

Prueba de Lanzamiento de hondilla

Resumen de la prueba

El lanzamiento de hondilla es una prueba cronometrada, que pone de manifiesto la habilidad del concursante para instalar con precisión una hondilla y cuerda de trepa en un árbol, a alturas comprendidas entre 10 y 20 metros. El participante intenta lanzar una hondilla a través de 2 dianas de las 8 dianas instaladas, 4 en cada lado del árbol, o en árboles vecinos. Las dianas otorgan una puntuación de 10, 7, 5 y 3 puntos respectivamente, dependiendo de la dificultad del lanzamiento. Cada concursante podrá lanzar la hondilla tantas veces como desee en el tiempo estipulado (aproximadamente 6 minutos), pero el concursante sólo podrá puntuar una diana en cada lado del árbol. La hondilla puede ser manipulada una vez que esta pasada por el árbol, también se permite enganchar otras hondillas para realizar trucos, pero los jueces solo puntuarán en el momento que la hondilla este pasada por el lugar marcado y ambos extremos de la cuerda de hondilla discurren paralelos, (sin ramas entre ellas), hasta el suelo. (Bajo suelo se entiende, que el concursante pueda llegar a tocarlas con las manos). Se pueden obtener puntos adicionales instalando la cuerda de acceso, que debe llegar a tocar el suelo con ambos extremos. Dependiendo de la altura de la diana, la cuerda instalada tendrá diferente valor. En la diana de 10 puntos la cuerda puntúa 5 puntos extra. En la diana de 7 puntos la cuerda puntúa 4 puntos extra. En la de 5 puntos la cuerda puntúa 3 ptos extra y en la de 3 puntos la cuerda puntúa - 2 ptos extra.

Reglas del lanzamiento de hondilla.

1.- Debe llevarse casco de seguridad, protección ocular, calzado y ropa apropiada durante el desarrollo de toda la prueba.

2.- La hondilla debe de ser lanzada a mano desde dentro de la zona vallada. Una vez instalada la hondilla, se pueden utilizar trucos para colocar bien la hondilla o cuerda. No se permite utilizar otros sistemas de lanzamiento como por ejemplo: big shot.

3.- Cada participante puede utilizar hasta 2 cuerdas de trepa y no más de 3 hondillas. Los participantes pueden utilizar el equipo proporcionado por la organización, o el suyo propio, si este esta aprobado por los jueces

4.-El participante avisará al juez en el momento en que este dispuesto para comenzar la prueba, esperando la señal del juez principal para dar comienzo a la misma. Se le comunicará a aquel que debe comenzar la prueba iniciándose en este momento a cronometrar el tiempo.

5.- El concursante podrá lanzar la hondilla o la cuerda de trepa indistintamente.

6.- El concursante podrá lanzar a cualquier diana, en cualquier orden y el número de veces que quiera, pudiendo manipular la cuerda en el árbol hasta hacerla llegar a la posición deseada.

7.- Sólo se considerará válido el lanzamiento cuando la hondilla pase por el lugar marcado, discurriendo ambos extremos paralelos (sin ramas entre ellas), hasta llegar a tocar al suelo.

8.- Si se utiliza la hondilla, el concursante deberá atar la cuerda de trepa para pasarla por la diana hasta hacer llegar los 2 extremos al suelo, antes de recibir la puntuación adicional por instalar la cuerda de trepa.

9.- Si el concursante desea que el lanzamiento sea puntuado, deberá comunicárselo a los jueces para que le den validez. Los jueces registrarán el tiempo y la puntuación y determinarán si cumple con los criterios establecidos en los apartados 7 y 8. Si los jueces deciden que el lanzamiento no es legal, se le comunicará al concursante, no registrándose dicho lanzamiento. El concursante es el responsable de asegurarse que los jueces hayan aceptado su lanzamiento como legal.

10.- El concursante sólo puede puntuar 2 lanzamientos, uno en cada lado del árbol, puntuando en el caso de que sea legal y se requiera a los jueces que lo registren.

11.- Una vez que se solicite a los jueces que registren un lanzamiento, éste no podrá ser cambiado.

12.- Si una cuerda de hondilla se queda atascada en el árbol, el participante elegirá entre dejar de lanzar para intentar recuperarla o utilizar una segunda o tercera hondilla para seguir puntuando. Antes que el concursante pueda utilizar una hondilla supletoria, deberá comunicar al juez que se ha quedado atascada no pudiendo puntuar o utilizar dicha hondilla hasta que se acabe la prueba. Si las tres hondillas quedan atascadas, no se le permitirá continuar al concursante, puntuándose lo obtenido hasta dicho momento y anotándose el tiempo invertido.

13.- Un participante que rompa una rama inferior o igual al tamaño establecido al intentar recuperar una hondilla atascada, será penalizado con 1 punto (-) por cada rama. Con un máximo de tres, que resultaría en descalificado. Si la rama rota es superior al máximo indicado, el participante quedará descalificado inmediatamente.

14.- Después de que haya conseguido el segundo objetivo y/o terminado el plazo de tiempo, el concursante deberá retirar todas las hondillas del árbol o seguir las instrucciones proporcionadas por los jueces.

15.- El tiempo comenzará a contar en el momento en que el juez principal de la orden de empezar al concursante. El tiempo finalizará en el momento en que ambas cuerdas de trepa se hayan instalado o haya transcurrido el plazo de tiempo concedido. En caso de empate en la puntuación, ganará el que haya realizado la prueba en el menor tiempo. Si este coincide, se mirará el tiempo de la instalación de la primera hondilla.

16.- Los participantes dispondrán de 6 minutos para llevar a cabo la prueba, a no ser que se establezca un plazo de tiempo alternativo a discreción de los jueces.

17.- El concursante debe instalar una cuerda de trepa, como mínimo sobre el árbol, en el plazo de tiempo concedido. Si no lo hiciese será penalizado con 3 puntos sobre la puntuación acumulada hasta el momento en que se haya agotado el tiempo. No se puede puntuar menos que “0” puntos en esta estación.

18.- Si la cuerda de acceso se desengancha del hilo de hondilla, antes de poder posicionarlo en la horquilla, no representa motivo de descalificación por caída de material descontrolada. Si la hondilla no estaba validada, tendrá que volver a lanzar. En caso de que estaba validada, conserva los puntos de la hondilla.

19.- Una vez que el concursante haya conseguido una diana, no podrá seguir intentando realizar otra nueva, hasta que se haya registrado por parte de los jueces, o sea retirada del árbol. Si el concursante intentase un segundo lanzamiento, antes de haber registrado el anterior, o haber retirado la hondilla, entonces será descalificado inmediatamente.

20.- Si el concursante realiza durante la prueba un lanzamiento que aterrice fuera de la zona delimitada para la prueba (tanto de hondilla como de la cuerda de acceso), será penalizado con 3 puntos. Después de 2 lanzamientos fuera de la zona de seguridad, será descalificado inmediatamente. En caso que tan solo salga el hilo de la hondilla será 1 punto de penalización, con un máximo de tres salidas.

21.- Si una hondilla o cuerda queda enganchada en el árbol, el candidato obtendrá 1 punto de penalización por cada una enganchada. “Enganchada” se entiende cuando el participante declara ésta como inutilizable o si no se puede bajar del árbol inmediatamente después de la prueba.

22.- El participante deberá realizar un aviso audible y esperar conformidad del juez jefe antes de lanzar o retirar una hondilla del árbol. También debe avisar cuando hay peligro de que salga catapultada la hondilla durante maniobras en el árbol. No avisar representa 1 punto de penalización. A la tercera sin avisar el participante queda descalificado.

Puntuación del Lanzamiento de hondilla. (Puntuación máx. 30 puntos)

Los concursantes sólo pueden registrar dos lanzamientos considerados validos por los jueces. El tiempo necesario para realizar ambos lanzamientos será el registrado. La diana más alta (punto más difícil) puntúa 10, luego 7, 5, y la mas baja (o más sencilla) puntúa 3. Pueden obtenerse puntos adicionales por instalar una cuerda de trepa en ambas dianas conseguidas 10-5 ptos, 7-4 ptos, 5-3 ptos, 3-2 ptos. Se aplicará una penalización de 3 puntos a cualquier concursante que no consiga instalar una cuerda de trepa como mínimo, en el tiempo establecido. El concursante puede obtener un máximo de 20 puntos con las dos dianas más altas, (una a cada lado del árbol) y 10 puntos por

instalar ambas cuerdas. El puesto final del concursante se basa en la puntuación, siendo el ganador el que más puntos consiga. En caso de empate, el que posea el menor tiempo será el ganador. En el caso que los concursantes sigan empatados se mirará el tiempo de la primera hondilla acertada.

Ejemplo de puntuación.

Concursante A

Obtiene 10 puntos por conseguir la diana más alta y 5 puntos adicionales por instalar la cuerda de trepa. Así mismo, obtiene 5 puntos por conseguir la diana del otro lado del árbol, pero no consigue pasar la cuerda de trepa antes de que expire el tiempo. Puntuación del concursante A: $10 + 5 + 5 = 20$ puntos en 6'00".

Concursante B

Obtiene 7 puntos por conseguir la diana del centro y 4 adicionales por instalar la cuerda de trepa. Así mismo obtiene 3 puntos por conseguir la diana más baja de la otra parte del árbol, consiguiendo además pasar la cuerda de trepa por lo que consigue otros 2 puntos adicionales. El concursante B emplea 3'54" en desarrollar la prueba. Puntuación del concursante B: $7 + 4 + 3 + 2 = 16$ puntos, tiempo 3'54".

Concursante C

Puntúa 10 puntos en la primera diana y 10 puntos en la segunda, pero no tiene tiempo de instalar ninguna cuerda. Penaliza 3 puntos por no instalar cuerda alguna. Así que puntúa $10 + 10 - 3 = 17$ con un tiempo de 6' minutos.

Concursante D

Obtiene 10 puntos en la primera diana con una cuerda instalada + 5. Se le engancha una hondilla así que le penalizan con -1. Acierta la diana baja del otro lado con +3 puntos. Decide parar el tiempo y no instalar ninguna cuerda de acceso. El tiempo es de 5'45".

La clasificación queda de la siguiente forma: 1º-A, 2º-D, 3º-C, 4º -B

Penalizaciones

El participante recibirá penalizaciones por:

- -3 por no instalar cuerda.
- -1 por cada cuerda o hondilla enganchada.
- -3 por caídas descontroladas de cuerda u hondilla al retirarlas del árbol fuera de la zona vallada.

- -1 Por cada hilo de hondilla que sale de la zona vallada.
- -1 por cada rama rota inferior o igual al diámetro establecido, con un máximo de dos, la tercera significa descalificado.
- -1 por no dar el aviso al lanzar o retirar una hondilla del árbol, con un máximo de dos penalizaciones, la tercera significa descalificado.

Descalificación

Será descalificado el concursante que:

- Llegue más de 5 minutos tarde a la prueba.
- lance dos veces la hondilla o cuerda de acceso fuera de la zona vallada.
- haga caer tres veces el hilo de hondilla fuera de la zona vallada.
- No avise por tercera vez al lanzar.
- Por mala conducta o rompa tres ramas inferior al diámetro mínimo establecido.
- La rotura de una rama superior al diámetro establecido conlleva la descalificación inmediata.

