

2019



ESCALADA  
DE COMPETICIÓN

REGLAMENTO DE COMPETICION  
COMPEONATO CLM DE BLOQUE



## **REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETICIONES DE ESCALADA DE LA FEDERACIÓN DE DEPORTE DE MONTAÑA CASTILLA LA MANCHA (FDMCM)**

### **1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS**

Las competiciones de Escalada Deportiva tienen como objetivos:

Reunir en competición a los mejores competidores de la Federación de Deportes de Montaña de Castilla la Mancha y Clubes de Montaña y Escalada.

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 FDMCM en competiciones oficiales nacionales o internacionales.

### **2. ORGANIZACIÓN**

La vocalía de Escalada, integrada en la estructura de la FDMCM, es el responsable de organizar todos aquellos aspectos relacionados con la escalada deportiva de competición a nivel autonómico.

El Área de Competición tiene autoridad técnica con respecto a todas las competiciones de escalada deportiva a nivel autonómico, organizadas u otorgadas por la FDMCM (como se especifica en el apartado 3).

El Área de Competición es el responsable de recibir y dar respuesta a las solicitudes de los federados autonómicos, clubes de montaña, e instituciones para organizar alguna competición cuyo ámbito sea regional.

Todas las competiciones autonómicas se organizarán según la aplicación estricta del reglamento de la FDMCM.

El área de competición de la FDMCM podrá autorizar otros formatos de competición. 2.1.

Personal FDMCM: Árbitros, Equipadores y Delegados

El Comité de Árbitros de Competición de la FDMCM nombrará a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

2.1.1. El Presidente del Jurado representa la autoridad máxima durante la competición, El Presidente del Jurado 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 al Área de Competición. El Presidente del Jurado debe estar en posesión de la titulación expedida por la FDMCM como Árbitro de escalada deportiva, y debe tener la licencia federativa de la FEDME habilitada del año en curso.

2.1.2. Los Árbitros de Vía deberán estar en posesión de la titulación expedida por la FDMCM como Árbitro de escalada deportiva. Su función principal será la de hacer cumplir el presente reglamento durante la competición, bajo la supervisión del Presidente del Jurado. Así mismo, deberán tener la licencia federativa de la FEDME habilitada del año en curso.

2.1.3. Asistente Informático será el 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.

La Dirección Técnica de la FDMCM nombrará a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

2.1.4.- El Equipador Delegado deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la FEDME y debe tener la licencia federativa de la FEDME habilitada del año en curso.

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. El Equipador Delegado debe presentar un informe sobre la competición al Área de Competición.

El Equipador Delegado debe:

- 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.
- 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.

- 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 sobre la capacidad de los aseguradores.
- aconsejar a los árbitros sobre el tiempo máximo necesario para cada vía.

2.1.5. Ayudante de Equipador Delegado deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la FDMCM y debe tener la licencia federativa de la FDMCM habilitada del año en curso. Hará trabajos de auxiliar del equipador delegado durante la competición y también de equipamiento de las vías de competición. Excepcionalmente y bajo la supervisión de un equipador titulado se podrá contar con otros equipadores.

2.1.6.- El Delegado de la FDMCM debe estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición y presentar un informe detallado a la Dirección Técnica de la FDMCM.

## 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 FDMCM (siempre que no existan modificaciones explícitas en el contrato firmado entre ésta y la FDMCM):

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 de FDMCM, 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 si fuera posible.
- 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

FDMCM establece las siguientes categorías en que los participantes estarán divididos en las pruebas oficiales

SUB 12 MASCULINA Y FEMENINA (menos de 12 años a 31 de diciembre del año en curso )

SUB 15 MASCULINA Y FEMENINA (menos de 15 años a 31 de diciembre del año en curso )

SUB 18 MASCULINA Y FEMENINA (menos de 18 años a 31 de diciembre del año en curso )

ABSOLUTA MASCULINA Y FEMENINA

***(se podrán unificar las categorías sub 18 y sub 15 en una única categoría )***

***Cada prueba podrá tener alguna categoría extra como por ejemplo sub 8 que no será competitiva o popular.***

Todas las pruebas descritas al siguiente apartado (apartado 4) se establecen de forma individual. Los participantes menores de 18 años han de presentar una autorización paterna o de un tutor que se dará de forma adjunta a la hoja de inscripción.

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.

Las categorías tendrán un mínimo de 4 participantes por categoría. En caso de no llegar a este mínimo, el Presidente del Jurado y el Delegado FDMCM acordaran la forma de proceder.

REGLAMENTO COPA DE CLM DE ESCALADA EN BLOQUE

**Funcionamiento:**

De acuerdo con las condiciones establecidas por la FDMCM en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, El campeonato de CLM de Escalada en Bloque.

La prueba se disputará en un único día. Y se desarrollarán **en dos fases pero con una única final absoluta a la que accederán los escaladores con mayor puntuación** sin distinción de categorías.

a) Primera fase de Clasificación o Semifinales:

- Desarrollada en un formato de maratón.

b) 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.

### **Participación:**

Para participar en el campeonato de CLM, todos los participantes españoles estarán en posesión de la licencia de la FEDME o FDMCM del año en curso, incluyendo seguro deportivo que cubra la participación en la competición en la modalidad correspondiente, según el Real Decreto 849/1993 de 4 de junio, expedida con anterioridad al inicio de la competición.

Para participar en el campeonato de CLM, los participantes no españoles estarán en posesión de la licencia 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 con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna (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 Copa Absoluta y de 10 años en la Copa Juvenil.

En el campeonato de CLM los participantes estarán divididos en las categorías indicadas en el apartado, tanto a nivel juvenil, absoluto o infantil, con un mínimo de 4 participantes por categoría.

### **Sistema de puntuación:**

Se tendrá en cuenta primero la cantidad de tops conseguidos seguidamente la cantidad de bonus o zonas seguido de la cantidad de intentos a tops y por último la cantidad de intentos a zonas

## 1. MODALIDAD DE BLOQUE

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

### 1.1. 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.

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 la modalidad de bloque, y en el formato de maratón, el escalador/a podrá ver a otros competidores probar el bloque no contarán los números de intentos, sino que puntuarán el máximo número de tops o bonus conseguidos.

#### 1.1.1. Las zonas de escalada

Todas las competiciones autorizadas por la FDMCM 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 considerarán las posibles presas de los volúmenes siguiendo el consejo del Equipador Delegado.

La parte de soporte de la estructura no se podrá utilizar para escalar, ni tampoco los bordes laterales de la estructura y el del borde superior de la estructura. Solo se podrá utilizar la parte destinada para ello, y dentro de esta superficie destinada para el bloque, no se podrán utilizar

para progresar los elementos destinados a la seguridad, como anclajes, etc, ni los 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 marcadas las presas de mano para ambas manos, así como las presas para pies.

Cada bloque tendrá la presa de bonificación y la presa de final de vía perfectamente marcados con la marca de bonus y top respectivamente.

### 1.1.3. Seguridad

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

El Árbitro y el Equipador Delegado deberán inspeccionar cada bloque 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 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 /FDMCM.
- Se asegurarán de que las bloque se realice en solitario, y se asegurarán que el suelo esté suficientemente protegido con colchonetas.
- Velarán que los guardaespaldas, si los hay, sean competentes. El Árbitro tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier guardaespaldas 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 protocolo 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:



A excepción de las camisetas de competición, recomendablemente proporcionadas por el organizador de la competición (que deberá llevar cada competidor y que no podrá ser cortada ni modificada), cada competidor es libre de usar cualquier marca de calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.

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.

#### 1.1.4. Preinscripción para la competición

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

#### 1.1.5. Reunión técnica

Antes de la competición, se celebrará una reunión técnica en la que se informará de:

- Confirmación de las 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.

#### 1.1.6. Orden de salida

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

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.

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

### 1.1.7. 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 necesitarán una identificación previa, y el permiso del Presidente del Jurado):
  - Árbitros de la competición
  - Organizadores de la competición
  - Guardaespaldas
  - competidores inscritos y elegidos para competir en esa ronda de competición
  - Personal técnico de FDMCM
  - 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 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

### 7.1.3. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada

Antes de empezar una bloque, 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 ningún bloque, 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.

#### 1.1.9. 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.

#### 1.1.10. Procedimiento de escalada

En cada ronda de competición, los competidores intentarán un número de bloques en secuencia (3 como mínimo y 8 como máximo por cada ronda de competición).

Recomendable que en semifinales haya 5 bloques o más a escalar y en las finales de 3 a 5 bloques. En las semifinales y en las finales se dispondrá de 4 o 5 minutos de tiempo para solucionar cada bloque en función al número de plazas ofrecidas para las finales.

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:

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

Cada bloque tendrá asignada una posición inicial consistente en dos presas de manos o dos presas de pies o dos presas de manos y dos presas de pies. Esta posición inicial estará claramente marcada.

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.

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".

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.

#### 1.1.11. Sistema de puntuación

La clasificación después de cada ronda se realizará teniendo en cuenta el siguiente criterio:

- Número de problemas resueltos con éxito.
- Número total de presas bonus.
- Número total de intentos realizados para completar los problemas resueltos con éxito.
- 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.

#### 1.1.12. 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.

#### 1.1.13. 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 respecto, 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 equipado.

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 por finalizar su intento (en el momento que el incidente técnico se comunico a los árbitros), más un mínimo de 60 segundos.

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.

#### 1.1.14. 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.

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 no deberá ser menor de 4 ni mayor de 20.

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.

## ANEXOS

Hoja de reclamaciones.

La organización y el equipo arbitral no están obligados a facilitar la hoja de reclamaciones que tendrá que ser imprimida y entregada por el escalador/a , recordamos que los participantes están en la obligación de conocer el reglamento técnico.



Exposición de los hechos:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Solicitud del competidor:

.....

.....

.....

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

El reclamante El Presidente del Jurado

Fdo. Fdo.