

COPA MÉXICO DE BLOQUE

Reglamento simplificado

Contenido

COPA MÉXICO DE BLOQUE.....	1
Contenido.....	1
1. Generalidades.....	1
1.1 Registro.....	1
1.2 Jurado de la competición.....	2
1.3 Vestimenta de los competidores.....	2
1.4 Representantes.....	2
1.5 Reunión técnica.....	2
2. Procedimiento de la competición.....	2
2.1 Bloques.....	2
3. Formato.....	3
4. Competencia.....	3
5. Clasificación de competidores.....	3
5.1 Definición de lugares.....	4
5.1.2 Top.....	5
5.1.3 Intento.....	5
5.1.4 Incidentes técnicos (IT).....	5
6. Resultados.....	6
7. Apelaciones.....	6
8. Transitorios.....	6

1. Generalidades.

1.1 Registro.

Una vez inscritos en tiempo y forma, el día y en el lugar de cada etapa los competidores, sus padres, tutor o entrenador deberán efectuar su registro en la mesa de control en los horarios indicados.

1.2 Jurado de la competición.

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

1.3 Vestimenta de los competidores.

Se deberá escalar con playera, los competidores deberán utilizar el número de competidor en la parte trasera de la misma y, en caso su caso, la playera oficial del evento.
El número deberá ser colocado en la parte trasera de la playera.
Los competidores no deben intercambiar sus números.

1.4 Representantes

Cada atleta o muro podrá registrar en la mesa de control:

1 Entrenador.

1.5 Reunión técnica.

Previo al inicio de la competencia se llevará a cabo una reunión técnica exclusivamente con los atletas, entrenadores registrados y staff, en donde se entregarán las papeletas de resultados y se brindará información sobre la logística de evento y atender las posibles dudas que surjan, si algún competidor registrado no acude a la reunión técnica, podrá participar dentro el grupo asignado contado para ello con el tiempo restante.

2. Procedimiento de la competición.

2.1 Bloques

- a) Una competición de bloque consiste en una serie de pequeñas rutas/pruebas llamadas *bloques* los cuales son escalados sin el uso de cuerda.
- b) El número de presas de mano en cada bloque deberán ser como máximo 12 (generalmente entre 4 y 8).
- c) Todos los bloques tendrán colchonetas para proteger la integridad física de los atletas.
- d) Los bloques serán enumerados progresivamente, partiendo del número 1 e identificados con cinta de diferentes colores o agarres del mismo color.
- e) Cada bloque tendrá marcadas las presas de arranque (INICIO) -manos y posiblemente pies- y la presa final (TOP) con el mismo color de cinta.
- f) En adición a lo anterior los puntos de inicio y top de cada bloque deberán contar con una señalización con las siguientes dimensiones y leyenda:
- g) Arranque (**INICIO**) y presa final (**TOP**): Círculo de 15 centímetros de diámetro.

- h) Una cinta negra será utilizada para delimitar partes del muro, agarres o volúmenes que no pueden ser tocados, el área al otro lado de la cinta negra no puede ser usada para escalar.

3. Formato.

- a) **Únicamente habrá una ronda en formato JAM.**
- b) **Un mínimo de 30 bloques será propuesto.**

- c) Divididos en grupos, los competidores podrán intentar cualquier bloque en el orden que deseen y en un tiempo determinado el cual no puede ser menor a 120 minutos, ni mayor a 180 minutos por grupo.
- d) Los competidores podrán realizar todos los intentos que deseen y observar los intentos de otros. (flash)

4. Competencia.

- a) Cada competidor elige el momento para intentar el bloque que desee debiendo entregar su papeleta de resultados al juez del bloque antes de iniciar su intento, al final del mismo deberá recogerla.
- b) No se podrán hacer dos o más intentos consecutivos sin antes haber recogido y entregado la papeleta y esperar su turno.
- c) Los competidores de las categorías Absoluta, Juvenil, Junior A, Junior e Infantil deberán escalar el bloque utilizando únicamente los agarres y pisaderas señalados para el mismo.
- d) En su turno, el competidor puede preguntar al juez sobre los agarres de inicio, el top, posibles prohibiciones y/o colores de presas que correspondan.
- e) Los competidores daltónicos deberán informarlo previo a su participación.
- f) Los hoyos de los T-Nuts o tuercas pulpo de la superficie de escalada no pueden ser usados con las manos.
- g) Una señal auditiva indicará el momento del inicio, otra indicará 10 minutos antes de finalizar.
- h) Al término del tiempo cada competidor será responsable de entregar la papeleta de resultados a un juez o en el lugar indicado, en caso de no hacerlo su puntaje será cero.
- i) Excepto los competidores, jueces, delegado del muro, armadores o personas autorizadas por el presidente del jurado nadie puede estar en la zona de competencia.

5. Clasificación de competidores.

- a) Dependiendo del número asignado a cada bloque realizado con éxito se le otorgará puntos (Pts) en múltiplos de 100 de acuerdo a la siguiente tabla:

Bloque	Pts.	Bloque.	Pts.	Bloque	Pts.	Bloque	Pts.	Bloque	Pts.
1	100	11	1100	21	2100	31	3100	41	4100
2	200	12	1200	22	2200	32	3200	42	4200
3	300	13	1300	23	2300	33	3300	43	4300
4	400	14	1400	24	2400	34	3400	44	4400
5	500	15	1500	25	2500	35	3500	45	4500
6	600	16	1600	26	2600	36	3600	46	4600
7	700	17	1700	27	2700	37	3700	47	4700
8	800	18	1800	28	2800	38	3800	48	4800
9	900	19	1900	29	2900	39	3900	49	4900
10	1000	20	2000	30	3000	40	4000	50...	5100...

5.1 Definición de lugares.

- Para definir los lugares en cada una de las diferentes categorías, se tomará en cuenta la sumatoria de los puntos de los 5 bloques con mayor puntaje realizados exitosamente o los que se hayan logrado con éxito en caso de ser menor a 5.
- En caso de empate en la sumatoria, el criterio de desempate será el número de intentos para lograr el bloque con éxito.

Ejemplo:

# Bloque	Puntos	Top	Intentos	Resumen
8	800	Ok	1	Total de bloques realizados= 10 Total de bloque contabilizados = 5 (bloques con mayor valor) Sumatoria de puntos de 5 bloques con mayor valor = 11600 Intentos de bloques contabilizados= 12
9	900	Ok	1	
10	1000	Ok	1	
14	1400	Ok	4	
15	1500	Ok	3	
18	1800	Ok	1	
20	2000	Ok	5	
25	2500	Ok	2	
26	2600	Ok	1	
27	2700	Ok	3	

5.1.2 Top.

- Para que un bloque sea considerado exitoso, el agarre marcado como TOP debe ser sujetado/tocado de forma estable con ambas manos y el juez dice "OK" (y usualmente eleva su mano).

5.1.3 Intento.

Se considera un intento cuando el competidor:

- Previo al inicio, toca agarres y/o volúmenes diferentes a los marcados como inicio.
- Hace TOP, cae en el intento o alguna parte del cuerpo toca la superficie de amortiguamiento una vez que utiliza agarres y pisadera de INICIO.
- Marcar agarres, volúmenes o la superficie de competencia.

5.1.4 Incidentes técnicos (IT).

Un incidente técnico puede ser:

- Una presa rota o floja o cualquier otra desventaja o ventaja para el competidor como puede ser y no limitado a: falta de energía eléctrica, inclemencias meteorológicas, etc.
- Cuando una presa se rompe o afloje, ésta deberá cambiarse por una igual o de características similares, o apretarse inmediatamente.

- c) Al competidor no se le contará el intento en el cual sucedió el incidente técnico, si no es posible la reparación del incidente el bloque se cancelará y a ningún competidor que lo haya realizado con éxito se le contabilizará.

6. Resultados

- a) Los resultados se publicarán en el “tablero oficial” y/o en medios electrónicos que deberán informarse a los competidores.

7. Apelaciones.

- a) Todas las apelaciones deberán hacerse por escrito, en español y dirigida al Presidente del Jurado, quien podrá aceptarla o no, en caso de ser aceptada el Presidente del Jurado convocará al Jurado de Apelación y si es necesario al juez de ese bloque, la decisión se hará tan pronto como las circunstancias lo permitan.
- b) La apelación de un competidor se efectuará dentro de los 10 minutos después de la publicación de los resultados.

8. Transitorios

- a) Las agresiones físicas, verbales y en medios electrónicos, de familiares, entrenadores o personas vinculadas con algún atleta en perjuicio de persona alguna, antes, durante o después de la competencia, así como la alteración del orden en la sede del evento, derivara en la eliminación directa del atleta y en su caso la suspensión de participación en eventos oficiales.
- b) Las sedes se reservan el derecho de admisión para aquellas personas que falten al respeto a los organizadores, patrocinadores, atletas y público en general.
- c) Los medios de difusión deberán estar acreditados para ingresar a la sede.
- d) Las demás medidas disciplinarias serán conforme al Reglamento Internacional vigente de la Federación Internacional de Escalada Deportiva IFSC (por sus siglas en ingles).
- e) Los puntos no previstos en el presente reglamento, serán resueltos por el jurado de cada competencia con el VoBo de la Federación.

www.escaladamexico.org

