierung und erfolgt in umgekehrter Reihenfolge, d.h. der Athlet mit dem besten Klassifizierungsergebnis innerhalb der Finalgruppe startet zuletzt. Bei gleicher Griffebene und Zeit entscheidet das Los.

7.6.5 Das Finale wird per Videokamera aufgezeichnet.

7.6.6 Wenn im Finale mehrere Athleten die Route in ihrer Gruppe toppen, wird die Laufzeit zur Platzierung herangezogen. Die schnellere Zeit gewinnt.

7.6.7 Wenn im Finale mehrere Athleten denselben Griff in ihrer Route erreichen, entscheidet die Zeit beim Erreichen des letzten Griffes über die Reihenfolge der Platzierungen, nicht die Zeit beim Verlassen des Griffes durch Sturz oder Abbruch des Versuchs. Die genaue Zeit wird durch Prüfung der Videoaufzeichnung ermittelt.

7.6.8 Bei Zeitgleichheit kann ein Stechen durchgeführt werden.

8 Speed

8.1 Hinweise zu Routenbau und Sicherheit

8.1.1 Special Olympics Wettbewerbe in der Disziplin Speed werden an den genormten Special Olympics Speedrouten der Schwierigkeitsgrade 3 und 5 (UIAA) durchgeführt. Welche Routen geschraubt werden, ist von der Nachfrage der Athleten abhängig. Der gewünschte Schwierigkeitsgrad ist mit der Anmeldung zur Veranstaltung anzugeben.

8.1.2 Wettbewerbe in der Disziplin Speed müssen ein automatisches Zeitmesssystem verwenden sowie ein zugelassenes Autobelay-System.

8.1.3 Um das Risiko von Abschürfungen o.ä. zu reduzieren ist es den Athleten erlaubt Ellenbogen- und/oder oder Knieschoner zu tragen.

8.1.4 Zur besseren Orientierung kann ein akustischer Signal-Geber (Metronom) am Top angebracht werden.

8.2 Startablauf

8.2.1 Nach der Sicherung am Boden hat der Athlet 30 Sekunden Zeit, sich auf den Start vorzubereiten.

8.2.2 Das Startkommando wird vom Routen-Schiedsrichter oder einem anderen Offiziellen ausgeführt, der für den Sportler nicht sichtbar ist.

8.2.3 Auf das Kommando „Auf die Plätze“ nimmt der Athlet 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.

8.2.4 Sobald sich der Athlet bewegungslos in seiner Startposition befindet, ruft der Starter (ggf. Routen-Schiedsrichter) „Fertig“.

8.2.5 Auf „Fertig“ folgt ein hörbares „Los“ und ein Tippen auf die Schulter. Zeitgleich beginnt die Zeitmessung und der Athlet beginnt zu klettern.

8.2.6 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 Athlet eine Hand hebt, um anzuzeigen, dass er nicht startbereit ist, muss der Schiedsrichter ihn anweisen, in die Vorbereitungsposition zurückzukehren. Nach Problembehebung erfolgt erneut das Startkommando.

8.2.7 Wenn der Athlet 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. Nach zwei Fehlstarts erfolgt eine Disqualifikation.

8.3 Kletterablauf

8.3.1 Die Athleten dürfen während des freien Trainings die Route klettern. Zwischen Klassifizierung und Finale ist das Klettern an der Route nicht erlaubt.

8.3.2 Der Versuch gilt als beendet, wenn:

- der Athlet das Top Pad (Buzzer; Glocke) der Route anschlägt.
- der Athlet gestürzt ist oder sich in das Seil setzt.
- der Versuch durch den Chef-Schiedsrichter, den Routen-Schiedsrichter oder den Wettbewerbsleiter abgebrochen wurde.

8.3.3 Der Versuch muss abgebrochen werden, wenn:

- Grund zur Annahme besteht, dass das Weiterklettern gefährlich wäre.
- die festgelegte Kletterzeit von 5 Minuten überschritten wurde.
- der Athlet nach seinem Start in der Route auf den Boden zurückgekehrt ist.
- Exen als Griffoption oder Bohrlaschen als Tritt verwendet werden (Beides sollte sofern möglich von den Routenbauern entfernt werden)
- ein Technischer Vorfall aufgetreten ist (Griff dreht sich)

8.4 Zeitnahme und Wertung

8.4.1 Die Zeit wird gestoppt und als gültig gewertet, sobald der Athlet das Top-Pad/Buzzer/Glocke der Route anschlägt.

8.4.2 Wird das Ende der Route innerhalb des Zeitlimits von 5 Minuten nicht erreicht, erfolgt keine gültige Wertung.

8.4.3 Die Zeit wird vorzeitig gestoppt und als ungültig gewertet, wenn der Athlet stürzt oder der Versuch abgebrochen wurde.

8.5 Klassifizierung

8.5.1 In der Klassifizierung kann die Startreihenfolge mittels Auslosung ermittelt werden. Es kann aber auch ein Zeitfenster angegeben werden, in dem der Athlet seinen Wettbewerb bestreiten kann.

8.5.2 Der Athlet hat im Speed Wettbewerb nur einen Versuch (Ausnahme: bei Sturz des Athleten muss ein zweiter Versuch geklettert werden. Kann dieser ebenfalls nicht beendet werden, muss der Trainer für eine Teilnahme im Finale ein Leistungsverbesserungsformular einreichen.)

8.5.3 Hat der Athlet in der Klassifizierung Toprope den 6. Grad oder höher getoppt, darf er nicht mehr im 3. Grad beim Speed Wettbewerb teilnehmen, sondern nur noch im 5. Grad.

8.5.4 Die Finalgruppen werden je Schwierigkeitsgrad nach Zeit eingeteilt.

8.6 Finale

8.6.1 Die Startreihenfolge in der Finalrunde basiert auf dem Ergebnis der Klassifizierung und erfolgt in umgekehrter Reihenfolge, d.h. der Athlet mit dem besten Klassifizierungsergebnis innerhalb der Finalgruppe startet zuletzt. Bei gleicher Zeit entscheidet das Los.

8.6.2 Jeder Athlet hat einen Versuch und klettert in dem gleichen Schwierigkeitsgrad, wie in der Klassifizierung.

8.6.3 Für die Platzierung wird die Laufzeit herangezogen.

8.6.4 Alle Athleten, die nicht getoppt haben, erhalten eine Teilnahmeschleife.

8.6.5 Im Speed Wettbewerb findet die Maximum-Effort-Regel mit 15 % Anwendung.

9 Einsteiger Programm

9.1 Allgemeine Hinweise

9.1.1 Das Einsteiger-Programm richtet sich an Menschen, deren körperliche oder kognitive Einschränkungen keine Teilnahme an den anderen Disziplinen erlauben sowie an ungeübte Teilnehmende.

9.1.2 Das Einsteigerprogramm wird in Stationen durchgeführt, bei denen die grundlegenden Fähigkeiten, die beim Klettern relevant sind, trainiert werden.

9.1.3 Es werden keine Platzierungen vergeben. Die Athleten bekommen Teilnahmeschleifen.

9.1.4 Alle Athleten, die an den anderen Disziplinen Toprope, Vorstieg und Speed teilnehmen, können auch am Einsteigerprogramm teilnehmen, wenn dieses angeboten wird.

9.2 Voraussetzung zur Teilnahme

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

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

9.3 Übungen und Ablauf

9.3.1 Das Einsteigerprogramm besteht aus zehn verschiedenen Stationen, ohne feste Reihenfolge.

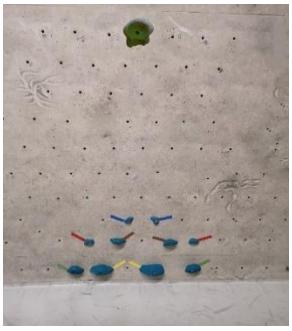
9.3.2 Karabiner umhängen links auf Zeit: 2 Karabiner mit der linken Hand, von der linken Bandschlinge zur anderen umhängen. Bei einem Karabiner ist der Schraubverschluss zur Wand hingedreht und der andere Karabiner ist gegengleich zugeschraubt. Das Zeitlimit ist 2 Minuten.

9.3.3 Karabiner umhängen rechts auf Zeit: 2 Karabiner mit der rechten Hand, von der rechten Bandschlinge zur anderen umhängen. Bei einem Karabiner ist der Schraubverschluss zur Wand hingedreht und der andere Karabiner ist gegengleich zugeschraubt. Das Zeitlimit ist 2 Minuten.

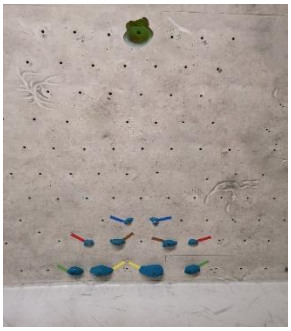
9.3.4 Einbeinstand links auf Zeit: Einbeinstand auf Markierung mit einer Abmessung von 30x40cm. Nach 30 Sekunden muss die Nasenspitze berührt werden und nach 1 Minute werden die Augen geschlossen. Nach 1,5 Minuten endet die Übung.

9.3.5 Einbeinstand rechts auf Zeit: Einbeinstand auf Markierung mit einer Abmessung von 30x40cm. Nach 30 Sekunden muss die Nasenspitze berührt werden und nach 1 Minute werden die Augen geschlossen. Nach 1,5 Minuten endet die Übung.

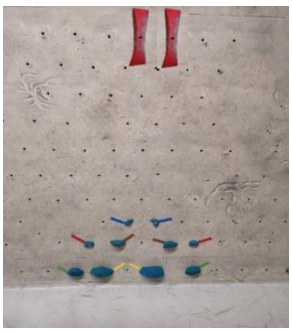
9.3.6 Obergriff halten auf Zeit: Trittwechsel alle 15 Sekunden mit 5 Sekunden Zeit zum Wechseln. Innerhalb der 15 Sekunden muss der Athlet mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen. Insgesamt gibt es 5 verschiedene Trittpaare in verschiedenen Größen zum Umsteigen, bei denen die Trittfläche nummeriert sind (1 bis 5) und immer kleiner wird (1 gelb, 2 grün, 3 braun, 4 rot & 5 blau).

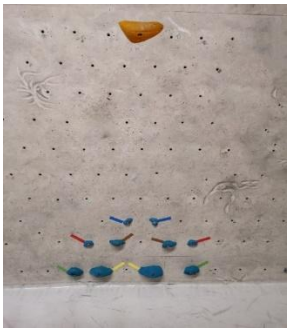


9.3.7 Untergriff halten auf Zeit: Trittwechsel alle 15 Sekunden mit 5 Sekunden Zeit zum Wechseln. Innerhalb der 15 Sekunden muss der Athlet mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen. Insgesamt gibt es 5 verschiedene Trittpaare in verschiedenen Größen zum Umsteigen, bei denen die Trittfläche nummeriert sind (1 bis 5) und immer kleiner wird (1 gelb, 2 grün, 3 braun, 4 rot & 5 blau).



9.3.8 Klemmgriff halten auf Zeit: Trittwechsel alle 15 Sekunden mit 5 Sekunden Zeit zum Wechseln. Innerhalb der 15 Sekunden muss der Athlet mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen. Insgesamt gibt es 5 verschiedene Trittpaare in verschiedenen Größen zum Umsteigen, bei denen die Trittfläche nummeriert sind (1 bis 5) und immer kleiner wird (1 gelb, 2 grün, 3 braun, 4 rot & 5 blau).





9.3.9 Aufleger halten auf Zeit: Trittwechsel alle 15 Sekunden mit 5 Sekunden Zeit zum Wechseln. Innerhalb der 15 Sekunden muss der Athlet mit dem Schiedsrichter einmal abklatschen. Insgesamt gibt es 5 verschiedene Trittpaare in verschiedenen Größen zum Umsteigen, bei denen die Trittfläche nummeriert sind (1 bis 5) und immer kleiner wird (1 gelb, 2 grün, 3 braun, 4 rot & 5 blau).

9.3.10 Partner Check mit Ablassübung

9.3.10.1 Selbstständiges anlegen des Klettergurtes

9.3.10.2 Selbständiges einhängen in das Kletterseil (Karabiner)

9.3.10.3 Durchführung eines Partnerchecks

9.3.10.4 Selbständiges einbinden mit dem Achterknoten (optional)

9.3.10.5 An der Kletterwand 1,5m (Fußhhöhe) hochklettern und kontrolliert in das Seil setzen.

9.3.11 Boulder Querung (Erhöhung der Schwierigkeit der Griffe von Zone zu Zone)

9.3.11.1 Der Athlet versucht an einer Boulderwand, die voll mit Griffen ist, acht markierte Griffe zu 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
- Start Henkel & großer Fußtritt (Im Startbereich sind ca. 1m nach links und rechts zusätzliche Tritte anbringen)
- Henkel
- Untergriff
- Henkel als Seitgriff

9.3.11.2 Zone B - Mittleres Niveau

- Henkel als Seitgriff
- Klemmgriff oder Untergriff

9.3.11.3 Zone C - Fortgeschrittenes Niveau

9.3.11.4 Bei der Abschlussaufgabe wird die Anzahl der erreichten Zielgriffe gezählt.

9.3.11.5 Sobald nach einem kontrollierten Start der Boden berührt wird, gilt der Versuch als beendet. Nach 5 Minuten endet die Übung.

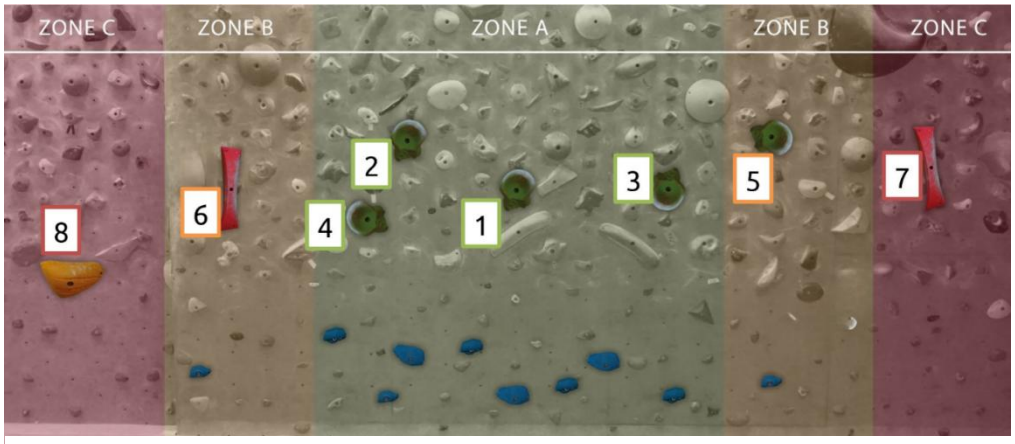


Abbildung 7: Skill Bewerb - Abschlussaufgabe an der Boulderwand (Abstand von Griff 7 & 8 beträgt 4-6m)

10 Technische Vorfälle

10.1 Beispiele für Technische Vorfälle

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

10.1.2 Zum Beispiel wenn der Sichernde das Seil nicht so schnell ausgeben kann, wie es für den Athleten notwendig wäre (Dies kann die dynamische Bewegung einschränken oder im Extremfall dazu führen, dass ein Griff nicht mehr erreicht wird).

10.1.3 Ein Karabiner verdreht sich, oder ein Karabinerhaken bleibt stecken.

10.1.4 Ein Klettergriff dreht sich, bricht oder bewegt sich.

10.1.5 Ein Stromausfall oder unregelmäßige Beleuchtung (einschließlich Scheinwerfer oder Kamerablitze), der andere Teilnehmer nicht ausgesetzt waren.

10.2 Verfahrensweise

10.2.1 Athleten, 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. Die Zeit wird vom Routen-Schiedsrichter angehalten.

10.2.2 Im Fall eines Technischen Vorfalls, der dem Athleten einen unfairen Vorteil verschafft hat:

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

- kann der Chef-Schiedsrichter, wenn er noch nicht in der Lage ist, den Technischen Vorfall zu bestätigen, zulassen, dass der Athlet 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.

10.2.3 Im Fall eines technischen Vorfalls, der dem Athleten einen unfairen Nachteil verschafft hat, und der Athlet:

- sich nicht mehr in einer legitimen Position befindet, soll der Chef-Schiedsrichter den Versuch abbrechen.
- sich in einer legitimen Position befindet, soll der Chef-Schiedsrichter dem Athleten die Möglichkeiten anbieten, seinen Versuch fortzusetzen oder zu beenden. Wenn der Athlet sich entscheidet den Versuch fortzusetzen, gilt der technische Vorfall als behoben und es kann kein späterer Anspruch bezüglich des technischen Vorfalls geltend gemacht werden.

10.2.4 Wenn ein Athlet aufgrund eines bestätigten technischen Vorfalls gestürzt ist, oder sein Versuch abgebrochen wurde:

- wird der Versuch wiederholt.
- Es wird eine Erholungszeit von 15 Minuten gewährt.

11 Verwarnungen und Disqualifikation

11.1 Verwarnungen

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

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

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

- Unsportliches Verhalten geringer Ausprägung
- Gebrauch von obszöner oder beleidigender Sprache von relativ geringer Ausprägung
- Verwendung nichtgenehmigter Ausrüstung nach erstmaliger informeller Verwarnung
- Nichtbefolgen von Anweisungen der Offiziellen innerhalb des Wettbewerbsbereichs

- Ablenken oder Stören eines anderen Athleten, der seinen Versuch in einer Route vorbereitet oder durchführt

11.2 Disqualifikation

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

12 Anhang

Schwierigkeitsgrad – Internationale Umrechnung

YDS (USA)	British		French	UIAA	Saxon	Ewbank (AUS - NZL)	Ewbank South Africa	Nordic		Brazil
	Tech	Adj						Finnish	SWE/NOR	
5.4	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	6c 6c+		VIIIc	21		6+		7a
5.11b				VIII-		22	23		7	7b
5.11c	6a	E4			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