

## AUFGABE BEIM PARCOURS:

Am Freeworker-Rig wird ein kleiner Kletterparcours eingerichtet. An der höchsten Traverse ist ein Ankerpunkt (Rolle) angebracht. Ein dem Parcours in der Länge angepasstes Baumkletterseil hängt darin – mit beiden Enden bis zum Boden. An einem Ende befindet sich eine Seilendverbindung.

## DIE AUFGABE:

1. ein zur Auswahl stehendes Klettersystem auf dem Seil installieren,
2. einen sicheren Stopperknoten am Seilende erstellen,
3. am installierten Klettersystem aufsteigen, um eine unterhalb des Ankerpunkts angebrachte Glocke mit der Hand zu läuten,
4. abseilen,
5. im Zielbereich landen und
6. sich aus dem Klettersystem ausbinden.

Der Zielbereich liegt nicht im Lot des Ankerpunkts. Die Landung gilt dann als gewertet, wenn ein Fuß den Boden berührt hat. Die Landung soll sicher und zielgenau erfolgen. Es sind alle Hilfsmittel zur punktgenauen Landung zulässig. Die Glocke muss lediglich mit einer Hand angeschlagen werden.

Ein Kletterseil, Tachyon mit 11,5 mm Durchmesser, wird zur Verfügung gestellt. Außerdem werden folgende Klettersysteme bereitgestellt: Spider-Jack, LockJack, ZigZag, Klemmknotensystem Hitch Climber, Rope Wrench mit Pinto. Klettergurte und Helme sind ebenfalls vorhanden. Steigklemmen, Umlenkungen und sonstige Hilfsmittel – falls gewünscht – müssen von den Teilnehmern selbst mitgebracht werden.

## PUNKTEWERTUNG:

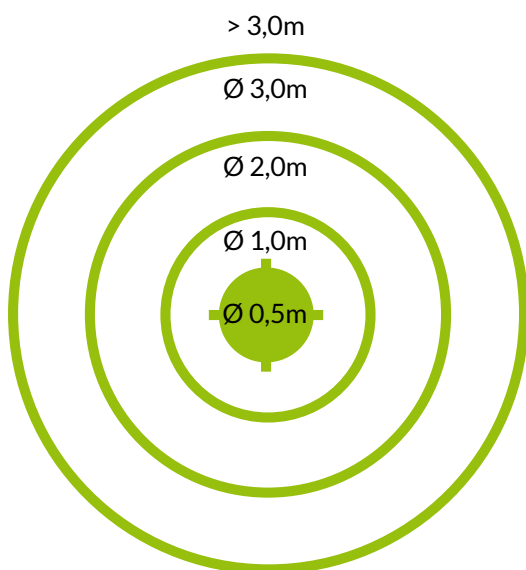
Die Punkte jeder Einzelwertung (Glocke, Landezone, Zeitwertung und Strafpunkte) werden summiert. Die Höchstpunktzahl beträgt 100 Punkte.

## GLOCKE:

Unterhalb des Ankerpunktes hängt eine Glocke. Diese muss mit der Hand angeschlagen werden. Dafür werden 30 Punkte vergeben.

## PRÄZISIONSLANDUNG:

Hier können maximal 40 Punkte erreicht werden. Die Landung zählt nur, wenn man mit beiden Füßen auf dem Boden im Zielbereich landet und sicher stehen bleibt. Die unterschiedlichen Punktebenen sind auf dem Boden mit Linien markiert. Bei einem Fuß auf der Linie zählt dieser zur niedrigeren Punktebene.



| Punkte | Ø 0,5m | Ø 1,0m | Ø 2,0m | Ø 3,0m | > 3,0m |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 40     | 👤      |        |        |        |        |
| 35     | 👤      | 👤      |        |        |        |
| 30     | 👤      |        | 👤      |        |        |
| 30     |        | 👤      |        |        |        |
| 25     | 👤      |        |        | 👤      |        |
| 25     |        | 👤      | 👤      |        |        |
| 20     | 👤      |        |        |        | 👤      |
| 20     |        | 👤      |        | 👤      |        |
| 20     |        |        | 👤      |        |        |
| 15     |        | 👤      |        |        | 👤      |
| 15     |        |        | 👤      | 👤      |        |
| 10     |        |        | 👤      |        | 👤      |
| 10     |        |        |        | 👤      |        |
| 5      |        |        |        | 👤      | 👤      |

## ZEITWERTUNG:

Das Zeitlimit für den Parcours beträgt drei Minuten. Die Zeit startet beim Betreten des Parcours und stoppt, wenn der Teilnehmer sich nach der Landung aus dem System aushängt. Der Schnellste erhält 30 Punkte. Für jede zehn Sekunden, die ein Teilnehmer langsamer ist, werden von den 30 zwei Punkte abgezogen. Zur Vorbereitung kann der Teilnehmer besondere Hilfsmittel an den Gurt oder Körper hängen (z. B. Fußsteigklemme, Umlenkungen). Auf dem Kletterseil ist kein Klettersystem installiert. Für Einfachseiltechniken muss das Seil vom Teilnehmer nach Betreten des Parcours sicher angeschlagen werden.

## STRAFPUNKTE:

Für gefährliche Aktionen – wie z. B. Schlaffseil, Pendelstürze, kein Stopperknoten – werden Strafpunkte vergeben. Pro gefährlicher Aktion werden zehn Strafpunkte von der Gesamtpunktwertung abgezogen.

## ÄSTHETIK:

Durch einen besonders eleganten Kletterstil oder aber eine maßlose Belustigung der Zuschauer kann man sich individuelle Zusatzpunkte in der B-Note sichern.