NORMATIVA ESPECÍFICA DEL CAMPEONATO IBÉRICO DE ESCALADA EN BLOQUE 2022

CerezaWall

(Plasencia, 15 de octubre de 2022)

1.- FECHA Y LUGAR

✔ El Campeonato Ibérico de escalada en Bloque tendrá lugar en Plasencia (Extremadura) el 15 de octubre de 2022. La competición se desarrollará en el rocódromo de CerezaWall, en Plasencia, C/ Goicoechea, 36, 10600 Plasencia, Cáceres.

2.- CATEGORÍAS

✔ Para el Campeonato del año 2022, se convoca categoría Absoluta tanto masculino cómo femenina.

✔ No se permitirá la participación a competidores que no tengan como mínimo 16 años cumplidos a 31 de diciembre del año de celebración de la prueba.

3.- PARTICIPACIÓN Y CLASIFICACIONES

3.1.- Campeonato de España

✔ Para participar en el Campeonato de Ibérico, todos los participantes españoles y portugueses estarán en posesión de la licencia de la Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada (FEDME) del año en curso o la Federaçao de Campismo e Montanhismo de Portugal (FCMP) del año en curso, incluyendo seguro deportivo que cubra la participación en la competición según el Real Decreto 849/1993 de 4 de junio, y deberán mostrarla físicamente al equipo arbitral de la prueba o mediante la aplicación móvil correspondiente a su Federación y homologada por FEDME o FCMP.

✔ Así mismo, los participantes no españoles o portugueses estarán en posesión de la licencia FEDME o FCMP o en su caso la de su país de origen (Federación homóloga a la FEDME o FCMP), y deberán acreditar tener contratado un seguro de responsabilidad civil y uno de accidentes que tenga cobertura en el territorio español y que sea equivalente al que rige en España (Real Decreto 849/1993 de 4 de junio), y deberán mostrarla físicamente al equipo arbitral de la prueba o mediante la aplicación móvil correspondiente a su Federación y homologada por FEDME o FCMP.

✔ Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes FEDME o FCMP, que dará lugar a los premios de la prueba y otra con los deportistas participantes españoles y portugueses, que dará lugar al pódium del Campeonato Ibérico.

3.2.- Clasificaciones y Puntuaciones

✔ En cada prueba la clasificación se confeccionará según las posiciones obtenidas por cada participante. A los primeros treinta competidores de cada una de las pruebas se les concederán los siguientes puntos:

Posición	Puntos	Posición	Puntos	Posición	Puntos
1	**100**	11	**31**	21	**10**
2	**80**	12	**28**	22	**9**
3	**65**	13	**26**	23	**8**
4	**55**	14	**24**	24	**7**
5	**51**	15	**22**	25	**6**
6	**47**	16	**20**	26	**5**
7	**43**	17	**18**	27	**4**
8	**40**	18	**16**	28	**3**
9	**37**	19	**14**	29	**2**
10	**34**	20	**12**	30	**1**
				31 y siguientes: **1**	

4.- CAMPEONATO IBÉRICO DE ESCALADA EN BLOQUE

4.1.- Funcionamiento

✔ De acuerdo con las condiciones establecidas por la FEDME en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, el Campeonato Ibérico de Escalada en Bloque.

✔ Los participantes estarán divididos en las categorías definidas en el apartado 3.1.

4.2.- Desarrollo de la competición

✔ La competición se desarrollará **en dos fases** para cada una de las categorías:

a) Primera fase de **Clasificación o Semifinales**:
- Desarrollada en un formato de rotación **a vista.**
- La ronda se realizará sobre un total de 6 bloques.

b) Segunda fase **Final**:
- Desarrollada en un formato **IFSC.**
- La ronda se realizará sobre un total de 4 bloques.

✔ Tanto la fase clasificación como la fase final deberán ajustarse enteramente al reglamento específico de la escalada en bloque (apartado). La prueba se desarrollará en un único día, o si fuese necesario, en dos días.

4.3.- Participación

✔ Para participar en el Campeonato Ibérico, todos los participantes deberán seguir los criterios establecidos en el apartado 3.1 del presente reglamento.

✔ En el Campeonato Ibérico, los participantes estarán divididos en las categorías indicadas en el apartado 3.1, con un mínimo de 4 participantes por categoría.

✔ El Campeonato se disputará a título individual. Los participantes del **Campeonato Ibérico en Bloque Absoluto** con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna (los organizadores incluirán en la hoja de inscripción un modelo de autorización paterna):

- No se permitirá la participación a competidores que no tengan como mínimo 16 años cumplidos a 31 de diciembre del año de celebración de la prueba

4.4. Clasificación

✔ Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes, que dará lugar a los premios de la prueba y otra con los deportistas participantes españoles (que acrediten la nacionalidad española o portuguesa mediante DNI en regla) y en posesión de licencia FEDME o FCMP, que dará lugar al pódium del Campeonato Ibérico.

✔ Conforme a la clasificación con todos los deportistas, al finalizar el Campeonato Ibérico se procederá a la entrega de premios de la prueba.

✔ A continuación, se realizará con los deportistas españoles y portugueses mejor clasificados (que acrediten la nacionalidad española o portuguesa mediante DNI en regla, y en posesión de licencia FEDME o FCMP) el pódium del Campeonato de España, donde se proclamará y procederá a la entrega de trofeos a los campeones, subcampeones y terceros clasificados del Campeonato Ibérico en categorías femenina y masculina, según las categorías del apartado 3.1 y tal y como recoge el punto 4.3. del actual reglamento.

5. MODALIDAD DE BLOQUE

✔ La escalada en bloque consiste en la escalada de rutas de pequeña altura y gran dificultad, en las cuales el competidor va sin cuerda, siendo el objetivo principal la finalización del problema.

5.1. Formato de Rotación a Vista

✔ En la prueba de bloque, y en el formato de rotación a vista, el intento al problema por el competidor se realiza sin tener otro tipo de información que el obtenido durante el periodo de observación que el competidor considere oportuno dentro del tiempo asignado para realizar el bloque y sin ninguna indicación externa ni antes, ni durante el intento del competidor (ver procedimiento de escalada, punto 5.1.9).

5.1.1. Las zonas de escalada

✔ Todas las competiciones autorizadas por FEDME se desarrollarán en un muro que estará construido de acuerdo con la normativa UNE EN 12572 y tendrá que cumplir con las medidas siguientes:

- Altura: 4,5 metros máximo (desde la colchoneta hasta el top)
- Anchura idónea 35 metros lineales para el diseño de 10 vías distintas, teniendo cada una de ellas una anchura mínima de 3 m cada una, de forma que se pueda escalar simultáneamente sin problemas.
- Desplome: varios perfiles para variedad de estilos, teniendo todos ellos un mínimo de 5° y un máximo de 60°, siendo recomendable una media de 30°.
- Orientación (si es al exterior): en función de la época del año, pero deben evitarse los extremos (invierno cara norte y verano cara sur), recomendable norte o noreste por la adherencia de las manos.
- Cubierta (si es al exterior): la estructura debe estar protegida contra la lluvia y el posible efecto de lluvia con viento, si fuera el caso, ampliando los metros de cobertura superior, si hiciera falta.
- Colchonetas de 0,4 m de grosor de densidad apropiada para bloque, dispuestas de manera que excedan siempre la cobertura de la proyección en planta del bloque en 2,5 m en todas direcciones.

- Escenario (en que se dispone la estructura):
- Altura: 0,5m a 1,5m
- Anchura: Espacio extra respecto las colchonetas de mínimo 0,5m alrededor de éstas.

Especificaciones de la estructura de escalada:
- Los paneles de perfiles verticales y positivos no deberían tener arañas en los agujeros.
- El recubrimiento de los paneles no ha de contener arena.
- En definitiva, no ha de haber arañas en la estructura, sobre todo en los perfiles positivos o de *slab*.

✔ Los problemas tendrán un máximo de 12 presas de mano, y la media de todos los problemas estará entre 4 y 8 presas de mano. Se considerarán las posibles presas de los volúmenes siguiendo el consejo del Equipador Delegado.

✔ La parte de soporte de la estructura no se podrá utilizar para escalar, ni tampoco los bordes laterales de la estructura y el del borde superior de la estructura. Solo se podrá utilizar la parte destinada para ello, y dentro de esta superficie destinada para el bloque, no se podrán utilizar para progresar los elementos destinados a la seguridad, como anclajes, etc., ni los agujeros destinados para la sujeción de las presas o volúmenes en la estructura o los agujeros destinados para la sujeción de presas en volúmenes.

✔ Los límites derecho e izquierdo de cada ruta estarán claramente delimitados con una marca continua. Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable.

✔ Cada bloque tendrá las presas de salida para el comienzo del bloque perfectamente marcadas.
Así, deberán estar perfectamente marcados las presas de mano para ambas manos, así como las presas para pies.

✔ Cada bloque tendrá la presa de bonificación y la presa de final de vía perfectamente marcados con la marca de **ZONA** y **TOP** respectivamente (ver procedimiento de escalada 5.1.9).

5.1.2. Seguridad

✔ Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que pueda lesionarlo. Todos los problemas deberán estar protegidos con colchonetas.

✔ El Árbitro de Vía y el Equipador Delegado deberán inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándar. En particular, el Árbitro de Vía y el Equipador Delegado:

- Se asegurarán de que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con los estándares de la UIAA/CE y el reglamento de FEDME.
- Se asegurarán de que las vías se realicen en solitario, y se asegurarán que el suelo esté suficientemente protegido con colchonetas.
- Velarán que los aseguradores, si los hay, sean competentes. El Árbitro de Vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.

✔ Antes del comienzo de cada ronda, el Presidente del Jurado y el Director de Competición se asegurarán que existe un dispositivo médico para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o cualquier otra persona. Sin el correspondiente dispositivo médico no se podrá llevar a cabo la competición.

✔ Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA/CE.

✔ Requisitos generales:
- Cada competidor es libre de usar cualquier marca de calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.
- El dorsal se situará en la parte dorsal, en lugar claramente visible y fijado por no menos de 4 puntos de sujeción.

- Si la organización proporciona camisetas de competición (que han de llevar puesta cada competidor sin poder modificarla), éstas serán de obligada utilización.
- Los competidores llevarán el cabello recogido. Así mismo no llevaran colgantes, pulseras, anillos y otros objetos que puedan poner en peligro la seguridad del competidor.

✔ El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que se expulse de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.

5.1.3. Preinscripción para la competición

✔ Para participar a la competición es necesario realizar la correspondiente inscripción que quedará cerrada cuando la organización de acuerdo con FEDME y FCMP lo determine.

5.1.4. Reunión técnica

✔ Antes de la competición, se celebrará una reunión técnica en la que se informará de:
- Confirmación de les preinscripciones, y verificación de las tarjetas federativas de los participantes.
- Sorteo y orden de salida de los competidores.
- Hora de entrada y lugar de calentamiento.
- Hora de inicio de la competición.
- Número de problemas y secuencia de paso por rondas.
- Período de tiempo determinado para cada ronda.
- Cuotas de acceso a la final.
- Puntualizaciones al reglamento, en caso de existir.

5.1.5. Orden de salida

✔ El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será establecido por los árbitros mediante sorteo entre todos los participantes inscritos.

✔ Para la ronda final, el orden de comienzo será el inverso al de la clasificación obtenida en la ronda previa. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.

✔ Si es necesario realizar una superfinal, el orden de salida será el mismo que el de la ronda final.

✔ El orden de salida de cada ronda deberá ser publicado en el tablón de anuncios oficial y en otros posibles tablones informativos.

5.1.6. Zona de Inscripción y aislamiento

✔ Todos los competidores inscritos para competir en una de las rondas de una competición han de registrarse y entrar en la zona de aislamiento nunca más tarde de la hora especificada en la reunión técnica. Cuando comience la competición, la zona de aislamiento quedará cerrada y cualquier competidor que no se encuentre en ese momento en su interior, será descalificado de la competición.

✔ Solo aquellas personas especificadas a continuación podrán entrar en la zona de aislamiento (y necesitarán una identificación previa, y el permiso del Presidente del Jurado):
- Árbitros de la competición
- Organizadores de la competición
- Guardaespaldas
- Competidores inscritos y elegidos para competir en esa ronda de competición
- Personal técnico de FEDME y FCMP.
- Prensa autorizada y otras personas que crean oportunas el Presidente de la Competición y el Presidente del Jurado

✔ Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición, a excepción de los competidores que esperen su turno, los árbitros o personas autorizadas por el Presidente del Jurado. Los árbitros pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas de la zona de aislamiento.

✔ No se permitirá la entrada de ningún animal de compañía a la zona de aislamiento, aunque pertenezcan a las personas autorizadas en esta zona. Además, estará totalmente prohibido fumar o ingerir bebidas alcohólicas en la zona de aislamiento.

✔ No estará permitida la entrada y la utilización de teléfonos móviles en la zona de aislamiento, así como de cualquier aparato electrónico con conexión al exterior mediante telefonía o internet. Estos aparatos podrán ser custodiados per los árbitros durante el periodo que dure la competición.

✔ La zona de aislamiento estará constituida por 2 áreas, una de descanso y relajación y otra de calentamiento en la que se incluirá una zona de escalada que tendrá, como mínimo, 30 metros cuadrados (recomendable 3 x 10) escalables con un desplome de 10 a 30 grados de pendiente negativa. Habrá, como mínimo, 10 presas variadas por cada m^2. Estará completamente equipada con colchonetas para proteger eventuales caídas en cualquiera de sus partes. La superficie mínima de la zona respetará la ratio de 2 m^2 por competidor.

5.1.7. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada

✔ Antes de empezar una vía, cada competidor será acompañado por una persona autorizada desde la zona de aislamiento a la zona de tránsito adyacente al muro de escalada. Al competidor no se permitirá observar desde la zona de tránsito ninguna vía, ni la situación de ésta, ni la superficie del muro, y a ningún otro competidor en su intento a la vía.

✔ En la zona de tránsito, los competidores no podrán tener compañía alguna a su lado de ninguna persona, y éstos tampoco podrán comunicarse con cualquier otra persona situada en esta área.

✔ Al llegar a la zona de tránsito, cada competidor tendrá que ponerse su calzado de escalar y realizar todos los preparativos finales antes de su intento a la vía.

✔ Todo el equipo de escalada utilizado por el competidor ha de ser inspeccionado y aprobado por el árbitro de vía antes que el competidor comience a escalar. El uso de equipo no autorizado o algún cambio en la camiseta oficial (si fuera el caso), provocará la inmediata descalificación del competidor.

✔ Cada competidor ha de estar preparado para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para hacerlo. Cualquier retraso puede comportar una tarjeta amarilla, y la descalificación inmediata si persistiese, según el Reglamento Disciplinario (Apartado 10).

5.1.8. Periodo de Observación

✔ El periodo de observación para cada problema de bloque estará incluido en el periodo de escalada. Cada zona incluirá un área marcada claramente desde donde el competidor podrá ver el bloque. Esta área no ha de interferir con las zonas adyacentes. Los competidores pueden tocar solamente las presas marcadas como de salida.

✔ En el caso de existir un período de observación previo en la ronda final, el período de observación se establece para todo el grupo, que previamente se habrán situado en la zona de competición. Es entonces cuando uno de los árbitros mostrará a todos los escaladores del grupo el recorrido de cada bloque, juntamente con el equipador. Así, indicarán claramente a todos los participantes las posiciones de salida, top y cualquier particularidad que pueda existir en cada bloque. Los competidores pueden tocar solamente las presas marcadas como de salida. Una vez se muestren todos los bloques, el árbitro informará a todos los participantes que en aquel momento comienza la ronda.

5.1.9. Procedimiento de escalada

✔ En cada ronda de competición, los competidores intentarán un número de bloques en secuencia (4 como mínimo y 6 como máximo por cada ronda de competición).

✔ El competidor antes de comenzar un intento, solo podrá tocar la, o las presas de salida. El hecho de tocar otras presas de manera intencionada o la estructura, comportará la puntuación de un intento, a criterio del árbitro, y su persistencia puede derivar en una acción disciplinaria. En ningún caso el competidor podrá recibir ningún tipo de indicación externa que le de información sobre los bloques.

✔ El número de bloques de la fase Clasificatoria o Semifinales y de la fase Final será determinado por el Equipador Delegado de acuerdo con el Presidente del Jurado, y según lo establecido en el presente reglamento.

✔ Cada problema de bloque tendrá un tiempo máximo asignado para poder ser resuelto, que será el mismo para todos los problemas de la misma ronda. Se distingue en función de si la ronda es la Clasificatoria o la ronda Final:

a) Ronda clasificatoria: Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de la vía, el competidor dejará de escalar inmediatamente (sin poder acabar su intento). Se establece un tiempo de **5 minutos** por bloque.

b) Ronda final: El Presidente del Jurado explicará en la reunión técnica cual será el formato de tiempo a utilizar en la ronda final. Se define los dos siguientes formatos para la ronda final:

b.1) Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de la vía, el competidor dejará de escalar inmediatamente (sin poder acabar su intento). Se establece un tiempo de **5 minutos** por bloque.

b.2) Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de la vía, el competidor dejará de escalar inmediatamente (sin poder acabar su intento). Se establece un tiempo de **4 minutos** por bloque, pero con previa visualización de 2 minutos por bloque de forma conjunta por parte de los finalistas.

✔ Al entrar en cada zona al competidor le será requerido que se sitúe en la línea oficial de salida, en este momento el competidor puede iniciar su ataque a la vía o continuar su observación. Al final del periodo para la realización de la vía, el competidor cesará de escalar y estará preparado para ir a la siguiente zona. Si el competidor no para de escalar cuando se le ordene, se le descalificará.

Cada bloque tendrá asignada una posición inicial consistente en unas presas de salida. Esta posición inicial consistirá en 4 puntos marcados de forma clara como **salida o START,** para ambas manos y ambos pies que no incluirán espacios en blanco o partes ilimitadas de la superficie de escalada. Las presas iniciales no se marcarán con posiciones específicas para las manos.

✔ Respecto las presas de los bloques:
- Los competidores pueden tocar les presas marcadas como de salida antes de hacer un movimiento de escalada y situarse en la posición requerida de salida.
- Si un competidor no llega a las presas de salida desde el suelo se le permitirá saltar para poder llegar a las presas de salida.

✔ Un intento a un bloque se dará por iniciado cuando:
- Estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo, y quede suspendido de la estructura, a criterio del árbitro de vía.
- Toque con las manos otras presas que no sean las de inicio.
- Añada cualquier tipo de marca a la estructura o a las presas.

✔ El competidor puede preguntar al árbitro en cualquier momento cuánto tiempo le queda. Finalizará el tiempo determinado para cada bloque cuando el cronómetro oficial lo indique, con una señal claramente audible.

✔ El competidor puede retroceder en cualquier punto de la vía, manteniendo su intento siempre que no descienda al suelo.

✔ Un intento se considera acabado con éxito cuando se ha controlado la presa final (claramente marcada) con ambas manos y el árbitro lo considera bueno mediante la voz "OK" y levantará una de las manos para indicarle el "OK".
El **TOP** del bloque ha de estar claramente marcado y/o delimitado:
- Presa final o TOP
- Área claramente marcada y delimitada. Se considerará el bloque finalizado si el competidor está en una clara posición final controlada y estable tocando con las dos manos el área TOP, a criterio del árbitro de vía.

✔ Un intento se considerará fallido en caso de:
- Caída.
- Tocar el suelo.
- Exceder los límites del bloque.
- No arrancar en la posición correcta de inicio de manos y pies indicada por el árbitro.
- Agotar el tiempo sin haber completado el bloque.

✔ Finalizado el intento a la ruta con éxito o fracaso, el competidor debe volver inmediatamente al suelo. Si quiere iniciar un nuevo intento debe volver al punto de inicio sin tocar para nada la estructura.

✔ Un competidor puede intentar un problema tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido.

✔ Si un competidor completa la ruta con éxito dentro del tiempo concedido para la zona, debe permanecer dentro de la zona de escalada de aquella ruta hasta que el tiempo se acabe y le sea ordenado el paso a la siguiente zona.

✔ Después de cada ruta, el competidor dispondrá de un periodo de reposo igual al tiempo asignado de escalada, si se considera oportuno por parte del equipo arbitral y la organización.

✔ Una presa se considerará como "controlada", a criterio del árbitro, cuando un competidor ha hecho uso de la presa para conseguir una posición estable o controlada.

✔ Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.

✔ El uso de resina de pino está prohibido.

8.1.10. Sistema de puntuación

✔ La clasificación después de cada ronda se realizará teniendo en cuente el siguiente criterio:
- Número de problemas resueltos con éxito.
- Número total de presas *Zonas*.
- Número total de intentos realizados para completar los problemas resueltos con éxito.
- Número total de intentos realizados para obtener las presas *Zonas* con éxito.

✔ Presas **ZONA**: en todas las vías existirá una presa considerada de bonificación (claramente marcada mediante un color distinto a las de salida y top, y al resto de presas), situada según el criterio del equipador. Si el competidor llega a coger estas presas conseguirá ese punto de bonificación. Todo aquel problema resuelto con éxito se le contará la presa Zona (de bonificación), aun no siendo tocada, en el intento que fue conseguido el top.

5.1.11. Mantenimiento de las zonas

✔ Los árbitros y el Equipador Delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantengan de forma eficiente las zonas de escalada.

✔ Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del árbitro, el equipador realizará o revisará cualquier trabajo de reparación y pondrá al corriente al Presidente del Jurado. Si el resultado de la reparación supone una ventaja o desventaja para los competidores siguientes, el Presidente del Jurado puede tomar la decisión de continuar haciendo esta zona en esa ronda o eliminarla y no considerar la puntuación obtenida en ella para ningún competidor. Si no existe ninguna otra zona disponible y la ronda sólo se disputaba a 4 zonas, el Presidente del Jurado, de forma excepcional puede dar validez a la ronda disputándose únicamente 3 zonas.

✔ Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en las zonas de escalada los decidirá el árbitro (consultando al Equipador Delegado) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

5.1.12. Incidentes técnicos

✔ El árbitro de competición puede decretar incidente técnico sí:
- Una presa está rota o suelta.
- Cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor.

✔ El árbitro de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.

✔ El árbitro de vía puede declarar incidente técnico, a petición del competidor sí:

a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al árbitro, quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido y si existen dudas al respeto, el árbitro debe pedir al equipador que suba a verificarlo.

b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico, pero reclama al árbitro que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el árbitro le dé su conformidad para abandonar su intento a la vía.

✔ Cualquier competidor sujeto a incidente técnico pero que continúe escalando porque se encontraba en posición legítima, no puede en caso de caída posterior reclamar incidente técnico en ese intento. Aunque sí podrá hacerlo, si debe volver a intentar la misma zona y ésta ha quedado dañada.

✔ El competidor sujeto a incidente técnico que ha afectado el bloque y que reclama al árbitro, debe dejar la vía en cuestión y esperar dentro del área de escalada marcada hasta que finalice el tiempo y se le ordene desplazarse a la siguiente zona. La reparación del bloque comenzará tan pronto como sea notificada por el árbitro al equipador.

✔ Si la reparación de la vía no finaliza antes del tiempo de rotación, se llevará a los competidores afectados (a quienes toque esa zona) a la zona de aislamiento, controlando que no puedan establecer contacto con nadie hasta que se haya finalizado la reparación. Entonces los competidores volverán al bloque siguiente del incidente técnico para, una vez acabada su ronda, volver a la vía reparada como se detalla en el siguiente punto.

✔ El competidor o competidores afectados por una reparación continuarán su ronda por las zonas siguientes hasta que finalice la ronda. Entonces el competidor o competidores volverán a la zona no realizada debido al incidente técnico para reintentar la vía. El tiempo permitido para volver a intentar la vía será el tiempo que le quedaba para finalizar su intento (en el momento que el incidente técnico se comunicó a los árbitros), tiempo que como mínimo ha de ser de 2 minutos.

✔ Cuando deba hacerse una reparación o un competidor esté pendiente de un reintento, el competidor que está esperando en la zona de tránsito deberá ser devuelto a la zona de aislamiento, tantas veces como sea necesario.

✔ Si el tiempo para reparar una zona se alargara más de una rotación, el Presidente del Jurado puede eliminar ese bloque en esa ronda o acceder a que los competidores continúen y declarar incidente técnico cada vez que accedan a la zona.

✔ Si el incidente técnico es tal que la ronda entera debe ser parada, los competidores que están escalando serán llevados a la zona de aislamiento, controlando que no mantengan contactos con nadie, hasta que el incidente haya sido subsanado.

5.1.13. Clasificación y cuotas para cada ronda

✔ Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con la puntuación obtenida y las zonas de desempate según se especifica en el apartado 5.1.11.

✔ En caso de plazas empatadas se usarán los puntos de bonificación (zonas) para deshacer el empate. Si el empate continúa y se trata de la ronda final se utilizará la clasificación de la ronda previa. Si a pesar de esto el empate en una plaza de la clasificación continuara, habrá una plaza *ex aequo*.

✔ La clasificación final se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores. En caso de empate, los competidores empatados en una misma plaza tendrán por un igual el número de puntos que corresponda a esa plaza; los competidores clasificados a continuación ocuparán la plaza que les corresponda en función del número de competidores anteriormente clasificados, estén o no empatados.

✔ La cuota fijada para la ronda final será anunciada por los organizadores antes de empezar la competición. Esta cuota deberá ser de 6 competidores. El Presidente del Jurado tendrá la potestad de incrementar esta cuota hasta un máximo de 8 competidores.

✔ El orden de salida de los finalistas será el inverso a la ronda de clasificación. Así, el primer escalador en la ronda clasificatoria será el último en el orden de salida de la ronda final.

✔ Cualquier competidor que realice toda la ronda con la puntuación máxima pasará directamente a la final. Si no existen suficientes competidores que hayan obtenido la puntuación máxima para cubrir la cuota de la final, se recurrirá a la clasificación para cubrir esa cuota; si existieran empates en las plazas de acceso se actuará como se especifica a continuación:

-Si el empate entre competidores provoca un exceso de competidores en las plazas que dan acceso a la ronda final, se escogerá siempre el número más pequeño de competidores, sin sobrepasar el mínimo reglamentario. Esta última norma podría ser modificada por el Presidente del Jurado.

✔ Si, después de la ronda final, y teniendo en cuenta el resultado de la ronda previa, continuara el empate en la primera posición, se realizaría una **superfinal**:

- La superfinal se hará en un único problema o bloque y en un único intento. Existirá un tiempo prefijado para la realización del bloque, y el participante tendrá que comenzar su intento antes de 40 segundos.

- Si diversos competidores consiguen la misma puntuación, éstos se considerarán empatados en primera posición y los competidores harán otro intento siguiendo el mismo procedimiento hasta un máximo de 6 intentos. Si continua el empate, los competidores se consideraran empatados.

5.2. Formato IFSC a vista

✔ Este formato será el recomendado para la ronda final en categorías absolutas. En reunión técnica se informará a los competidores del formato a realizar durante la competición.

✔ Todo el procedimiento de escalada seguirá las mismas reglas que el formato de rotación a vista (5.1), salvo que:

✔ La ronda final tendrá lugar de forma que todos los escaladores competirán simultáneamente en categoría femenina y masculina en sus respectivos bloques de la ronda.

✔ Así, para cada categoría:
- Cada bloque será intentado por todos los competidores según el orden de salida de la ronda final establecido en el apartado 5.1.13.
- Una vez que un competidor ha terminado sus intentos, debe regresar al área de aislamiento separada y el próximo competidor debe comenzar su período de escalada inmediatamente.
- Una vez que todos los competidores hayan completado sus intentos, los competidores se moverán al siguiente bloque como grupo.

5.3.6. Mantenimiento de las zonas

✔ Se mantiene todo lo especificado en el punto 5.1.12 del presente reglamento.

5.3.7. Incidentes técnicos

✔ Tal y como establece el punto 5.1.13, el árbitro de competición puede decretar incidente técnico si:
- Una presa se mueve o se rompe.
- Cualquier otro tipo de acción que suponga una ventaja o desventaja para un escalador, no siendo como resultado de ninguna acción del propio escalador.

✔ El árbitro de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.

✔ En estos casos, se procederá como marca el punto 5.1.13, con la particularidad que la afectación será para el grupo entero. De esta forma, el presidente del jurado será quién determinará el tiempo total que se añadirá al tiempo concedido para la ronda, desde un mínimo de 60 segundos hasta un máximo basado en el tiempo que el incidente técnico afecta a los participantes, siempre que la reparación de la vía no exceda de los 2 minutos.

✔ A criterio del escalador, éste aceptará continuar su intento al bloque en caso de incidente técnico o parará un intento para proceder con la reparación, no contando este intento en la tarjeta de anotación en caso de tener que parar la escalada.

5.3.8. Clasificación y cuotas para cada ronda

✔ Se mantiene todo lo especificado en el punto 8.1.13 del presente reglamento.

6. DOPAJE

Está rigurosamente prohibido el uso de sustancias, grupos farmacológicos y métodos destinados a aumentar artificialmente las capacidades físicas de los deportistas, siendo de aplicación la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio de protección de la salud del deportista y de lucha contra el dopaje en la actividad deportiva, el Reglamento y demás disposiciones de la FEDME.

En materia de dopaje el Comité Anti-Dopaje de la FEDME sigue lo establecido en la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio de protección de la salud del deportista y de lucha contra el dopaje en la actividad deportiva. Dicho Comité sigue las directrices de la Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (AEPSAD), y será el encargado de relacionarse con la AEPSAD, a los efectos procedentes.

La competencia sancionadora en materia de dopaje a partir de la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio de protección de la salud del deportista y de lucha contra el dopaje en la actividad deportiva, corresponde a la AEPSAD y sólo cuando se trate de deportistas calificados oficialmente de nivel internacional o que participen en competiciones internacionales, la competencia corresponderá a la Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada. En este caso y delante de una muestra con resultado adverso, el Comité Anti-Dopaje de la FEDME informará de su resolución al Comité de Disciplina de la FEDME para que tome la decisión definitiva y establezca las sanciones pertinentes.

7. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA

7.1. Introducción.

El Presidente del Jurado tiene la máxima autoridad para todas las actividades y decisiones que afecten a la competición dentro del área delimitada para ello; p.e. área de inscripción, zonas de aislamiento y tránsito, zona de competición inmediatamente enfrente del muro de escalada y el muro de escalada.

7.2. Los competidores.

✔ El Presidente del Jurado y los Árbitros de Vía estarán autorizados a tomar las siguientes acciones, especificadas abajo, respecto a las infracciones del reglamento de competición y conductas indisciplinadas de algún competidor dentro del área de competición:
-Informal, aviso verbal.
-Aviso oficial, acompañado de una "Tarjeta Amarilla".
-Descalificación de la competición, acompañada por una "Tarjeta Roja".
-El Presidente del Jurado será el único autorizado para tomar esta decisión.

✔ Se puede mostrar una "Tarjeta Amarilla" a causa de las siguientes infracciones:
- Retrasarse en el retorno a la zona de aislamiento siguiendo las instrucciones del Presidente del Jurado o del Árbitro de Vía. Un mayor retraso puede producir la descalificación.
- Utilizar los pies para acercar la cinta exprés a la mano.
- No comenzar de acuerdo con las instrucciones del Árbitro de Vía.
- No obedecer las instrucciones del Árbitro de Vía o del Presidente del Jurado.
- Uso de lenguaje obsceno o abusivo, o comportamiento violento.
- Comportamiento antideportivo.

Las apelaciones contra estas decisiones deberán seguir el trámite especificado en el apartado 8.

La muestra de una segunda tarjeta amarilla en una temporada, supondrá la descalificación del competidor para la siguiente prueba oficial FEDME.

✔ Descalificación sin otras sanciones: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una "Tarjeta Roja" y la inmediata descalificación del competidor de la competición sin que exista otra sanción:
- Llegar a la zona de aislamiento después de la hora de cierre establecida.
- Observar las rutas fuera del área permitida de observación.
- Salir de la zona de aislamiento sin respetar el turno de competición.
- No ir correctamente equipado al comienzo de la ruta.
- Usar material no aprobado.
- Modificar y/o no llevar la ropa oficial y/o el dorsal proporcionado por la organización.
- Uso de sistemas de comunicación no autorizados en la zona de aislamiento o en otra área restringida.
- No comenzar la vía según lo dispuesto en el apartado 5.1.9. según las diferentes pruebas.

- Subir al podio en la entrega de premios con cualquier bandera o símbolo de la Comunidad Autónoma, Club o país que se representan.

Las apelaciones contra estas decisiones deberán seguir el trámite especificado en el apartado 8.

✔ Descalificación con inmediata referencia al Comité de Disciplina: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una "Tarjeta Roja" y la inmediata descalificación del competidor de la competición con referencia al Comité de Disciplina, siguiendo la consecuente sanción de suspensión para la siguiente competición oficial FEDME o FCMP:

a) Infracciones del reglamento cometidas en el área de competición, zona de tránsito y aislamiento:

- Obtener información de la ruta que se va a realizar por medios no permitidos por el reglamento.
- Transmitir información a otros competidores más allá de lo permitido por el reglamento.
- Distraer o interferir a cualquier competidor el cual se esté preparando o en proceso de intento a una ruta.
- No cumplir las instrucciones de los Árbitros y/o oficiales de la organización.
- No participar en las ceremonias oficiales u otros eventos oficiales.
- No ir bajo las regulaciones que competen a la indumentaria del competidor.
- Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, árbitros, managers, otros competidores y público en general.

b) Infracciones cometidas fuera del área de competición, pero dentro de la zona de público:

- Comportamiento antideportivo o serios disturbio disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, árbitros, managers, otros competidores y público en general.

✔ En el tiempo más breve posible, después de mostrar una "Tarjeta Amarilla" o una "Roja", el Presidente del Jurado (bajo su criterio o consultando con el Árbitro de Vía responsable) hará:

- Remitir un escrito al competidor, (o en ausencia de éste, a su manager) indicando la infracción y la consiguiente acción disciplinaria de acuerdo con los reglamentos.
- El Presidente del Jurado deberá remitir copia de este escrito, con un informe detallado de la infracción, evidencias y recomendaciones de posibles sanciones al Comité de Disciplina Deportiva FEDME.

<u>7.3. Equipo oficial</u>

✔ El equipo oficial (entrenadores, managers, médicos, fisioterapeutas, masajistas, etc) será sancionado y tratado de la misma manera que a los competidores.

8. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y SISTEMA DE APELACIÓN

8.1. Generalidades

✔ Todas las reclamaciones escritas deberán realizarse en castellano o portugués. Solo será aceptada una reclamación si viene acompañada de la correspondiente tasa oficial.

8.2. Jurado de apelación

✔ En el caso de que existiera una reclamación escrita, u oral en el caso 8.4.- apdo. b), el Presidente del Jurado formará un Jurado de apelación compuesto por el Presidente del Jurado, el Delegado de la FEDME y FCMP y un Árbitro de Vía no involucrado en el incidente. La reclamación se resolverá tan rápidamente como lo permitan las circunstancias. En el caso de una reclamación por escrito, la decisión el Jurado de Apelación deberá realizarse por escrito y entregada en mano por el Presidente del Jurado a la persona que realizó la reclamación oficial, o en caso de una reclamación en el caso del punto 8.4.- apdo. b), el manager o el competidor serán informados. La decisión del Jurado de Apelación respecto al Punto 8.4.- de estos reglamentos será definitiva y no se podrán realizar más reclamaciones al respecto.

8.3. Reclamaciones contra una decisión oficial durante una ronda de competición

✔ En el caso donde el Árbitro de Vía considere apropiado examinar el vídeo del intento a la ruta por parte de un competidor antes de tomar una decisión, el Árbitro de Vía permitirá al competidor que complete su intento a la ruta de acuerdo con las normas de competición. Una vez finalizado el intento, el competidor será inmediatamente informado por el Árbitro de Vía que su Ranking en esa ronda dependerá de la confirmación del examen, al final de la ronda, del vídeo de la competición.

✔ El vídeo de la competición solo podrá ser el oficial, y no otros, y será usado por el Presidente del Jurado y los Árbitros de Vía para las reclamaciones existentes.

✔ El visionado del vídeo de la competición estará restringido, y solo podrán hacer uso de éste el Presidente del Jurado, los Árbitros de Vía, el Equipador Delegado y el Delegado de la FEDME y FCMP.

8.4. Reclamaciones contra una decisión oficial después de una ronda de competición

✔ Una reclamación contra la clasificación oficial después de haber finalizado una ronda de competición y después de que hayan sido publicados los resultados oficiales (previo anuncio público que se publican los resultados) y se debe realizar no más tarde de **10 minutos** después de la publicación de los mismos. La reclamación debe ser hecha seguidamente a la publicación de los resultados al final

de cada ronda de la competición. La reclamación deberá ser hecha por escrito al Presidente del Jurado por el manager o por el competidor. El Presidente del Jurado deberá de añadir a la los resultados oficiales la frase de "En Revisión" para que el resto de competidores y managers sepan que hay la posibilidad que algún resultado sea rectificado.

8.5. Reclamaciones al Comité Disciplinario

✔ En los casos donde el Presidente del Jurado crea que una infracción del reglamento debe ser considerada por el Comité de Disciplina, el hecho deberá ser remitido al Comité conjuntamente con un informe por parte de Presidente del Jurado, copias de las comunicaciones hechas por escrito entre el Presidente del Jurado y el manager/competidor, y evidencias relevantes.

✔ Las reclamaciones contra decisiones del Presidente del Jurado se deberán presentar mediante escrito dirigido al responsable del Área de Competición en un plazo máximo de 7 días desde el día siguiente de la publicación de resultados. El Área de Competición resolverá en el plazo máximo de 30 días a partir de la fecha de presentación de la reclamación.

✔ Los recursos contra fallos del Área de Competición, se interpondrán ante el Comité de Disciplina de la FEDME en el plazo de los 30 días siguientes a la recepción de la decisión del Área de Competición.

8.6. Tasas de Reclamación

✔ Las tasas de reclamación estarán de acuerdo con la lista de tasas publicada por la FEDME anualmente. Si una reclamación es resuelta favorablemente, esta será devuelta. Sin embargo, si es negativa, la tasa de apelación no será retornada.

8.7. Modelo de reclamación (página siguiente)

9. ANEXOS

9.1. HOJA DE RECLAMACIÓN

Esta hoja deberá estar rellenada en todos sus apartados y firmada por el reclamante y el Presidente del Jurado. El recibo del depósito deberá ir firmado por el delegado de la FEDME, quien percibirá tal cantidad del reclamante. Deberá entregarse una copia o fotocopia de la reclamación al reclamante.

<table>
<tr><td>Competición</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Fecha y hora:</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Categoría y Ronda:</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Reclamación hecha por
(Nombre/Club o Federación/Rol):</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">Descripción de las razones de la reclamación (incluir nombre escalador y dorsal):</td></tr>
<tr><td colspan="4">Firmado:</td></tr>
<tr><td>La reclamación ha sido:</td><td>Aceptada</td><td colspan="2">Rechazada</td></tr>
<tr><td colspan="4">Explicación de la decisión del Jurado</td></tr>
<tr><td colspan="4">Firma de los miembros del Jurado de Apelación

Presidente del Jurado Delegado FEDME</td></tr>
</table>

Resguardo de Pago

La **FEDME** ha recibido la cantidad de: ***#60€# euros (sesenta)***

del señor/a .

en concepto de:

depósito de reclamación número ..... del día ...../...../.....

Esta cantidad será devuelta si la reclamación prospera.

En....., a..... de ..... de.....

El delegado de la FEDME

Fdo.