

COMPETICIÓN DE BOULDER (LIGA ESCOLAR) REGLAMENTO 2016/2017

La Liga escolar de escalada pretende crear un vínculo entre el practicante y la actividad no solo a nivel competitivo, sino también a nivel personal. **Pretende formar a los participantes**, pero antes debemos cumplir otros dos pasos aún más importantes si cabe: primero **divertir** a los participantes. Este sería el primer paso a cumplir, y desde ahí, podremos pasar al segundo: **crear afición**. Es entonces cuando estaremos en disposición de formar a nuestros participantes.

En cualquier caso y con el fin de que no existan discriminaciones ni problemas organizativos, desarrollamos a continuación el reglamento vigente:

1- Los problemas de escalada:

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

1.2- Los problemas de escalada no superarán en ningún caso alturas en las que la caída pueda ser peligrosa para el participante.

1.3- Pueden existir tanto problemas de escalada más o menos tradicional con una secuencia ascendente, como travesías, lanzamientos o incluso secuencias de escalada descendente.

1.4- Los problemas se marcarán utilizando cinta adhesiva de colores. En función de la dificultad o categoría, se utilizan cintas de distinto color.

1.5- 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.

2- Seguridad:

2.1- 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 deberán estar asegurados con colchonetas.

3- Inscripción:

3.1- La participación en la Liga escolar de escalada de Bizkaia queda limitada a los adscritos al programa de Deporte Escolar de montaña de Bizkaia. No se admitirán inscripciones fuera de este ámbito.

3.2- El miércoles anterior a cada prueba y avisados con suficiente antelación, los participantes deben enviar a través de los medios acostumbrados la hoja de inscripción así como el comprobante del pago (3€). Este trámite se debe cumplir para cada una de las pruebas de la Liga (5 en total).

3.3- No se admitirán inscripciones fuera de este plazo.

3.4- No existe un número máximo de inscripciones, pero en función de la cantidad, la competición se celebrará en una o dos tandas.

3.5- No existe ningún orden de comienzo y la distribución de los participantes en cada tanda, se realizará de manera aleatoria intentando crear un buen ambiente.

3.6- Existirán dos categorías principales por sexo y dentro de cada una de ellas, las tres siguientes:

- Pequeños/as: Benjamín, nacidos en el 2007/2008
Alevín, nacidos en el 2005/2006.
- Mayores: Cadete, nacidos en el 2003/2004.
Infantil, nacidos en 2001/2002.
- Juveniles: nacidos en 1999/2000.

MENDIESKOLA KIROLA

3.7- Los/as juveniles deberán inscribirse igualmente pero deberán poseer la licencia federativa del año en curso. Antes de la participación deberán mostrar la tarjeta que lo acredite.

4- Procedimiento de escalada:

4.1- Los participantes competirán portando cada uno su tarjeta personal de competición. Quien la pierda o manipule será descalificado.

4.2- En la tarjeta no aparecerá reflejado ningún bloque por número, por lo que todos los participantes podrán probar cualquier problema indistintamente. No existe ningún orden para acometer estos problemas. En función de las características de los rocódromos, el número de problemas a resolver será de 20 ó 22.

4.3- Cada cual será libre de intentar tantas veces como quiera la vía, pero en el momento que se eleve el cuerpo sobre el suelo, se considerará como un nuevo intento.

4.4- El horario de competición puede variar en función de las tandas y el número de problemas a realizar, pero suele fluctuar entre una hora y una hora y media. Dentro de este tiempo se pueden intentar tantos bloques como se quiera, e igualmente, prolongar los descansos tanto como se desee.

4.5- Una vez se comience a escalar, no se puede tocar ni rozar el colchón con ninguna parte del cuerpo. De ser así, se contabilizará como un intento extra.

4.6- El participante puede retroceder tanto como quiera sobre el problema de escalada y no se considerará intento extra si permanece sin tocar o rozar el suelo.

4.7- Se considera un intento válido cuando el participante alcance la presa o zona marcada como "Top" con ambas manos o con una pero durante más de 3 segundos.

4.8- Se considerará intento fallido si se escala por presas no marcadas para ese determinado problema.

4.9- Los participantes pueden pedir a los jueces que reaprieten las presas, las cepillen o resituen los colchones de protección.

4.10- Los competidores pueden pedir al juez que explique orientativamente los pormenores de un determinado problema, así como la manera de comenzar.

4.11- Durante la prueba los acompañantes y público permanecerán fuera de los colchones y recinto competitivo. No se tolerarán, bajo ninguna circunstancia, actitudes represivas o agresivas sobre los jóvenes participantes. En caso de que un juez determine que un tutor o acompañante está presionando inadecuadamente a su pupilo, el primero podrá ser desalojado del recinto.

4.12- Los competidores se cambiarán en los vestuarios correspondientes.

4.13- No se podrá escalar con el calzado utilizado por la calle para caminar. El calzado de escalada deberá ser exclusivo para escalar, bien sean pies de gato o zapatillas deportivas.

5- Puntuaciones:

5.1- La Liga consta de 5 pruebas, de las cuales solo se contabilizarán las 4 en las que mejor se haya puntuado de cara a la clasificación general final.

5.2- En caso de existir un empate en la clasificación final, el ganador/ra será quien mejor haya clasificado en la última prueba. En caso de también existir empate en esta última, se contabilizará la anterior y así sucesivamente. Esto se repetirá en todas las posiciones que conformen el pódium.

5.3- A pesar de que se puedan escalar todos los problemas, únicamente puntuarán los 10 más difíciles acometidos.

MENDIESKOLA KIROLA

5.4- El bloque con menor puntuación será el Nº 1 (10 puntos), y el de mayor puntuación el 20 ó 22 (200 ó 220). Al finalizar la prueba se sumarán las puntuaciones de cara a la clasificación general pero se promediarán de la siguiente manera:

1º = 100 ptos.

2º = 88 ptos.

3º = 78 ptos.

4º = 72 ptos.

5º = 68 ptos.

6º = 66 ptos.

7º = 64 ptos.

8º = 62 ptos.

9º = 60 ptos.

10º = 58 ptos.

11º = 56 ptos.

12º = 54 ptos.

Etc.

5.5- No existirán presas marcadas con "Bonus". Por lo tanto la única manera de puntuar en el problema será alcanzando el "Top".

5.6- Por cada intento fallido se restarán los puntos equivalentes al número del bloque acometido.

Ejemplo:

- Bloque Nº 2 a la primera: 20 ptos.
- Bloque Nº 2 a la tercera: 20 ptos. - 3 intentos = 16 ptos.
- Bloque Nº 5 a la primera: 50 ptos.
- Bloque Nº 5 a la segunda: 45 ptos.
- Bloque Nº 5 al quinto intento: 50 ptos. - 5 intentos = 30 ptos.
- Bloque Nº 11 a la primera: 110 ptos.
- Bloque Nº 11 al sexto intento: 110 ptos. - 6 intentos = 55 ptos.
- Bloque Nº 20 a la primera: 200 ptos.
- Bloque Nº 20 al décimo intento: 200 ptos. - 10 intentos = 20 ptos.

5.7- Debido al sistema de puntuación, no se podrá acometer ningún bloque más de 10 veces.

5.8- El/la posible ganador/ra debe haber participado inevitablemente en la última prueba de la Liga.