

**REGLAMENTO DE COMPETICIÓN  
DE ESCALADA  
FEDERACIÓN CANARIA DE  
MONTAÑISMO**



**Federación Canaria  
de Montañismo**

**(Aprobado por Asamblea el 14 de diciembre de 2013)**

## 1. INTRODUCCIÓN OBJETIVOS

Las competiciones de escalada deportiva tienen como objetivo:

- Reunir en competición a los mejores escaladores de las Federaciones Insulares y Clubes de Montaña.
- 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 **Federación Canaria de Montañismo** (en adelante, **F.C.M.**).

## 2. ORGANIZACIÓN

El **Área de Competición**, integrada en la estructura de la **F.C.M.**, es el responsable de organizar todos aquellos aspectos relacionados con la escalada deportiva de competición a nivel regional.

El **Área de Competición** tiene autoridad técnica con respecto a todas las competiciones de escalada deportiva a nivel regional, organizadas u otorgadas por la **F.C.M.** (como se especifica en el apartado 3).

El **Área de Competición** es el responsable de recibir y dar respuesta a las solicitudes de las federaciones insulares, clubes de montaña, instituciones y empresas para organizar alguna competición cuyo ámbito sea regional. Todas las competiciones regionales se organizarán según la aplicación estricta de este reglamento.

### 2.1.- ÁRBITROS, EQUIPADORES DELEGADOS, DELEGADOS DE LA F.C.M.

El **Comité de Árbitros de Competición** de la **F.C.M.** nombrará a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

#### A) Presidente del Jurado

#### B) Árbitros de Vía

A.- El **Presidente del Jurado** representa la autoridad máxima durante la competición, el Presidente del Jurado preside y controla a los árbitros designados para arbitrar determinada competición, debe firmar las hojas de resultados elaboradas por los árbitros y presentar un informe detallado de la competición al **Área de Competición**. El Presidente del Jurado debe estar en posesión de la titulación expedida por la **F.E.D.M.E.** como Árbitro Nacional o Autonómico de escalada deportiva. Si la organización no cumple con el presente reglamento, el Presidente del Jurado podrá modificar la competición, ajustándose lo máximo posible al mismo, o suspenderla.

B.- Los **Árbitros de Vía** deberán estar en posesión de la titulación expedida por la **F.E.D.M.E.** como Árbitro Nacional o Autonómico de escalada deportiva. Su función principal será la de hacer cumplir el presente reglamento durante la competición, bajo la supervisión del Presidente del Jurado.

La **Dirección Técnica** de la **F.C.M.** nombrará a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

#### C) Equipador Delegado

#### D) Delegado F.C.M.

**C.- El Equipador Delegado** deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la **F.E.D.M.E.** Es el responsable de verificar los requisitos técnicos y la seguridad de cada vía de competición y de aconsejar al Presidente del Jurado en todos los aspectos técnicos dentro del área de competición. El Equipador Delegado debe presentar un informe sobre la competición al **Área de Competición**.

El **Equipador Delegado** debe:

- Designar las vías para cada ronda de competición y asegurarse de que las vías reúnen los estándares de nivel apropiados y están en concordancia con los estándares técnicos del presente reglamento.
- Coordinar el trabajo de los instaladores de vías y asegurarse de que éstos observan las medidas de seguridad necesarias.
- Supervisar las reparaciones y limpiezas de las vías según instrucciones de los árbitros.
- Aconsejar a los árbitros o personal encargado de medición sobre los croquis de la vía.
- Supervisar y controlar el mantenimiento de la zona de calentamiento.
- Informar a los árbitros sobre la capacidad de los aseguradores.
- Aconsejar a los árbitros sobre el tiempo máximo necesario para cada vía.

**D.- El Delegado de la F.C.M.** debe estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición y presentar un informe detallado a la **Dirección Técnica** de la **F.C.M.**

## 2.2.- PERSONAL DE ORGANIZACIÓN

La empresa o entidad organizadora deberá cubrir las siguientes funciones (siempre que no existan modificaciones explícitas en el contrato firmado entre ésta y la **F.C.M.**):

- Organización pre-competición: Administración del equipo de trabajo, contando con los recursos humanos suficientes para resolver la competición con normalidad con previsión de posibles incidentes. Supervisión del suministro, construcción del muro de escalada y equipamientos asociados, y equipamientos de la zona de competición.
- Recibir y registrar a todo el personal acreditado para la competición (competidores, técnicos de la **F.C.M.**, prensa, etc.), así como facilitar al **Presidente del Jurado** el listado de dicho personal y sus funciones. El listado de los competidores inscritos a la competición deberá ser remitido al **Presidente del Jurado** doce (12) horas antes del inicio de la misma. Dicha lista deberá contener la siguiente información sobre cada competidor:
  - Nombre
  - Apellidos
  - DNI / NIE
  - Club al que pertenece
  - Fecha de nacimiento
  - Sexo
  - Categoría a la que se inscribe
  - Número de teléfono
  - Dirección e-mail
- Impedir la participación de los deportistas que no cumplan los requisitos exigidos.
- Proporcionar a cada competidor el dorsal correspondiente. Dicho dorsal será único para cada participante.

- Registrar y controlar el acceso a la zona de aislamiento acatando las indicaciones formuladas por los árbitros.
- Velar por la seguridad en todo el recinto de la competición.
- Acompañar y asistir a los competidores que dejan la zona de aislamiento y que se dirigen a la zona de tránsito y posteriormente a la zona de competición.
- Equipar y mantener el muro bajo las consignas del equipador delegado.
- Ofrecer servicios para la prensa y medios de comunicación.
- Disponer de tablón de anuncios donde se publicarán las listas durante la competición.
- Ofrecer servicios médicos y otros equipamientos pactados.
- Organizar las ceremonias de apertura, entrega de premios y clausura atendiendo al presente reglamento, y a las indicaciones del Equipo Arbitral y/o del Delegado **F.C.M.**
- Ofrecer a los árbitros todo material que puedan necesitar.

## 2.3.- COMPETIDORES

**2.3.1.-** Para participar en la competición es necesario realizar una inscripción que quedará cerrada al menos veinticuatro (24) horas antes del comienzo de la misma.

**2.3.2.-** La organización y la F.C.M. podrán poner una cuota de inscripción para la participación en la prueba.

**2.3.3.-** Para participar en la competición, todos los participantes estarán en posesión de la licencia de la **FEDME o AUTONÓMICA** 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 por la FCM con anterioridad al inicio de la competición.

Para participar en la competición, los participantes no españoles estarán en posesión de la licencia **FEDME, AUTONÓMICA** o en su caso la de su país, y deberán acreditar tener contratado un seguro de responsabilidad civil y uno de accidentes que tenga cobertura en el territorio español y que sea equivalente al que rige en España (**Real Decreto 849/1993 de 4 de Junio**), expedida con anterioridad al inicio de la competición.

**2.3.4.-** Para un mejor control de los competidores, la tarjeta federativa deberá ser entregada al **Presidente del Jurado** antes del comienzo de la competición. La licencia será retornada al competidor al finalizar la prueba.

**2.3.5.-** Los participantes con edad inferior a 18 años deberán presentar autorización paterna/materna o tutor legal para poder participar en la competición (los organizadores incluirán en la hoja de inscripción un modelo de autorización) así como fotocopia del DNI de la persona que rubrique dicha autorización.

**2.3.6.-** Todo participante debe ser conocedor y respetar el presente **REGLAMENTO**, aceptando las modificaciones que pueda adoptar el **Presidente del Jurado** antes y/o durante la competición.

**2.3.7.-** La edad a tener en consideración para toda la temporada será la que el participante tenga el 31 de diciembre del año en el que se celebra la competición.

## 3. COMPETICIONES REGIONALES

La **F.C.M.** es la única responsable que puede autorizar los siguientes tipos de competiciones de escalada deportiva:

- Copa de Canarias de Escalada en la modalidad de Dificultad.
- Copa de Canarias de Escalada en la modalidad de Bloque.

- Campeonato de Canarias de Escalada en la modalidad de Dificultad.
- Campeonato de Canarias de Escalada en la modalidad de Bloque.
- Campeonato de Canarias de Escalada de Velocidad.
- Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada en la modalidad de Dificultad.
- Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada en la modalidad de Bloque.
- Campeonato de Canarias de Para-escalada en la modalidad de Dificultad.
- Cualquier otra competición de ámbito regional.

### **3.1.- COPA DE CANARIAS DE ESCALADA DEPORTIVA MODALIDAD DIFICULTAD**

**3.1.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato con los organizadores, éstos organizarán la Copa de Canarias de Escalada de Dificultad, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

**3.1.2.-** El número de pruebas será como mínimo de tres y como máximo de seis, cada una de las cuales se celebrarán preferentemente en un único día; en todo caso la celebración de las mismas no podrá exceder de dos días.

**3.1.3.-** 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.

**3.1.4.-** La competición se desarrollará a vista o a flash, y estará sujeta enteramente al reglamento específico de la escalada de dificultad (Ver apartado 4).

**3.1.5.-** Todas las pruebas se disputarán individualmente. No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en el año de la celebración de la prueba en la Copa Absoluta y de 8 años en la Copa Juvenil.

**3.1.6.-** En la Copa de Canarias Juvenil de Escalada modalidad Dificultad los participantes estarán divididos en las categorías siguientes:

Masculina:

**Promoción** (SUB 12): Deportistas que como máximo cumplan 11 años el año en el que se celebre la competición.

**Juvenil** (SUB 16): Deportistas que como máximo cumplan 15 años el año en el que se celebre la competición.

Femenina:

**Promoción** (SUB 12): Deportistas que como máximo cumplan 11 años el año en el que se celebre la competición.

**Juvenil** (SUB 16): Deportistas que como máximo cumplan 15 años el año en el que se celebre la competición.

**3.1.7.-** Los participantes estarán divididos en las categorías siguientes: femenina absoluta y masculina absoluta con un mínimo de 4 participantes por categoría.

**3.1.8.-** Sistema de puntuación:

- En cada prueba la clasificación se confeccionará según lo establecido en el apartado 4.16.

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

1: 100 puntos	11: 31 puntos	21: 10 puntos
2: 80 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	25: 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 punto

**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
- Los puntos conseguidos después de cada competición se agregarán de la siguiente forma:
  - Si se han celebrado 6 competiciones, se contará un máximo de 5 mejores resultados.
  - Si se han celebrado 5 competiciones, se contará un máximo de 4 mejores resultados.
  - Si se han celebrado 4 ó 3 competiciones, se contará un máximo de 3 mejores resultados.
  - 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.

**3.1.9.-** Al finalizar la Copa de Canarias de Escalada de Dificultad, 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 todas las categorías masculinas y femeninas.

## **3.2.- COPA DE CANARIAS DE ESCALADA MODALIDAD BLOQUE**

**3.2.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, la Copa de Canarias de Escalada en Bloque.

**3.2.2.-** El número de pruebas será como mínimo de tres y como máximo de seis. Las cuales se celebrarán en un único día.

**3.2.3.-** Las pruebas se desarrollarán en dos fases, la primera será de clasificación y la segunda la final. Ambas en cada una de las categorías.

**3.2.4.-** La competición estará enteramente sujeta al reglamento específico de la escalada en bloque (ver apartado 5). También podrá desarrollarse bajo otros formatos de competición propuestos por el organizador previa aprobación del **Área de Escalada** de la **F.C.M.**

**3.2.5.**—La Copa de Canarias de Escalada en Bloque se disputará individualmente. No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en el año de la celebración de la prueba en la Copa Absoluta y de 8 años en la Copa Juvenil.

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

**3.2.7.**— Sistema de puntuación:

- En cada prueba la clasificación se confeccionará según lo establecido en el apartado 4.18.
- A los primeros treinta competidores de cada una de las pruebas se les concederán los siguientes puntos:

<b>1: 100 puntos</b>	<b>11: 31 puntos</b>	<b>21: 10 puntos</b>
<b>2: 80 puntos</b>	<b>12: 28 puntos</b>	<b>22: 9 puntos</b>
<b>3: 65 puntos</b>	<b>13: 26 puntos</b>	<b>23: 8 puntos</b>
<b>4: 55 puntos</b>	<b>14: 24 puntos</b>	<b>24: 7 puntos</b>
<b>5: 51 puntos</b>	<b>15: 22 puntos</b>	<b>25: 6 puntos</b>
<b>6: 47 puntos</b>	<b>16: 20 puntos</b>	<b>26: 5 puntos</b>
<b>7: 43 puntos</b>	<b>17: 18 puntos</b>	<b>27: 4 puntos</b>
<b>8: 40 puntos</b>	<b>18: 16 puntos</b>	<b>28: 3 puntos</b>
<b>9: 37 puntos</b>	<b>19: 14 puntos</b>	<b>29: 2 puntos</b>
<b>10: 34 puntos</b>	<b>20: 12 puntos</b>	<b>30: 1 punto</b>

**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.
- Los puntos conseguidos después de cada competición se agregarán de la siguiente forma:
  - Si se han celebrado 6 competiciones, se contará un máximo de 5 mejores resultados.
  - Si se han celebrado 5 competiciones, se contará un máximo de 4 mejores resultados.
  - Si se han celebrado 4 ó 3 competiciones, se contará un máximo de 3 mejores resultados.
  - 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.

**3.2.8.**— Al finalizar la Copa de Canarias de Escalada modalidad Bloque se proclamará y se procederá a la entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados de la Copa de Canarias de Escalada modalidad Bloque en las categorías

masculina y femenina.

### **3.3.- CAMPEONATO DE CANARIAS DE ESCALADA MODALIDAD DIFICULTAD**

**3.3.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato de Canarias de Escalada modalidad Dificultad cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

**3.3.2.-** La competición podrá desarrollarse en tres fases, la primera será los cuartos de final, la segunda la semifinal y la tercera la final, o en dos fases, la primera será la clasificatoria y la segunda la final. Deberá estar sujeta enteramente al reglamento específico de escalada modalidad dificultad (ver apartado 4).

En el caso de tener 2 fases (clasificatoria y final), la clasificatoria podrán tener 2 vías distintas de escalada obligatoria para cada participante. Todas ellas en cada una de las categorías.

**3.3.3.-** Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes incluidos y otra con los deportistas participantes españoles que dará lugar al podio del Campeonato de Canarias de Escalada modalidad Dificultad y los premios correspondientes.

**3.3.4.-** El Campeonato de Escalada de Dificultad se disputará individualmente. No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.

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

**3.3.6.-** Al finalizar el Campeonato de Canarias Escalada de Dificultad se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las categorías masculina y femenina.

### **3.4.- CAMPEONATO JUVENIL DE CANARIAS DE ESCALADA MODALIDAD DIFICULTAD**

**3.4.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada modalidad Dificultad, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

**3.4.2.-** La competición podrá desarrollarse en tres fases, la primera será los cuartos de final, la segunda la semifinal y la tercera la final, o en dos fases, la primera será la clasificatoria y la segunda la final. Deberá estar sujeta enteramente al reglamento específico de escalada modalidad dificultad (ver apartado 4). La competición se desarrollará en dos fases, la primera será de clasificación y la segunda la final. La primera fase podrá tener 2 vías distintas de escalada obligatoria para cada participante. Ambas fases en cada una de las categorías. La prueba se realizará en un único día.

**3.4.3.-** La competición se desarrollará a vista, solo la fase final, o a flash en todas las fases y estará sujeta enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 4).

**3.4.4.-** El Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada de Dificultad puede celebrarse conjuntamente con el Campeonato de Canarias de Escalada de Dificultad, según haya sido decidido por la **Dirección Técnica** de la **F.M.C.** y así se haya hecho constar en el contrato con los organizadores.



**3.4.5.-** Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes incluidos y otra con los deportistas participantes españoles que dará lugar al podio del Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada de Dificultad y los premios correspondientes.

**3.4.6.-** El Campeonato Juvenil de Escalada de Dificultad se disputará individualmente. Los participantes no podrán superar la edad de 15 años el 31 de diciembre del año en el que la competición se celebre y no se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 8 años en la fecha de celebración de la prueba del Campeonato de Canarias Juvenil modalidad Dificultad.

**3.4.7.-** Los participantes estarán divididos en las categorías siguientes:

Masculina:

**Promoción** (SUB 12): Deportistas que como máximo cumplan 11 años el año en el que se celebre la competición.

**Juvenil** (SUB 16): Deportistas que como máximo cumplan 15 años el año en el que se celebre la competición.

Femenina:

**Promoción** (SUB 12): Deportistas que como máximo cumplan 11 años el año en el que se celebre la competición.

**Juvenil** (SUB 16): Deportistas que como máximo cumplan 15 años el año en el que se celebre la competición.

**3.4.8.-** Como mínimo habrán 4 competidores por categoría, aunque en caso de que el número de participantes sea inferior a este mínimo, el Presidente del Jurado podrá mantener la prueba.

**3.4.9.-** Al finalizar el Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada modalidad Dificultad se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados del Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada modalidad Dificultad en las categorías masculina y femenina, siempre y cuando haya competido el número mínimo de participantes establecido.

## **3.5.- CAMPEONATO DE CANARIAS DE ESCALADA MODALIDAD BLOQUE**

**3.5.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, el Campeonato de Canarias de Escalada en Bloque.

**3.5.2.-** 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.

**3.5.3.-** La competición se desarrollará en la modalidad de escalada de dificultad en bloque y estará enteramente sujeta al reglamento específico de escalada en bloque (ver apartado 5).

**3.5.4.-** Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes incluidos y otra con los deportistas participantes españoles que dará lugar al podio del Campeonato de Canarias de Escalada en Bloque y los premios correspondientes.

**3.5.5.-** El Campeonato de Canarias de Escalada en Bloque se disputará individualmente. No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.

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

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

## **3.6.- CAMPEONATO JUVENIL DE CANARIAS DE ESCALADA MODALIDAD BLOQUE**

**3.6.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, el Campeonato Juvenil de Canarias de Escalada en Bloque.

**3.6.2.-** 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.

**3.6.3.-** La competición se desarrollará en la modalidad de escalada de dificultad en bloque y estará enteramente sujeta al reglamento específico de escalada en bloque (ver apartado 5).

**3.6.4.-** El Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada en Bloque puede celebrarse conjuntamente con el Campeonato de Canarias de Escalada modalidad Bloque, según haya sido decidido por la **Dirección Técnica** de la **F.M.C.** y así se haya hecho constar en el contrato con los organizadores.

**3.6.5.-** Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes incluidos y otra con los deportistas participantes españoles que dará lugar al podio del Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada modalidad Bloque y los premios correspondientes.

**3.6.6.-** El Campeonato Juvenil de Escalada en Bloque se disputará individualmente. Los participantes no podrán superar la edad de 15 años el 31 de diciembre del año en el que la competición se celebre y no se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 8 años en la fecha de celebración de la prueba del Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada en Bloque.

**3.6.7.-** Los participantes estarán divididos en las categorías siguientes:

Masculina:

**Promoción** (SUB 12): Deportistas que como máximo cumplan 11 años el año en el que se celebre la competición.

**Juvenil** (SUB 16): Deportistas que como máximo cumplan 15 años el año en el que se celebre la competición.

Femenina:

**Promoción** (SUB 12): Deportistas que como máximo cumplan 11 años el año en el que se celebre la competición.

**Juvenil** (SUB 16): Deportistas que como máximo cumplan 15 años el año en el que se celebre la competición.

**3.6.8.-** Como mínimo habrán 4 competidores por categoría, aunque en caso de que el número de participantes sea inferior a este mínimo, el comité organizador Presidente del Jurado podrá mantener la prueba.

**3.6.9.-** Al finalizar el Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada en Bloque se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados del Campeonato de Canarias Juvenil de Escalada en Bloque en las categorías masculina y femenina, siempre y cuando haya competido el número mínimo de participantes establecido.

## **3.7.- CAMPEONATO DE CANARIAS DE ESCALADA MODALIDAD VELOCIDAD**

**3.7.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato, los organizadores organizarán el Campeonato de Canarias de Escalada de Velocidad cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

**3.7.2.-** La competición se desarrollará sobre el muro de 10 ó 15 metros homologado por la Federación Internacional para la escalada de velocidad. La competición se realizará en dos fases, la primera será de clasificación y la segunda la final. Ambas fases en cada una de las categorías. La prueba se realizará en un único día.

**3.7.3.-** La fase de clasificación estará enteramente sujeta al reglamento específico de la escalada de velocidad (ver apartado 7).

**3.7.4.-** La clasificación final se obtendrá, considerando los reglamentos respectivos.

**3.7.5.-** Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes incluidos y otra con los deportistas participantes españoles que dará lugar al podio del Campeonato de Canarias de Escalada de Velocidad y los premios correspondientes.

**3.7.6.-** El campeonato se disputará individualmente. No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.

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

**3.7.8.-** Al finalizar el Campeonato de Canarias de Escalada de Velocidad se proclamará y procederá a la entrega de trofeos a los campeones, subcampeones y terceros clasificados del Campeonato de Canarias de Escalada de Velocidad en categorías masculina y femenina.

## **3.8.- CAMPEONATO DE CANARIAS DE PARAESCALADA MODALIDAD DIFICULTAD**

**3.8.1.-** De acuerdo con las condiciones establecidas por la **F.C.M.** en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato de Canarias de Para-escalada de dificultad, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

**3.8.2.-** La competición se desarrollará en dos fases, clasificatoria y final. La fase clasificatoria constará de dos vías distintas y la final de una sola. Los competidores deberán descansar, como mínimo, 30 minutos entre la primera y la segunda vía de las clasificatorias. La fase clasificatoria se realizará enteramente a flash y la final será a vista. Todas las fases de la competición se realizarán en el sistema de aseguramiento "top rope" (sistema de aseguramiento por polea asegurando desde el suelo).

Se podrán simultanear varias categorías en la fase clasificatoria, en función del espacio que ofrezca el muro de escalada y siempre bajo el criterio y decisión del Presidente del Jurado.

**3.8.3.- Características de las vías:** las vías tendrán un diseño vertical para evitar el efecto

péndulo en caso de caída. Las vías estarán compensadas en sus movimientos para equilibrar las discapacidades funcionales de derecha e izquierda. Se recomienda que la vía tenga unos pocos grados de desplome para evitar el roce con la pared en caso de caída. Hay que evitar grandes desplomes y techos. El color del muro debe favorecer el contraste de color con las presas para localizarlas, fácilmente. La vía no tiene que tener seguros, ni cintas, sólo presas que permitan la evolución de la escalada. Los primeros metros deberán ser fáciles para ganar altura y evitar cualquier contacto con el suelo. Una colchoneta en la base de la vía será obligatoria. El muro de velocidad homologado por la IFSC puede ser un buen ejemplo de muro óptimo para la práctica de la Para-escalada. La vía tendrá marcada una línea transversal visible (perpendicular al eje de la vía) a modo de frontera y situada, aproximadamente, a un tercio de la altura de la vía. Cuando el competidor utilice con las manos las primeras presas situadas por encima de dicha línea, el factor corrector empezará a tener validez en el cómputo de los puntos.

**3.8.4.-** Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes incluidos y otra con los deportistas participantes españoles que dará lugar al podio del Campeonato de Canarias de Para-escalada modalidad Dificultad y los premios correspondientes.

**3.8.5.-** El Campeonato de Canarias de Para-escalada modalidad Dificultad se disputará individualmente. No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.

**3.8.6.-** Los participantes estarán divididos en los siguientes grupos, resultantes de la organización del deporte paralímpico, con el reconocimiento del COI y de las distintas Federaciones Internacionales que trabajan el deporte adaptado:

- **Discapacidad física** (que se divide en las siguientes categorías):

- Amputaciones
- Artritis
- Neurológica

Los deportistas que utilicen prótesis para escalar se les aplicará el factor de corrección correspondiente.

- **Discapacidad visual** (que se divide en las siguientes categorías):

- B1: totalmente o casi totalmente ciego; desde no percepción de luz a percepción de luz pero inhabilidad para reconocer la forma de una mano.
- B2: capaz de reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60 o un campo visual de menos de 5 grados.
- B3: agudeza visual desde 2/60 a 6/60 o un campo visual desde 5 a 20 grados.

Los deportistas con discapacidad visual no podrán utilizar, gafas, lentillas o cualquier otro equipo óptico que mejore su capacidad visual.

**3.8.7.-** El factor corrector se establecerá en función de la revisión médica previa a la competición y al certificado médico obligatorio que acompañe a cada deportista describiendo su discapacidad y su grado funcional. El factor corrector será un valor entre 0 y 10.

La clasificación se registrará por el factor corrector multiplicado por la raíz cuadrada de la altura alcanzada.

Puntos de la clasificación = factor corrector  $\times \sqrt{\text{altura alcanzada}}$

**3.8.8.-** Para validar una categoría deberá de haber, como mínimo, 3 competidores. En caso de no alcanzar el número suficiente se podrán agrupar categorías afines aplicando el factor corrector.

La ronda final tendrá las siguientes cuotas:

- En el caso de haber menos de 10 competidores en las clasificatorias pasarán a la ronda final los 3 mejores competidores.
- En el caso de haber entre 10 y 15 competidores en las clasificatorias pasarán a la ronda final los 4 mejores competidores.
- En el caso de haber más de 15 competidores en las clasificatorias pasarán a la ronda final los 6 mejores competidores.

**3.8.9.-** Todos los participantes deberán de presentar obligatoriamente un certificado médico que evalúe y describa su discapacidad y que esté firmado originalmente por un médico colegiado.

- Para discapacitados del grupo visuales será necesario presentar un certificado médico con expresión del resto y agudeza visual del deportista.

- Para discapacitados de los grupos artritis y neurológica, será necesario presentar un certificado con expresión del grado de disfunción en concreto.

El médico de la competición será el encargado de asignar el factor corrector a cada deportista y, en última instancia, aclarará los problemas o dudas que existan en la clasificación de un deportista discapacitado en un grupo concreto descrito en el punto **3.8.6**. La información será facilitada al Presidente del Jurado, a los representantes de cada equipo y a los deportistas en última instancia para poder iniciar la competición.

**3.8.10.-** Todos los participantes con discapacidad visual podrán contar con un único asistente para recibir instrucciones acerca de su evolución en la escalada, movimientos, localización de las presas, proximidad del top de la vía, descenso y proximidad del suelo, etc. Sólo una voz oficial de instrucción por participante será válida para su ayuda. Se podrán utilizar sistemas electrónicos de comunicación entre el deportista y el ayudante (walkie, pinganillo, etc.).

**3.8.11.-** Al finalizar el Campeonato de Canarias de Para-escalada de Dificultad se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las distintas categorías.

**3.8.12.-** Cualquier aspecto específico no reflejado en este Reglamento de Para-escalada se regirá por el general del Campeonato de Canarias de Escalada modalidad Dificultad.

## **3.9.- OTRAS COMPETICIONES DE ÁMBITO REGIONAL**

El **Área de Competición** y la **Dirección Técnica F.C.M.** podrán regular cualquier otra modalidad que surgiere.

## **4. REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE DIFICULTAD A VISTA Y A FLASH**

### **4.1.- MURO DE ESCALADA**

- Todas las competiciones autorizadas por el **F.C.M.** se desarrollarán en un muro que estará construido de acuerdo a la normativa UNE EN 12572. Tendrá, como mínimo, 12 metros de altura y 9 de anchura y volará en su desplome un mínimo de 6 metros al llegar al top de las vías. La longitud mínima de un recorrido serán 15 m y el muro deberá poder albergar 2 vías de escalada, simultáneamente.
- 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.
- Respecto a los materiales del muro, la **F.C.M.** tomará como referencia los materiales utilizados habitualmente en las pruebas oficiales de la Federación Internacional de Escalada Deportiva (IFSC).

## 4.2.- DIFICULTAD A VISTA Y A FLASH

- Las competiciones de escalada de dificultad, se definen como aquellas competiciones en las que se escala en cabeza de cordada; donde el competidor asciende desde el suelo y va pasando su cuerda sucesivamente por el mosquetón de 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.
- Las competiciones de escalada a vista son aquéllas 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.
- Las competiciones de escalada a flash son aquellas en la que se permite visualizar mediante demostración o mediante video (de manera continua o no) la ejecución de la vía de escalada con todos sus movimientos.
- Las competiciones de escalada a flash solo se realizarán en la primera fase de la competición, clasificatorias (si es a 3 fases) o semifinales (si es a dos fases). En el caso de 2 fases, las Semifinales podrán tener 2 vías distintas de escalada obligatoria para cada participante.

## 4.3.- 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:
  - Lesione al competidor.
  - Lesione u obstruya a otro competidor.
- 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 la **F.C.M.**
  - Velarán que los aseguradores 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. Si un asegurador es sustituido, éste no podrá volver a asegurar en la competición o a otro competidor.
  - Decidirán si la cuerda debe estar pasada por el primer punto de protección o 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 **F.C.M.**

## 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 (es obligatorio llevar puesto un arnés de cadera), calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.
  - Será obligatorio el uso del casco en las categorías juveniles y muy recomendable en las categorías absolutas.
  - Los competidores utilizarán una cuerda simple proporcionada por los patrocinadores. La frecuencia con la que esta cuerda deberá ser cambiada la determinará el Árbitro de Vía conjuntamente con el Equipador Delegado.
  - Los competidores deberán encordarse usando únicamente el nudo de doble ocho.
- Todo mosquetón por donde no tenga que pasar la cuerda deberá ser un Maillón Rapide homologado de 8 a 10 mm.
  - 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 dos 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.

#### 4.5.- 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 (H - M).
  - Puntualizaciones al reglamento en caso de existir.
  - Tiempo de realización de la vía y dificultad técnica.

#### 4.6.- 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 se trata de una única ruta.

Si la ronda clasificatoria se realiza sobre dos o más rutas, los competidores serán situados en cada ruta de la forma siguiente:

Primeramente, teniendo en cuenta su posición actual en el Ranking F.C.M., y serán colocados sucesivamente, en secuencia, entre las rutas. Los competidores que no se encuentren en el Ranking F.C.M. serán situados en las rutas de forma aleatoria manteniendo un número equilibrado en cada una de ellas.

Posteriormente, el orden de salida de cada ruta se establecerá por sorteo.

- 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.

- Para el Campeonato de Canarias de Escalada de Dificultad en tres fases, la primera fase se realizará como describe el punto 1 anterior y las fases sucesivas (semifinal y final) como el punto 2 anterior del capítulo 4.6.
- El orden de salida de cada ronda deberá ser publicado en el tablón de anuncios oficial y en otros posibles tabloneros informativos.

#### 4.7.- 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 anunciado 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 **F.C.M.** 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.

#### 4.8.- 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).

#### 4.9.- PERÍODO 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 si la demostración la realiza el Equipador, o de manera continua en la zona de aislamiento en monitores. En caso de no hacerla el Equipador, se mostrará de manera continua 2 veces en el área de competición, por medio de monitores.
- 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 (Apartado 9).

#### **4.10.- 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. 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, solo del personal autorizado.
- 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.
- 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 éste, la descalificación automática según el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

#### **4.11.- PROCEDIMIENTO DE LA 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 según el punto 4.8; 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.
- El procedimiento de escalada será tal y como se describe en el punto 4.2
- Durante el intento a la vía:
  - Cada competidor se asegurará a las cintas exprés en secuencia.
  - Cada cinta exprés deberá ser utilizada antes de 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 techo, antes de que el cuerpo 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. 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.
  - 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 pasar una cinta por el mosquetón, el árbitro podrá requerirle retroceder a cualquier punto de su intento a la vía o volver al suelo.

## 4.12.- 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 puntuará 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.

#### 4.13.- USO DEL EQUIPO DE VIDEO

- Los árbitros deben pedir a la organización que se les facilite un equipo de vídeo para poder registrar el transcurso de toda la competición. Los árbitros deberán visionar el vídeo en caso de dudas o reclamaciones. El vídeo es un instrumento de uso interno para árbitros y que debe ser enviado posteriormente al **Área de Competición** y en ningún caso debe ser visionado por los competidores o representantes.
- Estas cintas estarán en posesión del **Área de Competición** como pruebas de posibles reclamaciones.

#### 4.14.- MANTENIMIENTO DEL MURO

- Los árbitros y el equipador delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantenga de forma eficiente el muro 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 esa ronda o detenerla y comenzar de nuevo. La decisión del Presidente del Jurado será inapelable.
- Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en los muros de escalada los decidirá el árbitro (consultando al equipador, quien será el que las limpie) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

#### 4.15.- INCIDENTES TÉCNICOS

- El árbitro de ~~competición~~ vía puede decretar incidente técnico si:
  - Existe una tensión en la cuerda que asiste u obstruye a un competidor.
  - Una presa está rota o suelta.
  - Existe una cinta exprés o mosquetón colocados incorrectamente.
  - 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~~ vía deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier circunstancia que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.
- El árbitro de ~~competición~~ vía 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.
- Al competidor sujeto a incidente técnico, se le permitirá un periodo de recuperación en la zona de aislamiento sin entrar en contacto con ningún otro competidor o técnico. El competidor debe decidir inmediatamente cuando desea comenzar su próximo intento a la vía que deberá ser entre el de inmediato y antes del quinto competidor siguiente. Si no quedaran tantos escaladores en competición al competidor se le permitirá un tiempo máximo de recuperación de 20 minutos antes de intentar la vía.
- Al escalador sujeto a incidente técnico se le registrará siempre con su mejor resultado de sus tentativas a la vía.

#### **4.16.- CLASIFICACIÓN Y CUOTAS PARA CADA RONDA**

- Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con la altura máxima alcanzada (con el sufijo correspondiente), tal y como se define en el apartado 4.12.

Si la clasificatoria se realiza sobre dos o más vías no idénticas, los competidores no clasificados para la siguiente ronda se situaran agregando la plaza obtenida, combinando las rutas.

- Cuotas para cada ronda:
  - Cualquier competidor que haya realizado con éxito la/s vía/s de la fase clasificatoria pasarán a la siguiente fase.
  - Cuando existiese un número insuficiente de competidores que hubiesen completado con éxito la clasificatoria, el número de plazas hasta la “cuota fija” de paso se obtendrán de los siguientes competidores mejor clasificados.
  - La “cuota fija” de competidores para la semifinal será de 16 y para la final será de 8.
  - “Cuotas flotantes”:
    - Si el número de clasificados para la ronda final excediese, como resultado de empates, se tomará el número más próximo a la “cuota fija” (calculando por arriba y por abajo), sabiendo que no puede ser inferior a 6 competidores. No se aplicará la “cuota flotante” si la ronda previa se realizó sobre dos o más rutas no idénticas.
    - Cuando el número de clasificados para la ronda final exceda la “cuota fija”, como resultado de empates, (calculando por arriba y por abajo) sea igual, el número corresponderá a la cuota más alta, excepto en circunstancias especiales (TV, etc) que será la más pequeña.
- Ronda final:
  - Si una vez acabada la final existe un empate en la primera plaza de la clasificación, se valorará el resultado obtenido en la clasificatoria con el objetivo de romper el empate. Si a pesar de ello el empate continuara, se

tendrá en cuenta el tiempo empleado en escalar la vía de la final, el competidor que haya empleado menos tiempo será el ganador.

- La clasificación definitiva se obtendrá para los finalistas con el resultado obtenido en la final, en caso de empate de estos se recurrirá al resultado obtenido en la clasificatoria. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el tiempo empleado en escalar la vía de la final, por lo que se ordenará la clasificación en función del tiempo empleado.
- La clasificación definitiva para los escaladores que no han pasado a la final se hará teniendo en cuenta únicamente el resultado de la clasificatoria. En caso de empates, se considerará a los competidores empatados en la plaza más alta y al siguiente competidor en la plaza posterior al número de competidores que lleva por delante.

## **5. REGLAMENTO PARA LA ESCALADA MODALIDAD BLOQUE**

### **5.1.- ESCALADA MODALIDAD BLOQUE**

- 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.

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

- Todas las competiciones autorizadas por la **F.C.M.** 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 (ver procedimiento de escalada 5.9).

### **5.3.- 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 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 **F.C.M.**

- 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 **F.C.M.**. 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.

#### **5.4.- 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.

#### **5.5.- ORDEN DE COMIENZO**

- El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será establecido por los jueces 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.

#### **5.6.- ZONA DE INSCRIPCIÓN Y DE 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 **F.C.M.** 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.

## **5.7.- 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. 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 según el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

## **5.8.- PROCEDIMIENTO DE LA 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) en secuencia, o por los sistemas de desarrollo de rotación-simultáneo o simultáneo. La ronda final nunca podrá ser por el sistema de desarrollo simultáneo.
- La fase clasificatoria se celebrará con un mínimo de 5 bloques (recomendables más de 5) y un tiempo máximo de la fase simultánea de 45 minutos a 1 hora hasta 20 competidores. En caso de existir más podrán realizarse dos rondas.
- El número máximo de intentos por bloque será de 5.
- 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. Si se hace por el método simultáneo, la ronda tendrá un mínimo de 45

minutos por categoría. Este tiempo podrá ser inferior en función del número de participantes y autorizado por el Presidente del Jurado. Así mismo se podrán crear grupos de participación si el número de participantes es excesivo.

- Se podrán simultanear varias categorías en la fase clasificatoria, en función del espacio que ofrezca el muro de escalada, del número de participantes de cada categoría y siempre bajo el criterio y decisión del Presidente del Jurado.
- 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.
- El periodo máximo de escalada en la fase final será de 5 o 6 minutos.
- 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, tal y como se especifica en el apartado 5.10.
- 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 sin la posibilidad de visionar otras rutas, 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.

## **5.9.- 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.

## **5.10.- 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.

## **5.11.- 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 vía 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 vía 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 respeto, 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.

## **5.12.- 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 según se especifica en el apartado 5.10.
- 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 en la reunión técnica. Esta cuota no deberá ser menor de 6 ni mayor de 20.

Cualquier competidor que realice toda la ronda con la puntuación máxima (resolver todos los problemas al primer intento) 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.

## **6. REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE ESCALADA DE VELOCIDAD**

### **6.1.- EL MURO DE ESCALADA**

- Todas las competiciones autorizadas por **F.C.M.** se desarrollarán en el muro específico para la modalidad de velocidad diseñado por la Federación Internacional (IFSC) en el 2007 (denominado también muro del récord) en las versiones de 10 y 15 metros, según sea el caso. Dicho muro, estará también construido de acuerdo a la normativa UNE EN 12572.
- 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.
- Respecto a los materiales del muro, la **F.C.M.** tomará como referencia los materiales utilizados habitualmente en las pruebas oficiales de la Federación Internacional de Escalada Deportiva (IFSC).

### **6.2.- VELOCIDAD**

- Las competiciones de escalada de velocidad, se definen como aquellas competiciones en las que se escala en patea o cuerda por arriba, lo más rápidamente posible una vía dada. Al igual que en dificultad ninguna ayuda artificial está permitida en la progresión del escalador. El tiempo obtenido determina la clasificación del competidor en la ronda de competición.

### **6.3.- 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:
  - Lesione al competidor.
  - Lesione u obstruya a otro competidor.

- 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 estándares. 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 la **F.C.M.**
  - Velarán que los aseguradores 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, salvo indicación contraria marcada por la **F.C.M.**. 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 (es obligatorio llevar puesto un arnés de cadera), calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.
  - Los competidores utilizarán una cuerda simple proporcionada por los organizadores. La frecuencia con la que esta cuerda deberá ser cambiada la determinará el árbitro de Vía conjuntamente con el equipador. La cuerda se unirá al competidor a través de un mosquetón de seguridad homologado de acuerdo a los estándares de la UIAA/CE.
- 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.
- El equipador procurará que la cuerda no moleste al competidor, separándola con un punto de seguro.

## 6.4.- REUNIÓN TÉCNICA

- La víspera de la competición se celebrará una reunión técnica en la cual se informará de:
  - Confirmación de las preinscripciones.
  - Sorteo y orden de paso de los participantes.
  - Hora de entrada y lugar de calentamiento.
  - Hora de inicio de la competición.
  - Sistema de desarrollo, vías idénticas o no idénticas.
  - Puntualizaciones al reglamento en caso de existir.

## 6.5.- ORDEN DE COMIENZO

- El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será hecho por sorteo por los árbitros entre todos los participantes inscritos.
- Para la ronda final, el orden de comienzo de las eliminatorias será como se describe en el apartado 6.13

## 6.6.- 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 anunciado 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.
  - Componentes técnicos de la **F.C.M.** 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 ni salir de la zona de aislamiento durante la competición. A excepción de los escaladores que esperarán su turno para competir y de los árbitros.
- 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.

## 6.7.- 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 periodo de observación y éstos no se comunicarán en ningún caso con cualquier otra persona situada fuera del área de observación.
- El período de observación será decidido por el Presidente del Jurado con los consejos del equipador y no podrá exceder en ningún caso los 5 minutos.
- Durante el período de observación, un equipador puede hacer una demostración escalando la vía.
- Los competidores deberán permanecer en la zona designada como área de observación.
- Los árbitros decidirán si se podrá tocar o no tocar la pared al iniciar la escalada.
- 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 (Apartado 9).

## 6.8.- 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. 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. El uso de equipo 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 éste, la descalificación automática según el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

## 6.9.- PROCEDIMIENTO DE LA ESCALADA

- Al entrar en la zona de competición y llegar en la base del muro de escalada, se le exigirá al competidor que se sitúe en la posición de salida; con un pie en el suelo, el otro en la primera presa y ambas manos sobre el muro. En este punto el árbitro le preguntará: ¿PREPARADO?, hará una pequeña pausa y gritará ¡YA!. Se puede sustituir el "YA" por una señal visual o auditiva de mayor calidad. No se admitirá ninguna apelación contra la instrucción de comenzar la vía, a no ser que el competidor hubiera señalado con claridad que aún no estaba preparado cuando el árbitro de la vía se lo preguntó.
- El procedimiento de escalada será como el descrito en el apartado 6.2
- En la cima, el competidor deberá parar el aparato de cronometrar pulsándolo, o bien, deberá tocar la señal de final de vía para que los árbitros detengan el cronómetro.
- El tiempo de realización de la vía será considerado en: segundos, décimas y centésimas de segundo.
- El tiempo de realización de la vía será determinado por:
  - a) Un marcador mecánico-eléctrico que se active a la señal de inicio dada por el árbitro y se detenga al pulsar el competidor la señal de final de vía. Por lo menos, un asistente del árbitro llevará a cabo un cronometrado manual.
  - b) Cronometrado manual. Será llevado a cabo, por el árbitro y dos asistentes desde la señal de salida hasta la señal de final de vía.
- Un competidor será eliminado sí:
  - En la ronda de clasificación cae sin terminar la vía.
  - En la ronda final cae sin finalizar la vía. Si cayeran los dos competidores enfrentados en esa eliminatoria, debería repetirse la eliminatoria entre los dos competidores inmediatamente.
  - Se utilizan presas o puntos de progresión prohibidos.
  - Habiendo comenzado, alguna parte del competidor toca el suelo.

Los tiempos obtenidos en la ronda clasificadora pueden ser debidos a:

- El tiempo obtenido en la vía clasificadora.

- La suma del tiempo obtenido en las dos vías clasificadoras (en el caso de que éstas sean diferentes).
- El tiempo obtenido en los dos intentos a la vía clasificadora.
- En la ronda de clasificación, los 8 o 16 tiempos menores en función de la participación determinarán el paso a la final. La ronda final se disputará mediante eliminación directa, tal como se describe en el apartado 6.13.
- Sólo se permitirán dos salidas falsas por competidor y por vía, tres salidas falsas en la misma vía significa la descalificación.

## **6.10.- MANTENIMIENTO DEL MURO**

- Los árbitros y el Equipador Delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantenga de forma eficiente el muro 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 esa ronda o detenerla y comenzar de nuevo.
- Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en los muros de escalada los decidirá el árbitro (consultando al equipador) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

## **6.11.- INCIDENTES TÉCNICOS**

- El árbitro de competición puede decretar incidente técnico sí:
  - Existe una tensión en la cuerda que asiste a un competidor.
  - 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 respeto, el árbitro debe pedir al equipador que suba a verificarlo.
  - b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico y continúa la vía pero al finalizarla, reclama al árbitro que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar que el árbitro le dé su conformidad.
- Al competidor sujeto a incidente técnico, se le permitirá un periodo de recuperación en la zona de aislamiento sin entrar en contacto con ningún otro competidor o técnico. El competidor debe decidir inmediatamente cuando desea comenzar su próximo intento a la vía que deberá ser entre de inmediato y antes del quinto competidor siguiente. Si no quedaran tantos escaladores en competición al competidor se le permitirá un tiempo mínimo de recuperación de 5 minutos antes de intentar la vía.
- Si el incidente técnico sucede durante las rondas de eliminación final, ambos competidores deberán repetir su ejecución.

- Al escalador sujeto a incidente técnico durante la ronda de clasificación, se le registrará el mejor resultado de sus tentativas a la vía.

## 6.12.- CLASIFICACIÓN Y CUOTAS PARA CADA RONDA

- Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con el tiempo conseguido tal como se define en el apartado 6.10
- Ronda de clasificación:
  - La cuota fijada para el paso a la final será de 8 ó 16 hombres y 8 ó 16 mujeres con tiempos menores. En caso de que un empate hiciera necesario que más de 8 ó 16 escaladores llegaran a la final, se disputarán eliminatorias entre los escaladores empatados en las últimas plazas para cerrar la cuota de acceso a la final en 8 escaladores.
  - Si existe empate en las 8 plazas que dan acceso a la final, que no implica aumento de la cuota pero si indeterminación de la clasificación, se disputarán eliminatorias entre los competidores empatados hasta que las 8 plazas de acceso a la final sean ocupadas por un solo competidor.
- Ronda final:
  - Los 8 ó 16 finalistas se enfrentarán por parejas compitiendo simultáneamente en vías idénticas. El sistema de la ronda final es de eliminación directa, de manera que sólo uno de los dos competidores pasará a la siguiente ronda.
  - El orden de eliminatorias de la ronda final se hará del siguiente modo:
    - 1º contra 8º
    - 2º contra 7º
    - 3º contra 6º
    - 4º contra 5º
  - (a)- ganador de (1ºx8º) contra ganador de (4ºx5º).
  - (b)- ganador de (2ºx7º) contra ganador de (3ºx6º).
  - Perdedores de a y b para 3º y 4º lugar.
  - Ganadores de a y b para 1º y 2º lugar.
  - Si una vez acabada la final existe un empate en la primera plaza de la clasificación, se realizará una nueva eliminatoria con el objetivo de romper el empate.
- **Esquema de cruce en Anexo 1**

## 7. DOPAJE

Está rigurosamente prohibido el uso de sustancias, grupos farmacológicos y métodos destinados a aumentar artificialmente las capacidades físicas de los deportistas.

En materia de dopaje el Comité Anti-Dopaje de la **F.C.M.** sigue lo establecido en la Ley Orgánica 7/2006, de 21 de noviembre, de protección de la salud y de lucha contra el dopaje en el deporte, y el resto de la normativa vigente que la desarrolle. Dicho Comité sigue las directrices del Consejo Superior de Deportes, la Agencia Estatal Antidopaje, la Federación Internacional correspondiente, la Agencia Mundial Antidopaje y el Comité Olímpico Internacional.



El Comité Anti-Dopaje de la **F.C.M.** será el encargado de presentar, anualmente, la propuesta de controles antidoping a realizar, fuera y dentro de las competiciones, delante de la Comisión de Control y Seguimiento para la Salud y el Dopaje del Consejo Superior de Deportes que aprobará o modificará, a través de un comunicado a la **F.C.M.**, dicha propuesta inicial.

Si el resultado de una muestra fuera adverso, el Comité informará de su resolución al Comité de Disciplina de la **F.C.M.** para que tome la decisión definitiva y establezca las sanciones pertinentes.

## **8. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA**

### **8.1.- INTRODUCCIÓN**

El Presidente del Jurado tiene la máxima autoridad para todas las actividades y decisiones que afecten a la competición dentro del área delimitada para ello; p.e. área de inscripción, zonas de aislamiento y tránsito, zona de competición inmediatamente enfrente del muro de escalada y el muro de escalada.

### **8.2.- LOS COMPETIDORES**

- El Presidente del Jurado y los Árbitros de Vía estarán autorizados a tomar las siguientes acciones, especificadas abajo, respecto a las infracciones del reglamento de competición y conductas indisciplinadas de algún competidor dentro del área de competición:

- Informal, aviso verbal.
- Aviso oficial, acompañado de una “Tarjeta Amarilla”.
- Descalificación de la competición, acompañada por una “Tarjeta Roja”.

El Presidente del Jurado será el único autorizado para tomar esta decisión.

- Se puede mostrar una “Tarjeta Amarilla” a causa de las siguientes infracciones:
  - Retrasarse en el retorno a la zona de aislamiento siguiendo las instrucciones del Presidente del Jurado o del Árbitro de Vía. Mayor retraso puede producir la descalificación.
  - Utilizar los pies para acercar la cinta exprés a la mano.
  - No comenzar de acuerdo con las instrucciones del Árbitro de Vía.
  - No obedecer las instrucciones del Árbitro de Vía o del Presidente del Jurado.
  - Uso de lenguaje obsceno o abusivo, o comportamiento violento.
  - Comportamiento antideportivo.

Las apelaciones contra estas decisiones deberán seguir el trámite especificado en el apartado 10.

La muestra de una segunda tarjeta amarilla en una temporada, supondrá la descalificación del competidor para la siguiente prueba oficial **F.C.M.**.

- Descalificación sin otras sanciones: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una “Tarjeta Roja” y la inmediata descalificación del competidor de la competición sin que exista otra sanción:
  - Llegar a la zona de aislamiento después de la hora de cierre establecida.
  - Observar las rutas fuera del área permitida de observación.
  - Salir de la zona de aislamiento sin respetar el turno de competición.

- No ir correctamente equipado al comienzo de la ruta.
- Usar material no aprobado.
- Modificar y/o no llevar la ropa oficial y/o el dorsal proporcionado por la organización.
- Uso de sistemas de comunicación no autorizados en la zona de aislamiento o en otra área restringida.
- No comenzar la vía según lo dispuesto en los apartados 4.11.-, 5.9.-, y 6.10.- según las diferentes modalidades.
- Subir al podio en la entrega de premios con una bandera o símbolo que no sean los oficiales de la Comunidad Autónoma o Club que se representan.

Las apelaciones contra estas decisiones deberán seguir el trámite especificado en el apartado 10.

- Descalificación con inmediata referencia al Comité de Disciplina: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una “Tarjeta Roja” y la inmediata descalificación del competidor de la competición con referencia al Comité de Disciplina, siguiendo la consecuente sanción de suspensión para la siguiente prueba de la Copa de Canarias, o siguiente competición oficial **F.C.M.**:
  - a) Infracciones del reglamento cometidas en el área de competición, zona de tránsito y aislamiento.
    - Obtener información de la ruta que se va a realizar por medios no permitidos por el reglamento.
    - Transmitir información a otros competidores más allá de lo permitido por el reglamento.
    - Distraer o interferir a cualquier competidor el cual se esté preparando o en proceso de intento a una ruta.
    - No cumplir las instrucciones de los Árbitros y/o oficiales de la organización.
    - No participar en las ceremonias oficiales u otros eventos oficiales.
    - No ir bajo las regulaciones que competen a la indumentaria del competidor.
    - Comportamiento antideportivo o serios disturbios a la competición.
    - Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, Árbitros, managers, otros competidores y público en general.
  - b) Infracciones cometidas fuera del área de competición pero dentro de la zona de público.
    - Comportamiento antideportivo y serios disturbios a la competición.
    - Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, Árbitros, managers, otros competidores y público en general.
- En el tiempo más breve posible, después de mostrar una “Tarjeta Amarilla” o una “Roja”, el Presidente del Jurado (bajo su criterio o consultando con el Árbitro de Vía responsable) hará:
  - Remitir un escrito al competidor, (o en ausencia de éste, a su manager) indicando la infracción y la consiguiente acción disciplinaria de acuerdo con los reglamentos.

- El Presidente del Jurado deberá remitir copia de este escrito, con un informe detallado de la infracción, evidencias y recomendaciones de posibles sanciones al Comité de Disciplina Deportiva **F.C.M.**.

### **8.3.- EQUIPO OFICIAL**

El equipo oficial (entrenadores, masajistas, médicos, managers, ...) será sancionado y tratado de la misma manera que a los competidores.

## **9. RECLAMACIONES Y SISTEMA DE APELACIÓN**

### **9.1.- GENERALIDADES**

- Solo será aceptada una reclamación si viene acompañada de la correspondiente tasa oficial.

### **9.2.- JURADO DE APELACIÓN**

- En el caso de que existiera una reclamación escrita, u oral en el caso 9.4.- apdo. b), el Presidente del Jurado formará un Jurado de apelación compuesto por el Presidente del Jurado, el Delegado de la **F.C.M.** y el Árbitro de Vía no involucrado en el incidente. La reclamación se resolverá tan rápidamente como lo permitan las circunstancias. En el caso de una reclamación por escrito, la decisión el Jurado de Apelación deberá realizarse por escrito y entregada en mano por el Presidente del Jurado a la persona que realizó la reclamación oficial, o en caso de una reclamación en el caso del punto 9.4.- apdo. b), el manager o el competidor serán informados.
- La decisión del Jurado de Apelación respecto al Punto 9.4.- de estos reglamentos será definitiva y no se podrán realizar más reclamaciones al respecto.

### **9.3.- RECLAMACIONES CONTRA UNA DESICIÓN OFICIAL DURANTE UNA RONDA DE COMPETICIÓN**

- En el caso donde el Árbitro de Vía considere apropiado examinar el vídeo del intento a la ruta por parte de un competidor antes de tomar una decisión, el Árbitro de Vía permitirá al competidor que complete su intento a la ruta de acuerdo con las normas de competición. Una vez finalizado el intento, el competidor será inmediatamente informado por el Árbitro de Vía que su Ranking en esa ronda dependerá de la confirmación del examen, al final de la ronda, del vídeo de la competición.
- El vídeo de la competición solo podrá ser el oficial, y no otros, y será usado por el Presidente del Jurado y los Árbitros de Vía para las reclamaciones existentes.
- El visionado del vídeo de la competición estará restringido, y solo podrán hacer uso de él el Presidente del Jurado, los Árbitros de Vía, el Equipador Delegado y el Delegado de la **F.C.M.**.

### **9.4.- RECLAMACIONES CONTRA UNA DESICIÓN OFICIAL DESPUÉS DE UNA RONDA DE COMPETICIÓN**

- Una reclamación contra la clasificación oficial después de haber finalizado una ronda de competición y después de que hayan sido publicados los resultados oficiales, se debe realizar no más tarde de 10 minutos después de la publicación de los resultados. La reclamación debe ser hecha seguidamente a la publicación de los resultados al final de cada ronda de la competición. La reclamación deberá ser hecha por escrito al Presidente del Jurado por el manager o por el competidor.

- Competiciones de velocidad:
  - a) En el caso de una ronda basada en el tiempo de los competidores (p.e. ronda de calificación) la reclamación deberá ser hecha como indica el punto 9.4.- apdo 1.
  - b) En el caso de la ronda final (KO), la reclamación deberá ser hecha inmediatamente después de anunciado el resultado del enfrentamiento. El Árbitro de Vía inmediatamente pondrá al corriente del hecho al Presidente del Jurado. El siguiente enfrentamiento no dará comienzo hasta que el Presidente del Jurado no anuncie su decisión.

## 9.5.- RECLAMACIONES AL COMITÉ DISCIPLINARIO

- En los casos donde el Presidente del Jurado crea que una infracción del reglamento debe ser considerada por el Comité de Disciplina, el hecho deberá ser remitido al Comité conjuntamente con un informe por parte de Presidente del Jurado, copias de las comunicaciones hechas por escrito entre el Presidente del Jurado y el manager/competidor, y evidencias relevantes.
- Las reclamaciones contra decisiones del Presidente del Jurado. se deberán presentar mediante escrito dirigido al responsable del **Área de Competición** en un plazo máximo de 7 días desde el día siguiente de la publicación de resultados. El **Área de Competición** resolverá en el plazo máximo de 30 días a partir de la fecha de presentación de la reclamación.

Los recursos contra fallos del **Área de Competición**, se interpondrán ante el Comité de Disciplina de la **F.C.M.** en el plazo de los 30 días siguientes a la recepción de la decisión del **Área de Competición**.

## 9.6.- TASAS DE RECLAMACIÓN

- Las tasas de reclamación estarán fijada por la **F.C.M.** anualmente y se hará constar en el documento de reclamación.

Si una reclamación es resuelta favorablemente, esta será devuelta. Sin embargo, si es negativa, la tasa de apelación no será retornada.

**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 **F.C.M.**, quien percibirá tal cantidad del reclamante. Deberá entregarse una copia o fotocopia de la reclamación al reclamante.

**HOJA DE RECLAMACIÓN**

Núm. Reclamación:

de la competición celebrada el \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

en \_\_\_\_\_.

Organizada por: \_\_\_\_\_.

Reclamante:

Nombre:	
Club al que representa:	
DNI/NIE:	
Dirección:	
Teléfono:	

Deportistas afectados:

Nombre:	Dorsal:	Club al que representa:

**Exposición de los hechos:**

---

---

---

---

---

**Solicitud del competidor:**

---

---

---

En \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**El reclamante**

**El presidente del Jurado**

**Fdo.**

**Fdo.**

La **F.C.M.** ha recibido la cantidad de: **#60,00€# Euros (sesenta)**

del señor/a: \_\_\_\_\_.

en concepto de: \_\_\_\_\_.

*depósito de la reclamación número \_\_\_\_\_ del día \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.*

*Esta cantidad será devuelta si reclamación prospera.*

En \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**El delegado de la F.C.M.**

**Fdo.**

Anexo 1

