2023

Federación Cántabra de Deportes de Montaña y Escalada

Área de Escalada Deportiva y Bloque FCDME

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE ESCALADA DEPORTIVA DE CANTABRIA

Reglamento de Competición de Escalada Deportiva de la Federación Cántabra de Deportes de Montaña y Escalada por las que se deben regir las competiciones oficiales como autorizadas en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Reglamento Oficial de Competición de Escalada Deportiva.

1. Introducción y Objetivos. 5

2. Organización. 5

2.1. Personal FCDME: Comité Arbitral y Técnico. 5

2.1.1. Comité de Árbitros de Competición. 5

Presidente de Jurado. 5

Árbitros de Vía. 6

Asistente Informático. 6

2.1.2. Comité Técnico. 6

Equipador Delegado. 6

Ayudante de Equipador Delegado. 6

Delegado de la FCDME. 7

2.2. Personal de Organización. 7

3. Categorías. 8

3.1. Categorías de Competición. 8

3.2. Participación. 8

3.3. Sistema de puntuación. 9

4. Modalidades de Competición. 10

5. Competiciones autonómicas. Tipos. 10

5.1. Copa de Cantabria de Escalada de Dificultad. 12

5.1.1. Funcionamiento. 12

5.1.2. Participación: 12

5.1.3. Sistema de puntuación. 12

5.2. Copa de Cantabria de Escalada en Bloque. 13

5.2.1. Funcionamiento. 13

5.2.2. Participación. 13

5.2.3. Sistema de puntuación. 13

5.3. Campeonato de Cantabria de Escalada de Dificultad. 14

5.3.1. Funcionamiento 14

5.3.2. Participación. 14

5.3.3. Sistema de puntuación. 15

5.4. Campeonato de Cantabria de Escalada en Bloque. 15

5.4.1. Funcionamiento. 15

5.4.2. Participación. 15

5.4.3. Sistema de puntuación. 15

5.5. Campeonato de Cantabria de Paraescalada de Dificultad. 16

5.5.1. Funcionamiento 16

5.5.2. Participación. 16

5.5.3. Sistema de Puntuación. 18

6. Prueba de Dificultad. 20

6.1. Formato de Dificultad a vista. 20

6.1.1. El muro de escalada 20

6.1.2. Seguridad. 20

6.1.3. Aseguradores y aseguramiento. 21

6.1.4. Inscripciones para la competición. 22

6.1.5. Reunión técnica. 22

6.1.6. Orden de salida. 23
6.1.7. Zona de inscripción y aislamiento. 23
6.1.8. Zona de competición. 24
6.1.9. Período de observación. 24
6.1.10. Zona de tránsito y preparación previa antes de la escalada. 24
6.1.11. Tiempo para realizar la vía. 25
6.1.12. Procedimiento de escalada. 25
6.1.13. Finalización de una escalada. 26
6.1.14. Puntuación. 26
6.1.15. Uso del equipo de vídeo. 27
6.1.16. Mantenimiento del muro. 27
6.1.17. Incidentes técnicos. 28
6.1.18. Orden de salida de los escaladores en rondas de clasificación. 28
6.1.19. Clasificación y cuotas para cada ronda. 29
6.1.20. Clasificaciones después de una ronda (Clasificación o Final). 29

6.2. Formato de Dificultad al Flash. 30
6.2.1. Reglamento idéntico al del formato de dificultad a vista (6.1) con cambios. 31
6.2.2. Periodo de Observación y Zona de Aislamiento. 31
6.2.3. Preparación previa a la escalada. 31

7. Prueba de Bloque. 32

7.1. Formato de Rotación a Vista. 32
7.1.1. Las zonas de escalada. 32
7.1.2. Seguridad. 33
7.1.3. Preinscripción para la competición. 33
7.1.4. Reunión técnica. 33
7.1.5. Orden de salida. 34
7.1.6. Zona de Inscripción y aislamiento. 34
7.1.7. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada. 35
7.1.8. Periodo de Observación. 35
7.1.9. Procedimiento de escalada. 35
7.1.10. Sistema de puntuación. 37
7.1.11. Mantenimiento de las zonas. 37
7.1.12. Incidentes técnicos. 37
7.1.13. Clasificación y cuotas para cada ronda. 38

7.2. Formato de Escalada en Grupos (o Redpoint). 39
7.2.1. Reglamento idéntico al de Bloque: Rotación a vista (7.1) con cambios. 40
7.2.2. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada. 40
7.2.3. Período de observación. 40
7.2.4. Procedimiento de escalada 40
7.2.5. Mantenimiento de las zonas. 41
7.2.6. Incidentes técnicos. 41
7.2.7. Clasificación y cuotas para cada ronda. 42

8. Dopaje. 42

9. Reglamento Disciplinario. Conducta Deportiva. 42

9.1. Introducción. 43

9.2. Los competidores. 43
9.2.1. Tarjeta Amarilla. 43
9.2.2. Tarjeta Roja. 43
9.2.3. Descalificación con inmediata referencia al Comité de Disciplina. 44
9.2.4. Notificaciones. 44
9.2.5. Equipo oficial. 44

10. Reclamaciones y Sistema de Apelación. 45

10.1. Generalidades. 45

10.2. Jurado de apelación. 45

10.3. Reclamaciones contra una decisión oficial durante una ronda de competición. 46

10.4. Reclamaciones contra una decisión oficial después de una ronda de competición. 46

10.5. Reclamaciones al Comité Disciplinario. 46

10.6. Tasas de Reclamación. 47

11. Anexos. 47

11.1. Hoja de Reclamación. 47

11.2. Distribución de vías 50

1. Introducción y Objetivos.

Las competiciones de Escalada Deportiva tienen como objetivos:

- Reunir en competición a los mejores competidores de las Federaciones Autonómicas y Clubes de Montaña.
- Promover la escalada deportiva entre los jóvenes.
- Mejorar el nivel deportivo de los competidores y ayudar a la evolución de la escalada deportiva de competición.
- Servir de referencia para la selección de los mejores competidores para representar a la FCDME en competiciones oficiales nacionales.

2. Organización.

El Área de Escalada Deportiva y Bloque, integrada en la estructura de la Federación Cántabra de Deportes de Montaña y Escalada, en adelante FCDME, es:

- Responsable de organizar todos aquellos aspectos relacionados con la escalada deportiva de competición en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Responsable de recibir y dar respuesta a las solicitudes de clubes o grupos de montaña, e instituciones para organizar alguna competición cuyo ámbito sea nacional.
- La **autoridad técnica** con respecto a todas las competiciones de escalada deportiva a nivel autonómico, organizadas u otorgadas por la FCDME.

Todas las competiciones autonómicas se organizarán según la aplicación estricta del reglamento de la FEDME/FCDME.

2.1. Personal FCDME: Comité Arbitral y Técnico.

El Área de Escalada Deportiva y Bloque conformara el Comité de Árbitros de Competición y el Comité Técnico para controlar cualquier competición con celebración en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

2.1.1. Comité de Árbitros de Competición.

Presidente de Jurado.

- Representa la **autoridad máxima** durante la competición.
- Preside y controla a los árbitros designados para arbitrar una determinada competición.
- Debe firmar las hojas de resultados elaboradas por los árbitros y presentar un informe detallado de la competición Área de Escalada Deportiva y Bloque de la FCDME.
- Debe estar en posesión de la titulación expedida por la FEDME/FCDME como Árbitro Autonómico de Escalada Deportiva y tener licencia federativa FEDME tramitada a través de la FCDME.

Árbitros de Vía.

- Deben estar en posesión de la titulación expedida por la FEDME/FCDME como Árbitro Autonómico de Escalada Deportiva.
- Tener licencia federativa FEDME tramitada a través de la FCDME.
- Su función principal será la de hacer cumplir el presente reglamento durante la competición, bajo la supervisión del Presidente del Jurado.

Asistente Informático.

- Encargado de confeccionar los listados de los competidores, dar el número de dorsal correcto, establecer el sorteo de competidores con el Presidente del Jurado de la prueba y elaborar las clasificaciones de la prueba.

2.1.2. Comité Técnico.

Encargados de controlar los aspectos técnicos de la competición.

Equipador Delegado.

- Debe estar en posesión de la titulación expedida por la FEDME y debe tener la licencia federativa FEDME tramitada por la FCDME.
- Es el responsable de verificar los requisitos técnicos y la seguridad de cada vía de competición y de aconsejar al Presidente del Jurado en todos los aspectos técnicos dentro del área de competición.
- Debe presentar un informe sobre la competición al Área de Competición.
- Funciones del Equipador Delegado:
  - Designar las vías para cada ronda de competición y asegurarse de que las vías reúnen los estándares de nivel apropiados y están en concordancia con los estándares técnicos del presente reglamento.
  - Cumplimentar, junto al delegado FCDME y el presidente de Jurado, la hoja de Distribución de Vías – Categorías (ver Anexo: Distribución Vías-Categorías).
  - Coordinar el trabajo de los instaladores de vías y asegurarse de que éstos observan las medidas de seguridad necesarias.
  - Supervisar las reparaciones y limpiezas de las vías según instrucciones de los árbitros y/o del Presidente de Jurado.
  - Aconsejar a los árbitros o personal encargado de medición sobre los croquis de la vía.
  - Supervisar y controlar el mantenimiento de la zona de calentamiento.
  - Aconsejar a los árbitros sobre la posición de las cámaras de vídeo.
  - Informar a los árbitros y/o Presidente del Jurado sobre la capacidad de los aseguradores.
  - Aconsejar a los árbitros y/o Presidente del Jurado sobre el tiempo máximo necesario para cada vía.

Ayudante de Equipador Delegado.

- Debe de estar en posesión de la titulación expedida por la FEDME debe tener la licencia federativa de la FEDME habilitada del año en curso.
- Hará trabajos de auxiliar del equipador delegado durante la competición y también de equipamiento de las vías de competición.

Delegado de la FCDME.

- Debe estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición y presentar un informe detallado al Área de Escalada Deportiva y Bloque de la FCDME.

2.2. Personal de Organización.

La empresa o entidad organizadora deberá cubrir las siguientes funciones, a través de un **director de competición** asignado para estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición, dirigirlas y presentar sus servicios a árbitros, equipadores y delegado FCDME (siempre que no existan modificaciones explícitas en el contrato firmado entre ésta y la FCDME):

- Organización pre-competición: administración, supervisión del suministro, construcción del muro de escalada y equipamientos asociados, y equipamientos de la zona de competición.
- Recibir y registrar a todo el personal acreditado durante la competición (competidores, técnicos y delegados federativos, prensa, etc).
- Registrar y controlar el acceso a la zona de aislamiento acatando las indicaciones formuladas por los árbitros.
- Velar por la seguridad en todo el recinto de la competición.
- Acompañar y asistir a los competidores que dejan la zona de aislamiento y que se dirigen a la zona de tránsito y posteriormente a la zona de competición.
- Equipar y mantener el muro bajo las consignas del equipador delegado.
- Ofrecer a los árbitros un equipo de filmación y reproducción de vídeo.
- Ofrecer servicios para la prensa y medios de comunicación.
- Ofrecer servicios médicos y otros equipamientos pactados.
- Organizar las ceremonias de apertura y clausura.
- Ofrecer a los árbitros el material necesario.
- Cuidará todos los aspectos medioambientales y mantendrá todas las zonas de la competición como zonas de no fumadores.

3. Categorías.

3.1. Categorías de Competición.

Se establecen las siguientes categorías en que los participantes estarán divididos en las pruebas oficiales, siguiendo las establecidas por la Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada (FEDME).

Categoría		Sexo	Intervalos de edades
Juvenil C	**Sub-14**	Femenina Masculina	Deportistas que tengan cumplidos los **12 y/o 13 años** entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de la competición.
Juvenil B	**Sub-16**	Femenina Masculina	Deportistas que tengan cumplidos los **14 y/o 15 años** entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de la competición.
Juvenil A	**Sub-18**	Femenina Masculina	Deportistas que tengan cumplidos los **16 y/o 17 años** entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de la competición.
Absoluta		Femenina Masculina	Deportistas que cumplan **16 años** entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de la competición.

Así, se establece la siguiente tabla orientativa:

Año de Competición	Juvenil C		Juvenil B		Juvenil A		Absoluta
	Sub-14		Sub-16		Sub-18		
	12 y 13 años		14 y 15 años		16 y 17 años		16 años en adelante
2021	2009	2008	2007	2006	2005	2004	2005 y anteriores
2022	2010	2009	2008	2007	2006	2005	2006 y anteriores
2023	**2011**	**2010**	**2009**	**2008**	**2007**	**2006**	**2007 y anteriores**
2024	2012	2011	2010	2009	2008	2007	2008 y anteriores
2025	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2009 y anteriores
2026	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2010 y anteriores
2027	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2011 y anteriores
2028	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2012 y anteriores
2029	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2013 y anteriores
2030	2018	2017	2016	2015	2014	2013	2014 y anteriores

3.2. Participación.

- Todos los participantes españoles (procedentes de otras comunidades autónomicas) estarán en posesión de la licencia federativa con su correspondiente habilitación FEDME del año en curso, incluyendo seguro deportivo que cubra la participación en la competición según el Real Decreto 849/1993 de 4 de junio. Expedida con anterioridad al inicio de la competición.
- Todos los participantes españoles (de Cantabria) estarán en posesión de la licencia federativa, bien a nivel autonómico y/o con su correspondiente habilitación FEDME del año en curso, incluyendo seguro deportivo que cubra la participación en la competición según el Real Decreto 849/1993 de 4 de junio. Expedida con anterioridad al inicio de la competición.

- Los participantes no españoles estarán en posesión de la licencia Federativa FEDME o en su caso la de su país, 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), expedida con anterioridad al inicio de la competición.
- Todas las pruebas se disputarán individualmente.
- Los participantes menores de Edad (menores de 18 años) deberán presentar una autorización paterna o de un tutor (los organizadores incluirán en la hoja de inscripción un modelo de autorización paterna y la fotocopia del DNI del que hace la autorización).
- No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba en la categoría Absoluta y de 12 años en la categoría Juvenil.
- Todos los participantes menores de edad (menores de 18 años) han de llevar obligatoriamente el casco de seguridad en las pruebas de dificultad. Se recomienda el uso del casco a todos los competidores mayores de edad.
- El día de la prueba, los participantes deberán presentar el correspondiente DOI (Documento Oficial Identificativo, bien sea, DNIE, carnet de conducir o pasaporte) y la licencia federativa FEDME del año en curso.
- Los participantes estarán divididos en las categorías indicadas en el apartado 3, tanto a nivel juvenil como absoluto, con un mínimo de 4 participantes por categoría. En caso de no llegar a este mínimo, el Presidente del Jurado y el Delegado FCDME acordaran la forma de proceder.

3.3. Sistema de puntuación.

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

- A partir de la posición 31 y siguientes se asignara 1 punto.
- La clasificación final se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores.
- En caso de empate, los competidores empatados en una misma plaza obtendrán 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.

4. Modalidades de Competición.

Las competiciones de escalada contemplan las siguientes pruebas y formatos:

Modalidades	Formato	
Dificultad	A flash A vista	
Bloque	En grupos A vista	Redpoint Rotación o Formato IFSC
Velocidad		
Combinada	Combinada JJOO • Dificultad • Bloque • Velocidad	Overall

El reglamento específico de cada prueba (dificultad, bloque, velocidad y Combinada) y formato (a flash, a vista o rotación a vista) se detalla en el apartado correspondiente del presente documento.

5. Competiciones autonómicas. Tipos.

La FCDME es la única responsable que puede autorizar los siguientes tipos de competiciones de escalada deportiva.

En las siguientes figuras se detallan los diferentes formatos de cada prueba:

DIFICULTAD							
Copa Cantabria				**Campeonato de Cantabria**			
2 Fases	**Semifinal**	Flash	2 vías o más	**2 Fases**	**Semifinal**	Flash	2 vías o más
	Final	A vista	1 vía		**Final**	A vista	1 vía
				3 Fases	**Cuartos Final**	Flash	1 ó 2 vías
					Semifinal	A Vista	1 vía
					Final	A vista	1 vía
A realizar en un único día				**2 Fases**: A realizar en un único día **3 Fases:** A realizar en un único día ó 2 días			

BLOQUE							
Copa Cantabria Absoluta				**Campeonato Cantabria Absoluta**			
2 Fases	**Semifinal**	Redpoint Vista	5 bloques o más	**2 Fases**	**Semifinal**	Flash	5 bloques o más
	Final	A vista	4 ó 5 bloques		**Final**	A vista	4 ó 5 bloques
A realizar en un único día				A realizar en un único día			

PARAESCALADA			
Campeonato de Cantabria			
2 Fases	**Semifinal**	A flash	2 vías o más
	Final	A vista	1 vía
A realizar en un único día			

VELOCIDAD		
Campeonato de Cantabria		
2 Fases	**Semifinal**	1 Eliminatoria
	Final	1 y 3 eliminatorias
A realizar en un único día		

Las Competiciones que se realizan se encuentran detalladas en los siguientes apartados:

1. Copa de Cantabria de Escalada de Dificultad.
2. Copa de Cantabria de Escalada en Bloque.
3. Campeonato de Cantabria de Escalada de Dificultad.
4. Campeonato de Cantabria de Escalada en Bloque.
5. Campeonato de Cantabria de Escalada de Velocidad
6. Campeonato de Cantabria de Paraescalada de Dificultad.
7. Evento Combinado o “Overall” (Juegos Olímpicos)
8. Cualquier otra competición de ámbito autonómico o nacional.

5.1. Copa de Cantabria de Escalada de Dificultad.

5.1.1. Funcionamiento.

- De acuerdo con las condiciones establecidas por la FCDME en el contrato con los organizadores, éstos organizarán la Copa de Cantabria de Escalada de Dificultad, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.
- El número de pruebas será como mínimo de tres y como máximo de seis, cada una de las cuales se celebrarán preferentemente en un único día. En todo caso la celebración de las mismas no podrá exceder de dos días.
- La competición se desarrollará en los formatos de flash y/o a vista y estará sujeta enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 7).
- Cada una de las pruebas se desarrollará **en 2 fases**:
    - Primera fase de **Clasificación o Semifinales**:
        - Desarrollada en formato al flash
        - Mínimo de dos vías distintas de escalada obligatoria para cada categoría y participante
    - Segunda fase **Final**:
        - Desarrollada en formato a vista
        - Una única vía
    - Estas dos fases están sujetas enteramente al reglamento específico de Escalada de Dificultad a vista, al flash o combinación de ambas (ver apartado 6).
    - La prueba se realizará en un único día.

5.1.2. Participación:

- Consultar el apartado 3.2 Participación.

5.1.3. Sistema de puntuación.

- Consultar el apartado 3.4 Sistema de Puntuación.
- La clasificación final se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores. En caso de empate, los competidores empatados en una misma plaza obtendrán 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.
- Los puntos conseguidos después de cada competición se agregarán de la siguiente forma:
    - Si se han celebrado 6 competiciones, se contará un máximo de 5 mejores resultados.
    - Si se han celebrado 5 competiciones, se contará un máximo de 4 mejores resultados.
    - Si se han celebrado 4 ó 3 competiciones, se contará un máximo de 3 mejores resultados.
- Si existiera un empate entre dos competidores en cualquier lugar de la clasificación al finalizar la competición, los competidores empatados se valorarán teniendo en cuenta el número de puntos conseguidos en aquellas competiciones en que han competido los dos. Si el empate continuase, se considerará a los competidores como empatados en esa plaza.
- Al finalizar la Copa Cantabria de Escalada de Dificultad, y acabada la entrega de premios de la última prueba celebrada se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes

a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las categorías absoluta y juvenil, tanto masculina como femenina.

5.2. Copa de Cantabria de Escalada en Bloque.

5.2.1. Funcionamiento.

- De acuerdo con las condiciones establecidas por la FCDME en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, la Copa de Cantabria de Escalada en Bloque.
- El número de pruebas será como mínimo de tres y como máximo de seis.
- Cada prueba se disputará en un único día.
- Las pruebas se desarrollarán **en dos fases** para cada una de las categorías establecidas para la Copa de Cantabria de Bloque:
    - Primera fase de **Clasificación o Semifinales**:
        - Desarrollada en un formato de rotación en grupos (redpoint) o a vista.
    - Segunda fase **Final**:
        - Desarrollada en formato de rotación a vista.
        - Tanto la fase clasificación como la fase final deberán ajustarse enteramente al reglamento específico de la escalada en bloque.

5.2.2. Participación.

- Consultar el apartado 3.2 Participación.

5.2.3. Sistema de puntuación.

- Consultar el apartado 3.4 Sistema de Puntuación.
- La clasificación final se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores. En caso de empate, los competidores empatados en una misma plaza obtendrán 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.
- Los puntos conseguidos después de cada competición se agregarán de la siguiente forma:
    - Si se han celebrado 6 competiciones, se contará un máximo de 5 mejores resultados.
    - Si se han celebrado 5 competiciones, se contará un máximo de 4 mejores resultados.
    - Si se han celebrado 4 ó 3 competiciones, se contarán todos los resultados.
- Si existiera un empate entre dos competidores en cualquier lugar de la clasificación al finalizar la competición, los competidores empatados se valorarán teniendo en cuenta el número de puntos conseguidos en aquellas competiciones en que han competido los dos. Si el empate continuase, se considerará a los competidores como empatados en esa plaza.
- Al finalizar la Copa de Cantabria de Bloque, y acabada la entrega de premios de la última prueba celebrada se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las categorías absoluta y juvenil, tanto masculina como femenina.

5.3. Campeonato de Cantabria de Escalada de Dificultad.

5.3.1. Funcionamiento

- De acuerdo con las condiciones establecidas por la FCDME en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato de Cantabria de Escalada de Dificultad Absoluto y Juvenil, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.
- El Campeonato de Cantabria Absoluto puede celebrarse conjuntamente con el Campeonato de España de Escalada de Dificultad Juvenil o por separado, según haya sido decidido por la Dirección Técnica de la FEDME y así se haya hecho constar en el contrato con los organizadores.
- La competición se desarrollará en los formatos de flash y/o a vista y estará sujeta enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 6).
- La competición puede desarrollarse en dos o tres fases. De esta forma, distinguimos:
    a) **Competición en 2 fases**:
        - Primera fase de **Clasificación o Semifinales**:
            - Desarrollada en formato al flash.
            - Mínimo de dos vías distintas de escalada obligatoria para cada categoría y participante
        - Segunda fase **Final**:
            - Desarrollada en formato a vista
            - Una única vía
        - Estas dos fases estará sujetas enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 7). La prueba se realizará en un único día.
    b) **Competición en 3 fases**:
        - Primera fase de **Cuartos de Final**:
            - Desarrollada en formato al flash
            - Dos vías distintas de escalada obligatoria para cada categoría y participante
        - Segunda fase de **Semifinal**:
            - Desarrollada en formato a vista
            - Una única vía
        - Tercera fase **Final**:
            - Desarrollada en formato a vista
            - Una única vía
        b) Estas tres fases estarán sujetas enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 7).
- Si la competición tiene 3 fases, opcionalmente se podrán disputar en:
    - Un único día.
    - En dos días, en este caso se informara en el programa de la competición que rondas se disputan cada día.

5.3.2. Participación.

- Consultar el apartado 3.2 Participación
- Optan al Campeonato de Cantabria de Escalada de Dificultad, todos los participantes cuya

licencia federativa en vigor haya sido expedida por la FCDME.

- 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 con licencia federativa expedida por la FCDME que dará lugar al podio del Campeonato de Cantabria.

5.3.3. Sistema de puntuación.

- Al finalizar el Campeonato de Cantabria se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las categorías masculina y femenina de cada categoría y ambos géneros.

5.4. Campeonato de Cantabria de Escalada en Bloque.

5.4.1. Funcionamiento.

- De acuerdo con las condiciones establecidas por la FCDME en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, el Campeonato de Cantabria de Escalada en Bloque.
- Los participantes estarán divididos en las categorías siguientes: femenina absoluta y masculina absoluta, con un mínimo de 6 participantes por categoría. Y las categorías Juveniles con un mínimo de 4 participantes por categoría.
- La competición se desarrollará **en dos fases** para cada una de las categorías establecidas
    - Primera fase de **Clasificación o Semifinales**:
        - Desarrollada en un formato de rotación en grupos (redpoint) o a vista.
    - Segunda fase **Final**:
        - Desarrollada en formato de rotación a vista.
    - Tanto la fase clasificación como la fase final deberán ajustarse enteramente al reglamento específico de la escalada en bloque (apartado 7).
    - La prueba se desarrollará en un único día

5.4.2. Participación.

- Consultar el apartado 3.2 Participación.
- Optan al Campeonato de Cantabria de Escalada de Dificultad, todos los participantes cuya licencia federativa en vigor haya sido expedida por la FCDME.
- 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 con licencia federativa expedida por la FCDME que dará lugar al podio del Campeonato de Cantabria.

5.4.3. Sistema de puntuación.

- Al finalizar el Campeonato de Cantabria se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las categorías masculina y femenina de cada categoría y ambos géneros.

5.5. Campeonato de Cantabria de Paraescalada de Dificultad.

5.5.1. Funcionamiento

- De acuerdo con las condiciones establecidas por la FCDME en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato de España de Paraescalada de dificultad, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.
- La competición se desarrollará en **dos fases**:
    - Primera fase de **Clasificación o Semifinales**:
        - Desarrollada en formato al flash
        - Mínimo de dos vías distintas de escalada obligatoria para cada categoría y participante
    - Segunda fase **Final**:
        - Desarrollada en formato a vista.
        - Una única vía.
    - Los competidores deberán descansar, como mínimo, 30 minutos entre la primera y la segunda vía de las clasificatorias.
- **Todas las fases de la competición se realizarán en el sistema de aseguramiento *top rope*** (sistema de aseguramiento por polea asegurando desde el suelo). Los competidores podrán unir la cuerda a su arnés de escalada a través de dos mosquetones de seguridad homologados, de acuerdo a los estándares de la UIAA/CE, dispuestos por la organización para acelerar el proceso de encordamiento de los participantes al *top rope*.
- Se podrán simultanear varias categorías en la fase clasificatoria, en función del espacio que ofrezca el muro de escalada y siempre bajo el criterio y decisión del Presidente del Jurado.
- Características de las vías:
    - Las vías tendrán un diseño vertical para evitar el efecto péndulo en caso de caída.
    - Las vías estarán compensadas en sus movimientos para equilibrar las discapacidades funcionales de derecha e izquierda.
    - Se recomienda que la vía tenga unos pocos grados de desplome para evitar el roce con la pared en caso de caída.
    - Hay que evitar grandes desplomes y techos.
    - El color del muro debe favorecer el contraste de color con las presas para localizarlas, fácilmente.
    - La vía no tiene que tener seguros, ni cintas, sólo presas que permitan la evolución de la escalada.
    - Los primeros metros deberán ser fáciles para ganar altura y evitar cualquier contacto con el suelo. Una colchoneta en la base de la vía será obligatoria.
    - El muro de velocidad homologado por la IFSC puede ser un buen ejemplo de muro óptimo para la práctica de la Paraescalada.
- Cualquier aspecto específico no reflejado en este Reglamento de Paraescalada se regirá por el general del Campeonato de Cantabria de Dificultad.

5.5.2. Participación.

- Consultar el apartado 3.2 Participación.
- Optan al Campeonato de Cantabria de Paraescalada de Dificultad, todos los participantes cuya licencia federativa en vigor haya sido expedida por la FCDME.

- 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 que optan al podio del Campeonato de Cantabria.
- Los participantes estarán divididos en los siguientes grupos, resultantes de la organización del deporte paralímpico, con el reconocimiento del COI y de las distintas Federaciones Internacionales que trabajan el deporte adaptado:
    - **Discapacidad visual** (que se divide en las siguientes categorías):
        - B1: totalmente o casi totalmente ciego; desde no percepción de luz a percepción de luz pero inhabilidad para reconocer la forma de una mano.
        - B2: capaz de reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60 o un campo visual de menos de 5 grados.
        - B3: agudeza visual desde 2/60 a 6/60 o un campo visual desde 5 a 20 grados.
        - Los deportistas con discapacidad visual no podrán utilizar, gafas, lentillas o cualquier otro equipo óptico que mejore su capacidad visual.
    - A**mputados** (que se dividen en las siguientes categorías):
        - Piernas AL1: Las dos piernas afectadas.
        - Piernas AL2: Una pierna afectada.
        - Brazos AU1: Los dos brazos afectados o uno amputado desde el hombro.
        - Brazos AU2: Un brazo afectado desde el codo hasta la mano, en cualquiera de sus combinaciones
    - **Limitación movimiento, fuerza o estabilidad** (que se dividen en las siguientes categorías):
        - RP1: Permanente falta de movimiento en las 4 extremidades o falta de control en las extremidades superiores. Ataxia severa.
        - RP2: Movimiento perjudicado en espalda, de espalda a codo y en torso. También en ambas piernas con dificultades para caminar. Distonía severa.
        - RP3: Movimiento limitado en codo, de codo a muñeca, cintura, de cintura a rodilla, rodilla a tobillo y tobillo. Tono muscular bajo, moderado problema de control en extremidades. Distonía moderada.
- Las especificaciones más detalladas y concretas de cada categoría se encuentran en la tabla "**Categorías de ParaEscalada**", de acuerdo con el reglamento IFSC.
- Para validar una categoría deberá de haber, como mínimo, 4 competidores. En caso de no alcanzar el número suficiente se podrán agrupar categorías afines aplicando un factor corrector que modere las diferencias del resultado obtenido.
- La ronda final tendrá las siguientes cuotas:
    - En el caso de haber menos de 10 competidores en las clasificatorias pasarán a la ronda final los 3 mejores competidores.
    - En el caso de haber entre 10 y 15 competidores en las clasificatorias pasarán a la ronda final los 4 mejores competidores.
    - En el caso de haber más de 15 competidores en las clasificatorias pasarán a la ronda final los 6 mejores competidores.
- Todos los participantes deberán de presentar obligatoriamente un certificado médico que evalúe y describa su discapacidad y que esté firmado originalmente por un médico colegiado.
    - Para discapacitados del grupo visuales será necesario presentar un certificado médico con expresión del resto y agudeza visual del deportista.
    - Para discapacitados físicos, será necesario presentar un certificado con expresión del grado de disfunción en concreto.
- Todos los participantes con discapacidad visual podrán contar con un único asistente para

recibir instrucciones acerca de su evolución en la escalada, movimientos, localización de las presas, proximidad del top de la vía, descenso y proximidad del suelo, etc… Sólo una voz oficial de instrucción por participante será válida para su ayuda. Se podrán utilizar sistemas electrónicos de comunicación entre el deportista y el ayudante (walkie, pinganillo…).

5.5.3. Sistema de Puntuación.

- Al finalizar el Campeonato de España se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las distintas categorías.

Categorías de ParaEscalada

Clasificación	Categoría	Deficiencia	Parte Corporal	Nivel de Deficiencia
Visual	B1	Visual	Ambos ojos	Totalmente o casi totalmente ciego; desde no percepción de luz a percepción de luz pero inhabilidad para reconocer la forma de una mano
	B2		Ambos ojos	Capaz de reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60 o un campo visual de menos de 5 grados
	B3		Ambos ojos	Agudeza visual desde 2/60 a 6/60 o un campo visual desde 5 a 20 grados
Amputados	AL1	Pérdida de miembro o deficiencia	2 piernas	Total (sin cadera, sin articulación) o combinación de ambas
	AL2		1 pierna	Completa, pierna, articulación cadera, o tibia
	AU1		2 o 1 brazo	- 2 brazos: Completo o combinación de ambos - 1 brazo: completa (No hombro, ninguna articulación) o amputado de articulación del hombro
	AU2		1 brazo	- Sin antebrazo - Sin Mano (articulación de la muñeca existente) - Todos los dedos (pulgar incluido y sin articulación del dedo)
LRP Limited Range, Power or Stability (former Neuro and Physiological Disabilities) Limitación movimiento, fuerza o estabilidad	RP1	Hipertonía	Todo Cuerpo	Espasticidad permanente por flexión o extensión
		Daño muscular	Todo Cuerpo	- Espasticidad o movimiento atetósico de 4 extremidades (lento, involuntario, incontrolado) - Problemas moderados a graves del tono en 4 extremidades
		Ataxia	Todo Cuerpo	Fuerza muy débil y / o problema de control severo de los miembros superiores o del torso
	RP2	Rango de movimiento pasivo deteriorado	- Hombro, - Unión entre el hombro y codo - Torso (Tronco)	Cualquier nivel
		Hipertonía	Todo Cuerpo	Aumento considerable del tono muscular
		Daño muscular	Todo Cuerpo	- Problemas de tono en 2 a 4 miembros - Problemas moderados a graves del tono en 2 extremidades inferiores - Problemas graves de las extremidades inferiores que crean dificultades para caminar
		Atetosis	Todo Cuerpo	- Fuerza limitada y / o problema de control moderado de los miembros superiores o del torso - Valor funcional correcto y problema de control insignificante de los miembros superiores o del torso
	RP3	Rango de movimiento pasivo deteriorado	- Codo, - Unión entre codo y muñeca - Muñeca - Cintura - Unión entre cintura y rodilla - Rodilla - Unión entre la rodilla y tobillo	Cualquier nivel
		Hipertonía	Todo Cuerpo	Aumento moderado pero fácilmente perceptible
		Daño muscular	Todo Cuerpo	- Problema de control moderado a severo en 4 extremidades y torso con dificultad de coordinación al correr - Insignificante a problemas de tono moderado en 4 extremidades - Trastorno insignificante a moderado del tono hemicorporal - Efecto hemiplejia o cuadriplejia mínimo dejando posibilidad de correr sin asimetría
		Atetosis	Todo Cuerpo	- Aumento del problema de tono en uno o todos los miembros inferiores creando una asimetría - Aumento del problema de tono en uno o todos los miembros inferiores creando una asimetría

6. Prueba de Dificultad.

Las competiciones de escalada que se disputan en esta prueba se definen como aquellas competiciones en las que se escalada como primero de cuerda, en que el competidor sube desde el suelo y va mosqueteando sucesivamente cada cinta exprés, utilizando como único sistema de progresión solo las presas que le permite el muro. La altura alcanzada (o, en caso de secciones transversales, la mayor distancia a lo largo de la línea de progresión de la vía) determina la clasificación del competidor al término de la competición.

6.1. Formato de Dificultad a vista.

En el formato de dificultad a vista (término inglés de "*on sight*"), el intento a la vía se realiza después de un periodo autorizado de observación y el competidor no tiene ningún otro tipo de información sobre la vía que la obtenida durante este periodo.

6.1.1. El muro de escalada

Todas las competiciones autorizadas por FCDME se desarrollaran en un muro que estará construido de acuerdo con la normativa UNE EN 12572, y tendrá que cumplir con un mínimo de medidas que son:

- 12 metros de altura y 9 metros de anchura.
- El desplome será como mínimo de 6 metros al llegar al top de las vías.
- La longitud de recorrido de vía será como mínimo de 15 metros.
- El muro deberá poder albergar 2 vías de escalada, simultáneamente.
- La pared ha de permitir equipar vías del nivel adecuado para competición.
- Requisitos generales:
    - La superficie del muro de escalada permitirá en su totalidad su uso para escalar.
    - Los márgenes laterales de la estructura y el margen superior no se pueden utilizar para escalar, y tampoco se podrán utilizar los agujeros del muro donde van colocadas las presas.
    - Si es necesario delimitar una vía al muro per separarla claramente de otra, la delimitación se realizará con una marca continua y claramente identificable.
    - La presa de salida para el comienzo de una vía ha de estar marcada de forma clara.
    - La reunión y las cintas exprés se han de ver claramente.
    - Se ha de marcar la última presa de la vía.

6.1.2. Seguridad.

- Durante la competición se tomarán todas las medidas de Seguridad necesarias. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del deportista que:
    - Lesione al competidor.
    - Lesione o estorbe a otro competidor.
- El árbitro de vía y el equipador delegado han de inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición para así asegurarse que se han tomado las medidas de seguridad necesarias.
- En particular, el Presidente del Jurado, los árbitros de vía y el equipador delegado:
    - Se aseguraran que todo el equipo y las medidas de seguridad cumplan los estándares

de UIAA/CE y/o IFSC, y el reglamento de escalada deportiva FEDME/FCDME.

  - Las cuerdas de la competición serán para uso en simple, nuevas, con el diámetro adecuado para una prueba de escalada deportiva y se tendrá especial cuidado de ellas durante toda la competición. Cualquier duda del estado de la cuerda se consultará con el Presidente del Jurado, el Equipador Delegado y el Director de Competición para que sea retirada y reemplazada por otra nueva. La frecuencia en que se ha de cambiar la cuerda la determinará el Árbitro de vía o el Director de Competición aconsejados por el Equipador Delegado.
  - Decidirán si la cuerda ha de ser pasada por el primer punto de protección o cualquier otro punto de la vía.

- 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 utilizado en una competición ha de estar homologado por la UIAA/CE.
- Los puntos de protección estarán compuestos por cintas exprés en que:
  - Los mosquetones que se utilizan como anclajes a los parabolts (por donde ha de pasar la cuerda) han de ser Maillón Rapide homologados de 8 a 10mm.
  - Cinta exprés cosida de longitud adecuada.
  - El mosquetón por donde pasa la cuerda tendrá que estar correctamente orientado siguiendo el recorrido de la vía.
- Cuando sea necesario una extensión de una cinta exprés, se podrá realizar haciendo la secuencia cinta mosquetón, cinta y mosquetón, o una baga larga de cinta de resistencia igual o mayor que la cinta exprés, opción, ésta última, recomendada. No se acortará una cinta mediante nudos bajo ningún concepto.
- La distancia máxima entre dos mosquetones por donde pasa la cuerda ha de ser de dos metros.
- Requisitos generales de los participantes:
  - Cada competidor podrá utilizar cualquier marca de arnés, calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que quiera, siempre que sea apropiada y utilizada correctamente.
  - Si la organización proporciona camisetas de competición (que han de llevar puesta cada competidor sin poder modificarla), éstas serán de obligada utilización.
  - Los competidores utilizaran una cuerda de uso en simple proporcionada por la organización.
  - Los competidores se encordaran utilizando únicamente el nudo de doble ocho reseguido.
  - 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.
- **Los competidores menores de edad estarán obligados a llevar el casco de seguridad.** Siendo recomendable que todos los participantes usen el casco de seguridad.
- El Presidente del jurado tiene autoridad para expulsar de la zona de competición a cualquier persona que no cumpla con las normas de seguridad.

6.1.3. Aseguradores y aseguramiento.

- Todo el material que se utilice para el aseguramiento de los competidores ha de estar

homologado por la UIAA/CE.

- Los árbitros verificaran que los aseguradores sean competentes. El árbitro de vía y el Director de Competición tienen autoridad para pedir que se sustituya cualquier asegurador o cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad, avisando al Presidente del Jurado que será el que ejecute esta petición.
- Los aseguradores han de estar en posesión de un certificado de la entidad o federativo que los acredite que son aptos para desarrollar su labor.
- La cuerda será controlada por un asegurador, preferiblemente asistida por una segunda persona. El asegurador tendrá que utilizar un dispositivo de aseguramiento homologado por la UIAA/CE.
- El asegurador tendrá que tener especial cuidado durante el intento del competidor de:
    - Los movimientos del competidor no pueden ser imposibilitados en ningún momento por el hecho que la cuerda esté muy floja o muy tensada.
    - Cuando el competidor quiera chapar la cuerda, sus movimientos no han de ser obstaculizados para realizar esta acción. Así, si el chapaje falla por parte del competidor, el exceso de cuerda se tendrá en cuenta en caso de:
        - parada de una forma dinámica en caso de caída
        - no ha de existir un exceso de metros de caída por parte del competidor.
        - la caída no ha de suponer ningún daño o lesión al escalador causado por las aristas, volúmenes, etc...
- El asegurador ha de tener la cantidad de cuerda suficiente todo el tiempo que asegura. Cualquier tensión en la cuerda puede ser interpretada como una ayuda externa en el intento del competidor a la vía, y el árbitro de vía puede declarar un incidente técnico por este hecho.
- Un árbitro de vía puede pedir al Presidente del jurado el cambio de un asegurador en cualquier momento, y el Presidente le comunicará al mismo asegurador y al Director de Competición el cambio del asegurador y el motivo.
- Si el competidor llega al top de la vía o cae en su intento, el asegurador se encargará de bajar el competidor hasta el suelo de forma segura.
- Es responsabilidad del asegurador retirar de forma rápida la cuerda de todos los puntos de anclaje y asegurarse que el competidor abandona la zona de competición de forma rápida.

6.1.4. Inscripciones para la competición.

- Para participar a la competición es necesario realizar la correspondiente inscripción que quedará cerrada cuando la organización de acuerdo con FCDME lo determine.

6.1.5. 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.
    - Desarrollo simultáneo o alterno (Femenino/Masculino).
    - Puntualizaciones al reglamento en caso de existir.
    - Tiempo de realización de la vía y dificultad técnica.

6.1.6. Orden de salida.

- El orden de salida de la primera fase (clasificación) será establecido por los árbitros mediante un sorteo entre todos los participantes inscritos.
- Para la ronda final, el orden de salida será el inverso al de la clasificación obtenida en la ronda clasificatoria. Si hay competidores que compartan posición, el orden de salida 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.

6.1.7. 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 necesitaran una identificación previa, y el permiso del Presidente del Jurado):
    - Árbitros de la competición
    - Organizadores de la competición
    - Aseguradores
    - Competidores inscritos y elegidos para competir en esa ronda de competición.
    - Personal técnico de FCDME
    - 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, asi como de cualquier aparato electrónico con conexión al exterior mediante telefonía o internet. Estos aparatos podrán ser custodiados por 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 m^2 (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.

6.1.8. Zona de competición.

- En la zona de competición solo podrán estar aquellas personas especificadas en la siguiente lista (y que necesitan una identificación previa, y permiso del Presidente del Jurado):
    - Árbitros de la competición
    - Organizadores de la competición
    - Aseguradores
    - Competidores inscritos o elegidos para competir
    - Personal técnico de FEDME
    - Prensa autorizada por el Presidente de la Competición y el Presidente del Jurado
- No se permitirá la entrada de ningún animal de compañía a la zona de competición, aunque pertenezcan a las personas autorizadas en esta zona. Además, estará totalmente prohibido fumar o ingerir bebidas alcohólicas en la zona de competición.

6.1.9. Período de observación.

- Si los árbitros no especifican lo contrario, los competidores inscritos en una ronda de competición se les permitirá un período de observación anterior al comienzo de la competición, durante el cual podrán estudiar la vía.
- Nadie podrá acompañar a los competidores durante el período de observación, y éstos no se comunicaran en ningún caso con cualquier persona situada fuera del área de observación.
- **El periodo de observación será decidido por el presidente del jurado bajo los consejos del equipador y no podrá en ningún caso ser superior a los 6 minutos.**
- Los competidores han de estar en la zona designada como área de observación, siendo descalificados si saliesen de ella, y solo se les permitirá tocar la o las presas de salida.
- Durante el período de observación, los participantes podrán utilizar prismáticos y apuntar las notas que crean oportunas o hacerse un croquis (a mano). No se permitirá ningún equipo de grabación.
- Al final del período de observación, los competidores volverán a la zona de aislamiento. La demora en volver será penalizada con una tarjeta amarilla, y no volver comportará la descalificación según el régimen disciplinario.
- **Si se produjera una superfinal, el presidente del Jurado podrá decidir si habría o no un período de observación.**

6.1.10. Zona de tránsito y preparación previa antes de la escalada.

- Ante 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 ésta área.
- El competidor llegará a la zona de tránsito con el arnés puesto.
- Al llegar a la zona de tránsito, cada competidor tendrá que ponerse su calzado de escalar, atarse la cuerda con el nudo de encordamiento de doble ocho reseguido y realizar todos los preparativos finales antes de su intento a la vía.

- Todo el equipo de escalada y el nudo de encordamiento utilizado por el competidor ha de ser inspeccionado y aprobado por el árbitro de vía antes que el competidor comience a escalar.
- 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.

6.1.11. Tiempo para realizar la vía.

- El tiempo para realizar la vía será fijado por los árbitros bajo el consejo de los equipadores. Así, se recomienda 6 minutos para todas las Fases.
- El competidor puede pedir ser informado del tiempo durante su escalada y el árbitro deberá decirle los minutos y segundos que faltan para que el tiempo se agote.
- El tiempo de escalada para cada competidor se registra como el tiempo entre:
    - El comienzo de su intento a la vía cuando todas las partes de su cuerpo se levantan del suelo, y
    - Cuando el competidor:
        - chape la última cinta de la vía dentro del tiempo establecido para su intento, o
        - caiga
- En todos los casos el tiempo de escalada se calcula en el segundo exacto (redondeando hacia abajo las décimas).
- Cuando el tiempo de vía se agote, el árbitro debe pedir al competidor que pare y dará instrucciones para que los procedimientos de medición se hagan de la última presa válida cuando el tiempo se agotó. Si el competidor no obedece, el árbitro puede ordenar que se bloquee la cuerda para que éste baje de la vía.

6.1.12. Procedimiento de escalada.

- Al entrar en la zona de competición y llegar a la base del muro de escalada, se le exigirá al competidor que se coloque en la salida de la vía. En este punto, a cada competidor se le permitirán 40 segundos antes de empezar su intento a la vía. Si al finalizar estos 40 segundos el competidor no ha comenzado su intento a vía, se le darán inmediatamente instrucciones para que lo haga. Cualquier retraso puede producir la descalificación del competidor.
- El tiempo para realizar la vía será determinado en el punto 6.1.11; en este periodo de tiempo no se incluirán los 40 segundos de preparación descritos en el apartado anterior.
- Se dará por empezado el intento a la vía por parte del competidor cuando todas las partes de su cuerpo no toquen el suelo.
- Durante el intento a la vía:
    - Cada competidor utilizará las cintas exprés para asegurarse en secuencia. Estará permitido chapar la primera cinta desde el suelo si esto es posible.
    - Se permitirá que un competidor pueda deschapar y rechapar la última cinta exprés chapada.
    - El competidor deberá estar en una posición legítima todo el tiempo:
        - Cada cinta exprés ha de ser utilizada antes que la parte más baja del cuerpo del competidor se mueva por encima del mosquetón más bajo de la cinta (en el caso de una travesía de techo, antes que el cuerpo del competidor se desplace más allá del mosquetón no asegurado).
        - Si el cuerpo del competidor se ha movido por encima del mosquetón más bajo de la cinta, y éste está en una posición desde la cual no es necesario

acercarse la cinta con el pie para poder chapar, o requerido por el Equipador Delegado como posición desde la cual es posible chapar la cinta exprés.

- En circunstancias especiales, el Presidente del Jurado estará autorizado para modificar el punto anterior.
- El Presidente del Jurado puede indicar al competidor de acuerdo con el Equipador Delegado que una cinta debe ser chapada desde una posición o presa determinada y marcada para ello (con una cruz), indicado así durante el periodo de observación.
- Si un competidor chapa una cinta exprés, pero la cuerda queda en una posición de Z después del chapaje, el competidor deberá corregir el chapaje en Z. Se le permitirá deschapar y rechapar (si fuese necesario descendiendo) las cintas involucradas en el chapaje en Z. Después de corregir la posición de la cuerda, las cintas deberán ser chapadas de nuevo de forma correcta.
- Si el competidor no se ajusta al chapaje en secuencia y deja de asegurarse a uno de los mosquetones de una cinta, el árbitro pedirá al competidor que se ajuste a las normas y, si el competidor persiste en violar la norma, el árbitro dará por acabado el intento en ese punto, valorando la última presa obtenida en posición legal. Si el competidor no hace caso de las instrucciones del árbitro, éste dictaminará descalificación del competidor.

6.1.13. Finalización de una escalada.

- Un intento de un competidor a la vía se detiene cuando:
    - El competidor cae.
    - Excede del tiempo reglamentario asignado para realizar la vía.
    - Toca alguna parte del muro más allá de los límites marcados de la vía.
    - Utiliza los bordes laterales o superiores del muro.
    - Toca el suelo con alguna parte del cuerpo.
    - Utiliza cualquier tipo de ayuda artificial (puntos de seguridad y descuelgue).
    - Deja de asegurarse y no atiende a los requerimientos de los árbitros.
- Al finalizar la participación de un competidor, éste ha de ser descendido inmediatamente al suelo y abandonará la zona de competición.

6.1.14. Puntuación.

- Al finalizar el intento de un competidor a la vía, la medida de la altura conseguida por el competidor será realizada hasta la presa más alta dominada (o en el caso de travesía o techo, la presa más lejana dominada siguiendo la línea de progresión). Cada presa será considerada como tal por parte del Equipador Delegado o después de su uso positivo por un competidor durante la competición. Así:
    - Una presa se considerará "<u>controlada</u>" cuando un competidor ha hecho uso de la presa para conseguir una posición estable o controlada. La puntuación de un competidor que controla una presa será el número asignado a esta posición sin sufijo.
    - Una presa de la cual un competidor ha hecho un movimiento de escalada controlado con el interés de progresar a lo largo de la ruta, se considerará como "<u>usada</u>". La puntuación de un competidor en una presa utilizada será el número asignado a esta presa con un signo positivo (+) como sufijo. Esta puntuación es mejor que la puntuación descrita en el apartado a) con el mismo número de presa pero sin sufijo.

  <u>*Nota*</u>: Un movimiento de escalada controlado puede ser "estático" o "dinámico" con una

voluntad general de:

1. un cambio positivo significativo en la posición del centro de gravedad del competidor; y
2. el movimiento de al menos una mano con la finalidad de llegar a:
    a. la presa siguiente a lo largo de la línea de progresión de la vía; o
    b. cualquier presa que haya estado controlada con éxito por otro competidor desde la presa de la que se ha realizado el movimiento de escalada.

Nota: No se adjudicará ningún signo positivo (+) a ningún movimiento efectuado por el competidor que implique salir de una posición legítima.

- Si un competidor toca un punto donde no hay presas, este punto no se incluirá en ninguna medida de máxima altura o menor distancia conseguida por el competidor.
- A un competidor se le permitirá retroceder durante el tiempo disponible en su intento a la vía considerando, si cayera, la presa más alta más alta tocada con anterioridad.
- Un competidor conseguirá la altura máxima en una vía (top) si consigue chapar la última cinta o descuelgue de la vía, independientemente desde que presa del muro lo haga.
    - Si se cogiera al descuelgue o cadena, se le puntuaría la última presa del muro cogida con un sufijo positivo (+).

6.1.15. Uso del equipo de vídeo.

- Los árbitros deben pedir a la organización que les facilite equipo/s de video para poder realizar las correspondientes grabaciones de toda la competición. Los árbitros deberán visionar el video en caso de dudas o reclamaciones.
- El video es un instrumento de uso interno para árbitros que debe ser enviado posteriormente al Área de Competición y **en ningún caso debe ser visionado por los competidores o representantes**. Las grabaciones (en el formato que sea) estarán en posesión del Área de Competición como pruebas de posibles reclamaciones.

6.1.16. Mantenimiento del muro.

- Los árbitros y el Equipador Delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantenga de forma eficiente el muro 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 esa ronda o detenerla y comenzar de nuevo. **La decisión del Presidente del Jurado será inapelable.**
- Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en los muros de escalada los decidirá el árbitro (consultando con el equipador) antes de dar comienzo cada ronda de competición.
    - El intervalo de limpieza en rondas o grupos muy numerosos no podrá superar los 20 competidores de margen.

6.1.17. Incidentes técnicos.

- El árbitro de competición puede decretar incidente técnico si
    - Existe una tensión o una obstrucción en la cuerda que utiliza el competidor
    - Una presa está rota o suelta.
    - Existe una cinta exprés o mosquetón colocados incorrectamente.
    - Cualquier otro incidente que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo como resultado de la acción del propio competidor.
- El árbitro de competición decretará incidente técnico siempre que se haya producido cualquier circunstancia que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.
- El árbitro de competición puede declarar incidente técnico a petición del competidor si:
    - 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 respecto, el árbitro debe pedir al equipador que suba a verificarlo
    - 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 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.
- Cualquier competidor sujeto a incidente técnico, se le permitirá un periodo de recuperación en la zona de aislamiento sin entrar en contacto con ningún otro competidor o técnico.
- El competidor debe decidir inmediatamente cuando desea comenzar su próximo intento a la vía, que deberá ser entre de inmediato y antes del quinto competidor siguiente. Si no quedaran tantos competidores en competición, al competidor se le permitirá un tiempo máximo de recuperación de 20 minutos antes de intentar la vía.
- Dispondrá del mismo tiempo asignado a la reunión técnica para intentar la vía.
- El competidor sujeto a un incidente técnico se le registrará siempre el mejor resultado de sus intentos a la vía.

6.1.18. Orden de salida de los escaladores en rondas de clasificación.

- En una ronda de clasificación, al tratarse de dos vías, éstos tendrán el orden de salida establecido según el siguiente criterio:
    - Para la primera vía de clasificación, el orden de salida de la categoría será establecido de forma aleatoria o *random*.
    - El orden de salida de la segunda vía de clasificación deberá estar en el mismo orden de la primera ruta pero con un decalaje de 50%, es decir, el primer escalador en salir será el situado en el punto medio del orden de salida de la primera vía, y los siguientes escaladores irán saliendo sucesivamente en ese orden a partir del primer escalador. Una vez acabada la lista (último escalador del orden de salida de la primera vía), seguirá el primer escalador del orden de salida de la primera vía y sucesivamente hasta el escalador justo anterior al que comenzó el orden de la segunda vía de clasificación.
    - El orden de salida de una tercera vía de clasificación sería el orden inverso al orden de salida establecido en la primera vía de clasificación.

Ejemplo:

Si tenemos 21 competidores de una categoría en una ronda de clasificación, el escalador que empieza primero (1º) la primera vía de clasificación, será el escalador undécimo (11º) en la segunda vía de clasificación.

6.1.19. Clasificación y cuotas para cada ronda.

- Después de cada ronda de competición, los competidores se situaran en la clasificación de acuerdo con la altura máxima alcanzada (con el sufijo correspondiente), tal y como se define en el apartado 6.1.12.
- Si la ronda clasificatoria se realiza sobre dos o más vías no idénticas, los competidores no clasificados para la siguiente ronda se situaran agregando la plaza obtenida, combinando las rutas, como se verá a continuación.
- En una misma categoría, siempre habrá un tiempo mínimo de 20 minutos desde el último competidor de la ronda anterior hasta el primer competidor de la siguiente ronda.

6.1.20. Clasificaciones después de una ronda (Clasificación o Final).

- Consideraciones Generales:
    - Para cada ruta se establece el siguiente criterio para clasificar los competidores:
        a) En primer lugar figuraran todos aquellos competidores que hayan conseguido llegar al top de la vía chapando la última cinta o descuelgue.
        b) A continuación figuraran todos aquellos competidores que hayan caído dando por acabado su intento a vía, siempre en orden descendente a su puntuación.
    - Si un competidor no inicia ningún intento en todas las vías previstas para la clasificación, o a la final, no será añadido a la clasificación y por tanto no obtendrá puntuación (en el caso de ser una prueba de Copa).
    - Si dos competidores permanecen empatados en una posición en la vía final, la clasificación será determinada por la posición de la vía clasificatoria. Si aun así persistiera el empate, el tiempo obtenido en cada intento por parte de cada competidor será el que determine su posición, siendo el menor tiempo obtenido el que será mejor clasificado.
    - Si los dos tiempos fueran iguales, entonces los dos competidores serán considerados empatados en la misma posición.
- Clasificación después de la ronda de Clasificación:
    - Cada competidor que participa en una ronda de Clasificación será ordenado con unos puntos de la forma siguiente:
        a) Cuando el competidor tiene una clasificación única en la vía, la puntuación será igual a la clasificación del competidor en su ronda.
        b) Cuando dos o más competidores están empatados en la vía, la puntuación será igual a la clasificación media de los competidores empatados en su ronda.

        Ejemplo:
        6 empates en la 1ª posición, significa que: (1+2+3+4+5+6)/6 = 21/6 = 3.50
        4 empates en la 2ª posición, significa que: (2+3+4+5)/4 = 14/4 = 3.50
    - La clasificación será en orden ascendente del total de puntos otorgados a cada competidor (la menor puntuación será la mejor), calculada con la siguiente fórmula:

$$TP = \sqrt{(R1 * R2)}$$

Abreviaciones:

- **TP**: Total de Puntos.

- **R1**: Ranking o Puntos obtenidos (según clasificación) en la 1ª ruta de clasificación.

- **R2**: Ranking o Puntos obtenidos (según clasificación) en la 2ª ruta de clasificación.

  - Los puntos totales de la clasificación deberán presentarse con dos decimales, y serán ordenados de menor (mejor clasificación) a mayor (peor clasificación).

- La cuota fija de competidores para la semifinal será de 16, y para la final será de 8.
- Un competidor clasificado en 1a posición en la 1a vía, y en 1a posición en la 2a vía será clasificado en 1a posición global. Cualquier competidor que realice con éxito todas las vías de la fase clasificatoria pasará a la final.
- Cuando exista un número insuficiente de competidores que hubiesen completado con éxito la clasificatoria, el número de plazas hasta completar la cuota fija de paso se obtendrá de los siguientes competidores mejor clasificados.
- Cuotas flotantes:
  - Si el número de clasificados para la ronda final excediese, como resultado de empates, se tomará el número más próximo a la cuota fija (calculando por arriba y por abajo), sabiendo que no puede ser inferior a 6 competidores. No se aplicará la cuota flotante si la ronda previa se realizó sobre dos o más vías no idénticas.
  - Cuando el número de clasificados para la ronda final exceda la cuota fija, como resultado de empates (calculando por arriba y por abajo) sea igual, el número corresponderá a la cuota más alta, excepto en circunstancias especiales (TV, etc.) que será la más pequeña.

Ronda final:

- La clasificación definitiva para los finalistas se confeccionará con el resultado obtenido en la final. Si, una vez acabada la final, existe un empate en la primera plaza de la clasificación, se valorará el resultado obtenido en la clasificatoria con el objetivo de romper el empate.
- Si a pesar de ello el empate continúa, se tendrá en cuenta el tiempo empleado en escalar la vía de la final, y el competidor que haya empleado menos tiempo será el ganador.
- La clasificación definitiva se obtendrá para los finalistas con el resultado obtenido en la final, en caso de empate de estos se recurrirá al resultado obtenido en la clasificatoria. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el tiempo empleado en escalar la vía de la final, por lo que se ordenará la clasificación en función del tiempo empleado.
- La clasificación definitiva para los competidores que no han pasado a la final se hará teniendo en cuenta únicamente el resultado de la clasificatoria. En caso de empates, se considerará a los competidores empatados en la plaza más alta y al siguiente competidor en la plaza posterior al número de competidores que lleva por delante.

6.2. Formato de Dificultad al Flash.

Se define el formato de dificultad al “flash” como aquella escalada que se realiza después de una demostración de la vía (realizada por el equipador antes de comenzar la competición o mediante video grabado previamente) y sin ninguna indicación externa durante la tentativa del competidor.

6.2.1. Reglamento idéntico al del formato de dificultad a vista (6.1) con cambios.

A continuación definimos los puntos diferenciales respecto el reglamento definido para la dificultad a vista:

6.2.2. Periodo de Observación y Zona de Aislamiento.

- En este formato al flash no sería aplicable el apartado *6.1.9 "Periodo de observación"* del formato de dificultad a vista, ya que los competidores pueden observar a los otros competidores en sus intentos a la vía. Además se contemplan los siguientes puntos:
    - La organización con el consentimiento del Presidente del jurado delimitará una zona para permitir que los competidores puedan observar los intentos a vía de los otros competidores.
    - Además, cuando comience la competición, la zona de aislamiento quedará abierta únicamente a los competidores registrados, los cuales tendrán permiso de entrada y salida siempre que acrediten estar registrados en la competición.

6.2.3. Preparación previa a la escalada.

- En el formato al flash no sería aplicable el punto 6.1.10 (Zona de tránsito y preparación previa a la escalada) del formato de dificultad a vista.
- Sí que serán aplicables las siguientes modificaciones del punto 6.1.10:
    - **Los competidores han de estar pendientes de la posición en la que realizarán su intento a vía.**
    - No serán acompañados por ningún miembro de organización ni ningún árbitro desde la zona de tránsito a la zona de competición.
    - Cuando los competidores sean llamados por el árbitro de vía desde la zona de competición para realizar su intento a vía, los competidores tendrán que tener ya puestos su arnés y su calzado de escalada. En ese momento se encordaran y realizaran todos los preparativos finales previos a su intento a vía. Cualquier demora puede dar como resultado una tarjeta amarilla, y si su actitud persiste, puede resultar en la descalificación intermedia.
    - Todo el equipo de escalada y el n**udo de encordamiento de doble ocho reseguido** ha de ser inspeccionado y aprobado por el árbitro de vía antes que el competidor comience en su intento a vía.

7. Prueba 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.

7.1. 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 7.1.9).

7.1.1. Las zonas de escalada.

- Todas las competiciones autorizadas por la FCDME se desarrollarán con un diseño determinado, las zonas de escalada o bloques tendrán una altura máxima que no permita una caída superior a 3 metros considerando la parte más baja del cuerpo y dispondrán la suficiente superficie hábil para disponer de varias vías o problemas de bloque, suficientemente separadas unas de otras para garantizar la seguridad, y la no interferencia entre ellas.
- 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 consideraran 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 destinados para la sujeción de las presas.
- 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 deberá estar claramente marcado para identificar:
    - “Posición de salida” compuesta de presa(s) y/o volumen(es) para ambas manos y ambos pies que no incluirán partes en blanco o ilimitadas de la superficie de escalada. Las presas/volúmenes iniciales no deben marcarse con posiciones específicas para las manos.
    - una “Presa Zona”, que se colocará para facilitar la separación en la clasificación de los/las deportistas con rendimiento destacadamente diferente.
    - un "Top", que será:
        - una presa/volumen final marcada (la “presa/volumen Top”); o
        - Área claramente marcada y delimitada que permita clara posición final controlada y estable tocando con las dos manos el área TOP, a criterio de el/la árbitro/a de vía
- Las marcas utilizadas en cada bloque deberán indicar:

- las presas/volúmenes de Salida/Top en un color
- la presa/volumen Zona usando un segundo color,

  en cada caso utilizando un color diferente a cualquier otra demarcación de la Superficie de Escalada. Se instalará un ejemplo de estas marcas dentro de la Zona de aislamiento, que debe ser la misma durante toda la duración de una competición.

7.1.2. 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/GVF;R.
  - 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.
  - Si la organización proporciona camisetas de competición (que han de llevar puesta cada competidor sin poder modificarla), éstas serán de obligada utilización.
  - 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.

7.1.3. Preinscripción para la competición.

- Para participar a la competición es necesario realizar la correspondiente inscripción que quedará cerrada cuando la organización de acuerdo con FCDME lo determine.

7.1.4. 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.

7.1.5. 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.

7.1.6. 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 necesitaran 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.
  - 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 m2. 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.

7.1.7. 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 ésta 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 9).

7.1.8. 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 las zonas adyacentes.

7.1.9. Procedimiento de escalada.

- En cada ronda de competición, los competidores intentarán un número de bloques en secuencia (4 como mínimo y 8 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 dé 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.
- 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. Distinguimos dos situaciones en función si la ronda es la Clasificatoria o se trata de la ronda Final:
    - <u>Ronda clasificatoria</u>: 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.
    - <u>Ronda final</u>: 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:
        - 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.

- 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 con **4 puntos marcados claramente** para las manos y pies.
- Respecto las presas de los bloques:
  - Los competidores pueden tocar las 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 o 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 aparato sonoro se active en el área de escalada.
- 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 coge 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 tiene que 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.

7.1.10. 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 intentos realizados para completar los problemas resueltos con éxito.
    - Número total de presas bonus.
    - Número total de intentos realizados para obtener las presas bonus con éxito.
- Presas Bonus: en todas las vías existirá una presa considerada de bonificación (claramente marcada mediante un color distinto a las de salida y llegada, y al resto de presas), situada según el criterio del equipador.
    - Si el competidor llega a coger estas presas conseguirá unos puntos de bonificación. Todo aquel problema resuelto con éxito se le contará la presa de bonificación, aun no siendo tocada, en el intento que fue conseguido el top.

7.1.11. 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.

7.1.12. 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 per 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.

7.1.13. 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 los bonos de desempate según se especifica en el apartado 7.1.10.
- En caso de plazas empatadas se usarán los puntos de bonificación 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 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.

Superfinal.

- 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 empezar su intento antes de 40 segundos.
- Si diversos competidores consiguen la misma puntuación, éstos se consideraran 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.

7.2. Formato de Escalada en Grupos (o Redpoint).

Se define como el formato de Bloque en Grupo aquella escalada en bloque que realizan todos los participantes a la vez (en grupo) con la posibilidad de escalar todos los bloques o problemas en el mismo período de tiempo (también llamado sistema americano). Los escaladores pueden visualizar a los otros participantes en sus intentos así como intercambiar información (término inglés de “redpoint”) entre ellos, pero **sin recibir indicaciones externas durante su intento.**

- Entre los intentos de los escaladores, éstos podrán intercambiar indicaciones, pero en ningún caso (escaladores, entrenadores o público) podrán dar indicaciones a un escalador durante su intento al bloque.
- Durante el período de tiempo asignado para completar la ronda, cada escalador se administrará el tiempo como crea conveniente.
- Así mismo, cada escalador podrá realizar un número de intentos máximos **determinado por el presidente del jurado** para cada categoría, y cada escaladores podrá realizar en el orden que desee cada bloque aplicando la estrategia que crea oportuna. En caso de dividir a los

competidores en grupos, estos deberán estar en la zona de aislamiento hasta que compita su grupo

7.2.1. Reglamento idéntico al de Bloque: Rotación a vista (7.1) con cambios.

A continuación definimos los puntos diferenciales respecto el reglamento definido para Bloque: Rotación a vista.

7.2.2. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada.

Se procederá como marca el punto 7.1.8 del actual reglamento, pero el tránsito desde la zona de aislamiento a la zona de competición se realizará conjuntamente con el grupo de escaladores que, de la misma o diferente categoría, participen en los mismos bloques, todos juntos.

7.2.3. Período de observación.

- A diferencia de lo que marca el punto 7.1.10 en relación al procedimiento de escalada, 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.
- Una vez se muestren todos los bloques, el árbitro informará a todos los participantes que en aquel momento comienza el tiempo asignado para la ronda.

7.2.4. Procedimiento de escalada

- En cada ronda de competición, los escaladores intentaran un número de bloques (5 como mínimo en cada ronda de competición).
- El número de escaladores que compiten en el mismo grupo y que pertenecen a la misma categoría y ronda de competición puede variar en función del número de participantes inscritos en la prueba.
- El tiempo concedido para la realización de todos los bloques por parte de los escaladores será asignado por el presidente del jurado, de acuerdo con el equipador delegado de la prueba. En caso de que haya más de un grupo, el Presidente del Jurado informará de la composición de los mismos y del tiempo disponible.
- Cada escalador pedirá claramente al árbitro de vía turno para realizar su intento, en el caso de haber escaladores realizando el bloque o esperando su turno.
- Cada problema de bloque tendrá asignado una posición inicial que estará formada por una posición de salida. Esta posición inicial estará claramente marcada.
- Un intento a un problema de bloque se dará por iniciado cuando desde la posición de salida, el escalador esté suspendido de la estructura, a criterio del árbitro de vía.
- El escalador puede preguntar al árbitro de vía en cualquier momento cuanto tiempo le queda a la ronda de competición.
- El escalador puede retroceder en cualquier punto de la vía, manteniendo su intento siempre que no toque el suelo.
- Un intento se considera acabado cuando se coja la presa final o Top (claramente marcada) con las dos manos y el árbitro lo de por bueno a la voz de “**Ok**” o “**Vale**” y levantará una de las manos para indicarle el visto bueno.
- El Top del bloc tiene que 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 considera fallido en caso de:
    - Caída.
    - Tocar el suelo.
    - Exceder los límites de la ruta.
    - Acabar el tiempo sin haber completado el problema.
- Finalizado el intento del bloque de forma exitosa o no, el escalador ha de volver inmediatamente al suelo. Si quiere iniciar un nuevo intento, ha de volver al punto de inicio sin tocar la estructura, o guardar su turno para un nuevo intento.
- Un escalador puede intentar un problema todas las veces que quiera, dentro del tiempo máximo concedido.
- El árbitro de vía podrá requerir la presencia del presidente del jurado si observa cualquier conducta antideportiva por parte de algún escalador, como por ejemplo estar un tiempo excesivo en alguno de los bloques o realizar múltiples intentos a un mismo bloque siempre que esté perjudicando a la dinámica de otros escaladores del grupo. Así mismo, entre los intentos de los escaladores, éstos podrán intercambiar indicaciones, pero en ningún caso (escaladores, entrenadores o público) podrán dar indicaciones a un escalador durante su intento.
- Una presa se considera dominada según el criterio del árbitro. Una presa se considerará "controlada", cuando un escalador haga uso de la presa para conseguir una posición estable o controlada.
- Los escaladores pueden utilizar cepillos para limpiar las presas a las que se lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.
- **El uso de resinas de pino está prohibido.**
- **Si un escalador completa todos los bloques con éxito dentro del tiempo concedido para la ronda, tendrá que abandonar la zona de competición**, entregando su tarjeta de competición al árbitro del último bloque en el que ha completado su participación.
- Cada vez que un escalador completa un bloque o considera que no volverá a realizar ningún intento, firmará la tarjeta de anotación al árbitro de vía correspondiente.
- Una vez acabado el tiempo otorgado para el grupo en la realización de los bloques, cada participante deberá firmar y entregar la tarjeta de anotación al árbitro de vía donde estaba realizando su último intento.

7.2.5. Mantenimiento de las zonas.

- Se mantiene todo lo especificado en el punto 7.1.12 del presente reglamento.

7.2.6. Incidentes técnicos.

- Tal y como establece el punto 7.1.13, 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 7.1.13, 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.

7.2.7. Clasificación y cuotas para cada ronda.

- Se mantiene todo lo especificado en el punto 7.1.14 del presente reglamento.

8. 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/FCDME.
- En materia de dopaje el Comité Anti-Dopaje de la FEDME/FCDME 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/FCDME informará de su resolución al Comité de Disciplina de la FEDME/FCDME para que tome la decisión definitiva y establezca las sanciones pertinentes.

9. Reglamento Disciplinario. Conducta Deportiva.

9.1. 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.

9.2. 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:

a) Informal, aviso verbal.
b) Aviso oficial, acompañado de una "Tarjeta Amarilla".
c) Descalificación de la competición, acompañada por una "Tarjeta Roja".
d) El Presidente del Jurado será el único autorizado para tomar esta decisión.

9.2.1. Tarjeta Amarilla.

Se puede mostrar una "Tarjeta Amarilla" a causa de las siguientes infracciones:

a) Retrasarse en el retorno a la zona de aislamiento siguiendo las instrucciones del Presidente del Jurado o del Árbitro de Vía. Mayor retraso puede producir la descalificación.
b) Utilizar los pies para acercar la cinta exprés a la mano
c) No comenzar de acuerdo con las instrucciones del Árbitro de Vía.
d) No obedecer las instrucciones del Árbitro de Vía o del Presidente del Jurado.
e) Uso de lenguaje obsceno o abusivo, o comportamiento violento.
f) Comportamiento antideportivo.

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

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

9.2.2. Tarjeta Roja.

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:

a) Llegar a la zona de aislamiento después de la hora de cierre establecida.
b) Observar las rutas fuera del área permitida de observación.
c) Salir de la zona de aislamiento sin respetar el turno de competición.
d) No ir correctamente equipado al comienzo de la ruta.
e) Usar material no aprobado.
f) Modificar y/o no llevar la ropa oficial y/o el dorsal proporcionado por la organización.
g) Uso de sistemas de comunicación no autorizados en la zona de aislamiento o en otra área restringida.
h) No comenzar la vía según lo dispuesto en los apartados 4.11.-, 5.9.-, y 6.10- según las diferentes pruebas.

i) Subir al podio en la entrega de premios con una bandera o símbolo que no sean los oficiales de la Comunidad Autónoma o Club que se representan.

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

9.2.3. 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 prueba de la Copa de España, o siguiente competición oficial FCDME.

a) Infracciones del reglamento cometidas en el área de competición, zona de tránsito y aislamiento:
    a. Obtener información de la ruta que se va a realizar por medios no permitidos por el reglamento.
    b. Transmitir información a otros competidores más allá de lo permitido por el reglamento.
    c. Distraer o interferir a cualquier competidor el cual se esté preparando o en proceso de intento a una ruta.
    d. No cumplir las instrucciones de los Árbitros y/o oficiales de la organización.
    e. No participar en las ceremonias oficiales u otros eventos oficiales.
    f. No ir bajo las regulaciones que competen a la indumentaria del competidor.
    g. 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:
    a. 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.

9.2.4. Notificaciones.

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/FCDME.

9.2.5. Equipo oficial.

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

10. Reclamaciones y Sistema de Apelación.

10.1. Generalidades.

Todas las reclamaciones escritas podrán realizarse en cualquiera de las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Cantabria. Solo será aceptada una reclamación si viene acompañada de la correspondiente tasa oficial.

10.2. Jurado de apelación.

- En el caso de que existiera una **reclamación escrita**, u oral en el caso 10.4.- apdo. b), el Presidente del Jurado formará un **Jurado de apelación** compuesto por el Presidente del Jurado, el Delegado de la FCDME y el 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 10.4.- apdo. b), el manager o el competidor serán informados.
- La decisión del Jurado de Apelación respecto al Punto 10.4.- de este reglamento será definitiva y no se podrán realizar más reclamaciones al respecto.

10.3. 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 él el Presidente del Jurado, los Árbitros de Vía, el Equipador Delegado y el Delegado de la FEDME.

10.4. 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), **se debe realizar no más tarde de 5 minutos después de la publicación de los resultados.**
- 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, con el formulario FEDME/FCDME (ver Anexos) y pago de la correspondiente tasa.
- Competiciones de velocidad.
    a) En el caso de una ronda basada en el tiempo de los competidores (p.e. ronda de calificación) la reclamación deberá ser hecha como indica el punto 10.4.- apdo 1.
    b) En el caso de la ronda final (KO), la reclamación deberá ser hecha inmediatamente después de anunciado el resultado del enfrentamiento. El Árbitro de Vía inmediatamente pondrá al corriente del hecho al Presidente del Jurado. El siguiente enfrentamiento no dará comienzo hasta que el Presidente del Jurado no anuncie su decisión.

10.5. 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.

10.6. Tasas de Reclamación.

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

11. Anexos.

11.1. Hoja de Reclamación.

FEDERACIÓN CÁNTABRA DE DEPORTES DE MONTAÑA Y ESCALADA
Calle El Salto S/N (Antiguo Colegio Casimiro Sainz) Primera Planta, 3ª Puerta Izquierda
Teléfono y Fax: 942.755.294
Apartado de Correos 6
39200, **Reinosa** (Cantabria)
Email: info@fcdme.es | escalada@fcdme.es

Resguardo de Pago

En _____, a _____de _____ de _____

La **FCDME** ha recibido la cantidad de #60,00 €# (sesenta euros)

De _____con DNIE _____

como depósito de la Reclamación nº _____

de la competición _____

en la fecha y lugar arriba indicados.

Esta cantidad será devuelta si la reclamación prospera.

El delegado de la FCDME.

Fdo._____

FEDERACIÓN CÁNTABRA DE DEPORTES DE MONTAÑA Y ESCALADA
Área de Escalada Deportiva y Bloque FCDME
Email: info@fcdme.es | escalada@fcdme.es

HOJA DE RECLAMACIÓN

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

Competición	
Reclamación Nº	
Fecha y Hora	
Categoría y Ronda	
Reclamación hecha por (Nombre/Club o Federación/Rol)	
Descripción de las razones de la reclamación (incluir nombre escalador y dorsal):	

La reclamación ha sido	☐	Aceptada	☐	Rechazada
Explicación de la decisión del Jurado.				
Firma de los miembros del Jurado				
Presidente del Jurado		Delegado FCDME		

11.2. Distribución de vías

Distribución de Vías/Categorías

	VIA								
ORDEN	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	S14-R1	S14-R2	S14-R3	S14-R4	S14-R5	S14-F1	S14-F2		
2	S12-R1	S12-R2	S12-R3	S12-R4	S12-F1	S12-F2			
3	S10-R1	S10-R2	S10-R3	S10-F4					
4				S16-R1	S16-R2				
5					S18-R1	S16-R3	S16-F1		
6					S20-R1	S18-R2	S18-R3	S18-F1	
7						S20-R2	S20-R3	S20-F1	S20-F2

Ejemplo de distribución de vías/categorías en la prueba de la Liga Federación de Escalada Deportiva y Bloque realizada en el rocódromo del AD Treparriscos.

- S14-R1: Primera ronda de la sub-14
- S14-R2: Segunda ronda de la sub-14
- S12-R1: Primera ronda de la sub-12
- S18-F1: Final de la sub -18