

12. ANEXOS

Otros formatos de competición:

Tipo Maratón

Se realizara sobre un número determinado de vías, en un tiempo establecido por el área de escalda de la FMM. Estas vías, tendrán un valor o puntuación determinado por la tarjeta de competición. Se podrá realizar el número de intentos fijados en la tarjeta de competición.

Las vías tendrán unas presas de bonus que otorgaran unos puntos prefijados en la tarjeta de competición.

En la tarjeta de competición solo se reflejara la máxima puntuación obtenida en el mejor intento, independientemente de lo conseguido en los otros.

Así mismo, cada escalador podrá realizar un número de intentos máximos determinado por el presidente del jurado para cada categoría, y cada escalador podrá realizar en el orden que desee cada vía aplicando la estrategia que crea oportuna.

Con el resultado de esta fase se establecerá una clasificación, esta podrá ser utilizada como clasificación de la prueba o dar paso a una fase final.

Dorsal	Nombre									
	Apellidos									
	Categoría									
Nº de Vía	Vía 1	Vía 2	Vía 3	Vía 4	Vía 5	Vía 6	Vía 7	Vía 8	Vía 9	Vía 10
Top	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Bonus 1	33	66	99	132	165	198	231	264	297	330
Bonus 2	66	132	198	264	330	396	462	528	594	660
Top	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
Bonus 1	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130
Bonus 2	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
Top	26	52	78	104	126	156	176	204	226	250
Bonus 1	7	14	21	28	32	39	44	51	61	68
Bonus 2	13	26	39	52	63	78	88	102	113	125
Total Vias										
Suma total de puntos.										

El procedimiento de escalada será igual al punto 7.2

7.2. Formato de escalada en Grupos (o Redpoint)

- ✓ Se define como el formato de Bloque en Grupo aquella escalada que realizan todos los participantes a la vez (en grupo) con la posibilidad de escalar todas las vías 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.
- ✓ 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.
- ✓ Presas Bonus: en todas las vías existirá una presa o mas 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.

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.
- ✓ Durante el período de tiempo asignado para completar la ronda, cada escalador se administrará el tiempo como crea conveniente.



Para cualquier duda o consulta sobre el procedimiento de escalada se utilizara el regamento FMM.

Bloque sistema Español

Procedimiento de escalada

- ✓ En cada ronda de competición, los escaladores intentarán un número de bloques en secuencia (4 como mínimo y 8 como máximo por cada ronda de competición).
- ✓ Recomendable que en semifinales haya 5 bloques a escalar y en las finales 4 bloques. En las semifinales y en las finales se dispondrá de 5 minutos de tiempo para solucionar cada bloque.
- ✓ El período de observación para cada bloque estará incluido en el periodo de escalada. Cada zona incluirá un área marcada claramente desde donde el competidor pueda ver la ruta. Esta área no debe permitir en ningún caso la observación de las zonas adyacentes. El competidor podrá tocar con la mano sólo las presas de salida de manos y pies.
- ✓ Al entrar en cada zona al competidor le será requerido que se sitúe en la línea oficial de salida, en este momento el escalador 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.
- ✓ Las presas de comienzo y final deberán ser de un color diferente al del resto de presas, si es posible.
- ✓ Un intento a un bloque se dará por comenzado cuando estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo.
- ✓ 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 "VALE".
- ✓ Un intento se considerará fallido en caso de:
 - ✓ Caída.
 - ✓ Tocar el suelo.
 - ✓ Exceder los límites de la ruta.
 - ✓ No arrancar en la posición correcta de inicio de manos y pies indicada por el árbitro.
 - ✓ Agotar el tiempo sin haber completado el bloque.
- ✓ Si en un intento fallido se ha cogido la presa de bonificación, se obtendrá esta puntuación.
- ✓ 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 escalador 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 considera cogida según el criterio del árbitro.
- ✓ 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 deberá ser solo autorizado por la organización.



El sistema de puntuación será igual al del punto 5.4.3

Bloque 1 ronda Copa de Madrid

Procedimiento de escalada

- ✓ Los escaladores intentarán un número de bloques en secuencia (4 como mínimo y 8 como máximo). En una sola ronda sin fase final.

Se utilizará el sistema de competición en grupos

- Al entrar en cada zona al competidor le será requerido que se sitúe en la línea oficial de salida, en este momento el escalador 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.
- Las presas de comienzo y final deberán ser de un color diferente al del resto de presas, si es posible.
- Un intento a un bloque se dará por comenzado cuando estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo.
- 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 "VALE".
- Un intento se considerará fallido en caso de:
 - Caída.
 - Tocar el suelo.
 - Exceder los límites de la ruta.
 - No arrancar en la posición correcta de inicio de manos y pies indicada por el árbitro.
 - Agotar el tiempo sin haber completado el bloque.
- Si en un intento fallido se ha cogido la presa de bonificación, se obtendrá esta puntuación.
- 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 escalador 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 considera cogida según el criterio del árbitro.
- 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 deberá ser solo autorizado por la organización.



DATOS PRUEBA		
Celebrada en:		
Fecha:	Categoría:	Federación

DATOS COMPETIDOR	
Apellidos:	Nombre:
Fecha de nacimiento:	Teléfono:
Dirección:	
Código Postal:	Ciudad:
Club al que pertenece:	
Tarjeta Federativa nº:	

TIPO DE COMPETICION :
1ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....
2ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....
3ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....
4ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....

Numero de Dorsal:

Total Puntos:
Total Crono:
Clasificación final:



HOJA DE RECLAMACIÓN

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

HOJA DE RECLAMACIÓN

de la competición celebrada el/...../..... Núm. Reclamación:

en

Organizada por

Reclamante:

Nombre:	
Club o Federación a la que representa:	
Núm. DNI: (o equivalente para extranjeros):	
Dirección:	
Teléfono:	

Deportistas afectados:

Nombre:	Dorsal:	Club o Federación:



Exposición de los hechos:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Solicitud del competidor:

.....
.....
.....

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

El reclamante

El Presidente del Jurado

Fdo.

Fdo.

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

El delegado de la FMM

Fdo.

