

ESCALADA

1. CATEGORÍAS Y EDADES

Categoría	Años	Permitido
Alevín	2007 y 2008	2009
Infantil	2005 y 2006	
Cadete	2003 y 2004	

2. FASES Y CATEGORÍAS

Fase	Categorías		
Provincial	Alevín	Infantil	Cadete
Regional	Alevín	Infantil	Cadete

3. LUGARES Y FECHAS DE CELEBRACIÓN

Fase	Lugar	Fecha
Provincial	CUENCA, ALBACETE, TOLEDO	
Regional	TOLEDO	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).

En el caso de que haya algún escolar de Ciudad Real o Guadalajara, se barajará la posibilidad de incluirlo en las competiciones que se hagan en Toledo, Cuenca o en Albacete, que son las capitales de provincia más cercanas.

El campeonato provincial se celebrará en la modalidad de escalada en bloque, con un reglamento que permita la participación máxima de los escolares, sea cual sea su nivel.

La competición se organizará por categorías, de forma que se seleccionarán a los cuatro primeros de cada categoría por provincia para competir en la fase regional.



Se nombrará a un reserva por categoría con el fin de que no se queden plazas sin cubrir de cara al campeonato regional.

4.1.1. NORMATIVA ESPECÍFICA

- Habrá un total de entre 15 y 20 bloques, de los cuales 5 de ellos estarán marcados con Bonus y Top, siendo los más difíciles.

- Con el fin de que la competición sea más fluida, se podrán establecer horarios de competición para cada una de las categorías dependiendo del número de participantes, de forma que no se acumulen todos los competidores al mismo tiempo.

- Se establecerán zonas de competición de forma que los participantes vayan rotando cada determinado tiempo entre una zona y otra para evitar acumulaciones. El juez-árbitro determinará el tiempo que pueden estar los competidores en una zona.

- Los escaladores pueden probar los bloques tantas veces como quieran, siempre respetando los turnos y el orden de la zona que marcará el juez-árbitro. Únicamente en los bloques más difíciles (marcados con Bonus y Top) se contarán el número de intentos.

- Puntuación: Cada bloque tendrá una puntuación de 5 puntos en caso de alcanzar el top. En los bloques marcados con Bonus y Top, el Bonus tendrá una puntuación de 5 puntos y el Top de 10 puntos. Por intentar cada uno de los bloques haciendo algún movimiento se logrará 1 punto.

- Ganará el participante que más puntos tenga. En caso de empate, el que tenga más tops. Si persistiera el empate, aquel o aquella participante que haya invertido menos intentos en los 5 bloques marcados con bonus y top.

- Los cuatro escolares primeros en cada una de las 6 categorías, representarán a la provincia en el campeonato regional. A efectos de que no se quede ninguna plaza sin cubrir, la organización nombrará, teniendo en cuenta la clasificación obtenida a uno o dos suplentes, para en caso de que no puedan ir los seleccionados por provincia no se queden esas plazas sin cubrir para la fase regional.

4.2. FASE REGIONAL

La Fase Regional se celebrará en Toledo ya que es el único rocódromo en el que se pueden escalar las tres modalidades (dificultad, bulder y velocidad).



Participarán las selecciones provinciales de cada una de las categorías, formadas como máximo por cuatro componentes de cada categoría.

Los tres o cuatro primeros clasificados 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 hasta 4 escaladores o escaladoras de cada categoría por cada una de las provincias implicadas, lo cual hacen un total de $24 \times 4 = 96$ competidores.
- El campeonato regional tendrá una duración de un día completo, en sesión de mañana y tarde, de forma que por la mañana se celebren las pruebas de dificultad y velocidad y por la tarde las de bulder de cada una de las categorías. Habrá una parada para 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 sorteo 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 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:

Mientras los escaladores esperan su turno en las vías de dificultad podrán acceder libremente a la zona de escalada de velocidad donde tendrán 3 oportunidades para conseguir ascender la vía en el menor tiempo posible el tiempo final valido será el menor.



ESCALADA BULDER:

Los escaladores tendrán 01:30:00 para intentar realizar los 15 bloques de su categoría todos los bloques contarán con una presa de bonus.

- En cada modalidad Ganará el escalador que más puntos consiga.
- También contaremos con una calificación overall con la suma de los puntos de las 3 modalidades.
- Los tres 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 obligados a utilizar casco 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 tradicionales 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 comenzará 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 persona 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 esperara 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 consultarse de cara a tomar la mejor decisión.