

Technische fiche beveiligde activiteiten in Oudenaarde

Algemeen gedeelte:

1. Activiteiten die onder deze fiche vallen:

- a. Blue diamond
- b. Via ferrata met deathride
- c. Klimladder met aquadeathride
- d. Klimmen

2. Voorbereiding door de monitoren

- a. Klaarzetten:
 - i. Gordels en helmen op de voorziene plaatsen
 - ii. Klaar hangen monitor gordels (integraal gordels) en monitor helmen
 - iii. Brandweerhaken met bandlus en/of katrollen met bandlus indien nodig voor (aqua)deathride
 - iv. Rescue bag en/of rescue ladder klaarzetten en/of opendoen
 - v. Ophangen rem (aqua)deathride indien nodig, met behulp van een gestoken 8-knoop
 - vi. Ladders start via ferrata en/of klimladder klaarzetten en vastmaken
 - vii. Kajak en reddingsvesten klaarleggen indien aqua deathride gebruikt wordt
- b. Visuele controle van de installatie vanop de platformen

3. Verplichte algemene Veiligheidsaspecten:

- a. Iedereen zet een helm op bij het begin van de instructie van de monitor en deze gaat pas uit bij het eind van de activiteit
- b. Bij de tarzans is een helm dragen niet verplicht, er wordt hier slechts op één niveau gewerkt en dus is helmdracht niet verplicht.
- c. Iedereen laat zijn/haar gordel en helm checken door de monitor
- d. Iedereen doorloopt het testparcours vooraleer aan het effectieve parcours te beginnen

4. Instructies

- a. Helm
 - i. De helm wordt eerst geopend en dan opgezet en aangespannen. De helm bedekt ook het voorhoofd en mag niet op het hoofd bewegen, het kinstrapje dient gesloten te worden. Dit kinstrapje mag niet meer over kin kunnen glijden.
- b. Gordel
 - i. Zorg dat de lussen helemaal open zijn alvorens de gordel aan te trekken. De gordel dient boven de heupen te hangen. Sluit eerst de heupgordel en dan pas de beenlussen. De gordel moet blijven hangen als de armen omhooggestoken worden! Let op met dikke jassen of truien, de gordel dient onder de jas of trui gedragen te worden!
- c. Gebruik leeflijnen
 - i. Laat deze niet op de grond slepen
 - ii. Nooit twee musketons tegelijk openen

- iii. Specifiek gebruik van de verschillende musketons → zie hieronder bij de verschillende activiteiten
- d. Aantal personen per installatie

5. Noodprocedure – Evacuatie:

- a. In eerste instantie probeert de monitor de deelnemer gerust te stellen en te begeleiden vanop afstand. Als dit niet lukt legt de monitor de activiteit stil of roept de hulp in van een collega of de rescuemonitor om toezicht te houden op de deelnemers en gaat de rescuemonitor over tot een evacuatie
- b. Vermijd drukte

Activiteit specifiek gedeelte

1. Blue Diamond

- a. Uitrusting deelnemers:
 - i. Sportieve kledij, vaste schoenen, helm en klimgordel met click-it leeflijn
- b. Voorbereiding monitoren
 - i. Zie algemeen
- c. Deelnemersvoorwaarde:
 - i. 1^e verdieping: minstens 1m30
 - ii. 2^e en 3^e verdieping: minstens 1m50
- d. Specifiek materiaal
 - i. Helmen
 - ii. Gordels met click-it leeflijn
- e. Technische doelstelling
 - i. De deelnemer traverseert over verschillende hindernissen tussen de palen beveiligd aan een stalen kabel. De moeilijkheidsgraad stijgt op elk niveau. De deelnemer gaat van het ene niveau naar het andere via de trap. De deelnemer legt eerst een testparcours af en wordt hierbij geobserveerd door de monitor. Wanneer de deelnemer het testparcours veilig kan afleggen mag hij naar boven. Er zijn telkens verschillende trajecten mogelijk
- f. Specifieke veiligheid
 - i. Draag geen losse voorwerpen op de toren, haren zijn samengebonden
 - ii. Draag steeds een helm onder/op de toren. Door de poort = helm aan. De helm wordt pas uitgedaan eens men terug door de poort is.
 - iii. Eerst beveiligen met beide musketons, dan pas door gele poortje
 - iv. Maximum 3 personen per platform, 2 per brug
- g. Verloop van de activiteit
 - i. Monitor geeft uitleg over de helm. Deze wordt onmiddellijk aangedaan alvorens door de poort wordt gestapt
 - ii. Uitleg gordels en beveiliging op het testparcours
Werking click-it systeem
 - 1. Je kan maar één musketon tegelijk openen om te voorkomen dat je jezelf per ongeluk losmaakt
 - 2. Je kan het click-it systeem maar sluiten aan een rood bolletje van een beveiligingskabel. Je kan maar van de kabel aan een “exit”.

3. Om te starten kijken welke musketon open is. Met het rode pijltje op de musketon wrijven over de hals van het rode bolletje, eventueel de musketon wat draaien.
 4. De tweede musketon openen door op het gouden knopje te drukken.
 5. Wanneer mogelijk moet je met twee musketons aan de beveiligingskabel vasthangen
 6. Als de kabel onderbroken is moet je één musketon openen en vastmaken aan het volgende rode bolletje, dan pas de tweede musketon losmaken en terug vastmaken
 7. Als de leeflijnen teveel getorst (gedraaid) zijn wordt het moeilijk om de musketon te openen, wijs de deelnemers hierop.
 8. De twee musketons moeten vastgemaakt worden aan de verticale kabel alvorens de deelnemer het poortje opent en zich buiten de balustrade begeeft.
- iii. Uitleg op platform → beveiliging voor gele poortje en aantal deelnemers per platform (max 3) en op brug (max 2)
 - iv. Deelnemers trekken een gordel aan. Elke deelnemer wordt gecontroleerd door de monitor
 - v. Start testparcours.
 - vi. Wanneer de deelnemers het testparcours succesvol beëindigen (visuele controle en extra uitleg door monitor), mogen ze starten op de toren
 - vii. De monitor zorgt ervoor dat er visuele controle is op de gele poortjes

2. Via Ferrata met deathride

- a. Uitrusting deelnemers:
 - i. Sportieve kledij, vaste schoenen, helm en klimgordel met één leeflijn, brandweerhaak
- b. Voorbereiding monitoren
 - i. Zie algemeen
- c. Deelnemersvoorwaarden
 - i. 12 jaar
- d. Specifiek materiaal
 - i. Helmen
 - ii. Gordels
 - iii. Brandweerhaak (deathride)
 - iv. Leeflijn met Kong musketon
- e. Technische doelstelling
 - i. De deelnemer traverseert en klimt langs de muur gebruikmakend van stalen kabels, stalen beugels en klimgrepen en is beveiligd aan een stalen kabel. De deelnemer legt eerst een testparcours af en wordt hierbij geobserveerd door de monitor. Wanneer de deelnemer het testparcours veilig kan afleggen mag hij naar boven. Er zijn verschillende trajecten mogelijk. De deelnemers dalen via de deathride af, geremd door één van de deelnemers.
- f. Specifieke veiligheid
 - i. Draag geen losse voorwerpen op de muur, haren zijn samengebonden
 - ii. Draag steeds een helm

- iii. Eerst beveiligen door middel van musketon op de kabel te schuiven.
- iv. Gebruik enkel de beveiligingskabel als ankerpunt
- v. Geen vingers in ankerpunten steken
- vi. Bij de ankerpunten schuif je de musketon over het beveiligingsplaatje
- vii. Wanneer er verticaal geklommen wordt hang je de musketon zo snel mogelijk voorbij het volgende ankerpunt
- viii. Maximum 1 persoon per kabelsegment
- ix. Niemand stapt op het dak van het materiaalhoek
- x. Boven op het dak maak je jezelf pas los als je met de voeten op het dak staat. Er wordt niet over de dakrand gehangen of op de dakrand gezeten!
- xi. Remmer volgt instructies nauwgezet op
 - 1. Deathride
 - a. Ring zo hoog mogelijk trekken (met zweepslag)
 - b. Touw in een lus rond het metalen u-profiel
 - c. Starten achter lijn en het commando (remmer klaar) roepen om aan te geven dat de remmer klaar is
 - d. Wanneer de deelnemer afdaalt, meestappen tot aan het metalen u-profiel. Start met stappen net voor de brandweerhaal de musketon raakt
 - e. Touw in de handen houden, zeker niet laten glijden door de handen
- g. Verloop van de activiteit
 - i. Monitor geeft uitleg over de helm en de gordels.
 - ii. Monitor legt uit dat je uw leeflijn met een ankersteek moet vastmaken aan je groene lus aan je gordel
 - iii. Monitor geeft een demonstratie op het testparcours
 - 1. Geeft uitleg over de werking van de musketon
 - a. Schuif deze over de kabel en over de beveiligingsplaatjes
 - 2. Geeft uitleg over de swing
 - a. Hou je musketon van je leeflijn voor de beveiligingsplaat
 - b. De musketon van de slinger hang je in de groene lus van je gordel.
 - c. Nu schuif je de musketon van je leeflijn over de beveiligingsplaat
 - d. Zet de voeten plat tegen de muur en slinger
 - 3. Wijst de deelnemers op de veiligheidspunten (zie specifieke veiligheid)
 - iv. De deelnemers trekken een helm en gordel aan. Elke deelnemer wordt gecontroleerd door de monitor
 - v. Start testparcours.
 - vi. Wanneer de deelnemers het testparcours succesvol beëindigen (visuele controle en extra uitleg door monitor), krijgen de deelnemers een Brandweerhaak met bandlus.
 - vii. De monitor kiest welk traject de deelnemers nemen afhankelijk van het niveau en de beschikbare tijd. Ofwel het korte traject (onmiddellijk naar rechts) of wel het langere en moeilijkere traject.

- viii. De monitor geeft uitleg aan 2 begeleiders/deelnemers hoe het remsysteem werkt (zie specifieke veiligheid). De ene zal als eerste met de via ferrata starten, de andere pas als die eerste beneden is om over te nemen.
- ix. De deelnemers starten met de via ferrata
- x. De monitor gaat langs de touwladder naar boven om de deelnemers te beveiligen voor de
 - 1. Deathride
 - a. De monitor zorgt dat zijn beveiliging gescheiden blijft van deze van de deelnemers
 - b. De deelnemer hangt vast aan de derde leeflijn van de monitor alvorens op de dakrand te stappen.
De monitor hangt de stalen musketon en bijhorende sling aan de gordel door middel van een ankersteek.
Hij hangt de musketon aan de kabel met de schroef naar rechts en sluit de musketon (kwart slagje terugdraaien).
Deelnemers steken hun handen door de lussen en nemen de lussen vast. Ze kunnen springen of vanuit hurkzit of zittend vertrekken. Ze dienen er wel op te letten dat ze niet met hun staartbeentje tegen de rand botsen. Ze trekken hun benen op voor de landing.
 - c. De monitor verifieert mondeling of de remmer klaar is ("*remmer klaar?*") en of de baan vrij (visuele check) en laat de deelnemer vertrekken.
- xi. De monitor heeft oog voor:
 - 1. Vrije landingsbaan voor de deathride
 - 2. Commando van de remmer
 - 3. Dat er geen deelnemer aan het begin van de swing staat op het moment van afdalen
- xii. Na de afdaling hangen de deelnemers hun helm en gordel terug op de voorziene plaats en maken de leeflijn terug los van de gordel

3. Klimladder met Aquadeathride

- a. Uitrusting deelnemers:
 - i. Sportieve kledij, vaste schoenen, helm en klimgordel,
- b. Voorbereiding monitoren
 - i. Zie algemeen
- c. Deelnemersvoorwaarden
 - i. 12 jaar
- d. Specifiek materiaal
 - i. Helmen
 - ii. Gordels
 - iii. Katrol met sling (grijs)
- e. Technische doelstelling
 - i. De deelnemer klimt naar boven via de klimladder.
- f. Specifieke veiligheid
 - i. Draag geen losse voorwerpen op de muur, haren zijn samengebonden
 - ii. Draag steeds een helm
 - iii. Eerst beveiligen door middel van musketon in de groene lus van de gordel te hangen

- iv. Maximum 1 persoon per touwsegment
- v. Boven op het dak maak je jezelf pas los als je met de voeten op het dak staat. Er wordt niet over de dakrand gehangen of op de dakrand gezeten!
- vi. Remmer volgt instructies nauwgezet op
 - 1. Aquadeathride
 - a. Ring zo hoog mogelijk trekken (met zweepslag)
 - b. Het commando 'ok' (armen in de lucht – Y teken) tonen om aan te geven dat de remmer klaar is
 - c. Wanneer de deelnemer die afdaalt aan de ring komt, stukje meestappen om geleidelijk af te remmen
 - d. Touw in de handen houden, zeker niet laten glijden door de handen
- vii. Bij terugkeer over het water (aquadeathride) wordt steeds een zwemvest gedragen
- viii. De katrol wordt steeds vastgehangen aan de materiaallus van de gordel zodat deze niet in het water kan vallen
- g. Verloop van de activiteit
 - i. Monitor geeft uitleg over de helm en de gordels.
 - ii. Geeft uitleg over de werking van de musketons
 - a. Trilock beveiliging
 - 2. Geeft uitleg over het beveiligingssysteem
 - a. Jojo systeem, 1 gaat omhoog ander komt beneden
 - b. Trilock in groene lus van de gordel klikken en naar boven klimmen
 - 3. Wijst de deelnemers op de veiligheidspunten (zie specifieke veiligheid)
 - iii. De deelnemers trekken een helm en gordel aan. Elke deelnemer wordt gecontroleerd door de monitor
 - iv. De monitor geeft uitleg aan 2 begeleiders/deelnemers hoe het remsysteem werkt (zie specifieke veiligheid).
 - v. Bij de Aquadeathride wordt een deelnemer/begeleider aangeduid die de remmer naar de overkant brengt met de pedalo en de eerste afdalers terug brengt.
 - vi. De deelnemers starten met de klimladder
 - vii. De monitor gaat langs de klimladder naar boven om de deelnemers te beveiligen voor de
 - 1. Aquadeathride
 - a. De monitor zorgt dat zijn beveiliging gescheiden blijft van deze van de deelnemers
 - b. De deelnemer hangt vast aan de 3^e leeflijn van de monitor (in de groene lus van de klimgordel) alvorens op de dakrand te stappen.
 - c. De monitor vraagt de katrol en bijhorende sling. De sling wordt bevestigd in de groene lus van de klimgordel d.m.v. een ankersteek.
 - d. De monitor maakt de katrol vast op de kabel
 - e. De monitor wacht op het commando van de remmer alvorens de deelnemer te laten starten.

- viii. De monitor heeft oog voor:
 - 1. Vrije landingsbaan voor de deathride
 - 2. Commando van de remmer
 - 3. Dat er geen deelnemer aan het begin van de swing staat op het moment van afdalen
- ix. Na de afdaling hangen de deelnemers hun helm en gordel terug op de voorziene plaats.
- x. Na de afdaling van de aquadeathride keren de deelnemers met de groene boot terug. Hierbij dragen ze steeds een zwemvest

4. Klimmen

- a. Uitrusting deelnemers:
 - i. Sportieve kledij, vaste schoenen en klimgordel
- b. Voorbereiding monitoren
 - i. De monitor installeert de touwen op de klimmuur. Indien er maar 1 monitor op de activiteit staat moeten de routes zo geïnstalleerd worden dat één monitor ze allemaal kan zien!
 - ii. De monitor legt een dubbele achtknoop in de touwen, installeert de ATS-pilot en legt een stopknoop.
 - iii. Voorzie de stokjes voor het klimmen op de armen
 - iv. De monitor doet een visuele controle van de klimroutes
- c. Deelnemersvoorwaarden
 - i. 6 jaar
- d. Specifiek materiaal
 - i. Gordel, klimtouwen, Trublue's , trilock musketons PETZL en ATC-pilot
- e. Technische doelstelling
 - i. De deelnemers worden beveiligd en klimmen langs de klimmuur omhoog
- f. Specifieke veiligheid
 - i. De monitor duidt dat de deelnemers verantwoordelijk zijn voor elkaars veiligheid. Het is noodzakelijk dat de deelnemers zich bewust zijn van eventuele gevaarlijke situaties.
 - ii. Duidelijke uitleg en demo van de werkwijze voor het beveiligen
 - iii. De monitor controleert de uitvoering van het beveiligen
- g. Verloop van de activiteit
 - i. De monitor geeft uitleg over de gordels
 - ii. De werkwijze van het beveiligen wordt uitgelegd
 - 1. De klimmer maakt zich met de musketon vast aan de ATC-pilot en sluit de musketon. Hij zorgt dat het touw niet gedraaid is.
 - 2. Als de tweede beveiliging zegt dat hij mag vertrekken begint hij te klimmen. Hij gebruikt zoveel mogelijk de benen, houdt het lichaam tegen de muur en werkt zoveel mogelijk met gestrekte armen.
 - 3. Als hij dreigt te vallen of boven is roept hij blok.
 - 4. Als het touw gespannen is laat hij de grepen los, hangt zijn schouders achteruit, voeten plat tegen de muur en stapt naar beneden.

5. De eerste beveiligiger plaatst het touw in de ATC-pilot (volgens de logo's van klimmer en beveiligiger), vervolgens klikt hij de ATC-pilot met een trillock musketon vast in zijn eigen gordel
 6. Als de klimmer vertrekt gaat hij het touw inhalen volgens het 4 stappen systeem: startpositie, touw inhalen, blokkeren, handen wisselen, startpositie
 7. Als de klimmer blok roept spant hij het touw op en gaat naar de blokkeerpositie.
 8. Om te laten zakken laat hij het touw zachtjes vieren.
 9. De tweede beveiligiger kijkt na of de musketons gesloten zijn en alles in orde is, tot de klimmer op hoofdhoogte is gaat hij de klimmer spotten, nadien neemt hij het uiteinde van het touw vast als extra veiligheid voor het geval de eerste beveiligiger omhoogvliegt of het touw lost.
- iii. Er wordt een demo gegeven met 3 deelnemers (klimmer, eerste beveiligiger, tweede beveiligiger)
 - iv. De deelnemers starten met klimmen. De monitor controleert de uitvoering van het beveiligen en geeft tips aan de klimmers
 - v. Deelnemers die niet klimmen of beveiligen, kunnen eventueel traverseren aan het lage deel van de muur (onder de gebroken lijn)