

Prueba de trepa libre.

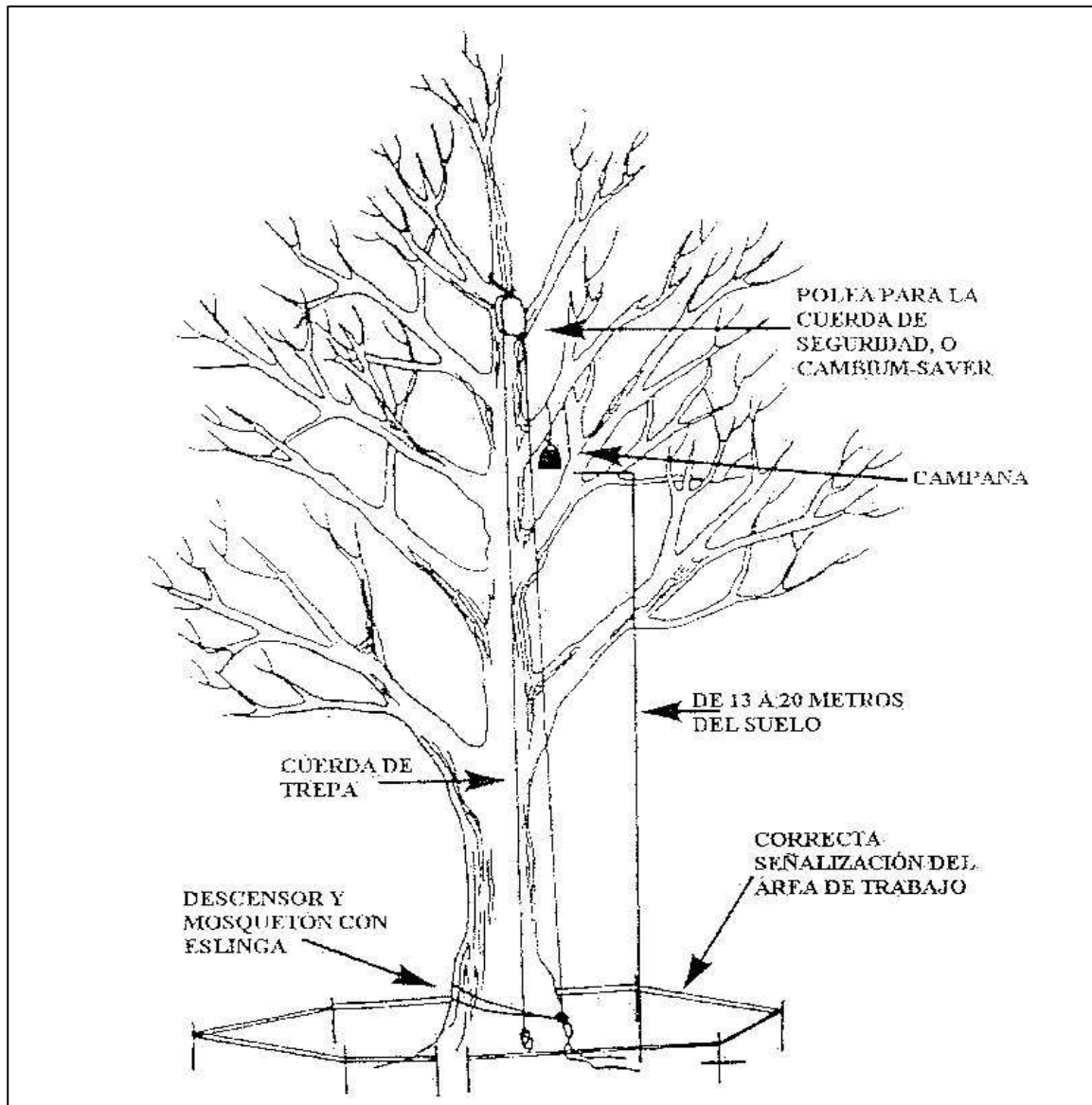
Descripción de la prueba.

La velocidad de trepa pone de manifiesto la habilidad del concursante para trepar a un árbol por una ruta preestablecida, desde el suelo hasta una altura aproximada de 18 metros, atado a una cuerda de seguridad. La prueba es cronometrada, ganando el concursante que precise un menor tiempo para alcanzar la campana situada al final del recorrido y hacerla sonar. Puede haber más de una campana a lo largo del recorrido. El participante deberá hacerlas sonar todas para poder validar la subida.

Reglas de la Velocidad de trepa.

- 1.- Debe llevarse en todo momento casco de seguridad, arnés de trepa, protección ocular, calzado y ropa adecuada.
- 2.- El concursante deberá estar atado y usar la cuerda que se le provea por la organización. La conexión la realizará el juez encargado o el participante si así se le indica.
- 3.- El concursante hará saber a los jueces cuando esta dispuesto, aguardando a la señal de comienzo que le será dada por el juez principal. Los jueces comenzarán a cronometrar en el momento en que el 2º pie del participante deje de estar en contacto con el suelo. Los jueces pararán el cronómetro en el momento en que el concursante haga sonar la campana.
- 4.- El participante debe seguir la ruta preestablecida y permanecer asegurado durante todo el tiempo. Cuando el concursante haya completado la prueba, será responsable de descender la cuerda de trepa por la misma ruta para que pueda ser utilizada por el siguiente concursante.
- 5.- El concursante no deberá utilizar la sección de la cuerda de trepa que va desde el arnés a la polea instalada en lo alto del árbol, para ayudarse a subir. Si utilizase dicha sección de cuerda, será advertido 1 vez, a la segunda advertencia, quedará descalificado automáticamente. El concursante podrá utilizar, para ayudarse en la trepa, la sección de cuerda que va desde la polea hasta el suelo o también las cuerdas instaladas en el árbol por la organización con esta finalidad.
- 6.- La rotura de alguna rama mayor al tamaño establecido es motivo de descalificación.
- 7.- Se tomará el tiempo por tres cronometradores, contabilizándose el tiempo en centésimas de segundo. Se realizará la medida de los tres tiempos, para conceder el tiempo realizado.

Técnica de asegurar al concursante.



Puntuación de la Velocidad de trepa (Máximo 20 puntos)

La prueba se basa únicamente en el tiempo realizado. El concursante más rápido gana la prueba y recibe 20 puntos. Las puntuaciones del resto de los concursantes se realizarán restando al tiempo invertido por estos, el realizado por el más rápido (siempre en segundos). Por cada 2 segundos de diferencia entre dichas puntuaciones, se deducirá 1 punto (de los 20 posibles), de la puntuación del concursante. No se pueden obtener más de 20 puntos, ni una puntuación menor de 0 en esta prueba.

Ejemplo de puntuación.

El concursante más rápido completa la prueba en 2' 27"46". El siguiente competidor la lleva a cabo en 2'41"82". Diferencia entre ambos tiempos es igual a 14'36" lo que equivale a 7'18" puntos de deducción.

El concursante más rápido obtiene 20 puntos. El siguiente concursante recibe $20 - 7,18 = 12,82$ puntos.

Descalificación

Será descalificado los participantes que: utilicen por segunda vez la cuerda de seguridad, dejen caer parte de su equipo, se desconecte de la línea de vida, llegue más de 5 minutos tarde a la prueba y por mala conducta.

También péndulos descontrolados, llevar demasiada cuerda floja o romper ramas superiores al diámetro establecido.