

Det gode boulderproblem/rute

Hvad kan man gøre som rutebygger?

Det er selvsagt svært at definere hvad, der giver klatring kvalitet. Det gode boulder/rute er svært at beskrive kvantitativt, og der findes næppe en opskrift. Dette skyldes selvfølgelig at alle har deres egen oplevelse, styrker, svagheder og smag. Der er dog nogle ting som man sådan lidt konsensus-baseret er nået frem til, og som de fleste kan tilslutte sig er kvaliteter, der sættes pris på i problemer og ruter. Nogle af disse kan fx være;

- Nogenlunde konsistent sværhedsgrad. Hermed menes, at der hverken på være "lige gyldige bevægelser", fx 3 en masse jugs i bunden på en meget svær boulder, eller markante stopper-moves, som er langt sværere end resten, og man står med et problem, som kun er "sort" pga. én bevægelse..
- Gerne kreativitet! Det er kedeligt, at klatre på en stige, hvor grebene bare bliver mindre.
- Der skal i en vis udstrækning ikke bruges smertefulde eller "tweaky" greb, som øger risiko for skader.
- Det skal passe til målgruppen. Det nytter fx ikke, at der er flere meter mellem grebene, hvis ruten/problemer er tiltænkt børn.
- Problemet/ruten må gerne udfordre på andet end blot fysisk form. Herunder fx fodteknik, balance, beta osv. Med dette menes også, at der gerne må være markant forskel på "rigtig" og "forkert" beta således, at man belønnes for at have gennemskuet problemet/ruten!
- Problemet/ruten må gerne være visuelt appellerende. Ser problemet/ruten sjovt ud? Hvis grebene og makroerne er flotte eller spændende at se på, vil problemet være indbydende at klatre på. Det visuelle betyder meget!
- Det må gerne være sammenhængende/koherent. Hermed menes der, at hvis der er mange greb man ikke bruger, eller fødder i markant overflod, så kan problemet virke lidt uinteressant, forvirret eller sjusket.
- Det kan være sjovt, at klatre et tema, fx pockets, slopere, crimps, dynamisk stil, statisk stil osv.
- Problemet/ruten udnytter væggenes hældning, kanter og vinkler! jugs på slab er dårligt udnyttet, da man fuldstændig eliminerer balance-aspektet. Store in-cut greb på face kan også give "for meget frihed". Nogle gange kan man bruge væggenes struktur i stedet for et greb.

Der vil ofte være nogle flydende overgange, og mange inkarnerede klippeklatrere vil sikkert argumentere for, at det er fedt at klatre på skarpe crimps eller akavede pockets, da det minder dem om og forbereder dem på udendørs. Det er og bliver en smagssag, og man må danne sig sin egen mening efterhånden. Dog må det være en rutebyggers målsætning at bygge noget, hvor folk generelt set får en god oplevelse - der rammer man nok bedst, hvis man forsøger at tage højde for noget af ovenstående!

Imens vi klatrer....

Forsøg imens vi klatrer rundt at beskrive jeres oplevelse på problemerne. Hvad gjorde det sjovt, kedeligt, spændende osv. Er der noget af ovenstående, som er lykkedes godt/dårligt? Tal om det med de andre og bliv vant til at tænke problemer som rutebygger. Det kan være man lærer noget.