

COMPETICIÓN INTERNACIONAL DE TREPA DE ÁRBOLES

Traducción al Español por:

Mark L Duff

Luis Moreno

COMO USAR ESTE LIBRO DE REGLAMENTOS

Para familiarizarse con el libro de reglamentos, primero estudie el índice para tener una idea de como están organizadas las reglas. Las reglas se presentan de manera general a específica, o sea, las reglas que aplican al evento entero están al principio del libro. Las reglas para las pruebas individuales siguen después. Es responsabilidad de los jueces, oficiales, técnicos, y concursantes revisar las reglas completamente antes de empezar la competición.

Un sistema numérico le da a cada regla un número especial. Por ejemplo, todas las reglas asociadas con el “Work Climb” (Prueba de Trabajo en el Árbol), empiezan con el número 3. Un segundo y/o tercer número que sigue el primer número identifica la sección y, si corresponde, subsección para esa regla en particular. Por ejemplo, Sección 3.1 representa un resumen general de la prueba de Trabajo en el Árbol. Sección 3.2 se refiere a la estación de serrucho, y la subsección 3.2.1 describe los requerimientos para el uso del acollador en la estación de serrucho.

También encontrará un resumen al principio de cada sección de las pruebas. El resumen no es una regla sino un sumario del evento. Las reglas actuales de cada prueba siguen al resumen. Al final de cada sección hay una lista de penalizaciones potenciales, razones potenciales para la descalificación, y razones para la descalificación.

Las reglas que han sido añadidas o cambiadas desde la última revisión están en letra negrita. Lleve el libro de reglas en su bolsillo o saco de equipo y utilícelo cuando tenga preguntas. Conocer bien las reglas no sólo le ayudará a prevenir penalizaciones y descalificaciones sino también puede mejorar su puntuación en la competición y su experiencia.

Si tiene preguntas, quiere hacer sugerencias al Comité de Reglas de la ITCC, quiere ser voluntario de evento, y/o tiene una idea de como mejorar uno de ellos, mande un correo electrónico a las oficinas de la ISA al itcc@isa-arbor.com, o llame al (217) 355-9411, o escriba a ISA, P.O. Box 3129, Champaign, IL, 61826-3129.

TABLA DE CONTENIDO
REGLAS NUEVAS - ENERO 2008

1. Responsabilidad del Concursante	5
1.1. Reunión Obligatoria con los Concursantes	5
2. Normas y Reglas Generales	5
2.1. Elegibilidad	5
2.2 Equipo	5
2.3. Información Adicional	9
3. Prueba de Trabajo en el Árbol	10
3.1. Resumen de la Prueba	10
3.2. La Estación del Serrucho	10
3.3. Estación de Lanzamiento del Tuero.....	10
3.4. Estación de Podadora Telescópica.....	11
3.5. Estación de Caminar Sobre la Rama:.....	11
3.6. Estación de Aterrizaje	11
3.7. Reglas del Trabajo en el Árbol	12
3.8. Puntuación del Trabajo en el Árbol (Máximo de 90 puntos).....	13
3.9. Penalizaciones Potenciales.....	14
3.10. Descalificación Potencial.....	14
3.11. Descalificación.....	15
4. Prueba del Rescate Aéreo	16
4.1. Resumen de la Prueba	16
4.2. Reglas del Rescate Aéreo.....	16
4.3. Puntuación del Rescate Aéreo (Máximo 50 puntos).....	17
4.4. Descalificación Potencial	17
4.5. Descalificación.....	17
5. Prueba de Lanzamiento de Piola.....	19
5.1. Resumen de la prueba	19
5.2. Reglas del Lanzamiento de Piola	19
5.3. Puntuación del Lanzamiento de Piola (20 puntos posibles)	21
5.4. Penalizaciones Potenciales.....	22
5.5. Descalificación.....	22
6. Prueba de Velocidad de Tropa	23
6.1. Descripción de la Prueba	23
6.2. Reglas de la Velocidad de Tropa	23
6.3. Puntuación de la Velocidad de Tropa (Máximo 20 puntos)	23
6.4. Descalificación.....	24
7. Prueba de Presa de Pie	25
7.1. Descripción de la prueba.....	25
7.2. Reglas de la Presa de Pie	25
7.3. Puntuación de la Presa de Pie (Máximo 20 puntos)	26
7.4. Penalización	26
7.5. Descalificación.....	26

8. Campeonato de Maestros	27
8.1. Descripción de la prueba	27
8.2. Reglas del Campeonato de Maestros	27
8.3. Puntuación del Campeonato de Maestros (300 puntos posibles).....	29
8.4. Descalificación Potencial	29
8.5. 8.5 Descalificación.....	29
8.6. Bonificaciones Potenciales	29
8.7. Penalizaciones Potenciales.....	30
Apéndice 1	31
Apéndice 2	36
Apéndice 3	37

Salón de Campeones - Hombres ITCC

2008 Bernd Strasser, Germany Chapter
2007 Bernd Strasser, Germany Chapter
2006 Bernd Strasser, Germany Chapter
2005 Dan Kraus, Pacific Northwest Chapter
2004 Bernd Strasser, Germany Chapter
2003 Bernd Strasser, Germany Chapter
2002 Bernd Strasser, Germany Chapter
2001 Mark Chisholm, New Jersey Chapter
2000 Bernd Strasser, Germany/Austria Chapter
1999 Bernd Strasser, Germany/Austria Chapter
1998 Michael Cotter, Mid-Atlantic Chapter
1997 Mark Chisholm, New Jersey Chapter
1996 Rip Tompkins, New England Chapter
1995 Ken Palmer, New England Chapter
1994 Jim Harris, Pacific Northwest Chapter
1993 Ken Palmer, New England Chapter
1992 Bob Weber, Penn-Del Chapter
1991 Ken Palmer, New England Chapter
1990 Greg Clemens, Ohio Chapter
1989 Bob Weber, Penn-Del Chapter
1988 No Insurance, No Jamboree
1987 No Insurance, No Jamboree
1986 Craig Cutler, New Jersey Chapter
1985 Steve Bannan, Penn-Del Chapter
1984 Rick Husband, Texas Chapter
1983 Bob Maltby, New England Chapter
1982 Bob Hunter, Western Chapter
1981 Bob Hunter, Western Chapter
1980 Paul Harlow, New England Chapter
1979 Sam Noonan, Western Chapter
1978 Sam Noonan, Western Chapter
1977 Tom Smith, Western Chapter
1976 Tom Gosnell, Western Chapter

Salón de Campeonas - Mujeres ITCC

2008 Josephine Hedger, UKI Chapter
2007 Christina Spence, New Zealand Chapter
2006 Elena O'Neill, New Zealand Chapter
2005 Christina Spence, New Zealand Chapter
2004 Kathy Holzer, Pacific Northwest Chapter
2003 Kiah Martin, Australia Chapter
2002 Wenda Li, Ontario Chapter
2001 Christina Engel, Germany/Austria Chapter

Récord Mundial Presa de Pie Hombres ITCC – 15 Metros

2007 Mark Chisholm, New Jersey Chapter – Tiempo Récord Mundial: 13,80

Récord Mundial Presa de Pie Mujeres ITCC – 12 Metros

2007 Elena O'Neill, New Zealand Chapter – Tiempo Récord Mundial: 17,74

1. Responsabilidad del Concurstante

1.1. Reunión Obligatoria con los Concurstantes

- 1.1.1. Todos los concursantes están obligados a asistir a todas las reuniones de inspección de equipo y de organización del evento. En circunstancias especiales puede haber excepciones, pero sólo con la autorización del juez principal.
- 1.1.2. La reunión que tendrá lugar el día anterior al Campeonato será dirigida por el Presidente del Comité del Campeonato para revisar equipo; repasar las reglas y normas; presentar a los concursantes, jueces y oficiales; verificar las inscripciones y firmar una renuncia de seguros estándar; y tratar y responder a cualquier pregunta antes del evento.
- 1.1.3. Es responsabilidad del concursante clarificar cualquier duda con los jueces acerca las reglas y normas y de su equipo.
- 1.1.4. Es responsabilidad de cada concursante tener aprobado por el técnico principal todo equipo nuevo y técnicas nuevas para la competición. Esta aprobación se hará en la reunión de los concursantes el día anterior del evento. Ninguna técnica nueva o equipo nuevo será examinado o aprobado el día de la competición.
- 1.1.5. Es responsabilidad de cada concursante leer y entender las reglas y condiciones del campeonato antes del evento. Cada concursante deberá comportarse en forma profesional durante todo el campeonato. La falta de observación de esta regla acarreará la descalificación inmediata y será despedido del evento.

2. Normas y Reglas Generales

2.1. Elegibilidad

- 2.1.1. Sólo pueden concursar un representante hombre y una mujer por cada Chapter u Organización Asociada de la ISA en la Competición Internacional. Existen 2 excepciones a esta regla: (2007)

Los Campeones del Mundo del año anterior son invitados para defender sus títulos. El Chapter en el que se encuentre inscrito el Campeón del Mundo podrá enviar otro representante (el Campeón de la Competición del Chapter) como su representante.

El Presidente de la I.S.A. puede invitar a concursantes calificados a competir en el Campeonato Internacional, para cubrir los puestos vacantes dejados por algunos Chapter, a su discreción. Dicho concursantes deben ser los Campeones de Competiciones locales o regionales, sancionadas por la I.S.A.

- 2.1.2. El uso de bebidas alcohólicas o drogas ilegales por parte de cualquier concursante, jueces u oficiales, conllevará la descalificación o eliminación de la participación en las diversas pruebas del Campeonato.
- 2.1.3. Los concursantes deberán ser miembros de la ISA antes de empezar la competición.

2.2 Equipo

- 2.2.1. **Es responsabilidad de cada concursante que todo su equipo esté funcionando bien, mantenido limpio y libre de contaminantes. (2008)**
- 2.2.2. Todo equipo personal deberá satisfacer o exceder la normativa de seguridad aplicable a la industria, a menos que se especifique de otra manera en este documento. El equipo utilizado por los concursantes debe proporcionar la protección necesaria para las condiciones de trabajo. (Esto será determinado por el juez principal). Si el equipo no está claramente señalado con sellos o marcas estándar de la industria, será la responsabilidad del concursante proveer evidencia al juez principal de que el equipo está diseñado para satisfacer los estándares industriales aceptables para esa pieza de equipo y su aplicación. (2007)

- 2.2.3. Si el equipo del concursante no cumple o supera la normativa requerida en el momento de llevar a cabo una prueba, dicho concursante perderá la posibilidad de llevarla a cabo, no puntuando dicha prueba. El equipo requerido para la prueba está señalado en las reglas de dicha prueba y listado en la hoja de puntuación. Este equipo deberá ser tachado en la hoja de puntuación a la entrada de la prueba para cada concursante antes de empezar el evento. (2007)
- 2.2.4. Si algún concursante tiene alguna pregunta sobre el equipo o la legalidad de una técnica de trepa, es responsabilidad del concursante resolver dicha pregunta con el Consejero Especial el día anterior al comienzo de la prueba durante las reuniones obligatorias.
- 2.2.5. Las pruebas del Campeonato están diseñadas para simular las condiciones de trabajo y evaluar las habilidades de un concursante profesional. El equipo usado por los concursantes deberá cumplir con los estándares mínimos de la industria para la seguridad y deberán reflejar las mejores prácticas.
- 2.2.6. Todo el equipo de los concursantes estará sujeto a inspección y aprobación por los jueces, antes de cada prueba.
- 2.2.7. Si algún concursante tiene alguna pregunta sobre el equipo o la legalidad de una técnica de trepa, que no pueda ser resuelta por el juez principal de la prueba, dicha pregunta debe ser resuelta por el Presidente del Campeonato y el Consejero Especial.
- 2.2.8. La decisión final de la legalidad del equipo o de la técnica a utilizar, recaerá en el Consejero Especial.
- 2.2.9. Todos los broches para cuerdas **utilizados como parte del sistema principal de protección contra la caída del concursante deberán ser diseñados con sistema de autocierre automático y deberán cumplir o superar los estándares mínimos de la industria para la seguridad. (2008)**
- 2.2.10. Cualquier mosquetón utilizado como parte del sistema principal de protección contra la caída del concursante deberá cumplir o superar los estándares mínimos de la industria para la seguridad. Deberá ser tipo cierre y doble seguro automático y deberá requerir al mínimo dos operaciones separadas para preparar el muelle para abrirlo. La falta de observación de esta regla puede resultar en la descalificación del concursante. (2007)
- 2.2.11. Ningún mosquetón utilizado como parte del sistema principal de protección contra la caída del concursante deberá usarse para unir en forma de cadena a otros mosquetones o conectores. (2007)
- 2.2.12. Ningún equipo utilizado como parte del sistema principal de protección contra la caída del concursante deberá tener un mecanismo de desprendimiento rápido. Donde sea aplicable, los mecanismos de desprendimiento rápido deberán ser reemplazados con una combinación aprobada de tornillo y tuerca. (2007)
- 2.2.13. Los concursantes, jueces, **técnicos y otros individuos aprobados** utilizarán gafas de protección todo el tiempo cuando estén dentro del perímetro de seguridad del evento. **El juez principal le puede dar permiso al concursante para remover sus gafas para limpiar, cambiar, etc. El cronometraje del evento seguirá en marcha sin parar.** Las gafas de protección deberán ser resistentes al impacto, proveer protección de ojos envolvente, y ser fabricadas para cumplir o superar los estándares mínimos de seguridad industrial. (2007) **(2008)**
- 2.2.14. Los concursantes, **jueces, técnicos y otros individuos aprobados** utilizarán casco de protección apropiado todo el tiempo cuando estén dentro del perímetro de seguridad del evento. Los cascos tradicionales y los especializados para la trepa deberán estar fabricados para cumplir o superar los estándares mínimos de la industria para la seguridad. Los concursantes y técnicos que trabajen encima del árbol deben usar cascos estilo trepa. (2007) **(2008)**

2.2.15. Toda la trepa (Trabajo en el Árbol, Campeonato de Maestros, Rescate Aéreo, Presa de Pie y Velocidad de Trepa) debe ser realizada con la ayuda de un sistema de protección contra caídas. **El concursante deberá estar amarrado todo el tiempo mientras sube al árbol, realice la tarea de la prueba y regrese de nuevo al suelo. (2007) (2008)**

2.2.16. Un sistema de protección contra caídas adecuado precisa que la cuerda siempre esté instalada por encima del concursante. (2007)

~~2.2.16 Después de abandonar el suelo, el concursante deberá estar amarrado, abrochado o asegurado todo el tiempo. (2008)~~

~~2.2.17. No se permitirán la presa de pie no asegurada o la trepa libre (2008)~~

2.2.17 Cuando un concursante está trepando con presa de pie, no se deberá enrollar el lazo Prusik alrededor su brazo. (2008)

2.2.18. Las infracciones a la regla de seguridad serán penalizadas con la pérdida de puntos o la descalificación a discreción de los jueces. Las infracciones incluirán el tener la cuerda de trepa desentesada, o los instantes en que el concursante quede expuesto a una caída o trepar por encima del punto de instalación de la cuerda de trepa. La falta de observación flagrante de esta regla conllevará la descalificación del concursante. (2007)

2.2.19. Los concursantes, jueces, técnicos y oficiales utilizarán un calzado y prendas adecuadas el día del Campeonato. Las prendas repartidas de la ITTC deberán llevarse puestas durante los eventos preliminares, el Campeonato de Presa de Pie Asegurada Mano a Mano, el Campeonato de Maestros, y a todas las ceremonias de premios. (2007)

2.2.20. Se define calzado adecuado como la bota de trabajo que cubra completamente el pie y empeine, con una suela gruesa y forro apropiado. La parte superior de la bota debiera ser de material resistente a la penetración. (2008)

~~2.2.21 La suela debe proporcionar una tracción adecuada para trabajar tanto en el suelo como en el árbol. (2008)~~

~~2.2.22 La suela y el forro deben proteger de posibles accidentes por caída de objetos o penetración de los mismos. (2008)~~

~~2.2.23 Las zapatillas deportivas, de tenis o de recreo no serán permitidas. (2008)~~

2.2.21. Los aros de Prusik, sistemas de cola divididas, y los acolladores posicionadores deberán cumplir la normativa de resistencia establecida para las cuerdas de trepa y cumplir con las normas 2.2.2. Cada concursante deberá hacer una “prueba de cuerda” para demostrar la eficacia y el ajuste de todos sus nudos de fricción. (2007) (2008)

2.2.22. Para confeccionar el lazo Prusik se deberá utilizar al menos el doble nudo de pescador. Podrá utilizarse diversas variaciones, tal como el ajuste de gaza sin fin, siempre que sea aprobado por el Consejero Especial del Campeonato. Se utilizará un nudo Prusik con 6 vueltas, un Klemheist, u otro amarre de fricción seguro **aprobado** para la protección contra caídas durante el evento de presa de pie asegurada. (2008)

2.2.23. No se utilizará el nudo Prusik, ni cualquier otro nudo de fricción aprobado, para descensos a excepción de que forme parte de un sistema de descenso dinámico aéreo. (2007)

2.2.24. **Es responsabilidad del concursante demostrar que** todo cordaje usado como amarres de trepa en un sistema dinámico aéreo, o como amarre de fricción que forma parte de un sistema de trepa estática, **haya sido** aprobado por el fabricante para el uso en dicha aplicación. (2007) (2008)

- 2.2.25. No está permitido al concursante colocar sus manos en, o por encima de, el nudo de fricción cuando éste es usado **como único recurso para asegurarse a la cuerda estática**. El primer delito generará un aviso o penalización; la segunda infracción resultará una descalificación. (2007) **(2008)**.
- 2.2.26. El uso de diversos mecanismos ascensores (Petzl, Clog, CMI,...) estará sujeto a la consideración del Consejero especial del Campeonato.
- 2.2.27. El concursante que utiliza un ascensor mecánico, como parte de un sistema de trepa estática, también deberá incluir un sistema adicional para la protección en caso que falle el ascensor. Los ascensores mecánicos pueden ser asegurados instalando otro ascensor, o con una cuerda Prusik flexible colocada por encima del ascensor mecánico, también en la misma cuerda del ascensor. Si se usa un sistema de doble-cuerda **ascensor**, los dos lados de la cuerda **estática** deberán estar sujetadas independientemente. El cordaje Prusik deberá cumplir con los requisitos señalados en **2.2.21** debiendo poder apretarse inmediatamente a la cuerda y soportar el peso del concursante en caso que falle el ascensor. Todos los sistemas de trepa mecánicos deberán ser inspeccionados y estar sujetos a la aprobación del Consejero Especial del Campeonato. (2007) **(2008)**
- 2.2.28. Los concursantes pueden trabajar desde una cuerda estática de ascenso siempre que otro sistema de trepa aprobado esté sujetado a ella mediante un anclaje. **No está permitido el uso de un ascensor con leva dentada, o sin dientes, como sistema de anclaje**. Los sistemas de anclaje para la protección de caídas deberán incluir un nudo detenedor aprobado, o vuelta, en la cuerda estática por debajo del sistema de anclaje. Las técnicas de trabajo desde una cuerda estática de ascenso, con un sistema de anclaje sujetado a ésta, deberán ser inspeccionadas antes de su uso, durante la inspección de equipo, debiendo ser aprobadas previamente por el Consejero Especial del Campeonato. (2007) **(2008)**
- 2.2.29. No está permitido al concursante colocar sus manos en, o cerca de, las levas de ascensores de resorte. La primera infracción supondrá un aviso; una segunda infracción generará una descalificación.
- 2.2.30. Un concursante será descalificado por dejar caer algún equipo del árbol mientras trabaja en su copa. Esta regla se aplica sólo a la porción del evento cronometrado en el momento de la caída. Un concursante que deje caer algún equipo (accidentalmente o sin advertencia) mientras está en turno de espera será advertido con un aviso; una segunda infracción generará una descalificación.
- 2.2.31. **Un concursante puede descender equipo asegurado y un Técnico de Evento puede retirar dicho equipo de la cuerda**. El concursante no debe tirar o dejar caer ninguna pieza de equipo del árbol mientras esté trabajando en él, salvo las piolas (hondilla), el tuero (pesa) de lanzar, las cuerdas, o la bolsa para cuerda. **Previamente a descender el equipo asegurado** o antes de tirar una piola, tuero, cuerda o bolsa de cuerda, el concursante lo deberá notificar a los jueces y técnicos, y recibir una respuesta de “despejado” del juez principal. **La infracción de esta regla resultará en la descalificación del concursante de ese evento. (2008)**
- 2.2.32. Ningún equipo de trepa (sillas/arneses, acolladores de posición, ascensores, etc.) deberá ser alterado de manera que debilite la integridad del mismo (por ej. barrenar perforaciones o realizar soldaduras en los ascensores). No será permitida ninguna alteración del diseño original del equipo sin el consentimiento expreso y por escrito del fabricante.
- 2.2.33. Un concursante que esté usando un acollador posicionador (acolladores o correas de seguridad, etc.) sujetado a los anillos-D del arnés, no deberá fijar los dos puntos de unión del acollador al anillo-D del mismo lado.
- 2.2.34. Los concursantes pueden usar los serruchos que les hayan sido proporcionados, o pueden usar sus serruchos personales. Todos los serruchos deberán tener sus dientes cubiertos o ser eliminados.

- 2.2.35. Los serruchos usados en el campeonato deberán ser mayores de 23 pulgadas (58 cm) de largo ni menores de 13 pulgadas (33 cm) – medida desde la punta de la hoja hasta el final del mango en una línea directa. (2007)

2.3. Información Adicional

- 2.3.1. **Antes de la competición, se avisará a los concursantes sobre cualquier cambio de las reglas, o modificación en el sistema de organización del evento, necesarias para la seguridad de los concursantes o para los requerimientos competitivos del evento. (2008)**
- 2.3.2. Para determinar el orden de los concursantes para competir en los eventos, se realizará un sorteo por el comité del campeonato antes de la reunión de organización.
- 2.3.3. Será responsabilidad del concursante, no del juez u oficial, el llegar a tiempo a cada una de las pruebas.
- 2.3.4. El concursante deberá presentarse al juez principal con cinco minutos de antelación a su concurso en la prueba. Si el concursante no se presentara en dicho plazo, perderá la oportunidad de realizar la prueba.
- 2.3.5. Ningún concursante podrá acercarse o hablar con los jueces mientras otro esté concursando, sin el consentimiento previo del juez. La falta de observación de esta regla acarreará la descalificación.
- 2.3.6. Todas las protestas se presentarán al Presidente del Campeonato, por escrito, en el plazo de una hora desde la observancia de la infracción de la regla referida.
- 2.3.7. Las protestas se realizarán en las solicitudes pertinentes, que estarán en poder del Presidente del Campeonato.
- 2.3.8. La mala conducta a la hora de presentarla, o la discusión del fallo, es motivo inmediato para la desestimación de la protesta y de una posible descalificación.
- 2.3.9. **El juez principal impondrá la descalificación por mala conducta a cualquier concursante que se haya comportado de forma no apropiada, no profesional o sin espíritu deportivo durante un evento o después de haberlo completado. Los jueces principales del evento tendrán la autorización para aplicar las reglas incluyendo las infracciones de mala conducta. (2008)**
- 2.3.10. Es responsabilidad de los jueces, técnicos, y oficiales leer y conocer las normas y reglas, poder interpretarlas en el espíritu de la competición, y obligar a los concursantes a cumplirlas. Todos los jueces, técnicos, y oficiales deben comportarse de manera profesional y apropiada durante el transcurso completo del campeonato.
- 2.3.11. No está permitido salir del lugar designado del evento a un concursante, o traer equipo adicional dentro del área del evento, después de que haya comenzado el mismo.

3. Prueba de Trabajo en el Árbol

3.1. Resumen de la Prueba

El Trabajo en el Árbol comprueba la habilidad del concursante para moverse en un árbol usando cuerda de trepa y arnés. La organización del evento es igual para hombres y mujeres. El concursante parte de una estación existente en el árbol, debiendo visitar cinco estaciones localizadas en distintas partes del mismo, realizando una tarea determinada en cada una de ellas. En cada estación del árbol se halla una campana, que deberá hacer sonar el concursante con anterioridad a dirigirse a la estación siguiente. Los concursantes ganan puntos cuando consiguen completar de forma satisfactoria cada una de las tareas encomendadas en las distintas estaciones. En ciertas estaciones, un concursante puede ganar puntos de más por completar tareas adicionales. Por el contrario recibirán penalizaciones (adición de tiempo en segundos) cuando los concursantes no consigan realizar de forma correcta las distintas tareas, o cuando se observen prácticas de trepa descontroladas o inseguras. Un concursante también puede ganar puntos adicionales a discreción del juez basados en forma, seguridad, estilo y creatividad.

3.1.1. Los concursantes de la prueba de Trabajo en el Árbol deberán, como mínimo, presentarse con el siguiente equipo: casco estilo trepa, serrucho con funda, arnés de trepa, **calzado** y prendas **apropiadas**, gafas de seguridad, y acollador posicionador. (2007) **(2008)**

3.2. La Estación del Serrucho

3.2.1. El concursante debe llegar a la estación, asegurarse con el acollador asegurador ~~si se requiere~~ y hacer tocar la campana con el serrucho que lleve, con anterioridad a desplazarse a la siguiente estación. **(2008)**

3.2.2. Si el concursante hace sonar la campana con otra cosa que no sea el serrucho (el pie o la mano, por ejemplo) se aplicará una penalización de tres puntos.

3.3. Estación de Lanzamiento del Tuerzo

3.3.1. El concursante debe llegar a la estación, atarse con el acollador asegurador, hacer sonar la campana con el serrucho, gritar “todo despejado,” y recibir confirmación de que todo esté despejado del juez principal, para posteriormente lanzar los tueros a una diana emplazada en el suelo. No está permitido al concursante lanzar dos tueros a la misma vez.

3.3.2. Esta estación está equipada con 2 trozos de madera de 12 a 18 pulgadas (30 a 45 cm) para cada concursante y una diana de 30 a 48 pulgadas (75 a 125 cm) de diámetro en el suelo. .

~~**3.3.3** El concursante deberá llegar a la estación y tener el acollador puesto antes de anunciar (por ej. “todo despejado”). (2008)~~

3.3.3. Si no logra la diana en el primer intento, el concursante deberá realizar un segundo lanzamiento por el que conseguirá una bonificación de dos puntos en el caso en que dé en la diana. El concursante no necesita volver a anunciar “todo despejado” antes de lanzar el segundo tuerzo.

3.3.4. Si el concursante logra dar **en** la diana con el primer lanzamiento, y el tuerzo se mantiene dentro la diana, obtendrá una bonificación de 3 puntos. **El tuerzo no rebotará hacia dentro de la diana. (2008)**

3.3.5. No se pueden obtener más de 3 puntos de bonificación en esta estación.

3.3.6. Si por el contrario también falla el segundo intento, no recibirá ninguna bonificación.

3.3.7 Si el concursante falla en **asegurarse con el acollador**, tocar la campana, **hacer la llamada de advertencia antes del primer lanzamiento**, o intenta lanzar dos tueros a la diana a la misma vez en la estación, no habrá completado correctamente las tareas en esta **estación y recibirá una penalización de 3 puntos por cada tarea no completada. no puntuación para esta estación. El concursante también recibirá una penalización de 3 puntos. (2008)**

3.3.8 Si el concursante toca la campana con algo que no sea el serrucho, recibirá una penalización de 3 puntos.

~~3.3.9 El concursante recibirá una penalización de 3 puntos en caso de que no intente tocar la campana o no anuncie “todo aclarado” antes de realizar el primer lanzamiento de tronco en la estación. (2008).~~

3.4. Estación de Podadora Telescópica

3.4.1. El concursante deberá llegar a la estación, atarse con el acollador asegurador, y hacer sonar la campana con la parte superior de una podadora telescópica allí instalada.

3.4.2. Se establece una penalización de 3 puntos en el caso en que el concursante no maneje la podadora telescópica con ambas manos en el momento de hacer sonar la campana.

3.4.3. Se establece una penalización de 3 puntos en el caso en que el concursante no toque la campana con el extremo correcto de la podadora telescópica.

3.4.4. Antes de encaminarse a la siguiente estación, el concursante deberá volver a colocar en su posición la podadora telescópica, o tendrá que volver a la estación para volver a colocarla. El cronómetro no se detendrá durante este proceso si lo pide el juez principal.

3.5. Estación de Caminar Sobre la Rama:

3.5.1. Para completar esta estación correctamente, los concursantes deberán empezar por tocar al menos con un pie en el sitio predeterminado* en la rama. Luego, el concursante deberá caminar por encima de la rama, asegurarse con un acollador **si es requerido**, hacer sonar la campana con un serrucho, volver a recorrer la rama, y terminar la estación tocando el sitio predeterminado nuevamente sin que se active la alarma. ***El sitio predeterminado tendrá un mínimo de 12 pulgadas (30 cm.) de diámetro. (2008)**

3.5.2. Los concursantes que ya hayan recorrido el sitio predeterminado, deberán caminar y estar en contacto con la rama todo el tiempo. Si el concursante pierde control y se cae, o pierde contacto con la rama, deberá volver a su último punto de contacto antes de avanzar. El juez principal determinará el último punto de contacto.

3.5.3. Si un concursante completa la estación con éxito y suena la campana sin activar la alarma, recibirá 10 puntos de bonificación.

3.5.4. Si el concursante hace sonar la campana con algo que no sea el serrucho, se añadirá una penalización de 3 puntos.

3.6. Estación de Aterrizaje

3.6.1. En esta estación final, el concursante deberá hacer sonar una campana o corneta, para acto seguido realizar un descenso controlado aterrizando en una diana emplazada en el suelo.

3.6.2. Los concursantes deberán demostrar un descenso y aterrizaje suave y controlado. La puntuación de los concursantes deberá estar basada en el primer punto de contacto de los dos pies. Cuando aterriza un concursante, ningún pie puede ser movido del punto en donde tocó el suelo por primera vez. Si un concursante mueve su pie del primer punto de contacto para mejorar su puntuación con el segundo pie, no recibirá puntos. (2007)

3.6.3. El concursante podrá recibir una bonificación de 4 puntos en el caso en que aterrice con ambos pies en la diana de 2 m. de diámetro.

3.6.4. El concursante que al aterrizar pierda el equilibrio y no pueda mantenerse parado (por ej., toca el suelo con una parte del cuerpo que no sea sus pies) recibirá una penalización de 3 puntos.

- 3.6.5. El tiempo seguirá corriendo hasta que el concursante haya aterrizado, se mantenga en posición de equilibrio y **haya desconectado por completo la cuerda de trepa y el nudo de fricción del arnés. (2008)**
- 3.6.6. Un concursante que no haga sonar la corneta o campana manualmente antes de descender no recibirá los 9 puntos por haber completado la tarea, ni puntos adicionales en la estación de aterrizaje.
- 3.6.7. **En la parte inferior del árbol se le colocará una marca para indicar donde empieza la zona de aterrizaje. Si un concursante toca el árbol debajo de esta marca u otro objeto debajo de esa marca, se considerará como un aterrizaje y no recibirá puntos de bonificación para esa estación. (2008)**

3.7. Reglas del Trabajo en el Árbol

- 3.7.1. Cada concursante deberá estar equipado y utilizar un casco estilo trepa, protección en los ojos, arnés para trabajo en los árboles, acollador asegurador, cuerda de trepa y un serrucho con funda.
- 3.7.2. Todo el equipo, como las técnicas, debe cumplir la normativa de seguridad aplicable.
- 3.7.3. Todos los serruchos deberán tener sus dientes cubiertos o ser eliminados para prevenir lesiones y evitar el corte de las cuerdas de las campanas en el árbol durante la competición. (Cualquier concursante que corte las campanas del árbol será descalificado).
- 3.7.4. Si en cualquier momento durante el desarrollo de las pruebas, a un concursante se le cae o tire cualquier pieza o equipo desde el árbol, quedará automáticamente descalificado de dicha prueba.
- 3.7.5. La cuerda de trepa estará instalada previamente en el mismo lugar para todos los concursantes. Los concursantes pueden determinar su propia ruta y posicionar la cuerda donde quieran en las estaciones de trabajo, al menos que el juez principal determine lo contrario, pero deberá terminar con la estación de aterrizaje.
- 3.7.6. Una vez que el concursante se haya presentado a los jueces, se le preguntará si tiene alguna duda y se le recordarán las bases de la prueba.
- 3.7.7. Los jueces comenzarán a contar el tiempo cuando el concursante les haga una señal, haciendo sonar una bocina o campana emplazada en el árbol. Los jueces detendrán el tiempo cuando el concursante haya aterrizado de manera segura de pie y **se haya desenganchado completamente la cuerda de trepa y el nudo de fricción del arnés.** El concursante deberá estar completamente desconectado de la cuerda de trepa para parar el cronómetro. **(2008)**
- 3.7.8. El concursante **deberá** estar atado a la cuerda de trepa en todo momento, mientras esté en el árbol y **deberá estar asegurado con un acollador en cada estación de trabajo (serrucho, lanzamiento de tuero, podadora telescópica, y caminar sobre la rama) antes de sonar la campana. Si el concursante está vacilante mientras realiza una tarea en cualquiera de las estaciones de trabajo, los jueces le conminarán a atarse con la eslinga de seguridad, previamente a hacer sonar la campana o lanzar los pesos. Se les comunicará previamente a los concursantes por parte del juez, dicha conminación.** Cualquier concursante que infrinja esta regla recibirá una penalización de 3 puntos. La falta repetida de uso del acollador podrá resultar en la descalificación automática a discreción del juez principal. **(2008)**
- 3.7.9. Si el concursante rompe alguna rama de importancia, o por algún motivo se considera por parte de los jueces que está realizando prácticas inseguras, se le aplicará la correspondiente penalización y/o podrá ser descalificado a discreción de los jueces.
- 3.7.10. Los concursantes deberán visitar y completar la tarea de cada una de las estaciones de trabajo. El que infrinja esta regla no recibirá puntos de tiempo para la prueba de Trabajo en el Árbol, ni recibirá puntos para la estación que no visitó.

- 3.7.11. A los concursantes se les concederá un tiempo máximo para la realización de la prueba (5 minutos para hombres y 7 minutos para mujeres). El concursante que exceda dicho tiempo sin completar el evento, no recibirá puntos, sino aquellos puntos acumulados sólo en las estaciones completadas.
- 3.7.12. En ningún momento se le permitirá al concursante tener tan poca tensión en la cuerda, que un seno de ésta quede por debajo de sus pies. Se le aplicará la correspondiente penalización de 3 puntos y/o podrá ser descalificado por haber violado esta regla.
- 3.7.13. Los jueces pueden aplicar una penalización de 3 puntos cada vez que el concursante realice una pérdida del equilibrio involuntaria.
- 3.7.14. Si el concursante cae durante el aterrizaje, recibirá una penalización de 3 puntos, sin posibilidad de recibir la bonificación por caer en la diana. Se considerará que el concursante cae durante el aterrizaje, siempre que toque el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies.
- 3.7.15. La diana de aterrizaje será un círculo de 2 metros de diámetro.
- 3.7.16. La diana tendrá señalado en su interior otro círculo de 1 metro de diámetro que será considerado como la zona de máxima puntuación.
- 3.7.17. El concursante podrá recibir hasta 4 puntos adicionales por aterrizar en la diana.
- 3.7.18. El aterrizaje con los dos pies en la zona de máxima puntuación, bonificará con 4 puntos. (Ver apéndice para la puntuación de cada aro en la diana.)
- 3.7.19. Si cualquier parte del pie toca la línea, se le puntuará al concursante como si estuviese fuera la línea.
- 3.7.20. Si el concursante termina con un pie sobre el círculo exterior y el segundo pie fuera del mismo, no recibirá ningún punto.

~~3.7.21 El aterrizaje del concursante se contabilizará desde el primer punto de contacto con el suelo, hasta el punto en el que el participante descanse sobre ambos pies, en posición erecta. (2008)~~

~~3.7.22 Una vez que el concursante ha entrado en contacto con el suelo o la diana, ese será el punto en que se puntuará el aterrizaje del participante. Si un concursante mueve ese pié hacia posición de mayor valor después de que se halla hecho el primer contacto, no se le puede dar puntos de bonificación con ese pié. (2008)~~

~~3.7.23 Una vez que ambos pies estén en el suelo, el participante no podrá ubicarse en una posición de mayor valor. Por ejemplo, si el concursante cae con ambos pies fuera de la diana, saltando o arrastrando los pies con posterioridad al interior de esta, la bonificación obtenida será cero. . (Ver el diagrama en el apéndice para la puntuación del aterrizaje.) (2008)~~

- 3.7.21. En la estación de Lanzamiento de Tuerro, todas partes del tuerro deberán estar dentro del círculo para obtener puntos.
- 3.7.22. La falta de no dejar una estación de trabajo como fue encontrada, provocará la pérdida de puntos positivos para esa estación.

3.8. Puntuación del Trabajo en el Árbol (Máximo de 90 puntos)

- 3.8.1. La puntuación de esta prueba está basada en dos categorías: evaluación de las tareas de trabajo completadas y tiempo.
- 3.8.2. Se obtendrán 60 puntos potenciales de bonificación: 55 por la consecución de las distintas tareas específicas.
- 3.8.3. Los concursantes recibirán cero puntos si no completan la tarea correctamente.

- 3.8.4. Los jueces aplicarán penalizaciones por varias infracciones, incluyendo si el concursante no usa el acollador, demuestra la pérdida de control durante la trepa, se cae durante el aterrizaje, permite que la cuerda de trepa se destense demasiado o comete otras infracciones a discreción del juez.
- 3.8.5. Se obtendrán puntos de penalización si el concursante no usa el serrucho para tocar la campana, o no mantiene la podadora telescópica con las dos manos para hacerla sonar.
- 3.8.6. El tiempo también puntúa en el evento, con valor de hasta 30 puntos de bonificación.
- 3.8.7. El concursante que haya realizado un menor tiempo obtendrá 30 puntos.
- 3.8.8. Al resto de concursantes se les deducirá 1 punto, del total de 30, por cada 8 segundos en que su tiempo modificado exceda al del ganador.
- 3.8.9. Para este evento existe un tiempo límite predeterminado.
- 3.8.10. Si un concursante excede el tiempo y no ha terminado el evento, no obtendrá ningún punto por tiempo y sólo podrá acumular puntos de evento y de bonificación de las estaciones completadas. (Las estaciones de serrucho, lanzamiento de tuero y de podadora telescópica estarán completas cuando el concursante desenganche su acollador de la rama en la estación. La estación de caminar sobre la rama se completará cuando el pie del concursante toque el sitio predeterminado en la rama. La estación de aterrizaje se completará cuando el concursante **haya desconectado completamente la cuerda de trepa y el nudo de fricción del arnés de trepa.** (2007) (2008).
- 3.8.11. Si un concursante no visita cualquier estación, obtendrá cero puntos por tiempo y sólo acumulará puntos de las estaciones que haya visitado.

3.9. Penalizaciones Potenciales

Se obtendrá una penalización obligatoria de 3 puntos para cada una de las siguientes violaciones:

- 3.9.1. No tocar la campana con el serrucho cuando sea requerido.
- 3.9.2. No usar las dos manos en la podadora telescópica para tocar la campana.
- 3.9.3. No usar el acollador posicionador cuando sea requerido.
- 3.9.4. No usar el serrucho de la podadora telescópica para hacer sonar la campana.
- 3.9.5. No volver a colocar en su posición la podadora telescópica.
- 3.9.6. No intentar el lanzamiento de tuero.
- 3.9.7. No tocar la campana o de gritar una advertencia antes de tirar el tuero.
- 3.9.8. Caídas en el aterrizaje.

Los jueces pueden asignar a su discreción hasta 3 puntos de penalización para las siguientes infracciones:

- 3.9.9. Mantener el sistema de trepa desentesado.
- 3.9.10. Sufrir la pérdida de control del equilibrio.
- 3.9.11. Descenso a alta velocidad o peligroso.

3.10. Descalificación Potencial

Un concursante puede ser descalificado, a discreción de los jueces, por las infracciones siguientes:

- 3.10.1. Pérdidas repetidas de control del equilibrio y/o peligrosas.
- 3.10.2. La falta repetida de utilización del acollador posicionador.
- 3.10.3. Mantener el sistema de trepa desentesado, o trepar por encima del sitio de amarre.
- 3.10.4. Descensos rápidos y descontrolados.

3.11. Descalificación

Un concursante será descalificado por las siguientes infracciones:

3.11.1. Hacer caer cualquier pieza de equipo desde el árbol.

3.11.2. Dejar en el árbol cualquier pieza de equipo.

3.11.3. Romper una rama grande (el tamaño de la rama se decidirá antes del concurso, a discreción del juez).

3.11.4. No permanecer atado en el árbol, al menos en un punto de anclaje.

3.11.5. Llegar más de 5 minutos tarde al evento.

3.11.6. Mala conducta.

4. Prueba del Rescate Aéreo

4.1. Resumen de la Prueba

El rescate aéreo es una prueba cronometrada que pone de manifiesto la habilidad del concursante para llegar hasta un trepador herido y descenderlo de una forma segura. La organización del evento es igual para hombres y mujeres.

El juez principal **notificará** a los concursantes la situación del trepador (representado por un maniquí) antes del inicio del evento. **Se proporcionará a los concursantes una hoja de resumen de la prueba del rescate aéreo, en la que se expliquen las heridas y los detalles de la situación del herido, durante el recorrido de práctica. El concursante deberá verificar la seguridad del sitio, realizar una verificación anterior a la trepa, y una valoración de la víctima en el lugar, y debe usar todas las técnicas pertinentes para asegurar que el proceso de rescate no empeore la situación. El trepador herido (maniquí) debe ser descendido de la manera más eficiente, segura y cuidadosa posible. (2008).**

~~El escenario estándar de rescate es que el incidente acaba de ocurrir, y que~~ El concursante, siendo el primero en llegar, **asumirá** el control del sitio y todos los aspectos de seguridad pertinentes, y se encargará de contactar con los servicios de emergencia locales. **(2008)**

Mientras el concursante está subiendo al árbol, llega el técnico médico de emergencia (EMT por sus siglas en inglés). El EMT le ha comunicado al concursante que el trepador herido deberá ser descendido al suelo de manera segura para que pueda ser evaluado. El EMT no tiene el equipo necesario, ni el entrenamiento, para descender el trepador herido. Tampoco tiene el conocimiento completo de los riesgos asociados para hacer un rescate aéreo desde un árbol, **por lo tanto no podrá ayudar. (2008)**

El trabajador herido (representado por un maniquí) se instala en el árbol con un arnés y una cuerda de trepa regulable a una altura de 6 a 8 metros. El concursante debe subir al árbol por una cuerda preinstalada, situada de 5 a 7 metros del trabajador herido. Los hombres deben completar el evento en 5 minutos, y las mujeres en 7 minutos.

4.2. Reglas del Rescate Aéreo

4.2.1 Se debe llevar durante todo el proceso de la prueba un casco de seguridad, un arnés de trepa, una eslinga de seguridad y protección ocular aprobados. (2007)

4.2.1. Los concursantes del Rescate Aéreo deberán usar, **como** mínimo, el siguiente equipo: casco estilo trepa, arnés para trabajadores de árbol, **calzado** y prendas **apropiadas**, gafas de seguridad, y un acollador posicionador. (2007) **(2008)**

4.2.2. El concursante debe subir al árbol utilizando una cuerda preinstalada.

4.2.3. El concursante no puede utilizar la cuerda del herido para **subir o descender** el árbol. **(2008)**

4.2.4. El concursante debe bajar al herido por la cuerda a la que está unido dicho herido u otra cuerda que no sea la del concursante que cumpla con los requerimientos de la regla 2.2.2

4.2.5. El concursante debe permanecer atado a una cuerda de trepa separada, o a un acollador posicionador durante el desarrollo de toda la prueba.

4.2.6. El concursante puede trabajar desde una cuerda de acceso preinstalada (ver 2.2.25 y 2.2.26) o subir una cuerda extra para su utilización. (2007).

4.2.7. Una vez que el concursante se haya presentado a los jueces, se le preguntará si tiene alguna duda y se le recordarán las bases de la prueba.

4.2.8. El tiempo comenzará a contar desde que el juez principal dé la orden de partida al concursante.

4.2.9. El tiempo de la prueba finalizará cuando el concursante haya aterrizado con el maniquí y desenganchado su sistema de trepa del arnés del maniquí. (2007).

- 4.2.10. El tiempo máximo disponible por el concursante hombre es de cinco minutos, y para la mujeres será de 7 minutos.
- 4.2.11. Si el concursante sobrepasa el tiempo de 5 minutos antes de haber desenganchado su cuerda de trepa del arnés del maniquí, deberá abandonar inmediatamente la prueba, y seguir las instrucciones del juez para bajar del árbol.
- 4.2.12. El concursante recibirá puntos sólo por las tareas que haya llevado a cabo hasta ese momento.
- 4.2.13. Si un concursante sube al árbol usando la técnica aprobada de presa de pie asegurada, el concursante deberá, si se le requiere, asegurarse con un acollador y luego con un nudo de trepa aprobado antes de moverse lateralmente en el árbol. La distancia máxima permitida del movimiento lateral será predeterminada por el juez principal. La primera infracción supondrá un aviso; la segunda infracción generará una descalificación. (2008)**
- 4.2.14. Un concursante puede dejar una herramienta en el árbol si informa de ello al juez antes de la trepa. El juez principal dispondrá lo necesario para recuperar el equipo después de la prueba del concursante.

4.3. Puntuación del Rescate Aéreo (*Máximo 50 puntos*)

- 4.3.1. El rescate aéreo se puntúa sobre un máximo de 50 puntos.
- 4.3.2. Se pueden obtener hasta 40 puntos, en intervalos de 0-10 puntos por cada una de las cuatro tareas a desarrollar durante la prueba:
Verificaciones previas: 10 puntos
Subida al árbol y aseguramiento en el punto de anclaje: 10 puntos
Movimiento hacia, y manejo de, el herido: 10 puntos
Descenso y aterrizaje con el herido: 10 puntos.
- 4.3.3. El concursante puede obtener hasta un máximo de 10 puntos de bonificación, a discreción de los jueces, por estilo, innovación, o por las prácticas de trabajo seguras.
- 4.3.4. En caso de empate, el concursante más rápido ganará. El tiempo también se puede usar como una medida de eficiencia.
- 4.3.5. Un concursante que no logre terminar antes del tiempo límite será avisado para que baje del árbol y recibirá sólo los puntos que haya acumulado hasta ese momento. El concursante no podrá obtener puntos de bonificación.

4.4. Descalificación Potencial

Un concursante puede ser descalificado, a discreción de los jueces, por las infracciones siguientes:

- 4.4.1. Pérdidas repetidas de control del equilibrio y peligrosas.
- 4.4.2. La falta reiterada de utilización de prácticas seguras de trabajo. La primera infracción supondrá un aviso; la segunda infracción generará una descalificación.
- 4.4.3. La falta reiterada del uso del acollador posicionador.
- 4.4.4. No mantener el sistema de trepa tensado o trepar por encima del sitio de amarre.
- 4.4.5. Descensos rápidos e inseguros.
- 4.4.6. Romper una rama grande (el tamaño de rama se determinará antes de iniciar el evento).

4.5. Descalificación

El concursante será descalificado por las siguientes infracciones:

- 4.5.1. Dejar caer del árbol algún equipo.
- 4.5.2. No mantenerse amarrado o asegurado al árbol.
- 4.5.3. Llegar más de 5 minutos tarde al evento.
- 4.5.4. Mala conducta.

4.5.5. Romper una rama grande (el tamaño de rama se determinará antes de iniciar el evento).

5. Prueba de Lanzamiento de Piola (Hondilla)

5.1. Resumen de la prueba

El lanzamiento de piola es una prueba cronometrada que pone de manifiesto la habilidad del concursante para instalar con precisión una piola y cuerda de trepa en un árbol, a alturas comprendidas entre 12 y 18 metros. El concursante intenta lanzar una piola a través de 2 dianas de 6 instaladas. Las dianas pueden estar todas en un árbol, siempre y cuando estén en 2 grupos, tres a cada lado del árbol, o en árboles distintos. Las dianas otorgan una puntuación de 7, 5 y 3 puntos respectivamente, dependiendo de la dificultad del lanzamiento. Cada concursante podrá lanzar la piola tantas veces como desee en el tiempo estipulado de 6 minutos, pero el concursante sólo podrá puntuar una diana en cada lado del árbol.

La piola puede ser manipulada una vez que está pasada por el árbol. Esto incluye unir más de una piola, o cuerda de trepa, a otra para hacer las técnicas de manipulación. Los jueces sólo puntuarán en el caso de que la piola esté pasada por el lugar marcado y ambos extremos de la cuerda de piola discurran paralelos, hasta tocar el suelo. Pueden conseguirse 3 puntos adicionales haciendo pasar una cuerda de trepa a través de una diana, en cada uno de los dos lados del árbol. La cuerda de trepa debe estar pasada por el lugar marcado con ambos extremos tocando el suelo, para que puedan conseguirse dichos puntos adicionales.

5.2. Reglas del Lanzamiento de Piola

- 5.2.1. Se debe llevar durante todo el proceso de la prueba un casco de seguridad estilo trepa, protección ocular y **vestido y calzado apropiados**. ~~El casco no se deberá llevar puesto al revés.~~ (2007) **(2008)**
- 5.2.2. La piola o cuerda deberá ser lanzada a mano dentro el área de lanzamiento predeterminada. Cuando la piola ya esté instalada, se permite usar una vara de menar aprobada para posicionar la piola o cuerda de trepa. No se permite el uso de aparatos tales como el Big Shot, tirachinas, u otros aparatos mecánicos en el evento de lanzamiento de piola. (2007)
- 5.2.3. Cada concursante puede utilizar hasta 2 cuerdas de trepa y no más de 3 piolas.
- 5.2.4. Los concursantes pueden utilizar el equipo proporcionado, o el suyo propio, si éste es aprobado por los jueces.
- 5.2.5. Los concursantes dispondrán de 6 minutos para llevar a cabo la prueba. El tiempo requerido para poder ordenar las cuerdas de piola y de trepa, junto con su equipo, también está incluido en el límite de 6 minutos.
- 5.2.6. El concursante avisará al juez en el momento en que está dispuesto para comenzar la prueba, esperando la señal del juez principal para dar comienzo a la misma.
- 5.2.7. El concursante podrá lanzar la piola o la cuerda de trepa indistintamente.
- 5.2.8. El concursante podrá lanzar a cualquier diana, en cualquier orden y el número de veces que quiera, pudiendo manipular la cuerda en el árbol hasta hacerla llegar a la posición deseada. Si la piola al ser jalada ya no se encuentra en el interior de la diana, y la cuerda de trepa a la que está amarrada se encuentra dentro ésta, **pero se finaliza el tiempo antes de que los dos extremos de la cuerda toquen el suelo, sólo se anotarán los puntos registrados hasta el momento en que terminó el tiempo**. Esta regla incluye la unión más de una cuerda o piola una a otra para realizar las técnicas de manipulación. **(2008)**
- 5.2.9. Sólo se considerará válido el lanzamiento cuando la piola pase por el lugar marcado, discurriendo ambos extremos paralelos hasta llegar a tocar el suelo.
- 5.2.10. Si se utiliza la piola, el concursante deberá atar a ésta la cuerda de trepa para pasarla por la diana hasta hacer llegar los 2 extremos al suelo, antes de recibir la puntuación adicional por instalar la cuerda de trepa.

- 5.2.11. Si el concursante desea que el lanzamiento sea puntuado, deberá comunicárselo a los jueces para que le den validez.
- 5.2.12. Los jueces registrarán el tiempo del primer punto ganado y la puntuación final y determinarán si cumple con los criterios establecidos en los apartados 5.2.9 y 5.2.10
- 5.2.13. Si los jueces deciden que el lanzamiento no es legal, se lo comunicarán al concursante, no registrándose dicho lanzamiento. El concursante es el responsable de asegurarse que los jueces hayan aceptado su lanzamiento como legal.
- 5.2.14. El concursante sólo puede puntuar dos lanzamientos, uno en cada lado del árbol, puntuando en caso de que sea legal y se requiera a los jueces que lo registren.
- 5.2.15. Una vez que se solicita a los jueces que registren un lanzamiento, éste no podrá ser cambiado.
- 5.2.16. Si una piola se queda atascada en el árbol, el concursante elegirá entre dejar de lanzar para intentar recuperarla, o utilizar una segunda o tercera piola para seguir puntuando.
- 5.2.17. Antes que el concursante pueda utilizar una piola supletoria, deberá comunicar al juez que se ha quedado atascada no pudiendo puntuar o utilizar dicha piola hasta que acabe la prueba.
- 5.2.18. Si las 3 piolas quedan atascadas, no se le permitirá continuar al concursante, puntuándose lo obtenido hasta dicho momento.
- 5.2.19. Un concursante que rompa una rama pequeña al intentar recuperar una piola atascada, será penalizado a discreción de los jueces. La penalización puede ser de 1, 2 o 3 puntos.
- 5.2.20. El concursante que rompa una rama grande (el tamaño de dicha será determinado antes del evento) con una cuerda de trepa, podrá ser descalificado a discreción de los jueces.
- 5.2.21. Después de que se haya conseguido el segundo objetivo y/o terminado el plazo de tiempo, el concursante deberá retirar todas las piolas del árbol, o seguir las instrucciones proporcionadas por los jueces.
- 5.2.22. El tiempo comenzará a contar en el momento en que el juez principal dé la orden de empezar al concursante.
- 5.2.23. El tiempo finalizará en el momento en que ambas cuerdas de trepa se hayan instalado o haya transcurrido el plazo de tiempo concedido.
- 5.2.24. En caso de empate en la puntuación, ganará el concursante que haya realizado un menor tiempo. Si los tiempos finales son los mismos, ganará el concursante con el tiempo más rápido anotado en la primera diana. (2008)**
- 5.2.25. Los concursantes dispondrán de 6 minutos para ordenar las cuerdas de piola y de trepa y llevar a cabo la prueba, a no ser que se establezca un plazo de tiempo alternativo a discreción de los jueces.
- 5.2.26. El concursante deberá instalar una cuerda de trepa, como mínimo, sobre el árbol en el plazo de tiempo concedido.
- 5.2.27. Si el concursante no lo logra, será penalizado con 3 puntos sobre la puntuación acumulada hasta el momento en que se haya agotado el tiempo.
- 5.2.28. Al concursante que se le desate la cuerda de trepa de la piola y caiga antes que entre en el área de la diana, no habiéndose declarado como legal, no será penalizado por haber dejado caer equipo.
- 5.2.29. Si el lanzamiento no fue declarado como legal antes de caer la cuerda de trepa, el concursante puede volver a lanzar la piola.
- 5.2.30. El concursante que no consiga un lanzamiento declarado legal y puntuado, y amarrarlo a la cuerda de trepa, habrá terminado con ese lado de las dianas. El concursante recibirá sólo puntos del lanzamiento que haya sido declarado legal.
- 5.2.31. Un concursante no puede obtener menos de cero puntos en esta prueba.

- 5.2.32. Si la piola o bolsa de lanzar del concursante queda atascada en el árbol durante el evento, o si alguna de ellas queda atascada después de que termine el tiempo, se le aplicará 1 punto de penalización por cada piola o bolsa que se atasque. Se define una “piola atascada” como cualquier cuerda, o piola, que **es declarada como atascada por el concursante, o** que no puede ser retirada por el concursante desde el suelo después de haber expirado el tiempo. (2007) **(2008)**
- 5.2.33. Si el concursante realiza durante la prueba un lanzamiento o manipulación que provoque que la piola o bolsa de lanzar aterrice en el exterior de la zona delimitada para la prueba, será penalizado con 3 puntos. Si vuelve a realizar otro lanzamiento al exterior del área delimitada, entonces será descalificado inmediatamente del evento.
- 5.2.34. Una vez que el concursante haya conseguido una diana, no podrá seguir intentando realizar otra nueva, hasta que se haya registrado por parte de los jueces, o sea retirada del árbol.
- 5.2.35. Si el concursante intenta un segundo lanzamiento, antes de haber registrado el anterior, o haber retirado la piola, ambos lanzamientos resultarán no válidos.
- 5.2.36.** Los concursantes deberán dar un grito audible de advertencia, tal como “despejen,” y recibir una confirmación de “todo despejado” del juez principal, antes de retirar la piola con la bolsa de lanzar. También se deberá dar un grito audible de advertencia antes de manipular la piola cuando existe la posibilidad de que se desprenda la bolsa de lanzar accidentalmente. La falta de dar dicha advertencia supondrá una penalización de 1 punto por infracción de esta regla. **Sólo se permitirán dos puntos de penalización. La tercera infracción generará una descalificación. (2008)**

5.3. Puntuación del Lanzamiento de Piola *(20 puntos posibles)*

- 5.3.1. Los concursantes sólo pueden registrar dos lanzamientos considerados válidos por los jueces.
- 5.3.2. Se registrará el tiempo invertido en realizar ambos lanzamientos (y/o instalar las cuerdas de trepa).
- 5.3.3. La diana más alta (o más difícil) puntúa 7, la del medio 5 y la más baja (o más sencilla) puntúa 3.
- 5.3.4. Pueden obtenerse 3 puntos adicionales por instalar una cuerda de trepa en cada una de ambas dianas conseguidas.
- 5.3.5. Se aplicará una penalización de 3 puntos a cualquier concursante que no consiga instalar una cuerda de trepa, como mínimo, en el tiempo establecido.
- 5.3.6. El concursante puede obtener un máximo de 14 puntos por alcanzar todas las dianas (7 a cada lado del árbol) y 6 puntos adicionales (3 a cada lado del árbol) por instalar las cuerdas de trepa.
- 5.3.7. El puesto final del concursante se basa en la puntuación, siendo el ganador el que más puntos consiga.
- 5.3.8. En caso de empate, el concursante que posea el menor tiempo será el ganador. En el caso en que los concursantes empatados a puntos, tengan el mismo tiempo, el concursante que consiga la primera diana en menos tiempo será el ganador.

Ejemplo de puntuación:

Concursante A

Obtiene 7 puntos por conseguir la diana más alta y 3 puntos adicionales por instalar en el primer lado la cuerda de trepa. Así mismo obtiene 5 puntos por conseguir la diana de en medio de la otra parte del árbol, pero no consigue pasar la cuerda de trepa antes de que expire el tiempo. Puntuación del concursante A: $7 + 3 + 5 = 15$ puntos, tiempo 6:00 minutos.

Concursante B

Obtiene 5 puntos por conseguir la diana de en medio y 3 puntos adicionales por instalar en el primer lado la cuerda de trepa. Así mismo obtiene 3 puntos por conseguir la diana más baja de la otra parte del árbol, consiguiendo además pasar la cuerda de trepa por lo que consigue otros 3 puntos adicionales. El concursante B emplea 3:54 minutos en desarrollar la prueba. Puntuación del concursante B: $5 + 3 + 3 + 3 = 14$ puntos, tiempo 3:54 minutos.

Concursante C

Obtiene 7 puntos por conseguir la diana más alta y otros 7 puntos por conseguir la diana más alta de la otra parte del árbol, pero no consigue pasar la cuerda de trepa antes de que expire el tiempo, en ninguno de los casos. El concursante pierde 3 puntos por no haber instalado la cuerda de trepa. Puntuación del concursante C: $7 + 7 - 3 = 11$ puntos, tiempo 6:00 minutos.

Concursante D

Obtiene 5 puntos por conseguir la diana de en medio y 3 puntos adicionales por instalar la cuerda de trepa sobre la diana. Así mismo obtiene 3 puntos por conseguir la diana más baja de la otra parte del árbol, decidiendo en ese momento hacer que el juez registre el lanzamiento empleando 4:35 minutos en desarrollar la prueba. Puntuación del concursante D: $5 + 3 + 3 = 11$ puntos, tiempo 4:35 minutos.

La clasificación final de la prueba será la siguiente 1° A, 2° B, 3° D y 4° C

5.4. Penalizaciones Potenciales

Un concursante será penalizado por cometer las siguientes infracciones:

- 5.4.1. Penalización de 3 puntos por no haber instalado, al menos, una cuerda de trepa.
- 5.4.2. Penalización de 1 punto por cada piola o bolsa de lanzar atascada. (2007)
- 5.4.3. Penalización de 1 punto por no poder retirar la piola después de terminar el tiempo.
- 5.4.4. Penalización de 3 puntos por falta de controlar la piola dentro de la zona delimitada para la prueba.
- 5.4.5. Penalización de hasta 3 puntos, a discreción del juez, por romper una rama con la piola o cuerda de trepa.
- 5.4.6. Penalización de 1 punto por cada infracción por falta de gritar una advertencia audible y recibir la confirmación “todo despejado” del juez principal antes de retirar cualquier piola que esté amarrada de la bolsa de lanzar. Sólo se permitirán dos puntos de penalización. La tercera infracción generará una descalificación. (2008)**

5.5. Descalificación

5.6. Un concursante será descalificado por cometer las siguientes infracciones:

- 5.6.1. Romper una rama grande (el tamaño de rama se determinará antes del evento).
- 5.6.2. Presentarse más de 5 minutos tarde al evento.
- 5.6.3. Dos lanzamientos que caigan fuera de la zona delimitada para el evento.
- 5.6.4. La falta de emitir un grito de advertencia (tercera infracción). (2008)**
- 5.6.5 Mala conducta

6. Prueba de Velocidad de Trepa

6.1. Descripción de la Prueba

La velocidad de trepa pone de manifiesto la habilidad del concursante para trepar un árbol por una ruta preestablecida, desde el suelo hasta una altura aproximada de 60 pies (18 metros), unido a un **sistema** de seguridad para la trepa. La prueba es cronometrada, ganando el concursante que precise un menor tiempo para alcanzar la campana situada al **final** del recorrido y hacerla sonar. **Puede haber más de una campana en el árbol para determinar la ruta; en tal caso, el concursante deberá hacer sonar todas las campanas para completar el evento. (2008)**

6.2. Reglas de la Velocidad de Trepa

- 6.2.1. Se debe llevar durante todo el proceso de la prueba un casco de seguridad estilo trepa, protección ocular y **vestido y calzado apropiados. (2007) (2008)**
- 6.2.2. El concursante deberá estar atado y usar la cuerda que se le provea por la organización.
- 6.2.3. El concursante hará saber a los jueces cuando está preparado, aguardando a la señal de comienzo que le será dada por el juez principal.
- 6.2.4. Los jueces comenzarán a cronometrar en el momento en que el 2º pie del concursante deje de estar en contacto con el suelo.
- 6.2.5. Los jueces pararán el cronometro en el momento en que el concursante haga sonar la campana **final. (2008)**
- 6.2.6. El concursante debe seguir la ruta preestablecida y permanecer asegurado durante todo el tiempo.
- 6.2.7. Cuando el concursante haya completado la prueba, será responsable de descender la cuerda para que pueda ser utilizada por el siguiente concursante.
- 6.2.8. El concursante no deberá utilizar la sección de la cuerda de trepa que va desde el arnés a la polea instalada en lo alto del árbol, para ayudarse a subir. Si utilizase dicha sección de cuerda, será descalificado automáticamente.
- 6.2.9. El concursante puede utilizar, para ayudarse en la trepa, la sección de cuerda que va desde la polea hasta el suelo, o las cuerdas colocadas en el árbol exclusivamente para facilitar el ascenso.
- 6.2.10. El concursante deberá mantener atado su arnés a la cuerda de trepa durante todo el tiempo que dure la prueba.
- 6.2.11. Se tomará el tiempo por 3 cronometradores, contabilizándose el tiempo en centésimas de segundo.
- 6.2.12. Se realizará la media de los 3 tiempos, para conceder el tiempo realizado.

6.3. Puntuación de la Velocidad de Trepa (*Máximo 20 puntos*)

- 6.3.1. La prueba se basa únicamente en el tiempo realizado.
- 6.3.2. El concursante más rápido gana la prueba y recibe 20 puntos.
- 6.3.3. Las puntuaciones del resto de los concursantes se realizarán restando al tiempo invertido por estos, el realizado por el más rápido (siempre en segundos).
- 6.3.4. Por cada segundo de diferencia entre dichas puntuaciones, se deducirá 1 punto (de los 20 posibles) de la puntuación del concursante.
- 6.3.5. No se pueden obtener ni deducir más de 20 puntos en esta prueba.

Ejemplo de puntuación:

El concursante más rápido completa la prueba en 30:00 segundos.

El siguiente concursante la lleva a cabo en 35:29 segundos. Diferencia entre ambos tiempos = 5:29 segundos, que equivalen a 5,29 puntos de deducción.

El concursante más rápido obtiene 20 puntos.

El siguiente concursante recibe $20 - 5,29 = 14,71$ puntos.

6.4. Descalificación

Un concursante será descalificado por cometer las siguientes infracciones:

- 6.4.1. Usar la sección de cuerda entre el arnés y la polea.
- 6.4.2. Dejar caer una pieza del equipo.
- 6.4.3. Romper una rama grande (el tamaño de la rama se decidirá antes del concurso).
- 6.4.4. No mantenerse asegurado al árbol en, por lo menos, un punto de amarre.
- 6.4.5. Llegar al evento más de 5 minutos tarde.
- 6.4.6. Mala conducta.
- 6.4.7. No hacer sonar todas las campanas requeridas. (2008)**

7. Prueba de Presa de Pie

7.1. Descripción de la prueba

La prueba de la presa de pie asegurada pone de manifiesto la habilidad del concursante para llevar a cabo la ascensión vertical a un árbol utilizando un aro de Prusik, u otro nudo de fricción aprobado para prevenir las caídas, y el método de trepa de la presa de pie, en una cuerda doble. La altura para los hombres es de 15 m, y para las mujeres es de 12 m. El uso de los ascensores mecánicos está prohibido. El tiempo es cronometrado, con tiempo límite de 60 segundos, ganándolo el concursante más rápido.

7.2. Reglas de la Presa de Pie

- 7.2.1. Se debe llevar durante todo el proceso de la prueba un casco de seguridad estilo trepa; **descensor en ocho u otro aparato descensor aprobado; arnés de trepa aprobado, y/o arnés con protección anticaídas con unión dorsal; protección ocular y vestido y calzado apropiado. (2007) (2008)**
- 7.2.2. El concursante deberá utilizar la cuerda instalada y provista por la organización, pudiendo reemplazarla por otra de su elección siempre que esta sea aprobada por los jueces.
- 7.2.3. El concursante hará saber a los jueces cuando está dispuesto, aguardando a la señal de comienzo que le será dada por el juez principal.
- 7.2.4. Los jueces comenzarán a cronometrar en el momento en que el 2º pie del concursante deje de estar en contacto con el suelo.
- 7.2.5. Los jueces pararán el cronometro en el momento en que el concursante haga sonar la campana de un golpe o agitándola.
- 7.2.6. Las alturas oficiales para los récords serán de 15 metros (49 pies, 2,5 pulgadas) para el evento de hombres y 12 metros (39 pies, 4.5 pulgadas) para las mujeres.
- 7.2.7. Los concursantes tendrán 60 segundos para completar el evento. Si el concursante no llega a tocar la campana antes del límite de 60 segundos, el juez principal instruirá al concursante que pare y descienda al suelo. El concursante recibirá cero puntos.
- ~~7.2.8 El concursante deberá utilizar una silla de trepa con un arnés con protección anti-caídas o una silla de trepa y un arnés anti-caídas asegurado desde tierra en su punto de unión dorsal. (2008)~~
- ~~7.2.9 El arnés será proporcionado por el juez principal. (2008)~~
- 7.2.8. Una persona imparcial (técnico) asegurará al concursante durante la trepa.
- 7.2.9. El concursante deberá estar unido a la cuerda de aseguramiento, durante todo el tiempo que dure la prueba.
- 7.2.10. El concursante deberá utilizar un aro de Prusik, u otro sistema de seguridad aprobado no mecánico de anticaídas, durante todo el tiempo de la prueba. **El concursante no debe de enrollar el lazo Prusik alrededor de su brazo. (2008)**
- 7.2.11. El concursante deberá hacer una prueba sobre la cuerda para demostrar la eficiencia y el ajuste del equipo de seguridad anticaídas.
- 7.2.12. El concursante no deberá descender con el Prusik.
- ~~7.2.13 Se proporcionará un descensor de “ocho” a los participantes para que lo utilicen en el descenso. (2008)~~
- 7.2.13. Los concursantes deberán utilizar un descensor aprobado, como un descensor en ocho, para descender. (2008)
- 7.2.14. Se puede unir cierto equipo a las botas de los concursantes, como mosquetones, para mantener la cuerda de trepa cerca de los pies.

- 7.2.15. Se le exigirá al concursante que permanezca asegurado durante el descenso después de finalizar la prueba.
- 7.2.16. Se utilizarán cronómetros electrónicos diseñados específicamente para empezar cuando el segundo pie del concursante deje de tocar el suelo y parar cuando suene la campana con la mano. Estos contabilizarán el tiempo en centésimas de segundo y serán usados para determinar el tiempo final oficial. Como respaldo, también se tomará el tiempo por 3 cronómetros manuales, contabilizándose el tiempo en centésimas de segundo. Si el cronómetro electrónico funciona mal, se realizará la media de los 3 tiempos manuales para conceder el tiempo final y oficial.
- 7.2.17. Los tiempos marcados por los tres cronometradores deberán estar entre una tolerancia de 75 centésimas de segundo entre ellos. Los tiempos fuera de este rango no serán válidos. Si el tiempo de un cronómetro es invalidado, sólo los tiempos que se encuentren en un rango de 75 centésimas de segundo uno de otro, se utilizarán para calcular el tiempo medio.

7.3. Puntuación de la Presa de Pie (*Máximo 20 puntos*)

- 7.3.1. La prueba se basa únicamente en el tiempo realizado.
- 7.3.2. Los concursantes que no lleguen a alcanzar la campana en 60 segundos, recibirán cero puntos.
- 7.3.3. El concursante más rápido gana la prueba y recibe 20 puntos.
- 7.3.4. Las puntuaciones del resto de los concursantes se realizarán restando al tiempo invertido por estos, el realizado por el más rápido (siempre en segundos).
- 7.3.5. Por cada segundo de diferencia entre dichas puntuaciones, se deducirá 1 punto (de los 20 posibles) de la puntuación del concursante.
- 7.3.6. No se pueden obtener ni deducir más de 20 puntos en esta prueba.

Ejemplo de puntuación

El concursante más rápido (A) completa la prueba en 12:49 segundos.

El siguiente concursante (B) la lleva a cabo en 13:32 segundos.

Diferencia entre ambos tiempos = 0:83 segundos, que equivalen a 0,83 puntos de deducción.

Este concursante recibe $20 - 0,83 = 19,17$ puntos.

El décimo concursante más rápido realiza la prueba en 35:29 segundos. Diferencia entre ambos tiempos = 22:80 segundos, que equivalen a 22,80 puntos de deducción. El décimo recibe $20 - 22,80 = 0$ puntos.

7.4. Penalización

- 7.4.1. Una penalización de tres segundos se le aplicará al tiempo del concursante que ponga sus manos en o por encima del nudo de fricción.

7.5. Descalificación

Un concursante será descalificado por las siguientes infracciones:

- 7.5.1. Dejar caer una pieza de equipo.
- 7.5.2. Una segunda infracción del concursante al poner las manos en, o encima del nudo de fricción (Prusik, Klemheist).
- 7.5.3. Presentarse más de 5 minutos tarde al evento.
- 7.5.4. Mala conducta.

8. Campeonato de Maestros

8.1. Descripción de la prueba

El Campeonato de Maestros es la eliminatoria de la competición. Los mejores hombres y mujeres finalistas de la ronda preliminar pasan al Campeonato de Maestros para competir por el título. El Campeonato de Maestros es una prueba diseñada para juzgar la productividad y habilidad del concursante con una cuerda de trepa y un arnés en un árbol. Los concursantes son juzgados y puntuados por su conocimiento y habilidad en demostrar maestría en las diferentes técnicas de trepa y manejo de cuerdas, el uso del equipo, el posicionamiento en el árbol y el uso de prácticas de trabajo seguras.

A la orden de comienzo del juez principal, el concursante entrará en el área designada de trabajo. El concursante deberá efectuar una inspección del árbol previa a la trepa, instalar la cuerda y comenzar la ascensión. El concursante deberá recorrer tres o cuatro estaciones de trabajo en el árbol. En algunas instancias, se dispondrá una cuarta estación para dificultar la trepa, proporcionando oportunidades adicionales a los jueces para comprobar las habilidades de los concursantes. (2007)

En cada estación el concursante deberá hacer sonar una campana antes de continuar a la siguiente. Dos, o tres de las campanas deberán hacerse sonar utilizando un serrucho y la otra con una podadora telescópica emplazada del árbol en la misma estación. Una de las estaciones está equipada con una plomada atada a la rama. Si el concursante carga excesivo peso en la rama y hace sonar la alarma, que está conectada a la plomada, no se obtendrán puntos en dicha estación. Se proporcionará con antelación el tiempo de que dispone cada uno de los concursantes. Se cronometrará el tiempo como un indicativo de la producción total, pero no se trata de una prueba de velocidad.

8.2. Reglas del Campeonato de Maestros

- 8.2.1. Los concursantes en el campeonato de maestros llevarán un equipo mínimo de casco de seguridad estilo trepa, arnés de trepa de árboles, **vestido y calzado apropiado**, protección ocular, serrucho con funda y acolador asegurador. (2007) **(2008)**
- 8.2.2. El concursante no podrá abandonar el área predeterminada, o introducir equipo al área predeterminada una vez que empieza el tiempo oficial.
- 8.2.3. Todo el equipo deberá satisfacer como mínimo la normativa 2.2.2
- 8.2.4. El número de concursantes que pasan al campeonato de maestros en la competición internacional depende del número total de concursantes en el evento. Para competiciones con 15 o menos concursantes, pasan dos; de 16 a 30, pasan tres; de 31 a 45, pasan cuatro; 46 o más, pasan cinco.
- 8.2.5. Si uno de los mejores concursantes de la ronda previa no puede competir, pasará a hacerlo el siguiente con la máxima puntuación, a discreción del juez principal.
- 8.2.6. Una vez que han sido determinados los concursantes, el juez principal establecerá el orden en el que competirán. El mejor clasificado tendrá la oportunidad de competir primero y el resto lo hará sucesivamente en el orden de clasificación.
- 8.2.7. Los concursantes serán retenidos en otro lugar hasta que les llegue el turno de competir. Ningún concursante puede observar u oír la trepa de otro, con anterioridad a que le corresponda llevarla a cabo.
- 8.2.8. Un concursante no podrá estar presente para escuchar los comentarios acerca la trepa de otro concursante antes de haber competido, pero sí podrá si ya lo ha hecho. Por ejemplo, el segundo concursante no puede observar las evoluciones del primero, pero éste sí que puede observar la actuación del segundo.
- 8.2.9 El juez principal fijará un tiempo límite apropiado para que el concursante pueda prepararse, instalar la cuerda de trepa, realizar la trepa, y retirar todo su equipo del árbol. Antes del evento se establecerá, y comunicará públicamente, el tiempo de que disponen los concursantes para llevar a cabo la prueba. **El tiempo no debe exceder 20 minutos. (2008).**
- 8.2.9.—(2008).

- 8.2.10. El tiempo comenzará a discurrir cuando el juez principal dé la orden de comienzo.
- 8.2.11.** El tiempo se detendrá en el momento en que el concursante aterrice en el suelo y retire todo su equipo instalado en el árbol (incluyendo todas las piolas/bolsas de lanzar, cuerdas de trepa, aparatos para asegurar desde tierra, y equipo de trepa). **Se considera que el equipo ha sido retirado del árbol cuando esté completamente fuera del éste y sobre el suelo. (2007) (2008)**
- 8.2.12. Si el concursante no termina la prueba en el tiempo establecido, se utilizará como puntuación, los puntos obtenidos hasta dicho momento.
- 8.2.13. Si un concursante no retira todo su equipo del árbol antes del tiempo límite, recibirá una penalización de 20 puntos.
- 8.2.14. El tiempo es cronometrado como medida de la productividad. El tiempo se tendrá en cuenta en caso de que haya que deshacer hipotéticos empates. El concursante será conminado a descender al suelo por parte del juez principal, en el caso de que viole las normas de seguridad, o bien si supera el tiempo concedido para esta prueba.
- 8.2.15. En el Campeonato de Maestros existirán 3 ó 5 jueces. Cuando existan 5 jueces, las puntuaciones máxima y mínima no se tendrán en cuenta, siendo la media de las otras tres la que puntuará como resultado final de la prueba.
- 8.2.16. No se permitirán cuerdas preinstaladas en esta prueba.
- 8.2.17. El concursante recibirá 10 puntos en el caso en que la instalación de la cuerda la realice en el primer intento. Se deducirán 2 puntos por cada uno de los intentos fallidos, hasta el quinto y último que sólo puntuará 2.
- 8.2.18. El árbol se dividirá en 5 secciones para puntuar la instalación de la cuerda de trepa. El concursante recibirá 1 punto por instalarla en la zona más baja y 5 por hacerlo en la más alta.
- 8.2.19. Si el concursante realiza durante la prueba un lanzamiento o manipulación que provoque que la piola o bolsa de lanzar aterrice en el exterior de la zona delimitada para la prueba, se le dará una advertencia. Si vuelve a realizar otro lanzamiento al exterior del área delimitada, entonces será descalificado inmediatamente del evento.
- 8.2.20. Un concursante puede recibir hasta tres puntos adicionales, a discreción de los jueces, por el uso de técnicas creativas y/o habilidades extraordinarias en posicionar la piola.
- 8.2.21. Desde el punto en el que haya instalado la cuerda, el concursante deberá recorrer las tres o cuatro estaciones de trabajo, identificadas con una cinta visible y con una campana en el árbol.
- 8.2.22. Cada concursante puede establecer el orden y el recorrido en que llevará a cabo el recorrido las estaciones de trabajo.
- 8.2.23. El concursante deberá demostrar la habilidad de trabajar libremente con ambas manos en cada una de las estaciones.
- 8.2.24. El concursante recibirá 10 puntos por completar exitosamente las siguientes tareas:
- Estación de la campana: Se precisa que el concursante haga sonar la campana con un serrucho.
 - Estación de la podadora telescópica: Se precisa que el concursante haga sonar la campana con la parte superior de una podadora telescópica.
 - Estación del peso: Se **precisa** que el concursante haga sonar la campana con un serrucho sin activar la alarma. Esta estación puede ser denominada de la plomada. Se suspende un peso colgado de la rama, a una altura aproximada de 12 a 36 pulgadas (30,5 a 91,5 centímetros). El concursante debe ~~examinar por la rama y~~ hacer sonar la campana con un serrucho, sin permitir que el peso descienda hasta el suelo. Si el peso activa la alarma o llega al suelo, el concursante no recibirá los 10 puntos por haber completado esa estación de forma satisfactoria. **(2008)**
 - No se recibirán puntos en las estaciones en donde el concursante no termine completamente la tarea.

- 8.2.25. El concursante será puntuado de acuerdo a los criterios señalados en la hoja de puntuación.
- 8.2.26. Un concursante será descalificado por dejar caer una pieza de equipo mientras esté trabajando en el árbol. Cuando el concursante está trabajando desde el suelo durante el tiempo cronometrado oficial (instalando o retirando cuerdas, o equipo en el árbol), el equipo que caiga al suelo no generará la descalificación automática. Si no, estas infracciones serán juzgadas usando las secciones apropiadas de la hoja de puntuación. El uso seguro de equipo tal como la bolsa para lanzar, y aparatos de fricción, debe ser recompensado. Un concursante que retira equipo (bolsas para lanzar, aparatos de fricción, cuerdas) del árbol de manera descontrolada, o insegura, será penalizado. Los jueces, a su discreción, determinarán si las infracciones son accidentales o intencionadas, e impondrán las penalizaciones correspondientes. Una acción insegura puede generar la descalificación.

8.3. Puntuación del Campeonato de Maestros (300 puntos posibles)

- 8.3.1. Los jueces puntuarán los movimientos del concursante desde el momento en que éste entra en el área de trabajo, hasta el momento en que haya terminado todas las estaciones de trabajo y haya regresado al suelo, habiendo retirado exitosamente todo el equipo instalado durante el evento.
- 8.3.2. Se proporcionarán hojas de puntuación individuales a cada uno de los jueces, para cada uno de los concursantes.
- 8.3.3. En la competición internacional, y otras competiciones que usen el formato de puntuación “new life”, el ganador del campeonato será el concursante con más puntos en el Campeonato de Maestros. **En los concursos donde se usa el formato de puntuación acumulativa, el gran ganador será el concursante que tenga mas puntos sumando la ronda preliminar con el Campeonato de Maestros. (2008)**

8.4. Descalificación Potencial

Un concursante puede ser descalificado, a discreción de los jueces, por las siguientes infracciones:

- 8.4.1. Pérdidas repetidas de control del equilibrio e inseguridad.
- 8.4.2. Mantener el sistema de trepa desentesado, o trepar por encima del punto de amarre.
- 8.4.3. Descenso peligroso o de alta velocidad.
- 8.4.4. Romper una rama grande (el tamaño de rama se determinará antes del evento).
- 8.4.5. Técnicas inseguras al instalar o retirar el equipo del árbol.

8.5. 8.5 Descalificación

Un concursante será descalificado por las siguientes infracciones:

- 8.5.1. Dejar caer una pieza de equipo mientras esté trabajando en el árbol.
- 8.5.2. No permanecer atado en el árbol, al menos en un punto de anclaje.
- 8.5.3. Dos lanzamientos que caigan fuera de la zona delimitada para el evento.
- 8.5.4. Llegar más de 5 minutos tarde al evento.
- 8.5.5. Mala conducta.
- 8.5.6. Salir del, o introducir equipo al, área predeterminada después que haya empezado el tiempo oficial.
- 8.5.7. No instalar una cuerda de trepa después de 5 intentos. (2008)**

8.6. Bonificaciones Potenciales

- 8.6.1. Un concursante puede recibir hasta 5 puntos de bonificación adicionales, a discreción de los jueces, por cada uno de lo siguientes motivos (con un máximo de 15 puntos):
- 8.6.2. Demostrar durante todo el evento, buena habilidad, estilo, y presentación en la trepa.

8.6.3. Usar técnicas y equipo innovadores.

8.6.4. Durante todo el evento, demostrar prácticas y técnicas seguras de trabajo, incluyendo el asesoramiento visual del árbol.

8.7. Penalizaciones Potenciales

8.7.1. Un concursante puede recibir hasta 5 puntos de deducción por cualquiera de los siguientes motivos: prácticas inseguras, actuaciones o técnicas pobres.

8.7.2. Se impondrá una deducción obligatoria de 10 puntos al concursante, en cualquier o todas las estaciones, si la tarea no se ha completado correctamente. (Consultar la hoja de puntuación del Campeonato Maestros, artículo E, bajo Estaciones de Trabajo).

8.7.3. Una deducción obligatoria de 20 puntos será impuesta al concursante por no retirar todo su equipo antes del tiempo límite.

Apéndice 1

Intento Récord Mundial – Presa de Pie Asegurada

Deberá cumplirse en orden los siguientes criterios para que un Capítulo, u otro grupo, patrocine un evento de Presa de Pie Asegurada con el propósito de establecer un nuevo récord mundial.

- 1) Un miembro del Comité de las Reglas ITCC (Campeonato Internacional de Tropa de Árboles) o del Comité de Operaciones ITCC/ETCC (Comité Europeo de Tropa de Árboles) servirá de juez independiente.
- 2) El evento será realizada bajo los auspicios de la ISA.
- 3) El Capítulo o grupo encargado del intento
 - a) verificará que el concursante haya registrado anteriormente, en el evento de Presa de Pie Asegurada, un tiempo de tres (3) segundos, o menos, del récord mundial existente.
 - b) avisará del evento con dos (2) meses de anticipación, completando el formulario de solicitud del evento (anexo) mandándolo al enlace del ITCC en las oficinas principales de la ISA, quien notificará al presidente de la ITCC.
 - c) pagará todos los costos asociados a la intervención de un miembro del Comité de Reglas de la ITCC, o del Comité de Operaciones ITCC/ETCC, para servir de juez independiente.
- 4) Todo equipo usado por los trepadores y oficiales deberá cumplir con las normas listadas en las reglas y normas actualizadas del ITCC.
- 5) Las reglas para el evento de Presa de Pie Asegurada (reglas ITCC 7.1 al 7.5.4) deberán ser cumplidas.
- 6) Cuando se utilizan cronómetros electrónicos, como respaldo, también se tomará el tiempo por 3 cronómetros manuales. Si el cronómetro electrónico funciona mal, se realizará la media de los 3 tiempos manuales, para conceder el tiempo realizado final y oficial. Los tiempos marcados por los tres cronometradores deberán estar entre una tolerancia de 75 centésimas de segundo entre ellos. Los tiempos fuera de este rango no serán válidos. Si el tiempo de un cronómetro es inválido, sólo se utilizarán los tiempos que se encuentren en 75 centésimas de segundo uno de otro para calcular el tiempo medio.
- 7) Cuando sólo se estén utilizando cronómetros manuales, se deberán usar 5, y la puntuación más alta y la más baja serán descartadas. Los tres tiempos restantes se sumarán y se registrará el promedio de estos. Los tres tiempos manuales registrados deberán estar en un rango de 75 centésimas unos de otros para calificar para el registro. Los tiempos fuera de este rango no serán válidos. Si el tiempo de un cronómetro es invalidado, sólo se utilizarán los tiempos que se encuentren en 75 centésimas de segundo uno de otro para calcular el tiempo medio.
- 8) El formulario de solicitud para validación (anexo) deberá completarse y ser devuelto al enlace de la ITCC ubicado en las oficinas centrales de la ISA.

SOCIEDAD INTERNACIONAL de ARBORICULTURA
FORMULARIO de SOLICITUD del INTENTO RÉCORD MUNDIAL – PRESA de PIE ASEGURADA

Información del Evento

Nombre del Capítulo/Grupo _____

Nombre del Evento _____

Dirección del Evento _____

Estado/Provincia, País _____



Información de Contacto

Nombre del Presidente del Capítulo: _____

Firma Presidente del Capítulo: _____

Dirección: _____

Número de Teléfono: _____ (Incluir código Internacional) Correo Electrónico: _____

Nombre del Presidente TCC Local: _____

Firma del Presidente TCC Local: _____

Dirección: _____

Número Teléfono: _____ (Incluir código Internacional) Correo Electrónico: _____

Solicitud de Pedido para Equipo de Cronómetros Electrónicos

Contacto: _____ Fecha para Envío _____

Dirección: _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

El equipo de cronómetros electrónicos se enviará en la orden en que hayan llegado los requisitos. Los envíos y todos los cargos asociados serán cobrados al Capítulo o grupo encargado del evento.

Mande este pedido a:

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



SOCIEDAD INTERNACIONAL de AROBRICULTURA
SOLICITUD para VALIDACIÓN del INTENTO RÉCORD MUNDIAL
PRESA de pie ASEGURADA

EVENTO:

LOCALIDAD:

FECHA:

Yo, solicito la validación de la ISA para un intento de récord mundial de Presa de Pie Asegurada de 15 m (50 pies) para hombres o 12 m (40 pies) para mujeres realizado por: _____
_____ (Nombre del Concursante)

Firma del presidente del Capítulo o presidente local del TCC: _____

Fecha: _____

Yo confirmo que la altura del punto más bajo de la campana ha sido verificada por mi antes del intento, y que la altura era de _____

Miembro Comité Operaciones/Reglas: _____

Fecha: _____

Yo confirmo que el tiempo electrónico apuntado por mi para este evento es correcto y válido

Firma Cronometrador Electrónico _____ Tiempo Apuntado _____

Yo confirmo que el tiempo electrónico apuntado por mi para este evento es correcto y válido

Firma Cronometrador #1 _____ Tiempo Apuntado _____

Yo confirmo que el tiempo electrónico apuntado por mi para este evento es correcto y válido

Firma Cronometrador #2 _____ Tiempo Apuntado _____

Yo confirmo que el tiempo electrónico apuntado por mi para este evento es correcto y válido

Firma Cronometrador #3 _____ Tiempo Apuntado _____

Yo confirmo que el tiempo electrónico apuntado por mi para este evento es correcto y válido

Firma Cronometrador #4 _____ Tiempo Apuntado _____

Yo confirmo que el tiempo electrónico apuntado por mi para este evento es correcto y válido

Firma Cronometrador #5 _____ Tiempo Apuntado _____

Yo confirmo mi presencia durante este intento y verifico que los tiempos apuntados son correctos por el intento realizado por _____
(Nombre del concursante)

Miembro Comité Operaciones/Reglas: _____ Fecha _____

Intento Récord Mundial – Tiempo Promedio Apuntado: _____

Nombre del Concursante _____
Dirección _____ Teléfono _____
_____ Correo Electrónico _____

MIEMBRO COMITÉ OPERACIONES/REGLAS

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

Cronometrador Electrónico

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

Cronometrador Manual #1

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

Cronometrador Manual #2

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

Cronometrador Manual #3

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

Cronometrador Manual #4

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

Cronometrador Manual #5

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

_____ Correo Electrónico _____

ITCC *El proceso de validación del récord no esta completo hasta que lo haya revisado el Comité

Para Uso Exclusivo del Comité ITCC

Firma Presidente Comité ITCC _____ Fecha _____

Firma Presidente Comité Reglas ITCC _____ Fecha _____

Después de verificación mandar a:

Enlace ITCC
ISA
P.O. Box 3129,
Champaign, IL 61826-3129, USA

Copias a:

Miembros Comité ITCC
Presidente Capítulo Local
Presidente ITCC Local
Concursante

Apéndice 2

ITCC Presa de Pie Asegurada – Mano A Mano

Descripción de la prueba

La prueba de Presa de Pie Asegurada Mano a Mano, es un evento autónomo y se puede dar a cabo durante cualquier campeonato bajo los auspicios de la ISA.

Ocho concursantes compiten en el evento de Presa de Pie Asegurada Mano a Mano. Los concursantes son aquellos que hayan logrado los ocho primeros puestos del concurso de Presa de Pie Asegurada del día anterior. Si uno de estos ocho concursantes no desea participar en la prueba, su puesto se le ofrecerá al siguiente concursante con el mejor tiempo.

La prueba de la presa de pie asegurada pone de manifiesto la habilidad del concursante para llevar a cabo la ascensión vertical a un árbol utilizando un aro de Prusik, u otro nudo de fricción aprobado para prevenir las caídas, y el método de trepa de la presa de pie en una cuerda de trepa doble. La altura para los hombres es de 15 metros (49 pies, 2,5 pulgadas), y para las mujeres es de 12 metros (39 pies, 4.5 pulgadas). El uso de los ascensores mecánicos está prohibido. El tiempo es cronometrado, ganando el concursante más rápido.

En la prueba de Presa de Pie Asegurada Mano a Mano, dos concursantes compiten en cuerdas separadas con dos sistemas de cronometraje.

Todo equipo utilizado por los trepadores y oficiales deberá cumplir con las normas listadas en las reglas y normas de la ITCC.

Las reglas para el evento de Presa de Pie Asegurada (Reglas ITCC 7.2.1 - 7.2.15, 7.3.1, y 7.4.1-7.5.4) deberán cumplirse.

Cuando se utilizan cronómetros electrónicos, como respaldo, también se tomará el tiempo por 3 cronómetros manuales. Si el cronómetro electrónico funciona mal, se realizará la media de los 3 tiempos manuales, para conceder el tiempo realizado final y oficial. Los tiempos marcados por los tres cronometradores deberán estar entre una tolerancia de 75 centésimas de segundo entre ellos. Los tiempos fuera de este rango no serán válidos. Si el tiempo de un cronómetro es inválido, sólo se utilizarán los tiempos que se encuentren en 75 centésimas de segundo uno de otro para calcular el tiempo medio.

Cuando sólo se estén utilizando cronómetros manuales, se deberán usar 5, y la puntuación más alta y la más baja serán descartadas. Los tres tiempos restantes se sumarán y se registrará el promedio de estos. Los tres tiempos manuales registrados deberán estar en un rango de 75 centésimas unos de otros para calificar para el registro. Los tiempos fuera de este rango no serán válidos. Si el tiempo de un cronómetro es invalidado, sólo se utilizarán los tiempos que se encuentren en 75 centésimas de segundo uno de otro para calcular el tiempo medio.

Si se cumplen todos los requerimientos de Apéndice 1 (Intento Récord Mundial Presa de Pie Asegurada), se registrarán los tiempos como nuevos récord mundiales.

Apéndice 3

Rescate Aéreo

Ejemplo del Escenario del Evento

El comité del evento debiera escribir un escenario del Rescate Aéreo para su propio evento. El escenario se debiera mantener confidencial antes de la competición y ser explicado a los concursantes durante el resumen práctico previo del evento.

A continuación se citan ejemplos de posibles escenarios del evento de Rescate Aéreo:

Ejemplo #1- Condiciones climáticas - 95° F (35° C) Soleado/alta humedad.

Situación – Usted nota que el trepador no se mueve en el árbol.

Condición del trepador – El trepador está consciente, respirando rápidamente, y tiene la cara roja. También tiene problemas para comunicarse.

Ejemplo #2 – Condiciones climáticas - 59° F (15° C) Nuboso y mojado.

Situación – El trepador ha resbalado y caído mientras se desplazaba en el árbol. Ha sufrido un golpe violento al pegarse contra el tronco principal del árbol.

Condición del trepador – El concursante está consciente, pero se está agarrando el brazo izquierdo. Está muy dolorido y no es capaz de descender del árbol.

Ejemplo#3- Condiciones climáticas - 70° F (21° C) Soleado.

Situación - El trepador está trabajando en el apeo especial de un árbol y se ha cortado la parte trasera de su pierna izquierda con la motosierra.

Condición del trepador – El trepador no puede parar de sangrar mientras está subido al árbol.