

CAMPIONATO INTERNAZIONALE TREE CLIMBING

REGOLAMENTO

(versione modificata del marzo 2016)

COME USARE QUESTO REGOLAMENTO

Per familiarizzare con il regolamento bisogna prima studiare l'indice 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 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. 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.

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

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.

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

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	11
3.1 Riepilogo prova	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.....	15
3.10 Squalifica.....	16
4 PROVA RECUPERO DEL FERITO	17
4.1 Riepilogo prova	17
4.2 Regolamento Recupero del Ferito	17
4.3 Punteggio Recupero del Ferito (max 50 punti)	18
4.4 Penalità	19
4.5 Squalifica	19
5 PROVA LANCIO DEL SAGOLINO	21
5.1 Riepilogo prova	21
5.2 Regolamento Lancio del Sagolino.....	21
5.3 Punteggio Lancio del sagolino (max 30 punti).....	23
5.4 Penalità.....	25
5.5 Squalifica	25
6 PROVA ARRAMPICATA VELOCE	26
6.1 Riepilogo prova	26
6.2 Regolamento Arrampicata Veloce.....	26
6.3 Punteggio Arrampicata Veloce (max 20 punti).....	27
6.4 Squalifica	27
7 PROVA RISALITA	28
7.1 Riepilogo prova	28
7.2 Regolamento Risalita.....	28
7.3 Punteggio Risalita (max 20 punti).....	29
7.4 Penalità.....	30
7.5 Squalifica.....	30

8 PROVA FINALE MASTER.....	32
8.1 Riepilogo prova	32
8.2 Regolamento prova Master.....	32
8.3 Punteggio Master (max 300 punti)	34
8.4 Penalità.....	34
8.5 Squalifica.....	35
8.6 Bonus Potenziale	35

Le parti a sfondo grigio non sono prese in considerazione dal regolamento Italiano

Le parti scritte in rosso sono modifiche del 2016

1 RESPONSABILITÀ DEL CONCORRENTE

1.1 Partecipazione obbligatoria alle riunioni

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. (2015)

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 una liberatoria; discutere e rispondere alle domande prima delle prove. (2015)

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 ISA almeno tre mesi prima della manifestazione. Nessuna nuova attrezzatura sarà rivista il giorno della gara. (2016)

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.

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:

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. ISA 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.

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 dovrebbe:

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.

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 con i risultati delle prove preliminari. Il vincitore è il concorrente 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 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.

2.1.5 I concorrenti devono essere membri della ISA 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 per competere in modo sicuro. (2016)

2.2 Attrezzature

2.2.1 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. (2015)

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, pulite e senza agenti contaminanti. Ciò include la garanzia che tutti gli utensili da taglio siano stati disinfettati prima di iniziare a lavorare sugli alberi del campionato.

2.2.3 Se un concorrente ha una domanda sulla legittimità di una tecnica di arrampicata o di un sistema, è responsabilità del concorrente che la tecnica, o il sistema 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 dare una sentenza. Prima della competizione, i concorrenti possono anche consultare il sito web ITCC (www/itcc.isa.com/equipmentapproval). Rules per ulteriori informazioni sugli avvisi sulla sicurezza, la configurazione hardware permette di porre domande circa la legittimità o l'approvazione delle tecniche utilizzate nelle competizioni ITCC. L'approvazione definitiva al concorrente su la tecnica di arrampicata sarà data al giro di ispezione della competizione. (2016)

2.2.4 Le attrezzature che non soddisfano gli standard di controllo ITCC saranno etichettate e messe in quarantena prima delle prove e saranno restituiti al completamento delle stesse. E' del concorrente la responsabilità di rivendicare il materiale al momento designato dai responsabili del campionato.

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 Responsabile del Campionato, il Capo Giudice, e il Capo Tecnico affronteranno la questione per dare una sentenza.

2.2.6 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. Questa attrezzatura deve essere verificata sulla scheda di valutazione al cancello di entrata della prova, per ogni concorrente, prima che il concorrente inizi la prova. (2016)

2.2.7 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 il minimo di sicurezza standard previsto.

2.2.8 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.

2.2.9 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 il minimo standard di sicurezza accettato dal settore. 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 portare alla squalifica.

2.2.10 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.

2.2.11 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 bullone e un dado approvato dal produttore.

2.2.12 I concorrenti, giudici, tecnici, ed altri operatori ammessi devono indossare protezioni agli occhi approvate in ogni momento, mentre sono all'interno del perimetro di sicurezza della prova. 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 il minimo di sicurezza standard accettato dal settore. (2016)

2.2.13 I concorrenti, giudici, tecnici, ed altri operatori ammessi 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 che siano stati approvati dal costruttore per tale uso. I concorrenti ed i tecnici che stanno lavorando in quota devono indossare caschi da arrampicata.

2.2.14 I concorrenti, giudici, tecnici e altri operatori ammessi devono indossare calzature e indumenti adeguati durante la competizione. 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 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. (2015)

2.2.15 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.

2.2.16 Si prevede che un adeguato sistema di protezione anticaduta venga ancorato sempre al di sopra del climber. (2015)

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

2.2.18 L'infrazione alla regola di protezione anticaduta/posizionamento di lavoro comporterà la perdita di punti o la squalifica a discrezione dei giudici. Le infrazioni comprendono il sistema lasco (sistema molto lento con la corda lasca che arriva sotto le ginocchia del concorrente), la situazione di essere esposti a una potenziale caduta o salire al di sopra il punto di ancoraggio. La flagrante violazione di questa regola comporterà la squalifica. (2015)

2.2.19 È responsabilità del concorrente mostrare che tutti i cordini utilizzati per i nodi come sistema di movimento sulla corda (sistema dinamico di assicurazione) o per i nodi bloccanti/frizione come parte di un sistema di posizionamento (sistema statico di assicurazione) siano stati approvati dal costruttore per essere usati in tale applicazione.

2.2.20 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 2.2.1 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.

2.2.21 Tutte le corde e i componenti utilizzati in una configurazione di ancoraggio alla base devono soddisfare i criteri di 2.2.1, ed essere compatibili tra loro.

2.2.22 I cordini per i 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. I cordini per i nodi di frizione nelle applicazioni di stazionamento, dove il carico applicato al nodo è circa la metà del carico del sistema, devono essere 6 mm di diametro o maggiori. I cordini per il nodo di frizione devono essere fabbricati in materiale(i) adeguatamente resistente all'abrasione e alle temperature 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 frizione.

2.2.23 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 di 2.2.1.

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 terminale fisso, un anello, asola, 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 da arrampicata' comprende sia bloccanti tradizionali fatti con cordini (Prusik, Valdotaïn Tresse, ecc) che bloccanti meccanici approvati. Tutti i bloccanti di arrampicata devono essere approvati prima di poter essere usati in competizione.

2.2.26 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 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 I nodi di frizione non devono essere utilizzati per la discesa quando si utilizzano Sistemi con Corda Fissa, a meno che non facciano parte di una configurazione o di un sistema approvato.

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 un Sistema (statico) con Corda Fissa. Alla prima infrazione ci sarà un avvertimento o penalità; un secondo illecito genererà una squalifica.

2.2.29 Un concorrente che utilizza un bloccante meccanico, come parte di un Sistema (statico) con Corda Fissa, deve avere anche un sistema di backup per proteggersi contro un malfunzionamento del bloccante. Gli ascensori meccanici, su un Sistema (statico) con 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 di risalita devono essere mostrati e sono soggetti ad approvazione preventiva del Capo Tecnico.

2.2.30 I concorrenti possono lavorare su un Sistema (statico) con Corda Fissa a condizione che: quando si usa una configurazione in linea, gli ascendenti utilizzati non siano all'interno del sistema di ancoraggio. I sistemi di ancoraggio di protezione alla caduta devono includere un nodo di bloccaggio approvato o un nodo 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, e deve ottenere l'approvazione preventiva del Capo Tecnico.

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 della prova. Un concorrente che perde attrezzatura (accidentalmente o senza preavviso), dall'alto, ma prima dell'inizio della parte cronometrata della prova, alla prima infrazione riceverà un avviso, un secondo illecito genererà una squalifica.

2.2.33 Il concorrente non può lanciare, abbassare, o far cadere qualsiasi pezzo di materiale 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. (2016)

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'esplicito consenso scritto del produttore.

2.2.36 Un concorrente che usa un sistema secondario di posizionamento non può collegare entrambi i punti di ancoraggio del sistema 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 fluttuante, 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 se stessa, il corretto utilizzo della connessione deve essere assicurata in qualsiasi momento.)

2.2.37 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. Il segaccio tenuto in bocca comporterà la squalifica. (2015)

2.2.38 I 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.

2.3 Altro

2.3.1 I concorrenti 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 delle prove.

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 responsabile del campionato.

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

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 alla regola di comportamento.

2.3.11 L'uso di bevande alcoliche o di droghe illegali da parte di un concorrente, giudice o tecnico comporterà la squalifica immediata e la rimozione del singolo dalla partecipazione alle prove del campionato. (2015)

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: "VIA" 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 la prova stessa.

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

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 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, 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 e suonando la campanella, col segaccio, con l'asta, o la mano come indicato. In alcune stazioni, un concorrente può guadagnare punti 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 Capo Giudice della prova. Un secondo atto non sicuro o non controllato può portare alla squalifica.

Il tempo previsto per completare la prova è di 5 minuti. (2015)

3.2 Regolamento Lavoro

3.2.1 Ogni concorrente deve essere dotato, e usare, un:

- casco da arrampicata,
- protezione per gli occhi approvata,
- imbraco per lavoro su albero,
- corda di posizionamento,
- corda di lavoro,
- vestiario e scarponi approvati,
- segaccio e fodero. (2016)

3.2.2 Tutte le attrezzature e le pratiche devono soddisfare le norme di sicurezza applicate nel settore. (2015)

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 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 una 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 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 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 correttamente comporterà la squalifica. I concorrenti non sono tenuti all'uso della corda di posizionamento prima di suonare la campanella presso la stazione di atterraggio.

3.2.7 Se un concorrente rompe un grosso ramo, o sia per qualsiasi motivo ritenuto dai giudici di svolgere una pratica pericolosa, gli saranno assegnati punti di penalità e/o il concorrente potrà essere squalificato a discrezione del Capo Giudice della prova. (2015)

3.2.8 I concorrenti devono completare il compito in ogni stazione di lavoro per guadagnare punti per quella stazione. Se un concorrente non riesce a completare il compito, nessun punteggio o punti discrezionali saranno assegnati o persi per la stazione/i. Inoltre, nessun punto per il tempo sarà assegnato per la Prova del Lavoro. (2016)

3.3 La Stazione Segaccio

3.3.1 Per completare la stazione, i concorrenti devono:

- mettere la corda di posizionamento,
- chiedere "ATTENZIONE" prima di suonare la campanella,
- suonare la campanella con il segaccio.

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

- usare la corda di posizionamento correttamente,
- suonare la campanella con due mani sul segaccio, prima di continuare per la stazione successiva. (2016)

3.4 La Stazione Lancio dei tronchetti

3.4.1 Per completare la stazione, i concorrenti devono:

- mettere la corda di posizionamento,
- chiedere "ATTENZIONE" prima di suonare la campanella,
- suonare la campanella con il segaccio.

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

- usare la corda di posizionamento correttamente,
- suonare la campanella con due mani sul segaccio, prima di continuare per la stazione successiva.
- colpire il bersaglio al primo lancio. (2016)

3.4.2 Questa stazione è dotata di due sezioni di ramo per ogni climber e un obiettivo sul terreno. Le dimensioni dei tronchetti devono essere di circa 30 cm di lunghezza e hanno un diametro di circa 5 cm. Il diametro del bersaglio a terra deve essere da 75 a 125 cm. (2016)

3.4.3 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. (2016)

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.

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 richiamare "ATTENZIONE" prima di gettare la seconda volta.

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 Per completare la stazione, i concorrenti devono:

- mettere la corda di posizionamento,
- chiedere "ATTENZIONE" prima di suonare la campanella,
- suonare la campanella con l'asta.

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

- usare la corda di posizionamento correttamente,
- suonare la campanella con due mani sull'asta,
- utilizzare l'estremità corretta dell'asta,
- riposizionare correttamente l'asta. (2016)

3.5.3 Una penalità di 3 punti sarà data se il concorrente suona la campanella con la parte sbagliata dell'asta da potatura. (2015)

3.5.4 Prima di passare alla successiva stazione, il concorrente deve riposizionare l'asta nello stesso posto e posizione. Se il concorrente non riesce a farlo verrà incaricato dal Capo Giudice della prova di tornare alla stazione e riposizionare l'asta correttamente, 3 punti di penalità saranno assegnati. Il suo tempo non sarà fermato durante questo percorso.

3.6 La Stazione Uscita sul ramo

3.6.1 Per completare la stazione, i concorrenti devono:

- Avviare la stazione toccando il riferimento predeterminato* sul ramo con almeno un piede,
- camminare fuori sul ramo,
- mettere la corda di posizionamento,
- chiedere "ATTENZIONE" prima di suonare la campanella,
- 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 la corda di posizionamento correttamente,
- toccare rientrando il riferimento predeterminato senza aver fatto segnare il marcatore di altezza. (2016)

* Il marchio predeterminato deve essere minimo di 30 cm di larghezza.

3.6.2 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.

3.6.3 Se il concorrente completa con successo l'operazione alla stazione e suona la campanella senza far segnare il marcatore di altezza graduato, gli vengono assegnati 2, 4 o 6 punti aggiuntivi. (2016)

3.7 La Stazione Atterraggio

3.7.1 Per completare la stazione, i concorrenti devono:

- chiedere "ATTENZIONE" prima di suonare la campanella,
- suonare la campanella con la mano.

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

- atterrare toccando il suolo solo con i piedi,
- atterrare con entrambi i piedi dentro il centro del bersaglio.

Il concorrente non è tenuto a mettere la corda di posizionamento prima di suonare la campanella con la mano. (2016)

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 riceverà i tre punti per l'atterraggio con solo i piedi che toccano il suolo. (2016)

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 centro del bersaglio.

3.7.5 I concorrenti possono ricevere fino a 4 punti aggiuntivi per l'atterraggio in piedi sul bersaglio. I concorrenti ottengono punti se entrambi i piedi sono appoggiati e sotto controllo. Quando un concorrente atterra con un piede, quel piede deve rimanere nella stessa posizione, ma può cambiare orientamento, 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, gli verranno assegnati zero punti come bonus atterraggio. (2016)

3.7.6 Se una qualsiasi parte del piede tocca la linea, al concorrente sarà attribuito il punteggio come fosse 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 posizione eretta, e ha completamente staccato la corda di lavoro e il nodo autobloccante dall'imbrago.

3.7.8 Il concorrente che non suona la campanella con la 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.

3.7.9 Un segno sulla parte inferiore dell'albero deve indicare l'inizio della stazione di atterraggio. Un concorrente che tocca l'albero al di sotto di tale segno o altri oggetti al di sotto del segno sarà considerato atterrato e non riceverà 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.

3.8.2 Il punteggio per questa prova si basa su due categorie: la valutazione del completamento dei compiti e il tempo.

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

3.8.4 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. (2016)

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

3.8.6 I giudici assegnano 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 L'evento è anche a tempo, con un massimo di 30 punti potenziali.

3.8.8 Il concorrente con il miglior tempo prende 30 punti.

3.8.9 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 Se un concorrente raggiunge il limite di tempo e non ha terminato la prova o non ha completato il compito di 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 fino a che il tempo limite è stato raggiunto. (Vedi articolo 3.2.8) (2016)

3.8.11 In caso di parità, il concorrente con il miglior tempo vince. (2016)

3.9 Penalità

Penalità Obbligatorie: (determinate dalle schede dei giudici) (2015)

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

3.9.1 Il mancato utilizzo corretto della corda di posizionamento, dove richiesto.

3.9.2 Utilizzare l'estremità non corretta dell’asta per suonare la campana.

3.9.3 Il riposizionamento non corretto dell’asta.

Penalità a discrezione:

Una penalità di 3 punti con segnalazione acustica di avvertimento sarà data dal Capo Giudice della prova per una qualsiasi delle seguenti infrazioni: (2015)

3.9.5 Pendolo incontrollato e pericoloso. (2015)

3.9.6 Non mantenere il sistema di lavoro teso o arrampicare sopra il punto di ancoraggio. (2015)

3.9.7 Alta velocità o 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 materiale lasciato sull'albero tranne la corda pre-installata di lavoro.

3.10.3 Rottura di un ramo di considerevoli dimensioni (diametro del ramo da decidere prima della manifestazione, a discrezione del Capo Giudice della prova). (2015)

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 (2015)

3.10.7 Cattiva condotta.

3.10.8 Una seconda penalità a discrezione. (2015)

3.10.9 Una seconda mancanza nell'uso della corda di posizionamento quando richiesto. (2016)

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 a salire fino a un climber, che non è in grado di scendere senza assistenza, e portarlo a terra in sicurezza. Il set-up della prova è la stessa per i concorrenti di sesso maschile e femminile. 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, e devono usare tutte le tecniche adeguate per garantire che il processo di soccorso 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 assicurerà che siano contattati i servizi di emergenza locali. (2015)

Preparazione della prova: Il climber ferito (rappresentato da un manichino o un volontario) di peso tra i 60-80 kg è installato nell'albero con una corda da lavoro e imbraco preferibilmente non più 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. (2015)

4.2 Regolamento Recupero del Ferito

4.2.1 Ogni concorrente deve essere dotato, e usare, un:

- casco da arrampicata,
- protezione per gli occhi approvata,
- imbraco per lavoro su albero,
- corda di posizionamento,
- corda da lavoro,
- 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 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.

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. 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. (2015)

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 previsto e deve essere del tipo a bobina per inerzia. Il sistema deve essere calibrato al peso del manichino e testato prima dell'evento.

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

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 una corda 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 2.2.29 e 2.2.30)

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, il tempo viene fermato quando il manichino è stato sganciato dal sistema di arrampicata del concorrente.

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 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 prime 5 sezioni punteggio, 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, 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 arbitro dell'evento. La prima infrazione genererà un avviso, un secondo reato porterà alla squalifica.

4.2.16 Un concorrente può lasciare dell'attrezzatura nella struttura a condizione che il Capo Giudice della prova sia informato prima della salita. Il Capo Giudice della prova penserà poi alle modalità per recuperare le attrezzature al termine della prova del candidato.

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 punteggi 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 45 punti sono assegnati in totale per sei sezioni punteggio. Ogni sezione di punteggio vale tra i 4 e i 13 punti come di seguito dettagliato.

Valutazione dei rischi e piano di soccorso:	7 punti
Salita e movimento fino al ferito:	7 punti
Valutazione e movimentazione del ferito:	13 punti
Discesa:	7 punti
Atterraggio:	7 punti
Ferito sganciato entro il tempo limite:	4 punti

4.3.3 Possono essere assegnati fino a 5 punti per l'efficienza in base al tempo di completamento.

Punteggio Efficienza:

- 0 punti – da 00.00 a 15 secondi sotto il tempo limite
- 1 punti – da 15.01 a 30 secondi sotto il tempo limite
- 2 punti – da 30.01 a 45 secondi sotto il tempo limite
- 3 punti – da 45.01 a 60 secondi sotto il tempo limite
- 4 punti – da 60.01 a 75 secondi sotto il tempo limite
- 5 punti - da 75.01 secondi o più sotto il tempo limite

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

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

4.4 Penalità

Penalità a discrezione:

Una penalità di 3 punti con segnalazione acustica di avvertimento sarà data dal Capo Giudice della prova per una qualsiasi delle infrazioni di seguito: (2015)

4.4.1 Non mantenere il sistema di lavoro teso o arrampicare sopra il punto di ancoraggio. (2015)

4.4.2 Pendolo incontrollato e pericoloso. (2015)

4.4.3 Alta velocità o movimento pericoloso.

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. (Vedi articolo 2.2.32)

4.5.2 Il mancato rimanere legato all'albero con almeno un punto di ancoraggio. (2015)

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 (diametro del ramo da decidere prima della manifestazione, a discrezione del Capo Giudice della Prova). (2015)

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

4.5.7 Incapacità di gestire in modo sicuro l'attrito necessario per il peso aggiuntivo del manichino. (Vedi regola 4.2.5). (2015)

4.5.8 Tenere il segaccio in bocca. (2015)

4.5.9 Una seconda penalità a discrezione. (2015)

5 PROVA LANCIO DEL SAGOLINO

5.1 Riepilogo della 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 10 e 20 metri circa. 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. Gli obiettivi valgono 9, 7, 5 e 3 punti, rispettivamente, a seconda della difficoltà del tiro. Ogni concorrente può lanciare illimitatamente entro 6 minuti, ma il concorrente può segnare un solo bersaglio su ogni lato dell'albero. Un singolo lancio deve essere utilizzato per segnare un bersaglio su ciascun lato dell'albero. (2015)

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 di punteggio (sagolino o corda) è isolata all'interno della zona marcata come obiettivo e le due estremità della linea di punteggio 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 a terra). Altre 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 nella struttura. (2015)

Punti supplementari possono essere guadagnati per l'installazione di una corda in un obiettivo su ogni lato della struttura. La corda deve essere passata nel bersaglio con entrambe le estremità 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 9 da 4 punti aggiuntivi. Installazione di una corda in un obiettivo che vale 7 da 3 punti aggiuntivi, obiettivo da 5 da 2 punti e un obiettivo da 3 da 1 punto.

I concorrenti possono guadagnare Punti Tempo per l'efficienza. Il concorrente deve segnare in ogni serie di obiettivi per poter beneficiare di Punti Tempo. Per la ripartizione dei Punti Tempo, vedere la Regola 5.3.6.

5.2 Regolamento Lancio del Sagolino

5.2.1 Ogni concorrente deve essere dotato, e usare, un:

- casco da arrampicata,
- protezione per gli occhi approvata,
- vestiario e scarponi approvati . (2016)

5.2.2 Il sagolino o la corda 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 fionda, o altri attrezzi meccanici non possono essere utilizzati nella prova del lancio del sagolino. (2015)

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 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 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, 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. Questo include il fissaggio di più di un sagolino o corda insieme per eseguire tecniche di manipolazione.

5.2.7 Un lancio è considerato valido e fa punteggio quando:

- il sagolino o la corda è isolata all'interno della zona bersaglio,
- il concorrente, che è in piedi sul terreno, sta tenendo entrambe le estremità della linea,
- il concorrente ha chiesto al Capo Giudice della prova di registrare il lancio. (2015)

Il bersaglio 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.

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

5.2.9 Se i giudici decidono che un tiro non sia valido, al concorrente viene notificato e il lancio non viene registrato. E' responsabilità del concorrente assicurarsi che i giudici abbiano accettato il lancio come valido.

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

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

5.2.12 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 della prova determina che la rottura 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.

5.2.13 Un concorrente che rompe un ramo superiore alla dimensione massima predeterminata deve essere squalificato se il Capo Giudice della prova determina che la rottura è dovuta ad una forza eccessiva applicata al ramo.

5.2.14 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.

5.2.15 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.

5.2.16 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. (2016)

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

5.2.18 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.

5.2.19 Per ogni linea non segnata, rimasta ancora nella struttura al termine della prova del concorrente, verrà applicata una penalità di un punto. (2016)

5.2.20 La linea di un concorrente all'interno di un bersaglio valido, deve essere registrata dal Capo Giudice della prova prima che il concorrente lanci di nuovo. Se la linea non è stata registrata dal Capo Giudice della prova prima del nuovo lancio, non può essere registrata e segnata in una fase successiva dal concorrente. Se la linea senza punteggio è ancora nell'albero alla fine della prova del concorrente, si incorre in una penalità di un punto. (2016)

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

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

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

5.2.24 Se il pesino o la corda di un concorrente 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.

5.2.25 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. In caso contrario, non richiedere "ATTENZIONE", 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 30 punti)

5.3.1 I concorrenti possono convalidare un massimo di due lanci 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.

5.3.3 L'obiettivo più alto (o più difficile) da 9 punti, gli obiettivi di medio punteggio rispettivamente 7 e 5, e il più basso (o più semplice) 3 punti. (2015)

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 9 vale 4 punti, lancio da 7 punti vale 3 punti, lancio da 5 punti vale 2 punti e un lancio da 3 punti vale 1 punto. (2015)

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 I concorrenti possono anche guadagnare Punti Tempo per l'efficienza. I Punti Tempo sono assegnati come segue:

- Prova completata in 2: 00.00 minuti o meno 4 punti
- Prova completata tra i 2: 00.01 e 3: 00.00 minuti 3 punti
- Prova completata tra i 3: 00.01 e 4: 00.00 minuti 2 punti
- Prova completata tra i 4: 00.01 e 5: 00.00 minuti 1 punto
- Prova completata tra i 5: 00.01 e 6: 00.00 minuti 0 punti (2015)

I concorrenti devono segnare in entrambe le serie di obiettivi per ottenere Punti Tempo.

5.3.7 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. Un concorrente può anche ottenere un massimo di 4 punti per aver completato la prova in 2:00.00 minuti o meno. (2015)

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

5.3.9 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. (2015)

Esempio di punteggio:

Concorrente A :

segna 9 punti per aver centrato l'obiettivo più alto, e 4 punti per l'installazione di una corda sul primo lato, e un ulteriore 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:

segna 7 punti per aver centrato l'obiettivo medio alto e un ulteriore 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 un ulteriore 2 punti per l'installazione della corda nella seconda zona. Il concorrente B termina l'evento in 2:54:00 e ottiene 3 Punti Tempo. Concorrente B punteggio $7 + 3 + 5 + 2 + 3 = 20$ punti; tempo 2:54:00 minuti.

Concorrente C:

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 deduzione di 3 punti per non avere installato nessuna corda. Concorrente C punteggio $9 + 9 - 3 = 15$ punti; tempo 6:00 minuti.

Concorrente D:

segna 9 punti per aver centrato l'obiettivo in alto e ulteriori 4 per l'installazione della corda sull'obiettivo. 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 $9 + 4 + 5 - 1 = 17$; tempo di 5:46 minuti.

La classifica dei concorrenti è: B-1°, D-2°, A-3°, C-4° (2015)

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 linea non segnata o peso lanciato lasciato nell'albero a tempo finito. (2015)

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 la rottura di un ramo all'interno del range di diametro designato 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. Un 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. (2016)

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 dal campo di gara.

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 Capo Giudice della prova 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

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 campane al fine di completare la prova.

6.2 Regolamento Arrampicata Veloce

6.2.1 Ogni concorrente deve essere dotato, e usare, un:

- casco da arrampicata,
- protezione per gli occhi approvata,
- imbraco per lavoro su albero,
- vestiario e scarponi approvati. (2016)

6.2.2 I concorrenti devono essere legati a una corda di sicurezza, con un nodo o un dispositivo autobloccante, in ogni momento. Un tecnico imparziale provvede ad assicurare il concorrente durante la salita. (2015)

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. (2016)

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.

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 salita.

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 Punteggio Arrampicata Veloce (max 20 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 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.

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

6.4.8 Rottura di un ramo considerevole (dimensioni del ramo da stabilire dal Capo Giudice della prova prima della manifestazione). (2015)

7 PROVA RISALITA

7.1 Riepilogo della prova

La prova di risalita misura la capacità del concorrente 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 l'altezza è di 15 metri per entrambe le prove uomini e donne nelle competizioni internazionali. Un'altezza di 12 metri può essere utilizzata, nei Chapter, per la prova sia degli uomini che delle donne, se i vincoli di altezza sono un problema. La campana di arrivo è installata 38 cm 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 con il tempo più veloce vince.

Un record mondiale di risalita 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.

7.2 Regolamento Risalita

7.2.1 Ogni concorrente deve essere dotato, e usare, un:

- casco da arrampicata,
- discensore 8 o altro dispositivo di discesa approvato,
- cordino Prusik approvato,
- imbraco per lavoro su albero e/o imbracatura anticaduta con attacco dorsale,
- protezione per gli occhi approvata,
- vestiario e scarponi approvati. (2016)

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

7.2.3 I concorrenti avvisano i cronometristi quando sono pronti e attendono che il Capo Giudice della prova segnali che i giudici e tecnici sono pronti a procedere. (2016)

7.2.4 I cronometristi avviano il cronometro quando il secondo piede del concorrente lascia il terreno. (2016)

7.2.5 I cronometristi fermano il cronometro quando il concorrente suona la campanella in cima alla risalita, colpendola o scuotendola con la sua mano.(2016)

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 tecnico imparziale fornisce assicurazione al concorrente durante la risalita.

7.2.8 I concorrenti dovranno mantenere la corda di sicurezza attaccata all'imbraco 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.

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, il climber può mettere la propria mano sul nodo di sicura per disattivarlo, solo dopo aver installato un sistema discendente approvato (8) e aver comunicato all'assicuratore la sua intenzione di passare al sistema discendente per tornare a terra.

7.2.12 I concorrenti devono utilizzare un dispositivo discendente approvato, 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 viene 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 cronometristi 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 cronometristi per produrre il tempo finale ufficiale. Se si utilizzano cinque cronometristi il più alto ed il più basso vengono scartati e viene calcolata la media dei tre tempi rimanenti.

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 uscito da questo intervallo il tempo non può essere registrato .

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

7.3 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.

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.

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 della prova

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 fare una valutazione visiva dell'albero, installare la corda di servizio, e poi salire sull'albero. Il concorrente deve raggiungere tre 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. (2015)

Ad ognuna delle tre o quattro stazioni, il concorrente deve suonare una campanella con il segaccio prima di continuare verso la stazione successiva. Una delle stazioni è dotata di un sensore graduato sospeso sul ramo. Se il concorrente mette troppo peso sul ramo, causando la discesa del peso che segnerà un indicatore di altezza, meno punti saranno assegnati per il completamento di quella attività. Un'altra stazione è dotata di tronchetti di legno in un secchio e un bersaglio a terra. Viene testata la capacità del concorrente di lanciare tronchetti in una zona apposita. Un concorrente può fare tre tentativi di lanciare un tronchetto nel bersaglio. Un 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. (2016)

8.2 Regolamento Master

8.2.1 Ogni concorrente deve essere dotato, e usare, un:

- casco da arrampicata,
- protezione per gli occhi approvata,
- segaccio e fodero,
- imbrago per lavoro su albero,
- corda di posizionamento,
- vestiario e scarponi approvati. (2016)

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 2.2.1.

8.2.4 Il numero di concorrenti che partecipa alla prova del Master dipende dal numero totale dei concorrenti 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). (2015)

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 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 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). L'attrezzatura è considerata rimossa dall'albero quando non è più in contatto con l'albero. (2016)

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 vince. (2016)

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 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 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 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. In caso contrario, non richiedere “ATTENZIONE”, comporterà una riduzione di 1 punto. Al secondo avviso mancato sarà dato ancora 1 punto di penalità. La terza infrazione comporterà la squalifica.

8.2.19 Se il sagolino di un concorrente, con il pesino attaccato, esce dalla zona contrassegnata durante un lancio, la manipolazione o la rimozione dall’albero, sarà dato un richiamo. Una seconda violazione comporterà la squalifica dalla manifestazione.

8.2.20 Il concorrente può ricevere fino a 3 punti aggiuntivi, assegnati a discrezione dei giudici, per la tecnica creativa e/o abilità mostrate durante l'istallazione del sagolino. Il concorrente che utilizza più di cinque tiri per installare un sagolino può ricevere comunque punti bonus, se applicabili.

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 dovrebbe dimostrare la capacità di lavorare liberamente con entrambe le mani. (2015)

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

- a) Stazione segaccio: 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.
- c) **Stazione filo a piombo graduato: il concorrente deve suonare il campanello con un segaccio senza toccare i marcatori di altezza predeterminata. Il concorrente deve suonare la campanella con un segaccio senza che il peso tocchi il suolo. I marcatori di altezza graduati varranno 6, 8 e 10 punti. Se il peso tocca il segno più basso il concorrente non riceve alcun punto per aver completato con successo l'attività (Sezione F sulla scheda di valutazione) in quella stazione. (2016)**
- d) Nessun punto di completamento viene assegnato presso le stazioni in cui un concorrente non riesce a completare correttamente le attività richieste.

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'istallazione o la disinstallazione di corde o attrezzature dall’albero), l’attrezzatura che colpisce il suolo non comporta la squalifica. Piuttosto, queste infrazioni devono essere giudicate usando le 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 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, 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, non dovrebbe ricevere punti nelle sezioni di punteggio, se tutte le attività pertinenti a tale sezione non sono state completate.

8.3.4 Ciascuno dei giudici è fornito di scheda di valutazione individuale per ciascuno dei concorrenti.

8.3.5 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. (2016)

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. (2015)

8.4.2 1 punto di penalità per ogni mancata emissione di un segnale acustico “ATTENZIONE” prima di lanciare o rimuovere un sagolino con peso (include dispositivi meccanici). (Vedi 8.2.18) (2016)

Penalità a discrezione (determinate dalle schede dei giudici) (2015)

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.

Penalità a discrezione (determinate dal Capo Giudice della prova)

Una penalità di 3 punti con segnalazione acustica di avvertimento sarà data per una qualsiasi delle infrazioni di seguito:

8.4.4 Pendolo incontrollato pericoloso.

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

8.4.6 Alta velocità o movimento pericoloso. (2015)

8.5 Squalifica

Squalifiche obbligatorie

Un concorrente sarà squalificato per le seguenti infrazioni:

8.5.1 Perdita di una attrezzatura mentre 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 Mancato avviso sonoro (terza infrazione) (vedi regola 8.2.18). (2015)

8.5.4 Due lanci (sagolino con peso attaccato o corda da lavoro) che toccano terra fuori dell'area contrassegnata. (2015)

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

8.5.6 Cattiva condotta.

8.5.7 Lasciare pre-zona o introdurre attrezzature da fuori nella pre-zona una volta che il tempo ufficiale è iniziato.

8.5.8 Tenere il segaccio in bocca. (2015)

8.5.9 Rottura di un ramo di determinate dimensioni (la dimensione deve essere decisa prima della prova, a discrezione del Capo Giudice della prova). (2015)

8.5.10 Una seconda penalità a discrezione (determinata dal Capo Giudice della prova). (2015)

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 valutazione visiva dell'albero.