

1. DISTANCES NOSACĪJUMI

- 1.1. Kvalifikācijas distance organizēta pēc festivāla sistēmas un sastāv no X setiem pa Y sasaitēm katrā setā. X;Y tiek noteikti pēc pieteikto sasaišu skaita.
- 1.2. Sets sastāv no 9 posmiem, kas ierīkoti saskaņā ar norādīto shēmu.
- 1.3. Katra posma veikšana tiek pieļauta tikai secīgi kā norādīts attiecīgā posma aprakstā.
- 1.4. Katram dalībniekam obligāti jāapmeklē visi posma punkti, ja aprakstā nav norādīts savādāk.
- 1.5. Distances veikšanai katrā setā ir dotas 80 minūtes.
- 1.6. Līdz startam tiek veikta izloze, kurā nosaka seta numurs un sasaišu pirmais starta posms.
- 1.7. Izloze notiek pēc pieteikšanās saraksta sacensībām.
- 1.8. Līdz startam sasaitē saņem speciālu kartiņu, kurā fiksēs sasaites posma veikšanas rezultātu.
- 1.9. Startu sasaitē ir obligāts posmā, kurš ir izlozēts.
- 1.10. Izlozē piedalās visi posmi, izņemot 3.posmu.
- 1.11. Tālāka secība posma veikšanai noteikta pēc posmu tiesnešu kartiņu, sasaišu vēlmēm un posma gatavības.
- 1.12. Katrā posmā var strādāt viena sasaitē. Startu tiek atļauts tikai pēc iepriekšējās sasaites posma atbrīvošanas.
- 1.13. Katrā posmā ir kontrollaiks, pēc kura beigšanās sasaitē pa īsāko ceļu ar tiesnešu palīdzību pamet posmu.
- 1.14. Katrai sasaitē jāiziet vismaz 2 posmus.
- 1.15. STARTS un FINIŠS punkti tiek uzskatīti par klints plauktu (drošināšana un pašdrošināšana ir obligāta šajos punktos), ja posma aprakstā nav aprakstīts citādāk.
- 1.16. Startu dod distances priekšnieks visām sasaitēm vienlaicīgi un dublēja ar tiesnešiem posmos..
- 1.17. Par katru izietu posmu sasaitē saņem bonuss punktus, saskaņā ar izietu posmu.
- 1.18. Atkārtota posma veikšana atļauta pēc visu kvalifikācijas distances posmu veikšanas.
- 1.19. Bonusa punkti tiek piešķirti tikai pēc pilnībā veikta posma.
- 1.20. Kāpšanas posmos pirmajam dalībniekam ir obligāta tiesnešu drošināšana. Otrajam dalībniekam jānodrošina ar komandas augšējo drošināšanu.
- 1.21. Visos nolaišanās posmos – dulferis, jānodrošina ar sasaites veidotu augšējo drošināšanu, ja posma aprakstā nav norādīts savādāk.
- 1.22. Viss inventārs posmos vai starp posmiem tiek transportēti tikai piestiprināti pie dalībniekiem vai mugursomās.
- 1.23. Posms tiek uzskatīts par veiktu pēc abu dalībnieku nostāšanās uz pašdrošināšanas punktā FINIŠS un atbrīvojot no inventāra visus tiesneša punktus vai pasludinot par pazaudētiem atstāto inventāru, ja aprakstā nav norādīts savādāk.

2. IZMAIŅAS SODA PUNKTOS

- 2.1. Neizpildot posma un distances nosacījumus – diskvalifikācija.
- 2.2. Par visu pārkāpumu (izņemot norādīto punktā 2.1. šajā aprakstā) par, kuriem pēc noteikumiem ir paredzēta noņemšana, sasaite pa īsāko ceļu atbrīvo posmu un saņem 30 soda punktus.
- 2.3. Par atteikšanos veikt posmu, kas ticis izlozēts, sasaite saņem 100 soda punktus.
- 2.4. Par punkta 1.13 neizpildīšanu sasaite saņem 20 soda punktus.
- 2.5. Par punkta 1.14 neizpildīšanu sasaite 100 soda punktus.
- 2.6. Kāpnīšu vai kādu citu cilpu izmantošanu distancē posmā 3, sasaite saņem 20 soda punktus. Soda saņem katrs dalībnieks izmantojot augstāk minēto inventāru.
- 2.7. Nepareizi ielikts starpāķis tiek skaitīts kā nepareiza drošināšana
- 2.8. Par katru nokritušu akmeni etapā 2 sasaite saņem 1 soda punktu.
- 2.9. Soda punkti iegūti distancē netiek anulēti, ja distance netiek izieta.

3. REZULTĀTU NOTEIKŠANA

- 3.1. Sasaites rezultāts tiek rēķināts pēc formulas :

$$S = U - N$$

- kur U – balles punktu summa, saņemti pēc posma iziešanas;
N – soda punktu summa.

4. POSMU APRAKSTS

POSMS 1. BERGŠRUNDS

Pārceļtve pa slīpām margām

A-B – abu dalībnieku kāpšana pa tiesnešu slīpām margām.

B-C – pirmā dalībnieka nolaišanās ar dulferi, komandas margas nodrošināšana un otrā dalībnieka nolaišanās pa komandas margu ierobežotā zonā.

Kontrollaiks: 15 min.

Balles – 50.

POSMS 2. UZMANĪBU: AKMEŅI!

Sasaites akmensbīstamā posma pārvarēšana izmantojot draitolinga paņēmienu.

A-B – pacelšanās punktā B. Pirmais dalībnieks - izmantojot draitolinga paņēmienu.

B-C – dulfers ierobežotā zonā.

Kontrollaiks: 12 min.

Balles – 50.

POSMS 3. DRYTOOLING

Posmu sasaitē veic ar drytooling tehnikas izmantošanu.

A-B – pāreja uz punktu B pēc kārtas abiem dalībniekiem, izmantojot drytooling tehniku.

Kontrollaiks: 15 min.

Balles – 75.

POSMS 4. Brīvā kāpšana ar kontrolsvaru

Abu dalībnieku brīvā kāpšana pa norādīto 6a kategorijas maršrutu, kurā vienam dalībniekam ir kontrolsvars.

Pirms starta vienam no dalībniekiem, pēc sasaites izvēles, tiek uzvilka svara veste.

Veste paliek uzvilktā dalībniekam līdz posma beigām.

A-B – kāpšana. Pirmais dalībnieks organizē 4 drošināšanas starppunktus.

Punkts B – vadošā maiņa

B-C – sasaites nolaišanās izmantojot dulfera paņēmienu punktā C.

Kontrollaiks: 13 min.

Balles – 40.

POSMS 5. MAP

Sasaites kāpšana ar MAP patstāvīgi veidojot drošināšanas starppunktus (ieliktņi).

A-B – Pirmā dalībnieka pacelšanās izmantojot MAP un organizējot 3 drošināšanas starppunktus. Otrā dalībnieka pacelšanās izmantojot MAP vai pa komandas margām.

Punkts B – vadošā maiņa.

B-C – sasaites nolaišanās ar dulfera paņēmienu finiša zonā.

Kontrollaiks: 15 min.

Balles: MAP izmantošana tikai vienam dalībniekam – 40

MAP izmantošana abiem dalībniekiem - 65

POSMS 6. Dūlferis

Nolaišanās ar dulferi izmantojot tiesnešu inventāru.

A-B – pacelšanās punktā B. Pirmais dalībnieks ar kāpšanas paņēmienu un organizējot 4 drošināšanas starppunktus.

B-C – sasaites nolaišanās ar dulfera paņēmienu pa pagarinātām margām finiša zonā

Posma nosacījumi:

a) Divas īsas dulfera virves un sasaites virve tiek iedota sasaitei pirms starta.

b) tiek uzskatīts, ka sasaites virve pietiek tikai trijos virzienos: augšā-lejā-augšā

c) sasaitei jānolaižas ar dulfera paņēmienu finiša zonā un nomest visas virves

d) sasaite skaitās finišējusi pēc visu virvju nomešanas un sasieta virvju atsiešanas

Kontrollaiks: 15 min.

Balles - 35

POSMS 7. MARGA

Pacelšanās izmantojot tiesneša margu

A-B - Pacelšanās uz punktu B. Komanda pati izvēlas, kurš kāps kuru margu: viena 20 metri un otra 30 m.

B-C- Sasaites nolaišanās pa komandas dulferi finiša zonā

Starta un finiša zona tiek uzskatīta par zemi.

Kontrollaiks: 14 min.

Balles: ja abi dalībnieki kāpj pa 30 metru margu, komanda iegūst 50 punktus

Ja abi dalībnieki kāpj pa 20 metru margu, komanda iegūst 25 punktus

Ja dalībnieki izvēlas vienu 20 m un vienu 30 m margu, komanda iegūst 35 punktus

POSMS 8. GLĀBŠANAS DARBI.

Komandas pacelšanās pa margu un dulferis finiša zonā, visā distancē ir 2 viegli ievainotie.

Kad tiek dots starts, komandai ir viegli ievainots (kreisās rokas trauma) un viegli ievainots (labās rokas trauma).

A-B – Pirmā dalībnieka pacelšanās pa tiesneša margu.

Pēc pirmā dalībnieka nonākšanas B punktā uzliekot pašdrošināšanu, otrais dalībnieks punktā A gūst otrās rokas traumu.

Otrā dalībnieka pacelšanās pa komandas margu.

Punktā B abi viegli ievainotie kļūst veseli.

B-C- Dulferis uz finiša zonu.

Kontrollaiks: 16 min.

Balles - 55

POSMS 9. LOOPTOOL

Komandas pacelšanās izmantojot LoopTool.

A-B- Pirmā dalībnieka pacelšanās līdz punktam B izmantojot LoopTool un organizējot 4 drošināšanas starppunktus.

Otrais dalībnieks var izmantot LoopTool vai komandas margu.

Punkts B – Vadošā maiņa

B-C- Nolaišanās pa dulferi finiša zonā.

Kontrollaiks: 15 min.

Balles: Ja LoopTool izmanto viens dalībnieks, komanda iegūst 40 punktus

Ja LoopTool izmanto abi komandas dalībnieki, komanda iegūst 65 punktus