



Un regroupement de professionnels dédiés
à l'entretien et à la préservation des arbres

SOCIÉTÉ INTERNATIONALE
D'ARBORICULTURE QUÉBEC INC.

RÈGLEMENTS

CHAMPIONNAT DES ÉLAGUEURS QUÉBEC

*Traduction et adaptation de
« ITCC rules », de l'ISA
Version chapitre du Québec
2007*



CHAMPIONNAT DES ÉLAGUEURS DU QUÉBEC

Version locale

Traduction 04/2002

Révision 05/2007

INTRODUCTION

Chaque été, depuis 1997, les élagueurs des différentes régions du Québec se rencontrent au centre d'un championnat qui met en valeur des techniques d'ascension, de déplacements, d'habileté des participants, et ce, sans affecter la qualité de vie de l'arbre. Toutes les épreuves sont disputées dans le plus grand professionnalisme et en toute sécurité.

Ce championnat a pour but de couronner un champion et une championne qui sont invités à représenter la province au championnat international organisé par l'International Society of Arboriculture (ISA), organisme présent dans plus de 30 pays.

ÉPREUVES PRÉLIMINAIRES

Les participants devront rivaliser d'adresse et d'habileté dans cinq (5) épreuves préliminaires :

- Le travail au câble
- Le sauvetage aérien
- Le lancer du poids
- Le « *Footlock* »
- La montée Libre

LE DÉFI DES MAÎTRES

Les participants ayant cumulé les plus hauts pointages totaux, combinés au cours des cinq (5) épreuves préliminaires, remporteront le droit de concourir pour le titre de Champion du chapitre dans l'épreuve finale, « Le Défi des Maîtres »

Le gagnant **du Défi des Maîtres** sera consacré « Champion local » à la soirée de clôture et il représentera le chapitre Québécois, lors de la prochaine conférence internationale d'arboriculture de l'ISA.

En cas de pluie, l'événement va se poursuivre et la seule raison que le comité organisateur pourra considérer pour arrêter le championnat sera la sécurité des compétiteurs.

Prévoir des habits de pluie.

** Le genre masculin est utilisé dans le texte dans le simple but de réduire la taille du document*

TABLE DES MATIÈRES

1	RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX.....	4
1.1	POLITIQUES ET ADMISSIBILITÉS :	4
1.2	ÉQUIPEMENTS :	5
1.3	AUTRES :	6
2	ÉPREUVE : TRAVAIL AU CÂBLE.....	7
2.1	SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :	7
2.2	STATION DE L'ÉGOÏNE :	7
2.3	STATION DU LANCER DE LA BRANCHE :	7
2.4	STATION DE L'ÉMONDOIR :	8
2.5	STATION DU DÉPLACEMENT LATÉRAL :	8
2.6	STATION DE L'ATTERRISSAGE :	8
2.7	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :	9
2.8	POINTAGE DU TRAVAIL AU CÂBLE : 90 POINTS POSSIBLES.....	9
3	ÉPREUVE : SAUVETAGE AÉRIEN	9
3.1	SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :	9
3.2	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :	10
3.3	POINTAGE DU SAUVETAGE AÉRIEN : 40 POINTS POSSIBLES.....	10
4	ÉPREUVE : LE LANCER DU POIDS	11
4.1	SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :	11
4.2	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :	11
4.3	POINTAGE DU LANCER DU POIDS : 26 POINTS POSSIBLES	12
5	ÉPREUVE : LA MONTÉE LIBRE.....	13
5.1	SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :	13
5.2	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :	13
5.3	POINTAGE DE LA MONTÉE LIBRE : 20 POINTS POSSIBLES.....	14
6	ÉPREUVE : LE « FOOTLOCK ».....	14
6.1	SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE	14
6.2	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :	14
6.3	POINTAGE DU FOOTLOCK : 20 POINTS POSSIBLES.....	15
7	LE DÉFI DES MAÎTRES	15
7.1	SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE.....	15
7.2	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :	15
7.3	STATION DE L'ÉGOÏNE :	17
7.4	STATION DE L'ÉMONDOIR :	17
7.5	STATION DU DÉPLACEMENT LATÉRAL;	17
7.6	POINTAGE DU DÉFI DES MAÎTRES : 125 POINTS POSSIBLES	17

1 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.1 POLITIQUES ET ADMISSIBILITÉS :

1.1.1. Tous les compétiteurs sont tenus d'assister aux réunions prévues pour l'organisation de l'événement et pour l'inspection des équipements de montée.

C'est au cours de ces réunions que les responsables du comité organisateur feront connaître :

- ✓ Les règlements officiels de l'événement;
- ✓ Les règles particulières de chaque épreuve et le pointage correspondant;
- ✓ Les juges, les officiels et l'ordre des participants;
- ✓ Ils réviseront les inscriptions et les clauses des assurances;
- ✓ Ils inspecteront les équipements de montée des participants;
- ✓ Ils discuteront et répondront aux questions inhérentes.

1.1.2. Il est de la responsabilité des compétiteurs d'amener à l'attention des juges, lors de ces réunions, toutes questions ayant trait à l'équipement, aux règlements ou nouvelles techniques. Aucune nouvelle technique ne sera révisée juste avant les épreuves. Les décisions prises par le juge en chef et le conseiller technique sont irrévocables.

1.1.3. Il en va de la responsabilité du compétiteur de fournir les justifications des équipements litigieux au cours de l'inspection.

1.1.4. C'est aux participants de respecter l'horaire et de vérifier dans quel ordre ils feront leur apparition aux épreuves.

1.1.5. Les participants doivent se présenter au juge d'épreuve au moins 5 minutes avant le début de chaque épreuve à laquelle ils participent, au risque de se voir exclus de ladite épreuve.

1.1.6. Il est de la responsabilité de chaque participant de connaître tous les règlements inhérents et règles particulières à l'événement et de se conduire en professionnel en tout temps, au cours de cet événement.

1.1.7. Tout participant qui aura un comportement antisportif pourra se voir disqualifié du championnat.

1.1.8. Tous les participants doivent être membres de la SIAQ avant de commencer le championnat.

1.1.9. La consommation de boisson alcoolisées ou de drogue, que ce soit par un participant, un juge, un officiel ou un technicien entraînera la disqualification immédiate du championnat de la personne ou son exclusion de toute activité officielle.

1.1.10. Aucun participant ne pourra s'approcher ou converser avec les juges durant le déroulement des épreuves, à moins d'en avoir obtenu le consentement au préalable. Le non-respect de cette règle disqualifiera le participant de l'épreuve en cours.

1.1.11. Toute protestation devra être soumise par écrit au juge en chef dans l'heure suivant l'infraction alléguée. Les formulaires officiels pertinents seront disponibles, sur demande, auprès du juge en chef.

1.1.12. Tout manquement au respect dans la présentation ou lors des discussions subséquentes pourra entraîner le retrait immédiat des droits de protêt et même la disqualification du participant du championnat.

1.1.13. Chaque chapitre ne peut se faire représenter que par deux candidats, un homme et une femme qui auront été sélectionnés préalablement, au Championnat International des Élagueurs, lors du congrès annuel de l'ISA. Il y a deux exceptions à la règle :

1.1.13.1. Le champion mondial de l'année précédente peut être invité à défendre son titre en tant que représentant de l'ISA. Le chapitre concerné pourra alors déléguer un participant additionnel pour le représenter.

- 1.1.13.2. Le Président de l'ISA peut inviter à sa discrétion des arboriculteurs élagueurs qualifiés pour remplir des postes vacants et participer au Championnat International dans le cadre du Congrès annuel de l'ISA. Ces participants additionnels doivent être le champion en titre ou un premier aspirant à un championnat local ou régional sanctionné par l'ISA.

À défaut de se conformer à ces règles, tout participant pourra être disqualifié du championnat.

1.2 ÉQUIPEMENTS :

- 1.2.1 Tous les équipements seront assujettis à une inspection et approbation obligatoire avant le championnat.
- 1.2.2 Tout équipement personnel doit satisfaire, aux normes et règlements en vigueur au Québec.
- 1.2.3 Advenant que l'équipement ne rencontre pas ou n'excède pas lesdites normes et lesdits règlements au moment où le participant s'engage dans une épreuve, il devra automatiquement abandonner l'épreuve.
- 1.2.4 Comme chaque événement a été conçu pour simuler des conditions de travail traditionnelles, l'équipement utilisé doit rencontrer les mêmes normes de sécurité et de protection qu'en situation normale de travail.
- 1.2.5 Tous les « Équipements de Montée Personnels » (EMP) et les « Équipements de Protection Individuels » (EPI) seront sujets à une vérification par les juges avant chaque épreuve.
- 1.2.6 EMP et EPI obligatoires pour les compétiteurs :
Ceci est le minimum requis, le compétiteur peut aussi en avoir plus.
- 1.2.6.1 EPI
- ✓ Casque de sécurité de classe B ou de type « Petzl » industriel.
 - ✓ Lunettes de protection approuvées.
 - ✓ Un habillement adéquat et adapté pour le travail dans les arbres.
 - ✓ Bottes de sécurité approuvées (1.2.8)
- 1.2.6.2 EMP
- ✓ Gants appropriés à la nature du travail
 - ✓ Harnais d'élagueur, conforme à la norme en vigueur.
 - ✓ Longe de sécurité avec crochet ou mousqueton de type auto bloquant.
 - ✓ Corde d'assurance (travail)
 - ✓ Un absorbeur d'énergie
- 1.2.7 Les participants, les juges, les officiels et les techniciens porteront en tout temps, les EPI appropriés dont des bottes de sécurité, dans les zones des épreuves qui seront délimitées.
- 1.2.8 Une botte de sécurité appropriée est une botte de travail en cuir (ou équivalent), recouvrant complètement le pied et la cheville à huit (8) pouces de hauteur et pourvue d'une semelle synthétique épaisse. Ladite semelle devra être antidérapante autant au sol que dans les arbres. La botte devrait être conçue pour protéger adéquatement le pied contre toute perforation ou tout écrasement dû à des objets en mouvement ou contondants. Les chaussures de tennis, souliers de course ou tout autre soulier sport récréatif sont interdits.
- 1.2.9 La corde d'assurance (travail) doit être d'une longueur appropriée au travail. Elle doit rencontrer les normes de l'industrie. Elle doit être composée de fibres synthétiques. Le diamètre n'a pas d'importance.
- 1.2.10 Tout nœud ne doit pas diminuer la résistance du cordage sous 22kN.
- 1.2.11 Toutes épissures doivent avoir été faites par une personne possédant une attestation du fabricant de la corde.
- 1.2.12 Tout maillon rapide doit être gradé et avoir une force minimale de 5000 lbs.

- 1.2.13 Tous les mousquetons ou crochets doivent être de types autobloquants et avoir une capacité de 22kN. Un mousqueton faisant partie intégrante d'un dispositif de protection antichute primaire doit être de type à triple action. Sur le système de protection antichute secondaire (longe ou anneau dorsal), ils doivent être au minimum à double action. Les mousquetons ou crochets doivent être conçus de façon qu'ils ne s'ouvrent pas involontairement durant les opérations.
- 1.2.14 Un participant qui utilise son dispositif de positionnement (longe) dans l'arbre, comme un dispositif primaire, ne doit pas avoir ses 2 points d'ancrages sur le même «D-ring» de son harnais.
- 1.2.15 Un mousqueton utilisé dans un système de protection antichute ou de positionnement ne doit pas être attaché à la chaîne avec un autre mousqueton.
- 1.2.16 Tout autre accessoire utilisé dans un dispositif antichute ou de positionnement doit avoir une capacité minimale de 22kN.
- 1.2.17 Tout appareil mécanique (bloqueurs, descendeurs, etc.) doit avoir au minimum une capacité de 22kN.
- 1.2.18 La « loop » prussienne devra rencontrer les normes de force établies pour les câbles (1.2.10.). Le participant utilisera le nœud de pêcheur double pour former la « loop ». Cependant, avec l'approbation préalable du juge en chef et du conseiller technique, certaines autres possibilités, telle : une « loop » à épissures sans fin, pourra être utilisée.
- 1.2.19 La « loop » prussienne, attachée au dormant au moyen du nœud prussien à 6 tours ou d'autres nœuds autobloquants approuvés après approbation du juge en chef et du conseiller technique, servira d'ancrage antichute, lors du « Footlock », et ne pourra être utilisé à la descente à moins qu'il soit une partie intégrante du dispositif de descente.
- 1.2.20 Les participants ne doivent en aucun temps mettre une main au-dessus d'un nœud prussien ou tout autre nœud lorsqu'il est utilisé lors d'une montée sur une corde statique comme au « Footlock ». Une offense à cette règle amènera la disqualification de l'épreuve en cours.
- 1.2.21 Dans les épreuves où les participants peuvent utiliser des ascendeurs mécaniques, ils ne devront pas mettre ou placer leurs mains près des mécanismes ou ressort du dispositif. En cas de non-respect, il y aura disqualification de l'épreuve.
- 1.2.22 Des coulisseaux à cames ou des poignées d'ascension qui sont utilisés doivent avoir un deuxième dispositif de blocage au cas où le mécanisme ferait défaut.
- 1.2.23 L'égoïne devra avoir une longueur maximale de 20 pouces (manche et lame incluse) et avec un étui. Les dents doivent être protégées par du ruban ou enlevées, elle ne doit pas couper.
- 1.2.24 Tout participant qui coupe une corde de cloche sera disqualifié de l'épreuve en cours.

1.3 AUTRES :

- 1.3.1 Toutes les épreuves comportant de la montée aux arbres ou sur un câble; « Footlock », Montée Libre, Travail au Câble, Sauvetage Aérien, et/ou Défi des Maîtres, s'effectueront avec l'aide d'un système de protection de chute. Un tel dispositif est considéré comme convenable seulement lorsque le câble de soutien est ancré, en tout temps, au-dessus du participant.
- 1.3.2 En quittant le sol, le participant doit être attaché ou sécurisé en tout temps. AUCUNE EXCEPTION ne sera tolérée. Toute infraction à la règle de protection de chute entraînera une disqualification de l'épreuve en cours.
- 1.3.3 Le fait de s'exposer même pour de brefs moments à une chute de plus de 10 pieds comme de monter plus de 5 pieds au-dessus de la fourche d'ancrage du câble de travail avant d'utiliser sa longe de sécurité ou le fait de ne pas maintenir son câble tendu en tout temps, plus bas que ses pieds, entraînera un premier avertissement, et une pénalité. S'il y a récidence, le participant sera disqualifié de ladite épreuve. Dans le cas d'un mépris évident de cette règle, il y aura disqualification du participant, de ladite épreuve, au moment même de l'infraction sans avoir reçu l'avis préalable.
- 1.3.4 Si un participant pour une raison quelconque effectue une manœuvre jugée dangereuse par les juges, y compris un élan ou « swing » non contrôlé, il pourra être pénalisé de 15 secondes et/ou disqualifié de l'épreuve en cours.

- 1.3.5 Les participants qui n'utiliseront pas la courroie de positionnement, requise aux stations, recevront un avis et une pénalité de 15 secondes. Dans le cas d'un deuxième avis, il y aura disqualification du participant de l'épreuve en cours.
- 1.3.6 Un participant sera disqualifié sur le champ de l'épreuve en cours s'il laisse tomber une partie quelconque de ses EMP ou EPI en cours d'épreuve lorsqu'il est dans l'aire de l'épreuve ou qu'il quitte le sol ou qu'il soit dans l'arbre. Une corde de travail ou un cordeau de lancer n'est pas inclus.
- 1.3.7 Tous bris de branches de plus de 5 cm amèneront une disqualification du compétiteur de l'épreuve en cours.
- 1.3.8 Tous bris de branches de moins de 5 cm pourraient amener une disqualification ou une pénalité, selon la discrétion des juges.

2 ÉPREUVE : TRAVAIL AU CÂBLE

2.1 SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :

Le Travail au Câble mesure les habiletés du participant à se déplacer dans un arbre à l'aide d'un harnais et d'un câble de travail. À partir d'un endroit déterminé dans l'arbre, le participant doit procéder vers 5 stations de travail, disséminées dans la ramure et identifiées par un ruban de couleur vive ainsi qu'une clochette qu'il doit faire tinter de différentes façons. Le participant est bonifié en points, réduction de temps en secondes, pour avoir réussi l'exercice prévu à certaine station. Par contre, il est pénalisé (addition de secondes) pour ne pas avoir effectué les tâches de façon appropriée. L'épreuve est chronométrée et le participant ayant obtenu le meilleur temps, après les modifications (bonus/pénalités), est déclaré gagnant de l'épreuve.

2.2 STATION DE L'ÉGOÏNE :

- 2.2.1 Le participant doit se rendre et attacher sa longe de sécurité.
- 2.2.2 Le participant doit faire tinter la clochette à l'aide de son égoïne à élaguer avant de procéder vers les stations suivantes.

2.3 STATION DU LANCER DE LA BRANCHE :

- 2.3.1 Le participant doit se rendre et attacher sa longe de sécurité.
- 2.3.2 Le participant doit faire tinter la clochette à l'aide de son égoïne à élaguer.
- 2.3.3 À ce poste, le participant trouve 2 branches (bâtons enrubannés) de 12 à 18 pouces (30 à 45 cm).
- 2.3.4 Si les deux bâtons sont lancés en même temps une pénalité de 30 secondes, 15 secondes par bâton, sera ajoutée au temps final et aucun point de bonus ne sera comptabilisé.
- 2.3.5 Il doit avertir par un cri avant de lancer le premier bâton dans la cible placée au sol, sinon il sera pénalisé de 15 secondes.
- 2.3.6 L'avertissement par un cri ne s'applique qu'au premier lancer seulement.
- 2.3.7 S'il atteint la cible, d'environ 48 pouces (125 cm) de diamètre sur le sol, au premier essai, le participant reçoit 15 secondes de bonus et procède vers la station suivante.
- 2.3.8 S'il manque la cible au premier essai, il doit effectuer un second lancer, qui lui vaudra 10 secondes de bonus, s'il réussit.
- 2.3.9 S'il omet de lancer le deuxième bâton, il recevra une pénalité de 15 secondes.
- 2.3.10 Advenant qu'il manque la cible à ce deuxième essai, le participant n'est bonifié d'aucun point et il peut procéder vers la station suivante.
- 2.3.11 Le participant qui ne lance pas de bâtons recevra une pénalité de 30 secondes, 15 secondes par bâton.

- 2.3.12 Le bonus maximum pouvant être accordé à cette station est de 15 secondes. Précisons que la branche en entier doit se situer à l'intérieur de la cible pour recevoir des points en bonus.

2.4 STATION DE L'ÉMONDOIR :

- 2.4.1 Le participant doit se rendre et attacher sa longe de sécurité.
- 2.4.2 Le participant doit faire tinter la clochette à l'aide d'un émondoir tenu avec les 2 mains sinon une pénalité de 15 secondes sera appliquée au temps final.
- 2.4.3 Si le mauvais bout de l'émondoir est utilisé pour sonner la clochette, 15 secondes de pénalité seront ajoutées au temps final.
- 2.4.4 Avant de procéder vers la station suivante, le participant doit raccrocher l'émondoir adéquatement, sinon il recevra un avertissement, sera pénalisé de 15 secondes et devra replacer l'émondoir correctement. À noter que le temps ne sera pas arrêté.

2.5 STATION DU DÉPLACEMENT LATÉRAL :

- 2.5.1 Le participant doit marcher sur la branche, à partir d'un point prédéterminé avec un ruban de couleur vive et se rendre jusqu'à la clochette ensuite il doit attacher sa longe de positionnement.
- 2.5.2 Le participant doit faire tinter la clochette à l'aide de son égoïne à élaguer; sans déclencher la sonnerie située sous la branche.
- 2.5.3 Si la sonnerie est activée, à l'aller ou au retour du participant, une pénalité de quinze (15) secondes s'applique immédiatement.
- 2.5.4 À son retour de la clochette, le participant doit sonner le cor installé au tronc et procéder vers la descente en toute sécurité. Une pénalité de 30 secondes sera imposée au participant n'ayant pas sonné le cor.

2.6 STATION DE L'ATTERRISSAGE :

- 2.6.1 À cette dernière station, le participant entreprend une descente contrôlée pour atterrir à l'intérieur d'une cible tracée sur le sol. Si la descente est jugée non contrôlée ou trop rapide, il y aura une pénalité de 15 secondes ou une disqualification, à la discrétion du juge et des officiels.
- 2.6.2 Un atterrissage, en position debout, à l'intérieur de la cible lui vaudra un bonus pouvant aller jusqu'à 20 secondes.
- 2.6.3 Le chronomètre s'arrête lorsque le participant a atterri, qu'il est en position debout, et qu'il a détaché le câble de travail du son harnais.
- 2.6.4 Une chute à l'atterrissage entraînera une pénalité de 15 secondes et aucun point ne sera accordé, même si le participant atteint la cible.
- 2.6.5 À l'atterrissage, autre que les pieds, toute partie du corps qui touchera le sol sera considérée comme une chute du participant.
- 2.6.6 La cible pour l'atterrissage devra mesurer 2 mètres de diamètre. Au milieu de la cible, on peindra complètement un premier cercle de 1 mètre de diamètre; ce sera le centre de la cible.
- 2.6.7 Les participants peuvent se voir mériter un bonus pouvant aller jusqu'à 20 secondes, s'ils atterrissent sur la cible. Atterrir avec les 2 pieds dans le centre de la cible procurera 20 secondes au participant. (Voir annexe pour le pointage en fonction de la position des pieds.)
- 2.6.8 Le pointage de l'atterrissage est établi à partir du premier contact avec le sol, jusqu'à immobilisation complète du participant, en position debout sur ses deux pieds.
- 2.6.9 Le premier point de contact avec le sol déterminera le pointage.
- 2.6.10 Une fois que les 2 pieds ont touché le sol, le participant ne peut plus se déplacer pour améliorer son pointage. Par exemple, un participant dont le premier contact avec les 2 pieds s'effectuerait en dehors de la cible, et qui par la suite serait entraîné par son élan à l'intérieur et au centre de la cible, se traduirait par un pointage 0. Cependant, un participant, qui atterrirait avec 1 pied en dehors de la

cible et s'immobiliserait en position debout les 2 pieds dans la cible, obtiendrait un bonus de 5 secondes. (Voir annexe).

2.7 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

- 2.7.1 Une fois que le juge aura identifié le participant, il lui rappellera les règlements inhérents, fera une vérification rapide de ses EMP et EPI et lui demandera s'il a des questions à formuler sur l'épreuve.
- 2.7.2 Le juge et les officiels mettent les chronomètres en marche, lorsque après avoir atteint le point de départ prescrit dans la ramure, le participant signale qu'il est prêt en sonnant le cor.
- 2.7.3 Le participant peut utiliser la corde déjà installée à cet effet ou utiliser sa propre corde de travail, mais doit le signifier au juge avant le commencement de l'épreuve pour prévoir le temps d'effectuer le changement.
- 2.7.4 Si le participant sonne la clochette avec quelque chose d'autre que son égoïne à élaguer ou l'émondoir prévu à cet effet, il sera pénalisé de 15 secondes.
- 2.7.5 Si une cloche n'est pas sonnée à une station, le participant recevra une pénalité de 15 secondes. Pour que la pénalité soit appliquée, le participant doit terminer l'épreuve donc atterrir et se détacher de la corde de travail, dans le temps permis. Il ne sera pas permis au juge ou aux officiels d'avertir le participant durant l'épreuve. À la fin de l'épreuve, la pénalité sera comptabilisée et le juge pourra alors faire part au participant du manquement. Un participant ne sera pas pénalisé pour les stations non complétées dans le cas d'un manque de temps.
- 2.7.6 Les participants disposeront d'un temps limite, prédéterminé à la réunion, d'environ 5 à 10 minutes pour compléter l'épreuve. Si le participant n'a pas terminé avant le temps prévu, il doit s'arrêter et descendre au sol immédiatement. Le participant recevra des points seulement pour les tâches qui seront complétées et aucun point additionnel ne sera alloué.
- 2.7.7 Le participant qui choisit d'utiliser un tendeur à Prussik, attachera sa longe de sécurité avant de tendre sa corde de travail.
- 2.7.8 Tout participant qui laissera une pièce d'équipement dans l'arbre sera pénalisé de 30 secondes.
- 2.7.9 Un participant qui fera une descente antisportive (descente du haut de l'arbre sans avoir fait de station dans le but d'économiser le temps sera automatiquement disqualifié.

2.8 POINTAGE DU TRAVAIL AU CÂBLE : 90 points possibles

- 2.8.1 Les modifications (bonus/pénalités) dans le temps d'exécution de cette épreuve sont prédominantes dans le pointage final. La réussite des exercices prescrits entraîne une réduction de temps en secondes, tandis que les fautes résultent en une augmentation de temps en secondes.
- 2.8.2 Après compilation, le participant affichant le meilleur temps est déclaré gagnant de l'épreuve. Le gagnant est crédité de 90 points.
- 2.8.3 Pour chaque 5 secondes excédant le temps du participant le plus rapide, on déduit 1 point de 90, pour déterminer la position des autres participants.

3 ÉPREUVE : SAUVETAGE AÉRIEN

3.1 SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :

Le Sauvetage Aérien est une épreuve chronométrée qui teste l'habileté du participant à atteindre et descendre au sol de façon sécuritaire un autre élagueur blessé. Un mannequin (la victime) est installé dans un arbre dans son harnais et son câble de travail à +/-25 pieds au-dessus du sol. Le participant doit monter dans l'arbre en utilisant un câble déjà installé à 15 à 20 pieds du mannequin. Le participant a appelé 911 et le

juge avise le participant que le blessé ne respire plus et qu'il doit être amené au sol dans les 5 prochaines minutes prévues pour cette épreuve.

3.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

- 3.2.1 Une fois que le juge aura identifié le participant, il lui rappellera les règlements inhérents, fera une vérification de ses EMP et EPI et lui demandera s'il a des questions à formuler sur l'épreuve.
- 3.2.2 Le participant peut monter à l'aide du câble de son choix à l'endroit prédéterminé dans l'arbre, mais doit l'avoir préalablement indiqué au juge.
- 3.2.3 Le participant ne doit pas utiliser le câble du mannequin (la victime) pour lui-même de toute l'épreuve.
- 3.2.4 Le mannequin doit être descendu au sol à l'aide d'un câble autre que celui du participant.
- 3.2.5 Le mannequin doit être attaché en tout temps.
- 3.2.6 Le participant doit être attaché durant tout le temps de l'épreuve, il peut amener d'autres câbles de travail avec lui dans l'arbre.
- 3.2.7 Le participant a 5 minutes pour compléter l'épreuve.
- 3.2.8 Si le participant n'a pas terminé avant le temps prévu, il doit s'arrêter et descendre au sol immédiatement.
- 3.2.9 Le participant recevra des points seulement pour les tâches qui seront complétées et aucun point additionnel ne sera alloué.
- 3.2.10 Le temps limite total servira à démarquer les participants qui ont un pointage égal.
- 3.2.11 Le chronométrage débute dès que le juge permet au participant de commencer.
- 3.2.12 Il s'arrête lorsque le participant a détaché la victime de ses mousquetons.
- 3.2.13 Si le participant choisit de monter dans l'arbre en utilisant la méthode du « Footlock » et « loop » prussienne ou des coulisseaux à cames, le participant doit utiliser sa longe de sécurité, installer son câble et faire un nœud de montée avant de commencer à faire des déplacements dans l'arbre.
- 3.2.14 Il est permis au participant de laisser des pièces d'équipements dans l'arbre et le juge doit en être informé avant la montée. Il enlèvera ensuite les équipements avant l'ascension du prochain participant.
- 3.2.15 À l'atterrissage, le participant entreprend une descente contrôlée. Si la descente est jugée non contrôlée ou trop rapide, il y aura une pénalité ou une disqualification, à la discrétion du juge et des officiels.
- 3.2.16 Si un participant pour une raison quelconque effectue une manœuvre jugée dangereuse par les juges, y compris un élan ou « swing » non contrôlé, il pourra être pénalisé de (15) secondes ou disqualifié de l'épreuve en cours.

3.3 POINTAGE DU SAUVETAGE AÉRIEN : 40 points possibles

- 3.3.1 Le Sauvetage Aérien vaut un total de 58 points. Jusqu'à 53 points peuvent être accordés pour chacune des six tâches suivantes effectuées durant la montée :
 - 3.3.1.1 Inspection des dangers potentiels 10 points
 - 3.3.1.2 Entrée dans l'arbre 9 points
 - 3.3.1.3 Position d'ancrage 7 points
 - 3.3.1.4 Examen du monteur blessé 10 points
 - 3.3.1.5 Descente au sol avec le blessé 8 points
 - 3.3.1.6 Arrivée au sol du blessé 9 points
- 3.3.2 Cinq (5) points supplémentaires peuvent être accordés par les juges, à leur discrétion, pour le style ou sens de l'initiative.

Le participant avec le plus haut pointage est en première place pour l'épreuve et ainsi de suite. Si deux participants ont le même pointage, la priorité est donnée à celui qui aura été le plus rapide.

4 ÉPREUVE : LE LANCER DU POIDS

4.1 SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :

Le lancer du poids est une épreuve chronométrée qui teste l'habileté du participant à mettre en place un câble de travail dans un arbre à une hauteur de 40 à 60 pieds. Le participant essaie d'atteindre 2 des 6 cibles (3 dans chaque arbre) en y lançant son cordeau. Les cibles valent 7, 5 et 3 points respectivement, en fonction de la difficulté du lancer. Chaque participant a un nombre illimité de lancers dans un temps alloué (environ 6 minutes), mais un participant ne peut utiliser qu'une seule cible par arbre. Le cordeau ou le câble de travail peuvent être manipulés une fois dans l'arbre, mais le lancer sera compté par les juges comme pointage seulement s'il est situé dans la cible, et que les deux bouts du cordeau soient parallèles, touchent le sol et qu'il n'y ait aucune branche entre les deux longueurs du cordeau. 3 points additionnels peuvent être alloués à chaque installation du câble de travail dans les cibles. Le câble de travail doit être tiré dans la cible, les 2 bouts touchant le sol et qu'il n'y ait aucune branche entre les deux longueurs du câble pour recevoir des points additionnels. *En option, 3 points de boni peuvent s'ajouter avec l'installation d'un protège cambium par cordeau ou câble de travail.*

4.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

- 4.2.1 Une fois que le juge aura identifié le participant, il lui rappellera les règlements inhérents, fera une vérification de ses EPI et lui demandera s'il a des questions à formuler.
- 4.2.2 2 câbles de travail, 3 cordeaux de lancer et 2 protèges cambium seront disponibles. Les participants peuvent utiliser leurs propres câbles de travail et cordeaux de lancer si ceux-ci ont été approuvés par les juges.
- 4.2.3 Dès que le juge d'épreuve permet au participant de s'avancer sur le site de l'épreuve, un minimum de préparation de 2 minutes sera alloué pour préparer les cordeaux et câbles avant de commencer, à moins que les juges décident à leur discrétion, d'accorder un temps limité différent. Ce qui sera dit préalablement à la réunion avant d'amorcer l'épreuve.
- 4.2.4 Le participant avise les juges lorsqu'il est prêt à s'exécuter, et attend le signal du juge pour commencer. Si le participant n'est pas prêt dans le temps alloué, le juge lui demandera de commencer à l'instant et il débutera le chronométrage.
- 4.2.5 Le participant recevra une pénalité de 1 point pour le premier lancer errant en dehors des balises de sécurité et il sera disqualifié si un deuxième lancer errant se produit.
- 4.2.6 Le participant peut viser n'importe quelle cible, dans l'ordre qu'il désire, et autant de fois qu'il le désire, et le cordeau ou la corde peut être manipulé à la position désirée dès qu'il est placé dans l'arbre. Ceci inclus qu'il peut attacher plus d'un cordeau ou d'une corde ensemble pour des techniques de manipulation.
- 4.2.7 Il peut également lancer soit le câble de travail ou le cordeau de lancer.
- 4.2.8 Un lancer sera accepté et prêt à être calculé en points quand :
 - 4.2.8.1 Le cordeau ou le câble de travail sera dans la cible;
 - 4.2.8.2 Les câbles parallèles;
 - 4.2.8.3 Les bouts touchant le sol et;
 - 4.2.8.4 Qu'il n'y ait aucune branche entre les deux longueurs du cordeau ou du câble.
- 4.2.9 S'il utilise le cordeau de lancer, le participant doit y attacher le câble de travail et le tirer dans la cible et le ramener au sol pour pouvoir recevoir des points additionnels pour l'installation d'un câble de travail.

- 4.2.10 *Afin de recevoir des points additionnels pour l'installation du protège cambium, le participant doit le passer dans une cible et il doit être fonctionnel pour passer un câble ou un cordeau. À noter que l'utilisation d'un protège cambium est optionnelle et qu'aucune déduction de point ne sera faite si le protège cambium n'est pas utilisé.*
- 4.2.11 Si le participant désire recevoir des points pour son lancer, il devra en aviser le juge. Les juges le chronométreront et détermineront si celui-ci rencontre les critères des (4.2.8) et (4.2.9). Si les juges décident que le lancer n'est pas approuvé, le participant sera avisé et le lancer ne comptera pas pour des points.
- 4.2.12 Il revient au participant de s'assurer que son lancer est approuvé par les juges.
- 4.2.13 Une fois qu'un lancer atterrit dans une cible, le participant ne peut effectuer d'autres lancers, dans le même arbre, avec un autre cordeau sans enregistrer ce dernier lancer avec les juges ou le retirer de la cible, sinon les deux lancers seront disqualifiés.
- 4.2.14 Seuls deux lancers dans les cibles compteront pour des points, un lancer pour chaque ensemble de cibles, et le lancer ne comptera que si les juges l'approuvent.
- 4.2.15 Une fois que le juge ou les officiels sont avisés de compter un lancer, il ne peut être changé. La décision du juge d'approuver un lancer ne peut pas être changée.
- 4.2.16 Si un cordeau reste coincé dans l'arbre, le participant a le choix de le laisser là et utiliser un deuxième ou troisième cordeau.
- 4.2.17 Avant que le participant puisse utiliser un autre cordeau, il doit le déclarer coincé et ne peut plus l'utiliser pour la durée de l'épreuve. Il recevra de plus une pénalité de 1 point pour chaque cordeau coincé.
- 4.2.18 Si les 3 cordeaux restent coincés, il ne sera pas permis au participant de continuer, et ses points ne compteront que pour ce qu'il aura effectué jusque là.
- 4.2.19 Le participant, qui casse une branche avec un cordeau coincé, peut être disqualifié de l'épreuve en cours ou recevoir une pénalité de 1 point. Voir (1.3.8.) et (1.3.9.)
- 4.2.20 Après que le deuxième lancer soit complété ou que l'épreuve est terminée, le participant doit enlever tous câbles ou cordeaux de l'arbre ou suivre les instructions des juges.
- 4.2.21 Le chronométrage débute dès que le juge avise le participant de commencer
- 4.2.22 S'arrête lorsque le participant a installé avec succès ses deux câbles de travail dans l'arbre ou que le temps alloué est terminé.
- 4.2.23 Si deux participants ont le même pointage, la priorité est donnée à celui qui aura été le plus rapide.
- 4.2.24 Les participants ont 6 minutes pour effectuer l'épreuve, à moins que le juge en chef, à sa discrétion, n'établisse un autre temps limite et le mentionnera à la réunion générale.
- 4.2.25 Le participant doit installer au moins un câble de travail dans le temps imparti. S'il n'a pu installer au moins un câble, il sera pénalisé de 3 points sur les points accumulés avant la fin du temps limite.
- 4.2.26 Si la corde de travail d'un participant se détache du cordeau et tombe avant quelle soit passée dans la cible et déclaré comme accepté, elle ne sera pas comptée comme une pièce d'équipement tombé et il n'y aura pas de disqualification.
- 4.2.27 Si le cordeau n'est pas déclaré comme accepté avant que la corde tombe, le participant peut relancer le cordeau.
- 4.2.28 Un participant qui ne peut joindre un cordeau accepté et compté avec la corde de travail aura fini de ce côté d'arbre. Le participant recevra seulement les points accumulés pour le cordeau accepté.
- 4.2.29 Un participant ne peut avoir moins que 0 pour cette épreuve.
- 4.2.30 Si deux participants ont le même pointage, la priorité sera donnée à celui qui aura été le plus rapide. Si le temps est le même, le juge en chef déterminera le gagnant en leur faisant effectuer un lancer chacun. Ce lancer supplémentaire, pour déterminer le gagnant, aura lieu immédiatement après que tous les participants auront terminé l'épreuve.

4.3 POINTAGE DU LANCER DU POIDS : 26 points possibles

- 4.3.1 Seuls les pointages de deux lancers seront comptés.

- 4.3.2 La cible la plus haute (la plus difficile) comptera 7 points. Le juge en chef peut déterminer qu'une cible, plus basse que les autres, compte pour plus de points, dépendant de la difficulté à atteindre cette cible.
- 4.3.3 La cible du milieu comptera pour 5 points.
- 4.3.4 La plus basse (la plus facile) comptera pour trois (3) points.
- 4.3.5 Trois (3) points additionnels peuvent être accordés pour avoir installé un câble de travail dans les cibles prévues.
- 4.3.6 *Trois (3) points additionnels peuvent être accordés pour avoir installé un protège cambium fonctionnel dans les cibles prévues.*
- 4.3.7 Le participant peut recevoir un maximum de quatorze (14) points pour avoir atteint les cibles, sept (7) de chaque côté de l'arbre, six (6) points additionnels (3 de chaque côté de l'arbre) pour l'installation des câbles de travail et six (6) points additionnels (3 de chaque côté de l'arbre) pour l'installation de protèges cambium.
- 4.3.8 Le gagnant de l'épreuve est celui qui a le plus haut pointage.

5 ÉPREUVE : LA MONTÉE LIBRE

5.1 SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE :

La Montée Libre teste l'habileté du participant à monter dans un arbre à une hauteur de soixante (60) pieds, à l'aide d'un câble de travail attaché de façon sécuritaire. L'épreuve est chronométrée et le participant doit atteindre et sonner une clochette située dans le haut de l'arbre. Le gagnant est le participant qui atteindra le but dans le moins de temps.

5.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

- 5.2.1 Une fois que le juge aura identifié le participant, il lui rappellera les règlements inhérents, fera une vérification de ses EMP et EPI et lui demandera s'il a des questions à formuler sur l'épreuve.
- 5.2.2 Le participant utilisera le câble fourni pour cette épreuve.
- 5.2.3 Le participant dit aux juges quand il est prêt et attend le signal de départ.
- 5.2.4 Le chronométrage débute lorsque le second pied du participant quitte le sol.
- 5.2.5 Les juges arrêtent le chronométrage lorsque le participant sonne la clochette avec la main ou une partie de son corps seulement.
- 5.2.6 Le participant doit suivre la route prédéterminée et demeurer attaché en tout temps.
- 5.2.7 Lorsque le participant a terminé sa montée, il doit ramener le câble au bas de l'arbre, prêt pour le prochain participant.
- 5.2.8 Le participant ne peut utiliser la partie du câble de travail qui est attachée de son harnais à la poulie pour faciliter sa montée. Le participant sera disqualifié de l'épreuve en cours s'il utilise cette partie du câble de cette façon.
- 5.2.9 Le participant ne peut mettre la main sur les deux câbles pour propulser sa montée. Il sera disqualifié s'il utilise le câble de cette façon.
- 5.2.10 Le participant peut utiliser la partie du câble de travail (dormant) à partir de la poulie jusqu'au sol.
- 5.2.11 Le participant devra garder son câble de travail attaché à son harnais en tout temps.
- 5.2.12 Deux chronomètres seront utilisés et le temps sera calculé au centième de secondes. Une moyenne des deux calculs de temps sera faite pour avoir le temps moyen.
- 5.2.13 Un câble de travail sera utilisé comme protection de chute, assisté d'une personne au sol et aidé d'un mousqueton (ou autre appareil jugé sécuritaire). L'utilisation, du noeud « Munter » ou autres noeuds contrôlés par une personne au sol, protège le participant d'une chute pouvant survenir durant la montée ou la descente de l'arbre.

- 5.2.14 Un bout du câble est attaché au harnais du participant. L'autre est retenue par la personne au sol, qui elle, contrôle le câble lorsqu'il passe dans un mousqueton relié à un objet solide tel qu'un tronc d'arbre. S'il survenait une chute, la personne au sol peut faire appliquer la résistance nécessaire à retenir le participant.
- 5.2.15 Un préposé au câble, impartial, sera fourni pour le participant durant la montée.

5.3 POINTAGE DE LA MONTÉE LIBRE : 20 points possibles

- 5.3.1 L'épreuve est simplement chronométrée.
- 5.3.2 Le gagnant de l'épreuve est le plus rapide à atteindre le haut et reçoit 20 points.
- 5.3.3 Les points des autres sont calculés en soustrayant le temps du participant le plus rapide (en secondes) du temps de chacun des autres participants.
- 5.3.4 Pour chaque seconde de différence en temps entre les deux pointages, 1 point (parmi les 20 points disponibles) est déduit du pointage du participant.
- 5.3.5 Pas plus de 20 points peuvent être alloués ou déduits lors de cette épreuve
- 5.3.6 Le pointage minimum qu'un participant peut obtenir est de 0.

6 ÉPREUVE : LE « FOOTLOCK »

6.1 SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE

Le « Footlock » met à l'épreuve l'habileté du participant à effectuer une montée verticale d'une hauteur désignée dans un arbre à l'aide de la « loop » Prussienne et la méthode aux pieds barrés sur un câble de travail mis en double. L'épreuve est chronométrée et le participant le plus rapide gagne.

6.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

- 6.2.1 Une fois que le juge aura identifié le participant, il lui rappellera les règlements inhérents, fera une inspection de ses EMP et EPI et lui demandera s'il a des questions à formuler.
- 6.2.2 Le participant doit s'attacher et utiliser le câble de son choix, mais doit le signifier au juge de l'épreuve au début de l'épreuve pour prévoir l'installation.
- 6.2.3 Les ascendeurs mécaniques sont interdits dans cette épreuve.
- 6.2.4 Le participant dit aux juges quand il est prêt et attend le signal de départ.
- 6.2.5 Le chronométrage débute lorsque le second pied du participant quitte le sol.
- 6.2.6 Le juge et les officiels arrêtent le chronométrage lorsque le participant sonne la clochette, soit en la frappant avec la main.
- 6.2.7 Une seule hauteur, pour les hommes et les femmes, est désignée pour l'épreuve 15 mètres (49 ' 2 ")
- 6.2.8 Le participant aura une corde de sûreté attachée à la partie dorsale de son harnais, par mesure d'antichute.
- 6.2.9 Un préposé au câble de sûreté, impartial, sera fourni pour le participant durant la montée.
- 6.2.10 Le participant devra garder son câble de sûreté attaché au harnais et demeurer sécurisé en tout temps durant l'épreuve.
- 6.2.11 Le participant devra utiliser la « Loop » Prussienne ou tout autre système d'antichute approuvé durant la montée.
- 6.2.12 Le participant ne peut redescendre à l'aide de la « Loop » Prussienne seulement, sous peine d'être disqualifié de l'épreuve, à moins qu'il fasse partie d'une protection intégrante du système de descente.
- 6.2.13 Un descendeur en « 8 » sera fourni pour la descente.

- 6.2.14 Le participant devra demeurer sécurisé en tout temps durant la descente sous peine d'être disqualifié de l'épreuve.
- 6.2.15 2 chronomètres seront utilisés et le temps sera calculé au centième de secondes.
- 6.2.16 Une moyenne des 2 calculs de temps sera faite pour avoir le temps moyen.

6.3 POINTAGE DU FOOTLOCK : 20 points possibles

- 6.3.1 Le pointage de l'épreuve est calculé selon le temps.
- 6.3.2 Le participant le plus rapide à atteindre le haut recevra 20 points.
- 6.3.3 Les points des autres sont calculés en soustrayant le temps du participant le plus rapide (en secondes) du temps de chacun des autres participants. Pour chaque seconde de différence en temps entre les deux pointages, 1 point (parmi les 20 points disponibles) est déduit du pointage du participant.
- 6.3.4 Pas plus de 20 points peuvent être alloués ou déduits lors de cette épreuve.
- 6.3.5 Le pointage minimal qu'un participant peut obtenir est de 0

7 LE DÉFI DES MAÎTRES

7.1 SOMMAIRE DE L'ÉPREUVE

Le Défi des Maîtres est une épreuve destinée à juger la productivité générale du participant, et de son habileté à se servir d'un câble de travail et d'un harnais dans un arbre. Les participants sont jugés selon leurs connaissances et habiletés à démontrer leur maîtrise des différentes techniques de montée, et les techniques d'utilisation de leur équipement, tout en étant sécuritaire.

Au signal du juge en chef, le participant entre dans la zone de l'épreuve. Le participant doit également faire une inspection préliminaire de l'arbre, installer un câble de travail et entrer dans l'arbre. *S'il ne réussit pas à installer son câble en 5 essais, il lui sera permis d'utiliser le câble d'accès déjà installé à cet effet.* Une fois installé dans l'arbre, le participant doit alors accomplir 3 étapes différentes dans le même arbre. Une quatrième station peut être rajoutée pour augmenter la difficulté de l'épreuve et permettre aux juges une possibilité additionnelle pour évaluer les habiletés du participant. À chacune des étapes, il doit faire sonner la clochette, avant de procéder à la suivante. Il doit faire sonner deux clochettes à l'aide de l'égoïne, et une clochette à l'aide de l'émondoir déjà accroché dans l'arbre. À une des étapes, se trouve une sonnerie, il doit veiller à ne pas appliquer trop de poids sur cette branche pour éviter d'actionner la sonnerie située au bas de l'arbre. Si la sonnerie se fait entendre, des points seront déduits. Un temps maximum spécifié à l'avance est accordé aux participants pour compléter l'épreuve. L'accent est mis sur la sécurité et non sur la rapidité.

7.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

- 7.2.1 Tous les finalistes se doivent d'utiliser un protège cambium et d'un absorbeur d'énergie préalablement approuvé durant l'inspection des équipements.
- 7.2.2 Le nombre de participant au défi des maitres sera en proportion de 1/6 des compétiteurs avec un minimum de 3 et maximum de 5.
- 7.2.3 Si en occurrence un des cinq participants ne peut participer, le sixième meilleur participant peut, à la discrétion du Juge en chef et des membres du comité organisateur, prendre la place disponible.
- 7.2.4 Une fois les 5 participants déterminés, le juge en chef déterminera l'ordre dans lequel les participants choisiront de participer à l'épreuve. L'ordre de préférence sera donné en fonction des pointages des participants, le participant avec meilleur pointage choisi en premier et ainsi de suite.

- 7.2.5 Les participants ne seront pas permis de voir les autres faire l'épreuve tant qu'ils n'auront pas complété l'épreuve eux-mêmes à moins d'avis contraire du juge en chef.
- 7.2.6 Les participants reçoivent des points préférentiels en rapport avec l'ordre dans lequel ils se sont positionnés dans les épreuves préliminaires. Suite aux points qu'ils recevront lors du Défi des Maîtres, les corrections suivantes seront attribuées aux points finaux de chaque participant du Défi des Maîtres pour déterminer le grand gagnant :

Position aux épreuves préliminaires	5 ^{ième}	4 ^{ième}	3 ^{ième}	2 ^{ième}	1 ^{er}
Déduction de points	4 points	3 points	2 points	1 point	0 point

- 7.2.7 Le juge en chef déterminera un temps limite qui englobera le temps de préparation, le temps d'installation du câble, le temps d'exécution des tâches et le temps pour enlever l'équipement de l'arbre. Le temps sera établi et annoncé préalablement à l'épreuve et ne dépassera pas vingt (20) minutes.
- 7.2.8 Le chronométrage officiel débute lorsque le Juge en chef donne le signal et dit au participant d'entrer sur le site de l'épreuve.
- 7.2.9 Le chronométrage officiel s'arrête lorsque le participant retourne au sol et enlève tous les équipements installés dans l'arbre durant l'épreuve, incluant la corde de travail.
- 7.2.10 Si le participant sonne la clochette avec quelque chose d'autre que son égoïne à élaguer, il sera pénalisé à la discrétion des juges pour la station en cours.
- 7.2.11 Les participants doivent se rendre à chaque station et y effectuer les exercices prévus (voir les tâches, dans les stations décrites plus loin.).
- 7.2.12 Une violation de cette règle entraînera une pénalité à la discrétion des juges pour la station en cours.
- 7.2.13 Si le participant ne complète pas l'épreuve dans le temps imparti, le pointage accumulé jusque là, sera utilisé comme le pointage final du participant. L'accent est mis sur la sécurité et non la rapidité.
- 7.2.14 Le chronométrage précis sera utile pour faire un choix, si 2 participants terminent avec le même pointage.
- 7.2.15 Il y aura de 3 à 7 juges. Lorsqu'il y aura 5 juges ou plus, le plus haut et le plus bas pointage seront rejetés, et le pointage final est déterminé en calculant la moyenne des pointages restants.
- 7.2.16 Les ascendeurs mécaniques sont permis avec l'approbation du juge en chef lors de l'inspection.
- 7.2.17 L'arbre sera divisé en 5 sections pour déterminer le pointage de l'installation du câble dans l'arbre.
- 7.2.18 Les participants reçoivent 1 point pour l'installation du câble de travail dans la section la plus basse et 5 points pour l'installation dans la partie la plus haute.
- 7.2.19 Les participants reçoivent 5 points additionnels pour avoir réussi à installer leur câble dès le premier essai.
- 7.2.20 Chaque autre essai par la suite déduira de 1 point, le cinquième et dernier essai valant 1 point additionnel.
- 7.2.21 *Le participant qui ne réussit pas à installer son câble de travail après 5 essais pourra utiliser le câble d'accès qui a été installé à l'avance pour cette épreuve. En conséquence, le participant sera pénalisé d'un total de 40 points (30 points pour ne pas avoir réussi en moins de 5 lancers du cordeau et perte des 10 points possibles pour l'installation du câble de travail). Le participant ne pourra substituer le câble d'accès déjà installé. À noter que si le câble tombe au sol, le participant sera disqualifié sur-le-champ.*
- 7.2.22 Si le cordeau ou la poche de lancer sort du périmètre de l'épreuve durant un lancer ou en étant manipulé ou enlevé de l'arbre, un avertissement sera donné et une perte de point appropriée sera attribuée à la discrétion des juges. S'il y a récidive, il sera disqualifié automatiquement de l'épreuve.
- 7.2.23 Dès qu'il est attaché, le participant procédera aux 3 étapes déjà identifiées avec des rubans de couleur vive et pourvues de clochettes.

- 7.2.24 Chaque participant peut choisir l'ordre dans lequel il effectuera les différentes étapes.
- 7.2.25 À chaque station, le participant doit démontrer son habileté à travailler librement avec ses deux mains.
- 7.2.26 Si un participant pour une raison quelconque effectue une manœuvre jugée dangereuse par les juges, y compris un élan ou « swing » non contrôlé, il pourra être pénalisé ou disqualifié de l'épreuve en cours. S'il y a récidive, il sera disqualifié sur-le-champ.
- 7.2.27 Le pointage du participant sera déterminé par les critères spécifiés de la feuille de pointage.
- 7.2.28 Tout équipement, installé dans l'arbre lors du Défi des Maîtres, doit être recueilli consciencieusement et de façon sécuritaire avant que le participant ne quitte l'épreuve. *Dans le cas où le participant ne pourrait recueillir l'équipement de façon sécuritaire et consciencieusement, dans le temps alloué, il sera pénalisé de 30 points.*
- 7.2.29 À l'atterrissage, le participant entreprend une descente contrôlée pour atterrir au sol. Si la descente est jugée non contrôlée ou trop rapide, il y aura une pénalité ou une disqualification, à la discrétion du juge et des officiels.
- 7.2.30 Une chute à l'atterrissage entraînera une pénalité en point à l'étape de la descente.

7.3 STATION DE L'ÉGOÏNE :

- 7.3.1 Le participant doit se rendre et attacher sa longe de sécurité.
- 7.3.2 Le participant doit faire tinter la clochette à l'aide de son égoïne à élaguer avant de procéder vers les stations suivantes.

7.4 STATION DE L'EMONDOIR :

- 7.4.1 Le participant doit se rendre et attacher sa longe de sécurité.
- 7.4.2 Le participant doit faire tinter la clochette à l'aide d'un émondoir tenu avec les 2 mains, sinon une pénalité à la discrétion des juges va être appliquée pour cette station.
- 7.4.3 Si le mauvais bout de l'émondoir est utilisé pour sonner la clochette, une pénalité à la discrétion des juges sera ajoutée à cette station.
- 7.4.4 Avant de procéder vers la station suivante, le participant doit raccrocher l'émondoir adéquatement, s'il y manquement, il recevra un avertissement, sera pénalisé à la discrétion des juges et devra aller replacer l'émondoir correctement. À noter que le temps ne sera pas arrêté.

7.5 STATION DU DÉPLACEMENT LATÉRAL;

- 7.5.1 Le participant doit marcher sur la branche, à partir d'un point prédéterminé avec un ruban de couleur vive et se rendre jusqu'à la clochette ensuite il doit attacher sa longe de positionnement.
- 7.5.2 Le participant doit faire tinter la clochette à l'aide de son égoïne à élaguer; sans déclencher la sonnerie située sous la branche.
- 7.5.3 Si la sonnerie est activée, à l'aller ou au retour du participant, une pénalité s'applique immédiatement à cette station.

7.6 POINTAGE DU DÉFI DES MAÎTRES : 125 points possibles

- 7.6.1 Les juges déterminent le pointage du participant, en vérifiant ses mouvements, du début de la montée jusqu'à ce que celui-ci ait terminé les 3 stations et qu'il soit retourné au sol.
- 7.6.2 Des feuilles de pointage individuelles sont fournies à chaque juge et pour chaque participant. (Voir annexe)
- 7.6.3 Les pointages des participants sont déterminés par la méthode de déduction de points. Tous partent avec le pointage parfait et des points sont déduits pour chaque erreur commise durant l'épreuve.
- 7.6.4 Le participant avec le pointage le plus haut est le gagnant du Défi des Maîtres