

**CAMPEONATO DE ESPAÑA  
UNIVERSITARIO DE ESCALADA  
MODALIDAD BLOQUE  
2018**

**REGLAMENTO TÉCNICO**



## **1. PARTICIPANTES**

Cada Universidad podrá inscribir a un equipo masculino y a otro femenino que competirán en las categorías que establezca el presente reglamento técnico.

### **1.1 Competidores**

Cada equipo estará formado por un número máximo de cuatro deportistas en categoría masculina y cuatro deportistas en categoría femenina, que competirán en las categorías individual masculina e individual femenina, respectivamente.

Si los equipos desean puntuar en la clasificación de Universidades deberán tener un mínimo de 2 competidores en categoría masculina y 2 en la femenina.

Una vez cerrada la inscripción nominativa de los participantes, en casos excepcionales y previa justificación, podrán realizarse sustituciones hasta 48 horas antes del comienzo de la competición, siempre que el nuevo participante reúna las mismas condiciones exigidas al que se da de baja.

### **1.2 Entrenador/Delegado**

Cada universidad podrá contar con un entrenador/delegado, el cual será el único interlocutor válido con la organización, siendo a la vez el encargado de recoger toda la documentación suministrada por la Secretaría Técnica y será el responsable de la acreditación de los competidores.

## **2. NORMAS TÉCNICAS**

### **2.1 Instalación deportiva**

La competición tendrá lugar en rocódromos y estructuras cuyas dimensiones estén homologadas por la normativa de la Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada (en adelante FEDME).

### **2.2 Vestimenta**

Los competidores de los equipos participantes en el Campeonato estarán obligados a salir a la zona de competición debidamente uniformados con los colores distintivos de su Universidad.

### **2.3 Material Necesario**

Será obligatorio el uso de *calzado específico* para la competición (pie de gato).

Todos los participantes llevarán como identificativo un *dorsal* numerado en la espalda.

### **2.4 Sistema de competición**

La competición se desarrollará en dos fases, la primera será de clasificación y la segunda la final. Ambas en cada una de las categorías. La prueba se realizará en un único día.



El Campeonato se disputará 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). No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.

Los participantes estarán divididos en las categorías siguientes: femenina absoluta y masculina absoluta, con un mínimo de 6 participantes por categoría.

Al finalizar el Campeonato de España se proclamará y se procederá a la entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados del Campeonato de España Universitario de Escalada en Bloque en las categorías masculina y femenina.

## 2.5 Clasificaciones

Se establecerá una clasificación individual para las categorías masculina y femenina.

Se establecerá una clasificación por Universidades, obtenida a partir de la suma de las puntuaciones de los dos mejores clasificados en categoría masculina y las dos primeras clasificadas en categoría femenina. Se realizará una puntuación conjunta en la que se tomarán las mejores puntuaciones de cada Universidad valorando dichos resultados.

Estas puntuaciones se obtendrán de asignar un punto al primer clasificado, dos puntos al segundo, tres al tercero, y así sucesivamente hasta el último clasificado. Resultará vencedora la Universidad que menos puntos acumule según el criterio de clasificación creciente.

A efectos de esta clasificación no serán tenidos en cuenta las Universidades que no puntúen cuatro deportistas (dos masculinos y dos femeninos).

## 2.6 Desarrollo de la Competición

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

### Las zonas de escalada

Todas las competiciones autorizadas por la **FEDME** 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 estarán completamente separadas unas de otras, de forma que no sea posible ver cualquier otra desde la zona donde se está.

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.

Los bordes laterales de la estructura y el de la cima no se usarán para escalar.

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.

Las presas de salida para el comienzo del intento de una vía deberán marcarse claramente.

Al igual que la presa de bonificación y la presa de final de vía.



## 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 asegurados 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.
- Se asegurarán de que las vías se realicen en solitario, y se asegurarán que el suelo esté suficientemente protegido con quitamiedos o colchonetas.
- Velarán que los aseguradores de parada, si los hay, son 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 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 UIAA/CE, salvo indicación contraria marcada por la FEDME.

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.

## 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.
- 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.

## Orden de comienzo

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.

### **Zona de Inscripción y aislamiento**

Todos los competidores elegidos para competir en una ronda de una competición deberán registrarse y entrar en la zona de aislamiento no más tarde de la hora especificada por el Presidente del Jurado y anunciada por los organizadores de la competición. Cuando se inicie la competición, la zona de aislamiento quedará cerrada, y cualquier competidor que no se halle en ese momento dentro, será descalificado.

Sólo a aquellas personas especificadas más abajo, se les permitirá entrar en la zona de aislamiento (necesitando para ello haberse acreditado previamente):

- Árbitros de la competición.
- Organizadores de la competición.
- Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.
- Participantes técnicos de la FEDME o de los escaladores autorizados. 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.

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<sup>2</sup> (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<sup>2</sup>. 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<sup>2</sup> por competidor.

### **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 a la primera zona de bloque. Al competidor no se le permitirá observar desde la zona de tránsito ninguna vía o situación de éstas, la superficie del muro, ni a ningún otro competidor en proceso de intentar su vía.

En la zona de tránsito, a los competidores no se les permitirá la compañía de ninguna persona. Al llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.

Todo el equipo de escalada deberá ser inspeccionado y aprobado por un oficial autorizado antes de que el competidor pueda escalar.

Cada competidor deberá estar listo para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para así hacerlo. Cualquier retraso puede dar como



resultado una “Tarjeta Amarilla” y si persistiese este, la descalificación automática según el Régimen Disciplinario.

### **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 un punto.

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.

### **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 intentos realizados para completar los problemas resueltos.
- Número total de puntos de bonificación.
- Número total de intentos realizados para obtener los puntos de bonificación.

Puntos de bonificación: 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.

### **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) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

### **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 competición puede declarar incidente técnico, a petición del escalador 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 escalador 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 la ruta y que reclama al árbitro, debe dejar la ruta 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 de la ruta comenzará tan pronto como sea notificada por el árbitro al equipador.

Si la reparación de la ruta 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 a la ruta siguiente del incidente técnico para, una vez acabada su ronda, volver a la ruta 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 reintentar la vía será desde un mínimo de 60" hasta un máximo del tiempo total menos el tiempo gastado hasta el momento en que el incidente técnico fue comunicado a los árbitros.

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 esa ruta 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.



### **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 la primera plaza de la clasificación continuara, habrá un ex aequo en la primera posición.

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 6 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 escaladores 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.

### **2.7 Arbitrajes.**

El Comité de Arbitros de la FEDME nombrará un equipo arbitral para la competición formado por:

Presidente del Jurado

Jueces de Vía

Delegado de la FEDME

### **2.8 Reglamento.**

El desarrollo de las pruebas se realizará de acuerdo con lo establecido en las normas generales y en el presente Reglamento Técnico de competición.

### **3. PREMIOS.**

Los tres primeros clasificados en categoría masculina y femenina recibirán medalla. Las tres primeras Universidades clasificadas recibirán un trofeo para el equipo.



## **PROGRAMA Y CALENDARIO**

### *PRIMER DÍA*

*La Organización establecerá el horario*                      *Acreditación y control de participantes en la Secretaría de la Competición.*

*Reunión Técnica de Delegados*

### *SEGUNDO DÍA*

*La Organización establecerá el horario*                      *Disputa de jornadas de competición de la fase previa*

*Disputa fase final*

*Entrega de premios*

En caso de que el número de participantes impida la realización de la clasificatoria y final en un único día, la organización deberá prever un calendario de 3 días.