

## Tipps zur Planung und Organisation von Kletterwettspielen

von Sebastian Balaresque

An dieser Stelle möchten wir euch einen kleinen Leitfaden an die Hand geben, damit ihr eine Orientierung habt, wenn ihr die vorgestellten Spiele zu einem Wettbewerb zusammenfassen möchtet. Es können natürlich nicht alle Aspekte bis ins Detail behandelt werden, wir haben uns aber trotzdem bemüht, alle wesentlichen Dinge anzusprechen, die Voraussetzung für eine gelungene Veranstaltung sind. Dabei kann es sich natürlich nur um Vorschläge handeln, im Einzelnen werdet ihr schauen müssen, was ihr übernehmen könnt und was ihr anders machen müsst.

### *1. Auswahl der Spiele / Routenwahl*

Jedes Spiel hat bestimmte Anforderungen an die Route. Darüber müsst ihr euch im Klaren sein und die Spiele anhand der Möglichkeiten der Wand, die euch zur Verfügung steht aussuchen, bzw. die Wand entsprechend umgestalten, wenn das möglich ist. Die besonderen Anforderungen entnehmt ihr bitte den Spielbeschreibungen. Empfehlenswert ist auch, die Spiele vorher auszuprobieren, damit ihr auf eventuell auftretende Unklarheiten vorbereitet seid.

Nach den Möglichkeiten der Wand bestimmt sich auch die Anzahl der Spiele. Bei einer kleinen Wand habt ihr die Möglichkeit, die einzelnen Spiele nacheinander auszutragen, was aber zu größeren Wartezeiten bei den Teilnehmern führt und die Zahl der Spiele einschränkt.

Steht euch eine große Wand zur Verfügung habt ihr die Möglichkeit, viele Spiele parallel durchzuführen bzw. ein Spiel an mehreren Stationen durchzuführen. Das erfordert natürlich einen größeren Aufwand an Helfern und Material.

### *2. Schwierigkeit der Route*

Das klettertechnische Können der Teilnehmer bestimmt im Wesentlichen die Schwierigkeit der Routen. Ihr müsst euch also vorher klar darüber sein, wer eure Teilnehmer sind. Die Spiele sind auch für Anfänger geeignet, dann müssen allerdings die Routen entsprechend leicht sein, sie dürfen nur geringe klettertechnische Schwierigkeiten aufweisen.

Schwierig wird es, wenn ihr ein sehr gemischtes Teilnehmerfeld habt, denn die Schwierigkeiten dürfen nicht zu groß sein für die Anfänger, und die fortgeschrittenen Teilnehmer dürfen sich nicht unterfordert fühlen. Neben dem klettertechnischen Anreiz bleibt aber immer noch der spielerische Anreiz.

### *3. Routen einrichten*

Es kann sein, dass die vorhandenen Routen an einer Kletterwand nicht euren Bedürfnissen entsprechen, weil zum Beispiel die Griffe im Boulderbereich zu klein sind. Wenn ihr keine Ausweichmöglichkeit habt, seid ihr gezwungen, Griffe umzuschrauben. Dagegen hat aber vielleicht der Besitzer der Kletterwand etwas, weil damit bestehende Routen zerstört werden. Erforderlich ist also in jedem Fall seine Zustimmung.

Wenn ihr die entfernten und hinzugefügten Griffe allerdings so markiert, dass ihr sie nachher wieder austauschen könnt, und so die Routen wieder herstellen könnt, dürfte dem Umschrauben nichts im Wege stehen. Zu bedenken ist allerdings, dass das Schrauben einen ordentlichen Zeitaufwand erfordert. Ihr solltet euch auch am besten in einem Plan aufzeichnen, welche Griffe ihr wo ausgetauscht habt, und in welcher Position sie sich befunden haben, damit ihr nachher noch wisst, wie es vorher ausgesehen hat.

#### *4. Gruppenzusammenstellung*

Die Teilnehmer werden selten alle das gleiche Alter haben. Zudem sind die Leistungsunterschiede und Kletterfähigkeiten bei Kindern und Jugendlichen je nach Alter sehr unterschiedlich ausgeprägt. Dem solltet ihr in geeigneter Weise Rechnung tragen, damit die Siegchancen einiger Teilnehmer nicht von vornherein aussichtslos sind.

Eine Möglichkeit dies zu gewährleisten, ist die Einteilung in Altersklassen. Dies macht aber nur Sinn bei einem sehr großen Teilnehmerfeld, da in jeder Altersklasse eine gewisse Anzahl an Gruppen starten muss, damit es ein interessanter Wettbewerb wird. Insgesamt erfordern verschiedene Altersklassen einen größeren Aufwand.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, jedem Alter ein gewisses „Handicap“ zuzuordnen, d.h. dass die Punkte der einzelnen Gruppen entsprechend ihrem Altersdurchschnitt anders gewertet werden. Es können z.B. die Punkte der einzelnen Gruppen durch das durchschnittliche Alter der Gruppenmitglieder geteilt werden. Das hat den Vorteil, dass es eine möglichst gerechte Wertung ist, für die Teilnehmer ist es aber nicht so durchsichtig und in der Handhabung ist es etwas komplizierter.

Die dritte Möglichkeit ist das Auslosen der Gruppen. Ist das Alter der Teilnehmer im Vorfeld bekannt, können Töpfe gebildet werden, aus denen die Teilnehmer der verschiedenen Altersstufen ihre Gruppennummer ziehen. Damit kann gewährleistet werden, dass die Teilnehmer unterschiedlichen Alters einigermaßen gleichmäßig auf die Gruppen verteilt sind; kleine Ungleichheiten können dabei allerdings nicht immer vermieden werden.

#### *5. Zeitplan*

Damit die Kletterwettspiele nicht im Chaos versinken, ist es wichtig, dass ihr euch einen Zeitplan aufstellt. Darin sind die folgenden Aspekte zu berücksichtigen:

Begrüßung und Erklärung für die Teilnehmer (ca. 15 min.)

Auslosung der Gruppen (ca. 15 min.)

Durchführung der Spiele (Pro Durchgang eines Spiels sollte das Doppelte der eigentlichen Spieldauer einkalkuliert werden.)

Auswertung (ca. 15 min.)

Siegerehrung (ca. 15 min.)

#### *6. Schiedsrichter, Helfer*

Für einen reibungslosen Ablauf braucht ihr natürlich auch Helfer. Pro Spielstation solltet ihr einen Routenschiedsrichter haben. Daneben ist ein Oberschiedsrichter erforderlich, der den Überblick hat und die Auswertung macht. Zusätzlich ist ein Helfer sinnvoll, der

den Teilnehmern bei Fragen zur Verfügung steht, und der gerade in der hektischen Anfangsphase behilflich sein kann.

## Organisation der Kletterwettspiele

Die Durchführung eines Wettkampfes erfordert auch im Vorfeld einiges an Vorbereitungen. Damit ihr nicht jedes Mal das Rad neu erfinden müsst, geben wir euch einige Tipps, die euch behilflich sein sollen bei der Organisation der Kletterwettspiele.

### *1. Kletterwand*

Ihr braucht natürlich eine Wand, an der ihr klettern könnt. Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten: eine Kletterhalle oder eine Außenanlage. Die Halle hat den Vorteil, dass ihr vom Wetter unabhängig seid, dafür ist es in einer Halle häufig ziemlich eng oder die Wand ist nicht so geeignet. Eine Außenanlage bietet meist ausreichend Platz und ein gewisses Freiluftenerlebnis, dafür seid ihr dem Wetter ausgesetzt, das dann meist schlecht ist, wenn man es nicht gebrauchen kann.

### *2. Material*

An Material für die Spiele braucht ihr einerseits die Dinge, die in den Spielbeschreibungen aufgeführt sind. Daneben braucht ihr natürlich Seile und Sicherungsgeräte. Eventuell benötigt ihr auch Klettermaterial für die Teilnehmer. In jedem Fall solltet ihr ausreichend Papier, Stifte, Stoppuhren, etc. haben. Bei einer größeren Veranstaltung ist eine Beschallungsanlage auch ganz nützlich.

### *3. Verpflegung*

Natürlich können sich die Teilnehmer selbst verpflegen, vielleicht wollt ihr aber auch den Teilnehmern etwas zur Verfügung stellen. Dann sollten Speisen und Getränke in ausreichenden Mengen vorhanden sein.

### *4. Preise*

Zu einem Wettbewerb gehören auch Preise. Wenn ihr diese nicht aus eurer Jugend- oder Sektionskasse zahlen wollt, gibt es die Möglichkeit, durch Sponsoring an Preise zu kommen. Vielleicht versucht ihr es mal bei eurem lokalen (Berg-)Sportgeschäft, wenn man nett fragt und vielleicht eine Werbemöglichkeit zur Verfügung stellt, sind Geschäft meist nicht abgeneigt, Preise zur Verfügung zu stellen.

### *5. Zeitpunkt*

Der richtige Zeitpunkt für eine Veranstaltung entscheidet häufig über das Gelingen oder Nichtgelingen. Wenn ihr die Kletterwettspiele draußen durchführen möchtet, seid ihr auf das Sommerhalbjahr angewiesen. Bei schönem Wetter haben mögliche Teilnehmer aber häufig schon etwas Besseres vor, vor allem in den Ferien oder an den langen Wochenenden. Auch bei Veranstaltungen zu anderen Jahreszeiten gibt es ähnliche Probleme,

die man bei der Wahl des Zeitpunktes berücksichtigen sollte. Ein Patentrezept gibt es aber leider nicht.

### *6. Ausschreibung*

Vom Zeitpunkt der Kletterwettspiele hängt natürlich auch der richtige Zeitpunkt der Ausschreibung ab. Ihr müsst euch überlegen, wie viel Vorlauf ihr für die Organisation braucht. Wann müsst ihr also wissen wie viele Teilnehmer kommen? Zwei bis drei Wochen sind dabei eine ganz gute Zeitspanne, um alles in Ruhe erledigen zu können. Bedenkt aber, dass immer noch einige Anmeldungen verspätet eintreffen.

Wollt ihr nur Sektionsmitglieder ansprechen, sind die Sektionsmitteilungen (Redaktionschluss!) natürlich der geeignete Ort für eine Ausschreibung. Sollen aber auch Nichtmitglieder angesprochen werden, können Plakate oder Handzettel an geeigneter Stelle der richtige Weg sein, Teilnehmer anzusprechen, vielleicht versucht ihr es auch in die Zeitung zu setzen. (siehe auch unten, Punkt 9)

### *7. Anmeldung*

Wenn ihr bei eurer Planung einigermaßen Sicherheit haben wollt, empfiehlt sich eine schriftliche Anmeldung der Teilnehmer. Das erlaubt euch, genau zu planen, wieviel Helfer und Material ihr benötigt. Sinnvoll ist dabei auch, dass die Teilnehmer bei der Anmeldung ihr Alter angeben. Wollt ihr andererseits vielleicht besonders Nichtmitglieder ansprechen, um Werbung zu machen, kann es sinnvoll sein, auf eine vorherige Anmeldung zu verzichten. Das erfordert von euch allerdings eine größere Flexibilität.

### *8. Helfer*

Oben ist bereits angesprochen, dass Helfer als Routenschiedsrichter und Betreuer benötigt werden. Diese solltet ihr natürlich rechtzeitig ansprechen, vielleicht plant ihr auch für nachher ein kleines „Dankeschön“ für die Helfer ein.

### *9. Öffentlichkeitsarbeit*

Die Kletterwettspiele sind ein ideales Mittel, um Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben. Ihr habt die dort die Möglichkeit, euch und einen Teil eurer Aktivitäten einem breiteren Publikum vorzustellen. Dafür müsst ihr natürlich das Publikum erreichen.

Ganz wichtig in diesem Zusammenhang ist die Pressearbeit. Sucht rechtzeitig den Kontakt zu der Lokalpresse, sucht die Redaktion auf oder nehmt telefonischen Kontakt und lasst euch den zuständigen Redakteur geben. Häufig gibt es keinen bestimmten Redakteur für ein Ressort, dann ist der Chef vom Dienst ein guter Ansprechpartner. Ihm könnt ihr erklären, was ihr macht und ihn fragen, ob er Interesse hat, darüber zu berichten. Wenn ihr Glück habt, erscheint vor der Veranstaltung ein Artikel und es schaut bei der Veranstaltung ein Fotograf und ein Journalist vorbei.

Eine andere Möglichkeit, die Öffentlichkeit anzusprechen sind Plakate und Handzettel, die ihr besonders in (Berg-)Sportgeschäften aufhängen bzw. auslegen könnt.

### *10. Sicherheit / Rechtliches*

Natürlich soll bei den Kletterwettspielen kein Unfall passieren. Wichtig ist die Überprüfung von, Material und Sicherungspunkten. Bei den Spielen ist es wichtig den Überblick zu behalten und auf die Einhaltung der Sicherheitsvorschriften zu achten.. Insbesondere beim Einbinden kann es in der Hektik des Spiels zu Unachtsamkeiten kommen.

Wenn ihr die gewöhnlichen Sicherheitsvorkehrungen beachtet, könnt ihr im Falle eines Unfalles nicht zur Verantwortung gezogen werden, dennoch gibt es einige Dinge, die ihr beachten solltet. Die Teilnehmer der Kletterwettspiele werden überwiegend Minderjährige sein. Somit muss gewährleistet sein, dass die Eltern mit der Teilnahme einverstanden sind. Dies solltet ihr euch auch bestätigen lassen, entweder vor Ort oder dadurch, dass die Eltern die Anmeldung mit unterschreiben. Sollte eine ganze Jugendgruppe mit Leiter an den Kletterwettspielen teilnehmen, so trägt natürlich dieser die Verantwortung für seine Gruppe.

### *11. Finanzierung*

An wesentlichen Kostenpunkten sind bei der Organisation folgende Posten zu beachten:

Gebühr für Kletteranlage

Materialien

Beschallungsanlage

Verpflegung Teilnehmer

Dankeschön für Helfer

Preise

Elegant ist es natürlich, wenn ihr euch sponsern lassen könnt. Das bietet sich besonders bei den Preisen an, häufig sind (Berg-)Sportgeschäfte gar nicht abgeneigt, einige Artikel zur Verfügung zu stellen. Der Anreiz ist natürlich größer, wenn ihr ihnen im Gegenzug die Möglichkeit gebt, eine Werbetafel o.ä. aufzustellen. Schwieriger als Gegenstände zu bekommen ist allerdings, Geld zu bekommen.