REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE ESCALADA

Elaborado por	**Raymundo Arciniega Dettmer** **Comisionado Técnico Nacional. U. Anáhuac Norte** **Tel. 55 43 71 05 46** **rayhimalaya@yahoo.com**
Autorizado por	**Lic. Efrén Sánchez Díaz de León** **Secretario Técnico Nacional** **secretariatecnica@conadeip.org** Tel. 55 29 00 31 11
Emisión	**Julio 2023**
Revisión	**Julio 2023**

1. GENERALES

1.1 MODALIDAD

Bloque: Un número de rutas técnicas, individuales y cortas, son intentadas sin utilizar una cuerda de escalada, pero con colchones de seguridad para la protección en las caídas. El número total de puntos obtenidos por un competidor y el número de intentos para lograr estos puntos, determinan la clasificación de cada competidor.

1.2 CATEGORIAS

Se definen las siguientes categorías competitivas:

A) VARONIL - Deportistas que tengan V4 o mayor grado de escalada

B) FEMENIL – Categoría abierta (PROMOCIONAL)

1.3 RONDAS

La competencia estará compuesta por 3 rondas:

A) Clasificatoria compuesta por 5 bloques para cada categoría

b) Semifinal compuesta por 3 bloques para cada categoría

C) Final compuesta por 3 bloque para cada categoría

El juez principal tendrá la facultad de cancelar como máximo 1 bloque de cada ronda.

1.4 MURO DE ESCALADA

1.3.1 Para la escalada se permitirá el uso de la totalidad de la superficie del muro de escalada, con las siguientes excepciones:

A) Los agujeros en el muro de escalada para la colocación de los tornillos de las presas, los cuales no se deben utilizar por las manos de un competidor durante la escalada

B) Los bordes laterales ni el borde superior del muro se utilizarán para la escalada, a menos de que este indicado de manera clara.

2. SEGURIDAD

2.1 El Juez principal, en consulta con el Jefe de Armadores, tendrá la autoridad para tomar decisiones respecto a cualquier cuestión de la seguridad dentro del área de competencia, incluida la declinación del permiso para iniciar o continuar cualquier parte de la competencia.

2.2 Cada bloque deberá estar diseñado de manera tal que se eviten caídas peligrosas de un competidor, o el daño o la obstrucción a cualquier otro competidor o de un tercero.

2.3 El área de caída de cada bloque deberá estar completamente protegida con colchones de seguridad.

2.4 El Juez Principal, el Juez de bloque y el Jefe de Armadores deberán inspeccionar cada bloque antes del comienzo de cada ronda con el fin de garantizar la seguridad de los competidores.

2.5 Si hay razones para creer que un competidor es incapaz de competir por cualquier razón, como lesiones o enfermedad, el Juez Principal tiene la autoridad para pedir un chequeo durante la marcha de la competencia, el cual procederá a la siguiente prueba física:

A) extremidad inferior: el competidor será capaz de hacer cinco saltos seguidos con cada pierna.

B) extremidad superior: el competidor será capaz de realizar cinco flexiones en barra usando ambos brazos.

Si, a raíz de los resultados de esta prueba, el médico de la organización es de la opinión de que el competidor no es apto para competir, el Juez principal deberá sacar al competidor de la competencia.

2.6 Bajo ninguna circunstancia se harán disposiciones especiales para los requerimientos de cualquier competidor, por ejemplo, descenso al suelo desde lo alto de un bloque por una escalera.

3. LISTAS DE INICIO Y DE RESULTADOS

3.1 La lista provisional de salida de la ronda de calificación será preparada y publicada en la reunión técnica anterior a la competencia, cualquier modificación o cambio tendrá lugar en la reunión técnica.

3.2 La lista de resultados de cada ronda (clasificatoria, semifinal y final) será compilada y publicada en la zona de Anuncios oficiales de la competencia al término de cada ronda, donde habrá un espacio para apelaciones de ser necesario.

3.3 Las listas oficiales de salida de cada ronda serán publicadas en la zona de Anuncios oficiales de la competencia y en la zona de aislamiento.

3.4 Información

Las listas de salida deberá presentar la siguiente información:

A) El nombre y número del competidor
B) El orden de salida
C) El nombre de la institución representada
D) Horas de apertura y cierre de la zona de aislamiento
E) Tiempos de competencia y descanso de la ronda

3.5 Método de preparación de las listas de salida:

A) El orden de salida de la ronda clasificatoria será aleatorio.

B) El orden de salida de las rondas semifinal y final, será el orden inverso de la clasificación de la ronda anterior, es decir, el mejor competidor será el último en competir. En el caso de competidores empatados en una ronda anterior, el orden de salida entre ellos será aleatorio.

C) En caso de una superfinal el orden se salida será el mismo que para la ronda final de la competencia.

4. UNIFORME Y EQUIPO INDIVIDUAL DE ESCALADA

4.1 Los competidores deberán utilizar la playera oficial de su universidad. El comité organizador proporcionará un número oficial que deberá ser colocado en la parte posterior superior de la playera.

4.2 Cada competidor será responsable de contar con el equipo requerido para su competencia, es decir: zapatos de escalar, bolsa de magnesia y magnesia. Se permitirá el uso de magnesia sólida y liquida.

5. DISEÑO DE LOS BLOQUES

Cada bloque o problema deberá tener un mínimo de 4 y un máximo de 12 presas.

Las presas de inicio y final deberán estar claramente señaladas con el mismo color. La señalización en el caso de la presa final podrá indicar también una posición determinada.

La presa bono deberá estar señalada con un color diferente a las presas de inicio y final. Esta presa se colocara a discreción del armador del bloque.

Los bloques se harán de tal manera que la parte más baja del competidor nunca sobrepase los 3 metros sobre el colchón de seguridad.

Por seguridad, no se armara ningún tipo de bloque que implique saltos hacia abajo.

6. MANTENIMIENTO DEL MURO

6.1 El Jefe de Armadores de Ruta verificará que el Equipo de Armadores esté disponible a lo largo de cada ronda de la competencia, con el fin de realizar cualquier tipo de mantenimiento y reparaciones al muro o bloque que lo necesite, de una manera eficiente y segura.

6.2 En cuanto el Juez principal de la orden, el Jefe de Armadores de Rutas ordenará inmediatamente que se realice cualquier trabajo de reparación. Al término de una reparación, esta deberá ser inspeccionada por el Jefe de Armadores de Ruta, el cual asesorará al Presidente del Jurado, en cuanto a si la reparación dará cualquier ventaja o desventaja desleal a los resultados de los siguientes competidores. La decisión del juez principal para continuar, o para detener y volver a empezar una ronda de competencia, será definitiva, y no se aceptarán apelaciones con respecto a esta decisión.

7. SISTEMA DE COMPETENCIA

7.1 La competencia se realizará en 3 rondas para cada categoría:

A. Ronda clasificatoria que constará de 5 bloques o problemas.
B. Ronda Semifinal que constará de 3 bloques o problemas y competirán los 20 mejores de la ronda clasificatoria.
C. Ronda Final que constará de 3 bloques o problemas y competirán los 6 mejores de la ronda semifinal.

En caso de acontecimientos imprevistos el juez principal tendrá la facultad para cancelar una de las rondas, en este caso los resultados de la ronda anterior se contarán como la clasificación de la ronda cancelada.

7.2 Las rondas semifinal y final se realizaran el mismo día. Se establece una diferencia mínima de 2 horas entre el momento en el que el ultimo competidor de la ronda semifinal termina su participación y el cierre del área de asilamiento de la ronda final.

7.3 Habrá un tiempo de al menos 30 minutos entre la hora de cierre del área de aislamiento y el inicio de la ronda.

8. AISLAMIENTO

8.1 La zona de aislamiento abrirá sus puertas a la hora especificada en la lista de salida. Los competidores tendrán 15 minutos a partir de la hora especificada para ingresar al área de aislamiento, después de este tiempo ya no se podrá ingresar y será motivo de descalificación automática.

8.2 Sólo las personas que se especifican a continuación tendrá el derecho a entrar en la zona de aislamiento:

A) Personal de la competencia
B) Competidores dentro de su ronda de competencia

8.3 Los competidores tienen prohibido portar y utilizar cualquier equipo de comunicación durante el aislamiento y en todo momento de su competencia.

8.4 Los competidores no deberán tener ninguna información sobre los bloques salvo la que obtengan durante el periodo de observación o a través de un juez. En ningún momento se deberá compartir información sobre los bloques entre los competidores.

8.5 Será responsabilidad de cada competidor tomar el tiempo necesario para calentar en el área designada.

9. PREPARACIÓN ANTES DE LA ESCALADA

9.1 Después de haber recibido una instrucción oficial a salir de la zona de aislamiento y colocarse en la zona de calentamiento y llamada, los competidores serán acompañados por un oficial.

9.2 A la llegada a la zona de llamada, cada competidor hará todos los preparativos finales para su intento, como ponerse sus zapatos de escalada.

9.3 Cada competidor deberá estar listo para salir de la zona de llamada y entrar en la zona de competencia cuando se le ordene hacerlo. Cualquier retraso indebido en este sentido puede dar lugar a la emisión de una Tarjeta Amarilla. Cualquier nuevo retraso dará lugar a la descalificación.

10. OBSERVACIÓN

10.1 Durante el periodo de observación los competidores no tendrán permitido tocar con manos, pies o magnesia ninguna parte del muro ni presas salvo la presas de salida. La observación se realizara desde el colchón, no podrán subirse a ningún equipo o pieza de mobiliario.

10.2 Los competidores no deberán comunicarse de ninguna manera con personas fuera de la zona de observación. Ellos pueden solicitar aclaraciones sólo de los jueces.

10.3 Cualquier contacto con el muro que no sea a las presas de salida será contado como un intento.

10.4 En las rondas clasificatorias y semifinal no habrá un período de observación separado, este estará dentro del tiempo de competencia.

10.5 En la ronda final habrá un periodo general para todos los competidores de 2 minutos para cada bloque.

11. CRÓNOMETRO

11.1 Un cronómetro digital deberá ser siempre visible desde el área de competencia de cada bloque, este deberá indicar el tiempo de competencia y rotación restante.

11.2 El inicio y final de cada periodo de rotación estará indicado por una fuerte y clara señal. Cuando reste un minuto en el tiempo de rotación, será indicado con una señal diferente.

12. PROCEDIMIENTO

12.1 Cada bloque tendrá un juez de bloque encargado de llenar la hoja de puntuación. Adicionalmente los competidores pueden solicitar al juez que se cepille una presa especifica o cepillar ellos mismos lo que puedan alcanzar desde el colchón con los cepillos proporcionados por el comité organizador. La hoja de puntuación será responsabilidad de cada competidor, cualquier alteración, pérdida o demora de entrega podrá ser motivo de descalificación.

12.2 Los intentos se tomarán en cuenta de la siguiente manera

A. Inicio de un intento:
- Cada intento deberá ser iniciado desde las presas de inicio para manos y pies en una posición controlada; y contará como intento a partir de que el competidor deje de hacer contacto con el colchón.

B. Fin de un intento:
- El intento se considera acabado el momento en el que el competidor haga contacto con el colchón.
- Al sonar la señal de finalización del periodo durante ronda clasificatoria y semifinal.
- Si el competidor utiliza partes del muro prohibidas o fuera de la demarcación del bloque como por ejemplo orillas del muro, orificios para colocación de presas, material publicitario.

C. Intento exitoso:
- La presa final deberá ser controlada por ambas manos, o por la posición indicada en el bloque. El intento se considerará exitoso cuando el juez de bloque le indique con una señal al competidor.

12.3 RONDA CLASIFICATORIA

La Ronda clasificatoria se llevara a cabo siguiendo el sistema Jam, es decir:

a) Se establecen horarios para la salida de cada categoría y todos los competidores de la categoría escalan juntos. El tiempo de competencia será de 2 hrs.
b) El tamaño máximo del grupo será de 25 competidores por categoría, arriba de este tamaño se dividirán los competidores en 2 o más grupos, con distintos horarios de salida.
c) Los competidores serán responsables de entregar su hoja de puntuación al juez de bloque antes de cada intento, y recogerla al finalizar el intento. También será responsabilidad del competidor revisar las anotaciones y hacer las aclaraciones pertinentes inmediatamente.
d) Cada competidor podrá intentar los problemas un máximo de 5 veces.
e) Los competidores pueden intentar los bloques en cualquier orden así como alternar intentos en distintos problemas.
f) Cada intento tiene que ser desde las presas de inicio, no se pueden trabajar movimientos aislados.
g) Al terminar un intento el competidor deberá dar paso al siguiente competidor en la fila de espera del bloque, de no haber fila el competidor podrá realizar intentos consecutivos si así lo desea.
h) Al terminar el tiempo de competencia los competidores deberán entregar las hojas de puntuación al juez principal para el conteo oficial de los puntos.

12.4 RONDA SEMIFINAL

La ronda semifinal se llevará a cabo siguiendo el sistema tradicional de copa del mundo:

a) Los competidores serán responsables de entregar su hoja de puntuación al juez de bloque antes del primer intento, y recogerla al finalizar el tiempo. También será responsabilidad del competidor revisar las anotaciones y hacer las aclaraciones pertinentes inmediatamente.
b) Los competidores deberán intentar los bloques en un orden preestablecido; después de cada bloque el competidor tendrá un tiempo de descanso equivalente al tiempo de competencia, que será de **5 minutos.**
c) Al sonar la señal de fin del periodo, los competidores deberán detener la escalada y entrar al área de descanso, desde la cual no se podrán observar los bloques.
d) Al terminar el tiempo de descanso los competidores regresaran al área de competencia, específicamente al bloque que les corresponde en la rotación.
e) Si un competidor decide terminar sus intentos en un bloque antes del tiempo de competencia, deberá pasar inmediatamente al área de descanso y esperar la rotación.
f) Durante los 5 minutos de competencia el competidor podrá intentar el bloque las veces que quiera.
g) Al terminar la rotación cada competidor deberá entregar su hoja de puntuación al juez principal para el conteo oficial de los puntos.

12.5 RONDA FINAL

La ronda final se llevará a cabo siguiendo el sistema tradicional de copa del mundo:

a) Los competidores tendrán un tiempo de observación en grupo de 2 minutos para cada bloque antes del inicio de la ronda.
b) Cada competidor será responsable de entregar su hoja de puntuación al juez de bloque antes del primer intento, y recogerla al finalizar el tiempo. También será responsabilidad del competidor revisar las anotaciones y hacer las aclaraciones pertinentes inmediatamente.
c) Cada bloque deberá ser intentado por todos los competidores antes de pasar al siguiente.
d) El periodo de escalada será de 4 minutos, si un escalador inicia un intento antes de que finalice el tiempo se le permitirá terminar el intento aunque haya excedido los 4 minutos.
e) Al terminar sus intentos el competidor deberá regresar al área de aislamiento y esperar el siguiente periodo de observación para el siguiente bloque.
f) Al terminar la rotación cada competidor deberá entregar su hoja de puntuación al juez principal para el conteo oficial de los puntos.

13. PUNTUACION

Después de cada ronda de competencia los competidores se ordenarán de acuerdo a los siguientes criterios:

A.- En orden descendiente, el número de boulders completados con éxito (Tops)
B.-En orden descendiente, el número de boulders en el que el competidor ha controlado la zona con cualquier mano.
C.-En orden ascendiente el número total de intentos hechos para conseguir el Top
D.-En orden ascendiente, el número total de intentos hechos para conseguir la zona.
(Acuerdo de congreso de 2023 en el Tec Hgo.)

Ejem.

ORDEN DE CLASIFICACIÓN	BLOQUES COMPLETADOS	INTENTOS PARA ESOS BLOQUES	BONUS COMPLETADOS	INTENTOS PARA ESOS BONUS
1	4	4	5	7
2	4	5	5	6
3	4	5	4	5
4	3	3	5	5

14. DESEMPATE

En el caso de empates para clasificar a una semifinal y final, la cuota fija de 20 y 6 competidores respectivamente podrá ser superada.

En el caso de empate en una final se celebrara una superfinal. Cada competidor empatado hará un solo intento en un bloque, en el mismo orden de salida de la final. Si después de esto siguen empatados se les

permitirá realizar hasta 6 intentos en total. Si al terminar los intentos siguen empatados quedarán Rankeados en la misma posición.

15. INCIDENTES TECNICOS

15.1 Un incidente técnico se define como cualquier hecho que se traduce en una situación de desventaja o ventaja injusta a un competidor que no es el resultado de una acción por parte del competidor. Ej. Presa rota o con movimiento. TODO INCIDENTE TÉCNICO TIENE QUE ESTAR CONFIRMADO POR EL JUEZ DE BLOQUE Y EL JUEZ PRINCIPAL.

15.2 El primer intento realizado después de un incidente técnico será contado como una continuación del intento anterior.

15.3 Al reanudar los intentos tras un incidente técnico al competidor se le permitirá el tiempo restante al momento del incidente con un mínimo de 2 minutos.

15.4 Incidentes técnicos durante rondas clasificatorias y semifinal:

A. Si el incidente técnico puede ser reparado antes del tiempo de finalización de la rotación en curso, se le ofrecerá al competidor continuar con sus intentos

    i. Si decide continuar el incidente técnico se dará por terminado, y no se podrán realizar apelaciones al respecto.
    ii. Si decide no continuar, sus intentos en ese bloque se reanudaran en alguna rotación que el juez principal decida pertinente.

B. Si el incidente técnico no puede ser reparado durante el tiempo de rotación en curso entonces al finalizar la rotación:
    i. El juez suspenderá la ronda para el competidor que sufrió el incidente técnico, y para el resto de los competidores participando en bloques anteriores.
    ii. Para el resto de los competidores la ronda continuara de manera normal
    iii. Una vez reparado el incidente el competidor que lo sufrió reanudara sus intentos en el bloque, y el resto de los competidores en suspensión reanudaran su ronda en el siguiente periodo de rotación.

15.5 Incidentes técnicos durante la ronda final:

A. Al ocurrir un incidente técnico durante la ronda final el competidor deberá regresar a la zona de llamada hasta que el incidente sea reparado, en este momento el competidor reanudara sus intentos.

16. APELACIONES

16.1 En el caso de una apelación por escrito (tasas CONADEIP aplicables), o en el caso de una apelación verbal, el juez principal convocará a un Jurado de Apelación conformado por el juez principal y el

comisionado técnico. En caso de que el juez principal haya tomado parte en la decisión original será reemplazado por alguno de los jueces de bloque.

16.2 Si el jurado no puede llegar a una decisión unánime sobre la apelación, la decisión original se mantendrá. La decisión se hará lo más rápidamente posible, cuando las circunstancias lo permitan. En el caso de apelaciones escritas, la decisión del Jurado de Apelación se hará por escrito y entregado por el Juez principal a la persona que oficialmente presentó la apelación.

16.3 La decisión del Jurado de Apelación será definitiva y no apelable.

16.4 APELACIONES CONTRA UNA DECISIÓN RELATIVA A UN INTENTO DE UN COMPETIDOR

Es responsabilidad del competidor revisar su hoja de calificación, y hacer la aclaración correspondiente en ese momento. En ese caso el juez de bloque se remitirá al Juez principal en ese momento, y la decisión deberá ser tomada inmediatamente.

16.4 APELACIONES CONTRA RESULTADOS PUBLICADOS

Una apelación contra la clasificación de un competidor después de la realización de cualquier ronda de la competencia que no sea la ronda final o superfinal, y después de que los resultados oficiales se hayan publicado, se efectuará, a más tardar 20 minutos después de la publicación de la resultados. En el caso de las rondas final o superfinal o final deberá realizarse a más tardar 10 minutos después de la publicación de los resultados. La apelación se hará únicamente tras la publicación de los resultados oficiales al final de cada ronda de una competencia. La apelación se presentará por escrito al Juez principal por el entrenador o el competidor.

16.6 APELACIONES DE SEGURIDAD

Durante la competencia, se tomaran en cuenta las apelaciones verbales sobre la seguridad siempre y cuando se junten 3 o más entrenadores/representantes de equipos diferentes que consideren que la seguridad de los competidores esté en una situación comprometida. Caso en el que el jefe de jurado tomara las medidas pertinentes para resolver de manera adecuada la situación.

16.7 DENUNCIAS A LA COMISIÓN DISCIPLINARIA

En los casos en que el Juez principal considera que una infracción de las normas merece la consideración de la Comisión de Disciplina, el asunto será remitido al órgano disciplinario junto con el informe del Juez, las copias de las comunicaciones escritas entre el Presidente del Jurado y el equipo gestor / competidor en cuestión, y todas las pruebas pertinentes.

17. RANKING NACIONAL Y POR EQUIPOS

17.1 Se otorgarán puntos a los primeros 30 lugares de cada categoría de acuerdo a la siguiente tabla:

1°	100 Puntos	11°	31 Puntos	21°	10 Puntos
2°	85 Puntos	12°	28 Puntos	22°	9 Puntos
3°	65 Puntos	13°	26 Puntos	23°	8 Puntos
4°	55 Puntos	14°	24 Puntos	24°	7 Puntos
5°	51 Puntos	15°	22 Puntos	5°	6 Puntos
6°	47 Puntos	16°	20 Puntos	26°	5 Puntos
7°	43 Puntos	17°	18 Puntos	27°	4 Puntos
8°	40 Puntos	18°	16 Puntos	28°	3 Puntos
9°	37 Puntos	19°	14 Puntos	29°	2 Puntos
10°	34 Puntos	20°	12 Puntos	30°	1 Puntos

A los competidores restantes se les darán cero (0) puntos.

17.2 En caso de empate se dará el número de puntos indicados en la plaza a cada competidor.

17.3 Cada equipo deberá seleccionar a 5 competidores durante la junta técnica previa a la competencia. Esta selección se realizará con conocimiento de las listas de salida de la ronda clasificatoria. El resultado de la suma de los puntos obtenidos por estos competidores dará la puntuación total del equipo.

18. PROCEDIMIENTOS DICIPLINARIOS

18.1 El Juez principal tiene la autoridad general sobre todas las actividades y decisiones que afectan a la competencia en el área de la competencia. Tanto el Presidente del Jurado como los jueces de bloque serán autorizados a adoptar las siguientes medidas con respecto a las cuestiones de indisciplina de cualquier competidor:

A. Una advertencia verbal informal.
B. Una advertencia oficial acompañada de la exhibición de una tarjeta amarilla que podrá ser expedida por cualquiera de las siguientes razones:
   - No obedecer cualquier instrucción de cualquier juez
   - La demora excesiva en regresar a la zona de aislamiento/descanso al finalizar la rotación
   - La demora excesiva en salir de la zona de llamada y entrar en la zona de competencia cuando se le ordena hacerlo.
   - El incumplimiento de las normas y reglamentos
   - Cuando no se use el número de salida proporcionada por el organizador de la competencia

   En cuanto a conducta
   - Uso de lenguaje o comportamiento obsceno o abusivo, de un carácter relativamente leve
   - Conducta antideportiva de un carácter relativamente leve.

C. La aplicación de una segunda tarjeta amarilla en una competencia dará lugar a la descalificación del competidor de la competencia. El juez principal será el único autorizado para descalificar a un competidor de una competencia. La descalificación deberá ir acompañada de la exhibición de una tarjeta roja que podrá ser expedida por cualquiera de las siguientes razones:
   - Observación de las rutas fuera de la zona/tiempo permitidos para la observación
   - El uso no autorizado de cualquier medio de comunicación, mientras se está en la zona de aislamiento o en cualquier otra zona de la competencia.
   - La compilación de datos y/o la comunicación de información a otros atletas, más allá de lo que es permitido por las normas de competencia
   - Distraer o interferir con cualquier atleta que se prepara para su intento
   - La conducta antideportiva u otra perturbación grave durante una competencia
   - El comportamiento abusivo, amenazador o violento hacia los oficiales, los organizadores, los miembros del equipo (incluidos los atletas) o para cualquier otra persona.
   - Las infracciones cometidas fuera del área de competencia, pero en el área del público o en el lugar de competencia o en cualquier alojamiento o instalaciones utilizadas en relación con la competencia, por un atleta o miembro del equipo

18.2 Los Oficiales de Equipo se considerarán de la misma manera que los competidores y será tratada en consecuencia

18.3 OTRAS PERSONAS

El Juez principal está autorizado a exigir la inmediata salida de la zona de competencia, de cualquier persona en contravención de las normas y, si fuera necesario, suspender todas las actividades de la competencia hasta que esta demanda se haya cumplido.

Última revisión: julio de 2023