

Campeonato de Maestros

Descripción de la prueba.

El Campeonato de Maestros es una prueba diseñada para juzgar la productividad total y habilidad del concursante, con una cuerda de trepa y arnés, en un árbol. En las competiciones tradicionales de la ISA, se ha denominado tradicionalmente el trabajo de trepa, hasta la última revisión de las reglas por parte del Comité del Reglamento del Campeonato Internacional de Trepa de Árboles. Los concursantes son juzgados y puntuados por su conocimiento y habilidad en demostrar maestría en las diferentes técnicas de trepa y manejo de cuerdas, el uso del equipo, el posicionamiento en el árbol y la demostración de prácticas de trabajo seguras. A la orden de comienzo del juez principal, el concursante entrará en el área designada de trabajo. El concursante deberá efectuar una inspección del árbol previa a la trepa, instalar la cuerda y comenzar la ascensión. El concursante deberá recorrer tres o cuatro estaciones de trabajo, dependiendo de la dificultad de la prueba. En cada estación deberá hacer sonar una campana antes de continuar a la siguiente. Dos o tres de las campanas deben hacerse sonar utilizando un serrucho y la otra con una pértiga emplazada en la misma estación. Una de las estaciones esta equipada con un péndulo en una rama. Si el concursante descansa excesivo peso en la rama y hace sonar la alarma o el péndulo toca el suelo, no se proporcionarán los puntos adicionales. Se determinará con antelación el tiempo máximo, para ejecutar la prueba, como indicativo de la producción total, pero no se trata de una prueba de velocidad.

Reglas del Campeonato de Maestros.

1.- Los concursantes en el campeonato de Maestros llevarán un equipo mínimo de casco de seguridad, arnés de trepa de árboles, botas y ropa de trabajo, protección ocular, serrucho con funda y eslinga lateral. Todo el equipo deberá satisfacer como mínimo la normativa local de OSHA y ANSI. No se podrá incorporar ningún equipo adicional una vez los participantes lleguen a la zona de espera.

2.-Dependiendo del número de participantes del campeonato, se podrán presentar al Máster entre 3 y 5 participantes.

Campeonatos con 30 participantes o menos = 3 candidatos; Campeonatos entre 31-40 participantes = 4 candidatos y con más de 41 un máximo de 5 candidatos. Si alguno de los clasificados no puede o no quiere participar, será el siguiente mejor clasificado quien lo pueda sustituir.

3.- Una vez que han sido determinados los 5 concursantes, el juez principal establecerá el orden en que competirán. El mejor clasificado tendrá la oportunidad de competir el primero y en tal caso lo harán sucesivamente en el orden de clasificación.

4.- Los concursantes serán retenidos en otro lugar hasta que les llegue el turno de competir. Ningún concursante puede observar la prueba del otro con anterioridad a que le corresponda llevarla a cabo, pudiendo estar presente una vez la ha llevado a cabo. Por ejemplo, el segundo competidor no puede observar las evoluciones del primero, pero este sí que puede observar la actuación del segundo.

5.- Se establecerá y comunicará públicamente el tiempo de que disponen los concursantes para llevar a cabo la prueba. El tiempo empezará a discurrir cuando el juez principal de la orden de comienzo. El tiempo se detendrá en el momento en que el concursante baja del árbol y desmonta **todo** el material colocado en el árbol (hondillas, hilos, cuerdas, reenvios...). Todo debe estar fuera del árbol y tocando el suelo. No quitar todo el material dentro del tiempo establecido tiene una penalización de -20 puntos. Si el concursante no terminase la prueba en el tiempo establecido, se utilizara como puntuación, los puntos obtenidos hasta este momento.

El tiempo es cronometrado como medida de productividad, pero en ningún momento se trata de una prueba de velocidad. El tiempo se tendrá en cuenta, en el caso de que haya que deshacer hipotéticos empates. El concursante será invitado a descender al suelo por parte del juez principal, en el caso de que viole las normas de seguridad o bien superase el tiempo concedido para la prueba.

6.- En esta prueba existirán 3 o 5 jueces. Cuando existan 5 jueces, las puntuaciones máxima y mínima no se tendrán en cuenta, siendo la media de las otras tres la que puntuará como resultado final de la prueba.

7.- No se permitirán cuerdas preinstaladas en esta prueba.

8.- El árbol se dividirá en 5 secciones para puntuar la instalación de la cuerda de trepa. El concursante recibirá 1 punto por instalarla en la parte más baja y 5 por hacerlo en la más alta. Además recibirá 10 puntos adicionales en el caso en que la instalación de la cuerda la realice en el primer intento. Se deducirá 2 punto por cada intento fallido, hasta el quinto y último que solo puntuará 2. El concursante que no consiga a los 5 intentos instalar la cuerda, no recibirá puntos por el lanzamiento.

9.- La catapulta o caída de material fuera de la zona vallada conlleva un aviso, al segundo fallo quedará descalificado el participante. Si solo sale el hilo de hondilla (sin hondilla) serán dos avisos antes de la descalificación.

10.-Técnicas o trucos innovadores a la hora de instalar la cuerda con la hondilla pueden ser recompensadas con 3 puntos adicionales, incluso en aquellos participantes que hayan sobrepasado los 5 tiros puntuables.

11.-Desde el punto en que se haya instalado la cuerda, el participante deberá recorrer las tres o cuatro estaciones de trabajo, identificadas con una cinta visible y con una campana. Cada concursante deberá establecer el orden en que llevara a cabo el recorrido de las estaciones de trabajo. El concursante deberá demostrar la habilidad de trabajar libremente con ambas manos en cada una de las estaciones. A continuación se describen las estaciones, pudiéndose obtener 10 puntos en cada una de ellas.

a).- Estación de la campana: Se precisa que el concursante haga sonar la campana con un serrucho.

b).- Estación de la pértiga: Se precisa que el concursante haga sonar la campana con una pértiga.

c).- Campana del peso: Se precisa que el concursante haga sonar la campana con un serrucho sin activar la alarma. Esta estación puede ser denominada de la plomada. Si toca el suelo o salta la alarma no se recibirán los 10 puntos de la estación.

12.- El concursante será puntuado de acuerdo a los criterios señalados en la hoja de puntuación.

13.- Un participante puede ser descalificado por hacer caer material durante la prueba. Si al desmontar el material, una vez en el suelo, cae alguna pieza descontroladamente, deberá ser penalizado por los jueces, al igual que prácticas seguras y respetuosas con el material, deberán ser bonificadas en la hoja de puntuación

Puntuación del Campeonato de Maestros. (Puntuación máx. 300 puntos)

Los jueces puntuarán los movimientos del concursante desde el momento en que éste entra en el área de trabajo, hasta el momento en que haya terminado las tres o cuatro estaciones de trabajo y haya regresado al suelo. Se proporcionarán hojas de puntuación a cada uno de los jueces, para cada uno de los concursantes. El concursante con mejor puntuación en la prueba de maestros será el ganador del Evento.

Penalizaciones

Se penalizará al concursante con 10 puntos de deducción que no realice completamente las tareas requeridas en cada una de las estaciones. Consultar hoja de puntuaciones adjunta.

Se deducirán 20 puntos por no retirar todo el material del árbol dentro del tiempo establecido.

También pueden penalizar los jueces acciones inseguras, peligrosas o de ejecución poco elegante con 5 puntos de deducción.

Descalificación

Quedará descalificado el participante que:

- Deje caer material mientras esté sobre el árbol.
- Quede en el árbol sin al menos 1 punto de anclaje.
- Lance material dos veces fuera de la zona balizada o deje caer el hilo de hondilla 3 veces fuera de la zona balizada.
- Llegue más de 5 minutos tarde a la prueba y por mal comportamiento.
- Al igual que la incorporación de material nuevo una vez iniciado el tiempo oficial , o salir de la zona de espera mientras otros concursantes realizan la prueba.
- Péndulos descontrolados, sobrepasar el punto de anclaje, descensos descontrolados o excesivamente rápidos, rotura de ramas superiores a la medida pre- establecida, acciones peligrosas instalando o quitando material del árbol.

Bonificaciones

5 puntos adicionales (con un total de 15) se pueden obtener por:

- Demostración de habilidad, estilo y presentación a la hora realizar la prueba
- Utilizar técnicas o materiales innovadoras
- Prácticas seguras y una buena evolución del árbol y lugar