

CAMPIONATO ITALIANO TREE CLIMBING

REGOLAMENTO 2026

COME USARE QUESTO REGOLAMENTO

Le regole sono presentate dal generale allo specifico, cioè le regole che si applicano a tutta la gara sono all'inizio e le regole delle singole prove in seguito.

Ogni sezione è identificata da un numero univoco per aiutarti a navigare nel regolamento. Per esempio, tutte le regole associate alla prova di Lavoro iniziano con il numero 3.

Un secondo numero e/o terzo dopo la prima cifra identificano la sezione e, se è il caso, sottosezione per quella regola particolare. Ad esempio, punto 3.1 è la sintesi per la PROVA LAVORO. La sezione 3.2 descrive le regole per il LAVORO, e il paragrafo 3.2.1 discute le attrezzature necessarie da usare nel LAVORO.

Troverete un riassunto all'inizio di ogni sezione. La sintesi non è una regola, ma una panoramica della prova. Le regole per ogni prova seguono la sintesi. Alla fine di ogni sezione c'è un elenco di sanzioni potenziali, possibili cause di squalifica, e le ragioni di squalifica.

Le regole che sono state aggiunte o modificate dopo l'ultima revisione sono evidenziate in Blu.

Porta con te il regolamento, in tasca o nella borsa degli attrezzi e utilizzalo ogni volta che sorge una domanda. Conoscere le regole può, non solo farvi evitare sanzioni e squalifiche, ma può anche migliorare l'esperienza e il vostro punteggio nella competizione.

Le regole per la prova di Risalita in footlock sono state spostate online. Se si prevede di eseguire un Prova Footlock o un Footlock Head-to-Head, visitare www.itcc-isa.com/rulesregulations/rules.

Se avete domande, volete dare un suggerimento al Comitato del Regolamento ITCC, volete dare il vostro aiuto come volontari, e/o avete un'idea di come la competizione potrebbe essere migliorata, potete inviare una e-mail all'ufficio ISA a itcc@isa-arbor.com, chiamare (217) 355-9411, oppure scrivere a ISA, PO Box 3.129, Champaign, IL 61.826-3.129.

Per il campionato italiano segreteria@isaitalia.org.

INDICE

INTRODUZIONE.....	4
1 RESPONSABILITA' DEL CONCORRENTE.....	5
1.1 Requisiti generali.....	5
2 REGOLAMENTO GENERALE.....	5
2.1 Ammissibilità.....	5
2.2 Attrezzature.....	6
2.3 Altro.....	10
3 PROVA DEL LAVORO.....	12
3.1 Riepilogo prova.....	12
3.2 Regolamento Lavoro.....	12
3.3 La Stazione Segaccio.....	13
3.4 La Stazione Lancio dei tronchetti.....	13
3.5 La Stazione Asta da potatura.....	14
3.6 La Stazione Uscita sul ramo.....	14
3.7 La Stazione Atterraggio.....	15
3.8 Punteggio Lavoro (max 80 punti).....	15
3.9 Penalità.....	16
3.10 Squalifica.....	17
4 PROVA RECUPERO DEL FERITO.....	18
4.1 Riepilogo prova.....	18
4.2 Regolamento Recupero del Ferito.....	18
4.3 Punteggio Recupero del Ferito (max 50 punti).....	19
4.4 Penalità.....	20
4.5 Squalifica.....	20
5 PROVA LANCIO DEL SAGOLINO.....	22
5.1 Riepilogo prova.....	22
5.2 Regolamento Lancio del Sagolino.....	22
5.3 Punteggio Lancio del sagolino (max 30 punti).....	24
5.4 Penalità.....	26
5.5 Squalifica.....	26
6 PROVA ARRAMPICATA VELOCE.....	27
6.1 Riepilogo prova.....	27
6.2 Regolamento Arrampicata Veloce.....	27
6.3 Punteggio Arrampicata Veloce (max 20 punti).....	28

6.4 Penalità.....	28
6.5 Squalifica.....	28
7 PROVA SALITA.....	30
7.1 Riepilogo prova.....	30
7.2 Regole Salita.....	30
7.3 Punteggio Salita (max 25 punti).....	33
7.4 Penalità.....	34
7.5 Squalifica.....	34
8 PROVA FINALE MASTER.....	35
8.1 Riepilogo prova.....	35
8.2 Regolamento prova Master.....	35
8.3 Punteggio Master (max 300 punti).....	38
8.4 Penalità.....	38
8.5 Squalifica.....	39
8.6 Bonus Potenziale.....	39
APPENDICE III.....	40
APPENDICE V.....	40
APPENDICE VI.....	57
APPENDICE VII.....	59

Le parti scritte in blu sono aggiornamenti e modifiche dal Regolamento Internazionale 2024

INTRODUZIONE

Le gare di tree climbing si svolgono in paesi di tutto il mondo. Ogni chapter o organizzazione associata e ogni evento regionale della Società Internazionale di L'arboricoltura (ISA) è autorizzata a inviare un concorrente maschio e uno femminile a competere per il titolo di Campione all'annuale ISA International Tree Climbing Championship (ITCC). I concorrenti sono selezionati come risultato della dimostrazione di abilità eccezionali nei loro campionati di chapter.

Le gare di tree climbing iniziarono nel 1976, con il primo ISA Tree Trimmer's Jamboree a St. Louis, nel Missouri. Il Jamboree è stato inizialmente creato per preservare le abilità classiche in modo che quando si tratta di un salvataggio aereo nella vita reale, uno scalatore con nient'altro che una corda potrebbe salvare una vita.

La competizione è cresciuta, il suo scopo si è ampliato e il nome è cambiato in International Tree Climbing Championship per riflettere l'espansione globale di competizioni idonee. Le competizioni promuovono pratiche di lavoro sicure, dimostrare miglioramenti e innovazioni in attrezzature e tecniche, e fornire riconoscimento al settore al pubblico. È anche un'opportunità per gli scalatori per raccogliere e scambiare idee con i loro colleghi professionisti.

La prima competizione ha avuto quattro eventi, la Work Climb, Aerial Rescue, Rope Getta, e il Footlock o Body Srust Speed Climb. Il formato per ITCC è cambiato nel 1996, introducendo cinque nuovi eventi preliminari: Work Climb (80 punti), Aerial Rescue (50 punti), Throwline (30 punti), Footlock (20 punti) e Speed Climb (20 punti), per un totale di 200 punti. I concorrenti che accumulano il totale più elevato dei punti totali negli eventi preliminari guadagna il diritto di passare al round di campionato, la Masters 'Challenge.

I concorrenti che avanzano alla Masters 'Challenge partono senza i punti e i punti preliminari guadagnati non vengono contati. È possibile guadagnare un totale di 300 punti nell'evento Sfida Masters. I vincitori, una donna e un uomo, sono nominati i Campioni del Mondo, e viene anche premiato con una posizione automatica nel Campionato internazionale di arrampicata su alberi del prossimo anno.

Questo formato è rimasto sostanzialmente invariato fino al 2017. In continua evoluzione attrezzature e tecniche che spingono l'industria in avanti, il footlock stava diventando una cosa del passato. Quest'anno segna il lancio dell'Ascent Event come ufficiale evento preliminare. L'evento di ascensione ha lo scopo di spingere gli scalatori a pensare criticamente sui loro sistemi e innovare per un'arrampicata più sicura ed efficiente sistemi.

1 RESPONSABILITÀ DEL CONCORRENTE

1.1 Requisiti generali

1.1.1 Tutti i concorrenti sono tenuti a partecipare a tutte le riunioni. Possono essere fatte delle eccezioni, solo a causa di particolari circostanze, con l'approvazione del Capo Giudice. La mancata partecipazione alle riunioni obbligatorie senza la previa approvazione del Capo Giudice può comportare la squalifica dall'intero evento.

1.1.2 Le riunioni pre-gara sono fatte per: ispezionare le attrezzature; rivedere le norme e il regolamento; introdurre i concorrenti, i giudici e i tecnici; verificare le registrazioni e la firma della liberatoria; discutere e rispondere alle domande prima delle prove.

1.1.3 È responsabilità di ogni concorrente porre domande ai giudici su attrezzature, norme o regolamenti in queste riunioni.

1.1.4 È responsabilità di ogni concorrente avere tutte le nuove attrezzature approvate per la competizione da parte del SIA almeno tre mesi prima della manifestazione, utilizzando il modulo di iscrizione su <https://www.itcc-isa.com/rulesregulations/equipment/submissionforapproval> e informando la SIA. Nessuna nuova attrezzatura sarà rivista il giorno della gara.

1.1.5 È responsabilità di ogni concorrente leggere e comprendere il regolamento e le condizioni della competizione prima della manifestazione. Ogni concorrente deve comportarsi in modo professionale in ogni momento durante la competizione. In caso contrario, può comportare la squalifica e l'esclusione immediata dalla manifestazione.

1.1.6 I concorrenti non possono guardare o essere nelle immediate vicinanze durante l'allestimento delle prove. Il mancato rispetto di questa regola è considerato come condotta scorretta (vedi regola 1.2).

1.1.7 È responsabilità di ogni concorrente di presentarsi alle prove all'orario prestabilito.

1.1.8 I concorrenti devono presentarsi al Capo Giudice delle prove prima dell'inizio prestabilito. Se un concorrente non si presenta entro 5 minuti dall'orario previsto non prenderanno parte alla prova.

1.1.9 È responsabilità di ogni concorrente entrare nell'area prova con l'attrezzatura richiesta per ogni evento. Una volta che il tempo della prova è iniziato, nessun'altra attrezzatura può essere introdotta nell'area. Il mancato rispetto di questa regola comporterà la squalifica da questa prova.

1.1.10 I concorrenti che non stanno facendo nessuna prova non **si** possono avvicinare o parlare ai giudici della prova mentre la stessa si sta svolgendo senza averne prima ricevuto il consenso dal capo giudice. Il mancato rispetto di questa regola determina la squalifica.

1.1.11 Un concorrente non può lasciare l'area della gara una volta che il tempo è partito.

1.1.12 I concorrenti non possono segnare meno di 0 punti in ognuna delle 5 prove preliminari.

1.2 Condotta scorretta o atti non sicuri

1.2.1 Il capo giudice della prova farà rispettare le regole della sua prova, comprese quelle che determinano atti non sicuri o condotta scorretta. Il capo giudice della competizione può squalificare per condotta scorretta qualsiasi concorrente sia durante che dopo la competizione, per comportamenti inappropriati, non professionali o antisportivi.

1.2.2 L'uso di bevande alcoliche o di sostanze illegali da parte di un concorrente, di un giudice, di un tecnico o di un altro funzionario comporterà l'immediata squalifica e l'allontanamento dell'individuo dalla partecipazione alle gare del campionato.

1.2.3 Atto non sicuro: qualsiasi azione, situazione o condizione ritenuta non sicura a discrezione dei giudici dell'evento.

1.3 Penalità generali e squalifiche

Questa sezione considera penalità e squalifiche che riguardano tutte le prove. Penalità e squalifiche specifiche delle prove verranno descritte nel paragrafo di ogni prova. La somma di più penalità o la gravità comportano la squalifica.

1.3.1 Penalità

La lista delle penalità qui sotto riguarda tutte le prove:

- Rottura di un ramo entro l'intervallo di dimensioni deciso dal capo giudice di ogni prova
- Comportamento antisportivo (vedi appendice 5)
- Atti non sicuri (vedi Regola 1.2.3)
- Movimenti pericolosi/incontrollati
- Mancato avviso di attenzione

1.3.2 Squalifica

- Essere più di 5 minuti in ritardo alla prova
- Non avere tutto il materiale richiesto una volta che la prova è iniziata
- Uscire o portare del materiale nell'area della prova una volta che il tempo è iniziato
- Far cadere pezzi di attrezzatura dall'albero
- Incorrere nelle penalità della prova stessa
- Non essere protetto in pianta
- Condotta scorretta
- Atti non sicuri
- Rompere un ramo di dimensioni maggiori alla misura massima consentita

1.4 Proteste ufficiali

1.4.1 I concorrenti possono fare un reclamo ufficiale se pensano di aver subito un'ingiustizia o un giudizio non corretto. I reclami dovranno essere scritti sul modulo ufficiale che si trova presso lo staff della competizione.

1.4.2 Tutti i reclami devono essere firmati e presentati per iscritto dal concorrente al capo giudice della competizione, entro un'ora dalla presunta infrazione. Il capo giudice della competizione, il capo tecnico ed eventualmente un comitato di controllo valuteranno il caso e prenderanno una decisione.

1.4.3 La negligenza nella presentazione o nella discussione della protesta è causa di revoca immediata dei diritti di protesta e/o di possibile squalifica.

2 REGOLAMENTO GENERALE

2.1 Ammissibilità

2.1.1 Ogni chapter, organizzazione associata ISA, e competizione regionale ISA potrà inviare ai Campionati Internazionali solo un maschio ed una femmina climber a rappresentare il Chapter ISA o organizzazione associata alla competizione internazionale. Ci sono due eccezioni a questa regola:

- a. I campioni del mondo dell'anno precedente sono invitati a ritornare per difendere il titolo. I Chapter con i campioni del mondo attuale sono autorizzati ad inviare un climber aggiuntivo per competere in qualità di rappresentante del Chapter.
- b. ISA potrà invitare ulteriori climber qualificati per competere alla competizione internazionale. I climber devono essere il campione o un finalista di un campionato locale o regionale di una sezione ISA di climber.

2.1.2 Per poter inviare un concorrente alla ITCC o a un evento regionale (**APTCC, ETCC, LATCC o NATCC**) un Chapter ISA o di un'organizzazione collegata ISA dovrebbe: **(2024)**

- a. Organizzare un campionato consistente in una serie di 5 prove preliminari, come previsto dal regolamento ITCC, per determinare i finalisti che competono nella sfida Master. Il campione della competizione è il vincitore del Master.
- b. Aderire a tutte le regole della competizione come indicato nel regolamento ITCC, nonché in tutte le altre notifiche e requisiti sulle competizioni e le attrezzature.

2.1.3 Nel caso in cui un Campionato di Tree Climbing (TCC) sia influenzato da fattori fuori del controllo degli organizzatori, come tempo inclemente grave o altre circostanze che non permettono di completare la sfida Master in modo sicuro e/o pratico, il chapter o l'organizzazione associata dovrebbe dichiarare un vincitore per ogni categoria con i risultati delle prove preliminari. Il vincitore della categoria è il concorrente con il miglior piazzamento e con il più alto punteggio totale combinato delle prove preliminari.

2.1.4 Nel caso in cui ci sono solo uno o due concorrenti in una categoria (maschile o femminile) a livello regionale, di chapter o organizzazione associata, il potenziale rappresentante climber, è giudicato ammissibile per competere ai ITCC se i criteri indicati nell'allegato 4 sono soddisfatti.

2.1.5 I concorrenti devono essere membri della ISA (SIA per i CITC) prima dell'inizio del campionato. I concorrenti devono avere almeno 16 anni di età prima dell'inizio del campionato. I concorrenti che hanno 16-17 anni all'inizio della competizione devono avere il consenso del tutore legale e devono aver dimostrato le

competenze adeguate a competere in modo sicuro.

2.2 Operazioni

2.2.1 È responsabilità dei giudici, tecnici e dello staff leggere e comprendere il regolamento, essere in grado di interpretarlo con il corretto spirito della competizione ed aiutare i concorrenti al suo rispetto. Sono inoltre attesi ad un comportamento professionale ed adeguato durante la competizione.

2.2.2 Un sorteggio casuale sarà eseguito dall'organizzazione prima della gara per determinare l'ordine dei partecipanti e le rotazioni delle prove.

2.2.3 I concorrenti saranno avvisati prima della competizione su cambiamenti del regolamento o modifiche all'impostazione della competizione ritenuti necessari per la sicurezza dei concorrenti o per i requisiti competitivi dell'evento.

2.2.4 Una volta che il concorrente ha iniziato la prova, il capo giudice della prova può fermarlo se i giudici hanno bisogno di tempo per valutare potenziali problemi di sicurezza, chiarire le regole o dare un'occhiata più da vicino all'installazione dell'attrezzatura. Il cronometro si fermerà senza penalità di tempo. Il tempo riprende quando il capo giudice avrà fatto le verifiche necessarie e dirà "VAI".

2.3 Attrezzature

2.3.1 Tutta l'attrezzatura utilizzata deve essere stata prodotta per soddisfare o superare il minimo standard di sicurezza accettato nel settore, se non diversamente specificato nel presente documento, e devono rispecchiare le migliori pratiche del settore. L'equipaggiamento deve essere considerato appropriato per l'uso in tree climbing. Se l'equipaggiamento non è chiaramente munito di certificazione, è responsabilità dell'utilizzatore fornire la prova scritta, che sarà conservata dal Capo Giudice, che l'equipaggiamento è prodotto per soddisfare lo standard del settore richiesto per quel pezzo di equipaggiamento e la sua applicazione.

2.3.2 Non sono ammesse alterazioni dei DPI senza l'autorizzazione scritta del produttore.

2.3.3 Tutti i componenti utilizzati all'interno di qualsiasi configurazione devono soddisfare i criteri della Regola 2.3.1, ed essere compatibili tra loro (vedi Appendice 5).

2.3.4 È responsabilità di ogni concorrente, giudice, tecnico e/o volontario garantire che tutte le attrezzature soddisfino la regola 2.3.1 e siano completamente funzionanti, pulite e senza agenti contaminanti. Ciò include la garanzia che tutte gli

utensili da taglio siano stati disinfettati prima di iniziare a lavorare sugli alberi del campionato.

2.3.5 Se un concorrente ha una domanda sulla legittimità di una tecnica di arrampicata, di un sistema **o di un nodo**, è responsabilità del concorrente che la tecnica o il sistema **o il nodo** sia approvato dal Capo Tecnico durante la riunione dei concorrenti del giorno prima del campionato. Il Capo Tecnico può consultarsi con il responsabile del Campionato e il Capo Giudice, per prendere una decisione. Prima della competizione, i concorrenti possono anche consultare il sito web ITCC (www.itcc-isa.com/rulesregulations) per ulteriori informazioni sugli avvisi di sicurezza, la configurazione hardware e la legittimità o l'approvazione delle tecniche utilizzate nelle competizioni ITCC. L'approvazione definitiva delle tecniche di arrampicata dei concorrenti sarà data al momento dell'ispezione dell'attrezzatura. **(2024)**

2.3.6 Le attrezzature che non soddisfano gli standard di controllo ITCC saranno etichettate e messe in quarantena prima delle prove e saranno restituite al completamento delle stesse. È responsabilità del concorrente ritirare le attrezzature nel momento designato dai responsabili del campionato.

2.3.7 Durante la competizione, se un concorrente ha una domanda sull'equipaggiamento o la legittimità di una tecnica di arrampicata che non può essere risolta dal Capo Giudice di una prova, allora il Responsabile del Campionato, il Capo Giudice, e il Capo Tecnico affronteranno la questione per prendere una decisione.

2.3.8 Tutti i dispositivi di arrampicata sono soggetti al controllo e all'approvazione da parte dei giudici o dei tecnici prima di ogni prova. L'attrezzatura del concorrente per una prova deve soddisfare o superare gli standard richiesti entro l'inizio della prova stessa. In caso contrario, il concorrente non parteciperà a tale prova. L'attrezzatura necessaria per una prova è specificata nelle regole della prova ed è spuntata sulla scheda di valutazione.

2.3.9 Tutti i connettori in un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro devono essere del tipo a chiusura automatica, autobloccante e devono essere costruiti per soddisfare o superare lo standard minimo di sicurezza previsto.

2.3.10 I connettori a vite devono essere prodotti per soddisfare o superare lo standard minimo di sicurezza accettato dal settore e devono essere chiusi meccanicamente per garantire che non si aprano durante l'uso.

2.3.11 I moschettoni usati come parte di un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro primario di un climber devono essere costruiti

per soddisfare o superare lo standard minimo di sicurezza previsto. Devono essere a chiusura automatica e a doppio auto-bloccaggio e richiedere un minimo di due operazioni distinte per preparare l'apertura del cancello. Il mancato rispetto di questa regola può comportare la squalifica.

2.3.12 I moschettoni utilizzati come parte di un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro primario di un climber non devono essere collegati ad altri moschettoni o connettori.

2.3.13 Nessuna attrezzatura utilizzata in un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro deve incorporare meccanismi di sgancio rapido. Se applicabile, questi meccanismi a sgancio rapido, devono essere sostituiti con un assemblaggio approvato dal produttore che non sia a sgancio rapido.

2.3.14 I concorrenti, giudici, tecnici, ed altri operatori ammessi devono indossare sempre una protezione per gli occhi approvata all'interno del perimetro di sicurezza dell'evento. L'autorizzazione di fermarsi e di rimuovere per breve tempo le protezioni agli occhi approvate per la pulizia, cambio, ecc. può essere concessa dal Capo Giudice della prova al climber. Il tempo della prova proseguirà e non sarà fermato. Le protezioni degli occhi approvate devono essere resistenti agli urti, forma avvolgente, ed essere costruiti per soddisfare o superare lo standard minimo di sicurezza accettato dal settore.

2.3.15 I concorrenti, giudici, tecnici, ed altri operatori ammessi devono indossare sempre una protezione della testa adeguata mentre sono all'interno del perimetro di sicurezza della prova. Elmetti e caschi da arrampicata devono essere prodotti per soddisfare o superare lo standard minimo di sicurezza accettato dal settore e devono essere stati approvati dal costruttore per tale uso. I concorrenti ed i tecnici che stanno lavorando in quota devono indossare caschi da arrampicata che attendano ai seguenti criteri:

- devono essere adatti ai lavori di arboricoltura;
- devono essere marchiati EN397 o EN12492;
- se il casco è marchiato solo EN12492, i fori presenti non devono avere dimensione maggiore di 2 cm;
- devono aver passato l'ispezione;
- resistenza a spruzzi di metallo fuso e alla fiamma e la conformità agli standard elettrici non sono un problema in base alla valutazione dei rischi del sito di svolgimento del Campionato.

2.3.16 I concorrenti, giudici, tecnici e altri operatori ammessi devono indossare calzature e indumenti adeguati durante la competizione. Per calzatura appropriata si intende uno stivale che copre il piede e la caviglia e che è costruito con una porzione adeguata di suola e tomaia. La parte superiore dello stivale dovrebbe fornire una protezione alla penetrazione. La suola deve fornire il grip adeguato al lavoro a terra così come in piana. L'abbigliamento ufficiale del campionato deve essere indossato durante la partecipazione alle prove preliminari, alla competizione testa a testa di Footlock, al Master, e in tutte le cerimonie di premiazione.

2.3.17 Tutte le attività in quota (Lavoro, Masters, Recupero del ferito, Risalita e Arrampicata veloce), devono essere effettuate con l'ausilio di un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro. Ogni concorrente deve essere assicurato in ogni momento durante la salita sull'albero, nello svolgimento della prova, e fino a quando non torna a terra.

2.3.18 Si prevede che un adeguato sistema di protezione anticaduta venga ancorato sempre all'altezza della vita (sistema di posizionamento) o al di sopra del climber.

2.3.19 Un uso scorretto del sistema di lavoro o di posizionamento comporta perdita di punti o squalifica a discrezione dei giudici. È penalità avere troppo lasco nel sistema di movimentazione (lasco sotto le ginocchia), esporsi a una caduta anche se per brevi istanti e arrampicare sopra il punto di ancoraggio. Evidenti disattese di questa regola comportano la squalifica.

2.3.20 Durante la risalita (footlock), il concorrente non deve avvolgere il cordino del Prussik al suo braccio.

2.3.21 Per chiarezza, con il termine “nodo di frizione” si intendono sia i nodi tradizionali che approvati nodi meccanici. Tutti i nodi di frizione devono essere approvati prima di essere usati nella competizione.

2.3.22 La corda da arrampicata per i sistemi di posizionamento, quando si usa un Sistema con Corda in Movimento (vedi Appendice 5), deve essere minimo di 11 millimetri di diametro e avere una resistenza alla rottura minima di almeno 22 kN. La corda usata per l'accesso e con Sistemi con Corda Fissa (vedi Appendice 5) deve essere minimo di 10 millimetri di diametro e avere una resistenza alla rottura minima di almeno 22 kN. Quando si utilizzano Sistemi con Corda Fissa il concorrente dovrà utilizzare un dispositivo che soddisfa i criteri indicati al punto 2.3.1 ed approvato dal costruttore per Sistemi con Corda Fissa come dispositivo indipendente. Il dispositivo deve anche essere compatibile per l'utilizzo con il diametro della corda e la sua

costruzione. **Se non si ha la certezza di una lunghezza adeguata della fune, si deve installare un nodo di arresto. (2024)**

2.3.23 I cordini per i nodi di frizione applicati sulla corda in movimento e quelli che supportano l'intero carico del sistema (applicazioni su funi fisse) devono essere utilizzati in configurazione doppia se inferiori a 10 mm e devono essere minimo 8 mm di diametro. Devono inoltre soddisfare i requisiti della regola 2.3.1. I cordini per i nodi di frizione nelle applicazioni su funi fisse, dove il carico applicato al nodo è circa la metà del carico del sistema, devono essere utilizzati in configurazione doppiata se inferiori a 8 mm e devono essere minimo 7 mm di diametro. I cordini per il nodo da frizione devono essere fabbricati in materiali adeguatamente resistente all'abrasione e alle temperature sperimentate durante le prove di lavoro e di soccorso. I concorrenti devono eseguire un "test sulla corda" per dimostrare l'efficacia e la regolazione di tutti i nodi di frizione.

2.3.24 Le corde utilizzate per la longe di posizionamento devono essere minimo di 10 mm e devono raggiungere il minimo standard di resistenza stabilito per le corde di arrampicata e soddisfare i requisiti della regola 2.3.1.

2.3.25 Un concorrente che usa un cordino di posizionamento non può collegare entrambi i punti di ancoraggio del sistema nello stesso anello laterale a D dell'imbrago. La corretta configurazione richiede:

- Collegamento da un D-Ring laterale al D-Ring laterale opposto per il posizionamento di lavoro orizzontale; non deve essere usato in sospensione;
- Collegamento a entrambi i D-Ring frontali, dove è possibile; può essere usato in sospensione se così indicato dal costruttore dell'imbrago,
- Collegamento a un punto di attacco ventrale fisso o flottante, singolo o doppio; questa configurazione può anche essere usata in sospensione. Quando la connessione dal punto di attacco ventrale è in una configurazione singola, legando il sistema di posizionamento intorno ad un ramo e su sé stessa, il corretto utilizzo della connessione deve essere assicurata in qualsiasi momento.

2.3.26 La parte terminale di qualsiasi corda utilizzata in un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro deve avere una terminazione fissa, come un nodo terminale fisso, un anello, asola, ecc., che non consenta alla fine della corda di avanzare attraverso il dispositivo di frizione (nodo da arrampicata, bloccante meccanico, discensore a camma bloccante) o essere collegato saldamente ad un punto di connessione adeguato sull'imbragatura.

2.3.28 Per formare l'anello Prusik deve essere utilizzato come minimo un doppio nodo inglese. Le variazioni, tra cui un'asola, possono essere utilizzate con

l'approvazione preventiva del Capo Tecnico durante il controllo materiali. Quando risaliamo in “footlock”, per la protezione deve essere utilizzato un anello Prusik a sei spire, un Mashard, o altro nodo da arrampicata approvato.

2.3.29 Al concorrente non è permesso di mettere le sue mani sopra o al di sopra del nodo da arrampicata quando viene utilizzato per sostenere tutto il peso del concorrente ed è l'unico mezzo di sicurezza su un sistema statico con corda fissa. Alla prima infrazione ci sarà un avvertimento o penalità; un secondo illecito genererà una squalifica.

2.3.30 Un concorrente che utilizza un bloccante a camme apribili, come parte di un sistema con corda fissa (statico), deve avere anche un sistema di backup per proteggersi contro un malfunzionamento del bloccante. I bloccanti a camme, su un sistema con corda fissa (statico), possono essere usati con un altro bloccante sulla stessa linea o con un cordino Prusik che è posto sopra il bloccante meccanico e sulla stessa linea del bloccante. Se è usato un sistema a due corde, entrambe devono essere bloccate in maniera indipendente. I cordini Prusik devono soddisfare i requisiti della regola 2.3.24 e devono essere in grado di garantire immediatamente il bloccaggio e sostenere il peso del candidato se un bloccante fallisce. Tutti i sistemi meccanici di risalita devono essere mostrati e sono soggetti ad approvazione preventiva.

2.3.31 I concorrenti possono lavorare ancorati su un sistema con corda fissa (statico) a condizione che quando si usa un ancoraggio in linea, i dispositivi di ascesa utilizzati non siano all'interno del sistema di ancoraggio. I sistemi di ancoraggio di protezione alla caduta devono includere un nodo di bloccaggio o un sistema di backup sul Sistema (statico) con Corda Fissa non più di (45 cm) al di sotto del sistema di ancoraggio, a meno che il sistema di salita sia direttamente collegato ad un nodo approvato nella linea di accesso. Le tecniche per lavorare da un Sistema (statico) con Corda Fissa utilizzando un ancoraggio in linea deve essere dimostrato prima dell'uso e durante l'ispezione dei materiali.

2.3.32 Al concorrente non sarà permesso di mettere le sue mani sopra o vicino alle camme a molla a meno che il concorrente non sia adeguatamente protetto. Alla prima infrazione ci sarà un avviso, un secondo illecito genererà una squalifica.

2.3.33 Il concorrente non può lanciare o far cadere qualsiasi pezzo di equipaggiamento o attrezzatura dall'albero mentre lavora in quota, senza l'approvazione preventiva da parte del Capo Giudice della prova. La violazione di questa regola comporterà al concorrente di essere squalificato da quella prova.

2.3.34 Il concorrente deve dare un avviso udibile in ogni situazione in cui vi sia la possibilità che un oggetto (qualsiasi apparecchiatura o parte di albero) cada.

Salvo diversamente specificato in una singola prova, il mancato avviso udibile comporterà una penalità di 3 punti. Una seconda infrazione comporterà la squalifica.

2.3.35 I concorrenti devono utilizzare un segaccio con i denti coperti o rimossi per evitare lesioni e anche per impedire il taglio delle campane dall'albero durante la gara. Il segaccio tenuto in bocca comporterà la squalifica.

2.3.36 Il segaccio utilizzato in competizione non deve essere più lungo di 58 cm o più corto di 33 cm, misurato dalla punta della lama alla fine del manico in linea retta.

3 PROVA DEL LAVORO

3.1 Riepilogo della prova

La prova del lavoro testa la capacità del concorrente di spostarsi nell'albero con una corda da lavoro e un'imbracatura. Il set up della prova è uguale per tutti. Ogni concorrente inizia da una zona di sosta nell'albero e deve raggiungere cinque stazioni di lavoro in tutto l'albero, eseguendo un compito specifico ad ogni stazione. Ogni stazione nell'albero è dotata di una campanella, il concorrente deve suonare la campanella, prima di proseguire per la stazione successiva.

I concorrenti accumulano punti per aver completato con successo il compito ad ogni stazione ed aver suonato la campanella col segaccio, con l'asta o la mano in base a come indicato. In alcune stazioni, un concorrente può anche guadagnare punti aggiuntivi. I concorrenti possono anche perdere punti per il mancato completamento corretto di alcuni altri compiti.

I concorrenti possono guadagnare o perdere punti soggettivi basati sulla sicurezza, il controllo, lo stile, il portamento, e la creatività a discrezione dei giudici. Infine, un concorrente può essere penalizzato per atti non sicuri o non controllati a discrezione del Capo Giudice della prova. Il capo giudice della prova avviserà in modo udibile il concorrente della penalità. Un secondo atto non sicuro o non controllato può portare alla squalifica.

Il tempo previsto per completare la prova è di 5 minuti.

3.2 Regolamento Lavoro

3.2.1 È responsabilità di ogni concorrente essere dotato ed usare: (2024)

- casco da arrampicata approvato;
- protezione per gli occhi approvata;
- imbraco per lavoro su alberi approvato;
- cordino di posizionamento approvato;
- corda di lavoro approvata;
- vestiario e scarponi approvati;
- segaccio e fodero approvati.

3.2.2 Tutte le attrezzature e le pratiche devono soddisfare le norme di sicurezza applicate nel settore e le regole del campionato.

3.2.3 La corda di lavoro del concorrente è installata su un predeterminato punto di ancoraggio. Lo stesso punto di ancoraggio deve essere utilizzato da tutti i concorrenti. I concorrenti possono scegliere un proprio percorso e il posizionamento della corda tra le postazioni di lavoro, se non diversamente indicato dal Capo Giudice della prova, e tutti i concorrenti devono terminare con la stazione di atterraggio.

3.2.4 Una volta che un concorrente si è presentato ai giudici, al concorrente viene chiesto se lui o lei ha delle domande e se si ricorda le esigenze della prova.

3.2.5 I giudici avviano il tempo quando un concorrente dà il segnale ai giudici suonando la campanella con la mano. I giudici fermano il tempo quando un concorrente è atterrato in sicurezza, è in una posizione eretta e ha completamente staccato la corda di lavoro e il nodo da arrampicata dall'imbracatura.

3.2.6 I concorrenti devono essere legati in modo sicuro con una corda di lavoro e/o assicurati con una corda di posizionamento in ogni momento mentre sono nell'albero. In ogni stazione di lavoro (segaccio, lancio, asta, camminata) il concorrente deve essere legato in sicurezza con una corda di lavoro e deve essere correttamente fissato con il cordino di posizionamento prima di suonare la campanella. (vedi Regola 2.3.26). Un concorrente che infrange questa regola riceverà un avvertimento dal capo giudice della prova e una penalità di 3 punti. Una seconda mancanza nell'utilizzare il cordino di posizionamento correttamente comporterà la squalifica. I concorrenti non sono tenuti all'uso del cordino di posizionamento prima di suonare la campanella presso la stazione di atterraggio.

3.2.7 I concorrenti non devono rompere i rami (vedi Regole 3.9.10 e 3.10.3)

3.3 La Stazione Segaccio

Alla Stazione Segaccio i concorrenti devono suonare la campanella.

3.3.1 Per completare la stazione, i concorrenti devono, nell'ordine:

- Mettere il cordino di posizionamento;
- —Lanciare un avviso acustico (ad esempio, “Attenzione”) prima **di prendere in mano l'attrezzatura** e suonare la campana. **(2024)**
- **L'avviso udibile deve essere chiamato solo una volta. (2024)**
- Suonare la campanella con il segaccio.

Per ottenere il massimo del punteggio, i concorrenti devono anche:

- Usare correttamente il cordino di posizionamento;
- Suonare la campanella con due mani sul segaccio, prima di continuare per la stazione successiva.

3.4 La Stazione Lancio dei tronchetti

Nella Stazione dei tronchetti il concorrente ha 2 tentativi per lanciare il legno nel bersaglio a livello del suolo. Il tronchetto deve essere lungo circa 30 cm, avere un diametro di circa 5 cm ed un peso di circa 450 grammi. Il diametro del bersaglio a terra deve essere tra i 75 e i 125 cm.

3.4.1 Un avviso udibile deve essere dato prima di ogni lancio.

Per completare la stazione, i concorrenti devono, nell'ordine:

- Mettere il cordino di posizionamento;
- Lanciare un avviso udibile (ad esempio, “Attenzione”) prima di **prendere in mano l'attrezzatura** e suonare la campana **(2024)**;
- **L'avviso udibile deve essere chiamato solo una volta. (2024)**;
- Suonare la campanella con il segaccio;
- **Lanciare il legnetto (2024)**;

Per ottenere il massimo del punteggio, i concorrenti devono anche:

- Usare correttamente il cordino di posizionamento;
- Suonare la campanella con due mani sul segaccio, prima di lanciare il primo legnetto;
- Colpire il bersaglio al primo lancio.

3.4.2 Un concorrente non deve lanciare i tronchetti nel bersaglio contemporaneamente. Se un concorrente cerca di buttare due tronchetti al

bersaglio nello stesso tempo, nessuno dei tronchetti gettati al bersaglio darà punteggio.

3.4.3 Il concorrente riceve 3 punti **quando** il tronchetto atterra e rimane completamente dentro il bersaglio al primo lancio **(2024)**. Il tronchetto non deve rimbalzare nel bersaglio.

3.4.4 Se non riesce con il primo tentativo, il concorrente può lanciare una seconda volta e riceverà 2 punti **quando** il tronchetto atterra e rimane completamente dentro il bersaglio **(2024)**.

3.4.5 Se un concorrente sbaglia il secondo tiro, non riceverà punti di lancio.

3.5 La Stazione Asta da potatura

In questa stazione un'asta è posizionata sull'albero (con l'estremità di taglio ben identificata).

3.5.1 Per completare la stazione, i concorrenti devono, nell'ordine:

- mettere il cordino di posizionamento;
- Lanciare un avviso **udibile** (ad esempio, "Attenzione") prima di **prendere in mano l'attrezzatura** e suonare la campana **(2024)**;
- **L'avviso acustico deve essere chiamato solo una volta. (2024)**;
- Suonare la campanella **con** l'asta **(2024)**.

Per ottenere il massimo del punteggio, i concorrenti devono anche:

- Usare correttamente il cordino di posizionamento;
- Utilizzare l'estremità corretta dell'asta;
- Suonare la campanella con due mani sull'asta;
- Riposizionare correttamente l'asta.

3.5.2 Il Capo Giudice della prova darà istruzioni al concorrente su come riagganciare l'asta nel modo corretto, nel caso non lo abbia fatto, prima che lasci la stazione. Il tempo **non viene fermato durante questa fase (2024)**.

3.6 La Stazione Camminata sul ramo

In questa stazione un sistema viene utilizzato per misurare il movimento del ramo. Se un concorrente completa la stazione senza eccessivo movimento del ramo, vengono assegnati 2,4 o 6 punti aggiuntivi, in base a misure predeterminate.

3.6.1 I concorrenti devono camminare sul ramo e mantenere sempre come minimo il contatto con un piede. Se un concorrente perde il controllo e cade o pendola dovrà riprendere dall'ultimo punto di contatto. Il capo giudice della prova determinerà l'ultimo punto di contatto.

Per completare la stazione, i concorrenti devono, nell'ordine:

- Avviare la stazione toccando il riferimento predeterminato* sul ramo con almeno un piede;
- Camminare fuori sul ramo;
- Mettere il cordino di posizionamento;
- Lanciare un avviso udibile (ad esempio, "Attenzione") prima di **prendere in mano l'attrezzatura** e suonare la campana **(2024)**;
- **L'avviso acustico deve essere chiamato solo una volta (2024)**;
- Suonare la campanella col segaccio;
- Camminare indietro sul ramo e toccare il riferimento predeterminato*.

Per ottenere il massimo del punteggio, i concorrenti devono anche:

- Usare correttamente il cordino di posizionamento;
- Suonare la campanella con due mani sul segaccio;
- Toccare rientrando il riferimento predeterminato senza aver fatto segnare il marcatore di altezza.

* Il marchio predeterminato deve essere largo almeno 30 cm.

3.7 La Stazione Atterraggio

In questa stazione l'obiettivo per l'atterraggio deve essere di 2 metri di diametro. Un cerchio di 1 metro di diametro è disegnato nel centro del bersaglio ed è identificato come centro del bersaglio.

3.7.1 Per completare la stazione, i concorrenti devono, nell'ordine:

- Dare un avviso udibile prima di suonare la campanella;
- Suonare la campanella con la mano;
- Atterrare toccando il suolo solo con i piedi e rimanere in piedi.

Per ottenere il massimo del punteggio, i concorrenti devono anche:

- atterrare e rimanere con entrambi i piedi dentro il centro del bersaglio.

Il concorrente non è tenuto a mettere il cordino di posizionamento prima di suonare la campanella con la mano.

3.7.2 Un concorrente che non suona il corno o la campana con la mano prima di scendere non riceverà alcun punto per aver completato il compito né alcun punto aggiuntivo alla stazione di atterraggio. (2024)

3.7.3 Sull'albero viene posto un segno come parte della stazione di atterraggio. Se il concorrente tocca il segno o l'albero al di sotto di esso, non riceverà punti per la stazione di atterraggio. (2024)

3.7.4 Il concorrente che scende a terra e non riesce a rimanere in posizione eretta (cioè, cade o tocca a terra con qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi) non riceverà i tre punti per l'atterraggio e il rimanere in piedi.

3.7.5 Se una qualsiasi parte del piede tocca l'anello esterno, il concorrente viene valutato come se fosse uscito dalla linea **e non riceve punti per la stazione di atterraggio.**

(Esempio: un piede sulla linea del cerchio esterno e il secondo piede fuori dal cerchio esterno vengono assegnati 0 punti). (Vedere la Guida rapida all'arrampicata sul lavoro) (2024)

3.7.6 I concorrenti possono ricevere fino a 4 punti aggiuntivi per l'atterraggio in posizione eretta sul bersaglio. I concorrenti devono atterrare con entrambi i piedi piantati e sotto controllo. Quando un concorrente atterra con un piede, questo deve rimanere nella stessa posizione, ma può cambiare orientamento, fino a quando non viene piantato il secondo piede, momento in cui viene determinato il punteggio. Un concorrente può atterrare al di fuori del bersaglio con il piede di contatto iniziale e poi entrare nel bersaglio per aumentare i punti; tuttavia, se il concorrente tenta di aumentare i punti spostando il piede di contatto iniziale, saranno assegnati 0 punti bonus per l'atterraggio (anello interno/esterno). (2024)

3.7.7 Il tempo si ferma quando il concorrente è atterrato, in posizione eretta, e ha completamente staccato la corda di lavoro e il nodo da arrampicata dall'imbrago.

3.8 Punteggio Lavoro (max 80 punti)

3.8.1 Ci saranno tre o cinque giudici alla prova del lavoro. Quando ci sono cinque giudici disponibili, il punteggio più alto e quello più basso saranno tolti, e dei restanti tre punteggi verrà calcolata la media per fornire il punteggio ufficiale.

3.8.2 Per questa prova è possibile ottenere fino a 50 punti dal giudizio dei giudici e fino a 30 per il tempo impiegato.

3.8.3 Alle stazioni non completate correttamente non verranno assegnati punti. Per ottenere i punti in una qualsiasi delle stazioni di lavoro, i concorrenti devono completare tutti i compiti come indicato nel Regole 3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1 e 3.7.1.

3.8.4 I punti di penalità sono dati per infrazioni varie, tra cui il mancato utilizzo corretto del cordino di posizionamento, il mancato avviso udibile, l'errato utilizzo dell'asta, il suo non corretto riposizionamento e il suo mancato utilizzo con due mani.

3.8.5 I giudici assegnano punti discrezionali ad ogni stazione in base alle prestazioni. I punti sono assegnati per una prestazione giusta, buona o eccellente. Nessun punteggio viene assegnato per prestazioni non sicure o al di sotto della media. (Vedi linee guida bonus/penalità sulla scheda di valutazione).

3.8.6 Il concorrente con il tempo migliore prende 30 punti.

3.8.7 Gli altri concorrenti ricevono una detrazione di 1 punto dal totale di 30 punti per ogni 10 secondi che il loro tempo supera quello più veloce.

3.8.8 Se un concorrente raggiunge il limite di tempo e non ha terminato la prova o non ha suonato una campana a ogni stazione, non riceverà punti per il tempo e riceverà solo i punti accumulati fino a quel momento. I punti a discrezione dei Giudici possono essere assegnati solo se il tempo limite non è stato raggiunto.

3.8.9 In caso di parità, il concorrente con il miglior tempo vince.

3.9 Penalità

Penalità Obbligatorie: (determinate dalle schede dei giudici)

Una sanzione obbligatoria di 3 punti con segnalazione acustica verrà assegnata dal capo giudice della prova per ciascuna delle seguenti violazioni:

3.9.1 Il mancato utilizzo corretto del cordino di posizionamento, dove richiesto.

- 3.9.2** Il mancato avviso udibile di attenzione.
- 3.9.3** Il mancato utilizzo dell'estremità corretta dell'asta per suonare la campana.
- 3.9.4** Il riposizionamento non corretto dell'asta.
- 3.9.5** Il mancato utilizzo con due mani dell'asta.

Penalità a discrezione:

Una penalità di 3 punti con segnalazione acustica sarà data dal Capo Giudice della prova per una qualsiasi delle seguenti infrazioni:

- 3.9.6** Movimento incontrollato o pericoloso.
- 3.9.7** Non mantenere il sistema di lavoro teso o arrampicare sopra il punto di ancoraggio.
- 3.9.8** Condotta scorretta (vedi Regola 1.2.1)
- 3.9.9** Atti non sicuri (vedi Regola 1.2.3)

Penalità per rottura di rami

3.9.10 la rottura di rami con dimensioni comprese fra quelle decise dal capo giudice della prova prima dell'inizio comporta 1 punto di penalità. Sono ammesse massimo due penalità da 1 punto, a meno che il capo giudice della prova stabilisca la non responsabilità. La terza penalità comporta la squalifica (vedi Regola 1.3.1)

3.10 Squalifiche obbligatorie:

Un concorrente sarà squalificato dal Capo Giudice della prova per le seguenti infrazioni:

- 3.10.1** Caduta di un pezzo di equipaggiamento mentre è sull'albero.
- 3.10.2** Qualsiasi materiale lasciato sull'albero, tranne la corda pre-installata di lavoro.

- 3.10.3** Rottura di un ramo di dimensioni maggiori alla misura massima predeterminata a meno che il capo giudice della prova non determini la non responsabilità.
- 3.10.4** Non rimanere legato all'albero con almeno un punto di ancoraggio.
- 3.10.5** Più di 5 minuti di ritardo per la prova.
- 3.10.6** Mettere il segaccio in bocca
- 3.10.7** Condotta scorretta
- 3.10.8** Una seconda penalità discrezionale.
- 3.10.9** Una seconda mancanza nell'uso del cordino di posizionamento quando richiesto.
- 3.10.10** Un secondo mancato avviso udibile di attenzione.
- 3.10.11** Il non essere equipaggiati con tutte le attrezzature necessarie una volta che il tempo della prova è iniziato, secondo la Regola 1.1.9.

4 PROVA RECUPERO DEL FERITO

4.1 Riepilogo della prova

La prova Recupero del Ferito è una prova a tempo che mette alla prova la capacità del concorrente di salire **in sicurezza** e calare un climber **infortunato (rappresentato da un manichino di salvataggio)**, che non è in grado di scendere senza assistenza, e portarlo a terra in sicurezza. Il set-up della prova è la stessa per tutti i concorrenti (di sesso maschile e femminile). **(2024)**

Prima dell'inizio della prova, il Capo Giudice della prova spiega ai concorrenti lo scenario della prova (per esempi di scenari vedi allegato 3). Lo scenario del recupero del ferito spiega le ferite e i dettagli della situazione del climber.

I concorrenti **devono** eseguire una valutazione dei rischi, una valutazione pre-arrampicata, e una valutazione dell'incidente in loco, e devono usare tutte le tecniche adeguate a garantire che il processo di soccorso non peggiori la situazione. Il climber ferito dovrebbe essere portato a terra nel modo più sicuro, attento ed efficiente

possibile. (2024)

Il concorrente, come primo responsabile, assumerà il controllo del sito, prenderà il controllo di tutte le questioni di sicurezza e si assicurerà che siano contattati i servizi di emergenza locali.

Preparazione della prova: Il climber ferito di peso tra i 60-80 kg è installato nell'albero con attrezzatura da tree climbing, preferibilmente non più in alto di 7,5 metri dal suolo. Il concorrente deve accedere all'albero utilizzando una corda di servizio predisposta, installata non più vicina di 4,5 metri dal lavoratore infortunato. Per i concorrenti sono previsti 5 minuti per completare la prova.

4.2 Regolamento Recupero del Ferito

4.2.1 **È responsabilità di ogni concorrente** essere dotato, e usare: (2024)

- Casco da arrampicata approvato;
- Protezione per gli occhi approvata;
- Imbraco per lavoro su albero approvato;
- Cordino di posizionamento approvato;
- Vestiario e scarponi approvati. (2016)

4.2.2 I concorrenti dovranno salire sull'albero utilizzando la corda di servizio installata.

4.2.3 I concorrenti non possono utilizzare la corda di lavoro del climber infortunato per salire o scendere dall'albero.

4.2.4 I concorrenti dovranno calare il climber ferito sulla sua corda di lavoro o su una corda approvata, diversa da quella del concorrente stesso, a meno che la regola 4.2.5 non sia in uso.

4.2.5 Quando viene utilizzato come ferito un **manichino** dotato di un sistema indipendente anticaduta approvato durante la configurazione dell'evento che soddisfa i requisiti della Regola 4.2.6, l'infortunato può essere trasferito ed abbassato sul sistema di lavoro del concorrente (ma il manichino deve rimanere attaccato indipendentemente al sistema anticaduta in ogni momento). Quando si utilizza solo il sistema di lavoro del concorrente per abbassare il ferito, il punto di ancoraggio deve essere forte abbastanza da sostenere **le forze previste** di climber e **climber infortunato**. Prima che **il ferito** sia staccato dal suo sistema di arrampicata, un sistema di frizione supplementare deve essere aggiunto al sistema del concorrente per gestire in sicurezza il peso previsto. (2024)

4.2.6 Quando si utilizza un sistema anticaduta:

- Deve essere calibrato al peso del manichino e testato prima dell'evento;
- Deve essere usata una imbracatura completa e collegata dorsalmente al manichino;
- Deve essere prodotto per soddisfare o superare il minimo standard di sicurezza previsto dal settore.

4.2.7 Il concorrente deve dare un avviso udibile **di discesa** prima di scendere con il climber ferito in modo sicuro a terra. **(2024)**

4.2.8 Una volta che un concorrente si è presentato ai giudici, al concorrente viene chiesto se lui o lei hanno delle domande e se si ricorda le esigenze della prova.

4.2.9 Il tempo inizia quando il Capo Giudice della prova dice "Via" e incarica il concorrente a procedere.

4.2.10 I concorrenti dovranno rimanere legati su una corda di lavoro separata o assicurati con un cordino di posizionamento durante tutta la prova.

4.2.11 I concorrenti possono lavorare ancorati alla corda di servizio pre-installata o possono posizionare un'altra corda di lavoro sull'albero (vedi Regola 2.3.1).

4.2.12 Il tempo è interrotto quando un concorrente ha portato il climber ferito (**manichino**) al sicuro a terra e ha **completamente staccato il climber infortunato, per il trasporto in ambulanza.**

Nel caso di uno scenario come descritto in 4.2.5, **il concorrente non può manomettere i sistemi di protezione anticaduta ausiliari del ferito, previsti per l'evento. (2024)**

4.2.13 Se al concorrente finisce il tempo prima di aver sganciato il climber ferito dall'imbrago, il concorrente deve fermare la prova e seguire le istruzioni del Capo Giudice della prova per uscire dall'albero.

4.2.14 Un concorrente che non riesce a terminare entro il tempo limite sarà chiamato a terra. Il concorrente riceve punti solo per le attività completate entro il tempo limite. Il concorrente può comunque ricevere punti in una qualsiasi delle prime 5 sezioni di punteggio, anche se tutte le attività pertinenti a quella sezione non sono state completate.

4.2.15 Se un concorrente sale sull'albero utilizzando un sistema non approvato per la discesa o il movimento laterale, il concorrente deve, se richiesto, posizionare il proprio sistema di posizionamento e quindi agganciarsi a un sistema di arrampicata approvato prima di iniziare a muoversi lateralmente nella struttura. La distanza massima consentita del movimento laterale, prima di legarsi ad un sistema di arrampicata approvato sarà pre-determinato dal Capo Giudice della prova. Il mancato rispetto di questa regola sarà considerato un atto non sicuro.

4.3 Punteggio Recupero del Ferito (max 50 punti)

4.3.1 Ci saranno tre o cinque giudici alla prova del recupero del ferito. Quando ci sono cinque giudici disponibili, il punteggio più alto e quello più basso saranno tolti, e dei restanti tre punteggi verrà calcolata la media per fornire il punteggio ufficiale.

4.3.2 Fino a 50 punti sono assegnati in totale, per cinque sezioni di punteggio. Ogni sezione di punteggio vale tra i 7 e i 16 punti come di seguito dettagliato.

Valutazione dei rischi e piano di soccorso	7 punti
Salita e movimento fino al climber ferito (2024)	7 punti
Valutazione e movimentazione del climber ferito (2024)	16 punti
Discesa	10 punti
Atterraggio	10 punti

4.3.3 In caso di parità il concorrente con il tempo migliore vince

4.4 Penalità

Penalità obbligatorie

Una penalità di 3 punti con segnalazione acustica di avvertimento sarà data dal Capo Giudice della prova per la seguente infrazione:

4.4.1 Mancato avviso udibile di attenzione quando necessario (esclusa la discesa con il **manichino**) (2024)

Penalità discrezionali

Una penalità di 3 punti con segnalazione acustica di avvertimento sarà data dal Capo Giudice della prova per una qualsiasi delle infrazioni di seguito:

4.4.2 Non mantenere il sistema di lavoro teso o arrampicare sopra il punto di ancoraggio.

4.4.3 Pendolo incontrollato e pericoloso.

4.4.4 Alta velocità o movimento pericoloso.

4.4.5 Un eccessivo movimento laterale quando si utilizza un sistema non approvato per la discesa o il movimento laterale (vedi Regola 4.2.15).

4.4.6 Comportamento antisportivo (vedi Regola 1.2.1).

4.4.7 Atti non sicuri (vedi regola 1.2.3).

Penalità per rottura di rami

4.4.8 la rottura di rami con dimensioni comprese fra quelle decise dal capo giudice della competizione prima dell'inizio comporta 1 punto di penalità. Sono ammesse massimo due penalità a meno che il capo giudice della prova stabilisca la non responsabilità. La terza penalità comporta la squalifica (vedi Regola 1.3.1).

4.5 Squalifica

Squalifiche Obbligatorie:

Il concorrente sarà squalificato dal Capo Giudice della prova per le seguenti infrazioni:

4.5.1 Caduta pezzo di equipaggiamento mentre è sull'albero.

- 4.5.2** Il mancato rimanere legato all'albero con almeno un punto di ancoraggio.
- 4.5.3** Arrivare più di 5 minuti di ritardo alla prova.
- 4.5.4** Condotta scorretta.
- 4.5.5** Rottura di un ramo più grande della dimensione massima predeterminata (decisa prima della manifestazione dal Capo Giudice della Prova), a meno che il capo giudice della prova stabilisca la non responsabilità.
- 4.5.6** Uso inadeguato o manomissione del sistema anticaduta indipendente del **climber ferito. (2024)**
- 4.5.7** Incapacità di gestire in modo sicuro l'attrito necessario per il peso aggiuntivo del **climber ferito. (2024)**
- 4.5.8** Tenere il segaccio in bocca.
- 4.5.9** Una seconda penalità a discrezione.
- 4.5.10** Il non essere equipaggiati con tutte le attrezzature necessarie una volta che il tempo della prova è iniziato, secondo la regola 1.1.9.

5 PROVA LANCIO DEL SAGOLINO

5.1 Riepilogo della prova

La Prova del Lancio del sagolino è una prova a tempo che verifica la capacità del candidato di collocare con precisione un sagolino e una corda da arrampicata su un albero e dimostrare comunicazione appropriata durante le attività di arboricoltura. I concorrenti devono tentare di lanciare un sagolino o la corda da arrampicata in due degli otto obiettivi. Gli obiettivi possono essere situati in un unico albero, quattro per ogni lato, o in più alberi in modo che ci siano due gruppi distinti di quattro obiettivi. Ogni concorrente può lanciare illimitatamente entro 6 minuti, ma il concorrente può segnare un solo bersaglio su ogni lato dell'albero. Un singolo lancio può essere utilizzato per segnare un bersaglio su ciascun lato dell'albero, purché entrambi gli obiettivi possano essere completamente isolati.

Le linee possono essere manipolate nell'albero. Ciò include il fissaggio di più di un

sagolino o corda di servizio insieme per eseguire tecniche di manipolazione. Le linee utilizzate per tecniche di manipolazione devono essere rimosse dall'albero prima dell'interruzione del tempo della prova o al concorrente sarà assegnata una penalità di 1 punto per ogni linea aggiuntiva sull'albero. (Vedi regola 5.4.5 per maggiori info su punteggio)

I punti supplementari possono essere guadagnati per l'installazione di una corda in un obiettivo su ogni lato dell'albero. Il valore di questi punti supplementari dipende dalla difficoltà del tiro. L'installazione di una linea di arrampicata in un lancio di 9 punti vale 4 punti. (Vedi la regola 5.3.6 per i punti guadagnati per l'installazione di una corda)

Opzione corda fissa recuperabile

I concorrenti hanno l'opzione di aggiungere un ancoraggio in chioma per corda singola (es. corda a strozzo) alle corde già confermate, guadagnando 2 punti bonus per ogni lato dell'albero.

1 punto bonus può essere assegnato dal capo giudice della prova per dimostrazione di tecniche innovative o eccezionali.

Il concorrente deve segnare in ogni serie di obiettivi per poter beneficiare di Punti Tempo. Per una ripartizione dei Punti Temporal, vedere la Regola 5.3.7.

5.2 Regolamento Lancio del Sagolino

5.2.1 È responsabilità di ogni concorrente deve essere dotato, e usare: **(2024)**

- casco da arrampicata approvato;
- protezione per gli occhi approvata;
- vestiario e scarponi approvati.

5.2.2 Ai concorrenti saranno concessi 6 minuti per impostare e completare la prova a meno che, a discrezione del giudice capo dell'evento, non venga fissato un limite di tempo alternativo. (2024)

5.2.3 I concorrenti possono utilizzare fino a tre sagolini, fino a due corde da arrampicata, e linee per facilitare il recupero dell'ancoraggio a strozzo. (2024)

5.2.4 I concorrenti possono utilizzare attrezzature fornite, o possono utilizzare il

loro propri sagolini e corde se questi sono stati approvati dai giudici.

5.2.5 Il concorrente indica ai giudici quando è pronto a procedere e aspetta il segnale del Capo Giudice della prova per iniziare. Il tempo ha inizio quando il Capo Giudice della prova dice "Via" e indica al concorrente di procedere.

5.2.6 **Il sagolino o la corda devono essere lanciati a mano all'interno dell'area lancio predeterminata. Dispositivi come fionda, o altri attrezzi meccanici non possono essere utilizzati nella prova del lancio del sagolino. (2024)**

5.2.7 Un concorrente può lanciare a qualsiasi bersaglio, in qualsiasi ordine, qualsiasi numero di volte, e il sagolino o la corda può essere manipolato nella posizione desiderata, una volta che è stato lanciato nell'albero. Se il sagolino è al di fuori del bersaglio, ed è attaccato e utilizzato per portare un sagolino nel bersaglio, i punti per il sagolino verranno assegnati solo se registrati prima dello scadere del tempo e il tiro soddisfa il requisito della Regola 5.3.1.

Un "flip stick" approvato può essere usato per manipolare la sagola o la corda nell'area del bersaglio. (2024) L'area del bersaglio comprende la larghezza del nastro (dal bordo esterno al bordo esterno). Se viene lanciata una corda, questa segna i punti sia per il lancio che per l'installazione una volta soddisfatte le condizioni di cui sopra.

5.2.8 Una volta che viene detto di registrare un lancio ai giudici, non può essere modificato.

5.2.9 Il tempo finale è registrato quando un concorrente ha installato con successo entrambe le corde nella struttura, quando il concorrente decide di smettere, o quando il tempo è finito.

5.2.10 In caso di parità vince il concorrente con il tempo più veloce. Se i tempi finali sono uguali come secondo spareggio sarà utilizzato il tempo del primo punteggio.

5.2.11 Il tempo del primo punteggio è registrato soltanto perché può essere necessario per un secondo spareggio. Il tempo del primo punteggio è registrato la prima volta che il concorrente lo convalida sia per il sagolino o per la corda.

5.2.12 Il concorrente la cui corda si stacca e cade dal sagolino prima della sua immissione nell'obbiettivo con lancio convalidato non sarà squalificato per il materiale caduto dall'albero.

5.2.13 Se la linea di lancio non è stata dichiarata “Punto” prima che la linea di arrampicata si fosse staccata, il concorrente può rilanciare la linea di lancio o la linea di arrampicata allo stesso insieme di bersagli.

5.2.14 Un concorrente che non riesce a raggiungere un sagolino dichiarato e legalmente segnato e a riattaccarlo alla linea di arrampicata ha finito con quel lato dei bersagli. Il concorrente riceverà punti solo per il sagolino dichiarato e legalmente segnato.

5.2.15 Se il sagolino non è dichiarato come lancio valido prima che la corda cada, il concorrente può rilanciare sugli obiettivi di quel lato.

5.2.16 I concorrenti dovranno installare almeno una linea di arrampicata su uno dei bersagli entro il tempo limite. Un concorrente che non installerà una linea di arrampicata sarà penalizzato di 3 punti dal punteggio accumulato prima dello scadere del tempo. **Il punteggio più basso possibile è 0. (2024)**

5.2.17 **Tutte le linee senza punteggio ancora presenti nell'albero al termine dell'evento del concorrente incorreranno in una penalità di 1 punto per linea. Ciò non si applica alle linee che vengono lavorate attivamente dal concorrente allo scadere del tempo, a condizione che le linee siano immediatamente recuperabili senza indugio, come stabilito dal Giudice Capo della prova. (2024)**

5.2.18 Se il sagolino di un concorrente rientra in un obiettivo di punteggio, deve essere registrato presso il giudice capo dell'evento dal concorrente, che dice “Punto” prima di lanciare di nuovo. Se il sagolino non è stato registrato con il Capo Giudice della prova prima del lancio successivo, non può essere registrato e segnato in una fase successiva della prova di quel concorrente. Per guadagnare punti per lo stesso lato dell'albero, il concorrente dovrà estrarre il sagolino dall'albero o utilizzare un sagolino diverso e rilanciare.

5.2.19 Se il peso di lancio e/o la linea di arrampicata di un concorrente lasciano l'area segnalata durante un lancio, mentre viene manipolato o altrimenti rimosso dall'albero, viene valutata una penalità di 3 punti. Una seconda infrazione comporterà la squalifica dall'evento.

5.2.20 I concorrenti devono emettere un avviso acustico udibile (ad esempio, “Attenzione”) e ricevere la conferma di “Via Libera” dal giudice capo dell'evento prima di lanciare o rimuovere una linea di lancio con il peso di lancio attaccato. Un avviso udibile deve essere emesso anche prima della manipolazione della linea di lancio quando esiste la possibilità di rimozione accidentale del peso di lancio. (Vedi Regola 5.4.8). Il mancato avviso udibile comporterà una riduzione di 1 punto. Al secondo avviso mancato sarà dato ancora 1 punto di penalità. La

terza infrazione comporterà la squalifica.

5.3 Punteggio del Lancio del Sagolino (max 35 punti)

5.3.1 Un lancio è considerato valido e fa punteggio quando:

- il sagolino o la corda è isolato all'interno della zona bersaglio (cioè nessun'altra parte dell'albero tra le linee);
- il concorrente, che è in piedi sul terreno, sta tenendo entrambe le estremità della linea, (sagolino o corda);
- il concorrente ha chiesto al Capo Giudice della prova di registrare il lancio dicendo "punto".

5.3.2 Se il lancio non viene confermato e registrato prima del lancio successivo, non potrà più essere confermato e registrato in seguito.

5.3.3 Quando un concorrente chiede al giudice di registrare il lancio, il capo giudice della prova verifica se riscontra i criteri della Regola 5.3.1.

5.3.4 Se il capo giudice della prova decide che un lancio non è valido, lo spiega al concorrente. È responsabilità del concorrente assicurarsi che il capo giudice della prova abbia accettato il lancio come valido.

5.3.5 I concorrenti possono convalidare un massimo di due lanci ai giudici: uno per ogni serie di obiettivi.

5.3.6 L'obiettivo più alto (o più difficile) riceve 9 punti, gli obiettivi di medio punteggio rispettivamente 7 e 5, e il più basso (o più semplice) 3 punti.

5.3.7 Punti supplementari possono essere assegnati per l'installazione di una corda su un obiettivo in ogni sezione. L'installazione di corda in un obiettivo da 9 vale 4 punti, in un obiettivo da 7 punti vale 3 punti, in un obiettivo da 5 punti vale 2 punti e in un obiettivo da 3 punti vale 1 punto.

5.3.8 **Un concorrente può segnare un massimo di 18 punti per il lancio agli obiettivi (9 su ciascun lato della struttura) e un ulteriore massimo di 8 punti (4**

su ciascun lato dell'albero) per l'installazione delle corde. (2024)

5.3.9 I concorrenti potranno aggiungere un sistema SRS di ancoraggio recuperabile alla loro linea di arrampicata per ottenere un punteggio aggiuntivo di 2 punti per ogni lato dell'albero (o degli alberi). (2024)

- Il sistema SRS di ancoraggio recuperabile deve essere recuperabile dal concorrente immediatamente dopo la fine della gara. Se il sistema non è recuperabile allo scadere del tempo, non verranno assegnati punti per l'installazione della fune di salita. Il concorrente otterrà il punteggio per il lancio del sagolino riuscito se è stato dichiarato "Punto". (Vedere la Regola 5.4.5 relativa alle linee non a punteggio) (2024)
- Non è consentito l'uso di hardware all'interno dell'ancoraggio recuperabile durante la prova del sagolino.
- I nodi devono essere legati e posizionati correttamente.
- Per mantenere questo evento sicuro ed efficiente, i nodi svincolabili ammessi nella prova del sagolino sono limitati ai seguenti:

A metà corda

- Nodo Farfalla
- Nodo Bolina doppiato
- Nodo a 8 doppiato

A fine corda

- Nodo Bolina Yosemite
- Nodo a 8 doppiato o inseguito

- Se un concorrente non è in grado di utilizzare uno di questi nodi, fare riferimento alla regola 2.3.5.
- Una volta che un concorrente ha posizionato la fune di risalita, deve decidere se vuole tentare il sistema SRS prima di procedere. Non può tornare su una fune precedentemente segnata per tentare un sistema SRS. (Vedi Regola 5.2.17 riguardo ai punteggi dichiarati) (2024)
- Non c'è penalità per non aver tentato un sistema SRS con ancoraggio recuperabile (2024)

5.3.10 I concorrenti possono anche guadagnare Punti Tempo per l'efficienza. **Il massimo dei punti tempo è 4.** I Punti Tempo sono assegnati come segue: (2024)

- Prova completata in 4: 00.00 minuti o meno: 4 punti
- Prova completata tra i 4: 00.01 e 4: 30.00 minuti: 3 punti
- Prova completata tra i 4: 30.01 e 5: 00.00 minuti: 2 punti
- Prova completata tra i 5: 00.01 e 5: 30.00 minuti: 1 punto
- Prova completata oltre i 5: 30.01 minuti: 0 punti

5.3.11 1 punto bonus può essere assegnato dal capo giudice della prova per tecniche innovative o eccezionali.

5.3.12 La posizione dei concorrenti nella classifica finale della prova è data dal punteggio. Il concorrente con il punteggio più alto vince.

5.3.13 In caso di parità il vincitore è il concorrente con il miglior tempo. Se i tempi sono identici il vincitore è il concorrente con il miglior tempo nel primo obiettivo.

Esempio di punteggio:

Concorrente A:

il concorrente segna 9 punti per aver centrato l'obiettivo più alto, e 4 punti per l'installazione di una corda sul primo lato, e ulteriori 5 punti per aver centrato l'obiettivo medio basso sull'altro lato dell'albero, ma riceve 1 punto di penalità per non aver avvisato e esaurisce il tempo prima di installare la corda.

Concorrente A punteggio: $9 + 4 + 5 - 1 = 17$ punti; tempo 6:00 minuti.

Concorrente B:

Il concorrente segna 7 punti per aver centrato l'obiettivo medio alto e ulteriori 3 per l'installazione della corda sul primo lato. Il concorrente segna poi 5 punti per aver centrato l'obiettivo medio basso sull'altro lato e ulteriori 2 punti per l'installazione della corda nella seconda zona. Il concorrente B termina l'evento in 3:54:00 e ottiene 3 Punti Tempo.

Concorrente B punteggio: $7 + 3 + 5 + 2 + 3 = 20$ punti; tempo 3:54:00 minuti.

Concorrente C:

Il concorrente segna 9 punti per aver centrato l'obiettivo più alto sul primo lato dell'albero e poi altri 9 punti per aver centrato l'obiettivo più alto sul lato opposto, ma esaurisce il tempo prima di installare una corda. Il concorrente C ottiene una decurtazione di 3 punti per non avere installato nessuna corda.

Concorrente C punteggio $9 + 9 - 3 = 15$ punti; tempo 6:00 minuti.

Concorrente D:

Il concorrente segna 9 punti per aver centrato l'obiettivo in alto e ulteriori 4 per l'installazione della corda sull'obiettivo. Decide di installare un sistema fisso recuperabile per 2 punti bonus. Passando al secondo lato della struttura, il concorrente ottiene un sagolino bloccato, che non può essere rimosso, ma rimbalza e

segna il lancio installato sull'obiettivo medio basso. A questo punto il concorrente D chiede al Capo Giudice della prova di fermare il tempo. Il concorrente D riceve 1 punto di penalità per la linea rimasta nell'albero.

Concorrente D punteggio $9 + 4 + 2 + 5 - 1 = 19$; tempo di 5:46 minuti.

La classifica dei concorrenti è: B-1°, D-2°, A-3°, C-4°

5.4 Penalità

Penalità discrezionali

Le seguenti infrazioni potrebbero causare 1 punto di penalità:

5.4.1 Comportamento antisportivo (vedi Regola 1.2.1)

5.4.2 Atto non sicuro (vedi Regola 1.2.3)

Penalità per rottura di rami

5.4.3 La rottura di rami con dimensioni comprese fra quelle decise dal capo giudice della competizione prima dell'inizio comporta 1 punto di penalità. Sono ammesse massimo due penalità da 1 punto, a meno che il capo giudice della prova stabilisca la non Responsabilità. La terza penalità comporta la squalifica (vedi Regola 1.3.1)

Penalità Obbligatorie:

Un concorrente sarà penalizzato per le seguenti infrazioni:

5.4.4 Penalità di 3 punti per non aver installato una corda.

5.4.5 Penalità di 1 punto per linea per qualsiasi linea non segnata a punteggio, presente sull'albero allo scadere del tempo. Questo non si applica alle linee che il concorrente sta lavorando attivamente allo scadere del tempo, a condizione che le linee siano immediatamente recuperabili senza ritardi, come stabilito dal Capo Giudice dell'evento.

5.4.6 Penalità di 3 punti per aver lanciato il pesino o la corda al di fuori del campo di gara.

Una seconda infrazione comporterà la squalifica dall'evento.

5.4.7 Penalità di 1 punto per la rottura di un ramo all'interno del range di diametri designati dal Capo Giudice della prova prima dell'inizio della competizione. La rottura del secondo ramo all'interno del range assegnerà un'altra penalità di 1 punto a meno che il capo giudice della prova decida la non responsabilità. Un terzo ramo rotto all'interno del range di diametro indicato comporterà la squalifica (vedi Regola 1.3.1).

5.4.8 Penalità di 1 punto per ogni mancato avviso udibile e ricevuta la conferma del "Via Libera" dal Capo Giudice della prova prima di gettare o rimuovere qualsiasi sagolino con un pesino attaccato. La prima volta verrà ammonito verbalmente senza penalità. La seconda e la terza riceverà la penalità di 1 punto per ognuna. La quarta infrazione si tradurrà in una squalifica.

5.5 Squalifica

Squalifica Obbligatoria

Un concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

5.5.1 Presentarsi più di 5 minuti di ritardo alla prova.

5.5.2 Due lanci (sagolino con pesino o corda) fuori dal campo di gara.

5.5.3 Terza infrazione con penalità di mancato avviso udibile.

5.5.4 Condotta scorretta. (vedi Regola 1.2)

5.5.5 Una terza infrazione per la rottura di un ramo all'interno del range di diametro stabilito prima dell'inizio della competizione dal capo giudice della prova

5.5.6 Rottura di un ramo di dimensioni superiori alla misura massima, a meno che il Capo Giudice della prova ritenga che la rottura non sia dovuta a forza eccessiva.

6 PROVA ARRAMPICATA VELOCE

6.1 Riepilogo della prova

L'arrampicata veloce verifica la capacità del concorrente di arrampicarsi su un albero, lungo un percorso predeterminato, da terra a circa 18 metri con un sistema di sicurezza per l'arrampicata. La prova è a tempo, e il concorrente che raggiunge e suona la campanella finale del percorso, nel minor tempo, vince. Ci potrebbero essere più di una campanella collocata nell'albero per determinare il percorso, in tal caso, il climber deve suonare tutte le campanelle al fine di completare la prova.

6.2 Regolamento Arrampicata Veloce

6.2.1 È responsabilità di ogni concorrente essere dotato, e usare: (2024)

- casco da arrampicata approvato;
- protezione per gli occhi approvata;
- imbraco per lavoro su albero approvato;
- vestiario e scarponi approvati.

6.2.2 I concorrenti devono essere sempre assicurati a una corda di sicurezza, con un nodo o un dispositivo autobloccante, in ogni momento. Un tecnico competente provvede ad assicurare il concorrente durante la salita.

6.2.3 Il concorrente segnala ai giudici quando è pronto e attende che il Capo Giudice della prova segnali che i cronometristi sono pronti per iniziare.

6.2.4 I giudici avviano il cronometro quando il secondo piede del concorrente lascia il terreno.

6.2.5 I giudici fermano il cronometro, quando il concorrente suona la campana finale con la mano.

6.2.6 I concorrenti dovranno seguire il percorso prestabilito e restare assicurati in ogni momento.

6.2.7 Dopo aver completato la salita, il concorrente è responsabile di riportare la corda di sicurezza seguendo il giusto percorso in modo da permettere lo svolgimento della prova successiva.

6.2.8 Quando il tecnico fa sicura, il concorrente non può utilizzare la corda di

sicurezza per avanzare. Se la corda di sicura è utilizzata per avanzare, la prima infrazione genererà un avviso, un secondo reato genererà una squalifica.

6.2.9 I concorrenti possono utilizzare la corda di sicurezza dalla carrucola a terra per aiutarsi nella discesa, o corde impostate nell'albero esclusivamente per aiutarsi nella salita.

6.2.10 Alcuni rami possono essere contrassegnati con del nastro per indicare un punto oltre il quale il concorrente non può toccare. La prima infrazione comporterà una penalità di 1 punto. Una seconda infrazione comporterà la squalifica.

6.2.11 Un concorrente che rompe un ramo superiore alla dimensione massima predeterminata potrà essere squalificato a discrezione del Capo Giudice della prova.

6.3 Punteggio Arrampicata Veloce (max 10 punti)

6.3.1 Ci saranno tre o cinque giudici alla prova dell'arrampicata veloce. Quando ci sono cinque giudici disponibili, il tempo più alto e quello più basso saranno tolti, e dei restanti tre tempi verrà calcolata la media per fornire il tempo ufficiale.

6.3.2 La prova è basata puramente sul tempo.

6.3.3 Il concorrente più veloce è il vincitore e riceve 10 punti.

6.3.4 Il tempo degli altri concorrenti è calcolato sottraendo dal tempo del concorrente più veloce (in secondi) il tempo di ciascuno degli altri concorrenti.

6.3.5 Per ogni differenza di 2 secondi di tempo viene detratto 1 punto (dei 10 punti possibili) dal punteggio del concorrente.

Esempio di punteggio:

Il più veloce concorrente completa la scalata in 2 minuti 27,46 secondi (147,46 secondi).

Il secondo miglior concorrente completa la scalata in 2 minuti 41,82 secondi (161,82 secondi). Differenza = 14,36 secondi = 7,18 punti di detrazione dal punteggio.

Il più veloce concorrente riceve 10 punti.

Il secondo miglior concorrente riceve 2,82 punti (10-7,18).

6.4 Penalità

Penalità discrezionali

6.4.1 comportamento antisportivo (vedi Regola 1.2.1)

6.4.2 atti non sicuri (vedi Regola 1.2.3)

Penalità per rottura di rami

6.4.3 La rottura di rami con dimensioni comprese fra quelle decise dal capo giudice della competizione prima dell'inizio della competizione comporta 1 punto di penalità. Sono ammesse massimo due penalità a meno che il capo giudice della prova stabilisca la non responsabilità. La terza penalità comporta la squalifica. (regola 1.3.1)

Penalità Obbligatorie

La seguente infrazione comporterà la penalità di 1 punto:

6.4.4 Toccare il ramo oltre il nastro.

6.5 Squalifica

Squalifiche Obbligatorie

Un concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

6.5.1 Una seconda infrazione di utilizzare la corda di sicurezza per avanzare. (Vedi articolo 6.2.8).

6.5.2 Perdita di un pezzo di equipaggiamento dall'alto.

6.5.3 Mancata permanenza in sicurezza.

6.5.4 Presentarsi con più di 5 minuti di ritardo alla prova.

6.5.5 Condotta scorretta.

6.5.6 Una seconda infrazione di toccare il ramo oltre il nastro.

6.5.7 Il non essere equipaggiati con tutte le attrezzature necessarie una volta che il tempo della prova è iniziato, secondo la regola 1.1.9

6.6 Squalifiche discrezionale

Un concorrente può essere squalificato, a discrezione del Capo Giudice della prova, per le seguenti infrazioni:

6.6.1 Movimento pericoloso e incontrollato.

6.6.2 Balzo o salto con la creazione di un lasco eccessivo della corda di sicura.

6.6.3 Rottura di un ramo di dimensioni superiori alla misura massima, a meno che il Capo Giudice della prova ritenga che la rottura non sia dovuta a forza eccessiva.

7 PROVA DI RISALITA

7.1 Riepilogo Prova

La Prova di salita esamina la capacità del concorrente di utilizzare in modo efficiente e sicuro il sistema di salita da lui scelto e approvato dai tecnici della Prova. La Prova valuta l'efficienza del concorrente di connettere il sistema alla corda (o alle corde) di salita, la salita verso la campana e il trasferimento al sistema di discesa.

La discesa, agli effetti del punteggio, non fa parte della Prova.

I punti vengono assegnati per la velocità e per la capacità di soddisfare gli obiettivi di sicurezza predeterminati.

Impostazione dell'evento:

L'altezza può essere impostata da 12 a 25 metri. La campana di fine salita deve essere installata ad una distanza di 38 centimetri orizzontalmente dalla corda del concorrente.

La linea di assicurazione/back-up deve essere installata a una distanza compresa tra 38 e 60 cm dalla linea di arrampicata principale. Tutti i concorrenti (uomini e donne) salgono alla stessa altezza predeterminata.

Verranno registrati tre tipi di tempi: Tempo di installazione (attacco del sistema di ascensione alla corda di salita e **collaudo** su corda), Tempo di salita (salita dal suolo all'altezza stabilita), Tempo di cambio sistema (trasferimento dal sistema di salita al sistema di discesa). Sistemi di salita motorizzati non sono ammessi durante l'evento. **(2024)**

Le corde di salita possono essere impostate in tre configurazioni (appendice 7) su un punto di attacco abbassabile. È possibile utilizzare qualsiasi combinazione di dispositivi meccanici e corde con nodi approvata durante l'ispezione dei materiali. **Durante l'ispezione dei materiali vengono controllati i sistemi, compreso il trasferimento alla discesa e i back-up, e registrati sulle schede punteggio. Se è necessaria chiarezza, al concorrente verrà chiesto di dimostrare il proprio sistema di risalita e/o di backup. (2024)**

Tutti i sistemi di risalita devono essere approvati e soddisfare la Regola 2.3.1. (2024)

Le corde di salita devono essere collegate ad un punto di attacco svincolabile, controllato da un Tecnico a terra utilizzando una corda di trazione. Inoltre, deve essere installato un sistema di assicurazione/**back-up in alto** al quale i concorrenti devono essere sempre collegati durante la Prova. **(2024)**

Il sistema utilizzato dal concorrente durante la Prova di salita deve essere lo stesso sistema dichiarato durante l'ispezione dei materiali.

7.2 Regole della Prova

7.2.1 È responsabilità di ogni concorrente avere e usare il seguente equipaggiamento approvato: **(2024)**

- un casco da arrampicata approvato;
- protezioni per gli occhi approvati;
- è richiesto un imbrago da tree-climbing omologato, **con capacità di posizionamento e/o di sospensione (2024);**
- un imbrago leggero con attacco dorsale (sarà fornita per essere indossata sotto l'imbrago dell'arrampicatore, se necessario);
- un sistema di salita e discesa approvato;
- abbigliamento e calzature adeguati.

Se il concorrente non dispone di un'imbracatura di sospensione (anticaduta), ne verrà fornita una.

Chiarimento

L'imbragatura di sospensione (arresto caduta) può essere utilizzata da sola o indossata sotto l'imbrago di posizionamento sul lavoro del concorrente, se il concorrente lo desidera

- Le imbracature di sospensione (arresto caduta) disponibili all'ITCC Ascent Event 2024 sono adatte all'uso senza un'imbracatura di posizionamento sul lavoro.
- Le imbracature di posizionamento sul lavoro richiedono la CE EN 813 o lo standard pertinente.
- Le imbracature di sospensione (arresto caduta) richiedono CE EN 361, ANSI Z359.11 o lo standard pertinente.
- Alcuni esempi di imbracature di sospensione (arresto caduta) approvate:
 - Petzl Newton, Aao, Navaho
 - Edelrid Flex Lite
 - Teufelberger bMOTION

7.2.2 Ogni concorrente può allestire la corda (o le corde) di salita in qualsiasi configurazione a sua scelta, su un punto di attacco abbassabile (come descritto nell'Appendice 7). Il punto di attacco può essere abbassato per ogni concorrente per la verifica dell'installazione. I concorrenti possono utilizzare la corda (o le corde) installata, fornita per la Prova, o sostituirla(le) con una corda (o le corde) di salita approvata scelta dal concorrente, prima dell'inizio della Prova cronometrata.

7.2.3 Il concorrente **deve** essere assicurato a un sistema di assicurazione/**back-up** durante la salita.

- **Se un concorrente utilizza il proprio sistema di backup approvato, questo deve essere collegato alla fune di assicurazione/back-up dell'evento. Il sistema di assicurazione/back-up non deve essere utilizzato e deve essere appeso liberamente. I pesi necessari devono essere aggiunti durante il tempo di preparazione della prova per guadagnare punti.**
- **Particolare attenzione sarà rivolta all'uso corretto del sistema di backup, compresa la corretta tensione della fune del sistema di back-up (vedi regola 2.3.18).**
- **Se il sistema di back up non è adatto, sarà considerato un atto non sicuro. (2024)**

7.2.4 I concorrenti devono mantenere la linea di assicurazione attaccata all'imbracatura e rimanere sempre assicurati mentre sono in alto.

7.2.5 Il tecnico deve eseguire un test per dimostrare l'efficacia e la regolazione dell'attrezzatura di sicurezza per l'assicurazione con il concorrente attaccato. **Se**

viene utilizzata un'autoassicurazione, questa deve essere testata prima dell'inizio della gara. (2024)

Il sistema di assicurazione/backup per l'evento deve:

- **essere utilizzato e collegato dorsalmente all'imbracatura completa;**
- **soddisfare o superare uno standard di sicurezza minimo accettato dal settore;**
- **fornire un'adeguata protezione anticaduta in caso di guasto del sistema di risalita primario del concorrente, ed essere testato prima dell'evento e se ritenuto necessario dal capo tecnico dell'evento o richiesto dal concorrente, con il concorrente attaccato. (2024)**

7.2.6 Il concorrente può usare il suo sistema di salita, compresi i componenti non DPI, completamente assemblato come dichiarato, ma nulla può essere collegato alla corda o alle corde prima dell'inizio della Prova. Qualsiasi aggiustamento della corda di salita (es. collegare un peso o fare un nodo alla corda di salita) non è consentito prima che il Capo Giudice della Prova dica: "Via".

Tempo di installazione

7.2.7 Il concorrente inizia la Prova all'interno di un cerchio il cui diametro misura 1 metro contrassegnato a terra. Il centro del cerchio deve essere distante 3 metri dalla corda (o dalle corde) di salita.

7.2.8 Il concorrente avvisa il Capo Giudice della Prova quando è pronto e attende che il Capo Giudice della Prova segnali che i Cronometristi e i Tecnici sono pronti a procedere.

7.2.9 È necessario utilizzare tre cronometri per la Prova. I Cronometristi partono quando il Capo Giudice della Prova dice: "Via".

7.2.10 Quando il Capo Giudice della Prova dice: "Via", il concorrente esce dal cerchio e collega il suo sistema di salita alla corda (o alle corde) di salita. Il concorrente deve collegare e configurare correttamente il sistema di salita, compresi gli ascensori del piede/ginocchio, la staffa, la pettorina, tethers/tender, sistema di backup ecc. Il concorrente esegue quindi un collaudo sollevando entrambi i piedi dal suolo e aprendo entrambe le braccia, allontanandole dal corpo, verificando che il peso del corpo sia collocato sul sistema di salita, e non su componenti accessori. Ciò segnala al Capo Tecnico della Prova che il concorrente ha completato l'installazione. Nessuna parte del corpo del concorrente può essere in contatto con il terreno durante il collaudo del sistema.

- Punti aggiuntivi possono essere guadagnati con l'aggiunta di un sistema di backup (vedi Regola 7.3.7).

7.2.11 Nel momento in cui il concorrente apre le braccia e solleva entrambi i piedi dal suolo, il Capo Tecnico della Prova dice: "Tempo" e i Cronometristi fermano il cronometro.

7.2.12 Una volta fermato il tempo, il Capo Tecnico della Prova conferma la correttezza dell'installazione.

7.2.13 Se l'installazione non è corretta (es. il sistema non è in carico o i componenti di sicurezza non sono collegati), i punti per la Prova di installazione non vengono assegnati.

7.2.14 Se i componenti di sicurezza non sono collegati o sono configurati in modo non corretto, viene attribuita una penalità di 3 punti, oltre alla non assegnazione dei punti della Prova di installazione. È responsabilità del concorrente eseguire una corretta e completa configurazione prima di segnalare al Capo Tecnico della Prova il termine dell'installazione.

7.2.15 Una volta che il sistema è stato completamente valutato, il concorrente può scendere a terra. A questo punto, il concorrente ha la possibilità di regolare il proprio sistema, incluso anche aggiustare qualsiasi peso precedentemente aggiunto alla corda, prima di iniziare la salita cronometrata. Nessun componente del sistema configurato e approvato potrà essere modificato. Se il concorrente deve apportare modifiche (es. aggiungere un ascensore del piede/ginocchio, la staffa, la pettorina, tethers / tender, guanti, ecc.), perde i punti del tempo di installazione.

- **Se un componente si sgancia durante l'allestimento, non può essere reinserito a meno che la sua funzione non sia conforme al modello del produttore (ad esempio, il punto di attacco del sistema SRS Akimbo al torace). (2024)**

7.2.16 Il limite di tempo per l'installazione è di **90** secondi.

7.2.17 Un concorrente che non riesce a completare il setup entro il tempo limite (90 secondi) sarà fermato e riceverà solo i punti accumulati. (2024)

Tempo di salita

7.2.18 Quando il concorrente è pronto lo segnala al Giudice Capo della Prova e attende il segnale che i Cronometristi e i Tecnici sono pronti a procedere.

7.2.19 La salita deve essere registrata da tre cronometri. I Cronometristi fanno

partire il tempo quando il concorrente stacca il secondo piede dal terreno.

7.2.20 I Cronometristi fermano il tempo quando il concorrente suona con la mano la campana in cima alla salita.

7.2.21 Il limite di tempo per la salita è di 90 secondi.

7.2.22 Un concorrente che non riesce a completare la risalita entro il tempo limite (90 secondi) sarà fermato e riceverà solo i punti accumulati. (2024)

Tempo di cambio sistema

7.2.23 Il passaggio **riuscito** al **sistema** di discesa deve essere registrato con tre cronometri. I cronometristi fanno partire il tempo di “**passaggio**” quando il concorrente suona la campana in cima alla salita (**questo stesso suono della campana ferma il tempo di “salita”**). (2024)

7.2.24 Dopo aver suonato la campana, il concorrente deve passare al suo sistema di discesa approvato. Tutti i componenti del sistema che ostacolano la discesa devono essere scollegati dal concorrente o dalla corda di salita, così che il concorrente possa scendere (ad esempio, gli ascensori a pedale devono essere scollegati dalla corda di salita, ma gli ascensori collocati al di sopra del concorrente, e non più a lui collegati, possono essere lasciati sulla corda di salita). La violazione di questa regola comporterà la perdita dei punti del Tempo di cambio sistema.

7.2.25 Tutti i componenti del sistema di risalita devono essere riposti, come definito in Appendice 5, sulla corda di risalita o al concorrente. Tutte le attrezzature usate per la discesa devono essere adeguatamente collegate prima di suonare la campana per la seconda volta. Le camme lasciate sulla fune devono essere chiuse. La violazione di questa regola comporterà la perdita dei punti del tempo di cambio sistema. Il concorrente riceverà una penalità di 3 punti dal tecnico in pianta.

7.2.26 I Cronometristi fermano il tempo quando il concorrente suona la campana una seconda volta.

7.2.27 Una volta che il Tecnico in pianta ha verificato il collegamento al sistema di discesa, il concorrente deve recuperare tutti i componenti lasciati sulla corda di salita. Dopo che il concorrente ha comunicato al Tecnico della sicurezza la sua intenzione di scendere, può farlo con velocità adeguata e sicura.

7.2.28 La discesa non è parte cronometrata della Prova.

7.3 Punteggio Prova di salita (25 punti possibili)

7.3.1 Per ogni sezione vengono utilizzati tre cronometri. Il tempo viene misurato al centesimo di secondo.

7.3.2 Per il tempo di installazione possono essere assegnati fino a 2 Punti, in base al tempo di completamento. I punti vengono assegnati come segue:

- 2 punti: completamento in 24,99 secondi o meno
- 1 punto: completamento da 25,00 a 49,99 secondi
- 0 punti: completamento da 50,00 a 89,99 secondi

7.3.3 Per il cambio di sistema possono essere assegnati 2 punti in base al tempo:

- 3 punti: completato in 4,99 secondi o meno
- 1 punto: completato tra 5,00 e 12,99 secondi
- 0 punti: completato sopra i 13 secondi

7.3.4 Per la sezione relativa alla salita verrà calcolata la media dei tre tempi cronometrati per produrre il Tempo di salita. Al concorrente con il migliore tempo di salita verranno assegnati 19 punti.

7.3.5 Il punteggio dei concorrenti successivi è calcolato sottraendo il tempo (in secondi) del concorrente più veloce dai tempi di ciascuno degli altri concorrenti.

7.3.6 Per ogni differenza di 1 secondi nel tempo, viene detratto 1 punto (dei 19 punti possibili) dal punteggio del concorrente.

Esempio di punteggio:

Il concorrente più veloce (A) completa la salita in 0:12.49 secondi.

Il secondo concorrente più veloce (B) completa la salita in 0:13.33 secondi. Differenza di tempo = $0:13.33 - 0:12.49 = 0.84$ secondi = 0.84 detrazione di punti. Il concorrente più veloce riceve 19 punti per la salita.

Il secondo concorrente più veloce riceve 18,16 punti ($19 - 0,84$) per la salita.

7.3.7 Verranno assegnati due punti ulteriori nel caso in cui si installi un sistema di backup aggiuntivo **all'interno di un sistema di salita (vedere l'Appendice 5 per la definizione di backup del sistema). (2024)**

- 1 punto guadagnato se il backup del sistema è collegato alla stessa linea di

salita del sistema ascendente principale

- 2 punti guadagnati se il backup del sistema è collegato a una seconda linea di arrampicata

7.3.8 In caso di parità, vince il concorrente con il tempo di salita più veloce.

7.4 Penalità

Penalità discrezionali

Un concorrente riceve una penalità di **3** punti e un avvertimento per le seguenti infrazioni:

7.4.1 Comportamento antisportivo

7.4.2 Atto non sicuro

7.4.3 **Sistema di back-up allentato (2024)**

Penalità obbligatorie

Una penalità di 3 punti verrà ricevuta per ognuna delle seguenti infrazioni

7.4.4 Manomissioni o interferenze con il sistema anticaduta.

7.4.5 Impedire il corretto funzionamento di un attrezzo meccanico.

7.4.6 Posizionare le mani sopra il Prusik.

7.4.7 Configurare non correttamente i componenti di sicurezza o disinsierirli durante la parte cronometrata della Prova.

7.4.8 Non assicurare tutte le attrezzature prima di suonare la campana di cambio sistema (risalita/discesa)

7.5 Squalifica Obbligatoria

Un concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

7.5.1 Una seconda penalità obbligatoria.

7.5.2 Caduta di un componente dell'attrezzatura durante il movimento in quota.

7.5.3 Disconnessione dal sistema di sicurezza. Mancato mantenimento della sicurezza **(mentre si è in quota) (2024)**

7.5.4 Presentarsi alla Prova con più di 5 minuti di ritardo.

7.5.5 Condotta scorretta.

7.5.6 Il non essere equipaggiati con tutte le attrezzature necessarie una volta che il tempo della prova è iniziato, secondo la regola 1.1.9

7.5.7 **Evidente disinteresse per l'allentamento del sistema di back-up (2024)**

8 PROVA FINALE MASTER

8.1 Riepilogo della prova

La prova Master è il turno della competizione in cui i migliori **concorrenti** del turno preliminare si sfidano per il titolo.

La prova Master è progettata per valutare in un'unica gara il portamento generale dei concorrenti, le tecniche e la padronanza delle abilità combinate testate nelle gare preliminari. **Se la Sfida dei Master non può essere completata, fare riferimento alla Regola 2.1.3. (2024)**

Al segnale "Via" del Capo Giudice della prova, il concorrente entra nell'area di lavoro designata con tutte le sue attrezzature. Il concorrente verrà giudicato su: valutazione visiva dell'albero, installazione dell'attrezzatura sull'albero, risalita sull'albero, pianificazione del percorso e raggiungimento delle stazioni di lavoro nell'albero, discesa finale, recupero dei materiali e la comunicazione con le persone a terra.

Ogni concorrente deve dimostrare la sua abilità a salire sull'albero. Come nella prova Lavoro, devono muoversi nella chioma dell'albero in sicurezza, dolcemente e con disciplinata precisione per raggiungere le stazioni, posizionarsi in modo da eseguire i compiti **richiesti, quindi** scendere dall'albero e recuperare tutti i materiali in modo controllato. Il tempo massimo per completare la prova viene specificato prima.

Ogni concorrente può accumulare punti durante la prova, con il tempo

complessivo dell'evento come componente del punteggio. (2024)

8.2 Regolamento Master

8.2.1 È responsabilità di ogni concorrente deve essere dotato, e usare: (2024)

- casco da arrampicata approvato;
- protezione per gli occhi approvata;
- segaccio e fodero approvato;
- imbraco per lavoro su albero approvato;
- cordino di posizionamento;
- vestiario e scarponi appropriati.

8.2.2 Prima che un concorrente inizi la prova, tutte le attrezzature devono essere collocate in una zona apposita all'interno dell'area della prova. Una volta che il tempo è iniziato, nessuna altra attrezzatura può essere portata nella zona designata.

8.2.3 Tutte le attrezzature personali devono soddisfare le prescrizioni del punto

8.2.4 Il numero di concorrenti che partecipa alla prova del Master dipende dal numero totale dei concorrenti in ogni divisione della manifestazione. Per le gare con 30 o meno, 3 sfidanti; 31-40, 4 sfidanti, 41 o superiore, 5 sfidanti. (Eccezioni possono essere fatte con l'approvazione del comitato organizzativo e prima dell'inizio della competizione e annunciato a tutti).

8.2.5 Se uno dei concorrenti aventi diritto non è in grado di partecipare, il concorrente con il punteggio più alto successivo potrebbe sostituirlo, a discrezione del Capo Giudice.

8.2.6 Una volta determinati i concorrenti, il Capo Giudice della **prova** stabilisce l'ordine in cui i concorrenti parteciperanno. **Il concorrente con il punteggio preliminare complessivo più alto sceglie per primo. La seconda selezione è da parte del concorrente con il punteggio preliminare più alto nella divisione alternativa. La selezione si alterna in ordine di arrivo, in base ai totali dei punti preliminari, fino a quando non viene impostato l'ordine. (2024)**

8.2.7 I concorrenti sono quindi isolati fino a quando non è il loro turno. I concorrenti sono isolati dove non possono trarre beneficio vedendo o ascoltando commenti fino a quando non è il loro turno.

8.2.8 Il concorrente non può vedere o ascoltare i commenti di un altro concorrente prima di salire, ma può guardare dopo aver completato la propria prova. Ad esempio il secondo concorrente non può vedere il primo concorrente, ma il primo concorrente può vedere il secondo, **e così via. (2024)**

8.2.9 Il Capo Giudice della prova fissa un limite di tempo adeguato perché un concorrente possa installare le corde, effettuare la prova, e disinstallare tutte le attrezzature da arrampicata dall'albero. Questo tempo è stabilito e comunicato prima dell'inizio della prova.

8.2.10 Il tempo ufficiale inizia quando il Capo Giudice della prova dice "Via" e incarica il concorrente a procedere.

8.2.11 Il tempo ufficiale si ferma quando il concorrente rientra a terra e rimuove tutte le attrezzature installate durante la prova (comprese tutti i sagolini/pesini, corda di lavoro, la corda di servizio, e attrezzature varie). L'attrezzatura è considerata rimossa dall'albero quando non è più in contatto con l'albero (**radici escluse**). **(2024)**

8.2.12 Se il concorrente non completa la prova entro il termine, il punteggio ottenuto fino a quel punto viene usato come punteggio del concorrente. Il concorrente sarà richiamato a terra dal Capo Giudice della prova se finisce il tempo limite o se la sicurezza minima non è garantita.

8.2.13 Se un concorrente non riesce a rimuovere tutte le attrezzature dall'albero entro il termine, sarà assegnata una penalità di 20 punti.

8.2.14 La prova è cronometrata come mezzo per valutare la produttività complessiva. La classifica delle prove determina il vincitore in caso di punteggi identici. Se la classifica delle prove è identica, il miglior tempo del Master vince.

8.2.15 Corde preinstallate non sono ammesse in questa prova.

8.2.16 Il concorrente riceve 10 punti per l'installazione del sagolino al primo tentativo. Ogni tentativo di lancio in seguito varrà 2 punti di meno, il quinto tentativo vale 2 punti. Ulteriori tentativi di lancio riceveranno 0 punti. Se più di una linea di accesso o linea di arrampicata è installata dal concorrente, sarà solo premiato con i punti per l'installazione del sagolino la prima linea di accesso o di arrampicata installata.

8.2.17 L'albero è diviso in quattro sezioni di altezza per il punteggio di installazione del sagolino. Il concorrente riceve 1 punto per l'installazione del sagolino nella sezione più bassa e 4 punti per la parte più alta. Il concorrente che utilizza più di cinque tiri per installare un sagolino non riceve punti di altezza.

8.2.18 Il concorrente può ricevere fino a 2 punti aggiuntivi, assegnati a discrezione dei giudici, per la tecnica creativa e/o abilità mostrate durante l'installazione del sagolino. Il concorrente che utilizza più di cinque tiri per installare un sagolino può ricevere comunque punti bonus, se applicabili.

8.2.19 Il concorrente deve emettere un avviso udibile e ricevere la conferma dal Capo Giudice della prova prima di lanciare o rimuovere un sagolino con il pesino attaccato. Un avviso udibile deve essere fatto anche prima della manipolazione del sagolino, quando esiste la possibilità di una caduta accidentale del pesino. La prima volta che il concorrente disattende al richiamo riceverà un richiamo verbale in modo chiaro dal capo giudice della prova senza perdere punti. Le due infrazioni successive con penalità di 1 punto **devono** essere comunicate in modo udibile dal Giudice Capo dell'Evento. La terza infrazione penalizzata **deve** comportare la squalifica. **(2024)**

8.2.20 Se la linea di lancio di un concorrente con il peso attaccato lascia l'area segnalata durante un lancio, mentre viene manipolata o altrimenti rimossa dall'albero, un avviso di **penalità di 3 punti deve essere emessa in modo udibile** dal giudice capo della prova **per la prima infrazione**. Una seconda infrazione comporterà la squalifica dall'evento. **(2024)**

8.2.21 Il concorrente deve emettere un avviso udibile prima di suonare la campana in ogni stazione o lanciare ogni tronchetto.

8.2.22 Al concorrente sono aggiudicati fino a 10 punti per aver completato con successo ciascuno delle seguenti attività:

a) Stazione segaccio: Il concorrente dovrà suonare la campanella con un segaccio.

b) Stazione lancio dei tronchetti: Il concorrente dovrà per prima cosa suonare il campanello con il segaccio e poi lanciare un tronchetto in un bersaglio prestabilito. Se non centra l'obiettivo deve lanciare una seconda o una terza volta. Solo un lancio darà punteggio. Suonare la campanella vale 4 punti e un lancio di successo vale 6, 4, o 2 punti aggiuntivi, dando un massimo di 10 punti. Non saranno assegnati punti se la campanella non sarà suonata prima di lanciare il tronchetto. Vedi regola 3.4 per le dimensioni specifiche dei tronchetti e del bersaglio.

c) Stazione filo a piombo graduato: Il concorrente dovrà suonare la

campanella con un segaccio senza consentire al filo a piombo di toccare i segni graduati. I marcatori di altezza graduati varranno 0, 4, 7 e 10 punti. (Sezione F sulla scheda di valutazione).

8.2.23 Un concorrente **viene** squalificato per la caduta di un pezzo di equipaggiamento mentre è in quota. Quando il concorrente sta lavorando a terra durante il periodo cronometrato ufficiale (ad esempio, posizionando o rimuovendo le funi o l'attrezzatura sull'albero), l'attrezzatura che colpisce il terreno non comporterà una squalifica automatica.

Tali infrazioni saranno giudicate utilizzando le sezioni appropriate della scheda di punteggio **(ad esempio, cattiva condotta o atto non sicuro)**. **(2024)**

8.2.24 L'utilizzo sicuro di attrezzature quali sagolino e vari dispositivi di riduzione di frizione deve essere ricompensato. Un concorrente che rimuove attrezzature (ad esempio, sagolino, falsa forcella, corde), dalla pianta in modo incontrollato o pericoloso sarà penalizzato. È a discrezione dei giudici se le infrazioni sono state giudicate accidentali o intenzionali e le sanzioni applicate di conseguenza. Un atto non sicuro può portare alla squalifica (cattiva condotta). **(2024)**

8.3 Punteggio Master (max 300 punti)

8.3.1 Ci saranno tre o cinque Giudici alla prova del Master. Quando cinque giudici sono disponibili, il punteggio più alto e quello più basso vengono tolti, e dei rimanenti tre punteggi viene calcolata la media per fornire il punteggio ufficiale.

8.3.2 I giudici calcolano il punteggio in base alle capacità del concorrente dal momento in cui parte il tempo fino a quando ha raggiunto tutte le postazioni, è tornato a terra, e rimuove tutte le attrezzature utilizzate durante la prova; o esaurisce il tempo; oppure è squalificato.

8.3.3 Un concorrente riceve punti solo per le attività che sono state completate entro il tempo limite. Se il concorrente va fuori tempo, dovrebbe ricevere punti in ognuna delle stazioni tentate anche se tutte le attività pertinenti a tale stazione non sono state completate.

8.3.4 I punti delle prove preliminari non si riportano nel Master. Il vincitore assoluto della competizione sarà il concorrente con il punteggio totale più alto nella prova Master. In caso di pareggio vedere regola 8.2.14.

8.4 Penalità

Penalità Obbligatorie

Il concorrente sarà penalizzato per le seguenti infrazioni:

8.4.1 Una penalità di 20 punti sarà assegnata per non aver recuperato tutte le attrezzature entro il tempo limite.

8.4.2 1 punto di penalità per ogni mancato avviso udibile prima di lanciare o rimuovere un sagolino con peso attaccato (inclusi dispositivi meccanici) La prima mancanza comporta una ammonizione verbale da parte del capo giudice della prova, le seguenti 1 punto di penalità.

8.4.3 Una penalità di 3 punti per il mancato avviso udibile quando necessario, mentre si è in quota.

Penalità discrezionali (determinate dalle schede dei giudici)

8.4.4 Il concorrente può ricevere fino a 5 punti di penalità per una delle seguenti azioni: comportamenti non sicuri, scarsa prestazione, o scarsa tecnica.

Penalità discrezionali (determinate dal Capo Giudice della prova)

Una penalità di 3 punti con segnalazione acustica di avvertimento **deve** essere data per una qualsiasi delle infrazioni di seguito: **(2024)**

8.4.5 Pendolo incontrollato e pericoloso.

8.4.6 Il mancato mantenimento di un sistema di lavoro teso o arrampicare sopra il punto di ancoraggio.

8.4.7 Alta velocità o movimento pericoloso.

Penalità per rottura di un ramo

8.4.8 La rottura di un ramo, entro l'intervallo di diametro designato dal Giudice Capo dell'Evento prima dell'inizio della prova, determina 1 punto di penalità, **che deve essere dichiarata in modo udibile.**

Sono permesse fino a due penalità, a meno che il capo giudice della prova non ritenga che la rottura non sia causata dalla forza applicata al ramo. Alla terza penalità avviene la squalifica (vedi Regola 1.3.1). (2024)

8.5 Squalifica

Squalifiche obbligatorie

Un concorrente **deve** essere squalificato per le seguenti infrazioni: (2024)

8.5.1 Perdita di una attrezzatura mentre lavora in quota.

8.5.2 Il mancato rimanere legato all'albero con almeno un punto di ancoraggio.

8.5.3 La quarta infrazione di mancato avviso udibile prima di lanciare o rimuovere un peso di lancio.

8.5.4 Seconda infrazione di mancato avviso udibile quando necessario, mentre si è in quota.

8.5.5 Due lanci (sagolino con peso attaccato o corda da lavoro) che toccano terra fuori dell'area contrassegnata.

8.5.6 Essere più di 5 minuti di ritardo per la prova.

8.5.7 Condotta scorretta / atti non sicuri (vedi regola 1.2).

8.5.8 Lasciare l'area predesignata o introdurre attrezzature da fuori nell'area predesignata una volta che il tempo ufficiale è iniziato.

8.5.9 Tenere il segaccio in bocca.

8.5.10 La rottura di un ramo di dimensioni maggiori alla misura predeterminata, a meno che il Capo Giudice della prova non decida che la rottura non è causata da una forza non necessaria.

8.5.11 Una seconda penalità a discrezione (determinata dal Capo Giudice della prova).

8.5.12 Il non essere equipaggiati con tutte le attrezzature necessarie una

volta che il tempo della prova è iniziato, secondo la regola 1.1.9

8.6 Bonus Potenziale

8.6.1 Il concorrente può ricevere fino a 5 punti di bonus aggiuntivi, a discrezione dei giudici, per ciascuno dei seguenti motivi (per un massimo di 15 punti di bonus potenziale):

- Dimostrazione di particolare abilità, stile, e sicurezza durante l'arrampicata.
- Utilizzo di tecniche e attrezzature innovative
- Dimostrazione di capacità di lavorare ed arrampicare in sicurezza, compresa la valutazione visiva dell'albero.

APPENDICE III

La squadra che si occupa della prova di soccorso scrive uno scenario per questa prova. Lo scenario deve rimanere segreto ai concorrenti fino al momento della presentazione delle prove.

I seguenti sono alcuni esempi

Esempio 1

Meteo – 35 gradi, sole, alta umidità

Situazione – noti che il climber non si muove più

Condizioni climber – il climber è cosciente respira male e ha la faccia molto rossa , fa fatica a comunicare

Esempio 2

Meteo – 15 gradi nuvoloso e bagnato

Situazione – il climber è scivolato e con un pendolo violento ed incontrollato ha colpito il tronco

Condizioni climber – il climber è cosciente ma si sostiene un braccio sinistr. Panico e incapacità alla discesa a terra.

Esempio 3

Meteo, 21 gradi, Soleggiato

Situazione – un climber sta abbattendo e si taglia dietro una gamba con la motosega

Condizioni climber – non è in grado di fermare l'emorragia

APPENDICE V

DEFINIZIONI

Compatibile (Vedi Regola 2.3.3): buona interazione funzionale

Competente (vedi Regola 6.2.2): che ha le necessarie conoscenze, abilità ed esperienza per riuscire a raggiungere l'obiettivo

Flip stick (vedere la Regola 5.2.7): un bastoncino di legno o fibra di vetro con diametro da circa 12 mm a 50 mm e di lunghezza compresa tra 75 cm e 185 cm. (2024)

Sistema di fune mobile (vedi Regola 2.3.23): un sistema di protezione anticaduta in cui il dispositivo di regolazione della corda avanza lungo una linea in movimento. La Tecnica a corda doppia (Drdt) o il sistema di fune "corrente" sono esempi di Sistemi di fune mobile (in contrasto con il Sistema di fune fissa).

Sistema di fune fissa (vedi regola 2.3.23): un sistema di protezione anticaduta in cui il dispositivo di regolazione della fune si muove lungo una linea di lavoro fissa (in contrasto con Sistema di fune mobile).

Riposto (vedi Regola 7.2.25): Assicurato, collegato e non allentato, per eliminare la possibilità di cadere e per **evitare interferenze con il sistema di discesa e lesioni all'arrampicatore. (2024)**

Sistema di Backup (vedi Regola 7.3.8)

Un dispositivo o una configurazione aggiuntivi utilizzati per eseguire un Backup del sistema di salita principale. Il sistema di Backup può essere attaccato sulla stessa corda del sistema principale (es. maniglia, ascensore meccanico, Prusik a sei spire, o altro dispositivo accettato) o a una seconda corda di salita (es. sistema mobile anticaduta). Entrambe le corde di salita sono fissate allo stesso punto di ancoraggio.

Condotta antisportiva (vedi Regola 1.2.1): un'azione che viola le regole di condotta dei partecipanti generalmente accettate nell'evento.

Posizionamento sul lavoro (vedi Regola 2.3.23) — Una tecnica che consente a una persona di lavorare sostenuta in tensione o sospensione da dispositivi di protezione individuale anticaduta in modo tale da impedire o limitare una caduta dall'alto.

APPENDICE VI

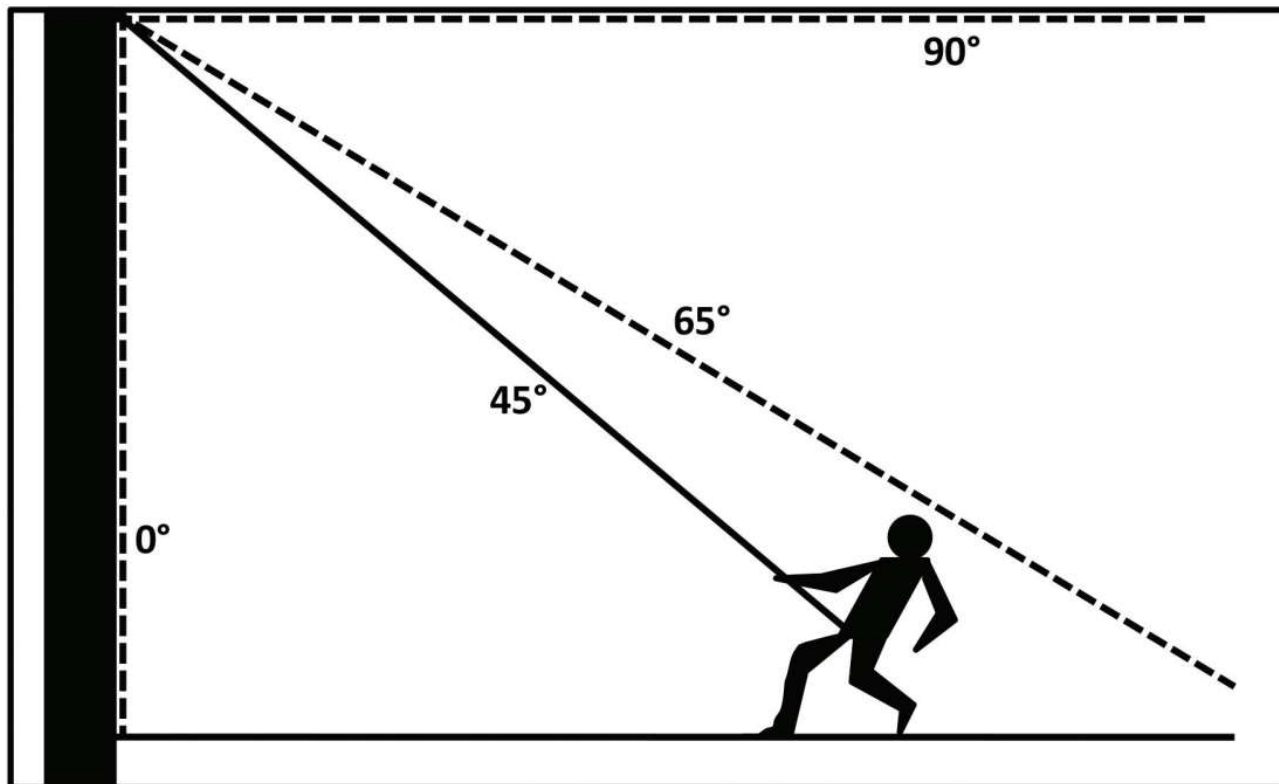
Guida per i tecnici in pianta

Le seguenti informazioni devono essere trasmesse via radio al capo arbitro dell'evento, ai tecnici del capo dell'evento e al giudice del punteggio a terra:

- Test di funzionamento del sistema prima dell'utilizzo (passaggio di carico)
- Uso del cordino di posizionamento, se viene installato, se utilizzata correttamente
- Lasco delle funi
- Angolo della linea durante la camminata sul ramo
- Azioni pericolose

Ulteriori informazioni devono essere trasmesse solo su richiesta da terra. Cerca di essere coerente nel modo in cui comunichi le informazioni tra i concorrenti.

Trasmetti fatti, non opinioni. Sii breve e conciso



Trasmetti l'informazione quando l'arrampicatore supera il punto in cui qualsiasi parte del suo sistema di posizionamento sul lavoro si trova a 45° rispetto alla verticale

APPENDICE VII

Configurazioni di attacco Prova di salita.

Le seguenti informazioni devono essere utilizzate dai tecnici designati all'installazione durante la Prova. Questa installazione sarà parte del punto di ancoraggio abbassabile utilizzato dai concorrenti per la salita.

Durante l'ispezione dei materiali, il Capo Tecnico chiede ai concorrenti la configurazione scelta e la registra sulla rispettiva scheda punteggio.

Tale scelta della configurazione non può essere modificata dopo l'ispezione dei materiali.

La corda di calata (A) è attaccata utilizzando un nodo a 8 inseguito. Questa corda di calata è parte del sistema di ancoraggio abbassabile.

Le corde di accesso possono quindi essere legate in tre diverse configurazioni.



Figura 1.

Figura 2.

Figura 3.

Figura 1. Movimento: una singola corda passa attraverso l'ancoraggio in una configurazione di corda in movimento.

Figura 2. Singola fissa: una singola corda bloccata usando un nodo a 8 inseguito in una configurazione di corda fissa.

Figura 3. Doppia fissa: due corde bloccate utilizzando nodi a 8 inseguiti in una configurazione doppia

Per vedere le modifiche apportate alle regole 2022-2024,

è possibile visualizzare le regole online all'indirizzo:

www.itcc-isa.com/rules

Per inviare una proposta di modifica delle regole o per richiedere un

interpretazione delle regole, visitare:

www.itcc-isa.com/ruleschange

È possibile ottenere versioni stampabili della partitura

schede e programma di punteggio a:

<https://www.itcc-isa.com/rules-scoring>

Domande o richieste di approvazioni in merito

attrezzature vai a:

www.itcc-isa.com/equipmentapproval