



Kleines Regelwerk zum Demo-Wettbewerb »Klettern«

(A) Übergreifende Eckdaten

Geklettert wird ausschließlich im Toprope-Modus. Vorstieg ist ausgeschlossen.

Maximal fünf (5) Kletterdurchgänge werden pro Wettkampftag ausgewertet.

Die Routenauswahl erfolgt von den Teilnehmenden (TN).

Mehrfachbewertungen derselben Route sind zugelassen.

Am ersten Wettkampftag werden alle 1er-Routen (A1, B1, C1, usw.) geklettert und ausgewertet; analog zum ersten Wettkampftag, werden am zweiten Wettkampftag alle 2er-Routen (A2, B2, C2 usw.) geklettert und ausgewertet.

Die Schwierigkeitsgrade variieren zwischen 3 (einfachster Grad) bis 7 (schwierigster Grad).

Sobald die erforderlichen fünf (5) Kletterdurchgänge vollzogen sind, darf wertungsfrei weitergeklettert werden. Stets Vorrang haben TN, die sich noch im Wettkampfmodus befinden.

Eine Route ist in sechs (6) Wertungszonen gegliedert.

(B) Routen- und Punkte-Übersicht

1. Tag


Routen	A1 [3. Grad]	B1 [4. Grad]	C1 [5. Grad]	D1 [6. Grad]	E1 [7. Grad]
Zone 1	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	4 Punkte	5 Punkte
Zone 2	2 Punkte	4 Punkte	6 Punkte	8 Punkte	10 Punkte
Zone 3	3 Punkte	6 Punkte	9 Punkte	12 Punkte	15 Punkte
Zone 4	4 Punkte	8 Punkte	12 Punkte	16 Punkte	20 Punkte
Zone 5	5 Punkte	10 Punkte	15 Punkte	20 Punkte	25 Punkte
TOP	6 Punkte	12 Punkte	18 Punkte	24 Punkte	30 Punkte

2. Tag

Routen	A2 [3. Grad]	B2 [4. Grad]	C2 [5. Grad]	D2 [6. Grad]	E2 [7. Grad]
Zone 1	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	4 Punkte	5 Punkte
Zone 2	2 Punkte	4 Punkte	6 Punkte	8 Punkte	10 Punkte
Zone 3	3 Punkte	6 Punkte	9 Punkte	12 Punkte	15 Punkte
Zone 4	4 Punkte	8 Punkte	12 Punkte	16 Punkte	20 Punkte
Zone 5	5 Punkte	10 Punkte	15 Punkte	20 Punkte	25 Punkte
TOP	6 Punkte	12 Punkte	18 Punkte	24 Punkte	30 Punkte



Beispiel »Kletterpass«


Logos: KLZ, DAV Bremen 

Kletterpass 1 Name Liese Fingerkraft
Donnerstag, 29.08.2024

Route	B1	C1	E1	A1	D1
Zone 1			X		
Zone 2					
Zone 3					X
Zone 4	X				
Zone 5		X		X	
TOP					
Punkte					

Punkte

Schwierigkeiten	A = 3	B = 4	C = 5	D = 6	E = 7
Route	A 1	B 1	C 1	D 1	E 1
Zone 1	1	2	3	4	5
Zone 2	2	4	6	8	10
Zone 3	3	6	9	12	15
Zone 4	4	8	12	16	20
Zone 5	5	10	15	20	25
TOP	6	12	18	24	30

Logos: KLZ, DAV Bremen 

Kletterpass 2 Name Max Chalk
Freitag, 30.08.2024

Route	A2	C2	D2	E2	B2
Zone 1			X	X	
Zone 2					
Zone 3					
Zone 4					X
Zone 5		X			
TOP	X				
Punkte					

Punkte

Schwierigkeiten	A = 3	B = 4	C = 5	D = 6	E = 7	
Route	A 2	B 2	C 2	D 2	E 2	
Zone 1	1	2	3	4	5	
Zone 2	2	4	6	8	10	
Zone 3	3	6	9	12	15	
Zone 4	4	8	12	16	20	
Zone 5	5	10	15	20	25	
TOP	6	12	18	24	30	
						Tag 1
						Gesamt

Eintragung erfolgt durch Auswertungs-team

Eintragung erfolgt durch Auswertungs-team



Wettbewerbsablauf

- 1) Die TN stellen sich vor eine Route, die sie klettern möchten.
- 2) Der »Kletterpass« wird der sichernden Person übergeben.
- 3) Die sichernde Person bindet den/die TN mittels Safebiner ein.
- 4) Der Klettervorgang beginnt, s. Abschnitt »Klettervorgang«
- 5) Nach Beendigung des Klettervorgangs, trägt die sichernde Person in der Zeile »Route« den Routennamen ein; in der Zeile »Zone« wird die vom TN erreichte Zone (und **n i c h t** die Punktzahl!) angekreuzt.
- 6) Der »Kletterpass« wird dem TN übergeben.

Sind laut »Kletterpass« bereits fünf Routen geklettert, sollte darauf hingewiesen werden, den Kletterpass am Infotisch abzugeben, um eine Auswertung zu ermöglichen.

Klettervorgang

Der Klettervorgang beginnt, sobald die beiden markierten Startgriffe berührt wurden.

Folgende Möglichkeiten beenden den Klettervorgang:

- *TN wird auf eigenen Wunsch bzw. in eigenem Interesse abgelassen.*
- *TN belastet die Sicherungskette.*
- *TN begeht einen eklatanten Regelverstoß (greift in die Exe, hält sich am Seil fest usw.)*

Wertung

Eine Route ist inkl. Topp in sechs (6) Zonen unterteilt; das Erreichen einer Zone wird mit Punktvergabe honoriert. Das effektive Belasten eines Griffes wird als relevanter Zug gewertet und fließt in die Bewertung ein.

Zone 1 = bis erste Exe = Punktrelevant
Zone 2 = zw. erster und dritter Exe = Punktrelevant
Zone 3 = zw. dritter und fünfter Exe = Punktrelevant
Zone 4 = zw. fünfter und siebter Exe = Punktrelevant
Zone 5 = zw. siebter und neunter Exe = Punktrelevant
Topp = Erreichen des letzten Griffs = Volle Punktzahl



Auswertung

Die Auswertung erfolgt über simple Addition anhand der auf dem »Kletterpass« vermerkten Punktezahl für beide Tage. Je größer die Summe, desto besser.

Bonusklettern »Speedklettern«

Das Speedklettern bezeichnet bei SO das »Buntroutenklettern« auf Zeit. Genutzt wird die Speedwand, alle Griffe und Tritte dürfen genutzt werden. Vom Start bis zum Berühren des Topp-Griffs wird die Zeit gestoppt. Je schneller der Topp-Griff erreicht wird, desto besser.

Die Zeiten werden auf einem Flipchart hinterlegt. Durchgänge, in denen der Toppgriff nicht erreicht wurde, werden nicht gewertet.