



# NORMAS Y REGLAMENTOS

## CATEGORIAS:

**Amateur.**

**Avanzado.**

**Pro.**

**Prejunior (11 a 13 años)**

## GENERALES:

**1.0** La competencia de Boulder (CLG) consistirá en una serie de problemas de boulder. Todos los problemas serán ascendidos sin cuerdas. Los escaladores tendrán un período de tiempo determinado para realizar sus intentos al problema (los Períodos de tiempo son determinados a discreción del Presidente del jurado y del Jefe Armador).

**1.1 SEGURIDAD.** Todos los problemas serán protegidos por colchonetas. Y es responsabilidad del Jefe Armador colocar las colchonetas para la seguridad máxima sin embargo es posible que una competencia, algún escalador sufra alguna caída a tierra, y aunque esto a veces resulta imposible de prever, ni podemos darles ventajas a unos escaladores sobre los otros, para nosotros su seguridad es lo primero, y le pedimos que se proteja en cualquier momento, si duda de alguna caída en uno de los problemas comuníquesele al juez o a el asegurador y sea precavido y no intente hacer nada fuera de los límites de las colchonetas de seguridad.

**1.2 RONDAS.** Esta competencia de boulder consistirá en dos rondas clasificatorias y una ronda final en formato flash para todas las categorías. Es posible que debido al tiempo u otros acontecimientos imprevistos, pueda ser necesario cancelar una de las rondas clasificatorias. En este caso los resultados serán decididos por una sola ronda.

**1.3 JUECES.** Cada problema tendrá su propio juez. El Presidente del Jurado supervisará toda la competencia y estudiara junto con el juez de boulder cualquier protesta archivada para tomar una decisión sobre dicha protesta.

**1.4 DEMARCACION DE LAS RUTAS.** Cada problema tendrá una posición de partida prediseñada y debidamente señalada de la cual comenzarán todos los intentos. Esto consistirá en posiciones fijas y marcadas para las dos manos, y puede incluir posiciones marcadas para uno o para ambos pies. Cualquier área que sea de la ruta claramente será marcada.

**1.5 ESTILOS.** Los Armadores de ruta se esforzarán por asegurar que los problemas posean varios estilos de escalada (movimientos estáticos, dinámicos, de elasticidad, etc.) para así garantizar el no favorecer a un escalador sobre otro.

**1.6 AISLAMIENTO.** No habrá ninguna vista anticipada a los boulders antes de la escalada.

Los competidores se concentraran dentro de la Zona de Aislamiento designada antes de la escalada. Los competidores no podrán comunicarse de ningún modo con ninguna persona fuera de la Zona de Aislamiento. Si es necesario pasar un mensaje fuera de la Zona de Aislamiento, los competidores pueden comunicarse sólo con el personal de la competencia de esa zona para que este haga llegar su mensaje.

Mientras los competidores estén en la Zona de Aislamiento no se podrán comunicar con nadie para recibir información sobre los problemas ya que esto puede provocar que el competidor sea descalificado.

### **DE LA ESCALADA:**

**1.0** En cada ronda los competidores solo podrán intentar los problemas designados para su categoría, y durante el tiempo otorgado para esa ronda, el escalador podra hacer tantos intentos a un problema como su tarjeta de chequeo se lo permita.

**1.1** Siempre que sea posible habrá un reloj cronometro visible a todos los competidores, como una referencia para medir el principio y el final de cada ronda. También cuando posible, se anunciará el tiempo restante en cada ronda.

**1.2** Un intento sobre un problema se cuenta cuando cada parte del cuerpo del escalador ha dejado el suelo. A no ser que este claramente indicado "no se permitira ningún salto generado desde el suelo" y esto sera contado como un intento.

**1.3** El competidor puede cepillar las presas antes de un intento, y solo podrá limpiar las presas que pueden ser alcanzadas desde el suelo. Los competidores sólo pueden usar cepillos proporcionados por la organización.

**1.4** Se considera que un competidor ha hecho tope en un problema cuando la presa marcada con este propósito es controlada por este al juntar ambas manos en dicha presa. El control es determinado por el juez de boulder, y esta decisión es definitiva.

**1.5** Se considerara que un intento ha terminado cuando cualquier parte del escalador toca el suelo, cuando finalice el tiempo asignado a los escaladores, o si el escalador usa una presa fuera de los límites de la ruta.

### **INCIDENTES TECNICOS:**

**1.0** Un incidente técnico en la competencia de boulder es definido como:

**a)** Una presa rota o floja.

**b)** Cualquier otra presencia (acontecimiento) que causa una desventaja o la ventaja injusta a un competidor que no es el resultado de una acción de parte del competidor.

**1.1** Si un competidor cree sufrir un incidente técnico, debe comunicarse inmediatamente con el juez de ruta quien verificara si realmente es un incidente técnico y si es legítimo concederá el tiempo necesario para solventarlo y así el competidor podrá repetir su intento.

**1.2** Si un competidor decide seguir su ascensión a pesar que se le haya movido una presa entonces el incidente técnico se dará por terminado y no se permitirá después ningún reclamo por parte de este. La presa será apretada o cambiada (de ser el caso) después que el competidor haya culminado su intento.

**1.3** Si el tiempo de la reparación es demasiado largo el presidente del jurado podrá tomar la decisión de extender el tiempo de la ronda.

**1.4** Si un incidente técnico es concedido, la tentativa sobre la cual el incidente técnico ocurrido no será perjudicada, es decir que no será contada (vea 1.1).

## **PUNTUACION**

**1.0** Después de cada ronda de la competencia, los competidores serán clasificados según los criterios siguientes:

- a) El número de problemas satisfactoriamente completados.
- b) El número total de problemas hechos al primer intento.
- c) El número total de tentativas a un problema.

**1.1** En el caso de empates más allá de los susodichos criterios, los resultados serán determinados por los resultados de las rondas anteriores.

**1.2** Si hay todavía un empate por el primer lugar más allá de los susodichos criterios, el presidente del jurado puede decidir crear una súper final. En este caso el Presidente del jurado anunciará las reglas para esta súper final en el sitio.

## **LAS APELACIONES**

Las apelaciones pueden ser presentadas al presidente del jurado hasta media hora (30 minutos) después que los resultados hayan sido publicados. El presidente del jurado es quien tiene la decisión final sobre las apelaciones. Si el vídeo está disponible, el presidente del jurado lo usará para ayudarse a determinar si la apelación es válida.

## **EL COMPORTAMIENTO DEPORTIVO**

**1.0** Se espera que los competidores traten con el debido respeto a todos sus compañeros así como a los oficiales y demás miembros del comité organizador de esta competencia.

**1.1** Los competidores deberán actuar con toda honestidad al momento de colocar en la planilla de inscripción en que categoría van a competir.

**1.2** Si se considera por parte de los jueces que un competidor es muy superior a otros en su categoría inmediatamente será pasado a la siguiente categoría.

**¡GRACIAS POR UNIR LA ESCALDA EN VENEZUELA, BUENA SUERTE Y ESCALA DURO!**