

Spoed cursus jurering voor routejury's

Start route:

Klimtijd

Een deelnemer heeft een maximale tijd om de route te klimmen, deze wordt bepaald door de juryvoorzitter. Als de deelnemer vraagt hoeveel tijd hem nog rest moet je dit vertellen. Als er nog 1 minuut resteerd moet je dit vertellen. Als de klimtijd om is moet je dit de klimmer mededelen en zijn op dat moment bereikte hoogte noteren.

Bij flash gaat de klimtijd in op het moment dat de klimmer de grond verlaat. Bij on sight gaat de klimtijd in op het moment dat de klimmer voor de westrijdwand arriveert.

Inbinden

Bij zowel flash als on sight moet de volgende deelnemer klaar staan op het moment dat de vorige begint. Als er wordt voorgeklommen moet de deelnemer al ingebonden zijn op een tweede touw.

Tijdens het klimmen

Tijdens het klimmen moet je als routejury op een groot aantal zaken letten. Hieronder staan de belangrijkste. Als je **zeker** weet dat een klimmer iets onreglementairs doet dan moet je de klimmer mededelen dat zijn poging ten einde is en zijn op dat moment bereikte hoogte noteren. Indien je echter twijfelt laat de klimmer dan doorklimmen en deel hem na zijn poging mee dat je mogelijk iets onreglementairs gezien hebt en overleg met de categoriejury wat te besluiten. Waarschuw altijd de categoriejury of juryvoorzitter dat het voorval heeft plaatsgevonden en vraag hen zo nodig om advies.

Technisch incident

Een technisch incident is een voorval wat resulteert in voor of nadeel van een klimmer. B.v een draaiende greep of een setje wat gedraaid zit. De met het technisch incident geconfronteerde klimmer kan zijn poging stoppen, en mag later een tweede poging doen, of de klimmer kan doorklimmen en mag geen tweede poging meer doen. Het beste resultaat van de twee pogingen wordt genoteerd als score.

Setjes overslaan

Alle setjes moeten in de juiste volgorde geklipt worden. Dus als een klimmer er eentje overslaat is hij af en moet je zijn op dat moment bereikte hoogte noteren.

Setjes inhangen

Een setje moet geklipt worden voordat de klimmer moet terugklimmen om erbij te kunnen. Wanneer dit precies is is voor een jury vrij lastig te beoordelen. Vraag de categoriejury of de routebouwer om advies. Als de route weinig overhangt dan moet je deze regel als volgt opvatten: Een setje moet geklipt worden voordat de voeten van de deelnemer zich boven de (laagste) karabiner van het setje bevindt.

Onreglementaire handelingen

De volgende zaken zijn voorbeelden van onreglementaire zaken.

- Staan op een haak
- Trekken aan een setje
- Haken om de rand van een klimplaat
- Verboden wanddelen gebruiken (deze dienen wel afgezet te zijn met lint)

Verkeerde kleur

Bij veel van de nederlandse wedstrijden wordt er op kleur geklommen, veelal zitten er ook nog andere routes in de wand. Alhoewel het niet mag is het eigenlijk onvermijdelijk dat er contact is met een greep van een verkeerde kleur. Hoe moet je nu omgaan met klimmers die een verkeerde kleur aanraken of gebruiken? Hieronder staan enkele richtlijnen die zonedig door de juryvoorzitter toegelicht zullen worden.

- Bij gebruik van een verkeerde kleur met de handen is de klimmer altijd af.

- Bij het belasting van een verkeerde kleur met de voeten moet de routejury een afweging maken. O.a. over het voordeel voor de klimmer, de ernst van de fout en de ernst van de wedstrijd.
- Bij het aanraken (en niet belasten) van een verkeerde kleur met de voeten moet je de klimmer door laten klimmen.

Einde klimpoging

Toppen route

Een toppe route is succesvol geklommen (getopt) als de eindgreep met twee handen is vastgehouden. Een voorklimroute is getopt als het laatste setje is ingehangen, de laatste greep hoeft dus **niet** vastgehouden te worden.

Bepaling van de hoogte:

De routejury beoordeelt de prestatie van de klimmer. Je noteert de maximaal bereikte hoogte van de klimmer op het moment dat hij valt (of op het moment dat hij iets reglementairs doet) op de score lijst. Dit doe je door op de door de routebouwer gemaakte tekening te kijken.

Tevens maak je onderscheid tussen aanraken en vasthouden:

- greep aangeraakt Greepnummer -
- greep vastgehouden Greepnummer
- greep vastgehouden en een beweging Greepnummer +

Let ook op de volgende punten (en vraag bij twijfel de categoriejury):

Niet genummerde grepen

Indien een deelnemer een niet genummerde greep toch vasthoudt, dan krijgt deze greep alsnog een nummer. Noteer ook altijd als een deelnemer een niet genummerde greep aanraakt. Hij krijgt hier pas punten voor als een andere klimmer deze greep wel vasthoudt.

Aanraken

Een greep is aangeraakt als er ook maar het **miniemste contact** is geweest tussen de hand en de greep. Ook als van een lagere positie naar de greep wordt gesprongen.

Vasthouden

Je hebt de greep pas gefixeerd als je de beweging naar de greep toe hebt **gestabiliseerd**. Dat wil zeggen dat je lichaam weer stabiel is (Dit is niet hetzelfde als "in rust" of "stil") Half vast houden is dus niet genoeg. Als je voeten loskomen dan is "2 seconden vast" een goede richtlijn.

Beweging

Iedere hand- of voetverplaatsing is een beweging, bv. handwissels, voetwissels, klippen, bijpakken, etc.

Voelen

Het vast pakken van iets en dan snel weer loslaten (zonder dat er kracht op uitgeoefend wordt) het zogenaamde "voelen" wordt niet gezien als vasthouden maar als aanraken.

Grote grepen

Normaal gesproken is het gehele stuk kunststof ook greep en dus wordt het aantikken hiervan met een min gewaardeerd. Maar bij grepen van uitzonderlijke grootte of vorm telt alleen die plek waar je de greep daadwerkelijk vastpakt. Alleen de juryvoorzitter kan hiertoe besluiten.

Vragen klimmers

Beantwoord eventuele vragen van klimmers, maar wel op een moment dat het jouw uitkomt. Dus niet als de volgende klimmer klimt. Vertel indien nodig wat je gezien hebt en waarom je dat besloten hebt. Indien de klimmer hierna nog steeds vindt dat de toegekende score niet klopt deel hem dan mede dat jij de uitslag van de route niet veranderd en dat de klimmer een protest kan indienen bij de juryvoorzitter.

Behandel gedurende deze gehele tijd de klimmer met respect en geduld

Speed cursus jurering voor boulderjury's

Dit document bevat de belangrijkste punten voor het jureren van een boulder bij een boulderwedstrijd. Bij een onzicht boulderwedstrijd heeft een boulderjury nog een aantal andere taken te doen. Hier wordt in het laatste hoofdstuk aandacht aan besteed.

Algemeen

Begin.

Elke boulder heeft een vooraf bepaalde startpositie van waaruit alle pogingen moeten beginnen. Deze vaste posities moet gemarkeerd worden.

Meestal is deze positie alleen 1 of twee begingrepen. In dit geval dan dient de deelnemer te beginnen met al zijn handen op alle begingrepen (bij één begingreep, beide handen hierop. Bij twee begingrepen een hand op elke begingreep)

Soms zijn de begintree(den) ook gemarkeerd. In dat geval moet de klimmer ook met zijn voet(en) op de begintree(den) beginnen. Indien de voettreden niet zijn gedefinieerd, dan is de deelnemer vrij om dynamisch in te stappen, mits op het moment dat het laatste deel van het lichaam de grond verlaat de juiste startpositie is ingenomen (handen mogen niet van de begingreep voordat de voeten van de grond zijn).

Elke ander definitie b.v. zit of ligstart is niet toegestaan.

Zonegreep

Voor het toekennen van de zonegreep dient deze greep vastgehouden te worden. Dus niet alleen aangeraakt te worden.

Als een klimmer de zonegreep overslaat en de boulder niet uitklimt dan wordt de zonegreep niet toegekend. Alleen als de klimmer de boulder uitklimt dan wordt de niet vastgehouden zonegreep alsnog toegekend.

Eind

De klimmer heeft de boulder succesvol geklommen als hij de eindgreep gedurende 2 seconden met twee handen heeft vastgehouden **en** jij als boulderjury **TOP** of **OK** hebt geroepen. Als de klimmer loslaat voordat je top hebt geroepen is de poging niet geslaagd. Het is dus erg belangrijk dat je consequent en duidelijk top roept.

Technisch mankement

Een technisch mankement is bijvoorbeeld een draaiende greep of een afgebroken tree. Als er een technisch mankement optreed waarschuw je direct de categoriejury of juryvoorzitter en een routebouwer. Als het mankement snel te verhelpen is kan de klimmer besluiten om zijn pogingen te vervolgen. Hij krijgt dan geen extra tijd. Indien het mankement niet snel verholpen kan worden licht dan de juryvoorzitter in. Deze zal dan (een deel van) de wedstrijd tijdelijk stilleggen en het mankement laten repareren.

Onreglementaire handelingen

Als de klimmer iets onreglementairs doet dan moet je de klimmer mededelen dat zijn poging ten einde is en een poging op het scoreformulier noteren. De volgende zaken zijn voorbeelden van onreglementaire zaken.

- Verkeerd beginnen
- Een andere greep dan de begingreep van de grond af bevoelen
- Staan op een haak
- Haken om de rand van een klimplaat
- Verboden wanddelen gebruiken (deze dienen wel afgezet te zijn met lint)
- Grepen van een verkeerde kleur gebruiken

Scoreformulier

Het is van het uiterste belang om het scoreformulier juist in te vullen. Op het score formulier moet ingevuld worden of en zo ja in hoeveel pogingen de klimmer de top / zone gehaald heeft. Het makkelijkste werkt het als je de poging noteert zodra de klimmer de grond verlaat.

De deelnemers krijgen hun scoreformulier bij de eerste boulder en houden dit bij zich tot de laatste boulder. Hier verzamelt de routejury de formulieren en geeft deze aan het secretariaat. Zie ook de uitleg op het scoreformulier.

Poetsen

Poets indien nodig en op verzoek van de klimmer de grepen. Dit mag ook in de klimtijd van de vorige klimmer. Let er wel op niet overbodig te borstelen daar dit de structuur van de greep aan kan tasten.

Onsight

Ophalen / wegbrengen klimmers.

Bij het onsight boulderen komen de deelnemers steeds uit de tussen isolatie. Haal zonnodig de nieuwe klimmers op uit de tussenisolatie en breng ze naar de boulders. De andere routejury kan dan het scoreformulier van de vorige klimmer invullen en de vorige klimmer naar de tussenisolatie begeleiden.

Uitleg boulder

Wijs bij elke boulder de beginpositie (indien nodig met uitleg), de zonegreep en de eindgreep aan. Wijs ook verboden wanddelen aan. Vertel niet hoe de boulder loopt of andere info. Let er goed op dat je alle klimmers hetzelfde verteld.

Poetsen

Alleen de klimmers zelf en de routescheidsrechters mogen de grepen poetsen.