



***REGLAMENTO DE ESCALADA DE
COMPETICIÓN
FEDERACIÓN DE MONTAÑISMO DE LA
REGIÓN DE MURCIA***

Aprobado por el Comité de Escalada de Competición 15 de Marzo de 2014

Actualizado por el Comité de Árbitros FMRM 31 de enero de 2017

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN OBJETIVOS.....	4
2. ORGANIZACIÓN.....	4
2.1. Personal F.M.R.M.: árbitros, equipadores y delegados	4
2.2. Personal de organización.....	5
3. CATEGORÍAS.....	6
4. COMPETICIONES REGIONALES. TIPOS.	7
4.1. La Copa Región de Murcia de Escalada en Bloque.....	7
4.2. El Campeonato Región de Murcia de Escalada de Dificultad.....	8
4.3. El Campeonato Región de Murcia de Escalada en Bloque.....	9
4.4. Cualquier otra competición de ámbito autonómico.....	10
5. REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE DIFICULTAD A VISTA Y A FLASH.....	10
5.1. El muro de escalada.....	10
5.2. Dificultad a vista y a flash.....	11
5.3. Seguridad.....	11
5.4. Inscripción para la competición.....	13
5.5. Reunión técnica.....	13
5.6. Orden de salida.....	14
5.7. Zona de inscripción y aislamiento.....	14
5.8. Zona de competición.....	15
5.9. Tiempo para hacer la vía.....	15
5.10. Período de observación.....	16
5.11. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada.....	16
5.12. Procedimiento de escalada.....	17
5.13. Finalización de una escalada.....	18
5.14. Puntuación.....	18
5.15. Uso del equipo de vídeo.....	19
5.16. Mantenimiento del muro.....	19
5.17. Incidentes técnicos.....	19
5.18. Orden de salida de los competidores en rondas de clasificación.....	20
5.19. Clasificación y cuotas para cada ronda.....	21
5.20. Clasificaciones después de una ronda (clasificatoria o final).....	21
5.21. Consideraciones en la modalidad a flash.....	23
6. REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE ESCALADA EN BLOQUE.....	24
6.1. Las zonas de escalada.....	24
6.2. Seguridad.....	24
6.3. Preinscripción para la competición.....	25
6.4. Reunión técnica.....	25
6.5. Orden de salida.....	25

6.6. Zona de inscripción y aislamiento.....	25
6.7. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada.....	26
6.8. Procedimiento de escalada.....	27
6.9. Sistema de puntuación.....	29
6.10. Mantenimiento de las zonas.....	29
6.11. Incidentes técnicos.....	30
6.12. Clasificación y cuotas para cada ronda.....	31
7. DOPAJE.....	32
8. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA.....	32
8.1. Introducción.....	32
8.2. Los competidores.....	32
8.3. Equipo oficial.....	34
9. RECLAMACIONES Y SISTEMA DE APELACIÓN.....	34
9.1. Generalidades.....	34
9.2. Jurado de Apelación.....	34
9.3. Reclamaciones contra una decisión oficial durante una ronda de competición.....	35
9.4. Reclamaciones contra una decisión oficial después de una ronda de competición.....	35
9.5. Reclamaciones al Comité Disciplinario.....	35
9.6. Tasas de reclamación.....	36
10. ANEXOS.....	36

1. INTRODUCCIÓN OBJETIVOS

Las competiciones de escalada deportiva tienen como objetivo:

- Reunir en competición a los mejores escaladores de los Clubes de Montaña de la Región de Murcia.
- 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 el equipo de competición de escalada de la F.M.R.M.

2. ORGANIZACIÓN

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

El Área de Competición tiene autoridad técnica con respecto a todas las competiciones de escalada deportiva a nivel autonómico, organizadas u otorgadas por la F.M.R.M.

El Área de Competición es el responsable de recibir y dar respuesta a las solicitudes de los clubes de montaña, e instituciones para organizar alguna competición cuyo ámbito sea regional.

Todas las competiciones regionales se organizarán según la aplicación estricta del reglamento de la F.M.R.M.

2.1. PERSONAL F.M.R.M.: ÁRBITROS, EQUIPADORES Y DELEGADOS

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

2.1.1. **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 de escalada deportiva, debe tener la licencia federativa habilitada del año en curso.

2.1.2. **Los Árbitros de Vía** deberán estar en posesión de la titulación expedida por la F.E.D.M.E como Árbitro Nacional de escalada deportiva. Su función principal será la de hacer cumplir el presente reglamento durante la competición, bajo la supervisión del Presidente del Jurado. Así mismo, deberán tener habilitada la licencia federativa del año en curso.

2.1.3. **El Asistente Informático** será el encargado de confeccionar los listados de los competidores, dar el número de dorsal correcto, establecer el sorteo de competidores con el Presidente del Jurado de la prueba y elaborar las clasificaciones de la prueba.

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

2.1.4. **El Equipador** deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la F.E.D.M.E. preferiblemente. Si no es así, será la F.M.R.M. la que determine la capacidad y el trabajo del equipador asignado a la prueba.

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 debe presentar un informe sobre la competición al Área de Competición.

El Equipador 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.
- Aconsejar a los árbitros sobre la posición de las cámaras de vídeo.
- Informar a los árbitros sobre la capacidad de los aseguradores.
- Aconsejar a los árbitros sobre el tiempo máximo necesario para cada vía.

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

2.2. PERSONAL DE ORGANIZACIÓN

La empresa o entidad organizadora deberá cubrir las siguientes funciones, a través de un **Director de Competición** asignado para estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición, dirigirlas y presentar sus servicios a árbitros, equipadores y delegado F.M.R.M. (siempre que no existan modificaciones explícitas en el contrato firmado entre ésta y la F.M.R.M.):

- Organización pre-competición: administración, 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.M.R.M., prensa, etc.).
- 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.
- Ofrecer a los árbitros un equipo de filmación y reproducción de vídeo.
- Ofrecer servicios para la prensa y medios de comunicación.
- Ofrecer servicios médicos y otros equipamientos pactados.
- Organizar las ceremonias de apertura y clausura.
- Ofrecer a los árbitros el material necesario.

3. CATEGORÍAS

La F.M.R.M. establece las siguientes categorías en que los participantes estarán divididos en las pruebas oficiales:

Femenina:

- **Juvenil B (sub 16):** Deportistas que tengan cumplidos **12 años** el día de la competición y que como máximo cumplan 15 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en que se celebre la competición.
- **Juvenil A (sub 18):** Deportistas que como máximo cumplan 16 y/o 17 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en que se celebre la competición
- **Absoluta:** Deportistas que cumplan como mínimo **16 años** el día de la competición (incluye la sub-categoría **Veteranas** +40años: deportistas que tengan cumplidos 40 años el día de la competición).

Masculina:

- **Juvenil B (sub 16):** Deportistas que tengan cumplidos **12 años** el día de la competición y que como máximo cumplan 15 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en que se celebre la competición.
- **Juvenil A (sub 18):** Deportistas que como máximo cumplan 16 y/o 17 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en que se celebre la competición
- **Absoluta:** Deportistas que cumplan como mínimo **16 años** el día de la competición (incluye la sub-categoría **Veteranos** +40años: deportistas que tengan cumplidos 40 años el día de la competición).

Los participantes menores de 18 años han de presentar una autorización paterna o de un tutor que se dará de forma adjunta a la hoja de inscripción.

Todos los participantes menores de edad (menores de 18 años) han de llevar obligatoriamente el casco de seguridad en las pruebas de dificultad. Se recomienda el uso del casco a todos los competidores mayores de edad.

Las categorías tendrán un mínimo de 4 participantes por categoría. En caso de no llegar a este mínimo, el Presidente del Jurado y el Delegado F.M.R.M. acordarán la forma de proceder.

4. COMPETICIONES REGIONALES. TIPOS.

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

- 4.1. La Copa Región de Murcia de Escalada en Bloque.
- 4.2. El Campeonato Región de Murcia de Escalada de Dificultad.
- 4.3. El Campeonato Región de Murcia de Escalada en Bloque.
- 4.4. Cualquier otra competición de ámbito autonómico.

4.1. COPA REGIÓN DE MURCIA DE ESCALADA EN BLOQUE

4.1.1. De acuerdo con las condiciones establecidas por la F.M.R.M. en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, la Copa Región de Murcia de Escalada en Bloque.

4.1.2. El número de pruebas será como mínimo de tres y como máximo de seis. Las cuales se celebrarán en un único día (de manera excepcional se podrá realizar con un mínimo de dos pruebas, debiendo puntuar en ambas para optar a la clasificación final de la copa).

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

4.1.4. La competición estará enteramente sujeta al reglamento específico de la escalada en bloque.

4.1.5. Para participar en la Copa Región de Murcia de Escalada en Bloque, todos los participantes españoles estarán en posesión de la licencia de la F.M.R.M. del año en curso, incluyendo seguro deportivo que cubra la participación en la competición según el Real Decreto 849/1993 de 4 de Junio. Expedida con anterioridad al inicio de la competición.

Para participar en la Copa Región de Murcia, los participantes no españoles estarán en posesión de la licencia FEDME 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.

4.1.6. La Copa Región de Murcia se disputará individualmente. Los participantes con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna (los organizadores incluirán en la hoja de inscripción un modelo de autorización paterna). No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba en la Copa Absoluta y de 12 años en la Copa Juvenil.

4.1.7. En la Copa Región de Murcia los participantes estarán divididos en las categorías indicadas en el apartado 3, tanto a nivel juvenil como absoluto, con un mínimo de 4 participantes por categoría.

4.1.8. Sistema de puntuación:

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

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

A los restantes se les dará 1 punto. 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 contarán todos los 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.

4.1.9. Al finalizar la Copa Región de Murcia de Escalada en Bloque se proclamará y se procederá a la entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados de la Copa de Murcia de Escalada en Bloque en las categorías masculina y femenina.

4.2. CAMPEONATO REGIÓN DE MURCIA DE ESCALADA DE DIFICULTAD

4.2.1. De acuerdo con las condiciones establecidas por la F.M.R.M. en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato Región de Murcia de Escalada de Dificultad cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

4.2.2. La competición podrá desarrollarse en tres fases, la primera será los cuartos de final, la segunda la semifinal y la tercera la final, podrán ser todas a vista, o en una primera fase a desarrollarse a flash y sujeta enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad y la fase final por una vía a vista.

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

4.2.3. Para participar en el Campeonato Región de Murcia de Escalada de Dificultad, todos los participantes españoles estarán en posesión de la licencia de la FEDME/FMRM del año en curso, incluyendo seguro deportivo que cubra la participación en la competición según el Real Decreto 849/1993 de 4 de Junio. Expedida con anterioridad al inicio de la competición.

Para participar en el Campeonato Región de Murcia de Escalada de Dificultad, los participantes no españoles estarán en posesión de la licencia FEDME 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.

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 Región de Murcia de Escalada de Dificultad y los premios correspondientes.

4.2.4. El Campeonato se disputará individualmente. Los participantes con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna (los organizadores incluirán en la hoja de inscripción un modelo de autorización paterna). No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.

4.2.5. Los participantes estarán divididos en las categorías definidas en el apartado 3.

4.2.6. Al finalizar el Campeonato Región de Murcia de 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.

4.3. CAMPEONATO REGIÓN DE MURCIA DE ESCALADA en BLOQUE

4.3.1. De acuerdo con las condiciones establecidas por la F.M.R.M. en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, el Campeonato Región de Murcia de Escalada en Bloque.

4.3.2. 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.

4.3.3. La competición estará enteramente sujeta al reglamento específico de escalada en bloque.

4.3.4. Para participar en el Campeonato Región de Murcia de Escalada en Bloque, todos los participantes españoles estarán en posesión de la licencia de la FEDME/FMRM del año en curso, incluyendo seguro deportivo que cubra la participación en la competición según el Real Decreto 849/1993 de 4 de Junio. Expedida con anterioridad al inicio de la competición.

Para participar en el Campeonato de Murcia de Escalada en Bloque, los participantes no españoles estarán en posesión de la licencia FEDME 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.

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 Murcia y los premios correspondientes.

4.3.5. El Campeonato se disputará individualmente. Los participantes con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna (los organizadores incluirán en la hoja de inscripción un modelo de autorización paterna). No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.

4.3.6. Los participantes estarán divididos en las categorías definidas en el apartado 3.

4.3.7. Al finalizar el Campeonato Región de Murcia 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 Murcia de Escalada en la modalidad Bloque en las categorías masculina y femenina.

4.4. OTRAS COMPETICIONES DE ÁMBITO AUTONÓMICO

El Área de Competición y la Dirección Técnica F.M.R.M. podrá regular cualquier otra modalidad que surgiere.

5. REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE DIFICULTAD A VISTA Y A FLASH.

5.1. EL MURO DE ESCALADA.

Todas las competiciones autorizadas por el F.M.R.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, y tampoco se podrán utilizar los agujeros del muro donde van colocadas las presas.

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.

Habrà que marcar la última presa de la vía.

Respecto a los materiales del muro, la F.M.R.M. Tomará como referencia los materiales utilizados habitualmente en las pruebas oficiales de la Federación Internacional de Escalada Deportiva (IFSC) y de la FEDME.

5.2. 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 mosquetoneando sucesivamente cada cinta exprés, utilizando como sistema de progresión solamente las presas que le permita el muro. La altura obtenida (o en el caso de secciones transversales, la mayor distancia a lo largo del eje de la vía) determina la clasificación del competidor en la ronda de competición.

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 y sin ninguna indicación externa durante la tentativa del competidor.

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.

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:

- Lesione al competidor
- Lesione o estorbe 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 Presidente del Jurado, 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.M.R.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.

Reglamento de Competiciones de Escalada F.M.R.M.

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.M.R.M.

Requisitos generales de los participantes:

- Cada competidor podrá utilizar cualquier marca de arnés, calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que quiera, siempre que sea apropiada y utilizada correctamente.
- Si la organización proporciona camisetas de competición (que han de llevar puesta cada competidor sin poder modificarla), éstas serán de obligada utilización.
- Los competidores utilizarán una cuerda de uso en simple proporcionada por la organización.
- Los competidores se encordarán utilizando únicamente el nudo de doble ocho reseguído.
- Los competidores llevarán el cabello recogido. Así mismo no llevaran colgantes, pulseras, anillos y otros objetos que puedan poner en peligro la seguridad del competidor.
 - 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.
 - No se acortarán 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.

5.3.1. Aseguradores y aseguramiento.

- Todo el material que se utilice para el aseguramiento de los competidores ha de estar homologado por la UIAA/CE.
- Los árbitros verificarán que los aseguradores sean competentes. El árbitro de vía y el Director de Competición tienen autoridad para pedir que se sustituya cualquier asegurador o cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad, avisando al Presidente del Jurado que será el que ejecute esta petición.
- Los aseguradores han de estar en posesión de un certificado de la entidad o federativo que los acredite que son aptos para desarrollar su labor.
- La cuerda será controlada por un asegurador, preferiblemente asistida por una segunda persona. El asegurador tendrá que utilizar un dispositivo de aseguramiento homologado por la UIAA/CE.
- El asegurador tendrá que tener especial cuidado durante el intento del competidor de:

Reglamento de Competiciones de Escalada F.M.R.M.

- Los movimientos del competidor no pueden ser imposibilitados en ningún momento por el hecho que la cuerda esté muy floja o muy tensada.
- Cuando el competidor quiera chapar la cuerda, sus movimientos no han de ser obstaculizados para realizar esta acción. Así, si el chapaje falla por parte del competidor, el exceso de cuerda se tendrá en cuenta en caso de:
 - a) parada de una forma dinámica en caso de caída
 - b) no ha de existir un exceso de metros de caída por parte del competidor
 - c) la caída no ha de suponer ningún daño o lesión al escalador causado por las aristas, volúmenes, etc ...
- El asegurador ha de tener la cantidad de cuerda suficiente todo el tiempo que asegura. Cualquier tensión en la cuerda puede ser interpretada como una ayuda externa en el intento del competidor a la vía, y el árbitro de vía puede declarar un incidente técnico por este hecho.
- Un árbitro de vía puede pedir al Presidente del jurado el cambio de un asegurador en cualquier momento, y el Presidente le comunicará al mismo asegurador y al Director de Competición el cambio del asegurador y el motivo.
- Si el competidor llega al top de la vía o cae en su intento, el asegurador se encargará de bajar el competidor hasta el suelo de forma segura.
- Es responsabilidad del asegurador retirar de forma rápida la cuerda de todos los puntos de anclaje y asegurarse que el competidor abandona la zona de competición de forma rápida.

5.4. INSCRIPCIÓN PARA LA COMPETICIÓN

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

5.5. 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.

5.6. ORDEN DE SALIDA

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.

Para la ronda final, el orden de comienzo será el inverso al de la clasificación, obtenida en la ronda previa. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.

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

El orden de salida de cada ronda deberá ser publicado en el tablón de anuncios oficial y en otros posibles tabloneros informativos.

5.7. 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.
- Personal técnico de la F.M.R.M. o de los escaladores autorizados. Los árbitros pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas en la zona de aislamiento.
- Prensa autorizada y otras personas que crean oportunas el Director de Competición y el Presidente del Jurado.

No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento. Además estará totalmente prohibido fumar o beber bebidas alcohólicas 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 metros² (recomendable 3 x 10) escalables con un desplome de 10 a 30 grados de pendiente negativa. Habrá, como mínimo, 10 presas variadas por cada m². 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 m² por competidor.

5.8. ZONA DE COMPETICIÓN

En la zona de competición solo podrán estar aquellas personas especificadas en la siguiente lista (y que necesitan una identificación previa, y permiso del Presidente del Jurado):

- Árbitros de la competición
- Organizadores de la competición
- Aseguradores
- Competidores inscritos o elegidos para competir
- Personal técnico de FEDME
- Prensa autorizada por el Director de la Competición y el Presidente del Jurado

No se permitirá la entrada de ningún animal de compañía a la zona de competición, aunque pertenezcan a las personas autorizadas en esta zona. Además, estará totalmente prohibido fumar o ingerir bebidas alcohólicas en la zona de competición.

5.9. TIEMPO PARA HACER LA VÍA

El tiempo para realizar la vía será fijado por los árbitros bajo el consenso de los equipadores. Así se recomienda:

- Fase clasificatoria: 6 minutos
- Fase final (o resto de fases): 8 minutos

El competidor 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, el árbitro puede ordenar que se bloquee la cuerda para que éste baje de la vía.

El tiempo de escalada para cada competidor se registra como el tiempo entre:

- a) El comienzo de su intento a la vía cuando todas las partes de su cuerpo se levantan del suelo, y
- b) Cuando el competidor:
 - chape la última cinta de la vía dentro del tiempo establecido para su intento, o
 - caiga

En todos los casos el tiempo de escalada se calcula en el segundo exacto (redondeando hacia abajo las décimas).

5.10. 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.

Los competidores deberán permanecer en la zona designada como área de observación, siendo descalificados si saliesen de ella, y sólo se les permitirá tocar las presas de salida.

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.

Si se produjera una superfinal, el presidente del Jurado podrá decidir si habría o no un período de observación.

5.11. 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, y éstos tampoco podrán comunicarse con cualquier otra persona situada en ésta área.

El competidor 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 ha de ser inspeccionado y aprobado por el árbitro de vía antes de que el competidor comience a 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.

5.12. PROCEDIMIENTO DE ESCALADA

Al entrar en la zona de competición y llegar a la base del muro de escalada, se le exigirá al competidor que se coloque en la salida de la vía. En este punto, a cada competidor se le permitirán 40 segundos antes de comenzar su intento a la vía, los cuales no serán incluidos en el tiempo asignado para esa 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.

Se dará por empezado el intento a la vía por parte de un competidor cuando todas las partes de su cuerpo no toquen el suelo.

Durante el intento a la vía:

- Cada competidor se asegurará a las cintas exprés para asegurarse en secuencia. Estará permitido chapar la primera cinta desde el suelo si esto es posible.
- Se permitirá que un competidor pueda deschapar y rechapar la última cinta exprés chapada.
- El competidor deberá estar en una posición legítima todo el tiempo:
 - Cada cinta exprés 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).
 - Si el cuerpo del competidor se ha movido por encima del mosquetón más bajo de la cinta, y éste está en una posición desde la cual no es necesario acercarse a la cinta con el pie para poder chapar, o
 - Requerido por el equipador como posición desde la cual es posible chapar la cinta exprés.
- En circunstancias especiales, el Presidente del Jurado estará autorizado para modificar el punto anterior.
- El Presidente del Jurado puede indicar al competidor de acuerdo con el Equipador que una cinta debe ser chapada desde una posición o presa determinada y marcada para ello (con una cruz), indicado así durante el periodo de observación.
- Si un competidor chapa una cinta exprés, pero la cuerda queda en una posición de Z después del chapaje, el competidor deberá corregir el chapaje en Z. Se le permitirá deschapar y rechapar (si fuese necesario descendiendo) las cintas involucradas en el chapaje en Z. Después de corregir la posición de la cuerda, las cintas deberán ser chapadas de nuevo de forma correcta.
- Si el competidor no se ajusta al chapaje en secuencia y deja de asegurarse a uno de los mosquetones de una cinta, el árbitro pedirá al competidor que se ajuste a las normas y, si el competidor persiste en violar la norma, el árbitro dará por acabado el intento en ese punto, valorando la última presa obtenida en posición legal. Si el competidor no hace caso de las instrucciones del árbitro, éste dictaminará descalificación del competidor.

5.13. 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 finalizar la participación de un competidor, éste ha de ser descendido inmediatamente al suelo y abandonará la zona de competición.

5.14. PUNTUACIÓN

Al finalizar el intento de un competidor a la vía, la medición de la altura conseguida por este competidor será hecha hasta la presa más alta dominada (o en el caso de travesía o techo: la presa más lejana dominada siguiendo la línea de progresión). Cada presa será considerada como tal por parte del Equipador, o después de su uso positivo por un competidor durante la competición. Así:

a) Una presa se considerará “controlada” cuando un competidor ha hecho uso de la presa para conseguir una posición estable o controlada. La puntuación de un competidor que controla una presa será el número asignado a esta posición sin sufijo.

b) Una presa de la cual un competidor ha hecho un movimiento de escalada controlado con el interés de progresar a lo largo de la ruta, se considerará como “usada”. La puntuación de un competidor en una presa utilizada será el número asignado a esta presa con un signo positivo (+) como sufijo. Esta puntuación es mejor que la puntuación descrita en el apartado a) con el mismo número de presa pero sin sufijo.

Nota: Un movimiento de escalada controlado puede ser "estático" o "dinámico" con una voluntad general de:

1) un cambio positivo significativo en la posición del centro de gravedad del competidor; y

2) el movimiento de al menos una mano con la finalidad de llegar a:

a) la presa siguiente a lo largo de la línea de progresión de la vía; o

b) cualquier presa que haya estado controlada con éxito por otro competidor desde la presa de la que se ha realizado el movimiento de escalada.

Nota: No se adjudicará ningún signo positivo (+) a ningún movimiento efectuado por el competidor que implique salir de una posición legítima.

Si un competidor toca un punto donde no hay presas, este punto no se incluirá en ninguna medida de máxima altura o menor distancia conseguida por el competidor.

A un competidor se le permitirá retroceder durante el tiempo disponible en su intento a la vía considerando, si cayera, la presa más alta más alta tocada con anterioridad.

Un competidor conseguirá la altura máxima en una vía (top) si consigue chapar la última cinta o descuelgue de la vía, independientemente desde que presa del muro lo haga. Si se cogiera al descuelgue o cadena, se le puntuaría la última presa del muro cogida con un sufijo positivo (+).

5.15. USO DEL EQUIPO DE VÍDEO

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.

5.16. MANTENIMIENTO DEL MURO

Los árbitros y el equipador 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) antes de dar comienzo cada ronda de competición. El intervalo de limpieza en rondas o grupos muy numerosos no podrá superar los 20 competidores de margen.

5.17. INCIDENTES TÉCNICOS

El árbitro de competición 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 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 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 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, y dispondrá del mismo tiempo asignado en la reunión técnica para realizar la vía.

Al escalador sujeto a incidente técnico se le registrará siempre con su mejor resultado de sus tentativas a la vía.

5.18. ORDEN DE SALIDA DE LOS COMPETIDORES EN RONDAS DE CLASIFICACIÓN

En una ronda de clasificación, al tratarse de dos vías, éstos tendrán el orden de salida establecido según el siguiente criterio:

- Para la primera vía de clasificación, el orden de salida de la categoría será establecido de forma aleatoria o *random*.

- El orden de salida de la segunda vía de clasificación deberá estar en el mismo orden de la primera ruta pero con un decalaje de 50%, es decir, el primer escalador en salir será el situado en el punto medio del orden de salida de la primera vía, y los siguientes escaladores irán saliendo sucesivamente en ese orden a partir del primer escalador. Una vez acabada la lista (último escalador del orden de salida de la primera vía), seguirá el primer escalador del orden de salida de la primera vía y sucesivamente hasta el escalador justo anterior al que comenzó el orden de la segunda vía de clasificación.

- El orden de salida de una tercera vía de clasificación sería el orden inverso al orden de salida establecido en la primera vía de clasificación.

Ejemplo: Si tenemos 21 competidores de una categoría en una ronda de clasificación, el escalador que empieza primero (1º) la primera vía de clasificación, será el escalador undécimo (11º) en la segunda vía de clasificación.

5.19. 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).

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

En una misma categoría, siempre habrá un tiempo mínimo de 20 minutos desde el último competidor de la ronda anterior hasta el primer competidor de la siguiente ronda.

5.20. CLASIFICACIONES DESPUÉS DE UNA RONDA (CLASIFICATORIA O FINAL)

5.20.1. Consideraciones Generales:

- Para cada ruta se establece el siguiente criterio para clasificar los competidores:

a) En primer lugar figurarán todos aquellos competidores que hayan conseguido llegar al top de la vía chapando la última cinta o descuelgue.

b) A continuación figurarán todos aquellos competidores que hayan caído dando por acabado su intento a vía, siempre en orden descendente a su puntuación.

- Si un competidor no inicia ningún intento en todas las vías previstas para la clasificación, o a la final, no será añadido a la clasificación y por tanto no obtendrá puntuación (en el caso de ser una prueba de Copa).

- Si dos competidores permanecen empatados en una posición en la vía final, la clasificación será determinada por la posición de la vía clasificatoria. Si aún así persistiera el empate, el tiempo obtenido en cada intento por parte de cada competidor será el que determine su posición, siendo el menor tiempo obtenido el que será mejor clasificado.

- Si los dos tiempos fueran iguales, entonces los dos competidores serán considerados empatados en la misma posición.

5.20.2. Clasificación después de la ronda de clasificación:

- Cada competidor que participa en una ronda de Clasificación será ordenado con unos puntos de la forma siguiente:

a) Cuando el competidor tiene una clasificación única en la vía, la puntuación será igual a la clasificación del competidor en su ronda.

b) Cuando dos o más competidores están empatados en la vía, la puntuación será igual a la clasificación media de los competidores empatados en su ronda.

- Ejemplo: 6 empates en la 1a posición, significa que: $(1+2+3+4+5+6)/6 = 21/6 = 3.50$

4 empates en la 2a posición, significa que: $(2+3+4+5)/4 = 14/4 = 3.50$

Reglamento de Competiciones de Escalada F.M.R.M.

- La clasificación será en orden ascendente del total de puntos otorgados a cada competidor (la menor puntuación será la mejor), calculada con la siguiente fórmula:

$TP = \sqrt{R1 * R2}$ Abreviaciones: TP: Total de Puntos

R1: Ranking o Puntos obtenidos (según clasificación) en la 1a ruta de clasificación

R2: Ranking o Puntos obtenidos (según clasificación) en la 2a ruta de clasificación

- Los puntos totales de la clasificación deberán presentarse con dos decimales, y serán ordenados de menor (mejor clasificación) a mayor (peor clasificación).

- La cuota fija de competidores para la semifinal será de 16, y para la final será de 8.

- Un competidor clasificado en 1a posición en la 1a vía, y en 1a posición en la 2a vía será clasificado en 1a posición global. Cualquier competidor que realice con éxito todas las vías de la fase clasificatoria pasará a la final.

- Cuando exista un número insuficiente de competidores que hubiesen completado con éxito la clasificatoria, el número de plazas hasta completar la cuota fija de paso se obtendrá de los siguientes competidores mejor clasificados.

- 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 vías 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.

5.20.3. RONDA FINAL

- La clasificación definitiva para los finalistas se confeccionará con el resultado obtenido en la 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 continúa, se tendrá en cuenta el tiempo empleado en escalar la vía de la final, y 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 competidores 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.

5.21. CONSIDERACIONES EN LA MODALIDAD A FLASH

5.21.1. Reglamento idéntico al del formato de dificultad a vista con cambios.

A continuación definimos los puntos diferenciales respecto el reglamento definido para la dificultad a vista:

5.21.2. Periodo de Observación y Zona de Aislamiento

En este formato al flash no sería aplicable el punto 5.10 (Periodo de observación) del formato de dificultad a vista, ya que los competidores pueden observar a los otros competidores en sus intentos a la vía. Además se contemplan los siguientes puntos:

- La organización con el consentimiento del Presidente del jurado delimitará una zona para permitir que los competidores puedan observar los intentos a vía de los otros competidores.
- Además, cuando comience la competición, la zona de aislamiento quedará abierta únicamente a los competidores registrados, los cuales tendrán permiso de entrada y salida siempre que acrediten estar registrados en la competición.

5.21.3. Preparación previa a la escalada

En el formato al flash no sería aplicable el punto 5.11. (Zona de tránsito y preparación previa a la escalada) del formato de dificultad a vista. Si que serán aplicables las siguientes modificaciones del punto 5.11.:

- Los competidores han de estar pendientes de la posición en la que realizarán su intento a vía. No serán acompañados por ningún miembro de organización ni ningún árbitro desde la zona de tránsito a la zona de competición.
- Cuando los competidores sean llamados por el árbitro de vía desde la zona de competición para realizar su intento a vía, los competidores tendrán que tener ya puestos su arnés y su calzado de escalada. En ese momento se encordaran y realizaran todos los preparativos finales previos a su intento a vía. Cualquier demora puede dar como resultado una tarjeta amarilla, y si su actitud persiste, puede resultar en la descalificación intermedia.
- Todo el equipo de escalada y el nudo de encordamiento de doble ocho reseguído ha de ser inspeccionado y aprobado por el árbitro de vía antes que el competidor comience en su intento a vía.

6. REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE ESCALADA EN 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.

6.1. LAS ZONAS DE ESCALADA

Todas las competiciones autorizadas por la F.M.R.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. Se considerarán las posibles presas de los volúmenes siguiendo el consejo del equipador.

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 tanto para las manos como para los pies deberán marcarse claramente. Al igual que la presa de bonificación y la presa de final de vía.

6.2. 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 protegidos con colchonetas.

El Árbitro de Vía y el Equipador deberán inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándar. En particular, el Árbitro de Vía y el Equipador:

- 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.M.R.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 Presidente del Jurado y el Director de Competición se asegurarán 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.M.R.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.

6.3. PREINSCRIPCIÓN PARA LA COMPETICIÓN

Para participar en la prueba es necesario realizar una preinscripción que quedará cerrada cuando lo determine la organización de acuerdo con la F.M.R.M.

6.4. REUNIÓN TÉCNICA

Antes de la competición se celebrará una reunión técnica en la cual se informará de:

- Confirmación de las inscripciones y verificación de las tarjetas federativas.
- 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.

6.5. ORDEN DE SALIDA

El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será mediante formato open.

Para la ronda final, el orden de comienzo será el inverso al de la clasificación obtenida en la ronda previa. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.

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

El orden de salida de cada ronda deberá ser publicado en el tablón de anuncios oficial y en otros posibles tabloneros informativos.

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 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 de la competición.

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

- Árbitros de la competición.
- Organizadores de la competición.
- Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.
- Personal técnico de la F.M.R.M.
- Prensa autorizada o personal que crea oportuno el Presidente del Jurado y el Director de Competición.

No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento. Además, estará totalmente prohibido fumar o ingerir bebidas alcohólicas 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. Los árbitros pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas de la zona de aislamiento.

No estará permitida la entrada y la utilización de teléfonos móviles en la zona de aislamiento, así como de cualquier aparato electrónico con conexión al exterior mediante telefonía o internet. Estos aparatos podrán ser custodiados por los árbitros durante el periodo que dure la competición.

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 metros² (recomendable 3 x 10) escalables con un desplome de 10 a 30 grados de pendiente negativa. Habrá, como mínimo, 10 presas variadas por cada m². 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 m² por competidor.

6.7. 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, ni tampoco podrán comunicarse con ninguna persona situada en esta área.

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.

6.8. PROCEDIMIENTO DE ESCALADA

En cada ronda de competición, los escaladores intentarán un número de bloques.

En la clasificatoria habrá un mínimo 30 bloques y un máximo de 40 bloques a escalar, dividido en 4 grupos:

Grupo 1 (5º)	1 punto
Grupo 2 (de 6a a 6a+)	10 puntos
Grupo 3 (de 6b a 6c+)	100 puntos
Grupo 4 (de 7a a 7c)	1000 puntos

En las finales 4 bloques. En finales se dispondrá de 5 minutos de tiempo para solucionar cada bloque.

Clasificatoria:

Esta fase de la competición será a flash. La duración de la fase clasificatoria será de un mínimo de 3 horas y un máximo de 4. Los competidores podrán elegir libremente los bloques que intentan. Se dará por válido el bloque consiguiendo top, no se contabilizarán pegues (intentos), exceptuando los bloques de 100 y 1000 puntos. El competidor podrá tocar con la mano sólo las presas de salida de manos y pies. El hecho de tocar otras presas de manera intencionada o la estructura, comportará la puntuación de un intento, a criterio del árbitro, y su persistencia puede derivar en una acción disciplinaria.

Cada bloque tendrá asignada una posición inicial claramente marcada. Un intento a un bloque se dará por comenzado cuando estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo.

Finales:

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 Presidente del Jurado explicará en la reunión técnica cual será el formato de tiempo a utilizar en la ronda final. Se definen los dos siguientes formatos para la ronda final:

b.1) Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de la vía, el competidor dejará de escalar inmediatamente (sin poder acabar su intento). Se establece un tiempo de **5 minutos** por bloque.

b.2) Si el competidor se encuentra en su intento a la vía en el momento que se acaba el periodo de tiempo asignado, podrá continuar progresando hasta que caiga al suelo, toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo, exceda los límites del bloque o llegue al top con ambas manos y el árbitro de vía lo de por bueno. Se establece un tiempo de **4 minutos**.

Al entrar en cada zona al competidor le será requerido que se sitúe en la línea oficial de salida, en este momento el competidor 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.

Un intento a un bloque se dará por iniciado cuando estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo, y quede suspendido de la estructura, a criterio del árbitro de vía.

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 "OK".

Un intento se considerará fallido en caso de:

- Caída.
- Tocar el suelo.
- Exceder los límites del bloque.
- No arrancar en la posición correcta de inicio de manos y pies indicada por el árbitro.
- Agotar el tiempo sin haber completado el bloque.

Finalizado el intento a la ruta con éxito o fracaso, el competidor debe volver inmediatamente al suelo. Si quiere iniciar un nuevo intento debe volver al punto de inicio sin tocar para nada la estructura.

Un competidor puede intentar un problema tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido.

Si un competidor completa la ruta con éxito dentro del tiempo concedido para la zona, debe permanecer dentro de la zona de escalada de aquella ruta hasta que el tiempo se acabe y le sea ordenado el paso a la siguiente zona.

Después de cada ruta, el competidor 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 considerará como "controlada", a criterio del árbitro, cuando un competidor ha hecho uso de la presa para conseguir una posición estable o controlada.

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 está prohibido.

6.9. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La clasificación después de cada ronda se realizará teniendo en cuenta el siguiente criterio:

Clasificatoria:

- Puntos acumulados.
- Número total de intentos realizados para completar los problemas resueltos, solo de los bloques de 100 y 1000 puntos.

Finales:

- 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.

6.10. MANTENIMIENTO DE LAS ZONAS

Los árbitros y el Equipador deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantengan de forma eficiente las zonas de escalada.

Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del 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.

6.11. 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 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 competidor 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 competidor 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 volver a intentar la vía será el tiempo que le quedaba para finalizar su intento (en el momento que el incidente técnico se comunico a los árbitros), tiempo que como mínimo ha de ser de 2 minutos.

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 ese bloque 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.

6.12. 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.

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 plaza de clasificación continuara, habrá un ex aequo en esa plaza.

La clasificación final se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores. En caso de empate, los competidores empatados en una misma plaza tendrán por un igual el número de puntos que corresponda a esa plaza; los competidores clasificados a continuación ocuparán la plaza que les corresponda en función del número de competidores anteriormente clasificados, estén o no empatados.

La cuota fijada para la ronda final será anunciada por los organizadores antes de empezar la competición. Esta cuota no deberá ser menor de 6 ni mayor de 8.

Cualquier competidor que realice toda la ronda con la puntuación máxima pasará directamente a la final. Si no existen suficientes competidores que hayan obtenido la puntuación máxima para cubrir la cuota de la final, se recurrirá a la clasificación para cubrir esa cuota; si existieran empates en las plazas de acceso se actuará como se especifica a continuación:

- Si el empate entre competidores provoca un exceso de escaladores en las plazas que dan acceso a la ronda final, se escogerá siempre el número más pequeño de competidores, sin sobrepasar el mínimo reglamentario. Esta última norma podría ser modificada por el Presidente del Jurado.

Superfinal:

Si, después de la ronda final, y teniendo en cuenta el resultado de la ronda previa, continuara el empate en la primera posición, se realizaría una superfinal.

La superfinal se hará en un único problema o bloque y en un único intento. Existirá un tiempo prefijado para la realización del bloque, y el participante tendrá que comenzar su intento antes de 40 segundos.

Si diversos competidores consiguen la misma puntuación, éstos se consideraran empatados en primera posición y los competidores harán otro intento siguiendo el mismo procedimiento hasta un máximo de 6 intentos. Si continúa el empate, los competidores se considerarán empatados.

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.M.R.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.M.R.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.M.R.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.M.R.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

8.2.1. 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:

Reglamento de Competiciones de Escalada F.M.R.M.

- 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.

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

8.2.3. **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 distintos apartados para las diferentes pruebas.
- 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.

8.2.4. **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 Región de Murcia, o siguiente competición oficial F.M.R.M.:

- a) Infracciones del reglamento cometidas en el área de competición, zona de tránsito y aislamiento.

Reglamento de Competiciones de Escalada F.M.R.M.

- 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 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 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.M.R.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

Todas las reclamaciones escritas podrán realizarse en cualquiera de las lenguas oficiales españolas. 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, el Presidente del Jurado formará un Jurado de apelación compuesto por el Presidente del Jurado, el Delegado de la F.M.R.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 8.2.4.- apdo. b), el manager o el competidor serán informados.

La decisión del Jurado de Apelación respecto al punto 8.2.4.-apdo. B) de estos reglamentos será definitiva y no se podrán realizar más reclamaciones al respecto.

9.3. RECLAMACIONES CONTRA UNA DECISIÓN 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 y el Delegado de la F.M.R.M.

9.4. RECLAMACIONES CONTRA UNA DECISIÓN 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.

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.M.R.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 de acuerdo con la lista de tasas publicada por la F.M.R.M. anualmente.

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

10. ANEXOS

10.1. HOJA DE RECLAMACIÓN

HOJA DE RECLAMACIÓN

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

HOJA DE RECLAMACIÓN

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

en

Organizada por

Reclamante:

Nombre:

Club o Federación a la
que representa:

Núm. DNI:
(o equivalente para
extranjeros):

Dirección:

Teléfono:

Deportistas afectados:

Nombre:

Dorsal:

Club/Feder.:

Exposición de los hechos: _____

Solicitud del competidor: _____

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

El reclamante

El Presidente del Jurado

Fdo.

Fdo.

La **F.M.R.M.** ha recibido la cantidad de: **#60€# Euros (sesenta)**
del señor/a.....

en concepto de:

depósito de reclamación número del día/...../.....

Esta cantidad será devuelta si la reclamación prospera.

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

El delegado de la F.M.R.M.

Fdo.

Reglamento de Competiciones de Escalada F.M.R.M.

10.2. RELACIÓN HISTÓRICA DE ELABORACIÓN DEL REGLAMENTO F.M.R.M.

Actualización Reglamento FEDME 2012. 2012. 2014

Reglamento FMRM Marzo 2014

- Francisco Soler Soto
- Juan Carlos García Gallego
- Javier Reyes Sáez
- José Ramón Aparicio

Actualización Reglamento FMRM 2016

- Francisco Soler

Actualización Reglamento FMRM 2017

- Comité de Árbitros FMRM