



ASCENT EVENT DISCIPLIN

Ascent Event tester deltagerens evne til effektivt og sikkert at anvende deres valgte og godkendte opstigningssystem. Disciplinen vurderer deltagerens effektivitet i at fastgøre opstigningssystemet til opstigningsrebet, klatre op til klokken, og skifte over til nedstigningssystemet.

Klokkens højde kan sættes fra 12 til 25 m.

Disciplinen er delt op i 3 hovedafsnit, som er følgende:

- **Opsætnings tid:** Deltageren samler sit klatre system.
- **Opstignings tid:** Deltageren klatrer op til en klokke.
- **Skifte tid:** Deltageren skifter over til et nedstigningssystem.

Nedstigningen er ikke en tidsbestemt del af disciplinen.

SCORING

Ascent Eventen er op til 25 point værd. Deltagerne kan optjene tidspoint for deres opsætningstid og skifte tid. De kan optjene 3 point på følgende måde:

- 3 point – færdig på 9.99 sekunder eller mindre
- 2 point – færdig på 10.00 til 24.99 sekunder
- 1 point – færdig på 25.00 til 44.99 sekunder
- 0 point – færdig på 45.00 til 89.99 sekunder

Tidsgrænsen for opsætning, opstigning og skift er på 90 sekunder hver.

Deltagerne kan også optjene op til 17 point for deres opstignings tid. Den klatrer, der når hurtigst til toppen modtager 17 point. De resterende deltagers score er udregnet ved at fratrage den hurtigste klatres tid (i sekunder) fra tiden af hver af de andre deltagere. For hver 2 sekunders forskel i tiden mellem disse scorere, 1 point (af de 17 mulige point) fratreges klatrerens score.

Der kan optjenes 2 yderligere point ved at inkorporere en serie back up i opstigningssystemet.