

ÉDITION 2016

GUIDE SIMPLIFIÉ POUR LES JUGES

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne remplace pas la lecture et la bonne compréhension du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Toutes modifications de ce texte doit être soumis à l'accord préalable du comité de règlement (Rules Committee) ou de l'ISA (International Society of Arboriculture).

Si vous avez des commentaires, questions ou des suggestions concernant la traduction, merci d'écrire à :
jeremoi@gmail.com

Si vous avez des commentaires, questions ou des suggestions concernant le règlement, merci d'écrire à :
itcc@isa-arbor.com

GRIMPER RAPIDE

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne remplace pas la lecture et la bonne compréhension du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Changement dans l'installation

- Avant le début de la compétition, l'équipe en charge du grimper rapide doit procéder à plusieurs essais de l'épreuve avec des grimpeurs de niveaux comparables à ceux qui vont concourir. Si une bonne performance est attendue en 30 secondes ou moins, veuillez informer l'équipe de score afin de changer les points temps en 1 seconde/point (comme pour le foot-lock. Si le meilleur temps attendu est au-delà de 30 secondes, alors 2 secondes/points seront utilisées (par défaut dans le logiciel). Si le système 1 seconde/point est retenu, veuillez en informer les concurrents lors du tour des épreuves. Cette décision revient au juge en chef.

Nouveauté dans le règlement

- Il n'y a pas de changements significatifs pour l'épreuve du grimper rapide en 2016. Veuillez relire le règlement si vous n'êtes pas familier avec cette épreuve.

Guide de notation

- Cette épreuve est uniquement basée sur le temps.
- Les concurrents doivent être à moins de 40 secondes du meilleur temps (20 secondes pour 1sec/pt) pour pouvoir marquer des points dans cette épreuve.

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 chronomètres.
- Veuillez entrer les temps dans la feuille de score du chronomètre A au E. Ne sautez pas de cases. Si une erreur de chronomètre se produit, rayez la case afin que l'équipe de score soit informé et qu'elle l'ignore.

Raisons pour pénalités et disqualifications

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	AUCUNE	<ul style="list-style-type: none"> • Perte d'équipement depuis l'arbre • Ne plus être assuré dans l'arbre • 5 minutes de retard à l'épreuve • Comportement inapproprié • Utiliser une deuxième fois le brin montant de la corde d'assurance
SUBJECTIF	AUCUNE	<ul style="list-style-type: none"> • Pendule incontrôlé • Sauter et contribuer à créer un mou excessif • Casse de branche (le diamètre sera déterminé par le juge en chef avant l'épreuve)

DÉPLACEMENT

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne remplace pas la lecture et la bonne compréhension du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Changement dans l'installation

- La station du plomb doit être équipée avec un fil de plomb gradué qui indique la variation de poids sur la branche. Le juge en chef déterminera la hauteur de chaque marque, par la difficulté à garder l'équilibre sur la branche, la flexibilité de celle-ci et le niveau attendu de la compétition. Trois hauteurs seront prédéterminées. L'écart entre les marques n'a pas à être identique.

Nouveauté dans les règles

- 3.2.8 – Les concurrents doivent compléter la tâche obligatoire à chaque poste pour marquer des points à cette station. Si un concurrent ne complète pas la tâche demandée, aucun point, systématique ou juge ne peut être gagnés ou perdus à cette station. Dans ce cas, aucun point temps ne sera attribué au concurrent pour l'épreuve du déplacement.
- Veuillez relire les règles 3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1 et 3.7.1 pour les nouvelles indications concernant les tâches à compléter.
- 3.6.3 – Si un concurrent complète la station et fait sonner la cloche sans que les marques de hauteurs ne soient dépassées alors 2, 4 ou 6 points additionnels peuvent être ajoutés.
- 3.8.11 – Dans le cas d'une égalité de points, le concurrent avec le meilleur temps gagne.

Guide de notation

- Les points systématiques doivent être les mêmes pour tous les juges. Ce sont les cases grises sur la feuille de score.
- Si un concurrent ne complète pas la tâche obligatoire, il ne gagne, ni ne perd de points (syst. ou juges). Marquer un zéro dans chaque case de cette station. Puis entourer la case 'NON' en bas de la feuille de pointage 'tous les objectifs sont complétés ?'.
- Des points juges s'attribuent désormais sur une échelle de 0 à +3. Les juges ne sont plus autorisés à donner des points négatifs hormis pour 'actes dangereux'. Utilisez cette aide pour assigner les points juges

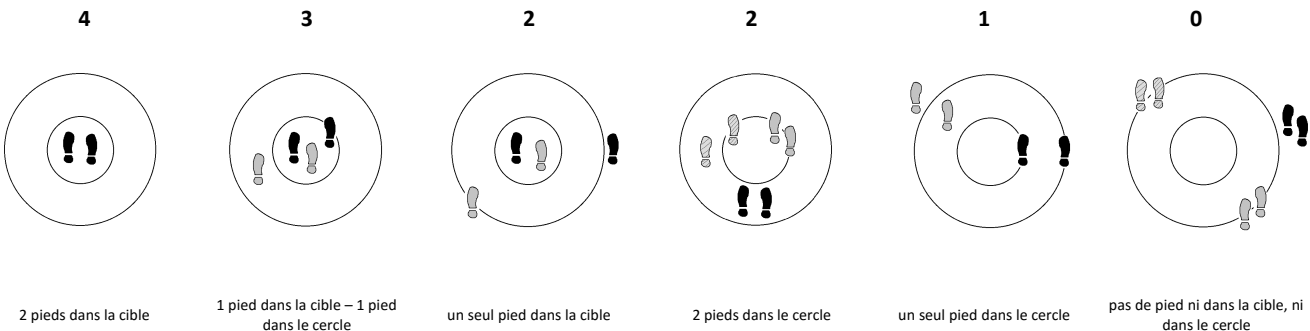
Aide mémoire

3 – prestation exceptionnelle	1 – prestation médiocre
2 – bonne prestation	0 – dangereux ou mauvais

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 juges.
- Le temps normal pour l'épreuve de déplacement est de 5 min. Si le temps est changé, pensez à informer l'équipe de score.

Raisons pour pénalités et disqualifications

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> • Faute de longe • Utilisation du mauvais côté de la canne-scie • Ne pas avoir correctement rattaché la canne-scie 	<ul style="list-style-type: none"> • Perte d'équipement depuis l'arbre • Laisser une pièce d'équipement dans l'arbre (sauf corde) • Casse de branche (diamètre à déterminer avant l'épreuve) • Ne plus être assuré dans l'arbre • 5 minutes de retard à l'épreuve • Mettre la scie dans la bouche • Comportement inapproprié • Une seconde pénalité à la discrétion des juges • Seconde faute de longe
SUBJECTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Retour au tronc incontrôlé • Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage • Vitesse excessive ou mouvement dangereux 	Aucune disqualification subjective



SAUVETAGE

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne remplace pas la lecture et la bonne compréhension du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Nouveauté dans le règlement

- Il n'y a pas de changements significatifs pour l'épreuve du sauvetage en 2016. Veuillez relire le règlement si vous n'êtes pas familier avec cette épreuve.

Guide de notation

- **Les points systématiques doivent être les mêmes pour tous les juges. Ce sont les cases grises sur la feuille de score.**
- Si un concurrent ne s'est pas présenté à l'épreuve, veuillez en informer l'équipe de pointage.

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 juges.
- Le temps normal pour l'épreuve de sauvetage est de 5 minutes. Si le temps est changé, pensez à informer l'équipe de score.
- Le mannequin doit peser entre 60 et 80 kilos (132-176 livres).

Raisons pour pénalités et disqualifications

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	AUCUNE	<ul style="list-style-type: none"> • Perte d'équipement depuis l'arbre • Ne plus être assuré dans l'arbre • 5 minutes de retard à l'épreuve • Comportement inapproprié • Casse de branche (diamètre à déterminer avant l'épreuve) • Interaction avec le système anti-chute du mannequin • Erreur dans la gestion du frottement additionnel lorsque le poids du mannequin est transféré sur le système du concurrent • Mettre la scie dans la bouche • Une seconde pénalité à la discrétion des juges
SUBJECTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Retour au tronc incontrôlé • Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage • Vitesse excessive ou mouvement dangereux 	Aucune disqualification subjective

FOOT-LOCK

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne remplace pas la lecture et la bonne compréhension du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Nouveauté dans le règlement

- Il n'y a pas de changements significatifs pour l'épreuve du sauvetage en 2016. Veuillez relire le règlement si vous n'êtes pas familier avec cette épreuve.

Guide de notation

- Cette épreuve est uniquement basée sur le temps.
- Veuillez noter tous les temps sur la feuille de score. Parmi les 3 temps intermédiaires, l'écart entre le plus rapide et le plus lent ne doit pas excéder 50/100^{ème} de seconde. Si c'est le cas, aucun temps ne peut être enregistré et le concurrent doit refaire l'épreuve. C'est au juge en chef d'informer le concurrent de la situation.
- Les concurrents doivent être à moins de 20 secondes du meilleur temps pour pouvoir marquer des points dans cette épreuve.

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 chronomètres.

Raisons pour pénalités et disqualifications

	PÉNALTÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre ses mains sur ou au-dessus du nœud à foot-lock 	<ul style="list-style-type: none"> • Perte d'équipement depuis l'arbre • Deuxième erreur de main sur ou au-dessus du nœud à foot-lock • 5 minutes de retard à l'épreuve • Comportement inapproprié
SUBJECTIF	AUCUNE	AUCUNE

LANCER

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne remplace pas la lecture et la bonne compréhension du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Nouveauté dans le règlement

- 5.2.19 – Toutes cordes ou cordelettes n'ayant pas servies à marquer des points et se trouvant dans l'arbre à la fin de l'épreuve entraîneront une pénalité de 1 point.
- 5.2.20 – Si la cordelette d'un candidat est placée dans une cible, celle-ci doit être validée par le juge en chef avant que le concurrent ne relance. Si la cordelette n'est pas enregistrée par le juge en chef avant le lancer suivant, celle-ci ne pourra plus être enregistrée et comptabilisée plus tard. Si cette cordelette non validée est encore dans l'arbre à la fin de l'épreuve, alors une pénalité de 1 point s'appliquera.

Guide de notation

- Notez le temps à la première validation et le temps final. Le temps à la première validation est le temps qu'à mis le concurrent pour valider sa première cordelette ou corde.
- Le temps final est enregistré lorsque le concurrent a installé deux cordes d'accès dans l'(ou les)arbre(s), lorsque le concurrent le demande ou lorsque le temps est écoulé.
- Les points de temps sont calculés à partir du temps final. Si les scores de deux concurrents sont identiques, alors le concurrent avec le temps le plus rapide gagne. Si les temps sont identiques, c'est le concurrent qui a validé sa première cordelette ou corde le plus rapidement qui gagne.

Aide mémoire

- Le temps normal pour l'épreuve de lancer est de 5 min. Si le temps est changé, pensez à informer l'équipe de pointage.

Raisons pour pénalités et disqualifications

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune corde d'accès installée • Toutes cordelettes ou cordes non validées, laissées dans l'arbre à la fin de l'épreuve • Sac à lancer ou corde hors de la zone • Casse de branche de petit diamètre. Jusqu'à 2 pénalités de 1 point pourront être attribuées • Oubli de prévenir de façon audible et recevoir la confirmation par le juge en chef, avant de lancer, manipuler ou retirer une cordelette avec le poids au bout. Jusqu'à 2 pénalités de 1 point pourront être attribuées. 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 minutes de retard à l'épreuve • 2 lancers hors-zone (cordelette avec poids attachés au bout ou corde d'accès). • Oubli de prévenir (3^{ème} infraction) • Comportement inapproprié • Casse de branche de petit diamètre (3^{ème} infraction)
SUBJECTIF	AUCUNE	<ul style="list-style-type: none"> • Casse de branche de gros diamètre. Ce diamètre sera déterminé par le juge en chef avant le début de l'épreuve.

MASTER

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne remplace pas la lecture et la bonne compréhension du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Changement dans l'installation

- La station du plomb doit être équipée avec un fil de plomb gradué qui indique la variation de poids sur la branche. Le juge en chef déterminera la hauteur de chaque marque, par la difficulté à garder l'équilibre sur la branche, la flexibilité de celle-ci et le niveau attendu de la compétition. Trois hauteurs seront prédéterminées.

Changement dans les règles

- 8.2.14 – Cette épreuve sert à déterminer et juger les compétences globales. Dans le cas de scores identiques se sont les scores aux épreuves préliminaires qui départageront les concurrents. Si les scores aux épreuves préliminaires sont identiques alors le meilleur temps au Master départagera les concurrents.
- 8.2.23c - Station du plomb : les concurrents doivent faire sonner la cloche à l'aide de leur scie sans que les marques qui déterminent la hauteur ne soient dépassées. Les concurrents doivent faire sonner la cloche à l'aide de leur scie sans que le poids touche le sol. Les marques de hauteur valent 6, 8 et 10 points. Si le poids dépasse la marque la plus basse, le concurrent ne recevra pas les points pour avoir complété la station (section F de la feuille de score).

Guide de notation

- Les points systématiques doivent être les mêmes pour tous les juges. Ce sont les cases grises sur la feuille de score.**
- Les points systématiques sont : jets, hauteur, station complétée, pénalité pour ne pas avoir déséquipé l'arbre dans les temps, pénalité pour ne pas avoir prévenu et pénalité à la discrétion du juge en chef pour pratiques dangereuses.

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 juges.
- Un concurrent sera jugé seulement pour les actions qu'il a fait dans le temps imparti. Si le concurrent est hors-temps, il peut recevoir des points subjectifs dans n'importe quelles des sections, même si la station n'a pas été complétée.

Raisons pour pénalités et disqualifications

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> Ne pas avoir déséquipé l'arbre dans les temps Ne pas avoir prévenu avant de jeter ou d'enlever un poids ou de manipuler 	<ul style="list-style-type: none"> Perte d'équipement depuis l'arbre Ne plus être assuré dans l'arbre Ne pas avoir prévenu 3 fois 2 jets (cordelette+poids ou corde) qui retombent hors zone 5 minutes de retard à l'épreuve Comportement inapproprié Quitter la zone ou introduire une pièce d'équipement dans la zone pendant l'épreuve Mettre la scie dans la bouche Casse de branche (diamètre à déterminer avant l'épreuve) Une seconde pénalité à la discrétion du juge en chef
SUBJECTIF	<ul style="list-style-type: none"> Pratiques dangereuses, mauvaise exécution ou performance technique Retour au tronc incontrôlé Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage Vitesse excessive ou mouvement dangereux 	Aucune disqualification subjective

Aide pour les points subjectifs

9-10	prestation exceptionnelle
7-8	bonne prestation
5-6	prestation moyenne
3-4	prestation médiocre
1-2	mauvaise prestation
0	prestation dangereuse/pas de prestation

Aide pour les points objectifs

Station du lancer
10 – cible touchée au premier lancer
8 – cible touchée au deuxième lancer
6 – cible touchée au troisième lancer
4 – n'a pas touché la cible
0 – n'a pas sonné la cloche

Aide pour les autres points

3 – prestation exceptionnelle
2 – bonne performance
1 – performance médiocre
0 – prestation dangereuse/pas de prestation