



**Atención:** Éste no es el reglamento completo de la modalidad de dificultad y no deberá ser usado para hacer una apelación. El documento se elaboró ayudar a los competidores a entender las reglas. El reglamento completo se puede obtener aquí: <http://www.ifsc-climbing.org>.

## **1.- GENERALIDADES.**

### **1.1 Jurado de la competición**

El jurado de la competición está integrado por: el presidente del jurado; el jefe de jueces; el jefe de armado, el delegado del muro y el delegado de la Federación. El presidente del jurado es la máxima autoridad durante la competición.

### **1.2 Equipo.**

- Cada competidor deberá participar con un arnés de su talla que cumpla con el estándar:
- EN12277:2007 (Tipo C).
- Las cuerdas para asegurar a los atletas deberán cumplir con el estándar EN892:2004.
- Los dispositivos de freno manuales para asegurar a los atletas deberán cumplir con el estándar EN15151-2
- Los dispositivos de freno asistidos para asegurar a los atletas deberán cumplir con el estándar EN15151-1
- Los mosquetones con y sin seguro deberán cumplir con el estándar EN12275:1998 (tipo H)

### **1.3 Vestimenta de los competidores**

Al escalar, todos los competidores, deberán utilizar el número de competidor en la parte de atrás mismo que deberá ser claro y localizado en un área visible.

### **1.4 Entrenadores**

Cada atleta tiene permitido registrar: 1 Entrenador.

Los entrenadores deberán acreditarse en la mesa de registro para acceder a la zonas de calentamiento y aislamiento.

### **1.5 Registro**

El registro es la confirmación de la participación del atleta de aquellos atletas que se inscribieron en tiempo y



realizaron su pago oportunamente.

El Registro se deberá realizar en el lugar y hora indicados en el programa.

Durante el registro se deberá entregar la carta responsiva debidamente llena, y firmar la lista de asistencia.

Una vez cerrado el registro el competidor que no haya llegado será borrado de la lista.

## **2.- PROCEDIMIENTO DE LA COMPETICIÓN.**

La modalidad de punta siempre se realizará en paredes artificiales, las rutas tendrán un mínimo de recorrido de 10 metros y deberán ser escaladas en punta con el aseguramiento desde el piso, (excepto/salvo las categorías U12 y U14 que deberán ser asegurados con la cuerda por arriba (top-rope)).

Una competición en la modalidad de dificultad consiste, normalmente, en una ronda clasificatoria que se compone de una o dos eliminatorias que se escalan al “flash” (los atletas pueden observar el desempeño de otros) y una ronda final “a vista” (los atletas NO pueden ver el desempeño de otros).

### **2.1 Ronda de clasificación (flash)**

- Todos los competidores deberán estar presentes en la reunión que se llevará a cabo previo al inicio de la ronda en dónde se entregarán las papeletas.
- Es responsabilidad de cada atleta estar listo cuando le toque su turno de salida. (Arnés colocado, papeleta, zapato de escalada colocado).
- Las rutas de clasificación se escalan al flash (pueden observar los turnos anteriores).
- Una demostración deberá efectuarse por cada ruta antes del intento del primer participante.
- El tiempo máximo para escalar cada una de las rutas en la ronda de clasificación es de 6 minutos.
- La ronda de clasificación se efectúa en dos rutas distintas las cuales son intentadas por todos los competidores, el orden de salida de la primera ronda clasificatoria será sorteado, el orden de salida de la segunda ronda clasificatoria deberá ser en el mismo orden que la primera ruta pero con una alternancia del 50%.



### Ejemplos:

- a) Cuando 20 competidores están en una categoría, el competidor que participó en lugar 11 en la primera ronda clasificatoria escalará en 1er lugar en la segunda ronda clasificatoria.
- b) Cuando 21 competidores están en una categoría, el competidor que participó en lugar 11 en la primera ronda clasificatoria escalará también en 1er lugar en la segunda ronda clasificatoria.
- Este orden de salida se observará cuando ambas rutas se escalen de manera simultánea o una después de otra.
- Cada competidor tiene un tiempo de descanso mínimo de 30 minutos entre el final del intento de la primera ruta y el comienzo del intento de la segunda ruta.

### 2.1.1 Ranqueo ronda clasificatoria.

Es la base para determinar a los atletas que avanzan a la final.

Para definir el ranqueo de la ronda clasificatoria, se aplica la siguiente fórmula:

$\sqrt{R1} \times \sqrt{R2}$ , donde R1 son los puntos obtenidos de acuerdo al promedio de rendimiento en la primera ruta (eliminatória 1) y R2 el logro en su segunda ruta (eliminatória 2).

Un resultado más bajo representa un mejor lugar.

### Ejemplo:

- a) Promedio 1 en eliminatória 1 y promedio 2.5\* en eliminatória 2 :  $\sqrt{1} \times \sqrt{2.5^*} = 1.58113883$

### 2.1.2 Empates en rondas eliminatorias:

En el caso de empate entre dos o más competidores, en cualquiera de las rutas, a cada atleta se le otorgará el promedio del número de atletas empatados:



### Ejemplos:

- a) 3.5 es el promedio de 6 atletas empatados en primer lugar en razón de la suma de cada uno de los lugares a partir del lugar en el cual están empatados ( en este caso el primero) y los subsecuentes 5 ( $1+2+3+4+5+6=21$ ) el total se divide entre 6 ( número de empates).
- b) 3.5 es el promedio de 4 atletas empatados en segundo lugar en razón de la suma de cada uno de los lugares a partir del lugar en el cual están empatados ( en este caso el segundo) y los subsecuentes ( $2+3+4+5=15$ ) el total se divide entre 4 ( número de empates).
- c) 1.5 es el promedio de 2 atletas empatados en primer lugar en razón de la suma de cada uno de los lugares a partir del lugar en el cual están empatados ( en este caso el primero) y los subsecuentes ( $1+2=3$ ) el total se divide entre 2 ( número de empates)

Las decimales\* serán tomadas en cuenta para el ranqueo pero solo dos aparecerán en los resultados.

Competidor	Eliminatoria 1		Eliminatoria 2		Ranqueo ronda clasificatoria	Lugar ronda clasificatoria
	Lugar	Promedio	Lugar	Promedio		
B	1	1	2*	2.5	1.60*	1
A	3	3	1	1	1.73	2
C	2	2	2*	2.5	2.23	3
D	4	4	3	3	3.46	4

## 2.2 Ronda final. ("a vista")

El número de atletas que avanzan a la final en los Campeonatos Nacionales de las categorías infantiles (U12 y U14) y Juveniles (U16, U18 Y U20) será de 6 por categoría y género.



**El orden de salida de la ronda final es inverso a la posición que obtuvo el escalador en la ronda clasificatoria.**

**En caso de empate en la ronda final, se tomará en cuenta el ranking de la ronda clasificatoria, en caso de persistir el empate, el primer criterio será el tiempo para realizar la final o sí el jurado lo decide y existen condiciones (tiempo que no afecte el programa, si ninguno acabo la ruta o hay ruta armada o modificable) se podrá efectuar una superfinal, en este caso y si el empate persiste, se tomará en cuenta el tiempo.**

## **2.2.2 Zona de aislamiento**

- **El cierre de la zona de aislamiento es muy estricto tomándose en cuenta la hora establecida en el protocolo de red que sincroniza los relojes de sistemas informáticos de acuerdo a la ciudad en donde se realice el evento, una vez cerrada la zona, ningún competidor o entrenador (registrado) podrá ingresar.**
- **Los competidores y/o entrenadores (registrados) pueden salir al baño informando de esto al oficial de la zona de aislamiento, al jefe de jueces o presidente de jurado.**
- **El competidor que sea sorprendido recabando información u observando las rutas fuera de la zona de aislamiento será descalificado inmediatamente.**
- **En la zona de aislamiento no está permitido el uso de: cámaras, celulares u otros dispositivos de comunicación.**
- **No está permitida la comunicación con personas fuera de la aislamiento (amerita la descalificación).**
- **Sólo los competidores de la ronda final de la competición, los entrenadores y oficiales de la competencia pueden entrar y salir.**
- **Periodo de observación en ronda final.**
- **Durante la lectura de rutas los competidores deben observar las mismas reglas que en el aislamiento: no se permite obtener información de personas fuera del área de aislamiento. A los competidores -en conjunto- se les permitirá observar la ruta que escalaran “a vista” durante 6 minutos (normalmente).**
- **Los competidores pueden tocar los primeros agarres sin levantarse con ambos pies del piso, usar binoculares (sin cámara), y elaborar dibujos de las rutas.**
- **Al finalizar el periodo de lectura los competidores deben regresar inmediatamente a la zona de aislamiento , con (el competidor que no lo haga se hará merecedor a una tarjeta amarilla)**



- La zona de transición es el área entre la zona de aislamiento y de la zona de competencia. El competidor recibirá la instrucción oficial para ir a la zona de transición cuando sea su turno para participar. Los entrenadores (registrados) no pueden acompañar a los competidores en la zona de transición.
- El competidor deberá hacer los últimos preparativos para estar listo: por ejemplo colocarse la camiseta con su número, colocarse arnés, tenis de escalada... normalmente, el competidor debe de encordarse en la zona de transición. Sólo se permite la utilización del nudo ocho más el remate.

### **3.- ESCALADA.**

Al entrar en la zona de la competencia, el competidor puede usar un máximo de 40 segundos para una última observación (aún en rutas al flash). Estos 40 segundos no son parte del tiempo para escalar la ruta. Cuando el juez indique iniciar, el competidor debe hacerlo de inmediato. El tiempo máximo para escalar las rutas en la ronda de clasificación es de 6 minutos, para la ronda final será de 8 minutos. El competidor podrá en cualquier momento solicitar al juez cuánto tiempo le queda.

Para escalar se permite la utilización de todas las presas, volúmenes y superficie de escalada con excepción del área delimitada con cinta negra o de un color diferente o indicación que establezca el Presidente del jurado.

Para progresar no se permite la utilización de: cintas exprés, anclajes (plaquetas), tornillos), agujeros t-nuts en la pared, omegas (colas de cochino) y las orillas de la tabla en donde no exista la continuidad de la superficie de escalada.

#### **3.1 Enmosquetonamiento (para rutas en punta)**

Todas las cintas exprés deben ser enmosquetonadas progresivamente.

La primera anilla puede ser enmosquetoneada desde el piso cuando lo indique el Presidente del jurado.

Desenmosquetonear y remosquetonear una anilla enmosquetoneada está permitido excepto cuando el competidor se ha saltado la anilla anterior.

El enmosquetonamiento en “Z” (\*) puede ser corregido desenmosquetonando y reenmosquetonando de nuevo cualquiera de las dos últimas cintas involucradas.

(\*) Ejemplo del enmoquetonamiento en “Z”:



El competidor toma la cuerda por debajo de la última anilla enmosquetoneada y enmosquetonea la siguiente, entonces se crea la “Z”.

Un competidor está en una posición legítima de enmosquetonear cuando es capaz de tocar cualquier parte de la anilla con la mano sin jalarla o empujarla con el pie.

En algunas ocasiones un agarre y una anilla están marcados con una cruz, en este caso la anilla marcada debe de ser enmosquetoneada sin sobrepasar el agarre marcado. Sí un competidor no hace esto, no se le contarán ningún agarre tocado o sujeto después del agarre marcado.

### **3.2 Incidentes técnicos.**

En el caso de cualquier incidente que resulte en una situación de desventaja, el competidor puede reclamar un incidente técnico. Si se comprueba el incidente técnico, el competidor obtiene un tiempo de recuperación de 2 minutos por presa que él / ella había usado antes de que el incidente técnico ocurriera (con un mínimo de 20 minutos). Los incidentes técnicos pueden ser: un agarre roto o flojo; la posición incorrecta de una cinta exprés; cuerda tensa provocada por el asegurador... etc. El mejor de los 2 intentos serán contados. Sí el competidor elige continuar su intento después de un incidente técnico que ha ocurrido, entonces no podrá reclamar ése incidente técnico.

### **3.3 Puntaje.**

El Jefe de Jueces es responsable de asegurarse que cada ruta esté enumerada y con su respectivo “topo”. Sólo a los movimientos de manos se les otorga un número. Cuanto más larga la ruta, mayor es el número de movimientos.

Un agarre deberá ser considerado como “controlado” cuando un competidor haya hecho uso del agarre para conseguir una posición controlada o estable.

La puntuación de un competidor controlando un agarre deberá ser el número asignado a ese agarre en el diagrama de la ruta con un sufijo, por ejemplo ; 17

Un agarre desde el cual un competidor haya conseguido un movimiento de escalada controlado en el cual y en el interés de progresar a lo largo de la ruta deberá ser considerado como “usado”.

La puntuación de un competidor utilizando un agarre deberá ser el número asignado a ese agarre en el diagrama de la ruta con un sufijo de signo más (+). Esta puntuación tiene más valor que aquella en la cual se controla el mismo agarre,



por ejemplo 17+

**Nota:** Un movimiento controlado de escalada puede ser tanto “estático” o “dinámico en naturaleza y en general esto será evidente por:

Un cambio significativo en la posición del centro de masa del competidor; y El movimiento de por lo menos una mano con el fin de alcanzar ya sea:

(a) el próximo agarre a lo largo de la línea de la ruta: o

(b) cualquier agarre que haya sido exitosamente controlado por otro competidor desde el agarre desde el cual el movimiento de escalada se haya realizado

### **3.5 Terminación del intento de la ruta.**

Se considera que el intento del competidor ha finalizado cuándo:

**Caiga;**

**Exceda el tiempo permitido para escalar la ruta;**

**Haga uso de alguna parte de la pared agarres o formas que han sido demarcados con cinta negra o en su defecto con la que indique el Presidente del Jurado o el jefe de jueces con la autorización del Presidente del jurado) para no usarse;**

**Haga uso con sus manos de los hoyos en donde se sujetan los agarres;**

**Haga uso de las orillas de la tabla en donde no exista la continuidad de la superficie de escalada.**

**Haga uso de: cintas exprés, anclajes (plaquetas, tornillos), agujeros t-nuts en la pared, omegas (colas de cochino) para progresar o mantenerse en la pared;**

**No enmosquetonee progresivamente, en caso de punta.**

**Toque el suelo con cualquier parte del cuerpo después de iniciar el intento;**

**Use técnicas artificiales de progresión;**

**El juez de la ruta le informará al competidor que su intento ha terminado y se tomará en cuenta el último agarre sujetado desde una posición válida.**

### **3.6 Top.**

**Diferente criterio se aplica de acuerdo a la categoría:**





**3.6.1 Categorías Infantil: (U12 y U16) =** Cuando se sujeta de forma estable del o de los agarres que indique el Presidente del jurado.

**3.6.2 Categorías Juveniles ( U20, U18, U16) y Campeonato Nacional=** Cuando se encinta la última anilla desde una posición válida y dentro del tiempo establecido para cada ruta/ronda.

#### **4.- APELACIONES.**

Todas las apelaciones se harán en español. El costo por apelación es de \$300.00 pesos. En el caso de una apelación, el Presidente del Jurado convocará un Jurado de Apelación. La decisión se tomará tan pronto como las circunstancias lo permitan. Las apelaciones deberán dirigirse al Presidente del Jurado. Sí se aprueba, la cuota de apelación será devuelta, sí se rechaza no.

Una apelación en contra de la decisión de un juez deberá ser hecha inmediatamente. El jurado de apelación se debe cerciorar que cualquier competidor que haya sido bajado del lugar que ocupaba antes de la apelación sea informado

##### **Apelación contra la apelación**

Una apelación en contra de las consecuencias de las decisiones del jurado de apelación u otra apelación debe ser hecha durante los 10 minutos después de la publicación de la decisión del jurado de apelación. Para las rondas semifinal y final ésa apelación deberá hacerse inmediatamente después de su publicación.

#### **5.-CEREMONIAS.**

**5.3 Premiación:** Los tres primeros lugares deberán estar presentes en la ceremonia de premiación. En caso que no se presenten a esta ceremonia, serán sujetos a una amonestación.

#### **6.- TRANSITORIOS.**

Nos reservamos el derecho de ingreso, participación, a la sede o en su caso, retiro de la misma, de atletas; sus padres; familiares; entrenadores; o personas vinculadas con ellos que hayan o alteren el orden en eventos oficiales de escalada deportiva, agredido física y/o, verbalmente, en las redes sociales y/o hayan amenazado, a organizadores, sedes, directivos o voluntarios, así como de aquellos atletas con adeudos, así como a medios de difusión sin previa autorización.