

Międzynarodowe Mistrzostwa we Wspinaczce Drzewnej 2022

Jak korzystać z regulaminu:

W celu zapoznania się z regulaminem zawodów przeanalizuj spis treści, aby móc poznać jego strukturę. Reguły zawarte w regulaminie zostały przedstawione od ogółu do szczegółu, co oznacza, że reguły odnoszące się do zasad stosowanych podczas całych zawodów są umieszczone na początku, zaś do poszczególnych konkurencji – w dalszej kolejności. Zapoznanie się z regulaminem przed rozpoczęciem zawodów jest obowiązkiem sędziów, przedstawicieli, obsługi technicznej oraz uczestników.

W celu łatwiejszego poruszania się po regulaminie, każda część została oznaczona odpowiednim numerem, np. wszystkie reguły związane z pracą w koronie rozpoczynają się od numeru 3. Kolejny numer, drugi i/lub trzeci, określa sekcje danej części, jak również w niektórych przypadkach, jej podsekcje, np. sekcja 3.1 odnosi się do ogólnych reguł pracy w koronie, zaś 3.2.1 zawiera opis wymaganego sprzętu wykorzystywanego podczas pracy w koronie.

Opis konkurencji można znaleźć na początku działu dotyczącego danej konkurencji. Opis jest ogólnym zarysem danej konkurencji, a nie jedną z obowiązujących reguł. Pod opisem znajdują się aktualne reguły odnoszące się do poszczególnych konkurencji. Na końcu każdego działu znajduje się lista kar obowiązkowych i uznaniowych oraz przyczyn dyskwalifikacji.

Reguły, które zostały ostatnio zmienione lub dodane, pogrubiono i wyróżniono kolorem czerwonym. Zasady wydarzenia Footlock są dostępne online. Jeśli planujesz zorganizować Footlock Event lub Head-to-Head Footlock, odwiedź www.itcc-isa.com/rulesregulations/rules. Formularz Próby bicia rekordu świata jest nadal dostępny w ziorze regulaminów.

Regulamin należy mieć przy sobie i używać go w razie zaistnienia jakichkolwiek pytań i wątpliwości. Znajomość reguł może nie tylko umożliwić uniknięcie kar i dyskwalifikacji, ale również poprawić wynik rywalizacji oraz wzbogacić doświadczenie.

W przypadku jakichkolwiek pytań czy sugestii dotyczących regulaminu, proszę o kontakt z Komitetem Regulaminowym Międzynarodowych Mistrzostw we Wspinaczce Drzewnej (ITCC). Jeśli chciałbyś zostać wolontariuszem podczas w/w Mistrzostw, bądź masz pomysł na ulepszenie tego wydarzenia wyślij e-maila do biura Międzynarodowych Mistrzostw Wspinaczki Drzewnej : itcc@isa-arbor.com, dzwoń pod numer +1 (217) 355-9411, bądź pisz na adres: ISA, PO Box 3129, Champaign, IL 61826-3129, USA.

(Galeria Mistrzów: Mężczyźni i Kobiety, Rekordy)

SPIS TREŚCI:

Wprowadzenie

1. OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW

1.1 Ogólne wymagania

2. OGÓLNE ZASADY I REGULACJE

2.1 Kwalifikacje

2.2 Sprzęt

2.3 Inne

3. KONKURENCJA: PRACA W KORONIE

3.1 Opis konkurencji

3.2 Reguły pracy w koronie

3.3 Stacja piły ręcznej

3.4 Stacja rzutu gałęzią

3.5 Stacja z tyczką/piłą na wsięgniku

3.6 Stacja odejścia po konarze

3.7 Stacja lądowania

3.8 Punktacja konkurencji „praca w koronie”

3.9 Kary

3.10 Dyskwalifikacja

4. KONKURENCJA: RATOWNICTWO

4.1 Opis konkurencji

4.2 Reguły ratownictwa

4.3 Punktacja

4.4 Kary

4.5 Dyskwalifikacja

5. KONKURENCJA: RZUTKA

5.1 Opis konkurencji

5.2 Reguły rzutki

5.3 Punktacja

5.4 Kary

5.5 Dyskwalifikacja

6. KONKURENCJA: WSPINACZKA NA CZAS Z ASEKURACJĄ

6.1 Opis konkurencji

6.2 Reguły wspinaczki na czas z asekuracją

6.3 Punktacja
6.4 Dyskwalifikacja

7. KONKURENCJA: ASCENT

7.1 Opis konkurencji
7.2 Reguły konkurencji
7.3 Punktacja
7.4 Kary
7.5 Dyskwalifikacja

8. KONKURENCJA MISTRZÓW

8.1 Opis konkurencji
8.2 Reguły Konkurencji Mistrzów
8.3 Punktacja
8.4 Kary
8.5 Dyskwalifikacja
8.6 Punkty dodatkowe

Załącznik 1 Próba bicia rekordu świata w footlocku

Załącznik 2 Opis footlocka head-to-head z asekuracją

Załącznik 3 Przykłady scenariuszy z ratownictwa

Załącznik 4 Wytyczne dla organizacji mających jednego lub dwóch zawodników.

Załącznik 5 Definicje

Załącznik 6 Przewodnik techników drzewnych

Załącznik 7 Konfiguracje punktów wpięcia konkurencji Ascent Event

Karty punktacyjne i przewodniki sędziowskie

WPROWADZENIE

Zawody we wspinaczce drzewnej odbywają się w krajach na całym świecie. Każdy oddział lub stowarzyszona organizacja oraz każde zawody regionalne ISA (International Society of Arboriculture) mogą wysłać jednego mężczyznę i jedną kobietę do uczestnictwa w walce o tytuł Mistrza Świata ISA na Międzynarodowych Mistrzostwach we Wspinaczce Drzewnej. Wspinacze są wybierani na podstawie najlepszych osiągnięć w zawodach organizowanych przez swój oddział.

Zawody wspinaczki drzewnej rozpoczęły się w 1976 roku, a pierwsze „ISA Tree Trimmer’s Jamboree” odbyły się w St. Louis w stanie Missouri. Jamboree został założony, aby zachować klasyczne umiejętności, tak aby w momencie zaistnienia rzeczywistej sytuacji

ratownictwa, osoba wspinająca się mogła uratować życie używając wyłącznie liny. Konkurencje mistrzostw zostały opracowane w taki sposób, aby umożliwić arborystom, posiadającym kwalifikacje umożliwiające udział w zawodach, sprawdzenie wiedzy i umiejętności zawodowego wspinacza drzewnego. Sprzęt i techniki stosowane w zawodach muszą spełniać minimalne branżowe normy bezpieczeństwa i odzwierciedlać najlepsze praktyki.

Zawody rozrastały się, ich cel się rozszerzył, a nazwa zmieniła się na Międzynarodowe Mistrzostwa we Wspinaczce Drzewnej (ITCC) w celu odzwierciedlenia globalnego zapotrzebowania na tego rodzaju zawody. Zawody promują bezpieczne praktyki pracy, demonstrują ulepszenia i innowacje w sprzęcie, jak również w technikach, oraz zapewniają rozpoznane społeczeństwa w przemyśle. Jest to również okazja dla osób wspinających się do gromadzenia i wymiany pomysłów z profesjonalistami.

Pierwsze zawody miały cztery konkurencje: Praca w koronie, Ratownictwo, Rzut liną oraz Footlock lub wspinaczka na czas metodą Body Thrust. W tamtym czasie metoda Footlock była używana tylko przez kilku wspinaczy, więc większość uczestników używała metody Body Thrust aby wejść na drzewo. Zawodnicy mogli rywalizować za pomocą dwóch metod, zarówno w Footlock jak i Body Thrust, ale mogli zdobywać punkty tylko za jedną metodę. Wyniki czterech konkurencji zostały zsumowane, a zawodnik z najwyższym wynikiem na koniec dnia został uznany za zwycięzcę.

Format ITCC zmienił się w 1996 roku. Uczestnicy konkurują teraz w 5 konkurencjach wstępnych, Praca w koronie (80 punktów), Ratownictwo (50 punktów), Rzutka (30 punktów), Footlock (20 punktów) i Wspinaczka na czas (20 punktów), których łączna suma punktów wynosi 200 . Uczestnicy, którzy zgromadzili największą ilość zsumowanych punktów w konkurencjach wstępnych, zdobędą prawo do udziału w rundzie mistrzowskiej, w Konkurencji Mistrzów.

Zawodnicy, którzy przystąpili do Konkurencji Mistrzów, zaczynają z „czystym kontem”, co oznacza że punkty zdobyte we wcześniejszych konkurencjach wstępnych nie wliczają się na poczet Konkurencji Mistrzów. W Konkurencji Mistrzów można zarobić maksymalnie 300 punktów. Zwycięzcy, jedna kobieta i jeden mężczyzna, zdobywają tytuł Mistrzów Świata, otrzymują nagrody pieniężne oraz nagrody rzeczowe. Mistrzowie otrzymują również automatycznie miejsce (uczestnictwo) w przyszłorocznych Międzynarodowych Mistrzostwach we Wspinaczce Drzewnej.

1 OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW

1.1 Ogólne wymagania

1.1.1 Każdy zawodnik jest zobowiązany do uczestniczenia we wszystkich obowiązkowych spotkaniach. Wyjątki dopuszczalne są w szczególnych sytuacjach i tylko za zgodą Sędziego Głównego. Nieobecność na obowiązkowym zebraniu, bez wcześniejszej zgody Sędziego Głównego, może zakończyć się dyskwalifikacją z zawodów. (2015)

1.1.2 Spotkania organizacyjne są prowadzone w celu przeprowadzenia inspekcji sprzętu, omówienia reguł i przepisów, zapoznania zawodników, przedstawienia sędziów i

przedstawicieli, sprawdzenia zapisów i podpisania oświadczenia o odpowiedzialności oraz omówienia szczegółów (pytań) dotyczących przebiegu konkurencji przed zawodami.

1.1.3 Obowiązkiem zawodnika jest poinformowanie sędziów o wątpliwościach dotyczących sprzętu oraz reguł i przepisów zawodów na tych zebraniach.

1.1.4 Każdy zawodnik ma obowiązek zdobyć zatwierdzenie "nowego" sprzętu przez ISA co najmniej 3 miesiące przed zawodami, za pomocą formularza na stronie www.itcc-isa.com/equipmentapproval. W dniu zawodów żaden "nowy" sprzęt nie będzie podlegał weryfikacji.(2016)

1.1.5 Obowiązkiem każdego zawodnika jest zapoznanie się oraz zaakceptowanie (zrozumienie) reguł i warunków uczestnictwa w zawodach przed ich rozpoczęciem. Od zawodników oczekuje się profesjonalnego zachowania i przestrzegania opisywanych reguł podczas trwania zawodów. Niedopełnienie warunków regulaminu może doprowadzić do natychmiastowej dyskwalifikacji i natychmiastowego odsunięcia z udziału w zawodach.

1.1.6 Obowiązkiem każdego zawodnika jest wejście na przestrzeń konkurencji z wymaganym wyposażeniem przewidzianym dla każdej konkurencji. Po rozpoczęciu konkurencji nie można wnosić na przestrzeń konkurencji dodatkowego sprzętu. Nieprzestrzeganie tej zasady spowoduje dyskwalifikację z tej konkurencji. (2018)

2. OGÓLNE REGUŁY I PRZEPISY

2.1 Kwalifikacje

2.1.1 Każdy oddział ISA, stowarzyszona organizacja ISA i regionalne wydarzenie ISA może wystawić tylko jednego mężczyznę i jedną kobietę jako reprezentantów oddziału lub stowarzyszonej organizacji na międzynarodowych zawodach. Istnieją dwa wyjątki od tej reguły:

- a. Zwycięzca zeszłorocznych zawodów zostanie zaproszony, aby bronić aktualnego tytułu. Oddziały, w których są obecni mistrzowie świata, mogą wysłać dodatkowych wspinaczy, którzy będą reprezentować swój oddział.
- b. ISA może zaprosić dodatkowych wykwalifikowanych wspinaczy do udziału w międzynarodowych zawodach. Wspinacze powinni być mistrzami lub wicemistrzami lokalnych lub regionalnych zawodów we wspinaczce, zatwierdzonych przez ISA.

2.1.2. Żeby być uprawnionym do wystawienia zawodnika (zawodników) do ITCC lub regionalnych wydarzeń (ETCC, NATCC lub APTCC), oddział ISA lub stowarzyszona organizacja ISA powinny:

- a. zorganizować zawody składające się z co najmniej 5 konkurencji wstępnych, które są opisane w regulaminie ITCC w celu wyłonienia finalistów walczących w Konkurencji Mistrzów. Zwycięzca rywalizacji jest zwycięzcą Konkurencji Mistrzów.
- b. stosować się do wszystkich reguł opisanych w Regulaminie ITCC, jak również do innych wymogów, ogólnych oraz technicznych, dotyczących konkurencji i sprzętu.

2.1.3 W przypadku gdy podczas Mistrzostw we Wspinaczce Drzewnej (TCC) zaistnieją

okoliczności, na które organizator nie ma wpływu, takie jak bardzo niekorzystne warunki pogodowe lub inne, które nie pozwalają na bezpieczne i/lub praktyczne ukończenie zaplanowanych Konkurencji Mistrzostw, oddział lub stowarzyszona organizacja powinna wyłonić zwycięzcę na podstawie wyników z konkurencji wstępnych. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który uzyskał największą liczbę punktów w konkurencjach wstępnych.

2.1.4 W przypadku gdy na poziomie regionalnym, w oddziale lub w stowarzyszonej organizacji, jest tylko jeden lub dwóch zawodników (męskich lub żeńskich) potencjalny wspinacz jest uprawniony do wzięcia udziału w rywalizacji w ITCC, jeśli spełnia kryteria przedstawione w załączniku nr. 4.

2.1.5. Wszyscy zawodnicy muszą być członkami ISA. Wszyscy zawodnicy muszą mieć co najmniej 16 lat przed rozpoczęciem zawodów. Jeżeli zawodnik nie ukończył 18 lat przed rozpoczęciem zawodów, zobowiązany jest do dostarczenia zgody prawnego opiekuna i przedstawienia umiejętności wymaganych podczas bezpiecznej rywalizacji.

2.2 Sprzęt

2.2.1. Wszelki sprzęt wykorzystywany przez startujących musi spełniać bądź przewyższać minimalne branżowe normy bezpieczeństwa, chyba że przyjęto inaczej w tym dokumencie i będzie to zgodne z panującą praktyką. Sprzęt powinien być uznany za odpowiedni do wspinaczki drzewnej. Jeżeli używany sprzęt nie jest wyraźnie oznakowany branżowym znakiem bezpieczeństwa to obowiązkiem zawodnika jest przedstawienie pisemnego dowodu (w języku angielskim) i przekazanie go Sędziemu Głównemu. Dowód ma wykazywać, że sprzęt został wyprodukowany zgodnie z branżowymi normami, jak również spełnia związane z tymi standardami wymagania, charakterystyczne dla danego elementu.

2.2.2 Wszystkie elementy używane w dowolnej konfiguracji muszą spełniać kryteria przepisu 2.2.1 i być ze sobą kompatybilne. (2018)

2.2.3 Obowiązkiem zawodnika, sędziego, technika i wolontariusza jest upewnienie się, że cały sprzęt spełnia wymogi przedstawione w punkcie 2.2.1 i jest w pełni sprawny, czysty i nie jest skażony w żaden sposób. Obejmuje to również dezynfekcję narzędzi tnących wolontariuszy, przed rozpoczęciem prac przy organizacji zawodów ITCC.

2.2.4 Jeżeli zawodnik ma wątpliwości dotyczące legalności sprzętu, techniki bądź systemu wspinaczkowego, jego obowiązkiem jest skonsultowanie tego z Technik Głównym_ na spotkaniu zawodników, dzień przed rozpoczęciem zawodów. Technik Główny_ może skonsultować się z Przewodniczącym ITCC i z Sędzią Głównym, a następnie razem podejmą odpowiednią decyzję odnośnie w/w wątpliwości. Przed rozpoczęciem zawodów, do dyspozycji zawodników jest także strona internetowa ITCC (www.itcc-isa.com/equipmentapproval), na której można uzyskać informacje o bezpieczeństwie, legalności, konfiguracji oraz kryteriach dopuszczalności sprzętu podczas mistrzostw. Ostateczna decyzja dotycząca technik wspinania zostanie podjęta podczas inspekcji sprzętu.

2.2.5 Wszelki sprzęt, który nie przejdzie inspekcji ITCC, zostanie oznaczony i zabezpieczony przed rozpoczęciem zawodów. Sprzęt nie zostanie zwrócony do czasu zakończenia zawodów.

Obowiązkiem zawodnika jest odebranie sprzętu w terminie wskazanym przez organizatorów ITCC.

2.2.6 Jeżeli podczas zawodów zawodnik ma pytania dotyczące sprzętu bądź techniki, na które Sędzia Główny Konkurencji nie może udzielić odpowiedzi, to Przewodniczący ITCC, Sędzia Główny i Technik Główny omawiają daną kwestię a następnie przedstawiają ustalone rozwiązanie.

2.2.7 Osobisty sprzęt do wspinaczki jest poddawany kontroli i ma być zatwierdzony przez sędziów i techników przed każdą konkurencją. Sprzęt używany przez zawodnika powinien spełniać lub przekraczać minimalne standardy do czasu, aż zawodnik rozpocznie konkurencję. W innym przypadku zawodnik powinien zrezygnować z konkurencji. Wymagany na zawodach sprzęt jest dokładnie opisany w regułach dotyczących danej konkurencji, zweryfikowany i uwzględniony na karcie punktacyjnej. **(2018)**

2.2.8 Wszystkie karabinki używane przy ochronie przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji muszą być samozatraskowe, samozamykające się oraz spełniać bądź przewyższać minimalne normy bezpieczeństwa.

2.2.9. Łączniki zakręcane powinny być wyprodukowane w taki sposób, żeby spełniać bądź przewyższać branżowe normy bezpieczeństwa. Powinny być mechanicznie dokręcone, aby nie mogły się otworzyć podczas użycia.

2.2.10 Wszystkie karabinki używane przy głównym systemie ochrony przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji muszą spełniać bądź przewyższać minimalne branżowe normy bezpieczeństwa. Powinny być samozatraskowe, posiadać dwukrotne automatyczne zamykanie i wymagać co najmniej dwóch oddzielnych ruchów, aby zamek był gotowy do otwarcia. Niezastosowanie się do tej reguły może doprowadzić do dyskwalifikacji zawodnika.

2.2.11 Karabinków używanych przy głównym systemie ochrony przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji nie można łączyć jak ogniwo łańcucha z innymi karabinkami lub złączami.

2.2.12 Żaden sprzęt używany w systemie ochrony przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji nie może posiadać mechanizmu szybkiego otwierania. Jeżeli to możliwe, mechanizm szybkiego otwierania powinien być zastąpiony przez zatwierdzony przez producenta system, składający się ze śruby i nakrętki.

2.2.13 Zawodnicy, sędziowie, technicy oraz inne wyznaczone osoby, przez cały czas przebywania w wyznaczonej strefie bezpieczeństwa poszczególnych konkurencji, muszą nosić okulary ochronne. Sędzia Główny Konkurencji może udzielić zgody dla wspinacza na krótkie zdjęcie tych okularów w celu ich wyczyszczenia, zmiany, itp. Nie skutkuje to zatrzymaniem liczonego czasu. Zatwierdzone okulary ochronne powinny być odporne na uderzenia, zaopatrzone w boczne osłony i spełniać lub przewyższać minimalne branżowe normy bezpieczeństwa.

2.2.14 Zawodnicy, sędziowie, technicy oraz inne wyznaczone osoby, przez cały czas przebywania w wyznaczonej strefie bezpieczeństwa poszczególnych konkurencji, muszą nosić ochronne nakrycie głowy. Kaski używane w trakcie zawodów muszą spełniać bądź

przewyższać minimalne branżowe normy bezpieczeństwa przewidziane dla danego rodzaju aktywności. Zawodnicy i technicy, którzy pracują na wysokości muszą posiadać kaski przystosowane do wspinaczki.

2.2.15 Zawodnicy, sędziowie i technicy podczas zawodów powinni nosić odpowiednie obuwie i ubranie. Odpowiednie obuwie jest definiowane jako buty, które pokrywają stopę i kostkę oraz posiadają odpowiednią podeszwę i wyższą cholewkę, która powinna zapobiegać dostawaniu się czegokolwiek do środka. Podeszwa powinna gwarantować odpowiednią przyczepność zarówno na ziemi, jak i na wysokości. Odzież przekazana przez ITCC powinna być noszona podczas uczestnictwa w konkurencjach wstępnych, konkurencji footlock head-to-head, Konkurencji Mistrzów oraz podczas ceremonii wręczenia nagród. (2015)

2.2.16 Podczas wykonywania jakichkolwiek czynności na wysokości (Praca w koronie, Konkurencja Mistrzów, Ratownictwo, Footlock, Wspinaczka na czas z asekuracją) należy przestrzegać zasad asekurowania się i stabilizacji pozycji pracy. Zawodnik musi się asekurować cały czas, począwszy od wchodzenia na drzewo i wykonywania zadań aż do chwili powrotu na ziemię.

2.2.17 Właściwy system asekuracyjny wymaga, aby lina była zawieszona na stanowisku, znajdującym się nad osobą wspinającą się.

2.2.18 Podczas footlocku zawodnik nie może zawinąć liny (sznura) Prusika wokół swojej ręki.

2.2.19 Naruszenie reguł asekurowania się/stabilizowania pozycji skutkuje utratą punktów lub dyskwalifikacją (decyzję podejmują sędziowie). Dotyczy to także nieutrzymania wymaganego napięcia systemu asekuracyjnego (lina wspinaczkowa opada poniżej kolan zawodnika), chwilowego narażenia się na upadek, bądź wspinania się ponad punkt wpięcia. Rażąco naruszanie tych zasad doprowadzi do dyskwalifikacji.

2.2.20 Obowiązkiem zawodnika jest pokazanie, że liny używane, jako węzeł zaciskowy w systemie ruchomej liny (górnym dynamicznym systemie wspinaczkowym) bądź w systemie nieruchomej liny są dopuszczone przez producenta do używania w tym celu.

2.2.21 Wszystkie liny używane do pozycjonowania przy użyciu systemu ruchomej liny (zobacz: załącznik 5) powinny mieć minimum 11 mm średnicy i wytrzymałość 22 kN. Liny używane do wspinania w systemie liny nieruchomej, powinny mieć minimum 10 mm średnicy i wytrzymałość 22 kN. Podczas używania systemu nieruchomej liny, zawodnik powinien używać urządzeń, które spełniają kryteria opisane w regule 2.2.1 i są zatwierdzone przez producenta dla systemu nieruchomej liny jako urządzenie samodzielne. Urządzenie powinno być kompatybilne ze średnicą liny i jej konstrukcją.

2.2.22 Liny **wspinaczkowego** węzła zaciskowego dla systemu lin ruchomych i tych, które wspierają całe obciążenie systemu (system nieruchomej liny, SRT), powinny mieć minimum 8 mm średnicy i konfigurację podwójną jeżeli mają mniejszą średnicę niż 10 mm. Powinny spełniać wymagania z reguły 2.2.1. Liny **wspinaczkowego** węzła zaciskowego dla zastosowań stacjonarnych (nieruchomych), na które działa około połowy obciążenia, powinny mieć średnicę 6 mm lub większą i powinny być w podwójnej konfiguracji jeżeli mają mniej niż 8 mm. Liny węzła zaciskowego powinny być zrobione z materiałów o odpowiedniej

odporności na ścieranie i temperatury, jakich można doświadczyć w pracy oraz w sytuacjach ratunkowych. Zawodnicy muszą wykonać „test na linie”, aby zademonstrować skuteczność i ustawienie wszystkich **wspinaczkowych** węzłów zaciskowych. (2018)

2.2.23 Liny używane do węzłów zaciskowych przy lony stabilizującej powinny być grubości co najmniej 10 mm i powinny spełniać standardy minimalnej wytrzymałości dla lin wspinaczkowych oraz wymagania z reguły 2.2.1.

2.2.24 Luźny koniec lony służącej do asekuracji i stabilizacji powinien być zakończony: węzłem (stoperem), zapleciony, zaszyty, itp., tzn. końcówką która nie pozwala na przesunięcie końca przez urządzenie trące (**wspinaczkowy** węzeł zaciskowy, urządzenia zaciskowe) lub jest bezpiecznie przymocowana do nominalnego punktu mocowania upręży. (2018)

2.2.25 Ze względu na przejrzystość reguł opisanych w tym dokumencie, termin "węzeł wspinaczkowy" może odnosić się zarówno do węzłów tradycyjnych, przywiązanych do olinowania (Prusik, Valdôtain Tresse, etc.), jak również do węzłów mechanicznych. Wszystkie węzły powinny być zatwierdzone przed użyciem w podczas zawodów.

2.2.26 Pętla używana do wiązania węzła Prusika powinna być połączona podwójnym węzłem zderzakowym. Inne rodzaje połączeń, w tym pętle zszywane, mogą być użyte tylko za zgodą Głównego Technika Głównego ITCC. Zawodnik footlocku używa węzła Prusika, Prusika sześcioma zawinięciami, prusika francuskiego (Klemheist) bądź innego dopuszczonego i bezpiecznego **wspinaczkowego** węzła zaciskowego do ochrony przed upadkiem. (2018)

2.2.27 Węzły wspinaczkowe nie mogą zostać użyte do zjazdu przy stosowaniu systemu liny nieruchomej (pojedynczej), chyba że są częścią zatwierdzonej konfiguracji lub systemu.

2.2.28 Zawodnikowi nie wolno położyć dłoni na lub nad **wspinaczkowym** węzłem zaciskowym, **jeżeli jest on jedynym punktem zabezpieczającym pełną wagę wspinacza przed upadkiem** i jest jedynym środkiem zabezpieczającym w systemie pracy pojedynczej liny (nieruchomej liny, SRT) . Pierwsze złamanie tej reguły doprowadzi do ostrzeżenia lub kary, drugie – do dyskwalifikacji. (2018)

2.2.29 Zawodnik, który używa przyrządów zaciskowych jako części systemu liny nieruchomej (pojedynczej), musi posiadać system, chroniący przed wadliwym działaniem tego przyrządu. Przyrządy zaciskowe użyte w systemie liny nieruchomej mogą zostać zabezpieczone drugim przyrządem na tej samej linie bądź węzłem Prusikiem, znajdującym się nad przyrządem na tej samej linie. Jeżeli zawodnik wykorzystuje system podejścia na podwójnej linie, każda lina powinna być zabezpieczona oddzielnie. Olinowanie używane do wiązania węzła Prusika nad przyrządem musi spełniać warunki reguły 2.2.22 i w razie niezadziałania przyrządu zaciskowego powinno zacisnąć się na linie i utrzymać ciężar zawodnika. Każdy przyrząd zaciskowy musi zostać zademonstrowany Technikowi Głównemu i zostać przez niego zatwierdzony.

2.2.30 Zawodnicy mogą pracować na nieruchomej linie wejściowej pod warunkiem:

że założą na niej punkt kotwiczący dla systemu ruchomej liny w skład konfiguracji kotwiczącej nie może wchodzić żaden WPIĘTY przyrząd podejściowy typu "ascender".

Systemy kotwiczące chroniące przed upadkiem powinny zawierać zatwierdzony węzeł zabezpieczający na linie nieruchomej w odległości nie większej niż 45 cm (18 cali) poniżej punktu kotwiczącego, chyba że system wspinaczkowy jest bezpośrednio wpięty (połączony) w zatwierdzony węzeł na linie nieruchomej (dostępowej). Techniki pracy z liny nieruchomej używające punktu kotwiczącego założonego na tej linie muszą być przed użyciem zaprezentowane podczas inspekcji sprzętu i uzyskać akceptację Technika Głównego.

2.2.31 Zawodnik nie może kłaść dłoni w pobliżu lub na krzywkach przyrządu, chyba że zawodnik jest odpowiednio zabezpieczony. Pierwsze naruszenie tego przepisu spowoduje ostrzeżenie, drugie – dyskwalifikację.

2.2.32 Zawodnik nie może zrzucić **lub** opuścić żadnego sprzętu wyposażenia lub sprzętu z drzewa podczas pracy bez uprzedniej zgody Sędziego Głównego Konkurencji. Naruszenie tej zasady spowoduje zdyskwalifikowanie zawodnika z tej konkurencji. **(2018)**

2.2.33 Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za upuszczenie części sprzętu **(przypadkowo lub bez zapowiedzi)** podczas pracy na wysokości. **(2018)**

2.2.34 Za każdym razem, gdy zaistnieje ryzyko upadku jakiegoś przedmiotu (sprzętu lub części drzewa), zawodnik powinien wygłosić **słyszalne** dźwiękowe ostrzeżenie („uwaga”). Naruszenie tej reguły będzie karane według reguł określonych dla poszczególnych konkurencji. Błąd użycia słyszalne komendy ostrzegawczej skutkuje 3 punktową karą, kolejny błąd skutkuje dyskwalifikacją. **(2018)**

2.2.35 Żaden sprzęt wspinaczkowy (uprząż, lonża, przyrząd zaciskowy, itd.) nie może zostać przerobiony (przewiercony, spawany) w sposób mogący zakłócić jego integralność. Modyfikacje sprzętu bez wyraźnej pisemnej zgody producenta są niedopuszczalne.

2.2.36 Zawodnik, korzystający z dodatkowego systemu stabilizacyjnego (lonży) nie może wpiąć obu karabinków lonży do tego samego punktu bocznego (typu D-Ring(s)) w uprząży. Poprawne użycie lonży obejmuje:

- Połączenie punktu bocznego D-Ring z naprzeciwległym punktem bocznym dla stabilizacji poziomej; nie stosować do zawieszania.
- Połączenie obu przednich D-Ringów, tam gdzie to możliwe; może być stosowane do zawieszania, jeśli tak wskazał producent uprząży.
- Wpięcie do stałego lub przesuwnego wewnętrznego punktu zaczepu, pojedyncze lub podwójne; także może być stosowane do zawieszania. (Przy łączeniu od wewnętrznego punktu zaczepu w konfiguracji pojedynczej i przyczepianiu systemu stabilizującego wokół gałęzi z powrotem na punkt wpięcia, należy zawsze zadbać o właściwe obciążenie ogniwa łączącego).

2.2.37 Zawodnik może użyć własnej piły bądź piły ręcznej udostępnionej na zawodach. Zęby piły muszą być osłonięte lub usunięte, w celu zapobiegania uszkodzeniom oraz odcięciom dzwonek podczas zawodów. Wkładanie piły do ust skutkuje dyskwalifikacją. **(2015)**

2.2.38 Piły używane podczas zawodów nie mogą być dłuższe niż 23 cale (58 cm) i krótsze niż 13 cali (33 cm), licząc w linii prostej od czubka ostrza do końca rączki.

2.3 Inne

2.3.1 Zawodnicy zostaną poinformowani z wyprzedzeniem, jeżeli w trakcie trwania zawodów nastąpią zmiany techniczne bądź zmiany reguł, które mogą mieć wpływ na bezpieczeństwo zawodników i przebieg konkurencji.

2.3.2 Zawodnicy nie mogą oglądać i znajdować się w pobliżu miejsca, gdzie przygotowywane są poszczególne konkurencje zawodów. Nieprzestrzeganie tej reguły będzie traktowane jako wykroczenie (patrz reguła 2.3.10).

2.3.3 Przed spotkaniem organizacyjnym, komitet mistrzostw powinien wykonać, w sposób przypadkowy, plan określający, w jakim porządku uczestnicy będą kończyć konkurencję.

2.3.4 Obowiązkiem każdego zawodnika jest obecność podczas konkurencji o wyznaczonym czasie.

2.3.5 Zawodnik musi się zgłosić do Sędziego Głównego Konkurencji w ustalonym czasie danej konkurencji. Uczestnicy, którzy nie zgłoszą się do Sędziego Głównego Konkurencji na 5 min. przed startem, tracą możliwość wzięcia udziału w konkurencji.

2.3.6 Zawodnicy, którzy aktualnie nie biorą udziału w konkurencji, nie mogą podchodzić ani rozmawiać z sędziami konkurencji w trakcie trwania **konkurencji**, bez uprzedniej zgody Sędziego Głównego Konkurencji. Nieprzestrzeganie tej reguły może skutkować dyskwalifikacją. **(2018)**

2.3.7 Zawodnicy mogą zgłosić oficjalny protest, jeśli uznają, że zostali ocenieni niesprawiedliwie lub niepoprawnie. Protesty należy składać na oficjalnym formularzu, który jest dostępny u Przewodniczącego TCC.

2.3.8 Protest musi zostać zgłoszony na oficjalnym formularzu wypełnionym i podpisanym przez zawodnika, złożonym u Przewodniczącego TCC w ciągu godziny od domniemanego złamania reguły. Przewodniczący TCC, Sędzia Główny i Technik Główny rozpatrzą protest i podejmą decyzję.

2.3.9 Nieodpowiednie zachowanie w dyskusji lub prezentacji protestu jest powodem do odebrania prawa do protestu, jego natychmiastowego odrzucenia i/lub ewentualnej dyskwalifikacji.

2.3.10 Każdy zawodnik, który wykazał się nieodpowiednim, nieprofesjonalnym i/lub niesportowym zachowaniem w trakcie trwania konkurencji lub po jej zakończeniu, może zostać zdyskwalifikowany przez Sędziego Głównego. Sędziowie Główni Konkurencji będą egzekwować przestrzeganie reguły, w tym dotyczących złego zachowania w konkurencji, za którą odpowiadają.

2.3.11 Nadużywanie alkoholu lub używanie nielegalnych substancji przez wspinacza, sędziego lub organizatora spowoduje natychmiastową dyskwalifikację i odsunięcie osoby z udziału w zawodach. (2015)

2.3.12 Obowiązkiem sędziów, techników i organizatora jest zapoznanie się z regułami i przepisami, aby je dobrze interpretować i egzekwować. Od wszystkich sędziów, techników i

organizatorów oczekuje się profesjonalnego i odpowiedniego zachowania podczas zawodów.

2.3.13 Jeśli Sędzia Główny Konkurencji potrzebuje czasu na ocenę potencjalnego zagrożenia bezpieczeństwa, wyjaśnienia reguł lub dokładniejszego przyjrzenia się systemowi wspinaczkowemu zawodnika, może polecić jego zatrzymanie podczas wykonywania konkurencji. Mierzenie czasu zostanie zatrzymane (bez punktów karnych dla zawodnika) i rozpocznie się dopiero po poinformowaniu zawodnika i wypowiedzeniu komendy „start” przez Sędziego Głównego Konkurencji.

2.3.14 Po rozpoczęciu konkurencji zawodnik nie może opuszczać wyznaczonego terenu rozgrywanej konkurencji. (2018)

2.3.15 Zawodnik nie może zdobyć mniej punktów niż 0 w żadnej z pięciu konkurencji wstępnych.

3. PRACA W KORONIE

3.1 Opis konkurencji

Praca w koronie sprawdza zdolność zawodników do poruszania się po drzewie z wykorzystaniem liny i uprząży. Konfiguracja konkurencji jest taka sama zarówno dla mężczyzn, jak i kobiet. Każdy zawodnik zaczyna z określonego miejsca na drzewie i musi dotrzeć do pięciu stacji na nim rozmieszczonych i wykonać określone zadania przewidziane dla tych stacji. Wszystkie stacje wyposażone są w dzwonek lub trąbkę, których zawodnik musi użyć przed wykonaniem następnego zadania.

Za jego wykonanie i zadzwonienie dzwonkiem lub trąbką (w zależności od stacji, dotknięcie piłą, tyczką lub ręką) zawodnik dostaje punkty. Na niektórych stacjach zawodnik może otrzymać dodatkowe punkty za wykonanie dodatkowych zadań. Zawodnik może również stracić punkty, w przypadku nieprawidłowego wykonania pewnych zadań.

Zawodnik może otrzymać uznaniowe punkty za bezpieczeństwo, kontrolę, postawę ciała i kreatywność. Zawodnik może zostać ukarany za niebezpieczne lub niekontrolowane zachowanie, jeśli tak stwierdził Sędzia Główny Konkurencji. Ponowne niebezpieczne zachowanie może skutkować dyskwalifikacją. Limit czasowy w tej konkurencji to 5 minut. (2015)

3.2 Reguły pracy w koronie

3.2.1 Każdy zawodnik musi posiadać:

- atestowany kask wspinaczkowy,
- atestowane okulary ochronne,
- atestowaną uprząż przystosowaną do pracy na drzewach,
- atestowaną lonżę do stabilizacji pozycji,
- atestowaną linę wspinaczkową,
- odpowiednie odzienie i obuwie,
- zatwierdzoną piłkę ręczną z pochwą. (2016)

3.2.2 Wszystkie techniki i sprzęt muszą spełniać odpowiednie branżowe normy bezpieczeństwa. (2015)

3.2.3 Liny zawodników muszą korzystać z tego samego, wcześniej wyznaczonego, punktu wpięcia (instalacji). Ten sam punkt wpięcia powinien być użyty przez wszystkich zawodników. Zawodnicy mogą sami wybrać drogę przemieszczania się po drzewie i sposób ułożenia liny, chyba że Sędzia Główny Konkurencji ustali inaczej, ale zawodnicy muszą ukończyć konkurencję na stacji lądowania.

3.2.4 Zawodnik, w chwili przedstawienia go sędziom, zostaje zapytany czy ma jakies pytania i zostaną mu przypomniane wymagania danej konkurencji.

3.2.5 Sędziowie zaczynają odmierzać czas w chwili, w której zawodnik użyje trąbki lub dzwonka będąc na drzewie. Odmierzanie czasu kończy się, gdy zawodnik bezpiecznie znajdzie się na ziemi, będzie w pozycji stojącej i odepnie linę wspinaczkową oraz **wspinaczkowy** węzeł zaciskowy od uprząży wspinaczkowej. **(2018)**

3.2.6 Zawodnicy muszą być bezpiecznie zainstalowani do drzewa za pomocą liny wspinaczkowej i/lub lonży do stabilizacji pozycji roboczej podczas przebywania na drzewie. Na każdej stacji (piły ręcznej, rzutu gałęzią, stacji z tyczką, stacji "odejścia" po konarze) zawodnik musi być bezpiecznie przywiązany do liny oraz prawidłowo zabezpieczony lonżą, zanim uderzy w dzwonek (zobacz: reguła 2.2.36). Każdy zawodnik, który złamie tę zasadę, otrzyma ostrzeżenie i 3 punkty karne. Kolejne niepoprawne użycie lonży do stabilizowania pozycji pracy skutkuje dyskwalifikacją. Zawodnicy nie muszą dopinać się lonżą przed użyciem dzwonka/trąbki na stacji lądowania.

3.2.7 Jeżeli zawodnik złamie dużą gałąź lub sędziowie uznają, że z jakiegokolwiek powodu zachowuje się w sposób niebezpieczny, otrzyma punkty karne i/lub może zostać zdyskwalifikowany przez Sędziego Głównego Konkurencji.

3.2.8 Zawodnicy muszą ukończyć zadanie na każdej ze stacji roboczej, aby otrzymać punkty za tę stację. Jeśli zawodnik nie wykona zadania, żadne punkty nie zostaną przyznane ani odliczone za daną stację. Dodatkowo, żadne punkty za czas nie zostaną przyznane za konkurencję praca w koronie. (2017)

3.3 Stacja piły ręcznej

3.3.1 Aby zadanie na tej stacji zostało uznane za ukończone, zawodnik musi:

- zabezpieczyć się lonżą
- zawołać **słyszalną komendę ostrzegawczą** zanim zadzwoni dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem za pomocą swojej piłki ręcznej.

W celu uzyskania maksymalnej ilości punktów, zawodnik musi również:

- użyć poprawnie lonży
- zadzwonić dzwonkiem trzymając obie ręce na pile, zanim przejdzie do kolejnej stacji **(2018)**

3.4 Stacja rzutu gałęzią

3.4.1 Aby zadanie na tej stacji zostało ukończone, zawodnik musi:

- zabezpieczyć się lonżą
- zawołać **słyszalną komendę ostrzegawczą** zanim zadzwoni dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem za pomocą swojej piłki ręcznej.

W celu uzyskania maksymalnej ilości punktów, zawodnik musi również:

- użyć poprawnie lonży
- zadzwonić dzwonkiem trzymając obie ręce na pile, zanim rzuci gałęzią do celu na ziemi

- trafić w cel za pierwszym razem. **(2018)**

3.4.2 Słyszalną komendę ostrzegawczą należy krzyknąć przed każdym rzutem. (2018)

3.4.3 Stacja rzutu gałęzią powinna być wyposażona w dwa kawałki gałęzi dla każdego **zawodnika**, a na ziemi powinien się znajdować cel. Gałąź powinna mieć długość około 30 cm (12 cali) i średnicę ok. 5 cm (2 cali). Średnica celu na ziemi powinna wynosić 75-125 cm (30-48 cali). **(2018)**

3.4.4 Zawodnik nie może rzucić dwoma gałęziami do celu jednocześnie. Jeśli zawodnik spróbuje trafić jednocześnie dwoma gałęziami do celu, żadna z gałęzi rzucona w cel nie może być punktowana.

3.4.5 Zawodnik otrzymuje 3 punkty, jeżeli za pierwszym rzutem trafi gałęzią w cel tak, że zatrzyma się ona w całości w wyznaczonym obszarze. Gałąź nie może odbić się w miejscu innym niż wyznaczony obszar.

3.4.6 Jeżeli zawodnik nie trafi za pierwszym razem, może oddać drugi rzut. W przypadku, gdy gałąź wyląduje i pozostanie w całości w wyznaczonym obszarze, otrzymuje 2 punkty. **(2018)**

3.4.7 Jeżeli zawodnik nie trafi w cel również podczas drugiego rzutu, nie otrzymuje żadnych punktów za rzut.

3.5 Stacja z tyczką/piłą na wsięgniku

3.5.1 Aby zadanie na tej stacji zostało ukończone zawodnik musi:

- zabezpieczyć się lonżą
- zawołać **słyszalną komendę ostrzegawczą** przed zadzwonieniem dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem za pomocą tyczki.

W celu uzyskania maksymalnej liczby punktów, zawodnik musi również:

- użyć poprawnie lonży,
- użyć odpowiedniego końca tyczki (do cięcia),
- zadzwonić dzwonkiem trzymając obie ręce na tyczce,
- poprawnie odwiesić tyczkę. **(2018)**

3.5.2. 3 pkt kary daje zawodnik jeżeli zadzwoni dzwonkiem złym końcem tyczki, odwiesi tyczkę niepoprawnie, lub nie będzie używał dwóch rąk na tyczce. (2018)

3.5.3 Zanim zawodnik przejdzie do następnej stacji musi odwiesić tyczkę w tym samym miejscu i w taki sam sposób, w jaki była zawieszona. Jeżeli tego nie zrobi, Sędzia Główny Konkurencji nakaże mu powrót na stację i poprawne odwieszenie tyczki, przyznane są 3 punkty karne zawodnikowi. W trakcie wykonywania w/w czynności przez zawodnika, czas będzie liczony normalnie.

3.6 Stacja odejścia po konarze

3.6.1 Aby zadanie na tej stacji zostało ukończone, zawodnik musi:

- zacząć zadanie na stacji od dotknięcia przynajmniej jedną nogą wyznaczonego miejsca na gałęzi

- wykonać odejście po gałęzi
- zabezpieczyć się lonżą
- zawołać **słyszalną komendę ostrzegawczą** przed zadzwonieniem dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem używając swojej piłki ręcznej
- wrócić do wyznaczonego miejsca i go dotknąć.

W celu uzyskania maksymalnej ilości punktów, zawodnik musi również:

- użyć poprawnie swojej lonży
- **mieć dwie ręce na piłce ręcznej podczas dzwonienia dzwonkiem**
- dotknąć ponownie wyznaczonego miejsca na gałęzi bez nadmiernego ruchu znacznika obciążenia gałęzi. **(2018)**

3.6.2 Znacznik obciążenia gałęzi jest to narzędzie do pomiaru pionowych i poziomych ruchów gałęzią. Jeżeli zawodnik poprawnie ukończy zadanie bez powodowania nadmiernego wychylenia gałęzi to 2, 4 lub 6 dodatkowych punktów zostanie przyznane w oparciu o wcześniejsze oznaczenia. (2018)

3.6.3 Zawodnik, po minięciu wyznaczonego punktu, musi iść po konarze oraz pozostać w kontakcie z konarem minimum jedną stopą przez cały czas. Jeżeli zawodnik straci równowagę i upadnie lub odpadnie od gałęzi, musi wrócić do miejsca, w którym stracił kontakt z gałęzią, zanim zacznie kontynuować. Miejsce powtórnego startu wyznaczane jest przez Sędziego Głównego Konkurencji.

3.7 Stacja lądowania

3.7.1 Aby zadanie na tej stacji zostało ukończone, zawodnik musi:

- zawołać **słyszalną komendę ostrzegawczą** przed zadzwonieniem dzwonkiem
- zatrząść trąbką lub zadzwonić dzwonkiem, używając do tego dłoni.

W celu uzyskania maksymalnej liczby punktów, zawodnik musi również:

- wylądować na ziemi i pozostać w pozycji pionowej
- wylądować obiema stopami w wewnętrznym pierścieniu celu. Zawodnik nie musi zabezpieczać się lonżą zanim zatrząbi lub zadzwoni dzwonkiem. **(2018)**

3.7.2 Zawodnik, który nie wylądował i nie pozostał w pozycji stojącej (np. upadnie podczas lądowania lub dotknie ziemi inną częścią ciała (inną niż stopy), nie otrzyma 3 punktów za lądowanie na stopach.

3.7.3 Stacja lądowania powinna mieć 2 metry średnicy. Wewnątrz stacji lądowania, na środku, jest jednometrowe stałe koło, oznaczające środek celu.

3.7.4 Zawodnik może otrzymać do 4 dodatkowych punktów za lądowanie w celu, w pozycji stojącej. Zawodnicy muszą wylądować w sposób kontrolowany, obiema stopami dotykając ziemi. Jeżeli zawodnik wylądował jedną stopą w okręgu, musi ją pozostawić w tym samym miejscu, może zmienić ukierunkowanie stopy, dopóki nie postawi drugiej, ten moment zadecyduje o punktacji. Zawodnik może wylądować poza celem stopą pierwszego kontaktu i drugą stopą dać krok w cel (wstawić drugą do celu), aby zwiększyć punktację, ale nie może próbować zwiększyć punktacji przestawiając stopę pierwszego kontaktu. Jeśli to zrobi otrzyma zero punktów bonusowych za lądowanie w celu. (2016)

3.7.5 Jeżeli jakakolwiek część stopy dotyka linii, zawodnik jest traktowany jako wychodzący za linię (np.: jedna stopa znajduje się na linii zewnętrznego okręgu, a druga na zewnątrz zewnętrznego okręgu, skutkuje to brakiem punktów).

3.7.6 Czas przestaje być liczony w momencie, w którym zawodnik wylądował na ziemi w pozycji stojącej i całkowicie odepnie linę i węzeł **wspinaczkowy** od uprzęży. **(2018)**

3.7.7 Zawodnik, który nie użył dzwonka albo trąbki za pomocą ręki przed zjazdem, nie dostanie żadnych punktów za ukończone zadanie stacji lądowania, jak również dodatkowych punktów za lądowanie. **(2018)**

3.7.8 Na dolnej części drzewa zostanie wyznaczony punkt, oznaczający początek strefy lądowania. Zostanie uznane że zawodnik wylądował jeżeli dotknie drzewa bądź innego obiektu poniżej oznaczonego punktu, nie otrzyma żadnych punktów za lądowanie w celu.

3.8 Punktacja konkurencji „praca w koronie” (80 punktów możliwych do zdobycia)

3.8.1 Sędziów oceniających pracę w koronie będzie 3 lub 5. Kiedy jest dostępnych pięciu sędziów, najniższa i najwyższa nota zostanie odrzucona, a oficjalny wynik będzie średnią z pozostałych ocen

3.8.2 Na **punktację** w tej kategorii składają się dwa czynniki: **punkty sędziowskie** i czas. **(2018)**

3.8.3 Możliwe jest do zdobycia 50 punktów, sumując punkty za wykonane zadania i punkty dodatkowe od sędziów.

3.8.4 Zawodnik, który w niepoprawny sposób wykona zadanie przy jakiegokolwiek ze stacji, nie otrzymuje żadnych punktów za tę stację. Aby dostać punkty za zadania wykonane na stacjach, zawodnik powinien ukończyć zadania opisane w punktach: 3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1 oraz 3.7.1.

3.8.5 Punkty karne są nakładane za różne naruszenia, w tym: nieprawidłowe użycie lonży, niewydanie ostrzeżenia, użycie złej strony tyczki/piły na wysięgniku oraz niepoprawne odwieszenie tyczki/piły na wysięgniku, **brak użycia dwóch rąk na tyczce/pile na wysięgniku podczas jej użycia.** **(2018)**

3.8.6 Sędziowie mogą nagradzać zawodnika na każdej stacji dodatkowymi, uznaniowymi punktami za sprawność. **Punkty dodatkowe przyznawane są za właściwą, dobrą lub wyjątkową sprawność. Zawodnik nie otrzymuje dodatkowych punktów za niebezpieczne zachowanie lub sprawność poniżej średniej.** (zobacz: wytyczne do punktów dodatkowych/karnych na karcie punktacyjnej). **(2018)**

3.8.7 Podczas konkurencji można zdobyć do 30 dodatkowych punktów za czas.

3.8.8 Zawodnik, który najszybciej ukończy konkurencję, otrzyma 30 punktów.

3.8.9 Inni zawodnicy, za każde 10 sekund różnicy ich czasu i czasu pierwszego zawodnika, tracą po 1 punkcie z puli 30 punktów.

3.8.10 Zawodnik, który nie ukończy konkurencji przed upływem czasu, lub nie ukończy zadania na którejś ze stacji, nie otrzyma punktów za czas. W takim przypadku zawodnikowi przyznaje się sumowane punkty dotychczas uzyskane podczas konkurencji (do momentu upłynięcia czasu). Sędziowskie punkty uznaniowe mogą być przydzielane, jeśli zawodnik ukończy zadanie przed limitem czasowym. (zobacz zasada 3.2.8)

3.8.11 W przypadku remisu, wygrywa zawodnik z najlepszym czasem.

3.9 Kary

Kary obowiązkowe: (ustalane przez Sędziów Punktujących) (2015)

Obowiązkowa 3 pkt. kara będzie nałożona na zawodnika za każde z poniższych wykroczeń:

3.9.1 Niewłaściwe użycie lonży, kiedy jest to wymagane.

3.9.2 Błąd w wykonaniu **słyszalnej komendy ostrzegawczej.**

3.9.3 Niepowodzenie w uderzeniu w dzwonek za pomocą roboczego końca tyczki na wysięgniku.

3.9.4 Niepoprawne odwieszenie tyczki na wysięgniku.

3.9.5 **Brak użycia dwóch rąk na tyczce/pile na wysięgniku podczas jej użycia. (2018)**

Potencjalne kary:

Sędzia Główny Konkurencji może wg własnego uznania nałożyć karę do 3 punktów i wystosować ostrzeżenie przy poniższych wykroczeniach:

3.9.6 Niebezpieczne i niekontrolowane ruchy/skoki.

3.9.7 Nieutrzymanie odpowiednio napiętego systemu asekuracyjnego/ wspinaczkowego lub wspieranie się nad punktem mocowania. (2015)

3.9.8 Zbyt szybkie przemieszczanie się lub niebezpieczne manewry.

3.10 Dyskwalifikacja

Dyskwalifikacja obowiązkowa:

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany przez Sędziego Głównego Konkurencji za następujące naruszenia:

3.10.1 Upuszczenie sprzętu. (zobacz: reguła 2.2.32)

3.10.2 Zostawienie na drzewie jakiegokolwiek sprzętu poza założoną wcześniej liną wspinaczkową.

3.10.3 Złamanie dużej gałęzi (jej rozmiary muszą zostać ustalone przed rozpoczęciem konkurencji przez Sędziego Głównego Konkurencji).

3.10.4 Złamanie obowiązku pozostania związanym do drzewa przynajmniej jednym punktem wpięcia.

3.10.5 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.

3.10.6 Umieszczenie piły ręcznej w ustach.

3.10.7 Niewłaściwe zachowanie.

3.10.8 Druga kara uznaniowa.

3.10.9 Niewłaściwe użycie lonży po raz drugi, kiedy jest to wymagane.

3.10.10 Drugi błąd w użyciu **słyszalnej komendy ostrzegawczej. (2017)**

3.10.11 Brak wyposażenia w niezbędny sprzęt po rozpoczęciu zawodów, zgodnie z regułą 1.1.6. (2018)

4. KONKURENCJA: RATOWNICTWO

4.1 Opis konkurencji

Ratownictwo to konkurencja przeprowadzona z pomiarem czasu, sprawdzająca umiejętności zawodnika we wspinaczce i bezpiecznym sprowadzeniu na ziemię wspinacza, który nie jest w stanie opuścić drzewa bez pomocy. Konkurencja jest przygotowana i przeprowadzana w taki sam sposób dla mężczyzn i kobiet.

Sędzia Główny Konkurencji przed jej rozpoczęciem przedstawi zawodnikom scenariusz konkurencji (patrz załącznik 3- przykładowe scenariusze konkurencji). Scenariusz wyjaśnia sytuację, w jakiej znajduje się uszkodzony wspinacz oraz jego obrażenia.

Zawodnicy muszą dokonać oceny zagrożeń na miejscu wypadku, inspekcję przed rozpoczęciem wspinaczki oraz ocenę obrażeń uszkodzonego i użyć odpowiednich technik które uchronią uszkodzonego przed pogorszeniem jego stanu. Uszkodzony (manekin) powinien zostać opuszczony tak bezpiecznie i ostrożnie jak to tylko możliwe.

Zawodnik jako pierwsza osoba na miejscu wypadku musi zadbać o zabezpieczenie terenu i pozostałe aspekty bezpieczeństwa oraz upewnić się, że powiadomione zostały służby ratunkowe (2015)

Przygotowanie konkurencji: Uszkodzony wspinacz (w rzeczywistości manekin) o wadze pomiędzy 60 a 80 kg (132-16 funtów) znajduje się w uprzęży na regulowanej linii wspinaczkowej na drzewie na wysokości możliwie nie wyższej niż 25 stóp (7,5 metra) nad ziemią. Zawodnik wspina się na drzewo używając wcześniej zainstalowanej liny, zainstalowanej nie bliżej niż 15 stóp (4,5 m) od uszkodzonego. Na ukończenie konkurencji zawodnicy mają 5 minut. (2015)

4.2 Reguły ratownictwa

4.2.1 Zawodnicy biorący udział w konkurencji muszą być wyposażeni i używać:

- atestowany kask wspinaczkowy,
- atestowane okulary ochronne,

- atestowaną uprząż przystosowaną do pracy na drzewach,
- atestowaną lonżę do stabilizacji pozycji oraz
- odpowiednie odzienie i obuwie. (2016)

4.2.2 Zawodnicy będą wchodzić na drzewo po zainstalowanej linie.

4.2.3 Zawodnicy nie mogą użyć liny uszkodzonego wspinacza do wejścia na drzewo ani do zejścia z niego.

4.2.4 Zawodnicy muszą opuszczać uszkodzonego wspinacza na jego linie lub na zatwierdzonej linie, innej niż osobista lina zawodnika, chyba że zaistnieje sytuacja jak w zasadzie 4.2.5.

4.2.5 Kiedy ratowany manekin jest wyposażony w niezależny system asekuracji uszkodzonego, zatwierdzonego na zebraniach w czasie przygotowań do konkurencji i spełniający wymogi zasady 4.2.6, ofiara może być podczepiona i opuszczona na systemie wspinaczkowym zawodnika, lecz manekin przez cały czas musi pozostać podpięty do niezależnego systemu asekuracji. Gdy do opuszczania ofiary używany jest tylko system wspinaczkowy zawodnika, punkt zaczepienia musi być wystarczająco mocny, by utrzymać ten zwiększony ciężar. Przed rozpoczęciem ratowania manekina, który został wypięty z jego systemu wspinaczkowego, musi zostać zainstalowane dodatkowe tarcie do systemu wspinaczkowego zawodnika tak, by bezpiecznie utrzymać przewidywany ciężar. (2015)

4.2.6 Podczas korzystania ze sprzętu do ochrony przed upadkiem z wysokości manekin musi być wyposażony w tzw. pełną uprząż wspinaczkową podpiętą z wykorzystaniem punktu grzbietowego. Zabezpieczenia przed upadkiem muszą spełniać lub przekraczać minimalne branżowe normy bezpieczeństwa. System musi być typu bezwładnościowego. System musi być skalibrowany do masy manekina i przejść test opadania przed rozpoczęciem konkurencji.

4.2.7 Zawodnik musi zawołać słyszalny sygnał ostrzegawczy przed opuszczeniem uszkodzonego bezpiecznie na ziemię. **(2018)**

4.2.8. Podczas przedstawienia zawodnika sędziom, zostaje on zapytany czy ma jakieś pytania oraz zostają mu przypomniane wymagania konkurencji.

4.2.9. Pomiar czasu rozpoczyna się, kiedy Sędzia Główny Konkurencji powie "start" i powiadomi zawodnika o tym, że może rozpocząć wykonywanie zadania.

4.2.10. Zawodnicy podczas trwania konkurencji muszą być wpięci do oddzielnej liny wspinaczkowej lub lonży do stabilizacji pozycji.

4.2.11. Zawodnicy mogą pracować na zainstalowanej wcześniej linie albo na innej linie wspinaczkowej zawieszonych na drzewie (zobacz: reguła 2.2.29 i 2.2.30).

4.2.12. Czas przestaje być mierzony, kiedy zawodnik opuści uszkodzonego bezpiecznie na ziemię i odepnie jego system wspinaczkowy od uprzęży. W przypadku scenariusza podanego w regule 4.2.5, czas zostaje zatrzymany, gdy manekin zostanie odczepiony od systemu wspinaczkowego zawodnika.

4.2.13. Jeżeli zawodnik nie zdąży ukończyć konkurencji w wyznaczonym czasie, to po jego upływie musi przerwać konkurencję i zastosować się do instrukcji Sędziego Głównego Konkurencji.

4.2.14. Zawodnik otrzymuje punkty tylko za zadania, które ukończył przed upływem czasu. Jeśli zawodnikowi zabraknie czasu na ukończenie konkurencji, może on otrzymać punkty w każdej z 5 pierwszych sekcji punktacyjnych, nawet jeśli nie ukończył wszystkich zadań składających się na daną sekcję.

4.2.15. Jeżeli zawodnik wchodzi na drzewo za pomocą techniki **niedozwolonej** do zjazdu lub ruchu bocznego, zawodnik musi, jeśli to konieczne, użyć lonży, a następnie użyć zatwierdzonego węzła wspinaczkowego nim rozpocznie poruszać się po drzewie w kierunku poziomym. Maksymalna dopuszczalna odległość odejścia w poziomie przed zainstalowaniem węzła wspinaczkowego zostanie wcześniej ustalona przez Sędziego Głównego Konkurencji. **Nie zastosowanie się do tego punktu przepisów będzie uznane za niebezpieczne zachowanie. (2018)**

4.2.16. Zawodnik może pozostawić sprzęt na drzewie, jeżeli poinformuje o tym przed rozpoczęciem wspinaczki Sędziego Głównego Konkurencji. Sędzia Główny Konkurencji organizuje zdjęcie tego sprzętu po zakończeniu wspinaczki zawodnika.

4.3 Punktacja (50 punktów możliwych do zdobycia)

4.3.1. W konkurencji Ratownictwo oceniać zawodników będzie trzech lub pięciu sędziów. Kiedy jest pięciu sędziów oceniających – najwyższa i najniższa ocena zostaje odrzucona, a pozostałe trzy wyniki są uśredniane, dając wynik oficjalny.

4.3.2. Można uzyskać do 45 punktów w sześciu sekcjach punktacyjnych. W każdej sekcji można uzyskać od 4 do 13 punktów jak wyszczególniono poniżej:

Ocena wstępna i plan ratunkowy: 7 punktów

Wejście i przemieszczanie się do poszkodowanego: 7 punktów

Ocena obrażeń poszkodowanego i obchodzenie się z poszkodowanym: 13 punktów

Zejście: 7 punktów

Lądowanie: 11 punktów

4.3.3. W oparciu o czas ukończenia konkurencji zawodnik może otrzymać do 5 dodatkowych „punktów za efektywność”.

Punkty za efektywność:

5pkt. – 75,01 sekund lub więcej poniżej limitu czasu

4pkt. – 60,01 do 75,00 sekund poniżej limitu czasu

3 pkt. – 45,01 do 60,00 sekund poniżej limitu czasu

2 pkt. – 30,01 do 45,00 sekund poniżej limitu czasu

1 pkt. – 15,01 do 30,00 sekund poniżej limitu czasu

0 pkt. – 00,00 do 15,00 sekund poniżej limitu czasu

4.3.4. W przypadku remisu, zwycięża zawodnik z najlepszym czasem.

4.4 Kary

Kary uznaniowe:

3 punkty karne i upomnienie przez Sędziego Głównego Konkurencji za poniższe wykroczenia: (2015)

4.4.1. Nie utrzymywanie systemu asekuracyjnego w odpowiednim naprężeniu lub wspinaczka ponad punkt wpięcia.

4.4.2. Niebezpieczne niekontrolowany skok.

4.4.3. Zbyt szybkie przemieszczanie się lub niebezpieczne manewry.

4.4.4. Nie użycie słyszalnego ostrzeżenia kiedy jest wymagane (poza zjazdem z manekinem). (2017)

4.4.5. Przekroczenie maksymalnej dopuszczonej odległości odejścia w poziomie przy użyciu techniki niedozwolonej do zjazdu lub ruchu bocznego (patrz pkt 4.2.15). (2018)

4.5 Dyskwalifikacja

Obowiązkowa dyskwalifikacja:

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany przez Sędziego Głównego Konkurencji za poniższe wykroczenia:

4.5.1 Upuszczenie części sprzętu (zobacz: reguła 2.2.32).

4.5.2 Złamanie obowiązku pozostania związanym do drzewa przynajmniej jednym punktem wpięcia. (2015)

4.5.3 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.

4.5.4 Niewłaściwe zachowanie.

4.5.5 Złamanie dużej gałęzi (jej wielkość zostanie określona przez Sędziego Głównego Konkurencji przed rozpoczęciem konkurencji). (2015)

4.5.6 Manipulowanie (ingerencję w) system powstrzymywania spadania manekina (zobacz: reguła 4.2.5 i 4.2.6).

4.5.7 Niezastosowanie dodatkowego zabezpieczenia wymaganego przy dodatkowym ciężarze (manekina) działającym na system zawodnika (zobacz: reguła 4.2.5).

4.5.8 Umieszczenie piłki ręcznej w ustach.

4.5.9 Druga kara uznaniowa.

4.5.10. Brak całego wymaganego wyposażenia po rozpoczęciu pomiaru czasu konkurencji (patrz pkt 1.1.6) (2018)

5. KONKURENCJA: RZUTKA

5.1 Opis konkurencji

Rzutka to konkurencja z pomiarem czasu, w której sprawdza się umiejętność zawodnika do

precyzyjnego umieszczenia rzutki i/lub liny wspinaczkowej na drzewie. Zawodnicy próbują trafić rzutką lub liną wspinaczkową w dwa z ośmiu celów. Wszystkie cele mogą znajdować się na jednym drzewie po cztery z każdej strony lub na kilku drzewach jeśli spełniony jest warunek ośmiu celi po dwa z każdej trudności. Każdy zawodnik ma prawo do nieograniczonej liczby rzutów w ciągu 6 minut, ale zawodnik może być punktowany tylko za jeden cel po każdej stronie drzewa. Pojedynczy rzut może być użyty do zdobycia celu z każdej strony drzewa, o ile oba cele mogą być całkowicie odseparowane.

Zawodnik może operować liną na drzewie, włączając wykorzystywanie połączonych rzutek lub lin wspinaczkowych, aby stworzyć odpowiednią technikę do manipulowania. Dodatkowe linki używane podczas manipulacji muszą być usunięte z drzewka przed zatrzymaniem czasu w przeciwnym razie zawodnik zostanie ukarany 1 punktem karnym.

Można otrzymać dodatkowe punkty za zainstalowanie liny wspinaczkowej w jednym z celów w każdej grupie. Wartość dodatkowych punktów jest zależna od trudności punktu. Zainstalowanie liny wspinaczkowej w miejscu za 9 punktów jest warte 4 punkty. Zobacz punkt 5.3.4 regulaminu punkty za zainstalowanie liny wspinaczkowej.

Zawodnicy mogą dodatkowo otrzymać punkty za czas i efektywność. Zawodnik musi zdobyć punkty w każdym zestawie celów, aby być uprawnionym do punktów za czas. Liczba przyznawanych punktów – zobacz: reguła 5.3.6. **(2018)**

5.2 Reguły rzutki

5.2.1 Zawodnik musi być wyposażony, i używać:

- atestowany kask wspinaczkowy
- atestowane okulary ochronne
- odpowiednie ubranie i obuwie.

5.2.2 Rzutka lub lina wspinaczkowa musi zostać rzucona ręcznie z wcześniej wyznaczonego obszaru rzutu. Po zainstalowaniu liny można użyć zatwierdzonej "tyczki", która służy do manewrowania rzutką lub liną wspinaczkową. W konkurencji rzutki nie wolno używać proc ani innych przyrządów mechanicznych.

5.2.3 Zawodnicy mogą użyć maksymalnie trzech linek do rzutki i dwóch lin wspinaczkowych.

5.2.4 Zawodnicy mogą użyć sprzętu dostarczonego przez organizatorów lub swoich własnych rzutek (ciężarków i linek) i lin wspinaczkowych, jeżeli zostały one wcześniej zaakceptowane przez sędziów.

5.2.5. Zawodnik informuje sędziów o gotowości do rozpoczęcia konkurencji i czeka na sygnał startu ogłaszanego przez Sędzię Głównego Konkurencji. Czas jest odmierzany w chwili, gdy Sędzia Główny Konkurencji wypowie komendę „start” i poinformuje zawodnika o rozpoczęciu konkurencji.

5.2.6 Zawodnik może rzucać do któregośkolwiek celu w dowolnej kolejności, dowolną liczbę razy. Zawodnik może operować rzutką lub liną wspinaczkową po jej zawiśnięciu na drzewie tak, aby znalazła się w pożądanej pozycji. Jeśli linka znajduje się poza celem, a lina wspinaczkowa jest przymocowana i **użyta do przemieszczenia** liny do celu, punkty za **linkę**

zostaną przyznane, jeśli zarejestrowana została przed upływem czasu **a rzut spełnia wymagania punktu 5.2.7**. Obejmuje to więcej niż jedną linkę do rzutki lub linę wspinaczkową wspólnie uczestniczące w celu manipulacji. **(2018)**

5.2.7 Rzut jest ważny i punktowany tylko wtedy, gdy:

- rzutka lub lina wspinaczkowa jest odizolowana w obszarze celu (nie występują części drzewa wchodzące między linki)
- zawodnik stojący na ziemi trzyma oba końce liny (**linki do rzutki lub liny wspinaczkowej**) oraz
- zawodnik zgłosił Sędziemu Głównemu Konkurencji zarejestrowanie rzutu.

Obszar celu obejmuje szerokość taśmy (od zewnętrznej krawędzi do zewnętrznej krawędzi). Jeśli rzucono linę wspinaczkową, zaliczane są punkty zarówno za rzut, jak i instalację, jeśli spełnione zostały powyższe warunki. **(2018)**

5.2.8 Po prośbie zawodnika o zarejestrowanie rzutu Sędzia **Główny Konkurencji** ustala czy rzut spełnia kryteria wg reguły 5.2.7. **(2018)**

5.2.9 Jeżeli Sędzia **Główny Konkurencji** zadecyduje, że rzut jest nieważny, zawodnik zostaje o tym poinformowany i rzut jest nie jest rejestrowany. Obowiązkiem zawodnika jest upewnienie się, czy sędziowie uznali rzut za ważny. **(2018)**

5.2.10 Zawodnik może zdobyć punkty tylko dwukrotnie (przy jednym rzucie w każdym z dwóch zestawach celów), a rzut może zostać punktowany tylko wtedy, gdy jest ważny- po poproszeniu sędziów o jego zarejestrowanie.

5.2.11 Po zgłoszeniu sędziom rzutu do rejestracji nie można tego rzutu odwołać bądź zmienić.

5.2.12 Jeżeli zawodnik złamie gałąź większą od wyznaczonej minimalnej średnicy, ale mniejszą od wyznaczonej maksymalnej średnicy, otrzymuje 1 punkt karny za każdą złamaną gałąź, chyba że Sędzia Główny Konkurencji ustali, że złamanie nie nastąpiło na skutek niepożądanego nacisku na gałąź. Trzecia złamana gałąź skutkuje dyskwalifikacją. Maksymalna i minimalna średnica złamanej gałęzi, powodującej przyznanie 1 punktu karnego, zostanie ustalona przed rozpoczęciem konkurencji przez Sędziego Głównego Konkurencji.

5.2.13 Zawodnik, który złamie gałąź większą niż maksymalna wyznaczona wielkość, zostaje zdyskwalifikowany, chyba że Sędzia Główny Konkurencji ustali, że złamanie nie nastąpiło na skutek niepożądanego nacisku na gałąź.

5.2.14 Ostateczny czas zapisuje się, gdy zawodnik z powodzeniem zainstaluje obie liny wspinaczkowe na drzewie (drzewach), poprosi o zatrzymanie czasu lub gdy skończy się czas trwania konkurencji.

5.2.15 W przypadku remisu, wygrywa ten zawodnik, który ukończył konkurencję w najkrótszym czasie. W przypadku ponownego remisu należy zastosować zasadę “czas pierwszej punktacji”.

5.2.16 “Czas pierwszej punktacji” rejestruje się tylko w celu rozstrzygnięcia potencjalnego remisu. W momencie, gdy zawodnik pierwszy raz poprosi o zarejestrowanie rzutki albo liny

wspinaczkowej “czas pierwszej punktacji” zostanie zarejestrowany .

5.2.17 Zawodnicy będą mieli 6 minut na przygotowanie się i ukończenie konkurencji, chyba że Sędzia Główny Konkurencji ustali inny limit czasu.

5.2.18 Zawodnik musi zainstalować przynajmniej jedną linę wspinaczkową w jednym z celów przed upływem czasu. Zawodnik, który nie zainstaluje liny wspinaczkowej, traci 3 punkty z punktów zdobytych przed upływem czasu.

5.2.19 Każda nie punktowana lina pozostawiona na drzewie po zakończeniu konkurencji przez zawodnika powoduje utratę jednego punktu (od każdej liny).

5.2.20 Jeśli lina zawodnika znajdzie się w obrębie celu, musi zostać ona zarejestrowana u Sędziego Głównego Konkurencji przed ponownym rzutem. Jeśli nie zarejestrowano liny u Sędziego Głównego Konkurencji przed następnym rzutem, to nie można tego zrobić później i nie mogą zostać przyznane punkty za niezarejestrowany rzut. Aby uzyskać punkty za tę samą stronę drzewa zawodnik powinien ściągnąć linkę z drzewa lub użyć rzutki do kolejnego rzutu. Jeśli nie punktowana lina jest nadal na drzewie po zakończeniu konkurencji, zawodnik dostaje 1 punkt karny. (2017)

5.2.21 Zawodnik, którego lina wspinaczkowa odcepi się i odpadnie od rzutki przed umieszczeniem jej w obszarze celu i jej zaliczeniem, nie zostanie zdyskwalifikowany za upuszczony sprzęt.

5.2.22 Jeżeli rzutka nie była zgłoszona do punktowania, zanim odcepiła się od niej lina wspinaczkowa, zawodnik może powtórzyć rzut rzutką do tego samego zestawu celów. (2017)

5.2.23 Jeżeli zawodnik nie może osiągnąć zgłoszonej i punktowanej rzutki oraz ponownie połączyć ją z liną wspinaczkową (linka była punktowana), jego próby zdobycia punktów po tej stronie drzewa zostały zakończone. Zawodnik otrzymuje punkty tylko za zgłoszone i punktowane rzutki.

5.2.24 Jeśli rzucany przez zawodnika ciężarek i/lub lina wspinaczkowa opuści podczas rzutu oznaczony teren, podczas operowania lub zdejmowania z drzewa, przyznaje się 3 punkty kary. Ponowne takie zdarzenie skutkuje dyskwalifikacją z konkurencji.

5.2.25 Zawodnik musi **wydać** słyszalne ostrzeżenie i otrzymać potwierdzenie od Sędziego Głównego Konkurencji przed rzutem, lub ściągnięciem rzutki z drzewa. Słyszalne ostrzeżenie powinno zostać wydane przez zawodnika także w sytuacji, kiedy operuje on zawieszoną na drzewie rzutką i istnieje prawdopodobieństwo przypadkowego odcepienia się od niej ciężarka. Za każde niewystosowanie słyszalnego ostrzeżenia zawodnik zostanie ukarany po 1 punkcie karnym. Upomnienie z odjęciem 1 punktu może zostać udzielone dwa razy. Trzecie naruszenie skutkuje dyskwalifikacją. (2018)

5.3 Punktacja (30 punktów możliwych do zdobycia)

5.3.1 Zawodnik może zarejestrować u sędziów maksymalnie 2 rzuty. Jedna rejestracja na każdą grupę. (2017)

5.3.2 Zapisany zostanie czas, w którym zawodnik wykonał pierwsze zgłoszenie trafienia, a

także czas obu zarejestrowanych rzutów (i/lub zainstalowań liny wspinaczkowej).

5.3.3 Najwyżej umieszczony cel (bądź najtrudniejszy do trafienia) jest punktowany za 9, średnio trudne odpowiednio za 7 lub 5, a najniższe (lub najłatwiejsze) za 3 punkty.

5.3.4 Dodatkowe punkty można uzyskać za zainstalowanie liny wspinaczkowej nad jednym celem w każdej grupie. Zainstalowanie liny wspinaczkowej rzutem za 9 punktów jest nagradzane 4 punktami, rzutem za 7 jest nagradzane 3, rzutem za 5 punktów jest nagradzane 2, a rzutem za 3 punkty jest nagradzane 1 punktem.

5.3.5 3-punktowa kara jest naliczana zawodnikowi, który nie zawiesił przynajmniej jednej liny wspinaczkowej w wyznaczonym czasie.

5.3.6 Zawodnik może także dostać punkty za czas (punkty za efektywność). Są one przyznawane w następujący sposób:

- 4 punkty - ukończenie konkurencji w 3:00,00 minuty lub mniej
- 3 punkty - ukończenie konkurencji w czasie od 3:00,01 do 4:00,00
- 2 punkty - ukończenie konkurencji w czasie od 4:00,01 do 4:30,00
- 1 punkt - ukończenie konkurencji w czasie od 4:30,01 do 5:00,00
- 0 punktów - ukończenie konkurencji w czasie od 5:00,01 do 6:00,00

Zawodnik musi uzyskać punkty w obu grupach celów, aby mógł dostać punkty za czas. (2017)

5.3.7 Zawodnik może uzyskać maksymalnie 18 punktów za trafienie w cel (9 za każdą z grup na drzewie), oraz maksymalnie 8 dodatkowych (4 za każdą z grup na drzewie) za zainstalowanie lin wspinaczkowych. Zawodnik może także zdobyć maksymalnie 4 punkty za ukończenie konkurencji w 3:00,00 minuty lub mniej. (2017)

5.3.8 Ostateczne miejsce zawodnika jest określone na podstawie punktacji, zawodnik z największą liczbą punktów wygrywa.

5.3.9 W przypadku remisu wygrywa ten zawodnik, który ukończył konkurencję w najkrótszym czasie. Jeżeli czasy końcowe są również takie same, wygrywa ten, który miał szybszy czas pierwszej punktacji.

Przykłady punktacji:

Zawodnik A

Dostaje 9 punktów za trafienie w najwyższy cel, 4 za zainstalowanie liny wspinaczkowej w pierwszej grupie oraz dodatkowe 5 punktów za trafienie w średnio trudny cel w grupie drugiej, jednak otrzymuje 1 punkt karny za niewydanie ostrzeżenia i zabrakło mu czasu na zainstalowanie drugiej liny wspinaczkowej. Zawodnik A uzyskuje: $9 + 4 + 5 - 1 = 17$; czas 6 minut.

Zawodnik B

Dostaje 7 punktów za trafienie w średnio trudny cel i dodatkowe 3 punkty za zainstalowanie liny wspinaczkowej w pierwszej grupie. Następnie zawodnik zdobywa 5 punkty za trafienie w niższy cel w grupie drugiej i dodatkowe 2 punkty za zainstalowanie w nim liny wspinaczkowej. Zawodnik B kończy konkurencję w 3:54,00 i otrzymuje dodatkowe 3 punkty za czas. Zawodnik B zdobywa $7+3+5+2+3=20$; czas 3:54,00. (2017)

Zawodnik C

Otrzymuje po 9 punktów za trafienie w najtrudniejsze cele w dwóch grupach, ale zabrakło mu czasu na zawieszenie liny wspinaczkowej, za co dostaje 3 punkty kary. Zawodnik C otrzymuje $9+9-3=15$ punktów; czas 6 minut.

Zawodnik D

Dostaje 9 punktów za trafienie w najwyższy cel oraz dodatkowe 4 punkty za zainstalowanie w nim liny wspinaczkowej. Przechodząc na drugą stronę drzewa, zawodnikowi klinuje się rzutka, której nie da rady zdjąć z drzewa, jednak zdobywa 5 punktów za rzut do niższego, środkowego celu. Na tym etapie zawodnik D prosi Sędziego Głównego Konkurencji o zatrzymanie czasu. Zawodnik D otrzymuje 1 punkt karny za linę pozostawioną na drzewie. Zawodnik D zdobywa wynik $9+4+5-1=17$ punktów; czas 5:46,00.

W takiej sytuacji zawodnicy zajęli by miejsca:
zawodnik B – pierwsze, D – drugie, A – trzecie, C – czwarte

5.4 Kary

Obowiązkowe kary:

Zawodnik otrzyma karne punkty za następujące naruszenia:

5.4.1 3 punkty kary za niezainstalowanie liny wspinaczkowej.

5.4.2 1 punkt kary za każdą pozostawioną na drzewie nie punktowaną linkę lub ciężarek rzutki po zakończeniu czasu.

5.4.3 3 punkty kary za rzutkę lub linę wspinaczkową wyrzucną poza oznaczony teren.

5.4.4 1 punkt karny za złamanie gałęzi o średnicy mieszczącej się w zakresie wyznaczonym przez Sędziego Głównego Konkurencji przed rozpoczęciem zawodów. Można przyznać do dwóch punktów karnych. Trzecia złamana gałąź mieszcząca się w określonym zakresie skutkuje dyskwalifikacją.

5.4.5 Jeden punkt karny za każde niedopełnienie obowiązku wydania słyszalnego ostrzeżenia i odczekania na odpowiedź od Sędziego Głównego Konkurencji, przed rzutem lub ściągnięciem rzutki z przyczepionym ciężarkiem. Można dostać za to przewinienie dwie jednopunktowe kary od Sędziego Głównego Konkurencji, za trzecim razem następuje dyskwalifikacja.

5.5 Dyskwalifikacja

Obowiązkowa dyskwalifikacja:

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące naruszenia:

5.5.1 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.

5.5.2 Dwa rzuty (rzutką z przyczepionym ciężarkiem lub liną wspinaczkową) poza oznaczony teren.

5.5.3 Niewydanie słyszalnego ostrzeżenia (za trzecim razem).

5.5.4 Niewłaściwe zachowanie.

5.5.5 Złamanie trzeciej gałęzi o średnicy mieszczącej się w zakresie wyznaczonym przez Sędziego Głównego Konkurencji przed rozpoczęciem zawodów.

5.5.6 **Brak wyposażenia w cały wymagany sprzęt po rozpoczęciu odliczania czasu, zgodnie z Przepisem 1.1.6. (2018)**

Dyskwalifikacja uznaniowa:

Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez sędziów (wg ich uznania) za następujące przewinienia:

5.5.6 Złamanie gałęzi o większej niż maksymalna średnica ustalona przez Sędziego Głównego Konkurencji przed rozpoczęciem zawodów.

6. KONKURENCJA: WSPINACZKA NA CZAS Z ASEKURACJĄ

6.1 Opis konkurencji

Wspinaczka na czas jest konkurencją sprawdzająca umiejętność zawodnika we wspinaniu się po drzewie z systemem asekuracyjnym, z ziemi do punktu znajdującego się około 60 stóp (18 metrów) nad ziemią. W konkurencji tej jest liczony czas, wygrywa ten zawodnik, który dotrze i zadzwoni dzwonkiem znajdującym się na końcu drogi w najkrótszym czasie. Na drzewie może znajdować się więcej niż jeden dzwonek, lub w celu wymuszenia na zawodniku pokonania określonej drogi, w takim przypadku zawodnik musi zadzwonić wszystkimi dzwonekami aby zakończyć konkurencję.

6.2 Reguły wspinaczki na czas z asekuracją

6.2.1 Przez cały czas trwania konkurencji zawodnik musi nosić i używać:

- atestowany kask wspinaczkowy
- atestowane okulary ochronne
- atestowaną uprząż do wspinaczki drzewnej
- odpowiednie odzienie i obuwie

6.2.2 Przez cały czas brania udziału w konkurencji zawodnik musi być dopięty do zatwierdzonej liny wspinaczkowej urządzeniem i węzłem zaciskowym. Podczas wspinaczki zawodnika asekuruje osoba bezstronna.

6.2.3 Zawodnik informuje sędziów o tym, że jest gotowy, a następnie czeka na informację od Sędziego Głównego Konkurencji o tym, że sędziowie mierzący czas są już gotowi do rozpoczęcia pomiaru.

6.2.4 Sędziowie zaczynają mierzyć czas w chwili, w której druga stopa zawodnika oderwie się od ziemi.

6.2.5 Sędziowie przestają mierzyć czas, kiedy zawodnik uderzy w ostatni dzwonek **ręką. (2018)**

6.2.6 Zawodnik musi przemieszczać się wyznaczoną trasą i być przez cały czas wpiętym.

6.2.7 Po ukończeniu wspinaczki zawodnik odpowiada za ściąganie liny z drzewa tak, aby była gotowa dla następnego zawodnika.

6.2.8 Jeżeli zawodnik jest asekurowany przez technika, to nie może użyć odcinka liny wspinaczkowej od jego uprząży wspinaczkowej do bloczka (odcinek wchodzący liny) w celu przemieszczania się. Za pierwsze złamanie tego zakazu dostanie ostrzeżenie, za drugim razem zostanie zdyskwalifikowany.

6.2.9 Podczas wspinania się zawodnik może pomagać sobie odcinkiem liny wspinaczkowej biegnącym od górnego bloczka do ziemi (odcinek schodzący liny), a także dodatkowymi linami zawieszonymi na drzewie, przeznaczonymi wyłącznie do pomocy we wspinaniu.

6.2.10 Niektóre gałęzie mogą być oznaczone taśmą, aby wskazać obszar poza którym zawodnik nie może dotknąć. Pierwsze złapanie poza wyznaczony zakres będzie skutkowało 1 punktową karą. Drugie wykroczenie spowoduje dyskwalifikację. (2017)

6.2.11 Zawodnik, który złamie gałąź przekraczającą ustalony maksymalny rozmiar, może zostać zdyskwalifikowany, jeśli uzna tak Sędzia Główny Konkurencji.

6.3 Punktacja Wspinaczka na czas z asekuracją (15 punktów możliwych do zdobycia)

6.3.1 Będzie trzech lub pięciu sędziów mierzących czas Wspinaczki na czas z asekuracją. W przypadku udziału pięciu sędziów, odrzuca się najdłuższy i najkrótszy czas i uśrednia się pozostałe trzy, tym samym uzyskujemy czas oficjalny.

6.3.2 Konkurencja opiera się głównie na wyniku czasowym.

6.3.3 Zawodnik, który najszybciej pokona wyznaczoną drogę wygrywa i otrzymuje 15 punktów.

6.3.4 Punktację pozostałych zawodników oblicza się poprzez odjęcie czasu (w sekundach) najszybszego zawodnika od czasu danego zawodnika.

6.3.5 Za każde 2 sekundy różnicy między tymi wynikami odejmuje się zawodnikowi 1 punkt (z 15 możliwych) i zostaje od potrącony z punktacji zawodnika.

Przykładowa punktacja:

Najszybszy zawodnik uzyskał wynik 2 minuty 27,46 sekundy (147,46 sekundy).

Drugi zawodnik uzyskał wynik 2 minuty 41,82 sekundy (161,82 sekundy).

Różnica czasu = 161,82 - 147,46 = 14,36 sekund = odjęcie 7,18 punktu.

Najszybszy zawodnik uzyskuje 15 punktów. Drugi zawodnik otrzymuje 7,82 punktów (15 – 7,18).

* Jeśli w zawodach rozgrywana jest konkurencja footlock pula punktów Wspinaczki na czas wynosi 20

6.4 Kary

Mandatory Penalty

Następujące wykroczenie spowoduje nałożenie 1 punktu karnego:

6.4.1 Dotknięcie gałęzi poza wyznaczonym obszarem. (2017)

6.5 Dyskwalifikacja

Obowiązkowa dyskwalifikacja:

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące przewinienia:

6.5.1 Drugie naruszenie przez użycie odcinka wchodzącego liny w celu przemieszczenia się.

6.5.2 Upuszczenie części sprzętu.

6.5.3 Złamanie obowiązku pozostawania wpiętym.

6.5.4 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.

6.5.5 Nieodpowiednie zachowanie.

6.5.6 Drugie dotknięcie gałęzi poza wyznaczonym obszarem. (2017)

6.5.7 **Brak wyposażenia w cały wymagany sprzęt po rozpoczęciu odliczania czasu, zgodnie z regułą 1.1.6. (2018)**

Możliwa dyskwalifikacja:

Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez Sędziego Głównego Konkurencji za następujące wykroczenia:

6.6.6 Niebezpieczne, niekontrolowane wahadła.

6.6.7 Przeskakiwanie, skakanie lub tworzenie nadmiernego luzu na linie.

6.6.8 Złamanie dużej gałęzi (wielkość jest ustalana przez Sędziego Głównego Konkurencji przed rozpoczęciem konkurencji).

7. KONKURENCJA: ASCENT

7.1 Opis konkurencji

Konkurencja Wejścia (Ascent Event) sprawdza zdolność zawodnika do wydajnego i bezpiecznego użycia, wybranego przez siebie i zatwierzonego systemu podejściowego. Konkurencja ta ocenia efektywność zawodnika w montowaniu systemu podejściowego na linie (linach) dostępowej, wspięciu się do dzwonka, oraz przepieciu się na system zjazdowy. Sam zjazd nie jest częścią konkurencji. Punkty zdobywa się zarówno za prędkość jak i za spełnienie z góry określonych celów bezpieczeństwa.

Przygotowanie konkurencji : Wysokość może być ustalona od 12 do 25 metrów (39 ft, 4.5 in do 82 ft, 0.25 in). Dzwonek powinien być zainstalowany w odległości 38 centymetrów (15 in) w poziomie od liny zawodnika. Będą liczone 3 czasy: Czas przygotowania sprzętu (instalacja urządzenia wejściowego wraz z resztą systemu na linie wejściowej i jej końcu), czas wejścia (wspinaczka od ziemi do ustalonej wysokości), oraz Czas zmiany (zmiana z podchodzenia na system gotowy do zjazdu). Wspomniany system wejściowy może nie być używany podczas startu.

Liny dostępowe mogą być ustawione w trzech konfiguracjach (Załącznik 7) na systemie dającym możliwość opuszczenia punktu bazowego. Może być użyta każda kombinacja przyrządów mechanicznych i węzłów tarciovych **do podchodzenia** dopuszczona na etapie inspekcji sprzętu. System będzie zainstalowany, włącznie z pokazaniem zmiany urządzenia na zjazdowe podczas inspekcji sprzętu, zestaw będzie zatwierdzony i sfotografowany i zapisany na karcie sprzętu.. System musi być ten sam który został zatwierdzony podczas inspekcji. **(2018)**

Liny dostępowe powinny być doczepione do opuszczanego punktu wpięcia kontrolowane przez technika. Dodatkowo powinno korzystać się z systemu asekuracyjnego. Zawodnik powinien posiadać linę asekuracyjną przez cały czas przebywania na wysokości.

7.2 Reguły Konkurencji Ascent

7.2.1 Każdy zawodnik musi być wyposażony i używać:

- atestowany kask wspinaczkowy,
- atestowane okulary ochronne,
- atestowaną uprząż przystosowaną do pracy na drzewach, (lekka uprząż z tylnym punktem wpięcia będzie oddana do dyspozycji zawodnika do złożenia pod uprząż wspinaczkową jeśli sytuacja tego wymaga),
- zatwierdzony system podejściowy, zjazdowy,
- odpowiednie odzież i obuwie.

7.2.2 Każdy zawodnik może skonfigurować liny/linę dostępową według swojego wyboru na opuszczanym punkcie zaczepienia jak to pokazuje Załącznik 7. Punkt zaczepienia będzie opuszczony dla każdego zawodnika w celu zatwierdzenia sposobu jej zamocowania. Zawodnik może użyć zainstalowanej liny udostępnionej przez organizatorów lub zmienić linę na zatwierdzoną linę wspinaczkową przed zaczęciem odmierzenia czasu.

7.2.3 Główny technik **konkurencji** zweryfikuje na podstawie list punktacyjnych czy używany system podejściowy i zjazdowy jest tym samym który został zademonstrowany podczas inspekcji sprzętu. Jeśli nie, zawodnik nie zostanie dopuszczony do startu w konkurencji Ascent Event. (2018)

7.2.4 Osoba asekurująca zapewni asekurację zawodnikowi podczas wspinaczki.

7.2.5 Zawodnicy powinni mieć zamocowaną linę asekuracyjną do uprzęży i powinni pozostawać na asekuracji przez cały czas trwania konkurencji.

7.2.6 Technik powinien przeprowadzić test aby zademonstrować efektywność i ustawienie systemu wejściowego będąc do niego wpiętym.

7.2.7 Zawodnik/czka może mieć swój system wspinaczkowy włączając przyrządy pomocnicze w pełni zmontowany ale nic nie może być zaczepione na linie dostępowej przed rozpoczęciem konkurencji. Żadne obciążanie liny dostępowej (np. woreczkami rzutki czy wiązanie węzłów na linie dostępowej) nie jest dozwolone przed tym jak Główny Sędzia **konkurencji** powie "Start". Każdy system ruchomej liny powinien mieć założony węzeł zatrzymujący na końcu lin/liny przed tym gdy zawodnik zamontuje swój system dostępowy. (2018)

Czas Instalacji Systemu :

7.2.8 Zawodnik powinien zacząć konkurencje z okręgu o średnicy 1 metra (~ 3 ft) umieszczonego na ziemi. Środek koła powinien znajdować się w odległości 3 metrów (~ 10ft) od liny (lin) dostępowej.

7.2.9 Zawodnik powiadamia Sędziego Głównego Konkurencji o swojej gotowości i czeka na sygnał Sędziego Głównego Konkurencji że stopery i sędziowie techniczni są gotowi.

7.2.10 Trzy czasy będą mierzone dla Instalacji Systemu. Stopery zaczynają mierzyć czas gdy Sędzia Główny Konkurencji powie " Start."

7.2.11 Gdy Sędzia Główny Konkurencji powie " Start.", zawodnik / zawodniczka wychodzi z okręgu i instaluje system na linie dostępowej. Zawodnik musi zainstalować i skonfigurować kompletny system dostępowy, włączając w to każdy przyrząd zaciskowy stopy / kolana, petle na stopę, uprząż piersiowa, pętle/ taśmy itp. Następnie zawodnik demonstruje "test na linie" przez uniesienie obu stóp nad ziemię i rozwarcie rąk tak aby dłonie znalazły się z dala od ciała, upewniając że ciężar ciała utrzymuje się na systemie dostępowym a nie pomocniczych komponentach. To będzie znak dla Głównego Technika Konkurencji że zawodnik zakończył instalację systemu. Żadna część ciała zawodnika nie może dotykać ziemi podczas "testu na linie".

7.2.12 Stopery zatrzymują czas gdy Główny Technik Konkurencji odnotuje uniesienie nóg nad ziemię i rozwarcie rąk przez zawodnika i da komendę "Czas".

7.2.13 Gdy czas zostanie zatrzymany, Główny Technik Konkurencji potwierdzi poprawność zainstalowania systemu.

7.2.14 Jeśli instalacja systemu nie będzie poprawna (np. system nie będzie trzymał, lub nie zostaną zainstalowane komponenty), **punkty** za czas instalacji systemu nie zostaną przyznane. **(2018)**

7.2.15 Jeśli któryś z komponentów zabezpieczających przed upadkiem nie został zamontowany lub został niepoprawnie skonfigurowany, 3 punkty karne będą przyznane dodatkowo z utratą **punktów** za czas instalacji systemu. W obowiązku zawodnika jest upewnić się czy prawidłowo i kompletnie wykonał instalację systemu zanim zasygnalizuje zakończenie zadania do Głównego Technika Konkurencji. **(2018)**

7.2.16 Gdy system zostanie oceniony, zawodnik może zjechać na ziemię. W tym czasie, zawodnik ma możliwość **wyregulować** swój system (**w tym również odważniki założone na linę**) przed rozpoczęciem etapu wejścia. Żaden z komponentów **wstępnie zatwierdzonego i skonfigurowanego** systemu nie może być zmieniony. Jeśli zmiana jest konieczna (np. dodatkowy przyrząd zaciskowy, uprząż piersiowa, pętla, rękawiczki, itp.) zawodnik traci punkty za czas instalacji systemu. **(2018)**

7.2.17 Maksymalny czas na instalację systemu wynosi 90 sekund.

Czas wejścia

7.2.18 Zawodnik powiadamia Sędziego Głównego Konkurencji gdy jest gotowy i czeka na sygnał że stopery i technicy są gotowi aby kontynuować.

7.2.19 Trzy czasy powinny być zapisane podczas wejścia. Sędziowie zliczający czas zaczynają mierzyć, gdy druga noga zawodnika uniesie się nad ziemię.

7.2.20 Sędziowie zliczający czas zatrzymują stopery gdy zawodnik uderzy ręką w dzwonek umieszczony na końcu odcinka wspinania.

7.2.21 Maksymalny czas wejścia wynosi **90** sekund. **(2018)**

Czas Zmiany Systemu

7.2.22 Trzy czasy zostaną zmierzone podczas zmiany do zjazdu. Sędziowie zliczający czas zaczynają pomiar, gdy zawodnik uderzy w dzwonek na końcu odcinka wspinania.

7.2.23 Po uderzeniu dzwonka, zawodnik musi zmienić jej/jego system na zatwierdzony system zjazdowy. Wszystkie komponenty systemu które mogą utrudniać zjazd muszą zostać odłączone od zawodnika lub liny dostępowej, tak aby zawodnik był zdolny rozpocząć **zjazd** (np. kostkowy/stopowy przyrząd zaciskowy musi być odłączony od liny dostępowej, ale przyrządy zaciskowe mogą pozostać na linie dostępowej powyżej zawodnika jeśli zostały od zawodnika odpiete). **Naruszenie tej zasady spowoduje utratę Punktów za czas zmiany. (2018)**

7.2.24 **Wszystkie elementy systemu do podchodzenia powinny być odwieszane, jak określa Załącznik 5, na linie dostępowej lub zawodniku.** Naruszenie tej zasady spowoduje utratę Punktów za czas zmiany. (2018)

7.2.25 Sędziowie zliczający czas zatrzymują stopery, gdy zawodnik zadzwoni dzwonkiem umieszczonym na końcu odcinka wspinania po raz drugi.

7.2.26 Technik na drzewie musi zweryfikować czy system zjazdowy jest zamontowany poprawnie i czy nie pozostał żaden z komponentów **systemu** podejściowego który by utrudniał zjazd. Jeśli system zjazdowy nie jest poprawny, zawodnik nie otrzyma punktów za **czas** zmiany systemu. (2018)

7.2.27 Gdy tryb zjazdu zostanie skontrolowany przez technika na drzewie, zawodnik powinien zdemontować wszelkie komponenty pozostawione na linie dostępowej. Po zakomunikowaniu przez zawodnika swojej gotowości do zjazdu osobie asekurującej, zawodnik może zacząć zjazd z zachowaniem bezpiecznej prędkości.

7.2.28 Zjazd nie jest częścią konkurencji z mierzonym czasem.

7.2.29 Maksymalny czas zmiany systemu wynosi 90 sekund

7.3 Punktacja konkurencji Ascent Event (25 możliwych punktów do zdobycia)

7.3.1 Do każdej rundy używane są trzy stopery. Czas jest zapisywany do jednej setnej sekundy.

7.3.2 Dla czasów z Instalacji Systemu i Zmiany Systemu, może być przyznanych do 3 Punktów za Czas na podstawie uzyskanego czasu. Punkty za czas są przyznawane w następujący sposób :

- 3 punkty – ukończone w czasie 9.99 sekund lub mniej
- 2 punkty – ukończone w czasie od 10.00 do 24.99 sekundy
- 1 punkt – ukończone w czasie od 25.00 do 44.99 sekundy

- 0 punktów – ukończone w czasie poniżej 45.00 **do 89.99** sekund. (2018)

7.3.3 Zawodnik któremu nie udało się zakończyć w ciągu wyznaczonego limitu czasu którejś z trzech rund konkurencji będzie poproszony o zjazd na ziemię i otrzyma tylko te punkty które zgromadził w ciągu tego czasu. Limit czasu **na każdą z rund wynosi** 90 sekund. (2018)

7.3.4 Dla wejścia, trzy czasy są uśredniane dla uzyskania ostatecznego czasu Wejścia. Zawodnik z najszybszym czasem wejścia otrzyma 17 punktów.

7.3.5 Punkty pozostałych zawodników obliczane są przez odejmowanie czasu najszybszego zawodnika (w sekundach) od czasów każdego z pozostałych zawodników.

7.3.6 Za każde **1** sekundy różnicy w czasie, pomiędzy tymi wynikami, 1 punkt (z 17 możliwych punktów) jest odejmowany od wyniku zawodnika.

Przykład punktacji:

Najszybszy zawodnik (A) ukończył Wejście w 0:12.49 sekund.

Drugi najszybszy zawodnik (B) ukończył Wejście w 0:13.33 sekund.

Różnica czasu = 0:13.33 – 0:12.49 = 0.84 sekund = **0.84** ujemne punkty.

Najszybszy zawodnik otrzymuje 17 punktów.

Drugi najszybszy zawodnik otrzymuje 16.**16** punktów (17- 0.84) za Wejście. (2018)

7.3.7 Dwa dodatkowe punkty są do zdobycia za dołączenie **systemu** zabezpieczającego (system backup) w systemie podejściowym (spójrz na Załącznik 5).(2018)

7.3.8 W wypadku remisu, wygrywa zawodnik z najszybszym czasem.

7.4 Kary.

Kary Obowiązkowe

Zawodnik otrzyma 3 punkty karne i ostrzeżenie za następujące przewinienia:

7.4.1 Manipulowanie lub ingerowanie w komponenty wyposażenia ochrony przed upadkiem.

7.4.2 Przeszkadzanie w prawidłowym działaniu przyrządów.

7.4.3 Umieszczanie rąk powyżej prusika do footlock-a.

7.4.4 Złe skonfigurowanie lub odłączenie komponenty zabezpieczających przed upadkiem

podczas części konkurencji z mierzonym czasem.

7.5 Dyskwalifikacja

Obowiązkowa Dyskwalifikacja

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące przewinienia:

7.5.1 Gdy otrzyma drugą obowiązkową karę.

7.5.2 Upuści część wyposażenia kiedy znajduje się w górze.

7.5.3 Nie bycie przywiązany (zabezpieczonym).

7.5.4 Spóźnienie więcej niż 5 minut na konkurencję.

7.5.5 Złe zachowanie.

7.5.6 **Brak wyposażenia w obowiązkowy sprzęt ochrony osobistej po rozpoczęcia odliczania czasu, zgodnie z Przepisem 1.1.6. (2018)**

8. KONKURENCJA MISTRZÓW

8.1 Opis konkurencji

Konkurencja mistrzów jest mistrzowską rundą zawodów. Najlepsi mężczyźni i kobiety z poprzednich rund przechodzą do Konkurencji Mistrzów, aby walczyć o tytuł. Konkurencja Mistrzów została zaplanowana w taki sposób, aby ocenić ogólną skuteczność i umiejętności zawodników w posługiwaniu się liną i uprzężą na drzewie. Zawodnicy są oceniani i punktowani pod kątem wiedzy i umiejętności w posługiwaniu się różnymi technikami wspinaczkowymi, sprzętem, w poruszaniu się po drzewie i bezpieczeństwie pracy.

Na sygnał "start" Sędziego Głównego Konkurencji, zawodnik wchodzi na wyznaczony teren pracy, przeprowadza wizualną inspekcję drzewa i instaluje wszelki niezbędny sprzęt wspinaczkowy i/lub asekuracyjny, po czym wchodzi na drzewo. Zawodnik przechodzi przez trzy stacje na drzewie. W niektórych sytuacjach, sędziowie mogą dodać dodatkową czwartą stację w celu utrudnienia konkurencji i zwiększenia możliwości oceny umiejętności zawodnika. Każdy zawodnik może wybrać drogę przejścia i kolejność podejścia do poszczególnych stacji. Na każdej ze stacji powinien wykazać się umiejętnością swobodnej pracy obiema rękami.

Na każdej stacji zawodnik powinien uderzyć w dzwonek **za pomocą piłki ręcznej** przed przejściem do kolejnej stacji. Jedna ze stacji jest wyposażona w pionową skalę obciążenia zawieszoną na gałęzi. Jeżeli zawodnik **wygeneruje zbyt duży ruch** gałęzi, powodując ruch

znacznika na pionowej skali obciążenia, zostanie przyznana mniejsza liczba punktów za tę stację. Inna stacja jest wyposażona w kawałki gałęzi w wiadrze i tarczę (cel) na ziemi. Zawodnik/czka jest sprawdzany/a w pod kątem umiejętności rzutu gałęzią do wyznaczonego obszaru. Zawodnik może oddać trzy rzuty aby umieścić gałąź w celu. Maksymalny czas na wykonanie konkurencji zostanie wcześniej ustalony. W Konkurencji Mistrzów jest mierzony czas, aby dokonać oceny wydajności pracy zawodnika, ale nie jest to konkurencja na czas. **(2018)**

8.2 Reguły Konkurencji Mistrzów

8.2.1 Każdy zawodnik musi być wyposażony i używać:

- atestowany kask wspinaczkowy,
- atestowane okulary ochronne,
- zatwierdzoną piłkę ręczną z pochwą.
- atestowaną uprząż przystosowaną do pracy na drzewach,
- atestowaną lonżę do stabilizacji pozycji,
- odpowiednie odzież i obuwie.

8.2.2 Przed rozpoczęciem konkurencji przez zawodnika, umieszcza on cały sprzęt w wyznaczonym obszarze konkurencji. Po rozpoczęciu odliczania czasu, nie ma możliwości dołożenia sprzętu do wyznaczonego obszaru lub obszaru całej konkurencji.

8.2.3 Cały sprzęt osobisty musi spełniać warunki z reguły 2.2.1.

8.2.4 Liczba osób, która przystąpi do Konkurencji Mistrzów, zależy od liczby osób biorących udział w zawodach. Dla 30 lub mniej są to 3 osoby; 31 do 40 są to 4 osoby; 41 lub więcej jest to 5 osób. Dopuszcza się wyjątki za zgodą komitetu organizacyjnego TCC przed rozpoczęciem konkurencji.

8.2.5 Jeżeli jeden z najlepszych zawodników nie może wziąć udziału w Konkurencji Mistrzów, może zamiast niego wziąć udział zawodnik z następnym najwyższym wynikiem, jeżeli uzyska przyzwolenie Sędziego Głównego.

8.2.6 Po ustaleniu najlepszych zawodników biorących udział w Konkurencji Mistrzów, Sędzia Główny określa kolejność wspinania się zawodników. Kolejność zależy od wyników uzyskanych podczas rundy eliminacyjnej, zawodnik z najlepszym wynikiem wybiera kolejność startu jako pierwszy.

8.2.7 Zawodnicy zostają odizolowani do momentu ich indywidualnego startu. Miejsce odizolowania ma na celu uniemożliwić czerpania jakichkolwiek korzyści wizualnych lub werbalnych od wcześniej startujących, do momentu ich indywidualnego startu w konkurencji.

8.2.8 Zawodnik nie może być świadkiem lub słyszeć komentarzy o wspinaczce innego

zawodnika do chwili, w której sam nie weźmie udziału w konkurencji, ale może ją oglądać po ukończeniu swojego startu. Np. drugi zawodnik nie może widzieć pierwszego, ale pierwszy może oglądać drugiego.

8.2.9 Sędzia Główny ustala odpowiednią ilość czasu dla zawodnika, jaki będzie miał na przygotowanie sprzętu, zainstalowanie liny, wspinaczkę i usunięcie z drzewa całego sprzętu do wspinaczki. Czas ten ustala się i ogłasza przed rozpoczęciem konkurencji.

8.2.10 Oficjalne liczenie czasu zaczyna się, kiedy Sędzia Główny Konkurencji powie "start" i tym samym informuje zawodnika o rozpoczęciu startu.

8.2.11 Oficjalne liczenie czasu zatrzymuje się, gdy zawodnik wróci na ziemię i z powodzeniem usunie cały zainstalowany w trakcie konkurencji sprzęt (w tym rzutki/ linki z rzutkami, liny wspinaczkowe, sprzęt asekuracyjny i sprzęt wspinaczkowy). Sprzęt uznaje się za usunięty, gdy nie ma kontaktu z drzewem. **(2018)**

8.2.12 Jeżeli zawodnik nie ukończył konkurencji przed upływem czasu, liczą się tylko punkty, które zdobył do chwili upływu czasu. Zawodnik zostanie odwołany na ziemię przez Sędziego Głównego Konkurencji, jeżeli minie wyznaczony czas lub naruszone zostaną normy bezpieczeństwa.

8.2.13 Jeżeli zawodnik nie usunie całego sprzętu z drzewa do końca wyznaczonego czasu, zostanie mu naliczona 20-punktowa kara.

8.2.14 Czas konkurencji jest liczony w celu określenia ogólnej wydajności. Ranking eliminacji będzie brany pod uwagę w przypadku dwóch takich samych wyników. Jeśli wyniki eliminacji są identyczne, czas Konkurencji Mistrzów decyduje o ostatecznym rozstrzygnięciu.

8.2.15 Uprzednio zainstalowane liny wspinaczkowe są niedozwolone podczas tej konkurencji.

8.2.16 Zawodnik dostaje 10 punktów za zainstalowanie rzutki za pierwszym razem. Każda następna próba rzutu obniża wynik o 2 punkty, zaś piąta próba jest warta 2 punkty. Kolejne dodatkowe próby są warte 0 punktów. Jeśli zawodnik zainstaluje więcej niż jedną linę dostępu bądź linę wspinaczkową, punkty za zainstalowanie rzutki będą przyznawane tylko za pierwszą linę dostępu lub za pierwsze zainstalowanie liny wspinaczkowej.

8.2.17 Drzewo jest podzielone na pięć sekcji w celu zdobywania punktów za wrzucenie linki na drzewo. Zawodnik dostaje 1 punkt za wrzucenie linki w najniższą sekcję i 5 punktów za wrzucenie w najwyższą sekcję. Zawodnik, który korzysta z więcej niż 5 rzutów, w celu zainstalowania rzutki nie otrzymuje żadnych punktów za wysokość.

8.2.18 Zawodnik może otrzymać maksymalnie 3 dodatkowe punkty, przyznawane

dowolnie przez sędziów za kreatywną technikę i/lub zaprezentowanie umiejętności umiejętności podczas instalowania rzutki. Zawodnik, który wykorzysta więcej niż pięć rzutów w celu zainstalowania linki może otrzymać dodatkowe punkty, jeśli jest to uzasadnione.

8.2.19 Zawodnik **powinien** wydać słyszalne ostrzeżenie i otrzymują potwierdzenie od Sędziego Głównego Konkurencji przed rzutem lub zdjęciem linki z rzutką. Słyszalne ostrzeżenie wydaje się także przed manewrowaniem rzutką, gdy istnieje możliwość przypadkowego ściągnięcia rzutki. Brak słyszalnego ostrzeżenia skutkuje odjęciem 1 punktu za każde naruszenie tej reguły. Wydaje się dwa ostrzeżenia o karze 1 punktu. Trzecie wykroczenie skutkuje dyskwalifikacją. **(2018)**

8.2.20 Zawodnik powinien wydać słyszalne ostrzeżenie przed uderzeniem każdego dzwonka na każdej ze stacji lub przed rzuceniem **każdej** z gałęzi. **(2018)**

8.2.21 Jeżeli linka z rzutką wyleci poza oznaczony teren w trakcie rzutu, manewrowania nią lub ściągana z drzewa, zawodnik otrzyma ostrzeżenie. Za drugim razem nastąpi dyskwalifikacja z konkurencji.

8.2.22 Zawodnik jest nagradzany maksymalnie 10 punktami za pomyślne ukończenie każdego z poniższych zadań:

a) Stacje z dzwonkiem: zawodnik musi uderzyć w dzwonek piłką ręczną.

b) Stacja rzutu gałęzią: zawodnik ma najpierw uderzyć w dzwonek, a następnie może rzucić gałąź do wyznaczonego celu. W razie niepowodzenia, może rzucić drugą lub trzecią gałąź. Punktuje się tylko jeden rzut. Uderzenie dzwonka warte jest 4 punkty oraz celny rzut gałęzi warty jest odpowiednio 2, 4 lub 6 punktów zyskując maksymalnie 10 punktów. Punkty nie zostaną przyznane, jeśli przed rzutem zawodnik nie uderzy w dzwonek.

Zobacz punkt 3.4.3: Specyfikacja rozmiaru gałęzi i tarczy.

c) Stacja pionowej skali obciążenia: zawodnik wykona próbę przemieszczenia się oraz uderzenia dzwonka piłką ręczną nie pozwalając na **wychylenie** znacznika poza skalę. Skala ugięcia ma znaczniki za które dostaje się odpowiednio 6, 8 i 10 punktów. Jeśli Znacznik **wyjdzie poza najniższy punkt** skali zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów za pomyślne wykonanie tej czynności (sekcja F na karcie punktów) na tej stacji. **(2018)**

d) Zawodnik nie otrzyma punktów na stacjach, na których nie wykona poprawnie wymaganych zadań.

8.2.23 Każdy zawodnik jest oceniany na podstawie oficjalnej karty punktacyjnej.

8.2.24 Zawodnik zostaje automatycznie zdyskwalifikowany za upuszczenie części sprzętu podczas pracy na drzewie. Upuszczenie sprzętu przez zawodnika podczas przemieszczania się na ziemi w trakcie trwania konkurencji (np. przy przygotowywaniu sprzętu, zdejmowaniu lin lub sprzętu z drzewa) nie powoduje automatycznej dyskwalifikacji. Takie zdarzenia zostaną

ocenione przy wykorzystaniu odpowiedniej części w karcie punktacyjnej. Bezpieczne używanie sprzętu, takiego jak rzutki lub rozmaitych urządzeń redukujących tarcie, powinno być nagrodzone. Zawodnik, który zdejmuje z drzewa sprzęt (np. rzutki, urządzenia blokujące tarcie, liny) w sposób niekontrolowany lub niebezpieczny, zostanie ukarany. Do sędziów należy ocena, kiedy te zachowania są celowe, a kiedy przypadkowe oraz obowiązek odpowiedniego ich ukarania. Zachowywanie się w sposób niebezpieczny może spowodować dyskwalifikację.

8.3 Punktacja (300 punktów możliwych do zdobycia)

8.3.1 Będzie trzech lub pięciu Sędziów Konkurencji Mistrzów. W przypadku wystąpienia pięciu sędziów odrzuca się najwyższą i najniższą punktację, a oficjalny wynik to średnia z trzech pozostałych wartości punktów.

8.3.2 Sędziowie zaczynają oceniać zawodnika od chwili, w której rozpoczyna się oficjalne liczenie czasu, do chwili, w której zawodnik ukończy wszystkie stacje, wróci na ziemię i z powodzeniem usunie cały zainstalowany w trakcie konkurencji sprzęt, skończy mu się czas bądź zostanie zdyskwalifikowany.

8.3.3 Zawodnik otrzymuje punkty tylko za zadania ukończone w limicie czasu. W razie przekroczenia czasu powinien otrzymać punkty w każdej z części karty punktacyjnej, nawet jeśli nie zostały ukończone wszystkie zadania dotyczące danej części.

8.3.4 Każdy z sędziów dostaje kartę punktacyjną dla każdego z zawodników.

8.3.5 Punkty ze wstępnych konkurencji nie przechodzą do punktacji Konkurencji Mistrzów. Ostateczny zwycięzca to zawodnik z najwyższą sumą punktów uzyskanych w Konkurencji Mistrzów. W przypadku remisu: zobacz reguła 8.2.14.

8.4 Kary

Kara obowiązkowa

Zawodnik zostanie ukarany przez sędziów za następujące przewinienia:

8.4.1 Kara 20 punktowa za nie odzyskanie całego sprzętu w limicie czasowym.

8.4.2 Kara 1 punktowa za każde brakujące ostrzeżenie przed rzutem lub ściąganiem rzutki (włączając urządzenia mechaniczne).

8.4.3 Kara 3 punktowa za niewydanie słyszalnego ostrzeżenia kiedy to konieczne przy pracy na wysokości. (2017)

Kara uznaniowa (decyzją Sędziów Punktowych)

8.4.4 Zawodnik może dostać do 5 punktów kary za każde z przewinień: niebezpieczne

zachowanie, słabe wykonanie, słaba technika.

Kara uznaniowa (decyzją Sędziego Głównego Konkurencji)

Zostanie przyznana 3-punktowa kara i ostrzeżenie za każde z poniższych przewinień:

8.4.5 Niebezpieczne niekontrolowane wahadło.

8.4.5 Nieutrzymanie odpowiednio napiętego systemu wspinaczkowego lub wspięcie się powyżej punktu zaczepienia.

8.4.6 Niebezpieczne ruchy i wielka prędkość.

8.5 Dyskwalifikacja

Obowiązkowa dyskwalifikacja

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące przewinienia:

8.5.1 Upuszczenie części sprzętu podczas pracy na wysokości.

8.5.2 Złamanie obowiązku pozostania związanym do drzewa przynajmniej jednym punktem wpięcia.

8.5.3 Po raz trzeci brak ostrzeżenia słyszalnego ostrzeżenia przed rzutem lub podczas ściągania rzutki. (2017)

8.5.4 Drugi raz brak słyszalnego ostrzeżenia kiedy wymaga tego sytuacja podczas pracy na wysokości (2017)

8.5.5 Dwa rzuty (rzutki lub liny wspinaczkowej), które wylecą poza oznaczony teren.

8.5.6 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.

8.5.7 Nieodpowiednie zachowywanie się.

8.5.8 Opuszczenie oznakowanego terenu lub wnoszenie na ten teren dodatkowego sprzętu spoza oznakowanego terenu po rozpoczęciu odliczania czasu.

8.5.9 Włożenie piłki ręcznej do ust.

8.5.10 Złamanie pokaźnej gałęzi (rozmiar zależy od konkurencji, wg uznania Sędziego Głównego Konkurencji).

8.5.10 Druga kara uznaniowa (wg uznania Sędziego Głównego Konkurencji).

8.5.11 **Nie posiadanie podstawowego sprzętu podczas gdy czas konkurencji jest już liczony, punkt 1.1.6. (2018)**

8.6 Punkty dodatkowe

8.6.1 Zawodnik może dostać, wedle uznania sędziów, do 5 dodatkowych punktów za każdy z poniższych punktów (maksymalnie w sumie 15 dodatkowych punktów):

- Ogólna demonstracja umiejętności, stylu i prezentacji podczas całej wspinaczki.
- Użycie innowacyjnych technik i sprzętu.
- Ogólne demonstracja bezpiecznych praktyk i technik, w tym wizualnej oceny drzewa.

ZAŁĄCZNIK 1

Próba bicia rekordu świata w footlocku

Należy spełnić poniższe kryteria, aby kapituła lub inna grupa mogły sponsorować konkurencję Footlock dla celów ustanowienia nowego rekordu świata.

1. Aktualny członek Komitetu ITCC (reguły, działania, instrukcje techniczne, ETCC/NATCC/APTCC) pełni funkcję niezależnego sędziego.
2. Oddział lub stowarzyszona organizacja podejmująca próbę zadba o obecność odpowiedniego członka komitetu ITCC, jak również pokryje wszystkie koszty.wszystkie koszty.
3. Cały sprzęt używany przez zawodników i sędziów ma spełniać wymagania wymienione w aktualnych regułach i przepisach ITCC.
4. Należy przestrzegać zasad konkurencji Footlock (zobacz reguły 7.1 – 7.5.4).
5. W przypadku elektronicznego pomiaru czasu, wykonuje się dodatkowe trzy pomiary ręczne za pomocą stopera jako zabezpieczenie w razie awarii elektronicznego urządzenia pomiarowego. Jeśli urządzenie elektroniczne zawiedzie, należy dodać wyniki trzech pomiarów ręcznych i odnotować wartość średnią. Trzy zapisane pomiary ręczne nie powinny mieć większych różnic niż 50/100 setnych sekundy między najkrótszym i najdłuższym czasem, aby można było uznać pomiar. Jeśli czasy wychodzą poza ten zakres, nie można odnotować rekordu świata.
6. Gdy stosowany jest tylko ręczny pomiar czasu, należy użyć pięciu stoperów i odrzucić najwyższy i najniższy wynik. Pozostałe trzy czasy dodaje się do siebie i zapisuje czas średni. Trzy zapisane pomiary ręczne nie powinny mieć większych różnic niż 50/100 setnych sekundy między najszybszym i najwolniejszym czasem, aby można było uznać pomiar. Jeśli czasy wychodzą poza ten zakres, nie można odnotować rekordu świata.
7. Rekord świata nie zostanie uznany za oficjalny, dopóki nie zostanie wypełniony formularz prośby o zatwierdzenie (w załączniku), przekazany do personelu łącznikowego ITCC w siedzibie ISA i podpisany przez Przewodniczącego Komitetu ITCC.

ZAŁĄCZNIK 2

Opis footlocka head-to-head z asekuracją

Opis konkurencji

Footlock head-to-head z asekuracją to samodzielna konkurencja. Może odbywać się przy każdej wydarzeniu organizowanym pod egidą ISA.

W footlocku heat-to-head z asekuracją rywalizuje maksymalnie 18 zawodników (w tym maksymalnie 12 mężczyzn). Zawodnikami są najlepiej punktujący we footlocku z dnia poprzedniego. Jeśli najlepsi z tej konkurencji nie chcą brać udziału w footlocku heat-to-heat, mogą wziąć w niej udział kolejni zawodnicy z najlepszym wynikiem.

Footlock z asekuracją sprawdza umiejętność wykonywania pionowej wspinaczki na drzewo za pomocą węzła Prusika lub innego zatwierdzonego węzła zaciskowego do ochrony przed spadnięciem oraz metody „footlock” na podwójnej linii wspinaczkowej. Wysokość to 15 metrów (49 stóp, 2,5 cala) zarówno dla kobiet i mężczyzn. Można stosować wysokość 12 metrów (39 stóp, 4,5 cala) dla kobiet i mężczyzn na poziomie oddziału, jeśli występują problemy związane z wysokością. Nie można używać żadnych urządzeń mechanicznych. Mierzy się czas konkurencji i wygrywa najszybszy zawodnik.

W footlocku head-to-head z asekuracją rywalizuje dwóch zawodników naraz na oddzielnych systemach wspinaczkowych, przy oddzielnych systemach odliczania czasu.

Cały sprzęt używany przez zawodników i sędziów powinien spełniać wymagania wymienione w aktualnych regułach i przepisach ITCC.

Należy przestrzegać reguł 7.2.1 – 7.2.17, 7.3.1 i 7.4.1 – 7.5.4 z konkurencji footlock.

W przypadku elektronicznego pomiaru czasu, wykonuje się dodatkowe trzy pomiary ręczne za pomocą stopera jako zabezpieczenie w razie awarii elektronicznego urządzenia pomiarowego. Jeśli urządzenie elektroniczne zawiedzie, należy dodać wyniki trzech pomiarów ręcznych i odnotować wartość średnią. Trzy zapisane pomiary ręczne nie powinny mieć większych różnic niż 50/100 setnych sekundy między najkrótszym i najdłuższym czasem, aby można było uznać pomiar. Jeśli czasy wychodzą poza ten zakres, nie można odnotować rekordu świata.

Gdy stosowany jest tylko ręczny pomiar czasu, należy użyć pięciu stoperów i odrzucić najwyższy i najniższy wynik. Pozostałe trzy czasy dodaje się do siebie i zapisuje czas średni. Trzy zapisane pomiary ręczne nie powinny mieć większych różnic niż 50/100 setnych sekundy między najkrótszym i najdłuższym czasem, aby można było uznać pomiar. Jeśli czasy wychodzą poza ten zakres, nie można odnotować rekordu świata.

Jeśli zostaną spełnione wszystkie wymagania Załącznika 1 (próba pobicia rekordu świata w

footlock), czas zostanie zapisany jako rekord świata.

ZAŁĄCZNIK 3

Przykłady scenariuszy z ratownictwa

Przykłady scenariuszy zdarzeń

Komitet konkurencji powinien napisać indywidualny scenariusz ratownictwa dla swojego zdarzenia. Scenariusz powinien zostać utajniony do czasu zawodów i przedstawiony zawodnikom podczas odprawy przed startem.

Poniżej zamieszczono przykłady zdarzeń ratownictwa:

Przykład 1

Warunki pogodowe - 35°C (95°F) , słonecznie/ duża wilgotność

Sytuacja: zauważasz, że zawodnik na drzewie się nie porusza.

Stan zawodnika: przytomny, ciężko oddycha, ma czerwoną twarz. Ma także problemy z komunikacją.

Przykład 2

Warunki pogodowe - 15°C (59°F), pochmurno i mokro

Sytuacja: zawodnik poślizgnął się i spadł podczas przemieszczania się na drzewie. Wykonał gwałtowny upadek wahadłowy, uderzając w pień drzewa.

Stan zawodnika: przytomny, ale trzyma się za lewe ramię. Odczuwa ból, nie jest w stanie zejść z drzewa.

Przykład 3

Warunki pogodowe - 21°C (70°F), słonecznie.

Sytuacja: zawodnik jest w trakcie czynności wycofywania się i przeciął sobie tył lewej nogi piłą.

Stan zawodnika: zawodnik nie jest w stanie zatamować krwawienia będąc na drzewie.

ZAŁĄCZNIK 4

Wytyczne dla organizacji mających jednego lub dwóch zawodników.

Podczas zawodów, w których jest tylko jeden lub dwóch zawodników w jednostce (mężczyzna lub kobieta) na poziomie oddziału, potencjalny zawodnik będzie się kwalifikował do rywalizacji w ITCC, jeśli spełni kryteria wymienione poniżej podczas zawodów oddziału.

Podczas zawodów, w których jest trzech lub więcej zawodników na poziomie oddziału (w którejkolwiek jednostce), nie mają zastosowania poniższe kryteria.

- Zawodnik podchodzi do każdej z pięciu konkurencji wstępnych
- Zawodnik zdobywa punkty w trzech z pięciu konkurencji
- Zawodnik kończy z powodzeniem co najmniej dwie stacje podczas pracy w koronie (oprócz stacji lądowania) przed upływem czasu, następnie schodzi na ziemię w kontrolowany sposób i odczepia system wspinaczkowy, tym samym demonstrując

umiejętność bezpiecznego poruszania się po drzewie.

Zawodnik podchodzi do wspinaczki w Konkurencji Mistrzów i, przy minimalnym ustawieniu liny wspinaczkowej, wchodzi na drzewo i dociera do jednej stacji przed upływem czasu.

Gdy jest trzech lub więcej zawodników, zwycięzcę wyłania się tylko na podstawie punktów. Jeśli zawodnik z najwyższą liczbą punktów zademonstruje umiejętność bezpiecznej rywalizacji, będzie się kwalifikował do ITCC bez względu na poziom zademonstrowanych umiejętności.

Intencją tych kryteriów jest zapewnienie każdemu poważnemu zawodnikowi, bez względu na jej/jego doświadczenie w tej dziedzinie, możliwości podjęcia wyzwania na poziomie międzynarodowym.

ZAŁĄCZNIK 5

Definicje

System ruchomej liny (zobacz reguła 2.2.20 poniżej)

System ochrony przed upadkiem, w którym urządzenie regulacji liny postępuje do przodu wzdłuż ruchomej liny. Technika podwójnej liny (DRT) lub systemy ruchomej liny to przykłady olinowania ruchomego (w przeciwieństwie do olinowania stacjonarnego).

System nieruchomej liny (zobacz reguła 2.2.20 poniżej)

System ochrony przed upadkiem, w którym urządzenie regulacji liny przemieszcza się wzdłuż liny stacjonarnej (w przeciwieństwie do olinowania ruchomego).

Sprzęt odwieszony - zabezpieczony, połączony i nieupuszczony, aby wyeliminować możliwość upuszczenia i zminimalizować nadmierne bujanie się tego sprzętu. (2018)

System zabezpieczający (backup) - (zacząć zasadę 7.3.7) - dodatkowy przyrząd lub konfiguracja użyta do zdublowania (zabezpieczenia) sprawdzonego, głównegosystemu wspinaczkowego. System zabezpieczający może być podpięty do tej samej liny jak główny system wspinaczkowy/dostępowy (np.: przyrząd krzywkowy, ząbkowy, Prus francuzki lub inne zaakceptowane narzędzie) lub do drugiej liny wspinaczkowej (np.: przesuwany przyrząd autoasekuracyjny z systemem blokującym). Obie liny wspinaczkowe są zainstalowane do tego samego punktu kotwiącego.

ZAŁĄCZNIK 6

Przewodnik technika drzewnego

Poniższe informacje należy przekazać na ziemi przez radio Sędziemu Głównemu Konkurencji, Technikom Głównym Konkurencji i Sędziemu Punktujący:

- Próbne obciążenie systemu przed użyciem podczas całej wspinaczki
- Praca z lonżą, gdy jest używana podczas przejścia/spaceru po gałęzi
- Luz na linie
- Kąt liny podczas przejścia/spaceru po gałęzi
- Niebezpieczne manewry

Dodatkowe informacje będą przekazywane na żądanie z ziemi.

Prosimy o konsekwencję w sposobie przekazywania informacji między zawodnikami.

Przekazuj fakty, nie opinie. Mów krótko i zwięźle.

Przekazuj informacje gdy zawodnik przechodzi przez punkt, w którym każda część jego systemu stabilizacji pozycji jest odchylona od pionu pod kątem 45°.

ZAŁĄCZNIK 7

Karty punktacyjne i przewodniki sędziowskie

Przewodniki sędziowskie to nowość 2016. Są przeznaczone zarówno do szkolenia nowych sędziów, jak i do pomocy podczas zawodów. NIE zastępują Regulaminu.

Przed rozpoczęciem przygotowania zawodów, sędziowie i technicy mogą skorzystać z przewodnika, aby sprawdzić czy są jakieś zmiany w przygotowaniach bądź regułach.

Po utworzeniu zespołów punktujących i sędziujących, grupa może skorzystać z przewodnika w celu przejrzenia nowych reguł. Wszelkie zapytania o nowe reguły lub użycie kart punktacyjnych należy kierować do Przewodniczącego, Sędziego Głównego i/lub Głównego Punktującego. Wszyscy sędziowie i punktujący są odpowiedzialni za dokładne zapoznanie się z regułami swojej konkurencji.

Podczas konkurencji można wydrukować przewodnik i przyczepić na tablicy do stałego wglądu dla sędziów w kwestii przyznawania punktów karnych, dyskwalifikacji, specyfikacji lądowania (Praca w koronie) i decyzji uznaniowych (Konkurencja Mistrzów).