



REGLAMENTO ESCALADA EN BLOQUE **FEMECV**

REUNIÓN TÉCNICA

Antes de cada ronda de la competición se celebrará una reunión técnica en la cual se informará de:

- Confirmación de las inscripciones.
- Orden de paso de los participantes.
- Hora de entrada y lugar de calentamiento si procede (en modalidad ensayada no hay aislamiento para eliminatorias).
- Hora de inicio de la competición.
- Número de problemas y secuencia de paso por rondas.
- Período de tiempo determinado para cada ronda.
- Cuotas de acceso a la final.
- Puntualizaciones al reglamento, en caso de existir.

LAS ZONAS DE ESCALADA

Las zonas de escalada o problemas de bloque tendrán una altura máxima que no permita una caída superior a 3 metros considerando la parte más baja del cuerpo y estarán completamente separadas unas de otras, de forma que no sea posible ver cualquier otra desde la zona donde se está.

El Equipador especificará los límites que definen el bloque y la posibilidad o no de utilizar los bordes de las estructuras. En su caso, los límites derecho e izquierdo de cada ruta estarán claramente delimitados con una marca continua. Si es necesario delimitar un bloque en el muro para separarlo de otro, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable. No serán utilizables las juntas de los paneles ni los agujeros de fijación de las presas, ni tornillos, ni anclajes (a ser posible el Equipador los balizará).

Las presas de salida para pies y manos de comienzo del intento de un bloque deberán marcarse claramente, al igual que la presa de final de bloque o Top.



SEGURIDAD

Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada bloque se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que pueda lesionarlo. Todos los problemas deberán estar asegurados con colchonetas.

El Juez de Bloque y el Equipador deberán inspeccionar cada bloque antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándar. En particular, el Juez de Bloque y el Equipador:

- Se asegurarán de que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con los estándares de la UIAA / CE y con los de la F.E.D.M.E..
- -Se asegurarán de que los bloques se realicen en solitario, y de que el suelo esté suficientemente protegido con quitamiedos o colchonetas.
- Velarán que los aseguradores de parada (porteros), si los hay, son competentes. El Juez de Bloque tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador de parada (portero) o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.

Antes del comienzo de cada ronda, el Juez de Bloque se asegurará de que existe un personal médico adecuado disponible para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o de cualquier otro oficial que trabaje dentro del área de competición.

Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA / CE y con los de la F.E.D.M.E.. Requisitos generales:

- A excepción de las camisetas de competición, proporcionadas por el organizador de la competición (que deberá llevar cada competidor y que no podrá ser cortada ni modificada), cada competidor es libre de usar cualquier marca de calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.

El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que se expulse de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.

INSCRIPCIÓN PARA LA COMPETICIÓN

La inscripción para la competición se iniciará y finalizará cuando lo determine la organización, de acuerdo con lo publicado previamente. A petición de la organización el Presidente del Jurado podrá modificar el plazo de finalización de la inscripción.



ZONA DE INSCRIPCIÓN Y AISLAMIENTO.

Todos los competidores elegidos para competir en una ronda de una competición deberán registrarse y entrar en la zona de aislamiento (si lo requiere el formato de competición) no más tarde de la hora especificada por el Presidente del Jurado y anunciada por los organizadores de la competición. Cuando se inicie la competición, la zona de aislamiento quedará cerrada, y cualquier competidor que no se halle en ese momento dentro, será descalificado.

Sólo a aquellas personas especificadas más abajo, se les permitirá entrar en la zona de aislamiento (necesitando para ello haberse acreditado previamente):

- Jueces de la competición.
- Organizadores de la competición.
- Competidores elegidos para participar en esa ronda de competición.
- Participantes técnicos de la F.E.M.E.C.V., F.E.D.M.E o de los escaladores autorizados.

Los Jueces pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas en la zona de aislamiento.

No se permitirá la entrada de animales en la zona de aislamiento.

Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición. A excepción de los escaladores que esperen su turno para competir, los Jueces o personas autorizadas por el Presidente del Jurado.

Recomendaciones para la zona de aislamiento: La zona de aislamiento estará constituida por 2 áreas, una de descanso y relajación y otra de calentamiento en la que se incluirá una zona de escalada que tendrá, como mínimo, 30 metros cuadrados (recomendable 3 x 10) escalables con un desplome de 10 a 30 grados de pendiente negativa. Habrá, como mínimo, 10 presas variadas por cada m2. Estará completamente equipada con colchonetas para proteger eventuales caídas en cualquiera de sus partes. La superficie mínima de la zona respetará la ratio de 2 metros cuadrados por competidor.

ORDEN DE COMIENZO

El orden de comienzo de la primera fase (eliminatorias o clasificación) será establecido por los Jueces mediante sorteo entre todos los participantes inscritos.

Para la(s) ronda(s) (semifinal y) 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 se decidirá por sorteo.

Si es necesario realizar superfinal, el orden de comienzo será el mismo que el de la ronda final.



ZONA DE TRÁNSITO Y PREPARACIÓN PREVIA A LA ESCALADA PARA LAS FASES A VISTA.

Antes de empezar su intento a un bloque, cada competidor será escoltado por un oficial autorizado desde la zona de aislamiento a la zona de tránsito inmediatamente adyacente a la primera zona de bloque. Al competidor no se le permitirá observar desde la zona de tránsito ningún bloque o situación de éstos, ni a ningún otro competidor en proceso de intentar su vía.

El párrafo anterior puede ser modificado por el Presidente del Jurado, sustituyendo la zona de tránsito por sillas de cara al público delante del bloque que corresponda a cada competidor, quien no podrá girarse ni visualizar a otros competidores. Si el competidor infringe dicha norma puede ser sancionado con Tarjeta Amarilla y si persiste en su actitud descalificado.

En la zona de tránsito, a los competidores no se les permitirá la compañía de ninguna persona.

Al llegar a la zona de tránsito cada competidor deberá ponerse su calzado de escalar y realizar todos los preparativos finales para su intento al bloque.

Todo el equipo de escalada deberá ser inspeccionado y aprobado por un oficial autorizado antes de que el competidor pueda escalar. El uso de equipo no autorizado o algún cambio en la camiseta oficial, provocará la inmediata descalificación del competidor.

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. Cualquier retraso puede dar como resultado una “Tarjeta Amarilla” y si persistiese éste, la descalificación automática según el Régimen Disciplinario FEDME.

PROCEDIMIENTO DE ESCALADA

En cada ronda de competición cuando las rondas sean a vista o en la ronda que corresponda si ésta es a vista (semifinales y finales), los escaladores intentarán un número de rutas en secuencia (4 como mínimo y 8 como máximo por cada ronda de competición).

El período de observación para cada problema de bloque cuando es a vista estará incluido en el período de escalada. La zona desde donde el competidor pueda ver la ruta no debe permitir en ningún caso la observación de las zonas adyacentes o de otros bloques. En ningún caso el competidor podrá tocar la ruta que va a intentar salvo autorización del Juez de Bloque, previa consulta al Presidente del Jurado aconsejado por el Equipador.

En las rondas con ensayo previo (eliminadoras si hay tres fases o semifinales si hay dos fases) los competidores dispondrán de 1 a 3 minutos para intentar cada problema (a criterio del Presidente del Jurado con el asesoramiento del Equipador).



En las rondas donde se realice la competición a vista, cada problema de bloque tendrá un tiempo máximo asignado para poder resolverlo, que será igual para todos los problemas de la misma ronda. Éste no será inferior a 4 minutos y no excederá de los 8 minutos.

Al entrar en la correspondiente zona de cada bloque el competidor puede iniciar de inmediato su escalada u observar la ruta cuanto considere necesario, siempre dentro del tiempo de realización del bloque. Terminado el tiempo que le corresponde si el competidor está escalando se le pedirá que pare y abandone la zona e irá a la siguiente zona. Si el competidor no para de escalar cuando se le requiera podrá ser descalificado.

Cada problema de bloque tendrá asignada una posición inicial consistente en dos presas de manos (o una para las dos manos) o dos presas de pies (o una para uno o los dos pies) o dos presas de manos y dos presas de pies (o una sola presa para dos manos y/o para dos pies). Esta posición inicial estará claramente marcada. Una señal sobre el panel en una superficie sin presas indica obligatoriedad de poner los pies sobre ese lugar del panel sin determinar el punto exacto.

Las presas de comienzo y final deberán ser de un color diferente al del resto de presas, si es posible, y estar claramente marcadas.

Un intento a un problema de bloque se dará por comenzado cuando estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo. En los sit-start no se permitirá el impulso desde el suelo. El competidor deberá situarse en la posición inicial, no tocando ninguna parte de su cuerpo el suelo y desde esta posición comenzar el intento.

El competidor puede preguntar al Juez de Bloque en cualquier momento cuánto tiempo le queda. Además el Juez de Bloque o el personal habilitado para ello informará a los competidores cuando queden solamente 60 segundos del tiempo concedido para realizar el bloque (último minuto).

El competidor puede retroceder en cualquier punto del bloque, manteniendo su intento siempre que no descienda al suelo.

El Top estará claramente marcado y un intento se considera acabado con éxito cuando se coge la presa final o Top con ambas manos y el Juez de Bloque lo considera dominado (durante 3 segundos) dándolo por bueno mediante la voz “VALE, OK ...” y/o mediante una cartulina diseñada al efecto.



Un intento se considerará fallido en caso de:

- Caída.
- Tocar el suelo.
- Exceder los límites de la ruta.
- Usar partes del bloque no autorizadas (tornillos, agujeros para atornillar las presas, juntas de paneles, anclajes, etc...).
- Agotar el tiempo sin haber completado el problema.

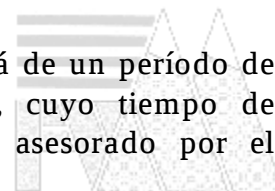
Finalizado el intento a la ruta con éxito o fracaso, el competidor debe volver inmediatamente al suelo.

Si quiere iniciar un nuevo intento debe volver al punto de inicio sin tocar para nada la estructura ni las presas que no sean las de salida.

Un competidor puede intentar un problema tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido.

Si un competidor completa la ruta con éxito dentro del tiempo concedido, debe permanecer dentro de la zona de escalada de aquella ruta hasta que el tiempo se acabe y le sea ordenado el paso a la siguiente zona, salvo indicación en contrario del Juez de Bloque para que vaya a la siguiente zona o en su caso a la silla.

En las fases a vista, después de cada ruta, el competidor dispondrá de un período de reposo igual al tiempo asignado de escalada para cada bloque, cuyo tiempo de ejecución/reposo será determinado por el Presidente del Jurado asesorado por el Equipador.



Una presa se considera cogida según el criterio del Juez de Bloque.

Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo sin tocar la presa. En caso de tocar las presas (excepto las de salida) o el muro se le sancionará con Tarjeta Amarilla y si persiste en su conducta se le descalificará. Asimismo cuando sin estar efectuando el intento toquen el panel o alguna presa que no sean las de salida se le contará como un intento. Los cepillos metálicos están prohibidos y el uso de resina de pino solo podrá ser autorizado por la organización.

MANTENIMIENTO DE LAS ZONAS

Los Jueces de Bloque y el Equipador deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantengan de forma eficiente las zonas de escalada.



Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del Juez de Bloque, el 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 esta zona en esa ronda o eliminarla y no considerar la puntuación obtenida en ella para ningún competidor. Si no existe ninguna otra zona disponible y la ronda sólo se disputaba a 4 zonas, el Presidente del Jurado, de forma excepcional puede dar validez a la ronda disputándose únicamente 3 zonas.

Limpieza de presas (si procede): La frecuencia y método de limpieza de las presas en las zonas de escalada los decidirá el Presidente del Jurado por recomendación del Equipador antes de dar comienzo cada ronda de competición.

INCIDENTES TÉCNICOS:

El Juez de Bloque puede decretar incidente técnico cuando existan situaciones que afecten de forma directa o indirecta la actuación de un competidor en especial en los siguientes casos:

- Rotura, giro o movimiento (si no está previsto expresamente) de una presa.
- Cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor, con intervenciones externas ya sean del público o de la organización (molestar al competidor, agresión, choque con un portero, Juez de Bloque u otro competidor).

El Juez de Bloque deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.

Si el incidente consiste en que el tropiezo con un portero o Juez de Bloque facilita la realización se aplicará la ley de la ventaja; en caso de perjuicio si se solicita incidente técnico y el Juez de Bloque lo decreta, se le permitirá comenzar el mismo intento con el tiempo que le resta de ejecución, que en caso de ser inferior a 60 segundos se le concederán dichos 60 segundos.

El Juez de Bloque puede declarar incidente técnico, a petición del escalador sí:

- a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al Juez de Bloque, y éste le da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido y si existen dudas al respeto, el Juez de Bloque debe pedir al Equipador que suba a verificarlo.
- b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al Juez de Bloque que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el Juez de Bloque le dé su conformidad para abandonar su intento al bloque.



Cualquier competidor sujeto a incidente técnico pero que continúe escalando porque se encontraba en posición legítima, no puede en caso de caída posterior reclamar incidente técnico en ese intento. Aunque sí podrá hacerlo, si debe volver a intentar la misma zona y ésta ha quedado dañada.

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

Si la reparación de la ruta no finaliza antes del tiempo de rotación se llevará a los competidores afectados (a quienes toque esa zona) a la zona de aislamiento o zona de tránsito, controlando que no puedan establecer contacto con nadie hasta que se haya finalizado la reparación. Entonces los competidores volverán a la ruta siguiente del incidente técnico para, una vez acabada su ronda, volver a la ruta reparada como se detalla en el siguiente punto.

El competidor o competidores afectados por una reparación continuarán su ronda por las zonas siguientes hasta que finalice la ronda. Entonces el competidor o competidores volverán a la zona no realizada debido al incidente técnico para reintentar el bloque. El tiempo permitido para reintentar el bloque será desde un mínimo de 60" hasta un máximo del tiempo total menos el tiempo gastado hasta el momento en que el incidente técnico fue comunicado a los Jueces.

Cuando deba hacerse una reparación o un competidor esté pendiente de un reintento, el competidor que está esperando en la zona de tránsito deberá ser devuelto a la zona de aislamiento o quedarse en la zona tránsito, a criterio del Presidente del Jurado, tantas veces como sea necesario.

Si el tiempo para reparar una zona se alargara más de una rotación, el Presidente del Jurado puede eliminar esa ruta en esa ronda o acceder a que los competidores continúen y declarar incidente técnico cada vez que accedan a la zona.

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 o a la zona de tránsito, controlando que no mantengan contactos con nadie, hasta que el incidente haya sido subsanado.

Si la competición se realiza en tres fases (la primera ensayada) o en dos fases (la primera ensayada), se procederá del siguiente modo:

ELIMINATORIAS PARA LA MODALIDAD ENSAYADA.

Se realizarán de 4 a 8 bloques con un período de ensayo previo. El número de presas de cada bloque no está especificado.



Dinámica de funcionamiento en la ronda eliminatoria:

- Los bloques de eliminatoria tendrán un tiempo previo de entrenamiento o ensayo de 1 a 4 horas a criterio de la organización. Durante este período los competidores podrán intentar los diferentes bloques cuantas veces quieran, estando prohibido el uso de elementos ajenos (sillas, escaleras, etc...) o la propia estructura de soporte de los bloques. Se podrá descender por dicha estructura si así lo especifica el Presidente del Jurado con asesoramiento del Equipador.
- Los competidores serán libres de asistir a la sesión de ensayo.
- Para la fase de ensayo, cuando sea necesario, el Equipador podrá determinar la superposición de bloques de otra categoría sobre las mismas superficies, señalizando claramente que presas pertenecen a cada categoría. Una vez comience la eliminatoria propiamente dicha todas las presas presentes serán utilizables por los competidores.
- Se podrán modificar los bloques, del siguiente modo y manera:
 - En caso de que el Equipador compruebe en la sesión de ensayo que las dificultades no son las adecuadas, podrán sustituir presas por otras similares de forma pero diferentes en tamaño (más pequeñas o más grandes), y siempre advirtiendo de estos cambios previamente al comienzo de la fase eliminatoria.
 - Una vez comenzada la fase eliminatoria propiamente dicha (no la fase de ensayo previa) los competidores dispondrán de 1 a 3 minutos para intentar cada problema (a criterio del Presidente del Jurado con el asesoramiento del Equipador), contabilizándose la presa más alta cogida en cualquiera de los intentos como primer criterio de puntuación y se utilizarán el número de intentos en caso de empate.

ORDEN DE PARTICIPACIÓN PARA LA MODALIDAD ENSAYADA.

- 1) Se dispondrá a todos los competidores en grupos de un mínimo de 4 personas y su orden dentro del grupo se realizará por sorteo.
- 2) Se diseñará un recorrido de bloques (ejemplo: bloque 2, bloque 5...) al que todos los grupos de competidores tendrán que ajustarse.
- 3) Se sorteará la asignación de cada bloque a cada grupo para el inicio de la eliminatoria. Ejemplo: grupo 1 - bloque 2; grupo 2 – bloque 5...
- 4) Una vez comenzada la competición cada miembro de cada grupo intentará su bloque correspondiente en el tiempo asignado. Cuando el último competidor acabe su tiempo se realizará una rotación de grupos en el orden determinado en el punto 2. Ejemplo: el grupo 1 pasaría al bloque 5 y el grupo 2 al bloque “x”.
- 5) El tiempo de rotación será el mismo que el tiempo de participación individual.



(SEMIFINAL Y) FINAL MODALIDAD A VISTA.

Se realiza(n) sobre los bloques determinados, sin ensayos previos, conforme al procedimiento de escalada, apartados de la modalidad a vista.

Los bloques designados para esta(s) ronda(s) se harán en secuencia, con un tiempo intermedio de descanso entre bloque y bloque (sistema Reglamento del Campeonato de España de Escalada en Bloque).

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

En cada ronda de competición el Top de cada bloque debe tener una puntuación mínima superior a la suma de la puntuación asignada a la penúltima presa de cada bloque.

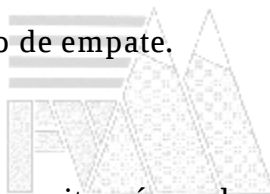
- Ejemplo sobre tres bloques: penúltima presa del Bloque 1: 9 puntos; penúltima presa del Bloque 2: 9 puntos; y penúltima presa del Bloque 3: 9 puntos. La suma de la penúltima presa de los tres bloques es: $9 + 9 + 9 = 27$. Luego cada Top de estos tres bloques tendrá una puntuación superior a 27 puntos (por ejemplo 40 puntos; se le da unos cuantos puntos más porque el programa no acepta nº de intentos, con lo cual, para deshacer empates y solo cuando haya empate entre dos o más competidores, en cada intento adicional al primero se restará un punto de la puntuación).

La clasificación después de cada ronda se realizará teniendo en cuenta el siguiente criterio:

- La suma de los puntos obtenidos en cada bloque.
 - El número total de intentos realizados para completar cada bloque.
1. Se puntuará la presa más alta cogida claramente (a criterio del Juez de Bloque). Solo puntuarán las 5 a 10 últimas presas en el orden del recorrido (es recomendable puntuar de 5 en 5 las presas frente al caso de deshacer empates con los intentos), determinadas por el Equipador, dicha puntuación será conocida por el Juez de Bloque y podrá ser solicitada en la fase de lectura.
 2. El número de intentos solo se tendrá en cuenta en caso de empate.

CLASIFICACIÓN Y CUOTAS PARA CADA RONDA.

Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con la puntuación obtenida y los intentos, teniendo en cuenta que en caso de empates cada intento que exceda del primero restará un punto.





En caso de plazas empatadas se usarán los intentos para deshacer el empate. Si el empate continúa y se trata de la ronda final se utilizará la clasificación de la ronda previa. Si a pesar de esto el empate en la primera plaza de la clasificación continuara podría disputarse una superfinal, según criterio del Presidente del Jurado consultando con los organizadores. Si realizada la superfinal persistiera el empate, se considerará a ambos competidores como empatados.

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 mismo 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.

Cualquier competidor que realice toda la ronda con la puntuación máxima sin intentos adicionales pasará directamente a la siguiente ronda. Si no existen suficientes competidores que hayan obtenido la puntuación máxima para cubrir la cuota de la final, se recurrirá a la clasificación para cubrir esa cuota; si existieran empates en las plazas de acceso se actuará como se especifica a continuación:

- Si el empate entre competidores provoca un exceso de escaladores en las plazas que dan acceso a la ronda final, se escogerá siempre el número más pequeño de competidores, sin sobrepasar el mínimo reglamentario. Esta última norma podría ser modificada por el Presidente del Jurado.

Cuotas:

- Menos de seis competidores no hay categoría. Podrán establecerse excepciones si el Presidente del Jurado lo considera oportuno.
- En competiciones a tres fases y siempre que hayan 25 o más participantes podrán hacerse cuartos de final, semifinal y final, con las siguientes cuotas. Cuando sean tres fases entrarán a semifinal el número de competidores más cercano a 15, con un mínimo de 12. A final pasarán el número más cercano a 8 competidores, con un mínimo de 6.
- 10 o menos competidores solo se hará final, con la posibilidad de utilizar un sistema de bloque ensayado como el de cuartos de final. Podrán establecerse excepciones si el Presidente del Jurado lo considera oportuno.
- En competiciones a dos fases la cuota fijada para la ronda final será anunciada por el Presidente del Jurado antes de empezar la competición. Esta cuota no deberá ser menor de 6 ni mayor de 20. Generalmente pasarán a la final el número más cercano a 8 competidores, con un mínimo de 6.





Superfinal: Si tras la ronda final, y teniendo en cuenta el resultado de la(s) ronda(s) previa(s), hubieran empates en la primera posición, se realizará superfinal, si el Presidente del Jurado lo considera oportuno.

1. Se considerará la superfinal como parte íntegra de la ronda final con el único propósito de deshacer empates en la primera plaza.
2. La superfinal se realizará en un único problema y en un único intento. Existirá un tiempo prefijado para la realización del problema, y el competidor deberá comenzar su escalada antes de 40 segundos.
3. Para la clasificación se seguirá el Reglamento FEDME de Escalada a Vista. Si varios competidores consiguen llegar a la cima, éstos se considerarán empatados en el primer puesto, pero si nadie llega a la cima y continúan empatados, los escaladores realizarán otro intento siguiendo el mismo procedimiento hasta un máximo de 6 intentos. Si continúa el empate, los competidores se considerarán empatados.

En todo lo no previsto en el presente Reglamento será de aplicación lo establecido en los Reglamentos de Escalada de la FEDME (Puntuación ranking, Dopage, Reglamento Disciplinario y Conducta Deportiva, Reclamaciones y Sistema de Apelación, etc...).

