

2016

Reglamento de Competición de la Liga
Federación de Escalada Deportiva a celebrar en
Cantabria durante el años 2016 en rocódromos
municipales o en instalaciones deportivas de
clubes.

Liga Federación de Escalada Deportiva Reglamento de Competición

Vocalía de Escalada de la FCDME

INDICE.

01. Introducción, Objetivos.	1
02. Liga Federación de Escalada Deportiva - Año 2016.....	2
03. Reglamento para la Competición en la modalidad de Dificultad a Vista y a Flash.	4
04. Dificultad a Vista y a Flash.	4
05. Seguridad.....	4
06. Inscripción para la Competición.	5
07. Reunión Técnica.	6
08. Orden de Comienzo.....	6
09. Zona de Inscripción y Asilamiento.....	6
10. Tiempo para hacer la vía.	7
11. Periodo de Observación.	7
12. Zona de Tránsito y preparación previa a la Escalada.	7
13.- Procedimiento de Escalada.	8
14.- Finalización de una Escalada.	9

01. Introducción, Objetivos.

Las competencias de escalada deportiva tienen como objetivo:

- Promover la escalada deportiva entre los jóvenes.
- Mejorar el nivel deportivo de los escaladores y ayudar a la evolución de la escalada deportiva de competición.
- Servir como referencia para la selección de los mejores que puedan representar a la FCDME.

02. Liga Federación de Escalada Deportiva - Año 2016.

- El número de pruebas será como mínimo de una y como máximo de cuatro, cada una de las cuales se celebrarán en un único día.
- Las pruebas se desarrollarán en dos fases, la primera será de clasificación y la segunda la final. Ambas fases en cada una de las categorías. De esta modalidad se exceptúa la categoría Sub-12 que se desarrollará en una sola fase.
- La competición se desarrollará en la modalidad de escalada de dificultad a vista o a flash, y estará sujeta enteramente al reglamento específico de esta modalidad.
- Para participar en la Liga Federación de Escalada Deportiva, todos los participantes españoles estarán en posesión de la licencia de la 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.
- 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).

Categorías.

- **Infantil B (SUB 10): NO COMPETITIVA.** Deportistas que cumplan como máximo los 9 años entre el 1 de Enero y el 31 de Diciembre del año en que se celebre la competición.
- **Infantil A (SUB 12):** Deportistas que cumplan como máximo los 11 años entre el 1 de Enero y el 31 de Diciembre del año en que se celebre la competición.
- **Juvenil B (SUB 16):** Deportistas que como máximo cumplan 15 años entre el 1 de Enero y el 31 de Diciembre del año en el que se celebre la competición.
- **Juvenil A (SUB 18):** Deportistas que cumplan 16 y/o 17 años entre el 1 de Enero y el 31 de Diciembre del año en el que se celebre la competición.
- **Junior (SUB 20):** Deportistas que cumplan 18 y/o 19 años entre el 1 de Enero y el 31 de Diciembre del año en el que se celebre la competición.

Sistema de puntuación.

1. En cada prueba la clasificación se confeccionará según lo establecido en

el apartado 2 de este punto.

2. A los primeros treinta competidores de cada una de las pruebas se les concederán los siguientes puntos:

Puesto	Puntos	Puesto	Puntos	Puesto	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 los restantes se les dará 0 puntos

- 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.
- 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 Liga Federación, 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 diferentes categorías.

03. Reglamento para la Competición en la modalidad de Dificultad a Vista y a Flash.

- La superficie del muro de escalada permitirá en su totalidad su uso para escalar.
- Los Bordes laterales de la estructura y el de la cima no se usarán para escalar. Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente de otra, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable. La línea de salida para el comienzo del intento de una vía deberá marcarse claramente.
- El descuelgue y las cintas exprés deberán verse claramente.
- Habrá que marcar la última presa de la vía.

04. Dificultad a Vista y a Flash.

- Las competencias de escalada que utilizan la modalidad de dificultad, se definen como aquellas competencias en las que se escala en cabeza de cordada; donde el competidor asciende desde el suelo y va “mosquetoneando” sucesivamente cada cinta exprés, utilizando como sistema de progresión solamente las presas que le permita el muro. La altura obtenida (o en el caso de secciones transversales, la mayor distancia a lo largo del eje de la vía) determina la clasificación del competidor en la ronda de competición. Debido a la corta edad de los participantes en la mayoría de las categorías se escalará en top- rop. Solo escalarán de primero los participantes de la categoría Junior.
- Las competencias de escalada que utilizan la modalidad a vista son aquellas en las cuales el intento a la vía se realiza después de un período autorizado de observación y el competidor no tiene ningún otro tipo de información sobre la vía que la obtenida durante este período.
- La modalidad a flash es aquella en la que se permite visualizar mediante demostración la ejecución de la vía de escalada con todos sus movimientos.

05. 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
 - Lesione al propio competidor
 - Lesione u obstruya a otro competidor.
- El Árbitro de Vía 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:
 - Se asegurará de que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con los estándares de la UIAA/CE y el reglamento de la **FCDME**.
 - Velará que los aseguradores son competentes. El Árbitro de Vía tiene la

autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o acualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad. Si un asegurador es sustituido, éste no podrá volver a asegurar en la competición o a otro competidor.

- o Decidirá si la cuerda debe estar pasada por el primer punto de protección por cualquier otro.
- Antes del comienzo de cada ronda el Árbitro de Vía se asegurará de que existe un personal médico adecuado disponible para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o de cualquier otro oficial que trabaje dentro del área de competición.
- Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la CE/UIAA, salvo indicación contraria marcada por la **FCDME**.

Requisitos generales:

- A excepción de las camisetas de competición, 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 arnés homologado para la práctica de la escalada, calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.
- Será obligatorio el uso del casco en todos los participantes menores de 18 años.
- Los competidores utilizarán una cuerda simple proporcionada por la organización. La frecuencia con la que esta cuerda deberá ser cambiada la determinará el Árbitro de Vía.
- Los competidores deberán encordarse usando únicamente el nudo de doble ocho.
- Cuando sea necesaria una extensión de una cinta normal se usará una cinta cosida de longitud adecuada y de resistencia igual o mayor que la cinta exprés. Se recomienda no acortar cintas mediante nudos, y no usar tramos de cuerda anudadas.
- La distancia máxima entre mosquetones por donde pase la cuerda será de metro y medio (1,5 metros)
- El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que se destituya de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.

06. Inscripción para la Competición.

- Para participar en la prueba es necesario realizar una inscripción que quedará cerrada cuando lo determine la organización.

07. Reunión Técnica.

- Antes de la competición se celebrará una reunión técnica en la cual se informará de:
 - Confirmación de las inscripciones.
 - Orden de paso de los participantes.
 - Hora de entrada y lugar de calentamiento.
 - Hora de inicio de la competición.
 - Sistema de desarrollo simultáneo o alterno.
 - Puntualizaciones al reglamento en caso de existir. Dependiendo del número de participantes se decidirá cuantos pasan a la final.
 - Tiempo de realización de la vía y/o dificultad técnica.

08. Orden de Comienzo.

- El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será establecido por los árbitros mediante sorteo entre todos los participantes inscritos, si hay una segunda vía clasificatoria se seguirá el mismo orden.
- 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 convenientemente difundido entre los participantes.

09. Zona de Inscripción y Asilamiento.

- Todos los competidores elegidos para competir en una ronda de una competición deberán acercarse a la zona de aislamiento cuando sean requeridos por el Árbitro de Vía.
- Sólo a aquellas personas especificadas más abajo, se les permitirá entrar en la zona de aislamiento (necesitando para ello haberse acreditado previamente):
 - o Árbitros de la competición.
 - o Organizadores de la competición.
 - o Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.
 - o Participantes técnicos de la FCDME o de los escaladores autorizados.
 - o *Los árbitros pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas en la zona de aislamiento.*
- No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento.
- Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición, a excepción de los escaladores que esperen su turno para competir, los árbitros o personas autorizadas por el Presidente del Jurado.

10. Tiempo para hacer la vía.

- El tiempo para realizar la vía será de 6 minutos para la fase de clasificación y de 8 minutos para el resto de las fases, si la prueba se hiciese a dos fases, la primera de ellas se realizaría a 6 minutos y la segunda a 8 minutos.
- El escalador puede pedir que se le informe sobre el tiempo durante su escalada, el árbitro deberá decirle los minutos y segundos que faltan para que el tiempo se agote.
- Cuando el tiempo de vía se agote, el árbitro debe pedir al competidor que pare y dar instrucciones para que los procedimientos de medición se hagan de la última presa cuando el tiempo se agotó. Si el competidor no obedece, se tomarán las medidas establecidas en el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

11. Periodo de Observación.

- Excepto cuando los árbitros especifiquen lo contrario, al competidor inscrito en una ronda de competición se le permitirá un periodo de observación anterior al comienzo de la competición, durante el cual podrá hacer un estudio de la vía.
- Nadie podrá acompañar a los competidores durante el período de observación, y éstos no se comunicarán en ningún caso con cualquier otra persona situada fuera del área de observación.
- El periodo de observación será decidido por el Presidente del Jurado con los consejos del equipador y no podrá exceder en ningún caso los 6 minutos. En las competiciones donde la fase clasificatoria (o la primera fase) sea a flash, se demostrará un mínimo de una vez por parte del Equipador.
- Los competidores deberán permanecer en la zona designada como área de observación, siendo descalificados si saliesen de ella. No se les permitirá tocar la pared.
- Durante el período de observación, los competidores podrán usar prismáticos y tomar notas o hacer esbozos (a mano). Ningún otro tipo de equipo de grabación será permitido.
- Al final del período de observación, los competidores retornarán inmediatamente a la zona de aislamiento. Si se produjese alguna demora en el retorno a la zona de aislamiento se podrá sancionar con una “Tarjeta Amarilla”, y si persiste en la demora se descalificará al competidor según el Régimen Disciplinario.

12. Zona de Tránsito y preparación previa a la Escalada.

- Antes de empezar su intento a la vía, cada competidor será escoltado por un oficial autorizado desde la zona de aislamiento a la zona de tránsito inmediatamente adyacente al muro de escalada.
- En la zona de tránsito, a los competidores no se les permitirá la compañía de ninguna persona.
- El escalador llegará a la zona de tránsito con el arnés puesto.

- Al llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar, atarse la cuerda con el nudo de doble ocho y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.
- Todo el equipo de escalada y nudo usado por el competidor deberán ser inspeccionados y aprobados por un oficial autorizado antes de que el competidor pueda escalar.

13.- 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 sitúe encima de la línea oficial de salida. En este punto el árbitro comenzará a registrar el tiempo empleado por el competidor en su intento. A cada competidor se le permitirán 40 segundos antes de comenzar su intento a la vía. Si al finalizar estos 40 segundos el competidor no ha comenzado su intento a la vía, inmediatamente se le darán instrucciones para que empiece. Cualquier retraso puede producir una descalificación.
- El tiempo para realizar la vía será el fijado anteriormente (6 minutos en las clasificatorias y 8 en la final); 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 de un competidor cuando los dos pies de éste hayan abandonado el suelo.
- Durante el intento a la vía:
 - o Cada competidor se asegurará a las cintas exprés en secuencia.
 - o Cada cinta exprés deberá ser utilizada antes de que la parte más baja del arnés del competidor se mueva por encima del mosquetón más bajo de la cinta (en el caso de una travesía techo, antes de que el arnés del competidor se desplace más allá del mosquetón no asegurado). No se permitirá el uso de los pies para acercar las cintas exprés a las manos, dicha maniobra comportará la muestra al competidor de una tarjeta amarilla.
 - o El árbitro pedirá al competidor que se ajuste a estas normas, si a pesar de ello el competidor persiste en violar la norma, el árbitro dará por terminado el intento en este punto, valorando la última presa obtenida en posición legal. Si el competidor rehúsa seguir las instrucciones del árbitro cuando éste ha dado por terminado el intento a la vía el árbitro dictaminará la descalificación del competidor.
 - o En caso chapar en Z, el competidor advertido podrá deschapar la cinta involucrada en la Z para solucionar el incidente, para ello podrá destrepar. Tras la rectificación, la cuerda debe quedar chapada en secuencia.
- En circunstancias especiales, el presidente del jurado estará autorizado para enmendar el artículo anterior.
- Cuando el competidor deja de “mosquetonear” una cinta el árbitro podrá requerirle retroceder a cualquier punto de su intento a la vía o volver al suelo.

14.- Finalización de una Escalada.

- El intento de un competidor a la vía se detiene cuando:
 - El competidor cae.
 - Excede el tiempo permitido para la vía.
 - Toca alguna parte del muro más allá de los límites marcados de la vía.
 - Usa los bordes laterales o la cima del muro.
 - Toca el suelo con alguna parte del cuerpo.
 - Usa cualquier tipo de ayuda artificial (puntos de seguridad y descuelgue).
 - Deja de asegurarse y no atiende a los requerimientos de los árbitros.
- Al detener el intento de un competidor a una vía, la medición de la altura conseguida por este competidor será hecha hasta la presa más alta cogida (o en el caso de travesía o techo: la presa más lejana cogida siguiendo la línea de progresión). Cada presa será considerada por haber sido definida como tal por el Equipador Delegado o después de su uso positivo por un competidor durante la competición.
- A un competidor se le permitirá retroceder durante el tiempo que dure su intento a la vía considerando, si éste cayera, la presa más alta cogida con anterioridad.
- Se considerará una presa como cogida a criterio del árbitro. Solo se considerarán las presas cogidas con las manos para la medición.
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como cogida y éste no ha conseguido desplazar ningún otro fragmento de su cuerpo para intentar llegar a la siguiente presa útil (avance real), este competidor recibirá la altura de esa presa sin sufijo.
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como cogida y este ha conseguido desplazar algún fragmento de su cuerpo para intentar alcanzar la siguiente presa de manera útil, este competidor recibirá la altura de esa presa con un sufijo (+).
- Un competidor conseguirá la altura máxima en una vía o (top), si consigue “mosquetonear” la cadena y coger la última presa del muro de escalada. Si se agarrase a la cadena, se le puntuaría la última presa del muro cogida con un sufijo (+).
- Al finalizar la participación de un competidor, éste será bajado inmediatamente al suelo y abandonará la zona de competición.