



ESCALADA

1. CATEGORÍAS Y EDADES

Categoría	Años	Permitido
Alevín	2008 y 2009	2010
Infantil	2006 y 2007	
Cadete	2004 y 2005	

2. FASES Y CATEGORÍAS

Fase	Categorías			
Provincial	Promoción	Alevín	Infantil	Cadete
Regional	Promoción	Alevín	Infantil	Cadete

3. LUGARES Y FECHAS DE CELEBRACIÓN

Fase	Lugar	Fecha
Provincial	Cuenca, Albacete, Toledo	
Regional	Cuenca	Mayo

4. NORMAS TÉCNICAS.

4.1. FASE PROVINCIAL

Se celebrará en las siguientes capitales de provincia:

TOLEDO (Rocódromo Puente de Roca).
 CUENCA (Rocódromo Pachamama, bulder QNK).
 ALBACETE (Rocódromo Fraguel Rock).

El campeonato provincial se celebrará en la modalidad olímpica de overol con pruebas de bloque, dificultad y velocidad, con un reglamento que permita la participación máxima de los escolares, sea cual sea su nivel.

La competición se organizará por categorías, y a modo liga inter provincial sumando la puntuación de las tres pruebas, por modalidad clasificándose los 8 chicos y 8 chicas con mayor puntuación para la gran final por modalidades y en caso de no poder asistir a la gran final se cubrirían por orden de clasificación por categoría con el fin de que no se queden plazas sin cubrir de cara al campeonato regional.

4.1.1. NORMATIVA ESPECÍFICA

- En esta fase podrán participar un máximo de 20 participantes por categoría pudiendo aumentar o disminuir el cupo dependiendo de las posibilidades de cada instalación.
- El campeonato provincial tendrá una duración de media jornada, en sesión de mañana, sin finales
- Se establecerán horarios, de forma que no se acumulen todos los escolares al mismo tiempo. Dichos horarios se avisarán con tiempo y oportunamente a los competidores.



- El orden de salida se asignará por sorteo un orden de salida a cada uno de los escolares por categoría que participen.
- Se asignará un horario a cada categoría (alevín, infantil, cadete, promocional).

ESCALADA DE DIFICULTAD:

Los participantes tendrán dos vías por categoría los alevines escalaran en top rop y los Infantiles y Cadetes escalaran de primero teniendo opción de escalar en top rope siempre y cuando el escalador lo decida consiguiendo siempre el escalador que más alto escale en top rope un puesto menos que el escalador que menos puntos consiga escalando de primero Cada competidor sique la secuencia.

ESCALADA DE VELOCIDAD:

Tendrán 3 oportunidades para conseguir ascender la vía en el menor tiempo posible el tiempo final valido será el menor. Cada escalador tendrá una salida nula por intento los alevines contarán con una secuencia adaptada.

ESCALADA BULDER:

Los escaladores tendrán 01:30:00 para intentar realizar entre 5 y 10 bloques de su categoría todos los bloques contarán con presa de bonus.

- En cada modalidad Ganará el escalador que más puntos consiga.
- También contaremos con una calificación overol con la suma de los puntos de las 3 modalidades.
- Los vencedores del campeonato provincial serán escaladores residentes en la provincia donde se celebre el evento, el resto de escaladores puntuaran para conseguir un puesto en la super final de chillaron.
- A la gran final accederán los 8 mejores de cada categoría.

4.2. FASE REGIONAL

La Fase Regional se celebrará en CHILLARON coincidiendo con la inauguración del centro de tecnificación de la FDMCM ya que se pueden escalar las tres modalidades (dificultad, bulder y velocidad).

Participarán las selecciones provinciales que consigan tener deportistas clasificados

Los campeones de cada una de las categorías, representarán a Castilla-La Mancha en los campeonatos naciones escolares de escalada.

4.2.1. NORMATIVA ESPECÍFICA

- En esta fase podrán participar los 8 escaladores clasificados por categoría.
- El campeonato regional tendrá una duración de un día completo y medio, en sesión de mañana y tarde, de forma que por la mañana se celebren las finales de bulder por la tarde de velocidad y el domingo la finan de dificultad de cada una de las categorías. En formato a vista
- Habrá una paradapara comer.
- Se establecerán horarios, al igual que en la fase provincial, de forma que no se acumulen todos los escolares al mismo tiempo. Dichos horarios se avisarán con tiempo y oportunamente a los competidores.



- El orden de salida se asignará por orden inverso a la clasificación obtenida (ejemplo el 8º saldrá siempre el primero) un orden de salida a cada uno de los escolares por categoría que participen.
- Se asignará un horario a cada categoría (alevín, infantil y cadete). ESCALADA DE

DIFICULTAD:

Los participantes tendrán una vía por categoría los alevines escalaran en top rop y los Infantiles y Cadetes escalaran de primero, puntuando las presas dominadas y traccionadas.

ESCALADA DE VELOCIDAD:

El formato de finales será a duelo y se realizaran los 4º fe finales de todas las categorías seguido de las semifinales, 3º y 4º puesto y finales.

Solo se tendrá un intento y ganara el escalador que antes consiga pulsar el marcador, una salida nula se considerará descalificación en caso de que los dos escaladores sean descalificados pasar a la siguiente ronda en escalador con menor tiempo en la fase clasificatoria.

ESCALADA BULDER:

Los escaladores se enfrentarán a 4 bloques en formato finales tendrán 5 minutos para realizar un bloque 5 minutos de descanso y así sucesivamente hasta conseguir pasar por los 4 bloques.

- En cada modalidad Ganará el escalador que más puntos consiga.
- También contaremos con una calificación overol con la suma de los puntos de las 3 modalidades.
- Los primeros clasificados por categoría, representarán a Castilla La mancha en el campeonato nacional escolar de Escalada.

4.3. CONSIDERACIONES GENERALES PARA TODAS LAS FASES

4.3.1. REGLAMENTO GENERAL

La competición se hará en la modalidad de escalada en bloque, consistente en escalar pequeños “problemas” o bloques con presas, de no más de tres metros de altura, protegidos con colchonetas adecuadas para garantizar la completa seguridad de los participantes.

- Los problemas de escalada no superarán en ningún caso alturas en las que la caída pueda ser peligrosa para el participante en formato bulder.
- Los participantes estarán obligado a utilizar caco y arneses homologados para la categoría de dificultad, y arnés para la categoría de velocidad.
- Pueden existir tanto problemas de escalada y vías más o menos tradicional con una secuencia ascendente, como travesías, lanzamientos o incluso secuencias de escalada descendente
- Debido a la gran diferencia de edades entre los participantes, el equipador tendrá en cuenta la envergadura de los escolares en función del grupo de edad, de forma que los bloques se marcarán con cintas perfectamente visibles cuando haya presas específicas de cada categoría.



- El comienzo de los bloques estará perfectamente marcado para la posición de las manos con cintas o bien “start” en dificultad los escaladores podrán comenzar con la presa que puedan agarrar mejor, el intento comenzara cuando un escalador levante los dos pies del suelo.

En el marcaje de los bloques también se incluirá la situación de las presas con bonificación (“bonus” y “top”), o cualquier otra necesidad si la hubiere. Y en dificultad la pera de top, en velocidad estará designado un punto rojo que deberán pulsar para detener el tiempo.

- Seguridad: Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que pueda lesionarlo. Todos los problemas o bloques deberán estar asegurados con colchonetas.
- El número de bloques a resolver será de entre 5 y 10 para la fase provincial, de los cuales 5 contarán con puntuaciones Bonus y Top y serán más difíciles que el resto.
- Cada bloque estará vigilado por un árbitro-juez que validará el correspondiente bloque o bien si el escalador/a ha alcanzado Bonus o Top (en caso) en velocidad contarán con un asegurador y un juez por vía, en velocidad se utilizara un auto asegurador o dos personas asegurando y un juez.
- En las fases provinciales y en la fase clasificatoria del campeonato regional, a cada competidor/a se le suministrará una tarjeta identificativa, con su nombre y en la cual el árbitro correspondiente le validará los bloques que escale. El escalador/a es responsable de portar su tarjeta a lo largo de toda la competición, excepto en la final regional.
- En todas las competiciones, se hará una pequeña reunión explicativa para explicar el reglamento a los competidores antes de empezar.

4.3.2. PROCEDIMIENTO GENERAL EN UN BLOQUE

- El participante llegará a un determinado bloque y le entregará la tarjeta de control al árbitro-juez.
 - El escalador o escaladora podrá realizar todos los intentos que quiera, siempre y cuando respete las indicaciones del juez, ya que se limitará el tiempo por zonas para que todos los competidores puedan probar todos los bloques.
 - Una vez se comience a escalar, no se puede tocar ni rozar el colchón con ninguna parte del cuerpo. De ser así, el intento no será válido.
 - Se considera un intento valido cuando el participante alcance la presa o zona marcada como “Top” con ambas manos durante más de 3 segundos.
- Cuando el escalador se mantenga de una presa marcada como Bonus se contará esa puntuación. Esto ocurrirá en los bloques marcados con Bonus y Top.
- Se considerará intento fallido si se escala por presas no marcadas para ese determinado problema.
 - El juez-árbitro de la zona encargado de validar el bloque explicará a cada uno de los competidores/as las características necesarias de cada uno de los bloques, la manera de comenzar, así como dónde se encuentran las puntuaciones Bonus y Top.

4.3.3. PROCEDIMIENTO GENERAL EN DIFICULTAD

- El participante esperará su turno teniendo que estar encordado un turno antes y preparado dos turnos antes, le entregará la tarjeta de control al árbitro-juez.
- El escalador o escaladora solo podrá realizar un único intento a cada vía, siempre y cuando respete las indicaciones del juez, ya que se limitará el tiempo en 5 minutos para que todos los escaladores puedan escalar todas las vías.
- Una vez se comience a escalar, no se puede tocar ni rozar el colchón con ninguna parte del cuerpo. De ser así, el intento no será válido, no se podrá utilizar como agarre o pie para



progresar ningún elemento que no esté diseñado para escalar como tornillos o chapas, el escalador tendrá que chapar todos los seguros.

- Se considera un intento valido cuando el participante chape el último seguro.
- Se considerará intento fallido si se escala por presas no marcadas para ese determinado problema.
- El juez-árbitro de la zona encargado de validar la vía explicará a cada uno de los competidores/as las características necesarias de cada uno de las vías, la manera de comenzar, así como dónde se encuentra el top.

4.3.4. PROCEDIMIENTO GENERAL VELOCIDAD

- El escalador o escaladora podrá realizar 3 intentos en la vía.
- Una vez se comience a escalar, no se puede tocar ni rozar el colchón con ninguna parte del cuerpo.
- Se considera un intento valido cuando el participante toque la presa “Top”.
- Se considerará intento fallido si se realiza una salida nula o el escalador cae.
- El juez-árbitro de la zona encargado de validar el tiempo. ZONA DE

CALENTAMIENTO Y VUELTA A LA CALMA

No hay que olvidar que se trata de una actividad competitiva, pero también formativa, con lo cual se insistirá en el calentamiento para la competición y también en actividades de relajación y vuelta a la calma. A tal efecto, los escolares dispondrán de una zona de calentamiento en la sala.

4.3.5. NORMAS GENERALES DE COMPORTAMIENTO Y DEPORTIVIDAD

- La instalación cuenta con vestuarios para poder cambiarse, con lo cual no se podrán dejar mochilas ni otros utensilios en las colchonetas de la zona de competición, las cuales estarán siempre despejadas.
- El público se ubicará siempre fuera de las colchonetas en la zona que establezcan los jueces para cada uno de los bloques. En ningún momento nadie del público puede entrar en la zona de competición.
- Se fomentará la deportividad entre todos y cada uno de los participantes, de forma que cada vez que se consiga un bloque el resto de competidores y competidoras que se encuentren en la zona aplaudan y le reconozcan su esfuerzo.
- No se tolerarán actitudes de desprecio y falta de deportividad ni entre los competidores ni en el público, pudiendo dar lugar en caso extremo a la descalificación de la competición y a la expulsión de la sala.
- Por el bien de todos y el civismo, no se podrán tirar papeles ni otros desperdicios en la instalación, usándose las papeleras destinadas a tal efecto. Para comer y beber se deberá usar la zona destinada a tal efecto en los vestuarios.

4.3.6. JUECES Y ÁRBITROS

- En cada una de las competiciones habrá un juez o árbitro por cada zona de competición, de las que se establezcan. Este será el encargado de validar los bloques.
- Los jueces estarán compuestos por personal de la organización del rocódromo y técnicos de la federación de deportes de montaña de Castilla-La Mancha.
- Las decisiones del juez-árbitro son inapelables, si bien, en caso de duda, los jueces podrán.