

Wettkampfororganisation - Informationen für Boulderschiedsrichter

Lieber Helfer,

vielen Dank für Deine Bereitschaft, bei einem Boulderwettkampf als Schiedsrichter mitzuarbeiten. Während einwandfreies Schiedsrichten schon im „normalen“ Wettkampfbetrieb nicht immer einfach ist, sind es insbesondere die stressigen oder unvorhergesehenen Situationen, auf die Du sorgfältig vorbereitet sein solltest. Diese Informationen sollen Dir dabei helfen, im Sinne eines flüssigen Wettbewerbs richtig zu reagieren.



Als Boulderschiedsrichter bist Du direkt dem DAV Schiedsrichter unterstellt, der wiederum Teil der Wettkampffjury ist. Er wird in der Regel vor dem Wettkampf ein Briefing abhalten, vor jeder Runde die Schiedsrichterlisten austeilen und nach jeder Runde die Listen wieder einsammeln.

Während einer Wettkampfrunde wirst Du einem bestimmten Boulder fest zugeteilt

sein. Zu Deinen Aufgaben gehört neben der Wertung der Kletterversuche auch die Sicherheit an diesem Boulder. Wirf vor Beginn jeder Runde einen kritischen Blick auf Deinen Bereich: Gibt es irgendwo nicht abgedeckte Lücken in den Matten? Könnte der Boulderer, zum Beispiel bei einem weiten Sprung, in einem nicht abgepolsterten Bereich landen? Nur die Notwendigkeit eines Spotters soll unbedingt vorab vermieden werden.

Mache Dir auch ein sorgfältiges Bild von dem Boulder selbst. Achte auf den Routenverlauf, wo die Startposition, der Bonusgriff und der Topgriff liegen, welche Griffe und Strukturen benutzt werden dürfen und welche Objekte oder Wandteile eventuell vom Routenbauer durch abkleben mit schwarzem Tape wegdefiniert wurden und deshalb nicht verwendet werden dürfen. Während der Wettkampfrunde musst Du darüber eindeutig Auskunft geben können. Siehe hierzu auch die Beispiele im Anhang.

Die Startposition muss für beide Hände und Füße in einer zweiten Farbe gekennzeichnet sein. Es ist sehr wichtig, dass der Wettkämpfer die Startposition vor dem losklettern korrekt einnimmt, also alle 4 Tape-markierungen mit jeweils einer Hand bzw. Fuß „belegt“. Auch der Topgriff wird mit dem gleichen Tape eindeutig markiert. Der Bonusgriff (der sozusagen eine „kleine Wertung“ ergibt) muss in einer dritten Tape-Farbe ebenfalls eindeutig markiert sein.

Jede Runde eines Wettkampfes kann in einem von drei verschiedenen Modi ausgetragen werden. Welcher Modus jeweils zur Anwendung kommt, steht in der Ausschreibung.

Im „offenen Modus“ erhalten die Teilnehmer Laufzettel, mit denen sie während einer festgelegten Gesamtkletterzeit für die Runde frei zwischen den Bouldern hin und her wechseln können, um Versuche zu machen. Die Kletterer können sich gegenseitig in den Bouldern beobachten. In der Regel wird eine Maximalzahl für die Versuche an

jedem Boulder festgelegt. Bis zum Erreichen dieser Zahl dürfen Boulder in beliebiger Reihenfolge versucht werden. Die Kletterer melden sich für einen Versuch bei Dir an, indem sie den Laufzettel bei Dir abgeben. Die Reihenfolge der Laufzettel bestimmt die Reihenfolge der Starts.

Im „offenen Modus“ kommt es fast immer vor, dass gegen Ende der Kletterzeit an bestimmten Bouldern ein Stau entsteht und eventuell nicht alle Teilnehmer alle ihre Versuche machen können. Achte darauf, dass Du dem durch klare Organisation begegnest, zum Beispiel indem Du die jeweils nachfolgenden Starter rechtzeitig laut ansagst.

Der „Intervallmodus“ ist im Ablauf sehr viel strenger, hier starten die Kletterer in einer vorher festgelegten Startreihenfolge und in fixen Zeitabständen. Der erste Kletterer kommt aus der Isolation zu Boulder 1 und hat ein festgelegtes Intervall von 5 Minuten Zeit, um den Boulder zu versuchen. Danach muss er ein Intervall lang in die Zwischenisolation (häufig setzt sich der Kletterer dazu auf einen vorbereiteten Platz mit dem Rücken zur Boulderwand, aber auch strengere Isolationen sind möglich), während an Boulder 1 schon der zweite Kletterer startet. Im dritten Intervall setzt sich das System fort: Der erste Kletterer startet an Boulder 2, der zweite Kletterer ist in der Zwischeniso und der dritte Kletterer beginnt an Boulder 1. Jeder Teilnehmer hat also abwechselnd ein Intervall Zeit zum Klettern und ein Intervall Pause.

Für Dich als Schiedsrichter sind vor allem die Wechsel zwischen den Intervallen schwierig zu organisieren. Sorge immer dafür, dass du für den jeweils aktuellen Wettkämpfer immer ansprechbar bist. Achte auch darauf, dass Du die Verfahren bei einem technischen Zwischenfall gut kennst, denn wegen dem engen Zeitplan musst Du in einem solchen Fall sofort richtig reagieren (siehe unten).



Der „Finalmodus“ findet wie folgt statt: Hier wird zuerst von allen Kletterern Boulder 1 geklettert, an den anderen Bouldern passiert derweilen nichts. Dann starten alle Kletterer an Boulder 2 usw. In der Finalrunde beträgt die Kletterzeit 4 Minuten. Wenn ein Kletterer einen Versuch vor Ablauf der 4 Minuten Kletterzeit begonnen hat, ist es ihm erlaubt, diesen zu Ende zu klettern. Beide Kategorien beginnen an jedem Boulder zur selben Zeit. Hier starten in der Regel die/der nach dem Halbfinale gleichgerankte Dame/Herr zum selben Zeitpunkt.

Nach diesen einleitenden Erläuterungen jetzt also zum konkreten Ablauf: Ein Kletterer meldet sich mit seinem Laufzettel bei Dir an und möchte den von Dir betreuten Boulder versuchen.

Falls Rückfragen durch den Athleten kommen, musst du diese beantworten, hierzu ist es wichtig, dass du den dir zugeordneten Boulder sehr gut kennst. Falls Einzelheiten am Boulder für dich unklar sind, sprich dich bitte im Vorfeld mit dem DAV-Schiedsrichter und dem DAV-Routenbauer ab.

Vor dem ersten Versuch jedes Teilnehmers müssen alle Griffe des Boulders gereinigt werden. Je nach Personalsituation auf dem Wettkampf wird dafür eigens ein Helfer eingeteilt, oder das Bürsten der Griffe ist ebenfalls Deine Aufgabe. Der Kletterer kann auch jederzeit verlangen, dass ein bestimmter Griff gereinigt wird, bevor er seinen nächsten Versuch macht. Häufig möchten Teilnehmer auch selbst die Griffe reinigen. Das ist vollkommen in Ordnung, allerdings dürfen nur vom Organisator zur Verfügung gestellte Bürsten / Materialien verwendet werden, eigene Bürsten dagegen nicht.

Du musst auch besonders darauf achten, ob der Wettkämpfer durch Verletzungen die Griffe, bzw. die Wand mit Blut verschmutzt. Falls dies der Fall ist, muss du sein Weiterklettern sofort stoppen und den DAV-Schiedsrichter benachrichtigen.

Der Kletterer darf beim Anschauen des Boulders die markierten Startgriffe anfassen. Das Berühren anderer Griffe oder Strukturen, oder das Anbringen von Markierungen (Tickmarks) ist nicht erlaubt und wird als Versuch gewertet.






Der Teilnehmer muss seinen Versuch aus der definierten Startposition heraus beginnen. Der Versuch zählt als begonnen, sobald der Teilnehmer mit dem ganzen Körper die Matte verlassen hat.

Der Bonus gilt als erreicht, wenn der Kletterer den markierten Griff genutzt hat um eine stabile oder kontrollierte Position einzunehmen. Das kann manchmal schon geschehen, indem der markierte Griff, bzw. der markierte Bereich mit einem Finger genutzt wird, kann aber durchaus auch nach mehreren Sekunden noch nicht geschafft sein, wenn ein Kletterer auf einem Sloper keine Hand zur Ruhe bringen und sich nur durch ständiges Nachfassen daran halten kann.

Das gleiche gilt im Wesentlichen für den Top-Griff; dieser muss jedoch mit beiden Händen gehalten werden. Achtung: Der Versuch gilt aber erst dann als Top geklettert, wenn Du als Schiedsrichter deutlich „okay“ gesagt hast! Wenn der markierte Griff mit beiden Händen sichtbar gehalten wurde, gib bitte zügig Dein Okay und hebe dabei auch für die Zuschauer deutlich sichtbar eine Hand (aber auch erst dann).

Für das Ausfüllen der Laufzettel, auf denen die einzelnen Versuche mitgewertet werden, gilt folgende einheitliche Notation:

| | |
|---|--------------------|
|  | Begonnener Versuch |
|  | Bonus erreicht |
|  | Top erreicht |

Zusätzlich ist die Zusammenfassung aller Versuche eines Kletterers an einem Boulder auf der Schiedsrichterliste einzutragen (doppelte Buchführung). Es ist wichtig, dass diese Liste vollständig ausgefüllt wird (inklusive Namen des Boulderschiedsrichters).

Ebenfalls kann eine digitale Ergebniseingabe zum Einsatz kommen. Dies geschieht in der Regel über iPads, die vom DAV zur Verfügung gestellt werden. Falls die digitale Ergebniseingabe zum Einsatz kommt, gibt

es im Vorfeld des Wettkampfes eine spezielle Schulung durch den Jurypräsidenten bzw. den Ergebnisdienst.

Immer wieder kommt es bei Boulderwettkämpfen auch zu technischen Zwischenfällen, womit insbesondere lockere oder ausgebrochene Griffe / Tritte gemeint sind.

Findet die Runde im offenen Modus statt, zeige einen solchen Zwischenfall bitte sofort dem Routenbauer und dem Jurypräsidenten an und notiere die noch verbleibende Kletterzeit. Es erfolgt eine Reparatur und nach deren Abschluss darf der Teilnehmer den begonnenen Versuch wiederholen. Sollte er vor dem Zwischenfall schon den Bonusgriff erreicht haben, so ist ihm diese Wertung schon sicher. Bei längeren Reparaturarbeiten wird der Jurypräsident eventuell die Gesamtkletterzeit für die Runde verlängern und das bekannt geben.

Auch im Intervall- und im Finalmodus gilt nach einem Zwischenfall Dein erster Blick der Uhr, um die noch verbliebene Kletterzeit des Teilnehmers festzustellen. Notiere diese unbedingt! Dann informiere sofort den Routensetzer und Jurypräsident, die mit der Reparatur beginnen werden. Sollte die Reparatur innerhalb des Intervalls fertig werden, dann darf der Kletterer, wenn er möchte, auf die verlorene Zeit verzichten und innerhalb der Intervallzeit weiter den Boulder versuchen. Möchte er das nicht, dann wird der Jurypräsident ihn an einer späteren Stelle so in die Startreihenfolge einfügen, dass der Kletterer im Anschluss an seinen Durchgang die restliche Kletterzeit, die Du notiert hast, an dem Boulder klettern kann (mindestens aber 2 min). Sollte die Reparatur nicht innerhalb des Intervalls fertig werden, so wird der Jurypräsident nach dem Ende des Intervalls den Wettkampf für die Reparatur anhalten, der Teilnehmer erhält natürlich auch dann seine restliche Kletterzeit, in dem er vom Jurypräsident in die spätere Startreihenfolge eingefügt wird.

In der Finalrunde gibt es im Übrigen die Möglichkeit der „schnellen Sofortreparatur“

nicht, der Teilnehmer wird also von Dir in jedem Fall zurück in die Iso geschickt und klettert den Versuch später zu Ende.

Am Ende jeder Wettkampfrunde bekommt der DAV-Schiedsrichter alle Laufzettel und die Schiedsrichterlisten. Er fasst die Laufzettel zusammen und führt gemeinsam mit dem Ergebnisdienst eine doppelte Kontrolle durch.

Es ist wichtig, dass während der kompletten Auswertung alle Boulderschiedsrichter in unmittelbarer Nähe und erreichbar sind, um Unstimmigkeiten sofort aufklären zu können.

Sollte ein Teilnehmer oder Betreuer Einspruch gegen eine Wertung einlegen wollen, so muss er diesen Einspruch direkt an den DAV Schiedsrichter oder Jury Präsidenten wenden. Diese werden dann den Fall bearbeiten.

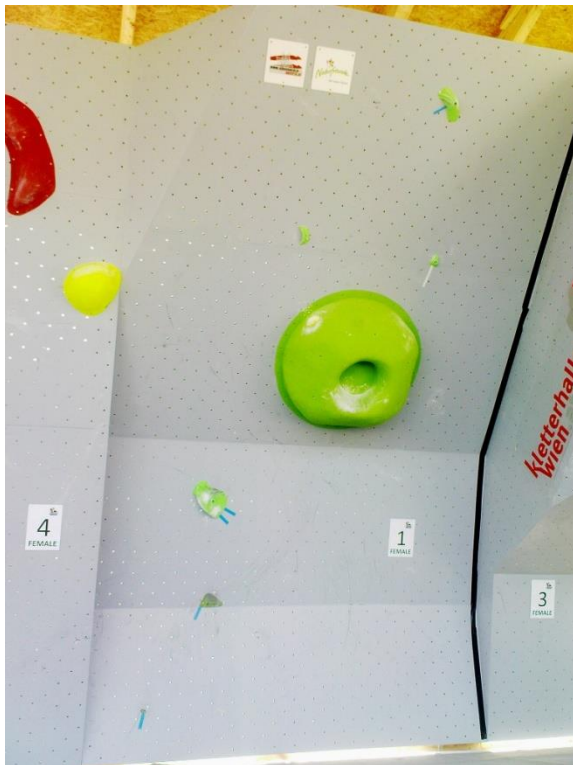
Wir hoffen sehr, dass Dir die Informationen dabei helfen, Dich und Dein Team auf einen verantwortungsvollen und erfolgreichen Einsatz vorzubereiten. Die Schiedsrichter können durch aufmerksames Werthen und gute Organisation maßgeblich zu einem reibungsfreien Ablauf beitragen. Für weitere Fragen stehen Dir jederzeit der DAV-Schiedsrichter und der Jurypräsident sowie der DAV-Delegierte zur Verfügung.



Fabian Bannasch, Philipp Bannasch
Deutscher Alpenverein e.V.

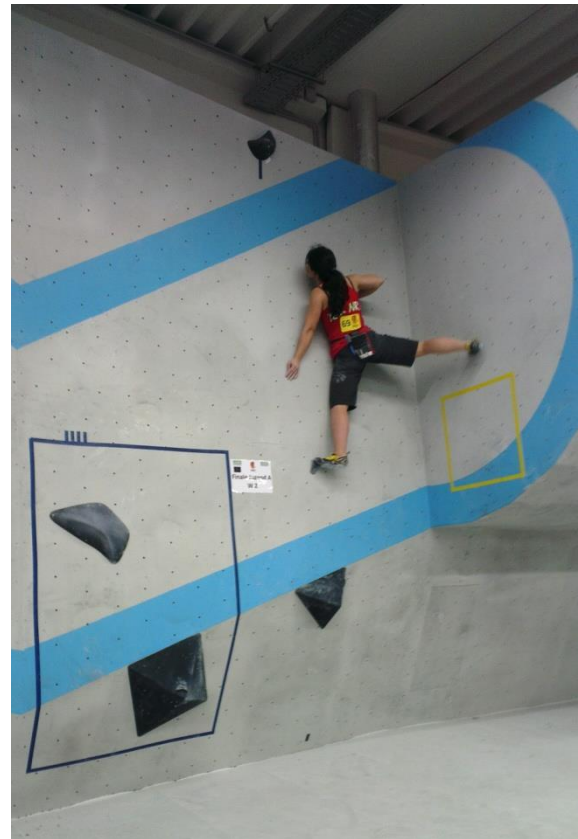
Überarbeitung März 2013
Überarbeitung Mai 2014
Christoph Gabrysch, Johannes Altner

Anhang Tapemarkierungen



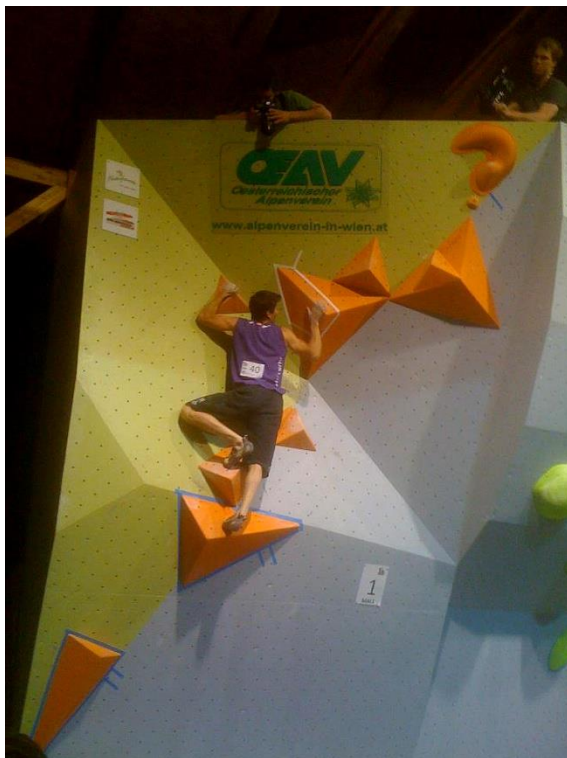
Standardmarkierung mit Tapestreifen

Start und Top in gleicher Tafefarbe
Abgrenzung durch schwarzes Tape



Riesenbox

Bonus als definierte Wandfläche



Alternative Box-Markierung

Nur innerhalb des Tapes ist gültig!

Wichtige Regeln:

- Immer vier Streifen für beide Hände und Füße
- Startposition muss wenigstens kurz komplett mit beiden Händen und Füßen gleichzeitig eingenommen sein bevor der nächste Griff berührt werden darf.
- Bei schwarzem Tape ist der Bereich hinter dem Tape zum Klettern verboten. Berühren erlaubt, aber bei geringstem Vorteil für den Kletterer erfolgt Stopp
- Berühren der Wand jederzeit erlaubt.
- Wandkanten sind immer erlaubt, Plattenkanten immer verboten
- Nutzung von Wandfugen und Schrauben ist uneingeschränkt erlaubt, die Löcher der Einschlagmutter dürfen jedoch nur getreten werden.
- Ist ein Griff nur über Holzschrauben fixiert und der Schraubenkanal für die Maschinenschraube liegt frei, ist dieser Kanal nicht zum greifen für den Athleten

erlaubt (Siehe Bild).

