

Canyoning Sporttechnische eindtermen ROPE 1, 2 & 3

Versie 15.2 (jaar.maand van de laatste aanpassing)

MATERIAALKENNIS

Deelnemers kennen de functie, gebruik, gevaren, beschadigingen en normering van volgende materialen:

ROPE 1	acht, gordel, leeflijnen, helm, neopreen pak, musketon, canyonzak, prussik, fluit, bandsling	
ROPE 2	basic, canyoning touw, setje, mes, ehbo set	
ROPE 3	Croll, katrol	

KNOPEN (stopknopen, blokkeringsknopen en wrijvingsknopen)

Deelnemers kennen de functie, gebruik en gevaren volgende knopen:

ROPE 1	Dubbele achtknoop, enkelvoudige vissersknoop, zaksteek, franse strop, halve mastworp	
ROPE 2	Mastworp, machardknoop	
ROPE 3	dubbele vissersknoop, vlinderknoop, triple achtknoop, machard tressé	

KITTEN EN OPROLEN

ROPE 1	touw enkel en dubbel kitten via de hand-lus methode en de helm-remmusqueton-methode + afknopen in de zak	
ROPE 2	Touw over schouder oprollen en afknopen	

COMMUNICATIE

ROPE 1	Kent de fluitsignalen: 1x, 2x, 3x en 10x fluiten	
	Kent de gebaren: stop, touw verlengen, touw verkorten, hulp nodig en geen hulp nodig	
ROPE 2	Kent de gebaren: Glad, diep genoeg om te springen, niet diep genoeg om te springen, opgelet er liggen blokken, keerwater	

VORDEREN OP TOUW

ROPE 1	Kent het principe van de dangerzone weet wanneer en waar in te pikken bij het ankerpunt. Kan vorderen op een dubbele looplijn met tussenpunten.	
	Kent het principe van eerst opspannen en dan leeflijn lossen	
	Kan inpikken, uitpikken, afdalen en sleutelen op acht met remmusqueton en hms	
	Kan een rapel guidé afdalen	
	Kan een rapeller zekeren van onderuit	
	Kan stijgen op touw dmv prussik, huit italien en bandsling	
	Kan ombouwen van stijgen naar dalen en dalen naar stijgen	
ROPE 2	Kan een deviatie passeren	
	Kan een vrij hangende looplijn passeren	
	Kan een knoop passeren in stijgen en dalen met prussik touw en huit italien	
	Kan een knoop passeren in stijgen en dalen met basic en huit italien	
ROPE 3	Kan een afdaling met vrij hangende relais passeren	
	Kan stijgen op een rapel guidé	
	Kan afdalen op gespannen touw	
	Kan stijgen op dubbel touw	

INSTALLATIE TECHNIEKEN

ROPE 2	Kan een ontkoppelbaar systeem installeren op HMS en op acht	
	Kan een deelnemer van bovenuit beveiligen	
	Kan een looplijn zonder tussenpunten installeren	
	Wrijvingspunten herkennen en weten hoe het touw hiertegen te beschermen	
	Kan als laatste afdalen, touwen verbinden, alles recuperen en kitten	
ROPE 3	Kan een rappel guidé installeren die van onderuit ontkoppelbaar is	
	Kan een looplijn met tussenpunten installeren (met partner en zonder)	



	Kan een deviatie installeren	
	Kan een afdaling met meerdere en vrij hangende relais installeren	
	Constant ontkoppelende installatie op dubbel touw	
REDDINGSTECHNIEKEN		
ROPE 2	Kan een ontkoppelbaar systeem op HMS en op acht onder spanning ontkoppelen	
ROPE 3	Kan een touwverlenging onder spanning uitvoeren	
	Coupé de corde van bovenuit	
	Ontkoppelen van een rappel guidé	
	Bewusteloos slachtoffer van het touw halen (met een tweede touw)	
	Slachtoffer van een looplijn halen	
WILDWATER TECHNIEKEN		
ROPE 2	Kan safety position in wildwater toepassen	
	Herkent keerwater en kan dit gebruiken om vanuit safety position uit het wildwater te geraken	
ROPE 3	Kan vanop de kant iemand uit het wildwater halen met een touw of werpzak	
	Kent het verschil tss horizontaal en verticaal keerwater, weet wat de gevaren zijn en weet dit te gebruiken om het ideale traject te zwemmen bij het passeren van een passage	
	Kan een looplijn/guidé installeren over een moeilijke passage	
	Kan iemand al zwemmend uit het wildwater halen	
SPRONG EN GLIJ TECHNIEKEN		
ROPE 1	Kan een lage sprong in ondiep water uitvoeren waarbij men met beide voeten de grond raakt	
	Kan een hoge sprong in diep water uitvoeren (min 3m - max 6m)	
	Kan op correct wijze een glijbaan nemen	
ROPE 2	Kan een sprong checken	
	Kan een glijbaan checken	
	Kan een sprong uitvoeren (8m)	
ROPE 3	Kan een hoge verre precisie-sprong uitvoeren (8m)	
ANKERPUNTEN		
ROPE 2	Kent het verschil tussen chemische en mechanische ankerpunten, spits en slaghaken	
	Kan een ankerpunt verbinden	
	Kan een ankerpunt en natuurlijk ankerpunt (boom) evalueren	
ROPE 3	Kan een spit en slaghaak plaatsen	
	Kan een krachtenverdeling bouwen als ankerpunt verbinding	
TOPOGRAFIE		
ROPE 2	Kan een topo lezen	
	Kan aan de hand van kaart en topo het begin, einde en noodexits vinden	
	Kent het canyoning gradatie systeem	
	Kan aan de hand van topo, waterstanden en weersverwachting een geschikte canyon uitzoeken voor zijn/haar niveau	
ROPE 3	Kan aan de hand van een topo, een topo grafische kaart, waterstanden, weersverwachting, wolkenvorming, gesteente en vegetatie inschatten hoe groot de kans op cru is	
VORDEREN IN DE CANYON		
ROPE 1	Kan als teamlid zonder eindverantwoordelijkheid volgen in canyons tot 3.3.III	
ROPE 2	Kan zelfstandig en veilig canyons afdalen tot 3.3.III	
ROPE 3	Kan zelfstandig en veilig canyons afdalen tot 5.5.IV	