

Campeonato Internacional de Tropa de Árboles



LIBRO DE REGLAS

Válido hasta 31 de diciembre de 2025

Traducción:

Comité Campeonato Latinoamericano de Tropa de Árboles, Colombia 2024.

REGLAMENTO PARA EL CAMPEONATO INTERNACIONAL DE TREPA DE ÁRBOLES (ITCC)

(Revisión 2024)

CÓMO UTILIZAR ESTE REGLAMENTO

Es responsabilidad de los jueces, oficiales, técnicos y competidores revisar el Reglamento en su totalidad antes de comenzar la competencia. Las reglas se presentan de lo general a lo específico; es decir, primero se encuentran las reglas que se aplican a toda la competencia y después aquellas correspondientes a los eventos individuales.

Cada sección está identificada con un número único para ayudar a la lectura del Reglamento. Por ejemplo, todas las reglas relacionadas con el evento Trepa de Trabajo comienzan con el número 3. Un resumen del evento se encuentra al inicio de la sección de cada evento. El resumen no es una regla sino una explicación general del evento. Las reglas propiamente dichas de cada evento se encuentran después del resumen. Al final de cada sección hay una lista de penalizaciones obligatorias y discrecionales, así como las razones para las descalificaciones, que también pueden encontrarse en la Guía de Referencia Rápida (Apéndice 8).

Las reglas que han sido añadidas o cambiadas con respecto a la versión anterior están marcadas en **negritas**.

Las reglas del evento de Presa de Pie están en línea. Si usted está planeando llevar a cabo un evento de Presa de Pie o Presa de Pie Uno-a-Uno, deberá visitar www.itcc-isa.com/rulesregulations/rules. A partir del presente Reglamento, el Intento de Récord Mundial para la Presa de Pie asegurada ha sido modificado a Récord ITCC para Ascenso Uno-a-Uno. Favor de ver el Apéndice 1 para los Criterios del Récord ITCC y el Apéndice 2 para los Lineamientos y Reglas del Ascenso Uno-a-Uno.

Este Reglamento ha sido actualizado con la retroalimentación de competidores y voluntarios a lo largo del año. Agradecemos al Comité del Reglamento 2022 por el tiempo que han dedicado al desarrollo de este conjunto de reglas:

Warren Williams, Committee Chair
John 'Didj' Coles, ITCC Head Judge
Doug Sharp, APTCC Head Judge
Rip Tompkins, ETCC Head Judge
John Gauthier, NATCC Head Judge
Tim Bushnell, Technical Member

Este Reglamento será válido hasta el **31 de diciembre de 2025**, fecha en que se emitirá uno nuevo.

Si tiene preguntas o sugerencias y desea enviarlas al Comité del Reglamento del ITCC, o desea ser voluntario en algún ITCC, y/o tiene alguna idea de cómo este evento puede ser mejorado, envíe a las oficinas de la ISA un correo electrónico (en inglés) a itcc@isa-arbor.com, o llame al +1 (678) 367-0981, o escriba a la ISA, 270 Peachtree Street NW, Suite 1900, Atlanta, GA 30303, USA.

SALÓN DE CAMPEONES DEL ITCC

Year	Location	Champion	Chapter
1976	St. Louis, Missouri (US)	Tom Gosnell (M)	Western Chapter ISA (US)
1977	Philadelphia, Pennsylvania (US)	Tom Smith (M)	Western Chapter ISA (US)
1978	Toronto, Ontario (Canada)	Sam Noonan (M)	Western Chapter ISA (US)
1979	San Diego, California (US)	Sam Noonan (M)	Western Chapter ISA (US)
1980	Hartford, Connecticut (US)	Paul Harlow (M)	New England Chapter ISA (US)
1981	B. Falls, Michigan (US)	Bob Hunter (M)	Western Chapter ISA (US)
1982	Louisville, Kentucky (US)	Bob Hunter (M)	Western Chapter ISA (US)
1983	Indianapolis, Indiana (US)	Bob Maltby (M)	New England Chapter ISA (US)
1984	Quebec, Quebec (Canada)	Rick Husband (M)	ISA Texas (US)
1985	Milwaukee, Wisconsin (US)	Steve Bannan (M)	Penn-Del Chapter ISA (US)
1986	San Antonio, Texas (US)	Craig Cutler (M)	New Jersey Arborists (US)
1987	N/A	No Insurance	No Jamboree
1988	N/A	No Insurance	No Jamboree
1989	St. Charles, Illinois (US)	Bob Weber (M)	Penn-Del Chapter ISA (US)
1990	Toronto, Ontario (Canada)	Greg Clemens (M)	Ohio Chapter ISA (US)
1991	Philadelphia, Pennsylvania (US)	Ken Palmer (M)	New England Chapter ISA (US)
1992	Oakland, California (US)	Bob Weber (M)	Penn-Del Chapter ISA (US)
1993	Bismarck, North Dakota (US)	Ken Palmer (M)	New England Chapter ISA (US)
1994	Halifax, Nova Scotia (Canada)	Jim Harris (M)	Pacific Northwest ISA (US & Canada)

Year	Location	Champion	Chapter
1995	Hilton Head, South Carolina (US)	Ken Palmer (M)	New England Chapter ISA (US)
1996	Cleveland, Ohio (US)	Rip Tompkins (M)	New England Chapter ISA (US)
1997	Salt Lake City, Utah (US)	Mark Chisholm (M)	New Jersey Arborists (US)
1998	Birmingham, England	Michael Cotter (M)	Mid-Atlantic Chapter ISA (US)
1999	Stamford, Connecticut (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter/ ISA Austria Chapter
2000	Baltimore, Maryland (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter/ ISA Austria Chapter
2001	Milwaukee, Wisconsin (US)	Mark Chisholm (M)	New Jersey Arborists (US)
		Christina Engel (F)	ISA Germany Chapter/ ISA Austria Chapter
2002	Seattle, Washington (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter
		Wenda Li (F)	ISA Ontario Chapter (Canada)
2003	Montreal, Quebec (Canada)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter
		Kiah Martin (F)	Arboriculture Australia (Australia)
2004	Pittsburgh, Pennsylvania (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter
		Kathy Holzer (F)	Pacific Northwest ISA (US & Canada)
2005	Nashville, Tennessee (US)	Dan Kraus (M)	Pacific Northwest ISA (US & Canada)
		Chrissy Spence (F)	New Zealand Arboricultural Association
2006	Minneapolis, Minnesota (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter
		Elena O'Neill (F)	New Zealand Arboricultural Association
2007	Honolulu, Hawaii (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter

Year	Location	Champion	Chapter
		Chrissy Spence (F)	New Zealand Arboricultural Association
2008	St. Louis, Missouri (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter
		Josephine Hedger (F)	The Arboricultural Association (United Kingdom/Ireland)
2009	Providence, Rhode Island (US)	Jared Abrojena (M)	Western Chapter ISA (US)
		Anja Erni (F)	Bund Schweizer Baumpfleger (Switzerland)
2010	Chicago, Illinois (US)	Mark Chisholm (M)	New Jersey Arborists (US)
		Josephine Hedger (F)	The Arboricultural Association (United Kingdom/Ireland)
2011	Sydney/Parramatta (Australia)	Scott Forrest (M)	New Zealand Arboricultural Association
		Chrissy Spence (F)	New Zealand Arboricultural Association
2012	Portland, Oregon (US)	Bernd Strasser (M)	ISA Germany Chapter
		Veronika Ericsson (F)	Svenska Trädföreningens (Sweden)
2013	Toronto, Ontario (Canada)	Scott Forrest (M)	New Zealand Arboricultural Association
		Nicala Ward-Allen (F)	New Zealand Arboricultural Association
2014	Milwaukee, Wisconsin (US)	Scott Forrest (M)	New Zealand Arboricultural Association
		Josephine Hedger (F)	The Arboricultural Association (United Kingdom/Ireland)

Year	Location	Champion	Chapter
2015	Tampa, Florida (US)	James Earhart (M)	Mid-Atlantic Chapter ISA (US)
		Jamilee Kempton (F)	Western Chapter ISA (US)
2016	San Antonio, Texas (US)	James Kilpatrick (M)	New Zealand Arboricultural Association
		Chrissy Spence (F)	New Zealand Arboricultural Association
2017	Washington, D.C. (US)	James Kilpatrick (M)	New Zealand Arboricultural Association
		Chrissy Spence (F)	New Zealand Arboricultural Association
2018	Columbus, Ohio (US)	James Kilpatrick (M)	New Zealand Arboricultural Association
		Krista Strating (F)	ISA Ontario Chapter (Canada)
2019	Knoxville, Tennessee (US)	Scott Forrest (M)	New Zealand Arboricultural Association
		Josephine Hedger (F)	The Arboricultural Association (United Kingdom/Ireland)
2020	N/A	COVID-19	NO ITCC
2021	N/A	COVID-19	NO ITCC
2022	Malmö (Sweden)	Barton Allen-Hall (M)	Arboriculture Australia (Australia)
		Josephine Hedger (F)	The Arboricultural Association (United Kingdom/Ireland)
2023	Albuquerque, New Mexico (US)	Barton Allen-Hall (M)	Arboriculture Australia (Australia)
		Josephine Hedger (F)	The Arboricultural Association (United Kingdom/Ireland)

RÉCORD MUNDIAL ACTUAL MASCULINO EN ASCENSO EN ITCC (15 METROS)

Viktor Von Magnus, Alemania

Tiempo de Récord Mundial: 9:08 (hecho en 2023 ITCC, Albuquerque)

RÉCORD MUNDIAL ACTUAL FEMENINO EN ASCENSO EN ITCC (15 METROS)

Jess Hamer, Australia – Queensland Arboricultural Association

Tiempo de Récord Mundial: 12:99 (hecho en 2023 ITCC, Albuquerque)

RÉCORD MUNDIAL ACTUAL ITCC EN PRESA DE PIE ASEGURADA MASCULINO (15 METROS)

James Kilpatrick, Capitulo de Nueva Zelanda

Tiempo de Récord Mundial: 13.65s (hecho en 2011 APTCC, Singapore)

RÉCORD MUNDIAL ACTUAL ITCC EN PRESA DE PIE ASEGURADA FEMENINO (15 METROS)

Nicky Ward-Allen, New Zealand – New Zealand Arboricultural Association

Tiempo de Récord Mundial: 19:55 (hecho en 2018 New Zealand Chapter/Wellington Regional TCC)

ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	3
1 RESPONSABILIDADES DEL COMPETIDOR	4
1.1 Requisitos generales	4
1.2 Mala conducta / Acto inseguro	4
1.3 Penalizaciones y descalificaciones generales	5
1.4 Quejas oficiales	5
2 REGLAS Y NORMAS GENERALES	6
2.1 Elegibilidad	6
2.2 Operaciones	7
2.3 Equipo	7
3 EVENTO DE TREPA DE TRABAJO	12
3.1 Resumen del Evento	12
3.2 Reglas de la Trepa de Trabajo	12
3.3 Estación del Serrote de mano	13
3.4 Estación de Lanzamiento de rama	13
3.5 Estación del serrote con extensión	14
3.6 Estación de Caminata en la rama	14
3.7 Estación de Aterrizaje	15
3.8 Puntuación para la Trepa de Trabajo	16
3.9 Penalizaciones	16
3.10 Descalificación	17
4 EVENTO DE RESCATE AÉREO	18
4.1 Resumen del Evento	18
4.2 Reglas del Rescate Aéreo	18
4.3 Puntuación para el Rescate Aéreo	19
4.4 Penalizaciones	20
4.5 Descalificación	20
5 EVENTO DE LANZAMIENTO DE HONDILLA	21
5.1 Resumen del Evento	21
5.2 Reglas del Lanzamiento de Hondilla	22
5.3 Puntuación para el Lanzamiento de Hondilla	23
5.4 Penalizaciones	26
5.5 Descalificación	27
6 EVENTO DE TREPA DE VELOCIDAD ASEGURADA	27
6.1 Resumen del Evento	27
6.2 Reglas de la Trepa de Velocidad Asegurada	27
6.3 Puntuación para la Trepa de Velocidad Asegurada	28

6.4	Penalizaciones	29
6.5	Descalificación	29
7	EVENTO DE ASCENSO	30
7.1	Resumen del Evento	30
7.2	Reglas del Evento de Ascenso	30
7.3	Puntuación para el Evento de Ascenso	33
7.4	Penalizaciones	34
7.5	Descalificación	34
8	DESAFÍO DE MAESTROS	35
8.1	Resumen del Evento	35
8.2	Reglas del Desafío de Maestros	35
8.3	Puntuación para el Desafío de Maestros	38
8.4	Penalizaciones	38
8.5	Descalificación	39
8.6	Puntos Extra Potenciales	39
Apéndice 1 – Récord ITCC para el Evento de Ascenso		40
Apéndice 2 – Ascenso Uno-a-Uno (Head-to-Head)		46
Apéndice 3 – Ejemplos de escenarios para el Evento de Rescate Aéreo		48
Apéndice 4 – Lineamientos para divisiones con uno o dos competidores		49
Apéndice 5 – Definiciones		50
Apéndice 6 – Guía para los Técnicos en el árbol		51
Apéndice 7 – Configuraciones de anclaje para el Evento de Ascenso		52
Apéndice 8 – Formatos de puntaje y Guías de Referencia Rápida para los Jueces		53

INTRODUCCIÓN

En varios países alrededor del mundo se llevan a cabo competencias de trepa de árboles. Cada Capítulo u Organización Asociada de la Sociedad Internacional de Arboricultura (ISA), así como cada evento regional de la ISA, tienen permitido enviar a dos trepadores, un hombre y una mujer, a competir por el título de Campeón Mundial al evento anual de la ISA, International Tree Climbing Championship (ITCC). Estos trepadores son seleccionados como resultado de sus habilidades excepcionales demostradas en el campeonato de su Capítulo.

Las competencias de trepa comenzaron en 1976, con el primer “ISA Tree Trimmer’s Jamboree” en San Luis, Missouri. El Jamboree fue inicialmente establecido para conservar las habilidades clásicas de los trepadores con el fin de que cuando se presentara un rescate aéreo en la vida real, un trepador pudiera salvar una vida con nada más que una cuerda.

La competencia ha crecido, su propósito se ha expandido y su nombre ha cambiado a Campeonato Internacional de Tropa de Árboles (ITCC), con el fin de reflejar la expansión global de los competidores elegibles. Las competencias promueven prácticas seguras para el trabajo, demuestran mejoras e innovaciones en equipos y técnicas, y proveen a la industria de un reconocimiento del público. Es también una oportunidad para los trepadores de árboles de reunirse e intercambiar ideas con sus compañeros de profesión.

La primera competencia tuvo cuatro eventos: Tropa de Trabajo, Rescate Aéreo, Lanzamiento de Cuerda y Tropa de Velocidad con Presa de pie o Impulso corporal. El competidor con el mayor número de puntos era declarado el Campeón. Eventualmente, esto se transformó en cinco eventos: Tropa de Trabajo, Rescate Aéreo, Hondilla, Presa de Pie y Tropa de Velocidad. De nuevo, el competidor con la más alta puntuación era declarado el ganador. El formato del ITCC cambió en 1996. Además de los cinco eventos preliminares, los competidores que acumularan el mayor puntaje total combinado en los eventos preliminares se ganaban el derecho de continuar a la siguiente ronda del campeonato, el Desafío de Maestros.

Los competidores que avanzan al Desafío de Maestros comienzan de cero y no tienen ningún punto ganado o acumulado de los preliminares. Un total de 300 puntos pueden ser obtenidos en el Desafío de Maestros. Los ganadores, una mujer y un hombre, son nombrados los Campeones Mundiales, y también son merecedores de forma automática a un lugar en el **ITCC** del siguiente año.

Este formato permaneció prácticamente sin cambios hasta 2017. Con el incesante desarrollo de nuevas técnicas y equipos impulsando la industria, la **Presa de pie** se estaba convirtiendo en algo del pasado. Ese año marcó el lanzamiento del Evento de Ascenso como un evento preliminar oficial. La intención del Evento de Ascenso es impulsar a los trepadores a evaluar de forma crítica los sistemas que utilizan y a innovar en busca de sistemas de trepa más seguros y eficientes.

1 RESPONSABILIDADES DEL COMPETIDOR

1.1 Requisitos generales

1.1.1 Todos los competidores deberán asistir a todas las reuniones obligatorias. Si existieran circunstancias especiales, podrían hacerse excepciones únicamente con la aprobación del Juez Principal. No asistir a las reuniones obligatorias sin la aprobación previa del Juez Principal, puede resultar en la descalificación del evento en su totalidad.

1.1.2 Las reuniones previas al evento se llevan a cabo para inspeccionar el equipo; revisar el reglamento; presentar a los competidores, jueces y oficiales; verificar registros y firmar el seguro estándar; y para discutir y responder preguntas antes del evento.

1.1.3 Es responsabilidad de cada competidor plantear sus preguntas acerca del equipo o el reglamento a los jueces durante estas reuniones.

1.1.4 Es responsabilidad de cada competidor contar con la aprobación por parte de la ISA para el uso de equipo nuevo durante la competencia al menos tres meses antes del evento, usando para ello el formato que se encuentra en www.itcc-isa.com/equipmentapproval. Ningún equipo nuevo será revisado el día de la competencia.

1.1.5 Es responsabilidad de cada competidor leer y entender las reglas y condiciones de la competencia antes del evento. Los competidores se comportarán de manera profesional en todo momento durante la competencia. El no hacerlo puede resultar en la descalificación inmediata y expulsión del evento.

1.1.6 Los competidores no observarán o permanecerán en el área cercana durante la instalación de los eventos de la competencia. El incumplimiento de esta regla será visto como mala conducta (ver Regla 1.2).

1.1.7 Es responsabilidad de cada competidor estar presente en cada evento a la hora programada.

1.1.8 Los competidores se reportarán con el Juez Principal del Evento antes de que estén programados para iniciar un evento. Si un competidor no se reporta con el Juez Principal del Evento al menos 5 minutos antes de la hora de inicio programada, el competidor pierde su participación en ese evento.

1.1.9 Es responsabilidad de cada competidor entrar al área de competencia con el equipo requerido estipulado para cada evento. Una vez que el evento ha comenzado, ningún equipo adicional puede introducirse al área. El incumplimiento de esta regla puede resultar en la descalificación de ese evento.

1.1.10 Los competidores que no estén compitiendo en el momento no deberán acercarse a los jueces del evento ni hablar con ellos mientras el evento esté sucediendo, sin previo consentimiento del Juez Principal del Evento. No cumplir esta regla puede resultar en descalificación.

1.1.11 Un competidor no puede abandonar el área designada del evento una vez que el tiempo del evento ha dado inicio.

1.1.12 Un competidor no puede tener un puntaje menor a 0 en ninguno de los cinco eventos preliminares.

1.2 Mala conducta o acto inseguro

1.2.1 Los Jueces Principales de cada Evento harán cumplir las reglas en su evento individual, incluyendo las infracciones a la regla de mala conducta. El Juez Principal de la competencia impondrá una descalificación por

mala conducta a cualquier competidor que haya incurrido en un comportamiento inapropiado, poco profesional y/o antideportivo durante su participación en o al finalizar un evento.

1.2.2 El uso de bebidas alcohólicas o sustancias ilegales por parte de cualquier competidor, juez, técnico u otro oficial resultará en su descalificación inmediata, así como en la suspensión de su participación en los eventos del campeonato.

1.2.3 Acto inseguro – Cualquier acción, situación o condición que se considere insegura, a discreción de los jueces del evento.

1.3 Penalizaciones y descalificaciones generales

Esta sección incluye penalizaciones y descalificaciones generales que existen en todos los eventos. Las penalizaciones y descalificaciones específicas de cada evento aparecerán listadas en la sección correspondiente. La acumulación o la severidad de las mismas podrían resultar en la descalificación.

1.3.1 Penalizaciones – Las penalizaciones señaladas a continuación cubren todos los eventos:

- Romper una rama dentro del rango del diámetro establecido por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia.
- Comportamiento o conducta antideportiva (ver el Apéndice 5)
- Acto inseguro (ver la Regla 1.2.3)
- Movimiento peligroso/fuera de control
- Falta en emitir una advertencia audible

1.3.2 Descalificaciones

- Llegar más de 5 minutos tarde
- No contar con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha dado inicio (ver Regla 1.1.9)
- Salir del área predeterminada o introducir equipo desde afuera del área predeterminada una vez que el tiempo oficial ha iniciado
- Dejar caer una pieza de equipo mientras se trabaja en altura
- Incurrir en penalizaciones basadas en las reglas de los eventos individuales
- No permanecer asegurado mientras se encuentra en altura
- Mala conducta
- Acto inseguro
- Romper una rama mayor al tamaño máximo predeterminado

1.4 Quejas oficiales

1.4.1 Los competidores pueden presentar una queja oficial si sienten que han sido juzgados de forma injusta o incorrecta. Las quejas deberán elaborarse en un formato oficial de queja, que puede solicitarse al Personal del Evento.

1.4.2 Todas las quejas deberán estar firmadas y presentadas por escrito por el competidor al Juez Principal del Campeonato de Tropa de Árboles, antes de que haya pasado una hora de la supuesta infracción a las reglas. El Juez Principal del Campeonato de Tropa de Árboles, el Técnico Principal, y aquel o aquellos miembro(s) del comité de Reglas disponible(s) revisarán la queja y tomarán una resolución al respecto.

1.4.3 La mala conducta en la presentación o la discusión sobre la queja es causa para el retiro inmediato del derecho de queja y/o posible descalificación.

2 REGLAS Y NORMAS GENERALES

2.1 Elegibilidad

2.1.1 Cada Capítulo de la ISA, Organización Asociada a la ISA o evento regional de la ISA, puede enviar sólo un hombre y una mujer trepadores de árboles para representar a su capítulo u organización asociada en la competencia internacional. Hay dos excepciones a esta regla:

- a. Los campeones internacionales del año anterior son invitados de nuevo para defender su título. Los capítulos con los campeones internacionales actuales tienen permitido enviar a trepadores adicionales para competir como representantes del capítulo.
- b. La ISA puede invitar a trepadores calificados adicionales para competir en el ITCC. Estos trepadores de árboles deberán ser campeones o subcampeones de un campeonato de trepa local o regional aprobado por la ISA.

2.1.2 Para ser elegible para enviar competidor(es) al ITCC o a un evento regional (**APTCC, ETCC, LATCC y NATCC**), el capítulo u organización asociada a la ISA debería: **(2024)**

- a. Llevar a cabo una competencia que cuente con los 5 eventos preliminares, como lo indica el Libro de Reglas del ITCC, para determinar los finalistas que competirán en el evento de Desafío de Maestros. El campeón de la competencia será el ganador del Desafío de Maestros.
- b. Adherirse a todas las reglas de la competencia tal y como lo indica el Libro de Reglas del ITCC, así como a toda otra notificación y requisito para la competencia y el equipo.

2.1.3 En caso de que un Campeonato de Tropa de Árboles se viera afectado por una situación fuera del control de los organizadores, tal como severas inclemencias del clima u otras circunstancias que por cuestiones de seguridad y/o por practicidad no permitan completar lo planeado para el Desafío de Maestros, el capítulo u organización asociada podrá declarar un ganador de cada división utilizando los resultados de los eventos preliminares. El ganador de la división será el competidor a la cabeza de cada división, con el mayor puntaje total combinado de los eventos preliminares.

2.1.4 En caso de que solo existan uno o dos competidores por división (masculina o femenina) en un nivel regional, de capítulo u organización asociada, el potencial trepador representante será considerado elegible para competir en el ITCC solo si se cumple con los criterios descritos en el Apéndice 4.

2.1.5 Todos los competidores deberán ser miembros de la ISA antes de comenzar la competencia. Todos los competidores deberán ser mayores de 16 años antes de comenzar la competencia. Aquellos competidores que tengan 16 o 17 años de edad al inicio de la competencia deberán contar con el

consentimiento de un tutor legal y podrían tener que demostrar que cuentan con las destrezas apropiadas para competir de forma segura.

2.2 Operaciones

- 2.2.1 Es responsabilidad de los jueces, técnicos y oficiales leer y entender el reglamento, ser capaces de interpretarlo en el espíritu de la competencia y hacerlo cumplir por parte de los competidores. Se espera que todos los jueces, técnicos y oficiales se conduzcan de forma profesional y apropiada en todo momento durante la competencia.
- 2.2.2 El comité del campeonato llevará a cabo una selección aleatoria previa a la reunión de organización para determinar el orden en el que los participantes completarán los eventos.
- 2.2.3 Se informará a los competidores con antelación a la competencia acerca de cualquier cambio en las reglas o modificación a la instalación de la competencia considerados necesarios para la seguridad de los competidores o para los requerimientos competitivos del evento.
- 2.2.4 Una vez que un competidor ha iniciado un evento, el Juez Principal del Evento le puede indicar que se detenga, si los jueces necesitan tiempo para revisar algún asunto concerniente a la seguridad, aclarar alguna regla o revisar de cerca la instalación del equipo. Cuando esto ocurra se detendrá el cronómetro sin penalizaciones para el competidor. El tiempo oficial reanudará cuando el Juez Principal del Evento le diga al competidor: “Adelante” y le indique que proceda.

2.3 Equipo

- 2.3.1 Todo el equipo utilizado deberá estar fabricado de tal manera que cumpla o exceda los estándares mínimos de seguridad aceptados por la industria, a menos que se especifique otra cosa en este documento, y deberá reflejar las mejores prácticas de la industria. El equipo deberá ser considerado en buenas condiciones para su uso en trepa de árboles. Si el equipo no está etiquetado claramente para demostrar que procede de una industria estandarizada, es responsabilidad del usuario proveer evidencia escrita en inglés, para ser retenida por el Juez Principal, en el cual se demuestre que el equipo ha sido fabricado en apego a los estándares aceptados por la industria para esa pieza de equipo y su aplicación.
- 2.3.2 Ninguna alteración al diseño original del fabricante del equipo será permitida, sin el consentimiento explícito por escrito del fabricante.
- 2.3.3 Todos los componentes utilizados dentro de cualquier configuración cumplirán con los criterios de la Regla 2.3.1 y serán compatibles entre sí (ver Apéndice 5).
- 2.3.4 Es responsabilidad de cada competidor, juez, técnico y/o voluntario asegurarse de que todo el equipo cumple con la Regla 2.3.1 y de que es totalmente funcional, está limpio y sin contaminantes. Esto incluye asegurarse de que toda herramienta de corte ha sido desinfectada antes de comenzar con el trabajo sobre los árboles del campeonato.
- 2.3.5 Si un competidor tiene dudas acerca de la legalidad de una técnica, sistema **o nudo** de trepa, es responsabilidad del competidor que el Técnico Principal apruebe dicha técnica, sistema **o nudo** durante la reunión de los competidores un día antes del evento. El Técnico Principal podrá consultarlo con el Presidente del ITCC, con el Juez Principal del ITCC, y con un miembro técnico del Comité de Reglas, con el fin de que el grupo aborde el tema y tome una resolución al respecto. (El grupo puede consultar con otros expertos técnicos, en caso de que fuera necesario para llegar a una decisión.) Antes de la

competencia, los participantes podrán visitar la página de internet de las Reglas del ITCC (solamente en inglés: www.itcc-isa.com/equipmentapproval) para mayor información sobre advertencias de seguridad, configuración de equipos, y la legalidad o aprobación de técnicas de trepa utilizadas en el ITCC. La aprobación final de las técnicas de trepa de los competidores se realizará durante la inspección de equipo de la competencia. **(2024)**

- 2.3.6 Cualquier equipo que no cumpla con los estándares de la inspección de equipo del ITCC será marcado y puesto en cuarentena antes de la competencia y no será devuelto hasta que el evento haya terminado. Es responsabilidad del competidor reclamar el equipo en el tiempo designado por los oficiales del ITCC.
- 2.3.7 Durante la competencia, si un competidor tiene alguna pregunta acerca de cualquier equipo o de la legalidad de alguna técnica de trepa, que no puede ser contestada por el Juez Principal del Evento, el Presidente del ITCC, el Juez Principal, el Técnico Principal y un miembro del Comité de Reglas, abordarán la pregunta y tomarán una resolución al respecto.
- 2.3.8 Todo el equipo de trepa está sujeto a reinspección y aprobación por parte de los jueces y técnicos antes de cada evento. El equipo del competidor deberá cumplir con o exceder los estándares requeridos para el momento en que esté programado el inicio de su participación en un evento. En caso contrario, el competidor perderá su participación en ese evento. El equipo requerido para cada evento se encuentra especificado en las reglas de ese evento y está anotado en el formato de puntaje.
- 2.3.9 Todos los broches de cuerda utilizados en un sistema de protección de caídas o de posicionamiento de trabajo deberán cerrarse y bloquearse automáticamente y deberán haber sido manufacturados para cumplir o exceder los estándares de seguridad mínimos aceptados por la industria.
- 2.3.10 Los eslabones de rosca a utilizar deberán haber sido manufacturadas para cumplir o exceder los estándares de seguridad mínimos aceptados por la industria y deberán ser apretados mecánicamente para asegurar que no se abrirán durante su uso.
- 2.3.11 Un mosquetón utilizado como parte del sistema primario de protección de caídas o de posicionamiento de trabajo de un trepador deberá haber sido manufacturado para cumplir o exceder los estándares de seguridad mínimos aceptados por la industria. Deberá cerrarse automáticamente y ser de doble bloqueo automático, y requerirá de al menos dos operaciones separadas para preparar la apertura del puente. El incumplimiento de esta regla puede resultar en descalificación.
- 2.3.12 Los conectores (mosquetones, broches de cuerda y eslabones de rosca) utilizados como parte del sistema primario de protección de caídas o de posicionamiento de trabajo del trepador no deberán enlazarse en cadena a otros conectores.
- 2.3.13 Ningún equipo utilizado como parte de un sistema de protección de caídas o de posicionamiento de trabajo debería incorporar mecanismos de liberación rápida. En los casos en los que sea posible, los mecanismos de liberación rápida deberán ser reemplazados por un ensamblaje aprobado por el fabricante que no sea de liberación rápida.
- 2.3.14 Los competidores, jueces, técnicos y otras personas autorizadas deberán portar en todo momento protección ocular aprobada (lentes) mientras se encuentren dentro del perímetro de seguridad del evento. El Juez Principal del Evento podrá otorgar permisos para que el trepador se detenga y

brevemente retire su protección ocular aprobada para su limpieza, cambio, etc. En tales casos, el tiempo del evento continuará y no será detenido. La protección ocular aprobada deberá ser resistente a impactos, proporcionar protección a los ojos de forma envolvente y deberá haber sido manufacturado para cumplir o exceder los estándares de seguridad mínimos aprobados por la industria.

- 2.3.15 Los competidores, jueces, técnicos y otras personas autorizadas deberán portar protección craneal apropiada durante todo el tiempo que se encuentren dentro del perímetro de seguridad del evento. Los cascos de seguridad y los cascos para trepar deberán haber sido manufacturados para cumplir o exceder los estándares de seguridad mínimos aprobados por la industria, y habrán sido aprobados por el fabricante para dicho uso.

Los competidores y técnicos que realicen trabajos en altura, deberán portar cascos de trepa que cumplan con las siguientes características:

- Deben ser apropiados para maniobras de arboricultura
- Deben estar claramente marcados/etiquetados con ANSI Z89.1, CSA Z94.1, EN397, o EN12492
- Si el casco está marcado únicamente con CE EN12492, ningún orificio de ventilación puede ser mayor a 2 cm (0.79 pulgadas)
- Deben pasar inspección
- La resistencia a salpicaduras de metal derretido y al fuego y el cumplimiento del estándar eléctrico no están contemplados en las expectativas de la evaluación del sitio para el TCC.

- 2.3.16 Los competidores, jueces, técnicos y oficiales deberán vestir ropa y calzado apropiados durante la competencia. El calzado apropiado consiste en botas que cubran el pie y el tobillo, fabricadas con suela y parte superior adecuadas. La parte superior de la bota debería brindar protección contra penetración. La suela debería proveer tracción tanto para el trabajo a nivel de suelo como para trabajo en altura. La ropa proporcionada por el ITCC deberá utilizarse mientras se participa en los eventos preliminares, en el Desafío de Maestros y en todas las ceremonias de premiación.

- 2.3.17 Toda actividad en altura deberá realizarse con la ayuda de un sistema de posicionamiento de trabajo o de protección de caídas. El competidor deberá estar asegurado en todo momento mientras permanezca en altura.

- 2.3.18 Un sistema de protección de caídas adecuado requiere que el trepador esté asegurado a la altura o por arriba de su cintura.

- 2.3.19 El uso incorrecto de los sistemas de posicionamiento de trabajo y/o protección de caídas resultará en la pérdida de puntos o en la descalificación, a discreción de los jueces. Las infracciones incluyen la incapacidad para el manejo correcto de la tensión de la cuerda en su sistema de trepa (no permitir que la cuerda de trepa esté tan floja que la honda cuelgue por debajo de las rodillas del competidor), tener breves situaciones de exposición a una caída o trepar por arriba del punto de anclaje. El ignorar de manera flagrante esta regla resultará en descalificación.

- 2.3.20 Al realizar la presa de pie, el competidor no deberá envolver el cordino Prúsico alrededor de su brazo.

- 2.3.21 Con fines de claridad en este documento de reglas, el término “nudo de fricción” incluye tanto los nudos de fricción tradicionales atados con cuerdas o cordinos (Prúsico, *Valdotain Tresse*, etc.), como

- los dispositivos mecánicos aprobados. Todos los nudos de fricción deberán ser aprobados antes de permitirse su uso durante la competencia.
- 2.3.22 Es responsabilidad del competidor mostrar que todas las cuerdas y cordinos utilizados como nudos de fricción han sido aprobados por el fabricante para su uso en esa aplicación.
- 2.3.23 Las cuerdas utilizadas para el posicionamiento de trabajo al usar un Sistema de Cuerda Móvil (ver Apéndice 5) deberán tener un diámetro mínimo de 11 mm y una resistencia mínima a la rotura de 22 kN. Las cuerdas utilizadas para ascender y para Sistemas de Cuerda Estacionaria (ver Apéndice 5) deberán tener un diámetro mínimo de 10 mm y una resistencia mínima a la rotura de 22 kN. En caso de usar el Sistema de Cuerda Estacionaria, el competidor deberá utilizar un dispositivo que reúna los criterios indicados en la Regla 2.3.1 y que haya sido aprobado por el fabricante para Sistemas de Cuerda Estacionaria como dispositivo autónomo. El dispositivo también deberá ser compatible para su uso con el diámetro y construcción de la cuerda a utilizar. **Si hay duda sobre si el largo de la cuerda es el adecuado, se debería instalar un nudo de tope. (2024)**
- 2.3.24 Los cordinos de los nudos de fricción para aplicaciones de técnica de cuerda en movimiento y aquellas que sostienen la carga total del sistema estacionario (aplicaciones de cuerda estacionaria) deberán ser utilizados en configuración doble si tienen menos de 10 mm y tener un diámetro mínimo de 8 mm; también deberán cumplir con los requisitos de la Regla 2.3.1. Los cordinos de los nudos de fricción en configuraciones de cuerda estacionaria, donde la carga aplicada al nudo es aproximadamente la mitad de la carga total en el sistema, deberán ser utilizados en configuración doble si tienen un diámetro menor a 8 mm y tener un diámetro mínimo de 7 mm. Los cordinos de los nudos de fricción para trepa deberán estar fabricados con material(es) adecuados resistentes a la abrasión y a las temperaturas experimentadas durante los escenarios de trabajo y de rescate. Los competidores deberán realizar una “prueba de suspensión” para demostrar la eficacia y el ajuste de todos los nudos de fricción a utilizar.
- 2.3.25 Los cordinos utilizados para los acolladores de posicionamiento de trabajo deberán tener un diámetro mínimo de 10mm y deberán cumplir con los estándares mínimos de resistencia establecidos para las cuerdas de trepa y con los requerimientos que señala la Regla 2.3.1.
- 2.3.26 Cuando el competidor utilice su sistema secundario de posicionamiento de trabajo (acollador), no deberá conectar ambos extremos al mismo “anillo D” lateral del arnés. Las configuraciones correctas para usar el acollador son:
- Conectar cada extremo del acollador a uno de los anillos D laterales en lados opuestos del arnés. Esta forma se utiliza para posicionamiento de trabajo horizontal y no deberá usarse para suspensión.
 - Conectar cada uno de los extremos del acollador a ambos anillos D frontales, cuando el arnés cuente con este tipo de anillos. Puede ser utilizada para suspensión si el fabricante del arnés así lo indica.
 - Conectar al anclaje ventral, sea fijo o deslizable, uno o ambos extremos del acollador. Se puede usar para suspensión. Cuando se utiliza en configuración simple y uno de los extremos del acollador se fija alrededor de una rama, convirtiéndose en un punto de anclaje de suspensión, se deberá asegurar en todo momento que la carga se aplique correctamente en los conectores (mosquetones).
- 2.3.27 El extremo no utilizado de la cuerda de cualquier acollador utilizado en un sistema de posicionamiento de trabajo o de protección de caídas, deberá tener una terminación arreglada como un nudo de tope,

- un ajuste, etc., que no permita que dicho extremo de la cuerda avance a través del dispositivo de fricción (nudo de trepa, ascensor de activación por marco o ascensor para carga con mordaza) o deberá estar asegurado a un punto adecuado del arnés.
- 2.3.28 Un lazo Prúsico deberá estar formado por al menos dos nudos Doble Pescador. Las variaciones (incluidos los ajustes “sin fin”) se pueden utilizar con aprobación previa en la inspección de equipo. Cuando se hace Presa de Pie con un lazo Prúsico, se deberá formar un nudo Prúsico de seis vueltas, un Klemheist, o cualquier otro nudo de fricción aprobado para protección de caídas.
- 2.3.29 A un competidor no se le permitirá colocar sus manos sobre o por encima del nudo de fricción de trepa cuando se utiliza para soportar todo el peso del competidor y es el único medio de estar asegurado en un sistema de cuerda estacionario. La primera infracción generará una advertencia o una penalización. La segunda infracción generará una descalificación.
- 2.3.30 Los competidores que utilicen un ascensor mecánico como parte de su sistema de trepa con cuerda estacionaria (estático), deberán utilizar un sistema de respaldo que los asegure en caso de un mal funcionamiento del ascensor. Los ascensores mecánicos en un sistema con cuerda estacionaria pueden respaldarse con otro ascensor mecánico o un cordino Prúsico colocado por encima del ascensor mecánico sobre la misma cuerda. Si se utiliza un sistema de trepa de cuerda doble, cada cuerda deberá ser respaldada de forma independiente. El lazo Prúsico deberá cumplir con los requerimientos de la Regla 2.3.24 y deberá ser capaz de apretar inmediatamente y detener la cuerda y sostener el peso del competidor en caso de que el ascensor fallara. Todos los sistemas mecánicos de trepa para ascender deberán ser demostrados y estar sujetos a previa aprobación.
- 2.3.31 Los competidores podrán trabajar con un anclaje situado en una cuerda en configuración estacionaria (anclaje estático), siempre que los dispositivos de anclaje no estén comprometidos en el sistema de trepa. Los sistemas de anclaje de protección de caídas deberán incluir un nudo de tope aprobado, o un amarre estacionario (estático) en el sistema de cuerda a no más de 45 cm (18 pulgadas) por debajo del sistema de anclaje a menos que el sistema de trepa esté directamente conectado a un nudo aprobado en la cuerda de acceso. Las técnicas y equipo para usar un anclaje en la cuerda que se pretendan utilizar en la competencia deberán contar con previa aprobación y ser demostradas antes de su uso y durante la inspección de equipo.
- 2.3.32 Los competidores no tienen permitido colocar las manos arriba o cerca de las cámaras de los dispositivos mecánicos utilizados como anclaje en la cuerda, a menos que estén debidamente asegurados. La primera falta generará una advertencia. La segunda infracción será motivo de descalificación.
- 2.3.33 El competidor no puede arrojar o bajar desde el árbol alguna pieza de equipo o accesorio mientras esté trabajando en altura, sin la autorización previa del Juez Principal del Evento. La violación de esta regla será motivo para la descalificación del competidor de dicho evento.
- 2.3.34 El competidor deberá emitir una advertencia audible (a saber, “Despejen”) en cualquier situación en la que exista el potencial de que un objeto (pieza de equipo o parte del árbol) pueda caer. A menos que se indique algo diferente en algún evento en particular, se penalizará con -3 puntos al trepador que no emita una advertencia audible. La segunda falta a esta regla será motivo de descalificación.

- 2.3.35 Los dientes de los serrotes utilizados para la competencia deberán ser cubiertos o removidos para evitar daños, incluso para evitar que las campanas sean desprendidas del árbol durante la competencia. Sostener el serrote de mano con la boca será motivo de descalificación.
- 2.3.36 Los serrotes de mano utilizados en la competencia no deberán medir más de 58 cm de largo (23 pulgadas) o menos de 33 cm (13 pulgadas), medidos en línea recta desde la punta de la navaja hasta el final del mango.

3 EVENTO DE TREPA DE TRABAJO

3.1 Resumen del Evento

El Evento de Trepa de Trabajo evalúa la habilidad del competidor para desplazarse a través del árbol utilizando equipo para trepa de árboles aprobado. La instalación del evento es la misma para todos los competidores. Cada competidor comienza desde una parte definida del árbol y requiere visitar cinco estaciones de trabajo a través del árbol, llevando a cabo una tarea específica en cada estación. Cada estación en el árbol está equipada con una campana (o corneta); el competidor deberá hacer sonar la campana (o corneta) antes de proseguir a la siguiente estación.

El competidor anota puntos por completar con éxito las tareas descritas en cada estación y hacer sonar la campana (o corneta) ya sea con el serrote de mano, serrote con extensión o con la mano, según se indique. En ciertas estaciones, el competidor podrá ganar puntos adicionales/extra. El competidor puede también perder puntos por no completar satisfactoriamente algunas otras tareas.

Los competidores ganan o pierden puntos subjetivos basados en la seguridad, control, estilo, equilibrio y creatividad, a discreción de los jueces. Un competidor puede ser penalizado por acciones inseguras o descontroladas a discreción del Juez Principal del Evento. En caso de que esto ocurriera, el Juez Principal del Evento deberá emitir una advertencia audible al competidor. Una segunda acción insegura o descontrolada puede resultar en la descalificación.

El tiempo límite para este evento es de 5 minutos.

3.2 Reglas de la Trepa de Trabajo

3.2.1 Es responsabilidad del competidor estar equipado con, y utilizar: (2024)

- Un casco de trepa aprobado,
- Protección ocular (lentes) aprobada,
- Un arnés de trepa aprobado,
- Un acollador (posicionamiento de trabajo) aprobado,
- Una cuerda de trepa aprobada,
- Ropa y calzado apropiados,
- Un serrote de mano y su funda aprobados.

3.2.2 Todo el equipo y las prácticas deberán satisfacer los estándares de seguridad aplicables de la industria y las Reglas del ITCC.

3.2.3 La cuerda de trepa del competidor estará instalada en un punto de anclaje predeterminado. Todos los competidores utilizarán el mismo punto de anclaje. Los competidores podrán escoger su propia ruta y

la ubicación de su cuerda de trepa a través de las estaciones de trabajo, a menos que el Juez Principal del Evento indique lo contrario, y todos los competidores deberán terminar en la estación de aterrizaje.

- 3.2.4 Una vez que el competidor ha sido presentado a los jueces, se le preguntará si tiene alguna aclaración o pregunta y se le recordarán los requisitos del evento.
- 3.2.5 Los jueces darán inicio al cronómetro cuando el competidor llame su atención haciendo sonar la campana/corneta con la mano. Los jueces detendrán el tiempo cuando el competidor haya aterrizado de manera segura, se encuentre en posición de pie y haya desconectado por completo la cuerda y el nudo de trepa de su arnés de trepa.
- 3.2.6 Los competidores deberán estar atados de manera segura con su cuerda de trepa y/o asegurados con un acollador para posicionamiento de trabajo en todo momento durante el tiempo que permanezcan en el árbol. Mientras se encuentre en cada estación de trabajo (serrote de mano, lanzamiento de rama, serrote con extensión y caminata en rama), el competidor deberá estar atado de manera segura a su cuerda de trepa y se deberá asegurar correctamente con un acollador para posicionamiento de trabajo antes de hacer sonar la campana de la estación (ver la Regla 2.3.26). El competidor que rompa esta regla recibirá una advertencia audible por parte del Juez Principal del Evento y una penalización de -3 puntos. Una segunda falta en el correcto uso del acollador para posicionamiento de trabajo resultará en descalificación. En la estación de aterrizaje, los competidores no requieren asegurarse con su acollador antes de hacer sonar la campana/corneta.
- 3.2.7 Los competidores no deberán romper ramas (Ver Reglas 3.9.10 y 3.10.3).

3.3 Estación del Serrote de mano

En la estación del Serrote de mano, el competidor hará sonar la campana.

3.3.1 Para completar la tarea en esta estación, el competidor deberá, en orden:

- **1º** Asegurarse con el acollador.
- **2º** Emitir una advertencia audible (a saber, “Despejen”), antes de **sacar equipo y hacer sonar la campana. (2024)**
Solo es necesario que haga la advertencia audible una vez. (2024)
- **3º** Hacer sonar la campana con su serrote de mano.

Para obtener el máximo puntaje en la estación, el competidor también deberá:

- Utilizar correctamente su acollador
- Hacer sonar la campana con ambas manos en el serrote de mano antes de continuar hacia la siguiente estación.

3.4 Estación de Lanzamiento de rama

En la estación de Lanzamiento de rama, los competidores tienen (2) intentos individuales para colocar una sección de una rama dentro de una diana (objetivo) ubicada a nivel de piso. Las secciones de rama deberán ser de aproximadamente 30 cm (12 pulgadas) de largo, con un diámetro de aproximadamente 5 cm (2

pulgadas), y con un peso aproximado de 450 g (16 onzas). El diámetro de la diana en el suelo será de 75 a 125 cm (30 a 48 pulgadas) de diámetro.

3.4.1 Se deberá emitir una advertencia audible antes de cada lanzamiento

Para completar la tarea en esta estación, el competidor deberá, en orden:

- **1º** Asegurarse con el acollador.
- **2º** Emitir una advertencia audible (a saber, “Despejen”) antes de **sacar equipo y hacer sonar la campana. (2024)**

Solo es necesario que haga la advertencia audible una vez. (2024)

- **3º** Hacer sonar la campana con su serrote de mano.
- **4º Lanzar una sección de rama. (2024)**

Para obtener el máximo puntaje en la estación, el competidor también deberá:

- Utilizar correctamente su acollador
- Hacer sonar la campana con ambas manos en el serrote de mano antes de tirar la primera rama hacia el objetivo en el suelo
- Dar en el objetivo en el primer lanzamiento

3.4.2 Si un competidor intenta lanzar dos ramas al objetivo al mismo tiempo, ninguna de las ramas lanzadas al objetivo obtendrá puntaje.

3.4.3 El competidor recibirá 3 puntos **cuando** la rama caiga completamente dentro del objetivo y permanece dentro de él al primer lanzamiento. La rama no deberá rebotar hacia el interior del objetivo. **(2024)**

3.4.4 Si el primer intento fracasa, el competidor podrá arrojar una segunda vez y recibirá 2 puntos **cuando** la rama caiga completamente dentro del objetivo y permanece dentro de él. La rama no deberá rebotar hacia el interior del objetivo. **(2024)**

3.4.5 Si el competidor falla el segundo tiro, no recibirá puntos por lanzamiento de rama.

3.5 Estación del Serrote con extensión

En la estación del serrote con extensión, un serrote con extensión está suspendido de un árbol (con el extremo de trabajo claramente identificado).

3.5.1 Para completar la tarea en esta estación, el competidor deberá, en orden:

- **1º** Asegurarse con el acollador
- **2º** Emitir una **advertencia audible (a saber, “Despejen”)** antes de **sacar equipo y hacer sonar la campana (2024)**

Solo es necesario que haga la advertencia audible una vez. (2024)

- **3º** Hacer sonar la campana **con el serrote con extensión. (2024)**

Para obtener el máximo puntaje en la estación, el competidor también deberá:

- Utilizar correctamente su acollador
- Utilizar el extremo de trabajo del serrote con extensión
- Hacer sonar la campana con ambas manos en el serrote con extensión

- Reenganchar correctamente el serrote con extensión

3.5.2 El Juez Principal del Evento deberá indicar al competidor que reenganche correctamente el serrote con extensión antes de continuar (en caso de no haberlo hecho), y el tiempo **no será detenido durante este proceso. (2024)**

3.6 Estación de Caminata en la rama

En la estación de Caminata en la rama, se coloca una plomada para medir el movimiento de la rama. Si el competidor completa la tarea con éxito, sin causar movimiento excesivo de la rama, 2, 4 o 6 puntos adicionales le serán otorgados, basado en marcas predeterminadas.

Los competidores deberán caminar sobre la rama y mantener al menos un pie en contacto con la rama en todo momento. Si un competidor pierde el control y cae, o se balancea fuera de la rama, deberá regresar al último punto de contacto antes de proseguir. El Juez Principal del Evento determinará el último punto de contacto.

3.6.1 Para completar la tarea en esta estación, el competidor deberá, en orden:

- **1º** Iniciar la estación tocando la marca predeterminada* en la rama al menos con un pie,
- **2º** Caminar en la rama,
- **3º** Asegurarse con el acollador,
- **4º** Emitir una **advertencia audible (a saber, “Despejen”)** antes de **sacar equipo y hacer sonar la campana (2024)**

Solo es necesario que haga la advertencia audible una vez. (2024)

- **5º** Hacer sonar la campana con su serrote
- **6º** Caminar de regreso y tocar la marca predeterminada*.

Para obtener el máximo puntaje en la estación, el competidor también deberá:

- Utilizar correctamente su acollador
- Hacer sonar la campana con ambas manos en el serrote
- Completar la tarea sin movimiento excesivo de la plomada

*La marca predeterminada deberá ser de al menos 30 cm (12 pulgadas) de ancho

3.7 Estación de aterrizaje

En la estación de aterrizaje, la diana (objetivo) para el aterrizaje deberá tener 2 metros (6.56 pies) de diámetro. Consistirá en un anillo exterior y uno interior de 1 metro de diámetro (3.28 pies).

3.7.1 Para completar la tarea en esta estación, el competidor deberá, en orden:

- **1º** Emitir una advertencia audible (a saber, “Despejen”) antes de hacer sonar la campana/corneta,
- **2º** Hacer sonar la campana/corneta con la mano
- **3º** Aterrizar y permanecer de pie en posición vertical

Para obtener el máximo puntaje en la estación, el competidor también deberá:

- Aterrizar y permanecer con ambos pies adentro del anillo interior de la diana (objetivo)

El competidor no requiere asegurarse con el acollador previo a hacer sonar la campana/corneta con la mano.

- 3.7.2 **El competidor que no haga sonar la campana/corneta con la mano antes de descender, no recibirá puntos por completar la tarea ni puntos adicionales en la Estación de aterrizaje. (2024)**
- 3.7.3 **Hay una marca colocada en el árbol como parte de la estación de aterrizaje. Si el competidor toca dicha marca o debajo de ésta, no recibirá puntos por caer en la diana (objetivo) en la estación de aterrizaje. (2024)**
- 3.7.4 El competidor que no aterrice y permanezca en una posición de pie (es decir, que caiga al suelo durante el aterrizaje o toque el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies) no recibirá los 3 puntos por aterrizar y permanecer de pie.
- 3.7.5 Si cualquier parte del pie toca la línea, será considerado como fuera de la línea para el puntaje **y no recibirá por el aterrizaje** (Por ejemplo, un pie sobre la línea del círculo exterior y el otro pie fuera del círculo exterior tendrá un puntaje de 0 puntos.) (Ver Guía Rápida de Referencias de Tropa de Trabajo.) **(2024)**
- 3.7.6 **El competidor puede recibir hasta 4 puntos adicionales por aterrizar en posición de pie en la diana (objetivo). El competidor debería aterrizar con ambos pies plantados y sin perder el control. Cuando el competidor aterrice con un pie, ese pie debe permanecer en la misma posición- pero puede cambiar la orientación-hasta que plante el segundo pie, momento en el cual se determinará la puntuación. El competidor puede aterrizar con el primer pie fuera del círculo y bajar el segundo pie dentro del objetivo para aumentar su puntuación; sin embargo, si el competidor trata de incrementar su puntuación moviendo el pie con el que aterrizó primero, no recibirá puntos adicionales por aterrizaje (en el círculo interior o exterior). (2024)**
- 3.7.7 El tiempo termina cuando el competidor ha aterrizado, se encuentra en una posición de pie y ha desconectado completamente su arnés de la cuerda de trepa y del nudo de fricción.

3.8 Puntaje del evento de Tropa de Trabajo (80 puntos posibles)

- 3.8.1 Habrá tres o cinco jueces para el evento de Tropa de Trabajo. Cuando participen cinco jueces, la mayor y menor puntuación serán eliminadas, y los tres puntajes restantes serán promediados para proporcionar el puntaje oficial.
- 3.8.2 Se pueden ganar hasta 50 puntos en este evento con base en la puntuación de los jueces, y hasta 30 puntos pueden ganarse por tiempo.
- 3.8.3 No se ganarán puntos en aquellas tareas que no se hayan completado correctamente. Para anotar puntos en cualquiera de las estaciones de trabajo, los competidores deberán completar todas las tareas descritas en los puntos 3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1 y 3.7.1.
- 3.8.4 Se impondrán puntos de penalización por varias infracciones, incluyendo la falla en el correcto uso del acollador, falla en emitir una advertencia, falla en utilizar el extremo de trabajo del serrote con extensión, falla en utilizar ambas manos en el serrote con extensión y la falla de colgar éste nuevamente de forma apropiada.
- 3.8.5 Los jueces otorgarán puntos a discreción en cada estación basados en el desempeño del competidor. Pueden ganarse puntos por un desempeño suficiente, bueno, o excepcional. No se ganan puntos por

un desempeño inseguro o por debajo del promedio (ver lineamientos para la puntuación en la Guía Rápida de Referencia).

- 3.8.6 El competidor con el tiempo más rápido gana 30 puntos.
- 3.8.7 Los otros competidores recibirán una deducción de un punto, de los 30 puntos totales, por cada 10 segundos que su tiempo exceda el tiempo más rápido.
- 3.8.8 Si un competidor llega al tiempo límite y no ha terminado el evento, o no ha hecho sonar la campana en cada estación de trabajo, no recibirá Puntos por Tiempo en este evento y sólo recibirá los puntos por las anotaciones acumuladas hasta ese momento. Los puntos a discreción de los jueces pueden ser asignados hasta que se alcance el límite de tiempo.
- 3.8.9 En caso de empate, el competidor con el tiempo más rápido ganará.

3.9 Penalizaciones

Penalizaciones obligatorias

Una penalización de -3 puntos y una advertencia audible serán impuestas por el Juez Principal del Evento por cada una de las siguientes infracciones:

- 3.9.1 Falla en el uso correcto del acollador para posicionamiento de trabajo cuando sea requerido.
- 3.9.2 Falla en emitir una advertencia audible
- 3.9.3 Falla en el uso del extremo de trabajo del serrote con extensión para hacer sonar la campana
- 3.9.4 Falla en colgar de nuevo de forma apropiada el serrote con extensión.
- 3.9.5 Falla en utilizar ambas manos sobre el serrote con extensión.

Penalizaciones discrecionales

Una penalización de -3 puntos y una advertencia audible serán impuestas por el Juez Principal del Evento para cualquiera de las siguientes situaciones (a menos que se especifique lo contrario):

- 3.9.6 Movimiento peligroso o fuera de control
- 3.9.7 Falla en mantener el sistema de trepa tenso o trepar por encima del punto de anclaje
- 3.9.8 Conducta antideportiva (ver Regla 1.2.1)
- 3.9.9 Acto inseguro (ver Regla 1.2.3)

Penalización por romper una rama

- 3.9.10 Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia resultará en una penalización de -1 punto. Hasta dos penalizaciones de -1 punto serán permitidas, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. Una tercera rama rota dentro del rango de diámetros especificados resultará en la descalificación. (Ver regla 1.3.1)

3.10 Descalificación

Descalificación obligatoria

El competidor será descalificado por el Juez Principal del Evento si comete alguna de las siguientes infracciones:

- 3.10.1 Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura
- 3.10.2 Dejar en el árbol cualquier pieza de equipo, con excepción de la cuerda de trepa preinstalada
- 3.10.3 Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama
- 3.10.4 Falta en permanecer asegurado al árbol en al menos un punto de anclaje.
- 3.10.5 Llegar más de 5 minutos tarde al evento.
- 3.10.6 Colocarse el serrote de mano en la boca.
- 3.10.7 Mala conducta (ver Regla 1.2)
- 3.10.8 Una segunda penalización discrecional.
- 3.10.9 Una segunda falta en utilizar el acollador para posicionamiento de trabajo cuando éste sea requerido.
- 3.10.10 Una segunda falta en emitir una advertencia audible
- 3.10.11 Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado, acorde a la Regla 1.1.9

4 EVENTO DE RESCATE AÉREO

4.1 Resumen del Evento

El evento de Rescate Aéreo es un evento de tiempo que pone a prueba la habilidad del competidor para trepar y descender **de forma segura** a un trepador lesionado (**representado por un maniquí**) que es incapaz de bajar sin ayuda. La instalación del evento es la misma para todos los competidores. **(2024)**

Antes de la presentación del evento, el Juez Principal del Evento proporcionará a los competidores el escenario para el evento de rescate (ver el Apéndice 3 para ejemplos de escenarios de rescate). El escenario de rescate explicará las lesiones y los detalles de la situación del trepador.

Los competidores **deberían** realizar una evaluación de riesgos, una evaluación previa a la trepa y una evaluación de la víctima en el sitio; y deberán utilizar todas las técnicas pertinentes para garantizar que el proceso de rescate no agrave la situación. Al trepador lesionado (representado por un maniquí) se le deberá bajar de la forma más segura, cuidadosa y eficiente que sea posible. **(2024)**

El competidor, como el primer respondiente en la escena, deberá asumir el control de todos los detalles relevantes de seguridad y asegurarse de que los servicios de emergencia locales sean contactados.

Instalación del Evento: El trepador lesionado (representado por un maniquí) con un peso de entre 60.0 y 80.0 kg (132 a 176 lbs.), será instalado en el árbol con equipo para trepa de árboles reglamentario, preferentemente a no más 7.5 metros (25 pies) sobre el nivel del suelo. El competidor deberá entrar al árbol utilizando una cuerda de trepa previamente instalada, a no menos de 4.5 metros (15 pies) del trabajador lesionado. Los competidores disponen de 5 minutos para completar el evento.

4.2 Reglas del Rescate Aéreo

- 4.2.1 **Es responsabilidad del competidor** estar equipado con, y utilizar: **(2024)**
- Un casco de trepa aprobado,
 - Protección ocular aprobada (lentes),
 - Un arnés de trepa aprobado,
 - Un acollador para posicionamiento de trabajo aprobado, y
 - Ropa y calzado apropiados
- 4.2.2 Los competidores deberán entrar al árbol utilizando la cuerda instalada.
- 4.2.3 Los competidores no podrán usar la cuerda del trabajador lesionado para ascender o descender del árbol.
- 4.2.4 Los competidores deberán bajar al trabajador lesionado sobre la cuerda del trabajador lesionado o sobre otra cuerda aprobada que no sea la del competidor, salvo que se use la Regla 4.2.5.
- 4.2.5 Cuando durante la instalación del evento se utilice un **maniquí** de rescate equipado con un sistema independiente de protección de caídas aprobado, cumpliendo los requisitos de la regla 4.2.6, el trepador lesionado podrá ser transferido a y descendido con el sistema de trepa del competidor. El punto de anclaje deberá ser suficientemente resistente para soportar **las fuerzas previstas** del trepador y el **trepador lesionado**. Antes de separar al **trepador lesionado** de su sistema de trepa, se deberá adicionar fricción al sistema del competidor para poder gestionar de manera segura el sobrepeso previsto. **(2024)**
- 4.2.6 El sistema de protección de caídas deberá:
- Probarse antes del evento.
 - Utilizarse y conectarse por la espalda al arnés de cuerpo completo,
 - Cumplir o exceder los estándares mínimos de seguridad aprobados por la industria,
- 4.2.7 El competidor debe emitir una advertencia audible **para descender** (a saber, “Despejen”) antes de bajar de forma segura al trepador lesionado al suelo. **(2024)**
- 4.2.8 Una vez que el competidor se haya identificado con los jueces, se le preguntará si tiene alguna pregunta y se le recordarán los requerimientos del evento.
- 4.2.9 El tiempo comienza cuando el Juez Principal del Evento dice “Adelante” e indica al competidor que proceda.
- 4.2.10 Los competidores deberán permanecer atados en una cuerda de trepa separada o asegurados con un acollador de posicionamiento de trabajo durante todo el evento.
- 4.2.11 Los competidores pueden trabajar con la cuerda preinstalada o traer otra cuerda de trepa al árbol (ver Regla 1.3.1).
- 4.2.12 El tiempo se detiene cuando el competidor ha bajado al trepador lesionado (**maniquí**) al suelo de manera segura y ha **desconectado completamente al trepador lesionado para ser transportado**. En el caso de un escenario como el descrito en la regla 4.2.5, **el competidor no tiene que manipular el sistema de protección contra caídas del evento. (2024)**

- 4.2.13 Si a un competidor se le termina el tiempo antes de desconectar al trepador lesionado (maniquí) del arnés, el competidor deberá detener la trepa y seguir las instrucciones del Juez Principal del Evento.
- 4.2.14 Al competidor que no haya terminado dentro del tiempo límite, se le pedirá que descienda al suelo. El competidor recibirá puntos sólo por las tareas completadas dentro del límite de tiempo. Aun así, será elegible para recibir puntos en cualquiera de las cinco secciones de puntuación, a pesar de no haber completado todas las tareas correspondientes a esa sección.
- 4.2.15 Si un competidor ingresa al árbol utilizando una técnica de ascenso NO aprobada para descenso o movimiento lateral, el competidor deberá acollarse, en caso necesario, y después atarse con un nudo de trepa aprobado antes de comenzar a moverse lateralmente en el árbol. La distancia máxima permitida para un movimiento lateral antes de que el competidor se ate con un nudo de trepa aprobado, será predeterminada por el Juez Principal del Evento. La falta en acatar esta regla será considerada un acto inseguro.

4.3 Puntuación para el Rescate Aéreo (50 posibles puntos)

- 4.3.1 Habrá tres o cinco jueces para el evento de Rescate Aéreo. Cuando participen cinco jueces, la mayor y la menor puntuación serán eliminadas, y los tres puntajes restantes serán promediados para proporcionar el puntaje oficial.
- 4.3.2 Hasta **50** puntos son otorgados en total, en 5 secciones de puntaje diferentes. Cada sección de puntaje vale entre 7 y **16** puntos, como se describen a continuación: **(2022)**

Evaluación de riesgos y Plan de Rescate	7 puntos
Ascenso y Movimiento hacia el trepador lesionado (2024)	7 puntos
Evaluación y Manejo del trepador lesionado (2024)	16 puntos
Descenso	10 puntos
Aterrizaje	10 puntos

- 4.3.3 En caso de un empate, gana el competidor con el menor tiempo.

4.4 Penalizaciones

Penalizaciones obligatorias

Una penalización de -3 puntos y una advertencia audible serán impuestas por el Juez Principal del Evento para cada una de las siguientes infracciones:

- 4.4.1 Falla en emitir una advertencia audible cuando sea necesario (excluyendo el descenso con el maniquí)

Penalizaciones discrecionales

Una penalización de -3 puntos y una advertencia audible serán impuestas por el Juez Principal del Evento para cualquiera de las siguientes infracciones:

- 4.4.2 Falla en mantener el sistema de trepa tenso o trepar por encima del punto de anclaje

- 4.4.3 Balanceo peligroso descontrolado
- 4.4.4 Movimiento con exceso de velocidad o peligroso
- 4.4.5 Movimiento lateral excesivo al utilizar un sistema de ascenso no aprobado para descenso o para movimiento lateral (ver Regla 4.2.15)
- 4.4.6 Conducta antideportiva (ver Regla 1.2.1)
- 4.4.7 Acto inseguro (ver Regla 1.2.3)

Penalización por romper una rama

4.4.8 Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia resultará en una penalización de -1 punto. Hasta dos penalizaciones de -1 punto serán permitidas, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. Una tercera rama rota dentro del rango de diámetros especificados resultará en la descalificación. (Ver regla 1.3.1)

4.5 Descalificación

Descalificación obligatoria

El competidor será descalificado por el Juez Principal del Evento si comete alguna de las siguientes infracciones:

- 4.5.1 Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura
- 4.5.2 Falta en permanecer asegurado al árbol en al menos un punto de anclaje.
- 4.5.3 Llegar más de 5 minutos tarde al evento.
- 4.5.4 Mala conducta (ver Regla 1.2)
- 4.5.5 Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama
- 4.5.6 Manipulación del sistema independiente de protección contra caídas del **trepador lesionado (2024)**
- 4.5.7 Falta en el manejo seguro de la fricción necesaria para el peso adicional **del trepador lesionado (2024)**
- 4.5.8 Colocarse el serrote de mano en la boca.
- 4.5.9 Recibir una segunda penalización discrecional
- 4.5.10 Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado, acorde a la Regla 1.1.9

5 EVENTO DE LANZAMIENTO DE HONDILLA

5.1 Resumen del Evento

El lanzamiento de hondilla es un evento de tiempo que pone a prueba la capacidad del competidor para colocar de forma certera una hondilla y/o cuerda de trepa en un árbol. Los competidores intentan lanzar una hondilla o una cuerda de trepa a través de dos de los ocho objetivos. Los objetivos pueden estar ubicados en un solo árbol, con cuatro objetivos de cada lado, o en varios árboles, siempre y

cuando existan dos conjuntos diferentes de cuatro objetivos. Cada competidor tiene permitida una cantidad ilimitada de lanzamientos dentro de un periodo de tiempo de 6 minutos, pero el competidor sólo podrá anotar puntos una vez en cada conjunto de objetivos. Se podrá utilizar un solo tiro para anotar puntos en ambos conjuntos de objetivos, siempre que cada uno de los objetivos pueda quedar completamente aislado.

Las líneas podrán ser manipuladas en el árbol. Esto incluye unir más de una hondilla o cuerda de trepa para llevar a cabo alguna técnica de manipulación. Las líneas adicionales que hayan sido utilizadas para las técnicas de manipulación deberán ser retiradas del árbol antes de que termine el tiempo o al competidor se le impondrá una penalización de -1 punto por cada línea adicional que se haya quedado en el árbol. (Ver Regla 5.4.5 para conocer detalles adicionales sobre líneas que no generen puntos.)

Se podrán ganar puntos adicionales por instalar una cuerda de trepa en cada lado del árbol. El valor de estos puntos adicionales dependerá de la dificultad del objetivo. Si se instala la cuerda de trepa en un tiro que vale 9 puntos se obtienen 4 puntos adicionales. (Ver la Regla 5.3.6 para conocer los puntos adicionales que se obtienen por instalar la cuerda de trepa).

Opción de Cuerda Estacionaria Recuperable para los competidores

Los competidores tendrán la opción de agregar un anclaje de copa de Sistema de Cuerda Estacionaria a su cuerda de trepa instalada con éxito y por la que ya han anotado puntos, con lo cual obtendrán dos puntos adicionales por cada lado del árbol.

El competidor también podrá ganar puntos por eficiencia en tiempo. El competidor deberá anotar en ambos conjuntos de objetivos para ser elegible para Puntos por Tiempo. Para los detalles de los Puntos por Tiempo, ver Regla 5.3.7.

5.2 Reglas del Lanzamiento de Hondilla

5.2.1 **Es responsabilidad del competidor** estar equipado con, y utilizar: **(2024)**:

- Casco de trepa aprobado
- Protección ocular aprobada (lentes)
- Ropa y calzado apropiados

5.2.2 **Los competidores deberían tener 6 minutos para completar el evento a menos que, a criterio del Juez Principal del Evento, se establezca otro límite de tiempo. (2024)**

5.2.3 Los competidores podrán usar hasta tres hondillas, hasta dos cuerdas de trepa, **y otras líneas para ayudarse a recuperar el anclaje de copa. (2024)**

5.2.4 Los competidores podrán utilizar el equipo disponible, o utilizar sus propias hondillas y cuerdas de trepa si estas fueron aprobadas por los jueces.

5.2.5 El competidor deberá avisar a los jueces cuando esté listo para proceder y esperará a que el Juez Principal del Evento le indique que puede comenzar. El tiempo comenzará cuando el Juez Principal del Evento diga "Adelante" e indique al competidor que proceda.

- 5.2.6 **La hondilla o la cuerda de trepa debe ser lanzada a mano desde un punto dentro de la zona predeterminada para el lanzamiento. Dispositivos como resorteras u otros dispositivos mecánicos no pueden ser utilizados. (2024)**
- 5.2.7 El competidor podrá lanzar a cualquier objetivo, en cualquier orden y cuantas veces sean necesarias, y podrá manipular la línea de la hondilla o la cuerda de trepa a la posición deseada una vez colocada en el árbol. Si la hondilla está fuera del objetivo, y el competidor le ata una cuerda de trepa y la utiliza para manipular la hondilla hacia el objetivo, se le otorgarán puntos por la hondilla si esto se registra antes de que acabe el tiempo, y si el lanzamiento cumple con los requisitos de la Regla 5.3.1. **Un bastón aprobado (“Flip stick”) puede ser utilizado para manipular la hondilla o la cuerda de trepa para meterla al área objetivo. (2024)** El área objetivo incluye el ancho de la cinta (desde la orilla exterior hasta la orilla exterior). Si se lanza una cuerda de trepa, anota los puntos tanto del tiro como de la instalación, una vez que se han cumplido las condiciones señaladas.
- 5.2.8 Una vez que se les ha indicado a los jueces que registren un lanzamiento, esto no podrá ser modificado.
- 5.2.9 El tiempo final se registrará cuando un competidor haya instalado con éxito ambas cuerdas de trepa en el (los) árbol(es), cuando el competidor solicite que se detenga el tiempo, o cuando su tiempo se haya terminado.
- 5.2.10 En el caso de un empate, el competidor con el mejor tiempo gana. Si los tiempos finales son iguales, se usará un segundo criterio de desempate: El primer tiempo de anotación.
- 5.2.11 El primer tiempo de anotación se registra solamente con el propósito de ser utilizado en caso de que se necesite el segundo criterio de desempate. El primer tiempo de anotación se anota cuando el competidor solicita que se le registre por primera vez un tiro, ya sea con la línea de la hondilla o con la cuerda de trepa.
- 5.2.12 Si la cuerda de trepa de un competidor se desata de la línea de la hondilla y cae antes de ser colocada con éxito en el área objetivo y ser declarada válida, el competidor no será descalificado por dejar caer equipo.
- 5.2.13 Si la hondilla no fue declarada una anotación válida antes y se cae la cuerda de trepa, el competidor puede lanzar la hondilla o la cuerda de trepa de nuevo al mismo conjunto de objetivos.
- 5.2.14 El competidor que no logre alcanzar a registrar como válida una línea de hondilla y atarla a la cuerda de trepa, se considerará que ha terminado con ese conjunto de objetivos. El competidor sólo recibirá puntos por el tiro de la hondilla que haya sido declarado y legalmente registrado.
- 5.2.15 Los competidores deberán instalar por lo menos una cuerda de trepa en uno de los objetivos antes del límite de tiempo. Aquel competidor que no instale una cuerda de trepa será penalizado con -3 puntos en el puntaje que logró acumular antes del término del tiempo. **El puntaje más bajo posible es 0 puntos. (2024)**
- 5.2.16 **Cualquier línea que no genere puntos que aún se encuentre en el árbol al final del tiempo del competidor recibirá una penalización de -1 punto por cada línea. Esto no se aplica a la(s) línea(s) que está(n) siendo trabajada(s) por el competidor cuando el tiempo expira, mientras estas líneas sean inmediatamente retiradas sin tardanza, como lo determine el Juez Principal del Evento. (2024)**
- 5.2.17 Si la línea de un competidor se encuentra dentro del objetivo, deberá ser registrada por el competidor ante el Juez Principal del Evento diciendo “Marca”, antes de lanzar de nuevo. Si no se registra la línea

ante el Juez Principal del Evento previo al siguiente lanzamiento, no podrá ser registrada o recibir puntuación en una etapa posterior del evento de ese competidor. Para ganar puntos del mismo lado del árbol, el competidor deberá retirar la hondilla del árbol o utilizar una hondilla diferente para lanzar de nuevo.

- 5.2.18 Si la hondilla y/o la cuerda de trepa de un competidor sale del área delimitada del evento durante un lanzamiento, durante su manipulación o al ser retirada del árbol, se le impondrá una penalización de -3 puntos. Una segunda infracción resultará en la descalificación del evento.
- 5.2.19 Los competidores deberán emitir una advertencia audible (a saber, “Despejen”) y recibir la confirmación “Despejado” del Juez Principal del Evento antes de lanzar o retirar una hondilla a la cual esté atada la pesa de lanzamiento. También deberá emitirse una advertencia audible previo a manipular la hondilla cuando exista la posibilidad del desprendimiento accidental de la pesa de lanzamiento. (Ver Regla 5.4.8.)

5.3 Puntuación del Lanzamiento de Hondilla (35 puntos posibles)

- 5.3.1 Un tiro se considerará válido y acreedor a puntuación sólo cuando:
- La línea de lanzar o cuerda de trepa está aislada dentro del objetivo. Esto significa que ninguna otra parte del árbol está entre las dos partes de la línea;
 - El competidor, que está de pie sobre el suelo, sujeta ambos extremos de la línea (hondilla o cuerda de trepa), y
 - El competidor ha solicitado al Juez Principal del Evento que registre el tiro, diciendo “Marca”.
- 5.3.2 Si no se registra la línea ante el Juez Principal del Evento previo al siguiente lanzamiento, no podrá ser registrado y recibir puntuación en una etapa posterior del evento de ese competidor.
- 5.3.3 Cuando el competidor solicite al Juez Principal del Evento que registre un tiro, éste determinará si el tiro cumple con los criterios de la Regla 5.3.1.
- 5.3.4 Si el Juez Principal del Evento decide que un tiro no es válido, se le notifica la causa al competidor y el tiro no será registrado. Es responsabilidad del competidor asegurarse de que el Juez Principal del Evento ha aceptado el tiro como válido.
- 5.3.5 El competidor podrá registrar con los jueces un máximo de dos tiros: un puntaje por cada conjunto de objetivos.
- 5.3.6 El objetivo más alto (o más difícil) tiene un valor de 9 puntos, los objetivos intermedios valen 7 y 5 puntos respectivamente, y el objetivo más bajo (o más fácil) tiene un valor de 3 puntos.
- 5.3.7 Se podrán obtener puntos adicionales por instalar una cuerda de trepa en un objetivo de cada grupo. Instalar una cuerda en un objetivo de 9 puntos genera 4 puntos adicionales, si se instala en un objetivo de 7 puntos se obtienen 3 puntos, en el objetivo de 5 puntos se adquieren 2 puntos y en el objetivo de 3 puntos se gana 1 punto adicional.
- 5.3.8 Un competidor puede tener un máximo de 18 puntos (9 en cada lado del árbol) por acertar en los objetivos y un máximo de 8 puntos adicionales (4 en cada lado del árbol) por instalar cuerdas de trepa en estos. (2024)**

5.3.9 Los competidores tendrán la opción de agregar un anclaje de copa para un Sistema de Cuerda Estacionaria a su cuerda de trepa instalada con éxito y por la que ya han anotado puntos, con lo cual obtendrán 2 puntos adicionales por cada lado del árbol. (2024)

- **El competidor debe poder recuperar el anclaje de copa para un Sistema de Cuerda Estacionaria inmediatamente después de que termina el evento. Si el sistema no es recuperable una vez que el tiempo ha expirado, no se le otorgarán puntos por instalar la cuerda de trepa. El competidor obtendrá puntos por un lanzamiento exitoso si declaró “Marca”. (Ver Regla 5.4.5 con relación a líneas que no generan puntos.) (2024)**
- **No está permitido el uso de dispositivos para el anclaje de copa dentro de la prueba de Lanzamiento de hondilla**
- **Los nudos deben estar correctamente atados, alineados y ajustados**
- **Como un esfuerzo para mantener este evento seguro y eficiente, los nudos permitidos para anclaje de copa están limitados a los siguientes:**
 - **A media cuerda:**
 - **Mariposa alpino**
 - **As de guía por seno**
 - **Figura ocho por seno**
 - **En la punta de la cuerda:**
 - **As de guía con terminación Yosemite**
 - **Figura ocho tejido**
- **Si un competidor es incapaz de utilizar alguno de estos nudos, recurra a la regla 2.3.5**
- **Una vez que el competidor obtiene puntos por su cuerda de trepa, debe decidir si desea intentar el Sistema de Cuerda Estacionaria antes de proseguir. No puede regresar a una línea por la que previamente obtuvo puntos para intentar un Sistema de Cuerda Estacionaria. (Ver Regla 5.2.18 con relación a puntajes declarados.) (2024)**
- **No existe penalización por no intentar un anclaje de copa para Sistema de Cuerda Estacionaria. (2024)**

5.3.10 El competidor también podrá ganar Puntos por Tiempo por eficiencia. El máximo de puntos por eficiencia es 4. Los tiempos por eficiencia se obtendrán de la siguiente manera: (2024)

- 4 puntos – por completar el evento en 4:00.00 minutos o menos
- 3 puntos – por completar el evento entre 4:00.01 y 4:30.00 minutos
- 2 puntos – por completar el evento entre 4:30.01 y 5:00.00 minutos
- 1 punto – por completar el evento entre 5:00.01 y 5:30.00 minutos
- 0 puntos – por completar el evento en más de 5:30.00 minutos

5.3.11 El Juez Principal del Evento puede otorgar un punto extra adicional por técnicas innovadoras o excepcionales durante el evento.

5.3.12 La posición final del competidor se basa en el puntaje, y el que obtenga la mayor cantidad total de puntos será el ganador.

5.3.13 En caso de un empate, el competidor con el mejor tiempo gana. Si los tiempos son idénticos, entonces el competidor que registró en menor tiempo su primer tiro gana.

Ejemplo de puntaje:

Competidor A

El Competidor A obtiene 9 puntos por acertar en el objetivo más alto, 4 puntos por instalar una cuerda de trepa en el primer lado, y 5 puntos adicionales por acertar en el objetivo intermedio del otro lado del árbol, pero recibe una penalización de -1 punto por no emitir una segunda advertencia audible y se le termina el tiempo antes de instalar la cuerda de trepa.

El puntaje del Competidor A es de $9 + 4 + 5 - 1 = 17$ puntos; tiempo final 6:00 minutos.

Competidor B

El Competidor B obtiene 7 puntos por acertar en el objetivo intermedio más alto en el primer lado del árbol, y 3 puntos adicionales por instalar una cuerda de trepa en este mismo lado. Después, obtiene 5 puntos por acertar en el objetivo intermedio más bajo del otro lado, y 2 puntos adicionales por instalar la cuerda de trepa en la segunda área de objetivos. El Competidor B termina el evento en 4:24.00 minutos por lo que gana 3 Puntos por Tiempo adicionales.

El puntaje del Competidor B es de $7 + 3 + 5 + 2 + 3 = 20$ puntos; tiempo final 4:24.00 minutos.

Competidor C

El Competidor C obtiene 9 puntos por acertar en el objetivo más alto en el primer lado del árbol y luego obtiene 9 puntos adicionales por acertar en el objetivo más alto del otro lado, pero se le termina el tiempo antes de que pueda instalar al menos una cuerda de trepa, por lo que recibe una penalización de -3 puntos.

El puntaje del Competidor C es de $9 + 9 - 3 = 15$ puntos; tiempo final 6:00 minutos.

Competidor D

El Competidor D obtiene 9 puntos por acertar en el objetivo más alto en el primer lado del árbol, y 4 puntos adicionales por instalar la cuerda de trepa en el objetivo. El Competidor D decide instalar un anclaje de copa con un Sistema de Cuerda Estacionaria para obtener 2 puntos adicionales. Al moverse hacia el segundo lado del árbol, al competidor se le atora una hondilla que no logra recuperar, pero hace otro tiro y con éste obtiene 5 puntos por acertar al objetivo intermedio más bajo. En este momento, el competidor solicita al Juez Principal del Evento que detenga el tiempo. El Competidor D recibe una penalización de -1 punto por la línea de la hondilla que quedó en el árbol.

El puntaje del Competidor D es de $9 + 4 + 2 + 5 - 1 = 19$ puntos; tiempo final 5:46.00 minutos.

La tabla de posiciones de los competidores de este evento quedaría: 1er lugar – B, 2do – D, 3er – A, 4to – C.

5.4 Penalizaciones

Penalizaciones discrecionales

Las siguientes infracciones pueden resultar en una penalización de -1 punto:

5.4.1. Comportamiento antideportivo (Ver Regla 1.2.1)

5.4.2. Acto inseguro (Ver Regla 1.2.3)

Penalización por romper una rama

5.4.3 Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia resultará en una penalización de -1 punto. Hasta dos penalizaciones de -1 punto serán permitidas, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. Una tercera rama rota dentro del rango de diámetros especificados resultará en la descalificación. (Ver regla 1.3.1)

Penalizaciones obligatorias

Un competidor será penalizado por las siguientes infracciones:

5.4.4 Penalización de -3 puntos por no instalar al menos una cuerda de trepa.

5.4.5 Penalización de -1 punto por cada línea no generadora de puntos que aún se encuentre en el árbol al terminar el tiempo. Esto no se aplica a la(s) línea(s) que está(n) siendo trabajada(s) por el competidor cuando el tiempo termina, mientras estas líneas sean inmediatamente retiradas sin tardanza, como lo determine el Juez Principal del Evento.

5.4.6 Penalización de -3 puntos por permitir que la bolsa de lanzamiento de la hondilla o la cuerda de trepa caigan fuera del área acordonada del evento. Una segunda infracción resultará en la descalificación del evento.

5.4.7 Penalización de -1 punto por romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia. Hasta dos penalizaciones de -1 punto serán permitidas, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. Una tercera rama rota dentro del rango de diámetros especificados resultará en la descalificación. (Ver Regla 1.3.1)

5.4.8 Los competidores serán penalizados por cada falta en emitir una advertencia audible tal como “Despejen” y esperar a recibir la confirmación “Despejado” del Juez Principal del Evento, antes de lanzar o retirar cualquier hondilla con un peso atado a ella. La primera ocasión en que un competidor falle en emitir una advertencia audible, esto será identificado de forma audible por el Juez Principal del Evento con una advertencia verbal, sin aplicación de penalización. La segunda y tercera faltas el competidor incurrirá en penalizaciones de -1 punto, que serán emitidas de forma audible por el Juez Principal del Evento. La cuarta falta resultará en la descalificación.

5.5 Descalificación

Descalificación obligatoria

Un competidor será descalificado por las siguientes infracciones:

5.5.1 Llegar más de 5 minutos tarde al evento

5.5.2 Dos lanzamientos (hondillas con peso atado o cuerdas de trepa) que caigan fuera del área acordonada

5.5.3 Tercera falta penalizada en emitir una advertencia audible.

5.5.4 Mala conducta (ver Regla 1.2)

- 5.5.5 Una tercera infracción al romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia (ver Regla 1.3.1)
- 5.5.6 Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama

6 EVENTO DE TREPA DE VELOCIDAD ASEGURADA

6.1 Resumen del evento

El evento de Trepa de Velocidad Asegurada evalúa la habilidad del competidor para trepar una ruta predeterminada desde el suelo hasta una altura aproximada de 18 metros (60 pies) en el árbol, asegurado mediante un sistema de protección de caídas, por seguridad. Es un evento cronometrado, y el competidor que haga el menor tiempo en alcanzar y tocar la campana al final de la ruta es el ganador. Podría haber más de una campana en el árbol con el objetivo de señalar la ruta, en cuyo caso el competidor deberá hacer sonar todas las campanas para poder completar el evento.

6.2 Reglas del Evento Trepa de Velocidad Asegurada.

6.2.1 **Es responsabilidad del competidor** estar equipado con, y utilizar: **(2024)**:

- Un casco de trepa aprobado,
- Protección ocular aprobada (lentes),
- Un arnés de trepa aprobado, y
- Ropa y calzado apropiados.

6.2.2 El competidor deberá estar asegurado en todo momento con una cuerda de trepa y un nudo de fricción o dispositivo aprobados. Un asegurador competente asistirá al competidor durante la trepa.

6.2.3 El competidor indicará a los jueces cuando esté listo y esperará a que el Juez Principal del Evento le señale que todos los cronómetros están listos para comenzar.

6.2.4 Los jueces inician el cronómetro cuando el competidor retira el segundo pie del suelo.

6.2.5 Los jueces detienen el cronómetro cuando el competidor hace sonar con la mano la campana final.

6.2.6 Los competidores deberán seguir la ruta predeterminada y mantenerse asegurados en todo momento.

6.2.7 Después de completar la trepa, el competidor será responsable de traer la cuerda de trepa hacia abajo por la ruta predeterminada en el árbol, para reinstalar la ruta para el siguiente competidor.

6.2.8 Cuando hay un asegurador técnico, el competidor no puede hacer uso de la sección de la cuerda de trepa que va desde el punto de unión al arnés de trepa hasta el bloque de la polea superior (la sección que sube de la cuerda) para avanzar su posición. Si esta sección de la cuerda de trepa es usada para avanzar de posición, la primera infracción generará una advertencia; una segunda infracción provocará la descalificación.

6.2.9 El competidor puede usar la sección de la cuerda de trepa que viene desde el bloque de la polea superior hacia el suelo (la caída de la cuerda) para asistir su trepa, o bien podrá utilizar las cuerdas instaladas en el árbol con el fin exclusivo de asistir en el ascenso.

- 6.2.10 Algunas ramas pueden ser marcadas con cinta para indicar un punto a partir del cual el competidor no puede tocar. Si el competidor toca fuera de las marcas, la primera infracción se hará acreedor a una penalización de -1 punto. La segunda infracción será motivo de descalificación.
- 6.2.11 Un competidor que rompa una rama mayor al tamaño máximo predeterminado podrá ser descalificado, a discreción del Juez Principal del Evento.

6.3 Puntuación de la Tropa de Velocidad Asegurada (10 puntos posibles)

- 6.3.1 Habrá tres o cinco cronómetros para el evento de Tropa de Velocidad Asegurada. Cuando estén disponibles cinco cronómetros, el tiempo mayor y menor serán eliminados, y los tres tiempos restantes serán promediados para proporcionar el tiempo oficial.
- 6.3.2 El evento está basado exclusivamente en el tiempo.
- 6.3.3 El competidor más rápido en llegar a la cima es el ganador y recibe 10 puntos.
- 6.3.4 Las puntuaciones del resto de los competidores se calculan restándoles a sus tiempos el tiempo obtenido (en segundos) por el competidor más rápido.
- 6.3.5 Por cada 2 segundos de diferencia entre dichas puntuaciones, se restará 1 punto (de los 10 puntos posibles) de la puntuación del competidor.

Ejemplo de puntuación:

El competidor más rápido completa la trepa en 2 minutos, 27.46 segundos (147.46 segundos).

El segundo competidor más rápido completa la trepa en 2 minutos, 41.82 segundos (161.82 segundos).

Diferencia en tiempos = $161.82 - 147.46 = 14.36$ segundos = 7.18 puntos menos.

El competidor más rápido recibe 10 puntos.

El segundo competidor más rápido recibe 2.82 puntos ($10 - 7.18$).

6.4 Penalizaciones

Penalizaciones discrecionales

Las siguientes infracciones pueden resultar en una penalización de -1 punto:

- 6.4.1 Comportamiento antideportivo (Ver Regla 1.2.1)
- 6.4.2 Acto inseguro (Ver Regla 1.2.3)

Penalización por romper una rama

- 6.4.3 Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia resultará en una penalización de -1 punto. Hasta dos penalizaciones de -1 punto serán permitidas, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. Una tercera rama rota dentro del rango de diámetros especificados resultará en la descalificación. (Ver regla 1.3.1)

Penalizaciones obligatorias

La siguiente infracción será penalizada con -1 punto:

6.4.4 Tocar una rama más allá de las marcas.

6.5 Descalificación

Descalificación obligatoria

Un competidor será descalificado a causa de las siguientes infracciones:

- 6.5.1 Segunda infracción por usar la sección que sube de la cuerda para avanzar de posición
- 6.5.2 Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura
- 6.5.3 Falta en mantenerse asegurado
- 6.5.4 Llegar más de 5 minutos tarde al evento
- 6.5.5 Mala conducta (ver Regla 1.2)
- 6.5.6 Segunda infracción en tocar una rama más allá de la marca
- 6.5.7 Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha iniciado, de acuerdo con la Regla 1.1.9

Descalificación discrecional

Un competidor podrá ser descalificado por las siguientes infracciones, a discreción del Juez Principal del Evento:

- 6.5.8 Balanceo peligroso y descontrolado.
- 6.5.9 Saltar o brincar, provocando que la cuerda se afloje excesivamente
- 6.5.10 Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama

7 EVENTO DE ASCENSO

7.1 Resumen del evento

El Evento de Ascenso pone a prueba las habilidades del competidor para utilizar de forma segura y eficiente su sistema de ascenso seleccionado y aprobado. En el evento se evalúa la eficiencia del competidor al instalar su sistema de ascenso en la(s) cuerda(s) de ascenso, su ascenso hasta tocar la campana y la transferencia a un sistema de descenso.

El descenso como tal no es parte del evento. Los puntos se obtienen por velocidad y por cumplir con los objetivos de seguridad predeterminados.

Instalación del evento: La altura puede fijarse desde los 12 a los 25 metros (39 pies, 4.5 pulgadas a 82 pies, 0.25 pulgadas). La campana final deberá instalarse a una distancia de 38 cm (15 pulgadas) horizontalmente a la cuerda del competidor. **La cuerda de respaldo/para asegurar instalada por el evento debería estar entre 38 y 60 cm (15 a 24 pulgadas) de la cuerda de trepa principal.** Se registrarán tres tiempos: Tiempo de Instalación (conectar el sistema de ascenso a la(s) cuerda(s) de trepa y prueba de suspensión), Tiempo de Ascenso (ascender desde el suelo hasta la altura predeterminada) y Tiempo de Transición (conversión del sistema de ascenso al de descenso). No se permite el uso de sistemas motorizados de ascenso para el evento. **(2024)**

Las cuerdas de ascenso se podrán colocar en tres configuraciones (Apéndice 7) en un punto de anclaje que pueda ser descendido desde el suelo. Los competidores pueden utilizar para su sistema de ascenso cualquier combinación de dispositivos mecánicos y nudos que haya sido aprobada durante la inspección de equipo. **Los**

sistemas de ascenso, incluidos los de respaldo, deben ser revisados verbalmente y aprobados por el Juez Principal del Evento de Ascenso o el Técnico Principal del Campeonato durante la inspección de equipo. Si se requiere mayor claridad, se le puede solicitar al competidor que demuestre su sistema de ascenso y/o de respaldo. (2024)

Todos los sistemas de ascenso deben ser aprobados y cumplir con la Regla 2.3.1 (2024)

Las cuerdas de ascenso deberán estar colocadas en un punto de anclaje que pueda ser descendido, controlado por un Técnico en piso mediante una cuerda. Adicionalmente, deberá contarse con un sistema de aseguramiento/respaldo superior. (2024)

7.2 Reglas del Evento de Ascenso

7.2.1 **Es responsabilidad del competidor** estar equipado con, y utilizar: (2024):

- Un casco de trepa aprobado,
- Protección ocular aprobada (lentes),
- **Se requiere un arnés de trepa aprobado con capacidad para posicionamiento de trabajo y/o suspensión. (2024)**
- Un arnés ligero con anclaje dorsal (este será provisto por el evento para utilizarse bajo el arnés a los competidores que lo requieran),
- Un sistema de ascenso y de descenso aprobados, y
- Ropa y calzado apropiados

7.2.2 Cada competidor puede configurar la(s) línea(s) de ascenso en cualquier formato de su elección sobre un punto de anclaje que pueda ser descendido, como está descrito en el Apéndice 7. El punto de anclaje puede ser descendido para cada competidor, con fines de aprobación en la instalación. Los competidores pueden utilizar la(s) cuerda(s) instalada(s) provista(s) por el evento, o cambiarla(s) antes del inicio de la parte cronometrada del evento, por otra(s) cuerda(s) de su elección, previamente aprobada(s).

7.2.3 El competidor **debería** estar conectado a un sistema de aseguramiento/respaldo durante la trepa.

- **Si el competidor está utilizando su propio sistema aprobado de respaldo, este debe estar instalado en la cuerda de aseguramiento/respaldo instalada por el evento. El sistema de aseguramiento/respaldo no debería ser utilizado y debe colgar libremente. Cualquier peso que sea necesario debe ser agregado durante el tiempo de instalación para ganar puntos.**
- **Se debe prestar especial atención en el uso correcto del sistema de respaldo, con el fin de incluir la tensión apropiada en la cuerda del sistema de respaldo (ver Regla 2.3.18)**
- **Si el sistema de respaldo no es adecuado, será considerado como un acto inseguro. (2024)**

7.2.4 El competidor debe mantener la cuerda de aseguramiento conectada al arnés y mantenerse asegurado todo el tiempo mientras esté en altura.

7.2.5 El Técnico hará una prueba para demostrar la efectividad y ajuste del equipo de aseguramiento con el competidor conectado. **Si se utiliza un sistema de auto-aseguramiento, este debe ser probado antes del inicio del evento. (2024)**

El sistema de aseguramiento/respaldo del evento debe:

- **Ser usado y conectado en el anclaje dorsal del arnés de cuerpo completo,**
- **Cumplir o exceder los requerimientos mínimos de los estándares de seguridad aceptados en la industria**
- **Proveer protección apropiada contra caídas si el sistema principal de ascenso del competidor falla, este debe ser probado antes del evento si el Técnico Principal del Campeonato lo considera necesario o si el competidor lo requiere, con el competidor conectado a este. (2024)**

7.2.6 El competidor puede tener su sistema de trepa tan ensamblado como desee, incluyendo los componentes que no sean Equipo de Protección Personal, pero nada puede estar conectado a la(s) cuerda(s) antes del inicio de la prueba. No está permitida la manipulación de la cuerda de ascenso (por ejemplo, añadir una pesa de lanzamiento o hacerle un nudo) previo a la señal del Juez Principal del Evento: “Adelante”.

Tiempo de Instalación

7.2.7 El competidor deberá iniciar el evento desde un círculo de 1 metro (aproximadamente 3 pies) de diámetro marcado en el suelo. El centro del círculo deberá estar a 3 metros de distancia (aproximadamente 10 pies) de la(s) cuerda(s) de ascenso.

7.2.8 El competidor indicará al Juez Principal del Evento cuando esté listo para comenzar. Debe esperar la señal del Juez Principal del Evento indicando que los Técnicos y los cronómetros están listos para proceder.

7.2.9 Tres cronómetros deberán medir el tiempo de Instalación. Los cronómetros iniciarán cuando el Juez Principal del Evento diga: “Adelante”.

7.2.10 Cuando el Juez Principal del Evento indique “Adelante”, el competidor saldrá del círculo e instalará su sistema de ascenso en la o las cuerdas de ascenso. El competidor debe instalar y configurar completamente su sistema de ascenso, incluido cualquier ascensor de pie o de rodilla, estribos, arneses de pecho, ajustadores de cuello o cualquier otro dispositivo, sistema de respaldo, etc. Después de instalar su sistema, el competidor hará una prueba sobre la cuerda levantando ambos pies del suelo y colocando ambos brazos abiertos lejos de su cuerpo, asegurándose de que su peso está soportado por el sistema de ascenso y no por componentes accesorios. Esto será la señal para el Técnico Principal del Evento de que el competidor ha terminado la instalación. Ninguna parte del cuerpo del competidor puede estar en contacto con el suelo durante la prueba de suspensión.

- Pueden obtenerse puntos adicionales por la incorporación de un sistema de respaldo (ver Regla 7.3.7)

7.2.11 Los cronómetros se detendrán cuando el Técnico Principal del Evento, habiendo recibido la señal del competidor al mantenerse con ambos pies despegados del suelo y ambos brazos abiertos, indique: “Tiempo”.

7.2.12 Una vez que se han detenido los cronómetros, el Técnico Principal del Evento revisará la correcta instalación del sistema.

7.2.13 Si la instalación es incorrecta (por ejemplo, si el sistema no se sostiene o si los componentes no están conectados), no se otorgarán Puntos por Tiempo de instalación al competidor.

7.2.14 Además de perder los Puntos por Tiempo de instalación, al competidor se le impondrá una penalización obligatoria de -3 puntos, si cualquier componente de soporte de vida no está conectado o se encuentra en una

configuración incorrecta. Es responsabilidad del competidor asegurar la correcta y completa instalación de su sistema antes de señalar al Técnico Principal del Evento que ha terminado.

7.2.15 Una vez que el sistema haya sido completamente evaluado, el competidor puede descender de nuevo al suelo. En este momento, el competidor tiene la oportunidad de hacer pequeños ajustes a su sistema (esto incluye cualquier peso que se haya añadido a la línea), antes de que empiece a contar su Tiempo de Ascenso. No pueden cambiarse componentes del sistema configurado preaprobado. Si es necesario realizar algún cambio (por ejemplo: agregar un ascensor de pie, un arnés de pecho, un ajustador de cuello, un tensor o guantes), el competidor perderá sus Puntos por Tiempo de Instalación.

- **Si algún componente se desengancha durante la instalación no podrá ser enganchado nuevamente, a menos esta sea una función de acuerdo con el diseño de fabricación (por ejemplo el punto de anclaje de pecho de Akimbo SRS)**

7.2.16 El tiempo límite para la instalación es de 90 segundos.

7.2.17 El competidor que falle en completar la instalación dentro del tiempo límite (90 segundos) será detenido y solo recibirá los puntos acumulados hasta ese momento. (2024)

Tiempo de Ascenso

7.2.18 El competidor indicará al Juez Principal del Evento cuando esté listo para comenzar. Debe esperar la señal del Juez Principal del Evento indicando que los Técnicos y los cronómetros están listos para proceder.

7.2.19 Tres cronómetros deberán medir el tiempo de Ascenso. Los cronómetros inician cuando el segundo pie del competidor se despega del suelo.

7.2.20 Los cronómetros se detienen cuando el competidor toca la campana al final de la trepa con la mano.

7.2.21 El límite de tiempo para el ascenso es de 90 segundos.

7.2.22 El competidor que falle en completar el ascenso dentro del tiempo límite (90 segundos) será detenido y solo recibirá los puntos acumulados hasta ese momento. (2024)

Tiempo de Transición

7.2.23 Tres cronómetros deberán medir el tiempo de transición **efectiva** del sistema de ascenso al **sistema** de descenso. Los cronómetros inician a medir el tiempo **de transición** cuando el competidor toca la campana al final de la trepa **(la misma campanada que detiene el tiempo de ascenso). (2024)**

7.2.24 Después de tocar la campana, el competidor debe cambiarse a su sistema de descenso aprobado. Todos los componentes del sistema que pudieran impedir el descenso deberán estar desconectados del competidor o de la cuerda de ascenso, de tal modo que el competidor pueda descender sin impedimentos (por ejemplo: los ascensores de pie deben estar desconectados de la cuerda de ascenso, pero pueden permanecer los ascensores que estén por arriba del competidor sobre la cuerda de ascenso, siempre que estén desconectados del competidor). La violación a esta regla resultará en la pérdida de los Puntos por Tiempo de la Transición.

7.2.25 Todos los componentes del sistema de ascenso deberán estar sujetos a la línea de ascenso o al competidor, como lo señala el Apéndice 5. El equipo de descenso deberá estar correctamente asegurado al competidor o conectado a la línea de ascenso antes de que éste toque la campana por segunda vez. Los

dispositivos que queden en la(s) líneas de ascenso deberán estar fijos. La violación a esta regla resultará en la pérdida de los Puntos por Tiempo de la Transición. El competidor recibirá una penalización obligatoria de -3 puntos conforme sea identificado por el Técnico en el árbol.

7.2.26 Los cronómetros se detienen cuando el competidor toca la campana en lo alto de la trepa por segunda vez.

7.2.27 Una vez que el modo de descenso ha sido verificado por el Técnico en el árbol, el competidor deberá recuperar cualquier componente que aún permanezca en la línea de ascenso. Después de comunicar al asegurador su intención de descender, el competidor puede hacerlo a una velocidad segura.

7.2.28 El descenso no es una de las partes cronometradas del evento.

7.3 Puntuación del Evento de Ascenso (25 puntos posibles)

7.3.1 Para cada sección del evento se usarán tres cronómetros. El tiempo se registra hasta centésimas de segundo.

7.3.2 Para la Instalación, hasta 2 Puntos por Tiempo podrán otorgarse, basándose en el tiempo de terminación. Los Puntos por Tiempo se asignan de la siguiente manera:

- 2 puntos – Completada en 24.99 segundos o menos
- 1 punto – Completada en 25.00 a 49.99 segundos
- 0 puntos – Completada en 50.00 a 89.99 segundos

7.3.3 Para la Transición, hasta 2 Puntos por Tiempo podrán otorgarse, basándose en el tiempo de terminación. Los Puntos por Tiempo se asignan de la siguiente manera:

- 2 puntos – Completada en 4.99 segundos o menos
- 1 punto – Completada en 5.00 a 12.99 segundos
- 0 puntos – Completada en más de 13.00 segundos

7.3.4 En el Ascenso, se hace un promedio del tiempo registrado por los tres cronómetros, para obtener un Tiempo de Ascenso final. El competidor con el Tiempo de Ascenso más rápido recibirá 19 puntos.

7.3.5 La puntuación de los demás competidores se calcula restando el tiempo del competidor más rápido (en segundos) al tiempo de cada uno de los otros competidores.

7.3.6 Por cada 1 segundo de diferencia entre su tiempo y el tiempo del competidor más rápido, se le restará 1 punto (de los 19 puntos posibles).

Ejemplo de puntuación:

El competidor más rápido (A) completa el ascenso en 12.49 segundos.

El segundo competidor más rápido (B) completa el ascenso en 13.33 segundos.

La diferencia en tiempos = $13.33 - 12.49 = 0.84$ segundos = -0.84 puntos

El competidor más rápido recibe 19 puntos.

El segundo competidor más rápido recibe 18.16 puntos ($19 - 0.84$) por el ascenso.

7.3.7 Hasta 2 puntos adicionales pueden obtenerse por incorporar un sistema de respaldo **dentro** del sistema de ascenso (ver el Apéndice 5 para conocer la definición **de sistema de respaldo**). **(2024)**

- 1 punto ganado si el sistema de respaldo está conectado a la misma cuerda de trepa que el sistema de ascenso primario
- 2 puntos ganados si el sistema de respaldo está conectado a una segunda cuerda de trepa

7.3.8 En caso de un empate, el competidor con el menor tiempo de ascenso será el ganador.

7.4 Penalizaciones

Penalizaciones discrecionales

El competidor recibirá una penalización de -3 puntos y una advertencia por las siguientes infracciones:

7.4.1. Comportamiento antideportivo (Ver Regla 1.2.1)

7.4.2. Acto inseguro (Ver Regla 1.2.3)

7.4.3 Holgura en el sistema de respaldo (2024)

Penalizaciones obligatorias

Se impondrá una penalización de -3 puntos por cualquiera de las siguientes infracciones:

7.4.4 Manipular o interferir con cualquier componente del sistema de protección de caídas

7.4.5 Impedir el funcionamiento correcto de un dispositivo mecánico

7.4.6 Poner las manos por arriba de un nudo Prúsico de Presa de pie

7.4.7 Una configuración incorrecta o desconexión de cualquier componente de soporte de vida durante la parte cronometrada del evento

7.4.8 No asegurar el equipo antes de tocar la campana de transición una segunda vez

7.5 Descalificación obligatoria

El competidor será descalificado por cualquiera de las siguientes infracciones:

7.5.1 Recibir una segunda penalización obligatoria

7.5.2 Dejar caer una pieza de equipo mientras se trabaja en altura

7.5.3 Falta en permanecer asegurado **mientras está en altura (2024)**

7.5.4 Llegar más de 5 minutos tarde al evento

7.5.5 Mala conducta (ver Regla 1.2)

7.5.6 Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha iniciado, de acuerdo con la Regla 1.1.9

8 DESAFÍO DE MAESTROS

8.1 Resumen del Evento

El Desafío de Maestros es la prueba por el campeonato. Los mejores hombres y mujeres finalistas de la etapa preliminar de la competencia pasan al Desafío de Maestros para competir por el título. El Desafío de Maestros está diseñado para juzgar en un solo evento desafiante el aplomo, las técnicas y el dominio de las destrezas combinadas totales del competidor, demostradas en los eventos preliminares. **Si el Desafío de Maestros no puede ser completado, referirse a la Regla 2.1.3 (2024)**

En el evento, a la señal del Juez Principal del Evento, el competidor entra al área de trabajo designada con todo su equipo. Es entonces cuando se juzga al competidor por su evaluación del árbol, la instalación del equipo de trepa, el ascenso al árbol, la planeación de rutas hacia todas las estaciones de trabajo a través de toda la copa, el descenso final del árbol, la recuperación de su equipo, y la comunicación que el competidor mantuvo con el personal en piso durante la trepa.

Cada competidor deberá mostrar su habilidad para ascender al árbol de forma eficiente. Como en el Evento de Trabajo en el Árbol, deberá atravesar de manera segura toda la copa del árbol, con suavidad, precisión y disciplina, hacia múltiples estaciones de trabajo, posicionarse en cada estación de trabajo para llevar a cabo tareas, y después salir del árbol y recuperar todo su equipo en el árbol de forma controlada. El tiempo máximo para completar el evento se especifica con antelación. Cada competidor puede acumular puntos a lo largo de su trepa con el tiempo total del evento como uno de los componentes de la puntuación. **(2024)**

8.2 Reglas del Desafío de Maestros

8.2.1 **Es responsabilidad del competidor** estar equipado con, y utilizar: **(2024)**:

- Un casco de trepa aprobado,
- Protección ocular aprobada (lentes),
- Un serrote y su funda aprobados,
- Un arnés de trepa aprobado,
- Un acollador para posicionamiento de trabajo aprobado, y
- Ropa y calzado apropiados.

8.2.2 Antes de que un competidor dé inicio al evento, todo el equipo se deberá colocar en un área designada dentro del área del evento. Una vez que inicia el tiempo oficial, no se puede ingresar más equipo al área designada del evento.

8.2.3 Todo el equipo de protección personal deberá cumplir los requisitos de la Regla 2.3.1.

8.2.4 El número de competidores que avanzan al Desafío de Maestros depende del número total de competidores en cada división en el evento. Para competencias de 30 o menos, avanzan tres competidores; de 31 a 40, avanzan cuatro; de 41 o más, avanzan cinco competidores. Se pueden hacer excepciones con la aprobación del comité organizador del TCC, antes del comienzo de la competencia, lo cual será dado a conocer a todos.

8.2.5 Si uno de los competidores calificados para el Desafío de Maestros está impedido para participar, el competidor con la siguiente puntuación más alta en la ronda preliminar puede subir como sustituto, a discreción del Juez Principal del Evento.

- 8.2.6 Una vez que los mejores competidores han sido determinados, el Juez Principal **del Evento** establecerá el orden en el que los competidores treparán. **El competidor con el mayor puntaje total general de las pruebas preliminares escoge primero. El segundo en elegir es el competidor de la otra división con el mayor puntaje total general de las pruebas preliminares. La selección continúa en orden alternado, basada en el puntaje total general de las pruebas preliminares, hasta terminar de establecer el orden. (2024)**
- 8.2.7 Los competidores serán entonces retenidos hasta el momento en que a cada uno de ellos le toque el turno de trepar. Serán retenidos en donde no puedan beneficiarse de ver o escuchar hasta que sea su turno para participar.
- 8.2.8 El competidor no podrá presenciar o escuchar comentarios acerca de la trepa de otro competidor antes de que sea su turno, pero puede ver después de completar su propia trepa. Por ejemplo, el segundo competidor no puede ver al primer competidor, pero el primer competidor podrá ver al segundo **y así sucesivamente. (2024)**
- 8.2.9 El Juez Principal del Evento deberá fijar un tiempo límite adecuado para que un competidor pueda prepararse, instalar una cuerda de trepa, realizar la trepa, y retirar todo el equipo de trepa del árbol. Este tiempo límite se establecerá y anunciará antes de que comience el evento.
- 8.2.10 El tiempo oficial comienza cuando el Juez Principal del Evento dice "Adelante" e indica al competidor que proceda.
- 8.2.11 El tiempo oficial se detiene cuando el competidor vuelve al suelo y retira exitosamente todo el equipo instalado durante el evento (incluyendo todas las hondillas/pesas de lanzamiento, cuerdas de trepa, equipo de aseguramiento y accesorios de trepa). El equipo se considera retirado del árbol cuando ya no está en contacto con el árbol **(excepto las raíces). (2024)**
- 8.2.12 Si un competidor no completa la trepa dentro del tiempo límite, el puntaje obtenido hasta ese momento será utilizado como la puntuación del competidor. Un competidor será llamado a tierra por el Juez Principal del Evento si ha rebasado el tiempo límite o si se han violado las normas de seguridad.
- 8.2.13 Si un competidor falla en retirar todo el equipo en el árbol dentro del tiempo límite, se le impondrán -20 puntos de penalización.
- 8.2.14 El evento se mide en tiempo como un medio de evaluación de la productividad total. La clasificación preliminar contará como un punto de desempate en caso de puntuaciones idénticas. Si las clasificaciones preliminares son idénticas, el Tiempo del Desafío de Maestros será el que defina el desempate.
- 8.2.15 En este evento no son permitidas las cuerdas de trepa preinstaladas.
- 8.2.16 Un competidor recibe 10 puntos por la instalación de la hondilla en el primer intento. Cada intento de tiro a partir de entonces tendrá un valor de 2 puntos menos, valiendo el quinto intento 2 puntos. Los intentos de tiros adicionales recibirán 0 puntos. Si el competidor coloca más de una cuerda de acceso o cuerda de trepa, sólo se le otorgarán puntos por la instalación de la hondilla por la primera cuerda de acceso o de trepa instaladas.

- 8.2.17 El árbol está dividido en cuatro secciones para determinar el puntaje de altura de la instalación de la hondilla. El competidor recibe 4 puntos por instalar la hondilla en la sección más alta y 1 punto por la sección más baja. El competidor que utilice más de cinco lanzamientos para instalar la hondilla no recibe puntos correspondientes a altura.
- 8.2.18 El competidor puede recibir hasta 2 puntos adicionales, otorgados a discreción de los jueces, por su técnica creativa y/o destreza demostradas en la instalación de la hondilla. El competidor que utilice más de cinco lanzamientos para instalar la hondilla puede recibir puntos extra, en caso de ser aplicable.
- 8.2.19 Los competidores deberán emitir una advertencia audible (a saber, “Despejen”) y recibir la confirmación del Juez Principal del Evento antes de lanzar o retirar una hondilla a la cual esté atada la pesa de lanzamiento. También deberá emitirse una advertencia audible previo a manipular la hondilla cuando exista la posibilidad del desprendimiento accidental de la pesa de lanzamiento.
La primera vez que un competidor falle en emitir una advertencia audible, será identificado de forma audible por el Juez Principal del Evento como una advertencia verbal, y no se le impondrá una penalización. Hasta 2 infracciones penalizadas con -1 punto cada una **deberán** ser emitidas de forma audible por el Juez Principal del Evento. La tercera infracción penalizada **resultará** en la descalificación. **(2024)**
- 8.2.20 Si la hondilla de un competidor, con el peso atado, sale del área delimitada durante un lanzamiento, mientras es manipulada o al ser retirada del árbol, el Juez Principal del Evento **indicará verbalmente una penalización de -3 puntos cuando sea la primera infracción**. Una segunda infracción resultará en la descalificación del evento. **(2024)**
- 8.2.21 El competidor emitirá una advertencia audible antes de tocar la campana en cada estación o lanzar cada rama.
- 8.2.22 El competidor obtendrá hasta 10 puntos por completar con éxito cada una de las siguientes actividades:
- Estaciones de Serrote de mano: El competidor deberá tocar la campana con el serrote de mano
 - Estación de lanzamiento de ramas: El competidor deberá tocar la campana con el serrote de mano, antes de lanzar el trozo de rama hacia un objetivo designado. Si no tiene éxito, el competidor puede lanzar un segundo y tercer trozos. Sólo un tiro recibirá puntuación. Tocar la campana vale 4 puntos y un lanzamiento de rama exitoso vale 6, 4 o 2 puntos adicionales, resultando en un máximo de 10 puntos. No se asignarán puntos si no se toca la campana antes de tirar el trozo de rama. Véase la Regla 3.4 para las especificaciones relativas al tamaño de las ramas y del objetivo.
 - Estación de la Plomada graduada: El competidor intentará tocar la campana con un serrote de mano sin permitir que la plomada baje y toque las marcas de nivel de altura. Las marcas valen 4, 7 y 10 puntos. Si el peso toca la marca más baja de la plomada, el competidor no recibirá puntos por completar exitosamente la actividad (sección F del formato de puntaje) en esa estación.
- 8.2.23 Un competidor **debiera ser** descalificado por dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura. Cuando el competidor esté trabajando en piso durante el periodo de tiempo oficial (por ejemplo, durante la instalación o retiro de cuerdas o equipo del árbol), el equipo que caiga al suelo no significará

la descalificación automática. Más bien, estas infracciones serán juzgadas usando las secciones correspondientes del formato de puntaje (**a saber, mala conducta o acto inseguro**). (2024)

- 8.2.24 El uso seguro de equipos como hondillas y diversos dispositivos reductores de fricción deberá ser recompensado. Un competidor que retira equipo (por ejemplo, pesas de lanzamiento, dispositivos reductores de fricción, cuerdas) del árbol de manera descontrolada o insegura deberá ser penalizado. Será a discreción de los jueces si dichas infracciones se consideran accidentales o intencionales y se determinarán en consecuencia las penalizaciones a imponer. Un acto inseguro puede resultar en la descalificación (mala conducta). (2024)

8.3 Puntuación del Desafío de Maestros (hasta 300 puntos posibles)

- 8.3.1 Habrá tres o cinco jueces para el Desafío de Maestros. Cuando estén disponibles cinco jueces, las puntuaciones mayor y menor serán eliminadas, y las tres puntuaciones restantes serán promediadas para proporcionar la puntuación oficial.
- 8.3.2 Los jueces registran los movimientos de un competidor desde el momento de inicio del tiempo oficial hasta que el competidor termina todas las estaciones de trabajo, vuelve al suelo y retira con éxito todos los equipos instalados durante el evento; se queda sin tiempo; o es descalificado.
- 8.3.3 El competidor recibe puntos sólo por aquellas tareas que fueron completadas dentro del tiempo límite. Si el tiempo del competidor se termina, debería recibir puntos en cualquiera de las secciones de puntuación intentadas, incluso si todas las tareas correspondientes a esa sección no se completaron.
- 8.3.4 Los puntos preliminares no se transfieren al Desafío de Maestros. El ganador general de la competencia será el competidor con el total de puntos más alto en el Desafío de Maestros. Para desempates ver la regla 8.2.14.

8.4 Penalizaciones

Penalizaciones obligatorias

Un competidor será penalizado por las siguientes infracciones:

- 8.4.1 Se impondrá una penalización de -20 puntos por fallar en recuperar todo el equipo dentro del límite de tiempo.
- 8.4.2 Se impondrá una penalización de -1 punto por cada falla en emitir una advertencia audible antes de lanzar o recuperar una hondilla **con el peso atado** (incluidos los dispositivos mecánicos). La primera infracción resultará en una advertencia verbal de parte del Juez Principal del Evento. Las infracciones subsecuentes resultarán en penalizaciones de -1 punto cada una.
- 8.4.3 Se impondrá una penalización de -3 puntos por falla en emitir una advertencia audible cuando sea necesario mientras se permanezca en altura.

Penalizaciones discrecionales (determinadas por los Jueces de Puntuación)

- 8.4.4 El competidor puede recibir una penalización de hasta -5 puntos por cualquiera de los siguientes: actos inseguros, mal desempeño o técnicas inadecuadas.

Penalizaciones discrecionales (determinadas por el Juez Principal del Evento)

Una penalización de -3 puntos y una advertencia verbal **deberán ser** impuestas por cualquiera de las siguientes infracciones: **(2024)**

8.4.5 Balanceo peligroso y descontrolado.

8.4.6 Falla en mantener el sistema de trepa tenso o subir por arriba del punto de anclaje.

8.4.7 Alta velocidad o movimiento peligroso.

Penalización por romper una rama

8.4.8 Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia resultará en una penalización de -1 punto **y deberá ser notificada de forma audible**. Hasta dos penalizaciones de -1 punto serán permitidas, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. Una tercera rama rota dentro del rango de diámetros especificados resultará en la descalificación. (Ver regla 1.3.1) **(2024)**

8.5 Descalificación

Descalificación Obligatoria

Un competidor **deberá** descalificado por las siguientes infracciones: **(2024)**

8.5.1 Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura

8.5.2 Falla en permanecer asegurado al árbol en al menos un punto de anclaje.

8.5.3 La cuarta infracción de falla en emitir una advertencia audible antes de lanzar o recuperar una hondilla con peso

8.5.4 La segunda infracción de falla en emitir una advertencia audible cuando sea necesario mientras se permanezca en altura

8.5.5 Dos lanzamientos (de hondillas con pesos atados o de cuerdas de trepa) que caigan fuera de la zona acordonada

8.5.6 Llegar más de 5 minutos tarde para el evento

8.5.7 Mala conducta/acto inseguro (ver Regla 1.2)

8.5.8 Salir del área predesignada o introducir equipo de afuera del área predesignada una vez que el tiempo oficial ha comenzado

8.5.9 Colocar el serrote en la boca

8.5.10 Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama

8.5.11 Una segunda penalización discrecional (determinada por el Juez Principal del Evento)

8.5.12 Falla en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo oficial del evento ha iniciado, de acuerdo con la Regla 1.1.9

8.6 Puntos Extra Potenciales

8.6.1 Un competidor puede recibir hasta 5 puntos extra adicionales, a discreción de los jueces, por cada uno de los siguientes (para un total de 15 posibles puntos extra):

- Demostración general de destreza, estilo y presentación a lo largo de toda la trepa
- Uso de técnicas y equipos innovadores
- Demostración general de prácticas y técnicas de trabajo seguro

APÉNDICE 1

Revisión 2022.

Récord ITCC para el Evento de Ascenso

Se deberán cumplir los siguientes criterios para que un capítulo u otro grupo patrocinen un Evento de Ascenso con el fin de establecer un nuevo récord ITCC.

1. El personal de la ISA deberá ser notificado con anticipación sobre el intento de récord ITCC. Antes del evento, un juez independiente debe ser seleccionado y confirmado para asistir.
2. Un miembro actual de un Comité ITCC (Reglas, Operaciones, Técnico, **APTCC/ETCC/LATCC/NATCC**) funciona como juez independiente. **(2024)**
3. El capítulo o la organización asociada que realice el intento deberá hacer los arreglos y pagar todos los costos asociados para que un miembro apropiado del comité ITCC esté presente.
4. Todo el equipo utilizado por los trepadores y los oficiales deberá cumplir con los requisitos enumerados en el presente Reglamento del ITCC.
5. Se seguirán las reglas para el Ascenso Uno-a-Uno (Head-to-Head). (Ver Reglas en el **Apéndice 2**).
6. Cuando se utilice cronometraje electrónico, tres cronómetros manuales deberán tomarse como respaldo en caso de falla del sistema electrónico. Si el dispositivo electrónico falla, los tres tiempos manuales serán sumados, y se registrará un tiempo promedio. Los tres tiempos manuales registrados no deberán tener más de 50/100 de segundo de diferencia entre el tiempo más rápido y el más lento para calificar para el registro. Si los tiempos caen fuera de este rango, no se podrá registrar ningún tiempo récord ITCC.
7. Cuando sólo se utilice el cronometraje manual, se utilizarán cinco cronómetros y el tiempo más alto y el más bajo se descartan. Los tres tiempos restantes serán sumados, y se registrará un tiempo promedio. Los tres tiempos manuales registrados no deberán tener más de 50/100 de segundo de diferencia entre el tiempo más rápido y el más lento para calificar para el registro. Si los tiempos caen fuera de este rango, no se podrá registrar ningún tiempo récord ITCC.
8. Un tiempo récord ITCC no se considerará oficial hasta que la solicitud del formulario de validación (adjunta) haya sido completada, enviada al personal de enlace del ITCC en la sede de la ISA, y firmada por el Presidente del ITCC.
9. Se utilizarán fotografías y videos para documentar y verificar las medidas de altura, antes y después de la trepa.



**INTERNATIONAL SOCIETY OF
ARBORICULTURE**

Solicitud de evento de intento de registro de evento de ascenso ITCC
El intento debe ser de 15 m (50 pies).

Información del Evento

Nombre del Capítulo/AO _____
Nombre del evento _____
Dirección del evento _____
Estado/Provincia, País _____
Miembro del Comité ITCC que estará presente _____
Fecha Evento a realizar _____

Información del contacto

Nombre del presidente del Capítulo/AO _____
Firma del Presidente del Capítulo/AO _____
Dirección _____
Número de teléfono _____ (incluir código internacional)
Correo electrónico _____
Nombre del presidente del TCC local _____
Firma del presidente del TCC local _____
Dirección _____
Número de teléfono _____ (incluir código internacional)
Correo electrónico _____
Envíe esta solicitud a:

ITCC Staff Liaison
ISA
270 Peachtree Street NW, Suite 1900
Atlanta, GA 30303, USA



**INTERNATIONAL SOCIETY OF
ARBORICULTURE**

**Intento de registro de evento de ascenso ITCC
Solicitud de Validación**

EVENTO:

LUGAR:

FECHA:

--	--	--

Solicito la validación ISA para un Ascenso ITCC Seguro de 15 m (50 pies) para hombres o mujeres intento de registro de

evento por: _____ (Nombre del competidor)

Firma del presidente del capítulo o del presidente local de TCC: _____

Fecha _____

Confirmando que la altura hasta el punto más bajo de la campana fue verificada por mí antes del intento que estaba teniendo lugar, y que su altura fue _____

Miembro del Comité de Operaciones/Reglas: _____

Fecha: _____

Confirmando que el tiempo electrónico que registré para este intento es un tiempo verdadero y válido de Firma del cronómetro electrónico _____

Hora registrada _____

Confirmando que el tiempo manual que registré para este intento es un tiempo verdadero y válido de

Cronómetro #1 Firma _____ Hora registrada _____

Confirmando que el tiempo manual que registré para este intento es un tiempo verdadero y válido de

Cronómetro #2 Firma _____ Hora registrada _____

Confirmando que el tiempo manual que registré para este intento es un tiempo verdadero y válido de

Cronómetro #3 Firma _____ Hora registrada _____

Confirmando que el tiempo manual que registré para este intento es un tiempo verdadero y válido de

Cronómetro #4 Firma _____ Hora registrada _____

Confirmando que el tiempo manual que registré para este intento es un tiempo verdadero y válido de

Cronómetro #5 Firma _____ Hora registrada _____

Confirmando que estuve presente en este intento y verifico que los tiempos registrados arriba son correctos para el intento hecho por

Nombre del competidor
Firma del miembro del comité de operaciones/reglas:

Fecha: _____
Intento de registro ITCC—Tiempo promedio registrado: _____

Nombre del competidor _____
Dirección _____ Teléfono _____
_____ Correo electrónico _____

MIEMBRO DEL COMITÉ DE OPERACIONES/REGLAS

Nombre _____
Dirección _____ Teléfono _____
Correo electrónico _____

Tiempo electrónico

Nombre _____
Dirección _____ Teléfono _____
Correo electrónico _____

Tiempo manual #1

Nombre _____
Dirección _____ Teléfono _____
Correo electrónico _____

Tiempo manual #2

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

Correo electrónico _____

Tiempo manual #3

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

Correo electrónico _____

Tiempo manual #4

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

Correo electrónico _____

Tiempo manual #5

Nombre _____

Dirección _____ Teléfono _____

Correo electrónico _____

El proceso de validación de registros de ITCC no está completo hasta que sea revisado por el comité de ITCC

Uso exclusivo del comité de ITCC

Firma del miembro del comité ITCC asistente _____

Fecha _____

Firma del presidente del comité de ITCC _____

Fecha _____

Después de la verificación enviar a:

Enlace del personal de ITCC

Copias:

270 Peachtree Street NW,

serie 1900

Atlanta, GA 30303, EE. UU.

Miembros del Comité ITCC

Presidente del Capítulo Local

Presidente local de TCC

Competidor

APÉNDICE 2

Revisión 2022.

Ascenso Uno-a-Uno

El Ascenso Uno-a-Uno es un evento independiente que puede tener lugar en cualquier competencia realizada bajo los auspicios de la ISA.

Hasta dieciocho trepadores (con no más de doce de la división masculina) pueden competir en el Ascenso Uno-a-Uno. Los trepadores serán aquellos que obtuvieron los mejores tiempos en el ascenso del Evento de Ascenso. Si los primeros clasificados de la prueba de Ascenso no desean competir en el Ascenso Uno-a-Uno, la posición será ofrecida al siguiente trepador más rápido, y así sucesivamente.

El Ascenso Uno-a-Uno mide la capacidad de un competidor para realizar un ascenso vertical en un árbol utilizando equipo aprobado de protección contra caídas en una sola cuerda. La altura es de 15 m (49 pies, 2.5 pulgadas) para todos los competidores en cada división. Una altura de 12 m (39 pies, 4.5 pulgadas) se puede utilizar a nivel de capítulo si las restricciones de altura son un problema. El evento está cronometrado y gana el competidor con el tiempo más rápido.

En el Ascenso Uno-a-Uno, dos trepadores compiten simultáneamente en cuerdas separadas, con sistemas de cronometraje separados.

Reglas

- Ver Reglas 7.2.1, 7.2.2, 7.2.4, 7.2.5, 7.2.6.
- El competidor conecta su sistema de ascenso a la cuerda previo al inicio del evento, incluidos los componentes que no sean EPP. Precargar la cuerda de ascenso (por ejemplo, agregar una bolsa para lanzar o hacer un nudo en la cuerda de ascenso) está permitido durante la instalación.
- Los competidores avisan al Juez Principal del Evento cuando están listos y esperan a que el Juez Principal del Evento indique que los cronómetros y los técnicos están listos para proseguir.
- Cuando el Juez Principal del Evento dice “Adelante”, ambos competidores comenzarán su ascenso.
- Los cronómetros se detienen cuando los competidores tocan la campana en la parte superior de la trepa con las manos.
- Se registra el tiempo.
- Después de tocar la campana, el competidor debe cambiar a su sistema de descenso aprobado y regresar al suelo.

Descalificación obligatoria

- Manipular o interferir con los componentes del equipo de protección de caídas
- Impedir el correcto funcionamiento de un dispositivo mecánico
- Componentes de soporte vital mal configurados o desconectados durante el tiempo oficial del evento
- Dejar caer una pieza de equipo mientras se trabaja en altura

- Mala conducta/acto inseguro

Cuando se utilice cronometraje electrónico, tres cronómetros manuales deberán tomarse como respaldo en caso de falla del sistema electrónico. Si el dispositivo electrónico falla, los tres tiempos manuales serán sumados, y se registrará un tiempo promedio. Los tres tiempos manuales registrados no deberán tener más de 50/100 de segundo de diferencia entre el tiempo más rápido y el más lento para calificar para el registro. Si los tiempos caen fuera de este rango, no se podrá registrar ningún tiempo récord ITCC.

Cuando sólo se utilice el cronometraje manual, se utilizarán cinco cronómetros y el tiempo más alto y el más bajo se descartan. Los tres tiempos restantes serán sumados, y se registrará un tiempo promedio. Los tres tiempos manuales registrados no deberán tener más de 50/100 de segundo de diferencia entre el tiempo más rápido y el más lento para calificar para el registro. Si los tiempos caen fuera de este rango, no se podrá registrar ningún tiempo récord ITCC.

SI SE CUMPLEN TODOS LOS REQUISITOS DEL APÉNDICE 1 (INTENTO DE RÉCORD ITCC PARA ASCENSO), LOS TIEMPOS SERÁN REGISTRADOS COMO RÉCORD ITCC.

APÉNDICE 3

Revisión 2022.

Ejemplos de escenarios para el Evento de Rescate Aéreo

El comité del evento debe redactar un escenario de rescate aéreo para su evento individual. El escenario debería mantenerse confidencial antes de la competencia y ser descrito a los competidores durante la reunión de recorrido del evento antes del inicio de la competencia.

Los siguientes son ejemplos de posibles escenarios de eventos de rescate aéreo:

Ejemplo # 1

Condiciones meteorológicas: 35 °C (95 °F) Soleado/alta humedad

Situación—Te das cuenta de que el trepador no se mueve en el árbol.

Condición del trepador: El trepador está consciente, respira con dificultad y su cara está roja. También tiene problemas para comunicarse.

Ejemplo # 2

Condiciones meteorológicas: 15 °C (59 °F) Nublado y húmedo

Situación—Un trepador se ha resbalado y caído mientras se movía a través del árbol. Ha tenido un balanceo violento, golpeando el tronco principal.

Condición del trepador: El trepador está consciente pero sostiene su brazo izquierdo. Tiene dolor y no puede descender del árbol.

Ejemplo # 3

Condiciones meteorológicas: 21 °C (70 °F) Soleado

Situación—Un trepador está trabajando en una situación de derribo y ha cortado la parte posterior de su pierna izquierda con una motosierra.

Condición del trepador: El trepador no puede detener el sangrado mientras se encuentra en el árbol.

Lineamientos para divisiones con uno o dos competidores

En caso de que sólo haya uno o dos competidores en cada división a nivel de capítulo, el representante trepador potencial se considerará como elegible para competir en el ITCC si se cumple con los criterios enumerados a continuación durante la competencia del capítulo.

En caso de que haya tres o más trepadores a nivel de capítulo (en cualquier división), no se aplicarán los siguientes criterios.

El competidor deberá intentar cada uno de los cinco eventos preliminares y anotar puntos en tres de los cinco eventos.

El competidor deberá completar con éxito al menos dos estaciones en la Tropa de Trabajo (excluyendo la estación de aterrizaje) antes de que se acabe el tiempo, luego descender al suelo de manera controlada y desprenderse de su sistema de trepa, demostrando así la habilidad para moverse con seguridad a través del árbol.

El competidor deberá intentar la trepa en el Desafío de Maestros y, como mínimo, instalar una cuerda de trepa, ingresar al árbol y llegar a una estación antes de que se agote el tiempo.

La intención de estos criterios es proporcionar a cualquier competidor serio, independientemente de su grado de experiencia o tiempo en el campo, la oportunidad de ascender al reto de competir a nivel internacional.

APÉNDICE 5

Revisión 2022.

Definiciones

Compatible (ver Regla 2.3.3)—Buena interacción funcional.

Competente (ver Regla 6.2.2)—Tener la habilidad, el conocimiento o la destreza necesarias para poder realizar la tarea.

Bastón aprobado (“Flip stick) (ver Regla 5.2.7) – Un bastón de madera o fibra de vidrio con diámetro de 12 a 50 mm (0.5 a 2 pulgadas) y largo de 75 a 185 cm (30 a 72 pulgadas) aproximadamente. (2024)

Sistema de cuerda móvil (ver Regla 2.3.23)—Un sistema de protección de caídas en el cual el dispositivo de ajuste de la cuerda avanza a lo largo de una cuerda en movimiento. La técnica de cuerda doble (Drdt) o sistemas de cuerdas corredizas son ejemplos de sistemas de cuerdas móviles (contrastar con sistema de cuerda estacionaria.)

Sistema de cuerda estacionaria (ver Regla 2.3.23)—Un sistema de protección de caídas en el cual el dispositivo de ajuste de la cuerda se mueve a lo largo de una cuerda de trabajo estacionaria (contrastar con sistema de cuerda móvil).

Sujeto (ver Regla 7.2.24)—Asegurado, conectado y no suelto, para eliminar la posibilidad de caída y prevenir interferencias con el sistema de descenso y lesiones en el trepador. (2024)

Respaldo del sistema (ver Regla 7.3.8) – Un dispositivo o configuración adicional que se utiliza para respaldar un sistema de ascenso primario aprobado. Los respaldos del sistema pueden ser conectados a la misma cuerda de trepa que el sistema de ascenso principal (por ejemplo, mordaza para cuerda, ascensor mecánico, Prusik de seis vueltas u otro dispositivo aceptado) o a una segunda cuerda de trepa (por ejemplo, dispositivo móvil de detención de caídas). Ambas cuerdas de trepa están sujetas al mismo punto de anclaje.

Conducta antideportiva (ver Regla 1.2.1)—Acción que viola las reglas generalmente aceptadas del evento con relación a la conducta de los participantes.

Posicionamiento de trabajo (ver Regla 2.3.23)—Técnica que permite a una persona trabajar soportado en tensión o suspensión mediante equipo personal de protección de caídas de tal manera que se evite o restrinja una caída desde las alturas.

Guía para los Técnicos en el árbol

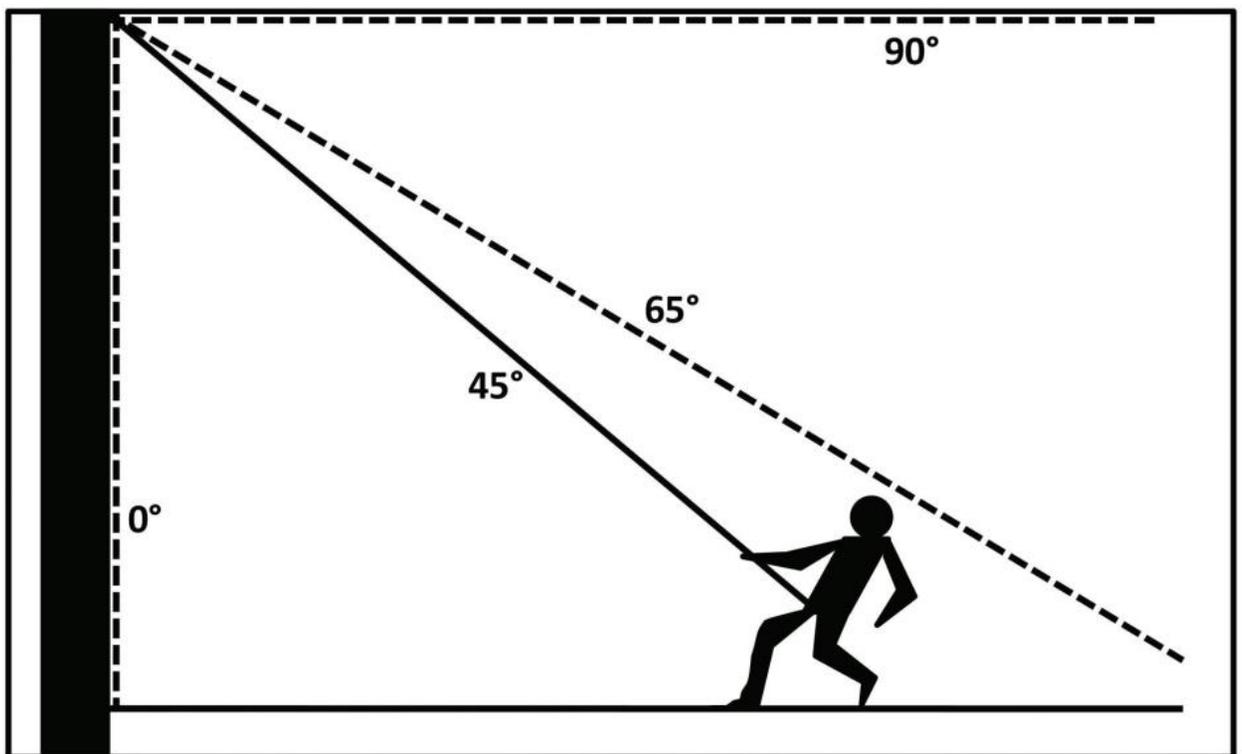
La siguiente información debe transmitirse por radio al Juez Principal del Evento, a los Técnicos Principales del Evento y al Juez de Puntuación en piso:

- Prueba de carga del sistema antes de su uso durante la trepa
- Uso de acollador, cuando se mueve hacia afuera de la rama
- Holgura en la cuerda
- Ángulo de la cuerda durante la caminata por la rama
- Acciones peligrosas

Sólo se transmitirá información adicional a petición del personal en piso.

Procure ser consistente en la forma en que comunica la información entre competidores.

Transmita hechos, no opiniones. Manténgalo breve y conciso.



Informe cuando el trepador pase el punto en el que cualquier parte de su sistema de posicionamiento de trabajo se encuentre a 45° de la vertical.

Configuraciones de anclaje para el Evento de Ascenso

La siguiente información será utilizada por el equipo de instalación durante todo el evento. Esta instalación será parte del punto de anclaje susceptible de ser descendido que utilizarán los competidores para el ascenso.

Durante la inspección de equipo, el Técnico Principal preguntará a los competidores acerca de su configuración preferida y la registrará en su respectivo formato de puntaje. Esta selección de configuración no podrá ser modificada después de la inspección de equipo.

La cuerda elevada para jalar (A) se ancla usando un nudo en ocho trazado. Esta cuerda para jalar es parte del sistema de anclaje susceptible de ser descendido.

La(s) cuerda (s) de acceso pueden entonces anclarse en tres configuraciones diferentes.

La cuerda de respaldo del competidor debe estar conectada a la cuerda de respaldo del evento (Ver figura 2. El plato puede ser reemplazado por un anillo aprobado. (2024))



Figura 1. Móvil: Una sola cuerda que pasa a través del anclaje en una instalación de cuerda móvil.



Figura 2. Estacionaria simple: Una sola cuerda anclada utilizando un nudo en ocho trazado en una instalación de cuerda estacionaria.



Figura 3. Doble estacionaria: Cuerdas dobles ancladas utilizando nudos en ocho trazados en una instalación de cuerda estacionaria.

APÉNDICE 8

Revisión 2022.

Formatos de puntaje y Guías de Referencia Rápida para los Jueces

Las Guías de Referencia Rápida para los jueces (QRG, por sus siglas en inglés) están destinadas a ser utilizadas como formación de nuevos jueces y como referencia a lo largo de la competencia.

NO SON un sustituto del Reglamento.

Previo al inicio de la instalación, los jueces y los técnicos pueden consultar las QRG para ver si hay algún cambio en la instalación, según los cambios de las reglas.

Una vez que se formen los equipos de puntaje y de jueces, el grupo puede usar las QRG para revisar las nuevas reglas. Cualquier duda sobre las nuevas reglas o el uso de los formatos de puntaje deberá dirigirse al Presidente del Reglamento, al Juez Principal del Evento y/o al Anotador Principal de Puntaje. Es la responsabilidad de todos los jueces y anotadores de puntaje estar completamente familiarizados con las reglas correspondiente a su evento.

Durante el evento, las QRG se pueden imprimir y adherir al frente de los portapapeles para que los jueces puedan consultarlas constantemente en caso de penalizaciones y descalificaciones, especificaciones de aterrizaje (en Tropa de Trabajo) y guía de evaluación discrecional (en Desafío de Maestros).

Trepa de Trabajo

Tiempo de ejecución estándar del evento: 5 minutos

Esta Guía de referencia rápida de los jueces está destinada a ayudar a guiar la conversación antes del evento. No es un sustituto de la lectura del Reglamento. Utilice esta guía al revisar el evento con el equipo de jueces para garantizar la coherencia entre competidores y eventos.

Notas sobre la instalación

- Se debe marcar el comienzo de la estación de Caminata en la rama. La marca debe tener un mínimo de 30 cm (12 pulgadas) de ancho.
- Las reglas ahora requieren que la plomada mida el movimiento en todas las direcciones. ISA recomienda utilizar una plomada con el peso redirigido horizontalmente, para permitir la desviación en todas las direcciones. Comuníquese con ISA para obtener ideas de diseño.

Cambios en las reglas

•3.2.1

La Regla 1.1.6 ahora es la Regla 1.1.5.

- **3.5.2** — El Juez Principal del Evento deberá instruir al competidor para que vuelva a colgar el serrote con extensión correctamente antes de continuar (si no lo ha hecho así) y el tiempo continuará.

- La Regla 3.7.1 ahora es la Regla 3.7.5.

- **3.7.6** — Se coloca una marca en el árbol para identificar el inicio de la Estación de aterrizaje. Si el competidor toca el árbol o cualquier otro objeto debajo de esa marca, se considerará que ha aterrizado y no recibirá puntos por aterrizaje en la diana (objetivo). En ese caso, el competidor tampoco recibirá 3 puntos por aterrizar con solo los pies tocando el suelo.

- **3.9.8** — Conducta antideportiva (Ver Regla 1.2.1)

- **3.9.9** — Acto inseguro (Ver Regla 1.2.3)

- **3.9.10** — Romper una rama dentro del rango de diámetro designado por el Juez Principal del Evento antes del comienzo de la prueba, resultará en una penalización de -1 punto. Se permitirán hasta dos penalizaciones de -1 punto, a menos que el juez principal del evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de una fuerza innecesaria sobre la rama. Una tercera rama rota dentro del rango de diámetro especificado resultará en la descalificación. (Ver Regla 1.3.1.)

- **3.10.1** — Dejar caer una pieza de equipo mientras se trabaja en altura.

- **3.10.3** — Romper una rama más grande que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el juez principal del evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de una fuerza innecesaria sobre la rama.

Guía de puntuación

Si se cambia el límite de tiempo del evento, informar al equipo de puntuación.

- | |
|---|
| 3 - Ejecución excepcional |
| 2 - Ejecución buena |
| 1 - Ejecución promedio |
| 0 - Insegura o debajo del promedio |

	Penalización	Descalificación
Obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> ● Falla en el uso correcto del acollador para posicionamiento de trabajo cuando sea requerido ● Falla en emitir una advertencia audible ● Falla en el uso del extremo de trabajo del serrote con extensión para hacer sonar la campana ● Falla en colgar de nuevo de forma apropiada el serrote con extensión ● Falla en utilizar ambas manos sobre el serrote con extensión. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura ● Dejar en el árbol cualquier pieza de equipo, con excepción de la cuerda de trepa preinstalada ● Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria en la rama ● Romper la tercera rama dentro del rango predeterminado establecido por el juez principal del evento antes del inicio de la competencia ● Falta en permanecer asegurado al árbol en al menos un punto de anclaje ● Llegar más de 5 minutos tarde al evento ● Colocarse el serrote de mano en la boca ● Mala conducta ● Una segunda penalización discrecional ● Segunda falta en utilizar el acollador de posicionamiento cuando éste sea requerido ● Segunda falta en emitir una advertencia audible ● Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado
Discrecional	<ul style="list-style-type: none"> ● Movimiento peligroso o fuera de control ● Falla en mantener el sistema de trepa tenso o trepar por encima del punto de anclaje ● Conducta antideportiva ● Acto inseguro ● Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia, resultará en una penalización de -1 punto, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguna

4	3	2	2	1	0
2 pies en el círculo interior	1 pie en el círculo interior y 1 pie en el círculo exterior	1 pie en el círculo exterior	2 pies en el círculo exterior	Solo 1 pie en el círculo exterior	Ningún pie en los círculos interior y exterior

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIP

Trabajo en el árbol

2022

Equipo requerido		Nombre y número de competidor _____ Juez : _____ Grupo _____
<input type="checkbox"/> Protección ocular aprobada	<input type="checkbox"/> Arnés aprobado	
<input type="checkbox"/> Casco de trepa aprobado	<input type="checkbox"/> Cuerda de trepa aprobada	
<input type="checkbox"/> Calzado aprobado	<input type="checkbox"/> Serrote con funda aprobados	
<input type="checkbox"/> Ropa aprobada	<input type="checkbox"/> Acollador aprobado	

Todos los jueces deben otorgar el mismo puntaje en las casillas con doble margen

Puntaje	Puntos discretionales
<p>Tarea completada:</p> <p>Acollador colocado, emitió una advertencia verbal audible y tocó la campana con el serrote de mano <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/></p> <p>Campana <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Tocó la campana con el serrote con las dos manos <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p>	<p>Estación de serrote de mano</p> <p style="text-align: right;">Puntos discretionales</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p> <p style="text-align: center;">0 1 2 3 <input type="text" value=""/></p>
<p>Tarea completada:</p> <p>Acollador colocado, emitió una advertencia verbal audible y tocó la campana con el serrote de mano <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/></p> <p>Campana <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Tocó la campana con el serrote con las dos manos <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Atinó en el blanco - Primer tiro <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Atinó en el blanco - Segundo tiro <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/></p>	<p>Estación de lanzamiento de rama</p> <p style="text-align: right;">Puntos discretionales</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p> <p style="text-align: center;">0 1 2 3 <input type="text" value=""/></p>
<p>Tarea completada:</p> <p>Acollador colocado, emitió una advertencia verbal audible y tocó la campana con el serrote con extensión <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/></p> <p>Campana _____ extensión</p> <p>No tenía las dos manos en la extensión <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="-3"/></p> <p>Usó el lado incorrecto de la extensión <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="-3"/></p> <p>No colgó correctamente la extensión <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="-3"/></p>	<p>Estación de serrote con extensión</p> <p style="text-align: right;">Puntos discretionales</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p> <p style="text-align: center;">Penalización</p> <p style="text-align: center;">-</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p> <p style="text-align: center;">0 1 2 3 <input type="text" value=""/></p>
<p>Tarea completada:</p> <p>Caminó hacia afuera en la rama, acollador colocado, emitió una advertencia verbal, tocó la campana con el serrote y caminó de regreso <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/></p> <p>Campana <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Tocó la campana con en el serrote con las dos manos <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Puntos por la plomada <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="6"/></p>	<p>Estación de caminar en la rama</p> <p style="text-align: right;">Puntos discretionales</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p> <p style="text-align: center;">0 1 2 3 <input type="text" value=""/></p>
<p>Tarea completada:</p> <p>Emitió advertencia verbal y tocó la campana con la mano <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/></p> <p>Campana <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Aterrizó con solo los pies tocando el suelo <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>Círculo interior: 1 pie adentro / 2 pies adentro <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="4"/></p> <p>Círculo exterior: 1 pie adentro / 2 pies adentro <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/></p>	<p>Estación de aterrizaje</p> <p style="text-align: right;">Puntos discretionales</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p> <p style="text-align: center;">0 1 2 3 <input type="text" value=""/></p>
<p>Rompió una rama dentro del rango de diámetro <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="-1"/> <input type="text" value="-2"/> <input type="text" value="DQ"/></p>	<p>Penalización</p> <p style="text-align: center;">-</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p>
<p>Penalizaciones obligatorias</p> <p>Falló en emitir una advertencia verbal audible <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="-3"/> <input type="text" value="DQ"/></p> <p>Falló en utilizar correctamente el acollador <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="-3"/> <input type="text" value="DQ"/></p> <p>Penalizaciones discretionales</p> <p>Acto inseguro determinado por el Juez Principal del Evento <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="-3"/> <input type="text" value="DQ"/></p>	<p>Penalización</p> <p style="text-align: center;">-</p> <p style="text-align: center;"><input type="text" value=""/></p>

<p>Tocó todas las campanas <input type="text" value="SI"/> <input type="text" value="NO"/></p>	<p>Causa de descalificación: _____</p>
---	--

<p>Puntuación revisada <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/></p>	<p><input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> Puntuación capturada</p>
--	---

Rescate aéreo

Tiempo de ejecución estándar del evento: 5 minutos

Esta Guía de referencia rápida de los jueces está destinada a ayudar a guiar la conversación antes del evento. No es un sustituto de la lectura del Reglamento. Utilice esta guía al revisar el evento con el equipo de jueces para garantizar la coherencia entre competidores y eventos.

Cambios en la instalación

- No se realizaron cambios significativos en este evento. Por favor revise el Libro de Reglas si no está familiarizado con este evento.

Cambios en las reglas

- **4.2.6** — Cambios en la configuración del sistema de protección contra caídas del maniquí.

Guía de puntuación

- **4.3.2** — Cambios en los totales de puntos en cada sección.
- Los jueces principales del evento deben anunciar si están dando una penalización en la que repetir la infracción puede resultar en descalificación.
- Los puntos serán los mismos para todos los jueces en las casillas de doble línea, en el lado izquierdo de la hoja de puntuación.
- Si un competidor no se presenta al evento, informar al equipo de puntuación.
- Se han eliminado los puntos de eficiencia de los criterios de puntuación de Rescate aéreo.

Recordatorios

- Este evento requiere tres (3) o cinco (5) jueces.
- Si se cambia el límite de tiempo para el evento, informar al equipo de puntuación.
- El maniquí debe pesar entre 60 y 80 kg (132 y 176 libras).

	Penalización	Descalificación
Obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> ● Falla en emitir una advertencia audible (excepto cuando se va a descender al maniquí) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura ● Llegar más de 5 minutos tarde al evento ● Mala conducta ● Romper una tercera rama dentro del rango predeterminado establecido por el juez principal del evento antes del inicio de la competencia ● Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama ● Interferir con el sistema de protección contra caídas del maniquí ● Falta en manejar de manera segura la fricción requerida para peso adicional del maniquí ● Colocarse el serrote de mano en la boca ● Una segunda penalización discrecional ● Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado
Discrecional	<ul style="list-style-type: none"> ● Balanceo peligroso descontrolado ● Falla en mantener el sistema de trepa tenso o trepar por encima del punto de anclaje ● Movimiento apresurado o peligroso ● Movimiento lateral excesivo al utilizar un sistema de ascenso no aprobado para descenso o para movimiento lateral ● Conducta antideportiva ● Acto inseguro ● Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia, resultará en una penalización de -1 punto, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguna

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIP

Rescate Aéreo

2022

Equipo requerido																	
<input type="checkbox"/> Protección ocular aprobada	<input type="checkbox"/> Acollador aprobado	Nombre y número de competidor _____ Juez _____ Grupo _____															
<input type="checkbox"/> Casco de trepa aprobado	<input type="checkbox"/> Arnés aprobado																
<input type="checkbox"/> Calzado apropiado	<input type="checkbox"/> Ropa aprobada																
<input type="checkbox"/> Cuerda de trepa aprobada																	
<input type="checkbox"/> Todos los jueces deben otorgar el mismo puntaje en las casillas con doble margen																	
Puntaje		Puntos discretcionales															
Evaluación de riesgo y plan de rescate																	
Se comunicó con la víctima y determinó responsabilidades <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Puntaje 0 or 1</p>	Contactó a los servicios médicos de emergencias y dio información relevante <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> Evaluó los peligros y determinó si es seguro hacer el rescate <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> Comunicó e inició el plan de rescate <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Puntos discretcionales <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> 0-6 </div>																
Ascenso y movimiento hacia la víctima																	
Verificó que la cuerda de trepa y el punto de anclaje es seguro para trepar <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Puntaje 0 or 1</p>	Ascenso suave, seguro y eficiente <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> Movimiento hacia la víctima, seguro, adecuado y eficiente <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> Comunicación apropiada con la víctima y con el personal de piso <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Puntos discretcionales <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> 0-6 </div>																
Evaluación y manejo de la víctima																	
Aseguró a la víctima en una posición de trabajo segura <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Puntaje 0 or 1</p>	Evaluó las lesiones y el equipo de la víctima <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</div> </div> Dio los primeros auxilios de forma adecuada <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</div> </div> Estabilizó a la víctima de forma correcta para transportarlo <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</div> </div> Transfirió a la víctima del anclaje/rama al competidor <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Puntos discretcionales <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> 0-15 </div>																
Descenso																	
Emitió una advertencia audible antes de empezar a bajar <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Puntaje 0 or 1</p>	Mantuvo a la víctima en una posición cómoda y estable <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</div> </div> Descenso seguro, suave y controlado <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> Comunicó la condición de la víctima y dio instrucciones al personal de apoyo <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Puntos discretcionales <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> 0-9 </div>																
Aterrizaje																	
El competidor y la víctima aterrizaron en el suelo <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> Desconectó a la víctima de su sistema de trepa <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Puntaje 0, 1, 2, or 3</p>	Bajó a la víctima en posición cómoda y apropiada para las lesiones <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> Llegó al suelo en posición cómoda <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> </div> Comunicación audible y transferencia a tiempo a los servicios de emergencias <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Puntos discretcionales <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> 0-7 </div>																
Penalizaciones discretcionales determinadas por el Juez Principal del Evento <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">DQ</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Penalización 0, -3, or DQ</p>	Notas: <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> TIMER 1 TIMER 2 </div> <div style="text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> <td style="font-size: 8px; margin: 0 5px;">MIN</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> <td style="font-size: 8px; margin: 0 5px;">SEC</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> <td style="font-size: 8px; margin: 0 5px;">1/100</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> <td style="font-size: 8px; margin: 0 5px;">MIN</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> <td style="font-size: 8px; margin: 0 5px;">SEC</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> <td style="font-size: 8px; margin: 0 5px;">1/100</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px;"></td> </tr> </table> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Total preliminar de Puntos <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> </div>				MIN		SEC		1/100			MIN		SEC		1/100	
	MIN		SEC		1/100												
	MIN		SEC		1/100												
Rompió una rama dentro del rango de diámetro <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">DQ</div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-left: 20px;"></div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Penalización 0, -1, -2, or DQ</p>	RAZONES DE DESCALIFICACIÓN: Puntuación revisada Puntaje capturado																

Lanzamiento de hondilla

Tiempo de ejecución estándar del evento: 6 minutos

Esta Guía de referencia rápida de los jueces está destinada a ayudar a guiar la conversación antes del evento. No es un sustituto de la lectura del Reglamento. Utilice esta guía al revisar el evento con el equipo de jueces para garantizar la coherencia entre competidores y eventos.

Notas sobre la instalación

- Las alturas de los objetivos deben estar entre 10 y 20 m (32.8 y 65.6 pies).

Cambios en las reglas

- El evento de Lanzamiento de hondilla ha tenido muchos cambios profundos. Alentamos a los competidores y jueces a revisar el libro de reglas en su totalidad para garantizar una comprensión completa de estos cambios en las reglas.

Guía de puntuación

- Los jueces principales del evento deben anunciar si están dando una penalización en la que repetir la infracción puede resultar en descalificación
- Registrar el tiempo de la primera puntuación y el tiempo final. El tiempo de la primera puntuación se registra en la primera vez que el competidor pide marcar una hondilla o una cuerda de trepa
- El tiempo de puntuación final se registra cuando un competidor ha instalado con éxito ambas cuerdas de trepa en el(los) árbol(es), cuando el competidor solicita que se detenga el tiempo, o cuando el tiempo se haya terminado.
- Los puntos por tiempo se evalúan en función del tiempo final. Si las puntuaciones están empatadas, el competidor con el tiempo final más rápido es el ganador. Si los tiempos finales son idéntico, el competidor con el tiempo más rápido en la primera puntuación es el ganador.
- Los competidores tendrán la opción de agregar un anclaje de copa para un sistema SRS a la cuerda de ascenso marcada con éxito, por 2 puntos adicionales por cada lado del árbol(es). El competidor debe poder recuperar el anclaje de copa para un sistema SRS inmediatamente después de que termine el evento. Si el sistema no se puede recuperar, después de que el tiempo haya terminado, no se otorgarán puntos por instalar la cuerda de trepa. El competidor obtendrá los puntos por la hondilla colocada con éxito, solo si avisó que esta fuera "marcada". (Consulte la Regla 5.4.5 con respecto a las líneas sin puntuación).
- El juez principal del evento puede otorgar 1 punto de bonificación adicional por técnicas innovadoras o excepcionales durante el evento.

Recordatorios

- Si se cambia el límite de tiempo para el evento, informar al equipo de puntuación.

	Penalización	Descalificación
Obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> ● No instalar una cuerda de trepa ● Cada línea sin puntuación o peso de lanzar que quede en el árbol cuando el tiempo se ha terminado ● Un peso de lanzar o cuerda de trepa que aterriza fuera de la zona marcada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Una cuarta falta en emitir una advertencia audible ● Llegar más de 5 minutos tarde al evento ● Dos lanzamientos (hondillas atadas a pesos de lanzar o cuerdas de trepa) que aterrizan fuera del área marcada ● Mala conducta ● Romper una tercera rama dentro del rango predeterminado establecido por el juez principal del evento antes del inicio de la competencia ● Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama ● Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado
Discrecional	<ul style="list-style-type: none"> ● Conducta antideportiva ● Acto inseguro ● Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia, resultará en una penalización de -1 punto, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguna

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIP

Lanzamiento de hondilla

2022

EQUIPO REQUERIDO <input type="checkbox"/> Protección ocular aprobada <input type="checkbox"/> Casco de trepa aprobado <input type="checkbox"/> Cuerda(s) aprobadas		Hondillas aprobadas <input type="checkbox"/> Calzado aprobado <input type="checkbox"/> Ropa apropiada <input type="checkbox"/>		Nombre y número de competidor _____ Juez _____ Grupo _____																															
Lado 1			Lado 2																																
Puntaje del objetivo	Intalación de cuerda de trepa	SRS	Puntaje del objetivo	Intalación de cuerda de trepa	SRS																														
9	+	4	+	2	=																														
7	+	3	+	2	=																														
5	+	2	+	2	=																														
3	+	1	+	2	=																														
Total lado 1			Total lado 2																																
<div style="border: 2px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"></div>			<div style="border: 2px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"></div>																																
Tiempo Primer tiempo registrado <small>MIN SEC 1/100</small> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> : <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> . <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> </div>			Puntos adicionales <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/> 1 Punto adicional por técnicas innovadoras o excepcionales 0 or 1																																
Segundo tiempo registrado <small>MIN SEC 1/100</small> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> : <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> . <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> </div>			Puntos por tiempo 4 puntos - En 4:00 minutos o menos 3 puntos - Entre 4:00 y 4:30 minutos 2 puntos - Entre 4:30 y 5:00 minutos 1 punto - Entre 5:00 y 5:30 minutos 0 puntos - Más de 5:30 minutos																																
Penalizaciones																																			
Ninguna cuerda de trepa instalada 0 -3																																			
Línea sin puntaje en el árbol (-1 punto por línea) 0 -1 -2 -3																																			
Falla en controlar el peso de lanzar o cuerda dentro del área del evento 0 -3 DQ																																			
Romper una rama dentro del diámetro establecido 0 -1 -2 DQ																																			
Falla en emitir una advertencia verbal audible (-1 punto por cada vez) VW 0 -1 -2 DQ																																			
Penalizaciones totales <div style="border: 2px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"></div> 0-13																																			
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Puntaje</td> <td style="width: 15%;">Lado 1 + Lado 2</td> <td style="width: 15%;">Puntos por tiempo</td> <td style="width: 15%;">Puntos adicionales</td> <td style="width: 15%;">Penalizaciones totales</td> <td style="width: 15%; text-align: right;">Puntaje preliminar</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div></td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div></td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div></td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div></td> </tr> </table>						Puntaje	Lado 1 + Lado 2	Puntos por tiempo	Puntos adicionales	Penalizaciones totales	Puntaje preliminar		<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>	+	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>	+	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>				+	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>	-					-	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>					=	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>
Puntaje	Lado 1 + Lado 2	Puntos por tiempo	Puntos adicionales	Penalizaciones totales	Puntaje preliminar																														
	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>	+	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>	+	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>																														
			+	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>	-																														
				-	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>																														
				=	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div>																														
Causas de descalificación:																																			
Puntaje revisado <input style="width: 40px;" type="text"/> <input style="width: 40px;" type="text"/> <input style="width: 40px;" type="text"/> <input style="width: 40px;" type="text"/> Puntaje capturado																																			

Trepa de velocidad asegurada

Tiempo de ejecución estándar del evento: 5 minutos

Esta Guía de referencia rápida de los jueces está destinada a ayudar a guiar la conversación antes del evento. No es un sustituto de la lectura del Reglamento. Utilice esta guía al revisar el evento con el equipo de jueces para garantizar la coherencia entre competidores y eventos.

Cambios en la instalación

- El equipo de instalación puede optar por agregar cinta adhesiva a ciertas ramas que podrían romperse si un competidor las toca más allá de un límite designado. Si es necesario, agregue cinta e informe a los competidores sobre la posibilidad de una penalización o descalificación durante el recorrido.
- Antes del inicio de la competición, el equipo del evento deberá realizar una serie de recorridos de prueba del evento con escaladores comparables a los que estarán compitiendo. Si se espera que un buen tiempo sea de 30 segundos o menos, informe al equipo de puntuación para cambiar los puntos por tiempo a 1 segundo/punto (como el Evento Presa de pie asegurada). Si se espera que un buen tiempo sea mayor a 30 segundos, entonces se usarán 2 segundos/punto (el valor predeterminado en el programa de puntuación). Si se utiliza un sistema de 1 segundo/punto, informe esta decisión a los competidores durante el recorrido. Esta decisión será tomada por el Juez Principal del Evento.

Cambios en las reglas

- **1.1.6** — Es responsabilidad de cada competidor ingresar al área de competencia con el equipo requerido para el evento. Una vez que el tiempo del evento ha comenzado, no se puede traer equipo adicional al área de competencia. El incumplimiento de esta regla dará lugar a la descalificación de este evento.

Guía de puntuación

- El total de puntos para Trepa de velocidad asegurada ha cambiado de 15 a 10 puntos.
- Los jueces principales del evento deben anunciar si están dando una penalización en la que repetir la infracción puede resultar en la descalificación.
- Este evento se basa solamente en el tiempo.
- Los competidores deben estar dentro de los 20 segundos (10 segundos si 1 segundo/punto) del tiempo más rápido para sumar puntos en este evento.

Recordatorios

- Este evento requiere tres (3) o cinco (5) cronómetros.
- Asegúrese de ingresar siempre puntajes en la hoja de puntaje, desde el Cronómetro A hasta el E. No se dejen casillas vacías. Si un cronómetro no funcionó correctamente, ponga una línea a través de la caja para que el equipo de puntuación sepa ignorar esa caja.

	Penalización	Descalificación
Obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> ● Tocar una rama más afuera de la marca 	<ul style="list-style-type: none"> ● Segunda infracción por usar la parte de la cuerda que sube para avanzar de posición. ● Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura ● Llegar más de 5 minutos tarde al evento ● Mala conducta ● Romper una tercera rama dentro del rango predeterminado establecido por el juez principal del evento antes del inicio de la competencia ● Segunda infracción por tocar una rama más afuera de la marca ● Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado
Discrecional	<ul style="list-style-type: none"> ● Conducta antideportiva ● Acto inseguro ● Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia, resultará en una penalización de -1 punto, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Movimiento apresurado o peligroso ● Saltar y aflojar excesivamente la cuerda ● Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIP

Trepa de velocidad asegurada

2022

<p>Equipo requerido</p> <p><input type="checkbox"/> Protección ocular aprobada Arnes aprobado <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Casco de trepa aprobado Ropa aprobada <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Calzado apropiado</p>	<p>Nombre y número de competidor _____</p> <p>Juez _____ Grupo _____</p>
--	--

Penalizaciones

ⁿ Una penalización de - 1 segundo será deducida del puntaje final del competidor, por tocar más allá de la marca. La segunda infracción resultará en descalificación

Romper una rama denteo del rango establecido

0	-1	DQ	
0	-1	-2	

Tiempo del competidor

A

MIN	SEC	1/100

B

MIN	SEC	1/100

C

MIN	SEC	1/100

D

MIN	SEC	1/100

E

MIN	SEC	1/100

Tiempo promedio más penalizaciones

MIN	SEC	1/100

Razones para la descalificación

Puntaje revisado

Ascenso

Tiempo de ejecución estándar del evento: 4 minutos

Esta Guía de referencia rápida de los jueces está destinada a ayudar a guiar la conversación antes del evento. No es un sustituto de la lectura del Reglamento. Utilice esta guía al revisar el evento con el equipo de jueces para garantizar la coherencia entre competidores y eventos.

Cambios en la instalación

- Se requieren dos puntos de anclaje principales para este evento: uno para la línea de suspensión y otro para la línea de aseguramiento. La línea de suspensión, que será utilizada para la línea de ascenso de los competidores, se configurará como un sistema recuperable, según el Apéndice 7. Es posible que se requieran desvíos para mantener las dos líneas sin interferir en el evento. Es aconsejable incorporar fricción adicional por encima del sistema de suspensión para minimizar la carga en el dispositivo de descenso.
- El ascenso puede ser de 12 a 25 m de altura. Mida la altura final y comunique esto a los competidores durante el recorrido.

Cambios en las reglas

- 7.2.24 — Se agregó una penalización obligatoria de -3 puntos en la Transición, por equipo que no esté debidamente asegurado al competidor o que no esté sujeto a la cuerda de ascenso antes de tocar la campana por segunda vez.
- 7.3.2 y 7.3.3 — Puntos de tiempo modificados durante la Instalación y la Transición de 3-2-1-0 a 2-1-0. Los dos puntos se movieron al tiempo de Ascenso; los puntos posibles, que pasaron de 17 a 19, se otorgarán al mejor tiempo.
- 7.3.2 y 7.3.3 — Los puntos/rangos de tiempo de la Instalación y la Transición se han modificado en función de los tiempos observados durante el Evento de Ascenso en competencias internacionales, de capítulos, regionales y locales.
- 7.3.8 — Los puntos por el sistema de respaldo cambiaron de 0 o 2 a 0, 1 o 2.

Guía de puntuación

- Los puntos de tiempo de Instalación y Transición han cambiado. Véanse las reglas 7.3.2 y 7.3.3.
- Los jueces principales del evento deben anunciar si están dando una penalización en la que repetir la infracción puede resultar en la descalificación.
- Registre los tres tiempos en la hoja de puntuación, para las tres secciones del evento.
- Solo otorgue puntos de Instalación si esta se realiza correctamente (el sistema se mantiene y los componentes de seguridad están conectados).
- Si se realizan cambios en el sistema de ascenso después de la evaluación, el competidor pierde su tiempo de Instalación.

- Solo otorgue puntos de Transición si el sistema de descenso está conectado correctamente y no quedan componentes que puedan impedir el descenso.
- Otorgar 1 o 2 puntos adicionales a los competidores que incorporen un respaldo de seguridad al sistema ascenso.

	Penalización	Descalificación
Obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> • Alterar o interferir con componentes del sistema de protección anticaídas • Impedir el correcto funcionamiento de un dispositivo mecánico • Colocar las manos por encima de un lazo Prusik para presa de pie • Componentes de soporte de vida mal configurados o desconectados durante la parte cronometrada del evento • No asegurar el equipo antes de tocar la campana de Transición por segunda vez 	<ul style="list-style-type: none"> • Segunda penalización obligatoria. • Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura • Falta en permanecer asegurado • Llegar más de 5 minutos tarde al evento • Mala conducta • Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado
Discrecional	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta antideportiva • Acto inseguro 	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIP

ASCENSO

2022

<input type="checkbox"/> Protección ocular aprobada Cuerda de trepa aprobada <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Casco de trepa aprobado Sistema de ascenso aprobado <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Calzado aprobado Sistema de descenso aprobado <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Arnés de trepa aprobado Ropa aprobada <input type="checkbox"/>	Nombre y número de competidor: _____ Juez: _____ Grupo: _____
--	--

Para ser llenado durante la inspección de equipo
 Para uso exclusivo del Juez Principal del Evento
 Incluya información suficiente para confirmar el sistema durante el evento

Sistema de ascenso	Sistema de descenso
--------------------	---------------------

Capture todos los tiempos en cada sección, incluso si se excede el límite de tiempo. Si excede el límite de tiempo, marque la casilla de "Tiempo excedido". No se acumularán más puntos después de esa sección. Si un sistema está mal configurado, marque la casilla correspondiente. No se otorgarán puntos por tiempo en esa sección.

Instalación	Ascenso	Transición
MIN SEC 1/100	MIN SEC 1/100	MIN SEC 1/100
A <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>
B <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>
C <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>
<input type="checkbox"/> Tiempo excedido <input type="checkbox"/> Puntos por tiempo perdidos por mala configuración	<input type="checkbox"/> Tiempo excedido	<input type="checkbox"/> Tiempo excedido <input type="checkbox"/> Puntos por tiempo perdidos por mala configuración

Puntos por tiempo en instalación 2 puntos - Completada en 24.99 segundos o menos 1 punto - Completada en 25.0 a 49.99 segundos 0 puntos - Completada 50.0 a 89.99 segundos o menos	El límite de tiempo para el ascenso es de 90 segundos	2 puntos - Completada en 24.99 segundos o menos 1 punto - Completada en 25.0 a 49.99 segundos 0 puntos - Completada 50.0 a 89.99 segundos
---	---	---

Puntos adicionales

1 punto- Sistema de respaldo en la misma cuerda que el sistema principal de ascenso Incorporó un sistema de respaldo 0 +1 +2 + Puntos adicionales

2 puntos- Sistema de respaldo en otra cuerda

Penalizaciones

Interferir con algún elemento del sistema de protección de caídas
 Prever el correcto funcionamiento de dispositivos mecánicos
 Colocar las manos por encima de un cordino en presa de pie
 Elementos de soporte de vida mal configurados o sueltos
 No asegurar el equipo antes de tocar por segunda vez la campana de transición

0 -3 DQ - Penalizaciones

Razones de descalificación: _____

Total preliminar (0 - 25)

Puntaje revisado Puntaje capturado

Desafío de Maestros

Tiempo de ejecución estándar del evento: 25 - 35 minutos

Esta Guía de referencia rápida de los jueces está destinada a ayudar a guiar la conversación antes del evento. No es un sustituto de la lectura del Reglamento. Utilice esta guía al revisar el evento con el equipo de jueces para garantizar la coherencia entre competidores y eventos.

Cambios en la instalación

- Antes del inicio del evento, trabajar con el Técnico principal y los Técnicos en el árbol para determinar la altura máxima permitida para carga simple y carga doble. No necesitan ser marcadas, pero deben ser discutidas con anticipación.
- La instalación del evento se realizará mediante la trepa y no solo con una plataforma elevada. La trepa ayudará a los jueces a preestablecer posibles puntos de anclaje, inspeccionar defectos y evaluar los ángulos de las cuerdas en función de la ubicación de las estaciones.
- Se utilizarán dos cronómetros. Cuando el juez principal anuncie que se pare el tiempo, el segundo reloj continúa funcionando hasta que todo el equipo toca el suelo.
- El reloj del juez de cronometraje es el estándar y el reloj del Juez principal se considera como respaldo.

Cambios en las reglas

- 8.2.17 — El árbol se divide en cuatro secciones para marcar los puntos por altura de la instalación de la hondilla. Un competidor recibe 4 puntos por instalar la hondilla en la sección más alta y 1 punto por la sección más baja. Un competidor que utiliza más de cinco lanzamientos para instalar una hondilla no recibe puntos por altura.
- 8.2.18 — Un competidor puede recibir hasta 2 puntos adicionales, otorgados a discreción de los jueces, por la técnica creativa y/o la habilidad mostrada al instalar la hondilla. Un competidor que utiliza más de cinco lanzamientos para instalar una hondilla puede recibir puntos de bonificación si corresponde.
- 8.2.19 y 8.2.20 — Identifique los cambios en los requisitos de advertencia audible.

Guía de puntuación

- Tenga en cuenta los cambios de puntuación de la Evaluación Visual del Árbol y la instalación de la cuerda de trepa.
- Lanzamiento de rama: los competidores que completen la tarea (tocando la campana) obtendrán un mínimo de 4 puntos.
- Los jueces principales del evento deben anunciar si están dando una penalización en la que repetir la infracción puede resultar en la descalificación.
- Los puntos serán los mismos para todos los jueces en las casillas de doble línea, en el lado izquierdo de la hoja de puntuación.

Recordatorios

- Este evento requiere tres (3) o cinco (5) jueces.
- Un competidor que utiliza más de cinco lanzamientos para instalar una hondilla no recibe puntos por altura.
- Un competidor recibe puntos solo por tareas que se completaron dentro del límite de tiempo. Si el competidor agota el tiempo, puede recibir puntos, a discreción de los jueces, en cualquiera de las secciones de puntuación, incluso si no se han completado todas las tareas pertinentes a esa sección.

	Penalización	Descalificación
Obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> • Se impondrá una deducción de 20 puntos por no recuperar todo el equipo dentro del límite de tiempo. • Una penalización de -1 punto por cada falla, después de la primera, por no emitir una advertencia verbal antes de lanzar o jalar una hondilla con el peso atado (incluye dispositivos mecánicos). La primera falla resultará en una advertencia verbal del Juez Principal del Evento. Las siguientes fallas resultarán en penalizaciones de -1 punto. • Una penalización de -3 puntos por no emitir una advertencia verbal cuando sea necesario mientras está en altura 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar caer una pieza de equipo mientras trabaja en altura • Falta en permanecer asegurado al árbol en al menos un punto de anclaje • Cuarta ofensa de no emitir una advertencia verbal antes de lanzar o retirar la hondilla con el peso de lanzar • Segunda ofensa de no emitir una advertencia verbal cuando sea necesario mientras se está en altura • Segundo lanzamiento (hondilla o cuerda de trepa con peso de lanzar unido) que aterrizan fuera del área marcada • Llegar más de 5 minutos tarde al evento • Mala conducta o acto inseguro • Salir del área marcada o traer equipo del exterior del área marcada una vez que haya comenzado el tiempo oficial de la prueba. • Colocar el serrote de mano con la boca • Romper una tercera rama dentro del rango predeterminado establecido por el juez principal del evento antes del inicio de la competencia • Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama • Romper una rama mayor que el tamaño máximo predeterminado, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama • Una segunda penalización discrecional (según lo determine el Juez Principal del Evento) • Falta en estar equipado con todo el equipo requerido una vez que el tiempo del evento ha comenzado

Discrecional	<ul style="list-style-type: none"> ● Actos inseguros, bajo desempeño, técnicas deficientes (evaluadas por los jueces de puntuación) ● Balanceo peligroso y descontrolado ● No mantener tenso el sistema de trepa o trepar por encima del punto de anclaje ● Movimiento peligroso o a velocidad excesiva ● Romper una rama dentro del rango de diámetros designado por el Juez Principal del Evento previo al inicio de la competencia, resultará en una penalización de -1 punto, a menos que el Juez Principal del Evento determine que la ruptura no se debió a la aplicación de fuerza innecesaria sobre la rama. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguna
---------------------	---	---

Guía de puntuación discrecional (para estaciones)

9-10 Ejecución excepcional

7-8 Buena ejecución

5-6 Ejecución adecuada

3-4 Ejecución promedio

1-2 Bajo rendimiento

Guía de puntuación (para el lanzamiento de rama) — Todos los jueces deben estar de acuerdo

10 Instalar en el objetivo al primer lanzamiento

8 Instalar en el objetivo al segundo lanzamiento

6 Instalar en el objetivo al tercer lanzamiento

4 Tocó la campana pero no dio en el blanco

0 No dio en el blanco ni tocó la campana

Guía de puntuación (otras)

3 Ejecución excepcional

2 Buena ejecución

1 Ejecución promedio

0 Ejecución deficiente/insegura

INTERNATIONAL TREE CLIMBING CHAMPIONSHIP

Desafío de maestros

2022

Equipo requerido		Nombre y número de competidor _____																																																		
<input type="checkbox"/> Protección ocular aprobada	<input type="checkbox"/> Arnés de trepa aprobado	Juez: _____																																																		
<input type="checkbox"/> Casco de trepa aprobado	<input type="checkbox"/> Cuerda de trepa aprobada																																																			
<input type="checkbox"/> Calzado apropiado	<input type="checkbox"/> Serrote con funda aprobados																																																			
<input type="checkbox"/> Ropa apropiada	<input type="checkbox"/> Acollador aprobado																																																			
Evaluación visual del árbol (5 puntos posibles)		<input type="checkbox"/> En las casillas con doble margen, todas los jueces deben otorgar los mismos puntos																																																		
<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td> </tr> </table>		5	4	3	2	1	0																																													
5	4	3	2	1	0																																															
Instalación de la cuerda de trepa (16 puntos posibles) Tiros 1° 2° 3° 4° 5° 6° Altura de la unión (solo los 5 primeros tiros) Puntos adicionales: Métodos de lanzamiento/ Técnica/ Destrezas			Puntaje																																																	
<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>10</td><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td><td>0</td> <td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td> <td>2</td><td>1</td><td>0</td> </tr> </table>			10	8	6	4	2	0	4	3	2	1	0	2	1	0	<input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>																																			
10	8	6	4	2	0	4	3	2	1	0	2	1	0																																							
Instalación de la cuerda/Equipo/Acceso al árbol - (12 puntos posibles, ingrese 0, 1, 2 o 3 en cada casilla)																																																				
Instalación Instalación de la cuerda de trepa/equipo <input type="checkbox"/> Método: adecuado, con seguridad y siempre asegurado <input type="checkbox"/> Instalación segura y eficiente <input type="checkbox"/> Ascenso: Suave, fluido y uso eficiente de energía <input type="checkbox"/>			+ Puntaje <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>																																																	
Estaciones de trabajo (260 puntos posibles /60 por estación - ingrese de 0 a 10 en cada casilla)																																																				
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 12.5%;">Serrote 1</th> <th style="width: 12.5%;">Serrote 2</th> <th style="width: 12.5%;">Lanzamiento de rama</th> <th style="width: 12.5%;">Plomada</th> <th style="width: 25%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A. Punto de anclaje o redirección adecuado para la situación y la estación de trabajo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td rowspan="6" style="text-align: center; vertical-align: middle;"> + Puntaje <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/> </td> </tr> <tr> <td>B. Mantuvo la tensión en el sistema de suspensión /acollador y manejo de la cuerda</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>C. Plan general de trabajo y selección de la ruta</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>D. Posición cómoda y balanceada en la estación</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>E. Movimiento controlado hacia la estación y desde la estación</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>F. Completó correctamente la estación</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;"> Todos los jueces deben dar los mismos puntos </td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">0 or 10</td> <td style="text-align: center;">0 or 10</td> <td style="text-align: center;">0, 4, 6, 8, 10</td> <td style="text-align: center;">0 or 4, 7, 10</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Serrote 1	Serrote 2	Lanzamiento de rama	Plomada		A. Punto de anclaje o redirección adecuado para la situación y la estación de trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ Puntaje <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>	B. Mantuvo la tensión en el sistema de suspensión /acollador y manejo de la cuerda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C. Plan general de trabajo y selección de la ruta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Posición cómoda y balanceada en la estación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E. Movimiento controlado hacia la estación y desde la estación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	F. Completó correctamente la estación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Todos los jueces deben dar los mismos puntos							0 or 10	0 or 10	0, 4, 6, 8, 10	0 or 4, 7, 10	
	Serrote 1	Serrote 2	Lanzamiento de rama	Plomada																																																
A. Punto de anclaje o redirección adecuado para la situación y la estación de trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ Puntaje <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>																																															
B. Mantuvo la tensión en el sistema de suspensión /acollador y manejo de la cuerda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
C. Plan general de trabajo y selección de la ruta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
D. Posición cómoda y balanceada en la estación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
E. Movimiento controlado hacia la estación y desde la estación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
F. Completó correctamente la estación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Todos los jueces deben dar los mismos puntos																																																				
	0 or 10	0 or 10	0, 4, 6, 8, 10	0 or 4, 7, 10																																																
Descenso, aterrizaje, recuperación del equipo (12 puntos posibles - ingrese 0, 1, 2 o 3 en cada casilla)																																																				
Descenso bien planeado, control de la cuerda, sin cuerdas enredadas <input type="checkbox"/>		Recuperación del equipo de forma suave, sin sobreesfuerzo <input type="checkbox"/>		+ Puntaje <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>																																																
Descenso a velocidad apropiada, suave, aterrizaje balanceado <input type="checkbox"/>		Recuperación del equipo de forma segura y controlada <input type="checkbox"/>																																																		
Puntos discrecionales adicionales otorgados por los jueces (15 puntos totales, ingrese 0 a 5 en cada casilla)																																																				
Demostración general de destreza, estilo y presentación <input type="checkbox"/>			+ Puntaje <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>																																																	
Uso de equipo y técnicas innovadoras <input type="checkbox"/>																																																				
Uso de prácticas y tecnicas de trabajo seguras <input type="checkbox"/>																																																				
Penalizaciones																																																				
Penalización de puntaje a discreción del juez por acto inseguro, desempeño o técnicas deficientes (0 a -5) <input type="checkbox"/>		- Penalizaciones																																																		
Penalización a discreción del juez principal por acto inseguro		<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> 0 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -3 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> DQ																																																		
Romper una rama dentro del rango de tamaño establecido		<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> 0 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -1 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -2 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> DQ																																																		
Penalización obligatoria: falla en recuperar todo el equipo del árbol		<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> 0 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -20																																																		
Penalización obligatoria: falla en emitir una advertencia verbal audible cuando es necesario y se trabaja en altura		<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> 0 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -3 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> DQ																																																		
Penalización obligatoria: falla en emitir una advertencia verbal audible cuando se tira desde el suelo		<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> 0 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> vw <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -1 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -2 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> DQ																																																		
Penalización obligatoria: lanzar hacia afuera del área delimitada		<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> 0 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> -1 <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; text-align: center;"/> DQ																																																		
Razón de la descalificación		Tiempo oficial MIN : SEC . 1/100 <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>																																																		
		Puntaje total (0 - 300) <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>																																																		
SCORER USE ONLY SCORE CHECKED <input style="width: 20px; height: 15px;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 15px;" type="text"/> SCORE ENTERED <input style="width: 20px; height: 15px;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 15px;" type="text"/>																																																				