

Kletterregeln

Toprope:

Partnercheck vor jedem Start!

- Gurtverschlüsse
- Anseilknoten und Anseilpunkt
- Karabiner und Sicherungsgerät
- Seilende abknoten

Das Anlegen des Klettergurt ist immer von einer ausgebildeten Person zu überwachen und auf dessen Richtigkeit zu prüfen.

Die sichernde Person bindet den Kletterer ins Seil oder kontrolliert dessen Richtigkeit.

Volle Aufmerksamkeit beim Sichern!

- kein Schlappseil
- richtigen Standort wählen
- Partner beobachten

Die sichernde Person darf nicht abgelenkt oder berührt werden.

Die sichernde Person sollte ständigen Augenkontakt mit dem Kletterer haben und auf einen korrekten Seilverlauf achten.

Sicherungsgerät richtig bedienen!

- Klettern immer mit einem Komplett-Klettergurt
- Sichern geht auch mit Hüft-Klettergurt
- nur mit vertrauten Geräten sichern
- eine Hand umschließt immer das Bremsseil
- korrekte Position der Bremshand beachten
- Gewichtsunterschied berücksichtigen

Der Komplett-Klettergurt muss der Körpergröße immer angepasst werden, Schlaufen dürfen nicht verdreht sein, Knoten und Laschen müssen einwandfrei gebunden sein, Körperteile sollten geschützt liegen.

Sturzraum freihalten!

- am Boden und an der Wand
- auch bei Pendelsturzgefahr

Während des Kletterns ist ein Sicherheitsabstand zu der Kletterwand einzuhalten.

Vorsicht beim Ablassen!

- Kommunikation am Umlenkpunkt
- Partner langsam und gleichmäßig ablassen
- auf freien Landeplatz achten

Kinder nicht überfordern!

- eingeschränkte Konzentrationsfähigkeit
- geringe Handkraft
- Gewichtsunterschied beachten

Kein Toprope an einzelner Karabiner!

- Seil durch den Ring der zweifach befestigten Sicherungskette ganz oben laufen lassen

Nie Seil auf Seil!

- nie zwei Seile in einem Umlenkarabiner
- nie über Schlingen ablassen

Vorstieg:

Im Vorstieg direkt einbinden!

- im Toprope auch mit zwei gegengleichen Karabinern möglich

Zwischensicherungen nicht überstreckt einhängen!

- einhängen aus stabiler Position
- möglichst auf Hüfthöhe einhängen

Alle Zwischensicherungen einhängen!

- Stürze sind immer möglich
- Griffe können sich drehen oder brechen

