

# J.A.C.

樹護士アーボリスト®チャレンジ 2019

ルールブック



## Tree Entry (Throw Line)

### 参加資格

- ・チームの構成メンバーの一人は必ず樹護士アーボリスト資格取得者 または樹護士アーボリスト®受験資格保持者でこれから受験する方が ISA 認定 TC/WS の資格取得者で BAT2 まで修了した方。
- ・それ以外のメンバーは ATI のベテランアーボリストトレーニングコース BAT1-BAT2 を修了した方

### チーム構成

1 チーム5名      \*但し3名でもエントリー可能

### 状況説明

樹高 20~5m の5か所にスローラインで狙うポイントがある。

リングセーバー5本、ハウススリーブ5本、ロープ5本 (アイ付き2本、アイなし3本)、スローライン3本、スローバックは8、10×2、12×2、オンスの5つ、リトリーバーボール2つ、カラビナ4つ(NO Life)、シート3つが場内にある。

### 競技説明

樹上に5か所のポイントがある。場内にはスローライン3本、スローバックは8オンス1つ、10オンス2つ、12オンス2つの5つしか持ち込むことができない。ジャッジのコールで時計はスタートする。チームで協力して多くのポイントを取る。スローラインがかかり MRS の状態になるとポイントが付く、ロープに変えるとポイントが加算される。フリクションセーバーは必ず使用しなくてはならない。ロープを回収し、スローラインを回収すると点数も高くなる。最初の10分はロープセッティング、残り5分は回収 全部の制限時間は15分

### ルール

- ・出場チームは全員が揃わなくてはならない。5分以上の遅刻で出場権がなくなる。
- ・出場チームはヘルメット、セーフティグラスのみをつけて場内へ入ることができる。
- ・スローラインのセットは個人のものを持ち込むことが可能。

### 競技開始

- ・ジャッジの「1, 2, 3, GO」で時計はスタートする。
- ・チームの誰もが走ってはいけない。もし走ったとみなされた時ジャッジは笛を吹き、その人は10数えるまで全員がその場で動くことができない。
- ・コール、コールバックをしていないとみなされれば減点される。

### スロー

- ・何人でも同時にスローしてもよい。
- ・スローラインは一人何投でも投げることができる。
- ・スローラインは MRS の状態にならないと点数は入らない。

- スローラインが MRS の状態になった時にジャッジに「スローライン OK?」とコールしなくてはならない。ジャッジが「OK」とコールを返せばスローラインのポイントが入る。場所により5, 10, 15 点となる。
- スローラインの OK コールがなされればロープに変えることができる。
- ロープは必ずフリクションセーバーを使用しなくてはならない。
- フリクションセーバーはハウススリーブ、リングセーバー、のどちらでもよい。
- ハウススリーブ5点、リングセーバーは10点 点数が入る。
- ロープがかかりジャッジの前で2人ロープに体重をかけ「アンカーチェック」を行わないと点数が入らない。アンカーチェックポイント5点
- ダブルスローバックテクニックは何度使用してもよい。
- 場外へのオーバースローは減点
- スローバックを回収の時に落下する行為は減点
- スタックは減点対象になるが時間内に回収できれば減点にならない。
- 折れ枝は直径 1 センチ以上で減点となる。大きな枝を折ってしまった場合は大きな減点となる。
- ロープスローは行ってはいけない。

#### 回収

- アンカーチェックが終わっているロープは回収することができる。
- ロープの回収はロープをロープバックに入れなければ点数にならない。
- スローラインを回収しなければ回収の点数はつかない。

#### 時間

- いくら走ってストップしても減点の対象ではない。
- スタートから10分を経過したところで終了。速やかに撤収しなくてはならない。

## スローライン イベント スコアシート

チーム名

ジャッジ名

時間 時 分開始 時 分終了 Time

スローライン 10分以内

	ポイント1	ポイント2	ポイント3	ポイント4	ポイント5	合計
スローライン	5	5	10	10	15	
ロープに変更	5	5	5	5	5	
セーバー	5, 10	5, 10	5, 10	5, 10	5, 10	
アンカーチェック	5	5	5	5	5	
ジャッジポイント テクニック	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	
ジャッジポイント チームワーク	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	0, 1, 2, 3, 4, 5	
合計						
回収 5分以内						

時間 時 分開始 時 分終了 Time

回収	5	5	5	5	5	
ノーコール (-1)						
スタック (-5)						
スローバックの落下 (-2)						
枝折れ小 (-1)						
枝折れ大 (-5)						

ジャッジはここに正の字で書いて集計をで右側の合計欄に書いてください。

チームワーク -5・0・5・10・15

総合合計

点

## Tree Climbing （安全に樹上へクライミング。ツリーワークの各道具を設置。リギングを行い回収）

### 参加資格

- チームの構成メンバーの一人は必ず樹護士アーボリスト資格取得者 または樹護士アーボリスト®受験資格保持者でこれから受験する方か ISA 認定 TC/WS の資格取得者で BAT2 まで修了した方。
- それ以外のメンバーは ATI のベテランアーボリストトレーニングコース BAT1-BAT2 を修了した方

### チーム構成

1 チーム5名      \*但し3名でもエントリー可能

### 状況説明

- 樹上 10～15m 付近にクライミングアンカーとしての変更するためにスローラインがかかっている。
- 地上 5～8m 付近にリギングブロックをつけるためのテープ（白、赤、白）がまかされている。
- 地上 4～6m 付近にリギングの対象となる枝（約 4m）の両端にテープ（黄色）がまかされている
- 地上にはブロック1、ローディングデバイス1、デットアイスリング1、ループスリング1、ウーピースリング1、E2E プルージック1、スチールカラビナ3、10m ぐらいのリギングロープ、リギングロープ1 が置かれている。
- 地上には刃のないチェーンソーも置かれている。
- 樹木を対象とした範囲は選手とジャッジしか入れないように囲われている。

### 競技説明

場内に入った時点で時計はスタートする。指定されたアンカーでクライミングを行い、枝先に移動してリムトス（5 本）地上の目標は 3 か所、その後ロードとなる枝に結びリギングロープをバットタイでセッティング、枝先の指定した部分にタグロープをセットする。クライマーがチェーンソーでヒンジカットの目印に沿ってチェーンソーを動かし、鈴を鳴らす。リギングのセッティングをすべて解除して地上のものと場所へ戻し、クライミングロープを回収し元のスローラインへ戻す。全員が場外に出た時点で時計が止まり競技終了とする。競技時間は 20 分

### ルール

#### 競技前

- 出場チームは全員が揃わなくてはならない。5 分以上の遅刻で出場権がなくなる。
- 出場チームはクライミングの道具（ロープ、フリクションセーバー、サドル、ランヤード、ノコギリ、etc）最大2セット、スローラインセット（スローライン1、スローバック2）を最大3セット場内へ持ち込むことができる。クライミング道具に忘れ物がある場合は取りに行くことはできない。
- 出場チームはヘルメット、セーフティグラスのみをつけて場内へ入ることができる。
- クライミングギア、リギングギア、チェーンソーなどすべて物の落下は即時停止、失格となる。
- クライマー1 名、グラウンドテクニシャン（グラウンドワーカーリーダー）1 名、グラウンドワーカー3 名はジャッジがわかるように腕章をつける。

## 競技開始

- チーム全員が整列して誰か一人が線を少しでも超え場内に入ったところより時計はスタートする。
- チームの誰もが走ってはいけない。もし走ったとみなされた時ジャッジは笛を吹きチーム全員は 10 秒間動くことができない。
- リギング道具はスローラインを利用して上げることができる。
- クライミングロープで上げることができるのはリギングロープのみとする。

## クライミング

- クライミングヒッチはブレイクスしか使用することができない。
- クライミング前の点検は怠ってはならない。(アンカーチェック、BARKチェック、バウンズチェック)
- クライミングアンカーはリングセーバーにスローラインがかかっている状態よりスタートする。
- 樹上で必ずタイインしてインスペクションを行う。
- クライマーはいかなる時もオフロープ、アンコントロールスイングはしてはいけない。
- 大きなスイングは失格となる。
- クライミングロープにエンドノットがないと減点される。
- クライマーは適切なスピードで地上に戻らなくてはならない。
- 空中でのボディスラスタイングは禁止とする。

## リムウォーク・リムトス

- リムウォークはオフロープになってはいけない。
- 適切なランヤードの位置でタイインしなくてはならない。
- タイインした後コールをしてノコギリを両手で扱い鈴を鳴らさなくてはならない。
- 鈴を鳴らしたのちにリムトスをすることができる。
- リムトスの本数は 5 本、地上のターゲットは 3 か所あり点数が違う。
- リムトスが終了すれば枝に負担をかけないように戻らなくてはならない。

## チェーンソーの受け渡し

- チェーンソーはクライマーが樹上へ持って行ってもよい。グラウンドワーカーが技術を駆使して樹上へ持ちあげてもよい。
- チェーンソーは樹上で必ず落ちないように何かの処置がされなくてはならない。
- 樹上でチェーンソーからスリングを抜いてはならない。
- クライマーとグラウンドワーカーは適切なコールをしなくてはならない。
- チェーンソーはクライマーが持って降りてもグラウンドワーカーが技術を駆使しておろしてもよい。

## 移動、リギングロープの設置

- ロードへの結びは認められた結びを使用しなくてはならない。
- グラウンドワーカーはローディングデバイスを設置しなくてはならない。
- クライマーとグラウンドワーカーは連携してリギング作業の模擬をしなくてはならない。
- クライマーは適切にタイインしてロードのカットの模擬を行う。チェーンソーでヒンジカットの目印に沿って動かし受け口、追い口を切る模擬をしたのちチェーンソーカバーを付け、腰に適切にチェーンソーを付けて両手で鈴を鳴らさなくてはならない。
- グラウンドワーカーはリギングロープをローディングデバイスに適切にまかななければいけない。

- ・クライマーとグラウンドワーカーは適切なコールをしなくてはならない。

#### クリーンナップ

- ・ヘッドジャッジがOKの声でリギングギアのクリーンナップを始める。
- ・クライマーとグラウンドワーカーは適切なコールをしなくてはならない。
- ・クライミングアンカーはスローラインだけが残った状態にする。
- ・チェーンソーは元の場所、状態に戻さなくてはならない。
- ・一度フィールドの外に出た時点で場内に戻ることはできない。
- ・全員が場外へ出たところで時計が止まる。

#### 時間

- ・いくら走ってストップしても減点の対象ではない。
- ・スタートから20分を経過したところで終了。速やかに撤収しなくてはならない。
- ・20分より早い場合早い順番に点数が加算される。

## Tree Climbing イベント スコアシート

チーム名					
ジャッジ名					
時間	時 分開始	時 分終了	Time		
それぞれOKならチェックしてください。チェックをしたら1点となります。					
クライマー			グラントワーカー		
・クライミング			・クライミング		
2人でアンカーチェック行ったか			2人でアンカーチェック行ったか (3人目は樹上の動きを見ること)		
BARKチェック行ったか			コールバック		
バウンズチェック行ったか			コールバック		
エンドノットがあるか			次の段取りをしているか (G.Wのみ)		
樹木に負担がかからない登り方か			アドバイス (なければちゃんと確認しているか)		
チームワーク	ー 5・0・5・10・15		クライミング合計		
・リムウォーク			・リムウォーク		
枝の揺れが激しくないか (行き)			アドバイス (なければちゃんと確認しているか)		
オフロープになっていないか (行き)			アドバイス (なければちゃんと確認しているか)		
ポジショニングができていないか			アドバイス (なければちゃんと確認しているか)		
コールをしたか			コールバックをしたか		
両手で鈴を鳴らしたか			次の段取りをしているか (G.Wのみ)		
チームワーク	ー 5・0・5・10・15		リムウォーク合計		
・リムトス		リムトスの点数		・リムトス	
コールをしたか		1投目	コールバック		
コールをしたか		2投目	コールバック		
コールをしたか		3投目	コールバック		
コールをしたか		4投目	コールバック		
コールをしたか		5投目	コールバック		
枝の揺れが激しくないか (戻り)			アドバイス (なければちゃんと確認しているか)		
オフロープになっていないか (戻り)			アドバイス (なければちゃんと確認しているか)		
チームワーク	ー 5・0・5・10・15		リムトス合計		

## Tree Climbing イベント スコアシート

・リギング				・リギング			
ポジションができていますか				アドバイス (なければちゃんと確認しているか)			
コールができていますか				コールバック			
チェーンソーの受け渡し				チームで動いているか			
				ローディングデバイスの装着 (G.W)			
				タグラインの装着			
リギングロープの取り扱い				リギングロープの取り扱い			
適切な結び方か (バットタイ)							
チェーンソーカッティングポジション							
コール				コールバック			
適切なチェーンソーの取りまわしか (ヒンジカット)				アドバイス (なければちゃんと確認しているか)			
受け口の処理				コールバック			
チェーンソーカバー							
腰への装着							
コール				コールバック			
鈴を両手で鳴らしたか							
チームワーク	- 5・0・5・10・15			リギング合計			
・クリーンナップ				・クリーンナップ			
チェーンソーを適切におろしたか				チェーンソーの下降に対応したか			
				チェーンソーをもとの場所に戻したか			
				リギングロープの取り扱い			
				タグラインの取り扱い			
				ローディングデバイスをもとの場所に戻したか			
適切なスピードで降りてきたか。							
オープンロープのコール				オープンロープのコールバック			
クライミングロープの回収				クライミングロープの回収			
チームワーク	- 5・0・5・10・15			クリーンナップ合計			
ジャッジポイント	- 3・- 2・- 1・0・1・2・3・4・5						
集計	点数	チームワーク	合計				
クライミング							
リムウオーク							
リムトス							
リギング							
クリーンナップ							
ジャッジポイント				総合得点		点	

## Rigging and load transfer

### 参加資格

- チームの構成メンバーの一人は必ず樹護士アーボリスト資格取得者 または樹護士アーボリスト®受験資格保持者でこれから受験する方が ISA 認定 TC/WS の資格取得者で BAT2 まで修了した方。
- それ以外のメンバーは ATI のベリックアーボリストトレーニング コース BAT1-BAT2 を修了した方

### チーム構成

1 チーム5名      \*但し3名でもエントリー可能

### 状況説明

- 樹上 3 か所にロープの通ったブロックが設置されている。
- ロードが地面にある。
- 1 本の樹には GRCS が設置されている。
- 地上にはローワーディングデバイス×3、スリング×9、フィドルブロック×3、ブロック×4など複数のもはリギングギアコーナーに置かれている。(これ以外のギアを使用してはいけない)
- トローリーがおかれている。

### 競技説明

地上にあるロードをリギングロープで結び、様々なリギングギアを駆使して障害物を乗り越えて目的の場所へ手を触れることなく移動させる。トローリーに着地させる。リギングロープをほどきロープをブロックの下にまとめる。リギングトローリーはロードを乗せて目的の場所へ移動する。チーム全員がフィールドの外に出れば競技の終了となる。競技時間は 20 分

### ルール

#### 競技前

- 出場チームは全員が揃わなくてはならない。5 分以上の遅刻で出場権がなくなる。
- 出場チームはヘルメット、セーフティグラスのみをつけて場内へ入ることができる。
- 自分の持ち込んだリギングの道具は使用できない。

#### 競技開始

- 全員がそろったところでジャッジの「1, 2, 3, GO」の合図でスタートする。
- リギングロープは認められた結び方をしないと減点される。
- チームの誰もが走ってはならない。もし走ったとみなされた時ジャッジは笛を吹きチーム全員はその場で 10 数えるまで動くことができない。
- ロードが浮いた時点より手を触れると減点になる。
- タグラインは必要があればつけることができる。

## 競技中

- ロワーディングデバイスや地上のブロック、フィドルブロックは何度でも付け替えることができる。
- 人力のみで移動しているとみなされた場合は大きな減点対象となる。(パワープレー)
- ロードの上昇にはウインチ、またはフィドルブロックを使用しなくてはならない。
- ロードの下降にはロワーディングデバイスを使用しなくてはならない。
- 目的の場所へ移動し地面に完全に下りている状態でリギングロープを取ることができる。
- タグラインは必要があればつけることができる。
- ロードの移動後リギングロープは設置する元の状態にしなくてはならない。
- ロードはトローリーに乗せて指定された場所へ移動しなくては点数は入らない。
- すべての工程を終了後全員がフィールドの外に出た時点で終了となる。
- 一度フィールドの外に出た時点で場内に戻ることはできない。

## 時間

- いくら走ってストップしても減点の対象ではない。
- スタートから20分を経過したところで終了。速やかに撤収しなくてはならない。
- 20分より早い場合早い順番に点数が加算される。

ロードトランスファー イベント スコアシート

チーム名									
ジャッジ名									
時間	時 分 開始			時 分 終了			Time		
スタート									
チームワーク		- 5・0・5・10・15							
結び		1か所目		2か所目		3か所目			
ロードが動くまでの時間		Time							
上昇									合計
ロードの水平		- 2・- 1・0・1・2							
アイデア		- 5・0・5・10・15							
手を触れたか		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 1							
パワープレー		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 3							
チームワーク		- 5・0・5・10・15							
移動									
ロードの水平		10・- 5・0・5・10							
アイデア		- 5・0・5・10・15							
手を触れたか		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 1							
パワープレー		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 3							
チームワーク		- 5・0・5・10・15							
下降									
ロードの水平		10・- 5・0・5・10							
アイデア		- 5・0・5・10・15							
手を触れたか		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 1							
パワープレー		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 3							
チームワーク		- 5・0・5・10・15							
着地									
ロードの水平		10・- 5・0・5・10							
アイデア		- 5・0・5・10・15							
手を触れたか		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 1							
パワープレー		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 3							
チームワーク		- 5・0・5・10・15							
トローリーが動くまでの時間		Time							
トローリーでの移動									
ロードの水平		10・- 5・0・5・10							
アイデア		- 5・0・5・10・15							
手を触れたか		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 1							
パワープレー		0・1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 × 3							
チームワーク		- 5・0・5・10・15							
ジャッジポイント		- 3・- 2・- 1・0・1・2・3・4・5							
							総合得点		点