

REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE ESCALADA FEDME

(Aprobado por la Comisión Delegada.....)

En verde se elimina
En amarillo se añade

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS	5
2. ORGANIZACIÓN	5
2.1. Personal FEDME: Árbitros, equipadores y Delegados	5
2.1.1. Presidente del Jurado	5
2.1.2. Árbitros de vía	6
2.1.3. Asistente Informático	6
2.1.4. Equipador Delegado	6
2.1.5. Ayudante del Equipador	6
2.1.6. Delegado FEDME	6
2.2. Personal de Organización	6
3. CATEGORIAS	7
4. PRUEBAS DE COMPETICIÓN	8
5. COMPETICIONES NACIONALES. TIPOS	9
5.1. Copa de España de Escalada de Dificultad	11
5.1.1. Funcionamiento	11
5.1.2. Participación	11
5.1.3. Sistema de Puntuación	12
5.2. Copa de España de Escalada en Bloque.	13
5.2.1. Funcionamiento	13
5.2.2. Participación	13
5.2.3. Sistema de Puntuación	13
5.3. Campeonato de España de Escalada de Dificultad	15
5.3.1. Funcionamiento	15
5.3.2. Participación	15
5.3.3. Sistema de Puntuación	16
5.4. Campeonato de España de Escalada en Bloque	17
5.4.1. Funcionamiento	17
5.4.2. Participación	17
5.4.3. Sistema de Puntuación	18
5.5. Campeonato de España de Escalada de Velocidad	19
5.5.1. Funcionamiento	19
5.5.2. Participación	19
5.5.3. Sistema de Puntuación	20
5.6. Campeonato de España de Paraescalada de Dificultad	20
5.6.1. Funcionamiento	20
5.6.2. Participación	21
5.6.3. Sistema de Puntuación	23
5.7. Evento Combinado (JJOO) y Overall	23
5.8. Otras Competiciones de ámbito nacional	25
6. PRUEBA DE DIFICULTAD	26

6.1. Formato de dificultad A VISTA	26
6.1.1. El muro de escalada	26
6.1.2. Seguridad	26
6.1.3. Aseguradores y aseguramiento	28
6.1.4. Inscripciones para la competición	28
6.1.5. Reunión técnica	29
6.1.6. Orden de salida	29
6.1.7. Zona de inscripciones y aislamiento	29
6.1.8. Zona de Competición	30
6.1.9. Periodo de observación	30
6.1.10. Zona de tránsito y preparación previa antes de la escalada	31
6.1.11. Tiempo para realizar la vía	31
6.1.12. Procedimiento de escalada	32
6.1.13. Finalización de una escalada	33
6.1.14. Puntuación	33
6.1.15. Uso del equipo de vídeo	34
6.1.16. Mantenimiento del muro	34
6.1.17. Incidentes técnicos	34
6.1.18. Orden de salida de los escaladores en rondas de clasificación	35
6.1.19. Clasificación y cuotas para cada ronda	35
6.1.20. Clasificaciones después de una ronda (Clasificación o Final)	36
Ronda Final	37
6.2. Format de Dificultad AL FLASH	38
6.2.1. El reglamento que regula este formato será el mismo que el de dificultad a vista (punto 6.1.)	38
6.2.2. Periodo de observación y zona de aislamiento	38
6.2.3. Preparación previa a la escalada	38
7. PRUEBA DE BLOQUE	39
7.1. Formato de Rotación a Vista	39
7.1.1. Las zonas de escalada	39
7.1.2. Seguridad	39
7.1.3. Preinscripción para la competición	40
7.1.4. Reunión técnica	40
7.1.5. Orden de salida	40
7.1.6. Zona de inscripción y aislamiento	41
7.1.7. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada	42
7.1.8. Periodo de observación	42
7.1.9. Procedimiento de escalada	42
7.1.10. Sistema de puntuación	44
7.1.11. Mantenimiento de las zonas	44
7.1.12. Incidentes técnicos	45
7.1.13. Clasificación y cuotas para cada ronda	46
Superfinal	47
7.2. Formato de Grupos (o Redpoint)	48
7.2.1. Reglamento idéntico al de Bloque: Rotación a vista (7.1) con cambios	48
7.2.2. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada	48
7.2.3. Período de observación	48
7.2.4. Procedimiento de escalada	48
7.2.5. Mantenimiento de las zonas	50

7.2.6. Incidentes técnicos	50
7.2.7. Clasificación y cuotas para cada ronda	51
8. PRUEBA DE VELOCIDAD	52
8.1. El muro de escalada	52
8.2. Seguridad	52
8.3. Requisitos generales	53
8.4. Aseguradores y aseguramiento	53
8.5. Inscripción para la competición	54
8.6. Reunión técnica	54
8.7. Orden de inicio de la competición	54
8.8. Zona de inscripción y aislamiento	54
8.9. Periodo de observación	55
8.10. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada	56
8.11. Zona de competición	56
8.12. Procedimiento de escalada	56
8.13. Sistema de puntuación o clasificación	57
8.14. Mantenimiento del muro	57
8.15. Incidentes técnicos	58
8.16. Clasificación y cuotas para cada ronda	58
9. DOPAJE	61
10. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA	61
10.1. Introducción	61
10.2. Los competidores	61
10.3. Equipo oficial	63
11. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y SISTEMA DE APELACIÓN	63
11.1. Generalidades y tasas de reclamación	63
11.2. Jurado de Apelación	63
11.3. Reclamación contra una decisión oficial durante una ronda de competición	63
11.4. Reclamaciones contra una decisión oficial después de una ronda de competición	64
11.5. Reclamaciones al Comité Disciplinario	64
11.6. Tasas de reclamación	64
12. ANEXOS	65
12.1. Relación histórica de elaboración del Reglamento FEDME de escalada	66
12.2. Modelos de reclamaciones	67

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETICIONES DE ESCALADA DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE MONTAÑA Y ESCALADA (FEDME)

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.

5. COMPETICIONES NACIONALES. TIPOS

La FEDME es la única responsable que puede autorizar los siguientes tipos de competiciones de escalada deportiva. En las siguientes figuras se detallan los diferentes formatos de cada prueba:

Dificultad							
Copa España				Campeonato España			
2 Fases:	Semifinal:	Flash	2 vías o más	2 Fases:	Semifinal:	Flash	2 vías o más
	Final:	A vista	1 vía		Final:	A vista	1 vía
				3 Fases:	Cuartos Final:	Flash	2 vías
					Semifinal:	A vista	1 vía
					Final:	A vista	1 vía
A realizar en un único día				2 Fases: A realizar en un único día 3 Fases: A realizar en un único día o 2 días			

- 5.4. Campeonato de España de Escalada en Bloque.
- 5.5. Campeonato de España de Escalada de Velocidad
- 5.6. Campeonato de España de Paraescalada de Dificultad.
- 5.7. Evento Combinado y "Overall"
- 5.8. Cualquier otra competición de ámbito nacional.

5.3. Campeonato de España de Escalada de Dificultad

5.3.1. Funcionamiento

- ✓ De acuerdo con las condiciones establecidas por la FEDME en el contrato con los organizadores, éstos organizarán el Campeonato de España de Escalada de Dificultad Absoluto y Juvenil, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.
- ✓ El Campeonato de España Absoluto puede celebrarse conjuntamente con el Campeonato de España de Escalada de Dificultad Juvenil o por separado, según haya sido decidido por la Dirección Técnica de la FEDME y así se haya hecho constar en el contrato con los organizadores.
- ✓ La competición se desarrollará en los formatos de flash y/o a vista y estará sujeta enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 6).

La competición puede desarrollarse en dos o tres fases. De esta forma, distinguimos:

a) Competición en 2 fases:

1) Primera fase de Clasificación o Semifinales:

- Desarrollada en formato al flash
- Mínimo de dos vías distintas de escalada obligatoria para cada categoría y participante

2) Segunda fase Final:

- Desarrollada en formato a vista
- Una única vía

Estas dos fases estará sujetas enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 7). La prueba se realizará en un único día.

b) Competición en 3 fases:

1) Primera fase de Cuartos de Final:

- Desarrollada en formato al flash
- Dos vías distintas de escalada obligatoria para cada categoría y participante

2) Segunda fase de Semifinal:

- Desarrollada en formato a vista
- Una única vía

3) Tercera fase Final:

- Desarrollada en formato a vista
- Una única vía

Estas tres fases estarán sujetas enteramente al reglamento específico de escalada de dificultad (ver apartado 7).

Si la competición tiene 3 fases, opcionalmente se podrán disputar en:

- Un único día

- Las dos primeras fases en un día y las finales al día siguiente. En dos días, en este caso se informara en el programa de la competición que rondas se disputan cada día.

5.3.3. Sistema de puntuación

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

5.4. Campeonato de España de Escalada en Bloque

5.4.1. Funcionamiento

- ✓ De acuerdo con las condiciones establecidas por la FEDME en el contrato con los organizadores, estos organizarán cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes, el Campeonato de España de Escalada en Bloque.
- ✓ 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 con un mínimo de 4 participantes por categoría.

La competición se desarrollará en dos fases para cada una de las categorías establecidas (definidas en el apartado 6.2.2.3.) para la Copa de España de Bloque:

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.

5.4.3. Sistema de puntuación

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

5.6. Campeonato de España de Paraescalada de Dificultad

Las especificaciones más detalladas y concretas de cada categoría se encuentran en la siguiente tabla, de acuerdo con el reglamento IFSC:

Categorías de ParaEscalada

Clasificación	Categoría	Deficiencia	Parte Corporal	Nivel de Deficiencia
Visual	B1	Visual	Ambos ojos	Totalmente o casi totalmente ciego; desde no percepción de luz a percepción de luz pero inhabilidad para reconocer la forma de una mano
	B2		Ambos ojos	Capaz de reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60 o un campo visual de menos de 5 grados
	B3		Ambos ojos	Agudeza visual desde 2/60 a 6/60 o un campo visual desde 5 a 20 grados
Amputados	AL1	Pérdida de miembro o deficiencia	2 piernas	Total (sin cadera, sin articulación) o combinación de ambas
	AL2		1 pierna	Completa, pierna, articulación cadera, o tibia
	AU1		2 o 1 brazo	- 2 brazos: Completo o combinación de ambos - 1 brazo: completa (No hombro, ninguna articulación) o amputado de articulación del hombro
	AU2		1 brazo	- Sin antebrazo - Sin Mano (articulación de la muñeca existente) - Todos los dedos (pulgar incluido y sin articulación del dedo)
LRP Limited Range, Power or Stability (former Neuro and Physiological Disabilities) Limitación movimiento, fuerza o estabilidad	RP1	Hipertonía	Todo Cuerpo	Espasticidad permanente por flexión o extensión
		Daño muscular	Todo Cuerpo	- Espasticidad o movimiento atetósico de 4 extremidades (lento, involuntario, incontrolado) - Problemas moderados a graves del tono en 4 extremidades
		Ataxia	Todo Cuerpo	Fuerza muy débil y / o problema de control severo de los miembros superiores o del torso
	RP2	Rango de movimiento pasivo deteriorado	- Hombro, - Unión entre el hombro y codo - Torso (Tronco)	Cualquier nivel
		Hipertonía	Todo Cuerpo	Aumento considerable del tono muscular
		Daño muscular	Todo Cuerpo	- Problemas de tono en 2 a 4 miembros - Problemas moderados a graves del tono en 2 extremidades inferiores - Problemas graves de las extremidades inferiores que crean dificultades para caminar
		Atetosis	Todo Cuerpo	- Fuerza limitada y / o problema de control moderado de los miembros superiores o del torso - Valor funcional correcto y problema de control insignificante de los miembros superiores o del torso
	RP3	Rango de movimiento pasivo deteriorado	- Codo, - Unión entre codo y muñeca - Muñeca - Cintura - Unión entre cintura y rodilla - Rodilla - Unión entre la rodilla y tobillo	Cualquier nivel
		Hipertonía	Todo Cuerpo	Aumento moderado pero fácilmente perceptible
		Daño muscular	Todo Cuerpo	- Problema de control moderado a severo en 4 extremidades y torso con dificultad de coordinación al correr - Insignificante a problemas de tono moderado en 4 extremidades - Trastorno insignificante a moderado del tono hemicorporal - Efecto hemiplejía o cuadriplejía mínimo dejando posibilidad de correr sin asimetría
		Atetosis	Todo Cuerpo	- Aumento del problema de tono en uno o todos los miembros inferiores creando una asimetría - Aumento del problema de tono en uno o todos los miembros inferiores creando una asimetría

5.7. Evento Combinado (Sistema Juegos Olímpicos) y Overall

5.7.1. Evento Combinado (Sistema JJOO)

- ✓ De acuerdo con IFSC y el COI, la modalidad “combinada” es el formato utilizado en los Juegos Olímpicos (JJOO), y la realización de este evento tiene las siguientes características:

- El formato combinado sigue el reglamento de funcionamiento de cada una de las modalidades que están desarrolladas en este reglamento (Velocidad, Bloque y Dificultad).
- La secuencia del formato combinado es: Velocidad, después Bloque y después Dificultad.
- La modalidad combinada consiste en dos rondas, una de clasificación y una ronda final, las dos en cada una de las tres disciplinas.
- Un total de 20 deportistas participan en este formato combinado.
- Los 6 mejores deportistas se clasifican para las finales.

✓ Particularmente en el formato de velocidad se aplica el concepto de “perdedor con suerte” o “*Lucky Loser*” (el mejor de los eliminados). Este participante es el deportista con el mejor tiempo no clasificado en el cuadro final de 6 finalistas, en los cuartos de final aplicados en el formato combinado. En la siguiente figura dibuja la configuración de este sistema:

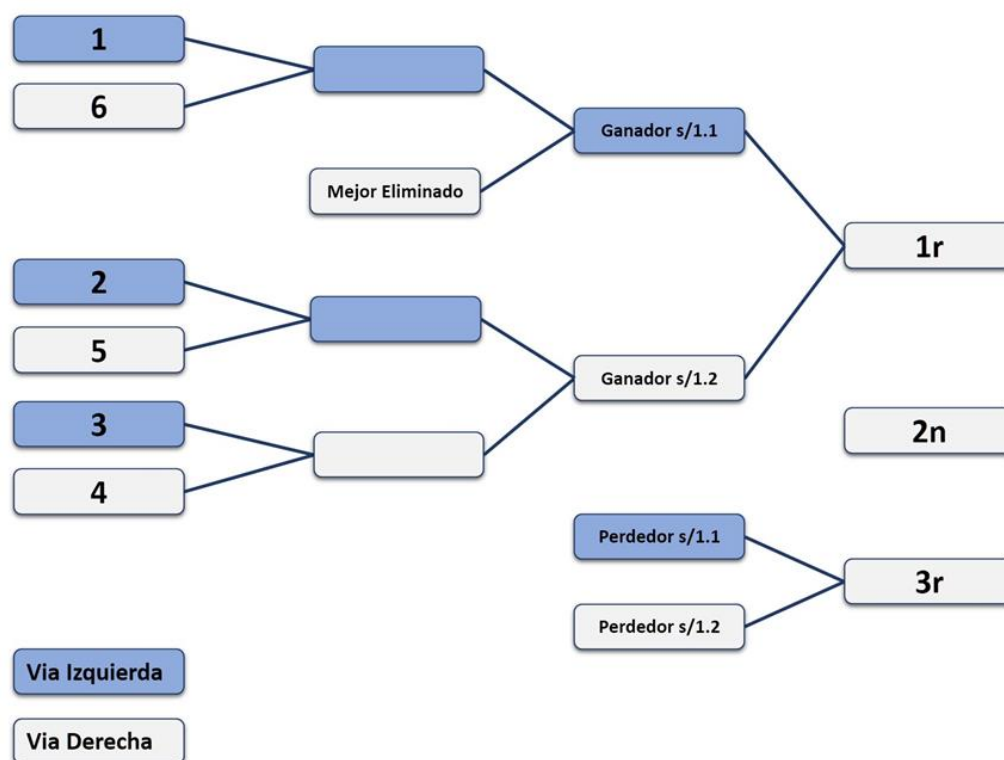


Figura 6.7.1.: Orden de salida en la ronda final de 6 participantes en modalidad Combinada JJOO

✓ La clasificación final del combinado (sistema JJOO) se obtiene multiplicando la posición final de cada competidor en cada modalidad. El resultado más bajo será el ganador de la combinada. Competidores empatados después del resultado final serán desempatados considerando su respectiva posición en cada modalidad. Así, por ejemplo:

Atleta	Posición Velocidad	Posición Bloque	Posición Dificultad	Puntos TOTALS	Mejor posición entre atletas	Resultado
Anna	4	1	3	12	1 vez	
Maria	3	4	1	12	2 veces	Ganadora

5.7.2. Clasificación Conjunta u Overall

- La Clasificación conjunta u *Overall* se obtiene para determinar los mejores escaladores en las tres modalidades conjuntamente (dificultad, bloque y velocidad).
- Esta clasificación conjunta u *Overall* se establecerá después de disputarse las tres pruebas correspondientes al Campeonato de España de cada una de las modalidades que dan puntuación para el *Overall*.
- Para optar a la Clasificación conjunta o *Overall*, todos los participantes tendrán de seguir los criterios establecidos en el apartado 4.1.2 de este reglamento, así como haber participado en cada uno de los Campeonatos que dan opción al *Overall*. La ausencia en alguno de los Campeonatos no dará opción a entrar en la clasificación final del *Overall*.
- Al finalizar el último de los Campeonatos de España, se editaran 2 clasificaciones, una con todos los participantes, que dará lugar a los premios de la prueba (si es el caso), y otra con todos los participantes españoles que dará lugar al pódium de la Clasificación conjunta o *Overall*.
- Así, con la **clasificación de todos los participantes**, después de finalizar la última prueba del Campeonato de España que puntúa para el *Overall*, se procederá a la entrega de premios, si es el caso, de los tres primeros clasificados, en categorías juveniles y absoluta, tanto femenina como masculina, respectivamente, de acuerdo con el apartado 3.1 de las categorías generales.
- A continuación se realizará el pódium de los **participantes españoles mejor clasificados** correspondiente a la Clasificación conjunta o *Overall*, y se proclamará a los campeones, subcampeones y terceros clasificados de las respectivas categorías (apartado 3.1) y se realizará el reparto de trofeos correspondientes.
- La puntuación para realizar la clasificación conjunta o Overall será la suma de las puntuaciones obtenidas en cada Campeonato de cada modalidad (dificultad, bloque y velocidad) según el apartado 4.2. En la clasificación final se ordenará desde las puntuaciones más altas hasta las más bajas.

6. PRUEBA DE DIFICULTAD

6.1.11. Tiempo para realizar la vía

- ✓ El tiempo para realizar la vía será fijado por los árbitros bajo el consejo de los equipadores. Así, se recomienda 6 minutos para todas las Fases.
 - Fase de clasificación: 6 minutos
 - Fase final (o resto de fases): 8 minutos

7. PRUEBA DE BLOQUE

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

7.1.13. Clasificación y cuotas para cada ronda

- ✓ 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:

7.2. Formato de escalada en Grupos (o Redpoint)

- ✓ 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.**

7.2.4. 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.

11. RECLAMACIONES Y SISTEMA DE APELACIÓN

11.4. 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 10 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 FEDME (ver Anexos) y pago de la correspondiente tasa

12. ANEXOS

12.2. Documentos de reclamaciones

Resguardo de Pago

La **FEDME** 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 FEDME

Fdo.

13.2. HOJA DE RECLAMACIÓN

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

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 FEDME		

.....DE ESPAÑA DE ESCALADA DEPORTIVA 20....

Prueba nº :	Categoría:	Fecha:
Celebrada en :		

Clasificación :			
Tipo de Competición :			
Nº Licencia	Nombre y apellidos	Puesto	Puntos

Remitir a la F.E.D.M.E antes de 48 horas desde el final de la prueba
FAX nº 93 426 25 75

El Árbitro	Delegado de la F.E.D.M.E	Por la Organización
Fdo:	Fdo:	Fdo:

.....DE ESPAÑA DE ESCALADA DEPORTIVA 20.....

DATOS PRUEBA		
Celebrada en:		
Fecha:	Categoría:	Federación

DATOS COMPETIDOR	
Apellidos:	Nombre:
Fecha de nacimiento:	Teléfono:
Dirección:	
Código Postal:	Ciudad:
Club al que pertenece:	
Tarjeta Federativa nº:	

TIPO DE COMPETICION :
1ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....
2ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....
3ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....
4ª Prueba:..... Puntos Tiempo crono:.....

Numero de Dorsal:

Total Puntos:
Total Crono:
Clasificación final:

HOJA DE RECLAMACIÓN

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

HOJA DE RECLAMACIÓN

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

en

Organizada por

Reclamante:

Nombre:	
Club o Federación a la que representa:	
Núm. DNI: (o equivalente para extranjeros):	
Dirección:	
Teléfono:	

Deportistas afectados:

Nombre:	Dorsal:	Club o Federación:

Exposición de los hechos:

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

Solicitud del competidor:

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

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

El reclamante

El Presidente del Jurado

Fdo.

Fdo.

La **FEDME** 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 FEDME

Fdo.