



ÉDITION 2018

-

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIPS

Règlement de la compétition

En cours jusqu'au 1^{er} juillet 2021

Toutes modifications de ce texte doit être soumis à l'accord préalable du comité de règlement (Rules Committee) ou de l'ISA (International Society of Arboriculture).

COMMENT UTILISER CE RÈGLEMENT

~~Pour prendre en main ce règlement, regarder dans un premier temps le menu et la façon dont les règles sont organisées, elles sont classées de la plus générale à la plus spécifique : règlement général de la compétition, puis les règles épreuve par épreuve.~~

Il est de la responsabilité des juges, techniciens, organisateurs et concurrents de lire et de mémoriser toutes ces règles avant chaque compétition. **L'ordre des règles va, des règles générales aux règles plus spécifiques, ainsi les règles s'appliquant à toutes les épreuves sont au début. Suivent les règles pour chaque épreuve.**

Chaque chapitre est associé à un numéro, ce qui permet une lecture plus rapide de ce règlement. Par exemple, toutes les règles de l'épreuve de déplacement commencent par le chiffre 3. ~~Un deuxième et/ou un troisième chiffre identifie une section et éventuellement une sous-section pour des règles particulières. Exemple : 3.1 sera le sommaire général de l'épreuve, 3.2 décrira les règles du déplacement et 3.2.1 abordera les EPI demandées lors de cette épreuve.~~

Vous allez trouver un résumé en début de chaque section. Ce résumé n'est pas un règlement, juste une description générale de chaque épreuve. A la fin de chaque section se trouve une liste des pénalités subjectives et automatiques applicables et des raisons de disqualification.

Les nouvelles règles sont en rouge et en gras.

Le règlement lié à l'épreuve du Foot-lock est disponible en ligne. Si vous prévoyez un Foot-lock ou un Head-to-Head Foot-lock, veuillez vous reporter à www.itcc-isa.com/rulesregulations/rules. Le formulaire pour établir une tentative de record du monde de Foot-lock est toujours dans ce règlement.

Ce règlement évolue grâce aux propositions des concurrents et bénévoles. Merci au comité de règlement 2018 pour leur travail et leur temps à améliorer ces règles :

**John 'Didj' Coles, Président
Tom Greenwood, Juge en chef ITCC
Doug Sharp, Juge en chef APTCC
Rip Tompkins, Juge en chef ETCC
John Gauthier, Juge en chef NATCC
Tim Bushnell, Directeur technique**

Ce règlement restera valable jusqu'au championnat ITCC 2021 où un nouveau règlement sera édité.

Si vous avez des questions, si vous voulez faire des suggestions au comité de règlement de l'ITCC ou si vous avez des idées pour améliorer les épreuves, vous pouvez envoyer un email à l'ISA : itcc@isa-arbor.com ou appeler le (217) 355-9411 ou écrire à cette adresse :

ISA
P.O. Box 3129
Champaign, IL
61826-3129
U.S.A

Champions masculins à l'ITCC

2017 James Kilpatrick, Nouvelle-Zélande	1996 Rip Tompkins, Nouvelle-Angleterre
2016 James Kilpatrick, Nouvelle-Zélande	1995 Ken Palmer, Nouvelle-Angleterre
2015 James Earhart, Atlantique	1994 Jim Harris, Nord-Ouest Pacifique
2014 Scott Forrest, Nouvelle-Zélande	1993 Ken Palmer, Nouvelle-Angleterre
2013 Scott Forrest, Nouvelle-Zélande	1992 Bob Weber, Pennsylvanie/Delaware
2012 Bernd Strasser, Allemagne	1991 Ken Palmer, Nouvelle-Angleterre
2011 Scott Forrest, Nouvelle-Zélande	1990 Greg Clemens, Ohio
2010 Mark Chisholm, New Jersey	1989 Bob Weber, Pennsylvanie/Delaware
2009 Jared Abrojena, Ouest USA	1988 Pas de compétition
2008 Bernd Strasser, Allemagne	1987 Pas de compétition
2007 Bernd Strasser, Allemagne	1986 Craig Cutler, New Jersey
2006 Bernd Strasser, Allemagne	1985 Steve Bannan, Pennsylvanie/Delaware
2005 Dan Kraus, Nord-Ouest Pacifique	1984 Rick Husband, Texas
2004 Bernd Strasser, Allemagne	1983 Bob Maltby, Nouvelle-Angleterre
2003 Bernd Strasser, Allemagne	1982 Bob Hunter, Ouest
2002 Bernd Strasser, Allemagne	1981 Bob Hunter, Ouest
2001 Mark Chisholm, New Jersey	1980 Paul Harlow, Nouvelle-Angleterre
2000 Bernd Strasser, Allemagne/Autriche	1979 Sam Noonan, Ouest
1999 Bernd Strasser, Allemagne/Autriche	1978 Sam Noonan, Ouest
1998 Michael Cotter, Atlantique	1977 Tom Smith, Ouest
1997 Mark Chisholm, New Jersey	1976 Tom Gosnell, Ouest

Championnes féminines à l'ITCC

2017 Chrissy Spence, Nouvelle-Zélande	2008 Josephine Hedger, UK/Irlande
2016 Chrissy Spence, Nouvelle-Zélande	2007 Christina Spence, Nouvelle-Zélande
2015 Jamilee Kempton, Ouest	2006 Elena O'Neill, Nouvelle-Zélande
2014 Josephine Hedger, UK/Irlande	2005 Christina Spence, Nouvelle-Zélande
2013 Nicky Ward-Allen, Nouvelle-Zélande	2004 Kathy Holzer, Nord-Ouest Pacifique
2012 Veronika Ericsson, Suède	2003 Kiah Martin, Australie
2011 Christina Spence, Nouvelle-Zélande	2002 Wenda Li, Ontario
2010 Josephine Hedger, UK/Irlande	2001 Christina Engel, Allemagne/Autriche
2009 Anja Erni, Suisse	

Actuel record du monde au foot-lock pour les hommes (15 mètres)

James Kilpatrick, Nouvelle-Zélande

Temps : 13.65 (effectué aux championnats Asie-Pacifique en 2011 à Singapour)

Actuel record du monde au foot-lock pour les femmes (15 mètres)

Jamilee Kempton, Ouest

Temps : 20.17 (effectué aux championnats du monde 2015 à Tampa)

Actuel record du monde au foot-lock pour les femmes (12 mètres)

Nicky Ward Allen, Nouvelle-Zélande

Temps : 13.26 (effectué aux championnats du monde 2010 à Chicago)

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIPS

Règlement de la compétition (version de 2018)

Traduction par Jérémie Thomas - février 2018 - si vous avez des questions ou suggestions concernant cette traduction, merci d'écrire à : jeremio@gmail.com
'ndt' dans le texte ou en bas de page signifie 'note du traducteur'

Sommaire

INTRODUCTION	6
1. RESPONSABILITES DES CONCURRENTS	7
1.1 Présence et ponctualité	7
2. RÉGLEMENT GENERAL	7
2.1 Admissibilité	7
2.2 Équipement	8
2.3 Autres	12
3. DÉPLACEMENT	13
3.1 Résumé de l'épreuve	13
3.2 Règles du déplacement	13
3.3 Station de la scie	14
3.4 Station du lancer	14
3.5 Station de la canne-scie	15
3.6 Station du plomb	15
3.7 Station de la cible au sol	16
3.8 Notation du déplacement	16
3.9 Pénalités	17
3.10 Disqualifications	17
4. SAUVETAGE	17
4.1 Résumé de l'épreuve	17
4.2 Règles du sauvetage	18
4.3 Notation du sauvetage	19
4.4 Pénalités	19
4.5 Disqualifications	20
5. LANCER DE SAC	21
5.1 Résumé de l'épreuve	21
5.2 Règles du lancer de sac	21
5.3 Notation du lancer de sac	23
5.4 Pénalités	24
5.5 Disqualifications	25
6. GRIMPER RAPIDE	25
6.1 Résumé de l'épreuve	25
6.2 Règles du grimper rapide	25
6.3 Notation du grimper rapide	26
6.4 Disqualifications	26

Sommaire (suite)

7. Ascension	27
7.1 Résumé de l'épreuve	27
7.2 Règles de l'ascension	27
7.3 Notation de l'ascension	30
7.4 Pénalités	30
7.5 Disqualifications	31
8. MASTER	31
8.1 Résumé de l'épreuve	31
8.2 Règles du Master	31
8.3 Notation du Master	33
8.4 Pénalités	34
8.5 Disqualifications	34
8.6 Bonus éventuels	35
annexe 1 (Tentative de record au foot-lock)	36
annexe 2 (Head-to-Head foot-lock)	41
annexe 3 (Scénarios de sauvetage)	42
annexe 4 (Admissibilité)	43
annexe 5 (Définitions)	44
annexe 6 (Guide pour les techniciens)	45
annexe 7 (ancrage pour l'épreuve de l'ascension)	46
annexe 8 (Feuilles de score et guide simplifié pour les juges)	à part

INTRODUCTION

Les championnats de grimpe dans les arbres prennent place dans plusieurs pays à travers le monde. Chaque chapitre (ou organisation associée) et chaque événement continental de l'ISA (International Society of Arboriculture) sont autorisés à envoyer un homme et une femme pour les représenter à l'ITCC (International Tree Climbing Championship), c'est à dire au championnat du monde. Les grimpeurs sont choisis pour leurs capacités et leur talent qu'ils démontrent lors de championnats régionaux, nationaux ou continentaux.

Les championnats ont commencé en 1976, avec le festival des élagueurs de l'ISA à St.Louis, Missouri. Ce festival a été initialement créé pour transmettre les façons classiques de grimper et les bases de l'arboriculture, afin que, si sur un chantier un sauvetage soit nécessaire avec rien de plus qu'un bout de corde les arboristes soient capable de l'effectuer. Les épreuves du championnat ont ensuite été développés pour donner l'occasion aux arboristes qualifiés de démontrer leur savoir-faire et leurs compétences. Les connaissances et les techniques utilisées devaient refléter les exigences liées à la sécurité ainsi que les meilleures pratiques.

La compétition a évolué, ces objectifs se sont diversifiés et le nom est devenu ITCC (International Tree Climbing Championship) afin de refléter le caractère mondial de ce championnat et l'expansion des championnats de chapitre. Les championnats font la promotion des améliorations du métier, des façons de travailler en sécurité et des innovations techniques et matérielles. Elles permettent aussi de faire connaître cette profession au public et c'est aussi une opportunité pour les grimpeurs d'échanger entre professionnels.

Le premier championnat avait 4 épreuves : déplacement, sauvetage, lancer de corde, et foot-lock ou grimpe à l'anglaise. A cette époque le foot-lock n'était utilisé que par une poignée de grimpeurs, beaucoup de concurrents grimpaient à l'anglaise. Ils avaient le choix pour cette épreuve entre l'ascension au foot-lock ou à l'anglaise. Les scores des 4 épreuves étaient additionnés, le concurrent avec le plus de points était déclaré gagnant.

En 96, le format du championnat change, il y a désormais 5 épreuves préliminaires, déplacement (80pts), sauvetage (50pts), lancer (30pts), foot-lock (20pts) et grimper rapide (20pts), pour un total de 200 points. Les grimpeurs avec le plus de points sont qualifiés pour le tour suivant : le Master.

Les concurrents qui font le Master recommencent à zéro, les points de la veille n'entrent pas en ligne de compte. Un total de 300 points peut être obtenu lors du Master, les gagnants, un homme et une femme sont titrés champion du monde et reçoivent des prix (matériel et/ou argent). Les gagnants sont automatiquement sélectionnés pour le championnats du monde suivant.

Ce format est resté inchangé jusqu'en 2017, mais avec l'évolution des techniques et du matériel, le foot-lock est devenu peu à peu une épreuve obsolète. Cette année voit le lancement de l'épreuve de l'ascension comme épreuve préliminaire. L'ascension a pour objectif de faire réfléchir les grimpeurs à leurs systèmes et d'innover pour plus d'efficacité et de sécurité.

~~Pour des raisons pratiques, l'épreuve de l'ascension est lancée petit à petit afin que les concurrents, juges et bénévoles se familiarisent avec sa mise en place et son déroulement. Pour aider cette transition, les chapitres et associations affiliées à l'ISA peuvent faire le choix de mettre en place le Foot lock (20 pts) ou l'ascension (25 pts). Dans le cas où l'ascension est choisie le grimper rapide est réduit à 15 points.~~

1. Responsabilités des concurrents

1.1 Présence et ponctualité

1.1.1 Tous les concurrents doivent être présents lors des convocations obligatoires (*ndt : dans les programmes celles avec la mention 'MANDATORY'*). Des circonstances particulières ou des exceptions peuvent être accordées à la discrétion du juge en chef. Sans cet accord, le concurrent est disqualifié du championnat.

1.1.2 Les réunions qui précèdent la compétition sont dirigées par le comité d'organisation pour vérifier le matériel, revoir des points de règlement, présenter les concurrents, les juges et les officiels, contrôler les inscriptions et les assurances, discuter et répondre aux questions concernant l'événement.

1.1.3 Lors de ces réunions, il est de la responsabilité des concurrents d'amener à l'attention des organisateurs et juges toute question ayant trait au matériel, au règlement, ou à de nouvelles techniques.

1.1.4 Il est de la responsabilité des concurrents de présenter et de faire approuver de nouveaux équipements ou de nouvelles techniques par l'ISA au moins 3 mois avant la date de l'événement en utilisant le formulaires sur www.itcc-isa.com/equipementapproval. Aucune nouvelle technique ou équipement ne pourra être validé le jour de la compétition.

1.1.5 Il en va de la responsabilité de chaque participant de lire et comprendre le règlement des championnats, ainsi que de se conduire d'une manière professionnelle durant toute la durée de la compétition. Une inconduite sera sanctionnée par une disqualification immédiate et une exclusion de l'événement.

1.1.6 Il en va de la responsabilité de chaque concurrent d'entrer dans une zone d'épreuve avec le matériel requis, stipulé spécifiquement pour chaque épreuve. Lorsque l'épreuve commence, aucun équipement ou matériel supplémentaire ne peut être introduit dans la zone. Le manquement à cette règle entraînera une disqualification. (2018)

2 Règlement général

2.1 Admissibilité

2.1.1 Chaque chapitre de l'ISA, associations associées ou championnat continentaux (Amérique du Nord, Europe, Asie/Pacifique) ne peuvent être représenté que par un concurrent et une concurrente lors de l'ITCC. Il y a deux exceptions à cette règle :

- le champion ITCC de l'année précédente est invité à défendre son titre, le chapitre dont il est issu peut envoyer un autre représentant.

- L'ISA peut inviter une personne de son choix à participer. Cette personne doit avoir participé à un championnat régional ou national durant l'année.

2.1.2 Pour avoir le droit d'envoyer un concurrent à l'ITCC, les chapitres ou les associations affiliées et les championnats continentaux doivent

- avoir organisé un championnat constitué de 5 épreuves comme décrit dans ce règlement, déterminant des finalistes participant à un master. Le gagnant de la compétition est le concurrent qui remporte le master.

- appliquer la totalité de ce règlement, notifications liées à l'équipement et règles des épreuves.

2.1.3 Dans le cas où un championnat était perturbé par des aléas climatiques ou toutes autres raisons, rendant la tenue du master dangereuse, alors le concurrent avec le plus haut score aux épreuves préliminaires est déclaré gagnant.

2.1.4 Dans le cas où il n'y aurait que un ou deux concurrent dans une division (homme ou femme) durant un championnat qualificatif, le concurrent doit être jugé apte à se présenter à l'ITCC en remplissant les critères décrits dans l'annexe 4.

2.1.5 Les concurrents à l'ITCC doivent être membres de l'ISA avant de commencer la compétition. Ils doivent avoir plus de 16 ans. Les concurrents qui ont 16 ou 17 ans sont acceptés avec une autorisation de leur représentant légal et après avoir prouvé aux organisateurs qu'ils avaient l'aptitude et les connaissances nécessaires pour pouvoir participer en toute sécurité.

2.2 Équipement

2.2.1 Tout le matériel utilisé lors de la compétition doit être normé certifié et répondre aux exigences minimum des standards en cours. Le matériel doit être spécifique à l'arboriculture. Si le matériel n'est pas clairement étiqueté, il est de la responsabilité du concurrent de fournir au juge en chef, la preuve écrite en anglais de la validité, de la norme de l'équipement et de son mode d'utilisation.

2.2.2 Tous les éléments concernant les EPI, quelque soit la configuration d'utilisation, doivent remplir les critères de la règle 2.2.1 et être compatible ensemble. (2018)

2.2.3 C'est de la responsabilité de chaque concurrent, juge, technicien, bénévole de s'assurer que tous les équipements sont normés (voir 2.2.1), en état de fonctionnement et propres. Cela inclut le matériel de coupe des bénévoles, qui devra de plus être désinfecté avant de travailler dans les arbres destinés à la compétition.

2.2.4 Si un concurrent a une question concernant un équipement, un montage, une technique de grimpe, c'est la responsabilité du concurrent de faire approuver cet équipement, montage ou technique par le technicien en chef lors de la vérification matériel la veille de la compétition. Le technicien en chef peut demander l'avis du comité d'organisation et/ou du juge en chef. Le cas échéant, la décision prise pourra faire office de règle.

Avant la compétition, les concurrents peuvent aussi visiter le site internet de l'ITCC pour se renseigner sur les dernières réglementations concernant la sécurité et les configurations matérielles (<http://itcc.isa-arbor.com/equipementapproval>). Ils pourront poser des questions relatives à la législation et au matériel approuvé pour les compétitions de l'ISA. La validité ou non pour un matériel, une technique ou un montage se fera à la vérification matériel.

2.2.5 Tout équipement qui n'aura pas passé la vérification matériel sera identifié et mis en quarantaine. Il ne sera restitué qu'à la fin de la compétition. C'est la responsabilité du concurrent d'aller récupérer son matériel au moment décidé par le comité d'organisation.

2.2.6 Si lors de la compétition, un concurrent soumet une question concernant le matériel ou une technique dont la réponse ne peut être fournie ni par le juge en charge de l'épreuve, ni par le technicien, ni par le membre du comité, ni par le juge en chef, alors ce point fera partie d'un règlement futur.

2.2.7 Tout le matériel d'un concurrent pourra être inspecté en début d'épreuve par le juge en chef. Si ce matériel n'est pas certifié ou ne répond pas aux standards au moment de passage, alors le

candidat sera déclaré forfait de cette épreuve. Le matériel nécessaire à chaque épreuve est stipulé dans ce règlement ainsi que sur les feuilles de score. Le matériel de chaque concurrent devra être vérifié et noté sur la feuille de score dans les cases prévues à cet effet avant le début de l'épreuve.

2.2.8 Tous les mousquetons type 'pince' utilisés dans une chaîne d'assurage doivent être à fermeture automatique et doivent être conforme à la norme.

2.2.9 Les connections vissées doivent répondre aux normes industrielles et doivent être serrées mécaniquement afin d'éviter une ouverture accidentelle.

2.2.10 Les mousquetons utilisés dans une chaîne d'assurage doivent être conformes à la norme. Ils doivent être à fermeture automatique et à 3 mouvements d'ouverture. Le fait de ne pas utiliser ce type de mousqueton pourra entraîner une disqualification.

2.2.11 Un mousqueton utilisé dans une chaîne d'assurage, ne doit pas être connecté à un autre mousqueton ou connecteur.

2.2.12 Aucun équipement inclus dans une chaîne d'assurage ne peut être à ouverture automatique (mousqueton largable). En cas de besoin, les connecteurs à ouverture automatique doivent être remplacés par un connecteur normé.

2.2.13 Concurrents, juges, techniciens et officiels doivent porter des lunettes de sécurité en tout temps dans les périmètres des épreuves. Une permission peut être donnée par le juge en chef à un concurrent qui fait la demande de retirer ses lunettes afin de nettoyer la buée ou de changer de lunette. Le chronomètre ne sera pas arrêté. Les lunettes doivent être résistantes aux chocs, couvrir le pourtour des yeux et doivent être normées.

2.2.14 Concurrents, juges, techniciens et officiels doivent porter un casque de protection dès qu'ils sont dans un périmètre d'épreuve. Les casques doivent être certifiés. Les concurrents et techniciens lorsqu'ils sont en l'air doivent porter des casques avec jugulaire.

2.2.15 Concurrents, juges, techniciens et officiels doivent porter des vêtements et des chaussures appropriés pendant toute la durée de la compétition. On entend par chaussures appropriées, des chaussures montantes couvrant totalement le pied et la cheville avec des semelles assurant une bonne préhension autant au sol qu'en l'air.

Les vêtements distribués par l'ITCC doivent être portés pendant les épreuves préliminaires, le head-to-head foot-lock, le master et aux cérémonies de remise de prix.

2.2.16 Toutes les activités en l'air (épreuve de déplacement, de l'ascension, du sauvetage aérien, grimper rapide et master) doivent être effectuées grâce à un système d'assurage. Les concurrents doivent être assurés en permanence contre les chutes, du moment où ils quittent le sol jusqu'au moment où ils y reviennent.

2.2.17 Les systèmes d'assurage impliquent que les points d'ancrage soient toujours au-dessus des grimpeurs.

2.2.18 Lors d'un foot-lock, les concurrents ne sont pas autorisés à faire un tour mort autour de leur bras avec leur longe à foot-lock.

2.2.19 Une infraction d'assurage ou de positionnement entraînera une pénalité ou une disqualification. Ces infractions sont :

- un mou excessif (mou assez important pour former une boucle sous les pieds du grimpeur)
- un moment -même bref- où le concurrent est en situation de chute
- se déplacer au-dessus de son point d'ancrage.

Un manquement flagrant à cette règle entraînera une disqualification.

2.2.20 C'est la responsabilité du concurrent de prouver que tous les textiles et cordages qu'il utilise en situation de corde en simple, corde en double, statique et dynamique, ont été approuvés par le constructeur pour cette utilisation.

2.2.21 Les cordes utilisées dans un système en double (Moving Rope System voir annexe 5) doivent être d'un diamètre minimum de 11mm et la résistance à la rupture doit être de 22kN. Les cordes utilisées pour l'ascension ou pour grimpe à simple (Stationary Rope System voir annexe 5) doivent être d'un diamètre minimum de 10mm et la résistance à la rupture doit être de 22kN. Lorsqu'un système en simple est utilisé, le concurrent doit avoir recours à un système conforme aux critères indiqués à la règle 2.2.1 et approuvé par le fabricant comme étant un système en simple autonome. Le matériel doit être aussi compatible avec le diamètre et le type de corde utilisé.

2.2.22 La corde utilisée pour les nœuds autobloquants et celle supportant l'ensemble du système (point d'ancrage) doit être une boucle si le diamètre est de moins de 10mm et d'un diamètre minimum de 8mm. Ils doivent aussi être conforme aux critères indiqués à la règle 2. 2.1. La corde utilisée pour des nœuds bloquants qui ne supportent que la moitié du poids du système doit être une boucle si le diamètre est de moins de 8mm et d'un diamètre minimum de 6mm. La corde utilisée pour les nœuds autobloquants doit être conçue pour résister à la chaleur et à l'abrasion que peut provoquer l'activité lors d'un déplacement ou d'un sauvetage. Les concurrents doivent effectuer un test « sur corde » pour démontrer l'efficacité et l'ajustement d'un nœud autobloquant.

2.2.23 Les cordes utilisées pour les longues doivent être d'un diamètre minimum de 10mm et doivent être conforme aux normes de rupture établies dans la règle 2.2.1.

2.2.24 Le bout de la longe devra être équipé d'un nœud d'arrêt ou d'une épissure qui ne permettra pas au système de réglage (textile ou mécanique) de passer à travers ou la longe devra être connectée à une partie du harnais normée comme point de connexion.

2.2.25 Pour une question de clarté, ce document appelle nœud autobloquant tous les nœuds à friction utilisés en arboriculture, tels que le Prussik, le Machard, le Valdotain, etc. ainsi que les nœuds mécaniques, tels que Lockjack, Spiderjack, Zig-zag, etc. Tous les nœuds autobloquants devront avoir été approuvés par le constructeur pour cette utilisation.

2.2.26 Il faudra effectuer au minimum des nœuds de pêcheur en double pour créer une boucle à prussik. Des variations telle qu'un bout épissuré, peuvent être utilisées avec l'accord du technicien en chef de l'ITCC. Si une boucle à prussik est utilisée pour le foot-lock, il faudra que le nœud de prussik fasse 6 tours ou il faudra utiliser un nœud approprié à cette activité.

2.2.27 Ni une longe à foot-lock, ni un autre nœud autobloquant ne peut être utilisé pour descendre, sauf si c'est un composant d'un système d'assurage de descente.

2.2.28 Le concurrent n'est pas autorisé à placer ses mains sur ou au-dessus d'un nœud autobloquant **supportant la totalité du poids du grimpeur** quand le rôle de celui-ci est de sécuriser une position sur une corde statique. La première infraction donnera lieu à un avertissement, la seconde infraction entraînera une disqualification. **(2018)**

2.2.29 Un concurrent qui utilise un ascendeur mécanique sur une corde statique, doit aussi inclure un système de sécurisation pour prévenir un dysfonctionnement de l'appareil d'ascension. Un ascendeur mécanique peut être doublé d'un autre ascendeur mécanique sur la même corde ou d'un nœud autobloquant placé au-dessus de l'ascendeur mécanique et sur la même corde. Si le mode

d'ascension se fait sur brin double, les deux brins de corde doivent être sécurisés indépendamment. La corde utilisée pour le nœud autobloquant doit répondre aux exigences de l'article 2.2.22 et doit avoir la capacité de bloquer la corde d'accès et de supporter le poids du concurrent en cas d'ouverture d'un ascendeur. Tous les ascendeurs mécaniques doivent avoir été approuvés par le comité technique.

2.2.30 Les concurrents ont la possibilité de travailler depuis un rappel d'accès statique, pour cela ils doivent installer un système d'ancrage approuvé, connecté au rappel d'accès. Les systèmes à came, dentée ou non, ne sont pas autorisés pour faire un point d'ancrage. Le système d'ancrage doit être prévu pour prévenir un glissement et un nœud d'arrêt doit être fait sur la corde d'accès à moins de 18 pouces (45cm) sous le système d'ancrage. Le système de déplacement peut être connecté avec un nœud d'amarrage approuvé directement sur le rappel d'accès. Les techniques permettant le déplacement à partir du rappel d'accès doivent avoir été soumises à l'approbation du comité technique au préalable.

2.2.31 Le concurrent ne peut placer ses mains sur ou au contact des cames mécaniques des systèmes d'ascension, sauf dans le cas où le concurrent est longé. La première infraction entraînera un avertissement. La seconde est éliminatoire.

2.2.32 Le concurrent ne peut pas faire descendre **ou** jeter **ou** faire tomber une pièce de son équipement sans l'approbation claire du juge en chef. Le fait d'enfreindre cette règle entraîne la disqualification de l'épreuve. **(2018)**

2.2.33 Un concurrent sera disqualifié s'il fait tomber une partie de son matériel **(accidentellement ou non-annoncé)** alors qu'il est dans l'arbre. **(2018)**

2.2.34 Lorsque le concurrent sera dans une situation où une pièce d'équipement quelle qu'elle soit ou une partie de l'arbre est susceptible de tomber, il devra le faire savoir aux juges et techniciens de façon audible. Si le cas n'est pas couvert dans le règlement d'une épreuve, **le fait de ne pas annoncer** entraîne une pénalité de 3 points. La répétition de l'erreur entraîne la disqualification. **(2018)**

2.2.35 Aucun EPI (harnais, longe, systèmes d'ascensions, etc.) ne peut subir de modification qui affecte l'intégrité de l'équipement (percer des trous pour assembler des ascendeurs mécaniques par exemple). Aucune modification d'un équipement ne sera tolérée sans le consentement écrit du fabricant.

2.2.36 Lorsqu'un concurrent utilise sa longe de maintien au travail, les deux points d'ancrage de la longe ne peuvent être connectés au même anneau latéral. Une répartition correcte des charges doit être appliquée :

- connexion de l'anneau latéral à l'autre lorsque la longe est horizontale. Pas de suspension dans cette configuration.
- connexion sur les anneaux frontaux (lorsqu'ils sont présents sur le harnais). Suspension possible si autorisée par le fabricant du harnais.
- connexion de la longe sur le point central en simple ou en double. Suspension autorisée. Si la longe est utilisée en simple connecté au point central, il faudra s'assurer que tous les éléments de la chaîne d'assurage sont aptes et cela à tous moments.

2.2.37 Les concurrents peuvent utiliser les scies à main fournies ou leurs propres scies. Les scies à main utilisées lors de la compétition doivent être dépourvues de partie coupante ou protégées afin

de prévenir tous risques de blessures et de ne pas risquer d'endommager les cordelettes des cloches. La scie placée dans la bouche entraînera une disqualification.

2.2.38 La longueur des scies à main doit être comprise entre 13 pouces (33 cm) et 23 pouces (58 cm) (ligne qui va du bout de la lame à la fin de la poignée).

2.3 Autres

2.3.1 Les concurrents seront tenus informés avant la compétition de tout changement ou modification du règlement du à la configuration du lieu ou de l'installation et jugé nécessaire pour des raisons de sécurité ou pour les exigences de la compétition.

2.3.2 Les concurrents ne pourront pas regarder ou être proches du lieu de la compétition durant la préparation de cette dernière. Transgresser cette règle sera considéré comme une inconduite (voir règle 2.3.10).

2.3.3 L'ordre de passage des concurrents se fait de manière aléatoire planifié par le comité d'organisation.

2.3.4 Il est de la responsabilité de chaque concurrent d'être à l'heure aux épreuves.

2.3.5 Les concurrents doivent se présenter au juge en chef de l'épreuve avant leur passage à une épreuve. Si un concurrent ne se présente pas 5 minutes avant son heure de passage, il se verra déclarer forfait pour cette épreuve.

2.3.6 Un concurrent qui n'est pas en train de concourir ne peut pas approcher ou parler à un juge lorsque **l'épreuve** a commencé sans le consentement du juge en chef. Transgresser cette règle peut entraîner une disqualification. **(2018)**

2.3.7 Une protestation doit être faite sur un formulaire adéquat qui est disponible auprès du comité d'organisation.

2.3.8 Toute protestation devra être soumise par le concurrent au comité d'organisation par écrit dans l'heure qui suit le litige. Le comité, le technicien en chef et le juge en chef étudieront et statueront sur le cas.

2.3.9 Une attitude ou des propos inappropriés lors d'une protestation aura pour cause le retrait immédiat du droit de protester et/ou une disqualification.

2.3.10 Une disqualification pour comportement inapproprié sera appliquée à tout concurrent ayant une conduite non professionnelle, déloyale ou antisportive durant et/ou après une épreuve. Les juges en chef des épreuves appliqueront les règles de leur épreuve, incluant les règles de comportement.

2.3.11 La consommation d'alcool ou de drogues par un concurrent, juge, technicien ou un officiel sera sanctionnée par une disqualification ou une mise à l'écart de la compétition.

2.3.12 Il est de la responsabilité des juges, officiels et techniciens de lire, de comprendre ce règlement, d'être en mesure de l'interpréter dans l'esprit de la compétition et de faire en sorte que les concurrents y adhèrent. Les juges, officiels et techniciens doivent se comporter de manière professionnelle et appropriée durant toute la compétition.

2.3.13 Lorsqu'un concurrent a commencé son épreuve, le juge en chef peut lui demander de s'arrêter afin de vérifier et contrôler un point mettant en cause la sécurité, clarifier un point de règlement ou étudier une configuration matérielle. Le temps sera arrêté avec aucune conséquence de points pour le concurrent. Le chronomètre se remettra en marche au signal du juge en chef.

2.3.14 Un concurrent ne pourra pas quitter la zone de l'épreuve ~~ou prendre du matériel hors-zone~~ après que cette dernière ait commencé. **(2018)**

2.3.15 Un concurrent ne peut pas avoir un score inférieur à zéro pour une des cinq épreuves préliminaires.

3. Déplacement

3.1 Résumé de l'épreuve

Le déplacement est une épreuve jugeant de l'habileté des grimpeurs à se déplacer dans la couronne des arbres en utilisant une corde et un harnais. Le parcours est le même pour les hommes et pour les femmes. Chaque participant commence l'épreuve à un endroit donné de l'arbre et va ensuite visiter cinq stations dans la canopée. A chaque station, il devra effectuer une opération spécifique. Chaque station est équipée d'une cloche (ou d'une corne de brume). Les concurrents doivent faire sonner cette cloche (ou faire retentir la corne de brume) avant de passer à la station suivante.

Les concurrents obtiennent des points systématiques pour avoir accompli l'action demandée à chaque station et fait sonner la cloche (ou avoir actionné la corne de brume) avec une scie, une canne-scie ou la main selon les consignes. A certaines stations, les concurrents peuvent obtenir des points juges en faisant une action additionnelle. Les concurrents peuvent aussi perdre des points pour ne pas avoir accompli correctement certaines opérations.

Les concurrents gagnent ou perdent des points juges. Ces points juges sont basés sur la sécurité, le contrôle, le style, l'élégance et la créativité et sont à la discrétion des juges. Les concurrents peuvent aussi être pénalisés par le juge en chef, pour des mouvements imprudents ou non contrôlés. Si ces mouvements sont répétés, ils entraîneront une disqualification. Cette épreuve est limitée à 5 minutes.

3.2 Règles du déplacement

3.2.1 Chaque concurrent doit être équipé et utiliser :

- un casque
- lunettes de sécurité
- un harnais
- une longe
- une corde
- vêtements et chaussures appropriés
- une scie et de son fourreau

3.2.2 Tous les équipements et les techniques doivent répondre aux standards et normes en vigueur.

3.2.3 La corde du concurrent est installée à un point pré-déterminé. L'ancrage est le même pour tous. Les concurrents sont libres de choisir leur propre itinéraire dans l'arbre, sauf ordre contraire du juge en chef. Les concurrents doivent finir par la station de la cible au sol.

3.2.4 Lorsque le concurrent se présente devant les juges, ces derniers lui demandent s'il a des questions concernant l'épreuve.

3.2.5 Les juges lancent le chronomètre lorsque le concurrent fait retentir la corne de brume (ou la cloche). Les juges arrêtent le chronomètre lorsque le concurrent est au sol dans une position stable et déconnecté de son système de grimpe.

3.2.6 Lorsque le concurrent est dans l'arbre, il doit être, en tout temps, assuré par sa corde ou par sa longe. A chaque station de travail (scie, canne-scie, plomb et lancer), le concurrent devra être longé avant de sonner la cloche (voir règle 2.2.36). Un concurrent ne respectant pas cette règle, recevra un avertissement ainsi qu'une pénalité de 3 points. A la deuxième infraction de cette nature, le concurrent sera disqualifié. Il n'est pas exigé d'être longé pour actionner la corne de brume ou la cloche de la station de la cible au sol.

3.2.7 Si un concurrent casse une branche ou s'il réalise un mouvement que les juges estiment dangereux, des points de pénalité et éventuellement une disqualification seront appliqués à la discrétion du juge en chef.

3.2.8 – Les concurrents doivent compléter la tâche obligatoire à chaque poste pour marquer des points à cette station. Si un concurrent ne complète pas la tâche demandée, aucun point, systématique ou juge ne peut être gagné ou perdu à cette station. ~~Dans ce cas, aucun point temps ne sera attribué au concurrent pour l'épreuve du déplacement.~~ **(2018)**

3.3 Station de la scie

3.3.1 Pour compléter cette station le concurrent doit :

- se longer
- prévenir avant de faire sonner la cloche
- faire retentir la cloche à l'aide de sa scie

Pour obtenir un score maximum, le concurrent doit aussi :

- utiliser sa longe correctement
- faire sonner la cloche avec les 2 mains sur la scie avant de poursuivre à la station suivante.

3.4 Station du lancer

3.4.1 Pour compléter cette station le concurrent doit :

- se longer
- prévenir avant de faire sonner la cloche
- faire retentir la cloche à l'aide de sa scie

Pour obtenir un score maximum, le concurrent doit aussi :

- utiliser sa longe correctement
- faire sonner la cloche avec les 2 mains sur la scie avant de lancer le premier morceau de bois au sol
- atteindre la cible au premier jet.

3.4.2 Le concurrent devra prévenir de façon audible avant chaque lancé. (2018)

3.4.3 Cette station est équipée de 2 morceaux de bois par concurrent et d'une cible au sol. La dimension des morceaux de bois doit être d'environ 12 pouces (30cm) de long et 2 pouces (5cm) de diamètre. Le diamètre de la cible au sol doit être compris entre 30 et 48 pouces (75/125cm).

3.4.4 Un concurrent ne doit pas lancer les 2 morceaux de bois en même temps. Si un concurrent lance les 2 morceaux de bois en même temps alors aucun des deux ne sera comptabilisé.

3.4.5 Le concurrent marque 3 points si le morceau de bois atterrit et reste entièrement dans la cible

au premier lancer. Le morceau de bois ne doit pas rebondir sur le sol avant d'arriver dans la cible.

3.4.6 Si le premier jet n'atteint pas la cible, le concurrent peut lancer un deuxième morceau de bois. Il recevra 2 points si le morceau de bois atterrit et reste entièrement dans la cible. ~~Le concurrent n'a pas à prévenir à nouveau avant de lancer le deuxième morceau de bois.~~ **(2018)**

3.4.7 Si le concurrent manque la cible au deuxième lancer, alors aucun point de lancer ne sera accordé.

3.5 Station de la canne-scie

3.5.1 Pour compléter cette station le concurrent doit :

- se longer
- prévenir avant de faire sonner la cloche
- faire retentir la cloche à l'aide de la canne-scie

Pour obtenir un score maximum, le concurrent doit aussi :

- utiliser sa longe correctement
- faire sonner la cloche avec les 2 mains sur la canne-scie
- utiliser le bon côté de la canne-scie
- remettre la canne-scie en place correctement.

3.5.2 Une pénalité de 3 points sera appliquée, si le mauvais côté de la canne-scie est utilisé, **si la canne-scie est mal remise en place ou si le concurrent n'a pas utilisé ses deux mains pour faire sonner la cloche.** **(2018)**

3.5.3 Avant de se diriger vers la station suivante, le concurrent doit avoir raccroché la canne-scie correctement dans sa position d'origine. Si ce n'est pas le cas, le juge en chef ordonnera au concurrent de revenir à la station et de raccrocher la canne-scie de façon convenable. Une pénalité de 3 points sera appliquée. Le chronomètre continuera à tourner durant tout le temps de l'opération.

3.6 Station du plomb

3.6.1 Pour compléter cette station le concurrent doit :

- commencer la station en touchant la marque en début de branche avec au moins un pied
- marcher le long de la branche
- se longer
- prévenir avant de faire sonner la cloche
- faire retentir la cloche avec la scie
- revenir en marchant sur la branche jusqu'à la marque de début de branche et la toucher

Pour obtenir un score maximum, le concurrent doit aussi :

- utiliser sa longe correctement
- **faire retentir la cloche avec les deux mains (2018)**
- toucher la marque au retour sans avoir passer la plus haute marque du fil à plomb.

3.6.2 Cette station, munie d'un plomb, doit être installée afin de mesurer le mouvement vertical et horizontal de la branche. Si le concurrent complète cette station sans faire bouger la branche de manière excessive, il recevra 2, 4 ou 6 points additionnels. **(2018)**

3.6.3 Une fois passée la marque, le concurrent doit marcher sur la charpentièrre, c'est à dire garder

au moins un pied en contact avec la branche. Si le concurrent perd le contrôle et tombe ou retourne au tronc, il doit retourner au dernier point de contact avant de continuer. C'est le juge en chef qui déterminera ce dernier point de contact.

3.7 Station de la cible au sol

3.7.1 Pour compléter cette station le concurrent doit :

- prévenir avant de faire sonner la cloche
- faire retentir la cloche (ou corne de brume) avec la main

Pour obtenir un score maximum, le concurrent doit aussi :

- atterrir avec seulement les pieds qui touchent le sol
- atterrir avec les deux pieds dans le cœur de la cible

Le concurrent n'a pas à se longer avant de faire sonner la cloche ou d'actionner la corne de brume.

3.7.2 Un concurrent qui atterrit en touchant le sol avec une autre partie de son corps que ses pieds ne recevra pas les 3 points de bonus '*seuls les pieds touchent le sol*'.

3.7.3 La cible d'atterrissage doit faire 2 mètres de diamètre. Un cercle de 1 mètre de diamètre se trouve au centre de la cible et représente le cœur de la cible.

3.7.4 Les concurrents peuvent recevoir 4 points de bonus pour avoir atterrit en position debout dans la cible. Pour cela, les deux pieds doivent toucher le sol et le concurrent doit être en équilibre. Lorsque le concurrent touche le sol avec un pied, ce pied doit rester stable jusqu'à ce que le second pied touche le sol, à ce moment là, le score sera déterminé. Un concurrent peut avoir atterrir avec un pied en dehors de la cible et tenter d'atteindre le centre de la cible avec son deuxième pied pour avoir plus de points. Mais si le premier pied en contact bouge, alors aucun point de bonus ne pourra être attribué. (2016)

3.7.5 Si une partie du pied est en contact avec une ligne, alors le pied est considéré comme en dehors de la zone.

3.7.6 Le temps s'arrête lorsque le candidat est au sol, en position debout, en équilibre et déconnecté de son système.

3.7.7 Un concurrent qui aura oublié de sonner la cloche ou d'actionner la corne de brume avant d'entamer sa descente, ne se verra attribuer aucun point (systématique ou juge) pour la station de la cible au sol. ~~De plus, aucun point de temps ne sera attribué.~~ (2018)

3.7.8 Une marque sur la partie basse de l'arbre, indiquera le début de la station de la cible. Un concurrent qui touche l'arbre ou tout autre objet sous cette marque ne recevra aucun point pour l'atterrissage (point cible). Le concurrent ne recevra pas non plus les 3 points pour atterrissage avec seulement les pieds au sol.

3.8 Notation du déplacement (80 points possibles)

3.8.1 Il y aura 3 ou 5 juges pour cette épreuve. Si 5 juges sont disponibles alors le plus haut et le plus bas scores seront écartés et c'est la moyenne des 3 scores restant qui donnera le score final.

3.8.2 **Les points** de cette épreuve sont divisés en 2 parties : l'évaluation des stations et le temps. **(2018)**

3.8.3 Cinquante points peuvent être marqués, incluant les points systématiques et les points juges à

la discrétion du jury.

3.8.4 Aucun point systématique ne peut être marqué si la station n'est pas complétée. Pour recevoir ces points systématiques, le concurrent doit compléter les actions décrits dans les règles 3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1, 3.7.1.

3.8.5 Des points de pénalité peuvent être distribués pour diverses infractions, notamment pour ne pas avoir ajusté sa longe correctement, ne pas avoir prévenu, ne pas avoir utilisé le bon côté de la canne-scie, **ne pas avoir utilisé la canne-scie à deux mains** ou ne pas l'avoir rattachée correctement. **(2018)**

3.8.6 Les points juges sont à la discrétion du jury et sont basés sur les performances du concurrent. **Ces points sont donnés en cas de performance honorable, bonne ou exceptionnelle. Aucun de ces points ne sera donné pour une performance hasardeuse ou médiocre** (voir la section points/pénalités de la feuille de score). **(2018)**

3.8.7 Trente points peuvent être marqués grâce au temps.

3.8.8 Le concurrent le plus rapide marque 30 points.

3.8.9 Les concurrents suivants reçoivent une déduction de 1 point par 10 secondes sous le temps le plus rapide.

3.8.10 Si un concurrent n'a pas fini le parcours dans le temps imparti ou n'a pas fait sonner les cloches à toutes les stations, il ne recevra aucun point de temps pour l'épreuve de déplacement et ne recevra que les points systématiques qu'il aura complétés lors de son parcours. Les points juges peuvent être assignés jusqu'à la fin du temps. (voir règle 3.2.8).

3.8.11 En cas d'égalité aux points, c'est le concurrent le plus rapide qui gagne.

3.9 Pénalités

Pénalités systématiques : (déterminées par les juges)

une pénalité systématique de 3 points sera appliquée dans les cas suivants :

3.9.1 Le fait de ne pas utiliser la longe correctement.

3.9.2 Le fait de ne pas avoir prévenu de façon audible.

3.9.3 Le fait de ne pas utiliser le bon côté de la canne-scie.

3.9.4 Le fait de ne pas rattacher la canne-scie correctement.

3.9.5 Ne pas avoir utilisé les deux mains sur la canne-scie. (2018)

Pénalités à la discrétion du jury :

une pénalité de 3 points et un avertissement oral seront donnés par le juge en chef pour les raisons suivantes.

3.9.5 Mou excessif dans le rappel ou grimpe au-dessus du point d'ancrage.

3.9.6 Pendule non contrôlé.

3.9.7 Précipitation ou mouvement dangereux.

3.10 Disqualifications

Disqualifications systématiques :

Un concurrent sera disqualifié par le juge en chef, pour les raisons suivantes :

3.10.1 Perte de matériel. (voir règle 2.2.32)

3.10.2 Laissé du matériel dans l'arbre, à part la corde.

- 3.10.3 Casse d'une branche (le diamètre sera pré-déterminé par le juge en chef de l'épreuve).
- 3.10.4 Se détacher dans l'arbre et n'être plus connecté par au-moins un système.
- 3.10.5 Retard de 5 minutes à l'épreuve.
- 3.10.6 Mettre la scie dans la bouche.
- 3.10.7 Comportement inapproprié.
- 3.10.8 Deuxième pénalité à la discrétion du jury.
- 3.10.9 Seconde faute de longe.
- 3.9.10 Seconde faute pour ne pas avoir prévenu de façon audible.
- 3.9.11 Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée (règle 1.1.6). (2018)**

4. Sauvetage

4.1 Résumé de l'épreuve

Le sauvetage est une épreuve avec un temps limité qui teste la capacité des concurrents à ramener au sol un grimpeur blessé incapable de redescendre par ses propres moyens. La configuration de l'épreuve est identique pour les hommes et les femmes.

Le juge en chef présentera aux concurrents le scénario avant de commencer l'épreuve (voir annexe 3 pour des scénarios possibles). Le scénario décrit le type de blessure et la situation du blessé.

Les concurrents devront procéder à une estimation de risques du site, de l'arbre et du matériel en place et une estimation des blessures du grimpeur. Tout devra être mis en place pour ne pas aggraver la situation et le blessé devra être ramené au sol aussi précautionneusement et efficacement que possible.

Le concurrent est le premier sur les lieux et prend la responsabilité des opérations de secours, du contrôle du site, de ses dangers potentiels et devra s'assurer que les secours ont été appelés.

Le mannequin, qui pèse entre 60 et 80 kg, est placé dans l'arbre dans un système de corde classique à une hauteur n'excédant pas 7,5 mètres (25 pieds). Le concurrent doit accéder à la canopée de l'arbre grâce à un rappel d'accès pré-installé se situant à plus de 4,5 mètres du blessé (15 pieds). Les concurrents ont 5 minutes pour réaliser cette épreuve.

4.2 Règles du sauvetage

4.2.1 Chaque concurrent doit être équipé et utiliser :

- un casque
- lunettes de sécurité
- un harnais
- une longe
- vêtements et chaussures appropriés

4.2.2 Pour accéder à l'arbre, les concurrent doivent utiliser le rappel d'accès pré-installé.

4.2.3 Les concurrents ne peuvent pas utiliser la corde du blessé comme accès.

4.2.4 Les concurrents doivent redescendre le blessé sur sa corde ou sur une autre corde que celle du concurrent sauf si la règle 4.2.5 s'applique.

4.2.5 Lorsque le blessé est connecté à un système anti-chute indépendant, il faudra se référer à la règle 4.2.6 pour l'installation. Dans ce cas, le blessé pourra être transféré sur le système du concurrent, à la condition que le blessé reste en tout temps connecté au système anti-chute. Lorsque cette technique est utilisée, il sera vérifié avant de détacher le blessé que le point d'ancrage utilisé soit suffisamment solide pour supporter la charge supplémentaire et que le système de friction utilisé soit adapté à ce poids supplémentaire.

4.2.6 Lorsqu'un système anti-chute est utilisé, le blessé doit être équipé d'un harnais intégral et le système connecté à la boucle dorsale. Le système anti-chute doit répondre aux exigences et norme en vigueur dans l'industrie et doit être enclenché par inertie. Le système devra être calibré au poids du blessé et des tests devront être effectués préalablement.

4.2.7 Le concurrent devra prévenir de façon claire et audible avant de descendre le blessé au sol.

4.2.8 Lorsque le concurrent se présente devant les juges, ces derniers lui demandent s'il a des questions concernant l'épreuve.

4.2.9 Le chronomètre est déclenché par le juge en chef qui donne le signal de départ.

4.2.10 Les concurrents doivent rester connectés à leur corde de travail ou à leur longe durant toute la durée de la grimpe.

4.2.11 Les concurrents peuvent se déplacer sur la corde pré-installée (voir 2.2.29 et 2.2.30) ou emporter leur propre corde.

4.2.12 Le temps s'arrête lorsque le concurrent a déposé au sol, sécurisé et déconnecté le blessé de son système. Dans le cas d'un scénario que prévoit la règle 4.2.5, le temps s'arrête lorsque le blessé est déconnecté du système du concurrent.

4.2.13 Si un concurrent est hors-temps avant de déconnecter le blessé, il doit arrêter le sauvetage et suivre les instructions du juge en chef.

4.2.14 Un concurrent qui ne finit pas l'épreuve dans le temps imparti est rappelé au sol. Le concurrent ne reçoit de points que pour les actions qu'il a accomplies dans le temps imparti. Le concurrent peut recevoir des points dans n'importe quelle des 5 sections de la feuille de score, même si toutes les tâches obligatoires de la section n'ont pas été complétées.

4.2.15 Si un concurrent accède à l'arbre grâce à une technique d'ascension qui ne lui permet pas de descendre ou de se déplacer, alors il devra se longer et installer un système adéquat avant de se déplacer latéralement dans l'arbre. La distance maximum autorisée latéralement, avant d'avoir à se longer, sera déterminée par le juge en chef en début d'épreuve. **Le manquement à cette règle, sera considéré comme acte dangereux. (2018)**

4.2.16 Les concurrents pourront laisser du matériel dans l'arbre, s'ils en avertissent le juge en chef au préalable. Le juge en chef devra organiser la récupération du matériel à la fin du passage du concurrent.

4.3 Notation du sauvetage (50 points possibles)

4.3.1 Il y aura 3 ou 5 juges pour cette épreuve. Si 5 juges sont disponibles alors le plus haut et le plus bas scores seront écartés et c'est la moyenne des 3 scores restant qui donnera le score final.

4.3.2 Jusqu'à 45 points pourront être obtenus dans 6 sections. Chaque section vaut entre 4 et 13 points comme détaillé ci-dessous.

Pré-évaluation et plan de sauvetage	7 pts
Ascension et déplacement vers la victime	7 pts
Évaluation de la blessure et prise en charge	13 pts
Descente	7 pts
Arrivée au sol	7 pts
Détachement de la victime	4 pts

4.3.3 Jusqu'à 5 points pourront être obtenus pour le temps.

0 pts – 00.00 secondes à 15 secondes sous le temps donné

1 pts – 15.01 secondes à 30 secondes sous le temps donné

2 pts – 30.01 secondes à 45 secondes sous le temps donné

3 pts – 45.01 secondes à 60 secondes sous le temps donné

4 pts – 60.01 secondes à 75 secondes sous le temps donné

5 pts – 75.01 secondes ou plus sous le temps donné

4.3.4 En cas d'égalité de points entre deux concurrents, c'est celui avec le temps le plus rapide qui l'emporte.

4.4 Pénalités

Pénalités systématiques :

Une pénalité systématique de 3 points et un avertissement sera donné par le juge en chef dans les cas suivants :

4.4.1 Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage.

4.4.2 Retour au tronc incontrôlé.

4.4.3 Vitesse excessive ou mouvement dangereux.

4.4.4 Le fait de ne pas avoir prévenu de façon audible quand cela était nécessaire (à l'exclusion de la descente avec le mannequin).

4.4.5 Déplacement latéral lors de l'ascension sur un système ne permettant pas les mouvements latéraux ou de descentes. (voir règle 4.2.15). (2018)

4.5 Disqualifications

Disqualifications systématiques :

Un concurrent sera disqualifié par le juge en chef pour les raisons suivantes :

4.5.1 Perte de matériel. Voir règle 2.2.32

4.5.2 Déconnexion complète de son système.

4.5.3 Retard de plus de 5 minutes à l'épreuve.

4.5.4 Comportement inapproprié.

4.5.5 Casse d'une branche (le diamètre sera déterminé préalablement à l'épreuve).

4.5.6 Déconnecter le blessé de son système anti-chute. Voir règles 4.2.5 et 4.2.6.

4.5.7 Erreur dans la gestion du frottement additionnel lorsque le poids du mannequin est transféré sur le système du concurrent.

4.5.8 Mettre la scie dans la bouche.

4.5.9 Une seconde pénalité à la discrétion des juges.

4.5.10 Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée (règle 1.1.6). (2018)

5. Lancer de sac

5.1 Résumé de l'épreuve

Le lancer de sac est une épreuve chronométrée qui teste l'habileté des concurrents à placer des cordelettes et/ou des cordes d'accès dans un arbre à une hauteur comprise environ entre 10 et 20 mètres (32 et 65 pieds). Les concurrents doivent placer leurs cordelettes ou leurs cordes dans 2 des 8 cibles définies. Ces cibles peuvent être situées dans un arbre unique (4 sur chaque côté), ou dans plusieurs arbres tant que les 2 séries de 4 cibles sont distinguées. Les cibles valent 9, 7, 5 et 3 points en fonction de la difficulté pour les atteindre. Chaque concurrent a six minutes et un nombre de lancers illimités, mais il ne peut établir un score que sur une cible par série. Un seul jet peut valider 2 cibles de série différente, si le jet sur les deux cibles peut être ensuite isolé.

Les cordes et cordelettes peuvent être manipulées dans l'arbre. Cela inclut le fait d'attacher plus d'une cordelette ou corde ensemble. Un lancer est validé seulement lorsque les brins de la cordelette ou de la corde sont parallèles, dans la cible et que les deux extrémités touchent le sol (on entend par toucher le sol, que les extrémités soient accessibles au concurrent, lui-même ayant les deux pieds au sol). Toutes cordes ou cordelettes servant à faire des manipulations doivent être enlevées de l'arbre avant la fin du temps. Le concurrent se verra pénalisé de 1 point pour chaque corde ou cordelette laissées dans l'arbre.

Des points additionnels peuvent être obtenus par l'installation de cordes d'accès sur chaque cible. La corde doit être passée dans la cible et les deux extrémités au sol. La valeur de ces points additionnels dépend de la cible atteinte. Dans la cible à 9 points, les points additionnels sont de 4. Voir la règle 5.3.4 pour la valeur de chaque corde d'accès dans une cible.

Les concurrents peuvent aussi recevoir des points pour leur efficacité (points temps). Ils doivent pour cela valider dans les 2 séries de cibles. Pour la répartition des points temps voir règle 5.3.6

5.2 Règles du lancer de sac

5.2.1 Chaque concurrent doit être équipé de :

- un casque
- des lunettes de sécurité
- vêtements et chaussures appropriés

5.2.2 La cordelette ou la corde doit être lancée à la main dans la zone définie. Lorsque les cordes ou cordelettes sont en place, un bâton peut être utilisé pour repositionner la corde ou la cordelette. Les appareils à lancer, comme les catapultes ou tous appareils mécaniques ne peuvent être utilisés pendant l'épreuve de lancer.

5.2.3 Les concurrents peuvent utiliser jusqu'à 3 cordelettes et 2 cordes d'accès.

5.2.4 Les concurrents peuvent se faire prêter du matériel ou utiliser le leur, si celui-ci a été approuvé par les juges.

5.2.5 Le concurrent prévient les juges quand il est prêt et attend que le juge en chef lui donne le signal du départ, le chronomètre se déclenche alors.

5.2.6 Un concurrent peut lancer dans la cible qu'il veut, dans l'ordre qu'il le désire, autant de fois qu'il le souhaite et la cordelette ou la corde peut être manipulée jusqu'à obtenir la position voulue. Si une cordelette est hors cible, que le concurrent la remplace par une corde qui glisse dans la cible,

que lors de cette manipulation le temps imparti est passé **et que le lancer respecte la règle 5.2.7**, le concurrent peut marquer les points de cordelette, si la corde est dans la cible dans le temps imparti (c'est à dire que le hors-temps arrive avant que les deux extrémités de la corde touchent le sol). Ceci inclut aussi une manipulation à deux cordelettes ou deux cordes. **(2018)**

5.2.7 Un lancer est comptabilisé valide seulement si :

- la cordelette est parallèle, dans la cible (aucune partie de l'arbre entre les deux brins de corde)
- le concurrent, pied au sol est capable de tenir les 2 extrémités **de la cordelette ou de la corde (2018)**

- le concurrent a demandé au juge en chef de valider son lancer

La cible inclus le ruban qui la désigne (d'un bord extérieur d'un ruban à l'autre). Si une corde est lancée dans une cible et répond aux critères ci-dessus, alors les points de cible et d'installation sont comptabilisés.

5.2.8 C'est lorsque le concurrent demandera au juge en chef de valider son lancer, que les juges détermineront si le lancer répond aux exigences de la règle 5.2.7.

5.2.9 Si **le juge en chef** estime que le lancer n'est pas bon, il le fait savoir au concurrent et ne valident pas le lancer. C'est à la charge du concurrent de s'assurer que les juges ont considéré son lancer comme étant valide. **(2018)**

5.2.10 Le concurrent peut seulement marquer des points sur 2 cibles (une cible de chaque série) et un lancer ne peut être comptabilisé que s'il est déclaré bon par les juges.

5.2.11 Lorsque les juges ont fait savoir qu'ils avaient enregistré un lancer, il ne peut pas être changé.

5.2.12 Un concurrent qui casse une branche d'une certaine classe de diamètre, se voit appliquer une pénalité de 1 point par branche cassée, sauf si le juge en chef considère que la casse n'est pas due à un abus de force. Une troisième branche cassée entraîne une disqualification. Ce diamètre compris entre un minimum et un maximum sera déterminé par avance par le juge en chef de l'épreuve.

5.2.13 Un concurrent qui casse une branche au-delà du diamètre maximum sera disqualifié, sauf si le juge en chef considère que la casse n'est pas due à un abus de force.

5.2.14 Le chronomètre s'arrête lorsque le concurrent a validé 2 cordes dans l'arbre, lorsque le concurrent le réclame ou lorsque le temps est expiré.

5.2.15 Dans le cas d'une égalité de points entre concurrents, c'est le temps le plus rapide qui l'emporte. Dans le cas d'une égalité de temps, celui qui a placé et validé son premier jet le plus rapidement l'emporte.

5.2.16 Le temps qui s'écoule avant la première validation n'est pris en compte que pour départager dans le cas d'une double égalité (de score et de temps). Ce temps est déterminé par la demande du concurrent de valider une cordelette ou une corde.

5.2.17 Les concurrents auront 6 minutes pour cette épreuve, sauf si le juge en chef en décide autrement et instaure un temps différent.

5.2.18 Un concurrent doit au moins avoir placé un rappel d'accès. Dans le cas contraire, il sera appliqué une pénalité de 3 points sur le score final.

5.2.19 Toutes cordelettes ou cordes se trouvant toujours dans l'arbre à la fin de l'épreuve et n'ayant pas servi à faire des points entraîneront une pénalité de 1 point par élément.

5.2.20 Lorsque le concurrent a atteint une cible, il doit la faire valider par le juge en chef en disant

'score' avant de lancer de nouveau. Si la corde ou cordelette n'a pas été validée par le juge en chef avant le jet suivant, alors cette dernière ne pourra pas être validée plus tard dans l'épreuve. Pour marquer des points sur cette série de cibles, le concurrent devra enlever sa cordelette de l'arbre ou utiliser une cordelette différente et retirer. Si cette corde ou cordelette non validée est toujours dans l'arbre à la fin de l'épreuve alors une pénalité de 1 point s'appliquera.

5.2.21 Lorsque la corde d'accès est connectée à la cordelette et que cette connexion ou nœud vient à lâcher, le concurrent ne sera pas pénalisé pour avoir laissé tomber un EPI.

5.2.22 Si la cordelette n'avait pas été validée et que lors de la mise en place de la corde celle-ci se détache et tombe au sol, alors le concurrent peut relancer dans cette série de cible.

5.2.23 Un concurrent qui n'arrive pas atteindre une cordelette ayant été déclarée valide et rattaché un rappel d'accès à celle-ci en a fini avec cette série de cibles. Le concurrent recevra uniquement des points pour la cordelette.

5.2.24 Si un petit sac ou une corde tombe hors des limites de la zone de l'épreuve, que se soit lors du lancer, d'une manipulation ou lorsqu'une cordelette ou corde est retirée de l'arbre, une pénalité de 3 points sera appliquée. En cas de récidive, le concurrent sera disqualifié de l'épreuve.

5.2.25 Les concurrents doivent prévenir de façon audible et claire et attendre la confirmation du juge en chef avant de lancer ou de faire redescendre une cordelette avec son petit sac. Le concurrent devra aussi prévenir avant de manipuler sa cordelette s'il y a un risque que le petit sac tombe au sol. Le fait de ne pas prévenir entraîne une pénalité de 1 point par infraction, qui sera indiqué au concurrent par le juge en chef. A la troisième infraction, le concurrent sera disqualifié.

5.3 Notation du lancer de sac (30 points possibles)

5.3.1 Les concurrents peuvent faire valider par les juges un maximum de deux lancers. Un score par série de cibles.

5.3.2 Le temps qu'il faut au concurrent pour valider son premier lancer sera pris en compte, ainsi que le temps pour valider 2 jets (avec ou sans passage de corde).

5.3.3 La plus haute (ou difficile) des cibles vaut 9 points, les cibles du milieu valent 7 et 5 points. La cible la plus basse (ou la plus facile) compte pour 3 points.

5.3.4 Des points additionnels pour l'installation de corde d'accès seront comptés de la façon suivante :

cible à 9 points : 4 pts

cible à 7 points : 3 pts

cible à 5 points : 2 pts

cible à 3 points : 1 pts

5.3.5 Une pénalité de 3 points s'appliquera au concurrent qui n'a pas installé au moins une corde d'accès.

5.3.6 Un concurrent peut aussi marquer des points d'efficacité. Ces points temps sont attribués de la façon suivantes :

- épreuve réalisée en 3:00.00 ou moins	4 points
- épreuve réalisée entre 3:00.01 et 4:00.00	3 points
- épreuve réalisée entre 4:00.01 et 4:30.00	2 points
- épreuve réalisée entre 4:30.01 et 5:00.00	1 points

- épreuve réalisée entre 5:00.01 et 6:00.00 0 points

Pour obtenir ces points temps, le concurrent doit avoir marqué des points dans les 2 séries de cible.

5.3.7 Les concurrents peuvent donc empocher un maximum de 18 points pour avoir atteint des cibles avec leurs cordelettes (9 points sur chaque série de cibles) et 8 points additionnels pour avoir installé des rappels d'accès (4 points dans chaque série). Le concurrent peut aussi marquer 4 points pour avoir complété l'épreuve en 3 minutes ou moins.

5.3.8 Dans le cas, d'une égalité au score, c'est le concurrent qui a été le plus rapide qui gagne. Si les temps sont identiques, c'est le concurrent qui a marqué des points en premier qui gagne.

5.3.9 Dans le cas d'une égalité de points, le concurrent avec le temps le plus rapide est le gagnant. Si le temps est lui aussi identique, alors c'est le concurrent qui aura validé la première cible le plus rapidement qui sera déclaré vainqueur.

Exemple :

Concurrent A : obtient dans la première série de cibles, 9 points pour avoir atteint la cible la plus haute, plus 4 points additionnels pour avoir installé une corde. Dans l'autre série de cibles, il valide la cible à 5 points et manque de temps pour installer une corde d'accès. Il reçoit une pénalité de 1 point pour ne pas avoir prévenu avant de lancer.

Le concurrent A marque : $9+4+5-1=17$ points en 6.00 minutes

Concurrent B : obtient dans la première série de cibles, 7 points de cible et 3 points additionnels pour avoir passé son rappel d'accès. Dans l'autre série de cibles, il valide la cible à 5 points et obtient 2 points additionnels pour la corde.

Le concurrent B finit l'épreuve en 3:54.00 et donc obtient 3 points temps.

Le concurrent B marque : $7+3+5+2+3=20$ points en 3.54 minutes.

Concurrent C : obtient dans la première série de cibles, 9 points pour avoir atteint la cible la plus haute. Dans l'autre série de cibles, il valide la cible à 9 points et manque de temps pour installer une corde d'accès dans les 2 cibles. Il reçoit donc une pénalité de 3 points.

Le concurrent C marque : $9+9-3=15$ points en 6.00 minutes

Concurrent D : obtient dans la première série de cibles, 9 points pour avoir atteint la cible la plus haute et 4 points additionnels pour avoir passé son rappel d'accès. Il reçoit une pénalité de 1 point pour avoir coincé une cordelette. Dans l'autre série de cibles, il valide la cible à 5 points et décide d'arrêter son épreuve là, alors qu'il lui reste 14 secondes.

Le concurrent D marque : $9+4+5-1=17$ points en 5.46 minutes

Le classement final est B, D, A, C

5.4 Pénalités

Pénalités systématiques :

Un concurrent sera pénalisé pour les raisons suivantes :

5.4.1 Trois points pour ne pas avoir installé de corde d'accès.

5.4.2 Un point par corde ou cordelette laissée dans l'arbre à la fin de l'épreuve.

5.4.3 Trois points pour avoir perdu une corde, ou un poids hors de la zone.

5.4.4 Un point pour avoir cassé une branche d'un diamètre compris entre un minimum et un maximum. Ces diamètres seront définis par le juge en chef de l'épreuve. Trois casses de branche de

cette classe de diamètre entraînent une disqualification.

5.4.5 Un point de pénalité à chaque fois que le concurrent ne prévient pas de façon audible -et attend confirmation du juge en chef- avant de lancer, de manipuler ou de faire tomber au sol la cordelette et le poids. Jusqu'à 2 pénalités de 1 point seront notifiées de façon claire au concurrent par le juge en chef. La troisième erreur entraînera la disqualification.

5.5 Disqualifications

Disqualifications systématiques :

Un concurrent sera disqualifié pour les raisons suivantes :

5.5.1 Retard de plus de 5 minutes.

5.5.2 Deux lancers hors zones (cordelettes avec poids attaché ou cordes).

5.5.3 Ne pas avoir prévenu pour la troisième fois.

5.5.4 Conduite inappropriée.

5.5.5 Une troisième casse de branche d'une certaine classe de diamètre. Cette classe de diamètre sera défini par le juge en chef au début de la compétition.

5.5.6 Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée (règle 1.1.6). (2018)

Disqualifications à la discrétion du jury :

Un concurrent sera disqualifié pour les raisons suivantes :

5.5.7 Casse d'une branche d'un diamètre supérieur à la classe de diamètre. Ce diamètre sera défini par le juge en chef en début d'épreuve.

6. Grimper rapide

6.1 Résumé de l'épreuve

Le grimper rapide teste la capacité des concurrents à grimper un parcours déterminé, du sol à environ 18 mètres (60 pieds) dans l'arbre, le tout en étant assuré. L'épreuve est chronométrée et c'est le participant le plus rapide à faire sonner la cloche finale qui gagne. Il peut y avoir plus d'une cloche pour indiquer le parcours, dans ce cas, le grimpeur doit sonner toutes les cloches pour compléter cette épreuve.

6.2 Règles du grimper rapide

6.2.1 Chaque concurrent doit être équipé de :

- un casque
- des lunettes de sécurité
- un harnais
- vêtements et chaussures appropriés

6.2.2 Les concurrents doivent être assurés par une corde, un nœud autobloquant ou un système d'assurance. Un technicien impartial se chargera de l'assurance du concurrent.

6.2.3 Le concurrent notifiera aux juges quand il est prêt et attendra que le juge en chef lui indique que les chronomètres sont prêts.

6.2.4 Les juges enclencheront les chronomètres lorsque le deuxième pied du concurrent quittera le

sol.

6.2.5 Les juges arrêteront les chronomètres lorsque le concurrent fera retentir la cloche du haut **avec sa main. (2018)**

6.2.6 Les concurrents doivent suivre le parcours déterminé, être toujours assurés et sans mou.

6.2.7 Après avoir fait son épreuve, le concurrent doit remettre la corde d'assurage dans la même trajectoire pour le concurrent suivant.

6.2.8 Lorsque c'est un technicien qui assure le grimpeur depuis le sol, ce dernier ne peut s'aider du côté de la corde auquel il est connecté. Si cette partie de la corde est utilisée par le concurrent, il recevra un avertissement. En cas de récidive une disqualification s'appliquera.

6.2.9 Les concurrents peuvent s'aider de la partie descendante de la corde d'assurage pour progresser.

6.2.10 Certaines branches peuvent être balisées pour visualiser l'endroit où un concurrent ne peut pas toucher cette branche. Une première erreur entraîne 1 point de pénalité. Une deuxième erreur entraîne la disqualification.

6.2.11 Un concurrent qui casse une branche peut être disqualifié à la discrétion des juges. Le diamètre minimum sera déterminé en début d'épreuve.

6.3 Notation du grimper rapide (20 points possibles)

6.3.1 Il y aura 3 ou 5 chronomètres pour cette épreuve. Lorsque 5 chronomètres sont disponibles, le temps le plus haut et le temps le plus bas seront écartés et c'est la moyenne des 3 chronomètres restant qui sera retenue.

6.3.2 Cette épreuve est uniquement basée sur le temps.

6.3.3 Le concurrent le plus rapide est déclaré gagnant et reçoit 20 points.

6.3.4 Les scores des autres concurrents sont calculés en soustrayant le temps le plus rapide (en secondes) du temps de chaque concurrent.

Pour chaque 2 secondes de différence, 1 point est déduit du score du concurrent.

Exemple :

Le concurrent le plus rapide a effectué le parcours en 2 minutes et 27,46 secondes (147,46 secondes).

Le second plus rapide a effectué le parcours en 2 minutes 41,82 secondes (161,82 secondes).

Différence de temps : 14,36 secondes = 7,18 points de déduction.

Le premier concurrent reçoit 20 pts.

Le second concurrent reçoit 12,82 pts (20-7,18).

6.4 Disqualifications

Pénalité systématique :

L'infraction suivante entraîne une pénalité de 1 point :

6.4.1 Toucher une branche derrière la marque.

Disqualifications systématiques :

Un concurrent pourra être disqualifié pour les raisons suivantes :

6.5.1 Utiliser une deuxième fois le brin montant de la corde d'assurage. Voir règle 6.2.8

6.5.2 Perte d'équipement. Voir règle 2.2.32.

6.5.3 Mou excessif.

6.5.4 Retard de plus de 5 minutes.

6.5.5 Comportement inapproprié.

6.5.6 Seconde pénalité pour avoir touché une branche derrière la marque.

6.5.7 Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée (règle 1.1.6). (2018)

Disqualifications à la discrétion du jury :

Un concurrent pourra être disqualifié à la discrétion des juges pour les raisons suivantes :

6.6.6 Pendule non contrôlé.

6.6.7 Mou excessif.

6.6.8 Casse d'une branche, dont le diamètre est supérieur à celui déterminé par le juge en chef en début d'épreuve.

7 L'ascension

7.1 Résumé de l'épreuve

L'ascension teste la capacité des concurrents à utiliser efficacement et en toute sécurité un système d'ascension normé de leur choix. L'épreuve teste la façon dont le concurrent connecte son système à la corde d'accès, grimpe jusqu'à la cloche et se transfère dans un système de descente. La descente elle-même ne fait pas partie de l'épreuve. Le score se base sur la rapidité ainsi que sur des objectifs de sécurité.

Installation de l'épreuve

La hauteur peut être comprise entre 12 et 25 mètres (39 pieds, 4,5 pouces et 82 pieds, 0,25 pouces). La cloche de fin est placée à 38 cm (15 pouces) de la corde. Concurrent masculin et féminin font l'épreuve avec la même hauteur. Trois temps seront enregistrés : temps d'installation (mise en place du système sur la corde d'accès et test du système), temps d'ascension (grimpe du sol à la cloche) et le temps de transfert (passage du système d'ascension au système de descente). Les équipements d'ascension motorisés ne sont pas autorisés.

La corde d'accès peut être installée de trois manières différentes (voir annexe 7) sur un point d'ancrage largable. Tous assemblages mécaniques/nœuds qui ont été approuvés et enregistrés lors de l'inspection matériel peuvent être utilisés. La configuration matérielle utilisée, incluant le système de transfert ascension/descente, sera montrée lors de l'inspection matérielle et enregistrée sur la feuille de score. Le système utilisé lors de l'épreuve doit être le même que celui montré lors de l'inspection matérielle.

La corde d'accès devra être fixée à un point d'ancrage largable, contrôlé via une corde d'assurage par un technicien au sol. Un système d'assurage supplémentaire sera mis en place pour le concurrent, ce dernier devrait être assuré tout le temps lors de l'épreuve.

7.2 Règles de l'ascension

7.2.1 Chaque concurrent doit être équipé de :

- un casque

- des lunettes de sécurité
- un harnais (si nécessaire, un harnais avec attachement dorsal sera fourni et pourra être placé sous le harnais du concurrent)
- système d'ascension normé
- vêtements et chaussures appropriés

7.2.2 Chaque concurrent peut installer la corde d'accès de la façon qu'il le souhaite sur le point d'ancrage, comme montré en annexe 7. Le point d'ancrage sera descendu pour chaque concurrent afin de valider l'installation. Les concurrents peuvent utiliser la corde pré-installée ou la remplacée par leur propre corde normée avant le début de l'épreuve.

7.2.3 Le juge en chef vérifiera sur la feuille de score que le système d'ascension et de descente utilisé est le même que celui montré lors de l'inspection matériel. Si ce n'est pas le cas, le concurrent ne sera pas autorisé à participer à l'épreuve d'ascension.

7.2.4 Un technicien impartial assurera les concurrents.

7.2.5 Les concurrents doivent garder la corde d'assurage connectée à leur harnais en tout temps.

7.2.6 Le technicien devra faire un test pour prouver l'efficacité du système d'assurage avec le concurrent connecté.

7.2.7 Le concurrent peut avoir son système prêt, dans la configuration qu'il veut (E.P.I ou non), mais rien ne doit être connecté à la corde d'accès avant le début de l'épreuve. Si le concurrent veut installer un poids sur la corde (petit sac/nœud/etc.), il doit le faire après le départ de l'épreuve. Tout système 'corde mobile' doit avoir un nœud d'arrêt en bout de corde qui sera effectué avant l'épreuve.

Installation du système

7.2.8 Le concurrent devra commencer son épreuve dans un cercle de 1 mètre de diamètre marqué au sol. Le centre de ce cercle sera à 3 mètres (10 pieds) de la corde d'accès.

7.2.9 Le concurrent signifie au juge en chef lorsqu'il est prêt et attend que le juge en chef notifie que les chronomètres et les techniciens sont prêts.

7.2.10 Trois chronomètres devront être utilisés. Les techniciens au temps lancent les chronomètres quand le juge en chef dit 'Go'.

7.2.11 Lorsque le juge en chef dit 'Go', le concurrent quitte le cercle et connecte son système d'ascension à la corde d'accès. Le concurrent doit connecter tous les composants de son système d'ascension, dont les bloqueurs de pied/genou, pédales, torses, élastiques, etc. Le concurrent procède alors à un test sur corde, ses deux pieds ne peuvent pas toucher le sol, ses deux mains doivent être écartées de son corps et s'assurer que son poids est pris en charge par le système d'ascension et non par des composants d'aide à la montée. Cela signifiera au technicien en chef que le concurrent a fini son installation. Aucune partie du corps du concurrent ne peut être en contact avec le sol durant ce test sur corde.

7.2.12 Les techniciens au temps arrêtent les chronomètres lorsque le technicien en chef à vérifier que les bras du concurrent sont éloignés du corps et que les deux pieds ne sont plus au sol et qu'il dit 'Time'.

7.2.14 Si l'installation est mauvaise (poids du concurrent pas dans le système ou E.P.I. mal installée), les points temps d'installation seront perdus.

7.2.13 Lorsque le temps s'est arrêté, le technicien en chef vérifie que l'installation est correcte.

7.2.15 Si un E.P.I. n'est pas connecté ou connecté de façon incorrecte, une pénalité systématique de 3 points sera attribuée en plus de la perte des points temps. C'est la responsabilité du concurrent de s'assurer que tout est en place correctement avant de le signifier au technicien en chef.

7.2.16 Lorsque le système a été correctement évalué, le concurrent peut redescendre au sol. A ce moment, le concurrent a la possibilité de ré-**ajuster** son système d'ascension (**incluant les poids sur la corde**) avant de commencer la montée. Aucune modification ne pourra être apportée. Si un changement doit être effectué (rajouter un bloqueur de pied, un torse, des gants, etc.), le concurrent perdra ses points temps d'installation. **(2018)**

7.2.17 Le temps maximum pour l'installation est de 90 secondes.

Ascension

7.2.18 Le concurrent signifie au juge en chef lorsqu'il est prêt et attend que le juge en chef notifie que les chronomètres et les techniciens sont prêts.

7.2.19 Trois chronomètres devront être utilisés. Les techniciens au temps lancent les chronomètres lorsque le deuxième pied du concurrent quitte le sol.

7.2.20 Les techniciens au temps arrêtent les chronomètres lorsque le concurrent fait retentir la cloche avec sa main.

7.2.21 Le temps maximum d'ascension est de **90 secondes. (2018)**

Transfert

7.2.22 Trois chronomètres devront être utilisés. Les techniciens au temps lancent les chronomètres lorsque le concurrent fait retentir la cloche.

7.2.23 Après avoir fait sonner la cloche, le concurrent doit se mettre dans son système de descente. Tous composants du système qui pourraient empêcher la descente doit être retirés de la corde d'accès, afin que le concurrent soit capable de commencer sa descente sans avoir de contraintes (bloqueurs de pieds doivent être déconnectés, mais les équipements d'ascension peuvent rester s'ils sont déconnecté du harnais du concurrent). **Le non respect de cette règle entraîne la perte des points temps de transfert. (2018)**

7.2.24 Le matériel devra être sécurisé au concurrent ou connecté à la corde d'accès (**se référer à l'annexe 5**). Le non respect de cette règle entraîne la perte des points temps de transfert. **(2018)**

7.2.25 Les techniciens au temps arrêtent les chronomètres lorsque le concurrent fait retentir la cloche pour la seconde fois.

7.2.26 Le technicien dans l'arbre doit vérifier que le système de descente est correctement en place et qu'aucun élément ne peut empêcher la descente. Si le système n'est pas correct, le concurrent ne recevra aucun point temps de transfert.

7.2.27 Lorsque le système de descente a été vérifié par le technicien dans l'arbre, le concurrent devra retirer tous éléments restés sur la corde d'accès. Après que le concurrent est notifié son intention de descendre au technicien à l'assurage, il pourra descendre à vitesse modérée.

7.2.28 Le concurrent doit rester dans le système d'assurage tout le temps de la descente.

7.2.29 La descente ne fait pas partie de l'épreuve.

7.2.30 Le temps maximum pour le transfert est de 90 secondes.

7.3 Notation de l'ascension (25 points possibles)

7.3.1 Pour chaque étape, 3 chronomètres seront utilisés. Le temps sera enregistré au 1/100 de seconde près.

7.3.2 Pour l'installation et le transfert, jusqu'à 3 points d'efficacité peuvent être gagnés. Les points sont attribués de la façon suivante :

3 points - complété sous les 9,99 secondes

2 points - complété entre 10,00 et 24,99 secondes

1 point - complété entre 25,00 et 44,99 secondes

0 point – complété entre 45 secondes et 89,99 secondes

7.3.3 Un concurrent qui ne finit pas dans le temps imparti une des trois sections sera rappelé au sol et ne recevra que les points qu'il a accumulés jusqu'à ce moment. **Le temps imparti pour chaque section de cette épreuve est de 90 secondes. (2018)**

7.3.4 Pour l'ascension, c'est la moyenne des trois temps qui donnera le temps de montée. Le concurrent le plus rapide recevra 17 points.

7.3.5 Le score des autres concurrents sera calculé en soustrayant le temps le plus rapide (en seconde) par le temps des autres concurrents.

7.3.6 Pour chaque différence de 1 seconde, 1 point (sur les 17 possibles) sera soustraie. (2018)

Par exemple : Le concurrent le plus rapide (A) a fait l'ascension en 0:12.49 secondes.

Le second plus rapide (B) a fait l'ascension en 0:13.33 secondes

*Différence de temps : 0:13.33 – 0:12.49 = 0.84 secondes = **0.84 points***

Le concurrent A reçoit 17 points.

*Le concurrent B reçoit **16,16 points (17-0.84)**.*

7.3.7 Deux points additionnels seront remportés par les concurrents qui installeront un système de sécurité (backup). Voir annexe 5 pour la définition.

7.3.8 En cas d'égalité au score, le concurrent avec l'ascension la plus rapide gagne.

7.4 Pénalités

Pénalités systématiques

Un concurrent recevra une pénalité de 3 points et un avertissement pour les raisons suivantes :

7.4.1 Interférer ou manipuler le système d'assurage.

7.4.2 Empêcher le bon fonctionnement d'un équipement mécanique.

7.4.3 Placer ses mains au-dessus du nœud à Foot-lock.

7.4.4 Mauvaise utilisation ou détachement d'un composant du système durant l'épreuve.

7.5 Disqualifications

Disqualifications systématiques

Un concurrent pourra être disqualifié pour les raisons suivantes :

7.5.1 Deuxième pénalité systématique.

7.5.2 Perte d'équipement en hauteur.

7.4.3 Déconnexion complète de son système.

7.5.4 Retard de plus de 5 minutes.

7.5.5 Comportement inapproprié.

7.5.6 Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée (règle 1.1.6). (2018)

8. Master

8.1 Résumé de l'épreuve

Le master est l'étape finale de la compétition. Seuls les meilleurs concurrents des épreuves préliminaires peuvent y participer. Les concurrents sont jugés et évalués sur leurs connaissances, leurs techniques, la sécurité et leurs habilités à mettre en œuvre l'équipement, l'ascension, le déplacement.

Au signal du juge en chef de l'épreuve, le concurrent pénètre dans la zone du master. Il doit ensuite faire une pré-inspection de l'arbre, installer le matériel nécessaire pour accéder au houppier et grimper. Il y a 3 stations de travail dans l'arbre, dans certains cas une quatrième station peut être ajoutée pour augmenter la difficulté de l'épreuve et ainsi donner aux juges un moyen supplémentaire de tester les capacités des concurrents. Chaque concurrent peut choisir le parcours qu'il veut et l'ordre des stations. A chaque station de travail, le concurrent devra démontrer sa capacité à travailler à deux mains.

A chaque station, le concurrent doit faire retentir une cloche avec sa scie avant de continuer son parcours. Une des station est équipée d'un fil de plomb gradué attaché à la charpentièrre. Si un concurrent **gène trop de mouvements** sur cette branche et que le plomb bouge et atteint les limites marquées, alors ces marques détermineront le nombre de points gagnés par le concurrent. Une autre station sera équipé de morceaux de bois dans un seau et une cible au sol. Le concurrent sera jugé sur son habilité à envoyer ces morceaux de bois dans la cible désignée. Il pourra essayer d'atteindre la cible trois fois. Un temps sera déterminé avant le début de l'épreuve. L'épreuve est chronométrée pour juger de la qualité globale de la prestation, mais le master n'est pas une épreuve de vitesse. **(2018)**

8.2 Règles du Master

8.2.1 Chaque concurrent doit être équipé et utilisé :

- un casque
- lunettes de sécurité
- une scie et de son fourreau
- un harnais

- une longe
- une corde
- vêtements et chaussures appropriés

8.2.2 Avant l'épreuve, tout l'équipement du concurrent doit être placé à une place désignée dans la zone de l'épreuve. Le concurrent ne pourra pas utiliser de matériel situé hors du périmètre de l'épreuve une fois que le chronomètre est enclenché.

8.2.3 Tout le matériel doit répondre aux exigences de la règle 2.2.1

8.2.4 Le nombre de concurrents sélectionnés pour le master à dépend du nombre total de participants.

- pour une compétition avec 30 concurrents ou moins : 3 candidats
- pour une compétition de 31 à 40 : 4 candidats
- pour des compétitions avec plus de 40 : 5 candidats

8.2.5 Si l'un des concurrents désignés n'est pas en mesure de faire le master, c'est le concurrent avec le plus haut score dans le classement qui prendra sa place, à la discrétion du juge en chef.

8.2.6 Lorsque les concurrents ont été désignés, le juge en chef organise l'ordre de passage. Le premier au classement peut choisir en premier sa position, le second choisi en deuxième, etc.

8.2.7 Les concurrents seront tenus à l'écart de l'épreuve en attendant leur passage. Ils ne pourront ni voir, ni entendre ce qui se passe.

8.2.8 Un concurrent ne devra pas écouter de témoignages ou commentaires à propos du passage d'un autre concurrent avant son propre passage. Par exemple le second concurrent ne pourra pas regarder le premier, mais le premier pourra regarder le passage du second.

8.2.9 Le juge en chef déterminera le temps nécessaire pour équiper l'arbre, installer les cordes, grimper et déséquiper l'arbre. Le temps devra être établi et annoncé avant que l'épreuve ne commence.

8.2.10 Le chronomètre démarre au signal du juge en chef.

8.2.11 Le chronomètre s'arrête lorsque le concurrent revient au sol et déséquipe l'arbre (dont les cordelettes à lancer, rappel d'accès, matériel d'assurage, etc). L'arbre est considéré comme déséquipé lorsque plus aucun matériel n'est en contact avec celui-ci.

8.2.12 Si un concurrent ne finit pas l'épreuve dans le temps imparti, les points marqués durant le temps de l'épreuve deviennent son score. Il sera demandé au concurrent de redescendre lorsque le temps sera écoulé ou s'il commet une action dangereuse.

8.2.13 Si un concurrent ne déséquipe pas l'arbre complètement dans le temps imparti, une pénalité de 20 points s'appliquera.

8.2.14 Le temps sert à juger de la prestation générale. En cas d'égalité au score, c'est le score aux épreuves préliminaires qui départagera le vainqueur. Si les scores préliminaires sont identiques, alors c'est le temps au master qui déterminera le vainqueur.

8.2.15 Il n'y aura pas de cordes pré-installées dans cette épreuve.

8.2.16 Un concurrent recevra 10 points s'il installe sa cordelette au premier lancer. Chaque jet supplémentaire coûtera 2 points, le cinquième essai vaut donc 2 points. Tous les lancers suivants ne comptabiliseront aucun point. Si le concurrent installe plus d'une corde d'accès, seuls les points d'installation de la première corde seront retenus.

8.2.17 L'arbre est divisé en 5 sections pour l'installation de la cordelette. Le concurrent recevra 1 point pour la section la plus basse et 5 points pour la section haute. Si le concurrent a besoin de plus de 5 jets pour installer sa cordelette, il ne recevra aucun point lié à la hauteur.

8.2.18 Un concurrent peut recevoir jusqu'à 3 points de bonus à la discrétion des juges, pour une technique innovante lors de l'installation de la cordelette. Un concurrent ayant besoin de plus de 5 jets pour installer sa cordelette peut recevoir ces points bonus.

8.2.19 Les concurrents doivent prévenir de façon audible et claire et attendre la confirmation du juge en chef avant de lancer ou de faire redescendre une cordelette avec son petit sac. Le concurrent devra aussi prévenir avant de manipuler sa cordelette s'il y a un risque que le petit sac tombe au sol. Le fait de ne pas prévenir avant chaque lancer entraîne une pénalité de 1 point par infraction, qui sera indiqué au concurrent par le juge en chef. A la troisième infraction, le concurrent sera disqualifié.

8.2.20 Le concurrent doit prévenir de façon claire et audible avant de faire sonner la cloche ou de lancer **chaque** morceau de bois. Le manquement à cette règle entraîne une pénalité de 3 points. Au second manquement à cette règle, le concurrent est disqualifié. **(2018)**

8.2.21 Si la cordelette avec le sac de lancer quitte la zone délimitée du master que ce soit lors du jet, de la manipulation ou de la désinstallation, il sera donné un avertissement. A la seconde infraction, le concurrent sera disqualifié de l'épreuve.

8.2.22 Le concurrent reçoit 10 points pour avoir effectué correctement les actions suivantes :

a. Stations de la scie : le concurrent doit faire sonner la cloche avec sa scie.

b. Station du lancer : le concurrent doit dans un premier temps faire sonner la cloche et ensuite lancer un morceau de bois dans une cible. S'il n'y arrive pas, le concurrent peut retenter sa chance une deuxième et troisième fois. Seul un lancer sera comptabilisé. Faire sonner la cloche vaut 4 points et un lancer dans la cible vaut 2, 4 ou 6 points additionnels, pour un total possible de 10 points. Aucun point ne sera attribué si la cloche n'a pas été sonnée au préalable. Voir la règle 3.4.1 pour la taille des morceaux de bois et de la cible.

c. Station du plomb : le concurrent doit essayer de faire sonner la cloche à l'aide de sa scie sans que le poids touche les marques **de mouvements**. Les marques **de mouvements** valent 4, 7 et 10 points. Si le poids dépasse la marque la plus basse, le concurrent ne recevra pas les points pour avoir complété la station (section F de la feuille de score). **(2018)**

d. Si le concurrent n'effectue pas correctement l'action demandée, alors il ne recevra aucun point pour avoir complété la station (section F de la feuille de score).

8.2.23 Chaque concurrent est jugé à partir de la feuille de score.

8.2.24 Le concurrent sera disqualifié en cas de perte de matériel lorsqu'il est dans l'arbre. Lorsque le concurrent est au sol durant l'épreuve (installant ou désinstallant) le matériel qui tombe au sol n'entraînera pas de disqualification automatique. Ces actions devront être jugées dans les sections appropriées de la feuille de score. Le matériel tel que les fausses-fourches, les sacs à lancer devra être amené au sol en étant assuré. Un concurrent qui enlève du matériel de l'arbre de façon incontrôlée ou non sécuritaire devra être pénalisé. Cela peut se faire à la discrétion du jury qui tient compte du caractère volontaire ou accidentel des événements. Une action dangereuse peut entraîner une disqualification.

8.3 Notation du master (300 points possible)

8.3.1 Il y aura de 3 à 5 juges pour le master. Lorsqu'il y a 5 juges, le score le plus bas et le plus haut

seront retirés et c'est la moyenne des 3 scores restants qui fournira le score officiel.

8.3.2 Le jury jugera des actions des concurrents pendant le temps du master, c'est à dire du temps ou le chronomètre est lancé, jusqu'à ce que le concurrent complète toutes les stations, redescende, déséquipe ou jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou que le concurrent soit disqualifié.

8.3.3 Le concurrent ne reçoit des points que pour ce qu'il a fait dans le temps imparti. Si le concurrent arrive à la fin du temps, il pourra recevoir des points dans n'importe quelle section, même si l'activité demandée à une station n'a pas été complétée.

8.3.4 Les feuilles de score sont attribuées à chaque juge pour chaque concurrent.

8.3.5 Les points des épreuves préliminaires ne se transposent pas à l'épreuve du master. Le gagnant de la compétition est le concurrent avec le plus de points au master. En cas d'égalité voir la règle 8.2.14

8.4 Pénalités

Pénalités automatiques.

Le concurrent sera pénalisé pour les raisons suivantes :

8.4.1 Une pénalité automatique de 20 points sera appliquée si le concurrent ne déséquipe pas l'arbre dans le temps imparti.

8.4.2 Pénalité de 1 point pour ne pas avoir prévenu avant de lancer ou de faire redescendre au sol une cordelette avec son petit sac (ou autres objets en dur).

8.4.3 Une pénalité de 3 points pour ne pas avoir prévenu de façon audible et claire en hauteur.

Pénalités à la discrétion du jury.

Les juges peuvent pénaliser pour les raisons suivantes :

8.4.4 Un concurrent peut recevoir une pénalité de 5 points pour les cas suivants : action dangereuse, mauvaise performance ou mauvaise technique.

Pénalités à la discrétion du juge en chef.

Une pénalité de 3 points, ainsi qu'un avertissement oral seront attribués dans les cas suivants :

8.4.5 Répéter ou effectuer un pendule incontrôlé.

8.4.6 Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage.

8.4.7 Vitesse excessive ou descente dangereuse.

8.5 Disqualifications

Disqualifications automatiques.

Le concurrent sera disqualifié pour les raisons suivantes :

8.5.1 Perte d'équipement depuis l'arbre

8.5.2 Ne plus être assuré dans l'arbre

8.5.3 Ne pas avoir prévenu 3 fois avant de lancer ou de faire retomber le petit sac.

8.5.4 Ne pas avoir prévenu de façon claire et audible en hauteur pour la seconde fois.

8.5.5 Deux jets (cordelette+poids ou corde) qui retombent hors zone

8.5.6 Cinq minutes de retard à l'épreuve

8.5.7 Comportement inapproprié

8.5.8 Quitter la zone ou introduire une pièce d'équipement dans la zone pendant l'épreuve

8.5.9 Mettre la scie dans la bouche

8.5.10 Casse de branche (diamètre à déterminer avant l'épreuve).

8.5.11 Une seconde pénalité à la discrétion du juge en chef.

8.5.12 Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée (règle 1.1.6). (2018)

8.6 Bonus éventuels

8.6.1 Un concurrent peut recevoir jusqu'à 5 points additionnels à la discrétion du jury pour chaque cas suivant : (pour un total de 15 points de bonus potentiels)

- prestation générale, style, habilité, compétence.
- utilisation de techniques et/ou matériel innovant.
- sécurité de la prestation générale, incluant l'inspection de l'arbre.

Annexe 1

Tentative de record pour le foot-lock

Les critères suivants doivent être appliqués pour qu'un chapitre ou organisation mette en place une tentative de record.

1. L'ISA devra être informé par avance d'une tentative de record. Un juge indépendant sera alors déterminé. (2018)

2. Un membre d'un comité de l'ITCC (Règlements, Organisation, Technique, ETCC/NATCC/APTCC) doit être juge indépendant.

3. Le chapitre ou l'association qui prend en charge la tentative doit organiser à ses frais la venue d'un membre d'un comité de l'ITCC.

4. Tout le matériel utilisé par les grimpeurs et organisateurs doit répondre aux exigences du règlement de l'ITCC.

5. Les règles pour le foot-lock (7.1 – 7.5.4) doivent être appliquées

6. Lorsqu'un chronomètre électronique est utilisé, 3 chronomètres manuels devront enregistrer la tentative en cas de défaillance du système électronique. Dans ce cas, c'est la moyenne des 3 temps qui déterminera le temps. Les trois temps retenus ne doivent pas avoir un écart de plus de 50/100^{ème} de seconde entre le plus rapide et le plus lent pour pouvoir être considéré comme valide. Si l'écart entre les temps est plus important, le temps ne pourra pas être officialisé.

7. Lorsqu'il ne sera utilisé que des chronomètres manuels, il faudra en utiliser 5. Le temps le plus rapide et le temps le plus bas seront écartés. La moyenne des trois temps restants servira de temps officiel. Les trois temps retenus ne doivent pas avoir un écart de plus de 50/100^{ème} de seconde entre le plus rapide et le plus lent pour pouvoir être considérés comme valides. Si l'écart entre les temps est plus important, le temps ne pourra pas être officialisé.

8. Un record ne sera pas considéré comme officiel avant que la demande de validation ait été complétée, envoyée au siège social de l'ISA et signée par le comité de l'ITCC.

9. Photos et vidéos devront être utilisées pour décrire la mesure de hauteur, avant et après le foot-lock. (2018)



**INTERNATIONAL SOCIETY OF ARBORICULTURE
SECURED FOOTLOCK WORLD-RECORD ATTEMPT EVENT REQUEST**

Event Information

Name of /Organization _____

Name of Event _____

Address of Event _____

State/Province, Country _____

ITCC Committee Member who will be present _____

Date Event to be held _____

Contact Information

Chapter/AO President's Name: _____

Chapter/AO President's Signature: _____

Address: _____

Phone Number: _____ (Include international code) E-Mail: _____

Local TCC Chairperson's Name: _____

Local TCC Chairperson's Signature: _____

Address: _____

Phone Number: _____ (Include international code) E-Mail: _____

Send this request to:

ITCC Staff Liaison
ISA
P.O. Box 3129,
Champaign, IL 61826-3129, U.S.A.



**INTERNATIONAL SOCIETY OF ARBORICULTURE
SECURED FOOTLOCK WORLD-RECORD ATTEMPT
REQUEST FOR VALIDATION**

EVENT :
LOCATION :
DATE :

I request ISA validation for a 50-foot men's (15 meters) or women's Secured Footlock world-record attempt by:
_____ (Climbers Name)

Chapter president's or TCC Local Chairperson's signature: _____ Date: _____

I confirm that the height to the lowest point of the bell was verified by me prior to the attempt taking place, and that its height was _____.

Operations/Rules Committee Member: _____ Date: _____

I confirm that the electronic time I recorded for this attempt is a true and valid time of
Electronic Timer's Signature _____ Recorded Time _____

I confirm that the manual time I recorded for this attempt is a true and valid time of
Timer #1 Signature _____ Recorded Time _____

I confirm that the manual time I recorded for this attempt is a true and valid time of
Timer #2 Signature _____ Recorded Time _____

I confirm that the manual time I recorded for this attempt is a true and valid time of
Timer #3 Signature _____ Recorded Time _____

I confirm that the manual time I recorded for this attempt is a true and valid time of
Timer #4 Signature _____ Recorded Time _____

I confirm that the manual time I recorded for this attempt is a true and valid time of
Timer #5 Signature _____ Recorded Time _____

I confirm I was present at this attempt and verify that the times recorded above are correct for the attempt made by _____ (Climber's Name)

Operations/Rules Committee Member Signature: _____ Date: _____

World Record Attempt – Average Recorded Time: _____

Climber's Name	
Address	Phone
	E-mail

OPERATIONS/RULES COMMITTEE MEMBER

Name

Address

Phone

E-mail

Electronic Timer

Name

Address

Phone

E-mail

Manual Timer #1

Name

Address

Phone

E-mail

Manual Timer #2

Name

Address

Phone

E-mail

Manual Timer #3

Name

Address

Phone

E-mail

Manual Timer #4

Name

Address

Phone

E-mail

Manual Timer #5

Name

Address

Phone

E-mail

*World record validation process is not complete until reviewed by the ITCC Committee

ITCC Committee Use Only

Attending ITCC Committee Member Signature _____ **Date** _____

ITCC Committee Chairmen Signature _____ **Date** _____

Following verification send to:

ITCC Staff Liaison
ISA
P.O Box 3129.
Champaign, IL 61826-3129, U.S.A

Copies:

ITCC Committee Members
Local Chapter President
TCC Local Chair
Contestant

Annexe 2

ITCC Head To Head Foot-Lock Présentation de l'épreuve

Le Head to head foot-lock est une épreuve à part entière. Elle peut être organisée dans n'importe quelle compétition qui reprend le règlement de l'ISA.

Jusqu'à 18 grimpeurs (pas plus de 12 hommes) peuvent concourir au Head to head foot-lock. Ces grimpeurs sont ceux qui ont été les mieux classés à l'épreuve du foot-lock. Si l'un d'eux ne veut ou ne peut concourir au Head to head, alors la place est proposée au grimpeur le plus rapide suivant.

Le foot-lock teste la capacité des concurrents à grimper verticalement le long d'une corde en double grâce à la méthode du foot-lock en utilisant un nœud pour s'assurer. La hauteur est de 15 mètres pour les hommes et 12 mètres pour les concurrentes féminines. La cloche de fin est placée à 38 cm de la corde. Les ascendeurs mécaniques ne sont pas autorisés. L'épreuve est chronométrée et c'est le concurrent le plus rapide qui gagne.

Dans le Head to head, deux concurrents effectuent un foot-lock sur deux systèmes de corde distincts et chronométrés indépendamment.

Tout le matériel utilisé par les grimpeurs et officiels doit répondre aux exigences du présent règlement.

Les règles de l'épreuve de foot-lock (Règlement ITCC chapitre 7.2.1-7.2.17 et 7.4.1-7.5.4) doivent être suivies.

Lorsqu'un chronomètre électronique est utilisé, 3 chronomètres manuels devront enregistrer la tentative en cas de défaillance du système électronique. Dans ce cas, c'est la moyenne des 3 temps qui déterminera le temps. Les trois temps retenus ne doivent pas avoir un écart de plus de 50/100^{ème} de seconde entre le plus rapide et le plus lent pour pouvoir être considéré comme valide. Si l'écart entre les temps est plus important, le temps ne pourra pas être officialisé.

Lorsqu'il ne sera utilisé que des chronomètres manuels, il faudra en utiliser 5. Le temps le plus rapide et le temps le plus bas seront écartés. La moyenne des trois temps restant servira de temps officiel. Les trois temps retenus ne doivent pas avoir un écart de plus de 50/100^{ème} de seconde entre le plus rapide et le plus lent pour pouvoir être considéré comme valide. Si l'écart entre les temps est plus important, le temps ne pourra pas être officialisé.

Si tous les critères de l'annexe 1 (*Tentative de record pour le foot-lock*) sont remplis, les temps du Head to head peuvent servir à établir un record.

Annexe 3

Sauvetage

-

Exemples de scénario

Le comité d'organisation devra écrire un scénario pour l'épreuve de sauvetage. Ce scénario devra être tenu secret avant le jour de la compétition et devra être révélé au moment de la présentation des épreuves.

Les cas suivants sont des exemples possibles de scénario pour le sauvetage :

Exemple 1

Conditions atmosphériques : 35°C (95°F) – ensoleillé/taux d'humidité élevé.

Situation : vous réalisez que le grimpeur ne bouge plus.

État du grimpeur : le grimpeur est conscient, il a du mal à respirer et son visage est rouge. Il a aussi des problèmes à communiquer.

Exemple 2

Conditions atmosphériques : 15°C (59°F) – nuageux/pluvieux.

Situation : alors qu'il se déplaçait dans l'arbre, le grimpeur a glissé et est tombé. Le retour au tronc a été rapide et le choc violent.

État du grimpeur : le grimpeur est conscient mais il se tient le bras gauche. Il a mal et n'est pas capable de redescendre par ses propres moyens.

Exemple 3

Conditions atmosphériques : 21°C (70°F) – ensoleillé

Situation : Alors qu'il travaillait sur un abattage par démontage, le grimpeur a coupé l'arrière de sa jambe gauche avec sa tronçonneuse.

État du grimpeur : le grimpeur est incapable d'arrêter hémorragie.

Annexe 4

Guide pour les championnats avec des catégories d'un ou deux concurrents

Dans le cas où il n'y ait seulement qu'un ou deux concurrents dans une catégorie (catégorie mâle ou femelles) du chapitre, le prétendant doit répondre à certaines exigences pour participer à l'ITCC. Ces critères doivent être remplis durant la compétition du chapitre.

Dans le cas où il y ait trois concurrents ou plus dans une catégorie, les exigences suivantes ne s'appliquent pas :

- le concurrent devra avoir participé aux cinq épreuves.
- le concurrent devra avoir obtenu des points dans trois des cinq épreuves.
- le concurrent devra avoir complété avec succès au moins deux stations dans l'épreuve du déplacement (hors station de la cible au sol) avant d'être hors-temps, puis faire une descente contrôlée jusqu'au sol, se détacher de son système et avoir démontré sa capacité à se déplacer dans l'arbre en sécurité.
- le concurrent devra avoir participé à un master et au minimum avoir installé un rappel d'accès, accédé à l'arbre et atteint une station avant la fin du temps.

Le but de ces exigences est de s'assurer du sérieux du concurrent, quelque soit son diplôme et son expérience, en lui donnant l'opportunité de concourir à un niveau international.

Annexe 5

Définitions

ndt : la terminologie dans le monde de l'arboriculture est sujet à constante discussion et changement. Cette annexe tente de nommer et définir des systèmes de grimpe spécifique à l'arboriculture, notamment les systèmes à double et les systèmes à simple. Pour plus de compréhension le traducteur mettra le terme anglais et une définition.

Moving Rope System (voir 2.2.21) Système en double

C'est un système anti-chute où la corde est en mouvement et défile dans le nœud. On parle de Doubled rope technique (Drdt) ou de Running rope systems qui s'oppose à Stationary Rope System.

Matériel sécurisé (voir 7.2.24)

Connecté, au plus proche du grimpeur afin d'éliminer le risque de chute ou de ballant.

Back-up (voir 7.3.7) Système anti-chute

Système de connexion additionnel (bloqueur mécanique, prussik à six tours ou tout autre appareil normé) qui vient seconder le système principal en cas de défaillance de ce dernier. Ce second point de connexion peut être connecté à la même corde que le système principale ou à une deuxième corde indépendante. Ces deux cordes ont le même point d'ancrage.

Stationary Rope System. Système en simple

C'est un système anti-chute où le nœud se déplace sur une corde statique.

Annexe 6

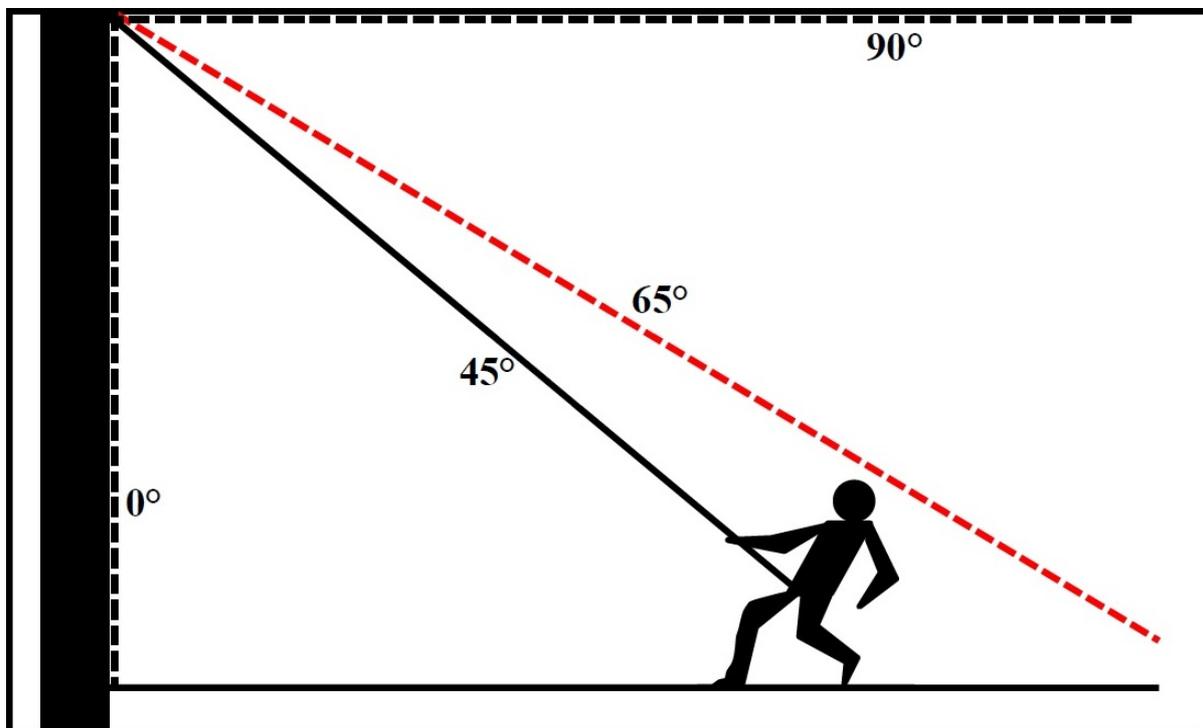
Guide pour les techniciens dans les arbres

Les informations suivantes doivent être transmises par radio au juge en chef de l'épreuve, technicien en chef et juges d'épreuve.

- lorsqu'il passe d'un système anti-chute à un autre, le concurrent teste le nouveau système en étant assuré dans par le système précédent
- utilisation de la longe quand c'est nécessaire
- mou excessif
- angle de la corde
- actions dangereuses

Pour chaque concurrent essayez d'être constant dans la façon de communiquer les informations. Donnez des faits, pas des opinions. Restez direct et concis.

Lorsque le grimpeur passe un angle de 45° , pensez à transmettre l'information.



Annexe 7

Connections pour l'épreuve de l'ascension

Les informations suivantes peuvent être utilisées par l'équipe en charge de l'installation de l'épreuve. Ce montage sera une partie du système largable utilisé par les concurrents lors de l'épreuve.

Pendant l'inspection matériel, le technicien en chef demandera aux concurrents leurs souhaits pour la connexion de leurs cordes et reportera les réponses sur la feuille de score. La configuration choisie ne pourra pas être changée après l'inspection.

La corde mobile d'assurage sera connectée au-dessus grâce à un nœud en huit. Cette corde est une partie du système largable.

La corde d'accès pourra être connectée de trois manières différentes.



Figure 1.



Figure 2.



Figure 3.

Figure 1. Mobile. Une seule corde passée à travers le point d'ancrage pour permettre un mouvement de la cordelette.

Figure 2. Simple fixe. Une seule corde attachée par un nœud en huit pour une utilisation fixe.

Figure 3. Double fixe. Deux cordes attachées par des nœuds de huit pour une utilisation fixe.

X Foot-Lock

X.1 Résumé de l'épreuve

Le foot-lock teste la capacité des concurrents à grimper verticalement le long d'une corde en double grâce à la méthode du foot-lock en utilisant un nœud pour s'assurer. La hauteur est de 15 mètres (49 pieds et 2,5 pouces) pour les hommes et les femmes. Une hauteur de 12 mètres (39 pieds et 4,5 pouces) peut être retenue lors d'un championnat de chapitre, si les contraintes l'imposent. La cloche de fin est placée à 38 cm (15 pouces) de la corde. Les ascendeurs mécaniques ne sont pas autorisés. L'épreuve est chronométrée et limitée à 60 secondes. C'est le concurrent le plus rapide qui gagne.

Une tentative de record au foot-lock peut être tentée durant les épreuves préliminaires ou comme épreuve indépendante. Cependant pour être validée, l'installation doit répondre à tous les critères de l'annexe 1.

X.2 Règles du foot-lock

X.2.1 Chaque concurrent doit être équipé de :

- un casque
- un descendeur
- une longe à foot-lock
- un harnais et/ou un harnais avec attachement dorsal
- des lunettes de sécurité
- vêtements et chaussures appropriés

X.2.2 Les concurrents peuvent utiliser la corde pré-installée ou leur propre corde, si elle est normée.

X.2.3 Le concurrent notifiera aux chronomètres quand il est prêt et attendra que le juge en chef lui notifie que tout est prêt.

X.2.4 Les juges enclencheront les chronomètres lorsque le deuxième pied du concurrent quitte le sol.

X.2.5 Les juges arrêteront les chronomètres lorsque le concurrent fera retentir la cloche du haut, que se soit en la tapant ou en la secouant avec la main.

X.2.6 Si le concurrent n'atteint pas la cloche dans un délai de 60 secondes, le juge en chef notifiera au concurrent d'arrêter l'épreuve et de descendre. Le concurrent ne recevra pas de point pour cette épreuve.

X.2.7 Un technicien impartial assurera les concurrents.

X.2.8 Les concurrents doivent garder la corde d'assurage connectée à leur harnais en tout temps.

X.2.9 Les concurrents doivent utiliser un nœud de Prussik ou tout autre nœud -non mécanique- approuvé pour le foot-lock.

X.2.10 Les concurrents devront démontrer que leur nœud est ajusté et fonctionnel en procédant à un test de suspension avant l'épreuve.

X.2.11 Durant l'ascension, le concurrent n'est pas autorisé à placer ses mains sur ou au dessus du nœud. Lors de la descente, le concurrent pourra placer ses mains sur le nœud, afin de l'ouvrir,

seulement lorsque le descendeur (le 8) est en place et que le concurrent a signalé au technicien en charge de l'assurage son intention de transférer son poids du nœud au descendeur.

X.2.12 Les concurrents doivent utiliser un descendeur normé et ne pas descendre sur leur longe à foot-lock.

X.2.13 Un mousqueton ou un équivalent peut être attaché aux chaussures du concurrent afin de garder la corde dans une bonne position.

X.2.14 Les concurrents doivent rester dans le système d'assurage tout le temps de la descente.

X.2.15 Des chronomètres électroniques spécialement prévus pour cette épreuve (qui se lancent lorsque le deuxième pied du candidat quitte le sol et qui s'arrêtent lorsque la cloche retentit) peuvent être utilisés pour enregistrer un temps au centième de seconde près et pris en compte pour un record officiel. Trois chronomètres manuels à la centième de seconde près doivent être aussi utilisés en assurage du chronomètre électronique. Si le chronomètre électronique rencontre un problème de fonctionnement, alors la moyenne des trois chronomètres manuels servira à donner le temps officiel. Si 5 chronomètres sont utilisés, le temps le plus haut et le temps le plus bas seront écartés et la moyenne des 3 temps restant sera retenue.

X.2.16 Les trois temps retenus ne doivent pas avoir un écart de plus de 50/100^{ème} de seconde entre le plus rapide et le plus lent pour pouvoir être considérés comme valides. Si les temps ne répondent pas à ces critères, alors le temps ayant le plus grand écart avec le temps du milieu ne sera pas retenu, c'est la moyenne des deux temps restant qui constituera le temps officiel, s'il n'y a pas un écart de plus de 50/100^{ème} entre ces deux temps. Dans le cas inverse aucun temps ne pourra être établi.

X.2.17 Si un temps ne peut-être établi, alors le concurrent se voit offrir la possibilité de refaire l'épreuve plus tard dans la compétition.

X.3 Notation du foot-lock (20 points possibles)

X.3.1 Il y aura 3 ou 5 chronomètres pour cette épreuve. Lorsque 5 chronomètres sont disponibles, le temps le plus haut et le temps le plus bas seront écartés et c'est la moyenne des 3 chronomètres restant qui sera retenue.

X.3.2 Cette épreuve est uniquement basée sur le temps.

X.3.3 Les concurrents qui n'atteignent pas la cloche en 60 secondes, ne reçoivent pas de points.

X.3.4 Le plus rapide des concurrents reçoit 20 points.

X.3.5 Les scores des autres concurrents sont calculés en soustrayant le temps le plus rapide (en secondes) du temps de chaque concurrent.

X.3.6 Pour chaque seconde de différence, 1 point (sur les 20 possibles) est déduit du score du concurrent.

Exemple :

Le concurrent A est le plus rapide, il effectue le grimper en 12.49 secondes.

Le second plus rapide, le concurrent B, effectue le grimper en 13,32 secondes.

B : 13,32 - 12,49 = 0,83 points de déduction

Le nombre de points du concurrent B est donc : 20-0,83 = 19,17 pts.

Le trentième temps réalisé par le concurrent C est de 35,29 secondes.

$C : 35,29 - 12,49 = 22,80$ points de déduction

Le nombre de points du concurrent C est donc : $20 - 22,80 = 0$

X.4 Pénalités

Pénalités systématiques :

X.4.1 Une pénalité de 3 secondes sera appliquée au concurrent qui mettra sa main sur ou au-dessus du nœud à foot-lock.

X.5 Disqualifications

Disqualifications systématiques :

Un concurrent pourra être disqualifié pour les raisons suivantes :

X.5.1 Perte d'équipement. Voir règle 2.2.32.

X.5.2 Mettre une deuxième fois une main sur ou au-dessus du nœud à foot-lock.

X.5.3 Retard de plus de 5 minutes.

X.5.4 Comportement inapproprié.