



# JAC 樹護士アーボリスト®チャレンジ 2024 ルールブック

ThrowLine

Tree  
Climbing

Rigging &  
Load  
Transfer

Rescue

## JAC 樹護士アーボリスト®チャレンジ参加資格

- ・チームの構成メンバーの1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BAT2までを修了した方

### 参加人数

1 チーム5～7名      \*ただし競技ごとに同時に出場できる選手は5名まで

## Throw Line

### 設定

高さ5～20mの間に5か所のスローラインで狙うアンカーポイントを印してある。

### 競技説明

ジャッジの合図で競技がスタートする。チームで協力して多くのポイントを取る。対象のアンカーポイントにスローラインをかけMRSをセッティングできる状態にするとポイントが得られる。さらにロープに変えるとポイントが加算される。ロープとスローラインを回収するとさらにポイントが得られる。

最初の10分はスローライン～ロープセッティング～回収までが可能だが、残り5分は回収のみしか行うことができない。 全部の制限時間は15分

### ルール

- ・出場チームは選手5名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PPEを正しく装着していなければ、場内へ入ることができない。
- ・スローラインセットはチームで準備する。ただし、持込めるスローラインセットは下記とする。  
スローライン3本まで、スローバッグは5つまで、スローライン連結等に使用するカラビナは2つまで
- ・ロープ・フリクションセーバーはあらかじめフィールドにあるもののみを使用する。  
ロープ5本、ハウススリーブ5本、リングセーバー5本
- ・場外へのスローは1回警告、2回目以降減点、人に当ててしまった場合は失格となる。

### 競技開始

- ・ジャッジの合図で時計はスタートする。
- ・選手は走ってはいけない。もし走ったとみなされた時は、ジャッジが10カウントするまで、全員 動くことができない。減点にはならない。
- ・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1人何投でも投げることができる。
- ・スローラインはアンカーポイントの直下にMRSをセッティングできる状態にし、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。ジャッジの「OK」コールバックによりのポイントが得られ

る。アンカーポイントにより得られるポイントが異なる。(5、10、15点)

- ・スローラインの「OK」コールバック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点の点数が入る。
- ・ロープをかけたら2人分の体重をロープにかける「プルチェック」を行い、ジャッジに「プルチェックOK?」とコールしなくてはならない。ジャッジの「OK」コールバックによりのポイントが得られる。プルチェックポイント5点
- ・スローバックテクニックは何度行ってもよい。
- ・スローバックの回収時、落下させる行為は減点
- ・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

- ・プル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グに収納しなければ点数にならない。
- ・スローラインの回収はラインキューブ等に収納しなければ回収の点数にならない。

#### 時間

- ・スタートから10分を経過後は、回収を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

	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

## Arborist 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)

### 状況説明

- ・高さ 10~15m 付近にクライミングアンカーとして使用するためにスローラインがかかっている。
- ・高さ 5~8m 付近にリギングブロックが設置されている。
- ・高さ 4~6m 付近にリギングの対象となる枝 (約 4m 約 150 kg と想定) の両端にテープ (黄色) がまかれている
- ・これらの高さは、会場および樹木により変更になることがある。
- ・地上にはブロック 1、フリクションコントロールデバイス 2、デットアイスリング 2、ループスリング 1、ウピースリング 1、E2E プルージック 1、スチールカラビナ 3、約 10m のリギングロープ 1、リギングロープ 1、タグ用ロープ 1、刃のないチェーンソーが置かれている。状況により数は変更する。
- ・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。グラウンドテクニシャンはプランニングを行い、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) をする。地上の目標は 3 か所。その後ロードとなる枝にリギングロープをセッティング、必要とあればタグロープをセッティングする。クライマーがチェーンソーで適切な切り方で模擬し、鈴を鳴らす。リギングのセッティングを元のように解除して地上のもとの場所へ戻し、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~30 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、スローバッグ 2) を最大 3 セットを場内へ持込むことができる。クライミング道具に忘れ物があっても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 (インジャリフリーのものは除く) 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 2 名、マルチ 1 名 (クライマーもできるが第 1 クライマーになれない) ジャッジがわかるように腕章をつける。
- ・グラウンドテクニシャンは作業プランをヘッドジャッジに話さなくてはならない。

#### 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。
- ・選手は走ってはいけない。もし走ったとみなされた時は、ジャッジが 10 カウントするまで、全員 動くことができない。減点にはならない。
- ・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。スローラインでブロックやチェーンソーなど重いものを上げることはできない。

## クライミング

- ・クライミングヒッチはブレイクスヒッチ、クローズドヒッチとしてディステル、シュワビッシュ（4 コイル以下は認められない）のみ使用を可能とする。
- ・クライミング前の点検は怠ってはならない。（プルチェック、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（幹等に足をついていない）でのボディスラスティングは禁止とする。
- ・マルチが登る場合はあらかじめヘッドジャッジにプランニングを説明しアンカーの場所など許可を取らなくてはならない。もし許可なくクライミングを行った場合は失格とする。
- ・アクセス用のロープを取り付け中に落としてしまった場合は時間内であれば持ち込んだスローラインで再度セッティングすることができる。
- ・マルチの役割は基本的にクライマーのサポートをする。そのためにカuttingとリムトスをする事ができない。
- ・スローラインでブロックやチェーンソーなど重いものは上げ下げすることはできない。

## 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ンしなくてはならない。
- ・タインした後、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事ができる。
- ・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。
- ・リムトスが終了後は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トラップ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。
- ・チェーンソーはライフサポートのもので吊り下げてはいけない。（ロープ・カラビナなど）

## 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フリクションコントロール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。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いけない。
- グラウンドワーカーはリギングロープをフリクションコントロールデバイスに適切にまかなければいけない。
- 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いけない。
- もし、事故を起こす可能性の模擬の場合、ヘッドジャッジが時間を止めて欠点を話し再開する。時間内であれば変更できる。

#### 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いけない。
- 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いけない。
- 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

- スタートから設定タイムを経過したところで終了。速やかに撤収しなくてはいけない。
- 点数が同点の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			グラウンドワーカー		
・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	- 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	- 5・0・5・10・15		リムウォーク合計		
・リムトス			リムトスの点数		
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	- 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	
ポジショニングができていますか		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	
		ロワ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 ・ 1 0 ・ 1 5		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	
		ロワ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 ・ 1 0 ・ 1 5		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			
リムワーク			
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

### 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。
- ・ロードが地上にある。
- ・1 本の樹にはウインチが設置されている。
- ・地上にはフリクションコントロールデバイス×3、スリング×9、フィドルブロック×3、ブロック×4 など複数のもの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)
- ・トローリーが置かれている。

### 競技説明

地上にあるロードを 3 本の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、トローリーに乗せる。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。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。
- ・用意されたリギングギアのみ使用できる。

#### 競技開始

- ・全員がそろったところでジャッジ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。
- ・選手は走ってはいけない。もし走ったとみなされた時は、ジャッジが 10 カウントするまで、全員 動くことができない。減点にはならない。
- ・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。
- ・リギングロープは 3 本とも直接ロードに結ばれていなくてはならない。

#### 競技中

- ・フリクションコントロール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。
- ・タグラインは必要があればつけることができる。
- ・人力のみで移動させ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。
- ・ロードの下降にはフリクションコントロール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トローリーに完全に乗せたらリギングロープを外すことができる。
- ・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が入らない。
- ・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ら、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 ・ 1 0 ・ 1 5								
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 ・ 1 0 ・ 1 5								
手を触れたか		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 1								
パワープレー		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 3								
チームワーク		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
移動										
ロードの水平		1 0 ・ - 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0								
アイデア		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
手を触れたか		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 1								
パワープレー		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 3								
チームワーク		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
下降										
ロードの水平		1 0 ・ - 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0								
アイデア		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
手を触れたか		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 1								
パワープレー		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 3								
チームワーク		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
着地										
ロードの水平		1 0 ・ - 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0								
アイデア		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
手を触れたか		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 1								
パワープレー		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 3								
チームワーク		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
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		1 0 ・ - 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0								
アイデア		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
手を触れたか		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 1								
パワープレー		0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 1 0 × 3								
チームワーク		- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5								
ジャッジポイント		- 3 ・ - 2 ・ - 1 ・ 0 ・ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5								
								総合得点	点	

## Rescue レスキュー

競技内容（安全に樹上へクライミング。チームワークで要救助者：ヴィクティムを地上までおろす。）

### ■ 状況説明

- 高さ 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アクセスロープがかかっている。
- 高さ 4～6m にクライミングロープにぶら下がり、ランヤードをした状態で要救助者がいる。
- 要救助者のアンカーは救助者のアンカーから約 4m 離れている。
- 要救助者の状況は大会により変化する。
- 大会によりリギングのシステムも樹上に存在することもある。
- 状況により要救助者がチェーンソーを持っていることもある。
- 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。
- 会場により高さや幅は変更する。

### ■ 競技説明

ヘッドジャッジのスタートの合図で時計はスタートする。チーム内の個人の役割はクライマー、指揮者、ビレイヤー、連絡役、マルチスタッフに分かれる。クライマーは要救助者を樹上に登り助ける役、指揮者は全体を見て的確な指示を出す。ビレイヤーは地上でロープをビレイし地上に降りる人を確保する。連絡役は救急車を呼んだり AED を持ってきたり現場と病院や野次馬などのオーディエンスとの連絡役をする。マルチスタッフはクライマー、グラウンドワーカーなどどのようなサポートもすることができる。チームの準備ができ次第、指定されたアンカーでクライミングを行い、チーム全員で役割を守り、安全かつ迅速に要救助者を地上に降ろす。要救助者のカラビナを外して場外の指定ポイントまで行くと時計が止まる。役割にはできることできないことがある。競技時間は 30 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、スローバッグ 2）を最大 2 セット、場内へ持ち込むことができる。必要であるならばサドルとエイト環は必要数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、指揮者、ビレイヤー、連絡役、アシスタントは役割を明示した腕章等をつける。
- メカニカルギアや SRS は使用できない。
- 事前のギアインスペクションを通していないものでも開始 10 分前にギアのインスペクションをヘッドジャッジに申告し、認められれば使用することができる。

### ■ 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。
- 選手は走ってはいけない。もし走ったとみなされた時は、ジャッジが 10 カウントするまで、全員 動くことができない。減点にはならない。

クライマー：出来ないこと「救急車を呼ぶ」、「AEDを探す」、「野次馬の排除」、「要救助者のビレイ」

指揮者：出来ないこと「救急車を呼ぶ」、「AEDを探す」、「野次馬の排除」、「クライミング」

ビレイヤー：出来ないこと「救急車を呼ぶ」、「AEDを探す」、「野次馬の排除」、「クライミング」

連絡役：出来ないこと「要救助者のビレイ」、「クライミング」

マルチスタッフ：クライマーが対応できない場合に登ることができる。しかし最初のプランニングで登ることはできない。第1クライマーの要請によりプランニングの変更があり、初めて登ることができる。その際に第1クライマーがクライミングアンカーの確認なども行わなければいけない。

## ■ スタート

- ・各役割にあった行動をすることができる。
- ・事前にわかっている内容をプランニングして内容を提出または、時間内にプランニングを行いジャッジとチームに話さないといけない。
- ・救急車などの連絡はセーフティゾーンに置いてある携帯電話で行う。救急車の到着時間はヘッドジャッジが決め競技者は勝手に決めることができない。
- ・AEDは会場の何処かにある。（事前にどこにあるかはヘッドジャッジが話す。）
- ・野次馬役は担当スタッフが務める。

## ■ クライミング

- ・メインのクライミングロープは必ずフリクションセーバーが必要。
- ・クライミングヒッチはブレイクスヒッチ、クローズドヒッチとしてディステル、シュワビッシュ（4コイル以下は認められない）のみ使用を可能とする。
- ・クライミング前の点検はおこたってはならない。（プルチェック、BARKチェック、バウンズチェック）
- ・樹上で必ずタ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になる。
- ・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（幹等に足をついていない）でのボディスラスタイングは禁止とする。
- ・グラウンドワーカーはヴィクティムへの声をかけ続ける。
- ・2人目が登る場合はアンカーの場所などヘッドジャッジに許可を得なくてはならない。
- ・2人目もクライミング前の点検を怠ってはならない。
- ・第1クライマーは事前にセッティングされているアクセス用ロープしか登ることができない。

## ■ ヴィクティムへのアクセス

- ・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ンしなくてはならない。
- ・グラウンドワーカーはクライマーの手伝いをすることができる。
- ・ヴィクティムへたどり着いたら意識、呼吸、脈拍の確認をおこない地上に伝える。
- ・ロープの状況、リギングがあればリギングの状況を確認し地上に伝える。
- ・リギング道具で人を吊ることを禁止する。
- ・止血や保定など適切な処置をしなくてはならない。
- ・プランの変更点があればグラウンドに伝えなくてはならない。

- クライマーはアンカーの架け替えはすることはできない。

#### ■ クライミングダウン

- TARS でならった基本的な降ろし方でバックアップを確実に取り確実にヴィクティムを降ろす。
- グラウンドワーカーと連携して降ろさなくてはならない。
- クライマーが降りるときはコールを必ずしなくてはならない。
- グラウンドワーカーはクライマーが地上に足が着くまでに地上で要救助者の受け入れ態勢を整えなければいけない。
- グラウンドワーカーは常に要救助者に対して声をかけ続けなくてはならない。
- 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。

#### ■ 時間

- スタートから 30 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。
- 同点の場合タイムが早い順番になる。
- ヘッドジャッジのスタートの合図より始まり、時計が止まるタイミングは設定により変化がある。

# RESCUE 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。

**★リスクアセスメントとレスキュープラン**

救急車の手配		ツリーインスペクション	
AEDの手配		サイトインスペクション	
野次馬の処理		レスキュープラン	

レスキュープラン内容

チームワーク	- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5	合計	
--------	-------------------------	----	--

**★アッセント&要救助者への移動**

・クライマー	・グランドワーカー
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)
	要救助者への声掛け

・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)

チームワーク	- 5 ・ 0 ・ 5 ・ 1 0 ・ 1 5	合計	
--------	-------------------------	----	--

**★要救助者の確認、要救助者の取り扱い**

要救助者の状況の確認を行ったか。		要救助者の状況の確認を行ったか。	
要救助者への処置を行ったか。		処置に対するサポートを行ったか。	

処置方法など

<b>★要救助者の確認、要救助者の取り扱い（続き）</b>				
レスキュープランの変更などををグラウンドと話したか。				
降下へ向けての要救助者の確保を行ったか。				
グラウンドにビレイの指示をしたか		ビレイをクライマーと連携したか		
レスキュープランに沿った方法か		レスキュープランに沿った方法か		
チームワーク	- 5・0・5・10・15		合計	
<b>★降下</b>				
コールをしたか		コールバックをしたか		
要救助者に対しての処置を行える準備はできているか（グラウンド）				
適度なスピードで降りてきているか。		ビレイコントロールしているか。		
		声掛けは継続しているか。		
チームワーク	- 5・0・5・10・15		合計	
<b>★着地</b>				
クライマーは即座にグラウンドに要救助者を引き渡しているか。				
グラウンドはクライマーのサポートをしているか。				
グラウンドは要救助者の適切な処置を受けついでいるか。				
チームワーク	- 5・0・5・10・15		合計	
<b>★役割ポイント</b>				
クライマー	- 3・- 2・- 1・0・1・2・3・4・5			
指揮者	- 3・- 2・- 1・0・1・2・3・4・5			
ビレイヤー	- 3・- 2・- 1・0・1・2・3・4・5			
連絡役	- 3・- 2・- 1・0・1・2・3・4・5			
マルチスタッフ	- 3・- 2・- 1・0・1・2・3・4・5			
チームワーク	- 5・0・5・10・15		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	
★リスクアセスメントとレスキュープラン				
★アッセント & 要救助者への移動				
★要救助者の確認、要救助者の取り扱い				
★降下				
★着地				
★役割ポイント				
ジャッジポイント		総合得点		点