

7 Ascent Event

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 przepięciu 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.

Logistyka konkurencji : Wysokość może być ustanowiona od 12 do 25 metrów. Dzwonek powinien być zainstalowany w odległości 38 centymetrów w poziomie od liny zawodnika. Wszyscy zawodnicy (mężczyźni i kobiety) wspinają się na tą samą ustaloną wysokość. Trzy grupy czasów zostaną zmierzone: Czas Instalacji Systemu (zamontowanie systemu podejściowego na linach/linie dostępowej oraz test systemu na linie), Czas Wejścia (wspinaczka z ziemi do ustalonej wysokości), oraz Czas Zmiany Systemu (przepięcie się z systemu podejściowego na system zjazdowy). Zmotoryzowane systemy dostępu nie mogą być użyte podczas tej konkurencji.

Lina dostępowa może być zamontowana w trzech konfiguracjach (Załącznik 7) na opuszczanym punkcie zaczepienia. Każde połączenie przyrządów i węzłów na linie zatwierdzonych podczas inspekcji sprzętu może być użyte. Systemy będą zmontowane, włączając system zjazdowy, podczas inspekcji sprzętu i zanotowane na listach punktacyjnych. System użyty podczas Ascent Event musi być ten sam który został zademonstrowany podczas inspekcji sprzętu.

Lina dostępowa powinna być przytwierdzona do opuszczanego punktu zaczepienia, kontrolowanego przez technika na ziemi przy użyciu liny do opuszczania. Dodatkowo, górny system asekuracyjny powinien być zamontowany i zawodnicy powinni być do niego zamontowani przez cały czas gdy znajdują się nad ziemią.

Reguły Konkurencji Ascent Event

7.2.1 Każdy zawodnik powinien być wyposażony i powinien używać:

- zatwierdzony kask wspinaczkowy
- zatwierdzoną osłonę oczu (okulary ochronne)
- zatwierdzoną uprząż do wspinaczki drzewnej (jeśli będzie potrzeba, lekka uprząż z tylnym grzbietowym punktem wpięcia będzie zapewniona do użycia pod uprząż wspinacza)
- zatwierdzony system podejściowy i zjazdowy
- odpowiednie ubranie 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 do 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 zweryfikuje na podstawie list punktacyjnych czy używany system podejściowy i zjazdowy jest tym samym który został zademonstrowany podczas inspekcji sprzętu.

7.2.4 Osoba asekurująca zapewni asekurację zawodnikowi podczas wspinaczki.

7.2.5 Zawodnicy powinni mieć zamocowaną linę asekuracyjną do uprząży i powinni pozostawać na asekuracji przez cały czas brania udziału w tej konkurencji.

7.2.6 Technik powinien przeprowadzić test systemu asekuracyjnego z przytwierdzonym do niego zawodnikiem aby wykazać jego skuteczność i dopasowanie.

7.2.7 Zawodnik może mieć swój system wspinaczkowy włączając przyrządy pomocnicze, już w pełni zmontowany ale 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 powie "Start". Każdy system ruchomej liny powinien mieć założony węzeł zatrzymujący na końcu lin/liny przed tym gdy zawodnik zamontuje swój system dostępowy.

Czas Instalacji Systemu :

7.2.8 Zawodnik zaczyna konkurencję z wyznaczonego na ziemi okręgu o średnicy 1 metra (~ 3 ft). Środek koła powinien znajdować się w odległości 3 metrów (~ 10 ft) 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 dostepowej. Zawodnik musi zainstalować i skonfigurować kompletny system dostepowy, 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 dostepowym 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 zasygnalizowany przez zawodnika poprzez uniesienie nóg nad ziemię i rozwarcie rąk, powie "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 bezpieczeństwa), czas za instalację systemu nie zostanie przyznany.

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

7.2.16 Gdy system zostanie oceniony, zawodnik może stanąć na ziemi. W tym czasie, zawodnik ma możliwość "ułożyć" swój system przed rozpoczęciem etapu "czasu wejścia". Podczas tej czynności żaden z komponentów systemu nie może być zmieniony. Jeśli natomiast zmiana jest konieczna (np. dodatkowy przyrząd zaciskowy, uprząż piersiowa, pętla, rękawiczki, itp.) zawodnik traci czas za instalację systemu.

7.2.17 Maksymalny czas na instalację systemu wynosi 90 sekund.

Czas Wejścia :

7.2.18 Gdy zawodnik jest gotowy powiadamia Sędziego Głównego Konkurencji i czeka na sygnał że stopery i technicy są gotowi.

7.2.19 Czas podczas wejścia mierzony będzie na 3 stoperach. Stopery zaczynają mierzyć czas wtedy gdy druga noga zawodnika uniesie się nad ziemię.

7.2.20 Stopery zatrzymują czas gdy zawodnik uderzy ręką w dzwonek umieszczony na wysokości, na końcu odcinka wspinania.

7.2.21 Maksymalny czas wejścia wynosi 60 sekund.

Czas Zmiany Systemu :

7.2.22 Czas podczas zmiany na system zjazdowy będzie mierzony na 3 stoperach. Stopery zaczynają mierzyć czas gdy zawodnik zadzwoni dzwonkiem umieszczonym na wysokości, na końcu odcinka wspinania.

7.2.23 Natychmiast po zadzwonieniu dzwonkiem, zawodnik musi zmienić system na zatwierdzony system zjazdowy. Wszystkie komponenty systemu które mogą utrudniać zjazd muszą zostać odłączone od zawodnika lub liny dostepowej, tak aby zawodnik był zdolny rozpocząć zjazd bez żadnych przeszkód (np. kostkowy/ stopowy przyrząd zaciskowy musi być odłączony od liny dostepowej, ale przyrządy zaciskowe mogą pozostać na linie dostepowej powyżej zawodnika jeśli zostały od zawodnika odpięte).

7.2.24 Sprzęt musi być właściwie przytwierdzony do zawodnika i liny dostepowej przed zadzwonieniem dzwonkiem po raz drugi. Przyrządy krzywkowe pozostawione na linie dostepowej muszą być załączone. Naruszenie tej zasady będzie skutkowało utratą czasu za zmianę systemu.

7.2.25 Stopery zatrzymują czas gdy zawodnik zadzwoni dzwonkiem umieszczonym na wysokości, na końcu odcinka wspinania po raz drugi.

7.2.26 Technik na drzewie musi skontrolować 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 zmianę systemu.

7.2.27 Gdy zestaw zjazdowy zostanie skontrolowany przez technika na drzewie, zawodnik powinien odebrać wszelkie komponenty pozostawione na linie dostepowej. Po zakomunikowaniu przez zawodnika swojej gotowości do zjazdu osobie asekurującej, zawodnik może zacząć zjeżdżać bezpieczną prędkością.

7.2.28 Zawodnik musi pozostać na asekuracji przez cały czas zjazdu.

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 Trzy stopery są urzywane do zmierzenia czasu w każdej turze. 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 sekund lub więcej.

7.3.3 Zawodnik któremu nie udało się zakończyć w ciągu wyznaczonego limitu czasu którejs z trzech tur konkurencji będzie poproszona o zejście na ziemię i otrzyma tylko te punkty które zgromadziła w ciągu tego czasu. Maksymalny czas Wejścia wynosi 60 sekund. Maksymalny czas dla Instalacji Systemu i Zmiany Systemu wynosi 90 sekund.

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 (w sekundach) najszybszego zawodnika od czasu każdego innego zawodnika.

7.3.6 Za każde 2 sekundy różnicy w czasie, pomiędzy tymi wynikami, 1 punkt (z 17 możliwych punktów) jest odejmowany od zawodnika wyniku.

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 = 0.42 ujemne punkty.

Najszybszy zawodnik otrzymuje 17 punktów.

Drugi najszybszy zawodnik otrzymuje 16.58 punktów (17- 0.42) za Wejście.

7.3.7 Można uzyskać dwa dodatkowe punkty za połączenie przyrządów zabezpieczających (series backup) w systemie podejściowym (spojrz na Załącznik 5).

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 i kombinowanie z komponentami sprzętu 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 komponentów 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 (zabezpieczony).

7.5.4 Spóźnienie więcej niż 5 minut na konkurencję.

7.5.5 Złe zachowanie.

Załącznik 5 (uzupełnienie)

Szeregowe zabezpieczenie (series backup)

Drugi przyrząd linowy (np. przyrządy zaciskowe, przyrządy podejściowe, sześćcio-owinięty prusik, lub inne zatwierdzone akcesoria) użyty aby zapobiec upadkowi w razie gdy główny przyrząd linowy zawiedzie. Drugi przyrząd linowy może być przytwierdzony do tej samej liny wspinaczkowej co główny przyrząd linowy lub do drugiej liny wspinaczkowej. Obie liny wspinaczkowe są przytwierdzone do tego samego punktu zaczepienia.

Załącznik 7

Konfiguracja punktu zaczepienia w konkurencji Ascent Event.

Poniższe informacje mają być wykorzystane przez załogę prowadzącą konkurencję podczas jej przebiegu. Ta konfiguracja będzie częścią opuszczanego punktu zaczepienia używanego przez zawodników do wejścia. Podczas inspekcji sprzętu, Technik Główny spyta zawodnika o preferowaną przez niego konfigurację i zanotuje to na karcie punktacyjnej. Wybrana konfiguracja nie może być zmieniona po inspekcji sprzętu.

Na górnej linie do opuszczania (A) przymocujemy punkt zaczepienia za pomocą podwójnej ósemki. Ta lina do opuszczania jest częścią opuszczanego systemu zaczepienia.

Liny/lina dostępowa może być zaczepiona w trzech różnych konfiguracjach.

Grafika jest dostępna w oryginalnym regulaminie zawodów w załączniku 7 na stronie:

<http://www.itcc-isa.com/Portals/0/Docs/ITCC-Rules-2017.pdf>

Rysunek 1. Ruchomy. Pojedyncza lina przechodzi przez punkt zaczepienia jako system ruchomej/przesuwającej się liny

Rysunek 2. Pojedyncza stacjonarna. Pojedyncza lina przymocowana jest do punktu zaczepienia za pomocą podwójnej ósemki jako system liny stacjonarnej.

Rysunek 3. Podwójna stacjonarna. Dwie liny przymocowane są do punktu zaczepienia za pomocą podwójnej ósemki jako system liny stacjonarnej.