

# **1.- REGLAMENTO PARA LA MODALIDAD DE ESCALADA DE DIFICULTAD EN BLOQUE**

## **1.1.- DIFICULTAD EN BLOQUE**

La escalada de dificultad en bloque consiste en la escalada de rutas de pequeña altura y gran dificultad, en las cuales el escalador desarrolla la escalada sin cuerda.

## **1.2.- LAS ZONAS DE ESCALADA**

Las zonas de escalada o problemas de boulder tendrán una altura máxima que no permita una caída superior a 3 metros considerando la parte más baja del cuerpo.

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, salvo que se identifique claramente con una marca donde es posible utilizarlos.

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 un marca continua y claramente identificable.

Las dos presas de salida de manos para el comienzo del intento de una vía deberán marcarse claramente. Al igual que la presa de vía (ver procedimiento de escalada 1.9).

## **1.3.- 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 juez de vía y el equipador 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 juez de vía y el equipador:

Se asegurarán de que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con los estándares de la UIAA.

Se asegurarán de que las vías se realicen en solitario, y se asegurarán que el suelo esté suficientemente protegido con colchonetas.

Velarán que los aseguradores de parada (spotters), si los hay, son competentes. El juez de vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.

Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA,

### **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 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.

### **1.4.- PREINSCRIPCIÓN PARA LA COMPETICIÓN**

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

### **1.5.- REUNIÓN TÉCNICA**

La víspera de la competición se celebrará una reunión técnica en la cual se informarán las siguientes consideraciones:

- a.- Confirmación de las preinscripciones.
- b.- Sorteo y orden de paso de los participantes.
- c.- Hora de entrada y lugar de calentamiento.
- d.- Hora de inicio de la competición.
- e.- Número de problemas y secuencia de paso por rondas.
- f.- Período de tiempo determinado para cada ronda.
- g.- Cuotas de acceso a la final.
- h.- Puntualizaciones al reglamento, en caso de existir.

### **1.6.- ORDEN DE COMIENZO**

En la ronda clasificatoria todos los escaladores de una categoría escalan a la vez (modalidad a flash).

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.

Si es necesario realizar superfinal, el orden de comienzo será el mismo que el de la ronda final.

### 1.7.- 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, quedará automáticamente descalificado.

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

Jueces de la competición.

Organizadores de la competición.

Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.

Participantes técnicos de la organización o de los escaladores autorizados.

Los jueces pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas 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 jueces o personas autorizadas por el presidente del jurado.

### 1.8.- ZONA DE TRÁNSITO Y PREPARACIÓN PREVIA A LA ESCALADA

Antes de empezar su intento al bloque, 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 boulder. 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 bloque.

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 al bloque.

Todo el equipo de escalada deberá ser inspeccionado y aprobado por un oficial

autorizado antes de que el competidor pueda escalar. El uso de equipo no autorizado o algún cambio en la camiseta oficial, provocará la inmediata descalificación del competidor.

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.

## 1.9.- PROCEDIMIENTO DE ESCALADA

### 1.9.1.- RONDA CLASIFICATORIA

En la ronda clasificatoria los escaladores intentarán un número de rutas (20 como mínimo y 35 como máximo).

El período de observación no estará incluido en el periodo de escalada. En ningún caso el competidor podrá tocar las presas de la ruta que va a intentar.

Todos los problemas de la ronda tendrán un tiempo máximo asignado para poder resolverlos, este tiempo máximo será el mismo para todos los competidores. Éste no será inferior a 2 horas ni superior a 3 horas.

Cada problema de boulder 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 problema de boulder se dará por iniciado cuando las dos manos y los dos pies están en la posición inicial.

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 juez lo considera bueno.

Un intento se considerará fallido en caso de:

Caída.

Tocar el suelo.

Exceder los límites de la ruta.

Agotar el tiempo sin haber completado el problema.

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 todos los problemas tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido.

Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo.

### 1.9.2.- RONDA FINAL

A la ronda final pasaran los cinco escaladores con mejor puntaje luego de la ronda clasificatoria.

La ronda final consta de cuatro (4) problemas con un mínimo de 4 presas de mano y un máximo de 12.

Cada problema de boulder 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 problema de boulder se dará por iniciado cuando las dos manos y los dos pies están en la posición inicial.

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 agarra la presa final (claramente marcada) con ambas manos y el juez lo considera bueno.

el escalador cae.

el escalador roza o toca el suelo.

el escalador excede los límites de la ruta.

Finalizado el intento a la ruta, el competidor debe volver inmediatamente al suelo y retornar a la zona de aislamiento.

Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo.

La modalidad de ejecución de los mismos será la siguiente:

En el primer problema participaran los 5 escaladores clasificados. Los cuatro mejores escaladores tendrán la posibilidad de pasar al siguiente problema, quedando uno afuera, y así sucesivamente hasta llegar al cuarto problema en donde deberán quedar los dos mejores escaladores.

En el caso de empate entre dos o más escaladores, los que tengan la misma puntuación pasaran al siguiente problema, teniendo que eliminarse un número mayor de competidores en el problema posterior.

Cada escalador tendrá solo tres (3) intentos para realizar su mejor performance. Los mismos se realizarán rotando las participaciones con los demás escaladores, es decir se realiza el primer intento de todos los escaladores, luego el segundo y por último el tercero.

El tiempo de descanso mínimo entre cada intento será no menor a 2 minutos, y el máximo estará determinado por la rotación de los participantes entre sus intentos.

Los escaladores tendrán un periodo de observación previo a la ejecución de cada problema no mayor a 5 minutos, no pudiendo en este periodo tener contacto con personas ajenas a la zona de observación. Podrán tocar las presas sin despegar los pies del piso

#### 1.10.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La clasificación después de la ronda de clasificación se realizará teniendo en cuenta la sumatoria de puntos obtenidos de los problemas encadenados.

Cada problema otorgará un mínimo de 1 punto a un máximo de 300 puntos según la dificultad del mismo. Las mismas las decidirá el juez y el abridor según sus respectivos criterios

En la ronda final se computará el mejor puntaje obtenido de los tres intentos en cada problema para pasar al siguiente. La puntuación de cada problema se realizará de la siguiente manera:

Al detener el intento de un competidor se medirá la altura conseguida. Esta medición será hecha hasta la presa más alta tocada o cogida (o en el caso de travesía o techo: la presa más lejana tocada o cogida siguiendo la línea de progresión). Cada presa será considerada por haber sido definida como tal por el equipador 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 considerando, si éste cayera, la presa más alta tocada con anterioridad.

Se considerará una presa como cogida a criterio del árbitro

Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como tocada, éste recibirá la altura de esa presa con un sufijo (-).

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, 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, este competidor recibirá la altura de esa presa con un sufijo(+).

Si un competidor toca un punto desprovisto de presas, este punto no se incluirá en ninguna medición de máxima altura o mayor distancia conseguida por el competidor.

Un competidor conseguirá la el encadenamiento del problema cuando se agarra de la presa final (claramente marcada) con ambas manos y el juez lo considera bueno.

#### 5.11.- MANTENIMIENTO DE LAS ZONAS

Los jueces y el equipador 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 juez, 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.

Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en las zonas de escalada los decidirá el juez (consultando al equipador) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

#### 5.12.- INCIDENTES TÉCNICOS

El juez de competición puede decretar incidente técnico si:

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 juez de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.

El juez de competición puede declarar incidente técnico, a petición del escalador si:

a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al juez, quién da la razón al competidor. En el caso de una

presa que se ha movido y si existen dudas al respeto, el juez debe pedir al equipador que suba a verificarlo.

b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al juez que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el juez le de 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.

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.

### 5.13.- CLASIFICACIÓN Y CUOTAS PARA LA RONDA FINAL

Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con la puntuación obtenida.

En caso de plazas empatadas se utilizará la clasificación de la ronda previa. Si a pesar de esto el empate en la primera plaza de la clasificación continuara podría disputarse una superfinal, según criterio del presidente del jurado consultando con los organizadores. Si realizada la superfinal persistiera el empate, se considerará ambos escaladores como empatados.

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 de 5.

Cualquier competidor que realice toda la ronda clasificatoria 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.

**Súper final:** Si tras la ronda final, y teniendo en cuenta el resultado de la ronda previa, hubieran empates en la primera posición, se realizará superfinal.

La súper final se realizará en un único problema y en un único intento. Existirá un tiempo prefijado para la realización del problema, y el competidor deberá comenzar su escalada antes de 40 segundos.

Para la clasificación se seguirá el reglamento de la final. Si varios competidores consiguen llegar a la cima, estos se considerarán empatados en el primer puesto, pero si nadie llega a la cima y continúan empatados, los escaladores realizarán otro intento siguiendo el mismo procedimiento hasta un máximo de 6 intentos. Si continúa el empate, los competidores se considerarán empatados.