



Fassadenklettern kann bald jeder: Mit neuen High-Tech-Saugnapfen kommen Sie jede glatte Wand hoch. Sie können damit sogar unter einer Decke laufen

Menschen können jetzt wie Insekten an Wänden krabbeln

Klettern mit Saugnapfen an Händen und Füßen

Herzogenaurach – „Gekko Climbing“ soll nach dem Willen von Gerald Winkler die nächste Trendsportart heißen. Dazu entwickelte der Ingenieur aus Herzogenaurach High-Tech-Saugnapfe, den „Gekkomaten“, mit dem man wie die gleichnamige Echse alle geraden Wände hochklettern und auch an der Decke spazieren kann. „Ich habe schon unter meinem Balkon gehangen“, sagt Winkler.

Mit den vier Saugnapfen an Hand und Fuß könne man so schnell wie ein Freeclimber die Wände hoch. Innerhalb einer Sekunde saugt sich der Napf an. Für das Vakuum sorgt die Luftdruckflasche auf dem Rücken. „Bis zu zwei Stunden lang kann man mit einer Flasche klettern“, so Winkler.

Beim Gekko Climbing bewegt man sich wie beim Krabbeln auf allen Vieren. Zieht man den Griff des Saugnapfes nach oben, löst er sich und saugt sich beim Ansetzen automatisch an. Ein Zentralcomputer sorgt dafür, dass man niemals

zwei Saugnapfe zur gleichen Zeit ablösen kann.

So bleibt der Sportler immer an drei Punkten an der Gebäudefassade fixiert. Zudem ist er über ein Brustband an die beiden Hand-saugnapfe geseilt. „So kann man in der Wand die Handgriffe loslassen und hat die Hände für irgendwelche Arbeiten frei“, erklärt Winkler.

Alle ebenen Wände aus Holz, Beton oder Glas lassen sich mit dem Gekkomaten bezwingen. In Deutschland sind dem Spaß aber Grenzen gesetzt. Winkler: „Erstens muss man die Erlaubnis vom Hausbesitzer einholen. Auch ist es in Deutschland vorgeschrieben, dass man sich anseilt.“ Eine Eignungsprüfung muss ein Gekko Climber allerdings nicht ablegen.

Für die Serienproduktion der innovativen Kletterhilfe hat Winkler noch keinen Partner. So existiert bislang erst ein Prototyp des Gekkomaten. Winkler schätzt, dass die ersten Geräte einen sechsstelligen D-Mark-Betrag kosten werden. MaF

FOTO: GERALD WINKLER