

COME USARE QUESTO REGOLAMENTO

Per familiarizzare con il regolamento bisogna prima studiare la tabella dei contenuti per avere un'idea di come le regole sono organizzate. 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. E' responsabilità dei giudici, funzionari, tecnici e concorrenti rivedere le regole nella loro interezza prima dell'inizio della competizione.

Un sistema di numerazione dà ad ogni regola di un numero specifico. Per esempio, tutte le regole connesse con la 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 (Work Climb). 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 evento seguono la sintesi. Alla fine di ogni sezione c'è un elenco di sanzioni potenziali, possibili cause di squalifica, e le ragioni di squalifica.

Regole che sono stati aggiunte o modificate dopo l'ultima revisione sono evidenziate in grassetto/rosso.

Porta con te il regolamento, in tasca o in 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.

Se avete domande, volete dare un suggerimento al Comitato del Regolamento ITCC, volete dare il vostro aiuto di 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.

CAMPIONATI INTERNAZIONALI TREE CLIMBING

REGOLAMENTO (versione modificata del febbraio 2012)

INDICE

1 RESPONSABILITA' DEL CONCORRENTE	4
1.1 Partecipazione alle riunioni.....	4
2 REGOLAMENTO GENERALE.....	4
2.1 Ammissibilità.....	4
2.2 Attrezzature.....	5
2.3 Altro.....	9
3 PROVA DEL LAVORO (WORK CLIMB).....	11
3.1 Riepilogo evento.....	11
3.2 Regolamento LAVORO.....	11
3.3 La Stazione Segaccio.....	12
3.4 La Stazione Lancio dei tronchetti.....	12
3.5 La Stazione Asta da potatura.....	13
3.6 La Stazione Uscita sul ramo.....	13
3.7 La Stazione Atterraggio.....	14
3.8 Punteggio LAVORO (max 80 punti).....	14
3.9 Penalità.....	16
3.10 Squalifica.....	16
4 PROVA RECUPERO DEL FERITO (AERIAL RESCUE).....	17
4.1 Riepilogo evento.....	17
4.2 Regolamento RECUPERO DEL FERITO.....	17
4.3 Punteggio RECUPERO DEL FERITO (max 50 punti).....	19
4.4 Penalità	19
4.5 Squalifica	19
5 PROVA LANCIO DEL SAGOLINO (THROWLINE).....	21
5.1 Riepilogo evento	21
5.2 Regolamento LANCIO DEL SAGOLINO.....	21
5.3 Punteggio LANCIO DEL SAGOLINO (max 30 punti).....	24
5.4 Penalità.....	25
5.5 Squalifica.....	25
6 PROVA ARRAMPICATA VELOCE (SPEED CLIMB).....	27
6.1 Riepilogo evento.....	27
6.2 Regolamento ARRAMPICATA VELOCE.....	27
6.3 Punteggio ARRAMPICATA VELOCE (max 20 punti).....	28
6.4 Squalifica.....	28

7 PROVA RISALITA (FOOTLOCK).....	29
7.1 Riepilogo evento	29
7.2 Regolamento RISALITA.....	29
7.3 Punteggio RISALITA (max 20 punti).....	30
7.4 Penalità.....	31
7.5 Squalifica.....	31
8 PROVA FINALE MASTER.....	32
8.1 Riepilogo evento.....	32
8.2 Regolamento prova del MASTER.....	32
8.3 Punteggio MASTER (max 300 punti)	34
8.4 Penalità.....	35
8.5 Squalifica.....	35
8.6 Bonus Potenziale.....	36

1 RESPONSABILITA' DEL CONCORRENTE

1.1 Partecipazione alle riunioni obbligatoria

1.1.1 Tutti i concorrenti sono tenuti a partecipare a tutte le ispezioni delle prove e alle riunioni di organizzazione delle stesse. Possono essere fatte eccezioni, solo a causa di particolari circostanze, con l'approvazione del Capo Giudice.

1.1.2 Le riunioni pre-gara sono condotte dal Presidente del Campionato per: ispezionare le prove; rivedere le norme e il regolamento; introdurre i concorrenti, i giudici e i tecnici; verificare le registrazioni e la firma di una liberatoria standard di assicurazione; discutere e rispondere alle domande prima della manifestazione.

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 tecniche e/o attrezzature approvate per la competizione da parte del Capo Tecnico. Ciò deve essere fatto durante le riunioni dei concorrenti il giorno prima della gara. Nessuna nuove tecniche o attrezzatura sarà rivista il giorno della gara.

1.1.5 È responsabilità di ogni concorrente leggere e comprendere il regolamento e le condizioni del concorso 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.

2 REGOLAMENTO GENERALE

2.1 Ammissibilità

2.1.1 Ogni **CHAPTER, organizzazione associata ISA, e competizione regionale ISA** potrà inviare 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: **(2013)**

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 (s).

b. **Il presidente ISA a sua discrezione** potrà invitare ulteriori CLIMBER qualificati per competere alla concorrenza internazionale. I CLIMBER devono essere il campione o runner-up di un campionato locale o regionale di una sezione ISA di climber. **(2013)**

2.1.2 Per poter inviare un concorrente alla ITCC, l'evento regionale (ETCC, NATCC or APTCC) di un CHAPTER ISA o di un'organizzazione ISA collegata deve:

a. organizzare un campionato consistente in una serie di 5 prove preliminari come previsto libro del 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 attrezzature. (2013)

2.1.3 Nel caso in cui un TCC è influenzato da fattori fuori del controllo degli organizzatori, come tempo inclemente grave o altre circostanze che non permettono di completare la sfida Masters in modo sicuro e/o pratico, il Chapter o l' Organizzazione Associata dovrebbe dichiarare un vincitore con i risultati delle prove preliminari. Il vincitore è il concorrente con il più alto punteggio totale combinato delle prove preliminari. (2013)

2.1.4 Nel caso in cui ci sono solo uno o due concorrenti in una divisione (maschile o femminile) a livello regional, di CHAPTER o organizzazione associata, il rappresentante CLIMBER potenziale, è giudicato ammissibile per competere dai ITCC se i criteri indicati nell'allegato 4 sono soddisfatti. (2012)

2.1.5 I concorrenti devono essere membri di ISA prima dell'inizio del campionato. I concorrenti devono avere almeno 16 anni di età prima dell'inizio del campionato. I concorrenti di età compresa tra 16-18 anni devono avere il consenso del tutore legale che hanno dimostrato le competenze adeguate per competere in modo sicuro.

2.2 Attrezzature

2.2.1 Tutta l'attrezzatura utilizzata dai concorrenti deve essere un prodotto 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. 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 concorrente fornire la prova scritta, che sarà conservata dal Capo Giudice, che l'equipaggiamento è prodotto per soddisfare lo standard richiesto per quel pezzo di equipaggiamento e la sua applicazione. (2012)

2.2.2 E' responsabilità di ogni concorrente, giudice, tecnico e/o volontario garantire che tutte le attrezzature, vedi regola 2.2.1, siano completamente funzionanti, puliti e non contaminate. Ciò include la garanzia che tutti gli utensili da taglio siano stati disinfettati prima di iniziare a lavorare sugli alberi ITCC. (2012)

2.2.3 Se un concorrente ha una domanda su attrezzature o sulla legittimità di una tecnica di arrampicata o di un sistema, è responsabilità del concorrente che l'attrezzatura o la tecnica, o il sistema sia approvato dal Capo Tecnico durante la riunione dei concorrenti del giorno prima dell'evento. Il Capo Tecnico può consultarsi con il presidente ITCC e il Capo Giudice e a quel punto tutti e tre affrontano la questione per dare una sentenza. Prima della competizione, i partecipanti possono anche visitare il sito web ITCC Rules per ulteriori informazioni sugli avvisi sulla sicurezza, la configurazione hardware permette di porre domande circa la legittimità o l'approvazione di materiale di arrampicata utilizzati nelle competizioni ITCC. L'approvazione definitiva al concorrente su l'attrezzatura o la tecnica di arrampicata sarà data al giro di ispezione della competizione. ([Http://itcc.isa-arbor.com/rules-scoring/rule.aspx](http://itcc.isa-arbor.com/rules-scoring/rule.aspx))

2.2.4 Le attrezzature che non soddisfano gli standard di controllo ITCC saranno etichettate e messe in quarantena prima del concorso e non saranno restituiti fino al completamento della manifestazione. E' del concorrente la responsabilità di rivendicare il materiale al momento designato dai funzionari ITCC.

2.2.5 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, il presidente ITCC, Capo Giudice, e Capo Tecnico affronteranno la questione per dare una sentenza.

2.2.6 Tutti i dispositivi di arrampicata sono soggetti a controllo e approvazione da parte dei giudici prima di ogni prova. Se le attrezzature di un concorrente non soddisfano o superano gli standard richiesti per il momento non gli è consentito di iniziare la prova, il concorrente perde quella prova. L'attrezzatura necessaria per una prova è specificata nelle regole per la prova ed è quotata sulla scheda di valutazione. Questa attrezzatura deve essere verificata sulla scheda di valutazione al cancello di entrata alla prova, per ogni concorrente, prima che il concorrente inizi la prova.

2.2.7 **Nessuna attrezzatura da arrampicata potrà essere tenuta in bocca durante la parte cronometrata di qualsiasi prova. (2013)**

2.2.8 I connettori in un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro devono essere del tipo a chiusura automatica, autobloccante e deve essere costruito per soddisfare o superare il minimo di sicurezza standard previsto.

2.2.9 I connettori a vite devono essere prodotti per soddisfare o superare il minimo standard di sicurezza accettato dall'industria e devono essere meccanicamente chiusi per garantire che essi non si aprano durante l'uso.

2.2.10 Un moschettone usato come parte del sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro primario di un climber deve essere costruito per soddisfare o superare il minimo standard di sicurezza accettato dal settore. Deve essere a chiusura automatica e a doppio auto-bloccaggio e richiede un minimo di due operazioni distinte per preparare l'apertura del cancello. Il mancato rispetto di questa regola può portare alla squalifica.

2.2.11 I Moschettoni utilizzati come parte del sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro primario di un climber non deve essere collegato ad altri moschettoni o connettori.

2.2.12 Nessuna attrezzatura utilizzata in un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro deve incorporare meccanismi di sgancio rapido. Questi meccanismi, a sgancio rapido devono essere sostituiti con un bullone e dado approvato dal produttore.

2.2.13 I concorrenti, giudici, tecnici, ed altri individui devono indossare occhiali di sicurezza in ogni momento, mentre sono all'interno del perimetro di sicurezza della prova. L'autorizzazione di fermarsi e di rimuovere per breve tempo gli occhiali di sicurezza per la pulizia, cambio, ecc. può essere concessa dal Capo Giudice della prova al climber. Il tempo della prova proseguirà e non sarà fermato. Gli occhiali di sicurezza devono essere resistenti agli urti, forma avvolgente, protezione per gli occhi, ed essere costruiti per soddisfare o superare il minimo di sicurezza standard accettato dal settore.

2.2.14 I concorrenti, giudici, tecnici, ed altri individui devono indossare una protezione della testa adeguata in qualsiasi momento mentre sono all'interno del perimetro di sicurezza della prova. Elmetti e caschi da arrampicata devono essere prodotti per soddisfare o superare il minimo standard di sicurezza accettato dal settore e siano stati approvati dal costruttore per tale uso. I concorrenti ed i tecnici che stanno lavorando in quota devono indossare casco da arrampicata.

2.2.15 I concorrenti, giudici, tecnici e funzionari devono indossare calzature e indumenti adeguati durante la competizione. L'abbigliamento dato da l'ITCC deve essere indossato durante la partecipazione alle prove preliminari, il testa a testa di risalita (footlock), il Masters, e in tutte le

cerimonie di premiazione. La calzatura appropriata è definita come 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 per il lavoro sul campo così come quando si lavora in pianta.

2.2.16 Tutte le attività in altezza (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 lui/lei non torna a terra.

2.2.17 Un adeguato sistema di protezione anticaduta richiede che venga posizionato sempre sopra al climber.

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

2.2.19 Infrazioni della regola di un sistema di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro si tradurrà in punti persi o squalifica a discrezione dei giudici. Infrazioni comprendono il non mantenimento del sistema in tensione (sistema molto lento con la corda lasca che arriva sotto le **piedi ginocchia** del concorrente), o la situazione di essere esposti a una potenziale caduta o salire sopra il punto di ancoraggio. Flagrante violazione di questa regola comporterà la squalifica. (2013)

~~2.2.20 Cordino per Prusik, fettucce, e cordini di posizionamento devono rispondere alle norme di resistenza minima stabilita per la corda di lavoro e soddisfare i requisiti del punto 2.2.1. I concorrenti dovranno eseguire un "test sulla corda" per dimostrare l'efficacia e la regolazione di tutto il nodo di frizione. (2013)~~

2.2.20 È responsabilità del concorrente mostrare che tutti i cordini utilizzati per il nodo sul sistema dinamico di lavoro (corda doppia) o per il nodo autobloccante come parte di un sistema statico di lavoro (corda singola) è stato approvato dal costruttore per l'uso in tale applicazione.

~~2.2.21 La corda da arrampicata per i sistemi di posizionamento / sospensione sul lavoro deve essere minimo di 11 millimetri di diametro e avere una resistenza alla rottura minima di almeno 22 kN quando nuova e un finale annodato o una terminazione con una resistenza di almeno 15 kN. Le funi utilizzate per la risalita devono essere 10 mm di diametro o maggiori, con un carico di rottura minimo di 22 kN quando nuove. Terminazioni e e nodi finali devono essere almeno 15 kN. (2013)~~

~~2.2.22 Cordini per nodi di frizione per la movimentazione sulla corda da lavoro e quelli che supportano l'intero carico del sistema devono essere minimo di 8 mm di diametro e devono soddisfare i requisiti di 2.2.1. Cordini per nodi di frizione per le applicazioni fisse, dove il carico applicato al nodo è circa la metà del carico del sistema, devono essere 6 mm di diametro o maggiori.~~

~~Cordino per il nodo di frizione deve essere fabbricato da materiale(i) adeguatamente resistente all'abrasione e alle temperature durante le prove di lavoro e di soccorso. I concorrenti devono eseguire un "test su corda" per dimostrare l'efficacia e la regolazione di tutti i nodi frizione. (2013)~~

~~2.2.23 Corde utilizzate per la longe di posizionamento sul lavoro devono essere minimo di 10 mm, riaggiungere il minimo standard di resistenza stabiliti per le corde di arrampicata e soddisfare i requisiti di 2.2.1. (2013)~~

2.2.24 La parte terminale di qualsiasi corda utilizzata in un sistema di protezione

anticaduta/posizionamento di lavoro deve avere una terminazione fissa, come un nodo finale fisso, giuntura a occhio, occhio cucito, ecc, che non consenta alla fine della corda di lavoro di avanzare attraverso il dispositivo di frizione (nodo autobloccante, bloccante meccanico, discensore a camma bloccante) o essere collegato saldamente ad un punto di connessione adeguato sull'imbragatura.

2.2.25 Col fine di fare chiarezza in questo regolamento, il termine 'bloccante di lavoro' comprende sia bloccanti tradizionali fatti con cordini (Prusik, Valdotain Tresse, ecc) così bloccanti meccanici (Lockjack, Spiderjack, ecc.). Tutti i bloccanti di arrampicata devono essere approvati prima di poter essere usati in competizione. (2012)

2.2.26 Deve essere utilizzato per formare l'anello Prusik come minimo un doppio nodo inglese. Le variazioni, tra cui un'asola, possono essere utilizzate con l'approvazione preventiva del Capo Tecnico ITCC. Quando risaliamo in "footlock" deve essere utilizzata la protezione anticaduta utilizzando un anello Prusik, un six-coil Prusik hitch, un Klemheist, o altro nodo di sicura a frizione approvato.

2.2.27 Né il nodo Prusik né, qualsiasi altro nodo di sicura a frizione approvato, deve essere utilizzato per la discesa a meno che non fa parte di un sistema di discesa.

2.2.28 Al concorrente non è permesso di mettere le sue mani sopra o al di sopra del nodo autobloccante quando viene utilizzato come unico mezzo di sicurezza su una corda fissa. La prima infrazione ci sarà un avvertimento o penalità; un secondo illecito genererà una squalifica.

~~2.2.26 Uso di ascendenti meccanici (Clog, Petzl, CMI, ecc) può essere autorizzato, previa approvazione del Capo Tecnico. (2012)~~

2.2.29 Il concorrente che utilizza un bloccante meccanico, come parte di un sistema di sicurezza su di una corda fissa, deve avere anche un sistema di backup per proteggersi contro un malfunzionamento del bloccante. Gli ascensori meccanici, su una corda fissa, 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 le funi devono essere bloccate in maniera indipendente. I cordini Prusik devono soddisfare i requisiti del 2.2.22 e devono essere in grado di garantire immediatamente il bloccaggio e sostenere il peso del candidato se un ascensore fallisce. Tutti i sistemi meccanici ascender-climbing devono essere mostrati e sono soggetti ad approvazione preventiva del Capo Tecnico.

2.2.30 I concorrenti possono lavorare ancorati a una corda fissa a condizione che un apposito, approvato sistema di lavoro dinamico sia ancorato alla corda stessa. Né un bloccante con camma dentata né un bloccante con camma non dentata è consentito all'interno di questo sistema di ancoraggio. I sistemi di ancoraggio anticaduta devono comprendere un nodo finale approvato, o nodo backup sulla corda fissa **non più di 45 centimetri** sotto il sistema di ancoraggio, a meno che il sistema di arrampicata non sia direttamente collegato a un nodo approvato posto sulla corda di risalita. Tecniche per il lavoro su una corda fissa con un sistema di ancoraggio collegato alla corda stessa devono essere dimostrate prima dell'uso e durante l'ispezione dei materiali, e devono ottenere l'approvazione preventiva del Capo Tecnico. (2013)

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

2.2.32 Un concorrente sarà squalificato se fa cadere un pezzo di attrezzatura da lavoro, mentre è in

quota. Questa regola vale solo per la parte di effettivo tempo di prova. Un concorrente che perde attrezzature (accidentalmente o senza preavviso), alla prima infrazione riceverà un avviso, un secondo illecito genererà una squalifica.

2.2.33 Il concorrente non può lanciare e/o rilasciare qualsiasi pezzo di materiale o attrezzatura da un albero mentre lavora in quota, oltre che sagolini, pesini, corda, o una borsa di corda. Un concorrente può calare in sicurezza attrezzature e ottenere che sia un tecnico a calare le sue attrezzature su di una corda. Il concorrente deve inoltre informare i giudici e tecnici e ricevere una risposta di via libera dal Capo Giudice della prova prima di rilasciare attrezzature o prima del lancio del sagolino, lancio del peso, corda, borsa portacorda. La violazione di questa regola comporterà al concorrente di essere squalificato da quella prova.

2.2.34 Il concorrente deve dare un avviso udibile ("ATTENZIONE") in ogni situazione in cui vi è la possibilità che un oggetto (qualsiasi apparecchiatura o parte di albero) cada. Le violazioni di questa regola saranno trattate in conformità alle specifiche riportate nelle norme di ogni singola prova.

2.2.35 Le attrezzature da arrampicata (imbracature, corda di posizionamento, ascendenti, ecc) non devono essere alterate in modo tale da compromettere l'integrità delle attrezzature. (Vale a dire, eseguire fori o saldare ascendenti **assieme**). Alterazioni alle apparecchiature del design rispetto al prodotto originale non saranno ammessi senza l'espresso consenso scritto del produttore. (2013)

2.2.36 Un concorrente usando un cordino di posizionamento (longe, fettucce, ecc) non può collegare entrambi i punti di ancoraggio del cordino di trattenuta nello stesso lato D-Ring dell'imbrago. La corretta configurazione richiede:

- Collegamento dal D-Ring di un lato al D-Ring del lato opposto per il posizionamento di lavoro orizzontale, questo non deve essere usato in sospensione
- Collegamento al D-Ring anteriore, dove è possibile, questo può essere usato in sospensione se così indicato dal costruttore dell'imbrago
- Collegamento a un punto di attacco ventrale fisso o mobile, singolo o doppio, questa configurazione può anche essere usata in sospensione. (Quando la connessione dal punto di attacco ventrale in una configurazione singola e legando il sistema di posizionamento intorno ad un ramo e su un punto su se stessa, il corretto utilizzo della connessione deve essere assicurata in qualsiasi momento.) (2012)

2.2.38 I concorrenti possono utilizzare il segaccio fornito, o possono utilizzare il loro proprio segaccio. I denti del segaccio devono essere coperti o rimossi per evitare lesioni e anche per impedire il taglio delle campane dall'albero durante la gara. **Quando rimosso dal fodero, il segaccio dovrebbe essere tenuto solo in mano.** (2013)

2.2.38 I segaccio utilizzato in competizione non deve essere più lungo di 23 pollici (58 cm) o più breve di 13 pollici (33 cm), misurata dalla punta della lama alla fine del manico in linea retta.

2.3 Altro

2.3.1 I partecipanti saranno informati, in anticipo rispetto alla competizione, di eventuali modifiche al regolamento o modifiche al set-up delle prove ritenute necessarie per la sicurezza dei concorrenti o per esigenze competitive della manifestazione.

2.3.2 I concorrenti non devono guardare o essere nelle immediate vicinanze durante il set-up delle

prove della competizione. Il mancato rispetto di questa regola sarà considerata come una colpa (vedi articolo 2.3.10).

2.3.3 Il Comitato del campionato sorteggerà casualmente per stabilire l'ordine in cui i partecipanti potranno completare le prove prima della riunione organizzativa.

2.3.4 E' responsabilità di ogni concorrente di essere presente ad ogni prova nel tempo previsto.

2.3.5 I concorrenti devono presentarsi al Capo Giudice della prova prima dell'orario di programmazione della stessa. Se un concorrente non si presenta al Capo Giudice entro 5 minuti dall'orario di partenza, il concorrente perde la prova.

2.3.6 I concorrenti che non sono attualmente in gara non devono avvicinarsi o parlare con i giudici della prova mentre la gara è in corso senza il previo consenso del Capo Giudice della prova. Il mancato rispetto di questa regola può portare alla squalifica.

2.3.7 **I concorrenti possono presentare una protesta ufficiale se sentono di essere stati giudicati ingiustamente o non correttamente.** Le proteste devono essere fatte su un modulo di protesta ufficiale, che è disponibile dal presidente del campionato. (2013)

2.3.8 Tutti i reclami devono essere **firmati e** presentati per iscritto dal concorrente **al presidente del campionato** entro 1 ora della presunta infrazione della regola. Il presidente del campionato **IFCC**, il Capo Giudice, e il Capo Tecnico affronteranno la questione per dare una sentenza. (2013)

2.3.9 La negligenza nella presentazione o la discussione della protesta è causa per il ritiro immediato dei diritti di protesta e/o di squalifica possibile.

2.3.10 Una squalifica per il comportamento sarà applicata dal Capo Giudice a ogni concorrente che ha mostrato un comportamento inadeguato, poco professionale e/o antisportivo durante l'esecuzione o dopo il completamento di una prova. Il Capo Giudice di una prova farà rispettare le regole per la loro prova individuale, compresa infrazioni della regola di comportamento.

2.3.11 L'uso di bevande alcoliche o di droghe illegali da parte di un climber, giudice o tecnico comporterà la squalifica immediata e la rimozione del singolo dalla partecipazione alle prove del campionato.

2.3.12 E' responsabilità dei giudici, tecnici e funzionari leggere e capire le regole e regolamenti, per essere in grado di interpretarle nello spirito del campionato, e per farle rispettare ai concorrenti. Tutti i giudici, tecnici e funzionari sono tenuti a comportarsi in modo professionale e adeguato in ogni momento durante la competizione.

2.3.13 Una volta che un concorrente ha iniziato una prova, se i giudici hanno bisogno di tempo per valutare i potenziali problemi di sicurezza, e chiarire le regole o dare un'occhiata più da vicino all'installazione dell'attrezzatura, il Capo Giudice della prova può invitare il concorrente a fermarsi. L'orologio si fermerà con nessuna penalità di tempo per il climber. Il tempo ufficiale inizierà di nuovo quando il Capo Giudice della prova dice: "Vai" e invita il concorrente a procedere.

2.3.14 Un concorrente non può lasciare l'area della prova o portare attrezzature supplementari nella zona della prova una volta che lui/lei ha iniziato l'evento.

2.3.15 **Un concorrente non può segnare meno di 0 in qualsiasi delle cinque prove preliminari.** (2013)

3 PROVA DEL LAVORO (WORK CLIMB)

3.1 Riepilogo prova

La prova del lavoro testa la capacità del candidato di spostarsi nell'albero con una corda da lavoro e un'imbracatura. Il set-up della prova è lo stesso per entrambi i concorrenti maschi e femmine. 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 (o corno), il concorrente deve suonare la campanella (o suonare il corno), prima di proseguire per la stazione successiva.

I concorrenti accumulano punti per aver completato con successo il compito ad ogni stazione e suonando la campanella (o suonando il corno) sia con un segaccio, con l'asta, o la mano come indicato. In alcune stazioni, un concorrente può guadagnare punti ~~bonus~~ per il completamento di ulteriori compiti. 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 giudice capo. Un secondo atto non sicuro o non controllato può portare alla squalifica.

~~I punti di penalità sono valutati quando un concorrente non riesce a completare correttamente un compito, o si osserva una tecnica di movimento incontrollata o non sicura. Un concorrente può anche guadagnare punti bonus a discrezione dei giudici in base alla sicurezza, stile, portamento e creatività. (2012)~~

Ai concorrenti è concesso un limite di tempo predeterminato (per gli uomini sono previsti 5 minuti, e per le donne sono previsti 7 minuti) per completare la prova.

3.2 Regolamento LAVORO

3.2.1 Ogni concorrente deve essere dotato, e usare, un casco da arrampicata, occhiali di protezione, imbraco per lavoro su albero, corda di posizionamento (longe), corda da lavoro, segaccio e il fodero.

3.2.2 Tutte le attrezzature e le pratiche devono soddisfare le norme di sicurezza applicate.

3.2.3 La corda di lavoro del concorrente si trova in 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 (longe) nelle postazioni di lavoro, se non diversamente indicato dal Capo Giudice della prova, ma 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 il concorrente segnala ai giudici suonando un corno o campanella nell'albero. 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 autobloccante dall'imbraco da lavoro.

3.2.6 I concorrenti devono essere legati in modo sicuro con una corda di lavoro e/o assicurati con una corda di posizionamento (longe) 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 e deve essere correttamente fissato con una corda di posizionamento prima di suonare la campanella. (Vedi articolo 2.2.36). Un concorrente che infrange questa regola riceverà un avvertimento e una penalità di 3 punti. Un seconda mancanza nell'utilizzare la corda di posizionamento (longe) correttamente comporterà la squalifica. I concorrenti non sono tenuti all'uso della corda di posizionamento (longe) prima di suonare la campanella/corno presso la stazione di atterraggio. (2013)

3.2.7 Se un concorrente rompe un grosso ramo, o sia per qualsiasi motivo ritenuto dai giudici di svolgere una pratica pericolosa, saranno valutati punti di penalità e/o il concorrente potrà essere squalificato a discrezione dei giudici.

3.2.8 I concorrenti devono raggiungere ogni stazione di lavoro per guadagnare punti per quella stazione. Per ritenere di aver raggiunto una stazione di lavoro il concorrente deve avere suonato la campanella/corno a quella stazione. Se un concorrente non riesce a visitare una stazione (s), non saranno attribuiti punti per la stazione (s) che non ha completato. Inoltre, non si guadagnano punti sul tempo per la prova del LAVORO.

~~3.2.9 Non lasciare una stazione di lavoro come è stata trovata comporterà la perdita dei punti guadagnati per quella stazione.(2013)~~

3.3 La Stazione Segaccio

3.3.1 I concorrenti dovranno raggiungere la stazione, mettere la corda di posizionamento (longe), chiedere "attenzione", quindi suonare la campanella con un segaccio prima di proseguire per la stazione successiva.

3.3.2 Per essere completato il compito in questa stazione, il concorrente deve suonare la campanella con un segaccio.

3.4 La Stazione Lancio dei tronchetti

3.4.1 I concorrenti dovranno raggiungere la stazione, mettere la corda di posizionamento (longe), chiedere "attenzione", quindi suonare il campanello con un segaccio, e lanciare il primo tronchetto al bersaglio sul terreno. Un concorrente non deve lanciare due tronchetti al bersaglio allo stesso tempo. La stazione è dotata di due sezioni di rami di 12 - 18 pollici (30 - 45 cm) per ogni climber e un obiettivo di 30 - 48 pollici (75 - 125 cm di diametro) sul terreno. (2012)

3.4.2 Per essere completato il compito in questa stazione, il concorrente deve prima di suonare il campanello con un segaccio, e poi gettare un singolo tronchetto al bersaglio.

3.4.3 Se un concorrente cerca di buttare due tronchetti al bersaglio nello stesso tempo ~~alla stazione lancio~~ il concorrente non ha correttamente svolto il compito in questa stazione. Inoltre, nessuno dei tronchetti gettati al bersaglio darà punteggio. (2012)

3.4.4 Il concorrente riceve 3 punti se il tronchetto rimane completamente dentro il bersaglio al primo lancio. Il tronchetto non deve rimbalzare nel bersaglio. (2012)

3.4.5 Se non riesce con il primo tentativo, il concorrente deve lanciare una seconda volta e riceverà 2 punti se il tronchetto rimane completamente dentro il bersaglio. Il concorrente non ha bisogno di ri-chiamare "attenzione" prima di gettare la seconda volta. (2012)

~~3.4.6 Non più di 3 punti possono essere guadagnati per colpire il bersaglio in questa stazione. (2012)~~

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

3.5 La Stazione Asta da potatura

3.5.1 I concorrenti dovranno raggiungere la stazione, mettere la corda di posizionamento (longe), chiedere "attenzione", quindi suonare la campanella con due mani sull'asta da potatura, utilizzando la fine dell'asta.

3.5.2 Per essere completato il compito in questa stazione, il concorrente deve suonare la campanella con l'asta da potatura con entrambe le mani sulla stessa.

3.5.3 Una penalità di 3 punti è valutata se il concorrente suona la campanella con la parte sbagliata dell'asta da potatura.

3.5.4 Prima di passare alla successiva stazione, il concorrente dovrà riuscire a ri-appendere l'asta da potatura nella stessa posizione. Se il concorrente non riesce a farlo verrà incaricato dal Capo Giudice della prova di tornare alla stazione e ri-appendere l'asta da potatura correttamente, 3 punti di penalità saranno valutati. Il suo tempo continuerà durante questo processo.

3.6 La Stazione Uscita sul ramo

3.6.1 I concorrenti dovranno iniziare la stazione toccando il riferimento* predeterminato sul ramo con almeno un piede. Poi i concorrenti devono camminare sul ramo, mettere la corda di posizionamento (longe), chiedere "attenzione", quindi suonare la campanella con un segaccio, tornare indietro sul ramo, e finire la stazione toccando di nuovo il riferimento predeterminato, senza attivare il cicalino. * Il riferimento predeterminato deve essere minimo di 12 pollici (30 cm).

3.6.2 Per essere completato il compito in questa stazione, il concorrente deve toccare il segno predeterminato sul ramo con almeno un piede, camminare sul ramo, suonare il campanello con un segaccio e camminare indietro sul ramo e toccare il segno predeterminato con almeno un piede di nuovo.

3.6.3 I concorrenti, una volta passato il riferimento predeterminato, devono camminare e rimanere in contatto con il ramo in ogni momento. Se un concorrente perde il controllo e cade, o pendola dal ramo, lui/lei deve tornare all'ultimo punto di contatto prima di procedere. Il Capo Giudice della prova determinerà l'ultimo punto di contatto.

3.6.4 Se il concorrente completa con successo l'operazione alla stazione e suona la campanella senza attivare il segnale acustico, gli vengono assegnati 6 punti aggiuntivi.

3.7 La Stazione Atterraggio

3.7.1 In questa stazione finale, i concorrenti devono chiedere "attenzione", suonare il corno o la campanella a mano, e poi effettuare una discesa controllata, atterrando su un bersaglio a terra. Il concorrente non è tenuto a mettere la corda di posizionamento (longe) prima di suonare il corno o la campanella a mano.

3.7.2 Per essere completato il compito alla stazione, il concorrente deve prima suonare il corno o la campanella con la mano quindi scendere a terra in posizione eretta.

3.7.3 Il concorrente che scende a terra e non riesce a rimanere in posizione eretta (cioè, tocca terra con qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi) non hanno completato correttamente il compito.

3.7.4 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 l'occhio del bersaglio.

3.7.5 I concorrenti possono ricevere fino a 4 punti aggiuntivi per l'atterraggio in piedi sul bersaglio di 2 metri di diametro. I concorrenti ottengono punteggio con entrambi i piedi appoggiati e sotto controllo. Quando un concorrente atterra con un piede, quel piede deve rimanere fermo fino a quando il secondo piede è appoggiato, solo in quel momento il punteggio sarà determinato. Un concorrente può atterrare al di fuori del bersaglio con il primo piede e appoggiare il secondo nel bersaglio per aumentare i punti, tuttavia, qualora il concorrente nel tentativo di aumentare i punti sposta il piede iniziale, verranno assegnati zero punti come bonus atterraggio.

3.7.6 Se una qualsiasi parte del piede tocca la linea, al concorrente sarà attribuito il punteggio come andare al di fuori della linea. (Esempio: un piede sulla linea del cerchio esterno e il secondo piede fuori del cerchio esterno è segnato come nessun punto.)

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

3.7.8 Il concorrente che non suona il corno o la campanella a mano prima di scendere non riceverà alcun punto per il completamento del compito o eventuali punti aggiuntivi alla stazione di atterraggio, e inoltre non saranno assegnati punti per il tempo. (2012)

3.7.9 Un segno sulla parte inferiore dell'albero indica l'inizio della stazione di atterraggio. I concorrenti che toccano l'albero di sotto di tale segno o altri oggetti al di sotto del segno saranno considerati atterrati e non riceveranno punti per quella stazione.

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. (2013)**

3.8.2 Il punteggio per questo evento si basa su due categorie: la valutazione dei compiti del lavoro completati e il tempo.

3.8.3 Possono essere accumulati cinquanta punti potenziali comprensivo dei punteggi, e dei punti a discrezione dei giudici.

3.8.4 Alle stazioni non completate correttamente non vengono assegnati punti. Per ottenere i punti in una qualsiasi delle stazioni di lavoro è necessario toccare fisicamente la campanella/corno con il segaccio, asta, o la mano come indicato.

3.8.5 I punti di penalità sono dati per infrazioni varie, tra cui il mancato utilizzo corretto della corda di posizionamento (longe), la mancata chiamata di “attenzione”, l’errato utilizzo dell’asta, e il mancato corretto riposizionamento dell’asta. (2012)

3.8.6 I giudici aggiudicano punti discrezionali ad ogni stazione in base alle prestazioni. I punti bonus sono assegnati per buone prestazioni e i punti di penalità sono assegnati per cattive prestazioni. (Vedi linee guida bonus/penalità sulla scheda di valutazione).

3.8.7 Una penalità di 3 punti e di avvertimento sarà applicata dal Capo Giudice della prova per gli atti non sicuri, compreso le oscillazioni incontrollate, eccessivo lasco nella corda di lavoro, alta velocità o movimenti pericolosi. Un secondo atto non sicuro valutato dal Capo Giudice della prova, comporterà la squalifica.

3.8.8 L'evento è anche a tempo, con un massimo di 30 punti potenziali.

3.8.9 Il concorrente con il miglior tempo guadagna 30 punti.

3.8.10 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.

~~3.8.10 Esiste un limite di tempo predeterminato per questo evento. (2012)~~

3.8.11 Se un concorrente raggiunge il limite di tempo e non ha terminato l'evento o non ha raggiunto ogni stazione di lavoro, lui/lei non riceverà punti di tempo per l'evento e riceverà solo i punti accumulati fino a quel momento. I punti a discrezione dei Giudici possono essere assegnati fino a che il tempo limite è raggiunto. (Vedi articolo 3.2.8) (2012)

3.9 Penalità

Penalità Obbligatorie:

Una sanzione obbligatoria di 3 punti verrà detratta per ciascuna delle seguenti violazioni:

3.9.1 La mancata chiamata di avvertimento “attenzione” in ogni stazione di lavoro, compresa la stazione di atterraggio.

3.9.2 Il mancato utilizzo corretto della corda di posizionamento (longe), se necessario. (2012)

3.9.3 Il mancato utilizzo dell’asta per suonare il campanello.

3.9.4 Il mancato corretto riposizionamento dell'asta.

Penalità a discrezione:

I giudici possono usare il loro potere di assegnare a discrezione fino a 3 punti di penalità per le seguenti violazioni:

3.9.5 Il mancato mantenimento di un sistema di lavoro teso.

3.9.6 Esecuzione di un pendolo incontrollato.

3.9.7 Alta velocità o il movimento pericoloso.

3.10 Squalifica

Squalifiche obbligatorie:

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

3.10.1 Caduta di un pezzo di equipaggiamento. Vedi articolo 2.2.32

3.10.2 Qualsiasi pezzo del materiale lasciato sull'albero tranne la corda pre-installata di lavoro.

3.10.3 Rottura di un ramo di considerevoli dimensioni (formato ramo da decidere prima della manifestazione, a discrezione del giudice).

3.10.4 Il mancato 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 Cattiva condotta.

Squalifiche a discrezione:

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

3.10.7 Pendoli ripetuti o pericolosi e incontrollati.

3.10.8 Ripetuto mancato uso corretto della corda di posizionamento (longe). **(Vedi regolamento 2.2.36) (2013)**

3.10.9 Mantenere ripetutamente il sistema di lavoro lasco o essere sopra il punto di ancoraggio.

3.10.10 Ripetuta alta velocità o movimento pericoloso.

4 PROVA RECUPERO DEL FERITO (AERIAL RESCUE)

4.1 Riepilogo prova

La prova RECUPERO DEL FERITO è una prova a tempo che mette alla prova la capacità del concorrente a salire fino a un climber che non è in grado di scendere senza assistenza e in sicurezza portarlo a terra. Il set-up della prova è la stessa per i concorrenti di sesso maschile e femminile.

Il Capo Giudice della prova spiega ai concorrenti la situazione del climber (che può essere un volontario o un manichino) prima dell'inizio della manifestazione. Una scheda di soccorso che spiega in sintesi le ferite ed i dettagli della situazione del climber sarà fornita ai concorrenti della prova nel corso della presentazione prove. I concorrenti devono eseguire una valutazione di sicurezza del sito, una valutazione pre-arrampicata, e una valutazione dei rischi in loco, e devono usare tutte le tecniche adeguate per garantire che il processo di salvataggio non peggiori la situazione. Il climber ferito (manichino o volontario) dovrebbe essere portato a terra nel modo più sicuro, con attenzione, e più efficiente possibile.

Il concorrente, come primo responsabile, assumerà il controllo del sito, prenderà il controllo di tutte le questioni di sicurezza e si metterà in contatto i servizi di emergenza locali.

Prima della prova ai concorrenti sarà presentato uno scenario di soccorso. Si veda l'Appendice 3 per esempi di scenari della prova.

Il climber ferito (rappresentato da un manichino o un volontario) è installato nella struttura con una corda da lavoro e imbraco a circa 20 a 25 piedi (da 6 a 7,5 metri) dal suolo. Il concorrente deve accedere nell'albero utilizzando una corda di servizio precedentemente installata situato a circa 15 a 20 piedi (4,5 a 6 metri) dal lavoratore infortunato. Per gli uomini sono previsti 5 minuti per completare la prova, e per le donne sono previsti 7 minuti.

4.2 Regolamento RECUPERO DEL FERITO

4.2.1 Il concorrente deve indossare, come minimo, la seguente attrezzatura: casco da arrampicata, imbraco per lavoro su albero, abbigliamento adeguato e calzature, occhiali di protezione corda di posizionamento (longe).

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 scendere il climber ferito sulla corda di lavoro del climber ferito o una corda approvata diversa da quella del concorrente stesso a meno che la regola 4.2.5 non sia in uso. ~~che soddisfa i requisiti della regola 2.2.1. Il concorrente deve chiamare, "attenzione", prima di abbassare il climber ferito in modo sicuro a terra.(2012)~~

4.2.5 Quando viene utilizzato un manichino come ferito e dotato di un sistema indipendente anticaduta approvato che soddisfa i requisiti della regola 4.2.6 durante la configurazione dell'evento, 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 il peso maggiore e il sistema di discesa deve essere in grado di gestire correttamente il peso previsto. (2012)

4.2.6 Quando si utilizza un sistema anticaduta deve essere usata una imbracatura completa e collegata dorsalmente al manichino. Il sistema anticaduta deve essere prodotto per soddisfare o superare il minimo standard di sicurezza industriale accettato e deve essere del tipo a bobina per inerzia. Il sistema deve essere calibrato al peso del manichino e testato prima dell'evento. (2012)

4.2.7 Il concorrente deve emettere la segnalazione acustica: "attenzione", prima di scendere il climber ferito in modo sicuro a terra. (2012)

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

4.2.9 I concorrenti possono lavorare ancorati alla corda di servizio pre-installata (vedi 2.2.29 e 2.2.30) o possono posizionare un'altra corda di arrampicata sull'albero.

4.2.10 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.

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

4.2.12 Il tempo è interrotto quando un concorrente ha portato il climber ferito (manichino o volontario) al sicuro a terra e ha staccato il sistema di lavoro del climber infortunato (manichino o volontario) dall'imbrago. **Nel caso di uno scenario come descritto in 4.2.5, tempo viene fermato quando il manichino è stato sganciato dal sistema di arrampicata del concorrente. (2013)**

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 dell'evento per uscire dall'albero.

4.2.14 Un concorrente riceve punti solo per le attività che sono state completate entro il tempo limite. I concorrenti fuori tempo, possono ricevere punti in una qualsiasi delle sezioni punteggiato, anche se tutte le attività pertinenti a tale sezione non sono state completate.

4.2.15 Se un concorrente sale sull'albero utilizzando una tecnica **non approvata per la discesa o il movimento laterale footlock assicurato (loop Prusik o ascensori meccanici)**, il concorrente deve, se richiesto, posizionare la propria longe 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 arbitro dell'evento. La prima infrazione genererà un avviso, un secondo reato porterà alla squalifica. (2012) (2013)

4.2.16 Un concorrente può lasciare ~~un pezzo di~~ dell'attrezzatura nella struttura a condizione che il capo arbitro evento sia informato prima della salita. Il capo arbitro penserà poi alle modalità per recuperare le attrezzature al termine della prova del candidato.(2012)

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, i punteggio più alto e quello più basso saranno tolti, e dei restanti tre punteggi verrà calcolata la media per fornire il punteggio ufficiale. (2013)

4.3.2 Il RECUPERO DEL FERITO ha un valore fino a 50 punti.

4.3.3 Fino a 40 punti sono assegnati in totale per sei sezioni punteggio. Ogni sezione di punteggio vale un massimo di punti 5 o 10 come indicato di seguito.

Valutazione pre arrampicata:	10 punti
Salita al punto di ancoraggio:	5 punti
Movimento fino al ferito:	5 punti
Manipolazione del ferito:	10 punti
Discesa:	5 punti
Atterraggio:	5 punti

4.3.4 Fino a 10 punti bonus possono essere assegnati a discrezione della giuria per lo stile, l'innovazione, o le pratiche di lavoro sicuro.

4.3.5 In caso di parità, vince il concorrente con il tempo più veloce. Il tempo può essere utilizzato anche come misura di efficienza.

4.3.6 Il concorrente che non riesce a terminare entro il termine sarà chiamato a terra e riceverà solo i punti accumulati fino a quel momento. Non saranno assegnati punti bonus. I giudici possono assegnare punti parziali in una qualsiasi delle sezioni di punteggio per le attività attinenti a quella sezione che sono state completati.

4.4 Penalità

Penalità Obbligatorie:

4.4.1 Mancata emissione di un segnale acustico in fase di discesa - 3 punti di penalità.

4.5 Squalifica

Squalifiche Obbligatorie:

Il concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

4.5.1 Caduta pezzo di equipaggiamento. Vedi articolo [2.2.32](#)

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 Cattiva condotta.

4.5.5 Rottura di un ramo di considerevoli dimensioni (formato ramo da decidere prima della manifestazione).

4.5.6 Uso inadeguato del sistema anticaduta indipendente del manichino (Vedi regole 4.2.5 e 4.2.6). (2012)

Squalifica a discrezione:

Un concorrente può essere squalificato, a discrezione dei giudici, per le seguenti infrazioni:

4.5.7 Pendoli ripetuti o pericolosi e incontrollati.

4.5.8 Ripetute azioni pericolose. La prima comporterà un avvertimento. La seconda porterà alla squalifica.

4.5.9 Ripetuto mancato uso corretto della corda di posizionamento o di emissione dei segnali acustici. (2012)

4.5.10 Mantenere ripetutamente il sistema di lavoro lasco o sopra il punto di ancoraggio.

4.5.11 Alta velocità o discesa pericolosa.

4.5.12 Rottura di un ramo di considerevoli dimensioni (diametro ramo da decidere prima della manifestazione).

5 PROVA LANCIO DEL SAGOLINO (THROWLINE)

5.1 Riepilogo prova

Il LANCIO DEL SAGOLINO è una prova a tempo che verifica la capacità del candidato di collocare con precisione un sagolino e una corda di servizio su un albero ad un'altezza compresa tra circa 10 e 20 metri (32,8 e 65,6 piedi). 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 finché ci siano due gruppi diversi di quattro obiettivi. Gli obiettivi valgono 10, 7, 5 e 3 punti, rispettivamente, a seconda della difficoltà del tiro. A ogni concorrente è permesso il lancio illimitato entro 6 minuti, ma il punteggio del concorrente è calcolato in un solo bersaglio su ogni lato della struttura.

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. Un tiro è considerato valido e segna punti solo quando la linea (sagolino o corda di servizio) è isolata all'interno della zona marcata come obiettivo e le due estremità della linea toccano il suolo, senza altri rami tra le due parti della linea. ("Toccare il suolo" include che entrambe le estremità della linea tocchino il concorrente che è in piedi sulla terra). Punti supplementari possono essere guadagnati per l'installazione di una corda di servizio in un obiettivo su ogni lato della struttura. La corda di servizio deve essere passata nel bersaglio con entrambe le estremità della corda che toccano il suolo, al fine di guadagnare punti supplementari. Il valore di questi punti supplementari dipende dalla difficoltà del tiro. Es.: Installazione di una corda in un obiettivo che vale 10, 5 punti aggiuntivi. Installazione di una corda in un obiettivo che vale 7, 4 punti aggiuntivi, obiettivo da 5, 3 punti e un obiettivo da 3, 2 punti. (2012)

5.2 Regolamento LANCIO DEL SAGOLINO

5.2.1 Deve essere indossato in ogni momento durante questa prova un casco da arrampicata, occhiali, abbigliamento e calzature adeguate.

5.2.2 Il sagolino o ~~corda~~ la corda da arrampicata devono essere lanciati a mano all'interno dell'area lancio predeterminata. Una volta che una linea è installata, un bastone approvato può essere usato per manipolare il sagolino o la corda in posizione. Dispositivi come il Big Shot, fionda, o altri attrezzi meccanici non possono essere utilizzati nella prova del lancio del sagolino. (2012)

5.2.3 I concorrenti possono utilizzare fino a tre sagolini e fino a due corde.

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 lui o lei 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 incarica il concorrente a procedere.

~~5.2.6 Un concorrente può lanciare sia il sagolino o una corda.~~(2012)

5.2.6 Un concorrente può lanciare in 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, e la corda è attaccata e tirata nel

bersaglio, ma il tempo finisce prima che le due estremità della corda sono sul terreno, i punti per il tiro vengono assegnati solo se registrati prima dello scadere del tempo. Ciò include il fissaggio più di sagolino o corda insieme per eseguire tecniche di manipolazione.

5.2.7 Un tiro è considerato valido e fa punteggio solo quando il sagolino o corda è isolata all'interno della zona di bersaglio, ed entrambe le estremità della corda toccano il suolo e il concorrente ha chiesto al Capo Giudice della prova di registrare il tiro. L'area di riferimento comprende la larghezza del nastro (dal bordo esterno al bordo esterno). Se è lanciata una corda da arrampicata vengono segnati i punti sia per lancio che per l'installazione una volta che le condizioni di cui sopra sono state rispettate. (2012)

5.2.8 Se si utilizza un sagolino, il concorrente è tenuto a fissare la corda al sagolino e manipolarla per tirare la corda attraverso il bersaglio e fino a terra, prima che il concorrente può guadagnare punti supplementari per l'installazione di una corda.

5.2.9 Quando è stato chiesto dal concorrente di registrare un tiro, i giudici dovranno stabilire se il tiro soddisfa i criteri di cui al punto 5.2.7 del Regolamento.

5.2.10 Se i giudici decidono che un tiro non sia valido, al concorrente viene notificato e che il lancio non è registrato. Spetta al concorrente assicurarsi che i giudici abbiano accettato il lancio come valido.

5.2.11 Un concorrente può segnare solo due volte (un solo tiro per ciascuno dei due insiemi di obiettivi), e un tiro può essere segnato solo se è valido ed i giudici hanno detto di registrarlo.

5.2.12 Una volta che i giudici hanno detto di registrare un tiro, non può essere modificato.

5.2.13 Se un sagolino rimane incastrato nell'albero, il partecipante ha la possibilità di smettere di cercare di rimuoverlo e di utilizzare un secondo o terzo sagolino. Prima di utilizzare un sagolino o la corda da arrampicata di riserva, il concorrente deve dichiarare che il sagolino è rimasto agganciato e non può utilizzare o ottenere punteggio con le linee bloccate nel seguito della competizione. Fino a quando il concorrente non dichiara il sagolino bloccato, qualsiasi altro tentativo non potrà essere valido per il punteggio. (2012)

5.2.14 Se ~~tutti~~ le tre linee (sagolini o la corda da arrampicata) rimangono bloccati, al concorrente non è permesso di continuare, e il punteggio si conta fino a quel momento. (2012)

5.2.15 Un concorrente che rompe un ramo più grande di un diametro minimo predefinito e più piccolo di un diametro massimo può essere sanzionato con 1 punto per ogni ramo rotto, **se il capo giudice non determina che la rottura non è dovuta a una forza eccessiva applicata al ramo**. Un terzo ramo rotto comporterà la squalifica. I diametri minimo e massimo dei rami per dare un 1 punto di penalità verrà stabilito dal Capo Giudice della prova prima dell'inizio della competizione. (2013)

5.2.16 Un concorrente che rompe un ramo superiore alla dimensione massima predeterminata potrà essere squalificato ~~a discrezione del Capo Giudice della prova~~. (2013)

5.2.17 Dopo che il secondo tiro è stato completato e registrato e/o l'evento è terminato, il concorrente deve immediatamente rimuovere tutti i sagolini dall'albero o seguire le istruzioni dei giudici.

5.2.18 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 scaduto.

5.2.19 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.

5.2.20 Il tempo del primo punteggio è registrato soltanto perchè può essere necessario un secondo spareggio. Il tempo del primo punteggio è registrato la prima volta che il concorrente lo convalida sia per il sagolino che per la corda. In caso di parità, vince il concorrente con il tempo del primo punteggio più veloce.

5.2.21 I concorrenti avranno 6 minuti per completare la prova, salvo che, a discrezione del giudice capo della manifestazione, sia fissato un termine alternativo.

5.2.22 I concorrenti devono installare almeno una corda su uno dei bersagli entro il tempo limite. Un concorrente che non installa una corda sarà penalizzato di 3 punti dal punteggio accumulato prima del termine.

5.2.23 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. ~~Deve essere chiamata "attenzione".~~ (2012)

5.2.24 Se il sagolino non è stato convalidato prima della caduta della corda, il concorrente potrà rilanciare il sagolino.

5.2.25 Il concorrente che non può raggiungere e ricollegare alla corda un sagolino convalidato ha finito con quella parte degli obiettivi. Il concorrente riceverà punti solo per l'obbiettivo convalidato col sagolino.

5.2.26 ~~Il concorrente non può ottenere punteggio inferiore a 0 in questa prova.~~ (2013)

5.2.26 Se un sagolino di un concorrente o il pesino rimane bloccato nell'albero durante la gara, o se il sagolino o il pesino è bloccato dopo che sia finito il tempo, lui o lei avrà una penalità di 1 punto per ogni sagolino o pesino che è bloccato. Una "linea bloccata" è definita come qualsiasi linea che viene dichiarata bloccata dal concorrente o non può essere recuperata dal concorrente dal suolo subito dopo la fine della prova.

5.2.27 Se il pesino di un concorrente e/o pesino esce dalla zona contrassegnata durante un lancio, la manipolazione o la rimozione dalla struttura, avrà una penalità di 3 punti. Una seconda violazione comporterà la squalifica dalla prova. ~~Se solo il sagolino del concorrente lascia la zona contrassegnata avrà una penalità di 1 punto assegnata per ciascun reato. Una terza trasgressione comporterà la squalifica.~~ (2013)

5.2.28 Una volta che un concorrente ha fatto un punteggio in un bersaglio, il concorrente non può tentare di segnare con un altro sagolino fino a quando il primo non è stato registrato dai giudici o rimosso dal bersaglio. Lo stesso si applica per la corda da arrampicata. (2012)

5.2.29 Se il concorrente lancia un altro tiro prima di rimuovere o convalidare il primo tiro, quel tiro e il precedente sono annullati.

5.2.30 Il concorrente deve chiedere: "attenzione", e ricevere la conferma del "via libera" dal Capo giudice della prova prima di lanciare o rimuovere un sagolino con il pesino attaccato. Una richiesta di "attenzione" deve essere fatta anche prima della manipolazione del sagolino, quando esiste la possibilità di una caduta accidentale del pesino. ~~I concorrenti devono richiedere "attenzione" quando si rimuove un sagolino con il pesino.~~ In caso contrario, non richiedere "attenzione" si tradurrà in una riduzione di 1 punto per ogni infrazione alla regola. Al secondo avviso mancato sarà dato ancora 1 punto di penalità. La terza infrazione si tradurrà in una squalifica. (2012)

5.3 Il punteggio del Lancio del Sagolino (max 30 punti)

5.3.1 I concorrenti possono convalidare un massimo di due tiri ai giudici.

5.3.2 Il tempo realizzato del primo punteggio sarà registrato, nonché il tempo per ogni lancio (e/o per il posizionamento della corda) sarà registrato. (2012)

5.3.3 L'obiettivo più alto (o più difficile) da 10 punti, gli obiettivi di medio punteggio rispettivamente 7 e 5, e il più basso (o più semplice) 3 punti.

5.3.4 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 10 tiro vale 5 punti, tiro da 7 punti vale 4 punti, tiro da 5 punti vale 3 punti e un tiro da 3 punti vale 2 punti.

5.3.5 Una penalità di 3 punti è assegnata ad ogni concorrente che non installa almeno una corda entro il termine previsto.

5.3.6 Un concorrente può segnare un massimo di 20 punti per il lancio agli obiettivi (10 su ciascun lato della struttura) e un ulteriore massimo di 10 punti (5 su ciascun lato dell'albero) per l'installazione delle corde. (2012)

5.3.7 La posizione dei concorrenti nella classifica finale della prova è data dal punteggio. Il concorrente con il maggior punteggio vince.

5.3.8 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 :

segna 10 punti per colpire l'obiettivo più alto, e 5 punti per l'installazione di una corda sul primo lato, e un ulteriore 5 punti per colpire l'obiettivo medio sull'altro lato dell'albero, ma esaurisce il tempo prima di installare la corda. Concorrente A punteggio $10 + 5 + 5 = 20$ punti; tempo 6:00 minuti.

Concorrente B:

segna 7 punti per colpire l'obiettivo medio e un ulteriore 4 per l'installazione della corda sul primo lato. Il concorrente segna poi 3 punti per colpire l'obiettivo più basso sull'altro lato e un ulteriore 2 punti per l'installazione della corda nella seconda zona. Il concorrente B termina l'evento in 3:54. Concorrente B punteggio $7 + 4 + 3 + 2 = 16$ punti; tempo 3:54 minuti.

Concorrente C:

segna 10 punti sul primo lato e poi altri 10 punti sul lato opposto, ma esaurisce il tempo prima di installare una corda. Il concorrente C ottiene una deduzione di 3 punti per non avere installato una corda. Concorrente C punteggio $10 + 10 - 3 = 17$ punti; tempo 6:00 minuti.

Concorrente D:

segna 10 punti per colpire l'obiettivo in alto e ulteriori 5 per l'installazione della corda sull'obiettivo. Il concorrente D riceve una penalità di un punto per il sagolino bloccato ma rimbalza e segna 3 punti per averlo installato sull'obiettivo più basso sul secondo lato dell'albero. A questo punto il concorrente D decide di registrare un punteggio finale con il Capo Giudice della prova con un tempo totale di 5:46. Concorrente D punteggio $10 + 5 + 3 - 1 = 17$; tempo di 5:46 minuti.

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

5.4 Penalità

Penalità Obbligatorie:

Un concorrente sarà penalizzato per le seguenti infrazioni:

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

5.4.2 Penalità di 1 punto per ogni sagolino bloccato o pesino. Fare riferimento alla 5.2.30 per la definizione di "sagolino bloccato".

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

5.4.4 ~~Penalità di 1 punto per ogni sagolino (solo) lanciato fuori del campo di gara (2013)~~

5.4.4 Penalità di 1 punto per la rottura di un ramo all'interno del range di diametro designato dal Capo Giudice della prova prima dell'inizio della competizione. Fino a due volte sarà consentito assegnare le penalità di 1 punto. Una terzo ramo rotto all'interno del range di diametro indicato comporterà la squalifica.

5.4.5 Penalità di 1 punto per ogni mancata richiesta di "attenzione" e ricevere la conferma del "via libera" dal Capo Giudice della prova prima di gettare o rimuovere qualsiasi sagolino. Fino a due volte sarà consentito assegnare le penalità di 1 punto. La terza infrazione si tradurrà in una squalifica.

5.5 Squalifica

Squalifiche Obbligatorie:

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 (sagolini coi pesini o corda da arrampicata) fuori del campo di gara. (2012)

5.5.3 ~~Tre sagolini (solo) fuori del campo di gara. (2013)~~

5.5.3 Mancata emissione di richiesta di "attenzione" (terza infrazione).

5.5.4 Cattiva condotta.

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

Squalifica a discrezione:

Un concorrente può essere squalificato, a discrezione dei giudici, per le seguenti infrazioni:

5.5.6 Rottura di un ramo superiore al diametro massimo designato dal Capo Giudice della prova prima dell'inizio della competizione.

6 PROVA ARRAMPICATA VELOCE (SPEED CLIMB)

6.1 Riepilogo evento

L'arrampicata veloce (Speed Climb) verifica la capacità del candidato di arrampicarsi su di un albero su un percorso predeterminato da terra a circa 60 piedi (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 campane al fine di completare la prova.

6.2 Regolamento ARRAMPICATA VELOCE

6.2.1 Devono essere indossati in ogni momento durante questo evento un casco da arrampicata, un imbraco approvato, occhiali, abbigliamento e scarpe adatti.

6.2.2 I concorrenti devono essere legati in una corda di sicurezza, con un nodo o un dispositivo autobloccante, in ogni momento. Il concorrente può essere assicurato da un tecnico o auto-assicurato come indicato dal Capo Giudice della prova.

6.2.3 Il concorrente segnala ai giudici quando è pronto e attende che il Capo Giudice della prova segnali che i giudici 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 l'orologio, quando il concorrente suona la campana finale.

6.2.6 I concorrenti dovranno seguire il percorso prestabilito e restare legati 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 discesa.

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

6.2.11 Ci sono tre cronometristi, e il tempo si registra al centesimo di secondo.

6.2.12 La media dei tre tempi darà il tempo finale della prova.

6.3 Il punteggio dell' Arrampicata veloce (max 20 punti)

6.3.1 Ci saranno tre o cinque giudici alla prova del recupero del ferito. Quando ci sono cinque giudici disponibili, i punteggi più alto e quello più basso saranno tolti, e dei restanti tre punteggi verrà calcolata la media per fornire il punteggio ufficiale. (2013)

6.3.2 L'evento è basato puramente sul tempo.

6.3.3 Il concorrente più veloce è il vincitore e riceve 20 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 20 punti possibili) dal punteggio del concorrente.

6.3.5 ~~Non più di 20 punti possono essere guadagnati o dedotti per questo evento.~~ (2013)

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 decurtazione del punteggio

Il più veloce concorrente riceve 20 punti.

Il secondo miglior concorrente riceve 12,82 punti (20-7,18).

6.4 Squalifica

Squalifiche Obbligatorie:

Un concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

6.4.1 Una seconda infrazione di utilizzare la corda di sicurezza per avanzare. Vedi articolo 6.2.8.

6.4.2 Perdita di un pezzo di equipaggiamento. Vedi articolo [2.2.32](#).

6.4.3 Non restare legato.

6.4.4 Presentarsi più di 5 minuti di ritardo alla prova.

6.4.5 Cattiva condotta.

Squalifiche a discrezione:

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

6.4.6 Movimento pericoloso e incontrollato.

6.4.7 Salto o saltare con la creazione di lasco eccessivo della corda di sicura.

6.4.8 Rottura di un ramo considerevole (dimensioni del ramo da stabilire prima della manifestazione).

7 PROVA RISALITA (FOOTLOCK)

7.1 Riepilogo evento

La prova di risalita misura la capacità del candidato di effettuare una salita verticale in un albero con un nodo Prusik o altro nodo autobloccante approvato per la protezione anticaduta e il metodo footlock sulla corda di arrampicata raddoppiata. Per la prova degli uomini l'altezza è di 15 metri (49 piedi, 2,5 pollici) e di 12 metri (39 piedi, 4,5 pollici) per la prova delle donne. La campana di arrivo è installata 38 cm (15 pollici) **orizzontali** dalla corda del concorrente. Ascendenti meccanici non possono essere utilizzati. La prova è a tempo, con un limite di tempo massimo di 60 secondi e il concorrente vince con il tempo più veloce. (2013)

Un record mondiale di footlock può essere tentato sia durante l'evento preliminare che durante un evento indipendente. Tuttavia, perché un record possa essere accettato, devono essere soddisfatti tutti i criteri per un tentativo del record mondiale, come indicato nell'appendice 1. (2012)

7.2 Regolamento Risalita

7.2.1 Devono essere indossati in ogni momento durante questo evento un casco da arrampicata, discensore 8 o altro dispositivo approvato discendente, un imbraco approvato e/o imbracatura anticaduta con attacco dorsale, occhiali, abbigliamento e scarpe adatti.

7.2.2 I concorrenti possono utilizzare la corda installata prevista per la prova o sostituire la corda con una corda approvata scelta del candidato.

7.2.3 I concorrenti avvisano i giudici quando sono pronti e attendono che il Capo Giudice dell'evento segnali che i giudici sono pronti a procedere.

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

7.2.5 I giudici fermano il cronometro quando il concorrente suona la campanella in cima alla risalita, colpendola o scuotendola con la sua mano.

7.2.6 Se un concorrente non riesce a raggiungere la campanella entro il termine di 60 secondi, il Capo Giudice della prova indicherà al concorrente di fermarsi e di scendere a terra. Il concorrente non riceverà alcun punto.

7.2.7 Un assicuratore imparziale fornisce assicurazione al concorrente durante la risalita.

7.2.8 I concorrenti dovranno mantenere la corda di sicurezza attaccata all'imbrago e rimanere in sicurezza in ogni momento durante la prova.

7.2.9 I concorrenti dovranno utilizzare un nodo Prusik o un altro sistema anticaduta approvato non meccanico durante la salita. ~~Un concorrente non deve avvolgere il cordino Prusik al suo braccio.~~ (2013)

7.2.10 I concorrenti dovranno eseguire un "test sulla corda" per dimostrare l'efficacia e l'adeguatezza delle attrezzature di sicurezza anticaduta.

7.2.11 Durante la salita, il concorrente non può porre la sua mano sul o al di sopra del nodo di sicura. Per la discesa, lo scalatore può apporre la propria mano sul nodo di sicura per disattivarlo,

solo dopo aver installato un sistema discendente approvato (8) e il climber ha comunicato all'assicuratore la sua intenzione di passare al sistema discendente per tornare a terra.

7.2.12 I concorrenti devono utilizzare un dispositivo approvato discendente, come l' 8 per la discesa. I concorrenti non devono scendere sul nodo di frizione (Prusik, Klemheist).

7.2.13 Un moschettone può essere attaccato agli scarponi del concorrente, al fine di mantenere la corda di arrampicata vicino ai piedi.

7.2.14 I concorrenti sono tenuti a rimanere in sicurezza in qualsiasi momento durante la discesa.

7.2.15 Un timer elettronico appositamente progettato per iniziare quando i piedi del concorrente lasciano la terra e fermarsi quando la campanella è suonata dalla mano del concorrente è utilizzato per registrare il tempo al centesimo di secondo ed è usato come il tempo finale ufficiale. Tre o cinque cronometri sono utilizzati anche per registrare il tempo al centesimo di secondo per eseguire il controllo del timer elettronico. In caso di malfunzionamento del timer elettronico, viene calcolata la media dei tre cronometri per produrre il tempo finale ufficiale. **Se si utilizzano cinque cronometri il più alto ed il più basso vengono scartati e viene calcolata la media dei tre tempi rimanenti. (2013)**

7.2.16 I tre tempi manuali registrati non devono avere più di 50/100 di secondo di differenza tra il tempo più veloce e il più lento per la registrazione. Quando i tempi cadono fuori di questo intervallo il tempo con la più grande differenza con il tempo medio non verrà registrato e i due tempi rimanenti saranno mediati purché non ci sia più di 50/100 di differenza fra di loro. Nel caso che più di un cronometro sia rientrato in questo intervallo il tempo non può essere registrato . (2012)

7.2.17 Se un tempo valido per il punteggio non può essere confermato, al concorrente è offerta l'opportunità di ri-eseguire la prova in un secondo momento durante la competizione. (2013)

7.3 Il punteggio RISALITA (max 20 punti)

7.3.1 **Saranno garantiti tre o cinque cronometristi. Quando sono disponibili cinque cronometristi, il tempo più alto ed il più basso vengono scartati e viene calcolata la media dei tre tempi rimanenti. (2013).**

7.3.2 La prova è basata puramente sul tempo.

7.3.3 I concorrenti che non raggiungono la campanella entro 60 secondi non riceveranno punti.

7.3.4 Il concorrente più veloce a salire è il vincitore e riceve 20 punti.

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

7.3.6 Per ogni differenza di 1 secondo di tempo viene detratto 1 punto (dei 20 punti possibili) dal punteggio del concorrente.

~~7.3.6 Non più di 20 punti possono essere guadagnati o detratti in questo evento.(2013).~~

Esempio di punteggio:

Il più veloce concorrente (A) completa la risalita in 0:12:49 secondi.

Il secondo miglior concorrente (B) completa la risalita in 0:13:32 secondi.

(B) 13,32 meno (A) 12,49 deduzione = 00,83 punti. Il punteggio del concorrente è $20 - 0,83 = 19,17$.

Il decimo concorrente più veloce (C) completa la scalata in 0:35:29 secondi.

(C) meno 35,29 (A) 12,49 deduzione = 22,80 punti. Il punteggio del concorrente è $20 - 22,80 = 0$.

7.4 Penalità

Penalità obbligatorie

Un concorrente sarà penalizzato per le seguenti infrazioni:

7.4.1 Una penalità di 3 secondi sarà aggiunta al tempo del concorrente per aver messo le sue mani sopra o al di sopra del nodo di sicura.

7.5 Squalifica

Squalifica obbligatoria

Un concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

7.5.1 Perdita di un pezzo di equipaggiamento. Vedi articolo [2.2.32](#)

7.5.2 Una seconda infrazione del concorrente nel mettere le sue mani sopra o al di sopra del nodo di sicura (Prusik, Klemheist).

7.5.3 Presentarsi più di 5 minuti di ritardo alla prova.

7.5.4 Cattiva condotta.

8 PROVA FINALE MASTER

8.1 Riepilogo evento

La prova del Master è la più importante del campionato. I migliori uomini e le migliori donne del turno preliminare competono per il titolo. La prova Master è stata progettata per giudicare la produttività generale dei concorrenti e l'abilità di muoversi con corda e imbrago nell'albero. I concorrenti sono giudicati in base alle loro conoscenze e la loro capacità di utilizzare con padronanza le tecniche di arrampicata, l'uso delle attrezzature, portamento sull'albero, e le procedure di lavoro in sicurezza.

Al segnale del Capo Giudice della prova: "Via", il concorrente entra nell'area di lavoro designata. Il concorrente deve eseguire **un V.T.A., l'ispezione pre-arrampicata**, installare la corda di servizio, e poi salire sull'albero. Il concorrente deve raggiungere tre o quattro stazioni di lavoro nell'albero. In alcune casi, la quarta stazione può essere aggiunta per aumentare la difficoltà della prova e offrire ulteriori possibilità per i giudici di valutare le capacità di un concorrente.

Ad ogni stazione, il concorrente deve suonare una campanella prima di continuare verso la stazione successiva. ~~Due o tre campane devono essere suonate con un segaccio e una con un'asta appesa nella struttura a quella stazione.~~ Una delle stazioni è dotata di un sensore sospeso sul ramo. Se il concorrente mette troppo peso sul ramo, **causando la discesa del peso** il sensore suona, nessun punto sarà assegnato per il completamento di quella **attività**. Il tempo massimo per completare l'evento è specificato in anticipo. La prova è cronometrata per valutare la produttività complessiva, ma il Master non è una prova di velocità. (2012) (2013)

8.2 Regolamento della prova del Master

8.2.1 I concorrenti del Masters devono avere un'attrezzatura minima composta da: un casco da arrampicata, segaccio e fodero, imbrago, abbigliamento e calzature adeguati, occhiali di protezione e corda di posizionamento (longe).

8.2.2 Il concorrente non può lasciare la pre-zona designata o prendere attrezzature da fuori la pre-zona una volta che il tempo ufficiale è iniziato.

8.2.3 Tutte le attrezzature personali devono soddisfare le prescrizioni del punto 2.2.1.

8.2.4 Il numero di concorrenti che partecipa alla prova del Master nel campionato internazionale dipende dal numero totale dei concorrenti della manifestazione. Per le gare con 30 o meno, tre sfidanti; 31-40, quattro sfidanti, 41 o superiore, cinque sfidanti.

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 stabilisce l'ordine in cui i concorrenti parteciperanno. Il primo in classifica ha diritto a scegliere per primo, seguito dagli altri concorrenti per ordine di classifica dopo le prove preliminari.

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 possono 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.

8.2.9 Il Capo Giudice fissa un limite di tempo adeguato per il concorrente per 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 manifestazione.

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 disinstalla tutte le attrezzature installate durante la prova (comprese tutti i sagolini/pesini, corda di lavoro, la corda di servizio, e attrezzature varie). Attrezzatura è considerata rimossa dall'albero quando è completamente fuori della pianta e sul terreno.

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 della struttura entro il termine, sarà attribuita una penalità di 20 punti.

8.2.14 La prova è cronometrata come un mezzo per valutare la produttività complessiva. In caso di punteggi identici il tempo migliore vince.

8.2.15 Non è consentito installare corde di servizio preventivamente da parte dell'organizzazione in questa prova.

8.2.16 Il concorrente riceve 10 punti per l'installazione del sagolino al primo tentativo. Ogni tentativo di lanciare 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. (2013)**

8.2.17 L'albero è diviso in cinque sezioni di altezza per il punteggio per l'installazione del sagolino. Il concorrente riceve 1 punto per l'installazione del sagolino nella sezione più bassa e 5 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 Se il sagolino con il pesino attaccato ~~e/o pesino~~ di un partecipante escono dalla zona contrassegnata durante un lancio, la manipolazione o la rimozione dalla struttura,, sarà dato un richiamo. Una seconda violazione comporterà la squalifica dalla manifestazione. ~~Se tre sagolini soli senza peso attaccato escono dall'area contrassegnata, la terza infrazione comporterà la squalifica.~~ (2012) (2013)

8.2.19 Il concorrente può ricevere fino a 3 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.

8.2.20 Dal punto di ancoraggio, il concorrente raggiunge tre o quattro stazioni di lavoro all'interno dell'albero, contrassegnate da segni visibili e una campanella.

8.2.21 Ogni concorrente può scegliere il percorso e l'ordine in cui affrontare le stazioni di lavoro.

8.2.22 Ad ogni stazione, un concorrente deve dimostrare la capacità di lavorare liberamente con entrambe le mani.

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

a. Stazione a mano: Il concorrente è tenuto a suonare il campanello con un segaccio.

b. Stazione lancio dei tronchetti: Il concorrente è tenuto per prima cosa a suonare il campanello 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. Non saranno assegnati punti se la campanella non sarà suonata prima di lanciare il tronchetto. Vedi regola 3.4.1. per le dimensioni specifiche dei tronchetti e del bersaglio. (2013)

c. Stazione uscita sul ramo: il concorrente deve suonare il campanello con un segaccio senza attivare il sensore. Questa stazione può anche essere chiamata la stazione del piombo. Un peso è sospeso dal ramo circa 12 a 36 pollici (30,5-90,5 centimetri) sopra il suolo. Il concorrente deve suonare la campanella con un segaccio senza che il peso tocchi il suolo. Se il peso colpisce il suolo o attiva il sensore, il concorrente non riceve i 10 punti per aver completato con successo l'attività in quella stazione.

d. Nessun punto di completamento viene assegnato presso le stazioni in cui un concorrente non riesce a completare correttamente le attività richieste. (2012)

8.2.24 Ogni concorrente è valutato secondo i criteri individuabili sulla scheda di valutazione ufficiale.

8.2.25 Un concorrente sarà squalificato se fa cadere un pezzo di attrezzatura da lavoro mentre è in quota. Quando il concorrente sta lavorando a terra, durante il periodo di tempo ufficiale (cioè durante l'installazione o la disinstallazione di corde o attrezzature dall'albero), l'attrezzatura che colpisce il suolo non comporta la squalifica. Piuttosto, queste infrazioni saranno giudicate con apposite sezioni della scheda di valutazione. 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, salva-cambio, corde), dalla pianta in modo incontrollato o pericoloso deve essere penalizzato. E' a discrezione dei giudici se le infrazioni sono state giudicate accidentali o intenzionali e le sanzioni applicate di conseguenza. Un atto pericoloso può portare alla squalifica.

8.3 Punteggio prova del 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 sono tolti, e dei rimanenti tre punteggi viene calcolata la media per fornire il punteggio ufficiale. (2013)

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, o 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, lui / lei deve ricevere punti in una delle sezioni di punteggio anche se tutte le attività pertinenti a tale sezione non sono stati completati. (2013)~~

8.3.4 Ciascuno dei giudici é fornito di scheda di punteggio individuale per ciascuno dei concorrenti.

8.3.5 ~~I punti delle prove preliminari non si riportano nel Master.~~ Durante le competizioni internazionali e altri concorsi con il formato "nuova vita", il vincitore assoluto del concorso sarà il concorrente con il punteggio totale più alto nella prova Master. (2013)

8.4 Penalità

Penalità Obbligatorie

Il concorrente sarà penalizzato per le seguenti infrazioni:

~~8.4.1 Una penalità obbligatoria di 10 punti sarà assegnata ogni e qualsiasi postazione di lavoro non completata correttamente. (Scheda di valutazione del Master, punto F, in postazioni di lavoro). (2013)~~

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

Penalità a discrezione

I giudici possono usare il loro potere discrezionale per le seguenti violazioni:

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

8.5 Squalifica

Squalifiche obbligatorie

Un concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

8.5.1 Perdita di una attrezzatura mentre si lavora in quota. Vedi articolo [2.2.32](#)

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

8.5.3 Una seconda uscita del sagolino e/o pesino del candidato fuori l'area contrassegnata.

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

8.5.5 Cattiva condotta.

8.5.6 Lasciare pre-zona o introdurre attrezzature da fuori della pre-zona volta che il tempo ufficiale è iniziato.

Squalifiche a discrezione

Un concorrente può essere squalificato, a discrezione dei giudici, per le seguenti infrazioni:

8.5.7 Pendoli ripetuti o pericolosi e incontrollati.

8.5.8 Il mancato mantenimento di un sistema di lavoro teso o arrampicata sopra il punto d'ancoraggio.

8.5.9 Alta velocità o discesa pericolosa.

8.5.10 Rottura di un ramo di considerevoli dimensioni (formato ramo da decidere prima della manifestazione).

8.5.11 Tecniche non sicure durante l'installazione o la rimozione di materiale dall'albero.

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 delle attrezzature innovative.
- Dimostrazione di capacità di lavorare ed arrampicare in sicurezza compresa la conoscenze di V.T.A.

