

REGLAMENTO DE LAS PRUEBAS OFICIALES DE ESCALADA

LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE MONTAÑISMO

(Aprobado en Comisión Delegada de la FMM el 22 de septiembre de 2011)

1.- INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS

2.- ORGANIZACIÓN

- 2.1: Delegados del CEDCM, jueces y equipadores Delegados.
- 2.2: Personal de organización.

3.- COMPETICIONES NACIONALES. TIPOS

- 3.1: Copa Comunidad de Madrid de Escalada Deportiva.
- 3.2: Campeonato Comunidad de Madrid de Escalada Deportiva.
- 3.3: Campeonato Comunidad de Madrid de Escalada en Bloque
- 3.4: Campeonato Comunidad de Madrid de Escalada de Velocidad.
- 3.5: Otras competiciones de ámbito Comunidad de Madrid.

4.- REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN EN LA MODALIDAD DE DIFICULTAD A VISTA Y A FLASH

- 4.1: El muro de escalada.
- 4.2: Dificultad a vista.
- 4.3: Dificultad a Flash
- 4.4: Seguridad.
- 4.5: Inscripción para la competición.
- 4.6: Reunión técnica.
- 4.7: Orden de comienzo.
- 4.8: Zona de inscripción y aislamiento.
- 4.9: Tiempo para hacer la vía.
- 4.10: Periodo de observación.
- 4.11: Zona de tránsito y preparación previa a la escalada.
- 4.12: Procedimiento de escalada.
- 4.13: Finalización de la escalada.
- 4.14: Uso del equipo de vídeo.
- 4.15: Mantenimiento del muro.
- 4.16: Incidentes técnicos.
- 4.17: Descalificación de un competidor.
- 4.18: Descalificación con posible sanción disciplinaria.
- 4.19: Clasificación y cuotas para cada ronda.

5.- REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN EN LA MODALIDAD DE DIFICULTAD EN BLOQUE

- 5.1: Dificultad en bloque.
- 5.2: Las zonas de escalada.
- 5.3: Seguridad.
- 5.4: Inscripción para la competición.
- 5.5: Reunión técnica.
- 5.6: Orden de comienzo.
- 5.7: Zona de inscripción y aislamiento.
- 5.8: Zona de tránsito y preparación previa a la escalada.
- 5.9: Procedimiento de escalada.
- 5.10: Sistema de puntuación.
- 5.11: Mantenimiento de las zonas.
- 5.12: Incidentes técnicos.
- 5.13: Descalificación de un competidor.

- 5.14: Descalificación con posible sanción disciplinaria.
- 5.15: Clasificación y cuotas para cada ronda.

6.- REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN EN LA MODALIDAD DE DIFICULTAD ENSAYADA

- 6.1: El muro de escalada.
- 6.2: Dificultad ensayada.
- 6.3: Seguridad.
- 6.4: Inscripción para la competición
- 6.5: Reunión técnica.
- 6.6: Periodo de trabajo.
- 6.7: Orden de comienzo.
- 6.8: Zona de inscripción y aislamiento.
- 6.9: Tiempo para hacer la vía.
- 6.10: Zona de tránsito y preparación previa a la escalada.
- 6.11: Procedimiento de escalada.
- 6.12: Finalización de la escalada.
- 6.13: Incidentes técnicos.
- 6.14: Descalificación de un competidor.
- 6.15: Descalificación con posible sanción disciplinaria.

7.- REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE ESCALADA DE VELOCIDAD

- 7.1: El muro de escalada.
- 7.2: Velocidad.
- 7.3: Seguridad.
- 7.4: Inscripción para la competición.
- 7.5: Reunión técnica.
- 7.6: Orden de comienzo.
- 7.7: Zona de inscripción y aislamiento.
- 7.8: Periodo de observación.
- 7.9: Zona de tránsito y preparación previa a la escalada.
- 7.10: Procedimiento de escalada.
- 7.11: Mantenimiento del muro.
- 7.12: Incidentes técnicos.
- 7.13: Descalificación de un competidor.
- 7.14: Descalificación con posible sanción disciplinaria.
- 7.15: Clasificación y cuotas para cada ronda.

8.- DOPAJE

9.- REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA

10.- RECLAMACIONES. SISTEMA DE APELACIÓN

- 10.1: Reclamación contra una decisión oficial durante una ronda de competición.
- 10.2: Reclamación contra una decisión oficial después una ronda de competición.
- 10.3: Reclamación posterior a la competición.

1.- INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS

Las competiciones de escalada deportiva tienen como objetivo:

Reunir en competición a los mejores escaladores de la Federación Madrileña de Montañismo y Clubes de Montaña de la Comunidad de Madrid.

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 escaladores federados que puedan representar a la F.M.M. y a Madrid.

2.- ORGANIZACIÓN

El Comité de Escalada Deportiva y de Competición de Madrid (a partir de ahora CEDCM), integrado en la estructura de la F.M.M., es el responsable de organizar todos aquellos aspectos relacionados con la escalada deportiva en el ámbito de la Comunidad de Madrid.

El CEDCM tiene autoridad técnica con respecto a todas las competiciones de escalada deportiva en la Comunidad de Madrid, organizadas u otorgadas por la F.M.M. (como se especifica en el apartado 3).

El CEDCM 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 la Comunidad de Madrid.

Todas las competiciones de la Comunidad de Madrid se organizarán según la aplicación estricta del reglamento del CEDCM.

2.1.- DELEGADOS DEL CEDCM – JUECES Y EQUIPADORES DELEGADOS

El CEDCM nombrará mientras no exista el Colegio Autonómico de Árbitros a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

A.- Presidente del Jurado.

B.- Jueces.

C.- Equipador Delegado.

D.- Delegados del CEDCM.

A.- El Presidente del Jurado representa la autoridad máxima durante la competición, El Presidente del Jurado preside y controla a los jueces designados para arbitrar determinada competición, debe firmar las hojas de resultados elaboradas por los jueces y presentar un informe detallado de la competición al CEDCM. El Presidente del Jurado debe estar en posesión de la titulación expedida por la F.E.D.M.E como Juez nacional de escalada deportiva, o en su caso la titulación expedida por la F.M.M. como Juez de escalada deportiva de la Comunidad de Madrid.

B.- Los jueces deberán estar en posesión de la titulación expedida por la F.E.D.M.E como Juez nacional de escalada deportiva, o en su caso la titulación expedida por la F.M.M. como Juez de escalada deportiva de la Comunidad de Madrid. Su función principal será la de hacer cumplir el presente reglamento durante la competición, bajo la supervisión del Presidente del Jurado.

C.- El equipador Delegado deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la F.E.D.M.E como equipador nacional de escalada deportiva, o en su caso la titulación expedida por la

F.M.M. como equipador de escalada deportiva de la Comunidad de Madrid. Es el responsable de verificar los requisitos técnicos y la seguridad de cada vía de competición y de aconsejar al Presidente del Jurado en todos los aspectos técnicos dentro del área de competición. El equipador Delegado debe presentar un informe sobre la competición al CEDCM.

El equipador Delegado debe:

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

D.- El Delegado del CEDCM debe estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición y presentar un informe detallado al CEDCM.

2.2.- PERSONAL DE ORGANIZACIÓN

El Club, empresa o entidad organizadora deberá cubrir las siguientes funciones (siempre que no existan modificaciones explícitas en el contrato firmado entre ésta y la F.M.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.M., prensa, etc.).

Registrar y controlar el acceso a la zona de aislamiento acatando las indicaciones formuladas por los jueces.

Velar por la seguridad en todo el recinto de la competición.

Acompañar y asistir a los competidores que dejan la zona de aislamiento y se dirigen a la zona de tránsito y posteriormente a la zona de competición.

Equipar y mantener el muro bajo las consignas del equipador Delegado.

Ofrecer a los jueces 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 jueces el material necesario.

3.- COMPETICIONES AUTONÓMICAS. TIPOS

El CEDCM (F.M.M.) es el único responsable que puede autorizar los siguientes tipos de competiciones de escalada deportiva:

- 3.1: La Copa Comunidad de Madrid de Escalada Deportiva.
- 3.2: El Campeonato Comunidad de Madrid de Escalada Deportiva.
- 3.3: El Campeonato Comunidad de Madrid Juvenil de Escalada Deportiva.
- 3.4: El Campeonato Comunidad de Madrid de Escalada en Bloque.
- 3.5: El Campeonato Comunidad de Madrid de Escalada de Velocidad
- 3.6: Cualquier otra competición de ámbito autonómico.

3.1.- COPA COMUNIDAD DE MADRID DE ESCALADA DEPORTIVA

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

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

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

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

3.1.5.- Si así se consignase en el contrato firmado entre la F.M.M. y los organizadores, en la última prueba de la Copa Comunidad de Madrid se celebrará el Campeonato de la Comunidad de Madrid Juvenil.

3.1.6.- Para optar a participar en la Copa, los participantes tienen que estar en posesión de la tarjeta de la F.E.D.M.E tramitada por la F.M.M. o autonómica del año en curso.

3.1.7.- Todas las pruebas se disputarán 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). Los participantes tendrán como mínimo 12 años cumplidos en el momento que la competición se celebre.

3.1.8. En la Copa Comunidad de Madrid de Escalada Deportiva los participantes estarán divididos en las categorías siguientes:

Los participantes estarán divididos en las categorías masculinas y femeninas siguientes:

- Juvenil B (SUB 16): Deportistas que cumplan de 12 a 15 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.
- Juvenil A (SUB 18): Deportistas que cumplan 16 o 17 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.

- Junior (SUB 20): Deportistas que cumplan 18 o 19 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.
- Absoluta: Deportistas que como mínimo cumplan 20 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.

Los deportistas de una categoría podrán competir en la categoría inmediatamente superior, si así lo solicitan. No podrán competir en otras distintas a la que le corresponde por edad y la superior.

Como mínimo habrá 4 competidores por categoría, aunque en caso de que el número de participantes sea inferior a este mínimo, el comité organizador podrá mantener la prueba.

3.1.9.- Sistema de puntuación:

En cada prueba la clasificación se confeccionará según lo establecido en el apartado 4.18.

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

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

A los restantes se les darán 0 puntos.

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

Los puntos conseguidos después de cada competición se agregarán de la siguiente forma:

Si se han celebrado 6 competiciones, se contará un máximo de 5 mejores resultados.

Si se han celebrado 5 competiciones, se contará un máximo de 4 mejores resultados.

Si se han celebrado 4 ó 3 competiciones, se contará un máximo de 3 mejores resultados.

Si existiera un empate entre dos competidores en cualquier lugar de la clasificación al finalizar la competición, los competidores empatados se valorarán teniendo en cuenta el número de puntos conseguidos en aquellas competiciones en que han competido los dos. Si el empate continuase, se considerará a los competidores como empatados en esa plaza.

3.1.10.- Al finalizar la Copa Comunidad de Madrid, y acabada la entrega de premios de la última prueba celebrada se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las categorías masculina y femenina.

3.2.- CAMPEONATO COMUNIDAD DE MADRID DE ESCALADA DEPORTIVA

3.2.1.- De acuerdo con las condiciones establecidas por la F.M.M. en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato Comunidad de Madrid de Escalada Deportiva cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

3.2.2.- La competición se desarrollará en dos fases, la primera será de clasificación y la segunda la final. Ambas en cada una de las categorías.

3.2.3.- La fase de clasificación se desarrollará en la modalidad de escalada de dificultad a vista y estará sujeta enteramente al reglamento específico de esta modalidad (ver apartado 4). La fase final se compondrá de una vía a vista, como las de la fase clasificatoria, y de otra vía ensayada sujeta al reglamento específico de esta modalidad (ver apartado 6).

3.2.4.- La clasificación final para los finalistas se obtendrá de la suma de los metros obtenidos en la vía a vista y la ensayada, considerando los reglamentos respectivos. En caso de empate, se considerará a los escaladores como empatados.

3.2.5.- Si así se consignase en el contrato firmado entre la F.M.M. y los organizadores, también se celebrará el Campeonato Comunidad de Madrid Juvenil.

3.2.6.- Para optar a participar en el campeonato, los participantes tienen que estar en posesión de la tarjeta de la F.E.D.M.E tramitada por la F.M.M. o autonómica del año en curso.

3.2.7.- El campeonato se disputará individualmente. Los participantes con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna. Los participantes tendrán como mínimo 12 años cumplidos en el momento que la competición se celebre.

3.2.8.-

Los participantes estarán divididos en las categorías siguientes: femenina y masculina con un mínimo de 4 participantes por categoría. Aunque en caso de que el número de participantes sea inferior a este mínimo, el comité organizador podrá mantener la prueba.

- Juvenil B (SUB 16): Deportistas que cumplan de 12 a 15 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.
- Juvenil A (SUB 18): Deportistas que cumplan 16 o 17 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.
- Junior (SUB 20): Deportistas que cumplan 18 o 19 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.
- Absoluta: Deportistas que como mínimo cumplan 20 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que se celebre la competición.

Los deportistas de una categoría podrán competir en la categoría inmediatamente superior, si así lo solicitan. No podrán competir en otras distintas a la que le corresponde por edad y la superior.

3.2.9.- Será obligatorio el uso de casco en los menores de 18 años y muy recomendable en los mayores

3.2.10.- Al finalizar el Campeonato Comunidad de Madrid se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en las categorías masculina y femenina.

3.3.- CAMPEONATO COMUNIDAD DE MADRID DE ESCALADA EN BLOQUE

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

3.3.2.- 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.

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

3.3.4.- Para optar a participar en el campeonato, los participantes tienen que estar en posesión de la tarjeta de la F.E.D.M.E tramitada por la F.M.M. o autonómica del año en curso.

3.3.5.- El campeonato se disputará individualmente. Los participantes con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna.

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

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

3.4.- CAMPEONATO COMUNIDAD DE MADRID DE ESCALADA DE VELOCIDAD

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

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

3.4.3.- La fase de clasificación se desarrollará en la modalidad de escalada de velocidad, y estará enteramente sujeta al reglamento específico de esta modalidad (ver apartado 7) .

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

3.4.5.- Para optar a participar en el campeonato, los participantes tienen que estar en posesión de la tarjeta de la F.E.D.M.E tramitada por la F.M.M. o autonómica del año en curso.

3.4.6.- El campeonato se disputará individualmente. Los participantes con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna.

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

3.4.8.- Al finalizar el Campeonato Comunidad de Madrid de Velocidad se proclamará y procederá a la entrega de trofeos a los campeones, subcampeones y terceros clasificados del Campeonato Comunidad de Madrid de Velocidad en categorías masculina y femenina.

3.5.- OTRAS COMPETICIONES EN EL ÁMBITO DE LA COMUNIDAD DE MADRID

El CEDCM podrá regular cualquier otra modalidad que surgiere.

4.- REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN EN LA MODALIDAD DE DIFICULTAD A VISTA Y A FLASH

4.1.- EL MURO DE ESCALADA

Todas las competiciones autorizadas por el CEDCM se desarrollarán con un diseño determinado y en pared artificial de escalada, la cual tendrá como mínimo una altura de 12 metros que permitirá que se instalen vías con una longitud mínima de 15 metros y un ancho de 3 metros de vía, aconsejando que disponga de un desplome. En caso de no disponer de dichos mínimos la F.M.M. podrá autorizar la competición de acuerdo con el CEDCM.

- La superficie del muro de escalada permitirá en su totalidad su uso para escalar.
- Los bordes laterales de la estructura y el de la cima no se usarán para escalar.
- Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente de otra, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable.
- La línea de salida para el comienzo del intento de una vía deberá marcarse claramente.
- El descuelgue y las cintas exprés deberán verse claramente.
- Habrá que marcar la última presa de la vía.

4.2.- DIFICULTAD A VISTA

- Las competiciones de escalada que utilizan la modalidad 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 que utilizan la modalidad a vista son aquellas 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.

4.3.- DIFICULTAD A FLASH

- La modalidad a flash es aquella 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.
- La modalidad a flash solo se realizará en la primera fase de la competición, clasificatorias (si es en tres fases) o semifinales (si es en dos fases).

4.4.- SEGURIDAD

- Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que:

Lesione al competidor

Lesione u obstruya a otro competidor.

El Juez 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 Juez de vía y el equipador Delegado:

- El descuelgue y las cintas exprés deberán verse claramente.
- Se asegurarán que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con el estándar de la UIAA y el reglamento de CEDCM.
- Velarán que los aseguradores son competentes. El Juez de vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.
- Decidirán si la cuerda debe estar pasada por el primer punto de protección o por cualquier otro.
- Antes del comienzo de cada ronda el Juez de vía se asegurará que existe un personal médico adecuado disponible para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o de cualquier otro oficial que trabaje dentro del área de competición.
- Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA, salvo indicación contraria marcada por el CEDCM.
- Requisitos generales:

A excepción de las camisetas de competición, proporcionadas por el organizador de la competición (que deberá llevar cada competidor y que no podrá ser cortada ni modificada), cada competidor es libre de usar cualquier marca de arnés (es obligatorio llevar puesto un arnés de cadera) siempre que esté homologado C.E., calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.

Cualquier competidor menor de 18 años tendrá que usar casco obligatoriamente y recomendable para los mayores de edad.

Los competidores utilizarán una cuerda simple proporcionada por los patrocinadores. La frecuencia con la que esta cuerda deberá ser cambiada la determinará el Juez de vía conjuntamente con el equipador Delegado. Los competidores deberán encordarse usando únicamente el nudo de doble ocho.

- Todo mosquetón por donde no tenga que pasar la cuerda deberá ser con cierre de seguridad.
- Cuando sea necesaria una extensión de una cinta normal se podrá usar una cadena de mosquetón, cinta, mosquetón, cinta y mosquetón, o una baga larga de cinta de resistencia igual o mayor que la cinta exprés (Recomendando una cinta única de la longitud necesaria y de resistencia igual o mayor).
- La distancia máxima entre mosquetones por donde pase la cuerda será de dos metros.
- El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que desaloje de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.

4.5.- INSCRIPCIÓN PARA LA COMPETICIÓN

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

4.6.- REUNIÓN TÉCNICA

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

- Confirmación de las preinscripciones.
- Sorteo y orden de paso de los participantes.
- Hora de entrada y lugar de calentamiento.
- Hora de inicio de la competición.
- Sistema de desarrollo simultáneo o alterno (H - M).
- Puntualizaciones al reglamento en caso de existir.
- Tiempo de realización de la vía y dificultad técnica.

4.7.- ORDEN DE COMIENZO

- El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será establecido por los jueces mediante sorteo entre todos los participantes inscritos, si se trata de una única ruta. Si la ronda clasificatoria se realiza sobre dos o más rutas, serán situadas sobre ellas de forma aleatoria, y el orden de salida se establecerá por sorteo.
- Para la ronda final, el orden de comienzo será el inverso a la clasificación, obteniendo en la ronda de clasificación. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.
- Si es necesario realizar superfinal, el orden de comienzo será el mismo que el de la ronda final.

4.8.- 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 hallé en ese momento dentro, descalificado.
- Sólo a aquellas personas especificadas más abajo, se les permitirá entrar en la zona de aislamiento (necesitando para ello haberse acreditado previamente):
 - Jueces de la competición.
 - Organizadores de la competición.

- Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.
- Participantes técnicos de la F.M.M. o de los escaladores autorizados. Los jueces pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas en la zona de aislamiento.
- No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento.
- Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición, a excepción de los escaladores que esperen su turno para competir, los jueces o personas autorizadas por el Presidente del Jurado.

4.9.- TIEMPO PARA HACER LA VÍA

- El tiempo para realizar la vía será fijado por los jueces bajo el consejo de los equipadores y será señalado a los escaladores en el mismo momento en que se les facilite el orden oficial de competición.
- El escalador puede pedir que se le informe sobre el tiempo durante su escalada, el Juez deberá decirle los minutos y segundos que faltan para que el tiempo se agote.
- Cuando falte un minuto para que el tiempo se agote, el Juez siempre debe indicárselo al competidor.
- Cuando el tiempo de vía se agote, el Juez 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 persiste en su intento, el Juez debe ordenar que se bloquee la cuerda para que este descienda.

4.10.- PERÍODO DE OBSERVACIÓN

- Excepto cuando los jueces especifiquen lo contrario, al competidor inscrito en una ronda de competición se le permitirá un periodo de observación anterior al comienzo de la competición, durante el cual podrá hacer un estudio de la vía.
- Nadie podrá acompañar a los competidores durante el período de observación, y éstos no se comunicarán en ningún caso con cualquier otra persona situada fuera del área de observación.

El periodo de observación será decidido por el Presidente del Jurado con los consejos del equipador y no podrá exceder en ningún caso los 6 minutos. En las competiciones donde la fase clasificatoria o primera fase, sea a flash, se demostrará la vía por parte del equipador. En caso de no hacerla el equipador, se mostrará de manera continua dos veces en el área de competición por medio de monitores.

- Los competidores deberán permanecer en la zona designada como área de observación siendo descalificados si salen de ella. No se les permitirá tocar la pared.
- Durante el período de observación, los competidores podrán usar prismáticos y tomar notas o hacer esbozos (a mano). Ningún otro tipo de equipo de grabación será permitido.
- Al final del período de observación, los competidores retornarán inmediatamente a la zona de aislamiento.

4.11.- 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 escala. 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.
- El escalador llegará a la zona de tránsito con el arnés puesto.
- Al llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar, atarse la cuerda con el nudo de doble ocho y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.
- Todo el equipo de escalada y nudo usado por el competidor deberán ser inspeccionados y aprobados por un oficial autorizado antes de que el competidor pueda escalar.
- Cada competidor deberá estar listo para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para así hacerlo. Cualquier retraso puede dar como resultado la descalificación inmediata.

4.12.- 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 sitúe encima de la línea oficial de salida. En este punto el Juez comenzará a registrar el tiempo empleado por el competidor en su intento. A cada competidor se le permitirán 40 segundos antes de comenzar su intento a la vía. Si al finalizar estos 40 segundos el competidor no ha comenzado su intento a la vía, inmediatamente se le darán instrucciones para que empiece. Cualquier retraso puede producir una descalificación.
- El tiempo para realizar la vía será el fijado según el punto 4.8; en este periodo de tiempo se incluirán los 40 segundos de preparación descritos en el apartado anterior.
- Se dará por empezado el intento a la vía por parte de un competidor cuando los dos pies de éste hayan abandonado el suelo.
- El procedimiento de escalada será tal y como se describe en el punto 4.2
- Durante el intento a la vía:
 - Cada competidor se asegurará a las cintas exprés en secuencia.
 - Cada cinta exprés deberá ser utilizada antes de que la parte más baja del cuerpo del competidor se mueva por encima del mosquetón más bajo de la cinta (en el caso de una travesía techo, antes de que el cuerpo del competidor se desplace más allá del mosquetón no asegurado). El Juez pedirá al competidor que se ajuste a estas normas, si a pesar de ello el competidor persiste en violar la norma, el Juez dará por terminado el intento en este punto, valorando la última presa obtenida en posición legal. Si el competidor rehúsa seguir las instrucciones del Juez cuando éste ha dado por terminado el intento a la vía el Juez dictaminará la descalificación del competidor.
- En circunstancias especiales, el Presidente del Jurado estará autorizado para enmendar el punto anterior.
- Cuando el competidor deja de mosquetonear una cinta el Juez podrá requerirle retroceder a cualquier punto de su intento a la vía o volver al suelo.

4.13.- 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 jueces.
- Al detener el intento de un competidor a una vía, la medición de la altura conseguida por este competidor será hecha hasta la presa más alta tocada o cogida (o en el caso de travesía o techo: la presa más lejana tocada o cogida siguiendo la línea de progresión). Cada presa será considerada por haber sido definida como tal por el equipador Delegado o después de su uso positivo por un competidor durante la competición.
- A un competidor se le permitirá retroceder durante el tiempo que dure su intento a la vía considerando, si éste cayera, la presa más alta tocada con anterioridad.
- Se considerará una presa como cogida a criterio del árbitro
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como tocada, éste recibirá la altura de esa presa con un sufijo (-).
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como cogida y éste no ha conseguido desplazar ningún otro fragmento de su cuerpo, este competidor recibirá la altura de esa presa sin sufijo.
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como cogida y este ha conseguido desplazar algún fragmento de su cuerpo para intentar alcanzar la siguiente presa, este competidor recibirá la altura de esa presa con un sufijo(+).
- Si un competidor toca un punto desprovisto de presas, este punto no se incluirá en ninguna medición de máxima altura o mayor distancia conseguida por el competidor.
- Un competidor conseguirá la altura máxima en una vía o CIMA (TOP), si consigue mosquetonear la cadena y coger la última presa del muro de escalada. Si se agarrase a la cadena, se le puntuaría la última presa del muro cogida con un sufijo (+).
- Al finalizar la participación de un competidor, éste será bajado inmediatamente al suelo y abandonará la zona de competición.

4.14.- USO DEL EQUIPO DE VÍDEO

- Los jueces podrán pedir a la organización que se les facilite un equipo de vídeo para registrar el transcurso de la competición. Los jueces podrán visionar el vídeo en caso de dudas o reclamaciones. El vídeo es un instrumento de uso interno para jueces y que debe ser enviado posteriormente al CEDCM y en ningún caso debe ser visionado por los competidores o representantes.

- Estas cintas estarán en posesión del CEDCM como pruebas de posibles reclamaciones.

4.15.- MANTENIMIENTO DEL MURO

- Los jueces y el equipador Delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantenga de forma eficiente el muro de escalada.
- Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del Juez, el equipador realizará o revisará cualquier trabajo de reparación y pondrá al corriente al Presidente del Jurado. Si el resultado de la reparación supone una ventaja o desventaja para los competidores siguientes, el Presidente del Jurado puede tomar la decisión de continuar esa ronda o detenerla y comenzar de nuevo.
- Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en los muros de escalada los decidirá el Juez (consultando al equipador) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

4.16.- INCIDENTES TÉCNICOS

- El Juez 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 Juez de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier circunstancia que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.
- El Juez de competición puede declarar incidente técnico a petición del escalador si:
 - a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al Juez, quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido, y si existen dudas al respecto, el Juez debe pedir al equipador que suba a verificarlo.
 - b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al Juez que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el Juez le 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 mínimo de recuperación de 15 minutos antes de intentar la vía.
- Al escalador sujeto a incidente técnico se le registrará siempre con su mejor resultado de sus tentativas a la vía.

4.17.- DESCALIFICACIÓN DE UN COMPETIDOR

Incurrir en lo siguiente supondrá la descalificación inmediata de un competidor:

- Llegar a la zona de aislamiento después de la hora de cierre establecida.
- Observar las vías desde fuera de la zona de observación permitida.
- No ir a la zona de aislamiento después de que el periodo de observación haya terminado.
- Salir de la zona de aislamiento sin respetar el turno de competición.
- No llevar consigo el equipo apropiado al comenzar una vía.
- No comenzar la vía según lo dispuesto en el apartado 4.12.

4.18.- DESCALIFICACIÓN CON POSIBLE SANCIÓN DISCIPLINARIA

Incurrir en lo siguiente supondrá la descalificación inmediata del competidor y podría suponer una sanción disciplinaria:

- Reunir información de una vía que se vaya a intentar por medios no contemplados en el reglamento.
- Transmitir información a otro competidor más allá de lo permitido por el reglamento.
- Distraer o interferir a otro competidor que se está preparando o bien intentando una vía.
- Distraer o interferir a un oficial cuando está realizando sus funciones.
- No cumplir con las instrucciones de jueces y/o oficiales de la organización.
- No participar en cualquier ceremonia oficial.
- Rehusar a llevar puesta la camiseta oficial o el número de competidor.
- El comportamiento o uso de palabras ofensivas, insultantes o violentas con respecto a cualquier persona en la zona de competición, aislamiento o tránsito.
- Comportamiento antideportivo en la zona de público.

Las posibles sanciones respecto al reglamento disciplinario quedan sujetas a lo descrito en el apartado 9. Así mismo, el sistema de reclamación queda sujeto a lo descrito en el apartado 10.

4.19.- 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), tal y como se define en el apartado 4.13.
- Ronda de clasificación:

Cualquier competidor que haya realizado con éxito la vía clasificadora pasará a la final. En el caso de que hubiera más de 25 y menos de 25 competidores que hubieran realizado con éxito la vía clasificadora, se recurrirá a la clasificación de la forma siguiente.

La cuota fijada para el paso a la final será de más de 25 y menos de 25 competidores.

Si el empate entre competidores provoca un exceso de escaladores en las plazas que dan acceso a la ronda final (teniendo en cuenta que debe cubrirse el mínimo de 6 o 4 dependiendo del número de inscritos), se escogerá siempre el número más pequeño de competidores, pudiendo ser este número inferior a 8 o 6 .

- Ronda final:

Si una vez acabada la final existe un empate en la primera plaza de la clasificación, se valorará el resultado obtenido en la clasificatoria con el objetivo de romper el empate. Si a pesar de ello el empate continuara, debería celebrarse otra ronda de competición entre estos escaladores empatados: la superfinal.

El Presidente del Jurado, consultando a los organizadores, puede evitar la celebración de la superfinal, manteniendo el empate en la clasificación.

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 considerará a los competidores empatados en la plaza más alta donde se inicia el empate, teniendo en cuenta que finalizados los competidores empatados, el siguiente escalador tendrá la plaza posterior al número de competidores que lleva por delante, estén éstos empatados o no.

La clasificación definitiva para los escaladores que no han pasado a la final se hará teniendo en cuenta únicamente el resultado de la clasificatoria. En caso de empates, se considerará a los competidores empatados en la plaza más alta y al siguiente competidor en la plaza posterior al número de competidores que lleva por delante.

5.- REGLAMENTO PARA LA MODALIDAD DE ESCALADA DE DIFICULTAD EN BLOQUE

5.1.- DIFICULTAD EN BLOQUE

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

5.2.- LAS ZONAS DE ESCALADA

- Todas las competiciones autorizadas por la F.M.M. se desarrollarán con un diseño determinado, las zonas de escalada o problemas de boulder tendrán una altura máxima que no permita una caída superior a 3 metros considerando la parte más baja del cuerpo y estarán completamente separadas unas de otras, de forma que no sea posible ver cualquier otra desde la zona donde se está.
- Los problemas tendrán un máximo de 12 presas de mano, y la media de todos los problemas estará entre 4 y 8 presas de mano.
- Los bordes laterales de la estructura y el de la cima no se usarán para escalar.
- Los límites derecho e izquierdo de cada ruta estarán claramente delimitados con una marca continua. Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable.
- Las presas de salida para el comienzo del intento de una vía, deberán marcarse claramente. Al igual que la presa de bonificación y la presa de final de vía (ver procedimiento de escalada 5.9).

5.3.- SEGURIDAD

- Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que pueda lesionarlo. Todos los problemas deberán estar asegurados con colchonetas.
- El Juez 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 Juez de vía y el equipador Delegado.

En particular, el Juez de Vía y el Equipador Delegado:

- Se asegurarán que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con los estándares de la UIAA, CE y el reglamento de F.M.M.
- Se asegurarán que las vías se realicen en solitario, y se asegurarán que el suelo esté suficientemente protegido con quitamiedos o colchonetas.
- Velarán para que los aseguradores de parada, si los hay, sean competentes. El Juez de Vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.
- Antes del comienzo de cada ronda, el Juez de Vía se asegurará 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.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.
- El Presidente del Jurado se asegurará de que la organización, ha verificado que todos los participantes disponen de algún seguro de accidentes deportivos que cubra dicha actividad.

5.4.- PREINSCRIPCIÓN

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

5.5.- REUNIÓN TÉCNICA

Con anterioridad a la competición se celebrará una reunión técnica en la cual se informará de:

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

5.6.- ORDEN DE COMIENZO

- El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será establecido por los jueces mediante sorteo entre todos los participantes inscritos.
Los grupos se organizarán de la siguiente forma: podrán subdividirse las distintas categorías en subgrupos atendiendo al número de participantes en cada una de ellas, en la forma que sea más dinámica la prueba.
- Para la ronda final, el orden de comienzo será el inverso al de la clasificación obtenida en la ronda previa. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.
- Si es necesario realizar superfinal, el orden de comienzo será el mismo que el de la ronda final.

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 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, descalificado.
- Sólo a aquellas personas especificadas más abajo, se les permitirá entrar en la zona de aislamiento (necesitando para ello haberse acreditado previamente).
 - Jueces de la competición.
 - Organizadores de la competición.
 - Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.
 - Participantes técnicos de la F.M.M. o de los escaladores autorizados.
 - Los jueces podrán reducir, si lo creen oportuno, el número de personas en la zona de aislamiento.
- No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento.
- Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición. A excepción de los escaladores que esperen su turno para competir, los jueces o personas autorizadas por el Presidente del Jurado.

5. 8.- ZONA DE TRÁNSITO Y PREPARACIÓN PREVIA A LA ESCALADA

Fase clasificatoria. Modalidad de flash

- Durante la fase de PRUEBA, así como de COMPETICION los subgrupos se desplazarán en conjunto de un problema a otro. Después del ensayar los cuatro problemas en el tiempo establecido, cada escalador dentro del subgrupo realizará sus respectivos intentos a cada uno de los cuatro problemas en que se divide la fase.

Fase Final. Modalidad a vista

- Los competidores se desplazarán por parejas a cada uno de los problemas. Mientras un escalador realiza un intento el siguiente esperará de espaldas al bloque (zona de tránsito).

Cuando los dos hayan intentado el bloque pasarán al siguiente a indicación del árbitro y así sucesivamente hasta intentar los cuatro bloques.

- 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 boulder. Al competidor no se le permitirá observar desde la zona de tránsito ninguna vía o situación de éstas, la superficie del muro, ni a ningún otro competidor en proceso de intentar su vía.
- En la zona de tránsito, a los competidores no se les permitirá la compañía de ninguna persona.
- Al llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.
- Todo el equipo de escalada deberá ser inspeccionado y aprobado por un oficial autorizado antes de que el competidor pueda escalar. El uso de equipo no autorizado o algún cambio en la camiseta oficial, provocará la inmediata descalificación del competidor.
- Cada competidor deberá estar listo para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para así hacerlo. Cualquier retraso puede dar como resultado una "Tarjeta Amarilla" y si persistiese este, la descalificación automática según el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

5.9.- PROCEDIMIENTO DE ESCALADA

Fase clasificatoria. Modalidad de flash

- Cada grupo dispone de 32 minutos para probar los 4 problemas (8 minutos por problema y subgrupo) que componen la ronda clasificatoria de su bloque, bloque B1 o bloque B2.
- El grupo masculino probará los problemas del bloque 1 (B1), y el femenino y los juveniles los problemas del bloque 2 (B2).
- Pasado este tiempo de ENSAYO, comenzará el tiempo de COMPETICIÓN en el cual cada competidor dispone de tres minutos para intentar resolver cada problema.
- El orden de participación en cada subgrupo se hará por sorteo.
- Pasado el tiempo de COMPETICIÓN se pasará al siguiente problema del Bloque, y así sucesivamente hasta completar la ronda de los cuatro bloques.
- Se considera un intento desde el momento que el escalador separa todo el cuerpo del la colchoneta.
- Una vez establecidas las cuotas de los competidores que pasan a la siguiente fase, estos pasarán a la zona de aislamiento.

Fase Final. Modalidad a vista

- En cada ronda de competición, los escaladores intentarán un número de rutas en secuencia (4 como mínimo y 8 como máximo por cada ronda de competición).
- El período de observación para cada problema de boulder 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. En ningún caso el competidor podrá tocar la ruta que va a intentar.

- Cada problema de boulder tendrá un tiempo máximo asignado para poder resolverlo, este tiempo máximo será el mismo para todos los problemas de la misma ronda. Éste no será inferior a 4 minutos y no excederá de los 8 minutos.
- Al entrar en cada zona al competidor le será requerido que se sitúe en la línea oficial de salida, en este momento el escalador puede iniciar su ataque a la vía o continuar su observación. Al final del periodo para la realización de la vía, el competidor cesará de escalar y estará preparado para ir a la siguiente zona. Si el competidor no para de escalar cuando se le ordene se le descalificará.
- Cada problema de boulder tendrá asignada una posición inicial consistente en dos presas de manos o dos presas de pies o dos presas de manos y dos presas de pies. Esta posición inicial estará claramente marcada.
- Las presas de comienzo y final deberán ser de un color diferente al del resto de presas, si es posible.
- Un intento a un problema de boulder se dará por iniciado estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo.
- El competidor puede preguntar al Juez en cualquier momento cuánto tiempo le queda. Además el Juez informará a cada competidor cuando queden solamente 60 segundos del tiempo concedido a la vía.
- El competidor puede retroceder en cualquier punto de la vía, manteniendo su intento siempre que no descienda al suelo.
- Un intento se considera acabado con éxito cuando se coge la presa final (claramente marcada) con ambas manos y el Juez lo considera bueno mediante la voz "VALE".
- Un intento se considerará fallido en caso de:
 - Caída.
 - Tocar el suelo.
 - Exceder los límites de la ruta.
 - Agotar el tiempo sin haber completado el problema.
- Si en un intento fallido se ha cogido la presa de bonificación, se obtendrá un punto, tal y como se especifica en el apartado 5.10.
- Finalizado el intento a la ruta con éxito o fracaso, el competidor debe volver inmediatamente al suelo.
- Si quiere iniciar un nuevo intento debe volver al punto de inicio sin tocar para nada la estructura.
- Un competidor puede intentar un problema tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido.
- Si un competidor completa la ruta con éxito dentro del tiempo concedido para la zona, debe permanecer dentro de la zona de escalada de aquella ruta hasta que el tiempo se acabe y le sea ordenado el paso a la siguiente zona.
- Después de cada ruta, el escalador dispondrá de un periodo de reposo igual al tiempo asignado de escalada, si se considera oportuno por parte del equipo arbitral y la organización.
- Una presa se considera cogida según el criterio de Juez.

- Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.
- El uso de resina de pino deberá ser solo autorizado por la organización.

5.10.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

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

- Número de problemas resueltos con éxito.
 - Número total de intentos realizados para completar los problemas resueltos.
 - Número total de puntos de bonificación.
 - Número total de intentos realizados para obtener los puntos de bonificación.
- Puntos de bonificación: en todas las vías existirán unas presas consideradas de bonificación (claramente marcada mediante un color distinto a las de salida y llegada, y al resto de presas), situadas 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, el intento que fue conseguido el TOP.

5.11.- MANTENIMIENTO DE LAS ZONAS

- Los Jueces y el Equipador Delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantengan de forma eficiente las zonas de escalada.
- Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del Juez, el equipador realizará o revisará cualquier trabajo de reparación y pondrá al corriente al Presidente del Jurado. Si el resultado de la reparación supone una ventaja o desventaja para los competidores siguientes, el Presidente del Jurado puede tomar la decisión de continuar haciendo esta zona en esa ronda o eliminarla y no considerar la puntuación obtenida en ella para ningún competidor. 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 Juez (consultando al equipador) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

5.12.- INCIDENTES TÉCNICOS

- El Juez de competición puede decretar incidente técnico si:
 - Una presa está rota o suelta.
 - Cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor.
- El Juez de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.
- El Juez de competición puede declarar incidente técnico, a petición del escalador si:
 - a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al Juez, quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se

ha movido y si existen dudas al respecto, el Juez debe pedir al equipador que suba a verificarlo.

- b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al Juez que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el Juez le dé su conformidad para abandonar su intento a la vía.
- Cualquier escalador sujeto a incidente técnico pero que continúe escalando porque se encontraba en posición legítima, no puede en caso de caída posterior reclamar incidente técnico en ese intento. Aunque sí podrá hacerlo, si debe volver a intentar la misma zona y ésta ha quedado dañada.
 - El competidor sujeto a incidente técnico que ha afectado la ruta y que reclama al Juez, 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 Juez 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 a incidente técnico para reintentar la vía. El tiempo permitido para reintentar la vía será desde un mínimo de 60" hasta un máximo del tiempo total menos el tiempo gastado hasta el momento en que el incidente técnico fue comunicado a los jueces.
 - Cuando deba hacerse una reparación o un competidor esté pendiente de un reintento, el competidor que está esperando en la zona de tránsito deberá ser devuelto a la zona de aislamiento, tantas veces como sea necesario.
 - Si el tiempo para reparar una zona se alargara más de una rotación; el Presidente del Jurado puede eliminar esa ruta en esa ronda o acceder a que los competidores continúen y declarar incidente técnico cada vez que accedan a la zona.
 - Si el incidente técnico es tal que la ronda entera debe ser parada, los competidores que están escalando serán llevados a la zona de aislamiento, controlando que no mantengan contactos con nadie, hasta que el incidente haya sido subsanado.

5.13.- CLASIFICACIÓN Y CUOTAS PARA CADA RONDA

- Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con la puntuación obtenida y los bonos de desempate según se especifica en el apartado 5.10.
- En caso de plazas empatadas se usarán los puntos de bonificación para deshacer el empate. Si el empate continúa y se trata de la ronda final se utilizará la clasificación de la ronda previa. Si a pesar de esto el empate en la primera plaza de la clasificación continuara podría disputarse una superfinal, según criterio del Presidente del Jurado consultando con los organizadores. Si realizada la superfinal persistiera el empate, se considerará ambos escaladores como empatados.

- La clasificación final se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores. En caso de empate, los competidores empatados en una misma plaza tendrán por un igual el número de puntos que corresponda a esa plaza; los competidores clasificados a continuación ocuparán la plaza que les corresponda en función del número de competidores anteriormente clasificados, estén o no empatados.
- La cuota fijada para la ronda final será anunciada por los organizadores antes de empezar la competición. Esta cuota no deberá ser menor de 6 ni mayor de 20.
- Cualquier competidor que realice toda la ronda con la puntuación máxima pasará directamente a la final. Si no existen suficientes competidores que hayan obtenido la puntuación máxima para cubrir la cuota de la final, se recurrirá a la clasificación para cubrir esa cuota; si existieran empates en las plazas de acceso se actuará como se especifica a continuación:

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

- Superfinal: Si tras la ronda final, y teniendo en cuenta el resultado de la ronda previa, hubiera empates en la primera posición, se realizará superfinal.

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

Para la clasificación se seguirán los reglamentos de Escalada a Vista (apartados 4.11 y 4.12). Si varios competidores consiguen llegar a la cima, estos se considerarán empatados en el primer puesto, pero si nadie llega a la cima y continúan empatados, los escaladores realizarán otro intento siguiendo el mismo procedimiento hasta un máximo de 6 intentos. Si continúa el empate, los competidores se considerarán empatados.

6.- REGLAMENTO PAR LA COMPETICIÓN EN LA MODALIDAD DE DIFICULTAD ENSAYADA

6.1.- EL MURO DE ESCALADA

Las competiciones autorizadas por la F.M.M. se desarrollarán con un diseño determinado y en pared artificial de escalada, que tendrá como mínimo una altura de 12 metros que permitirá que se instalen vías con una longitud mínima de 15 metros y un ancho de 3 metros de vía, aconsejando que disponga de un desplome de 6 metros. En caso de no disponer de dichos mínimos la F.M.M. podrá autorizar la competición de acuerdo con el CEDCM.

La superficie del muro de escalada permitirá en su totalidad su uso para escalar.

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

Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente de otra, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable.

La línea de salida para el comienzo del intento de una vía deberá marcarse claramente.

El descuelgue y las cintas exprés deberán verse claramente.

Habrà que marcar la última presa de la vía.

6.2.- DIFICULTAD ENSAYADA

- Las competiciones de escalada que utilizan la modalidad 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 en 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 que utilizan la modalidad ensayada son aquellas en las cuales el intento a la vía se realiza después de un periodo autorizado de observación y ensayo.

6.3.- SEGURIDAD

- Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que:
 - Lesione al competidor.
 - Lesione u obstruya a otro competidor.
- El Juez de vía y el equipador nacional deberán inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándar. En particular, el Juez de vía y el equipador Delegado:

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

Velarán que los aseguradores son competentes. El Juez de vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.

Decidirán si la cuerda debe estar pasada por el primer punto de protección o por cualquier otro.

- Antes del comienzo de cada ronda, el Juez de vía se asegurará que existe un personal médico adecuado disponible para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o de cualquier otro oficial que trabaje dentro del área de competición.
- Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA, salvo indicación contraria marcada por la F.M.M. Requisitos generales:

A excepción de las camisetas de competición, proporcionadas por el organizador de la competición (que deberá llevar cada competidor y que no podrá ser cortada ni modificada) cada competidor es libre de usar cualquier marca de arnés (es obligatorio llevar puesto un arnés de cadera), calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.

Los competidores utilizarán una cuerda simple proporcionada por los patrocinadores. La frecuencia con la que esta cuerda deberá ser cambiada la determinará el Juez de vía conjuntamente con el equipador.

Los competidores deberán encordarse usando únicamente el nudo de doble ocho.

- Todo mosquetón por donde no tenga que pasar la cuerda deberá de ser con cierre de seguridad o un Maillón Rapide homologado de 10 mm.
- Cuando sea necesaria una extensión de una cinta normal se podrá usar una cadena de mosquetón, cinta, mosquetón, cinta y mosquetón, o una baga larga de cinta de resistencia igual o mayor que la cinta expés. (Recomendando una cinta única de la longitud necesaria y resistencia igual o mayor). Se recomienda no acortar cintas mediante nudos, y no usar tramos de cuerda anudadas.
- La distancia máxima entre mosquetones por los que 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.

6.4.- INSCRIPCIÓN PARA LA COMPETICIÓN

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

6.5.- REUNIÓN TÉCNICA

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

Confirmación de las preinscripciones.

Sorteo y orden de paso de los participantes.

Período de trabajo y hora.

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.

6.6.- PERIODO DE TRABAJO

- La sesión de trabajo de la vía podrá realizarse: el día anterior al de la final, después de la fase clasificatoria, o el mismo día de la final en una sesión diferente a la de la ronda final y que asegure la suficiente recuperación de los escaladores con un mínimo de dos horas.
- (Se da por supuesto que es como complemento a una final a vista).
- El orden de trabajo de la vía será el mismo que el de participación.
- El periodo de trabajo se realizará a puerta cerrada, excepto en el caso de que los escaladores vayan directamente de la zona de trabajo a la zona de aislamiento.
- La duración del periodo de trabajo será determinada por el Presidente del Jurado previa consulta al equipador Delegado, pero sería conveniente que no excediera en ningún caso los 20'.
- A cada competidor le será asignado un horario fijo que comenzará a consumirse esté o no esté el competidor trabajando la vía. Por lo cual, cada competidor deberá acudir a la zona de aislamiento dentro del horario establecido por la organización y esperar en ella hasta que los árbitros lo convoquen para iniciar su periodo de trabajo.
- La estancia del competidor en la zona de aislamiento previa al trabajo de la vía se regirá por las mismas normas que cualquier otra estancia en la zona de aislamiento previa a la competición, como se describe en el apartado 6.7.
- El competidor podrá usar libremente de su tiempo de trabajo de la vía, para observarla, o probarla llevando una grabadora de audio.
- Durante la prueba a la vía, el competidor ascenderá siempre con cuerda por abajo.
- Durante el trabajo de la vía se podrán utilizar ayudas artificiales
- El competidor puede solicitar al Juez, en todo momento, que le sea señalado el tiempo que le queda de trabajo de la vía. El Juez comunicará al competidor, por propia iniciativa, cuando quede solamente un minuto del tiempo de trabajo.
- Finalizado el periodo reglamentario, el competidor será requerido por el Juez para que abandone la zona de competición. Cualquier demora en este punto podría ser motivo de descalificación.
- El competidor podrá solicitar al Juez el abandono del periodo de trabajo siempre que lo desee.
- Cualquier incidente técnico sucedido durante el periodo de trabajo será solucionado por Juez y equipador según su criterio y atendiendo a las normas que rigen cualquier incidente considerado como incidente técnico. En cualquier caso el Juez detendrá el cronómetro si es necesario que el competidor abandone por unos momentos su intento a la vía.
- Si un competidor no se presentara al periodo de trabajo o lo hiciera tarde, se respetará el horario establecido y el competidor actuará en la final de la misma forma que el resto de competidores.

6.7.- ORDEN DE COMIENZO

- El orden de comienzo será el inverso a la clasificación obtenido en la ronda de clasificación. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.

6.8.- 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, descalificado.

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

Jueces de la competición.

Organizadores de la competición.

Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.

Participantes técnicos de la F.M.M. o de los escaladores autorizados.

Los jueces pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas en la zona de aislamiento.

- No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento.
- Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición. A excepción de los jueces o personas autorizadas por el Presidente del Jurado.

En el caso de las sesiones de trabajo de vías, los competidores podrán entrar en la zona de aislamiento cuando lo consideren oportuno, pero no podrán salir de ella hasta que no sean convocados por los jueces para su periodo de ensayo de la vía.

6.9.- TIEMPO PARA HACER LA VÍA

- El tiempo para realizar la vía será fijado por los jueces bajo el consejo de los equipadores y será señalado a los escaladores en la reunión técnica.
- El escalador puede pedir que se le informe sobre el tiempo durante su escalada, el Juez deberá decirle los minutos y segundos que faltan para que el tiempo se agote.
- Cuando falte un minuto para que el tiempo se agote, el Juez debe indicárselo siempre al competidor.
- Cuando el tiempo de vía se agote, el Juez debe pedir al competidor que pare y dar instrucciones para que los procedimientos de medición se hagan de la última presa cuando el tiempo se agotó. Si el competidor no obedece, se tomarán las medidas establecidas en el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

6.10.- ZONA DE TRÁNSITO Y PREPARACIÓN PREVIA A LA ESCALADA

- Antes de empezar su intento a la vía, cada competidor será escoltado por un personal autorizado desde la zona de aislamiento a la zona de tránsito inmediatamente adyacente al muro de escala. 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.
- El escalador llegará a la zona de tránsito con el arnés puesto.
- Al llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar, atarse la cuerda con el nudo de doble ocho y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.
- Todo el equipo de escalada y nudo usado por el competidor deberán ser inspeccionados y aprobados por un personal autorizado antes de que el competidor pueda escalar.
- Cada competidor deberá estar listo para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para así hacerlo. Cualquier retraso puede dar como resultado una "Tarjeta Amarilla" y si persistiese éste, la descalificación automática según el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

6.11.- 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 sitúe encima de la línea oficial de salida. En este punto el Juez comenzará a registrar el tiempo empleado por el competidor en su intento. A cada competidor se le permitirán 40 segundos antes de comenzar su intento a la vía. Si al finalizar estos 40 segundos el competidor no ha comenzado su intento a la vía, inmediatamente se le darán instrucciones para que empiece. Cualquier retraso puede producir una descalificación.
- El tiempo para realizar la vía será el fijado según el punto 4.8; en este periodo de tiempo se incluirán los 40 segundos de preparación descritos en el apartado anterior.
- Se dará por empezado el intento a la vía por parte de un competidor cuando los dos pies de este hayan abandonado el suelo.
- El procedimiento de escalada será tal y como se describe en el punto 4.2
- Durante el intento a la vía:

Cada competidor se asegurará a las cintas exprés en secuencia.

Cada cinta exprés deberá ser utilizada antes de que la parte más baja del cuerpo del competidor se mueva por encima del mosquetón más bajo de la cinta (en el caso de una travesía techo, antes de que el cuerpo del competidor se desplace más allá del mosquetón no asegurado). El Juez pedirá al competidor que se ajuste a estas normas, si a pesar de ello el competidor persiste en violar la norma, el Juez dará por terminado el intento en este punto, valorando la última presa obtenida en posición legal. Si el competidor rehúsa seguir las instrucciones del Juez cuando éste ha dado por terminado el intento a la vía el Juez dictaminará la descalificación del competidor.

- En circunstancias especiales el Presidente del Jurado estará autorizado para enmendar el artículo anterior.
- Cuando el competidor deja de mosquetonear una cinta el Juez podrá requerirle retroceder a cualquier punto de su intento a la vía o volver al suelo.

6.12.- FINALIZACIÓN DE UNA ESCALADA

- El intento de un competidor a la vía se detiene cuando:
 - El competidor cae.
 - Excede el tiempo permitido para la vía.
 - Toca alguna parte del muro más allá de los límites marcados de la vía.
 - Usa los bordes laterales o la cima del muro.
 - Toca el suelo con alguna parte del cuerpo.
 - Usa cualquier tipo de ayuda artificial (Puntos de seguridad y descuelgue).
 - Deja de asegurarse y no atiende a los requerimientos de los jueces.
- Al detener el intento de un competidor a una vía, la medición de la altura conseguida por este competidor será hecha hasta la presa más alta tocada o cogida (o en el caso de travesía o techo: la presa más lejana tocada o cogida siguiendo la línea de progresión). Cada presa será considerada por haber sido definida como tal por el equipador Delegado o después de su uso positivo por un competidor durante la competición.
- A un competidor se le permitirá retroceder durante el tiempo que dure su intento a la vía considerando, si éste cayera, la presa más alta tocada con anterioridad.
- Se considerará una presa como cogida a criterio del árbitro. Solo se considerarán las presas cogidas o tocadas con las manos para la medición.
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como tocada, éste recibirá la altura de esa presa con un sufijo (-).
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como cogida y éste no ha conseguido desplazar ningún otro fragmento de su cuerpo, este competidor recibirá la altura de esa presa sin sufijo.
- Si la presa más alta a la que ha llegado un competidor se ha considerado como cogida y éste ha conseguido desplazar algún fragmento de su cuerpo para intentar alcanzar la siguiente presa, este competidor recibirá la altura de esa presa con un sufijo(+).
- Si un competidor toca un punto desprovisto de presas, este punto no se incluirá en ninguna medición de máxima altura o mayor distancia conseguida por el competidor.
- Un competidor conseguirá la altura máxima en una vía o CIMA (TOP), si consigue mosquetonear la cadena desde la última presa del muro de escalada. Si se agarrase a la cadena, se le puntuaría la última presa del muro cogida con un sufijo (+).
- Al finalizar la participación de un competidor, éste será bajado inmediatamente al suelo y abandonará la zona de competición.

6.13.- INCIDENTES TÉCNICOS

- El Juez 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 Juez de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.
- El Juez de competición puede declarar incidente técnico a petición del escalador si:
 - a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al Juez quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido y si existen dudas al respeto, el Juez debe pedir al equipador que suba a verificarlo.
 - b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al Juez que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar que el Juez 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 de inmediato y nunca después del quinto competidor siguiente. Si no quedaran tantos escaladores en competición, al competidor se le permitirá un tiempo máximo de recuperación de 20 minutos antes de intentar la vía.
- Al escalador sujeto a incidente técnico se le registrará siempre con su mejor resultado de sus tentativas a la vía.

7. REGLAMENTO PAR LA COMPETICIÓN DE ESCALADA DE VELOCIDAD

7.1.- EL MURO DE ESCALADA

- Las competiciones autorizadas por la F.M.M. se desarrollarán con un diseño determinado y en pared artificial de escalada, la cual tendrá como mínimo una altura de 12 metros que permitirá que se instalen vías de una longitud mínima de 15 metros y un ancho de 3 metros de vía (aconsejando que disponga de un desplome). En caso de no disponer de dichos mínimos la F.M.M. podrá autorizar la competición de acuerdo con el CEDCM.
- La superficie del muro de escalada permitirá en su totalidad su uso para escalar.
- Los bordes laterales de la estructura y el de la cima no se usarán para escalar.
- Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente de otra, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable.

7.2.- VELOCIDAD

- Las competiciones de escalada que utilizan la modalidad de velocidad, se definen como aquellas competiciones en las que se escala en polea o cuerda por arriba, lo más rápidamente posible una vía dada. Al igual que en la modalidad de dificultad ninguna ayuda

artificial está permitida en la progresión el escalador. El tiempo obtenido determina la clasificación del competidor en la ronda de competición.

7.3.- SEGURIDAD

- Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que:
 - Lesione al competidor.
 - Lesione u obstruya a otro competidor.
- El Juez de vía y el equipador Delegado deberán inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándares. En particular, el Juez de vía y el equipador Delegado:

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

Velarán que los aseguradores son competentes. El Juez de vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.

- Antes del comienzo de cada ronda el Juez de vía se asegurará que existe un personal médico adecuado disponible para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o de cualquier otro oficial que trabaje dentro del área de competición.
- Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA, salvo indicación contraria marcada por la F.M.M. Requisitos generales:

A excepción de las camisetas de competición, proporcionadas por el organizador de la competición (que deberá llevar cada competidor y que no podrá ser cortada ni modificada) cada competidor es libre de usar cualquier marca de arnés (es obligatorio llevar puesto un arnés de cadera), calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.

Los competidores utilizarán una cuerda simple proporcionada por los patrocinadores. La frecuencia con la que esta cuerda deberá ser cambiada la determinará el Juez de vía conjuntamente con el equipador.

Los competidores deberán encordarse usando únicamente el nudo de doble ocho.

- Todo mosquetón deberá de ser con cierre de seguridad o un Maillón Rapide homologado de 10 mm.
- El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que se destituya de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.
- El equipador procurará que la cuerda no moleste al competidor, separándola con un punto de seguro.

7.4.- INSCRIPCIÓN PARA LA COMPETICIÓN

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

7.5.- REUNIÓN TÉCNICA

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

- Confirmación de las preinscripciones.
- Sorteo y orden de paso de los participantes.
- Hora de entrada y lugar de calentamiento.
- Hora de inicio de la competición.
- Sistema de desarrollo, vías idénticas o no idénticas.
- Puntualizaciones al reglamento en caso de existir.

7.6.- ORDEN DE COMIENZO

- El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será hecho por sorteo por los jueces entre todos los participantes inscritos.
- Para la ronda final, el orden de comienzo de las eliminatorias será como se describe en el apartado 7.15.

7.7.- 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, descalificado.
- Sólo a aquellas personas especificadas más abajo, se les permitirá entrar en la zona de aislamiento (necesitando para ello haberse acreditado previamente):
 - Jueces de la competición.
 - Organizadores de la competición.
 - Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.
 - Componentes técnicos de la F.M.M. o de los escaladores autorizados.

Los jueces pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas en la zona de aislamiento.

- No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento.
- Nadie podrá entrar ni salir de la zona de aislamiento durante la competición. A excepción de los escaladores que esperarán su turno para competir y de los jueces.

7.8.- PERIODO DE OBSERVACIÓN

- Excepto cuando los jueces especifiquen lo contrario, al competidor inscrito en una ronda de competición se le permitirá un periodo de observación anterior al comienzo de la competición, durante el cual podrá hacer un estudio de la vía.

- Nadie podrá acompañar a los competidores durante el periodo de observación y éstos no se comunicarán en ningún caso con cualquier otra persona situada fuera del área de observación.
- El período de observación será decidido por el Presidente del Jurado con los consejos del equipador y no podrá exceder en ningún caso los 5 minutos.
- Durante el período de observación, un equipador puede hacer una demostración escalando la vía.
- Los competidores deberán permanecer en la zona designada como área de observación.
- Los árbitros decidirán si se podrá tocar o no tocar la pared al iniciar la escalada.
- Durante el período de observación, los competidores podrán usar prismáticos y tomar notas o hacer esbozos (a mano). Ningún otro tipo de equipo de grabación será permitido.
- Al final del período de observación los competidores retornarán inmediatamente a la zona de aislamiento. Si se produjese alguna demora en el retorno a la zona de aislamiento se podrá sancionar con una "Tarjeta Amarilla", y si persiste en la demora se descalificará al competidor según el Régimen Disciplinario apartado 9.

7.9.- 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 escada. Al competidor no se le permitirá observar desde la zona de tránsito ninguna vía o situación de éstas, la superficie del muro, ni a ningún otro competidor en proceso de intentar su vía.
- En la zona de tránsito, a los competidores no se les permitirá la compañía de ninguna persona.
- Al llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar, y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.
- Todo el equipo de escalada deberá ser inspeccionado y aprobado por un oficial autorizado antes de que el competidor pueda escalar. El uso de equipo o algún cambio en la camiseta oficial, provocará la inmediata descalificación del competidor.
- Cada competidor deberá estar listo para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para así hacerlo. Cualquier retraso puede dar como resultado una "Tarjeta Amarilla" y si persistiese éste, la descalificación automática según el Régimen Disciplinario (Apartado 9).

7. 10.- PROCEDIMIENTO DE ESCALADA

- Al entrar en la zona de competición y llegar en la base del muro de escalada, se le exigirá al competidor que se sitúe en la posición de salida; con un pie en el suelo, el otro en la primera presa y ambas manos sobre el muro. En este punto el Juez le preguntará: ¿PREPARADO?, hará una pequeña pausa y gritará ¡YA!. Se puede sustituir el "YA" por una señal visual o auditiva de mayor calidad. No se admitirá ninguna apelación contra la instrucción de comenzar la vía, a no ser que el competidor hubiera señalado con claridad que aún no estaba preparado cuando el Juez de la vía se lo preguntó.
- El procedimiento de escalada será como el descrito en el apartado 7.2.

- En la cima, el competidor deberá parar el aparato de cronometrar pulsándolo, o bien, deberá tocar la señal de final de vía para que los miembros del Jurado detengan el cronómetro.
- El tiempo de realización de la vía será considerado en: segundos, décimas y centésimas de segundo.
- El tiempo de realización de la vía será determinado por:
 - a) Un marcador mecánico-eléctrico que se active a la señal de inicio dada por el Juez y se detenga al pulsar el competidor la señal de final de vía. Por lo menos, un asistente del Juez llevará a cabo un cronometrado manual.
 - b) Cronometrado manual. Será llevado a cabo, por el Juez y dos asistentes desde la señal de salida hasta la señal de final de vía.
- Un competidor será eliminado si:

En la ronda de clasificación cae sin terminar la vía.

En la ronda final cae sin finalizar la vía. Si cayeran los dos competidores enfrentados en esa eliminatoria, debería repetirse la eliminatoria entre los dos competidores inmediatamente.

Se utilizan presas o puntos de progresión prohibidos.

Habiendo comenzado, alguna parte del competidor toca el suelo.

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

El tiempo obtenido en la vía clasificadora.

La suma del tiempo obtenido en las dos vías clasificadoras (en el caso de que éstas sean diferentes).

El tiempo obtenido en los dos intentos a la vía clasificadora.

- En la ronda de clasificación, los 8 o 16 tiempos menores en función de la participación determinarán el paso a la final. La ronda final se disputará mediante eliminación directa, tal como se describe en el apartado 7.15.
- Sólo se permitirá una salida falsa por competidor y por vía, dos salidas falsas en la misma vía significa la descalificación.

7.11.- MANTENIMIENTO DEL MURO

- Los jueces y el equipador nacional 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 Juez, el equipador realizará o revisará cualquier trabajo de reparación y pondrá al corriente al Presidente del Jurado. Si el resultado de la reparación supone una ventaja o desventaja para los competidores siguientes, el Presidente del Jurado puede tomar la decisión de continuar esa ronda o detenerla y comenzar de nuevo.
- Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en los muros de escalada los decidirá el Juez (consultando al equipador) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

7.12.- INCIDENTES TÉCNICOS

- El Juez de competición puede decretar incidente técnico si:

Existe una tensión en la cuerda que asiste a un competidor.

Una presa está rota o suelta.

Cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor.

- El Juez de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.
- El Juez de competición puede declarar incidente técnico a petición del escalador si:
 - a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al Juez quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido y si existen dudas al respeto, el Juez debe pedir al equipador que suba a verificarlo.
 - b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico y continúa la vía pero al finalizarla, reclama al Juez que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar que el Juez le dé su conformidad.
- Al competidor sujeto a incidente técnico, se le permitirá un periodo de recuperación en la zona de aislamiento sin entrar en contacto con ningún otro competidor o técnico. El competidor debe decidir inmediatamente cuando desea comenzar su próximo intento a la vía que deberá ser entre de inmediato y antes del quinto competidor siguiente. Si no quedaran tantos escaladores en competición al competidor se le permitirá un tiempo mínimo de recuperación de 5 minutos antes de intentar la vía.
- Si el incidente técnico sucede durante las rondas de eliminación final, ambos competidores deberán repetir su ejecución.
- Al escalador sujeto a incidente técnico durante la ronda de clasificación, se le registrará el mejor resultado de sus tentativas a la vía.

7.13.- CLASIFICACIÓN Y CUOTAS PARA CADA RONDA

- Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con el tiempo conseguido tal como se define en el apartado 7.10.
- Ronda de clasificación:

La cuota fijada para el paso a la final será de 8 ó 16 hombres y 8 ó 16 mujeres con tiempos menores. En caso de que un empate hiciera necesario que más de 8 ó 16 escaladores llegaran a la final, se disputarán eliminatorias entre los escaladores empatados en las últimas plazas para cerrar la cuota de acceso a la final en 8 escaladores.

Si existe empate en las 8 plazas que dan acceso a la final, que no implica aumento de la cuota pero si indeterminación de la clasificación, se disputarán eliminatorias entre los competidores empatados hasta que las 8 plazas de acceso a la final sean ocupadas por un solo competidor.

- Ronda final:

Los 8 ó 16 finalistas se enfrentarán por parejas compitiendo simultáneamente en vías idénticas. El sistema de la ronda final es de eliminación directa, de manera que sólo uno de los dos competidores pasará a la siguiente ronda.

El orden de eliminatorias de la ronda final se hará del siguiente modo:

- 1º contra 8º
- 2º contra 7º
- 3º contra 6º
- 4º contra 5º
 - (a) - ganador de (1ºx 8º) contra ganador de (4ºx 5º).
 - (b) - ganador de (2ºx 7º) contra ganador de (3ºx 6º).
- Perdedores de a y b para 3º y 4º lugar.
- Ganadores de a y b para 1º y 2º lugar.

Si una vez acabada la final existe un empate en la primera plaza de la clasificación, se realizará una nueva eliminatoria con el objetivo de romper el empate.

8.- DOPAJE

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

El Comité de Anti-Dopaje de la FEDME y/o F.M.M. establecerá la lista de estas sustancias y grupos farmacológicos prohibidos, así como los métodos no reglamentarios. Asimismo, este Comité será el encargado de establecer la organización y planificación de los controles de dopaje, y competiciones donde se realizarán, así como el número de muestras a tomar en cada una de ellas.

Si el resultado de una muestra fuera positivo, el Comité informará de su resolución al Comité de Disciplina de la FEDME para que tome la decisión definitiva y establezca las sanciones pertinentes.

9.- REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA

9.1.- 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.

9.2.- LOS COMPETIDORES

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

Informal, aviso verbal.

Aviso oficial, acompañado de una "Tarjeta Amarilla".

Descalificación de la competición, El Presidente del Jurado será el único autorizado para tomar esta decisión.

Se puede mostrar una "Tarjeta Amarilla" a causa de las siguientes infracciones:

- Retrasarse en el retorno a la zona de aislamiento siguiendo las instrucciones del Presidente del Jurado o del Juez de Vía. Mayor retraso puede producir la descalificación.
- No comenzar de acuerdo con las instrucciones del Juez de Vía.
- No obedecer las instrucciones del Juez de Vía o del Presidente del Jurado.
- Uso de lenguaje obsceno o abusivo, o comportamiento violento.
- Comportamiento antideportivo.

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

La muestra de una segunda tarjeta amarilla en una temporada, supondrá la descalificación del competidor para la siguiente prueba oficial F.M.M. acompañada por una "Tarjeta Roja".

Descalificación sin otras sanciones: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una "Tarjeta Roja" y la inmediata descalificación del competidor de la competición sin que exista otra sanción:

- Llegar a la zona de aislamiento después de la hora de cierre establecida.
- Observar las rutas fuera del área permitida de observación.
- Salir de la zona de aislamiento sin respetar el turno de competición.
- No ir correctamente equipado al comienzo de la ruta.
- Usar material no aprobado.
- Modificar y/o no llevar la ropa oficial y/o el dorsal proporcionado por la organización.
- Uso de sistemas de comunicación no autorizados en la zona de aislamiento o en otra área restringida.
- No comenzar la vía según lo dispuesto en los apartados 4.11.-, 5.9.-, 6.10.- y 7.10.- según las diferentes modalidades.

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

Descalificación con inmediata referencia al Comité de Disciplina: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una "Tarjeta Roja" y la inmediata descalificación del competidor de la competición con referencia al Comité de Disciplina, siguiendo la consecuente sanción de suspensión para la siguiente prueba de la Copa Comunidad de Madrid, o siguiente competición oficial F.M.M.:

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

Obtener información de la ruta que se va a realizar por medios no permitidos por el reglamento.

Transmitir información a otros competidores más allá de lo permitido por el reglamento.

Distraer o interferir a cualquier competidor el cual se esté preparando o en proceso de intento a una ruta.

No cumplir las instrucciones de los Jueces y/o oficiales de la organización.

No participar en las ceremonias oficiales u otros eventos oficiales.

No ir bajo las regulaciones que competen a la indumentaria del competidor.

Comportamiento antideportivo o serios disturbios a la competición.

Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, Jueces, managers, otros competidores y público en general.

- b) Infracciones cometidas fuera del área de competición pero dentro de la zona de público.

Comportamiento antideportivo y serios disturbios a la competición.

Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, Jueces, 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 Juez de Vía responsable) hará:

Remitir un escrito al competidor, (o en ausencia de este, 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.E.D.M.E..

9.3.- EQUIPO OFICIAL

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

10. RECLAMACIONES Y SISTEMA DE APELACIÓN

10.1.- GENERALIDADES

- Todas las reclamaciones orales o escritas deberán realizarse en Castellano.
- Solo será aceptada una reclamación si viene acompañada de la correspondiente tasa oficial.

10.2.- JURADO DE APELACIÓN

- En el caso de que existiera una reclamación escrita, u oral en el caso 10.4.- Apdo. 2 b), el Presidente del Jurado formará un Jurado de apelación compuesto por el Presidente del Jurado, el Delegado de la F.M.M. y el Juez 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 10.4.- Apdo. 2 b), el manager o el competidor serán informados.
- La decisión del Jurado de Apelación respecto al Punto 10.4.- de estos reglamentos será definitiva y no se podrán realizar más reclamaciones al respecto.

10.3.- RECLAMACIONES CONTRA UNA DECISIÓN OFICIAL DURANTE UNA RONDA DE COMPETICIÓN

- En el caso donde el Juez de Vía considere apropiado examinar el vídeo del intento a la ruta por parte de un competidor antes de tomar una decisión, el Juez 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 Juez 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 Jueces 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 Jueces de Vía, el Equipador Delegado y el Delegado de la F.M.M.

10.4.- 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 30 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 entrenador o por el competidor.
- Competiciones de velocidad:
 - a) En el caso de una ronda basada en el tiempo de los competidores (p.e. ronda de calificación) la reclamación deberá ser hecha como indica el punto 10.4.- Apdo. 1.
 - b) En el caso de la ronda final (KO), la reclamación deberá ser hecha inmediatamente después de anunciado el resultado del enfrentamiento. El Juez de Vía inmediatamente pondrá al corriente del hecho al Presidente del Jurado. El siguiente

enfrentamiento no dará comienzo hasta que el Presidente del Jurado no anuncie su decisión.

10. 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 entrenador / 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.E.D.M.E en el plazo de los 30 días naturales siguientes a la recepción de la decisión del Área de Competición.

10.6.- TASAS DE RECLAMACIÓN

Las tasas de reclamación estarán de acuerdo con la lista de tasas publicada por la F.M.M. anualmente.

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

REGLAMENTOS ELABORADOS POR:

Basado en el Reglamento Oficial de la F.E.D.M.E. (Versión 1999)

Con la colaboración de los Árbitros Nacionales de la F.E.D.M.E y técnicos de la F.M.M.:

M^a. Carmen Ureña

Luis Regueros Zapardiel

Carlos Fdez. Ballesteros

Oscar Sánchez Sánchez

Julián García Romo