

International Tree Climbing Championship



RULE BOOK

2024 年 7 月 1 日まで有効

このルールブックの使用法

ジャッジ、オフィシャル、テクニシャン、そして選手は、イベント（競技）開始前に本規則の全文を確認する責任があります。ルールは一般的なものから専門的なものへ、つまり、イベント全体に適用されるルールが最初に示されています。続いて、個々のイベントに関するルールが示されます。

各セクションは、ルールブックを見やすくするために、固有の番号で識別されています。例えば、「ワーククライミング」に関連するすべてのルールは、3 という番号で始まります。各イベントセクションの冒頭には、イベントの要約が記載されています。この要約はルールではなく、イベントの要約です。各イベントの実際のルールは、要約の下に記載されています。各セクションの最後には、強制的および裁量的な罰則と失格理由のリストがあり、これは各クイック・リファレンス・ガイド（付則 8）にも記載されています。

前回の改定以降に追加・変更されたルールは太字で表示されています。フットロックイベントのルールはオンラインにあります。フットロックイベントまたはヘッド・トゥ・ヘッド（直接対決）のフットロックの開催を計画している場合は、www.itcc-isa.com/rulesregulations/rules をご確認ください。このルールブックから、セキュアードフットロックの世界記録挑戦は、ヘッド・トゥ・ヘッド・アセントの ITCC 記録に変更されました。ITCC レコードの基準は付則 1 を、ヘッド・トゥ・ヘッドのアセント・ガイドラインとルールは付則 2 を参照してください。

ルールブックは、年間を通じて選手やボランティアからのフィードバックをもとに更新されています。2022 年ルール委員会の皆様、本ルールブックの作成にお時間をいただきありがとうございました：

Warren Williams, 大会委員長

John 'Didj' Coles, ITCC ヘッドジャッジ

Doug Sharp, APTCC ヘッドジャッジ

Rip Tompkins, ETCC ヘッドジャッジ

John Gauthier, NATCC ヘッドジャッジ

Tim Bushnell, テクニカルメンバー

このルールは 2024 年 7 月 1 日まで有効で、それ以降は新しいルールが公開される予定です。

ITCC ルール委員会に送ってほしい質問や提案がある場合、ITCC でのボランティア活動を希望する場合、またはイベントを改善するためのアイデアがある場合は、itcc@isa-arbor.com まで電子メールを送信するか、+1 (678) 367-0981 まで電話するか、あるいは 270 Peachtree Street NW, Suite 1900, Atlanta, GA 30303, USA. 宛て書面の発信のいずれかの方法で事務局までご連絡ください。

International Tree Climbing Championship

RULE BOOK

2024 年 7 月 1 日まで有効

目次

目次	i
はじめに	1
1 選手の責任	2
1.1 一般的な要求事項	2
1.2 不正行為または安全でない行為	3
1.3 一般的なペナルティと失格	3
1.4 公式な抗議	4
2 一般的なルールと規定	4
2.1 参加資格	4
2.2 実施要項	5
2.3 用具	6
3 ワーククライム	12
3.1 イベントの要約	12
3.2 ルール	12
3.3 ハンドソーステーション	13
3.4 リムトスステーション	14
3.5 ポールプルーナーステーション	14
3.6 リムウォークステーション	15
3.7 ランディングステーション	16
3.8 スコアリング (最大 80 ポイント)	17
3.9 ペナルティ	17
3.10 失格	18
4 エアリアルレスキュー	19
4.1 イベントの要約	19
4.2 ルール	20
4.3 スコアリング (最大 50 ポイント)	22
4.4 ペナルティ	22
4.5 失格	23
5 スローライン	24
5.1 イベントの要約	24
5.2 ルール	24
5.3 スコアリング (最大 35 ポイント)	27
5.4 ペナルティ	30
5.5 失格	31
6 ビレイドスピードクライム	31
6.1 イベントの要約	31

6.2	ルール	32
6.3	スコアリング (最大 10 ポイント)	33
6.4	ペナルティ	33
6.5	失格	34
7	アセント	35
7.1	イベントの要約	35
7.2	ルール	35
7.3	スコアリング (最大 25 ポイント)	39
7.4	ペナルティ	40
7.5	強制失格	40
8	マスターズチャレンジ	41
8.1	イベントの要約	41
8.2	ルール	41
8.3	スコアリング (最大 300 ポイント)	45
8.4	ペナルティ	45
8.5	失格	46
8.6	ボーナスポイントの可能性	47
付則 1		48
付則 2		49
付則 3		51
付則 4		52
付則 5		53
付則 6		54
付則 7		55
付則 8		56

歴代の ITCC 優勝者

(略)

現在の ITCC 男性フットロックの世界記録 (15 メートル) :

James Kilpatrick, New Zealand – New Zealand Arboricultural Association

ワールドレコードタイム: 13.65 秒 (2011 年, シンガポール)

現在の ITCC 女性フットロックの世界記録 (15 メートル) :

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

ワールドレコードタイム: 19.55 秒 (2018 年, ニュージーランド支部/Wellington 地域大会)

はじめに

ツリークライミングの大会（競技会）は、世界各国で開催されています。International Society of Arboriculture (ISA) の各支部や準団体、各地域のイベントには、ISA の International Tree Climbing Championship™ (ITCC) で世界チャンピオンの座を争う男女各 1 名のクライマーの派遣が許されています。クライマーは、それぞれ所属する支部の選手権で優れた能力を発揮した結果として選ばれます。

ツリークライミングの競技会は、1976 年にミズーリ州セントルイスで開催された第 1 回 ISA ツリートリマーズジャンボリーから始まりました。この大会は当初、実際のエアリアルレスキューの際に、ロープしか持たないクライマーが人命を救うことができるよう、古典的な技術を保存するために設立されました。

競技会は成長し、その目的は拡大していきます。対象となる競技の世界的な拡大を反映して、ITCC へと名称は変更されたのです。競技会は、安全な作業方法を促進し、設備や技術の改善や革新を示し、一般に業界の認知度を高めるものです。また、クライマーがプロの集団として集い、意見交換をする場でもあります。

最初のイベント種目はワーククライム、エアリアルレスキュー、ロープスロー、フットロックまたはボディスラスト・スピードクライムの 4 種目でした。最も多くのポイントを獲得した選手がチャンピオンになりました。これがやがて変化してゆき、ワーククライム、エアリアルレスキュー、スローライン、フットロック、スピードクライムの 5 種目で構成されるようになりました。ここでも、最も高いポイントを獲得した選手が優勝となりました。1996 年、ITCC は形式が変更されました。5 つの予選種目に加え、予選イベントの合計ポイント数が最も多かった選手が、チャンピオンシップラウンド「マスターズチャレンジ」への進出権を獲得しました。

マスターズチャレンジに進出した選手は新たにスタートし、獲得した予選ポイントは繰り越されません。マスターズチャレンジでは、合計 300 ポイントを獲得することができます。各部門の優勝者は世界チャンピオンとなり、翌年の ITCC への自動出場権が与えられます。

この形式は、2017 年までほとんど変わりませんでした。進化し続ける用具や技術が業界を押し上げる中、フットロックは過去のものになりつつありました。この年、公式な予選種目としてアセントがスタートしました。アセントは、クライマーが自分のシステムについて批判的に考え、より安全で効率的なクライミングシステムのためにイノベーションを起こすことを目的としています。

1 選手の責任

1.1 一般的な要求事項

- 1.1.1 すべての選手は、義務付けられたすべてのミーティングに出席することが要求されます。特別な事情により、ヘッドジャッジの承認がある場合のみ、例外とすることができます。ヘッドジャッジの事前の承認なしにこれらのミーティングに出席しない場合、イベント全体から失格となることがあります。
- 1.1.2 イベント前のミーティングでは、ギアインスペクション、ルール・規則の確認、選手へのジャッジ・オフィシャルの紹介、登録の確認と免責事項への署名、イベント前のディスカッションと質疑応答が行われます。
- 1.1.3 このミーティングにおいて、用具やルール・規則に関する質問をジャッジに提起することは、各選手の責任です。
- 1.1.4 各選手の責任において、競技会の少なくとも3ヶ月前に、www.itcc-isa.com/equipmentapprovalにある提出フォームを使用して、すべての新しい用具をISAから競技用に承認してもらう必要があります。競技会当日において、新しい用具の審査は行いません。
- 1.1.5 大会前にイベント規則を読み、理解することは各選手の責任事項です。選手は、イベント中、常にプロフェッショナルな態度で行動しなければなりません。これを怠ると、直ちに失格となり、イベントから退場させられることがあります。
- 1.1.6 選手は、イベント種目の設営の間、その場で見たり、その場にいたりしてはなりません。この規則を守らない場合は、不正行為とみなされます（ルール 1.2 参照）。
- 1.1.7 各選手は、各イベントに予定時刻に参加する責任があります。
- 1.1.8 選手は、イベント開始予定時刻の前にイベントヘッドジャッジに申し出なければなりません（注：申し出すべき内容の記述は原文にはありません）。もし、選手が開始予定時刻から5分以内にイベントヘッドジャッジに申し出しない場合、選手はそのイベントへの参加機会を失います。
- 1.1.9 各選手は、各イベントに定められた必要な用具を持って会場入りする責任があります。イベントが開始された後から、追加の用具を会場内に持ち込むことはできません。このルールに従わない場合は、そのイベントが失格となる場合があります。

- 1.1.10 現在競技中でない選手は、イベントヘッドジャッジの事前の承諾なしに、イベントの進行中にイベントジャッジに近づいたり、話しかけたりしてはいけません。本規則に従わない場合、失格となることがあります。
- 1.1.11 選手は、競技時間が開始された後は、指定された会場から離れることができません。
- 1.1.12 選手は、5つの予選種目のいずれにおいても0ポイント以下にはなりません。

1.2 不正行為または安全でない行為

- 1.2.1 イベントヘッドジャッジは、不正行為ルールの違反を含む、個々のイベントのルールを履行します。不正行為による失格は、イベント参加中またはイベント終了後に、不適切でプロらしくない、またはスポーツマンシップに反する行動をとった選手に対して、大会ヘッドジャッジによって執行されます。
- 1.2.2 選手、ジャッジ、テクニシャン、その他の関係者がアルコール飲料や違法薬物を使用した場合、直ちに失格となり、チャンピオンシップイベントへの参加から除外されるものとします。
- 1.2.3 **安全でない行為:** イベントジャッジの判断で安全でないと判断された行為、状況、状態を指します。

1.3 一般的なペナルティと失格

このセクションでは、すべての競技に存在する一般的なペナルティと失格について説明します。イベントごとのペナルティや失格は、各イベントの下に記載されています。これらの蓄積や、深刻な場合は失格になる可能性があります。

- 1.3.1 **ペナルティ:** 以下に示すペナルティは、すべての競技を対象としています。
- ・イベント開始前にイベントヘッドジャッジが設定した直径の範囲内で枝を折ること
 - ・スポーツマンシップに反する行動や言動（付則5参照）
 - ・安全でない行為（ルール1.2.3参照）
 - ・危険な動きまたは制御されていない動き
 - ・警告音の不発生
- 1.3.2 **失格**
- ・5分以上の遅刻

- ・ イベント時間が開始された後、必要なすべての用具を備えていないこと（ルール 1.1.9 参照）
- ・ 公式タイム開始後の指定範囲からの退出、または指定範囲以外からの用具の持込み
- ・ 高所作業中の用具の落下
- ・ イベントごとのルールに基づくペナルティの発生
- ・ 高所での安全確保を怠った場合
- ・ 不正行為
- ・ 安全でない行為
- ・ あらかじめ規定された直径以上の枝を折る行為

1.4 公式な抗議

- 1.4.1 選手は、不当または不正な判定を受けたと感じた場合、公式な抗議を行うことができます。抗議は、イベントスタッフから入手可能な公式の抗議用紙によって行わなければなりません。
- 1.4.2 すべての抗議は、ルール違反が疑われてから 1 時間以内に、選手によって署名され、**Tree Climbing Championship (TCC) ヘッドジャッジ**に書面で提出されなければなりません。**TCC** ヘッドジャッジ、ヘッドテック、および**ルール委員会のメンバー**がその抗議を審議し、判断を下します。
- 1.4.3 抗議の表明または討議における不正行為は、抗議の権利の即時撤回または失格の原因となる可能性があります。

2 一般的なルールと規定

2.1 参加資格

- 2.1.1 各 ISA 支部、ISA 準団体 (Associate Organization, AO)、ISA 地域イベントは、支部または準団体の代表として、国際大会に男女各 1 名のみクライマーを派遣することができます。この規則には以下の 2 つの例外があります。
- a. 前年の世界チャンピオンは、そのタイトルを防衛するために再び招待されます。現世界チャンピオンがいる支部は、支部代表としてさらにクライマーを派遣することができます。
 - b. ISA は国際大会に出場するために、さらに資格のあるクライマーを招聘することができます。クライマーは、ローカルまたは地域の ISA 公認クライミング選手権の優勝者または準優勝者でなければなりません。

- 2.1.2 ITCC あるいは地域イベント (ETCC, NATCC, APTCC) に選手を派遣する資格を得るために、ISA 支部あるいは ISA 準組織は以下のことを行わなければなりません。
- a. ITCC ルールブックに記載された 5 つの予選イベントで構成される競技会を開催し、マスターズチャレンジイベントに参加するファイナリストを決定します。競技会のチャンピオンはマスターズチャレンジの優勝者です。
 - b. ITCC ルールブックに記載されているすべての競技ルール、およびその他のすべての競技・用具に関する通知と要求事項を遵守すること。
- 2.1.3 TCC が、悪天候やその他の状況など、主催者の管理外の影響により、予定されていたマスターズチャレンジを安全に、または実用的に終了することができない場合、支部または準団体は、予選イベントの結果を使用して**各競技会の優勝者を宣言する必要があります。競技会優勝者は、それぞれの予選イベントにおける合計得点が最も高い選手です。**
- 2.1.4 地域、支部、準団体レベルにおいて、部門 (男性または女性) の選手が 1 名または 2 名しかいない場合、クライマー代表候補者は、付則 4 の基準を満たせば、ITCC に出場できるものとみなします。
- 2.1.5 すべての選手は、競技会開始前に ISA のメンバーでなければなりません。すべての選手は、競技会開始前に 16 歳以上でなければなりません。競技会開始時に 16 歳または 17 歳の選手は、法的保護者の同意が必要であり、安全に競技を行うために適切な技術を証明しなければなりません。

2.2 実施要項

- 2.2.1 ジャッジ、テクニシャン、オフィシャルは、競技規則を読み、理解し、競技の精神に則って解釈し、選手にその遵守を徹底させる責任があります。すべてのジャッジ、テクニシャン、オフィシャルは、競技中、常にプロフェッショナルで適切な行動をとることが求められます。
- 2.2.2 競技会の会議 (organization meeting) 前にチャンピオンシップ委員会により無作為の抽選が行われ、出場者のイベント順が決定されます。
- 2.2.3 選手の安全またはイベントの競技上の要求のために必要と認められたルール変更または競技設営の変更については、事前に選手に通知されるものとします。
- 2.2.4 選手がイベントを開始した後、安全面での懸念の可能性などを判定したり、規則を明確にしたり、用具の取り付けなどを詳しく見たりするために時間が必要な場合、イベントヘッドジ

ジャッジは選手に中断を指示することができます。この場合、クライマーに時間的なペナルティはなく、時計は止まります。イベントヘッドジャッジが「Go」と言い、選手に続行するように指示した時点で、公式な時間の計測が再開されます。

2.3 用具

- 2.3.1 使用するすべての用具は、このルールブックで特に指定されていない限り、業界で受け入れられている最低の安全基準を満たし、または上回るように製造され、業界のベストプラクティスを反映するものとする。用具は、ツリークライミングに使用するのに適切なものとします。もし、用具に業界標準のマークが明記されていない場合は、使用者の責任において、その用具が、その用具とその用途について受け入れられている業界標準を満たすように製造されているという証拠を英語で書き、その文書がヘッドジャッジによって保管されるように手続きを行う必要があります。
- 2.3.2 製造者の書面による明示的な許諾がない限り、製造者本来の設計から用具を変更することは認められません。
- 2.3.3 任意の構成で使用されるすべての構成要素は、**ルール 2.3.1** の基準を満たし、かつ互いに互換性がなければなりません（**付則 5**）。
- 2.3.4 すべての用具が**ルール 2.3.1** を満たし、完全に機能し、清潔で、汚染されていないことを確認するのは、各選手、ジャッジ、テクニシャン、またはボランティアの責任です。これには、ITCC に使用される樹木における作業を開始する前に、すべての切削工具が消毒されていることを確認することも含まれます。
- 2.3.5 もし選手がクライミング技術やクライミングシステムの合法性について疑問がある場合は、その選手の責任において、大会前日の選手会議においてヘッドテクニシャンにその技術やシステムを承認してもらう必要があります。ヘッドテクニシャンは、**ITCC 委員長**、**ITCC ヘッドジャッジ**、**ルール委員会**のテクニカルメンバーと相談することができ、そこで**グループは質問を取り上げて判断を下すこととなります（グループは、必要に応じて他の技術専門家と協議して判断を下すことができます）**。また、選手は大会前に ITCC のルールに関するウェブサイト（www.itcc-isa.com/rulesregulations）で、安全上の警告事項、ハードウェアの構成、ITCC 大会で使用するクライミング技術の合法性または承認に関する詳細な情報を確認することができます。選手のクライミング技術に対する最終的な承認は、大会のギアインスペクションで行われます。

- 2.3.6 ITCC のギアインスペクションの基準を満たさない用具は、競技会の前にタグを付けて隔離され、競技会が終了するまで返却されません。ITCC の事務局によって指定された時間にこれらの用具を引き取ることは、選手の責任です。
- 2.3.7 競技会の期間中、選手が用具やクライミング技術の合法性について、イベントヘッドジャッジが答えられない質問をした場合、ITCC 委員長、ヘッドジャッジ、ヘッドテクニシャン、**ルール委員会のメンバー**がその質問に対応し、判断を下すこととなります。
- 2.3.8 すべてのクライミング用具は、各イベントの前にジャッジまたはテクニシャンによる再度のインスペクションと承認を受ける必要があります。選手の用具は、競技開始予定時刻までに要求された基準に適合しているか、またはそれ以上のものでなければなりません。そうでない場合、選手はそのイベントへの参加機会を失うものとします。イベントに必要な用具は、そのイベントのルールに明記され、スコアシートに記載されています。
- 2.3.9 フォールプロテクション、ワークポジショニングシステムに使用されるすべてのロープスナップは、セルフクロージング、セルフロックキングタイプであり、また業界で認められた最低限の安全基準を満たすかそれを上回るように製造されたものでなければなりません。
- 2.3.10 スクリューリンクは、業界で受け入れられている最低の安全基準を満たすかそれ以上に製造され、使用中に開かないことが担保されるように機械的に締め付けられるものでなければなりません。
- 2.3.11 クライマーの主要なフォールプロテクション、ワークポジショニングシステムの一部として使用されるカラビナは、最低限認められた業界の安全基準を満たすか、それ以上に製造されていなければなりません。また、セルフクロージングでダブルオートロックングであり、ゲートを開く前に少なくとも 2 回の独立した操作が必要になります。本規定に従わない場合は失格となる場合があります。
- 2.3.12 クライマーの主要なフォールプロテクション、ワークポジショニングシステムの一部として使用されるコネクティングリンク（カラビナ、ロープスナップ、クイックリンク）は、他のコネクティングリンクにチェーンリンクしてはなりません。
- 2.3.13 フォールプロテクション、ワークポジショニングシステムに使用される用具には、クイックリリース機構を組み込んではいけません。該当する場合、クイックリリース機構は、クイックリリースではないメーカー認定のアセンブリと交換する必要があります。

- 2.3.14 選手、ジャッジ、テクニシャン、その他承認された個人は、大会で指定されたセーフティエリア内では、常に承認されたアイプロテクションを装着していなければなりません。イベントヘッドジャッジは、クライマーが静止し、清掃や交換などのために承認された目の保護具を短時間外すことを許可することがあります。そのような場合、イベントの経過時間の計測は継続され、停止されません。承認されたアイプロテクションとは、耐衝撃性で、包み込むような目の保護を提供し、最低限受け入れられる業界の安全基準を満たすかそれ以上に製造されたものでなければなりません。
- 2.3.15 選手、ジャッジ、テクニシャン、その他承認された個人は、指定されたセーフティエリア内では、常に適切な頭部の保護具を着用しなければなりません。ハードハットおよびクライミングスタイルのヘルメットは、最低限認められた業界の安全基準を満たすかそれ以上に製造され、その用途での使用をメーカーから承認されたものでなければなりません。高所で作業する選手およびテクニシャンは、以下の基準を満たす登山用ヘルメットを着用しなければなりません：
- ・アーボリカルチャーに適していること
 - ・ANSI Z89.1, CSA Z94.1, EN 397, または EN 12492 の適切な認証、ラベルが必要です
 - ・ヘルメットの取得している規格が CE EN 12492 のみの場合、1 つのベントホールが 2 cm (0.79 in) より大きくなってはいけません
 - ・ギアインスペクションをパスしている必要があります
 - ・溶融した金属の飛散、難燃性、電気規格への準拠は、TCC サイトアセスメントの予測に基づく懸念事項ではありません
- 2.3.16 選手、ジャッジ、テクニシャン、オフィシャルは、イベント中、適切な履物および衣服を着用しなければなりません。適切な履物とは、足と足首を覆うブーツで、適切なソールとアッパーで構成されているものを指します。ブーツのアッパーは、貫通から保護するものでなければなりません。靴底は、地上での作業および高所での作業に適切なトラクションを提供するものである必要があります。予選イベント、マスターズチャレンジ、表彰式では、ITCC が支給するウェアを着用するものとします。
- 2.3.17 すべて高所での作業は、ワークポジショニングシステムまたはフォールプロテクションシステムを用いて行わなければなりません。選手は、**高所にいる間**、常に安全を確保しなければなりません。
- 2.3.18 適切なフォールプロテクションシステムは、クライマーが、クライマーの腰かそれ以上の高さで安全を確保されることを要求します。

- 2.3.19 ワークポジショニングシステムやフォールプロテクションシステムを正しく使用しなかった場合は、ジャッジの判断により減点または失格となります。スラックマネジメント（スラックループが選手の膝下にかかるほどクライミングラインがたるんでいないこと）の不履行や、短時間でも落下の可能性があるようにシステムをオープンとすること、タイインポイントより高い位置のクライミングなどが違反にあたります。これらの規則を著しく無視した場合、失格となることがあります。
- 2.3.20 フットロックの際、選手はプルージックコードを腕に巻き付けてはいけません。
- 2.3.21 このルールブックで明確にするために、「クライミングヒッチ」という用語には、コードで結ぶ伝統的なヒッチ（プルージック、VT など）だけでなく、承認されたメカニカルヒッチも含まれることを確認します。すべてのクライミングヒッチは、競技会での使用を許可される前に承認を受けなければなりません。
- 2.3.22 クライミングヒッチとして使用するすべてのコードが、その用途で使用することをメーカーが承認していることを示すことは、選手の責任になります。
- 2.3.23 ムービングロープシステム（MRS、付則 5）を使用する際にワークポジショニングに使用するロープは、直径 11 mm 以上で、かつ最小破断強度が 22 kN 以上のものを使用する必要があります。ステーションナリーロープシステム（SRS、付則 5）で使用するロープは、直径 10 mm 以上で、かつ最小破断強度が 22 kN 以上のものを使用する必要があります。SRS を使用する場合、選手は**ルール 2.3.1** に示された基準を満たし、メーカーが SRS 用に単独で使用されるデバイスとして承認したデバイスを使用しなければなりません。また、そのデバイスは、ロープの直径と構造に適合したものでなければなりません。
- 2.3.24 MRS に適用されるクライミングヒッチコード、およびシステム全体の荷重を支持する（SRS への適用）クライミングヒッチコードは、それぞれ 10 mm 未満の場合は 2 重の構成とし、最小直径は 8 mm である必要があります。また、**ルール 2.3.1** の要求事項も満たしていなければなりません。固定用途のクライミングヒッチコードは、ヒッチにかかる荷重がシステム荷重の約半分である場合、8 mm 未満であれば 2 重の構成とし、最小直径は **7 mm** でなければなりません。クライミングヒッチコードは、作業や救助のシナリオで発生する摩耗や温度に対して適切な耐性を持つ材料で製造されていなければなりません。選手は、すべてのクライミングヒッチの有効性と適合性を示すために、「オンロープテスト」を行わなければなりません。

- 2.3.25 ワークポジショニングランヤードに使用するコードは、最低でも直径 10 mm で、クライミングライン用に設定された最低強度基準を満たし、またルール 2.3.1 の要件を満たすものでなければなりません。
- 2.3.26 ワークポジショニングランヤードを使用する選手は、システムの両方のアンカーポイントをハーネスの同じ側の D 環に取り付けてはなりません。正しい負荷のかけ方は以下の通りです：
- ・片側の側面にある D 環から反対側の側面にある D 環への接続は、水平方向の作業位置決めのために使用されます。つり下がりの用途（注：ヒッチクライマーなど）に使用してはいけません
 - ・ハーネスメーカーが指定する場合、正面の D 環はつり下がりの用途に使用することができます
 - ・腹部の固定式、またはスライド式の取り付け部への接続は、シングル、ダブルのいずれもつり下がりの用途として使用することができます。シングル構成で、腹部の取り付け部から、枝の周りのタイインポイントへワークポジショニングシステムを取り付ける場合、コネクティングリンクへの正しい負荷が常に確保されていなければなりません（注：ランヤードのタイインが終了する間に Off Rope とならないように示していると読めます）
- 2.3.27 フォールプロテクションシステム、ワークポジショニングシステムに使用されるランヤードの非ワーキングエンドは、固定されたストッパーノット、アイスプライス、ステッチなど、ランヤードの非ワーキングエンドがフリクションデバイス（クライミングヒッチ、フレーム付きアセnder、カムアセnder）を通り抜けることがないように、固定された末端処理がなされているか。あるいはハーネスの定められた取り付け部にしっかりと接続されていなければなりません。
- 2.3.28 プルージックループを形成するためには、最低でもダブルフィッシャーマンズバンドが使用されていなければなりません。エンドレススプライスを含むバリエーションは、**ギアチェック時に**事前承認を得て使用することができます。プルージックループを使用してフットロックする場合、落下防止用に 6 コイルのプルージックヒッチ、Klemheist、またはその他の承認された安全なクライミングヒッチを使用しなければなりません。
- 2.3.29 クライミングヒッチがクライマーの全重量を支えるために使用され、それが SRS 上で確保される唯一の手段である場合、選手はヒッチ上またはヒッチの上部に手を置くことは許されません。初回の違反は、警告またはペナルティとなります。2 回目の違反は失格となります。

- 2.3.30 SRS の一部としてメカニカルアセンダーを使用する選手は、アセンダーの故障から保護するためのバックアップのシステムも含める必要があります。SRS のメカニカルアセンダーは、同じロープ上の別のアセンダー、またはメカニカルアセンダーの上に取り付けられ、同じロープ上にある柔軟なプルージックコードでバックアップを取ることができます。ダブルラインのアセンディングシステムを使用する場合は、ラインの両側がそれぞれ独立してバックアップされていなければなりません。プルージックコードは、**ルール 2.3.24** の要件を満たしていなければならず、アセンダーが故障した場合、直ちにロープを把持して固定し、選手の体重を支えることができるものでなければなりません。すべてのメカニカルアセンダークライミングシステムは、デモンストレーションを行うものとし、事前の承認を得ておく必要があります。
- 2.3.31 選手は、インラインの構成を使用する場合、係留されたアセンダーがアンカーシステム内がないことを条件に、SRS から作業することができます。フォールプロテクションのためのアンカーシステムは、クライミングシステムがアクセスライン上の承認された結び目に直接接続されていない限り、アンカーシステムから 45 cm 以内の SRS 上に承認されたストッパーノット、またはヒッチを含んでいなければなりません。インラインアンカーを使用した SRS からの作業技術は、事前の承認を受け、かつ使用前とギアインスペクションにおいて実演されていなければなりません。
- 2.3.32 選手は、選手が適切に確保されていない限り、アセンダーのカムの上や近くに手を置くことは許されません。最初の違反は、警告となります。2 回目の違反は失格となります。
- 2.3.33 選手は、イベントヘッドジャッジの事前の承認なしに、高所作業中に樹上からいかなる用具やギアについても投げたり、降ろしたりしてはいけません。このルールに違反した場合、その選手はそのイベントから失格となります。
- 2.3.34 選手は、何らかの物（用具や木の一部）が落下する可能性がある場合、**音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）**を発しなければなりません。個々のイベントで特に指定がない限り、音声による警告を発しなかった場合、3 ポイントのペナルティが科されます。2 回目の違反は失格となります。
- 2.3.35 競技に使用するハンドソーは、怪我を防ぐため、また競技中に木からベルを切り取ることを防ぐために、その刃を覆うか取り外すものとします。ハンドソーを口にくわえていた場合は失格となります。

- 2.3.36 競技に使用するハンドソーは、58 cm (23 in) 以下であるか、または刃の先端から柄の先端までを直線で測った場合に 33 cm (13 in) 以下のものでなければなりません。

3 ワーククライム

3.1 イベントの要約

ワーククライムイベントは、**認可されたツリークライミング用具**を使用して、樹上全体を**動き回る**選手の能力を評価するものです。イベントの設定は、**すべての選手について同じ**です。各選手は、ステージングエリアからスタートし、樹上の 5 つのワークステーションを回り、各ステーションで指定されたタスクを行うことが要求されます。樹上の各ステーションにはベル（またはホーン）が設置されており、選手は次のステーションに進む前にベルを鳴ら（またはホーンを鳴ら）さなければなりません。

各ステーションで**説明されている**タスクを成功させ、ハンドソー、ポールプルーナー、ハンドのいずれかを使用してベルを鳴らす（またはホーンを鳴らす）ことによって**ポイントが記録**されます。特定のステーションでは、**追加ポイントやボーナスポイントを獲得**することができます。選手は、他の特定のタスクを適切に終了できなかった場合にも減点されることがあります。

選手は、ジャッジの裁量により、安全性、コントロール、スタイル、落ち着き、そして創造性に基づいて主観的なポイントを獲得します。**ある**選手は、イベントヘッドジャッジの判断により、安全でない行為やコントロールされていない行為に対して罰則が与えられることがあります。このような状況が発生した場合、イベントヘッドジャッジは選手に対して**音声による警告を発するもの**とします。2 度目以降の安全でない、またはコントロールできない行為は失格となる**場合**があります。

このイベントの制限時間は 5 分です。

3.2 ルール

3.2.1 各選手は、以下のものを装備し、また使用しなければなりません:

- ・ 承認されたクライミングヘルメット
- ・ 承認されたアイプロテクション
- ・ 承認されたツリークライミングハーネス
- ・ 承認された（ワークポジショニング）ランヤード
- ・ 承認されたクライミングロープ
- ・ 適切な衣服および履物
- ・ 承認されたハンドソーとその鞘

3.2.2 すべての用具および実践は、適用される業界の安全基準および **ITCC** ルールを満たすものでなければなりません。

3.2.3 選手のクライミングラインは、あらかじめ決められたタイインポイントにセットされています。すべての選手は、同じタイインポイントを使用すること。選手は、イベントヘッドジャッジの指示がない限り、ワークステーションを通るルートとクライミングラインの配置を自分で決めることができますが、**すべての選手はランディングステーションでイベントを終了するもの**とします。

3.2.4 選手はジャッジに確認（注：ウォークスルー）された後、選手は**明確にしておきたい点や質問がある**かどうか尋ねられ、競技の要求事項を再確認されます。

3.2.5 ジャッジは、選手が**手でベルを鳴らし（またはホーンを鳴らし）**、ジャッジに合図したときに時計をスタートさせます。ジャッジは、選手が安全に着地し、立ち上がった状態で、ツリークライミングハーネスからクライミングラインとクライミングヒッチを完全に外した時点でタイムを停止します。

3.2.6 選手は、樹上にいる間、常にクライミングラインとワークポジショニングランヤードのいずれか、または両方を使用して確保されていなければなりません。各ワークステーション（ハンドソー、リムトス、ポールプルーナー、リムウォーク）にいる間、競技者はクライミングラインで安全に結ばれ、ベルを鳴らす前にはワークポジショニングランヤードを正しく固定しなければなりません（ルール **2.3.26** 参照）。この規則を破った選手には、**イベントヘッドジャッジから音声による警告と 3 ポイントのペナルティが科せられます**。2 回目にワークポジショニングランヤードを正しく使用しなかった場合は、失格となります。選手は、ランディングステーションで**ベルを鳴らす（またはホーンを鳴らす）**前のランヤードは要求されません。

3.2.7 選手は、枝を折ってはなりません（ルール **3.9.10** および **3.10.3** 参照）。

3.3 ハンドソーステーション

ハンドソーステーションで、**選手はベルを鳴らすこと**になっています。

3.3.1 このステーションのタスクを終了するために、選手は**以下の手順を踏んでください**：

- ・ **1st** ランヤードを取り付けます
- ・ **2nd** ベルを鳴らす前に、**音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）**を呼びかけます
- ・ **3rd** ハンドソーでベルを鳴らします

最大限の得点を得るために、選手は以下のことも行わなければなりません:

- ・ランヤードを正しく使用すること
- ・次のステーションに進む前に、**両手で**ハンドソーを持ち、ベルを鳴らすこと

3.4 リムトステーション

リムトステーションでは、選手はリム（実際は、枝を模した丸棒など）を地上の標的に投げ入れることを 2 回試みます。使用されるリムの長さは約 30 cm (12 in)、直径は約 5 cm (2 in)、重さは約 450 g (16 oz) とします。地上の標的の直径は、75-125 cm (30-48 in) の枠の大きさでなければなりません。

各投てきの前には、選手は音声による警告を行う必要があります。

3.4.1 このステーションのタスクを終了するために、選手は以下の手順を踏んでください:

- ・ **1st** ランヤードを取り付けます
- ・ **2nd** ベルを鳴らす前に、音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）を呼びかけます
- ・ **3rd** ハンドソーでベルを鳴らします

最大限の得点を得るために、選手は以下のことも行わなければなりません:

- ・ランヤードを正しく使用すること
- ・地上の標的に向かって最初のリムを投げる前に、両手でハンドソーを持ってベルを鳴らすこと
- ・1 投目で標的の中に投げ入れること

3.4.2 選手が 2 本のリムを同時にターゲットに投げた場合、どちらも得点の対象になりません。

3.4.3 選手は、1 投目でリムが標的内に着地し、かつ標的内で完全に静止した場合、3 ポイントを獲得します。リムはバウンドして標的に収まってはいけません。

3.4.4 1 投目が失敗した場合、選手は 2 投目に挑戦できます。リムが標的内に着地し、かつ標的内で完全に静止した場合、2 ポイントを獲得できます。リムはバウンドして標的に収まってはいけません。

3.4.5 選手は 2 投目も失敗した場合、このステーションでのポイントは与えられません。

3.5 ポールプルーナーステーション

ポールプルーナー（高枝鋸）ステーションでは、ポールは木からつり下げられています（ワーキングエンドを明確なものにします（注: ここでのワーキングエンドについて、直前の文

章においてはポールソーではなくポールとなっていますので、解除において単なる棒状の物体を用いた場合に刃の部分を示すためにかかってくるただし書きと考えます。))。

3.5.1 このステーションのタスクを終了するために、選手は以下の手順を踏んでください:

- ・ **1st** ランヤードを取り付けます
- ・ **2nd** ベルを鳴らす前に、音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）を呼びかけます
- ・ **3rd** ポールプルーナーを両手で持って、ベルを鳴らします

最大限の得点を得るために、選手は以下のことも行わなければなりません:

- ・ ランヤードを正しく使用すること
- ・ ポールプルーナーのワーキングエンドを使用すること
- ・ ポールプルーナーを両手で持ってベルを鳴らすこと
- ・ ポールプルーナーを正しく掛け直すこと

3.5.2 イベントヘッドジャッジは、選手が次に進む前に（そうしていない場合）ポールプルーナーを再び正しくつるすよう指示します。この間、競技時間の計測は継続されます。

3.6 リムウォークステーション

リムウォークステーションでは、枝の動きを測定するためにプラムボブ（重り、下げ振りのこと）が取付けられています。選手が大きな枝の動きを生じさせずにタスクを終了した場合、あらかじめ定められた印に基づいて、2 ポイント、4 ポイント、または 6 ポイントの追加得点が与えられます。

選手は、常に枝の上を歩き、片足が枝に触れている状態を維持しなければなりません。もし、選手がコントロールを失い落下したり、枝から振り落とされた場合は、最後に触れていたポイントまで戻ってから競技を再開しなければなりません。イベントヘッドジャッジは、最後に触れていたポイントを決定します。

3.6.1 このステーションのタスクを終了するために、選手は以下の手順を踏んでください:

- ・ **1st** 少なくとも片方の足が、枝の上の所定のマーク*に触れている状態で、ステーションをスタートさせます
- ・ **2nd** 枝の上を歩きます
- ・ **3rd** ランヤードを取り付けます
- ・ **4th** ベルを鳴らす前に、音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）を呼びかけます
- ・ **5th** ハンドソーでベルを鳴らします
- ・ **6th** 所定のマーク*まで歩いて戻り、タッチします

最大限の得点を得るために、選手は以下のことも行わなければなりません:

- ・ランヤードを正しく使用すること
- ・ハンドソーを両手で持ってベルを鳴らすこと
- ・プラムボブを過度に動かすことなくタスクを終了させること

*所定のマークは、幅 30 cm (12 in) 以上であること。

3.7 ランディングステーション

ランディングステーションにおいて、ランディングのためのターゲットは、直径 2 m (6.56 ft) でなければなりません。この直径で構成された外周円の内側に、直径 1 m (3.28 ft) の内輪があります。

3.7.1 このステーションのタスクを終了するために、選手は以下の手順を踏んでください:

- ・ **1st** ベル、またはホーンを鳴らす前に、音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）を呼びかけます
- ・ **2nd** 手で、ベル、またはホーンを鳴らします
- ・ **3rd** 着地して、直立を保ちます

最大限の得点を得るために、選手は以下のことも行わなければなりません:

- ・ 着地から、両足をターゲットの内輪の中に入れてそのままにしておくこと
- 選手は、ベル、またはホーンを手で鳴らす前にランヤードを使用する必要はありません。

3.7.2 着地して直立姿勢を保てない選手（着地中に転倒したり、足以外の体の一部で地面に触れたりした選手）には、着地して直立姿勢を保ったことによる 3 ポイントの得点は与えられません。

3.7.3 足の一部がラインに触れている場合、ラインから外れたものとして採点されます（例: 片足が外周のライン上にあり、2 本目の足が外周の外側にある場合は 0 ポイントとして採点されます）（クイックリファレンスガイドを参照してください）。

3.7.4 選手が着地し、立った状態で、かつハーネスからクライミングラインとクライミングヒッチを完全に外した時点で時間の計測が停止されます。

3.7.5 降下する前にホーンまたはベルを手で鳴らさない選手には、タスク終了による得点や、ランディングステーションでの追加得点は与えられません。

3.7.6 ランディングゾーンの開始を示すために、木にマークが付けられています。そのマークより下の木の部分やその他の物に触れた選手は、着地したものとみなされ、そのステーションの

着地（目標）点は与えられません。また、そのような場合、足だけ地面につけて着地した選手にも 3 ポイントは与えられません。

3.8 スコアリング（最大 80 ポイント）

3.8.1 ワークタイムジャッジは 3 名または 5 名で行われます。5 名のジャッジがいる場合、ハイスコアとロースコアを破棄し、残りの 3 名の得点を平均して公式スコアとします。

3.8.2 ジャッジの採点により最大 50 ポイント、タイムにより最大 30 ポイントを獲得することができます。

3.8.3 正しく終了しなかったタスクには、得点は与えられません。いずれのワークステーションでも得点するためには、選手はルール 3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1, 3.7.1 にあるすべてのタスクを終了する必要があります。

3.8.4 ランヤードを正しく使用しなかった場合、警告の呼びかけをしなかった場合、ポールのワーキングエンドを使用しなかった場合、ポールプルーナーを両手で使用しなかった場合、ポールを正しく吊り直さなかった場合など、さまざまな違反行為に対してペナルティポイントが科されます。

3.8.5 ジャッジは各ステーションにおいて、パフォーマンスに基づいて裁量でポイントを付与します。このポイントは、フェア、グッド、卓越したパフォーマンスに対して与えられます。安全でない、または平均以下のパフォーマンスに対してはこのポイントは加算されません（クイックリファレンスガイドのスコアリングガイドラインを参照）。

3.8.6 最速タイムの選手は 30 ポイントを獲得します。

3.8.7 その他の選手は、そのタイムが最速タイムを 10 秒上回るごとに、30 ポイントから 1 ポイント減点された得点を獲得します。

3.8.8 制限時間が経過した時点で、選手がイベントを終了していなかったり、それぞれのワークステーションのベルを鳴らしていなかったりした場合、そのイベントのタイムポイントは付与されず、その時点までの採点ポイントのみが付与されます。ジャッジの採点による得点は、制限時間に達するまで蓄積されます。

3.8.9 同点の場合は、タイムの早い選手が勝ちとなります。

3.9 ペナルティ

強制的なペナルティ

以下の違反があった場合、イベントヘッドジャッジは 3 ポイントのペナルティを与え、警告音を鳴らします:

- 3.9.1 必要な時にワークポジショニングランヤードを正しく使用しなかった場合
- 3.9.2 音声による警告を発しなかった場合
- 3.9.3 ベルを鳴らすためにポールプルーナーのワーキングエンドを使用しなかった場合
- 3.9.4 ポールプルーナーを適切に掛け直さなかった場合
- 3.9.5 ポールプルーナーを両手で取り扱わなかった場合

裁量的なペナルティ

次のいずれかに該当する場合、イベントヘッドジャッジは 3 ポイントのペナルティと警告音を発します（特に指定がない限り）:

- 3.9.6 危険な動き、または制御できない動き
- 3.9.7 張りのあるクライミングシステムを維持しなかったり、またはタイインポイントより上にクライミングした場合
- 3.9.8 スポーツマンシップに反する行為（ルール 1.2.1 参照）
- 3.9.9 安全でない行為（ルール 1.2.3 参照）

リムの破損に対するペナルティ

- 3.9.10 競技開始前にイベントヘッドジャッジが指定した直径の範囲内で枝を折った場合、1 ポイントのペナルティが科されます。このペナルティは 2 回まで許容されますが、イベントヘッドジャッジが、その破損が枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場合を除きます。指定された直径の範囲内で 3 回目のリムの破損があった場合は失格となります（ルール 1.3.1 参照）。

3.10 失格

強制失格

以下の違反があった場合、イベントヘッドジャッジはその選手を失格とします:

- 3.10.1 高所作業中の用具の落下

- 3.10.2 あらかじめ取り付けられているクライミングライン以外に、樹上に用具を残したままにする行為
- 3.10.3 あらかじめ決められた最大サイズよりも大きな枝を折ること。ただし、イベントヘッドジャッジが、その折れが枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場合を除きます
- 3.10.4 少なくとも 1 つの取り付け部分が木に確保されている状態の維持を怠ること
- 3.10.5 イベントに 5 分以上遅刻した場合
- 3.10.6 ハンドソーを口にくわえること
- 3.10.7 不正行為（ルール 1.2 参照）
- 3.10.8 2 回目の裁量的ペナルティの発生
- 3.10.9 2 回目の必要なときにランヤードを使用しなかった場合
- 3.10.10 2 回目の音声による警告を発することを怠った場合
- 3.10.11 ルール 1.1.9 に従い、競技時間が開始された時点で必要なすべての用具を装備していなかった場合

4 エアリアルレスキュー

4.1 イベントの要約

エアリアルレスキューイベントは、選手が補助なしで降下できないクライマーまで到達し、安全に降下させる能力を競う時間制のイベントです。イベントの設定は、すべての選手に対して同じです。

イベントのウォークスルーに先立ち、イベントヘッドジャッジは、選手にレスキューイベントのシナリオを提供します（レスキューシナリオの例については、付則 3 を参照してください）。レスキューシナリオは、クライマーの怪我や状況の詳細について説明しています。

選手はリスクアセスメント、クライミング前のアセスメント、現場での負傷者のアセスメントを行い、救助の過程で状況を悪化させないように、あらゆる関連技術を駆使しなければなりません。負傷したクライマー（ダミーで表現）は、可能な限り安全に、慎重に、かつ効率的に降下される必要があります。

選手は、第一の対応者として、現場を掌握し、関連するすべての安全問題を掌握し、地元の救急隊に連絡を取ることを確実にを行います。

イベントのセットアップ: 体重 60-80 kg (132-176 lbs) の負傷したクライマーは、規定のツリークライミング用具を着用した状態で、地上 7.5 m (25 ft) より高くない樹上に設置されます。選手は、負傷したクライマーから 4.5 m 以内に配置される、あらかじめ設置されたクライミングラインを使用して樹上へアクセスします。選手には、イベントを完遂するために 5 分与えられます。

4.2 ルール

4.2.1 各選手は、以下のものを装備し、使用しなければなりません:

- ・承認されたクライミングヘルメット
- ・承認されたアイプロテクション
- ・承認されたツリークライミングハーネス
- ・承認されたワークポジショニングランヤード
- ・適切な衣服と履物

4.2.2 選手は、設置されたラインを使って樹上へアクセスするものとします。

4.2.3 選手は、負傷したクライマーのラインを使用して、樹上へアクセスしたり、降下してはいけません。

4.2.4 選手は、ルール 4.2.5 が適用されない限り、負傷したクライマーのライン、または選手自身のラインを除く、承認されたラインで負傷者を降ろさなければなりません。

4.2.5 レスキューダミーが使用され、ルール 4.2.6 の要件を満たす、イベントセットアップ中に承認された、独立したフォールプロテクションシステムが装着されている場合、負傷したクライマー（ダミー）を選手のクライミングシステムに移し（トランスファー）、降下させることができます。**アンカーポイントは、クライマーと負傷者の合計重量を支えるのに十分な強度がなければなりません。**レスキューダミーがクライミングシステムから取り外される前に、予想される重量を安全に管理するために、選手のシステムに追加のフリクションを加えなければなりません。

4.2.6 フォールプロテクションシステムは、以下の条件を満たす必要があります:

- ・フルボディハーネスに背側から取り付けられること
- ・業界の最低安全基準を満たすか、それ以上であること
- ・ダミーが落下した場合に適切な落下保護を提供するものであること。そして

・イベント前にテストを行うこと

- 4.2.7 選手は、負傷したクライマーを安全に地上に降ろす前に、音声による警告(すなわち、「Stand Clear」)を発しなければなりません。
- 4.2.8 選手がジャッジに特定されると(注: ウォークスルー)、選手は質問があるかどうか尋ねられ、イベントの要件について再確認されます。
- 4.2.9 競技時間の計測は、ヘッドジャッジが「Go」と言い、選手に指示を出した時点から開始されます。
- 4.2.10 選手は、イベントの間、個別のクライミングラインで結ばれているか、またはワークポジショニングランヤードで確保されている必要があります。
- 4.2.11 選手は、あらかじめ設置されたアクセスラインを使用してもよいですし、別のクライミングラインを樹上に持ち込んでもかまいません(ルール 1.3.1 参照)。
- 4.2.12 選手が負傷したクライマー(ダミー)を安全に地上に降ろし、クライミングシステムを負傷したクライマー(ダミー)のハーネスから外したとき、競技時間の計測が停止されます。ルール 4.2.5 のシナリオの場合は、ダミーが選手のクライミングシステムから外れた時点で時間を停止します。
- 4.2.13 負傷したクライマーをクライミングハーネスから外す前に時間切れになった場合、選手はクライミングを中断し、イベントヘッドジャッジの指示に従わなければなりません。
- 4.2.14 制限時間内に終了しなかった選手は、地上に降りるように呼びかけられます。その選手は、制限時間内に終了したタスクに対してのみポイントを獲得します。選手は、5つの採点セクションのいずれにおいても、そのセクションに関連するすべてのタスクが終了していなくても、ポイントを獲得することができます。
- 4.2.15 選手が、降下や横方向の移動を承認されていない昇降技術を使用して樹上にエントリーした場合、必要であれば、ランヤードを取り付け、承認されたクライミングヒッチでタイインしてから、樹上で横方向の移動を開始するものとします。選手が承認されたクライミングヒッチでタイインする前に許容される横方向の最大移動距離は、イベントヘッドジャッジによってあらかじめ決定されます。このルールに従わない場合は、危険な行為とみなされます。

4.3 スコアリング (最大 50 ポイント)

4.3.1 エアリアルレスキューのジャッジは 3 名または 5 名で行われます。5 名のジャッジがいる場合、ハイスコアとロースコアは破棄されて、残り 3 名の得点を平均して公式スコアとします。

4.3.2 5 つの採点セクションの合計で最大 50 ポイントが与えられます。各スコアリングセクションは、以下の通り、7 ポイントから 16 ポイントの間で採点されます。

リスクアセスメントとレスキュープラン	7	ポイント
負傷者に向かう上昇と水平移動	7	ポイント
負傷者のアセスメントと取り扱い	16	ポイント
降下	10	ポイント
着地	10	ポイント

4.3.3 同点の場合は、タイムの早い選手が勝者となります。

4.4 ペナルティ

強制的なペナルティ

以下の違反があった場合、イベントヘッドジャッジは 3 ポイントのペナルティを与えると同時に警告音を発します:

4.4.1 必要な時に音声による警告を発しないこと (ダミーを伴う降下を除きます (注: 原文は excluding decent with dummy. 一見、ルール 4.2.7 と競合するように読めますが、ここでは降下中の継続した警告の発声について不要としていると考えます))。

裁量的なペナルティ

以下の違反があった場合、イベントヘッドジャッジは 3 ポイントのペナルティを与えると同時に警告音を発します:

4.4.2 張りのあるクライミングシステムを維持しなかったり、またはタイインポイントより上にクライミングした場合

4.4.3 制御不能な危険なスイング

4.4.4 高速度または危険な動き

4.4.5 降下または横方向の移動が認められていない上昇システムを使用した場合における過度の横方向への移動 (ルール 4.2.15 参照)

4.4.6 スポーツマンシップに反する行為（ルール 1.2.1 参照）

4.4.7 安全でない行為（ルール 1.2.3 参照）

リムの破損に対するペナルティ

4.4.8 競技開始前にイベントヘッドジャッジが指定した直径の範囲内で枝を折った場合、1 ポイントのペナルティが科されます。このペナルティは 2 回まで許容されますが、イベントヘッドジャッジが、その破損が枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場合を除きます。指定された直径の範囲内で 3 回目のリムの破損があった場合は失格となります（ルール 1.3.1 参照）。

4.5 失格

強制失格

以下の違反があった場合、イベントヘッドジャッジはその選手を失格とします:

4.5.1 高所作業中の用具の落下

4.5.2 少なくとも 1 つの取り付け部分が木に確保されている状態の維持を怠ること

4.5.3 イベントに 5 分以上遅刻した場合

4.5.4 不正行為（ルール 1.2 参照）

4.5.5 あらかじめ決められた最大サイズよりも大きな枝を折ること。ただし、イベントヘッドジャッジが、その折れが枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場合を除きます

4.5.6 ダミーに取り付けられた、独立したフォールアレストシステムを改ざんすること

4.5.7 ダミーの追加重量に対して要求される、フリクションの安全な管理を行わなかった場合

4.5.8 ハンドソーを口にくわえること

4.5.9 2 回目の裁量的ペナルティ

4.5.10 ルール 1.1.9 に従い、競技時間が開始された時点で必要なすべての用具を装備していなかった場合

5 スローライン

5.1 イベントの要約

スローラインイベントは、選手のスローラインやクライミングラインを樹上に正確に設置する能力を競う時間制のイベントです。選手は、8つのターゲットのうち2つにスローラインまたはクライミングラインを投げ入れることを試みます。ターゲットは、4か所のターゲットが明確に2セットある限り、1本の木（左右に4か所ずつ）でも、複数の木のどちらの形式でも構いません。各選手は6分間に無制限に投げることができますが、選手はそれぞれのセットにおいて1度だけ得点することができます（注：つまり片側につき1度だけ）。両側のターゲットを分離することが可能な場合は、1投分のスローラインを使用することができます（注：ダブルスローバック？）。

樹上のラインは、操作することができます。これには、複数のスローラインまたはクライミングラインを一緒に取り付けたうえでの操作も含まれます。ただし、余分に使用されたラインは制限時間内に樹木から回収されなければなりません。選手は、スコアリングに使用しないラインを樹上に残した場合、ライン1本につき1ポイントのペナルティが科されます（非スコアリングラインに関する追加の詳細は、ルール 5.4.5 参照）。

樹木の両サイドにクライミングラインを設置すると、ポイントが加算される場合があります。これらの追加ポイントは、ターゲットの難易度に応じて変化します。9ポイントスローでクライミングラインを設置することは4ポイントに相当します。クライミングラインの設置による獲得ポイントについては、ルール 5.3.6 を参照してください。

イベントヘッドジャッジは、イベント中の革新的または卓越した技術に対して、さらに1ポイントのボーナスポイントを付与することができます。

回収可能な選手用ステーションナリーロープのオプション

選手は、選手が得点したクライミングラインに SRS を追加することによって木の片側につき2ポイントを追加できるオプションがあります（付則 5 参照）。

また、選手は効率性によってタイムポイントを獲得することができます。選手がタイムポイントを獲得するためには、各ターゲットセットで得点する必要があります。タイムポイントの内訳は、ルール 5.3.7 を参照してください。

5.2 ルール

5.2.1 各選手は、以下のものを装備し、使用しなければなりません：

- ・承認されたクライミングヘルメット
- ・承認されたアイプロテクション
- ・適切な衣服と靴の着用

- 5.2.2 スローラインまたはクライミングラインは、あらかじめ決められた投てきエリア内から手で投げるものとします。ラインが設置された後、ラインを所定の位置に調整するために、認可されたフリップスティックを使用することができます。スリングショットやその他のメカニカルデバイスは使用してはいけません。
- 5.2.3 選手は最大 3 本のスローラインと最大 2 本のクライミングラインを使用することができます。
- 5.2.4 選手は用意された用具を使用してもよいし、ジャッジが認めた場合には自前のスローラインやクライミングラインを使用することもできます。
- 5.2.5 選手は、ジャッジに競技開始の準備ができていることを伝えた後、イベントヘッドジャッジによる開始の合図を待ちます。イベントヘッドジャッジが「Go」と言い、選手に競技開始の指示をした時点で時間の計測がスタートします。
- 5.2.6 選手は、どのようなターゲットにも、どのような順番でも、何回でも投げることができ、スローラインやクライミングラインは、いったん樹上に設置された後、希望の位置まで操ることができます。スローラインがターゲットの外にあり、クライミングラインを装着してスローラインをターゲットに向けて操作する場合、タイムアウト前に登録され、ルール 5.3.1 の条件を満たしていればスローラインに対するポイントが与えられます。これには、複数のスローラインまたはクライミングラインを一緒に取り付けて、操作技術を駆使することも含みます。ターゲットエリアは、テープの幅（外側の端から外側の端まで）を含みます。クライミングラインを投げる場合、上記の条件を満たせば、投てきと設置の両方の点数を一度に獲得することができます。
- 5.2.7 ジャッジは一度投てきを登録するよう指示されると、それを変更することは出来ません。
- 5.2.8 ファイナルタイムは、選手が両方のクライミングラインを樹木に設置できたとき、選手がタイムストップを要求したとき、または時間切れになったときに記録されます。
- 5.2.9 同点の場合は、最も速いタイムの選手が勝者となります。ファイナルタイムが同じ場合は、セカンドタイブレークとして、ファーストスコアタイムを使用します。
- 5.2.10 ファーストスコアタイムは、セカンドタイブレーカーとして参照される可能性があるため、そのためだけに記録されます。ファーストスコアタイムは、選手がスローラインまたはクライミングラインいずれかの登録を依頼した最初の時点で登録されます。

- 5.2.11 イベントヘッドジャッジの判断によって別の制限時間が設定されない限り、選手には 6 分の制限時間が与えられます。
- 5.2.12 樹上の同じ側でポイントを獲得するには、選手はスローラインを木から引き抜くか、または別のスローラインを使用し、投げ直さなければなりません。
- 5.2.13 スローラインがターゲットエリアに設置され、(クライミングラインへの変更を目論んで)スコアの登録を宣言する前の段階において、スローラインからクライミングラインが外れて落下した選手は用具の落下による失格にはなりません。
- 5.2.14 (ルール 5.2.13 の) スローラインがクライミングラインを落とす前に有効なスコアと宣言されなかった場合、選手は同じセットのターゲットにスローラインまたはクライミングラインを投げ直すことができます。
- 5.2.15 (スコアの登録を) 宣言し、正しく採点対象となったスローラインをクライミングラインに付け替える段階に到達できない選手は、そのサイドのターゲットについて(の得点を獲得する機会が) 終了します。選手は、宣言し、正しく採点対象となったスローラインに対してのみ得点を獲得することができます。
- 5.2.16 選手は、制限時間内に少なくとも 1 本のクライミングラインをターゲットの上に設置しなければなりません。クライミングラインを設置できなかった選手には、時間切れまでに積み上げた得点から 3 ポイントのペナルティが科されます。
- 5.2.17 選手のイベントが終了した時点で樹上に残っている、採点対象外のラインは、1 ラインにつき 1 ポイントのペナルティが科されます。ただし、時間切れ時に選手がアクティブに作業しているラインについては、イベントヘッドジャッジが遅滞なくすぐに回収可能と判断した場合はこのペナルティは適用されません。
- 5.2.18 選手のラインがスコアリングターゲット内にある場合、**選手が再度投げる前に「Score」と**言うことで、イベントヘッドジャッジに登録されるものとします。次の投てきの前にイベントヘッドジャッジにラインが登録されていない場合、その選手の競技の後の段階でラインを登録し得点化することはできません。樹上の同じ側でポイントを獲得するには、選手はスローラインを樹上から回収するか、別のスローラインを使用し、再度投げるものとします。

5.2.19 選手のスローウェイト、またはクライミングラインが投てき中、操作中、または木から外れている間に旗で印されたエリアから外れた場合、3 ポイントのペナルティが科されます。2 回目の違反は、イベント失格となります。

5.2.20 選手は、スローウェイトが装着されたスローラインを投げる前、または樹上から取り除く前に、音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）を発し、イベントヘッドジャッジが発する「All Clear」の確認を受けなければなりません。また、スローウェイトがアクシデント的に外れる可能性がある場合、スローラインの操作の前にも音声による警告を発するものとします（ルール 5.4.8 参照）。

5.3 スコアリング（最大 35 ポイント）

5.3.1 投てきが有効とみなされ、得点となるのは以下の場合のみです：

- ・スローラインまたはクライミングラインがターゲット内で孤立していること（すなわち、ラインの間に樹木の他の部分を内包していない状態であること）
- ・地面に立っている選手が、ライン（スローラインまたはクライミングライン）の両末端を持っていること
- ・選手がイベントヘッドジャッジに「Score」と言って投てきを登録するよう申し出た場合

5.3.2 次の投てきの前にイベントヘッドジャッジにラインが登録されない場合、その選手のイベントの後の段階でラインを登録し、得点化することはできません。

5.3.3 選手から投てきの登録を求められた場合、イベントヘッドジャッジは、その投てきがルール 5.3.1 の基準を満たすかどうかを判断します。

5.3.4 イベントヘッドジャッジが投てきを有効なものでないと判断した場合、選手にはその理由が通知され、その投てきは登録されません。イベントヘッドジャッジが投てきを有効と認めたとかどうかを確認することは、選手の責任です。

5.3.5 選手はジャッジに対して最大 2 投まで投てきを登録することができます。ターゲット 1 セットにつき 1 の得点機会となります。

5.3.6 最も高い（または最も難しい）ターゲットは 9 ポイント、中間のターゲットはそれぞれ 7 ポイントと 5 ポイント、最も低い（または最も簡単な）ターゲットは 3 ポイントです。

5.3.7 各セットで 1 つのターゲットの上にクライミングラインを設置すると、さらに得点が加算されます。9 ポイントのターゲットにクライミングラインを設置すると 4 ポイント、7 ポ

イントのターゲットに設置すると 3 ポイント, 5 ポイントのターゲットに設置することで 2 ポイント, 3 ポイントのターゲットに設置で 1 ポイントがそれぞれ付与されます。

5.3.8 選手は、効率性によってタイムポイントを獲得することもできます。タイムポイントは以下のとおりです:

- ・ 4 ポイント 4:00.00 以下でイベントを終了
- ・ 3 ポイント 4:00.01-4:30.00 の間にイベントを終了
- ・ 2 ポイント 4:30.01-5:00.00 の間にイベントを終了
- ・ 1 ポイント 5:00.01-5:30.00 の間にイベントを終了
- ・ 0 ポイント 5:30.00 秒以上でイベントを終了

5.3.9 選手は、ターゲットにスローラインを通すことで最大 18 ポイント (片側 9 ポイント), さらにクライミングラインを設置することによって最大 8 ポイント (片側 4 ポイント) を獲得することができます。

5.3.10 選手は、得点を獲得したクライミングラインに樹上 (キャノピー) アンカー SRS を追加することで、木の片側につき 2 ポイントを追加することができます。

・キャノピーアンカー SRS システムは、イベント終了後すぐに選手が回収可能でなければなりません。時間切れで回収できない場合、クライミングラインのインストールに対する得点は与えられません。選手は、「Score」を宣言していた場合、スローラインの成功のクレジットを得ることができます (非スコアラインについてはルール 5.4.5 を参照)。

・選手は、クライミングラインによる得点を獲得した後、SRS システムの設置を試すかどうかを決定してから先に進まなければなりません。SRS システムを試すために、以前に得点したラインに戻ることはできません (宣言された得点についてはルール 5.2.18 を参照)。

・キャノピーアンカー SRS を試みないことによるペナルティはありません。

5.3.11 また、選手はイベントを 4:00.00 以下で終了した場合、最大 4 ポイントを獲得することができます。

5.3.12 イベント中の革新的または卓越した技術に対して、イベントヘッドジャッジはさらに 1 ポイントのボーナスポイントを与えることができます。

5.3.13 選手の最終的な順位はスコアに基づいて決定され、最も高い合計獲得ポイントの選手が勝者として選定されます。

- 5.3.14 同点の場合は、ファイナルタイムが最も速い選手が勝者となります。ファイナルタイムも同じ場合は、ファーストスコアタイムが最も速い選手が勝者となります。

スコアリングの例:

選手 A

選手 A は、トップターゲットを成功させて 9 ポイント、最初のサイドにクライミングラインを設置して 4 ポイント、反対側のミドルターゲットを成功させてさらに 5 ポイントを獲得しましたが、2 度目の音声による警告を発しなかったため 1 ポイントのペナルティを受け、クライミングラインを設置する前にタイムオーバーとなりました。

選手 A の得点は $9+4+5-1=17$ ポイント、時間は 6:00.00。

選手 B

選手 B は、ミドルターゲットを成功させることで 7 ポイント、さらに 1 つ目のサイドにクライミングラインを設置することで 3 ポイントを追加で獲得します。その後、反対側の真ん中下部のターゲットを成功して 5 ポイント、2 つ目のターゲットエリアにクライミングラインを設置したことで 2 ポイントを追加で獲得しました。選手 B は 4:24.00 で競技を終了し、さらに 3 ポイントのタイムポイントを獲得しました。

選手 B の得点は $7+3+5+2+3=20$ ポイント、時間は 4:24.00。

選手 C

選手 C は木の最初のサイドでトップターゲットを成功させて 9 ポイント、反対のサイドでトップターゲットを成功してさらに 9 ポイント獲得したものの、クライミングラインを設置する前に時間切れとなりました。選手 C はクライミングラインを設置しなかったため、3 ポイントのペナルティを受けます。

選手 C の得点は $9+9-3=15$ ポイント、時間は 6:00.00。

選手 D

選手 D はトップターゲットを成功させたことで 9 ポイント、さらにクライミングラインをターゲットに設置したことで 4 ポイントを獲得しました。また、2 ポイント追加するために、回収可能なキャノピーアンカー SRS システムを取り付けることにしました（注: 原文では取り付けた事実は記述されていません）。木の 2 つ目のサイドに移動した D は、ローラインがスタックして取れなくなりますが、それを諦め、改めて真ん中下部のターゲットに投げ入れることで 5 ポイントを獲得しました。この時点で、D はイベントヘッドジャッジに時間の停止を要請しました。選手 D は、木に残ったラインに対して 1 ポイントのペナルティを受けます。

選手 D の得点は $9+4+2+5-1=19$ ポイント、時間は 5:46.00。

選手の順位は、1 位: B, 2 位: D, 3 位: A, 4 位: C となります。

- 5.3.15 ファイナルタイムは、選手が両方のクライミングラインを木に取り付けることに成功したとき、選手がタイムストップを要求したとき、または時間切れになったときに記録されます。

5.4 ペナルティ

裁量的なペナルティ

以下の違反は、1 ポイントのペナルティを受ける場合があります:

- 5.4.1 スポーツマンシップに反する行為 (ルール 1.2.1 参照)
- 5.4.2 安全でない行為 (ルール 1.2.3 参照)

リムの破損に対するペナルティ

- 5.4.3 競技開始前にイベントヘッドジャッジが指定した直径の範囲内で枝を折った場合、1 ポイントのペナルティが科されます。このペナルティは 2 回まで許容されますが、イベントヘッドジャッジが、その破損が枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場合を除きます。指定された直径の範囲内で 3 回目のリムの破損があった場合は失格となります (ルール 1.3.1 参照)。

強制的なペナルティ

以下の違反があった場合、選手はペナルティを受けます:

- 5.4.4 クライミングラインの未設置で 3 ポイントのペナルティ
- 5.4.5 時間切れのタイミングで樹上にある得点と関係のないラインは、1 ラインにつき 1 ポイントのペナルティが科されます。ただし、それが選手によってアクティブに作業されているラインについては、イベントヘッドジャッジの判断により、遅滞なくすぐに回収可能である限りは、このペナルティの対象ではありません。
- 5.4.6 スローウェイトまたはクライミングラインが旗で区切られたエリアの外に着地した場合、3 ポイントのペナルティが科されます。2 回目の違反は、イベント失格となります。
- 5.4.7 競技開始前にイベントヘッドジャッジが指定した直径の範囲内で枝を折った場合、1 ポイントのペナルティが科されます。このペナルティは 2 回まで許容されますが、イベントヘッドジャッジが、その破損が枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場

合を除きます。指定された直径の範囲内で 3 回目の枝の折損があった場合は失格となります。(ルール 1.3.1 参照)。

- 5.4.8 選手は、スローウエイトが取り付けられたスローラインを投げたり木から取り除いたりする前に、「**Stand Clear**」などの音声による警告を発し、イベントヘッドジャッジから「**All Clear**」の確認を受けなかった場合、それぞれペナルティを科されます。**選手が音声による警告を発しなかった初回は、イベントヘッドジャッジにより口頭による警告が通告され、ペナルティは科されません。**2 回目、3 回目の違反は 1 ポイントのペナルティが科せられ、イベントヘッドジャッジによって音声で警告が発せられます。4 回目の違反は失格となります。

5.5 失格

強制失格

以下の違反があった場合、選手は失格となります:

- 5.5.1 イベントへの 5 分以上の遅刻
- 5.5.2 旗のあるエリアの外に 2 投目の着地 (重りを付けたスローラインまたはクライミングライン)
- 5.5.3 音声による警告を発しないことによって 3 回目の**罰則を受けること**
- 5.5.4 不正行為 (ルール 1.2 参照)
- 5.5.5 競技開始前にイベントヘッドジャッジが設定した直径の範囲内で枝を折る 3 回目の違反 (ルール 1.3.1 参照)
- 5.5.6 あらかじめ決められた**最大サイズより大きい枝を折ること**。ただし、その折れが枝に加えられた**不必要な力によるものではないとイベントヘッドジャッジが判断した場合は除きます。**

6 ビレイドスピードクライム

6.1 イベントの要約

スピードクライムイベントは、地上から約 18m (60ft) の樹上まで、あらかじめ決められたルートを、安全のためにビレイをかけられながら登る能力を競うものです。このイベントはタイム計測され、最短時間でコースの最終ベルに到達して鳴らした選手が勝者となります。ルートを決めるために樹上に設置されたベルが複数個ある可能性があり、その場合、クライマーはイベントを終了するためにすべてのベルを鳴らさなければなりません。

6.2 ルール

6.2.1 各選手は、以下のものを装備し、使用するものとします:

- ・承認されたクライミングヘルメット
- ・承認されたアイプロテクション
- ・承認されたツリークライミングハーネス
- ・適切な服装と履物

6.2.2 選手は、常に承認されたクライミングラインとフリクションヒッチまたはデバイスで**確保**されていなければなりません。**的確な**ビレイヤーは、クライミング中、選手にビレイを提供します。

6.2.3 選手は準備ができたならジャッジに合図し、イベントヘッドジャッジからタイマーの計測準備が整ったことについて知らされることを待ちます。

6.2.4 ジャッジは、選手の 2 番目の足が地面から離れた時点で時計をスタートさせます。

6.2.5 ジャッジは、選手が手で最終ベルを鳴らすと時計を止めます。

6.2.6 選手は、あらかじめ決められたルートに従い、また、常に**確保**されている状態が保たれている必要があります。

6.2.7 クライミング終了後、選手はクライミングラインを**樹上の所定のルート**に戻し、次の選手のためにコースを**リセットする**責任があります。

6.2.8 テクニシャンビレイにおいて、選手はクライミングハーネスの末端アタッチメントからトップのプーリーブロック（ロープによるリード）までの区間のクライミングラインを使って、自分の位置を前進させてはなりません。もし、このクライミングラインの区間を使用して自身の位置を進めた場合、最初の違反は警告となります。2 回目の違反は失格となります。

6.2.9 選手は、クライミングラインのうち、トップのプーリーブロックから地面までの部分（ロープの落下部分）をクライミングの補助として使用することができます。また、選手は上昇の補助のために設置されたラインを使用することができます。

6.2.10 特定の枝には、選手が触れてはいけない部位を示すテープが貼られている場合があります。これらのマークを越えて触れた最初の違反は、1 ポイントのペナルティとなります。2 回目の違反は失格となります。

6.2.11 あらかじめ定められた最大サイズより大きな枝を折った選手は、イベントヘッドジャッジの判断により失格となる場合があります。

6.3 スコアリング (最大 10 ポイント)

6.3.1 ビレイドスピードクライムのタイマーは、3 つまたは 5 つ用意されます。5 つのタイマーが使用可能な場合、最大と最小のタイムは棄却され、残りの 3 つのタイムを平均して公式タイムとします。

6.3.2 この競技は、純粋にタイムに基づきます。

6.3.3 最速でトップに立った選手が勝者となり、10 ポイントを獲得します。

6.3.4 残りの選手の得点は、そのタイムから最も速い選手のタイム (秒) を差し引くことで算出されます。

6.3.5 選手間のスコアに 2 秒のタイム差があるごとに、選手の得点から 1 ポイント (10 ポイント中) 減点されます。

スコアリングの例:

最速の選手が 2:27.46 (147.46 秒) で終了。

2 番目に速い選手が 2:41.82 (161.82 秒) で終了。

タイム差 = $161.82 - 147.46 = 14.36$ 秒 = 7.18 ポイントの減点 ($14.36 / 2$)。

最速の選手には 10 ポイントが与えられます。

2 番目に速い選手には 2.82 ポイント ($10 - 7.18$) が与えられます。

6.4 ペナルティ

裁量的なペナルティ

以下の違反は、1 ポイントのペナルティを受ける場合があります:

6.4.1 スポーツマンらしくない行為 (ルール 1.2.1 参照)

6.4.2 安全でない行為 (ルール 1.2.3 参照)

リムの破損に対するペナルティ

- 6.4.3 競技開始前にイベントヘッドジャッジが指定した直径の範囲内で枝を折った場合、1 ポイントのペナルティが科されます。このペナルティは 2 回まで許容されますが、イベントヘッドジャッジが、その破損が枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場合を除きます。指定された直径の範囲内で 3 回目のリムの破損があった場合は失格となります (ルール 1.3.1 参照)。

強制的なペナルティ

以下の違反は、1 ポイントのペナルティとなります:

- 6.4.4 定められたテープを超えて枝に触れること

6.5 失格

強制失格

以下の違反があった場合、選手は失格となります:

- 6.5.1 2 回目の、ポジションを進めるためにブレイ用ロープのリードを使用する反則行為
- 6.5.2 樹上での作業中に用具を落とすこと
- 6.5.3 確保されたままでいないこと
- 6.5.4 イベントへの 5 分以上の遅刻
- 6.5.5 不正行為 (ルール 1.2 参照)
- 6.5.6 2 回目の定められたテープを超えて枝に触れる反則
- 6.5.7 ルール 1.1.9 に則り、イベント時間が開始された後、必要なすべての用具を装備していないこと

裁量的な失格

選手は、イベントヘッドジャッジの判断で、以下の違反により失格となる場合があります:

- 6.5.8 危険な、コントロールされていないスイング
- 6.5.9 跳躍による移動、またはジャンプして、過度のたるみを生じさせること
- 6.5.10 あらかじめ決められた最大サイズより大きい枝を折ること。ただし、その折れが手足に加えられた不必要な力によるものではないとイベントヘッドジャッジが判断した場合を除きます

7 アセント

7.1 イベントの要約

アセントイベントは、選手の、選手自身が選択した承認されているアセントシステムを効率的かつ安全に使用する能力をテストするものです。このイベントでは、選手がアセントシステムをアセントラインに取り付け、ベルまで上昇し、デセントシステムに乗り換える際の効率が評価されます。実際の降下はイベントの一部ではありません。スピードだけでなく、あらかじめ設定された安全目標を達成することでポイントが加算されます。

イベントのセットアップ: 高さは 12-25 m (39 ft, 4.5 in-82 ft, 0.25 in) の範囲で設定可能です。フィニッシュベルは、選手用のラインから水平方向に 38 cm 離れた位置に設置される必要があります。セットアップ時間 (アセントラインへのアセントシステムの取り付けとオンロープテスト)、アセント時間 (地上から所定の高さまでの上昇)、チェンジオーバー時間 (アセントシステムからデセントシステムへの切り替え) の 3 種類のタイムが記録されます。モーター駆動のアセントシステムは、本イベント中に使用することはできません。

アセントラインは、下げることのできるアタッチメントポイントに 3 つの構成の中からセットすることができます (付則 7)。ギアインスペクションで承認されたメカニカルデバイスとノットの組み合わせがアセントシステムに使用することができます。システムは、デセントへの移行を含めて、ギアインスペクションの間に設定され、またスコアシートに記録されます。アセントイベントで使用されるシステムは、ギアインスペクションで実演されたものと同じでなければなりません。

アセントラインは、ホールラインを使用するグラウンドテクニシャンによってコントロールされる、降下可能なアタッチメントポイントに取り付けられるものとしします。さらに、頭上にビレイシステムが設置され、選手は上空で常にビレイを受けた状態でなければなりません。

7.2 ルール

7.2.1 各選手は、以下のものを装備し、使用するものとしします:

- ・承認されたクライミングヘルメット
- ・承認されたアイプロテクション
- ・認可されたツリークライミングハーネス (必要に応じて、クライマーハーネスの下に装着する背面アタッチメント付きの軽量ハーネスが提供されます)
- ・承認されたアセント、デセントシステム
- ・適切な服装と履物

- 7.2.2 各選手は、付則 7 に記載されているように、下げることのできるアタッチメントポイントに任意の形式でアセントラインを設定することができます。アタッチメントポイントは、セットアップの承認を得るために、選手ごとに下げることができません (注: 既出場選手によれば、時間の都合からインストール済みのセットを使いまわし、選手に選択権がない場合があります)。選手は、イベントに用意されたラインを使用するか、イベントタイムの計測前に、選手が選択した承認されたクライミングラインと交換することができます。
- 7.2.3 イベントヘッドテクニシャンは、スコアシートから、使用されるアセントおよびデセントシステムが、ギアインスペクションで実演されたものと同じであることを確認します。もしそうでない場合、その選手はアセントイベントに出場することが許可されません。
- 7.2.4 **選手はクライミング中、ビレイを受けます。**
- 7.2.5 選手は、ビレイラインをハーネスに装着し、**上空では常にビレイを維持すること。**
- 7.2.6 テクニシャンは、選手が装着した状態で、ビレイ安全用具の有効性と調整を実証するテストを行います。
- 7.2.7 選手は、PPE 以外のコンポーネントを含むクライミングシステムを希望に応じて完全に組み立てることができますが、イベント開始前のラインには何も取り付けてはいけません。イベントヘッドジャッジが「Go」と言う前に、アセントラインのプレウエイト (例: ショットポーチ、アセントラインの結び目の追加) をすることは許可されていません。MRS は、選手がアセントシステムをセットアップする前に、ラインの端にストッパーノットを取り付けておく必要があります。

セットアップタイム

- 7.2.8 選手は、地面に印された直径 1 m (-3 ft) の円からイベントを開始するものとします。円の中心は、アセントラインから 3 m (-10 ft) の位置にあるものでなければなりません。
- 7.2.9 選手は、準備ができたならイベントヘッドジャッジに報告し、イベントヘッドジャッジがタイマーとテクニシャンの準備ができたと合図するのを待ちます。
- 7.2.10 セットアップには 3 つのタイムを記録するものとします。タイマーは、イベントヘッドジャッジが「Go」と言ったときに計測をスタートさせます。
- 7.2.11 イベントヘッドジャッジが「Go」と言ったら、選手はサークルから出て、アセントシステムをアセントラインに取り付けます。選手は、フット/ニーアセンドアー、フットループ、チ

エストハーネス、テザー/テンダー、バックアップシステムなどを含め、アセントシステムを完全に取り付け、構成する必要があります。次に、選手は両足を地面から上げ、両腕を体から離し、体重がアクセサリーコンポーネントではなく、アセントシステムにかかることを確認し、オンロープテストを行います。これにより、選手がセットアップを終了したことをイベントヘッドテクニシャンに知らせます。オンロープテスト中、選手の身体のいかなる部分も地面に接触してはいけません。

・バックアップシステムの搭載により、さらにポイントが加算される場合があります（ルール 7.3.8 を参照）。

- 7.2.12 選手が両手を広げ、両足を地面から離れたことを合図に、イベントヘッドテクニシャンが「Time」と言ったとき、タイマーは時計を止めます。
- 7.2.13 時間が止まったら、イベントヘッドテクニシャンが正しいセットアップを確認します。
- 7.2.14 セットアップが成功しなかった場合は（例：システムが保持されていない、コンポーネントが取り付けられていない）、セットアップタイムポイントは付与されません。
- 7.2.15 ライフサポートコンポーネントがいずれも取り付けられていない場合、または正しく構成されていない場合は、セットアップタイムポイントの損失に加えて、3 ポイントの強制的なペナルティが科されることとなります。イベントヘッドテクニシャンに合図する前に、適切かつ完全なセットアップを確認することは、選手の責任です。
- 7.2.16 システムが完全に評価された後、選手は地上に降りてくることができます（注：実質的には、地面に立つことができます）。この時、選手は次の記録されるアセント開始前に、選手のシステム（ラインに追加された重量を含む）をわずかに調整する機会が与えられます。ただし、事前に承認され、設定されたシステムの構成要素を変更することはできません。もし変更しなければならない場合（例：フットアセンダー、チェストハーネス、テザー/テンダー、グローブなどの追加）、その行為によって選手はセットアップタイムポイントを没収されます。
- 7.2.17 セットアップの制限時間は 90 秒です。

アセントタイム

- 7.2.18 選手は、準備ができたならイベントヘッドジャッジに報告し、タイマーとテクニシャンの準備ができたという合図を待ちます。

7.2.19 アセントは 3 つのタイムが記録されます。タイマーは、選手の第 2 の足が地面から離れたときに時計をスタートさせます。

7.2.20 タイマーは、選手がクライムラインのトップにあるベルを手で鳴らした時点で時計を止めます。

7.2.21 アセントの制限時間は 90 秒です。

チェンジオーバータイム

7.2.22 デセント可能な状態に切り替わる際のタイムは 3 つ記録されるものとします。タイマーは、選手がクライミングラインのトップにあるベルを鳴らすと時計をスタートさせます(注: ここでは鳴らす方法の指定は記述されていません)。

7.2.23 ベルを鳴らした後、選手は承認されたデセントシステムに乗り換えなければなりません。デセントを妨げる可能性のあるシステムの構成要素はすべて、選手がデセントできるように、選手またはアセントラインから取り外さなければなりません(例: フットアセnderはアセントラインから取り外さなければなりません、アセnderは選手から取り外せば、選手よりも上方のアセントラインに残しておいてもよいでしょう)。このルールに違反した場合、チェンジオーバータイムポイントを失うことになります。

7.2.24 アセントシステムのすべてのコンポーネントは、付則 5 で定義されているように、アセントラインまたは選手に確保されていなければなりません。デセント用具は、2 回目のベルを鳴らす前に、選手に適切に確保されているか、またはアセントラインに取り付けられていなければなりません。アセントラインに残されたカムは、必ず作動させなければなりません。このルールに違反した場合、チェンジオーバータイムポイントを失います。選手は、インツリー(注: 樹上)テクニシャンによって特定された、強制的な 3 ポイントのペナルティを受けることになります。

7.2.25 選手がクライミングラインのトップにあるベルを 2 回目に鳴らすとタイマーは時計を止めます。

7.2.26 インツリーテクニシャンによってデセントモードが確認されたら、選手はアセントラインに残されたアイテムを回収するものとします。選手がビレイヤーにデセントの意思を伝えた後、選手は安全な速度でデセントすることができます。

7.2.27 デセントは、イベントの時間制限のある部分ではありません。

7.3 スコアリング (最大 25 ポイント)

7.3.1 各セクションの記録には、3 つのストップウォッチが使用されます。時間は 100 分の 1 秒単位で記録されます。

7.3.2 セットアップについては、時間に応じて最大 2 ポイントのタイムポイントを獲得することができます。タイムポイントは以下のように付与されます。

- ・ 2 ポイント 24.99 秒以内に終了した場合
- ・ 1 ポイント 25.00 秒-49.99 秒で終了
- ・ 0 ポイント 50.00 秒-89.99 秒で終了

7.3.3 チェンジオーバーの時間については、時間に応じて最大 2 ポイントのタイムポイントを獲得することができます。タイムポイントは以下のように付与されます。

- ・ 2 ポイント 4.99 秒以下で終了した場合
- ・ 1 ポイント 5.00 秒から 12.99 秒で終了
- ・ 0 ポイント 13.00 秒以上で終了

7.3.4 それぞれ制限時間 (90 秒) 内にセットアップ、またはアセントを終了できなかった選手は、イベントが中断され、その時間内に蓄積されたポイントのみを受け取ることができます。

7.3.5 アセントでは、3 つのタイムを平均して最終的なアセントタイムを算出します。最も速いアセントタイムを記録した選手には、19 ポイントが与えられます。

7.3.6 残りの選手の得点は、各選手のタイムから最も速い選手のタイム (秒) を差し引くことで算出されます。

7.3.7 選手の間には 1 秒のタイム差があるごとに、選手の得点から 1 ポイント (最大 19 ポイント中) が減点されます。

スコアの例:

最も速い選手 (A) は 12.49 秒でアセントを終了しました。

2 番目に速い選手 (B) は 13.33 秒で登り切りました。

時間差=B-A=13.33-12.49=0.84 秒=0.84 ポイントの減点

A には 19 ポイントが与えられます。

B には、18.16 (19-0.84) ポイントが加算されます。

7.3.8 アセントシステムにシステムバックアップを組み込んだ場合、さらに 2 ポイントまで追加獲得することができます (定義については付則 5 を参照)。

- ・システムバックアップがプライマリーアセンディングシステムと同じクライミングラインに取り付けられている場合は 1 ポイント獲得
- ・システムバックアップがセカンドクライミングラインに取り付けられている場合は 2 ポイント獲得

7.3.9 同点の場合は、最もアセントタイムの速い選手が勝者となります。

7.4 ペナルティ

裁量的なペナルティ

以下の違反行為を行った選手は 3 ポイントのペナルティと警告を受けます:

7.4.1 スポーツマンらしくない行為 (ルール 1.2.1 参照)

7.4.2 安全でない行為 (ルール 1.2.3 参照)

強制的なペナルティ

以下の違反があった場合、3 ポイントのペナルティが与えられます:

7.4.3 フォールプロテクションシステムの構成要素への改ざん、または干渉

7.4.4 メカニカルデバイスの正しい機能を阻害すること

7.4.5 フットロックブルシックの上に手を置くこと

7.4.6 イベントの時間制限のある部分におけるライフサポートコンポーネントの誤った構成または脱着

7.4.7 2 回目のチェンジオーバーのベルを鳴らす前に用具を確保していないこと

7.5 強制失格

以下の違反があった場合、選手は失格となります:

7.5.1 2 回目の強制的なペナルティを受けること

7.5.2 樹上での作業中に用具を落とすこと

7.5.3 確保 (ビレイ) されたままでいないこと

7.5.4 イベントへの 5 分以上の遅刻

7.5.5 不正行為（ルール 1.2 参照）

7.5.6 ルール 1.1.9 に則り、イベント時間が開始された後、必要なすべての用具を装備していないこと

8 マスターズチャレンジ

8.1 イベントの要約

マスターズチャレンジは、予選ラウンドの男女上位入賞者がタイトルを競う競技会での決勝ラウンドです。マスターズチャレンジは、1つのチャレンジイベントで、選手の総合的な冷静さ、テクニック、そして予選イベントでテストされた複合的なスキルに対する熟練度をジャッジするように設計されています。

イベントでは、ヘッドジャッジの合図で、選手はすべての用具を持ち、指定された作業エリアに入ります。選手は、ツリーアセスメント、クライミング用具のインストール、ツリーへのアセント、樹冠内のすべてのワークステーションへのルートプランニング、ツリーからの最後のデセント、ギアの回収、クライミング中のグラウンドスタッフとのコミュニケーションについてジャッジされます。

各選手は、効率よく樹上へアセントする能力を示さなければなりません。ワーククライミングと同様に、樹冠内を規律正しくスムーズに複数のワークステーションまで安全に横断し、各ワークステーションに身を置いて両手で作業を行い、その後、樹上から降下して樹上のすべての用具を制御された方法で回収しなければなりません。イベントを終了させるまでの最大時間は事前に指定されます。すべての選手は、クライミングを通じてポイントを積み重ねることができ、イベントの総合タイムは得点の構成要素となります。

8.2 ルール

8.2.1 各選手は、以下のものを装備し、使用しなければなりません:

- ・承認されたクライミングヘルメット
- ・承認されたアイプロテクション
- ・承認された手鋸とその鞘
- ・承認されたツリークライミングハーネス
- ・承認されたワークポジショニングランヤード
- ・適切な服装と履物

- 8.2.2 選手が競技を開始する前に、すべての用具はイベントアリーナ内の指定されたエリアに置かれなければなりません。競技時間の開始後は、指定されたエリアやイベントアリーナに用具を持ち込むことはできません。
- 8.2.3 すべての個人防護具（PPE）は、**ルール 2.3.1** の要件を満たすものでなければなりません。
- 8.2.4 マスターズチャレンジに進出する選手の数は、**その競技会の総選手数**によって決まります。30 人以下の大会では 3 人、31-40 人では 4 人、41 人以上では 5 人となります。ただし、競技会が始まる前に、TCC 実行委員会の承認によって例外措置が取られることがあり、その場合は**関係者**へ通知されます。
- 8.2.5 マスターズチャレンジに参加できない選手がいた場合、イベントヘッドジャッジの判断に基づき、予選ラウンドにおいて次点の高得点を獲得した選手が補欠として出場することができます。
- 8.2.6 出場選手が決まったら、イベントヘッドジャッジは選手の競技順を決めます。各部門の予選の**トップ通過者**が最初に選択権を与えられ、以降は予選での選手の成績順に従います。
- 8.2.7 その後、選手はそれぞれの競技時間まで隔離されます。選手は、自身の時間になるまで、視覚的・聴覚的に競技に関する情報を受けることができない場所に隔離されます。
- 8.2.8 選手は、自分が登る予定の時間より前に、他の選手の競技状況を観察したり、コメントを聞いたりしてはなりません。自分の競技を終えた後は見学することができます。例えば、2 番目の選手は 1 番目の選手を見てはいけませんが、1 番目の選手は 2 番目の選手を見ることができます。
- 8.2.9 イベントヘッドジャッジは、選手が設営し、クライミングラインをインストールし、クライミングを行い、すべてのクライミング用具を木から撤去するまでの適切な制限時間を設定するものとします。この時間は、イベント開始前に設定され、発表されるものとします。
- 8.2.10 公式な計時は、イベントヘッドジャッジが「Go」と言い、選手に指示を出した時点で開始されます。
- 8.2.11 選手が地上に戻り、イベント中に設置されたすべての用具（スローライン/スローウェイト、クライミングライン、ビレイ用具、クライミングハードウェアを含む）をうまく取り外した時点で公式の計時は終了します。用具が木に接触しなくなった時点で、木から取り外されたときみなされます。

- 8.2.12 選手が制限時間内に終了しなかった場合、それまでに得た得点が選手の得点として使用されます。制限時間の経過や安全基準に違反した場合、イベントヘッドジャッジにより選手は地上へ呼び戻されます。
- 8.2.13 選手が制限時間内に木のすべての用具を撤去できなかった場合、20 ポイントのペナルティが科されます。
- 8.2.14 総合的な生産性を評価する手段として、このイベントはタイム計測されます。予選順位は、同じスコアの場合、タイブレーカーとしてカウントされます。予選順位が同じ場合、マスターズタイムが最終的なタイブレーカーとなります。
- 8.2.15 このイベントでは、**プレインストールされたクライミングラインの使用は認められません。**
- 8.2.16 選手は、最初の投てきでスローラインのインストールを成功することで 10 ポイントを獲得します。それ以降は投てきごとに 2 ポイントずつ減点され、5 回目の投てきでは 2 ポイントの獲得となります。それ以上の投てき回では 0 ポイントです。選手が複数のアクセスラインまたはクライミングラインを設置した場合、スローラインのインストールに関するポイントは、最初に設置したアクセスラインまたはクライミングラインに対してのみ与えられます。
- 8.2.17 **スローラインのインストールに関する高さのポイントを採点するために、木は 4 つのセクションに分けられています。**選手は、最も高いセクションにスローラインをインストールすると 4 ポイント、最も低いセクションにインストールすると 1 ポイントを獲得します。スローラインのインストールに 5 投以上使用した選手は、高さに関するポイントを得ることができません。
- 8.2.18 選手は、スローラインを設置する際に、独創的なテクニックやスキルを見せたことに対して、ジャッジの判断で最大 2 ポイントまで追加点を得ることができます。スローラインの設置に 5 投以上費やした選手には、場合によりボーナスポイントを受け取ることができます。
- 8.2.19 選手は、スローウェイトが取り付けられたスローラインを投げる、または取り除く前に、**音声による警告（すなわち、「Stand Clear」）**を発し、イベントヘッドジャッジの確認を受けなければなりません。また、スローウェイトがアクシデント的に取り外される可能性がある場合、スローラインの操作の前にも音声による警告を発しなければなりません。

選手が初めて音声による警告を発しなかった場合、イベントヘッドジャッジにより口頭による警告 (Verbal Warning, VW) として音声で確認され、ペナルティは発生しません。2 回までの 1 ポイントペナルティの違反は、イベントヘッドジャッジによって音声で告知されます。3 回目の違反は失格となります。

8.2.20 投てき中、操作中、または樹上から回収している間に、ウエイトが取り付けられた選手のローラインが旗のあるエリアからはみ出した場合、イベントヘッドジャッジから口頭で警告が出されます。2 回目の違反は、イベント失格となります。

8.2.21 選手は、各ステーションでベルを鳴らす前、またはそれぞれのリムを投げる前に、音声による警告を発しなければなりません。

8.2.22 選手は、下記のそれぞれのアクティビティを成功させることで、最大 10 ポイントを獲得することができます:

a. ハンドソーステーション: 選手は、ハンドソーでベルを鳴らすことが求められます。

b. リムトスステーション: 選手には、まずハンドソーでベルを鳴らし、指定されたターゲットにリムを投げるのが要求されます。失敗した場合、選手は 2 本目、3 本目とリムを投げることもできます。得点は 1 投分のみ対象となります。ベルを鳴らすと 4 ポイント、リムトスに成功すると 6 ポイント、4 ポイント、2 ポイントが加算され、最大 10 ポイントになります。リムトスの前にベルが鳴らされなかった場合は、得点は与えられません。リムのサイズとターゲットのサイズの仕様については、ルール 3.4 を参照してください。

c. グラデュエーテッドプラムボブステーション: 選手は、プラムボブがマーカーを通過することないように、ハンドソーでベルを鳴らすことに挑戦します。マーカーは 4, 7, 10 ポイントの評価があります。プラムボブが (初期位置) から最も遠いマークに到達した場合、選手はそのステーションのアクティビティ (スコアシートのセクション F) を無事に終了しても得点を得ることができません。

8.2.23 選手は、高所での作業中に用具を落とした場合、失格となります。公式タイムの計測中の選手が地上で作業している間 (例: 樹上のラインや用具の設置・撤去) は、用具が地面に当たっても自動的に失格とはなりません。これらの違反行為は、スコアシートの該当箇所を用いてジャッジされるものとします。スローバッグや各種のフリクション低減デバイスなどの装備の安全な使用は、評価されるべきです。コントロールされていない、あるいは安全でない方法でツリーから用具 (スローバッグ、フリクション低減デバイス、ロープなど) を取り外した選手には、ペナルティが科されます。その違反が偶発的なものか、意図的なものかは

ジャッジの判断に委ねられ、それに応じてペナルティが科されます。安全でない行為は、失格（不正行為）となる場合があります。

8.3 スコアリング（最大 300 ポイント）

8.3.1 マスターズチャレンジのジャッジは、3 名または 5 名で行われます。5 名のジャッジがいる場合、ハイスコアとロースコアは破棄され、残りの 3 つのスコアを平均したものが公式スコアとなります。

8.3.2 ジャッジは、公式タイムが始まってから、選手がすべてのワークステーションを終えて地上に戻り、イベント中にインストールされたすべての用具をすべて取り外すか、時間切れになるか、または失格になるまで選手の動きを採点します。

8.3.3 選手は、制限時間内に終了したタスクに対してのみポイントを受け取ることができます。タイムアウトした場合、そのセクションに関連するすべてのタスクが終了していなくても、選手は**挑戦した**すべての採点セクションのポイントを受け取る必要があります（注：ペナルティポイントが計算されることを意味します）。

8.4 ペナルティ

強制的なペナルティ

以下の違反があった場合、選手はペナルティを受けます：

8.4.1 制限時間内にすべての用具を回収できなかった場合、20 ポイントの減点が科されます。

8.4.2 ウエイト（メカニカルデバイスを含む）が取り付けられた状態でスローウエイトを投げる、または取り除く前に、音声による警告を発しなかった場合、それぞれ 1 ポイントのペナルティが科されます。**最初の違反は、イベントヘッドジャッジから口頭で警告を受けることとなります。それ以降の違反は 1 ポイントのペナルティとなります。**

8.4.3 高所で必要なときに音声による警告を発しなかった場合、3 ポイントのペナルティが与えられます。

裁量的なペナルティ（スコアリングジャッジが決定します）

8.4.4 選手は、安全でない行為、不十分なパフォーマンス、不十分なテクニックなどのいずれかを行った場合、最大で 5 ポイントの減点を受ける可能性があります。

裁量的なペナルティ（イベントヘッドジャッジが決定します）

次のような違反があった場合、3 ポイントのペナルティと音声による警告が与えられます：

8.4.5 危険なコントロール不能なスイング

8.4.6 張りのあるクライミングシステムを維持しなかったり、またはタイインポイントより上にクライミングした場合

8.4.7 高速または危険な動き

リムの破損に対するペナルティ

8.4.8 競技開始前にイベントヘッドジャッジが指定した直径の範囲内で枝を折った場合、1 ポイントのペナルティが課されます。このペナルティは 2 回まで許容されますが、イベントヘッドジャッジが、その破損が枝に加えられた不必要な力によるものではないと判断した場合を除きます。指定された直径の範囲内で 3 回目のリムの破損があった場合は失格となります (ルール 1.3.1 参照)。

8.5 失格

強制失格

以下の違反があった場合、選手は失格となります:

8.5.1 高所での作業中に用具を落とした場合

8.5.2 少なくとも 1 つの取り付け部分が木に確保されたままでないこと

8.5.3 スローウエイトの投てきまたは取り除く前に音声による警告を発しない 4 回目の違反行為

8.5.4 高所で必要なときに音声による警告を発しなかった場合の 2 回目の違反行為

8.5.5 旗のあるエリアの外に着地した 2 投目 (ウエイトが取り付けられたスローラインまたはクライミングライン)

8.5.6 イベントに 5 分以上の遅刻

8.5.7 不正行為、または安全でない行為 (ルール 1.2 を参照)

8.5.8 公式タイム開始の後、所定のエリアから退出したり、所定のエリア外から用具を持ち込んだりすること

8.5.9 ハンドソーを口にくわえること

8.5.10 イベントヘッドジャッジが枝に加えられた不必要な力によるものでないと判断した場合を除き、あらかじめ決められた最大サイズより大きい枝を折ること

8.5.11 2 回目の裁量的なペナルティ（イベントヘッドジャッジの判断による）

8.5.12 ルール 1.1.9 に則り、イベント時間が開始された後、必要なすべての用具の装備が不十分な場合

8.6 ボーナスポイントの可能性

8.6.1 選手は、ジャッジの判断により、以下の項目について最大 5 ポイントの追加ボーナスを得ることができます（合計 15 ボーナスポイントの可能性がります）：

- ・クライミングを通してのスキル、スタイル、プレゼンテーションの総合的なデモンストレーション
- ・革新的なテクニックや用具の使用法
- ・安全な作業方法とテクニックの全体的な実証

アセントの ITCC 記録

ITCC の新記録樹立を目的としたアセントイベントについて、支部またはその他の団体が主催する場合、以下の基準を満たすものとします。

1. ISA スタッフは、ITCC 記録への挑戦について事前に通知されるものとします。独立したジャッジを選び、イベント前に出席を確認する必要があります。
2. ITCC 委員会（ルール、オペレーション、テクニカル、ETCC/NATCC/APTCC）の現メンバーが、独立したジャッジを担当します。
3. 記録会を行う支部または準団体は、適切な ITCC 委員が立ち会うためのすべての関連費用を手配し、支払うものとします。
4. クライマーおよびオフィシャルが使用するすべての用具は、現行の ITCC のルールおよび規則に記載されている要件を満たすものでなければなりません。
5. 直接対決のアセントイベントのルールに従うものとします（付則 2 を参照）。
6. 電子的な計測を利用する場合、電子的な計測装置が故障した場合のバックアップとして、追加で 3 つのストップウォッチによる手動計測を取るものとします。電子的な計測装置が故障した場合、3 つの手動タイムを合計し、平均タイムを記録します。記録として認められるためには、3 つのタイムのうち、最速タイムと最遅タイムの差が 100 分の 50 秒以内でなければなりません。タイムがこの範囲を外れた場合は、ITCC 記録タイムは記録できません。
7. 手動計時のみの場合、5 本のストップウォッチを使用し、最高と最低のタイムは破棄します。残りの 3 つのタイムを合計し、平均タイムを記録します。記録された 3 つのマニュアルタイムは、最速タイムと最遅タイムの差が 100 分の 50 秒以内でなければ記録として認められません。この範囲外のタイムでは、ITCC 記録タイムを記録することはできません。
8. ITCC 記録タイムは、認定要求フォーム（略）に記入し、ISA 本部の ITCC スタッフリエゾンに返送され、ITCC チェアパーソンが署名するまでは公式なものとはみなされません。
9. 高さの測定値の記録、確認のために、クライミングの前後で撮影された写真やビデオが使用されます。

アセントの直接対決について

直接対決（注：原文 Head-to-Head. 慣用句?）のアセントは、ISA の後援のもとで開催されるどの競技会でも実施できる独立したイベントです。

最大 18 名（男子部門は 12 名以内）のクライマーが、直接対決でアセントを競います。アセントのアセントセクションで最速タイムを記録したクライマーが出場します。アセントのトップ通過選手が直接対決のアセントに出場を希望しない場合、次点のクライマーに権利が提供されます。以降の決定順はこれになります。

直接対決のアセントは、承認されたフォールプロテクションのための用具を使用して、1 本のラインで樹木の垂直方向にアセントする選手の能力を測定するものです。高さは、各地区大会において全選手が 15 m (49 ft, 2.5 in) です。高さの制約が問題となる場合、支部レベルでは 12 m (39 ft, 4.5 in) の高さを使用することもできます。イベントは計時され、最も速いタイムを出した選手が優勝となります。

直接対決のアセントでは、2 人のクライマーが別々のラインで一度に競い、別々の計時システムが使用されます。

ルール

- ・ルール 7.2.1, 7.2.2, 7.2.4, 7.2.5, 7.2.6 を参照してください
- ・選手は、イベント開始前に PPE でないコンポーネントを含むアセンディングシステムをラインに取り付けます。アセントラインへのプレウエイト（例：ショットポーチの追加、アセントラインの結び目）は、セットアップ中に許可されます
- ・選手は、準備ができたならイベントヘッドジャッジに申告し、イベントヘッドジャッジがタイマーとテクニシャンの準備ができたときと合図するのを待ちます
- ・イベントヘッドジャッジが「Go」と言ったら、両選手はアセントを開始します
- ・選手が手でトップにあるベルを鳴らしたときにタイマーは時計を止めます
- ・タイムは記録されます
- ・ベルを鳴らした後、選手は承認されたデセントシステムに乗り替えて、地上に戻らなければなりません

強制失格

- ・フォールプロテクション装置の構成に手を加えたり、干渉したりすること
- ・メカニカルデバイスの正しい機能を妨げること

- ・ イベントの時間制限のある部分で、ライフサポート装置の誤った設定や取り外しがあった場合
- ・ 高所作業中の用具の落下
- ・ 不正行為や安全でない行為

電子的な計測を利用する場合、電子的な計測装置が故障した場合のバックアップとして、追加で 3 つのストップウォッチによる手動計測を取るものとします。電子的な計測装置が故障した場合、3 つの手動タイムを合計し、平均タイムを記録します。記録として認められるためには、3 つのタイムのうち、最速タイムと最遅タイムの差が 100 分の 50 秒以内でなければなりません。タイムがこの範囲を外れた場合は、ITCC 記録タイムは記録されません。

手動計時のみの場合、5 本のストップウォッチを使用し、最速と最遅のタイムは破棄します。残りの 3 つのタイムを合計し、平均タイムを記録します。記録された 3 つのマニュアルタイムは、最速タイムと最遅タイムの差が 100 分の 50 秒以内でなければ記録として認められません。この範囲外のタイムでは、ITCC 記録タイムを記録することはできません。

付則 1 (ITCC RECORD ATTEMPT FOR ASCENT) のすべての要件が満たされた場合に、タイムは ITCC 記録として記録されます。

エアリアルレスキューで想定されるシナリオの例

イベント委員会は、個々のイベントのためにエアリアルレスキューのシナリオを書くべきです。シナリオは、大会前は非公開とし、競技開始前のウォークスルーミーティングにおいて、選手のために概要を説明するものとします。

以下は、想定されるエアリアルレスキューのイベントシナリオの例です:

例 #1

気象条件: 35°C (95°F) 晴れ/高湿度
状況: あなたはクライマーが木の上で動いていないことに気がついた
クライマーの状態: クライマーは意識があり、呼吸が荒く、顔が赤くなっています。また、意思疎通が困難な状態です

例 #2

気象条件: 15°C (59°F) 曇り, 雨
状況: クライマーは樹上を移動中に滑って転倒し、激しく揺さぶられ、主幹にぶつかった
クライマーの状態: クライマーは意識があるものの、左腕を押さえています。痛みがあり、木から下りることができません

例 #3

気象条件: 21°C (70°F) 晴れ
状況: クライマーが(注: 何かを)下ろす作業中に、チェーンソーで左足の甲を切ってしまった
クライマーの状態: クライマーは樹上で止血できません

選手が 2 名以下のチャプターにおける大会のガイドライン

支部レベルで各部門の選手が 1 名または 2 名しかいない場合、クライマーの代表候補者は、支部大会中に以下の基準を満たせば、ITCC に出場できるものとします。

支部レベルでクライマーが 3 人以上（いずれの部門でも）いる場合は、以下の基準は適用されません。

選手は、予選イベント 5 種目それぞれに挑戦し、5 種目のうち 3 種目で得点を獲得すること。

選手は、ワーククライムの少なくとも 2 つのステーション（ランディングステーションを除く）を時間切れまでに成功させ、コントロールされた方法で地面に降下し、クライミングシステムを取り外し、樹上を安全に移動する能力を証明しなければなりません。

選手はマスターズチャレンジのクライミングに挑戦し、最低でもクライミング可能なラインを設定し、樹上にアクセスし、時間切れ前に 1 つのステーションに到達すること。

これらの基準の意図は、現場での経験や時間に関係なく、いずれかの真剣な選手に国際レベルの競技会に挑戦する機会を提供することです。

用語の定義集

Compatible (互換性がある, ルール 2.3.3): 機能的相互作用が良好なこと

Competent (有能な, ルール 6.2.2): タスクを遂行するために必要な能力, 知識, または技能を有していること。

Moving Rope System (MRS, ルール 2.3.23): ロープ調整のデバイスがムービングラインに沿って進行するフォールプロテクションシステム。ダブルロープテクニック (Drdt) やランニングロープシステムは, MRS の例になります (SRS と対になります)。

Stationary Rope System (SRS, ルール 2.3.23): ロープ調整のデバイスが固定されたワーキングラインに沿って移動するフォールプロテクションシステムです (MRS と対になります)。

Stowed (収納された, ルール 7.2.24): 落下の可能性を排除し, また, 過度の揺れを最小限にするために固定され, 連結され, または緩んでいない状態を指します。

System backup (システムバックアップ, ルール 7.3.8): 承認された, プライマリーアセンディングシステムをバックアップするための追加デバイス, または構成のこと。システムバックアップは, プライマリーアセンディングシステムと同じクライミングライン (例: ロープグラブ, メカニカルアセnder, 6 コイルプルージック, その他認められたデバイス) またはセカンドクライミングライン (例: モバイルフォールアレスター) に取り付けることができます。両方のクライミングラインは同じアンカーポイントに取り付けられています。

Unsportinglike conduct (スポーツマンシップにかける行為, ルール 1.2.1): イベント参加者の行動に関する一般に認められたルールに違反する行為。

Work positioning (ワークポジショニング, ルール 2.3.23): 高所からの落下が防止または制限するような方法で, 個人用の落下保護具によって緊張状態または吊り下げられた状態で人が作業できるようにする技術を指します。

(追記) **Dis-Qualification:** (本ルールブックでは) 失格。略称は **DQ**。

ツリーテクニシャンの手引き

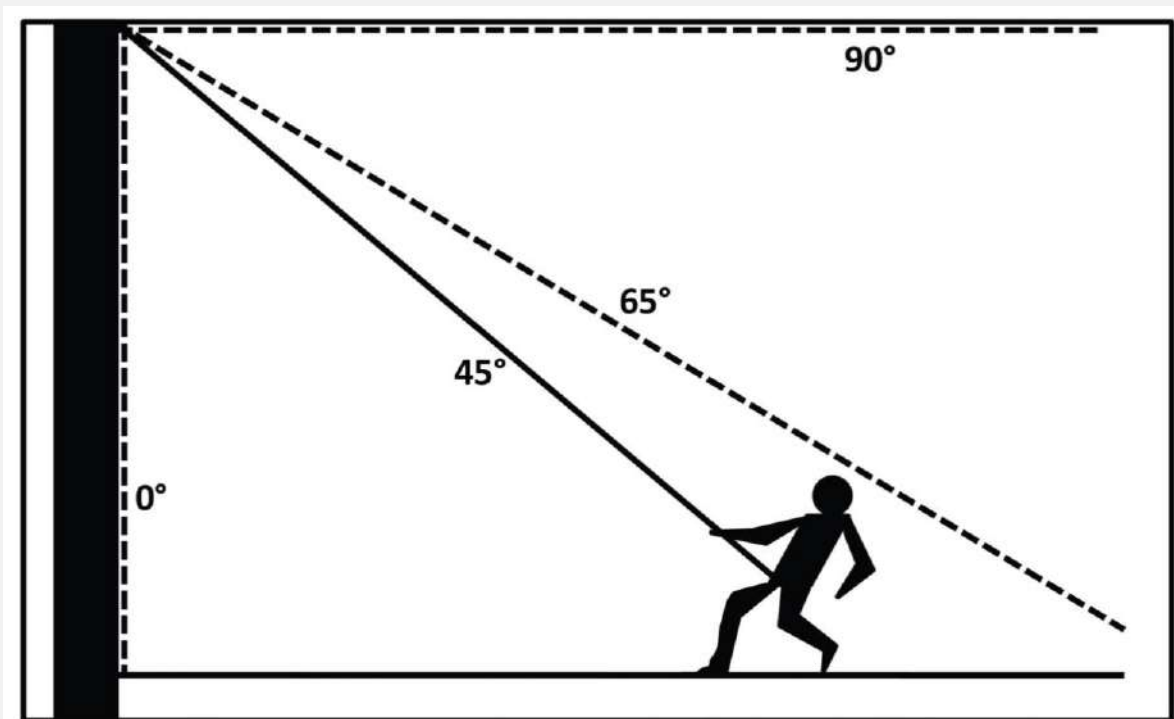
以下の情報は、無線で地上のイベントヘッドジャッジ、イベントヘッドテクニシャン、スコアリングジャッジに伝達してください:

- ・クライミングでの使用前にシステムへの荷重確認について
- ・ランヤードを使用する場合、枝の上に移動する際の装着について
- ・ラインのたるみ
- ・リムウォーク時のラインの角度
- ・危険な行為

さらなる情報の伝達は、地上からの要求があった場合のみとします。

選手間の情報伝達の仕方に一貫性を持たせるようにすること。

意見ではなく、事実を伝達すること。短く、簡潔な表現にとどめてください。



クライマーのワークポジショニングシステムのいずれかの部分が垂直から 45° になるポイントを通過したときに、その情報を伝えてください。

アセントイベントにおけるアタッチメントの構成

以下の情報は、イベント中、セットアップクルーが使用するものです。このセットアップは、選手がアセントに使用する、下げることのできるアタッチメントポイントの一部となります。

ギアインスペクション中、ヘッドテクニシャンは選手に希望する構成を尋ね、各自のスコアシートに記録します。この構成の選択は、ギアインスペクション後に変更することはできません。

頭上のホールライン (A) (蛇足: 林業における haul line は和製英語との指摘があります。USDA によれば、正しくは main line。なお、原文の overhead line は検索する限り架空索全般を示していると考えられます) は、フィギュアエイトノットで取り付けられています。このホールラインは、下げることのできる係留システムの一部です。

アクセスラインは、3種類の構成から選択して取り付けすることができます。

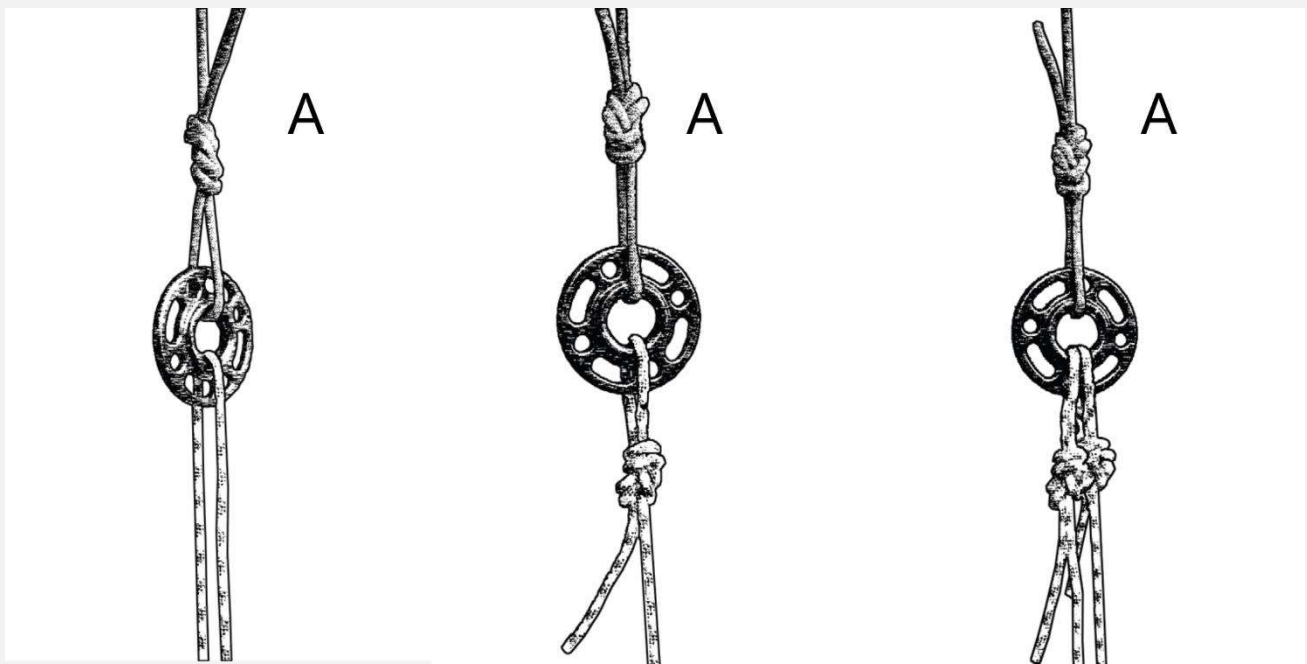


図 1. ムービング: ムービンググローブのセットアップでアンカーに 1 本のロープを通したもの。

図 2. シングルステーションナリー: ステーションナリーロープのセットアップで、フィギュアエイトノットで取り付けられたシングルロープ。

図 3. ダブルステーションナリー: ステーションナリーロープのセットアップで、フィギュアエイトノットで取り付けられた 2 本のロープ。

スコアシートとジャッジのクイックリファレンスガイド

ジャッジクイックリファレンスガイド（QRG）は、新人ジャッジのトレーニングとして、また大会期間中の参考資料として使用されることを目的としています。

ルールブックに代わるものではありません。

競技のセットアップ開始前に、ジャッジとテクニシャンは QRG を参照し、ルール変更に伴うセットアップの変更を確認することができます。

スコアとジャッジのチームが結成されたら、そのグループは QRG を使って新しいルールを再確認することができます。新しいルールやスコアシートの使用に関する質疑は、ルール委員長、ヘッドジャッジ、および/またはヘッドスコアラーに問い合わせるものとしします。すべてのジャッジとスコアラーは、自分のイベントに関連するルールを完全に熟知していることが責務となります。

イベント中、ジャッジがペナルティや失格、ランディングの仕様（ワーククライム）、裁量的なジャッジのガイダンス（マスターズチャレンジ）を継続的に参照するために、QRG は印刷することができます。クリップボードに掲示することができます。

QRG

（略。JAA 会員専用ページを参照してください）