



ÉDITION 2025

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIP

Règlement de la compétition

En cours jusqu'au 1 octobre 2026

COMMENT UTILISER CE RÈGLEMENT

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.

Vous allez trouver un résumé en début de chaque section. Ce résumé n'est pas un règlement, juste une description générale de chaque épreuve. Les règles pour chaque épreuve suivent ce résumé. 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 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 2024 pour leur travail et leur temps à améliorer ces règles :

Warren Williams, Président
John Coles, Juge en chef ITCC
Doug Sharp, Juge en chef APTCC
Rip Tompkins et Peter Vegote, Juges en chef ETCC
Jason Diehl, Juge en chef NATCC
Tim Bushnell, Directeur technique

Ce règlement restera valable jusqu'au 1^{er} juillet 2024, lorsqu'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 +1(678) 367-0981 ou écrire à cette adresse :

ISA
270 Peachtree Street NW
Suite 1900
Atlanta GA
30303 U.S.A

Champions masculins à l'ITCC

2023 Barton Allen-Hall, Australie	1998 Michael Cotter, Atlantique
2022 Barton Allen-Hall, Australie	1997 Mark Chisholm, New Jersey
2019 Scott Forrest, Nouvelle-Zélande	1996 Rip Tompkins, Nouvelle-Angleterre
2018 James Kilpatrick, Nouvelle-Zélande	1995 Ken Palmer, Nouvelle-Angleterre
2017 James Kilpatrick, Nouvelle-Zélande	1994 Jim Harris, Nord-Ouest Pacifique
2016 James Kilpatrick, Nouvelle-Zélande	1993 Ken Palmer, Nouvelle-Angleterre
2015 James Earhart, Atlantique	1992 Bob Weber, Pennsylvanie/Delaware
2014 Scott Forrest, Nouvelle-Zélande	1991 Ken Palmer, Nouvelle-Angleterre
2013 Scott Forrest, Nouvelle-Zélande	1990 Greg Clemens, Ohio
2012 Bernd Strasser, Allemagne	1989 Bob Weber, Pennsylvanie/Delaware
2011 Scott Forrest, Nouvelle-Zélande	1988 Pas de compétition
2010 Mark Chisholm, New Jersey	1987 Pas de compétition
2009 Jared Abrojena, Ouest USA	1986 Craig Cutler, New Jersey
2008 Bernd Strasser, Allemagne	1985 Steve Bannan, Pennsylvanie/Delaware
2007 Bernd Strasser, Allemagne	1984 Rick Husband, Texas
2006 Bernd Strasser, Allemagne	1983 Bob Maltby, Nouvelle-Angleterre
2005 Dan Kraus, Nord-Ouest Pacifique	1982 Bob Hunter, Ouest
2004 Bernd Strasser, Allemagne	1981 Bob Hunter, Ouest
2003 Bernd Strasser, Allemagne	1980 Paul Harlow, Nouvelle-Angleterre
2002 Bernd Strasser, Allemagne	1979 Sam Noonan, Ouest
2001 Mark Chisholm, New Jersey	1978 Sam Noonan, Ouest
2000 Bernd Strasser, Allemagne/Autriche	1977 Tom Smith, Ouest
1999 Bernd Strasser, Allemagne/Autriche	1976 Tom Gosnell, Ouest

Championnes féminines à l'ITCC

2023 Josephine Hedger, UK/Irlande	2010 Josephine Hedger, UK/Irlande
2022 Josephine Hedger, UK/Irlande	2009 Anja Erni, Suisse
2019 Josephine Hedger, UK/Irlande	2008 Josephine Hedger, UK/Irlande
2018 Krista Strating, Ontario	2007 Christina Spence, Nouvelle-Zélande
2017 Chrissy Spence, Nouvelle-Zélande	2006 Elena O'Neill, Nouvelle-Zélande
2016 Chrissy Spence, Nouvelle-Zélande	2005 Christina Spence, Nouvelle-Zélande
2015 Jamilee Kempton, Ouest	2004 Kathy Holzer, Nord-Ouest Pacifique
2014 Josephine Hedger, UK/Irlande	2003 Kiah Martin, Australie
2013 Nicky Ward-Allen, Nouvelle-Zélande	2002 Wenda Li, Ontario
2012 Veronika Ericsson, Suède	2001 Christina Engel, Allemagne/Autriche
2011 Christina Spence, Nouvelle-Zélande	

Actuel record du monde ascension pour les hommes (15 mètres)

Viktor Von Magnus, Allemagne - Temps : 9.08 (ITCC, 2023 à Albuquerque)

Actuel record du monde ascension pour les femmes (15 mètres)

Jess Hamer, Australie - Temps : 12.99 (ITCC, 2023 à Albuquerque)

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

James Kilpatrick, Nouvelle-Zélande - Temps : 13.65 (ETCC, 2011 à Singapour)

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

Nicky Ward Allen, Nouvelle-Zélande - Temps : 19.55 (ITCC, 2010 à Chicago)

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIPS

Règlement de la compétition (version de 2025)

Traduction par Jérémie Thomas - février 2025 - si vous avez des questions ou suggestions concernant cette traduction, merci d'écrire à : jeremioi@gmail.com
'ndt' dans le texte ou en bas de page signifie 'note du traducteur'

Sommaire

INTRODUCTION	6
1. RESPONSABILITÉS DES CONCURRENTS	7
1.1 Règlement général	7
1.2 Comportements inappropriés et actes dangereux	8
1.3 Pénalités générales et disqualifications	8
1.4 Protestations	8
2. RÈGLEMENT GÉNÉRAL	9
2.1 Admissibilité	9
2.2 Déroulement du championnat	9
2.3 Équipement	9
3. DÉPLACEMENT	13
3.1 Résumé de l'épreuve	13
3.2 Règles du déplacement	14
3.3 Station de la scie	14
3.4 Station du lancer	15
3.5 Station de la canne-scie	15
3.6 Station du plomb	16
3.7 Station de l'atterrissage	16
3.8 Notation du déplacement	17
3.9 Pénalités	17
3.10 Disqualifications	18
4. SAUVETAGE	18
4.1 Résumé de l'épreuve	18
4.2 Règles du sauvetage	19
4.3 Notation du sauvetage	20
4.4 Pénalités	20
4.5 Disqualifications	20
5. LANCER DE SAC	21
5.1 Résumé de l'épreuve	21
5.2 Règles du lancer de sac	22
5.3 Notation du lancer de sac	23
5.4 Pénalités	25
5.5 Disqualifications	25
6. GRIMPER RAPIDE	26
6.1 Résumé de l'épreuve	26

Sommaire (suite)

6.2 Règles du grimper rapide	26
6.3 Notation du grimper rapide	27
6.4 Pénalités	27
6.5 Disqualifications	28
7. ASCENSION	28
7.1 Résumé de l'épreuve	28
7.2 Règles de l'ascension	28
7.3 Notation de l'ascension	30
7.4 Pénalités	31
7.5 Disqualifications	31
8. MASTER	32
8.1 Résumé de l'épreuve	32
8.2 Règles du Master	32
8.3 Notation du Master	34
8.4 Pénalités	35
8.5 Disqualifications	35
8.6 Bonus éventuels	36
annexe 1 (Tentative de record au foot-lock)	37
annexe 2 (Head-to-Head foot-lock)	38
annexe 3 (Scénarios de sauvetage)	39
annexe 4 (Admissibilité)	40
annexe 5 (Définitions)	41
annexe 6 (Guide pour les techniciens)	42
annexe 7 (ancrage pour l'épreuve de l'ascension)	43
annexe 8 (guide simplifié pour les juges et feuilles de score)	document séparé

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 capables de l'effectuer. Les épreuves du championnat ont ensuite été développées 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, ses 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 championnat 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.

1. Responsabilités des concurrents

1.1 Règlement général

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 formulaire 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 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 1.2).

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

1.1.8 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 déclaré forfait pour cette épreuve.

1.1.9 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.

1.1.10 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.

1.1.11 Un concurrent ne pourra pas quitter la zone de l'épreuve après que cette dernière ait commencé.

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

1.2 Comportements inappropriés et actes dangereux

1.2.1 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.

1.2.2 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.

1.2.3 Actes dangereux - toutes actions, positions ou conditions qui peuvent sembler risquées de l'avis des juges en chef.

1.3 Pénalités générales et disqualifications

Cette section explique les pénalités et les disqualifications communes à toutes les épreuves. Vous retrouverez les pénalités et disqualifications propres à chaque épreuve au chapitre concernant cette dernière. L'accumulation ou la gravité peuvent conduire à une disqualification.

1.3.1 Pénalités - la liste de pénalité ci-dessous s'applique à toutes les épreuves :

- casse de branche (le diamètre sera déterminé par le juge en chef en début d'épreuve)
- conduite inappropriée (voir annexe 5)
- acte dangereux (voir 1.2.3)
- précipitation ou mouvement dangereux
- le fait de ne pas avoir prévenu de façon audible

1.3.2 Disqualifications

- retard de 5 minutes à l'épreuve.
- ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencé (règle 1.1.9)
- quitter la zone de l'épreuve ou importer du matériel qui était hors-zone, alors que l'épreuve a commencée
- perte de matériel
- tomber sous le coup de pénalité propre à chaque épreuves
- se détacher dans l'arbre et n'être plus connecté par au-moins un système.
- conduite inappropriée
- acte dangereux
- casse de branche d'un diamètre supérieur au diamètre pré-déterminé

1.4 Protestations

1.4.1 Les concurrents peuvent protester, s'ils ont le sentiment d'avoir été jugés de façon déloyale ou erroné. Une protestation doit être faite sur un formulaire adéquat qui est disponible auprès du comité d'organisation.

1.4.2 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.

1.4.3 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 Règlement général

2.1 Admissibilité

2.1.1 Chaque chapitre de l'ISA, associations associées ou championnats continentaux (**APTCC, ETCC, LATCC et NATCC**) ne peuvent être représentés 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 qu'un ou deux concurrents 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 Déroulement du championnat

2.2.1 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.

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

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

2.2.4 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 Équipement

2.3.1 Tout le matériel utilisé lors de la compétition doit être normé certifié et répondre aux

exigences minimales 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.

2.3.2 Aucune modification d'un équipement ne sera tolérée sans le consentement écrit du fabricant.

2.3.3 Tous les composants d'un assemblage d'EPI, quel que soit la configuration d'utilisation, doivent remplir les critères de la règle 2.3.1 et être compatible ensemble (voir annexe 5).

2.3.4 C'est de la responsabilité de chaque concurrent, juge, technicien, bénévole de s'assurer que tous les équipements sont normés (règle 2.3.1), 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.

2.3.5 Si un concurrent a une question concernant un équipement, un montage, une technique ou **un nœud**, c'est la responsabilité du concurrent de faire approuver cet équipement, montage, technique **ou nœud** 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.

2.3.6 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.

2.3.7 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.

2.3.8 Tout le matériel d'un concurrent pourra être recontrôlé 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.

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

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

2.3.11 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.

2.3.12 Un connecteur (mousqueton, maillon rapide, etc.) utilisé dans une chaîne d'assurage, ne doit pas être connecté à un autre connecteur.

2.3.13 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.

2.3.14 Concurrents, juges, techniciens et officiels doivent porter des lunettes de sécurité en tout temps dans le périmètre 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 lunettes. Le chronomètre ne sera pas arrêté. Les lunettes doivent être résistantes aux chocs, couvrir le pourtour des yeux et doivent être normées.

2.3.15 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 travaillent en hauteur doivent porter des casques qui répondent à ces critères :

- approprié au secteur de l'arboriculture
- marquage ANSI Z89, CSA Z94.1, EN397 ou EN12492
- si le marquage indique CE EN12492 seulement, alors aucune aération ne peut être supérieure à 2 cm de large
- doit passer la vérification matérielle
- résistance aux flammes, projection de métal fondu et résistance électrique ne sont pas nécessaire.

2.3.16 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.

2.3.17 Toutes les activités en hauteur doivent être effectuées grâce à un système d'assurage. Les concurrents doivent être assurés en permanence contre les chutes.

2.3.18 Les systèmes d'assurage impliquent que les points d'ancrage soient toujours au niveau de la taille des concurrents ou au-dessus.

2.3.19 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 genoux 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.

2.3.20 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.

2.3.21 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 Valdotaïn, etc. ainsi que les dispositifs mécaniques, tels que Rope-Runner, Spiderjack, Zig-zag, etc. Tous les nœuds autobloquants devront avoir été approuvés par le constructeur pour cette utilisation.

2.3.22 C'est la responsabilité du concurrent de prouver que tous les textiles et cordages qu'il utilise pour créer un nœud autobloquant ont été approuvés par le constructeur pour cette utilisation.

2.3.23 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 2.3.1 et approuvé par le fabricant comme étant un système autonome en simple. Le matériel doit être aussi compatible avec le diamètre et le type de corde utilisé. **S'il y a un doute sur la longueur de la corde, un nœud d'arrêt doit être présent.**

2.3.24 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 conformes aux critères indiqués à la règle 2.3.1. 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 7mm. 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.

2.3.25 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 2.3.1.

2.3.26 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, connectée autour d'une branche grâce à une boucle, il faudra s'assurer que la mise en charge et la configuration matérielle soit correcte.

2.3.27 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.

2.3.28 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, si elles ont été approuvées lors de la vérification matérielle. 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.

2.3.29 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.

2.3.30 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 la règle 2.3.24 et doit

avoir la capacité de bloquer la corde d'accès et de supporter le poids du concurrent en cas de défaillance d'un ascendeur. Tous les ascendeurs mécaniques doivent avoir été approuvés par le comité technique.

2.3.31 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 comme 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 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.

2.3.32 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 répétition de l'erreur entraîne la disqualification.

2.3.33 Le concurrent ne peut pas faire descendre, 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.

2.3.34 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.

2.3.35 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.

2.3.36 La longueur des scies à main doit être comprise entre 33 cm et 58 cm. La mesure est effectuée du bout de la scie à l'extrémité de la poignée.

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 tous les concurrents. 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 effectuant 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 C'est la responsabilité de chaque concurrent d'être équipé et d'utiliser :

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

3.2.2 Tous les équipements et les techniques doivent être conformes aux normes en vigueur et à ce règlement.

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) avec sa main. 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 2.3.26). Un concurrent ne respectant pas cette règle, recevra un avertissement du juge en chef, 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 Les concurrents ne doivent pas casser de branches (voir règle 3.9.10 et 3.10.3).

3.3 Station de la scie

A la station de la scie, le concurrent devra sonner la cloche.

3.3.1 Pour compléter cette station le concurrent doit, dans cet ordre :

- 1 - se longer
- 2 - prévenir de façon audible **avant de sortir du matériel** et faire sonner la cloche
- **le concurrent n'aura à prévenir qu'une seule fois**
- 3 - 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

A la station du lancer, le concurrent a deux essais pour lancer un morceau de bois dans une cible. La dimension des morceaux de bois doit être d'environ de 30cm de long et 5cm de diamètre. Le poids des morceaux de bois doit être d'environ 450 gr. Le diamètre de la cible au sol doit être compris entre 75 et 125cm. Un avertissement audible doit être donné avant chaque lancer.

3.4.1 Pour compléter cette station le concurrent doit dans cet ordre :

- 1 - se longer
- 2 - prévenir de façon audible **avant de sortir du matériel** et faire sonner la cloche
- **le concurrent n'aura à prévenir qu'une seule fois**
- 3 - faire retentir la cloche à l'aide de sa scie
- 4 - lancer

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 la premier morceau de bois
- atteindre la cible au premier jet.

3.4.2 Si un concurrent lance les 2 morceaux de bois en même temps, alors aucun des deux ne sera comptabilisé.

3.4.3 Le concurrent marque 3 points **lorsque** le morceau de bois atterrit et reste entièrement dans la cible au premier lancer.

3.4.4 Si le premier jet n'atteint pas la cible, le concurrent peut lancer un deuxième morceau de bois. Il recevra 2 points **lorsque** le morceau de bois atterrit et reste entièrement dans la cible.

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

3.5 Station de la canne-scie

A la station de la canne-scie, une perche est attachée dans l'arbre (la partie coupante de la canne-scie doit être clairement identifiable).

3.5.1 Pour compléter cette station le concurrent doit dans cet ordre :

- 1 - se longer
- 2 - prévenir de façon audible **avant de sortir du matériel** et faire sonner la cloche
- **le concurrent n'aura à prévenir qu'une seule fois**
- 3 - faire retentir la cloche avec 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 Le concurrent doit raccrocher la canne-scie 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. Le chronomètre continuera à tourner durant tout le temps de l'opération.

3.6 Station du plomb

A la station du plomb, un fil à plomb, doit être installé afin de mesurer les mouvements 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. 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.

3.6.1 Pour compléter cette station le concurrent doit dans cet ordre :

- 1 - commencer la station en touchant la marque* en début de branche avec au moins un pied
 - 2 - marcher le long de la branche
 - 3 - se longer
 - 4 - prévenir de façon audible **avant de sortir du matériel** et faire sonner la cloche
 - **le concurrent n'aura à prévenir qu'une seule fois**
 - 5 - faire retentir la cloche avec la scie
 - 6 - 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
- toucher la marque au retour sans avoir passé la plus haute marque du fil à plomb.

* la marque doit être d'un minimum de 30 cm de large.

3.7 Station de l'atterrissage

A la station de l'atterrissage, la cible 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.

3.7.1 Pour compléter cette station le concurrent doit dans cet ordre :

- 1 - prévenir de façon audible avant de faire sonner la cloche
- 2 - faire retentir la cloche (ou corne de brume) avec la main
- 3 - atterrir et rester debout

Pour obtenir un score maximum, le concurrent doit aussi :

- 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 ne fait pas sonner la cloche ou n'actionne pas 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.

3.7.3 Une marque sur la partie basse de l'arbre indiquera le début de la station de la cible. Si le concurrent touche cette marque ou toute partie de l'arbre sous cette marque, alors il ne recevra pas de points d'atterrissage (point cible).

3.7.4 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'*.

3.7.5 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 concurrent peut se voir attribuer jusqu'à 4 points additionnels pour atterrir en position

debout dans la cible. Le concurrent doit atterrir avec les pieds immobiles et en équilibre. Lorsqu'un concurrent atterrit avec un pied, ce pied doit rester dans la même position -mais peut changer d'orientation- jusqu'à ce que le second pied soit posé, c'est à ce moment que le score sera déterminé. Un concurrent peut poser un pied en dehors de la cible et aller chercher la cible avec son deuxième pied pour marquer des points. Cependant, si le concurrent, dans cette tentative bouge la position de son premier pied, aucun point cible ne sera décerné.

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

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 Jusqu'à 50 points pourront être attribués par les juges. 30 points pourront être attribués grâce au temps.

3.8.3 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 décrites dans les règles 3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1, 3.7.1.

3.8.4 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.

3.8.5 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).

3.8.6 Le concurrent le plus rapide marque 30 points.

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

3.8.8 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.

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

3.9 Pénalités

Pénalités systématiques

Le juge en chef préviendra de façon audible le concurrent et appliquera une pénalité de 3 points 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.

Pénalités à la discrétion du jury

Le juge en chef préviendra de façon audible le concurrent et appliquera une pénalité de 3 points dans les cas suivants :

3.9.6 Précipitation ou mouvement dangereux.

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

3.9.8 Comportements inappropriés (voir règle 1.2.1).

3.9.9 Actes dangereux (voir règle 1.2.3).

Pénalité pour casse de branche

3.9.10 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche. Jusqu'à deux pénalités de 1 point peuvent être appliquées, la troisième casse de branche entraînera la disqualification (voir règle 1.3.1).

3.10 Disqualifications

Disqualifications systématiques

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

3.10.1 Perte de matériel en hauteur.

3.10.2 Laisser du matériel dans l'arbre, à l'exception de la corde.

3.10.3 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.

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.

3.10.10 Seconde faute pour ne pas avoir prévenu de façon audible.

3.10.11 Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencé (règle 1.1.9).

4. Sauvetage

4.1 Résumé de l'épreuve

Le sauvetage est une épreuve avec un temps limité qui teste la capacité des concurrents à **grimper en sécurité** et ramener au sol un grimpeur blessé (**représenté par un mannequin**) incapable de redescendre par ses propres moyens. La configuration de l'épreuve est identique pour tous les concurrents.

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 **pourront** procéder à une estimation des 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 travail à une hauteur n'excédant pas 7,5 mètres. 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. Les concurrents ont 5 minutes pour réaliser cette épreuve.

4.2 Règles du sauvetage

4.2.1 C'est la responsabilité de chaque concurrent d'être équipé et d'utiliser :

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

4.2.2 Pour accéder à l'arbre, les concurrents 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 **mannequin** 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 **prévue** 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 normes 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 audible **son intention de descendre** avant de ramener 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 règle 1.3.1) ou emporter leur propre corde.

4.2.12 Le temps s'arrête lorsque le concurrent a déposé au sol le **mannequin** et l'a **complètement déconnecté de son système**. Dans le cas d'un scénario prévu par la règle 4.2.5, **le concurrent ne**

doit pas intervenir sur le système anti-chute du mannequin.

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 laquelle 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 maximal 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.

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 50 points pourront être obtenus dans 5 sections. Chaque section vaut entre 7 et 16 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	16 pts
Descente	10 pts
Arrivée au sol	10 pts

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

4.4 Pénalités

Pénalité systématique

Le juge en chef préviendra de façon audible le concurrent et appliquera une pénalité de 3 points dans les cas suivants :

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

Pénalités à la discrétion du jury

Le juge en chef préviendra de façon audible le concurrent et appliquera une pénalité de 3 points dans les cas suivants :

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

4.4.3 Retour au tronc incontrôlé.

4.4.4 Vitesse excessive ou mouvement dangereux.

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

4.4.6 Comportements inappropriés (voir règle 1.2.1).

4.4.7 Actes dangereux (voir règle 1.2.3).

Pénalité pour casse de branche

4.4.8 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche. Jusqu'à deux pénalités de 1 point peuvent être appliquées, la troisième casse de branche entraînera la disqualification. (voir règle 1.3.1)

4.5 Disqualifications

Disqualifications systématiques

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

4.5.1 Perte de matériel en hauteur.

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 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.

4.5.6 Déconnecter le **mannequin** de son système anti-chute.

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 commencé (règle 1.1.9).

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. 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. 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. Toutes cordes ou cordelettes servant à faire des manipulations doivent être enlevées de l'arbre avant la fin du temps. Le concurrent se verra pénaliser de 1 point pour chaque corde ou cordelette laissées dans l'arbre (voir règle 5.4.5).

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 5.3.6 pour la valeur de chaque corde d'accès dans une cible.

1 point additionnel peut être attribué par le juge en chef pour une technique novatrice ou une

manipulation exceptionnelle durant l'épreuve.

Option d'un point d'ancrage SRS pour les concurrents

Les concurrents auront la possibilité de mettre en place un point d'ancrage canopée SRS à la corde qu'ils viennent de valider. 2 points par ancrage seront attribués (voir annexe 5).

(ndt. : le terme SRS (Stationary Rope System) désigne la grimpe en simple, SRT, grimpe sur corde fixe. Un point d'ancrage canopée SRS peut donc être défini comme le fait d'étrangler la corde au point haut, via un nœud, une manille, un anneau, etc.)

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 5.3.7.

5.2 Règles du lancer de sac

5.2.1 **C'est la responsabilité de chaque concurrent** d'être équipé et d'utiliser :

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

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

5.2.3 Les concurrents peuvent utiliser jusqu'à 3 cordelettes et 2 cordes d'accès, **ainsi que des cordes ou cordelettes pour la récupération des ancrages SRS.**

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 La cordelette ou la corde doit être lancée à la main dans la zone définie. Les appareils à lancer, comme les catapultes ou tout appareil mécanique ne peuvent être utilisés pendant l'épreuve de lancer.

5.2.7 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, le concurrent peut marquer les points de cordelette, si la corde est dans la cible dans le temps imparti et que le lancer respecte la règle 5.3.1. **Lorsque les cordes ou cordelettes sont en place, un bâton peut être utilisé pour repositionner la corde ou la cordelette.** La cible inclut 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 Lorsque les juges ont fait savoir qu'ils avaient enregistré un lancer, il ne peut pas être changé.

5.2.9 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.

5.2.10 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.

5.2.11 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.

5.2.12 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.

5.2.13 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.

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

5.2.15 Un concurrent doit au moins avoir placé un rappel d'accès dans le temps imparti. Dans le cas contraire, il sera appliqué une pénalité de 3 points sur le score final. **Le score ne peut pas être inférieur à 0.**

5.2.16 Toutes cordelettes ou cordes se trouvant toujours dans l'arbre à la fin de l'épreuve entraîneront une pénalité de 1 point. Cette pénalité ne s'appliquera pas aux cordelettes et cordes que le concurrent était en train de manipuler au moment où le temps expire. Tant que le matériel peut être retiré immédiatement après la fin de l'épreuve, à la demande du juge en chef.

5.2.17 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 une série de cibles, le concurrent devra enlever sa cordelette de l'arbre ou utiliser une cordelette différente et tirer à nouveau.

5.2.18 Si un petit sac ou une corde tombe hors des limites de la zone de l'épreuve, que ce 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.

5.2.19 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 (voir règle 5.4.8).

5.3 Notation du lancer de sac (35 points possibles)

5.3.1 Un lancer est validé 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
- le concurrent a demandé au juge en chef de valider son lancer

5.3.2 Si une cordelette ou une corde n'est pas validée par le juge en chef avant le jet suivant, il ne pourra y avoir de validation plus tard dans l'épreuve.

5.3.3 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 5.3.1.

5.3.4 Si le juge en chef estime que le lancer n'est pas bon, il le fait savoir au concurrent en justifiant son refus et ne valide pas le lancer. C'est à la charge du concurrent de s'assurer que les juges ont

considéré son lancer comme étant valide.

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

5.3.6 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.

5.3.7 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 pt

5.3.8 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).

5.3.9 Les concurrents auront la possibilité d'installer un ancrage canopée SRS à la corde qu'ils viennent de valider pour obtenir 2 points supplémentaires par série de cibles.

- l'ancrage établi devra être désinstallé immédiatement à la fin de l'épreuve. Si ce n'est pas le cas, aucun point d'installation de corde ne sera décerné. Le concurrent n'obtiendra que les points cordelettes, si celle-ci a été validée correctement (règle 5.4.5)

- l'utilisation de matériel en métal est proscrit pour la réalisation du SRS

- dans un but de sécurité et d'efficacité seuls les nœuds suivants sont autorisés :

Milieu de corde : nœud papillon

nœud de chaise

nœud de huit

Bout de corde : nœud de chaise

nœud de huit

- si un concurrent est dans l'incapacité de réaliser l'un de ces nœuds, se référer à la règle 2.3.5.

- lorsque les concurrents valident leur corde, ils doivent décider s'ils installent un ancrage SRS avant de continuer l'épreuve. Ils ne pourront revenir sur une corde validée précédemment pour installer un ancrage SRS

- il n'y aura pas de pénalité pour ne pas avoir installé un ancrage SRS

5.3.10 Un concurrent peut aussi marquer **un maximum de 4 points temps**. Ces points temps sont attribués de la façon suivante :

- épreuve réalisée en 4:00.00 ou moins	4 points
- épreuve réalisée entre 4:00.01 et 4:30.00	3 points
- épreuve réalisée entre 4:30.01 et 5:00.00	2 points
- épreuve réalisée entre 5:00.01 et 5:30.00	1 point
- épreuve réalisée en plus de 5:30.00	0 point

5.3.11 Un point additionnel peut être attribué par le juge en chef pour une technique novatrice ou une manipulation exceptionnelle durant l'épreuve.

5.3.12 Le score final détermine le classement, le concurrent avec le plus de points l'emporte.

5.3.13 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.

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 de façon audible 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 4:24.00 et donc obtient 3 points temps.

Le concurrent B marque : $7+3+5+2+3=20$ points en 4.24 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 passer son rappel d'accès. Le concurrent D décide d'installer un ancrage SRS pour 2 points supplémentaires. Dans l'autre série de cibles, il coince une cordelette, puis valide la cible à 5 points et décide d'arrêter son épreuve là, alors qu'il lui reste 14 secondes. Il reçoit une pénalité de 1 point pour avoir coincé une cordelette.

Le concurrent D marque : $9+4+2+5-1=19$ points en 5.46 minutes

Le classement final est B, D, A, C

5.3.15 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.

5.4 Pénalités

Pénalités à la discrétion du jury

Les infractions suivantes entraîneront une pénalité de 1 point

5.4.1 Comportements inappropriés (voir règle 1.2.1).

5.4.2 Actes dangereux (voir règle 1.2.3).

Pénalité pour casse de branche

5.4.3 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche. Jusqu'à deux pénalités de 1 point peuvent être appliquées, la troisième casse de branche entraînera la disqualification (voir règle 1.3.1).

Pénalités systématiques

Un concurrent sera pénalisé pour les raisons suivantes :

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

5.4.5 Un point par corde ou cordelette laissée dans l'arbre à la fin de l'épreuve. Cette pénalité ne s'appliquera pas aux cordelettes et cordes que le concurrent était en train de manipuler au moment où le temps expire. Tant que le matériel peut être retiré immédiatement après la fin de l'épreuve, à la demande du juge en chef.

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

5.4.7 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. La première infraction n'entraînera pas de pénalité, le juge en chef préviendra le concurrent de l'infraction de façon audible. Les deuxième et troisième infractions du concurrent pour ne pas avoir prévenu de façon audible entraîneront des pénalités de 1 point et un avertissement audible du juge en chef. La quatrième 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 zone (cordelettes avec poids attaché ou cordes).

5.5.3 Ne pas avoir prévenu pour la quatrième 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 (voir règle 1.3.1).

5.5.6 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.

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 **C'est la responsabilité de chaque concurrent** d'être équipé et d'utiliser :

- 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'assurage. Un technicien compétent se chargera de l'assurage 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.

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

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 (10 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 restants 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 10 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.

6.3.5 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 10 pts.

Le second concurrent reçoit 2,82 pts (10-7,18).

6.4 Pénalités

Pénalités à la discrétion du jury

Les infractions suivantes entraîneront une pénalité de 1 point

6.4.1 Comportements inappropriés (voir règle 1.2.1).

6.4.2 Actes dangereux (voir règle 1.2.3).

Pénalité pour casse de branche

6.4.3 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche. Jusqu'à deux pénalités de 1 point peuvent être appliquées, la troisième casse de branche entraînera la

disqualification (voir règle 1.3.1).

Pénalité systématique

L'infraction suivante entraîne une pénalité de 1 point :

6.4.4 Toucher une branche derrière la marque.

6.5 Disqualifications

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'assurance.

6.5.2 Perte d'équipement en hauteur.

6.5.3 Ne plus être assuré.

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 commencé (règle 1.1.9).

Disqualifications à la discrétion du jury

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

6.5.8 Pendule non contrôlé.

6.5.9 Créer un mou excessif avec des sauts.

6.5.10 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.

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. La cloche de fin est placée à 38 cm de la corde. **La corde d'assurance devra être installée à 60cm de la corde d'ascension.** 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'assurance

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 C'est la responsabilité de chaque concurrent d'être équipé et d'utiliser :

- 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 pourra être descendu pour chaque concurrent afin de valider l'installation. Les concurrents peuvent utiliser la corde pré-installée ou la remplacer par leur propre corde normée avant le début de l'épreuve.

7.2.3 Les concurrents **devront** être sur un système d'assurage **ou un anti-chute mobile** lors de l'ascension.

- **si un concurrent utilise son propre système anti-chute, ce dernier devra être connecté sur la corde d'assurage. Le système anti-chute installé par les techniciens de l'épreuve ne pourra pas être utilisé. Si des poids sont nécessaires, ils devront être positionnés dans le temps d'installation.**
- **une attention particulière sera portée à l'utilisation correcte de l'anti-chute mobile et à une tension suffisante dans la corde**
- **si le système anti-chute mobile est défaillant, la situation sera considéré comme un acte dangereux.**

7.2.4 Les concurrents doivent garder la corde d'assurage connectée à leur harnais en tout temps, lorsqu'ils sont en hauteur.

7.2.5 Le technicien devra faire un test pour prouver l'efficacité du système d'assurage avec le concurrent connecté. **Si un système anti-chute mobile est utilisé, il devra être testé avant le début de l'épreuve.**

Ce système anti-chute devra :

- **être connecté au point d'attache dorsal du harnais**
- **être normé**
- **prévenir la chute, si le système du concurrent est défaillant, avoir été testé avant l'épreuve ou à la demande du directeur technique ou d'un concurrent**

7.2.6 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

7.2.7 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 de la corde d'accès.

7.2.8 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.

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

7.2.10 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, back-up, 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. Des points additionnels pourront être attribués pour la mise en place d'un back-up.

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

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

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

7.2.14 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.

7.2.15 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.

Si un composant se déconnecte pendant l'installation, il ne peut pas être réengagé, sauf si sa fonction est conforme à la conception du fabricant (par exemple, le point d'attache poitrine du système Akimbo).

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

7.2.17 Un concurrent qui ne parvient pas à réaliser son installation dans le temps imparti (90 secondes) sera arrêté et ne recevra que les points accumulés jusqu'alors.

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.

7.2.22 Un concurrent qui ne parvient pas à réaliser son ascension dans le temps imparti (90 secondes) sera arrêté et ne recevra que les points accumulés jusqu'alors.

Transfert

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

7.2.24 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 pied doivent être déconnectés, mais les équipements d'ascension peuvent rester s'ils sont déconnectés du harnais du concurrent). Le non respect de cette règle entraîne la perte des points temps de transfert.

7.2.25 Le matériel d'ascension devra être sécurisé au concurrent ou connecté à la corde d'accès (se référer à l'annexe 5). Le matériel de descente devra être sécurisé au concurrent ou à la corde d'accès avant que celui-ci ne fasse retentir la cloche pour la seconde fois. Les bloqueurs laissés sur la corde d'accès doivent être en position fermée. Le non respect de cette règle entraînera la perte des points de temps de transfert, ainsi qu'une pénalité systématique de 3 points notifiée par le technicien dans l'arbre.

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

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'assurance, il pourra descendre à vitesse modérée.

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

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, jusqu'à 2 points d'efficacité peuvent être gagnés. Les points sont attribués de la façon suivante :

2 points - complété sous les 24,99 secondes

1 point - complété entre 25,00 et 49,99 secondes

0 point - complété entre 50,00 et 89,99 secondes

7.3.3 Pour le transfert, jusqu'à 2 points d'efficacité peuvent être attribués. Les points sont attribués de la façon suivante :

2 points - complété sous les 4,99 secondes

1 point - complété entre 5,00 et 12,99 secondes

0 point - complété en plus de 13 secondes

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 19 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 19 possibles) sera soustrait.

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 19 points.

Le concurrent B reçoit 18,16 points (19-0.84).

7.3.7 Jusqu'à 2 points additionnels peuvent être attribués par les concurrents qui installent un système de sécurité (back-up). Voir annexe 5 pour la définition.

1 point, si le back-up est connecté à la même corde que le concurrent

2 points, si le back-up est connecté à une seconde corde

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

7.4 Pénalités

Pénalités à la discrétion du jury

Les infractions suivantes entraîneront une pénalité de 3 points

7.4.1 Comportements inappropriés (voir règle 1.2.1).

7.4.2 Actes dangereux (voir règle 1.2.3).

Pénalités systématiques

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

7.4.3 Interférer ou manipuler le système d'assurance.

7.4.4 Empêcher le bon fonctionnement d'un équipement mécanique.

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

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

7.4.7 Matériel non sécurisé à la fin du transfert.

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.

7.5.3 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 commencé (règle 1.1.9).

7.5.7 **Mou flagrant dans le système anti-chute mobile.**

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 équipée 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.

8.2 Règles du Master

8.2.1 C'est la responsabilité de chaque concurrent d'être équipé et d'utiliser :

- 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 2.3.1

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 41 : 5 candidats

Le nombre de concurrents sélectionnés peut être modifié si le comité technique le décide. Cette décision devra faire l'objet d'une annonce avant le début de la compétition.

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 de chaque catégorie 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 4 sections pour l'installation de la cordelette. Le concurrent recevra 1 point pour la section la plus basse et 4 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 2 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. La première infraction n'entraînera pas de pénalité, le juge en chef préviendra le concurrent de l'infraction de façon audible. La seconde infraction du concurrent pour ne pas avoir prévenu de façon audible entraînera une pénalité de 1 point et un avertissement audible du juge en

chef. La troisième erreur entraînera la disqualification.

8.2.20 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 audible du juge en chef. A la seconde infraction, le concurrent sera disqualifié de l'épreuve.

8.2.21 Le concurrent doit prévenir de façon claire et audible avant de faire sonner la cloche ou de lancer chaque morceau de bois.

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 avec sa scie 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 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).

8.2.23 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 tentée, même si l'activité demandée à une station n'a pas été complétée.

8.3.4 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). La première infraction n'entraînera pas de pénalité, le juge en chef préviendra le concurrent de l'infraction de façon audible. Les infractions suivantes entraîneront une pénalité de 1 point.

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

Le juge en chef préviendra de façon audible le concurrent et appliquera une pénalité de 3 points 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.

Pénalité pour casse de branche

8.4.8 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, **qui sera signifié de façon audible au concurrent**, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche. Jusqu'à deux pénalités de 1 point peuvent être appliquées, la troisième casse de branche entraînera la disqualification (voir règle 1.3.1).

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 4 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 Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.

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 1.1.9).

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 l'ascension

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.

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 l'ascension (voir annexe 2) 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 l'ascension.
10. *ndt. : Le formulaire à télécharger ou à imprimer est disponible dans le règlement anglais de l'ISA.*

Annexe 2

ITCC Head To Head Ascent

Le Head to head Ascent 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 Ascent. Ces grimpeurs sont ceux qui ont été les mieux classés à l'épreuve de l'ascension. 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.

L'ascension teste la capacité des concurrents à grimper verticalement le long d'une corde en utilisant du matériel normé. La hauteur est de 15 mètres. La cloche de fin est placée à 38 cm de la corde. L'épreuve est chronométrée et c'est le concurrent le plus rapide qui gagne.

Dans le Head to head, deux concurrents effectue une ascension sur deux systèmes de corde distinct et chronométré indépendamment.

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

Les règles de l'épreuve : Règlement ITCC, les règles 7.2.1, 7.2.2, 7.2.4, 7.2.5, 7.2.6) doivent être appliquées.

Lorsqu'un chronomètre électronique est utilisé, 3 chronomètres manuels devront enregistré 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 l'Ascent*) 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 sujette à constante discussion et changement. Cette annexe tente de nommer et définir des systèmes de grimpe spécifiques 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.

Back-up (voir 7.3.8) 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 principal ou à une deuxième corde indépendante. Ces deux cordes ont le même point d'ancrage.

Compatible (règle 2.3.3)

Interaction fonctionnelle entre deux E.P.I.

Compétent (règle 6.2.2)

Qui a l'expérience et la capacité professionnelle d'accomplir une tâche.

Comportement inapproprié (règle 1.2.1)

Action ou attitude jugée déplacée de la part d'un participant.

Matériel sécurisé (voir 7.2.24)

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

MRS : Moving Rope System (voir 2.3.23) 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 (Drt), de Running rope systems ou de grimpe en double. Qui s'oppose à Stationary Rope System.

SRS : Stationary Rope System (voir 2.3.23) Système en simple

C'est un système anti-chute sur une corde simple, fixe. On peut aussi parler de DRT, grimpe en simple. Qui s'oppose à Moving Rope System.

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.

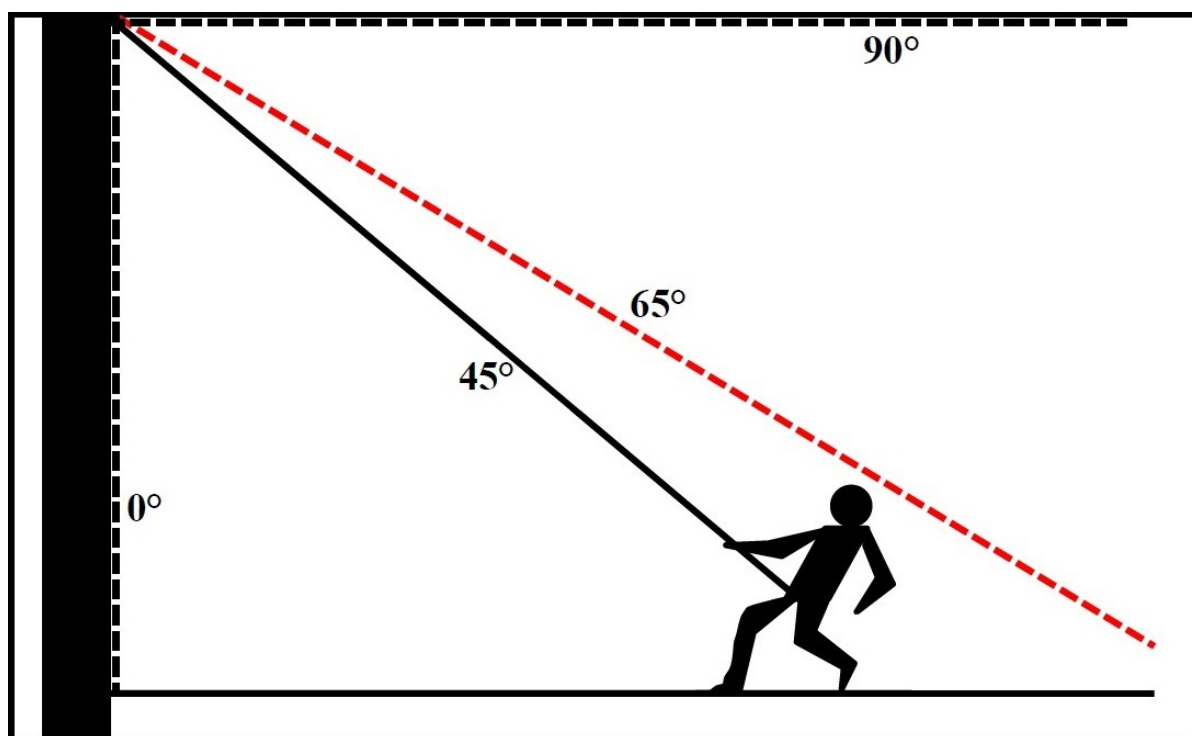
- lorsqu'il passe d'un système anti-chute à un autre, le concurrent teste le nouveau système en étant assuré par le système précédant
- utilisation de la longe quand c'est nécessaire

- mou excessif
- angle de la corde
- actions dangereuses

Les informations supplémentaires ne doivent être transmises qu'à la demande des personnes au sol.

Pour chaque concurrent essayez d'être constant dans la façon de communiquer les informations.

Donnez des faits, pas des opinions. Restez direct et concis.



Donnez l'information, lorsque la corde du grimpeur passe un angle de 45° avec la verticale.

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 connecté 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.