

Międzynarodowe Mistrzostwa we Wspinaczce Drzewnej 2018

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.

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 Obecność na zebraniach

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: FOOTLOCK

7.1 Opis konkurencji

7.2 Reguły footlocka

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 technika drzewnego

Załącznik 7 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 Obecność na zebraniach

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 na zebraniach o wątpliwościach dotyczących sprzętu oraz reguł i przepisów zawodów.

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.

2. OGÓLNE REGULY 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 Wspinacze 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. (2016)

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.(2015)

2.2.2 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.

2.2.3 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. (2016)

2.2.4 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.

2.2.5 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.

2.2.6 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. Sprzęt musi być odznaczony (fizycznie - za pomocą długopisu) na karcie punktacyjnej przed wejściem każdego zawodnika na teren wyznaczony dla danej konkurencji zanim zawodnik rozpocznie w niej swój udział.

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

2.2.8. 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.

2.2.9. 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.

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

2.2.11 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.

2.2.12 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. (2016)

2.2.13 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.

2.2.14 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 wręczania nagród. (2015)

2.2.15 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.

2.2.16 Właściwy system asekuracyjny wymaga, aby lina była zawieszona na stanowisku, znajdującym się nad osobą wspinającą się. (2015)

2.2.17 Podczas footlocku zawodnik nie może zawiązać liny (sznura) Prusika wokół swojej ręki.

2.2.18 Naruszenie reguł asekurowania się/stabilizowania pozycji skutkuje utratą punktów lub dyskwalifikacją (decyzję podejmuje 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.

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

2.2.20 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.

2.2.21 Wszystkie liny i komponenty używane w podstawowym systemie asekuracji muszą spełniać wymogi z punktu 2.2.1. i być ze sobą kompatybilne.

2.2.22 Liny węzła zaciskowego dla systemu lin ruchomych i tych, które wspierają całe obciążenie systemu, **jeśli mają mniej niż 10 mm średnicy powinny być w podwójnej konfiguracji oraz mieć minimum 8 mm średnicy (2017)** i powinny spełniać wymagania z reguły 2.2.1. Liny węzła zaciskowego dla zastosowań stacjonarnych (nieruchomych), na które działa około połowy obciążenia, **jeśli mają mniej niż 8 mm średnicy powinny być w podwójnej konfiguracji oraz mieć minimum 6 mm średnicy (2017)**. 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 węzłów zaciskowych.

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 (węzeł zaciskowy, urządzenia zaciskowe) lub jest bezpiecznie przymocowana do nominalnego punktu mocowania uprzęży.

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 węzła zaciskowego do ochrony przed upadkiem.

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 węzłem zaciskowym, jeżeli jest on jedynym punktem zabezpieczającym go przed upadkiem. Pierwsze złamanie tej reguły doprowadzi do ostrzeżenia lub kary, drugie – do dyskwalifikacji.

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 linii 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 zostanie zdyskwalifikowany za upuszczenie sprzętu będąc na wysokości. Reguła ta ma zastosowanie w tej części konkurencji, w której jest mierzony czas. Zawodnik, który po raz pierwszy upuści sprzęt (przypadkowo lub bez uprzedzenia) będąc na górze, ale przed rozpoczęciem mierzenia czasu konkurencji, dostanie ostrzeżenie; za drugim razem zostanie zdyskwalifikowany.

2.2.33 Zawodnik nie może rzucać, obniżyć lub upuszczać żadnego sprzętu lub wyposażenia będąc na wysokości, bez wcześniejszego pozwolenia Sędziego Głównego Konkurencji. Naruszenie tej reguły będzie skutkowało dyskwalifikacją zawodnika z tej konkurencji. (2016)

2.2.34 Za każdym razem, gdy zaistnieje ryzyko upadku jakiegoś przedmiotu (sprzętu lub części drzewa), zawodnik powinien wygłosić dźwiękowe ostrzeżenie („uwaga”). **O ile nie jest to inaczej określone w regułach dla poszczególnych konkurencji, brak werbalnego ostrzeżenia będzie karane 3 punktami karnymi. Drugie uchybienie będzie skutkowało dyskwalifikacją.(2017)**

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 uprzęży. 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 zawieszenia, jeśli tak wskazał producent uprzęży.
- Wpięcie do stałego lub przesuwającego 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 jej trwania, bez uprzedniej zgody Sędziego Głównego Konkurencji. Nieprzestrzeganie tej reguły może skutkować dyskwalifikacją.

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 ani wносить dodatkowego sprzętu.

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 jakieś pytania i zostają 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 w pozycji stojącej i odepnie linę wspinaczkową oraz węzeł zaciskowy od uprzęży.

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. Powtórzenie niepoprawnego użycia 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. (2017)

3.3 Stacja piły ręcznej

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

- zabezpieczyć się lonżą
- zawołać „uwaga” zanim zadzwoni dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem (za pomocą piłki)

W celu uzyskania maksymalnej ilości punktów, zawodnik musi również:

- użyć poprawnie lonży
- zadzwonić dzwonkiem trzymając obie ręce na pile, zanim przejdzie do kolejnej stacji (2016)

3.3.2 (usunięto)

3.4 Stacja rzutu gałęzią

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

- zabezpieczyć się lonżą
- zawołać „uwaga” zanim zadzwoni dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem (za pomocą piłki)

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. (2016)

3.4.2 Stacja rzutu gałęzią powinna być wyposażona w dwa kawałki drewna dla każdego wspinacza, a na ziemi powinien się znajdować cel. Drewno powinno mieć długość około 12 cali (30 cm) i średnicę ok. 2 cali (5cm). Średnica celu na ziemi powinna wynosić 30-48 cali (75-125 cm). (2016)

3.4.3 Zawodnik nie może rzucić dwoma gałęziami jednocześnie. Jeśli tak zrobi, nie otrzymuje żadnego punktu. (2016)

3.4.4 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.

3.4.5 Jeżeli zawodnik nie trafi za pierwszym razem, oddaje drugi rzut. W przypadku, gdy gałąź wylądowała i pozostała w całości w wyznaczonym obszarze, otrzymuje 2 punkty. Zawodnik nie musi wołać „uwaga” przed drugim rzutem.

3.4.6 Jeżeli zawodnik dwukrotnie ominie cel, 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 „uwaga” przed zadzwonieniem dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem za pomocą tyczki.

W celu uzyskania maksymalnej liczby punktów, zawodnik musi również:

- użyć poprawnie lonży,
- zadzwonić dzwonkiem trzymając obie ręce na tyczce ,
- użyć odpowiedniego końca tyczki (do cięcia),
- poprawnie odwiesić tyczkę. (2016)

3.5.2 (usunięto)

3.5.3 Jeżeli zawodnik uderzy w dzwonek złym końcem tyczki, dostaje 3 punkty karne. (2015)

3.5.4 Zanim zawodnik przejdzie do następnej stacji musi odwiesić tyczkę w taki sam sposób, w jaki była zawieszona. Jeżeli tego nie zrobi, Sędzia Główny Konkurencji nakaże mu powrót na stację i poprawne odwieszenie tyczki. Nieprawidłowe odwieszenie tyczki skutkuje przyznaniem 3 punktów karnych. 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 do wyznaczonego miejsca
- zabezpieczyć się lonżą
- zawołać „uwaga” przed zadzwonieniem dzwonkiem
- zadzwonić dzwonkiem
- wrócić do wyznaczonego miejsca i go dotknąć.

W celu uzyskania maksymalnej ilości punktów, zawodnik musi również:

- użyć poprawnie lonży
- dotknąć ponownie wyznaczonego miejsca bez uprzedniego dotknięcia najwyższego znacznika ugięcia gałęzi (2016)

***Wyznaczone miejsce ma minimum 30 cm (12 cali) szerokości.**

3.6.2 Zawodnik, po minięciu wyznaczonego punktu, musi iść po konarze oraz przynajmniej jedną stopą pozostać w kontakcie z konarem przez cały czas (2017). W przypadku utraty równowagi lub upadku z gałęzi, zawodnik musi wrócić do miejsca, w którym stracił kontakt z gałęzią, zanim zacznie kontynuować. Miejsce powtórnego startu wyznaczone jest przez Sędziego Głównego Konkurencji.

3.6.3 Jeżeli zawodnik poprawnie przemieści się i wykona zadanie, uderzając w dzwonek i nie dotykając znaczników ugięcia gałęzi, otrzyma 2, 4 lub 6 dodatkowych punktów. (2016)

3.7 Stacja lądowania

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

- zatrząść trąbką lub zadzwonić dzwonkiem, używając do tego dłoni,
- zawołać „uwaga” zanim zadzwoni dzwonkiem.

W celu uzyskania maksymalnej liczby punktów, zawodnik musi również:

- wylądować na ziemi tylko na stopach
- wylądować obiema stopami w kole (bull's eye).

Zawodnik nie musi zabezpieczać się lonżą zanim zatrząbi lub zadzwoni dzwonkiem. (2016)

3.7.2 Zawodnik, który nie wylądował i nie pozostanie w pozycji stojącej (np. dotknie ziemi inną częścią ciała niż stopy), nie otrzyma 3 punktów za lądowanie na stopach. (2016)

3.7.3 Stacja lądowania to okrąg dwumetrowej średnicy z jednometrowym twardym kołem, oznaczającym środek („bull's-eye”).

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 jakkolwiek część stopy dotyka linii, zawodnik jest traktowany jako wychodzący za linię (np.: jedna stopa znajduje się na zewnętrznej linii 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 od uprząży.

3.7.7 Zawodnik, który nie użył dzwonka albo trąbki przed zjazdem, nie dostanie żadnych punktów za ukończone zadanie stacji lądowania, jak również za lądowanie i czas, oraz nie zostaną mu przyznane żadne dodatkowe punkty.

3.7.8 Na dolnej części drzewa zostanie wyznaczony punkt, oznaczający początek strefy lądowania. Zawodnik, który dotknie drzewa bądź innego obiektu poniżej tego punktu, **uznany będzie że wylądował i nie otrzyma punktów za lądowanie (w celu). Zawodnik nie otrzyma również 3 punktów za lądowanie na stopach.(2017)**

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: suma punktów za ukończone zadania i czas.

3.8.3 Suma za wykonane zadania i punkty dodatkowe od sędziów wynosi 50 punktów.

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. (2016)

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.

3.8.6 Sędziowie mogą nagradzać zawodnika na każdej stacji dodatkowymi, uznaniowymi punktami za sprawność. Punkty dodatkowe przyznawane są za dobre wykonanie zadania. Jeżeli zawodnik nierzetelnie wykona pracę, może zostać ukarany ujemnymi punktami (zobacz: wytyczne do punktów dodatkowych/karnych na karcie punktacyjnej)

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 **zadzwo ni dzwonkiem** (2017) na którejś ze stacji, nie otrzyma punktów za czas. W takim przypadku zawodnikowi przyznaje się sumowane punkty dotychczas uzyskane podczas konkurencji (od 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. (2016)

3.9 Kary

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

Obowiązkowa trzypunktowa kara będzie nałożona na zawodnika za każde z poniższych wykroczeń:

3.9.1 Niewłaściwe użycie lonży, kiedy jest to wymagane.

3.9.2 **Brak wydania wyraźnie słyszalnego ostrzeżenia.(2017)**

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 Potencjalne kary:

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

3.9.6 Niebezpieczne ruchy i wielka prędkość. (2015)

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). (2015)

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. (2015)

3.10.7 Niewłaściwe zachowanie.

3.10.8 Druga kara uznaniowa. (2015)

3.10.9 Niewłaściwe użycie lonży po raz drugi, kiedy jest to wymagane. (2016)

3.10.10 Brak wydania wyraźnie słyszalnego ostrzeżenia, po raz drugi. (2017)

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 poszkodowany wspinacz oraz jego obrażenia.

Zawodnicy muszą dokonać oceny zagrożeń na miejscu wypadku, inspekcję przed rozpoczęciem wspinaczki oraz ocenę obrażeń poszkodowanego i użyć odpowiednich technik które uchronią poszkodowanego przed pogorszeniem jego stanu. Poszkodowany (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: Poszkodowany 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 poszkodowanego. 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 linii.

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

4.2.4 Zawodnicy muszą opuszczać poszkodowanego 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 poszkodowanego, zatwierdzony 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 wspinaczkowa 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 wydać słyszalne ostrzeżenie „uwaga” przed opuszczeniem uszkodzonego bezpiecznie na ziemię.

(przeniesiony do 4.2.10)

(przeniesiony do 4.2.11)

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 zawieszanej 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 uprząży. 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 który nie zdążył ukończyć konkurencji w wyznaczonym czasie będzie poproszony o zejście na ziemię. Zawodnik otrzyma punkty tylko za zadania które zostały ukończone w wyznaczonym limicie czasu. Zawodnik jest wciąż uprawniony aby otrzymać punkty w każdej z 5 punktowanych sekcji, nawet jeśli nie ukończył wszystkich zadań składających się na daną sekcję. (2017)

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. Pierwsze wykroczenie powoduje ostrzeżenie, drugie – dyskwalifikację.

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 uszkodzowanego: 7 punktów

Ocena obrażeń uszkodzowanego i obchodzenie się z uszkodzowanym: 13 punktów

Zejście: 7 punktów

Łądowanie: 7 punktów

Wypięcie uszkodzowanego przed upływem czasu: 4 punkty

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

Punkty za efektywność:

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

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

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

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

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

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

4.3.4 W przypadku remisu, zwycięża zawodnik z najlepszym czasem.

4.3.5 Usunięto (2017)

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. (2015)

4.4.2 Niebezpieczne niekontrolowany skok. (2015)

4.4.3 Niebezpieczne ruchy i wielka prędkość.

4.4.4 **Brak wydania wyraźnie słyszalnego ostrzeżenia gdy jest to konieczne (wyłączając zjazd z manekinem). (2017)**

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 (ingerencją w) systemem 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). (2015)
- 4.5.8 Umieszczenie piłki ręcznej w ustach. (2015)
- 4.5.9 Druga kara uznaniowa. (2015)

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, na wysokości ok. 10 do 20 metrów (32,8 i 65,6 stóp) nad ziemią. Zawodnicy próbują trafić rzutką lub liną wspinaczkową w dwa z ośmiu celów. Wszystkie cele mogą znajdować się na jednym drzewie (po cztery z dwóch stron) lub na kilku drzewach (dwie oddzielne grupy z czterema celami). Cele, w zależności od trudności rzutu, są warte 9, 7, 5 i 3 punkty. 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. **Jednym rzutem można zaliczyć cel po jednej stronie drzewa, pod warunkiem że oba cele będą całkowicie wyizolowane.** (2017)

Zawodnik może operować liną na drzewie, włączając wykorzystywanie połączonych rzutek lub lin wspinaczkowych, aby stworzyć odpowiednią technikę do manipulowania. Rzut zostaje zaliczony i punktowany, tylko jeśli lina punktująca (rzutka lub lina wspinaczkowa) jest odizolowana w obszarze celu i jej oba końce „dotykają ziemi”. Pomiedzy dwiema częściami liny nie mogą się znajdować żadne gałęzie. („Dotykanie ziemi” dotyczy także obu końców liny dotykających zawodnika stojącego na ziemi.) Należy usunąć z drzewa dodatkowe liny używane w technikach operowania linami przed zatrzymaniem czasu, w przeciwnym razie zawodnik dostanie 1 punkt kary za każdą dodatkową linę pozostawioną na drzewie. (2015)

Można otrzymać dodatkowe punkty za zainstalowanie liny wspinaczkowej w jednym z celów w każdej grupie. Aby te dodatkowe punkty uzyskać, lina wspinaczkowa musi być

przeciągnięta przez cel tak, aby obydwie końce dotykały ziemi. Liczba dodatkowych punktów zależy od trudności *celu*. Zainstalowanie liny w rzucie 9-punktowym jest warte 4 punkty. Patrz Zasady 5.3.4 dla punktacji w instalacji liny wspinaczkowej.(2017)

Zawodnicy mogą także zdobywać punkty za czas (punkty za efektywność). Zawodnik musi zdobyć punkty w każdym zestawie celów, aby być upoważnionym do punktów za czas. Liczba przyznawanych punktów – zobacz: reguła 5.3.6.

(przeniesiono do 5.3.6)

(przeniesiono do 5.3.6)

(przeniesiono do 5.3.6)

(przeniesiono do 5.3.6)

(przeniesiono do 5.3.6)

5.2 Reguły rzutki

5.2.1 Zawodnik musi być wyposażony, i używać:

- **atestowany kask wspinaczkowy**
- **atestowane okulary ochronne**
- **odpowiednie ubranie i obuwie (2016).**

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 rzutka nie wolno używać proc ani innych przyrządów mechanicznych. (2015)

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. Kiedy rzutka znajduje się poza celem, ale połączona jest z liną wspinaczkową, która się w nim znajduje, zaś czas kończy się zanim oba końce liny wspinaczkowej „dotkną ziemi”, punkty za rzut zostaną naliczone, jeżeli został on zarejestrowany przed upływem czasu. Dotyczy to łączenia więcej niż jednej rzutki lub liny wspinaczkowej ze sobą i operowania nimi.

5.2.7 Rzut jest ważny i punktowany tylko wtedy, gdy:

- rzutka lub lina wspinaczkowa jest odizolowana w obszarze celu, (tzn. żadna część drzewa nie może znajdować się pomiędzy linami)(2017)

- zawodnik stojący na ziemi trzyma oba końce liny,

- zawodnik poprosił Sędziego Głównego Konkurencji o zarejestrowanie rzutu. (2015)

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 spełniono powyższe warunki.

5.2.8 Po prośbie zawodnika o zarejestrowanie rzutu sędziowie ustalają czy rzut spełnia kryteria wg reguły 5.2.7.

5.2.9 Jeżeli sędziowie zdecydowali, że rzut jest nieważny, zawodnik zostaje o tym poinformowany i rzut jest nie rejestrowany. Obowiązkiem zawodnika jest upewnienie się, czy sędziowie uznali rzut za ważny.

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), gdy 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. (2016)

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, straci 3 punkty z punktów zdobytych przed upływem czasu.

5.2.19 Każda niepunktowana lina pozostawiona na drzewie po zakończeniu konkurencji przez zawodnika spowoduje utratę jednego punktu (od każdej liny). (2016)

5.2.20 Jeśli lina zawodnika znajdzie się w obrębie celu, musi zostać ona zarejestrowana u Sędziego Głównego Konkurencji przez oznajmienie "Zaliczone"(2017) 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. Dla zdobycia punktów po tej samej stronie drzewa ,zawodnik powinien ściągnąć linkę z drzewa lub użyć innej linki i wykonać ponowny rzut(2017). Jeśli niepunktowana lina jest nadal na drzewie po zakończeniu konkurencji, zawodnik dostaje 1 punkt karny. (2016)

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, **lub liną wspinaczkową 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 otrzyma 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 Przed rzutem lub ściągnięciem rzutki z przymocowanym ciężarkiem z drzewa, zawodnik musi wydać słyszalne ostrzeżenie „uwaga” i odczekać na potwierdzenie „czysto” od Sędziego Głównego Konkurencji. Słyszalne ostrzeżenie powinno zostać wydane przez zawodnika także w sytuacji, kiedy operuje on zawieszoną na drzewie rzutką i istnieje prawdopodobieństwo przypadkowego odczepienia się od niej ciężarka. Za każde nie wystosowanie słyszalnego ostrzeżenia zawodnik zostanie ukarany po 1 punkcie karnym. Upomnienie z odjęciem 1 punktu może zostać udzielone dwa razy. Trzecie naruszenie skutkuje dyskwalifikacją.

5.3 Punktacja (30 punktów możliwych do zdobycia)

5.3.1 Zawodnik może zarejestrować u sędziów maksymalnie 2 rzuty : **jedna rejestracja na jedną grupę celów.(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. (2015)

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. (2015)

5.3.5 Trzypunktowa 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 minut
- 2 punkty - ukończenie konkurencji w czasie od 4:00,01 do 4:30,00 minut
- 1 punkt - ukończenie konkurencji w czasie od 4:30,01 do 5:00,00 minut
- 0 punktów - ukończenie konkurencji w czasie od 5:00,01 do 6:00,00 minut

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 na każdej stronie drzewa), oraz maksymalnie 8 dodatkowych (4 po każdej stronie drzewa) 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 określane 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. (2016)

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. (2015)

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. (2015)

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. (2015)

W takiej sytuacji zawodnicy zajęli by miejsca:

- zawodnik B – pierwsze
- zawodnik D – drugie
- zawodnik A – trzecie
- zawodnik 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 Za każdą pozostawioną na drzewie nie punktowaną linę lub ciężarek rzutki po zakończeniu konkurencji – 1 punkt karny. (2015)

5.4.3 3 punkty kary za ciężarek rzutki lub linę wspinaczkową znajdującą się poza oznaczonym terenem.

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 ostrzeżenia i odczekania na odpowiedź „czysto” od Sędziego Głównego Konkurencji, przed rzuceniem lub ściągnięciem rzutki z przyczepionym ciężarkiem. Można dostać za to przewinienie dwie jednopunktowe kary od Sędziego Głównego Konkurencji, za trzecim razem następuje dyskwalifikacja. (2016)

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.

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 (2016).**

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. (2015)

6.2.3 Zawodnik informuje sędziów o tym, że jest gotowy, a następnie czeka na informację od Sędziego Głównego Konkurencji o tym, że czasomierze są już gotowe do rozpoczęcia pomiaru. (2016)

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

6.2.5 Sędziowie zatrzymują zegar, kiedy zawodnik uderzy w ostatni dzwonek.

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

6.2.7 Po ukończeniu wspinaczki zawodnik odpowiada za ściągnięcie 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 Ustalone gałęzie mogą być oznaczone taśmą aby wskazać punkt poza który zawodnik nie może dotknąć . Pierwsze wykroczenie, dotknięcie poza oznaczony punkt skutkować będzie 1punktem karnym. Drugie wykroczenie skutkuje dyskwalifikacją. (2017)

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

6.3 Punktacja (20 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 20 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 20 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 = 14,36 sekund = odjęcie 7,18 punktu.

Najszybszy zawodnik uzyskuje 20 punktów.

Drugi zawodnik otrzymuje 12,82 punktów (20 – 7,18).

6.4 Kary

Obowiązkowe kary

Następujące naruszenie skutkuje 1 punktem karnym

6.4.1 Dotknięcie gałęzi poza taśmą.(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 (zobacz: reguła 6.2.8).

6.5.2 Upuszczenie części sprzętu (zobacz: reguła 2.2.32).

6.5.3 Złamanie obowiązku pozostawiania wpiętym.

6.5.4 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.

6.5.5 Nieodpowiednie zachowanie.

6.5.6 Dotknięcie gałęzi poza taśmą po raz drugi.(2017)

Możliwa dyskwalifikacja:

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

6.5.7 Niebezpieczne, niekontrolowane wahadła.

6.5.8 Przeskakiwanie, skakanie lub tworzenie nadmiernego luzu na linie.

6.5.9 Złamanie dużej gałęzi (wielkość jest ustalana przez Sędziego Głównego Konkurencji przed rozpoczęciem konkurencji). (2015)

7. KONKURENCJA: FOOTLOCK

7.1 Opis konkurencji

Footlock jest konkurencją sprawdzającą zdolność zawodnika do pionowego wspięcia się na drzewo, wykorzystując węzeł Prusika lub inny zatwierdzony węzeł zaciskowy chroniący przed upadkiem z wysokości i technikę wspinania się footlockiem po podwójnej linie wspinaczkowej. Wysokość wynosi 15 metrów (49 stóp, 2.5 cala) zarówno dla mężczyzn, jak i dla kobiet w zawodach międzynarodowych. Można zastosować wysokość 12 metrów (39 stóp, 4,5 cali) dla obu płci na poziomie oddziału, jeśli występuje problem związany z wysokością. Końcowy dzwonek jest zamontowany w odległości 38 cm w poziomie od liny zawodnika. Podczas wspinania nie wolno używać żadnych pomocniczych przyrządów mechanicznych. W trakcie konkurencji będzie mierzony czas (limit wynosi 60 sekund), najszybszy zawodnik wygrywa. Można podejść do ustanowienia rekordu świata w footlocku, albo podczas konkurencji wstępnej, albo podczas konkurencji samodzielnej. Jednakże, aby ustanowić rekord świata w footlocku, muszą być spełnione wszystkie kryteria podejścia do rekordu świata, jak opisano w Załączniku 1.

7.2 Reguły footlocka

7.2.1 Każdy zawodnik ma być wyposażony w:

- atestowany kask wspinaczkowy,
- atestowany przyrząd „ósemka” lub inny zatwierdzony przyrząd zjazdowy,
- atestowany węzeł Prusika,
- atestowaną uprząż i/lub uprząż zabezpieczającą przed upadkiem z tylnym punktem wpięcia (grzbietowym-tylnim),
- atestowane okulary ochronne,
- odpowiednie odzienie i obuwie (2016).

7.2.2 Zawodnik może użyć zainstalowanej liny przewidzianej do wykonania konkurencji lub wymienić ją na wybraną przez siebie linę wspinaczkową, która została wcześniej zatwierdzona przez sędziów.

7.2.3 Zawodnik informuje sędziów o tym, że jest gotowy i czeka na sygnał od Sędziego Głównego Konkurencji, że sędziowie i technicy już są gotowi do rozpoczęcia konkurencji. (2016)

7.2.4 Czasomierze rozpoczynają liczenie czasu, kiedy zawodnik oderwie drugą stopę od ziemi. (2016)

7.2.5 Czasomierze przestają liczyć czas, kiedy zawodnik uderzy lub potrząśnie, za pomocą swojej ręki, dzwonkiem znajdującym się w punkcie, w którym ma zakończyć wspinanie. (2016)

7.2.6 Jeśli zawodnik nie dotrze do dzwonka/trąbki w czasie 60 sekund, Sędzia Główny Konkurencji nakaze mu przerwać konkurencje i zjechać na ziemię. Zawodnik nie otrzymuje wtedy żadnych punktów.

7.2.7 Osoba asekurująca zawodnika podczas wspinaczki musi być bezstronna.

7.2.8 Zawodnicy muszą mieć wpiętą do uprząży linę asekurującą przez cały czas uczestnictwa w tej konkurencji.

7.2.9 Podczas wspinania się zawodnik musi używać węzła Prusika lub innego zatwierdzonego nie mechanicznego przyrządu asekuracyjnego.

7.2.10 Zawodnicy muszą zademonstrować "na linie" skuteczność i regulację systemu asekuracyjnego.

7.2.11 Podczas wspinaczki zawodnik nie może kłaść dłoni powyżej lub na węźle zaciskowym. Aby rozpocząć zjazd, zawodnik może położyć dłoń na węźle, aby go rozluźnić, ale dopiero po wpięciu zatwierdzonego przyrządu zjazdowego (przyrząd „ósemka”) i poinformowaniu asekuranta o tym, że zamierza zjechać.

7.2.12 Zawodnik do zjazdu musi używać zatwierdzonego przyrządu takiego jak „ósemka”, nie może zjeżdżać na węźle zaciskowym (Prusiku, węźle francuskim- Klemheist).

7.2.13 Zawodnik może mieć przytwierdzony do buta karabinek (lub inny podobny sprzęt), aby trzymał linę blisko stóp.

7.2.14 Zawodnik musi być cały czas asekurowany podczas zjazdu.

7.2.15 Do mierzenia ostatecznego czasu w tej konkurencji wykorzystane będą urządzenia elektroniczne, które rozpoczynają pomiar czasu, gdy zawodnik oderwie stopę od ziemi i zatrzymują, gdy uderzy w dzwonek. Odliczają one z dokładnością do setnych sekundy. Czas będzie liczony także na trzech lub pięciu stoperach z dokładnością do setnych sekundy. W przypadku awarii urządzenia elektronicznego, ostatecznym wynikiem będzie średnia z trzech stoperów. Jeśli użyto pięciu stoperów, eliminuje się najwyższy i najniższy zapis i wyciąga średnią z pozostałych trzech zapisów.

7.2.16 Trzy czasy podane przez stopery nie mogą od siebie odbiegać o więcej niż 50/100 setnych sekundy pomiędzy najkrótszym i najdłuższym czasem, aby można było zakwalifikować zapis. Jeżeli czas z któregoś ze stoperów nie mieści się w tych ramach, czas najbardziej odbiegający od czasu średniego nie zostanie zapisany, a dwa pozostałe czasy zostaną uśrednione, pod warunkiem, że różnica między nimi nie jest większa niż 50/100 setnych sekundy. Jeśli więcej niż jeden czas nie mieści się w zakresie, nie można zapisać czasu.

7.2.17 Jeśli nie można zatwierdzić czasu, zawodnik dostanie możliwość ponownego przejścia konkurencji w późniejszym czasie podczas zawodów.

7.3 Punktacja (20 punktów możliwych do zdobycia)

7.3.1 Jest trzech lub pięciu sędziów mierzących czas. W przypadku pięciu sędziów mierzących czas, odrzuca się najdłuższy i najkrótszy czas i uśrednia się pozostałe trzy, tym samym wyliczając czas oficjalny.

7.3.2 Konkurencja opiera się na wyniku czasowym.

7.3.3 Zawodnicy, którzy nie dotrą do dzwonka/trąbki w ciągu 60 sekund, nie otrzymują punktów.

7.3.4 Zawodnik, który najszybciej ukończy wspinaczkę, dostaje 20 punktów i wygrywa.

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

7.3.6 Za każdą sekundę różnicy między tymi wynikami odejmuje się z punktacji wspinacza 1 punkt (z 20 możliwych).

Przykładowa punktacja:

Zawodnik najszybszy (A) uzyskuje czas 0:12,49 sekundy.

Drugi zawodnik (B) uzyskuje czas 0:13,32 sekundy.

(B) 13,32 minus (A) 12,49 = odjęcie 00,83 punktu.

Wynik zawodnika B to $20 - 0,83 = 19,17$.

Dziesiąty zawodnik (C) uzyskuje czas 0:35,29 sekundy.

(C) 35,29 minus (A) 12,49 = odjęcie 22,80 punktu. Wynik tego zawodnika to $20 - 22,80 = 0$.

7.4 Kary

Obowiązkowe kary

Zawodnik otrzyma karę za następujące przewinienia:

7.4.1 Trzysekundowa kara zostaje naliczona zawodnikowi, który położył dłoń powyżej lub na węźle zaciskowym.

7.5 Dyskwalifikacja

Obowiązkowa dyskwalifikacja

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące przewinienia:

7.5.1 Upuszczenie części sprzętu (zobacz: reguła 2.2.32).

7.5.2 Ponowne położenie dłoni na lub nad węzłem zaciskowym (Prusik, Klemheist).

7.5.3 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.

7.5.4 Nieodpowiednie zachowanie.

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 i układ dojścia do stacji. Przy każdej stacji zawodnik powinien zademonstrować możliwość swobodnego użycia obu rąk (2017)**

W każdej z trzech lub czterech stacji zawodnik musi uderzyć w dzwonek piłą ręczną przed przejściem do kolejnej stacji. Jedna ze stacji będzie wyposażona w pionową skalę obciążenia zawieszona na gałęzi. Jeżeli zawodnik zbyt obciąży gałąź, powodując opuszczenie obciążenia i dotknięcie znacznika ugięcia gałęzi, zostanie przyznana mniejsza liczba punktów za tę stację. Inna stacja jest wyposażona w kawałki gałęzi w wiadrze

i tarczę (cel) na ziemi. Na tej stacji sprawdza się umiejętność rzutu gałęzią do wyznaczonego obszaru. Zawodnik ma trzy podejścia do trafienia gałęzią do 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. (2016)

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 uprzęż przystosowaną do pracy na drzewach,**
- **atestowaną lonżę do stabilizacji pozycji,**
- **odpowiednie odzież i obuwie. (2016)**

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 oraz 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, dla 31 do 40 są to 4 osoby, dla 41 lub więcej jest to 5 osób. (Dopuszcza się wyjątki za zgodą komitetu organizacyjnego TCC przed rozpoczęciem zawodów). (2015)

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 poprzednich rund, pierwszy startuje zawodnik z najlepszym wynikiem.

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 ustali 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 poinformuje zawodnika o tym żeby rozpoczynał.

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. (2016)

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. Wstępny ranking będzie także uznawany w przypadku dwóch takich samych wyników. Jeśli wyniki wstępnego rankingu są identyczne, czas Konkurencji Mistrzów decyduje o ostatecznym rozstrzygnięciu . (2016)

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 następną próbą 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 dostać według uznania sędziów do 3 punktów dodatkowych za kreatywną technikę i/lub wprawę podczas instalowania rzutki. Zawodnik, który użył więcej

niż 5 rzutów aby zainstalować rzutkę może otrzymać dodatkowe punkty, jeżeli sędziowie uznają to za stosowne.

8.2.19 Zawodnicy wydają ostrzeżenie „uwaga” i otrzymują potwierdzenie „czysto” 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 **przed każdym rzutem** skutkuje odjęciem 1 punktu za każde naruszenie tej reguły. Wydaje się dwa ostrzeżenia o karze 1 punktu. Trzecie wykroczenie skutkuje dyskwalifikacją. (2017)

8.2.20 Zawodnik wydaje słyszalne ostrzeżenie przed zadzwonieniem dzwonkiem na każdej ze stacji lub przed rzutem pierwszą "gałęzią". Brak wydania słyszalnego ostrzeżenia skutkuje 3 punktami karnymi. Brak drugiego ostrzeżenia gdy zawodnik znajduje się nad ziemią skutkuje dyskwalifikacją. (2017)

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 rzucić gałąź do wyznaczonego celu. W razie niepowodzenia, może rzucić drugą lub trzecią gałąź. Punktuje się tylko jeden rzut. **Za zadzwonienie dzwonkiem zdobywa się 4 punkty a za celny rzut gałęzią zdobywa się 2,4 lub 6 dodatkowych punktów, w rezultacie można zdobyć maksymalnie 10 punktów.** Punkty nie zostaną przyznane, jeśli przed rzutem zawodnik nie uderzy w dzwonek. Zobacz reguła 3.4.1 :Specyfikacja rozmiaru gałęzi i tarczy. (2017)

c) Stacja pionowej skali obciążenia: Zawodnik usiłuje zadzwonić w dzwonek piłką ręczną nie dopuszczając do tego aby ciężarek dotknął skali snacznika ugięcia. Znaczniki ugięcia są warte 4, 7 i 10 punktów. Jeśli ciężarek dotyka najniższego znacznika, zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów za pomyślne wykonanie tej czynności (sekcja F na karcie punktów) na tej stacji. (2017)

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

8.2.24 Każdy zawodnik jest oceniany na podstawie oficjalnej karty punktacyjnej.

8.2.25 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. (2016)

8.4 Kary

Kara obowiązkowa

Zawodnik zostanie ukarany przez sędziów za następujące przewinienia:

8.4.1 Kara 20-punktowa za nieodzyskanie całego sprzętu w limicie czasowym. (2015)

8.4.2 Kara 1-punktowa za każde brakujące ostrzeżenie przed rzutem lub ściąganiem rzutki (włączając urządzenia mechaniczne). (zobacz reguła 8.2.18) (2016)

8.4.3 3-punkty kary za brak wyraźnego słyszalnego ostrzeżenia w wymaganych sytuacjach gdy zawodnik znajduje się nad ziemią (2017).

Kara uznaniowa (decyzją Sędziów Punktowych)

8.4.4 Zawodnik może dostać do 5 punktów kary za każde z przewinień: niebezpieczne zachowanie, nie rzetelnie wykonana praca, zła 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.

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

8.4.7 Niebezpieczne ruchy i wielka prędkość. (2015)

8.5 Dyskwalifikacja

Obowiązkowa dyskwalifikacja

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące przewinienia:

8.5.1 Upuszczenie części sprzętu podczas pracy na wysokości (zobacz reguła 2.2.32).

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

8.5.3 Po raz trzeci brak wydania wyraźnie słyszalnego ostrzeżenia przed rzutem lub usunięciem rzutki (rzucanego ciężarka) (2017)

8.5.4 Po raz drugi brak wydania wyraźnie słyszalnego ostrzeżenia w wymaganych sytuacjach gdy zawodnik znajduje się nad ziemią (2017)

8.5.5 Dwa rzuty (rzutki lub liny wspinaczkowej), które wylecą poza oznaczony teren. (2015)

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. (2015)

8.5.10 Złamanie pokażnej gałęzi (rozmiar zależy od konkurencji, wg uznania Sędziego Głównego Konkurencji). (2015)

8.5.11 Druga kara uznaniowa (wg uznania Sędziego Głównego Konkurencji). (2015)

(usunięto)

(usunięto)

8.5.9 **(usunięto)**

8.5.10 **(usunięto)**

8.5.11 **(usunięto)**

8.5.12 **(usunięto)**

8.5.13 **(usunięto)**

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.
- Ogólna 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.

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.

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).

Liny stosowane do stabilizowania pozycji podczas używania olinowania ruchomego mają posiadać minimum 11 mm średnicy i mają posiadać minimalną wytrzymałość na zerwanie 22 kN. Liny używane do wchodzenia i systemy olinowania stacjonarnego mają mieć minimum 10 mm średnicy i zapewnić minimalną wytrzymałość na zerwanie 22 kN. Podczas używania systemów olinowania stacjonarnego zawodnik używa urządzenia spełniającego kryteria z zasady 2.2.1 i zatwierdzonych przez producenta systemów olinowania stacjonarnego jako samodzielne urządzenie. Urządzenie musi być kompatybilne ze średnicą i konstrukcją liny.

ZAŁĄCZNIK 6

Przewodnik technika drzewnego

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

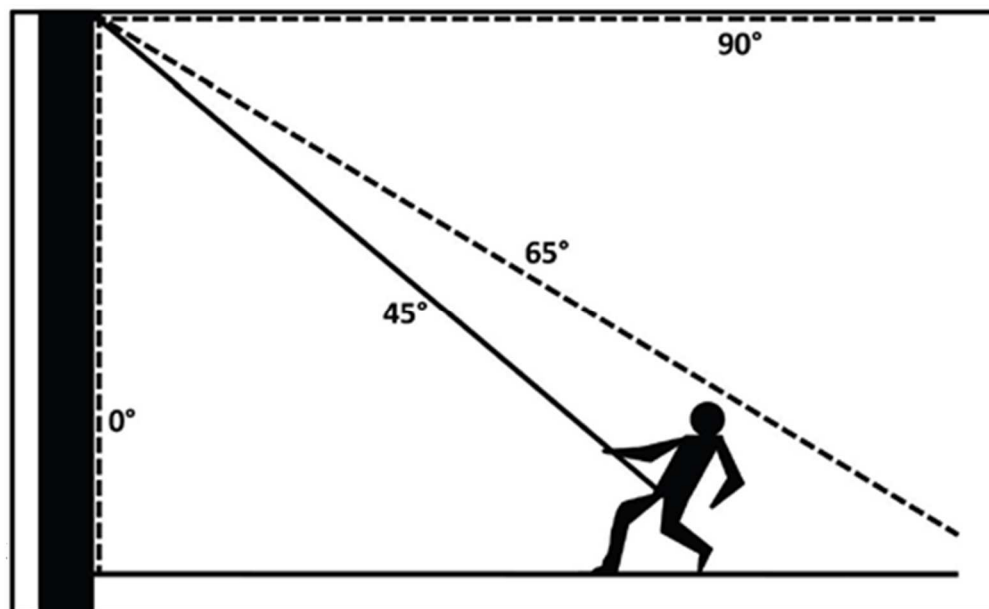
- Próbne obciążenie systemu przed użyciem podczas całej wspinaczki
- Praca z lonżą, gdy jest używana podczas przejścia/spaceru po gałęzi
- Luz na linie
- Kąt liny podczas przejścia/spaceru po gałęzi
- Niebezpieczne manewry

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 przejrzania 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 przykleić na tablicy do stałego wglądu dla sędziów w kwestii przyznawania punktów karnych, dyskwalifikacji, specyfikacji lądowania (Praca w koronie) i decyzji uznaniowych (Konkurencja Mistrzów).