

REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE ESCALADA FAM

(Aprobado por la Junta Directiva FAM de 16 enero de 2019)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

2. ORGANIZACIÓN

2.1. Personal FAM: Árbitros, equipadores y Delegados

2.1.1. Presidente del Jurado

2.1.2. Árbitros de vía

2.1.3. Asistente Informático

2.1.4. Equipador Principal

2.1.5. Ayudante del Equipador

2.1.6. Delegado FAM

2.2. Personal de Organización

3. CATEGORIAS

4. PRUEBAS DE COMPETICIÓN

5. COMPETICIONES NACIONALES. TIPOS

5.1. Campeonato de Aragón juvenil de Escalada de Dificultad

5.2. Campeonato de Aragón de Escalada en Bloque

6. PRUEBA DE BLOQUE

6.1. Formato de Rotación a Vista

6.2. Formato de Grupos (o Redpoint)

7. DOPAJE

8. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA

9. RECLAMACIONES Y SISTEMA DE APELACIÓN

10. ANEXOS

10.1. Relación histórica de elaboración del Reglamento FEDME de escalada

10.2. Modelos de reclamaciones

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETICIONES DE ESCALADA DE LA FEDERACIÓN ARAGONESA DE MONTAÑISMO (FAM)

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Las competiciones de **Escalada Deportiva** tienen como objetivos:

- Reunir en competición a los mejores competidores de Clubes de Montaña.
- Promover la escalada deportiva entre los jóvenes.
- Mejorar el nivel deportivo de los competidores y ayudar a la evolución de la escalada deportiva de competición.
- Servir de referencia para la selección de los mejores competidores para representar a la FAM en competiciones oficiales internacionales.

2. ORGANIZACIÓN

El comité de árbitros de escalada, integrada en la estructura de la FAM, es la responsable de organizar todos aquellos aspectos relacionados con la escalada deportiva de competición a nivel autonómico.

El comité de árbitros de escalada tiene autoridad técnica con respecto a todas las competiciones de escalada deportiva a nivel autonómico, organizadas u otorgadas por la FAM (como se especifica en el apartado 3).

El comité de árbitros de escalada es el responsable de recibir y dar respuesta a las solicitudes de clubes de montaña, e instituciones para organizar alguna competición cuyo ámbito sea autonómico.

Todas las competiciones autonómicas se organizarán según la aplicación del reglamento de la FAM.

2.1. Personal FAM: Árbitros, Equipadores y Delegados

El Comité de Árbitros de Competición de la FAM nombrará a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

2.1.1. El Presidente del Jurado representa la autoridad máxima durante la competición, El Presidente del Jurado preside y controla a los árbitros designados para arbitrar una determinada competición, debe firmar las hojas de resultados elaboradas por los árbitros y presentar un informe detallado de la competición al comité de árbitros de escalada. El Presidente del Jurado debe estar en posesión de la titulación expedida por la FAM como Árbitro Nacional de escalada deportiva, y debe tener la licencia federativa de la FEDME habilitada del año en curso.

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

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

La Dirección Técnica de la FAM nombrará a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

2.1.4.- El Equipador Principal deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la FEDME y debe tener la licencia federativa de la FEDME habilitada del año en curso.

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 principal debe presentar un informe sobre la competición al comité de árbitros de escalada.

El Equipador principal debe:

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

2.1.5. Equipador auxiliar deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la FAM, como mínimo, y debe tener la licencia federativa de la FEDME habilitada del año en curso. Hará trabajos de auxiliar del equipador principal durante la competición y también de equipamiento de las vías de competición.

2.1.6.- El Delegado de la FAM debe estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición y presentar un informe detallado a la Dirección Técnica de la FAM.

2.2. Personal de Organización

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

- 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 durante la competición (competidores, técnicos, prensa, etc).
- Registrar y controlar el acceso a la zona de aislamiento acatando las indicaciones formuladas por los árbitros.
- Velar por la seguridad en todo el recinto de la competición.
- Acompañar y asistir a los competidores que dejan la zona de aislamiento y que se dirigen a la zona de tránsito y posteriormente a la zona de competición.
- Equipar y mantener el muro bajo las consignas del equipador principal.
- Ofrecer a los árbitros un equipo de filmación y reproducción de vídeo.

- Ofrecer servicios para la prensa y medios de comunicación.
- Ofrecer servicios médicos y otros equipamientos pactados.
- Organizar las ceremonias de apertura y clausura.
- Ofrecer a los árbitros el material necesario.
- Cuidará todos los aspectos medioambientales y mantendrá todas las zonas de la competición como zonas de no fumadores.

3. CATEGORÍAS

FEDME establece las siguientes categorías en que los participantes estarán divididos en las pruebas oficiales, siguiendo las establecidas por la Federación Internacional de Escalada Deportiva (IFSC):

Juvenil B	Sub-16	femenina masculina	Deportistas que tengan cumplidos 12 años el día de la competición y que como máximo cumplan 15 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de la prueba
Juvenil A	Sub-18	femenina masculina	Deportistas que cumplan 16 y/o 17 años entre el 1 de enero y 31 de diciembre del año de la competición
Junior	Sub-20	femenina masculina	Deportistas que cumplan 18 y/o 19 años entre el 1 de enero y 31 de diciembre del año de la competición
Absoluta		femenina masculina	Deportistas que cumplan como mínimo 16 años en la fecha de celebración de la competición

Así, se establece la siguiente tabla orientativa:

Año de la Competición	Año Nacimiento								
	Juvenil B				Juvenil A		Junior		Absoluta
	Sub-16				Sub-18		Sub-20		
2017	2005	2004	2003	2002	2001	2000	1999	1998	2001 y anterior
2018	2006	2005	2004	2003	2002	2001	2000	1999	2002 y anterior
2019	2007	2006	2005	2004	2003	2002	2001	2000	2003 y anterior
2020	2008	2007	2006	2005	2004	2003	2002	2001	2004 y anterior
2021	2009	2008	2007	2006	2005	2004	2003	2002	2005 y anterior
2022	2010	2009	2008	2007	2006	2005	2004	2003	2006 y anterior
2023	2011	2010	2009	2008	2007	2006	2005	2004	2007 y anterior
2024	2012	2011	2010	2009	2008	2007	2006	2005	2008 y anterior
2025	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007	2006	2009 y anterior

La FAM, acoge estas categorías para las pruebas oficiales desarrolladas en Aragón. Todas las pruebas descritas al siguiente apartado (apartado 5) se establecen de forma individual. Los participantes menores de 18 años han de presentar una autorización paterna o de un tutor que se dará de forma adjunta a la hoja de inscripción.

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

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

4. PRUEBAS DE COMPETICIÓN

Las competiciones de escalada contemplan las siguientes pruebas y formatos:

Modalidades	Formatos
Dificultad	- A flash - A vista
Bloque	- En grupos (<i>Redpoint</i>) - A vista (Rotación o Formato IFSC)
Velocidad	
Combinada:	Combinado (JJOO) o <i>Overall</i> : - Dificultad - Bloque - Velocidad

El reglamento específico de cada prueba (dificultad, bloque, velocidad y Combinada) y formato (al flash, a vista o rotación a vista) se detalla en el apartado correspondiente del presente documento.

Así mismo, en el apartado 6 se detalla el Combinado o “Overall” correspondiente a la modalidad de escalada en los Juegos Olímpicos.

5. COMPETICIONES AUTONÓMICAS. TIPOS

La FAM, según el artículo 21.1 de la ley16/2018, de 4 de diciembre, de la actividad física y el deporte en Aragón, califica las competiciones oficiales de escalada deportiva-en la comunidad autónoma aragonesa.

Las Competiciones que se realizan se encuentran detalladas en los siguientes apartados:

5.1. Campeonato de Aragón juvenil de Escalada de Dificultad.

5.2. Campeonato de Aragón de Escalada en Bloque.

5.1. Campeonato de Aragón juvenil de Escalada de Dificultad

5.1.1. Funcionamiento (revisar reglamento de juegos escolares y años anteriores)

Será de aplicación el reglamento de competición de escalada deportiva en los juegos deportivos en edad escolar

5.1.2. Participación

- ✓ Para participar en el Campeonato de Aragón juvenil de escalada de dificultad, todos los participantes estarán en posesión de la licencia de la FEDME del año en curso expedida por la FAM, con anterioridad al inicio de la competición.
- ✓ Categorías: nacidos en 2002 y anteriores dentro de la categoría sub18 (apartado 3).
- ✓ Para participar en el campeonato de Aragón juvenil de escalada, los participantes deberán haber participado anteriormente en la prueba del open provincial de la provincia del club que figure en su tarjeta federativa.
- ✓ La puntuación en este open y el pase en su caso al campeonato de Aragón, será regulada por el reglamento de competición de juegos deportivos en edad escolar.

5.2. Campeonato de Aragón de Escalada en Bloque

5.2.1. Funcionamiento

- ✓ De acuerdo con las condiciones establecidas por la FAM en el contrato con los organizadores, estos organizarán el Campeonato de Aragón de Escalada en Bloque. Dentro de este reglamento, se podrá acordar el cumplimiento de un reglamento facilitado por la propia organización, donde en caso de conflicto se aplique el reglamento FEDME en vigor.
- ✓ Los participantes estarán divididos en las categorías siguientes: femenina absoluta y masculina absoluta, con un mínimo de 6 participantes por categoría. Y las categorías Juveniles que se pudieran convocar con un mínimo de 4 participantes por categoría.

La competición se desarrollará **en dos fases** para cada una de las categorías establecidas

a) Primera fase de **Clasificación o Semifinales**:

- Desarrollada en un formato de rotación en grupos (redpoint) o a vista

b) Segunda fase **Final**:

- Desarrollada en formato de rotación a vista

Tanto la fase clasificación como la fase final deberán ajustarse enteramente al reglamento específico de la escalada en bloque (apartado 7). La prueba se desarrollará en un único día.

5.2.2. Participación

- ✓ Para participar en el Campeonato de Aragón, todos los participantes estarán en posesión de la licencia de la FEDME del año en curso expedida por la FAM, expedida con anterioridad al inicio de la competición.
- ✓ Al finalizar la competición se editarán 2 clasificaciones, una con todos los deportistas participantes, que dará lugar a los premios de la prueba y otra con los deportistas participantes aragoneses que dará lugar al podio del Campeonato de Aragón.
- ✓ El Campeonato se disputará individualmente. Los participantes del Campeonato de Aragón Absoluto con edad inferior a 18 años deberán presentar una autorización paterna (los organizadores incluirán en la hoja de inscripción un modelo de autorización paterna). No se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 16 años en la fecha de celebración de la prueba.
- ✓ Los participantes del Campeonato de Aragón juvenil no superarán la edad de 19 años el 31 de diciembre del año en el que la competición se celebre y no se permitirá la participación a competidores de edad inferior a 12 años en la fecha de celebración de la prueba del Campeonato de Aragón Juvenil, tal y cómo se define en el apartado 3.
- ✓ Los participantes estarán divididos en las categorías definidas en el apartado 3.

5.2.3. Sistema de puntuación

- ✓ Al finalizar el Campeonato de Aragón se proclamará y se hará entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados en cada categoría y ambos géneros.

6. PRUEBA DE BLOQUE

- ✓ La escalada en bloque consiste en la escalada de rutas de pequeña altura y gran dificultad, en las cuales el competidor va sin cuerda, siendo el objetivo principal la finalización del problema.
- ✓ La organización del campeonato de Aragón de bloque y la FAM, podrán acordar un reglamento propio para la prueba con la finalidad de hacer más llamativa la competición para el participante, y facilitar la competición de escaladores, en especial participantes juveniles y femeninas.
- ✓ Este reglamento, deberá ser publicado con antelación suficiente al día de la prueba.
- ✓ En caso de conflicto, será de aplicación el reglamento FEDME en vigor
- ✓ Para participar en el campeonato de Aragón y confeccionar la clasificación, se seguirán los puntos 5.4.2 y 5.4.3

6.1. Formato de Rotación a Vista (FEDME)

- ✓ En la prueba de bloque, y en el formato de rotación a vista, el intento al problema por el competidor se realiza sin tener otro tipo de información que el obtenido durante el periodo de observación que el competidor considere oportuno dentro del tiempo asignado para

realizar el bloque y sin ninguna indicación externa ni antes, ni durante el intento del competidor (ver procedimiento de escalada, punto 7.1.9).

6.1.1. Las zonas de escalada

- ✓ Todas las competiciones autorizadas por la FEDME se desarrollarán con un diseño determinado, las zonas de escalada o bloques tendrán una altura máxima que no permita una caída superior a 3 metros considerando la parte más baja del cuerpo y dispondrán la suficiente superficie hábil para disponer de varias vías o problemas de bloque, suficientemente separadas unas de otras para garantizar la seguridad, y la no interferencia entre ellas.
- ✓ Los problemas tendrán un máximo de 12 presas de mano, y la media de todos los problemas estará entre 4 y 8 presas de mano. Se consideraran las posibles presas de los volúmenes siguiendo el consejo del Equipador principal.
- ✓ La parte de soporte de la estructura no se podrá utilizar para escalar, ni tampoco los bordes laterales de la estructura y el del borde superior de la estructura. Solo se podrá utilizar la parte destinada para ello, y dentro de esta superficie destinada para el bloque, no se podrán utilizar para progresar los elementos destinados a la seguridad, como anclajes, etc, ni los destinados para la sujeción de las presas.
- ✓ 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.
- ✓ Cada bloque tendrá las presas de salida para el comienzo del bloque perfectamente marcadas.
Así, deberán estar perfectamente marcados las presas de mano para ambas manos, así como las presas para pies.
- ✓ Cada bloque tendrá la presa de bonificación y la presa de final de vía perfectamente marcados con la marca de bonus y top respectivamente (ver procedimiento de escalada 7.1.9).

6.1.2. Seguridad

- ✓ Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que pueda lesionarlo. Todos los problemas deberán estar protegidos con colchonetas.
- ✓ El Árbitro de Vía y el Equipador principal deberán inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándar. En particular, el Árbitro de Vía y el Equipador principal:
 - Se asegurarán de que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con los estándares de la UIAA/CE y el reglamento de FEDME.
 - Se asegurarán de que las vías se realicen en solitario, y se asegurarán que el suelo esté suficientemente protegido con colchonetas.
 - Velarán que los aseguradores, si los hay, sean competentes. El Árbitro de Vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.

- ✓ Antes del comienzo de cada ronda, el Presidente del Jurado y el Director de Competición se asegurarán que existe un dispositivo médico para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o cualquier otra persona. Sin el correspondiente dispositivo médico no se podrá llevar a cabo la competición.
- ✓ Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA/CE.
- ✓ Requisitos generales:
 - Cada competidor es libre de usar cualquier marca de calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.
 - Si la organización proporciona camisetas de competición (que han de llevar puesta cada competidor sin poder modificarla), éstas serán de obligada utilización.
- ✓ El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que se expulse de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.

6.1.3. Preinscripción para la competición

- ✓ Para participar a la competición es necesario realizar la correspondiente inscripción que quedará cerrada cuando la organización lo determine.

6.1.4. Reunión técnica

- ✓ Antes de la competición, se celebrará una reunión técnica en la que se informará de:
 - Confirmación de las preinscripciones, y verificación de las tarjetas federativas de los participantes.
 - Sorteo y orden de salida de los competidores.
 - Hora de entrada y lugar de calentamiento.
 - Hora de inicio de la competición.
 - Número de problemas y secuencia de paso por rondas.
 - Período de tiempo determinado para cada ronda.
 - Cuotas de acceso a la final.
 - Puntualizaciones al reglamento, en caso de existir.

6.1.5. Orden de salida

- ✓ El orden de comienzo de la primera fase (clasificación) será establecido por los árbitros mediante sorteo entre todos los participantes inscritos.
- ✓ Para la ronda final, el orden de comienzo será el inverso al de la clasificación obtenida en la ronda previa. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.
- ✓ Si es necesario realizar una superfinal, el orden de salida será el mismo que el de la ronda final.
- ✓ El orden de salida de cada ronda deberá ser publicado en el tablón de anuncios oficial y en otros posibles tableros informativos.

6.1.6. Zona de Inscripción y aislamiento

- ✓ Todos los competidores inscritos para competir en una de las rondas de una competición han de registrarse y entrar en la zona de aislamiento nunca más tarde de la hora especificada en la reunión técnica. Cuando comience la competición, la zona de aislamiento quedará cerrada y cualquier competidor que no se encuentre en ese momento en su interior, será descalificado de la competición.
- ✓ Solo aquellas personas especificadas a continuación podrán entrar en la zona de aislamiento (y necesitarán una identificación previa, y el permiso del Presidente del Jurado):
 - Árbitros de la competición
 - Organizadores de la competición
 - Guardaespaldas
 - competidores inscritos y elegidos para competir en esa ronda de competición
 - Personal técnico de FAM
 - Prensa autorizada y otras personas que crean oportunas el Presidente de la Competición y el Presidente del Jurado
- ✓ Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición, a excepción de los competidores que esperen su turno, los árbitros o personas autorizadas por el Presidente del Jurado. Los árbitros pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas de la zona de aislamiento.
- ✓ No se permitirá la entrada de ningún animal de compañía a la zona de aislamiento, aunque pertenezcan a las personas autorizadas en esta zona. Además, estará totalmente prohibido fumar o ingerir bebidas alcohólicas en la zona de aislamiento.
- ✓ No estará permitida la entrada y la utilización de teléfonos móviles en la zona de aislamiento, así como de cualquier aparato electrónico con conexión al exterior mediante telefonía o internet. Estos aparatos podrán ser custodiados por los árbitros durante el periodo que dure la competición.
- ✓ La zona de aislamiento estará constituida por 2 áreas, una de descanso y relajación y otra de calentamiento en la que se incluirá una zona de escalada que tendrá, como mínimo, 30 metros cuadrados (recomendable 3 x 10) escalables con un desplome de 10 a 30 grados de pendiente negativa. Habrá, como mínimo, 10 presas variadas por cada m². Estará completamente equipada con colchonetas para proteger eventuales caídas en cualquiera de sus partes. La superficie mínima de la zona respetará la ratio de 2 m² por competidor.

6.1.7. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada

- ✓ Antes de empezar una vía, cada competidor será acompañado por una persona autorizada desde la zona de aislamiento a la zona de tránsito adyacente al muro de escalada. Al competidor no se permitirá observar desde la zona de tránsito ninguna vía, ni la situación de ésta, ni la superficie del muro, y a ningún otro competidor en su intento a la vía.
- ✓ En la zona de tránsito, los competidores no podrán tener compañía alguna a su lado de ninguna persona, y éstos tampoco podrán comunicarse con cualquier otra persona situada en ésta área.

- ✓ Al llegar a la zona de tránsito, cada competidor tendrá que ponerse su calzado de escalar y realizar todos los preparativos finales antes de su intento a la vía.
- ✓ Todo el equipo de escalada utilizado por el competidor ha de ser inspeccionado y aprobado por el árbitro de vía antes que el competidor comience a escalar. El uso de equipo no autorizado o algún cambio en la camiseta oficial (si fuera el caso), provocará la inmediata descalificación del competidor
- ✓ Cada competidor ha de estar preparado para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para hacerlo. Cualquier retraso puede comportar una tarjeta amarilla, y la descalificación inmediata si persistiese, según el Reglamento Disciplinario (Apartado 9).

6.1.8. Periodo de Observación

- ✓ El periodo de observación para cada problema de bloque estará incluido en el periodo de escalada. Cada zona incluirá una área marcada claramente desde donde el competidor podrá ver el bloque. Esta área no ha de interferir las zonas adyacentes.

6.1.9. Procedimiento de escalada

- ✓ En cada ronda de competición, los competidores intentarán un número de bloques en secuencia (4 como mínimo y 8 como máximo por cada ronda de competición).
- ✓ El competidor antes de comenzar un intento, solo podrá tocar la, o las presas de salida. El hecho de tocar otras presas de manera intencionada o la estructura, comportará la puntuación de un intento, a criterio del árbitro, y su persistencia puede derivar en una acción disciplinaria. En ningún caso el competidor podrá recibir ningún tipo de indicación externa que le de información sobre los bloques.
- ✓ El número de bloques de la fase Clasificatoria o Semifinales y de la fase Final será determinado por el Equipador principal de acuerdo con el Presidente del Jurado.
- ✓ Cada problema de bloque tendrá un tiempo máximo asignado para poder ser resuelto, que será el mismo para todos los problemas de la misma ronda. Distinguimos dos situaciones en función si la ronda es la Clasificatoria o se trata de la ronda Final:
 - a) Ronda clasificatoria: Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de la vía, el competidor dejará de escalar inmediatamente (sin poder acabar su intento). Se establece un tiempo de **5 minutos** por bloque.
 - b) Ronda final: El Presidente del Jurado explicará en la reunión técnica cual será el formato de tiempo a utilizar en la ronda final. Se define los dos siguientes formatos para la ronda final:
 - b.1) Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de la vía, el competidor dejará de escalar inmediatamente (sin poder acabar su intento). Se establece un tiempo de **5 minutos** por bloque.
 - b.2) Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de la vía, el competidor dejará de escalar inmediatamente (sin poder acabar su intento). Se

establece un tiempo de **4 minutos** por bloque pero con previa visualización de 2 minutos por bloque de forma conjunta por parte de los Finalistas

- ✓ Al entrar en cada zona al competidor le será requerido que se sitúe en la línea oficial de salida, en este momento el competidor puede iniciar su ataque a la vía o continuar su observación. Al final del periodo para la realización de la vía, el competidor cesará de escalar y estará preparado para ir a la siguiente zona. Si el competidor no para de escalar cuando se le ordene, se le descalificará.
- ✓ Cada bloque tendrá asignada una posición inicial con **4 puntos marcados claramente** para las manos y pies.
- ✓ Respecto las presas de los bloques:
 - Los competidores pueden tocar las presas marcadas como de salida antes de hacer un movimiento de escalada y situarse en la posición requerida de salida.
 - Si un competidor no llega a las presas de salida desde el suelo se le permitirá saltar para poder llegar a las presas de salida.
- ✓ Un intento a un bloque se dará por iniciado cuando estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo, y quede suspendido de la estructura, a criterio del árbitro de vía. Toque con las manos otras presas que no sean las de inicio o añada cualquier tipo de marca a la estructura o a las presas
- ✓ El competidor puede preguntar al árbitro en cualquier momento cuánto tiempo le queda. Finalizará el tiempo determinado para cada bloque cuando el aparato sonoro se active en el área de escalada.
- ✓ El competidor puede retroceder en cualquier punto de la vía, manteniendo su intento siempre que no descienda al suelo.
- ✓ Un intento se considera acabado con éxito cuando se coge la presa final (claramente marcada) con ambas manos y el árbitro lo considera bueno mediante la voz "OK" y levantará una de las manos para indicarle el "OK".
El Top del bloque tiene que estar claramente marcado y/o delimitado:
 - Presa final o TOP
 - Área claramente marcada y delimitada. Se considerará el bloque finalizado si el competidor está en una clara posición final controlada y estable tocando con las dos manos el área TOP, a criterio del árbitro de vía.
- ✓ Un intento se considerará fallido en caso de:
 - Caída.
 - Tocar el suelo.
 - Exceder los límites del bloque.
 - No arrancar en la posición correcta de inicio de manos y pies indicada por el árbitro.
 - Agotar el tiempo sin haber completado el bloque.
- ✓ Finalizado el intento a la ruta con éxito o fracaso, el competidor debe volver inmediatamente al suelo. Si quiere iniciar un nuevo intento debe volver al punto de inicio sin tocar para nada la estructura.

- ✓ Un competidor puede intentar un problema tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido.
- ✓ Si un competidor completa la ruta con éxito dentro del tiempo concedido para la zona, debe permanecer dentro de la zona de escalada de aquella ruta hasta que el tiempo se acabe y le sea ordenado el paso a la siguiente zona.
- ✓ Después de cada ruta, el competidor dispondrá de un periodo de reposo igual al tiempo asignado de escalada, si se considera oportuno por parte del equipo arbitral y la organización.
- ✓ Una presa se considerará como "controlada", a criterio del árbitro, cuando un competidor ha hecho uso de la presa para conseguir una posición estable o controlada.
- ✓ Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.
- ✓ El uso de resina de pino está prohibido.

6.1.10. 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 con éxito.
 - Número total de presas bonus.
 - Número total de intentos realizados para obtener las presas bonus con éxito.
- ✓ Presas Bonus: en todas las vías existirá una presa considerada de bonificación (claramente marcada mediante un color distinto a las de salida y llegada, y al resto de presas), situada según el criterio del equipador. Si el competidor llega a coger estas presas conseguirá unos puntos de bonificación. Todo aquel problema resuelto con éxito se le contará la presa de bonificación, aun no siendo tocada, en el intento que fue conseguido el top.

6.1.11. Mantenimiento de las zonas

- ✓ Los árbitros y el Equipador principal deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantengan de forma eficiente las zonas de escalada.
- ✓ Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del árbitro, el equipador realizará o revisará cualquier trabajo de reparación y pondrá al corriente al Presidente del Jurado. Si el resultado de la reparación supone una ventaja o desventaja para los competidores siguientes, el Presidente del Jurado puede tomar la decisión de continuar haciendo esta zona en esa ronda o eliminarla y no considerar la puntuación obtenida en ella para ningún competidor. Si no existe ninguna otra zona disponible y la ronda sólo se disputaba a 4 zonas, el Presidente del Jurado, de forma excepcional puede dar validez a la ronda disputándose únicamente 3 zonas.
- ✓ Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en las zonas de escalada los decidirá el árbitro (consultando al Equipador principal) antes de dar comienzo cada ronda de competición.

6.1.12. Incidentes técnicos

- ✓ El árbitro de competición puede decretar incidente técnico sí:
 - Una presa está rota o suelta.
 - Cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor.
- ✓ El árbitro de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.
- ✓ El árbitro de vía puede declarar incidente técnico, a petición del competidor sí:
 - a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al árbitro, quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido y si existen dudas al respecto, el árbitro debe pedir al equipador que suba a verificarlo.
 - b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al árbitro que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el árbitro le dé su conformidad para abandonar su intento a la vía.
- ✓ Cualquier competidor sujeto a incidente técnico pero que continúe escalando porque se encontraba en posición legítima, no puede en caso de caída posterior reclamar incidente técnico en ese intento. Aunque sí podrá hacerlo, si debe volver a intentar la misma zona y ésta ha quedado dañada.
- ✓ El competidor sujeto a incidente técnico que ha afectado el bloque y que reclama al árbitro, debe dejar la vía 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 del bloque comenzará tan pronto como sea notificada por el árbitro al equipador.
- ✓ Si la reparación de la vía 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 al bloque siguiente del incidente técnico para, una vez acabada su ronda, volver a la vía reparada como se detalla en el siguiente punto.
- ✓ El competidor o competidores afectados por una reparación continuarán su ronda por las zonas siguientes hasta que finalice la ronda. Entonces el competidor o competidores volverán a la zona no realizada debido al incidente técnico para reintentar la vía. El tiempo permitido para volver a intentar la vía será el tiempo que le quedaba por finalizar su intento (en el momento que el incidente técnico se comunico a los árbitros), tiempo que como mínimo ha de ser de 2 minutos.
- ✓ Cuando deba hacerse una reparación o un competidor esté pendiente de un reintento, el competidor que está esperando en la zona de tránsito deberá ser devuelto a la zona de aislamiento, tantas veces como sea necesario.
- ✓ Si el tiempo para reparar una zona se alargara más de una rotación, el Presidente del Jurado puede eliminar ese bloque en esa ronda o acceder a que los competidores continúen y declarar incidente técnico cada vez que accedan a la zona.
- ✓ Si el incidente técnico es tal que la ronda entera debe ser parada, los competidores que están escalando serán llevados a la zona de aislamiento, controlando que no mantengan contactos con nadie, hasta que el incidente haya sido subsanado.

6.1.13. 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 7.1.11.
- ✓ En caso de plazas empatadas se usarán los puntos de bonificación para deshacer el empate. Si el empate continúa y se trata de la ronda final se utilizará la clasificación de la ronda previa. Si a pesar de esto el empate en plaza de la clasificación continuara, habrá una plaza ex aequo.
- ✓ 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 deberá ser de 6 competidores. El Presidente del Jurado tendrá la potestad de incrementar esta cuota hasta un máximo de 8 competidores.
- ✓ El orden de salida de los finalistas será el inverso a la ronda de clasificación. Así, el primer escalador en la ronda clasificatoria será el último en el orden de salida de la ronda final.
- ✓ 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 competidores en las plazas que dan acceso a la ronda final, se escogerá siempre el número más pequeño de competidores, sin sobrepasar el mínimo reglamentario. Esta última norma podría ser modificada por el Presidente del Jurado.

Superfinal:

- ✓ Si, después de la ronda final, y teniendo en cuenta el resultado de la ronda previa, continuara el empate en la primera posición, se realizaría una superfinal.
- ✓ La superfinal se hará en un único problema o bloque y en un único intento. Existirá un tiempo prefijado para la realización del bloque, y el participante tendrá que empezar su intento antes de 40 segundos.
- ✓ Si diversos competidores consiguen la misma puntuación, éstos se consideraran empatados en primera posición y los competidores harán otro intento siguiendo el mismo procedimiento hasta un máximo de 6 intentos. Si continua el empate, los competidores se consideraran empatados.

6.2. Formato de escalada en Grupos (o Redpoint) (FEDME)

- ✓ Se define como el formato de Bloque en Grupo aquella escalada en bloque que realizan todos los participantes a la vez (en grupo) con la posibilidad de escalar todos los bloques o problemas en el mismo período de tiempo (también llamado sistema americano). Los escaladores pueden visualizar a los otros participantes en sus intentos así como intercambiar información (término inglés de “redpoint”) entre ellos, pero **sin recibir indicaciones externas durante su intento.**
- ✓ Entre los intentos de los escaladores, éstos podrán intercambiar indicaciones, pero en ningún caso (escaladores, entrenadores o público) podrán dar indicaciones a un escalador durante su intento al bloque.
- ✓ Durante el período de tiempo asignado para completar la ronda, cada escalador se administrará el tiempo como crea conveniente.
- ✓ Así mismo, cada escalador podrá realizar un número de intentos máximos **determinado por el presidente del jurado** para cada categoría, y cada escaladores podrá realizar en el orden que desee cada bloque aplicando la estrategia que crea oportuna. En caso de dividir a los competidores en grupos, estos deberán estar en la zona de aislamiento hasta que compita su grupo

6.2.1. Reglamento idéntico al de Bloque: Rotación a vista (7.1) con cambios

A continuación definimos los puntos diferenciales respecto el reglamento definido para Bloque: Rotación a vista.

6.2.2. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada

- ✓ Se procederá como marca el punto 7.1.8 del actual reglamento, pero el tránsito desde la zona de aislamiento a la zona de competición se realizará conjuntamente con el grupo de escaladores que, de la misma o diferente categoría, participen en los mismos bloques, todos juntos.

6.2.3. Período de observación

- ✓ A diferencia de lo que marca el punto 7.1.10 en relación al procedimiento de escalada, el período de observación se establece para todo el grupo, que previamente se habrán situado en la zona de competición. Es entonces cuando uno de los árbitros mostrará a todos los escaladores del grupo el recorrido de cada bloque, juntamente con el equipador. Así, indicarán claramente a todos los participantes las posiciones de salida, top y cualquier particularidad que pueda existir en cada bloque. Una vez se muestren todos los bloques, el árbitro informará a todos los participantes que en aquel momento comienza el tiempo asignado para la ronda.

6.2.4. Procedimiento de escalada

- ✓ En cada ronda de competición, los escaladores intentaran un número de bloques (5 como mínimo en cada ronda de competición).
- ✓ El número de escaladores que compiten en el mismo grupo y que pertenecen a la misma categoría y ronda de competición puede variar en función del número de participantes inscritos en la prueba.

- ✓ El tiempo concedido para la realización de todos los bloques por parte de los escaladores será asignado por el presidente del jurado, de acuerdo con el equipador delegado de la prueba. En caso de que haya más de un grupo, el Presidente del Jurado informará de la composición de los mismos y del tiempo disponible.
- ✓ Cada escalador pedirá claramente al árbitro de vía turno para realizar su intento, en el caso de haber escaladores realizando el bloque o esperando su turno.
- ✓ Cada problema de bloque tendrá asignado una posición inicial que estará formada por una posición de salida. Esta posición inicial estará claramente marcada.
- ✓ Un intento a un problema de bloque se dará por iniciado cuando desde la posición de salida, el escalador esté suspendido de la estructura, a criterio del árbitro de vía.
- ✓ El escalador puede preguntar al árbitro de vía en cualquier momento cuanto tiempo le queda a la ronda de competición.
- ✓ El escalador puede retroceder en cualquier punto de la vía, manteniendo su intento siempre que no toque el suelo.
- ✓ Un intento se considera acabado cuando se coja la presa final o Top (claramente marcada) con las dos manos y el árbitro lo de por bueno a la voz de "Ok!".y levantará una de las manos para indicarle el "OK".
El Top del bloc tiene que estar claramente marcado y/o delimitado:
 - Presa final o TOP
 - Área claramente marcada y delimitada. Se considerará el bloque finalizado si el competidor está en una clara posición final controlada y estable tocando con las dos manos el área TOP, a criterio del árbitro de vía.
- ✓ Un intento se considera fallido en caso de:
 - Caída.
 - Tocar el suelo.
 - Exceder los límites de la ruta.
 - Acabar el tiempo sin haber completado el problema.
- ✓ Finalizado el intento del bloque de forma exitosa o no, el escalador ha de volver inmediatamente al suelo. Si quiere iniciar un nuevo intento, ha de volver al punto de inicio sin tocar la estructura, o guardar su turno para un nuevo intento.
- ✓ Un escalador puede intentar un problema todas las veces que quiera, dentro del tiempo máximo concedido.
- ✓ El árbitro de vía podrá requerir la presencia del presidente del jurado si observa cualquier conducta antideportiva por parte de algún escalador, como por ejemplo estar un tiempo excesivo en alguno de los bloques o realizar múltiples intentos a un mismo bloque siempre que esté perjudicando a la dinámica de otros escaladores del grupo. Así mismo, entre los intentos de los escaladores, éstos podrán intercambiar indicaciones, pero en ningún caso (escaladores, entrenadores o público) podrán dar indicaciones a un escalador durante su intento.

- ✓ Una presa se considera dominada según el criterio del árbitro. Una presa se considerará "controlada", cuando un escalador haga uso de la presa para conseguir una posición estable o controlada.
- ✓ Los escaladores pueden utilizar cepillos para limpiar las presas a las que se lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.
- ✓ El uso de resinas de pino está prohibido.
- ✓ Si un escalador completa todos los bloques con éxito dentro del tiempo concedido para la ronda, tendrá que abandonar la zona de competición, entregando su tarjeta de competición al árbitro del último bloque en el que ha completado su participación.
- ✓ Cada vez que un escalador completa un bloque o considera que no volverá a realizar ningún intento, firmará la tarjeta de anotación al árbitro de vía correspondiente.
- ✓ Una vez acabado el tiempo otorgado para el grupo en la realización de los bloques, cada participante deberá firmar y entregar la tarjeta de anotación al árbitro de vía donde estaba realizando su último intento.

6.2.5. Mantenimiento de las zonas

- ✓ Se mantiene todo lo especificado en el punto 7.1.12 del presente reglamento.

6.2.6. Incidentes técnicos

- ✓ Tal y como establece el punto 7.1.13, el árbitro de competición puede decretar incidente técnico si:
 - Una presa se mueve o se rompe.
 - Cualquier otro tipo de acción que suponga una ventaja o desventaja para un escalador, no siendo como resultado de ninguna acción del propio escalador.
- ✓ El árbitro de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas
- ✓ En estos casos, se procederá como marca el punto 7.1.13, con la particularidad que la afectación será para el grupo entero. De esta forma, el presidente del jurado será quién determinará el tiempo total que se añadirá al tiempo concedido para la ronda, desde un mínimo de 60 segundos hasta un máximo basado en el tiempo que el incidente técnico afecta a los participantes, siempre que la reparación de la vía no exceda de los 2 minutos.
- ✓ A criterio del escalador, éste aceptará continuar su intento al bloque en caso de incidente técnico o parará un intento para proceder con la reparación, no contando este intento en la tarjeta de anotación en caso de tener que parar la escalada.

6.2.7. Clasificación y cuotas para cada ronda

- ✓ Se mantiene todo lo especificado en el punto 7.1.14 del presente reglamento.

7. DOPAJE (según reglamento FEDME de escalada deportiva)

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

aplicación la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio de protección de la salud del deportista y de lucha contra el dopaje en la actividad deportiva, el Reglamento y demás disposiciones de la FEDME.

En materia de dopaje el Comité Anti-Dopaje de la FEDME sigue lo establecido en la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio de protección de la salud del deportista y de lucha contra el dopaje en la actividad deportiva. Dicho Comité sigue las directrices de la Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (AEPSAD), y será el encargado de relacionarse con la AEPSAD, a los efectos procedentes.

La competencia sancionadora en materia de dopaje a partir de la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio de protección de la salud del deportista y de lucha contra el dopaje en la actividad deportiva, corresponde a la AEPSAD y sólo cuando se trate de deportistas calificados oficialmente de nivel internacional o que participen en competiciones internacionales, la competencia corresponderá a la Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada. En este caso y delante de una muestra con resultado adverso, el Comité Anti-Dopaje de la FEDME informará de su resolución al Comité de Disciplina de la FEDME para que tome la decisión definitiva y establezca las sanciones pertinentes.

8. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA

8.1. Introducción

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

8.2. Los competidores

- ✓ El Presidente del Jurado y los Árbitros de Vía estarán autorizados a tomar las siguientes acciones, especificadas abajo, respecto a las infracciones del reglamento de competición y conductas indisciplinadas de algún competidor dentro del área de competición:
 - Informal, aviso verbal.
 - Aviso oficial, acompañado de una “Tarjeta Amarilla”.
 - Descalificación de la competición, acompañada por una “Tarjeta Roja”.
 - El Presidente del Jurado será el único autorizado para tomar esta decisión.

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

Las apelaciones contra estas decisiones deberán seguir el trámite especificado en el apartado 9.

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

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

- Llegar a la zona de aislamiento después de la hora de cierre establecida.
- Observar las rutas fuera del área permitida de observación.
- Salir de la zona de aislamiento sin respetar el turno de competición.
- No ir correctamente equipado al comienzo de la ruta.
- Usar material no aprobado.
- Modificar y/o no llevar la ropa oficial y/o el dorsal proporcionado por la organización.
- Uso de sistemas de comunicación no autorizados en la zona de aislamiento o en otra área restringida.
- No comenzar la vía según lo dispuesto en los apartados 4.11.-, 5.9.-, y 6.10- según las diferentes pruebas.
- Subir al podio en la entrega de premios con una bandera o símbolo que no sean los oficiales de la Comunidad Autónoma o Club que se representan.

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 competición oficial FAM:

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

- Obtener información de la ruta que se va a realizar por medios no permitidos por el reglamento.
- Transmitir información a otros competidores más allá de lo permitido por el reglamento.
- Distraer o interferir a cualquier competidor el cual se esté preparando o en proceso de intento a una ruta.
- No cumplir las instrucciones de los Árbitros y/o oficiales de la organización.
- No participar en las ceremonias oficiales u otros eventos oficiales.
- No ir bajo las regulaciones que competen a la indumentaria del competidor.
- Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, árbitros, managers, otros competidores y público en general.

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

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

✓ En el tiempo más breve posible, después de mostrar una “Tarjeta Amarilla” o una “Roja”, el Presidente del Jurado (bajo su criterio o consultando con el Árbitro de Vía responsable) hará:

- Remitir un escrito al competidor, (o en ausencia de éste, a su manager) indicando la infracción y la consiguiente acción disciplinaria de acuerdo con los reglamentos.

- El Presidente del Jurado deberá remitir copia de este escrito, con un informe detallado de la infracción, evidencias y recomendaciones de posibles sanciones al Comité Técnico de Árbitros FAM.

8.3. Equipo oficial

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

9. RECLAMACIONES Y SISTEMA DE APELACIÓN

9.1. Generalidades

- ✓ Todas las reclamaciones escritas podrán realizarse en cualquiera de las lenguas oficiales españolas. Solo será aceptada una reclamación si viene acompañada de la correspondiente tasa oficial.

9.2. Jurado de apelación

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

9.3. Reclamaciones contra una decisión oficial durante una ronda de competición

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

9.4. Reclamaciones contra una decisión oficial después de una ronda de competición

- ✓ Una reclamación contra la clasificación oficial después de haber finalizado una ronda de competición y después de que hayan sido publicados los resultados oficiales (previo anuncio público que se publican los resultados), se debe realizar no más tarde de 5 minutos

después de la publicación de los resultados. La reclamación debe ser hecha seguidamente a la publicación de los resultados al final de cada ronda de la competición. La reclamación deberá ser hecha por escrito al Presidente del Jurado por el manager o por el competidor, con el formulario FAM (ver Anexos) y pago de la correspondiente tasa

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

9.5. Reclamaciones al Comité Técnico de Árbitros

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

9.6. Tasas de Reclamación

- Las tasas de reclamación estarán de acuerdo con la lista de tasas publicada por la FEDME anualmente.
Si una reclamación es resuelta favorablemente, esta será devuelta. Sin embargo, si es negativa, la tasa de apelación no será retornada.

Resguardo de Pago

La **FAM** ha recibido la cantidad de: **#60€# euros (sesenta)**

del señor/a .

en concepto de:

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

Esta cantidad será devuelta si la reclamación prospera.

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

El delegado de la FAM

Fdo.

HOJA DE RECLAMACIÓN

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

Competición	
Fecha y hora:	
Categoría y Ronda:	
Reclamación hecha por (Nombre/Club o Federación/Rol):	
Descripción de las razones de la reclamación (incluir nombre escalador y dorsal):	
Firmado:	

La reclamación ha sido:	Aceptada	Rechazada
Explicación de la decisión del Jurado:		
Firma de los miembros del Jurado de Apelación		
Presidente del Jurado		Delegado FAM