

## Jak korzystać z regulaminu?

Aby zapoznać się z regulaminem, należy najpierw przeglądnąć spis treści, aby dowiedzieć się, w jaki sposób został on uporządkowany. Reguły zostały przedstawione od głównych do szczegółowych, to znaczy, że te, które odnoszą się do całości zawodów znajdują się na początku, następnie te, które odnoszą się do poszczególnych konkurencji. Obowiązkiem sędziów, przedstawicieli, techników i zawodników jest zapoznanie się z regulaminem przed rozpoczęciem zawodów.

Każda reguła została przyporządkowana do numeru. Pierwsza cyfra określa podstawowe zagadnienie, jakiego dotyczy, np. wszystkie reguły dot. Symulacji Pracy rozpoczynają się od 3. Druga i trzecia cyfra oznacza dział i poddział danej reguły. Dla przykładu dział 3.1 to ogólny zarys Symulacji Pracy. Dział 3.2 opisuje stację z piłą ręczną (w konkurencji Symulacji Pracy), a poddział 3.2.1 określa konieczność użycia lonży na tej stacji.

Na początku każdego działu znajdują się opis danej konkurencji, nie jest on zbiorem zasad, ale jej ogólnym zarysem. Po opisie znajdują się reguły następnie lista potencjalnych kar, potencjalnych powodów do dyskwalifikacji i bezwzględnych powodów do dyskwalifikacji.

Reguły, które zmieniły się w ostatnich latach zostały oznaczone kolorem czerwonym a czcionka jest pogrubiona.

Noś regulamin w kieszeni albo torbie ze sprzętem i korzystaj z niego za każdym razem, gdy pojawi się jakieś pytanie. Znajomość zasad nie tylko pozwoli Ci uniknąć kar i dyskwalifikacji, ale może także przyczynić się do zwiększania Twojego wyniku.

Jeżeli masz jakiegokolwiek pytania, sugestię dla komitetu PTCC lub ITCC, chciałbyś zgłosić się do pomocy, bądź masz pomysł na to, w jaki sposób udoskonalić konkurencje zadzwoń na +48-517-546-034 bądź napisz do biura FAP [biuro@fap-arbor.pl](mailto:biuro@fap-arbor.pl)

Możesz też zadzwonić pod numer (217) 355-9411 bądź napisać do biura ISA na [itcc@isa-arbor.com](mailto:itcc@isa-arbor.com) lub ISA, P.O. Box 3129, Champaign, IL.

**REGUŁY ROZGRYWANIA  
MIĘDZYNARODOWYCH MISTRZOSTW WE WSPINACZCE DRZEWNEJ  
(OBOWIĄZUJĄCE OD 2013)**

WPROWADZENIE .....	3
1. OBOWIĄZKI ZAWODNIKA .....	3
1.1 Obecność na zebraniach .....	3
2. GŁÓWNE ZASADY I REGULACJE .....	4
2.1 Awanse .....	4
2.2 Sprzęt .....	4
2.3 Inne .....	8
3. SYMULACJA PRACY .....	9
3.1 Opis konkurencji .....	9
3.2 Symulacja pracy zasady .....	9
3.3 Stacja piły ręcznej .....	10
3.4 Stacja rzutu gałęzią .....	10
3.5 Stacja z tyczką/ piłą na wysięgniku .....	10
3.6 Stacja chodzenia po konarze .....	10
3.7 Stacja lądowania .....	11
3.8 Punktacja pracy w koronie (można zdobyć 80 punktów) .....	11
3.9. Kary .....	12
3.10 Dyskwalifikacja .....	12
4. RATOWANIE OFIARY .....	13
4.1 Opis konkurencji .....	13
4.2 Zasady .....	13
4.3 Punktacja (50 możliwych punktów) .....	14
4.4 Kary .....	15
4.5 Dyskwalifikacja .....	15
5. Rzut rzutką .....	16
5.1 Opis konkurencji .....	16
5.2 Zasady .....	16
5.3 Punktacja (30 możliwych do zdobycia punktów) .....	18
5.4 Kary .....	18
5.5 Dyskwalifikacja .....	19
6. UBEZPIECZONA WSPINACZKA NA CZAS .....	19
6.1 Opis konkurencji .....	19
6.2 Zasady .....	19
6.3 Punktacja (możliwych 20 punktów) .....	20
6.4 Dyskwalifikacja .....	20
7. FOOTLOCK .....	21
7.1 Opis konkurencji .....	21
7.2 Zasady .....	21
7.3 Punktacja (20 możliwych punktów) .....	22
7.4 Kary .....	22
7.5 Dyskwalifikacja .....	22
8. KONKURENCJA MISTRZÓW .....	23
8.1 Opis konkurencji .....	23
8.2 Zasady .....	23
8.3 Punktacja (300 możliwych punktów do zdobycia) .....	25
8.4 Kary .....	25
8.5 Dyskwalifikacja .....	25
8.6 Punkty dodatkowe .....	26
Próba pobicia Rekordu Świata we wspinaczce footlock .....	27
ITCC wspinaczka metodą footlock „head to head” .....	28
Ratownictwo .....	29
Wytyczne dla grup z jednym lub dwoma wspinaczami .....	30

## **WPROWADZENIE**

Zawody we wspinaczce drzewnej odbywają się na całym świecie. Każdy „chapter ISA ” lub organizacja zrzeszona w „International Society of Arboriculture (ISA) „ ma prawo wystawić jedną kobietę oraz jednego mężczyznę, aby reprezentował kraj w międzynarodowych mistrzostwach. Wspinacze są wybierani według ich wyników z regionalnych mistrzostw kraju. Miejsce rozgrywania mistrzostw wybierane jest na corocznej konferencji.

Zawody rozgrywane są od roku 1976, gdzie miało miejsce pierwsze „ISA Tree Jamboree” w St. Louis, Missouri. Jambore zostało stworzone do ugruntowania umiejętności potrzebnych w pracy. Wspinacz posiadający jedynie linę mógł uratować życie drugiego arborysty. Zawody zostały stworzone, aby wykwalifikowany arborysta mógł wziąć udział w konkursie i sprawdzić swoją wiedzę i umiejętności. Sprzęt używany do startu w zawodach musi spełniać minimalne standardy branżowe w zakresie bezpieczeństwa i propagować wysokie standardy bezpieczeństwa.

Zawody urosły do rangi międzynarodowych, zmieniono nazwę na Międzynarodowe mistrzostwa we wspinaczce drzewnej (ang. International Tree Climbing Championship ITCC) ich celem jest globalna ekspansja wykwalifikowanych zawodników. Konkursy promują bezpieczną pracę, pokazują ulepszenia i innowacje w sprzęcie i technikach, i pokazują klasę zawodu arborysty widzom. Jest to również okazja dla wspinaczy do gromadzenia i wymiany poglądów z kolegami „po fachu”.

Pierwsze zawody miały cztery konkurencje, praca w koronie, ratownictwo, rzut rzutką i wspinaczka po linie „Footlock” lub metoda szybkiego wspinania po linie. W tym czasie, metodę „footlock” stosowało zaledwie kilku wspinaczy. Wyniki czterech konkurencji były sumowane i wspinacz z najwyższym wynikiem na koniec dnia zostawał ogłoszony zwycięzcą.

Formuła zawodów ITCC zmieniła się w 1996 roku. Zawodnicy rywalizują w 5 konkurencjach, praca w koronie (80pkt), ratownictwo (50 pkt.), Rzutka (30pkt), Footlock (20pkt) i wspinaczka na czas (20pkt) w sumie 200 punktów. Uczestnicy, którzy zgromadzą najwyższe łączne sumy punktów w konkurencjach przechodzą do rundy mistrzostw, tzw. „Master's”.

Zawodnicy, którzy przejdą do konkurencji Mistrzów zaczynają bez punktów. Łącznie w konkurencji mistrzów mogą zdobyć do 300 punktów. Zwycięzcy, jedna kobieta i jeden mężczyzna, określani są mianem mistrzów. Mistrzom przysługuje także możliwość startu w przyszłorocznych mistrzostwach.

## **1. OBOWIĄZKI ZAWODNIKA**

### **1.1 Obecność na zebraniach**

1.1.1 Każdy zawodnik jest zobowiązany do uczestniczenia we wszystkich inspekcjach sprzętu i zebraniach organizacyjnych. W szczególnych sytuacjach dopuszczalne są wyjątki, za zgodą sędziego głównego.

1.1.2 Spotkania przed konkurencyjne są zwoływane przez przewodniczącego zawodów w celu inspekcji sprzętu, zasad i regulaminu, zapoznania zawodników, sędziów i przedstawicieli, sprawdzenia zapisów i podpisania oświadczeń odpowiedzialności oraz omawiania i udzielania odpowiedzi na pytania przed zawodami.

1.1.3 Obowiązkiem zawodnika jest przedstawienie sędzią wszelkich ewentualnych wątpliwości i pytań dotyczących sprzętu, bądź zasad.

1.1.4 Obowiązkiem każdego zawodnika jest zadbanie o to by wszelkie nowe techniki i sprzęt wykorzystywany na zawodach został zatwierdzony przez głównego technika. Powinno się to odbyć na spotkaniu w dniu poprzedzającym zawody. Nie będzie możliwości zatwierdzenia żadnego nowego sprzętu bądź technik w dniu rozpoczęcia zawodów.

1.1.5 Obowiązkiem każdego zawodnika przed rozpoczęciem zawodów jest zapoznanie się, zrozumienie, oraz zaakceptowanie zasad i warunków, według których odbywają się zawody. Każdy zawodnik musi zachowywać się w trakcie zawodów w sposób profesjonalny. Niedopełnienie tego warunku może doprowadzić do dyskwalifikacji i natychmiastowego

odsunięcia od udziału w konkurencji.

## **2. GŁÓWNE ZASADY I REGULACJE**

### **2.1 Awanse**

2.1.1 Każdy związek członkowski ISA bądź współpracująca organizacja może wystawić tylko jednego męskiego i damskiego zawodnika w swojej reprezentacji na międzynarodowych zawodach. Są dwa wyjątki od tej reguły:

a) Zwycięzca zeszłorocznych zawodów zostanie zaproszony na zawody, aby bronić tytułu. Związek członkowski ISA bądź organizacja posiadająca aktualnego mistrza może wystawić dodatkowych zawodników, jako swoich reprezentantów.

b) ISA ma prawo zaprosić dodatkowych kompetentnych zawodników, aby wzięli udział w międzynarodowych zawodach. Zawodnicy ci muszą być zwycięzcami, bądź osobami, które zajęły drugie miejsce w zawodach wspinaczkowych usankcjonowanych przez ISA.

2.1.2 Aby wystawić zawodnika do ITCC lub regionalnych zawodów (ETCC, NATCC, APTCC) związek członkowski ISA bądź współpracująca organizacja powinna:

a) zorganizować lokalne zawody składające się z 5 dyscyplin, zgodnie z zasadami ITCC, które wyznaczają finalistów walczących w konkurencji Mistrzów, gdzie zostanie wyłoniony mistrz.

b) Należy stosować się do wszystkich zasad zawodów określonych w regulaminie ITCC, jak również wszystkich innych oświadczeń dotyczących sprzętu i wymagań.

2.1.3 W przypadku, gdy podczas rozgrywania lokalnych zawodów TCC, trzeba je przerwać ze względów takich jak niekorzystne warunki pogodowe lub innych okoliczności, które nie pozwalają na bezpieczne rozegranie zawodów, należy zakończyć zawody bez rozgrywania konkurencji mistrzów a związek członkowski ISA bądź współpracująca organizacja powinna ogłosić zwycięzcę na podstawie wyników z eliminacji. Zwycięża zawodnik z najwyższą liczbą punktów.

2.1.4 W przypadku, gdy startuje tylko jeden lub dwóch zawodników (mężczyzna lub kobieta) na szczeblu regionalnym, związek członkowski ISA lub współpracująca organizacja powinna uznać wspinacza, jako reprezentanta do uczestnictwa w ITCC, jeśli kryteria opisane w dodatku 4 są spełnione.

2.1.5 Zawodnicy muszą być członkami ISA i mieć skończone 16 lat. Jeżeli są w wieku między 16 a 18 rokiem życia muszą posiadać zgodę prawnego opiekuna i przedstawić umiejętności wymagane do brania bezpiecznego udziału w zawodach.

### **2.2 Sprzęt**

2.2.1 Cały sprzęt musi być wyprodukowany tak, aby spełniać bądź przewyższać minimalny przyjęty standard bezpieczeństwa chyba, że przyjęto inaczej w tym dokumencie i będzie to poparte praktyką. Musi zostać uznany za odpowiedni do wspinaczki na drzewach. (Ustaleń tych dokonuje sędzia główny.) Jeżeli sprzęt nie jest oznaczony, w sposób oczywisty, że spełnia standardy bezpieczeństwa, obowiązkiem jest przedstawienie sędziemu głównemu dowodu w języku angielskim na to, że został on zgodnie z nimi wyprodukowany.

2.2.2 Obowiązkiem każdego zawodnika, technicznego, i pomocnika jest upewnienie się, że cały sprzęt spełnia warunki punktu 2.2.1, jest wolny od wad, w pełni sprawny i czysty. Tyczy się to także wolontariuszy pracujących przy przygotowaniu zawodów.

2.2.3 Jeżeli zawodnik ma wątpliwości dotyczące dopuszczenia swojego sprzętu, techniki, bądź systemu wspinaczkowego, jego obowiązkiem jest dopilnowanie, aby zostały one zatwierdzone przez głównego technika na zebraniu zawodników dzień przed zawodami. Główny technik może skonsultować się z przewodniczącym ITCC i głównym sędzią, w wyniku, czego wszyscy trzej odpowiedzą na to pytanie i ustalą ewentualne zasady.

Przed rozpoczęciem zawodów zawodnicy mogą także odwiedzić stronę internetową ITCC i uzyskać tam informację o bezpieczeństwie, konfiguracji sprzętu oraz zapytać się o dopuszczalność sprzętu używanego w zawodach ITCC. Ostateczna decyzja o tym czy dany sprzęt bądź technika zostanie dopuszczona, będzie podjęta przy inspekcji sprzętu. (<http://itcc.isa-arbor.com/rules-scoring/rule.aspx>)

2.2.4 Wszelki sprzęt, który nie przejdzie inspekcji ITCC zostanie oznaczony i zabezpieczony. Sprzęt nie zostanie zwrócony do czasu zakończenia zawodów. Obowiązkiem zawodnika jest odebrać sprzęt po zakończeniu zawodów od organizatorów ITCC

2.2.5 Jeżeli podczas zawodów, zawodnik ma pytanie dotyczące sprzętu bądź techniki, na które nie może udzielić odpowiedzi sędzia główny, to przedstawiciel ITCC, sędzia główny i główny technik przeanalizują je i ustalą ewentualne zasady.

2.2.6 Wszelki osobisty sprzęt wspinaczkowy powinien przejść inspekcję i zostać zatwierdzony przez sędziów przed każdą konkurencją, jeżeli zawodnik, w chwili, w której został zaplanowany jego start w konkurencji, nie posiada sprzętu, który spełnia bądź przewyższa minimalne przyjęte standardy bezpieczeństwa, traci możliwość wzięcia w niej udziału. Sprzęt wymagany do wzięcia udziału w danej konkurencji jest wyszczególniony w regulaminie tej konkurencji i na karcie punktacyjnej. Sprzęt musi zostać zweryfikowany i zaznaczony na karcie punktacyjnej, bezpośrednio przed wejściem każdego zawodnika na teren wyznaczony dla danej konkurencji.

2.2.7 Żaden element wyposażenia nie powinien się znaleźć w ustach podczas startu w którejkolwiek z konkurencji

2.2.8 Wszystkie zaciski linowe używane przy ochronie przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji muszą być samozatraskowe oraz spełniać bądź przewyższać minimalny przyjęty standard bezpieczeństwa.

2.2.9 Łączniki zakręcane muszą być wyprodukowane tak, aby spełniać bądź przewyższać minimalny przyjęty standard bezpieczeństwa oraz być mechanicznie dokręcone tak aby nie mogły się otworzyć podczas używania.

2.2.10 Wszystkie karabinki używane przy głównym systemie ochrony przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji muszą spełniać bądź przewyższać minimalny przyjęty standard bezpieczeństwa, a także być samozatraskowe i wymagać, co najmniej dwóch oddzielnych ruchów podczas otwierania zamka. Nie zastosowanie się do tej reguły może doprowadzić do dyskwalifikacji.

2.2.11 Karabinki używane przy systemie ochrony przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji nie mogą być wpięte bezpośrednio w inny karabinek (karabinków nie powinno łączyć się jak ogniwo łańcucha).

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

2.2.13 Zawodnicy, sędziowie, technicy oraz inne wyznaczone osoby przez cały czas przebywania w wyznaczonej strefie bezpieczeństwa konkurencji, muszą nosić okulary ochronne. Główny sędzia może udzielić zgody na krótkie ściągnięcie tych okularów w celu ich wyczyszczenia, zmiany, itp. w trakcie trwania konkurencji. Nie skutkuje to zatrzymaniem liczonego czasu. Okulary ochronne muszą być odporne na uderzenia, zapewniać odpowiednią ochronę oczu i spełniać lub przekraczać minimalny akceptowalny poziom bezpieczeństwa.

2.2.14 Zawodnicy, sędziowie, technicy oraz inne wyznaczone osoby przez cały czas przebywania w wyznaczonej strefie bezpieczeństwa konkurencji, muszą nosić odpowiednie, ochronne nakrycie głowy. Kaski używane w trakcie zawodów muszą spełniać bądź przewyższać minimalny przyjęty standard bezpieczeństwa, oraz być wyprodukowane do użycia przy tej formie aktywności. Zawodnicy i technicy, którzy pracują na wysokości muszą posiadać kaski przystosowane do wspinaczki.

2.2.15 Zawodnicy, sędziowie, technicy i przedstawiciele muszą nosić odpowiednie obuwie i ubranie podczas zawodów. Ubranie wydane przez ITCC musi być noszone podczas brania udziału w konkurencjach eliminacyjnych, „pojedyńku” we wspinaczce „footlockiem”, konkurencji mistrzów i ceremonii wręczenia nagród. Odpowiednie obuwie to takie, które zakrywa stopę, kostkę, posiada odpowiednią podeszwę i cholewkę. Podeszwa powinna zapewniać odpowiednią przyczepność zarówno podczas pracy na ziemi jak i na wysokości.

Podczas wykonywania jakichkolwiek czynności na wysokości ( symulacja pracy, konkurencja mistrzów, ratowanie ofiary, wspinaczka na czas) należy przestrzegać zasad asekurowania się i stabilizacji pozycji pracy. Wszyscy zawodnicy muszą się prawidłowo asekurować podczas wchodzenia na drzewo i wykonywania zadań aż do chwili powrotu na ziemię.

2.2.17 Właściwy system asekuracyjny wymaga, aby lina była zawieszona w stanowisku znajdującym się nad wspinaczem.

2.2.18 Podczas wspinaczki „footlockiem” zawodnik nie może zawinąć liny idącej od węzła zaciskowego wokół swojej dłoni.

2.2.19 Naruszenie zasad asekurowania się/stabilizowania pozycji, skutkuje utratą punktów lub dyskwalifikacją według uznania sędziów. Dotyczy to także nieutrzymania wymaganego napięcia systemu asekuracyjnego (to znaczy wtedy, gdy lina opadnie poniżej kolan zawodnika), chwilowego narażenia się na upadek, bądź wspinania się ponad punkt wpięcia. Notoryczne naruszanie tych zasad doprowadzi do dyskwalifikacji.

2.2.20 Obowiązkiem zawodnika jest udowodnienie, że liny używane, jako węzeł zaciskowy w dynamicznym górnym systemie wspinaczkowym bądź w statycznym górnym systemie wspinania są dopuszczone przez producenta do używania w tym celu.

2.2.21 Lina wspinaczkowa do pozycjonowania / systemów wspinaczkowych powinna mieć średnicę minimum 11mm, jej minimalna wytrzymałość powinna wynieść 22kN, nowa lina z odpowiednim węzłem powinna przenieść obciążenie rzędu 15kN. Liny używane do wejścia w koronę powinny mieć średnicę 10 mm lub więcej, a minimalną wytrzymałość 22kN. Siła niszcząca dla takiej liny z węzłem powinna wynieść minimum 15kN.

2.2.22 Liny do wiązania węzłów zaciskowych i tych, które przenoszą ciężar wspinacza powinny posiadać minimalną średnicę 8mm i spełniać wymagania 2.2.1. Repy zaciskowe do zastosowań stacjonarnych, gdzie obciążenie wynosi około pół obciążenia systemu, powinien mieć minimalną średnicę 6mm lub większą. Węzeł zaciskowy „Hitch” powinien być wykonany z materiałów odpowiednio odpornych na ścieranie i temperatury osiągane podczas pracy oraz ratownictwa. Zawodnicy muszą przeprowadzić test "on-line" w celu wykazania skuteczności i dostosowania wszelkich systemów.

2.2.23 Liny używane do lonży powinny mieć, co najmniej 10 mm średnicy, muszą spełniać minimalne standardy wytrzymałości określone dla lin wspinaczkowych i spełniać wymagania 2.2.1.

2.2.24 Każda wolna końcówka liny używanej przy ochronie przed upadkiem z wysokości/stabilizowaniu pozycji musi być zakończona specjalnym węzłem bądź pętlą, która nie pozwoli na przejście końcówki liny przez przyrząd zaciskowy (węzeł zaciskowy, przyrząd zjazdowy) lub musi być bezpiecznie połączona ze specjalnym punktem na uprzęży.

2.2.25 Dla celów przejrzystości w tym dokumencie, termin "climbing hitch" obejmuje zarówno tradycyjne węzły zaciskowe wiązane z lin (Prusik, Valdotaín Tresse, itp.), jak również mechaniczne przyrządy (Lockjack, Spiderjack itp.). Wszystkie rozwiązania wspinaczkowe muszą być zatwierdzone przed dopuszczeniem do użytku w zawodach.

2.2.27 Węzeł Prusika ani żaden inny dopuszczony bezpieczny węzeł zaciskowy nie może zostać użyty do zjazdu chyba, że jest częścią dynamicznego górnego systemu asekuracji.

2.2.28 Zawodnikowi nie wolno położyć dłoni na lub nad węzłem zaciskowym, jeżeli jest

on jedynym punktem zabezpieczającym go przed upadkiem (footlock). Pierwsze złamanie tej reguły doprowadzi do ostrzeżenia lub kary, natomiast drugie do dyskwalifikacji.

2.2.29 Zawodnik, który używa przyrządów zaciskowych, jako części statycznego systemu wspinania musi posiadać system chroniący przed wadliwym działaniem tego przyrządu. Przyrządy zaciskowe na linie statycznej mogą zostać zabezpieczone drugim przyrządem na tej samej linie, bądź węzłem Prusikiem znajdującym się nad przyrządem na tej samej linie. Jeżeli jest wykorzystywany system wchodzenia na podwójnej linie to każda lina powinna być zabezpieczona oddzielnie. Olinowanie używane do wiązania węzła Prusika nad przyrządem musi spełniać warunki z 2.2.25 i w razie nie zadziałania przyrządu zaciskowego powinien zacisnąć się na linie i utrzymać ciężar zawodnika. Każdy przyrząd zaciskowy musi zostać zademonstrowany głównemu technikowi i zostać przez niego zatwierdzony.

2.2.30 Zawodnicy mogą pracować na statycznej linie wejściowej, jeżeli jest do niej przyczepiony górny system asekuracyjny. Jako łącznik w tym systemie nie może zostać użyty żaden przyrząd ząbkowy. System musi być to zabezpieczony poniżej węzłem zabezpieczającym nie niżej niż 18 cali (45 cm), chyba, że system asekuracyjny jest bezpośrednio połączony z liną wejściową. Techniki pracy liny statycznej połączonej z systemem asekuracji muszą zostać zademonstrowane przed użyciem oraz podczas inspekcji sprzętu, oraz musi je zatwierdzić główny technik.

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

2.2.32 Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za upuszczenie sprzętu podczas pracy na wysokości (dotyczy się to tylko czasu trwania konkurencji). Za pierwsze upuszczenie sprzętu podczas przebywania na wysokości zawodnik dostanie ostrzeżenie, natomiast za drugim zostanie zdyskwalifikowany.

2.2.33 Uczestnik nie może rzucić i/lub upuścić żadnego sprzętu lub narzędzi z drzewa podczas startu poza rzutką, liną lub torbą na linę. Zawodnik może w bezpieczny sposób opuścić sprzęt na linie, który może potem zostać odczepiony od liny, przez technika obsługującego daną konkurencję. Musi także ostrzec sygnałem dźwiękowym (uwaga, ang. all clear) techników i sędziów oraz odczekać na odpowiedź sędziego głównego zezwalającą na opuszczenie sprzętu lub rzut liną, torbą na linę, bądź rzutką. Za naruszenie tej zasady zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.

2.2.34 Za każdym razem, gdy zaistnieje ryzyko upadku jakiegoś przedmiotu (sprzętu lub części drzewa) zawodnik powinien ostrzec o tym wyraźny sposób (stand clear). Naruszenie tej zasady, będzie karane według zasad określonych dla poszczególnych konkurencji.

2.2.35 Żaden sprzęt wspinaczkowy (uprząż, lonża, przyrząd) nie może zostać przerobiony (przewiercanie dziur w sprzęcie, spawanie dwóch przyrządów) w sposób mogący zakłócić jego poprawne działanie. Żadne modyfikacje sprzętu nie zostaną dopuszczone bez pisemnej zgody producenta tego sprzętu.

2.2.36 Zawodnik używający lonży do stabilizowania pozycji nie może wpiąć obydwóch końców lonży do tej samej klamer bocznych. Poprawne użycie lonży:

- a) Podpięcie dwóch końców lonży do dwóch D-ringów z prawej i lewej strony pasa biodrowego. Ten sposób nie może być wykorzystany do zawieszenia ciała.
- b) Podpięcie dwóch końców lonży do dwóch D-ringów umieszczonych w przedniej części upręży, jeśli są one udostępnione przez producenta. Ten sposób może być wykorzystany do zawieszenia ciała, jeśli informuje o tym producent.
- c) Wpięcie do ruchomego lub nieruchomego punktu zaczepienia od strony brzucha, niezależnie czy składającego się z jednego czy z dwóch pierścieni, również może służyć do podpięcia się. Należy pamiętać, że wpinając się do punktu zaczepienia od strony

brzucha w konfiguracji pojedynczego zabezpieczenia, zawsze trzeba wpiąć wszystkie komponenty systemu w wyjściowy punkt wpięcia i dbać, aby były dobrze obciążone.

2.2.37 Zawodnik może używać własnej piły bądź zapewnianej na zawodach. Wszystkie piły muszą mieć osłonięte lub usunięte zęby. Zęby piły muszą być osłonięte bądź usunięte, aby zapobiec uszkodzeniom oraz odcięciom dzwonek na poszczególnych konkurencjach. Piła wyjęta z kabury powinna być trzymana tylko i wyłącznie w dłoni.

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

## 2.3 Inne

2.3.1 Jeżeli w trakcie trwania zawodów nastąpią zmiany techniczne bądź zmiany zasad, które mogą mieć wpływ na bezpieczeństwo zawodników bądź przebieg konkurencji to zawodnicy zostaną o nich poinformowani.

2.3.2 Zawodnicy nie mogą oglądać i znajdować się w pobliżu miejsca, gdzie przygotowywane są zawody. Nieprzestrzeganie tej zasady będzie traktowane, jako wykroczenie (patrz zasada 2.3.10).

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

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

2.3.5 Zawodnik musi się zgłosić do głównego sędziego konkurencji przed czasem, w którym został zaplanowany jego start w konkurencji. Jeżeli nie zrobi tego do 5 min przed swoim startem to traci możliwość wzięcia udziału w tej 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 zasady może skutkować dyskwalifikacją.

2.3.7 Zawodnicy mogą złożyć oficjalny protest, jeśli czują, że zostali ocenieni niesprawiedliwie lub nieprawidłowo. Protest musi zostać zgłoszony na oficjalnym formularzu dostępnym u przewodniczącego zawodów.

2.3.8 Wszelkie protesty powinny zostać skierowane do przewodniczącego mistrzostw w formie pisemnej, na godzinę przed ewentualną zmianą przepisów. Przewodniczący, sędzia główny i główny technik zweryfikują podstawność protestu i wprowadzą ew. zmiany.

2.3.9 Nieodpowiednie zachowanie w dyskusji lub prezentacji protestu może być powodem do jego natychmiastowego odrzucenia lub dyskwalifikacji zawodnika.

2.3.10 Dyskwalifikacja spowodowana złym zachowaniem będzie egzekwowana przez sędziego głównego na każdym zawodniku, który wykazał się nieodpowiednim, nieprofesjonalnym lub niesportowym zachowaniem podczas brania udziału w konkurencji lub po jej zakończeniu. Sędziowie konkurencji będą egzekwować przestrzeganie zasad, 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 mistrzostwach.

2.3.12 Obowiązkiem sędziów, techników i przedstawicieli jest przeczytanie zasad i uregulowań, zdolność ich objaśniania oraz egzekwowanie ich przestrzegania przez zawodników. Od wszystkich sędziów, techników i przedstawicieli oczekuje się profesjonalnego i odpowiedniego zachowania podczas zawodów.

2.3.13 Po rozpoczęciu przez zawodnika konkurencji, sędzia główny może polecić mu zatrzymanie się, jeśli potrzebuje czasu na ocenę potencjalnego zagrożenia bezpieczeństwa, wyjaśnienia zasad lub dokładniejszego przyjrzenia się systemowi



wspinaczkowemu zawodnika. Liczenie czasu zostanie zatrzymane i rozpocznie się dopiero po poinformowaniu zawodnika i wypowiedzeniu „GO” przez sędziego głównego konkurencji.

2.3.15 Po rozpoczęciu konkurencji zawodnik nie może opuszczać wyznaczonego terenu odbywania się konkurencji lub wnosić dodatkowego sprzętu.

2.3.16 Zawodnik nie może zdobyć mniej niż 0 punktów w którejkolwiek z pięciu konkurencji eliminacyjnych.

### **3. SYMULACJA PRACY**

#### **3.1 Opis konkurencji**

Symulacja Pracy sprawdza zdolność poruszania się po drzewie z wykorzystaniem liny i uprząży. Konfiguracja konkurencji powinna być tak sama zarówno dla mężczyzn, jaki kobiet. Każdy zawodnik zaczyna z określonego miejsca na drzewie i ma za zadanie dotarcie do pięciu stacji rozmieszczonych na drzewie, wykonując na nich określone zadania. Wszystkie stacje są wyposażone w dzwonek (lub trąbkę), którego zawodnik musi użyć przed przemieszczeniem się do następnej. Na każdej ze stacji zawodnik dostaje punkty, za wykonanie wyznaczonego zadania i zadzwonienie dzwonkiem (lub trąbką), w zależności od stacji, dotknięcie piłą, tyczką lub ręką. Na niektórych stacjach zawodnik może otrzymać bonusowe punkty za wykonanie dodatkowych zadań.

Zawodnicy w tej konkurencji są ograniczeni limitem czasowym (dla mężczyzn wynosi 5 minut, a dla kobiet 7 minut) na ukończenie wspinania.

#### **3.2 Symulacja pracy zasady**

3.2.1 Każdy zawodnik musi posiadać kask wspinaczkowy, okulary ochronne, uprząż arborystyczną, lonże osobistą, linę wspinaczkową i piłkę ręczną z pochwą.

3.2.2 Wszystkie techniki i sprzęt muszą spełniać odpowiednie standardy bezpieczeństwa.

3.2.3 Liny zawodników muszą korzystać z tego samego wcześniej wyznaczonego punktu wpięcia (instalacji). Mogą sami wybrać drogę przemieszczania się po drzewie i sposób ułożenia liny(chyba, że sędzia główny konkurencji ustali inaczej), ale muszą skończyć na stacji lądowania.

3.2.4 W chwili przedstawienia zawodnika sędziom, zostaje on zapytany czy ma jakieś pytania odnośnie zawodów oraz zostają mu przypomniane wymagania konkurencji.

3.2.5 Sędziowie zaczynają odmierzanie czasu w chwili, w której zawodnik użyje gwizdka lub dzwonka będąc na drzewie. Odmierzanie kończy się, gdy zawodnik bezpiecznie znajdzie się na ziemi i odepnie linę, oraz węzeł zaciskowy od uprząży. Zawodnik musi całkowicie odpiąć się od liny, aby czas przestał być liczony.

Zawodnik musi być bezpiecznie przywiązany do liny wspinaczkowej i/lub lonżą do stabilizacji pozycji, przez cały czas przebywania na drzewie. Na każdej stacji (piły ręcznej, rzutu gałęzią, stacji z tyczką, stacji chodzenia po konarze) zawodnicy muszą być bezpiecznie przywiązani do liny oraz prawidłowo zabezpieczeni lonżą zanim uderzą w dzwonek (zasada 2.2.36). Każdy zawodnik, który złamie tę zasadę otrzyma ostrzeżenie i 3 punkty karne. Powtórzenie Drugie ostrzeżenie niepoprawnego użycia lonży do stabilizowania pozycji pracy może skutkować dyskwalifikacją przez sędziego głównego konkurencji. 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 jakiegoś powodu zajmuje się w sposób niebezpieczny, otrzyma on punkty karne bądź/i zostanie zdyskwalifikowany przez sędziego.

3.2.8 Zawodnik musi dojść do każdej stacji, aby zebrać za nią punkty. Punkty zostaną naliczone, jeśli zawodnik dojdzie do stacji, wyda sygnał dźwiękowy dzwonkiem/trąbką.

Jeśli zawodnik nie dojdzie do stacji nie dostanie za nią punktów, ponadto nie otrzymuje punktów za czas w Symulacji Pracy.

3.2.9 Jeżeli zawodnik nie pozostawi stacji w takim stanie, w jakim była, kiedy do niej dotarł to nie otrzyma on punktów za jej ukończenie.

### **3.3 Stacja piły ręcznej**

3.3.1 Zawodnik musi dotrzeć do stacji, zabezpieczyć się lonżą, zawołać „stand clear” następnie zadzwonić dzwonkiem za pomocą piłki przed przejściem do następnej stacji.

3.3.2 Aby otrzymać punkty za wykonane zadania na tej stacji zawodnik musi uderzyć w dzwonek piłką ręczną.

### **3.4 Stacja rzutu gałęzią**

3.4.1 Zawodnik musi dotrzeć do stacji, zabezpieczyć się lonżą, zawołać „stand clear”, a następnie uderzyć w dzwonek piłką ręczną, przed pierwszym rzutem. Zawodnik rzuca pierwszą gałęzią do celu na ziemi. Zawodnik nie może rzucić dwoma gałęziami naraz. Stacja wyposażona jest w dwa 12 do 18 calowe (30 – 45 cm) gałęzie dla każdego uczestnika. Rzucamy do celu na ziemi o wymiarach 30 – 48 cali (75 – 125 cm)

3.4.2 Aby wykonanie zadania zostało zaliczone zawodnik musi najpierw uderzyć w dzwonek piłką, a dopiero potem rzucić gałęzią.

3.4.3 Jeśli zawodnik próbuje rzucić dwie gałęzie do celu w tym samym czasie, zadanie zostanie uznane za wykonane nieprawidłowo. Ponadto, żadna z rzuconych gałęzi nie zostanie zaliczona.

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 to oddaje drugi rzut, jeśli gałąź trafi i pozostanie w wyznaczonym obszarze to otrzymuje 2 punkty. Zawodnik nie musi wołać „stand clear” przed drugim rzutem.

3.4.6 Jeżeli zawodnik dwa razy spudłuje to nie otrzymuje żadnych punktów za rzut.

### **3.5 Stacja z tyczką/ piłą na wysięgniku**

3.5.1 Zawodnik musi dotrzeć do stacji, wpiąć się lonżą, zawołać „stand clear”, a następnie uderzyć w dzwonek tyczką, trzymając ją w dwóch rękach.

3.5.2 Aby otrzymywać pełną punktację za zadania wykonane na tej stacji trzeba trzymać tyczkę w dwóch rękach podczas uderzania w dzwonek.

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

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 oraz otrzyma 3 punkty karne. W trakcie wykonywania tej czynności czas będzie normalnie liczony.

### **3.6 Stacja chodzenia po konarze**

3.6.1 Zawodnik zaczyna dotykając przynajmniej jedną nogą wyznaczonego punktu na gałęzi, następnie wykonuje odejście do wyznaczonego miejsca, zabezpiecza się lonżą, krzyczy „stand clear”, następnie uderza w dzwonek piłką ręczną, wraca po gałęzi i kończy stację dotykając wyznaczonego punktu. Podczas tych działań nie może uruchomić czujnika nadmiernego obciążenia gałęzi. Wyznaczony punkt na gałęzi powinien być długi przynajmniej na 30 centymetrów.

3.6.2 Aby otrzymać pełną punktację za zadania wykonane na tej stacji zawodnik musi dotknąć wyznaczonego punktu na gałęzi, przejść po niej, uderzyć w dzwonek piłką,

wrócić i ponownie dotknąć wyznaczonego punktu.

3.6.3 Po minięciu wyznaczonego punktu zawodnik, musi pozostawać w kontakcie z drzewem. Jeżeli straci równowagę i spadnie z gałęzi, musi wrócić do miejsca, w którym stracił kontakt z gałęzią. Miejsce to jest wyznaczane przez sędziego głównego konkurencji.

3.6.4 Jeżeli zawodnik poprawnie przemieści się wykona zadanie tej stacji, uderzy w dzwonek i nie włączy przy tym czujnika, dostanie 6 punktów.

### **3.7 Stacja lądowania**

3.7.1 W tej ostatniej stacji zawodnik musi zawołać „stand clear”, a następnie zatrząść trąbką bądź zadzwonić dzwonkiem przy użyciu dłoni, po czym wykonać kontrolowany zjazd do celu na ziemi. Zawodnik nie musi się przypinać lonżą przed użyciem dzwonka lub trąbki.

3.7.2 Aby otrzymać pełną punktację na tej stacji, zawodnik musi zatrząść trąbką bądź zadzwonić dzwonkiem przy użyciu dłoni, a następnie wylądować na ziemi, w pozycji stojącej.

3.7.3 Zawodnik, który po zjeździe nie pozostanie w pozycji stojącej (np. dotknął ziemi inną częścią ciała niż stopy) nie wykona poprawnie całego zadania.

3.7.4 Celem jest 2 metrowej średnicy okrąg z 1 metrowym centralnym kołem oznaczającym środek zwanym „bull's-eye”.

3.7.5 Zawodnik może otrzymać do 4 dodatkowych punktów za lądowanie w pozycji stojącej w 2 metrowym okręgu. Zawodnicy muszą pod kontrolą wylądować dwiema nogami. Gdy zawodnik wyląduje jedną stopą musi ona pozostać na miejscu do momentu postawienia drugiej stopy. Zawodnik może wylądować poza celem, po czym wejść stopą do bull's-eye, aby zwiększyć ilość punktów. Przy takiej sytuacji nie nalicza się dodatkowych punktów za lądowanie.

3.7.6 Jeśli zawodnik dotyka stopą linii okręgu to jest uznawane, że wyszedł poza linie. (Na przykład: Jedna stopa na zewnętrznej linii okręgu a druga stopa na zewnątrz zewnętrznego okręgu – zawodnik nie zdobywa punktów)

3.7.7 Czas przestaje być liczony w momencie, w którym zawodnik wylądował na ziemi w pozycji stojącej i całkowicie odepnie linę i węzeł od uprząży.

3.7.8 Zawodnik, który nie użył dzwonka albo trąbki przed zjazdem nie dostanie żadnych punktów za zjazd i lądowanie.

3.7.9 Na dolnej części drzewa zostanie wyznaczony punkt oznaczający początek strefy lądowania zawodnik, który dotknie drzewa bądź innego obiektu poniżej tego punktu będzie traktowany jakby już wylądował i nie otrzyma żadnych punktów za lądowanie w celu.

### **3.8 Punktacja pracy w koronie (można zdobyć 80 punktów)**

3.8.1 W tej konkurencji ocenia od trzech lub pięciu sędziów. Jeśli jest pięciu sędziów najwyższy i najniższy wynik jest odrzucany, a pozostałe trzy wyniki są uśredniane w celu zapewnienia sprawiedliwej oceny.

3.8.2 Na punktację w tej kategorii składają się dwa czynniki: suma punktów za ukończone stacje i czas.

3.8.3 Za wykonane zadania i punkty dodatkowe od sędziów można zbierać w sumie pięćdziesiąt punktów.

3.8.4 Za nieukończoną w poprawny sposób stację nie otrzymuje się żadnych punktów. Aby dostać punkty za zadania wykonane na stacji trzeba w zależności od stacji uderzyć w dzwonek piłką, tyczką, ręką bądź użyć gwizdka.

3.8.5 Punkty karne są nakładane za różne naruszenia w tym, nie użycie lonży, nie wydanie

ostrzeżenia, użycie złej strony tyczki/piły na wysięgniku oraz nie poprawne odwieszenie tyczki/piły na wysięgniku.

3.8.6 Sędziowie mogą nagradzają zawodnika dodatkowymi uznaniowymi punktami na każdej stacji za sprawność. Punkty dodatkowe są dawane za dobre wykonanie zadania, punktami karnymi zaś możemy zostać ukarani za niewprawne wykonywanie zadań.(zobacz punkty dodatkowe/karne wytyczne arkusza wyników).

3.8.7 Trzy punktowa kara i ostrzeżenie zostanie nałożone przez sędziego głównego konkurencji za pierwsze niebezpieczne zachowanie w tym niekontrolowane odpadnięcie, nadmierny luz na linie wspinaczkowej, zbyt szybkie przemieszczanie się lub ryzykowne manewry. Za drugim razem zostanie on zdyskwalifikowany przez sędziego głównego konkurencji.

3.8.8 W tej konkurencji jest mierzony czas, za który można dostać do 30 punktów.

3.8.9 Zawodnik, który najszybciej ukończył konkurencję dostaje 30 punktów.

3.8.10 Innym zawodnikom, za każde 10 sekund różnicy ich czasu i czasu pierwszego zawodnika, odejmują się 1 punkt od maksymalnych 30.

3.8.11 Jeżeli zawodnik nie ukończy konkurencji przed upłynięciem czasu to nie dostaje on punktów za czas i sumowane są tylko punkty za ukończone stacje. Sędziowskie punkty uznaniowe mogą być przydzielane do końca limitu czasowego. (zobacz zasada 3.2.8)

### **3.9. Kary**

#### **Kary obowiązkowe:**

Obowiązkowa 3 punktowa kara będzie nałożona za każde z poniższych wykroczeń:

3.9.1 Nie wydanie wyraźnego ostrzeżenia na którejkolwiek ze stacji włączając stację lądowania.

3.9.2 Nie użycie lonży wtedy, kiedy jest to wymagane.

3.9.3 Użycie złej strony tyczki/piły na wysięgniku do uderzenia w dzwonek.

3.9.4 Nie poprawne odwieszenie tyczki/piły na wysięgniku.

#### **Potencjalne kary:**

Sędziowie mogą według własnego uznania nałożyć karę do 3 punktów za poniższe wykroczenia:

3.9.5 Nie utrzymanie odpowiednio napiętego systemu asekuracyjnego/wspinaczkowego.

3.9.6 Wykonanie niekontrolowanego odpadnięcia/wahadła.

3.9.7 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 2.2.32

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

3.10.3 Złamanie dużej gałęzi (jej wielkość musi zostać ustalona przed rozpoczęciem konkurencji przez sędziego)

3.10.4 Dopuszczenie przez zawodnika do sytuacji, w której nie jest wpięty do drzewa przynajmniej jednym punktem.

3.10.5 Spóźnienie się na konkurencję więcej niż 5 minut.

3.10.6 Nieodpowiednie zachowywanie się.

#### **Potencjalna dyskwalifikacja:**

Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez sędziego głównego konkurencji, za następujące naruszenia:

3.10.7 Niebezpieczne bądź powtórne wykonanie niekontrolowanego odpadnięcia/wahadła.

3.10.8 Powtórne złe użycie lonży do stabilizacji pozycji. (zobacz punkt 2.2.36)

3.10.9 Powtórne nie utrzymanie odpowiednio napiętego systemu asekuracyjnego/wspinaczkowego bądź wychodzenie ponad punkt zaczepienia systemu asekuracyjnego/wspinaczkowego.

3.10.10 Powtórne wykonanie niebezpiecznego manewru bądź przemieszczanie się z nadmierną prędkością.

## **4. RATOWANIE OFIARY**

### **4.1 Opis konkurencji**

Ratowanie ofiary to konkurencja z pomiarem czasu, która sprawdza umiejętności zawodnika we wspinaniu się i bezpiecznym opuszczeniu wspinacza, który nie jest w stanie opuścić drzewa bez pomocy. Miejsce i sprzęt w konkurencji jest taki sam dla mężczyzn i kobiet.

Sędzia główny konkurencji przed rozpoczęciem przedstawi zawodnikom sytuację, w jakiej znajduje się wspinacz (będący w rzeczywistości manekinem). Podczas tego wprowadzenia dostaną oni formularz przedstawiający, w jakim stanie znajduje się poszkodowany. Zawodnicy muszą przeprowadzić ocenę bezpieczeństwa z oddali, przed rozpoczęciem wspinania i naoczną ocenę obrażeń oraz użyć odpowiednich technik zapewniających nie pogorszenie stanu poszkodowanego. Powinien on być opuszczony tak bezpiecznie, ostrożnie i sprawnie jak to tylko możliwe.

Zawodnik, jako pierwsza osoba na miejscu wypadku, musi zadbać o odpowiednie zabezpieczenie terenu i poinformować służby ratunkowe.

W chwili wchodzenia zawodnika na drzewo, przybywa ratownik medyczny. Informuje on o konieczności opuszczenia ofiary na ziemię, aby mógł on rozpocząć udzielanie pomocy. Ratownik nie posiada ani sprzętu ani stosownego przeszkolenia pozwalającego na pomoc w opuszczaniu poszkodowanego. Przed rozpoczęciem konkurencji ratownik medyczny zostanie przedstawiony przez sędziego głównego konkurencji, w trakcie jej trwania, zawodnik może się komunikować tylko z wyznaczonym ratownikiem.

Scenariusz zdarzenia będzie przedstawiony zawodnikom przed startem. Patrz dodatek 3 Przykładowe scenariusze zdarzeń.

Poszkodowany znajduje się w uprząży na regulowanej linii wspinaczkowej na wysokości ok.6 do 7.5 metra nad ziemią. Zawodnik musi wspiąć się po wcześniej powieszonych linie znajdującej się w odległości ok. 4.5 do 6 metrów od poszkodowanego. Mężczyźni mają 5 minut na ukończenie zadania, kobiety 7 minut.

### **4.2 Zasady**

4.2.1 Zawodnicy biorący udział w konkurencji ratowania ofiary muszą nosić kask wspinaczkowy, uprząż przystosowaną do pracy na drzewach, odpowiednie odzienie i obuwie, okulary ochronne i lonże do stabilizacji pozycji.

4.2.2 Zawodnicy muszą wejść na drzewo po zainstalowanej linii.

4.2.3 Zawodnik nie może wejść na drzewo ani zjechać na linie poszkodowanego.

4.2.4 Zawodnicy muszą opuścić poszkodowanego wspinacza na jego linie lub innej niż jego osobista zatwierdzonej chyba, że patrz punkt 4.2.5.

4.2.5 Gdy używany jest niezależny system asekuracji poszkodowanego spełniający

- wymagania punktu 4.2.6, ofiara może być podczepiona do systemu wspinaczkowego zawodnika, lecz manekin musi pozostać podpięty do niezależnego systemu asekuracji podczas trwania konkurencji. Gdy zostaje użyta lina wspinacza do transportu 2 osób, punkt zaczepienia musi być wystarczająco mocny, aby utrzymać wagę. System musi być w stanie należycie utrzymać wagę.
- 4.2.6 Podczas korzystania ze sprzętu do ochrony przed upadkiem z wysokości „fall arrest” uprząż musi być podpięta z wykorzystaniem punktu grzbietowego. Zabezpieczenie przed upadkiem muszą spełniać lub przekraczać minimalny akceptowalny poziom bezpieczeństwa, System musi być typu bezwładnościowego. System może być kalibrowany do masy manekina i dać możliwość opuszczania manekina bez problemów.
- 4.2.7 Zawodnik wydaje ostrzeżenie dźwiękowe; "stand Clear, uwaga" Przed opuszczeniem uszkodzonego bezpiecznie na ziemię.
- 4.2.8 Zawodnicy podczas trwania konkurencji przebywając na drzewie muszą być wpięci do systemu wspinaczkowego lub systemu nadawania pozycji do pracy.
- 4.2.9 Zawodnicy mogą pracować z zainstalowanej wcześniej liny albo z zabranej ze sobą (zobacz 2.2.29 i 2.2.30).
- 4.2.10 Podczas przedstawienia zawodnika sędziom, zostaje on zapytany czy ma jakieś pytania oraz zostają mu przypomniane wymagania konkurencji.
- 4.2.11 Liczenie czasu zaczyna się, kiedy sędzia główny powie „go” i powiadomi zawodnika o tym, że może rozpocząć.
- 4.2.12 Czas przestaje być liczony, kiedy zawodnik opuści uszkodzonego bezpiecznie na ziemię i odepnie jego linę od uprząży. W przypadku scenariusza, jak podano w 4.2.5, czas jest zatrzymywany, gdy manekin zostanie odczepiany od systemu wspinaczkowego zawodnika.
- 4.2.13 Jeżeli zawodnik nie zdąży ukończyć konkurencji w wyznaczonym czasie to po jego upływie musi przerwać i opuścić konkurencję według instrukcji sędziego głównego tej konkurencji.
- 4.2.10 Mężczyźni mają 5 minut na ukończenie konkurencji, kobiety 7 minut.
- 4.2.14 Zawodnik dostaje punkty tylko za zadania, które ukończył przed upływem czasu. Jeżeli zawodnikowi zabraknie czasu na ukończenie konkurencji, to kwalifikuje się on otrzymać punkty w każdej sekcji punktacyjnej nawet, jeżeli nie ukończył wszystkich zadań składających się na daną sekcję.
- 4.2.15 Jeżeli zawodnik wchodzi na drzewo za pomocą techniki niedozwolonej do zjazdu lub ruchu bocznego, zawodnik musi, jeśli to konieczne, użyć lonży, a następnie użyć zatwierdzonego systemu wspinaczkowego przed rozpoczęciem wspinaczki. Maksymalna dopuszczalna odległość odejścia przed zainstalowaniem systemu wspinaczkowego zostanie wcześniej ustalona przez sędziego głównego imprezy. Pierwsze wykroczenie powoduje ostrzeżenie, drugie dyskwalifikację.
- 4.2.16 Zawodnik może zostawić sprzęt na drzewie, jeżeli poinformuje o tym wcześniej (przed rozpoczęciem wspinaczki) sędziego głównego konkurencji. Sędzia główny organizuje zdjęcie tego sprzętu po zakończeniu wspinania się przez zawodnika.

### **4.3 Punktacja (50 możliwych punktów)**

- 4.3.2 Jeśli będzie więcej niż trzech sędziów. Od pięciu sędziów wysokie i niskie wyniki są odrzucane, a pozostałe trzy wyniki są uśredniane w celu zapewnienia optymalnego wyniku.
- 4.3.2 W konkurencji ratowanie ofiary można dostać maksymalnie 50 punktów.
- 4.3.3 Można dostać do 40 punktów w sześciu sekcjach punktacyjnych:
- Można otrzymać w sumie do 40 punktów w sześciu sekcjach punktacyjnych. W każdej z sekcji można zgromadzić od 5 lub 10 punktów jak poniżej:

- ⤴ Wstępna ocena: 10 punktów
  - ⤴ Wejście i wpięcie się: 5 punktów
  - ⤴ Przemieszczenie się do poszkodowanego: 5 punktów
  - ⤴ Zajmowanie się poszkodowanym: 10 punktów
  - ⤴ Zjazd: 5 punktów
  - ⤴ Opuszczenie poszkodowanego na ziemię: 5 punktów
- 4.3.3 Do 10 punktów dodatkowych może zostać przydzielone przez sędziów za styl, innowację bądź bezpieczeństwo.
- 4.3.4 W przypadku remisu zwycięża najszybszy. Czas może być również wykorzystany do określenia efektywności.
- 4.3.5 Zawodnik, któremu nie uda się ukończyć konkurencji w wyznaczonym czasie, zostaje odwołany na ziemię. Liczą się tylko te punkty, które dostał przed upływem czasu. Nie otrzymuje żadnych punktów dodatkowych. Sędziowie mogą przyznać punkty częściowe w poszczególnych sekcjach punktacyjnych za wykonane zadania należące do tych sekcji.

#### **4.4 Kary**

##### **Obowiązkowe kary:**

4.4.1 Nie ostrzeżenie w wyraźny sposób przed zjazdem – 3 punkty kary.

#### **4.5 Dyskwalifikacja**

##### **Obowiązkowa dyskwalifikacja:**

Zawodnik będzie zdyskwalifikowany za następujące wykroczenia:

- 4.5.1 Upuszczenie części sprzętu. Patrz 2.2.32
- 4.5.2 Dopuszczenie do sytuacji, w której nie jest się dopiętym do liny lub drzewa.
- 4.5.3 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na konkurencję.
- 4.5.4 Nieodpowiednie zachowywanie się.
- 4.5.5 Złamanie dużej gałęzi (jej wielkość zostanie określona przed rozpoczęciem konkurencji)
- 4.5.6 Manipulowanie systemem powstrzymywania spadania. (Patrz punkt 4.2.5 i 4.2.6).

##### **Możliwość dyskwalifikacji:**

Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany za następujące wykroczenia:

- 4.5.7 Niebezpieczne lub powtórne wykonanie wahadła.
- 4.5.8 Powtórne wykonanie niebezpiecznej akcji. Pierwsze skutkuje upomnieniem, drugie dyskwalifikacją.
- 4.5.9 Powtórne niewpięcie się lonżą lub nie wydanie wyraźnego ostrzeżenia.
- 4.5.10 Nie utrzymywanie systemu asekuracyjnego w odpowiednim naprężeniu lub wspinanie się ponad punkt wpięcia.
- 4.5.11 Przemieszczanie się z nadmierną prędkością lub niebezpieczny zjazd.
- 4.5.12 Złamanie dużej gałęzi (jej wielkość zostanie określona przed rozpoczęciem konkurencji)

## 5. Rzut rzutką

### 5.1 Opis konkurencji

Rzut rzutką jest konkurencją z pomiarem czasu, która sprawdza umiejętność zawodnika do precyzyjnego umieszczenia rzutki do rzucania i liny wspinaczkowej na drzewie w punkcie około 10 do 20 metrów nad ziemią. Zawodnicy próbują trafić rzutką w dwa z ośmiu celów. Wszystkie cele mogą się znajdować na jednym drzewie po cztery z dwóch stron lub na kilku drzewach o ile będą one w dwóch oddzielnych grupach po cztery cele. Cele są warte 10, 7, 5 i 3 punkty odpowiednio do trudności rzutu. Każdy zawodnik ma prawo do nieograniczonej ilości rzutów w ciągu 6 minut, ale dostaje punkty tylko za dwa cele po jednym z grupy. Można operować rzutką do rzucania po zarzuceniu jej na drzewo, można w tym celu także łączyć kilka rzutek lub lin wspinaczkowych. Rzut uznaje się za poprawnie wykonany tylko, jeżeli lina (linka od rzutki, lina wspinaczkowa) jest odizolowana w obszarze celu i jej końce dotykają ziemi. Pomiędzy żyłami nie mogą znajdować się żadne gałęzie („dotykają ziemi” - oba końce liny muszą być w zasięgu rąk zawodnika, który stoi na ziemi) Dodatkowe punkty można otrzymać za zainstalowanie liny wspinaczkowej w jednym z celów w każdej grupie. Lina wspinaczkowa musi być przeciągnięta przez cel tak, aby obydwa końce dotykały ziemi. Ilość dodatkowych punktów zależy od trudności rzutu. Zainstalowanie liny w celu za 10 punktów, dostaje się 5 dodatkowych, w celu za 7 punktów, dostaje się 4 dodatkowe, w celu za 5 – 3, w celu za 3 – 2.

### 5.2 Zasady

- 5.2.1 Zawodnik musi nosić przez cały czas trwania konkurencji kask wspinaczkowy, okulary ochronne, odpowiednie ubranie i obuwie
- 5.2.2 Rzutka musi zostać rzucona za pomocą rąk w wyznaczonym w tym celu obszarze. Po zainstalowaniu na drzewie, liny wspinaczkowej lub linki do rzucania można użyć zatwierdzonego wysięgnika w celu ich manipulacji. Nie wolno używać w tej konkurencji przyrządów takich jak „Big Shot”, proc bądź przyrządów mechanicznych.
- 5.2.3 Zawodnicy mogą użyć maksymalnie trzech zestawów rutek do rzucania i dwóch lin wspinaczkowych.
- 5.2.4 Zawodnicy mogą użyć sprzętu dostarczonego na zawodach lub swoich własnych rzutek i lin wspinaczkowych, jeśli zostały zaakceptowane przez sędziów.
- 5.2.5. Zawodnik informuje sędziów o tym, że jest gotowy, po czym czeka aż sędzia pozwoli mu zacząć. Czas zaczyna być liczony od chwili, w której sędzia powie „go” i poinformuje zawodnika, że może on zacząć.
- 5.2.6 Zawodnik może rzucać w jakikolwiek cel w dowolnej kolejności, dowolną ilość razy. Może manipulować linką po jej zawiśnięciu na drzewie tak, aby znalazła się w celu. Jeżeli linka znajduje się poza celem, ale połączona jest z liną wspinaczkową, która się w nim znajduje, jednak któryś z końców liny wspinaczkowej dotyka ziemi to punkty za ten rzut będą naliczone tylko, jeżeli został on wcześniej zarejestrowany u sędziego. Dotyczy to łączenia więcej niż jednej liny wspinaczkowej bądź linki w celu manipulowania nimi.
- 5.2.7 Rzut zostaje uznany za ważny tylko, jeżeli linka bądź lina jest odizolowana w celu, i obydwa końce dotykają ziemi i zawodnik zarejestrował rzut u sędziego głównego konkurencji. Do celu zalicza się szerokość taśmy (od jej wewnętrznej do zewnętrznej krawędzi). Jeśli zawodnik rzuca linę wspinaczkową obydwa warunki zostają spełnione
- 5.2.8 Używając linki do rzucania zawodnik musi połączyć ją z liną wspinaczkową, może nimi manipulować podczas przeciągania liny przez cel, aby otrzymać punkty za zainstalowanie liny wspinaczkowej.
- 5.2.9 Jeśli zawodnik zapyta o poprawność i zaliczenie rzutu, sędziowie muszą określić czy rzut spełnia wymogi zasady 5.2.7
- 5.2.10 Rzut nie zostanie zarejestrowany, jeżeli sędziowie zdecydują, że został oddany niewłaściwie. Zawodnik powinien zadbać o to by mieć pewność czy rzut został uznany.
- 5.2.11 Tylko dwa rzuty będą punktowane (po jednym z każdej grupy), muszą one zostać



- zgłoszone sędziom do zarejestrowania i uznane przez sędziów za poprawne.
- 5.2.12 Nie można odwołać próby o zarejestrowanie rzutu.
- 5.2.13 Jeśli lina utknie na drzewie, zawodnik ma prawo zostawić ją na drzewie i użyć drugiego lub trzeciego zestawu do zdobycia punktów. Przed użyciem zapasowego zestawu lub liny wspinaczkowej, zawodnik musi zgłosić utknięcie liny i nie może już jej używać ani zapunktować jej w trakcie trwania tej konkurencji. Dopóki zawodnik nie zadeklaruje utknięcia liny, każdą próbą rzutu nie będzie klasyfikowana do punktacji.
- 5.2.14 Jeżeli trzy liny zaklinują się na drzewie to zawodnik musi przerwać występ, brane pod uwagę będą tylko punkty zdobyte do tej chwili.
- 5.2.15 Jeżeli zawodnik złamie gałąź większą od minimalnej wyznaczonej wielkości, ale mniejszą od maksymalnej wyznaczonej wielkości powinien dostać 1 punkt karny za każdą złamaną gałąź, chyba, że zostanie stwierdzone przez sędziego głównego, że złamana gałąź nie jest wynikiem użycia nadmiernej siły. Trzecia złamana gałąź skutkuje dyskwalifikacją. Maksymalny i minimalny rozmiar gałęzi, za której złamanie, można dostać punkty karne, zostanie ustalony przed rozpoczęciem konkurencji przez sędziego głównego konkurencji.
- 5.2.16 Zawodnik, który złamie gałąź większą niż maksymalna wyznaczona wielkość powinien zostać zdyskwalifikowany, chyba, że zostanie stwierdzone przez sędziego głównego, że złamana gałąź nie jest wynikiem użycia nadmiernej siły.
- 5.2.17 Po wykonaniu drugiego rejestrowanego rzutu i/bądź upływie czasu trwania konkurencji, zawodnik powinien natychmiast usunąć wszystkie liny z drzew bądź postępować według zaleceń sędziów.
- 5.2.18 Ostateczny czas przestaje być liczony i jest zapisywany, kiedy zawodnik zainstaluje obie liny na drzewie/drzewach i poprosi o zatrzymanie czasu lub gdy czas się skończy.
- 5.2.19 Jeżeli zawodnicy uzyskają taką samą ilość punktów to wygrywa ten, który ukończył konkurencję w krótszym czasie, jeżeli ten czas jest także równy to wygrywa ten, któremu mniej czasu zajęło poprawne wykonanie pierwszego rejestrowanego rzutu.
- 5.2.20 Czas pierwszego rzutu jest rejestrowany tylko po to gdyby zdarzył się remis i byłby potrzebny do rozstrzygnięcia lokaty. Pierwszy czas jest rejestrowany, gdy zawodnik poprosi o zatwierdzenie pierwszego rzutu rzutką lub liną wspinaczkową. W przypadku remisu wygrywa zawodnik z krótszym czasem.
- 5.2.21 Zawodnicy będą mieli 6 minut na przygotowanie się i ukończenie konkurencji, chyba, że sędziowie ustalą inaczej.
- 5.2.22 Zawodnik musi zamontować przynajmniej jedną linę wspinaczkową w celu mieszcząc się w czasie. Zawodnik, który nie zainstaluje liny będzie ukarany 3 punktami karnymi odjętymi od punktów, które zdobył przed końcem czasu.
- 5.2.23 Gdy lina wspinaczkowa odcepi się od linki do rzutki podczas wciągania do celu zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany za upuszczenie sprzętu
- 5.2.24 Jeżeli linka do rzucania nie była punktowana zanim odcepiła się od niej lina wspinaczkowa to zawodnik może ją ściągnąć i powtórzyć rzut.
- 5.2.25 Jeżeli zawodnik nie może osiągnąć linki do rzucania i ponownie dowiązać do niej liny wspinaczkowej a linka ta była punktowana to dostanie on tylko punkty za zainstalowanie linki i nie może wykonywać już rzutów do tej grupy celów.
- 5.2.26 Jeżeli w trakcie trwania konkurencji zawodnikowi zaklinuje się na drzewie linka do rzucania lub rzutka to dostaje on 1 punkt karny za każdą zaklinowaną linkę lub rzutkę. Za zaklinowaną uznaje się taką, którą sam zawodnik ogłosi za zaklinowaną lub taką, której zawodnik nie jest w stanie usunąć z ziemi natychmiast po zakończeniu konkurencji.
- 5.2.27 Jeżeli w trakcie rzutu, manipulowania, ściągnięcia z drzewa linka lub rzutka znajdzie się poza oflagowanym terenem to zawodnik dostaje 3 punktową karę, za drugim razem zostaje zdyskwalifikowany.
- 5.2.28 Gdy zawodnik rzucił do celu, nie może nie próbować rzucać do następnego celu do

momentu zarejestrowania rzutu lub usunięcia z celu. To samo odnosi się do liny wspinaczkowej.

5.2.29 Jeżeli zawodnik wykona drugi rzut zanim zarejestruje pierwszy lub ściągnie pierwszą linkę to obydwa podlegają dyskwalifikacji.

5.2.30 Przed ściągnięciem z drzewa linki z rzutką, bądź rzutem zawodnik musi wydać wyraźne ostrzeżenie „stand clear” i odczekać na potwierdzenie „all clear” Ostrzeżenie „stand clear” powinno być także wypowiedziane podczas manipulacji zawieszoną na drzewie linką i istnieje prawdopodobieństwo przypadkowego odłączenia się od niej rzutki. Za pierwsze i drugie nie dopełnienie tego obowiązku zawodnik zostaje ukarany po 1 punkcie karnym, za trzecim zostaje zdyskwalifikowany.

### 5.3 Punktacja (30 możliwych do zdobycia punktów)

5.3.1 Zawodnik może zarejestrować u sędziów maksymalnie 2 rzuty.

5.3.2 Zapisany zostanie czas, jaki zajął zawodnikowi na wykonanie obydwóch zarejestrowanych rzutów (i/lub zainstalowanie liny wspinaczkowej).

5.3.3 Najwyżej umieszczony cel (bądź najtrudniejszy do trafienia) jest punktowany za 10, średnio trudne odpowiednio za 7 lub 5, najniższy (lub najłatwiejszy) za 3.

5.3.4 Dodatkowe punkty można uzyskać za zainstalowanie liny wspinaczkowej, po jednej w każdej grupie. Zainstalowanie liny w celu za 10 punktów jest nagradzane 5 punktami, w celu za 7 jest nagradzane 4, w celu za 5 jest nagradzane 3, w celu za 3 jest nagradzane 2.

5.3.5 Trzy punktowa kara jest naliczana zawodnikowi, który nie zawiesił przynajmniej jednej liny wspinaczkowej.

5.3.6 Zawodnik może uzyskać maksymalnie 20 punktów za trafienie w cel (10 w grupie), oraz 10 dodatkowych (5 w grupie) za zainstalowanie lin.

5.3.7 Ostateczne miejsce zawodnika jest określone na podstawie ilości punktów, zawodnik z największą ilością punktów wygrywa.

5.3.8 Jeżeli zawodnicy uzyskają taką samą ilość punktów to wygrywa ten, który ukończył konkurencję w krótszym czasie, jeżeli ten czas jest także równy to wygrywa ten, któremu mniej czasu zajęło poprawne wykonanie pierwszego rejestrowanego rzutu.

Przykłady punktacji:

Zawodnik A Dostaje **10** punktów za trafienie w najwyższy cel, **5** za zainstalowanie liny w pierwszej grupie oraz 5 punktów za trafienie w średnio trudny cel w grupie drugiej, jednak zabrakło mu czasu na zainstalowanie drugiej liny wspinaczkowej. Uzyskuje ilość punktów **10+5+5=20**; czas 6 minut. Zawodnik B

Dostaje **7** punktów za trafienie w średnio trudny cel, **4** za zainstalowanie liny w pierwszej grupie. Następnie 3 punkty za trafienie w najniższy cel i **2** punkty za zainstalowanie w nim liny. Czas ukończenia 3 minuty 54 sekundy. Uzyskuje ilość punktów **7+4+3+2=16**; czas 3:54. Zawodnik C Otrzymuje po **10** punktów za trafienie w najtrudniejsze cele w dwóch grupach, ale zabrakło mu czasu na zawieszenie liny wspinaczkowej, za co dostaje 3 punkty kary. Uzyskuje ilość punktów **10+10-3=17**; czas 6 minut. Zawodnik D Dostaje **10** punktów za trafienie w najtrudniejszy cel oraz 5 punktów za zainstalowanie w nim liny. Następnie 1 punkt kary za zaklinowaną na drzewie linkę i 3 punkty za trafienie w najłatwiejszy cel w drugiej grupie. Ostatecznie uzyskuje wynik **10+5+3-1=17**; czas 5:46. W takiej sytuacji zawodnicy zajęliby miejsca: zawodnik A – pierwsze zawodnik D – drugie zawodnik C – trzecie zawodnik B – czwarte

### 5.4 Kary

#### Obowiązkowe kary:

Zawodnik otrzyma karne punkty za następujące czynności:

- 5.4.1 3 punkty kary za niezainstalowanie liny wspinaczkowej.
- 5.4.2 Za każdą zaklinowaną linkę lub rzutkę 1 punkt karny. Patrz 5.2.27.
- 5.4.3 3 punkty kary za rzutkę lub linkę wspinaczkową, która znalazła się poza wyznaczonym (oflagowanym) terenem.
- 5.4.4 Jeden punkt karny za każde niedopełnienie obowiązku wydania ostrzeżenia i odczekania na odpowiedź „all clear”, od sędziego głównego konkurencji, przed rzuceniem lub ściągnięciem linki. Można dostać za to przewinienie dwie jedno punktowe kary od sędziego głównego konkurencji, za trzecim razem następuje dyskwalifikacja.

## **5.5 Dyskwalifikacja**

### **Obowiązkowa dyskwalifikacja:**

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące czynności:

- 5.5.1 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na konkurencję.
- 5.5.2 Dwa rzuty (rzutką lub linkę wspinaczkową) poza wyznaczony obszar
- 5.5.3 Nie wydanie wyraźnego ostrzeżenia (za trzecim razem).
- 5.5.4 Nie odpowiednie zachowywanie się.
- 5.5.5 Za złamanie trzeciej gałęzi mieszczącej się w wyznaczonym przez sędziego rozmiarze.

### **Możliwa Dyskwalifikacja:**

Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez sędziego głównego zawodów za następujące przewinienia:

- 5.5.6 Złamanie gałęzi większej niż maksymalny rozmiar wyznaczony przez sędziego głównego konkurencji.

## **6. UBEZPIECZONA WSPINACZKA NA CZAS**

### **6.1 Opis konkurencji**

Wspinaczka na czas, jest konkurencją sprawdzająca umiejętność zawodnika we wspinaniu się po drzewie, z ziemi, do punktu znajdującego się około 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, zawodnik musi zadzwonić wszystkimi dzwonkami.

### **6.2 Zasady**

- 6.2.1 Przez cały czas trwania konkurencji zawodnik musi nosić kask wspinaczkowy, uprząż przystosowana do prac na drzewach, okulary ochronne oraz odpowiednie odzienie i obuwie.
- 6.2.2 Przez cały czas brania udziału w konkurencji zawodnik musi być dopięty do zatwierdzonej liny wspinaczkowej, przyrządem lub węzłem zaciskowym. Zawodnik może się sam asekurować lub być asekurowanym przez technika, w zależności od tego jak postanowił sędzia główny konkurencji.
- 6.2.3 Zawodnik informuje sędziów o tym, że jest gotowy, a następnie czeka na informację o tym, że sędziowie są gotowi.
- 6.2.4 Sędziowie zaczynają liczyć czas w chwili, w której drugą stopą zawodnika oderwie się od ziemi.

- 6.2.5 Sędziowie przestają liczyć czas, kiedy zawodnik uderzy w ostatni dzwonek.
- 6.2.6 Zawodnik musi przemieszczać się wyznaczoną drogą 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 od jego uprząży do bloczka, w celu przemieszczenia 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 opadającym od bloczka na ziemię, a także dodatkowymi linami zawieszonymi na drzewie.
- 6.2.10 Zawodnik, który złamie gałąź większą niż ustalony rozmiar może zostać zdyskwalifikowany, jeśli uzna tak sędzia główny zawodów
- 6.2.11 Do liczenia czasu używane będą trzy stopery, a czas odmierzany z dokładnością do setnej sekundy.
- 6.2.12 Ostatecznym wynikiem będzie średnia z wszystkich trzech stoperów.

### **6.3 Punktacja (możliwych 20 punktów)**

- 6.3.1 Czas powinno się mierzyć na trzech lub pięciu stoperach. Jeśli jest ich 5, wysokie i niskie czasy są wyrzucane, a pozostałe trzy są uśredniane w celu zapewnienia sprawiedliwego wyniku.
- 6.3.2 Konkurencja opiera się głównie na wyniku czasowym.
- 6.3.3 Zawodnik, który najszybciej pokona wyznaczoną drogę wygrywa i dostaje 20 punktów.
- 6.3.4 Punktację innych zawodników oblicza się przez różnicę czasu (w sekundach) najszybszego zawodnika i innego danego zawodnika.
- 6.3.5 Za każde 2 sekundy różnicy między tymi wynikami odejmuje się zawodnikowi 1 punkt (z 20 możliwych).

Przykładowa punktacja:

Najszybszy zawodnik uzyskał wynik 2 minuty 27.46 sekund (147.46 sekund)

Drugi zawodnik uzyskał wynik 2 minuty 41.82 sekundy (161.82 sekundy) Różnica czasu = 14.36 sekund = 7.18 odjętych punktów Najszybszy zawodnik uzyskuje 20 punktów Drugi zawodnik dostaje 12.82 punktów (20-7.18).

### **6.4 Dyskwalifikacja**

#### **Obowiązkowa dyskwalifikacja:**

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące przewinienia:

- 6.4.1 Drugie użycie odcinka liny od uprząży do bloczka, w celu przemieszczenia się. Patrz zasada 6.2.8.
- 6.4.2 Upuszczenie części sprzętu. Patrz 2.2.32.
- 6.4.3 Złamanie obowiązku pozostawania wpiętym.
- 6.4.4 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na konkurencję.
- 6.4.5 Nieodpowiednie zachowywanie się.

#### **Możliwa dyskwalifikacja:**

Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez sędziego głównego zawodów za następujące przewinienia:

- 6.4.6 Niebezpieczne, niekontrolowane obroty, wahadła.

6.4.7 Przeskakiwanie, skakanie lub tworzenie nadmiernego luzu na linie.

6.4.8 Złamanie dużej gałęzi (wielkość jest ustalana przed rozpoczęciem konkurencji).

## **7. FOOTLOCK**

### **7.1 Opis konkurencji**

Footlock jest konkurencją sprawdzającą zdolność zawodnika do pionowego przemieszczania się na drzewo, wykorzystując węzeł Prusika lub inny zatwierdzony węzeł chroniący przed upadkiem z wysokości i technikę wspinania się footlockiem po podwójnej linie wspinaczkowej. Mężczyźni muszą się wspiąć na wysokość 15 metrów, kobiety na 12 metrów. Końcowy dzwonek powinien być zamontowany w odległości 38 cm licząc poziomo od liny wspinaczkowej. Podczas wspinania nie wolno używać żadnych przyrządów mechanicznych. W trakcie konkurencji będzie mierzony czas, jego limit to 60 sekund, zawodnik z najmniejszym czasem wygrywa.

### **7.2 Zasady**

7.2.1 Podczas trwania konkurencji zawodnik musi nosić kask wspinaczkowy, przyrząd ósemkę lub inny zatwierdzony przyrząd zjazdowy, uprząż przystosowaną do pracy na drzewie lub uprząż przystosowaną do pracy na wysokości z tylnym punktem wpięcia, okulary ochronne, odpowiednie odzienie i obuwie.

7.2.2 Zawodnik może użyć liny wstępnie zwieszanej lub wymienić ją na wybraną przez siebie linę, która została wcześniej zatwierdzona przez sędziów.

7.2.3 Zawodnik informuje sędziów o tym, że jest gotowy i czeka na sygnał pozwalający mu rozpocząć.

7.2.4 Sędziowie rozpoczynają liczenie czasu, kiedy zawodnik oderwie drugą stopę od ziemi.

7.2.5 Sędziowie przestają liczyć czas, kiedy zawodnika uderzy lub potrząśnie dzwonkiem znajdującym się w punkcie, w którym ma zakończyć wspinanie.

7.2.6 Mężczyźni muszą się wspiąć na wysokość 15 metrów, kobiety na 12 metrów. Dzwonek końcowy będzie zainstalowany w odległości 15 cali (38 centymetrów) od liny wspinaczkowej.

7.2.6 Zawodnik ma 60 sekund na ukończenie konkurencji. Jeśli zawodnik nie zakończy wspinaczki do dzwonka/trąbki w czasie 60 sekund to sędzia nakaże mu przerwać i zjechać na ziemię. Zawodnik nie otrzymuje wtedy żadnych punktów.

7.2.7 Osoba asekurująca zawodnika musi być bezstronna.

7.2.8 Zawodnik musi mieć wpięta do uprząży linę asekurującą przez cały czas, gdy uczestniczy w tej konkurencji.

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

7.2.10 Zawodnik musi zademonstrować "na linie" skuteczność i systemu asekuracyjnego.

7.2.11 Podczas wspinaczki zawodnik nie może kłaść dłoni nad lub na węzle zaciskowym. Aby rozpocząć zjazd zawodnik może położyć dłoń na węzle, 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 węzle zaciskowym (Prusiku, węzle francuskim).

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

7.2.14 Zawodnik musi być asekurowany podczas zjazdu.

7.2.15 Do mierzenia ostatecznego czasu w tej konkurencji wykorzystane będą urządzenia,

które rozpoczynają pomiar czasu, gdy zawodnik oderwie się od ziemi i zatrzymują, gdy uderzy w dzwonek. Odliczają one z dokładnością do setnych sekundy. Czas będzie liczony także na trzech stoperach z dokładnością do setnych sekundy, w przypadku awarii, ostatecznym wynikiem będzie średnia z wszystkich trzech stoperów.

7.2.16 Czasy podane przez stopery nie mogą od siebie odbiegać o więcej niż 75 setnych sekundy, jeżeli czas z któregoś ze stoperów nie mieści się w tych ramach to nie jest on brany pod uwagę w liczeniu średniej. Jeśli 2 stopy nie mieszczą się w granicach tolerancji to czas nie może być zapisany.

7.2.17 Jeśli podany czas punktacji nie mogą być potwierdzone, zawodnikowi oferuje się możliwość ponownego startu w późniejszym czasie.

### **7.3 Punktacja (20 możliwych punktów)**

7.3.1 Czas powinno się mierzyć na trzech lub pięciu stoperach. Jeśli jest ich 5, wysokie i niskie czasy są wyrzucane, a pozostałe trzy są uśredniane w celu zapewnienia sprawiedliwego wyniku.

7.3.2 Konkurencja opiera się głównie na wyniku czasowym. Zawodnik, który nie dotrze do dzwonka w ciągu 60 sekund nie otrzymuje żadnych punktów.

7.3.3 Zawodnik, który najszybciej ukończy wspinanie się dostaje 20 i wygrywa.

7.3.4 Punktację innych zawodników oblicza się przez różnicę czasu (w sekundach) najszybszego zawodnika i innego danego zawodnika.

7.3.5 Za każdą sekundę różnicy między tymi wynikami odejmuje się zawodnikowi 1 punkt (z 20 możliwych).

Przykładowa punktacja:

Zawodnik A uzyskuje czas 12: 49 sekund

Zawodnik B uzyskuje czas 13: 32 sekund

Wynik zawodnika A  $13.32 - 12.49 = 0.83$

Wynik zawodnika B  $20 - 0.83 = 19.17$

Zawodnik C uzyskuje czas 35:29 więc  $35.29 - 12.49 = 22.80$

Wynik zawodnika C  $20 - 22.80 = 0$

### **7.4 Kary**

#### **Obowiązkowe kary:**

#### **Zawodnik otrzyma karę za następujące przewinienia:**

7.4.1 Trzy sekundowa kara zastaje naliczona zawodnikowi, który położył dłoń na lub nad węzłem zaciskowym.

### **7.5 Dyskwalifikacja**

#### **Obowiązkowa dyskwalifikacja:**

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za następujące przewinienia:

7.5.1 Upuszczenie części sprzętu. Patrz punkt 2.2.32

7.5.2 Za ponowne położenie dłoni na lub nad węzłem zaciskowym.

7.5.3 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na konkurencję.

7.5.4 Nieodpowiednie zachowywanie się.

## 8. KONKURENCJA MISTRZÓW

### 8.1 Opis konkurencji

Konkurencja mistrzów jest finałową konkurencją mistrzostw. Najlepsi mężczyźni i kobiety z poprzednich konkurencji, przechodzą do pojedynku mistrzów, aby walczyć o tytuł. Został on zaplanowany tak, aby ocenić ogólną wydajność i umiejętności w posługiwaniu się liną i uprzężą na drzewie. Zawodnicy są oceniani pod kątem znajomości i wprawy w posługiwaniu się różnymi technikami wspinaczkowymi, sprzętem, poruszaniu się po drzewie i bezpieczeństwie pracy.

Na sygnał "go" sędziego głównego konkurencji, zawodnik wchodzi na wyznaczony teren pracy, przeprowadza wizualną inspekcję drzewa i instaluje wszelki niezbędny sprzęt wspinaczkowy. Następnie przechodzi przez trzy lub cztery stacje robocze na drzewie. Sędziowie mogą dodać dodatkową czwartą stację w celu utrudnienia konkurencji i zwiększenia możliwości oceny umiejętności zawodnika.

W każdej z 3 lub 4 stacji zawodnik musi uderzyć w dzwonek piłą ręczną, aby przejść dalej. Jedna ze stacji będzie wyposażona w ciężarek przymocowany do gałęzi, jeżeli zawodnik zbyt ją obciąży to uruchomi on dzwonek i nie dostanie żadnych punktów za tą stację. Limit czasowy zostanie ustalony przez sędziów. W konkurencji tej jest mierzony czas, aby ułatwić ocenę wydajności pracy zawodnika, ale nie jest to konkurencja na czas.

### 8.2 Zasady

- 8.2.1 Zawodnik musi posiadać kask wspinaczkowy, piłkę ręczną z pochwą, uprzęż przystosowaną do pracy na drzewie, okulary ochronne, lonżę oraz odpowiednie odzienie i obuwie.
- 8.2.2 Zawodnik nie może wyjść poza wyznaczony teren lub użyć sprzętu z poza wyznaczonego terenu po rozpoczęciu odliczania czasu.
- 8.2.3 Cały sprzęt osobisty musi spełniać warunki z 2.2.1
- 8.2.4 Ilość osób, która przechodzi do konkurencji mistrzów w zawodach międzynarodowych zależy od ilości 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.
- 8.2.5 Jeżeli jeden z zawodników zakwalifikowanych do pojedynku mistrzów nie może wziąć udziału w konkurencji to za przyzwoleniem sędziów może zamiast niego wziąć udział inna osoba z odpowiednio wysokim wynikiem.
- 8.2.6 Po ustaleniu zawodników biorący udział w konkurencji sędziowie określają kolejność startowania, kolejność decydowania zależy od wyniku, pierwszy decyduje zawodnik z najlepszym wynikiem.
- 8.2.7 Zawodnicy są następnie odprowadzeni w miejsce, w którym nie są w stanie zobaczyć lub usłyszeć innych startujących zawodników. Zawodnik może opuścić to miejsce dopiero w chwili, kiedy ma rozpocząć udział w konkurencji.
- 8.2.8 Zawodnik nie może widzieć, słyszeć lub uczestniczyć w komentowaniu wspinania innego zawodnika do chwili, w której sam nie weźmie udziału w konkurencji. To znaczy, że zawodnik drugi nie może widzieć pierwszego, ale pierwszy może oglądać drugiego.
- 8.2.9 Przed rozpoczęciem konkurencji sędzia główny ustali odpowiednią ilość czasu, jaką zawodnicy będą mieli na przygotowanie sprzętu, zainstalowanie liny, wspinaczkę i usunięcie z drzewa liny i sprzętu.
- 8.2.10 Liczenie czasu zaczyna się, kiedy sędzia główny konkurencji powie "go" i poinformuje zawodnika o tym, że może zaczynać.
- 8.2.11 Liczenie czasu zostaje przerwane, gdy zawodnik wróci na ziemię i poprawnie usunie cały zainstalowany w trakcie konkurencji sprzęt z drzewa (wliczając w to linki do rzucania, rzutki, liny wspinaczkowe, sprzęt asekuracyjny i sprzęt wspinaczkowy). Sprzęt uznaje się za usunięty, gdy w całości znajduje się na ziemi.
- 8.2.12 Jeżeli zawodnik nie ukończy konkurencji przed upływem czasu to liczą się tylko

- punkty, które zdobył do tej chwili. Zawodnik zostanie odwołany na ziemię, jeżeli minie wyznaczony czas lub naruszone zostaną zasady bezpieczeństwa.
- 8.2.13 Jeżeli zawodnik nie usunie całego sprzętu z drzewa to zostanie mu naliczona 20 punktowa kara.
- 8.2.14 Czas jest liczony w celu określenia wydajności, będzie także decydował w przypadku dwóch takich samych wyników. Zawodnik zostanie poinformowany przez sędziego głównego, że ma zejść na ziemię, jeśli skończy się czas bądź któraś z reguł bezpieczeństwa została naruszona.
- 8.2.15 W tej konkurencji zawodnik nie może używać żadnych wcześniej zainstalowanych lin.
- 8.2.16 Zawodnik dostaje 10 punktów za zainstalowanie linki do rzucania za pierwszym razem, każda następna próba obniża wynik o 2 punkty, to znaczy, że piąta próba jest warta 2 punkty. Wszystkie kolejne wartości są 0. Jeżeli zawodnik używa więcej niż jednej liny wejściowej, wspinaczkowej, punkty za instalację przyznawane są tylko dla pierwszego zestawu.
- 8.2.17 Drzewo będzie podzielone na pięć różnie punktowanych sekcji, w których można zarzucić linkę. Zawodnik dostaje 1 punkt za zarzucenie linki w najniższą sekcję i 5 za zarzucenie w najwyższą. Zawodnik, któremu uda się zarzucić linkę za więcej niż piątym razem nie otrzyma żadnych punktów za wysokość.
- 8.2.18 Jeżeli linka i/lub rzutka wypadnie poza oflagowany teren w trakcie rzutu, manipulowania nią lub zdejmowania z drzewa, zawodnik otrzyma ostrzeżenie. Za drugim razem nastąpi dyskwalifikacja.
- 8.2.19 Zawodnik może dostać według uznania sędziów do 3 punktów dodatkowych za kreatywną technikę, lub wprawę podczas instalowania linki. Zawodnik, któremu uda się zarzucić linkę za więcej niż piątym razem może dostać dodatkowe punkty, jeżeli sędziowie uznają to za stosowne.
- 8.2.20 Od punktu wpięcia zawodnik przemieszcza się do trzech lub czterech stacji z dzwonekami oznaczonych w widoczny sposób.
- 8.2.21 Każdy zawodnik może wybrać sobie swoją drogę przechodzenia przez drzewo i kolejność ukończenia stacji.
- 8.2.22 Na każdej stacji zawodnik musi zademonstrować umiejętność swobodnej pracy dwoma rękami.
- 8.2.24 Zawodnik może dostać do 10 punktami za ukończenie każdego z poniższych zadań:
- a) Stacje z dzwonekami. Zawodnik musi uderzyć w dzwonek piłką ręczną.
  - b) Stacja rzutu gałęzią: Uczestnik jest zobowiązany do uderzenia dzwoneka, a następnie rzucić kończynę w wyznaczony cel. Jeśli pierwszy rzut się nie powiedzie zawodnik może rzucać drugą lub trzecią gałęzią. Tylko jeden rzut będzie punktowany. Zawodnik nie dostanie punktów, jeśli nie jest nie zadzwoni przed rzutem. Patrz zasada 3.4.1 wielkości gałęzi i wielkości celu. .
  - c) Stacja z ciężarkiem. Zawodnik musi uderzyć w dzwonek piłką ręczną nie uruchamiając przy tym alarmu. Ciężarek zwisa z gałęzi do około 30.5 do 90.5 centymetrów nad ziemią. Zawodnik musi uderzyć w dzwonek piłką ręczną tak, aby ciężarek nie dotknął ziemi. Jeżeli ciężarek dotknie ziemi lub uruchomi alarm, zawodnik nie dostaje 10 punktów za poprawne ukończenie tej stacji.
  - d) Zawodnik nie otrzyma punktów za ukończenie na stacjach, w których nie wykona poprawnie wymaganych zadań.
- 8.2.25 Każdy zawodnik jest oceniany na podstawie oficjalnej karty punktacyjnej.
- 8.2.26 Zawodnik zostaje zdyskwalifikowany za upuszczenie 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 dyskwalifikacji. Takie zdarzenia zostaną ocenione przy



wykorzystaniu odpowiedniej tabeli w karcie punktacyjnej. Bezpieczne używanie sprzętu takiego jak rzutki lub bloczki powinno być nagrodzone. Zawodnik, który zdejmuje z drzewa sprzęt w sposób niekontrolowany lub niebezpieczny powinien zostać ukarany. Do sędziów należy ocena, kiedy te zachowania są celowe a kiedy przypadkowe i obowiązek odpowiedniego ich ukarania. Zachowywanie się w sposób niebezpieczny może spowodować dyskwalifikację.

### **8.3 Punktacja (300 możliwych punktów do zdobycia)**

- 8.3.1 W konkurencji mistrzów powinno być trzech lub pięciu sędziów. Jeśli jest dostępnych pięciu sędziów, wysokie i niskie wyniki są odrzucane, a pozostałe trzy wyniki są uśredniane w celu zapewnienia sprawiedliwego wyniku.
- 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 usunie cały zainstalowany, w trakcie konkurencji sprzęt lub skończy mu się czas bądź zostanie zdyskwalifikowany.
- 8.3.3 Zawodnik otrzymuje punkty tylko za zadania, które zostały zakończone w czasie. Jeżeli zawodnikowi skończy się czas, powinien otrzymać punkty za wykonane zadania nawet, jeśli nie wykonał istotnych czynności na poszczególnych stacjach.
- 8.3.4 Każdy sędzia dostaje kartę punktacyjną, osobną dla każdego zawodnika.
- 8.3.5 Wcześniejsze punkty nie przechodzą do konkurencji mistrzów. W zawodach międzynarodowych, ostatecznym zwycięzcą będzie osoba, która uzyska najlepszy wynik w konkurencji mistrzów.

### **8.4 Kary**

#### **Kara obowiązkowa**

##### **Zawodnik zostanie ukarany przez sędziów za przewinienia:**

- 8.4.1 Obowiązkowa 20 punktowa kara zostanie nałożona na zawodnika za nie odzyskanie całego sprzętu w limicie czasowym.

#### **Możliwa kara**

##### **Zawodnik może zostać ukarany przez sędziów za przewinienia:**

- 8.4.3 Zawodnik może dostać do 5 punktów kary za każde z przewinień: niebezpieczne zachowanie, złą wydajność pracy, złą technikę.

### **8.5 Dyskwalifikacja**

#### **Obowiązkowa dyskwalifikacja**

Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów za:

- 8.5.1 Upuszczenie części sprzętu podczas pracy na wysokości. Patrz 2.2.32
- 8.5.2 Złamanie obowiązku pozostawania wpiętym przynajmniej jednym punktem do drzewa.
- 8.5.3 Ponowne pozwolenie na to, aby rzutka lub linka do rzucania opuściła oflagowany teren
- 8.5.4 Spóźnienie się więcej niż 5 minut na rozpoczęcie konkurencji.
- 8.5.5 Nieodpowiednie zachowywanie się.
- 8.5.6 Opuszczenie lub wnoszenie na oznakowany teren dodatkowego sprzętu po rozpoczęciu odliczania czasu.

#### **Możliwa Dyskwalifikacja**

Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez sędziego głównego za poniższe przewinienia:

8.5.7 Powtórne wykonanie niebezpiecznego, niekontrolowanego obrotu, wahadła.

8.5.8 Wspinanie się ponad punkt wpięcia lub nie utrzymywanie systemu asekuracyjnego w odpowiednim napięciu.

8.5.9 Nadmierną prędkość lub niebezpieczny zjazd.

8.5.10 Złamanie dużej gałęzi (wielkość zostanie określona przed rozpoczęciem konkurencji)

8.5.11 Niebezpieczne zachowanie w trakcie usuwania sprzętu z drzewa.

## **8.6 Punkty dodatkowe**

8.6.1 Zawodnik może dostać, za uznaniem sędziów, do 5 dodatkowych punktów za (do maksymalnie 15 dodatkowych punktów):

- Ogólne przedstawienie umiejętności, stylu i prezentację.
- Użycie innowacyjnych technik lub sprzętu.
- Ogólne przedstawienie bezpieczeństwa pracy w tym wizualną ocenę drzewa.

## **Załącznik 1**

### **Próba pobicia Rekordu Świata we wspinaczce footlock.**

W celu ustanowienia nowego rekordu muszą być spełnione następujące warunki.

1. Obecność członka Komitetu ITCC (zasady, działania, sprawy techniczne, ETCC/NATCC/APTCC) jako niezależnego sędziego.
2. Organizator musi wynająć odpowiedniego członka Komitetu ITCC i opłacić związane z tym koszty.
3. Sprzęt i wyposażenie wspinaczy i organizatorów musi spełniać wymagania przepisów ITCC.
4. Muszą być spełnione przepisy dla konkurencji "Footlock" (Przepisy ITCC, 7.1-7.5.4).
5. Jeżeli pomiar czasu odbywa się elektronicznie, dodatkowo należy mierzyć czas trzema stoperami. W przypadku uszkodzenia elektronicznego pomiaru czasu, czasy ze stoperów należy zsumować i wyciągnąć średni czas. Różnica między pomiarami ze stoperów nie może przekroczyć 50/1000 sekundy. Jeżeli różnica jest większa, rekord nie może zostać uznany.
6. Gdy pomiar czasu jest rejestrowany manualnie, należy użyć pięciu stoperów. Najniższa i najwyższa wartość jest odrzucana. Pozostałe trzy czasy są sumowane i wyciągany jest średni czas. Różnica między pomiarami ze stoperów nie może przekroczyć 50/1000 sekundy. Jeżeli różnica jest większa, rekord nie może zostać uznany.
7. Czas Rekordu Świata nie będzie uznawany za oficjalny dopóki załączone dokumenty nie będą do końca wypełnione, odesłane do siedziby ITCC i podpisane przez Przewodniczącego Komitetu ITCC.

## Załącznik 2

### **ITCC wspinaczka metodą footlock „head to head”.**

wspinaczka metodą „footlock” to niezależna konkurencja i może być rozgrywana na każdych zawodach pod patronatem ISA. W tej konkurencji startuje osiemnastu wspinaczy (12 mężczyzn i 6 kobiet), którzy zajęli najlepsze miejsca w konkurencji wspinaczki metodą „footlock”. Jeżeli któryś ze wspinaczy nie ma ochoty na tą konkurencję, jego miejsce zajmuje kolejny zawodnik z listy.

Wspinaczka metodą „footlock” sprawdza zdolność wspinaczy do pionowego wspinania się na drzewo, przy pomocy wężła Prusik-a (lub innego dopuszczonego), jako asekuracji oraz odpowiedniej dla tej metody pracy nóg na podwójnej linie. Wysokość dla mężczyzn 15m, dla kobiet 12m. Niedozwolone jest używanie mechanicznych przyrządów. W tej konkurencji mierzony jest czas, wspinacz który osiągnie najlepszy czas wygrywa.

W tej konkurencji startuje dwóch wspinaczy rywalizując bezpośrednio, w tym samym czasie, na dwóch różnych linach. Ich czas mierzony jest niezależnie.

Sprzęt i wyposażenie wspinaczy i organizatorów musi spełniać wymagania przepisów ITCC.

Przepisy dla dyscypliny "Footlock" (Przepisy ITCC, 7.1-7.5.4).

Jeżeli pomiar czasu odbywa się elektronicznie, dodatkowo należy mierzyć czas trzema stoperami. W przypadku uszkodzenia elektronicznego pomiaru czasu, czasy ze stoperów należy zsumować i wyciągnąć średni czas. Różnica między pomiarami ze stoperów nie może przekroczyć 50/1000 sekundy. Jeżeli różnica jest większa, rekord nie może zostać uznany.

Gdy pomiar czasu jest rejestrowany manualnie, należy użyć pięciu stoperów. Najniższa i najwyższa wartość jest odrzucana. Pozostałe trzy czasy są sumowane i wyciągany jest średni czas. Różnica między pomiarami ze stoperów nie może przekroczyć 50/1000 sekundy. Jeżeli różnica jest większa, rekord nie może zostać uznany.

**JEŻELI WSZYSTKIE WYMAGANIA tego załącznika (konkurencja pobicia Rekordu Świata we wspinaczce footlock.) BĘDĄ SPEŁNIONE, CZASY BĘDĄ REJESTROWANE, JAKO REKORDY.**

## Załącznik 3

### Ratownictwo

Organizator powinien napisać scenariusz konkurencji Ratownictwo. Scenariusz powinien być tajny do czasu rozpoczęcia konkursu.

Przykładowe scenariusze:

*Przykład 1.*

Warunki pogodowe: 35st C, słonecznie/wysoka wilgotność

Sytuacja: Zauważasz, że wspinacz na drzewie się nie porusza.

Stan wspinacza: Wspinacz jest przytomny, ciężko oddycha, jego twarz jest czerwona. Ma problemy z komunikacją,

*Przykład 2.*

Warunki pogodowe: 15st C, pochmurnie i mokro

Sytuacja: Wspinacz poślizgnął się i uderzył w drzewo.

Stan wspinacza: Wspinacz jest przytomny. Trzyma się za ramie, nie jest w stanie sam zjechać z drzewa.

*Przykład 3.*

Warunki pogodowe: 21stC, słonecznie

Sytuacja: Wspinacz pracując na drzewie przeciął sobie nogę pilarką.

Stan wspinacza: Wspinacz nie jest w stanie zatamować krwawienia będąc na drzewie.

## **Załącznik 4**

### **Wytyczne dla grup z jednym lub dwoma wspinaczami.**

W próbie na poziomie lokalnym w której w grupie jest tylko jedna (lub dwie) osoba, wspinacz zostanie uznany za spełniającego niezbędne wymagania do brania udziału w zawodach ITCC, jeżeli spełni poniższe kryteria, dotyczące lokalnych zawodów.

Poniższe kryteria nie dotyczą grup w których jest trzech lub więcej wspinaczy.

-Wspinacz musi przystąpić do każdej z pięciu eliminacyjnych konkurencji;

-Wspinacz musi zdobyć punkty w trzech z pięciu konkurencji;

-Wspinacz musi zaliczyć pozytywnie przynajmniej dwie stacje w konkurencji Pracy w koronie (nie licząc stacji lądowania przed upływem czasu, zjechać na ziemię w kontrolowany sposób i wypiąć się z systemu.

-Wspinacz musi wziąć udział w konkurencji mistrzów i przynajmniej, założyć bezpieczne stanowisko, wejść na drzewo i dojść do pierwszej stacji przed upływem czasu.

Jeżeli jest trzech lub więcej wspinaczy, zwycięzca zostanie wyłoniony poprzez punkty. pod warunkiem, że zaprezentuje umiejętności do bezpiecznego rywalizowania, wspinacz z największą ilością punktów może zostać uznany przez ITCC za spełniającego kryteria niezależnie od poziomu umiejętności jakie demonstruje.

Celem ustalenia tych kryteriów było wyłonienie najlepszych wspinaczy, niezależnie od jego lub jej doświadczenia w pracy na drzewach oraz stworzenie możliwości do startów w międzynarodowych zawodach.