ESCALADA DEPORTIVA

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN



XLIV JUEGOS DEPORTIVOS

EN EDAD ESCOLAR

2026-2027

Federación Aragonesa de Montañismo

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS 4
2. ORGANIZACIÓN 4
2.1. Personal FAM: Árbitros, Equipadores y Delegados 4
2.2. Personal organizativo 6
3. CATEGORÍAS 7
4. PRUEBAS DE COMPETICIÓN 7
5. ASPECTOS GENERALES DE LA COMPETICIÓN 8
5.1. Personal de los clubes en competición 8
5.2. Inscripción. Documentación y normativa general 9
5.3. Reunión técnica y organización de las pruebas 11
5.4. Requisitos de seguridad 13
5.5. Incidentes técnicos 14
6. FASES DE LA COMPETICIÓN DE JDEE. 15
6.1. Fase clasificatoria 15
6.2. Cuotas para cada ronda 16
6.3. Orden de salida 16
6.4. Clasificación para los Campeonatos de Aragón 17
6.5. Campeonatos de Aragón 19
7. MODALIDAD DE ESCALADA DE DIFICULTAD 20
7.1. Definiciones 20
7.2. El muro de escalada 20
7.3. Modalidades de escalada según categorías 21
7.4. Tiempo para hacer la vía 22
7.5. Período de observación 22
7.6. Zona de tránsito 23
7.7. Requisitos de seguridad 24
7.8. Procedimiento de escalada 25
7.9. Sistema de puntuación y arbitraje 27
7.10. Clasificación 28
8. MODALIDAD DE ESCALADA DE BLOQUE 29
8.1. Definiciones 29
8.2. Zonas de escalada 29
8.3. Requisitos de seguridad 30
8.4. Procedimiento de escalada 30
8.5. Sistema de puntuación 33
8.6. Clasificación y cuotas para cada ronda 35
8.7. Turnos en caso de incidente técnico 36
9. MODALIDAD DE ESCALADA DE VELOCIDAD 37
9.1. Definiciones 37
9.2. El muro de escalada. 37
9.3. Requisitos de seguridad 38
9.4. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada 38
9.5. Procedimiento de escalada 39
9.6. Clasificación y cuotas para cada ronda 40
10. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA 46
10.1. Normas generales 46
10.2. Infracciones al Reglamento 47
10.3. Reclamaciones 47
RESGUARDO DE PAGO *49*
11. HOJA DE RECLAMACIÓN *50*

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Las competiciones de escalada deportiva dentro del marco de los Juegos Deportivos en Edad Escolar en Aragón tienen como objetivos, aparte de los reseñados en las convocatorias de dichos juegos:

- Dar a conocer y promover la escalada deportiva entre los más jóvenes.
- Mejorar el nivel deportivo de los escaladores.
- Ayudar a la evolución de la escalada deportiva de competición.
- Fomentar la amistad y la camaradería que ha existido siempre entre los practicantes de deportes de montaña.
- Reunir en competición a los mejores competidores de las escuelas aragonesas.
- Servir de referencia para la selección de los mejores competidores para representar a Aragón en los Campeonatos que convoque el CSD.

2. ORGANIZACIÓN

La Ley 16/2018, de 4 de diciembre, de la actividad física y el deporte de Aragón, cuyo artículo 15 se refiere al Plan de la Actividad física y el deporte en edad escolar de Aragón, dispone que la Dirección General competente en materia de deporte organizará anualmente los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, en cuyo desarrollo colaborarán las entidades locales y las federaciones deportivas aragonesas, con base en criterios pedagógicos adecuados a cada edad, primando el carácter participativo y educativo de las mismas sobre criterios meramente competitivos.
Todas las competiciones autonómicas se organizarán según la aplicación del Reglamento de la FAM. El presente reglamento servirá para regir las competiciones de escalada en el ámbito de los JDEE. En caso de existir dudas razonables, será de aplicación el reglamento que estando en vigor, sea inmediatamente superior, siendo este el Reglamento Oficial de Competiciones de Escalada de la Federación Aragonesa de Montañismo.

2.1. Personal FAM: Árbitros, Equipadores y Delegados

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

2.1.1.- El **Presidente del Jurado** representa la autoridad máxima en la Zona de Competición, preside y controla a los árbitros designados para arbitrar una determinada competición, firma las hojas de resultados elaboradas por los árbitros y presenta un informe detallado de la competición al Comité Técnico de Árbitros de Escalada. El Presidente del Jurado deberá estar en posesión de la titulación expedida

por la FAM, como Árbitro de Autonómico de Escalada Deportiva en Aragón o superior y deberá disponer igualmente de la licencia FAM o FEDME habilitada del año en curso.

2.1.2.- Los **Árbitros de Vía** deberán estar en posesión de la titulación expedida por la FAM, de Árbitro de Autonómico de Escalada Deportiva en Aragón. Su función principal es la de hacer cumplir el presente reglamento durante la competición, bajo la supervisión del Presidente del Jurado. Así mismo, deberán disponer igualmente de la licencia FAM o FEDME habilitada del año en curso.

2.1.3.- El **Árbitro de clasificaciones** es 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. El Árbitro de Clasificaciones deberá estar en posesión de la titulación expedida por la FAM, como Árbitro de Autonómico de Escalada Deportiva en Aragón y deberá disponer de la licencia FAM o FEDME habilitada del año en curso.
La Dirección Técnica de la FAM nombrará a las siguientes personas para controlar cualquier competición:

2.1.4.- El **Árbitro Equipador Delegado**, será el máximo responsable de todos los aspectos técnicos y de seguridad relacionados con el diseño y elaboración de las rutas de escalada para la cada competición. El Árbitro Equipador Delegado deberá de contar con la titulación expedida por la FAM como Árbitro Equipador Autonómico de Escalada o tener una titulación superior. Así mismo dispondrá de la licencia FAM o FEDME habilitada del año en curso, y en el desarrollo de sus funciones deberá:

- 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 equipadores auxiliares y asegurarse de que cumplen las medidas de seguridad necesarias.
- Supervisar las reparaciones y limpiezas de las vías según instrucciones del equipo arbitral.
- Definir la secuencia en los croquis de las rutas de dificultad, aclarando cualquier duda al Árbitro de vía.
- Supervisar y controlar el mantenimiento de la zona de calentamiento.

Deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la FAM, equipador de escalada en edad escolar como mínimo, y deberá tener la licencia federativa de la tarjeta FAM o la licencia federativa FEDME del año en curso.

2.1.5.- El **Ayudante del Árbitro Equipador Delegado** deberá de estar en posesión de la titulación expedida por la FAM, como Equipador Autonómico de Escalada, y deberá contar con la Licencia FAM o 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**, si lo hubiere, deberá 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 organizativo

2.2.1.- La entidad organizadora deberá cubrir las siguientes funciones a través de un **Director de Competición,** podrá estar presente en todas las reuniones y sesiones de competición y presentar sus servicios a Árbitros**,** Árbitros Equipadores y Delegado FAM (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.
- 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.
- Velará por la adecuación de horarios e incompatibilidad en el uso de la instalación mientras se realicen la competición y el equipamiento del rocódromo.

2.2.2.- Los **aseguradores,** que deberán estar en posesión de la tarjeta FAM o licencia federativa de la FEDME del año en curso. Deberán estar en posesión de un certificado de la entidad o federativo que los acredite que son aptos para desarrollar su labor tras realizar la formación o el reciclaje específicos.

3. CATEGORÍAS

La FAM establece las siguientes categorías según las cuales los deportistas quedarán divididos para el desarrollo de las pruebas recogidas en el calendario oficial de competiciones. La edad de referencia será la que el deportista tenga a fecha 31 de diciembre de 2027.

CATEGORÍAS JDEE	CORRESPONDENCIA FEDME	FECHA DE NACIMIENTO	NIVEL
Juvenil masculina y femenina	SUB 19	2009 – 2010	A
Cadete masculina y femenina	SUB17	2011 – 2012	A
Infantil masculina y femenina	SUB 15	2013 – 2014	A
Alevín masculina y femenina	SUB 13	2015 – 2016	A
Benjamín mixta		2017 - 2018	B
Iniciación		2019 - 2020	B

La FAM, acoge estas categorías para las pruebas oficiales desarrolladas en Aragón, siguiendo para ello lo dispuesto en las bases de competición de la DGA, el CSD y la FEDME para el desarrollo de competiciones escolares de carácter nacional.

4. PRUEBAS DE COMPETICIÓN

Las competiciones de escalada contemplan las siguientes pruebas y formatos:

MODALIDADES	FORMATOS
DIFICULTAD	A FLASH A VISTA TOP-ROPE PRIMERO DE CUERDA
BLOQUE	EN GRUPOS O REDPOINT REDPOINT CON PRESA DE PENALIZACIÓN A VISTA, ROTACIÓN O FORMATO IFSC
VELOCIDAD	TIEMPOS ELIMINACIÓN DIRECTA

5. ASPECTOS GENERALES DE LA COMPETICIÓN

5.1. Personal de los clubes en competición

5.1.1.- Para el desarrollo de cada una de las competiciones, los clubes o entidades inscritas como tal deberán contar con la siguiente estructura:

- **Delegado:** será el máximo responsable de la representación de su deportistas y equipos de competición durante el desarrollo de las pruebas. Deberá disponer de la licencia de delegado expedida por la plataforma de Juegos Deportivos en Edad Escolar de la DGA. Entre sus derechos y deberes se recoge la asistencia a las reuniones técnicas, portar la documentación necesaria y velar por el interés particular de sus deportistas. La persona designada como Delegado del club o entidad participante será la única persona con capacidad reconocida para comunicarse directamente con el Presidente del Jurado e interponer reclamaciones, siguiendo para ello lo establecido en el punto 10.3 del presente reglamento.
- **Entrenador:** será el máximo responsable de la gestión técnica de sus deportistas. Velará por el cumplimiento del reglamento de competición por parte de sus deportistas y actuará facilitando la gestión de la organización, preparando a sus competidores para cuando sea requerida su presencia en las zonas de aislamiento, tránsito y competición. Deberá contar con la titulación necesaria solicitada por la DGA y estar debidamente validado como entrenador en la plataforma de los Juegos Deportivos en Edad Escolar. En relación con el desarrollo directo de la competición, será el responsable de garantizar que sus deportistas se encuentran preparados para competir cuando así sea requerido por parte de la organización. En el caso de que no exista la figura del Delegado será el entrenador quien realice sus funciones
- **Deportistas**: serán las personas más importantes de toda la competición y será por ellos por quienes velen y trabajen todos los miembros de la organización, personal FAM, delegados y entrenadores. Deberán estar debidamente validados en la plataforma de Juegos Deportivos en Edad Escolar de la DGA y contar con la pertinente licencia. Al igual que delegados y entrenadores, deberán conocer el Reglamento de Competición y velar por su cumplimiento.

El personal de los clubes o entidades mencionado en el presente punto serán los únicos miembros de los clubes autorizados a permanecer en las diferentes zonas de acceso restringido, tales como aislamiento, transito o competición. El Presidente del Jurado, atendiendo a la naturaleza de la prueba y características de la instalación, tendrá la capacidad de permitir o restringir el acceso de delegados y entrenadores a las diferentes zonas, informando de ello previamente durante la reunión técnica.

5.2. Inscripción. Documentación y normativa general

5.2.1.- Para participar en cualquiera de las competiciones del calendario de Juegos Deportivos en Edad Escolar (JDEE), los participantes tienen que estar en posesión de la Licencia Deportiva Escolar (LDE) de JDEE del Gobierno de Aragón del año en curso.

5.2.2.- Para participar en los Campeonatos de Aragón, aquellos deportistas que logren clasificarse deberán estar en posesión de la licencia FAM del año en curso.

5.2.3.- Los deportistas deberán ser inscritos para cada competición de la Fase Clasificatoria diez días antes de la realización de la competición a través de la escuela participante, no admitiéndose nuevas inscripciones fuera de este plazo.

5.2.4.- La inscripción supone la aceptación de las normas y el reglamento que rigen la competición.

5.2.5.- La documentación a presentar en todas las competiciones será:

- Licencia Deportiva Escolar (con foto incluida y sellada por la entidad) en vigor, de todos los participantes: deportistas, entrenadores y delegados, junto con el listado de inscripción. (Aunque puede haber inscritos varios delegados por cada club, sólo se admitirá en la reunión técnica, uno por cada club participante, que deberá ir identificado con su tarjeta nominativa de Delegado de Equipo).
- En todos los Campeonatos de Aragón se presentará también la tarjeta Federativa FAM (mínimo Modalidad A) en vigor para poder participar.
- En su defecto, hoja de inscripción de deportistas (quíntuplo), en las condiciones indicadas en la normativa del Gobierno de Aragón para el desarrollo de los JDEE.
- Tarjeta federativa del año en curso todo el personal técnico implicado directamente en la competición: árbitros, equipadores y aseguradores.
- 15 días antes de la competición, se presentará a la Federación Aragonesa un listado EXCEL de los inscritos por club, indicando nombre, apellidos, sexo, año de nacimiento, categoría y nombre de la escuela.

5.2.6.- **Número de dorsal.** A cada deportista se le asignará un número de dorsal para la temporada. Durante la realización de la vía, el competidor deberá llevar obligatoriamente el dorsal claramente visible. Sólo serán válidos los dorsales facilitados por la FAM. Los duplicados de dorsales tendrán un coste de 5€. No se permitirá la participación de deportistas sin dorsal.

Los competidores son libres de utilizar cualquier calzado deportivo, preferentemente de escalada deportiva, y la vestimenta que prefieran.

5.2.7.- Los participantes estarán distribuidos en las categorías siguientes:

PRUEBAS DE DIFICULTAD Y BLOQUE	PRUEBAS DE VELOCIDAD
ALEVÍN MASCULINA Y FEMENINA INFANTIL MASCULINA Y FEMENINA CADETE MASCULINA Y FEMENINA JUVENIL MASCULINA Y FEMENINA	INFANTIL MASCULINA Y FEMENINA CADETE MASCULINA Y FEMENINA JUVENIL MASCULINA Y FEMENINA

5.2.8.- No se autoriza la inscripción de deportistas en categorías superiores a la que les corresponde por su edad. Si hubiera algún caso especial, a petición de la escuela y con la valoración de Dirección Técnica, el Comité de Escalada y el Comité en Edad Escolar e Iniciación se tomará una decisión. previa autorización paterna (acarreará la pérdida de la categoría que le corresponde por edad durante toda la temporada**)**

5.2.9.- Todas las pruebas se disputarán individualmente. La clasificación final de cada fase se hará pública y será individual.

5.2.10.- El calendario de pruebas será establecido por la FAM, consultados los clubes organizadores, al comienzo de cada convocatoria anual de JDEE.

5.2.11.- La jornada deportiva se desarrollará preferiblemente en domingo, en horario de mañana o mañana y tarde, dependiendo de la disponibilidad de las instalaciones y del personal técnico vinculado a estas competiciones. Las tareas de equipamiento se realizarán como tarde hasta la jornada anterior.
El Director de la Competición velará por la adecuación de horarios e incompatibilidad en el uso de la instalación mientras se realicen la competición y el equipamiento del rocódromo.

5.2.12.- Las pruebas se celebrarán en un único día, en un horario previamente establecido y comprendido entre las 9 y las 21 horas. Los miembros de la organización, árbitros, equipadores y delegados serán citados antes de la hora de comienzo establecida.
En caso de que las circunstancias, climáticas o de otra índole, lo hiciesen necesario, podrá modificarse el número de rondas, de vías (dificultad), o de problemas (bloque).

5.2.13.- Los Campeonatos de Aragón, en función de cada especialidad (velocidad, bloque, dificultad) se podrán disputar según horario acordado con la organización.

5.2.14.- La participación en el Campeonato de Aragón de Velocidad estará abierta a todos los deportistas en posesión de la Licencia Deportiva Escolar en categoría competitiva y la licencia FAM, inscritos 10 días antes a la fecha de la realización de la competición.

5.2.15.- Dado que, atendiendo a la topografía de la vía oficial de velocidad y a la morfología general de los participantes en la categoría Alevín, pudiera no existir la correlación necesaria para que los deportistas pudieran iniciar o concluir la vía con éxito dentro de unos márgenes de tiempo razonables, la Federación Aragonesa de Montañismo convocará para el Campeonato de Aragón de Velocidad únicamente a las categorías Infantil, Cadete y Juvenil.

5.2.16.- A continuación, se detallan los diferentes formatos de cada prueba:

FASE CLASIFICATORIA / CAMPEONATOS PROVINCIALES		
Modalidad dificultad	**Modalidad bloque**	**Modalidad velocidad**
Todas las categorías **2 rondas:** • **Clasificatoria** • **Final**	***Todas las categorías*** **1 ronda:** • **Red Point**	
CAMPEONATO AUTONÓMICO		
Modalidad dificultad	**Modalidad bloque**	**Modalidad velocidad**
Todas las categorías **2 rondas:** • **Clasificatoria** • **Final**	***Todas las categorías*** **2 rondas:** • **Semifinal en Red Point** • **Final en Red Point y/o Rotación a vista**	**2 rondas:** • **Eliminatoria** • **Final**

5.3. Reunión técnica y organización de las pruebas

5.3.1.- Al comienzo de cada competición se celebrará una reunión técnica en la cual, dirigida por el Presidente del Jurado y estando presentes los árbitros de Vía, el Equipador Delegado, el Director de Competición y los Delegados de los deportistas, se realizarán las siguientes actuaciones:

- Recepción de los deportistas y comprobación de las LDE de Escalada Deportiva.
- Publicación del orden de salida de los participantes.
- Explicación de las puntualizaciones al Reglamento:
- Confirmación de la modalidad y del sistema de desarrollo de la prueba.
- Cuotas de acceso a la final.
- Informar del tiempo de realización de las vías y dificultad técnica en la modalidad de dificultad.
- Informar de la decisión tomada a cerca de cepillar las presas o no.

- Informar del número de problemas, y período de tiempo para cada ronda en la modalidad de escalada en bloque.
- Informar sobre el sistema en que se desarrollará la prueba en la modalidad de escalada en bloque.
- Informar del funcionamiento y fases en la modalidad de velocidad.

5.3.2.- Todos los competidores participantes en una ronda de una competición deberán estar presentes en la zona de competición o entrar en la zona de aislamiento no más tarde de la hora fijada para el comienzo. Cuando se inicie la prueba, el competidor que no se halle presente en ese momento, será sancionado:

- En Fase Clasificatoria con un descuento de 21 puntos.
- En campeonatos perderá 2 puestos en la zona de clasificación.

5.3.3.- Zona de Aislamiento: será aquella en la que el deportista deba permanecer antes de su intento; cuando se halle en la zona de aislamiento no podrá ver los intentos de los otros escaladores ni tendrá ningún otro tipo de información sobre la vía. Solo se permitirá entrar en la zona de aislamiento antes de iniciarse la competición a:

- Jueces de la competición.
- Organizadores de la competición y técnicos de la FAM involucrados.
- Competidores participantes en esa ronda de competición, y sus delegados y/o entrenadores.

Una vez comenzada la competición, nadie podrá entrar en la zona de aislamiento salvo los jueces o personas autorizadas por el Presidente del Jurado. No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento.

La vulneración del aislamiento por parte de un competidor conlleva su descalificación.

5.3.4.- Zona de Tránsito: Donde se prepara el deportista inmediatamente antes de competir, es necesaria en las tres modalidades dificultad bloque y velocidad.

5.3.5.- Zona de Competición: Comprende la Zona de Aislamiento, la Zona de Tránsito y la Zona de Escalada o zona inmediatamente anterior a los muros de escalada.

Esta última se hallará claramente delimitada y se retirarán todos los objetos que puedan comprometer la seguridad de los competidores o estorbar la labor de árbitros y aseguradores.

Sólo se permitirá entrar en la Zona de Competición a los competidores que vayan a realizar su intento a las vías, a los aseguradores, al Árbitro Equipador o Árbitros Equipadores, al equipo arbitral y a los miembros de la organización para desempeñar tareas relacionadas con la gestión de la competición, u otras personas cuya presencia sea autorizada por el Presidente del Jurado.

5.4. Requisitos de seguridad

5.4.1.- Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Las vías o bloques se diseñarán evitando la posibilidad de una caída que:

- Lesione al competidor.
- Lesione u obstruya a otro competidor.

5.4.2.- El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que abandone la zona de competición a cualquier persona que incumpla las medidas de seguridad.

5.4.3.- El Árbitro de Vía, asesorado por el Árbitro Equipador Delegado podrá pedir al Presidente del Jurado que se reemplace a cualquier asegurador, o que abandone la zona de competición cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.

5.4.4.- El Árbitro de Vía y el Árbitro Equipador Delegado deberán inspeccionar la vía antes del comienzo de cada ronda de competición, con el fin de comprobar que las vías y las medidas de seguridad, son acordes con lo referido en los puntos anteriores del reglamento.

5.4.5.- El Presidente del Jurado podrá considerar la opción de limpiar la vía de magnesio, ordenando el cepillado de las presas por parte de los equipadores. Esta decisión será comunicada durante la reunión técnica y no será realizable antes del intento del escalador número 20.

5.4.6.- Cualquier material o equipo técnico empleado por parte de deportistas y aseguradores deberá cumplir con la Normativa EN correspondiente, o un equivalente internacional comparable (el "estándar aplicable"). Las Normas Aplicables a fecha de la emisión de este reglamento son las siguientes. El empleo de cualquier otro tipo de material no estará permitido:

- Cuerdas de escalada: *Climbing Rope* EN892.
- Arneses: *Climbing Harness* EN12277 (Type B y C).
- Dispositivos de frenado: *Belay devices (Locking)* EN15151-1.
- Mosquetones: *Karabiners (Screwgate)* EN12275.

5.4.7.- En relación a los dispositivos de seguridad empleados directamente por parte de la instalación, se deberá cumplir la siguiente normativa EN:

- Asegurador automático para velocidad: *Automatic Belay Devices (Speed) EN*341:2011 Class A.
- Unión a la cinta exprés (Mosquetón): *Quickdraw / Connector (Karabiner)* EN 12275 (Type B, Type D).
- Unión a la cinta exprés (Maillon): *Quickdraw / Connector (Karabiner)* EN 12275 (Type Q).

El uso de cualquier otro material no estará permitido.

5.5. Incidentes técnicos

5.5.1.- El Árbitro de Vía puede decretar incidente técnico si en el transcurso de la prueba:

- Una presa se rompe o se mueve.
- En las modalidades de escalada de dificultad o velocidad:
- La tensión en la cuerda asiste u obstruye a un competidor.
- Una cinta exprés o mosquetón están mal colocados.
- Ocurre cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor.
- Los problemas derivados del equipo personal (casco, calzado, arnés) que afecten a la seguridad o a la posibilidad de avance a juicio del Árbitro de Vía se resolverá deteniendo el cronómetro, haciendo descender al escalador y, resuelto el problema, seguidamente se permitirá al escalador otro intento en el tiempo restante del intento.

5.5.2.- El Árbitro de Vía puede declarar incidente técnico a petición del escalador si:

- El competidor no se encuentra en posición legítima debido a una incidencia y reclama al Árbitro de Vía, 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 Árbitro Equipador que lo verifique.
- El competidor permanece en posición legítima a pesar de la incidencia, pero reclama al Árbitro de Vía que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido, y esperar a que el Árbitro de Vía le dé su conformidad para abandonar su intento a la vía.

5.5.3.- Cualquier escalador sujeto a incidente técnico pero que continúe escalando porque se encontraba en posición legítima, no puede en caso de caída posterior reclamar incidente técnico.

5.5.4.- En el caso de decretarse incidente técnico, el protocolo a seguir queda reflejado a continuación en el punto 5.5.5. para las competiciones desarrolladas en modalidad dificultad y en el punto 8.7. para aquellas que se desarrollen en modalidad de bloque.

5.5.5.- El competidor sujeto a incidente técnico:

- Tiene derecho a un periodo de recuperación en la zona de aislamiento sin entrar en contacto con ningún otro competidor o técnico si le fuese exigible por su categoría o tipo de prueba.

- En las modalidades de dificultad y velocidad, oído al competidor, el Presidente del Jurado decidirá cuándo debe comenzar de nuevo su intento el deportista sujeto a incidente técnico. Informará al deportista afectado de su decisión pudiendo ser entre de inmediato y antes del quinto competidor siguiente. Si no quedaran tantos escaladores en competición, al competidor se le permitirá un tiempo máximo de recuperación de 10 minutos antes de su nuevo intento.
- Se clasificará siempre de acuerdo con el mejor resultado de sus tentativas a la vía.

6. FASES DE LA COMPETICIÓN DE JDEE.

La FAM establecerá un calendario de competiciones cuya estructura tendrá una primera fase clasificatoria, y una segunda fase de competición en la que tendrán lugar los Campeonatos de Aragón.

6.1. Fase clasificatoria

6.1.1.- La fase clasificatoria de competición tendrá lugar de forma previa a la realización de los Campeonatos de Aragón. Dicha fase dará acceso a los mismos en modalidad de dificultad y bloque, siguiendo lo establecido en el presente reglamento.

6.1.2.- Funcionamiento: De acuerdo con las condiciones establecidas por la FAM en el contrato con los organizadores, éstos organizarán la Fase Clasificatoria, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

6.1.3.- Cada provincia de la comunidad autónoma contará con una fase clasificatoria que tendrá el carácter de Campeonato Provincial para los deportistas de esa provincia.

6.1.4.- De las pruebas llevadas a cabo en cada provincia en fase clasificatoria, estas se desarrollarán una en modalidad de bloque y otra en modalidad de dificultad.

6.1.5.- Las competiciones provinciales en modalidad de Bloque se disputarán a una única ronda con una duración entre 30 y 60 minutos por categoría; la prueba constará de 5 bloques puntuables (con árbitro) y un máximo de 3 (dependiendo de la instalación dónde se realice) no puntuables (con supervisor de la organización).

6.1.6.- Las pruebas celebradas en modalidad de dificultad, en las categorías:

- Alevin e Infantil disputarán 1 ronda clasificatoria + 1 ronda final con los mejores 15 clasificados.
  Dependiendo de la disponibilidad de la instalación, la prueba se disputará con una o dos vías clasificatorias y una vía de clasificación final. La clasificación para la final resultará de la suma de los puntos obtenidos en las vías de clasificación.

- Cadete y Juvenil disputarán 1 ronda clasificatoria + 1 ronda final con los mejores 8 clasificados.

La categoría Alevín escalará como "segundo de cuerda", las categorías Infantil, Cadete y Juvenil como "primeros de cuerda".
Las rondas clasificatorias se realizarán "al flash"; las rondas finales podrán realizarse al flash o preferiblemente "a vista".

6.1.7.- La participación en cada una de las pruebas estará abierta a todos los deportistas aragoneses con licencia de Juegos Escolares, independientemente de la provincia de la que procedan, pero de cara a la clasificación del Campeonato Provincial **solo se tendrá en cuenta a los deportistas de la provincia en la que se desarrolle la competición.**

.

6.2. Cuotas para cada ronda

6.2.1.- En la ronda clasificatoria entrarán todos los deportistas debidamente acreditados y presentes al comienzo de la prueba de acuerdo con el punto 5.3.2.

6.2.2.- Todos los competidores que hayan realizado con éxito la vía en modalidad de dificultad, o todos los problemas de la ronda clasificatoria en modalidad de bloque pasarán a la final.
Cuando existiese un número insuficiente de competidores que hubiesen completado con éxito la ronda clasificatoria, el número de plazas hasta la cuota de paso se obtendrán de los siguientes competidores mejor clasificados.

6.2.3.- Cuotas fijas para la ronda final:

- En la Fase Clasificatoria/Campeonatos Provinciales de Dificultad: 15 mejor clasificados en las categorías Alevín e Infantil y 8 mejor clasificados en las categorías Cadete y Juvenil.
- En los Campeonatos de Aragón de Bloque y Dificultad: 6 mejor clasificados en todas las categorías.

6.2.4.- Si se excediese la cuota correspondiente como resultado de empates, se aplicará una "cuota flotante" por la que todos los deportistas empatados en posición hasta la cuota determinada como fija serán clasificados para la siguiente ronda.

6.3. Orden de salida

6.3.1.- El orden de salida se establecerá de la manera siguiente:

- En la ronda clasificatoria será establecido mediante sorteo previo a la competición.

- En 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 será el inverso del de participación en la ronda anterior.

6.3.2.- El orden de salida de cada ronda deberá ser hecho público con anterioridad al comienzo de la misma.

6.3.3.- Clasificación:

En cada prueba la clasificación obtenida adjudicará a cada escalador los puntos definidos en función de su posición, según la clasificación y puntuación establecida a continuación. La clasificación de cada prueba se establecerá con todos los deportistas participantes. A los primeros treinta competidores de cada una de las pruebas se les concederán los siguientes puntos:

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

A los restantes se les asigna 1 punto

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

Los puntos conseguidos se computarán en la clasificación final de la Fase Clasificatoria de la modalidad correspondiente.

6.4. Clasificación para los Campeonatos de Aragón

6.4.1.- Con los puntos obtenidos por los deportistas en cada modalidad se establecerán las clasificaciones que darán acceso de forma separada al Campeonato de Aragón de Dificultad y al Campeonato de Aragón de Bloque.

6.4.2.- Cada deportista podrá optar, con las condiciones señaladas, al Campeonato de Aragón en la modalidad de Bloque, al Campeonato de Aragón en la modalidad de Dificultad.

6.4.3.- Se clasificarán los 15 mejores deportistas por categoría y sexo para competir en el Campeonato de Aragón de Bloque y en el Campeonato de Aragón de Dificultad. Para el acceso a cada uno de los Campeonatos de Aragón (Bloque y Dificultad) se establecen dos posibilidades:

ACCESO POR CAMPEONATO PROVINCIAL

Se aseguran 9 plazas por categoría y sexo obtenidas según la clasificación en cada uno de los tres Campeonatos Provinciales. Es decir, los tres primeros clasificados por provincia acceden automáticamente al Campeonato de Aragón de esa modalidad.

ACCESO POR FASE CLASIFICATORIA

6 plazas por categoría y sexo independientemente de la provincia, que saldrán de la clasificación general de los tres campeonatos provinciales.

- Todos los deportistas de Aragón pueden participar en cualquiera de las competiciones de la fase clasificatoria de las tres provincias.
- Puntúan todos los deportistas de Aragón que participen.

15 PLAZAS DE ACCESO AL CAMPEONATO DE ARAGÓN

CAMPEONATO PROVINCIAL HUESCA	CAMPEONATO PROVINCIAL ZARAGOZA	CAMPEONATO PROVINCIAL TERUEL
15 PLAZAS PARA REPARTIR ENTRE LOS 3 CAMPEONATOS PROVINCIALES: **9 plazas fijas por categoria y sexo por Campeonato provincial y 6 plazas en la clasificación general por cada categoría y sexo.**		

6.4.4.- La participación en el Campeonato de Aragón de Velocidad será libre para todos los deportistas en categorías Infantil, Cadete y Juvenil con licencia de Juegos Escolares y licencia FAM.

6.5. Campeonatos de Aragón

6.5.1.- Las competiciones se desarrollarán en modalidad de Dificultad, de Velocidad y de Bloque, y estará sujeta enteramente al reglamento específico de escalada de cada modalidad. Las pruebas se realizarán en un único día.

6.5.2.- De acuerdo con las condiciones establecidas por la FAM en el contrato con los organizadores, éstos organizarán los Campeonatos de Aragón de Escalada en Edad Escolar, cumpliendo con el presente reglamento y las normas técnicas vigentes.

6.5.3.- El Campeonato de Aragón en modalidad de Bloque se disputará a 2 rondas, clasificatoria y final con una duración entre 30 y 50 minutos; la prueba constará de 4 a 7 problemas.

6.5.4.- El Campeonato de Aragón en modalidad de Dificultad se disputará a 2 rondas, clasificatoria y final. El tiempo para realizar cada vía oscilará entre 3 y 5 minutos.
Las categorías Infantil, Cadete y Juvenil realizarán las vías "a vista" y como "primeros de cuerda"; la categoría Alevín, "al flash" y como "segundo de cuerda".

6.5.5.- El Campeonato de Aragón de Velocidad se disputará a 2 rondas, clasificatoria y final.

6.5.6.- Las cuotas para el pase a ronda final dentro de cada Campeonato de Aragón se ajustarán a lo establecido en 6.2.2., 6.2.3. y 6.2.4.

6.5.7.- Cuando se requiera orden de salida en la fase clasificatoria de un Campeonato de Aragón, se asignará por sorteo.

6.5.8.- La clasificación final en cada Campeonato de Aragón se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores. En caso de empate en el primer puesto podrá disputarse una "superfinal".
Para resolver un empate en el 2º y 3º puesto se tendrá en cuenta el puesto alcanzado en la Fase Clasificatoria / Campeonato Provincial. Si el empate continuase, se considerará a los competidores como empatados en esa plaza.

6.5.9.- Al finalizar cada Campeonato Autonómico se proclamarán los Campeones de Aragón en cada una de las categorías y modalidades, haciéndose entrega de los trofeos correspondientes a los campeones, subcampeones y terceros clasificados de los Campeonatos Autonómicos en las diferentes categorías.

6.5.10.- Clasificación por equipos. Se otorgarán dos trofeos, uno a la mayor participación y otro al mejor resultado. Criterios:

- **Premio a la escuela más participativa**: para cada club se suman las participaciones de sus deportistas considerando todas las categorías; cada deportista contribuye a la suma con un número de participaciones igual al número de pruebas en que haya

competido en la Fase Clasificatoria. El club que obtenga la mayor suma recibe el premio.

- **Premio a la escuela con mejor resultado**: para cada club se sumarán los puntos que obtengan sus deportistas en los pódiums de los Campeonatos de Aragón (100 el 1º, 80 el 2º y 65 el 3º). En caso de empate, se sumará la 4º posición con 52 puntos. Si persiste el empate en cualquiera de las tres posiciones del podium, se considerará el número de deportistas clasificados para participar en los diferentes campeonatos

7. MODALIDAD DE ESCALADA DE DIFICULTAD

7.1. Definiciones

7.1.1- Las competiciones de escalada que utilizan la modalidad de dificultad, se definen como aquellas competiciones donde el competidor asciende desde el suelo, progresando sobre las presas que le permita el muro, realizando la vía para alcanzar la última presa.

7.1.2.- El intento a la vía puede hacerse:

- **"A vista"**: cuando el intento a la vía se realiza después de un período autorizado de observación, el competidor permanece en zona de aislamiento hasta su intento, y no tiene ningún otro tipo de información sobre la vía que la obtenida durante este período.
- **"Al flash"**: el intento es posterior a un período de observación, durante el cual el aperturista de la vía, normalmente el Árbitro Equipador Delegado u otros competidores, realiza la vía. El competidor puede así mismo ver los intentos de los otros escaladores.

7.1.3.- El intento a la vía puede hacerse:

- De **"segundo de cuerda"** o **"top-rope"**: Con la cuerda por arriba, de manera que el escalador en caso de caída siempre quedará colgando de la cuerda sin que se produzca vuelo o salto
- De **"primero de cuerda"**: El competidor asciende encordado desde el suelo y va mosquetoneando sucesivamente cada cinta exprés.

7.2. El muro de escalada

7.2.1.- La totalidad de la superficie del muro de escalada será apto para escalar.

7.2.2.- Los bordes laterales y superior de la estructura no podrán ser usados para progresar en la escalada. Tampoco podrán ser utilizados los elementos de seguro o aquellas partes claramente delimitadas al efecto.

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

7.2.4.- La línea de salida para el comienzo del intento de las vías deberá marcarse claramente.

7.2.5.- La última presa de la vía será claramente distinguible.

7.2.6.- El descuelgue y las cintas exprés deberán verse claramente.

7.2.7.- Los primeros metros de la vía serán fáciles y adaptadas a los competidores de menor estatura para facilitar la progresión, fundamentalmente en las categorías de menor edad. En dichas categorías se procurará así mismo que las vías de fase clasificatoria carezcan de dificultades notables.

7.3. Modalidades de escalada según categorías

7.3.1.-–La categoría Alevín realizará los intentos, tanto en Fase Clasificatoria / Campeonato Provincial como en Campeonato Autonómico "al flash" y como "segundo de cuerda", en las rondas clasificatorias y finales:

7.3.2.-- Las categorías Infantil, Cadete y Juvenil realizarán los intentos a las vías "a vista" o "al flash", debiendo permanecer hasta ser llamados, si se realizan "a vista", en la zona de aislamiento. Deberán escalar como "primero de cuerda", en las rondas clasificatorias y finales.

7.4. Tiempo para hacer la vía

7.4.1.- El tiempo para realizar la vía será fijado por el Presidente del Jurado bajo el consejo de los equipadores y estará comprendido entre 3 y 5 minutos. La decisión relativa al tiempo de ascenso por categoría será comunicada a los delegados en la reunión técnica.

7.4.2.- El escalador puede pedir que se le informe sobre el tiempo restante para finalizar su intento, el Árbitro de Vía deberá decirle los minutos y segundos que faltan para que el tiempo se agote.

7.5. Período de observación

7.5.1.- El competidor dispondrá de un periodo de observación anterior al comienzo de cada ronda de competición, durante el cual podrá hacer un estudio de la vía, excepto que los jueces especifiquen lo contrario.

7.5.2.- El período de observación será decidido por el Presidente del Jurado oído el Equipador Delegado y no podrá exceder los 5 minutos.

7.5.3.- Los competidores deberán permanecer en la zona designada como área de observación y no se les permitirá tocar la pared ni comunicarse con personas situada

fuera del área de observación. En el caso de que un deportista abandone de forma previa al tiempo establecido la zona de observación, éste podrá ser descalificado.

7.5.4.- Únicamente los entrenadores podrán acompañar a los competidores durante el período de observación.

7.5.5.- Al final del período de observación, los competidores abandonarán inmediatamente la zona de competición.

7.5.6.- En el caso de que se produzca superfinal, el Presidente del Jurado podrá decidir si existe o no, periodo de observación.

7.5.7.- En las categorías que realicen la vía "al flash", el Equipador Delegado, o en su defecto alguien debidamente capacitado, realizará durante este periodo la vía en presencia de los competidores; alternativamente, el ascenso a la vía se realizará previamente y se grabará en video para su envío a los competidores antes de la prueba.

7.6. Zona de tránsito

7.6.1.- La zona de tránsito se dispondrá adyacente a la zona de escalada.

7.6.2.- Antes de empezar su intento a la vía, los competidores que se hallen en zona de aislamiento serán acompañados por un oficial autorizado a la zona de tránsito y no se le permitirá:

- Observar la superficie del muro, ni a ningún otro competidor en proceso de intentar su vía.
- La compañía de otras personas en el caso de escaladores provenientes de la zona de aislamiento.

7.6.3.- Los componentes de las categorías exentas de periodo de aislamiento serán avisados por sus delegados o entrenadores autorizados para que se dirijan a la zona de tránsito con antelación a su intento a la vía.

7.6.4.- El escalador llegará a la zona de tránsito con el arnés puesto; allí deberá ponerse su calzado de escalar, ajustarse el casco y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.

7.6.5.- El arnés, el nudo y el casco usados por el competidor deberán ser inspeccionados por el asegurador antes de que el competidor pueda escalar.

7.6.6.- Cada competidor deberá estar listo para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para así hacerlo.

7.7. Requisitos de seguridad

Los requisitos específicos a cumplir en el desarrollo de las competiciones en la modalidad de escalada dificultad son las siguientes:

- Los competidores utilizarán una cuerda simple homologada proporcionada por la FAM o el club organizador. El Árbitro de Vía junto con el Árbitro Equipador Delegado determinarán cuando la cuerda reúne condiciones o debe ser sustituida.
- En las reuniones el mosquetón por donde pasa la cuerda (top rope) será de acero y estará unido a dos puntos de anclaje.
  - En el caso de que el ascenso de los deportistas se realice como "segundo de cuerda", la cuerda estará pasada en la reunión por dos mosquetones contrapeados unidos a dos puntos de anclaje. En el caso de que la reunión no contase con dos mosquetones, se añadirá una cinta exprés cuyo primer extremo quedará fijado a uno de los puntos de anclaje mediante un "maillón rapide" homologado de 8 a 10 mm, mientras que el segundo extremo será fijado a la cuerda mediante un mosquetón de seguridad contrapeado al mosquetón de la reunión.
  - La vía estará asegurada mediante cintas exprés homologadas para competición. Todo mosquetón por donde no tenga que pasar la cuerda deberá ser un "maillón rapide" homologado de 8 a 10 mm.
  - La distancia máxima entre mosquetones por donde pase la cuerda será de metro y medio.
  - El Árbitro de Vía y el Árbitro Equipador Delegado decidirán si la cuerda debe estar pasada por el primer punto de protección o por cualquier otro en el caso de dificultad a vista, en el caso de tratarse de un intento a vía como "primero de cuerda".
  - De forma conjunta los Árbitros de Vía y el Árbitro Equipador Delegado, inspeccionarán cada ruta antes del comienzo de cada ronda. El Árbitro Equipador Delegado puede decidir que un punto de protección debe ser chapado por razones de seguridad desde una presa/volumen en particular (una "presa de Seguridad") o antes, en cuyo caso dichas presas/volúmenes y los puntos de protección relevantes deberán estar claramente marcados con una cruz. Este hecho será comentado a todos los deportistas afectados durante la observación de la ruta.
  - Durante la realización de la vía, el competidor deberá llevar obligatoriamente un arnés de cintura o completo homologados y adecuados a su talla, siguiendo el estándar reflejado en el punto 5.4.6.
  - Así mismo, durante la realización de la vía es obligatorio el uso del casco homologado para la escalada, que deberá portar correctamente ajustado y sujeto.
  - Los competidores que efectúen su escalada como primero de cuerda deberán encordarse usando obligatoriamente el nudo de doble ocho reseguido.
  - Aquellos que lo hagan como "segundo de cuerda" o en "top rope" deberán encordarse con dos mosquetones de seguridad contrapeados que se unen a la cuerda por una gaza en ocho y se cierran en el anillo central del arnés. No obstante,

podrá hacerse uso del encordamiento con nudo de doble ocho reseguido al arnés si el competidor o su representante lo exigen.

- Los aseguradores deberán utilizar un dispositivo de aseguramiento homologado según el estándar aplicable EN15151-1.
- El Árbitro de Vía y el Árbitro Equipador Delegado velarán por que los aseguradores actúen de forma competente.
- Si durante la escalada considerase el Árbitro de Vía que alguno de los elementos de seguridad personales, arnés o casco, no cumple su función protectora adecuadamente, procederá a parar el cronómetro anotando la presa alcanzada, e indicar al escalador que descienda al suelo. Tras corregir el defecto, el competidor retomará la escalada desde el suelo disponiendo del tiempo restante.
- El asegurador deberá tener especial cuidado durante el intento del competidor cuando sea como "primero de cuerda" teniendo en cuenta que:
  - Su aseguramiento no comprometerá los movimientos del escalador, por el hecho de que la cuerda este muy floja o muy tensa.
  - Cuando el competidor quiera chapar la cuerda, sus movimientos no han de ser obstaculizados para realizar esta acción. Así, si el chapaje falla por parte del competidor, el exceso de cuerda se tendrá en cuenta para realizar una parada dinámica del mismo, en la que no exista un exceso de metros en la caída, y en la que a su vez el impacto tampoco le pueda suponer un daño causado por aristas o volúmenes presentes en la vía.
- Si el intento a la vía por parte del deportista se realiza como "segundo de cuerda" el asegurador:
  - Velará por que sus maniobras no faciliten ni entorpezcan el intento del escalador, debido a un exceso o defecto notable en la tensión de la cuerda.
  - Cualquier tipo de tensión en la cuerda podrá ser considerada como una ayuda externa al competidor, pudiendo el Árbitro de Vía decretar incidente técnico.
- Independientemente de que el intento del competidor se realice como "segundo de cuerda", el asegurador, una vez haya finalizado el intento del escalador, se encargara de descenderlo hasta el suelo de una forma segura.

7.8. Procedimiento de escalada

7.8.1.- Cada competidor dispone de 40 segundos de observación antes de comenzar su intento a la vía. Si al finalizar estos 40 segundos el competidor no ha comenzado su intento, se le darán instrucciones para que empiece.

El tiempo para realizar la vía incluye los 40 segundos de preparación descritos en el apartado anterior.

7.8.2.- Se dará por empezado el intento a la vía por parte de un competidor cuando los dos pies de éste hayan abandonado el suelo.

7.8.3.- Especificaciones especiales para escalada a vista como "primero de cuerda":

- Cada competidor se asegurará a las cintas exprés en secuencia.
- Cada cinta exprés deberá ser utilizada antes de que el escalador deje de sujetar la última presa desde la que era posible haber realizado el chapaje. Se considerará entonces que el competidor ya no se encuentra en una posición legítima.
- Si los equipadores hubieran marcado con una X una presa desde la que realizar el chapaje, éste se hará obligatoriamente como máximo desde ese punto. De no hacerlo el competidor pasará a estar en una posición no legítima.
- Si el competidor deja de mosquetonear una cinta, el Árbitro de Vía podrá requerirle retroceder a cualquier punto de su intento a la vía o volver al suelo.
- Si un competidor chapó mal, y como consecuencia de esta acción realiza un chapaje en Z, el Árbitro de Vía le avisará de tal circunstancia, obligando al deportista a corregir el chapaje en el acto. Una vez corregido, las cintas deberán quedar chapadas en secuencia.

El Árbitro de Vía indicará al competidor en cualquier momento que se ajuste a estas normas de seguridad, si a pesar de ello el competidor persiste en violar la norma, el árbitro dará por terminado el intento en este punto, valorando la última presa obtenida en posición debida.

En circunstancias especiales, el Presidente del Jurado estará autorizado para enmendar este artículo.

7.8.4.- El intento de un competidor a la vía finaliza cuando:

- El competidor cae.
- Excede el tiempo permitido para la vía.
- Avanza, a juicio del Árbitro de Vía, haciendo uso de alguna parte del muro o presa más allá de los límites marcados de la vía, de los puntos de seguridad o descuelgue, de los bordes laterales o de la cima del muro.
- Toca el suelo con alguna parte del cuerpo.
- Recibe indicaciones para el avance dadas por el público o delegados, explícitas a juicio del Árbitro de Vía.
- Deja de asegurarse o no atiende a los requerimientos de los jueces.
- Pasa a estar en una posición no legítima.
- Cuando se haya producido cualquier circunstancia que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas, entre éstas se incluyen indicaciones para el avance o ayudas a la progresión.

7.8.5.- Cuando el tiempo expire, el árbitro debe pedir al competidor que pare y se puntuará sobre la última presa alcanzada cuando el tiempo se agotó.

7.8.6.- Al finalizar la participación de un competidor, éste será bajado inmediatamente al suelo y abandonará la zona de competición.

7.9. Sistema de puntuación y arbitraje

7.9.1.- A un competidor se le permitirá retroceder durante el tiempo que dure su intento a la vía considerando válida, si éste cayera, la presa más alta cogida con anterioridad.

7.9.2.- Al detener el intento de un competidor a una vía, la medición de la altura conseguida por este competidor será hecha hasta la presa más alta cogida. En el caso de travesía o techo se considerará la presa más lejana cogida siguiendo la línea de progresión.

7.9.3.- Cada presa será considerada por haber sido definida como tal por el Árbitro Equipador Delegado en la secuencia del croquis de vía facilitado al Árbitro de Vía, o después de su uso positivo por un competidor durante la competición. Todas las presas recibirán una puntuación correlativa de menor a mayor atendiendo a su posición topográfica desde el suelo.

7.9.4.- A efectos de puntuación:

- Una presa se considerará **"controlada"** cuando el competidor haya hecho uso de una presa o volumen presa para lograr o cambiar una posición estable del cuerpo La puntuación de un competidor que controla una presa será el número asignado a dicha presa sin sufijo.
- Una presa desde la cual un competidor haya hecho un movimiento progresivo de su centro de masa o caderas y un movimiento de una o ambas manos hacia la siguiente presa o cualquier otra presa más adelante en la línea de progresión se considerará como **"usada"**. La puntuación de un competidor en una pesa utilizada será el número asignado a esta presa con un signo positivo (**+**) como sufijo. Esta puntuación es mayor que la puntuación de una misma presa sin sufijo (**+**).

7.9.5.- Se considerará una presa como "controlada" o "usada" a criterio del Árbitro de Vía. Para la medición solo se considerarán las presas cogidas con las manos.

7.9.6.- Un competidor será acreedor de la altura máxima en una vía o cima "top" si consigue:

- Escalando como "segundo de cuerda" coger la última presa del muro de escalada con ambas manos.
- Escalando como "primero de cuerda" consigue chapar el punto de protección final de la vía, independientemente de la que presa del muro desde la que lo haga. Si se

cogiera al descuelgue o cadena, se le puntuaría la última presa del muro cogida con un sufijo positivo (+).

7.10. Clasificación

7.10.1.- Después de cada ronda de competición, se situará a los competidores en la clasificación de acuerdo con la altura máxima obtenida. En el caso de secciones transversales, la mayor distancia a lo largo del eje de la vía determina la clasificación del competidor en la ronda de competición.

7.10.2.- En la Fase Clasificatoria / Campeonatos Provinciales, las categorías Alevin e Infantil disputarán 1 ronda clasificatoria + 1 ronda final con los mejores 15 clasificados.

Dependiendo de la disponibilidad de la instalación, la prueba se disputará con una o dos vías clasificatorias y una vía de clasificación final. La clasificación para la final resultará de la suma de los puntos obtenidos en las vías de clasificación.

Las categorías Cadete y Juvenil disputarán 1 ronda clasificatoria + 1 ronda final con los mejores 8 clasificados.

7.10.3.- El Campeonato de Aragón se disputará a dos rondas:

- Una ronda clasificatoria de 2 vías obteniendo la clasificación final de la suma de puntos de cada una de ellas
- Una ronda final con los seis mejor clasificados.

7.10.4.- Si una vez realizada la ronda final persiste un empate en la primera plaza de la clasificación, no resoluble mediante el resultado obtenido en la clasificatoria, debería celebrarse otra ronda de competición entre los escaladores empatados, la superfinal:

- Este punto solo se aplicará en los Campeonatos de Aragón.
- En el caso de que persista el empate en la superfinal por acabar los competidores la vía, se tendrá en cuenta el tiempo de realización para decidir el desempate.
- Excepcionalmente, en la ronda final, el presidente del jurado podrá optar por tener en cuenta el tiempo para deshacer posibles empates en el 1erpuesto entre competidores que acaben la vía. Esta decisión que se tomará cuando el desarrollo de la competición lo haga necesario y deberá comunicarse a delegados y competidores al comienzo de la ronda final.

8. MODALIDAD DE ESCALADA DE BLOQUE

8.1. Definiciones

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

8.1.2.- La ronda se podrá desarrollar con uno de los siguientes sistemas:

- **"Americano", "Escalada en grupos"** o **"Red Point"**: todos los competidores salen simultáneamente a la zona de competición, disponiendo del mismo tiempo para la realización de los bloques. En este formato los escaladores pueden observarse y ayudarse unos a otros en sus estrategias por solucionar el problema, pero sin recibir indicaciones externas durante su intento. Es recomendable para disputar la(s) ronda(s) clasificatoria(s).
- **"Rotación a vista"**: Los competidores pasan sucesivamente y por turno por todos los problemas, mediando un tiempo de descanso igual al de realización entre el fin del intento a un bloque y el intento al siguiente. El intento a los bloques se realiza sin ninguna indicación externa ni antes ni durante el intento del competidor.
  Simultáneamente en la zona de escalada hay unos deportistas intentando un problema y otros descansando antes de abordar el siguiente.
- **"Red Point con penalización"** en cada bloque hay unas 2 o 3 presas que, si el competidor utiliza para resolver el problema, conllevan una penalización por cada una de las presas usadas para la consecución del bloque.

*8.2. **Zonas de escalada***

8.2.1.- Las zonas de escalada o problemas de escalada de bloque tendrán una altura máxima que no permita una caída superior a 3 metros considerando la parte más baja del cuerpo y estarán ampliamente separadas unas de otras, por motivos de seguridad.

8.2.2.- 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.

8.2.3.- Los bordes laterales de la estructura y el de la cima no se usarán para escalar. 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 agujeros destinados a la sujeción de las presas o

volúmenes en la estructura, o los agujeros destinados para la sujeción de presas en volúmenes.

8.2.4.- Los límites derecho e izquierdo de cada ruta estarán claramente delimitados. Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable.

8.2.5.- Cada bloque tendrá las presas de salida para el comienzo del bloque perfectamente marcadas. Así, deberán estar perfectamente marcadas las presas de mano para ambas manos, así como las de los pies.

8.2.6.- Cada bloque tendrá la presa de bonificación y la presa de final perfectamente marcados con la marca de ZONA y TOP respectivamente. En el caso de aplicarse el sistema de "Redpoint con presa de penalización", las presas de que supongan una penalización también deberán estar claramente señaladas.

8.2.7.- Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.

8.2.8.- El uso de resina de pino podrá ser sólo autorizado por la organización.

8.2.9.- La altura y dificultad de las vías merecerá una especial consideración en las categorías de menor edad reservando, si fuese posible, alguna(s) vía(s) de fácil realización para los competidores de menor edad y estatura.

8.2.10.- En la medida de lo posible se buscará la equipación de bloques diferenciados para chicos y chicas en categorías Cadete y Juvenil.

8.3. Requisitos de seguridad

Los requisitos específicos a cumplir en el desarrollo de las competiciones en la modalidad de escalada dificultada son las siguientes:

- El Árbitro de Vía y el Árbitro Equipador Delegado se asegurarán de que el competidor esté suficientemente protegido con quitamiedos o colchonetas.
- El Árbitro de Vía y el Árbitro Equipador Delegado velarán por que los aseguradores de parada, si los hay, sean competentes. Siempre que se pueda se intentará prescindir de ellos, siendo labor del Árbitro Equipador Delegado que las caídas sean limpias y se hallen protegidas con colchonetas.
- El Árbitro de Vía velará durante la prueba por que nadie pueda ser alcanzado por la eventual caída de un escalador.
- Durante la realización de los bloques el uso de casco no será obligatorio dadas las medidas de seguridad preexistentes. Su uso será opcional bajo el criterio unificado

del Club por el cual se presente el deportista y en tal caso deberá estar correctamente ajustado y sujeto.

- En caso de optar por su uso, si durante la escalada considerase el Árbitro de Vía que el casco no cumple su función protectora adecuadamente, procederá a indicarle al escalador que descienda al suelo y corrija el defecto antes del siguiente intento, contándose dicho intento a efectos de puntuación (ver punto 8.5).

8.4. Procedimiento de escalada

8.4.1.- La fase clasificatoria / Campeonatos Provinciales se disputará a una ronda. La prueba constará de 5 bloques puntuables (con árbitro) y un máximo de 3 (dependiendo de la instalación dónde se realice) no puntuables (con supervisor de la organización).

El Campeonato de Aragón se disputará a 2 rondas: una ronda clasificatoria y una ronda final con los 6 mejor clasificados. El número de bloques variará entre 4 como mínimo y 7 como máximo.

De forma previa a la competición, el número total de bloques por ronda de competición y categoría será consensuado entre el Árbitro Equipador Delegado y el Presidente del Jurado, teniendo este último la potestad de decidir finalmente el número total de los mismos.

8.4.2.- En cada problema de bloque se determinará una posición inicial de salida consistente en dos presas de manos y dos presas de pies. Esta posición inicial estará claramente marcada.

8.4.3.- Respecto a las presas de los bloques:

- Los competidores podrán 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.

8.4.4.- En las pruebas por sistema "americano":

- El Presidente del Jurado podrá indicar un periodo previo de visualización de los bloques, solo para deportistas, no superior a los 10 minutos o a los 2 minutos por bloque, del que se informará en la reunión técnica.
- Durante este periodo de visualización, el Árbitro Equipador Delegado y/o el Árbitro de Vía podrán dar las indicaciones necesarias para realizar una salida correcta, informar de los límites del bloque o indicar dónde se encuentra ubicada la Zona y el Top del bloque.
- Durante el tiempo que dure la visualización únicamente estará permitido a los deportistas tocar las presas de salida.

- Dependiendo del número de bloques y participantes el tiempo mínimo será de 30 minutos y un máximo de 50 minutos para cada ronda. Concluido este tiempo los competidores deberán finalizar sus intentos, inclusive si terminado este tiempo se encontrasen realizando un intento.
- Si quiere iniciar un nuevo intento, el competidor debe volver al punto de inicio sin tocar la estructura y esperar su turno, si hay otros escaladores esperando para realizar su intento, podrá cambiar de problema si lo cree oportuno, para más tarde volver a éste, acumulando los intentos anteriores a este problema.
- Los competidores podrán comunicarse entre ellos salvo con el escalador que esté realizando el intento; si éste recibe indicaciones, se dará por finalizado el intento.

8.4.5.- En las pruebas por el sistema "de rotación":

- El Presidente del Jurado podrá indicar un periodo previo de visualización de los bloques, solo para deportistas, no superior a los 10 minutos o a los 2 minutos por bloque, del que se informará en la reunión técnica.
- Durante este periodo de visualización, el Árbitro Equipador Delegado y/o el Árbitro de Vía podrán dar las indicaciones necesarias para realizar una salida correcta, informar de los límites del bloque o indicar dónde se encuentra ubicada la Zona y el Top del bloque.
- Durante el tiempo que dure la visualización únicamente estará permitido a los deportistas tocar las presas de salida.
- El competidor irá realizando sus intentos a las vías en el orden prefijado con períodos intercalados de reposo.
- Al entrar en cada área de un bloque zona el escalador puede iniciar su intento al mismo o realizar una continuar su observación previa.
- Un competidor puede intentar un problema tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido, fijado en la reunión técnica, el cual no excederá nunca los 6 minutos por bloque. Concluido el tiempo el deportista deberá descender inmediatamente del bloque, continuando o finalizando su ronda de intentos a los bloques.
- El competidor puede preguntar al árbitro en cualquier momento cuánto tiempo le queda. Además, el árbitro informará a los competidores que aún estén escalando cuando queden solamente 60 segundos del tiempo concedido.
- Si un competidor completa la ruta con éxito debe permanecer dentro de la zona de escalada y no pasar a otra ruta hasta que el tiempo se acabe y le sea ordenado el abandono de la zona de competición.
- Después de cada ruta, el escalador dispondrá de un periodo de reposo, en un lugar desde el cual no podrá observar los intentos a los bloques que le faltan ni comunicarse con personas no autorizadas habiendo una zona de aislamiento por cada bloque.

- Los competidores participantes en la ronda deberán estar en la zona de aislamiento antes del comienzo de la ronda, con la antelación que se fije, para calentar y evitar observar los trabajos de los instaladores y Árbitro Equipador Delegado.

8.4.6.- En las pruebas por el sistema "Red point con penalización":

- El Presidente del Jurado podrá indicar un periodo previo de visualización de los bloques, solo para deportistas, no superior a los 10 minutos o a los 2 minutos por bloque, del que se informará en la reunión técnica.
- Durante este periodo de visualización, el Árbitro Equipador Delegado y/o el Árbitro de Vía podrán dar las indicaciones necesarias para realizar una salida correcta, informar de los límites del bloque o indicar dónde se encuentra ubicada la Zona y el Top del bloque.
- Durante el tiempo que dure la visualización únicamente estará permitido a los deportistas tocar las presas de salida.
- Se realizará bajo el formato Americano.
- Se equiparán entre 8 y 10 bloques.
- Los competidores saldrán en grupos máximo de 30 participantes y dispondrán de 1 hora para probar los bloques y resolverlos.
- Para hacer más participativa la competición, todos los bloques estarán equipados con presas complementarias a las explicitas del recorrido. Los competidores que las utilicen serán penalizados con -10 puntos por cada presa a restar a los 100 puntos en el caso de que hagan TOP.
- Cada bloque tendrá una puntuación máxima de 100 puntos. Para conseguirlos habrá que realizar TOP, subiendo exclusivamente por las presas que no penalizan.
- Los competidores elegirán los bloques que quieran probar y le darán su tarjeta al árbitro del bloque para esperar su turno. Si mientras esperan queda algún otro bloque libre y quieren probarlo pueden solicitar la tarjeta al árbitro y dirigirse al bloque libre, perdiendo en este caso el turno del bloque del que han marchado.
- Los competidores podrán probar los bloques cuantas veces quieran mientras haya tiempo. Cada vez que lo hagan el árbitro del bloque anotará el resultado, solo contabilizando los intentos que hagan TOP. Aunque un competidor haga TOP, puede volver a repetir el bloque y le contará la repetición con menos penalizaciones siempre que haga TOP.

8.5. Sistema de puntuación

8.5.1.- Un intento a un problema de 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.

- Añada cualquier tipo de marca a la estructura o a las presas.

8.5.2.- El competidor puede retroceder en cualquier punto de la vía, manteniendo su intento siempre que no descienda al suelo.

8.5.3.- Un intento se considerará terminado con éxito, conseguir "TOP", cuando el competidor coge la presa final con ambas manos y el Árbitro de Vía lo considera bueno mediante la voz "VALE". Se anotarán la cima y el intento en que se logra.

8.5.4.- Un intento se considerará terminado "sin éxito" si:

- Hace una salida incorrecta:
- No logra una posición controlada con manos y pies en presas de salida.
- Utiliza presas o estructuras no marcadas como presas de salida antes de situarse en las presas de salida.
- Toca la colchoneta tras abandonar el suelo..
- Agota el tiempo de la ronda sin haber completado el problema.
- Cae sin conseguir TOP
- Excede los límites de la ruta o hacer uso de ayuda ilegal.

8.5.5.- Presa de bonificación: en todas las vías existirá una presa considerada de bonificación denominada como **"ZONA"** (claramente señalizada al resto de presas), situada según el criterio del Equipador Delegado.

8.5.6.- Si en un intento terminado sin hacer "TOP" se ha cogido la presa de bonificación o "ZONA", se anotarán la bonificación y el intento en que se logra.

8.5.7.- Finalizado el intento al bloque con éxito o sin éxito, el competidor debe volver inmediatamente al suelo.

8.5.8.- Una presa se considera dominada o cogida según el criterio del árbitro del bloque.

8.5.9.- La clasificación después de cada ronda se realizará de acuerdo con la puntuación obtenida mediante el siguiente criterio:

La puntuación máxima de 1 bloque será de 25 puntos, que se calculará de la siguiente manera:

1) Al competidor se le ha otorgado la presa/volumen Zona, con 10 puntos, con una deducción de 0,1 puntos por cada intento realizado antes de la adjudicación de la Zona.
2) El competidor ha completado el bloque con éxito, presa TOP, con 25 puntos, con una deducción de 0,1 puntos por cada intento fallido antes de completar el bloque.

La puntuación final de un bloque será el mayor del valor calculado mediante el cómputo (1) o el (2) y 0,0 (la puntuación de un bloque no puede ser negativa).

8.5.10.- Cada competidor será portador de una ficha personal con su identificación

(nombre y número de dorsal) en la que serán anotados el número de intentos a cada bloque, el número de TOPs conseguidos, el número de ZONAS dominadas, los intentos por bloque hasta dominar el TOP y el número de intentos hasta lograr dominar la ZONA.

8.6. Clasificación y cuotas para cada ronda

8.6.1.- La competición podrá realizarse a un máximo de tres rondas, cuartos de final, semifinales y final. El formato de competición para cada ronda y número de rondas será especificado por Presidente del Jurado en la reunión técnica.

8.6.2.- Cuotas para las rondas:

- La cuota fijada para la ronda semifinal será de 6 competidores teniendo el Presidente del Jurado la potestad de ampliarla a 10 competidores.
- La cuota fijada para la ronda final será de 4 competidores teniendo el Presidente del Jurado la potestad de ampliarla a 8 competidores.
- Las cuotas fijadas para las rondas semifinal y final serán especificadas por el Presidente del Jurado en la reunión técnica.

8.6.3.- En caso de empates que impidan ajustar la cifra de clasificados a la cuota, deberá aplicarse una "cuota flotante" que supere en el mínimo posible la cuota fijada en la reunión técnica.

8.6.4.- El orden de salida de los competidores será el inverso al obtenido en la ronda previa. Este punto solamente se aplicará en caso de ser necesario establecer un orden de salida.

8.6.5.- Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con el mayor número de problemas resueltos y el menor número de intentos realizados según se especifica en el punto 8.5.9.

8.6.6.- Cualquier competidor que realice toda la ronda con la puntuación máxima pasará directamente a la siguiente ronda.

8.6.7.- Tras la ronda final, en el caso existir competidores empatados en 1º, 2º y 3º lugar, se usarán las puntuaciones obtenidas por los deportistas empatados en la ronda inmediatamente anterior, dirimiéndose los empates aplicando el orden obtenido según el criterio establecido en el punto 8.5.9 hasta deshacer el empate. Si el empate continuase, se utilizará en caso de haberse realizado la competición sobre tres rondas, la clasificación primera, aplicando el mismo criterio. Si a pesar de esto el empate continuara se considerará los escaladores como empatados.

8.6.8.- 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 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.

8.7. Turnos en caso de incidente técnico

Sistema de rotación:

8.7.1.- El competidor sujeto a incidente técnico que ha afectado el bloque y que reclama al árbitro, debe dejar el bloque en cuestión y esperar dentro del área de escalada marcada hasta que finalice el tiempo y se le ordene desplazarse al siguiente bloque. La reparación de la ruta comenzará tan pronto como sea notificada por el Árbitro de Vía al Árbitro Equipador Delegado.

8.7.2.- Si la reparación de la ruta no finaliza antes del tiempo de la ronda, se llevará a los competidores afectados (a quienes no tengan probado ese problema) y se les concederá un tiempo proporcional pactado entre el Presidente del Jurado y el Árbitro Equipador Delegado, dependiendo de la cantidad de escaladores afectados.

8.7.3.- Si el tiempo para reparar un bloque 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 al bloque afectado.

8.7.4.- 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.

8.7.5.- Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del árbitro, el Árbitro 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 este bloque en esa ronda o eliminarlo y no considerar la puntuación obtenida en el para ningún competidor. Si no existe ningún otro bloque disponible y la ronda sólo se disputaba a 3 bloques, el presidente del jurado, de forma excepcional puede dar validez a la ronda disputándose únicamente a 2 bloques.

9. MODALIDAD DE ESCALADA DE VELOCIDAD

9.1. Definiciones

9.1.1.- La escalada de velocidad consiste en la escalada de itinerarios idénticos lo más rápido posible mediante escalada en polea. Como sucede en dificultad, ninguna ayuda artificial está permitida en la progresión del competidor. El tiempo empleado en hacer la vía determina la clasificación del competidor en la ronda de competición.

9.1.2.- El intento a la vía deberá hacerse con la cuerda por arriba, en polea, de manera que el escalador en caso de caída siempre quedará colgando de la cuerda sin que se produzca vuelo o salto.

9.1.3.- La prueba podrá desarrollarse con uno de estos dos sistemas:

- "Tiempos" Los tiempos menores en función de la participación determinarán el paso a la final. Podrá realizarse sobre una o dos rondas de competición tomándose como referencia el menor de los tiempos obtenido por el deportista.
- "Eliminación directa" Los participantes se enfrentarán por parejas compitiendo simultáneamente en vías idénticas, generándose los cuadros reflejados en el punto 9.6.4.

9.2. El muro de escalada.

9.2.1.- La competición se desarrollará en un muro específico para la prueba de velocidad, cumpliendo los estándares fijados en los reglamentos superiores.

9.2.2.- En función de las instalaciones existentes el estándar de altura fijado en 15 metros podrá ser inferior siendo el recorrido oficial adaptado a las medidas que tuviese el muro.

9.2.3.- La superficie del muro de escalada permitirá en su totalidad su uso para escalar. Los márgenes laterales de la estructura y el margen superior no podrán ser utilizados para escalar, y tampoco se podrán utilizar los agujeros del muro donde van colocadas las presas, o los agujeros de las propias presas destinados a su sujeción.

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

9.2.5.- El muro de velocidad tendrá como referencia los materiales habituales utilizados en pruebas oficiales de orden superior.

9.3. Requisitos de seguridad

Requisitos específicos en la modalidad de escalada de velocidad:

- El ascenso de los competidores se realizará mediante un sistema de seguridad automático homologado, o en su defecto mediante una cuerda simple homologada proporcionada por la FAM o por el Club por el que participe el competidor, si las circunstancias fijadas en el Anexo I así lo requieren. El Árbitro de Vía junto con el Árbitro Equipador Delegado determinarán cuando la cuerda reúne las condiciones o debe ser sustituida.
- En el caso de que el aseguramiento sea mediante una cuerda en simple, en las reuniones el mosquetón por donde pasa la cuerda (top rope) será de acero y estará unido a dos puntos de anclaje.
- Durante la realización de la vía, el competidor deberá llevar obligatoriamente un arnés de cintura o completo homologados y adecuados a su talla.
- Así mismo, durante la realización de la vía es obligatorio el uso del casco homologado para la escalada, que deberá portar el competidor correctamente ajustado y sujeto.
- En el caso de utilizarse un sistema de seguridad automático se utilizará el mosquetón propio del sistema de seguridad que se unirá al anillo ventral del arnés del competidor.
- Si el ascenso se produjera utilizándose un sistema de aseguramiento en simple, los competidores deberán encordarse con dos mosquetones de seguridad contrapeados que se unen a la cuerda por una gaza en ocho y se cierra en el anillo central del arnés.
- Los aseguradores deberán utilizar un dispositivo de aseguramiento homologado según el estándar aplicable EN15151-1.
- El Árbitro de Vía y el Árbitro Equipador Delegado velarán por que los aseguradores actúen de forma competente.
- Si durante la escalada considerase el Árbitro de Vía que alguno de los elementos de seguridad personales, arnés o casco, no cumple su función protectora adecuadamente, procederá a parar el cronómetro anotando la presa alcanzada, e indicar al escalador que descienda al suelo. Tras corregir el defecto, el competidor retoma la escalada desde el suelo sumándose al tiempo anterior.

9.4. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada

9.4.1.- Antes de empezar su intento a la vía, cada competidor será escoltado por un oficial autorizado desde la zona de aislamiento a la zona de tránsito inmediatamente adyacente al muro de escalada. Al competidor no se le permitirá observar desde la zona de tránsito ninguna vía o situación de éstas, la superficie del muro, ni a ningún otro competidor en proceso de intentar su vía.

9.4.2.- En la zona de tránsito, a los competidores no se les permitirá la compañía de ninguna persona que no sea designada para acompañarlo a la zona de tránsito.

9.4.3.- Al ser llamado y llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar, y realizar todos los preparativos finales para su intento a la vía.

9.4.4.- Todo el equipo de escalada deberá ser inspeccionado y aprobado por un asegurador antes de que el competidor pueda escalar.

9.4.5.- Cada competidor deberá estar listo para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para así hacerlo.

9.5. Procedimiento de escalada

9.5.1.- De forma previa a la ronda de clasificación, el Presidente del Jurado informará en la reunión técnica de la existencia o no de una ronda previa a las clasificatorias, en la que los deportistas podrán realizar algún intento no puntuable, bajo la premisa de que prueben la vía. En el caso de existir dicha ronda, el procedimiento será igual que si se tratase de un intento en competición.

9.5.2.- Todas las carreras comenzarán con una señal claramente audible iniciada por un Árbitro de Vía designado.

9.5.3.- El protocolo de salida será común para todos los deportistas y será el siguiente:

- Los deportistas serán llamados por parejas previamente designadas, teniendo que colocarse en la plataforma de inicio según corresponda en la línea A o B. Durante este periodo los deportistas solo pueden tocar las primeras presas de la ruta, debiendo permanecer en todo momento en el suelo.
- Se presentarán al asegurador, quien confirmará que:
- El arnés del deportista se encuentra correctamente abrochado y ajustado.
- El arnés del deportista está conectado de manera segura al sistema de aseguramiento automático o al top-rope.
- Cada deportista ocupará una posición de espera (con el sistema de aseguramiento correctamente colocado) designada por el Árbitro de Vía, a no más de (2) metros por delante del muro y de espaldas al mismo.
- A la orden de "en sus marcas" (en inglés: A*t your marks*), cada deportista tomará sin demora una posición con ambas manos y un pie en sus presas de salida preferidas, y un pie en la plataforma de salida.
- Una vez que todos los deportistas estén inmóviles en sus posiciones iniciales, el Árbitro de Vía anunciará "Listos" (en inglés: *Ready*) y acto seguido iniciará el sistema de secuencia y cronometraje, que dará inicio al ascenso.

- Si por alguna razón el Árbitro sigue el comando 'A sus marcas' pero si antes de que anuncie 'Listos', no está satisfecho de que la carrera pueda continuar o un deportista levanta la mano para indicar que no está listo para comenzar, el Árbitro de Vía ordenará a todos los deportistas que regresen a su posición de espera.

9.5.4.- En la cima, el competidor deberá parar el aparato de cronometrar pulsándolo, o bien, deberá tocar la señal de final de vía para que los miembros del jurado detengan el cronómetro.

9.5.5.- El tiempo de realización de la vía será considerado en: segundos, décimas y centésimas de segundo (si hay disponibilidad de medición electrónica).

9.5.6.- El tiempo de realización de la vía podrá ser determinado por:

- Un marcador mecánico-eléctrico que se active a la señal de inicio dada por el Árbitro y se detenga al pulsar el competidor la señal de final de vía. Por lo menos, un asistente del Árbitro llevará a cabo un cronometrado manual.
- El sistema proporcionado por la aplicación "ScStwApp" cuya medición será simultanea para los dos competidores, utilizándose para ello dos dispositivos móviles sincronizados.
- Cronometrado manual. Será llevado a cabo, por el Árbitro de Vía desde la señal de salida hasta la señal de final de vía. En el cronometrado manual se considerarán hasta las décimas de segundo.

Con cualquiera de los métodos empleados para la medición, de forma previa al inicio de la toma de tiempos, se escuchará de forma clara y equidistante para los competidores, una secuencia formada de 4 pitidos, siendo el último de ellos el que determine el inicio de la carrera.

9.5.7.- Un competidor registrará un tiempo válido si logra pulsar el interruptor que detiene el cronometro, o en su defecto toca la parte señalada como el final de la vía.

9.5.8.- El intento de un competidor será considerado como nulo cuando:

- Fruto de una caída no logre detener el temporizador.
- Detiene cualquier caída o resbalón con el autoasegurador y no con alguna presa controlada o usada antes de la caída.
- Utiliza los bordes laterales o los bordes superiores de la pared para escalar o toca el suelo con cualquier parte del cuerpo después de haber iniciado el ascenso.
- Realiza dos salidas falsas, comenzando su intento de forma previa al inicio establecido.

9.5.9.- En el caso de que los dos deportistas enfrentados en ronda clasificatoria o final obtuvieran un tiempo nulo durante el mismo intento, se procederá repitiendo el intento de ambos de forma inmediata.

9.5.10.- Los supuestos de salida falsa serán así considerados cuando el deportista obtenga un tiempo de reacción inferior a 0,100 segundos, o bien de inicio a su carrera antes de la cuarta señal de la secuencia auditiva. Solo se permitirá una salida falsa por competidor y ronda.

9.5.11.- Cuando se dé una salida falsa se procederá a repetir el intento de ambos deportistas de forma simultánea de inmediato.

9.5.12.- Siempre que en el enfrentamiento de dos deportistas bajo el formato "eliminación directa" uno de ellos realice dos salidas falsas u obtenga un tiempo nulo, el otro competidor pasará a estar clasificado para la siguiente ronda, sin necesidad de completar la vía.

9.6. Clasificación y cuotas para cada ronda

9.6.1.- La competición podrá realizarse bajo los formatos establecidos.

9.6.2.- Ronda de clasificación:

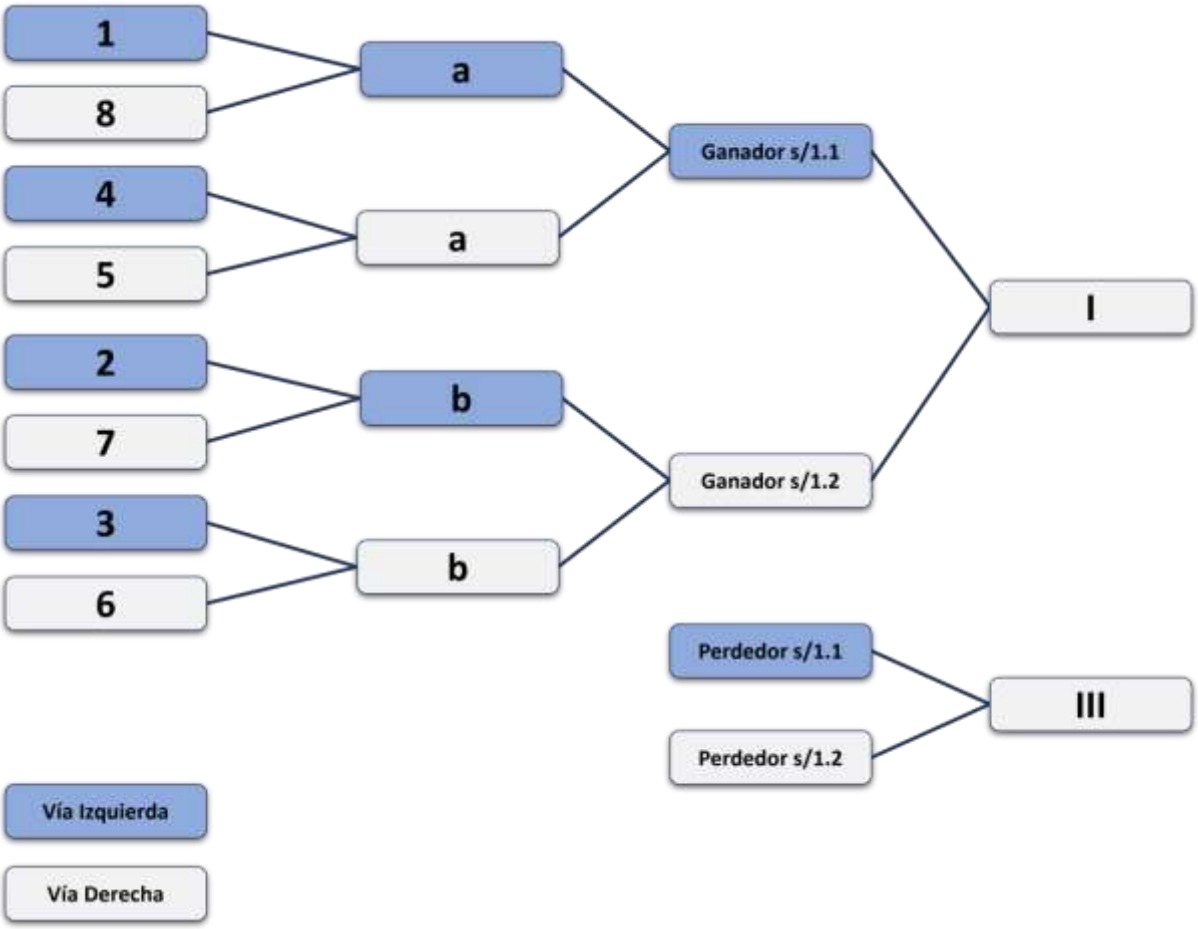
- Los tiempos menores en función de la participación determinarán el paso a las finales, siendo utilizado para obtener el pase a cuartos de final el sistema "Tiempos".
- En la fase previa de clasificación para las rondas finales, la cuota fijada en cada categoría para el paso a esta ronda será el máximo número par posible, dependiendo del número de competidores; nunca superior a 8. En caso de que un empate hiciera necesario que un número impar de escaladores accedieran a la final, se disputarán eliminatorias entre los escaladores empatados en las últimas plazas.
- Si existe empate en las plazas que dan acceso a la final, que no implica aumento de la cuota, pero si indeterminación de la clasificación, se disputarán clasificatorias entre los competidores empatados.
- En caso de existir un número de deportistas impar de entre 3 y 5 competidores en una categoría, se realizarán dos rondas, una clasificatoria y otra final, sirviendo la ronda de clasificación para determinar el orden de salida en ronda final, invirtiéndose el orden de salida en relación al puesto obtenido en la ronda clasificatoria. En ambas rondas los tiempos se obtendrán mediante el sistema "tiempos" no siendo necesario el enfrentamiento entre los deportistas.

9.6.3.- Ronda final en la modalidad de "eliminación directa":

- Los finalistas se enfrentarán por parejas compitiendo simultáneamente en vías idénticas. Después de cada enfrentamiento los deportistas dispondrán de un tiempo de reposo pactado en la reunión técnica. Este tiempo oscilara entre los 5 minutos como mínimo y los 15 como máximo.
- El orden de eliminatorias de la ronda final se hará del siguiente modo:

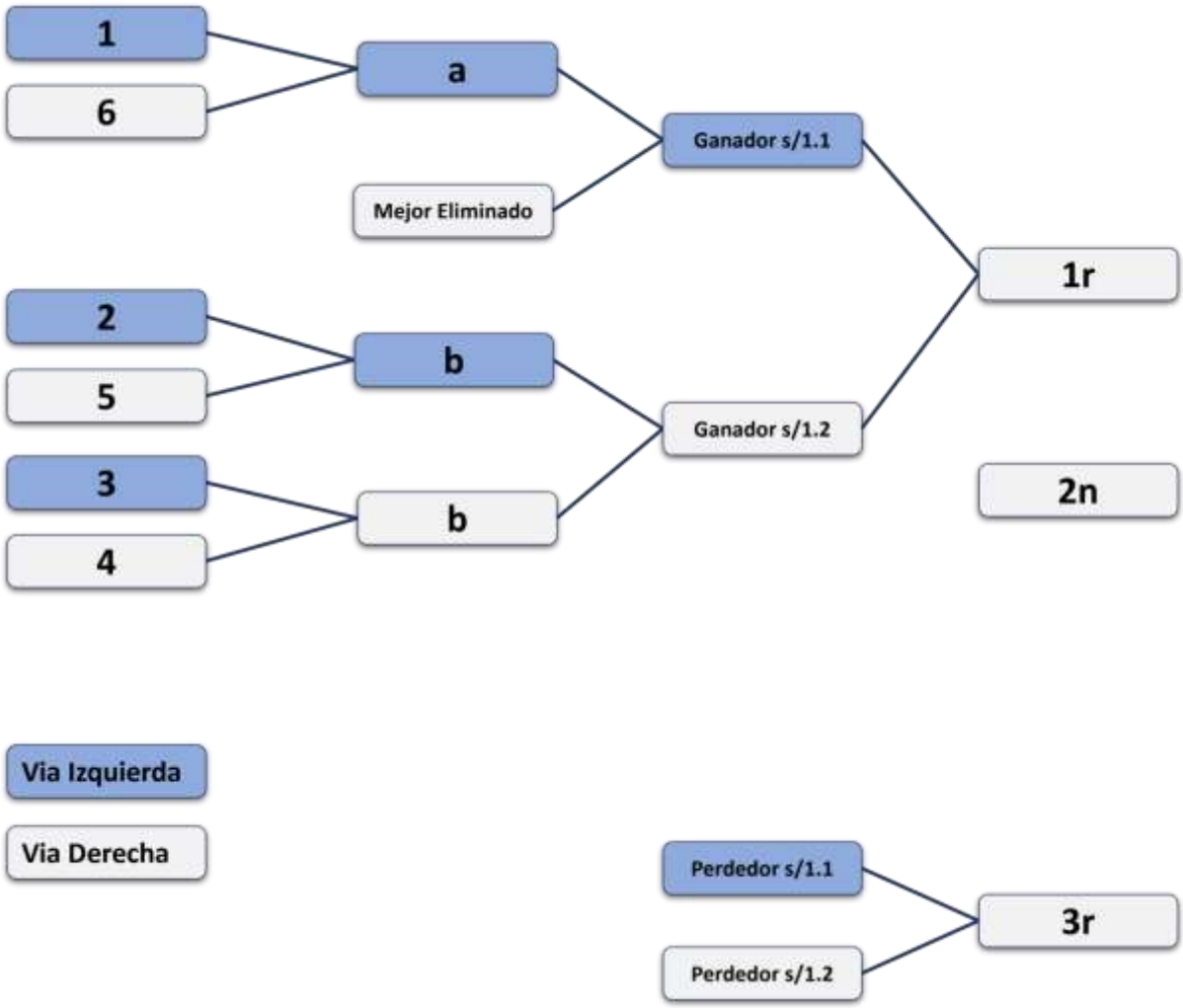
8 FINALISTAS

- 1º contra 8º
- 2º contra 7º
- 3º contra 6º
- 4º contra 5º
    - a - ganador de (1º ↔ 8º) contra ganador de (4º ↔ 5º)
    - b - ganador de (2º ↔ 7º) contra ganador de (3º ↔ 6º)
    - perdedor de a contra perdedor de b para 3º y 4º lugar
    - ganador de a contra ganador de b para 1º y 2º lugar



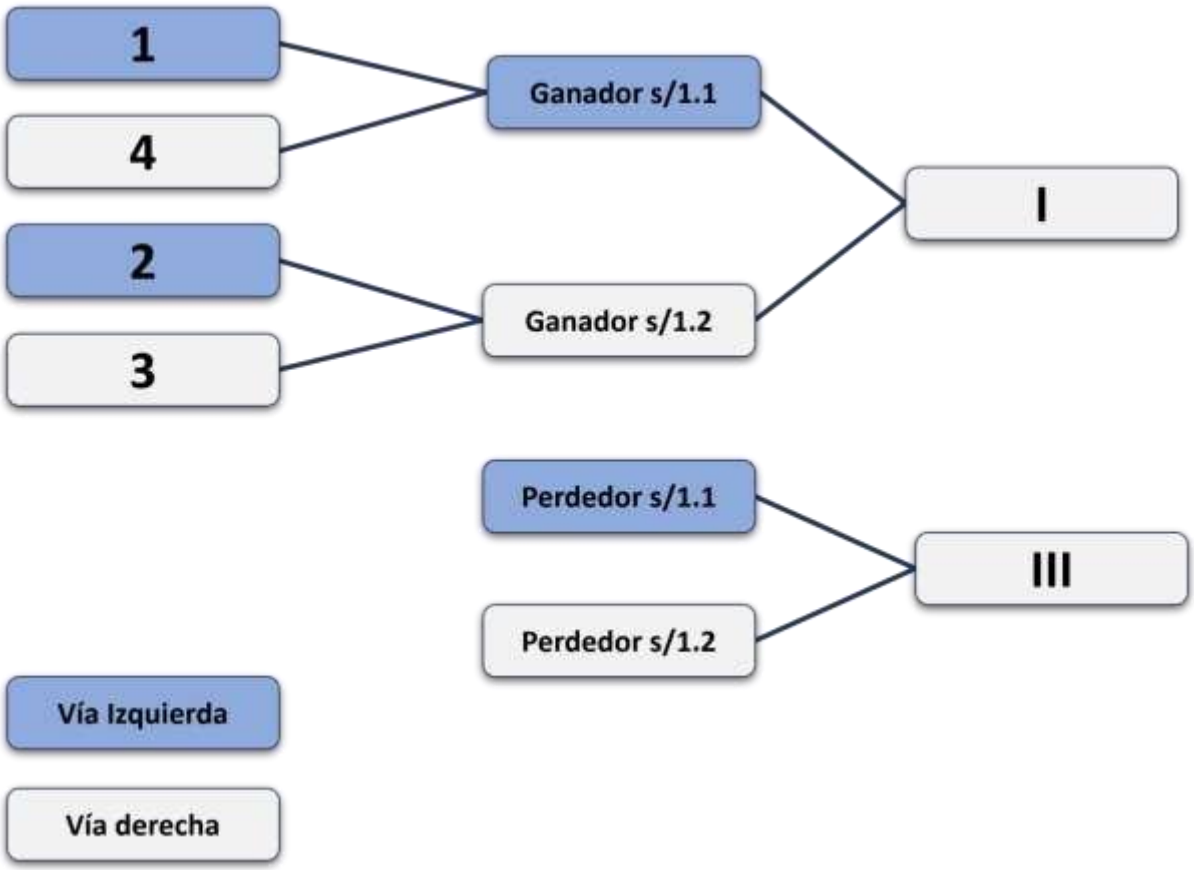
6 FINALISTAS

- 1º contra 6º
- 2º contra 5º
- 3º contra 4º
    - a - ganador de (1º ↔ 6º) contra “Mejor eliminado”
    - b - ganador de (2º ↔ 5º) contra ganador de (3º ↔ 4º) - perdedor de a contra perdedor de b para 3º y 4º lugar.
    - ganador de a contra ganador de b para 1º y 2º lugar.



4 FINALISTAS

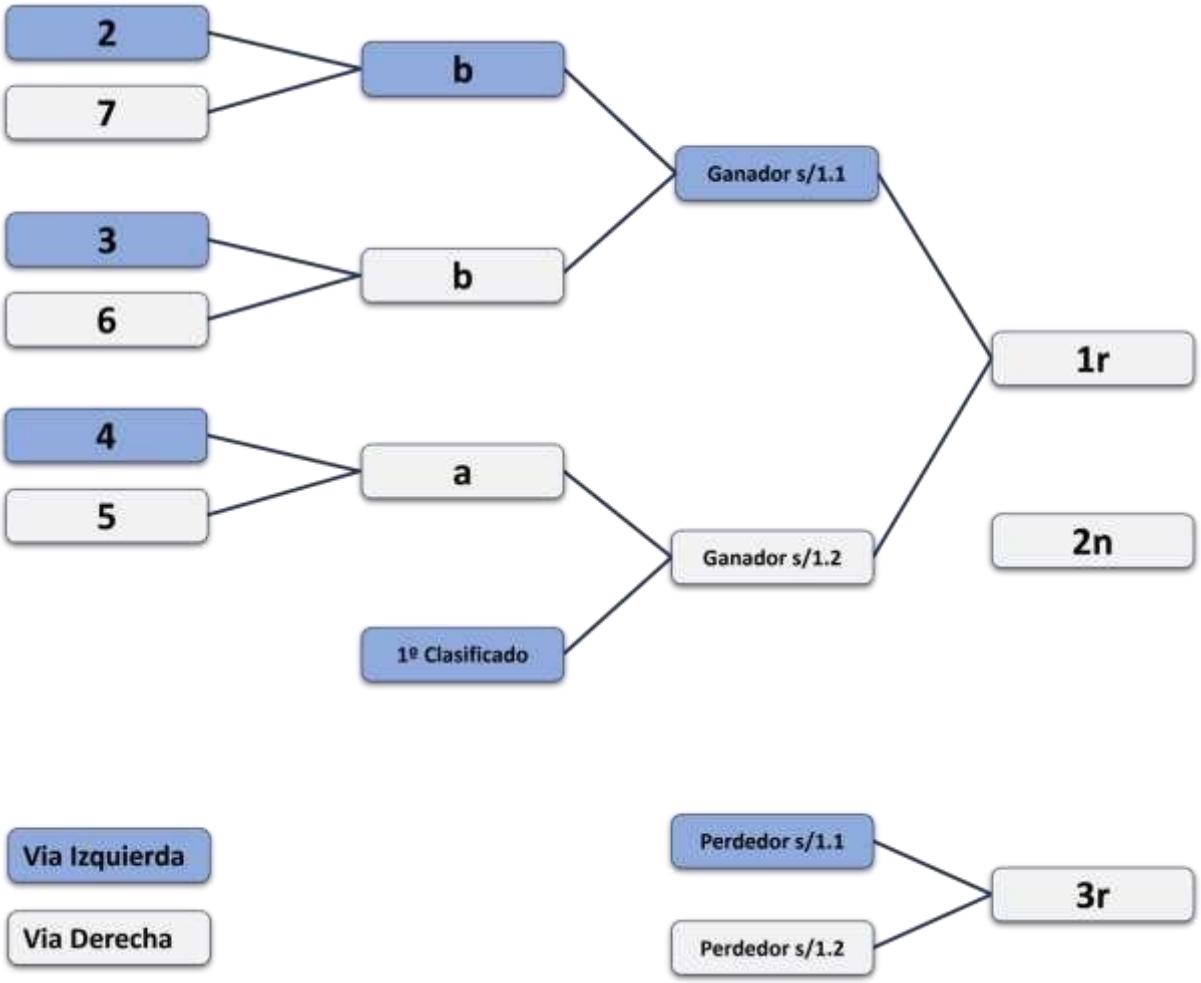
- 1º contra 4º
- 2º contra 3º
    - perdedor de (1º ↔ 4º) contra perdedor de (2º ↔ 3º) para 3º y 4º lugar.
    - ganador de (1º ↔ 4º) contra ganador de (2º ↔ 3º) para 1º y 2º lugar.



- Si una vez acabada la final existe un empate en la primera plaza de la clasificación, se realizará una nueva eliminatoria con el objetivo de romper el empate.
- En el caso de existir un numero impar de competidores clasificados para las rondas finales de 7 competidores los cruces se realizarán de la siguiente forma:

7 FINALISTAS

- 2º contra 7º
- 3º contra 6º
- 4º contra 5º
- 1º pasa directamente a enfrentarse contra ganador de (4º ↔ 5º)
  - *a* - ganador de (4º ↔ 5º) contra 1º
  - *b* - ganador de (2º ↔ 7º) contra ganador de (3º ↔ 6º)
  - perdedor de *a* contra 1º, contra perdedor de *b* para 3º y 4º lugar.
  - ganador de *a* contra 1º, contra ganador de *b c* para 1º y 2º lugar



9.6.5.- Ronda final en la modalidad de "tiempos":

Los tiempos menores en función de la participación determinarán el puesto en la clasificación.

9.6.6.- La clasificación definitiva para los escaladores que no han pasado a la final se hará teniendo en cuenta únicamente el resultado de la clasificatoria.

10. REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y CONDUCTA DEPORTIVA

10.1. Normas generales

10.1.1.- Serán de total aplicación las "Normas de disciplina deportiva escolar" que rigen los Juegos Deportivos en Edad Escolar:

- Se considerarán como faltas cometidas por los deportistas, profesores, entrenadores y delegados todas las tipificadas en dichas normas.
- Actuarán como órganos de disciplina deportiva los referidos en las mismas.
- Las sanciones tendrán un carácter disciplinario y educativo, siendo de aplicación exclusiva las señaladas en dichas normas con los grados y circunstancias modificativas que en ellas se señalan.

10.1.2.- En lo no previsto serán de aplicación subsidiariamente las normas de disciplina de la Federación Aragonesa de Montañismo.

10.1.3.- El Presidente del Jurado tiene la máxima autoridad en la toma de decisiones que afecten a la competición dentro del área señalada para ello (zonas de escalada, aislamiento, tránsito e inscripción).

10.1.4.- Tanto el Presidente del Jurado como los Árbitros de Vía o de Clasificaciones están autorizados a tomar las siguientes acciones respecto a las infracciones al reglamento o cuestiones de comportamiento por parte de cualquier persona registrada en la competición (deportistas, delegados, entrenadores, aseguradores, etc.):

- Una advertencia verbal informal.
- Una amonestación oficial acompañada de una tarjeta amarilla.

10.1.5.- El Presidente del Jurado está autorizado para proceder a la descalificación, acompañada de tarjeta roja, en los siguientes casos:

- Infracciones al reglamento señaladas en el punto 10.2.
- Indisciplina (desobediencia grave o reiterada de las instrucciones arbitrales) o comportamiento indebido (perturbando el desarrollo de la competición).

10.1.6.- Tras mostrar una tarjeta amarilla o roja, el Presidente del Jurado deberá proporcionar una declaración escrita al Delegado del equipo, detallando la infracción y circunstancias. Así mismo remitirá una copia de dicha declaración a la FAM.

10.2. Infracciones al Reglamento

10.2.1.- Si un competidor rehúsa seguir las instrucciones del Árbitro de Vía en materias de seguridad (equipamiento y acciones u omisiones durante el intento a la vía) se dictaminará la descalificación del competidor.

10.2.2. Abandonar la zona de aislamiento sin permiso del Presidente del Jurado, o comunicarse con alguien del exterior para conseguir información sobre las vías fuera del período de observación, será motivo de descalificación

10.2.3.- Son consideradas infracciones al Reglamento que pueden ser penalizadas según su gravedad con una amonestación o la descalificación:

a) Un retraso injustificado o intencionado:

- Para abandonar la zona de observación.
- Para entrar en la zona de competición desde la zona de tránsito.
- En la zona de competición antes de iniciar la vía.

b) Las señaladas como tales en los capítulos antecedentes.

10.3. Reclamaciones

10.3.1.- Una reclamación contra una decisión arbitral en una ronda de competición se dirigirá, antes de hacer públicas las clasificaciones correspondientes a dicha ronda, al Presidente del Jurado, quien recabará la información necesaria para su rápida resolución.

10.3.2.- Una reclamación contra la clasificación después de haber finalizado una ronda de competición y después de que hayan sido publicados los resultados oficiales, se debe realizar no más tarde de 10 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 por escrito al Presidente del Jurado por el Delegado con el formulario FAM (ver Anexos) y pago de la correspondiente tasa. Se dirigirá al Presidente del Jurado, quien resolverá oídos el Árbitro de Vía, el competidor y las personas de la organización que puedan a su juicio informarle. En ambos casos el Presidente del Jurado comunicará la resolución al Delegado. Esta documentación se acompañará al acta de la competición.

10.3.3.- Reclamaciones y recursos posteriores a la finalización del evento deportivo se llevarán a cabo conforme a lo señalado en las "Normas de disciplina deportiva escolar".

10.3.4.- Las reclamaciones deberán presentarse por escrito para su admisión, no siendo admitidas pruebas externas como fotos, videos, u otros.

10.3.5.- Documentación necesaria para reclamaciones:

Aprobado en Junta Directiva FAM de 9 de noviembre de 2026

RESGUARDO DE PAGO

La **FAM** ha recibido la cantidad de: ***#5€# euros (cinco)*** 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.

11. HOJA DE RECLAMACIÓN

Esta hoja deberá estar rellenada 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**,** o el Presidente del Jurado 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/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		