

REGELN KLETTERMAX 2025

Allgemeine Regeln:

- Den Anweisungen der Trainer ist Folge zu leisten.
- Schmuck, Uhren, Armbänder usw. müssen abgelegt werden.
- Sichernde und Trainer dürfen während des Versuchs keine Tipps geben.
- Es darf nur EINE Route geklettert werden (nicht „bunt“).
- Wird ein anderer Griff/Tritt benutzt, aber ohne große Vorteile zu haben (z.B. bei einer „aufgehenden Tür“ oder beim ausbalancieren mit einem Fuß berührt) gibt es eine mündliche Verwarnung, beim zweiten Mal wird der Teilnehmer disqualifiziert.
- Wird ein anderer Griff/Tritt benutzt und dadurch ein Kletterfortschritt/Vorteil erlangt, wird der Teilnehmer disqualifiziert.
- Kanten bzw. Volumen dürfen mitbenutzt werden, sofern sie nicht abgeklebt wurden.

Vorstieg/Nachstieg (im Begehungsstil „Flash“):

- Es muss jede Exe geklippt werden, sonst erfolgt die Disqualifikation.
- Beim Umlenker müssen beide Karabiner klippen.
- Kommandos (zu/ab) müssen klar und laut gegeben werden, da es ziemlich laut sein wird.
- Sobald sich der Teilnehmer ins Seil setzt, erfolgt die Bewertung bis an den letzten gehaltenen Griff.
- Der Partnercheck erfolgt bei jedem Teilnehmer durch den sichernden Trainer.
- Vor dem Versuch dürfen alle Griffe in Reichweite angefasst werden. Ein Fuß des Teilnehmers muss aber am Boden bleiben.
- Für jede Route beträgt die Maximalzeit 4-5 min (genaue Zeit wird am Wettkampftag bekannt gegeben). Danach werden keine weiteren Griffe bewertet.
- Sobald der Griff gehalten wurde, zählt er als Punkt.
- Für die volle Punktzahl muss im Nachstieg der Top-Griff 3 Sekunden gehalten und im Vorstieg beide Umlenker geklippt werden.

Speed

- Vor dem Versuch dürfen alle Griffe in Reichweite angefasst werden. Ein Fuß des Teilnehmers muss aber am Boden bleiben.
- Die Zeitmessung wird gestartet, sobald der zweite Fuß den Boden verlässt.
- Die Zeit stoppt, sobald oben die Glocke geschlagen wird.
- Das Reinsetzen in den Sicherungsautomaten kostet viel Überwindung, da es am Anfang etwas nachgibt. Am Besten einfach reinspringen.
- Der Partnercheck erfolgt durch den zuständigen Trainer.

Bouldern

- Gestartet wird mit beiden Händen am Startgriff/den Startgriffen.
- Sobald der Griff gehalten wurde, zählt er als Punkt.
- Die Griffe dürfen vor dem ersten Versuch nicht berührt werden,
- Der Top-Griff muss mit beiden Händen 3 Sekunden gehalten werden.

