

REGULAMENTO DE ESCALADA DE COMPETIÇÃO



Federação de Campismo e Montanhismo de Portugal
Av. Coronel Eduardo Galhardo, 24 D
1199-007 Lisboa – Portugal
Tel.: 218 126 890/1 – Fax: 218 126 918
www.fcmpportugal.com



SUMÁRIO	2
1 - Introdução e Objectivos	4
2 - Organização	5
2.1 – Delegado da FCMP, Árbitros e Equipador Chefe	5
2.2 – Pessoal da Organização	7
3 - Competições	9
3.1 – Campeonatos Nacionais	9
3.2 – Taça de Portugal	10
3.3 – Troféu de Clubes	10
3.4 – Outras competições	11
3.5 – Prémios	11
3.6 – Pontuação	11
3.7 – Ranking de atletas	12
3.8 – Selecções Nacionais	12
4 - Regras Gerais	13
4.1 – Disciplinas	13
4.2 – O muro de escalada	13
4.3 – Segurança	14
4.4 – Inscrição na competição	14
4.5 – Zona de inscrição e isolamento	15
4.6 – Reunião técnica	15
4.7 – Manutenção do muro	16
5 - Bloco	17
5.1 – Introdução	17
5.2 – Segurança	17
5.3 – Ordem de saída	18
5.4 – Procedimento de escalada	18
5.5 – Finalização da escalada	19
5.6 – Incidentes técnicos	19
5.7 – Classificação e quotas para cada ronda	21
5.8 – Formato “Contest”	22
5.9 – Competição de Lançamentos	23
6 – Dificuldade	24
6.1 – Introdução	24
6.2 – Segurança	24
6.3 – Ordem de saída	24
6.4 – Tempo para fazer a via	25
6.5 – Período de observação na modalidade à vista	25
6.6 – Período de observação na modalidade em <i>flash</i>	26
6.7 – Período de trabalho na modalidade ensaiada	26



6.8 – Zona de trânsito e preparação prévia da escalada	27
6.9 – Procedimento de escalada	27
6.10 – Finalização da escalada	28
6.11 – Incidentes técnicos	29
6.12 – Classificação e quotas para cada ronda	30
7 – Velocidade	33
7.1 – Introdução	33
7.2 – Segurança	33
7.3 – Ordem de saída	33
7.4 – Demonstração e observação	34
7.5 – Zona de trânsito e preparação prévia da escalada	35
7.6 – Procedimento de escalada	35
7.7 – Finalização da escalada	36
7.8 – Incidentes técnicos	37
7.9 – Classificação	38
8 – Dopagem	39
8.1 – Programa Nacional Antidopagem	39
8.2 – Proibição	39
8.3 – Obrigação	39
8.4 – Lista de Substâncias e Métodos Proibidos	39
8.5 – Regulamento federativo	39
8.6 – Sanções	39
8.7 – Legislação aplicável	40
8.8 – Mais informações	40
9 - Disciplina e conduta desportiva	41
9.1 – Introdução	41
9.2 – Atletas	41
9.3 – Equipas oficiais	43
9.4 – Incompatibilidades	43
10 - Reclamações e sistema de apelação	44
10.1 – Generalidades	44
10.2 – Júri de Apelação	44
10.3 – Reclamações contra uma decisão oficial durante a competição	44
10.4 – Reclamações contra uma decisão oficial após a competição	44
10.5 – Reclamações ao Conselho de Disciplina	44
10.6 – Taxas de reclamação	45
10.7 – Casos Omissos	45



1 - INTRODUÇÃO E OBJECTIVOS

- 1.1 Decorre da Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto (Lei nº 5/2007, de 16 de Janeiro) e do Regime Jurídico das Federações Desportivas (Decreto-Lei nº248-B/2008, de 31 de Dezembro, e Decreto-Lei nº 93/2014, de 23 de junho), a competência da Federação de Campismo e Montanhismo de Portugal (FCMP) para o exercício de poderes regulamentares, disciplinares e outros, no âmbito das modalidades que desenvolve, a fim de assegurar o cumprimento das regras técnicas da modalidade e manter um alto nível de segurança para, assim, proteger a saúde dos participantes.
 - 1.2 A FCMP é reconhecida pelo Instituto Português do Desporto e Juventude como Federação de Utilidade Pública Desportiva (Despacho nº 5322/2013, de 22 de abril, da Presidência do Conselho de Ministros – Gabinete do Secretário de Estado do Desporto e Juventude), pela Confederação do Desporto de Portugal, pelo Comité Olímpico de Portugal e pelo Comité Paralímpico de Portugal.
 - 1.3 Seguindo os Princípios Fundamentais do Olimpismo, presentes na *Carta Olímpica*, as competições promovidas pela FCMP procuram criar um modo de vida baseado na alegria do esforço, nos valores educacionais do bom exemplo, na responsabilidade social e no respeito pelos princípios éticos universalmente consagrados como fundamentais. Desta forma, todos os atletas e demais agentes ligados às competições desportivas no âmbito da FCMP devem saber estar nos desportos de competição, não fazendo qualquer tipo de discriminação, possuindo um verdadeiro espírito olímpico e tendo em atenção a amizade, a compreensão mútua, a solidariedade e o fair play.
 - 1.4 As competições de escalada desportiva têm como objectivo:
 - Reunir em competição os escaladores nacionais;
 - Desenvolver a escalada desportiva nas Filiadas;
 - Promover a escalada desportiva de competição entre as camadas jovens;
 - Melhorar o nível técnico desportivo dos escaladores e ajudar na evolução da escalada desportiva de competição;
 - Servir como referência para a selecção da equipa representante da FCMP a nível internacional.
-

2 - ORGANIZAÇÃO

A Comissão de Escalada de Competição, integrada na estrutura da FCMP, é a responsável por organizar todos os aspectos relacionados com a escalada desportiva de competição a nível nacional.

A Comissão de Escalada de Competição tem autoridade técnica em todas as competições de escalada desportiva a nível nacional, organizadas e/ou outorgadas pela FCMP.

A Comissão de Escalada de Competição é responsável por dar resposta às solicitações dos clubes associados com actividades de montanha e outras instituições, para organizar competições de escalada. Todas as competições a nível nacional serão organizadas segundo a aplicação estrita do regulamento da FCMP.

A Comissão de Escalada de Competição da FCMP é constituída pelo Diretor Técnico da Escola Nacional de Montanhismo, pelo Técnico de Escalada da FCMP, por um Árbitro de Escalada de Competição, por um Equipador de Escalada de Competição e por um atleta activo de escalada de competição.

2.1 - DELEGADO DA FCMP, JUIZES-ÁRBITROS E EQUIPADOR CHEFE

2.1.1 A Comissão de Escalada de Competição da FCMP nomeará as seguintes pessoas para controlar qualquer competição:

- **Presidente do Júri;**
- **Juiz(es) de Via;**
- **Equipador Chefe.**

2.1.2 A Direção da FCMP nomeará a seguinte pessoa para qualquer competição:

- **Delegado da FCMP.**

2.1.3 O **Presidente do Júri** representa a autoridade máxima durante a competição. O Presidente do Júri deve ser reconhecido como Árbitro de Escalada de Competição pela FCMP. O Presidente do Júri deve apresentar um relatório da competição à Área da Escalada da FCMP. Tem como funções:

- Planear e presidir a todas as reuniões técnicas, com os atletas e os técnicos envolvidos na competição, e controlar os juízes designados para arbitrar a competição;
- Determinar a posição da(s) câmara(s) de vídeo e dar as instruções a quem a(s) controla;
- Decidir acerca do tempo de observação das vias;
- Verificar toda a área de competição para avaliar a conformidade com o regulamento;
- Responsabilizar-se pelas reuniões com os atletas;
- Responder às questões dos atletas durante os períodos de observação das vias;
- Decidir se um(a) atleta deve parar a sua escalada, por questões de segurança ou, na disciplina de Bloco, por causa de um incidente técnico;
- Tratar da questão dos apelos;
- Assinar as folhas de resultados elaboradas pelos juízes;



- Mostrar os cartões amarelo e vermelho;
- Pedir uma verificação médica e até impedir um(a) atleta de competir, em caso de lesão;
- Permitir a utilização de equipamento não autorizado na Zona de Isolamento (por ex.: computador);
- Verificar o programa e respectivo horário e corrigi-lo, se necessário;
- Verificar se toda a equipa de técnicos envolvidos na competição dispõe de boas condições de trabalho e de tempo suficiente de repouso;
- Na disciplina de Velocidade, é o responsável pelo procedimento de partida: Preparados(as), Atenção, Já;
- Apresentar um relatório detalhado da competição à FCMP.

2.1.4 O **Juiz de Via** deve ser reconhecido como Árbitro de Escalada de Competição pela FCMP. Tem como funções:

- Fazer cumprir o Regulamento da Competição de Escalada durante o desenrolar da competição, junto da via onde os atletas efectuam a prova, sempre sob a supervisão do Presidente do Júri, ao qual dá assistência;
- Inspeccionar cada via/bloco antes do início da competição (segurança, fitas-expresso, fitas delimitadoras, colchões, etc.)
- Verificar que a lista de atletas está correcta;
- Verificar se existe uma Zona de Isolamento separada, para o caso de incidente técnico;
- Verificar que existe um quadro para os resultados;
- Ajudar o Presidente do Júri a decidir a posição da(s) câmara(s) de vídeo e verificar que esta(s) funciona(m);
- Verificar o topo-guia de cada via (desenhado por um Equipador ou Juiz de Via) e se a numeração das presas está correcta;
- Organiza e verifica o trabalho dos Seguradores e Assistentes de Bloco;
- Pode parar a escalada de um(a) atleta, por motivos de segurança;
- Informa quando acontece um incidente técnico;
- Na disciplina de Dificuldade, cronometra o tempo de escalada de cada atleta e informa-o(a) não só para iniciar a tentativa na via após 40 segundos, como o tempo remanescente quando o(a) atleta o pede; avisa ainda quando faltam 60 segundos para o tempo limite da tentativa.
- Certifica-se que todos os seus registos são dados ao Presidente do Júri.

2.1.5 O **Equipador Chefe** deve ser reconhecido como Equipador de Escalada de Competição pela FCMP. É responsável por verificar os requisitos técnicos e de segurança de cada via de competição e por aconselhar o Presidente do Júri em todos os aspectos técnicos dentro da zona de escalada. O Equipador Chefe deve apresentar um relatório da competição à Área da Escalada da FCMP. O Equipador Chefe deve:

- Designar o nível das vias para cada ronda de competição e assegurar-se de que as vias reúnem os parâmetros de nível apropriados e estão de acordo com os parâmetros técnicos das presentes normas;
- Coordenar o trabalho dos instaladores de vias e assegurar-se de que estes observam as medidas de segurança necessárias;
- Supervisionar as reparações e limpezas das vias segundo as instruções dos juízes;
- Aconselhar os juízes sobre os desenhos das vias;
- Supervisionar e controlar a Zona de Isolamento;
- Aconselhar os Juízes sobre a posição das câmaras de vídeo;
- Informar os Juízes sobre a capacidade dos Seguradores;



- Aconselhar os Juízes sobre o tempo máximo necessário para cada via, antes da reunião técnica com os atletas participantes.
- 2.1.6 O **Delegado da FCMP** é o representante da federação na competição. Deve estar presente em todas as reuniões e sessões da competição e apresentar um relatório detalhado à Direção da FCMP.
- 2.1.7 O **Júri** da competição é constituído pelos seguintes elementos:
- Presidente do Júri;
 - Juiz(es) de Via;
 - Equipador Chefe.
- 2.1.8 No local da competição deverão estar presentes, durante o decorrer da prova, os seguintes elementos:
- Presidente do Júri;
 - Delegado da FCMP;
 - Equipador Chefe.
- 2.1.9 Os membros do **Júri** da competição e os equipadores deverão ser titulares de uma Licença Desportiva da FCMP válida.

2.2 - PESSOAL DA ORGANIZAÇÃO

- 2.2.1 A entidade organizadora deverá cumprir as seguintes funções (caso não existam modificações explícitas no acordo firmado entre esta e a FCMP):
- Pré-competição – administração, construção do muro de escalada e equipamentos associados, equipamentos da Zona de Competição;
 - Receber e registar todo o pessoal acreditado para a competição (atletas, técnicos da FCMP, órgãos de comunicação social, etc.);
 - Registar e controlar o acesso à Zona de Isolamento, acatando as indicações formuladas pelos Juízes;
 - Zelar pela segurança em todo o recinto da competição;
 - Acompanhar e assistir os atletas que deixam a Zona de Isolamento e se dirigem para a Zona de Trânsito e posteriormente para a Zona de Competição;
 - Equipar e manter o muro sob as indicações do Equipador Chefe.
- 2.2.2 Caberá à organização da prova, encontrar os seguintes elementos que estarão sob orientação direta do Presidente do Júri e dos Juízes de Via:

Seguradores, os quais têm as seguintes funções:

- Fazer segurança aos(as) atletas utilizando um aparelho de segurança com o qual esteja familiarizado: na Dificuldade, um aparelho manual (dinâmico), enquanto na Velocidade um aparelho manual (dinâmico) ou automático. O segurador terá preferencialmente a assistência de uma segunda pessoa;
- Travar a queda de um(a) atleta de maneira dinâmica e segura, o que não é sinónimo de uma queda grande;
- Na disciplina de Bloco, amortecer a queda de um(a) atleta;
- Na disciplina de Dificuldade, consultar o Equipador Chefe para tomar conhecimento das secções mais difíceis, de quais as presas



- obrigatórias para passar a corda no mosquetão (Cruz azul) e o tempo dado à via;
- Verificar o bom estado da corda e desembaraçá-la quando necessário;
 - Verificar o dorsal do(a) atleta e se está preparado para escalar, com o equipamento obrigatório e correctamente colocado;
 - Nunca tocar no(a) atleta e não interromper a sua concentração, a não ser que seja realmente necessário;
 - Na disciplina de Dificuldade, verificar se a corda está do lado correcto para passar no mosquetão; não se posicionar debaixo do(a) atleta, no início da escalada, mas junto da EAE até à 2ª ou 3ª fita-expresso; depois, pode afastar-se ligeiramente;
 - Na disciplina de Dificuldade, depois do(a) atleta ter realizado a sua tentativa e deixar o local, puxar a corda com cuidado, e verificar a posição das fitas-expresso;
 - Ajudar o(a) atleta a desembaraçar-se do nó ou mosquetões de segurança;
 - Quando houver um segundo segurador, este leva os pertences do(a) atleta, é este que assistirá (*spot*) o(a) atleta até ele(a) passar a corda pela primeira fita-expresso e desembaraça a corda que está a ser utilizada;
 - Na disciplina de Bloco, conhecer o bloco onde se faz a assistência ao(à) atleta para explicar-lhe onde começar, onde está o bónus e onde está a presa final;
 - No Bloco, verificar se estão disponíveis escovas ou panos para limpar as presas, bem como uma escada para facilitar a limpeza das presas menos acessíveis;
 - Verificar se existem fitas para remarcar as presas de início, bónus e final (Bloco);
 - Verificar se não existem espaços entre os colchões e resolver a situação para evitar lesões (Bloco);
 - Se um(a) atleta desejar limpar qualquer presa, disponibilizar-lhe as escovas autorizadas (Bloco);
 - Se houver algum problema, contactar imediatamente o Juiz de Via.

Equipa de manutenção/limpeza:

- Verificar o equipamento utilizado na competição: cordas, ascensores, mosquetões, fitas-expresso, fitas, *gri-gri*, entre outros, bem como o material de limpeza como as escovas, que deverão estar sempre seguras ao arnês;
- Verificar se dispõe de fita azul, vermelha ou negra para a demarcação das várias vias de escalada (em coordenação com o Equipador Chefe);
- Confirmar o tempo disponível para a limpeza e a maneira mais expedita para o fazer (em rapel, por *top-rope* ou por escada, desde baixo);
- Trabalhar com rapidez e eficiência, respeitando as regras de segurança, comuns aos trabalhos em altura com corda;
- Não tocar nas presas desnecessariamente, nem com as mãos, nem com os pés;
- Informar o Juiz de Via ou Presidente do Júri quando o trabalho estiver concluído;
- Estar sempre preparada para intervir durante a competição.



3 - COMPETIÇÕES

A época desportiva do calendário de competições da FCMP coincide com o ano civil, isto é, começa em 1 de janeiro e termina em 31 de dezembro.

As competições são abertas à participação de todos os atletas interessados, salvo indicação expressa no regulamento da prova.

Todos os participantes devem ser portadores do seu Bilhete de Identidade e os federados da sua Licença Desportiva atualizada com seguro que inclua a modalidade de escalada. Os participantes com idade inferior a 18 anos devem apresentar uma autorização do Encarregado de Educação e fotocópia do Bilhete de Identidade de quem confere a autorização.

Os participantes serão integrados nos seguintes escalões, de acordo com a seguinte tabela:

Ano	Benjamins A 6 - 7 anos	Benjamins B 8-9 anos	Infantis A 10-11 anos	Infantis B 12-13 anos	Iniciados 14-15 anos	Juvenis 16-17 anos	Juniões 18-19 anos	Seniores 20-39 anos	Veteranos ≥40 anos
2015	2008-2009	2006-2007	2004-2005	2002-2003	2000-2001	1998-1999	1996-1997	1976-1995	≤1975
2016	2009-2010	2007-2008	2005-2006	2003-2004	2001-2002	1999-2000	1997-1998	1977-1996	≤1976
2017	2010-2011	2008-2009	2006-2007	2004-2005	2002-2003	2000-2001	1998-1999	1978-1997	≤1977
2018	2011-2012	2009-2010	2007-2008	2005-2006	2003-2004	2001-2002	1999-2000	1979-1998	≤1978

O escalão de um(a) atleta é determinado pelo seu ano de nascimento e pelo ano civil da época desportiva. Portanto, a idade a ter em conta para toda a época será a que o(a) atleta tiver em 31 de Dezembro do ano em que se realiza a competição.

3.1 - CAMPEONATOS NACIONAIS

- 3.1.1 De acordo com a Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto, a FCMP é a única federação que pode outorgar títulos desportivos, de nível nacional ou regional nas modalidades que tutela, nomeadamente na escalada desportiva.
- 3.1.2 As competições referidas no número anterior disputam-se somente em território nacional.
- 3.1.3 Os Campeonatos Nacionais estarão abertos à participação de atletas a partir do escalão de Iniciados, inclusive. O Campeonato Nacional de Escalada Juvenil estará vocacionado para os escalões abaixo do escalão de Juniores, inclusive.
- 3.1.4 A designação de um patrocinador pode estar presente no título da competição.
- 3.1.5 O título de Campeã(o) Nacional só pode ser obtido por atletas federados de nacionalidade Portuguesa.



3.2 - TAÇA DE PORTUGAL

- 3.2.1 Esta competição de âmbito nacional é constituída, no mínimo, por duas provas, a serem disputadas em território nacional.
- 3.2.2 O resultado final de cada atleta obtém-se pela conversão em pontos das classificações atingidas pelo(a) atleta nas diferentes competições, de acordo com a tabela apresentada no ponto 3.6.
- 3.2.3 Se houver mais de três provas por época, integradas nesta competição, não será contabilizado o pior resultado obtido por um(a) atleta nessa época.
- 3.2.4 Em caso de empate entre atletas, seja na Taça de Portugal ou noutra prova com classificação por pontos, a posição mais alta na tabela classificativa será dada àquele(a) que tiver o maior número de primeiros lugares; se ainda persistir o empate, ter-se-á em conta as posições de cada atleta em todas as competições em que estiveram em confronto direto. Se o empate continuar a persistir, comparar-se-á o maior número de melhores resultados de cada atleta em todas as provas que contam para a classificação, começando com os 1^{os} lugares e consecutivamente até se determinar quem fica à frente. Em última análise, a Comissão de Escalada da FCMP decidirá de acordo com um critério ajustado.
- 3.2.5 A Taça de Portugal estará aberta à participação de atletas a partir do escalão de Iniciados, inclusive.
- 3.2.6 Somente os atletas com a sua licença desportiva actualizada, independentemente da sua nacionalidade, obterão os pontos correspondentes à sua classificação. No entanto, o título de campeã(o) da Taça de Portugal só pode ser atribuído a atletas de nacionalidade Portuguesa.
- 3.2.7 Para os (as) atletas que venham a federar-se durante a época desportiva, as pontuações serão atribuídas somente a partir da prova em que disponham da sua licença desportiva. As pontuações referentes às provas anteriores, na mesma época desportiva, não serão contabilizadas em termos de classificação da Taça de Portugal e não contarão para o Troféu de Clubes, nem para o Ranking de atletas.

3.3 - TROFÉU DE CLUBES

- 3.3.1 Prémio que se destina a valorizar as associações filiadas na FCMP com melhor desempenho nas competições definidas pela Comissão de Escalada de Competição da FCMP como sendo elegíveis para o Troféu. Os resultados obtidos pelos atletas Femininos e Masculinos, com licença desportiva actualizada, contarão para o Troféu de Clubes e, desta forma, no final da época desportiva, descobrir-se-á a Filiada na FCMP vencedora desta competição.
- 3.3.2 Para obter a classificação final de cada clube, somar-se-ão os pontos correspondentes aos três atletas melhor classificados em cada disciplina, tanto femininos como masculinos, representantes de uma associação, de acordo com os pontos correspondentes aos lugares obtidos (Ver 3.6.1).



3.4 - OUTRAS COMPETIÇÕES

- 3.4.1 Qualquer outra competição de escalada de âmbito Nacional e Regional não incluída num Campeonato Nacional ou na Taça de Portugal.
- 3.4.2 Quando a competição é de âmbito regional, só pode ser disputada em território nacional e o título atribuído a um(a) cidadã(o) nacional.
- 3.4.3 Apesar de estar ligada às competições de Bloco, uma competição de lançamentos pode ser organizada em conjunto com qualquer disciplina (Ver secção 5).

3.5 - PRÉMIOS

- 3.5.1 No final de cada competição haverá uma cerimónia de entrega de prémios à qual deverão assistir todos os atletas participantes na competição.
- 3.5.2 Só com a devida autorização do Presidente do Júri é que os atletas poderão ausentar-se da cerimónia de entrega de prémios. A não observância deste procedimento poderá levar a uma sanção disciplinar que consistirá num Cartão Amarelo ou, no caso dos primeiros três classificados, num Cartão Vermelho.
- 3.5.3 Nos Campeonatos Nacionais, os troféus serão entregues somente aos atletas federados de nacionalidade Portuguesa. Os outros prémios serão entregues a todos os atletas com classificação para os receber.
- 3.5.4 Em caso de empate, os prémios monetários devidos aos(às) atletas e clubes serão somados e divididos em partes iguais pelos(as) respectivos(as) atletas. No que concerne aos troféus, tentar-se-á, na medida do possível, dar um troféu igual aos(às) atletas que empataram.

3.6 - PONTUAÇÃO

- 3.6.1 De acordo com a posição obtida por cada atleta, serão atribuídas as pontuações apresentadas na seguinte tabela:

Posição	Pontos	Posição	Pontos	Posição	Pontos
1º	100	11º.	31	21º.	10
2º	80	12º.	28	22º.	9
3º	65	13º.	26	23º.	8
4º	55	14º.	24	24º.	7
5º	51	15º.	22	25º.	6
6º	47	16º.	20	26º.	5
7º	43	17º.	18	27º.	4
8º	40	18º.	16	28º.	3
9º	37	19º.	14	29º.	2
10º	34	20º.	12	30º.	1

- 3.6.2 Em caso de empate na classificação de uma prova, as pontuações obtidas pelos(as) atletas serão somadas e divididas em partes iguais pelos(as) respectivos(as) atletas. O valor obtido será sempre arredondado para um número inteiro. O mesmo se passará no Troféu de Clubes.



3.7 - RANKING DE ATLETAS

- 3.7.1 Cada disciplina de competição terá um ranking próprio que será actualizado após uma competição organizada ou aprovada pela FCMP. Os atletas femininos e masculinos terão rankings separados.
- 3.7.2 Todos os atletas federados participantes nas competições organizadas ou aprovadas pela FCMP são elegíveis para obter pontos para o Ranking Nacional de Escalada.
- 3.7.3 O ranking é calculado com a soma de todos os resultados obtidos pelo(a) atleta desde a primeira prova da época anterior.
- 3.7.4 O ranking de atletas de escalada de Velocidade servirá para saber quem estará no início da competição com os números mais baixos, para assim evitar confrontos iniciais entre os melhores atletas da disciplina.
- 3.7.5 Como nem todas as competições possuem o mesmo grau de importância, o factor de valorização de uma determinada prova vai dar a pontuação final obtida por um(a) atleta para ser contabilizada no ranking. O grau de importância de cada competição será definido pela Comissão de Escalada de Competição da FCMP.
- 3.7.6 A pontuação a utilizar estará de acordo com a tabela presente em 3.6.1. Desta forma, os pontos correspondentes ao lugar obtido por cada atleta federado será multiplicado pelo factor dado à competição, a decidir pela Comissão de Escalada de Competição no início de cada época. Por exemplo, antes da primeira competição da época em vigor (n) serão contabilizadas todas as pontuações das provas realizadas desde a época anterior ($n-1$). Como exemplo, as provas dos Campeonatos Regionais terão um factor 1; as competições da *Taça de Portugal*, factor 2; e o *Campeonato Nacional de Escalada*, factor 3. Assim, um atleta que tenha obtido um 1º lugar numa competição de âmbito regional, um 2º lugar numa prova da Taça de Portugal e a 3ª posição no Campeonato Nacional, numa determinada disciplina, terá 455 pontos no Ranking dessa disciplina ($100 \times 1 + 80 \times 2 + 65 \times 3 = 355$), no início da nova época. O ranking será continuamente actualizado.

3.8 - SELECÇÕES NACIONAIS

- 3.8.1 Advindo do seu estatuto de Federação Desportiva, somente à FCMP compete organizar selecções nacionais.
- 3.8.2 A participação de atletas nas selecções nacionais é decidida de acordo com os critérios definidos pela FCMP.
- 3.8.3 A participação nas selecções nacionais está reservada aos cidadãos nacionais.
- 3.8.4 A participação nas selecções nacionais é obrigatória, salvo devida justificação aceite pela Direcção da FCMP.



4 - REGRAS GERAIS

4.1 - DISCIPLINAS

A Federação de Campismo e Montanhismo de Portugal reconhece as seguintes disciplinas de competição:

- Bloco – Regras específicas na secção 5;
- Dificuldade – Regras específicas na secção 6;
- Velocidade – Regras específicas na secção 7.

4.2 - O MURO DE ESCALADA

- 4.2.1 Todas as competições autorizadas pela FCMP desenrolam-se em estrutura artificial de escalada (EAE). Na disciplina de Dificuldade, a EAE terá como mínimo uma altura recomendada de 12 metros e uma largura mínima de 3 metros para cada via. Na disciplina de Velocidade, uma altura e largura mínimas de 10 e 3 metros respectivamente para cada via e um extraprumo mínimo de 5 graus. Na disciplina de Bloco, a altura da via nunca deverá possibilitar que a parte inferior do corpo do(a) atleta esteja a mais de três metros acima do colchão de queda (dois metros no caso dos escalões de Benjamins).
- 4.2.2 A EAE deverá estar de acordo com a NP EN 12572.
- 4.2.3 A superfície da EAE permitirá escalar na sua totalidade.
- 4.2.4 Em qualquer disciplina, os bordos laterais da estrutura e o seu topo não se usarão para escalar.
- 4.2.5 Em caso de necessidade, as vias podem ser delimitadas através de uma marca contínua e claramente identificável.
- 4.2.6 Na disciplina de Bloco, as presas de saída para o início da tentativa de resolução do problema deverão estar claramente marcadas, tanto para as duas mãos, como para um ou os dois pés. De igual modo que a presa de bónus e a presa do final da via. A primeira terá uma cor diferente de todas as outras.
- 4.2.7 Na disciplina de Dificuldade, os pontos de protecção intermédios e de topo da via deverão ver-se facilmente e a linha de saída para o começo da tentativa numa via deverá estar claramente marcada.
- 4.2.8 A última presa da via de competição de Dificuldade, definida pelo Equipador Chefe, deverá estar marcada através de fita-cola colorida com uma largura mínima de 1 cm.
- 4.2.9 Extraordinariamente, a Comissão de Escalada de Competição da FCMP poderá autorizar competições em estruturas de menores dimensões.



4.3 - SEGURANÇA

4.3.1 Durante a competição devem ser tomadas todas as medidas necessárias de segurança. Cada via será desenhada de forma a minimizar a eventualidade de uma possível queda do atleta que:

- Lesione o atleta;
- Lesione ou obstrua outro atleta.

4.3.2 O Juiz de Via e o Equipador Chefe deverão inspeccionar cada via antes do começo de cada ronda de competição a fim de assegurar que:

- Se observaram as medidas de segurança padronizadas;
- Todo o material e as medidas de segurança estão de acordo com os standards da UIAA/CE e o regulamento da FCMP;
- Os Seguradores têm competência para fazer segurança. O Juiz de Via tem a autoridade para pedir a substituição de qualquer Segurador ou de qualquer outra pessoa que ponha em perigo a segurança dos atletas.

4.3.3 Antes do começo de cada ronda, o Juiz de Via assegurará que existe pessoal médico ou paramédico disponível para actuar em caso de acidente ou lesão de um competidor(a) ou de qualquer outra pessoa que trabalhe dentro da Zona de Competição.

4.3.4 Todo o material de segurança usado na competição deverá cumprir com as Normas CE/UIAA, salvo indicação contrária definida pela FCMP.

4.3.5 À excepção das camisolas de competição, quando proporcionadas pelo organizador da competição, e que os atletas levarão vestida como peça exterior, sem ser cortada ou modificada, cada atleta é livre de usar qualquer marca de material, sendo, no entanto, obrigatório levar colocado um arnês de cintura (excepto na disciplina de Bloco) e calçado de escalada apropriado.

4.3.6 Cada atleta pode levar um saco de magnésio na sua tentativa numa via ou num bloco, mas apenas utilizará o magnésio (em pó ou líquido) para as suas mãos.

4.3.7 Será fortemente aconselhado o uso de capacete para todos os atletas.

4.3.8 Será obrigatória a utilização do capacete nos escalões de Benjamins, Infantis, Iniciados e Juvenis. Na disciplina de Bloco, o Júri da Competição decidirá da obrigatoriedade da utilização do capacete neste escalões, de acordo com as condições de segurança presentes no local da competição.

4.3.9 O Presidente do Júri tem a autoridade para expulsar da Zona de Competição qualquer pessoa que não cumpra as medidas de segurança.

4.4 - INSCRIÇÃO NA COMPETIÇÃO

4.4.1 Para participar numa prova é necessário efectuar a inscrição dentro do prazo determinado pela organização.



4.4.2 Um número oficial será entregue a cada atleta que o colocará na parte de trás da camisola de competição. O número não pode exceder 18 x 24 cm (na horizontal). O organizador pode providenciar um número suplementar para colocar numa das pernas das calças ou calções.

4.5 - ZONA DE INSCRIÇÃO E ISOLAMENTO

4.5.1 Todos os atletas eleitos para competir numa ronda de uma competição deverão registar-se e entrar na Zona de Isolamento até à hora especificada pelo Presidente do Júri e anunciada pelos organizadores da competição. Quando se inicia a competição, a Zona de Isolamento será encerrada e qualquer atleta que não se encontre nesse local será desclassificado.

4.5.2 Só as pessoas abaixo especificadas poderão entrar na Zona de Isolamento:

- Juízes da competição;
- Pessoal da organização;
- Atletas eleitos para participar nessa ronda de competição;
- Treinadores da FCMP;
- Treinadores dos escaladores (na modalidade à vista, estes não poderão sair para visualizar a via, nem em nenhuma outra ocasião);
- Outras pessoas autorizadas pelo Presidente do Júri.

Os Juízes podem limitar o número de pessoas na Zona de Isolamento.

4.5.3 Não se permitirá a entrada de animais na Zona de Isolamento, nem será permitido fumar em espaço fechado.

4.5.4 Quando os(as) atletas se encontram na Zona de Isolamento, não é permitida a utilização de meios de comunicação com o exterior dessa Zona. Todas as infracções detectadas poderão ser sancionadas de acordo com o ponto 9.2 do presente documento.

4.5.5 Uma vez que um(a) atleta saia para efectuar a sua tentativa da via, não poderá regressar à Zona de Isolamento durante essa ronda, excepto se for dada autorização especial pelo Presidente do Júri.

4.6 - REUNIÃO TÉCNICA

Antes do começo da competição realizar-se-á uma reunião técnica com todos os atletas, na qual se darão informações sobre:

- A confirmação das inscrições;
- A ordem de entrada dos participantes;
- A hora de entrada e local do aquecimento;
- A hora de início da competição;
- O sistema de chamada simultânea ou alternada (Femininos – Masculinos);
- O tempo de realização da via (ou ronda classificativa) e Dificuldade técnica;
- As alterações ao regulamento, caso existam;
- Outras informações pertinentes para o bom desenrolar da competição.



4.7 - MANUTENÇÃO DO MURO

- 4.7.1 Os Juízes e o Equipador deverão cuidar para que, em cada ronda de competição, seja feita uma manutenção eficiente da parede de escalada.
 - 4.7.2 Durante a competição, no caso de alguma presa rodar ou partir, seguindo as instruções do Juiz, o Equipador realizará qualquer trabalho de revisão ou reparação e informará o Presidente do Júri. Se o resultado da reparação trazer uma vantagem ou desvantagem para os atletas seguintes, o Presidente do Júri pode tomar a decisão de continuar essa ronda ou pará-la e começar de novo. A decisão do Presidente do Júri será inapelável.
 - 4.7.3 A frequência e o método de limpeza das presas serão decididos pelo Juiz (consultando o Equipador Chefe), antes de dar início a cada ronda de competição.
 - 4.7.4 Na disciplina de Bloco, os(as) atletas podem utilizar escovas para limpar as presas que são acessíveis do chão. Outras presas poderão ser limpas, se os(as) competidores(as) não as inspecionarem com as mãos.
-



5 - BLOCO

5.1 - INTRODUÇÃO

- 5.1.1 As competições de Bloco, também apelidadas de *Boulder*, consistem numa série de pequenas vias de escalada de Dificuldade, geralmente designadas como problemas. Todos os problemas são escalados sem a utilização de cordas.
- 5.1.2 As competições de Bloco consistem em duas rondas – eliminatória e final – ou três rondas – eliminatória, semifinal e final. Será da competência do Júri da competição considerar que o número de atletas justifica a eliminação de uma das rondas iniciais.
- 5.1.3 Haverá um mínimo de três (3) e um máximo de oito (8) problemas na ronda eliminatória, na semifinal, um mínimo de dois (2) e máximo de seis (6) e, na final, entre 1 e 4 problemas no máximo.
- 5.1.4 Um ponto de bónus será dado a uma presa específica do bloco. Este ponto não é uma condicionante para o sucesso da tentativa. A posição desta presa será determinada pelo Equipador Chefe. O ponto de bónus será considerado, se o(a) atleta completar com sucesso o problema, mesmo sem ter controlado a presa de bónus. No caso de uma finalíssima, poderá haver mais do que uma presa de bónus.
- 5.1.5 A presa de bónus será marcada com fita-cola colorida de cor diferente das presas de início e final do problema, as quais serão marcadas com a mesma cor. Estas cores serão diferentes da cor utilizada para as demarcações dos diferentes problemas.
- 5.1.6 Não serão permitidas outras marcações nas presas ou nos blocos.
- 5.1.7 O número máximo de presas por bloco será de doze (12) e a média de presas por bloco, em qualquer ronda, deverá ser entre quatro (4) e oito (8).
- 5.1.8 Cada problema terá, pelo menos, um Juiz de Via aí destacado.

5.2 - SEGURANÇA

- 5.2.1 Serão tomadas todas as medidas para que a competição disponha de uma boa segurança, tanto para os(as) atletas, como para todos os outros agentes envolvidos na competição.
- 5.2.2 Todos os problemas terão de possuir colchões com uma espessura suficiente na sua base para evitar que as quedas ou saltos dos(as) atletas possam provocar-lhes lesões. É da responsabilidade do Equipador Chefe a gestão da área para a colocação dos colchões.
- 5.2.3 O(a) atleta que em caso de lesão não consiga andar normalmente, nem possa saltar sobre os dois pés ou seja declarado(a) inapto(a) para a competição pelo responsável pela emergência médica, não será autorizado(a) a participar na competição.



5.3 - ORDEM DE SAÍDA

- 5.3.1 A ordem de saída dos(as) atletas na primeira fase da competição será dada pela ordem inversa ao ranking da FCMP. Para os(as) atletas não classificados(as) no ranking será estabelecido pelos juizes um sorteio para ditar a sua ordem de partida, mas sempre antes dos(as) atletas presentes no ranking.
- 5.3.2 Para as rondas seguintes, a ordem de saída será inversa à da classificação obtida na ronda anterior. Em caso de empate, a ordem de saída entre os(as) atletas empatados(as) será decidida por sorteio.
- 5.3.3 Em caso de necessidade de se realizar uma finalíssima, a ordem de saída será a mesma da ronda final.
- 5.3.4 A ordem de saída de cada ronda deverá ser anunciada no quadro oficial de anúncios e por outros meios possíveis de informação.

5.4 - PROCEDIMENTO DE ESCALADA

- 5.4.1 Nas competições de Bloco, em formato "Circuito" (com uma ordem imposta para a realização dos blocos), e dependendo das condições apresentadas pelo número de blocos, problemas, árbitros disponíveis, nº de atletas, entre outros factores, o Júri da Competição optará por uma das seguintes fórmulas:
 - a) À vista, sem pré-visualização dos problemas;
 - b) Com pré-visualização dos problemas;
 - c) Com ensaio dos problemas.
- 5.4.2 No caso de pré-visualização dos problemas, o período de observação será decidido pelo Presidente do Júri com o conselho do Equipador Chefe, não podendo exceder os 4 minutos.
- 5.4.3 Na fórmula com ensaio, a duração do período de trabalho será determinada pelo Presidente do Júri após consultar o Equipador Chefe, não podendo exceder os 4 minutos.
- 5.4.4 É ao Presidente do Júri que cabe a decisão de haver ou não isolamento (ver procedimentos em 4.5), antes de cada ronda.
- 5.4.5 O tempo para realizar cada problema será fixado pelo Presidente do Júri sob conselho do Equipador Chefe e será comunicado aos atletas no momento em que seja anunciada a ordem oficial de começo. O período de tempo designado para um problema é igual para todos os problemas dessa ronda. Depois de tentado/realizado um bloco, o(a) atleta dispõe de um período de tempo de descanso igual ao tempo dedicado a cada problema que não será menos de 3 minutos nem mais de 8 minutos.
- 5.4.6 Em cada ronda da competição, os(as) atletas devem tentar um determinado número de problemas. O Presidente do Júri anunciará/publicará o número e a sequência de problemas a resolver em cada ronda, antes do início da competição.
- 5.4.7 A ordem de saída da competição será dada pela ordem inversa ao ranking da FCMP. Para os(as) atletas não classificados será efectuado um sorteio



para ditar a sua ordem de partida, mas sempre antes dos(as) atletas presentes no ranking. Nas rondas seguintes, a ordem de saída será feita pela classificação inversa à obtida na ronda anterior.

- 5.4.8 O início e o final de cada período de tempo serão anunciados por um sinal sonoro bem audível. Após este sinal, o(a) atleta que esteja a escalar deve parar imediatamente a sua escalada e entrar na área de descanso. O(a) atleta que terminou o seu período de descanso deve passar para o problema seguinte.
- 5.4.9 Todas as presas que permitam dar origem a dúvidas na realização da via devem estar claramente marcadas.
- 5.4.10 Uma tentativa num problema é iniciada quando o(a) atleta tira uma ou as duas mãos das posições predefinidas de partida, e já depois do seu corpo ter deixado o solo, isto é, se os seus pés já deixaram as posições de partida. Se o(a) atleta deixar o chão de uma maneira incorrecta, esta tentativa será, de qualquer maneira, contabilizada. Qualquer toque inadvertido no bloco ou presa será contabilizado como tentativa.
- 5.4.11 Um(a) atleta pode perguntar ao Juiz de Via, em qualquer altura, de quanto tempo ainda dispõe. O Juiz de Via informará o(a) atleta quando faltarem 60 segundos para terminar o tempo.
- 5.4.12 Um(a) atleta pode voltar atrás em qualquer altura da sua tentativa ao problema, desde que não regresse ao chão.
- 5.4.13 Qualquer atleta pode efectuar as tentativas que quiser para realizar um problema, desde que esteja dentro do tempo limite.
- 5.4.14 Podem ser utilizadas escovas pelos(as) atletas para limpar as presas que são possíveis de atingir desde o solo. As outras presas podem ser limpas pelos(as) atletas desde que não haja nenhum reconhecimento táctil.

5.5 - FINALIZAÇÃO DA ESCALADA

Uma tentativa é considerada terminada quando:

- A presa final é controlada por um(a) atleta com as 2 mãos e o Juiz de Via presente no bloco anuncia "OK" e levanta uma mão;
- O(a) competidor(a) regressa ao chão ou cai;
- Toca em alguma parte da parede de escalada para além dos limites marcados para a via;
- Se esgota o tempo permitido para a realização do problema;
- Não tem em atenção os requerimentos dos Juízes.

5.6 - INCIDENTES TÉCNICOS

5.6.1 O Juiz de Via pode decretar um incidente técnico se:

- a) Uma presa se partir ou soltar;
- b) Qualquer outro acontecimento que possa permitir ao(à) atleta uma vantagem ou desvantagem, sem ser resultado da acção do(a) próprio(a).



- 5.6.2 O Juiz de Via deverá decretar incidente técnico sempre que se produza qualquer circunstância que coloque em vantagem um(a) atleta devido a ajudas externas.
- 5.6.3 O Juiz pode declarar um incidente técnico a pedido do(a) atleta se:
- a) O(a) atleta não se encontrar em posição legítima devido a um incidente técnico e reclamar ao Juiz, pelo que este dará razão ao(à) atleta. No caso de uma presa que tenha movido, e se existirem dúvidas, o Juiz deve pedir ao Equipador Chefe que verifique.
 - b) O(a) atleta permanecer em posição legítima apesar do incidente técnico, mas reclamar ao Juiz que lhe seja concedido incidente técnico. O(a) atleta deve especificar concretamente o ocorrido e esperar que o Juiz lhe dê a sua anuência para abandonar a sua tentativa da via.
- 5.6.4 Qualquer escalador sujeito a incidente técnico mas que continue a escalar porque se encontra em posição legítima, não pode em caso de queda posterior reclamar incidente técnico. De qualquer forma, poderá reclamar se tiver que voltar a fazer uma tentativa na mesma zona e esta ficou alterada.
- 5.6.5 Ao(à) atleta sujeito a incidente técnico que afectou a via e que reclama ao Juiz, deve deixar a via em questão e esperar dentro da área de escalada definida até que finalize o tempo e se dê ordem ao(à) atleta para se deslocar à zona seguinte. A reparação da via começará imediatamente após a notificação ao Equipador por parte do Juiz.
- 5.6.6 Na mudança de problema seguinte, o(a) atleta afectado(a) mudará para o problema seguinte e continuará normalmente a sua competição até completar todos os restantes problemas da ronda. O(a) atleta voltará então ao problema onde houve o incidente técnico e finalizará a sua tentativa. O tempo disponível será no mínimo de 2 minutos e o máximo do tempo para o problema em questão menos o tempo já utilizado antes do incidente técnico ser notificado ao Juiz de Via.
- 5.6.7 Se a reparação do problema não for completada dentro do tempo disponível para o(a) atleta, este(a) irá para uma zona de isolamento, feita de propósito para estes casos, até a reparação estar terminada. Todos os(as) atletas afectados(as) por este incidente ficarão na zona de isolamento especificada até que a reparação seja finalizada. Todos continuarão para o problema seguinte para, após terminada a ronda, tentarem de novo a via já reparada. Aqueles(as) que já tiverem realizado/tentado o bloco afectado continuarão normalmente até ao final da ronda.
- 5.6.8 Se o incidente técnico é de tal ordem que a ronda inteira deva ser interrompida, os(as) atletas que estão a escalar serão levados para uma zona de isolamento até que o incidente tenha sido sanado.
- 5.6.9 Se o tempo de reparação demorar mais tempo que uma rotação, o Presidente do Júri poderá decidir da anulação desse problema.
- 5.6.10 A tentativa durante a qual aconteceu um incidente técnico não contará.



5.7 - CLASSIFICAÇÃO E QUOTAS PARA CADA RONDA

5.7.1 Depois de cada ronda de competição, os(as) atletas serão classificados(as) de acordo com os seguintes critérios:

- a) O número de blocos escalados com sucesso;
- b) O número total de tentativas para escalar os blocos;
- c) O número de presas de bónus agarradas;
- d) O número total de tentativas para atingir as presas de bónus.

O número de tentativas só será indicado, se o(a) atleta escalar com sucesso o bloco ou agarrar a presa de bónus de uma maneira estável e controlada.

5.7.2 A presa de bónus será concedida quando o(a) atleta completa o problema, mesmo se o(a) escalador(a) não tiver tocado na presa de bonificação.

5.7.3 Uma finalíssima será efetuada num só bloco e com uma só tentativa disponível. A classificação será feita como na disciplina de Dificuldade (ver 6.10). Se é atingida a mesma altura, uma tentativa suplementar será realizada.

5.7.4 A classificação definitiva será feita com o resultado obtido nessa finalíssima. Em caso de empate entre os(as) atletas na finalíssima, ou na final para os restantes atletas, recorrer-se-á aos resultados obtido pelos(as) concorrentes em questão nas rondas anteriores, decrescendo em ordem de importância a ronda que estiver mais afastada da finalíssima. Se persistir o empate, consideram-se os(as) atletas empatados(as) no lugar mais alto onde se inicia o empate. O(a) escalador(a) seguinte será colocado(a) no lugar imediato ao número de competidores que tem à sua frente.

5.7.5 As quotas máximas para os atletas passarem para a ronda seguinte serão comunicadas pelo Júri da competição, tendo em atenção o número total de participantes e os empates nas classificações obtidas por todos os atletas, de acordo com a tabela presente em 5.7.4. Em caso de empate, se a quota de atletas a passar para a ronda seguinte é ultrapassada, todos(as) os(as) que estão empatados(as) ficarão qualificados.

5.7.6 As quotas de atletas com direito a qualificar-se para a ronda seguinte serão determinadas pela seguinte tabela:

CONCORRENTES PRESENTES	QUOTA SEMIFINAL	QUOTA FINAL
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5
9	7	6
10	8	6
11	9	6
12	10	6
13	11	6
14	12	6
15	12	6



16	13	6
17	14	6
18	15	6
19	16	6
20	16	6
21	17	6
22	18	6
23	19	6
24	20	6
25	20	6
26	20	6
27	20	6
28	20	6
29	20	6
≥ 30	20	6

- 5.7.7 No caso de uma competição organizada em duas rondas, serão aplicadas as quotas para a final.
- 5.7.8 No caso de um(a) atleta não comparecer na ronda seguinte para a qual se tinha qualificado, por motivo de lesão, ficará com o último lugar dessa ronda, não havendo lugar a qualquer repescagem de outro atleta.

5.8 - FORMATO "CONTEST"

- 5.8.1 Este tipo de competição de Bloco não tem uma ordem de realização imposta e cada atleta pode efectuar as tentativas que desejar, de acordo com a disponibilidade dos blocos e o tempo disponível para os realizar, sendo possível visualizar as tentativas dos(as) outros(as) atletas.
- 5.8.2 Cada problema terá um número e uma pontuação respectiva, a qual estará definida no regulamento da prova. [A pontuação poderá ser escolhida em função da Dificuldade do problema: por exemplo, entre 10 e 60 pontos, sendo 10 o mais fácil; a cada tentativa poderá ser dada uma determinada pontuação; ou cada problema poderá dispor de, por exemplo, 1000 pontos, que serão divididos pelo número de realizações do problema.]
- 5.8.3 Cada problema terá um Juiz de Via destacado que conta o número de tentativas e de realizações efectuadas no bloco.
- 5.8.4 O Presidente do Júri anuncia e afixa o tempo disponível para o "Contest" antes do seu início, tendo em conta os escalões presentes e o número de participantes.
- 5.8.5 O procedimento de escalada do bloco segue as disposições apresentadas nos pontos 5.4.8 a 5.4.14, 5.5 e ainda nos pontos 5.6.1 a 5.6.4.
- 5.8.6 A classificação de todos(as) os(as) atletas neste formato de competição é feita pela soma de todos os pontos correspondentes ao valor dado a cada problema realizado, ordenados por ordem decrescente.



5.9 - COMPETIÇÃO DE LANÇAMENTOS

- 5.9.1 É uma competição feita para o espectáculo que utiliza Estruturas Artificiais semelhantes às destinadas às competições de Bloco. Nesta, os(as) atletas tentam agarrar com as duas mãos uma presa de tal forma afastada das presas de partida que têm de efectuar um lançamento. À medida que os atletas vão passando para a ronda seguinte, a distância da presa final vai sendo aumentada para, assim, ser definida uma classificação e declarar vencedor(a) aquele(a) atleta que agarrou, com as duas mãos, a presa final com maior distância.
- 5.9.2 A prova desenrola-se num painel, colocado de modo a permitir uma boa visibilidade por parte do público, com uma inclinação de 20º, e haverá uma zona de recepção para os saltos constituída por colchões.
- 5.9.2 Competirá aos organizadores desta prova definir a idade mínima de participação. Por motivos de segurança, aconselha-se condicionar o acesso a esta competição aos escalões mais jovens. Caberá sempre ao Presidente do Júri a decisão final.
- 5.9.3 Haverá classificações separadas para Femininos e Masculinos.
- 5.9.4 Os(as) atletas terão à sua disposição três tentativas para passar a fase eliminatória, as quais serão registadas, pois poderão servir de eventual desempate, nas rondas seguintes.
- 5.9.5 Um(a) atleta poderá não efectuar o lançamento a determinada altura, se optar por se lançar a uma altura superior. Contudo, não poderá regressar à distância anterior.
- 5.9.6 Na final, à qual acederá o número de atletas definido pelo Júri da competição, os(as) atletas terão à sua disposição três tentativas para alcançar a presa final.
- 5.9.7 Após três tentativas falhadas, o(a) atleta será eliminado(a).
- 5.9.8 Os pés não podem tocar a(s) presa(s) de mão que servem de partida.
- 5.9.9 A tentativa começa, desde que ambos os pés deixem de estar em contacto com o solo.
- 5.9.10 Em caso de incidente técnico, o(a) atleta terá direito a outra tentativa logo após o problema técnico ser solucionado.
- 5.9.11 A tentativa em que teve lugar o incidente técnico não será contabilizada.
- 5.9.12 Um incidente técnico deverá ser notificado de imediato. Desta forma, ele será anulado, se um(a) outro(a) atleta tiver iniciado a sua tentativa.
-



6 - DIFICULDADE

6.1 - INTRODUÇÃO

- 6.1.1 As competições de Dificuldade definem-se como aquelas em que se escala em primeiro de corda. O atleta sobe desde o solo e passa sucessivamente a corda por cada mosquetão da fita expresso, e utilizando como sistema de progressão somente as presas que o muro contenha. A altura obtida (ou no caso de secções transversais, a maior distância alcançada) determina a classificação do atleta na ronda da competição.
- 6.1.2 As competições de Dificuldade terão eliminatórias, semifinais e finais, excepto se o Júri da competição considerar que o número de atletas justifica a eliminação de uma das rondas iniciais.
- 6.1.3 As competições de escalada que utilizam a modalidade *à vista* são aquelas em que a tentativa na via é efectuada após um período autorizado de observação e o atleta não disponha de qualquer outro tipo de informação sobre a via.
- 6.1.4 As competições de escalada que utilizam as modalidades em *flash* ou *após trabalho*, são aquelas em que a tentativa na via é efectuada respectivamente após um período autorizado de observação de alguém a realizar a via ou após um período de observação e ensaio da via.
- 6.1.5 Nas competições juvenis, utilizar-se-á obrigatoriamente a corda em molinete (*top-rope*) para todos os(as) atletas até ao escalão de Infantis. Nos escalões de Iniciados, Juvenis e Juniores haverá a opção de escalar em primeiro de corda ou em molinete, definido pelo regulamento da competição ou pelo Júri da Competição.

6.2 - SEGURANÇA

- 6.2.1 Todos os(as) atletas utilizarão uma corda dinâmica simples proporcionada pela organização. A frequência com que a corda deve ser trocada será determinada pelo Juiz de Via, em conjunto com o Equipador Chefe.
- 6.2.2 Qualquer mosquetão por onde não tenha que passar a corda deverá possuir fecho de segurança ou então utilizar-se-á um *maillon* fechado certificado.
- 6.2.3 Quando seja necessária uma extensão de uma fita cosida será utilizada uma fita única de comprimento apropriado. É proibido o encurtamento das fitas mediante nós e utilizar pedaços de corda ligados por nó.
- 6.2.4 Deverá ser minimizada a possibilidade dos mosquetões ou do *maillon* rodarem quando estão colocados nas fitas-expresso, utilizando dispositivos apropriados, por exemplo, em borracha.

6.3 - ORDEM DE SAÍDA

- 6.3.1 A ordem de saída dos atletas na primeira fase será estabelecida pelos juízes, mediante sorteio entre todos os participantes inscritos.



- 6.3.2 Para as rondas seguintes, a ordem de saída será inversa à da classificação obtida na ronda anterior. Em caso de empate a ordem de saída entre os atletas empatados será decidida por sorteio.
- 6.3.3 Em caso de necessidade de se realizar uma finalíssima, a ordem de saída será a mesma da ronda final.
- 6.3.4 A ordem de saída de cada ronda deverá ser publicada no quadro oficial de anúncios e noutros possíveis meios de informação.

6.4 - TEMPO PARA FAZER A VIA

- 6.4.1 O tempo para fazer a via será fixado pelos Juízes sob conselho do Equipador Chefe e será anunciado aos atletas no momento em que seja anunciada a ordem oficial de começo.
- 6.4.2 O(a) atleta pode pedir durante a tentativa, que seja informado(a) sobre quanto tempo dispõe para a realizar. O Juiz deverá dizer-lhe os minutos e segundos que faltam para que o tempo se esgote.
- 6.4.3 Quando o tempo de via se esgotar, o Juiz deve pedir ao(à) atleta que pare e dará instruções para que a medição seja feita na última presa, na altura em que o tempo se esgotou. Se o(a) atleta não obedecer, serão adoptadas as medidas disciplinares estabelecidas no Capítulo 9 do presente documento.

6.5 - PERÍODO DE OBSERVAÇÃO NA MODALIDADE À VISTA

- 6.5.1 Excepto quando os Juízes especificarem o contrário, será permitido ao(à) atleta inscrito(a) numa ronda de competição, um período de observação anterior ao começo da competição, durante o qual poderá fazer um estudo da via.
- 6.5.2 Ninguém poderá acompanhar os atletas durante o período de observação, e estes não poderão, em nenhum caso, contactar com qualquer pessoa situada fora da zona de observação.
- 6.5.3 O período de observação será decidido pelo Presidente do Júri, com o conselho do Equipador Chefe e não poderá exceder, em nenhum caso, 4 minutos.
- 6.5.4 Os atletas deverão permanecer na área designada como Zona de Observação, sendo desclassificados se saírem dela. Não é permitido que os atletas toquem na parede de escalada.
- 6.5.5 Durante o período de observação, os atletas poderão utilizar binóculos, tomar notas e fazer esboços. Não é permitido qualquer outro meio ou equipamento de gravação de imagem e/ou som.
- 6.5.6 No final do período de observação, os atletas regressarão imediatamente à Zona de Isolamento. Em caso de demora no regresso à Zona de Isolamento, esta poderá ser sancionada com um Cartão Amarelo e em caso de continuação da infracção, o(a) competidor(a) será desclassificado(a) de acordo com o ponto 6 do presente documento.



6.5.7 No caso de existir uma Finalíssima, o Presidente do Júri decidirá se existe ou não período de observação.

6.6 - PERÍODO DE OBSERVAÇÃO NA MODALIDADE EM *FLASH*

6.6.1 Será permitido aos(às) atletas inscritos(as) numa ronda de competição, um período de observação anterior ao começo da competição, durante o qual poderão fazer um estudo da via.

6.6.2 O período de observação consistirá em todos os(as) atletas visualizarem a realização da via pelo equipador (ou outro técnico por ele designado). Desta forma, será permitido visualizar as provas dos outros atletas.

6.6.3 Os atletas deverão permanecer na área designada como Zona de Observação, sendo desclassificados se saírem dela. Não é permitido que os atletas toquem na parede de escalada.

6.6.4 Durante o período de observação, os atletas poderão utilizar binóculos, tomar notas e fazer esboços. Não é permitido qualquer outro meio ou equipamento de gravação de imagem e/ou som.

6.6.5 No final do período de observação, os atletas regressarão imediatamente à Zona de Isolamento. Em caso de demora no regresso à Zona de Isolamento, esta poderá ser sancionada com um Cartão Amarelo e em caso de continuação da infracção, o(a) competidor(a) será desclassificado(a) de acordo com o ponto 6 do presente documento.

6.7 - PERÍODO DE TRABALHO NA MODALIDADE ENSAIADA

6.7.1 O período de trabalho da via será realizado antes da ronda competitiva.

6.7.2 A ordem de trabalho da via será a mesma da participação na ronda de competição.

6.7.3 A duração do período de trabalho será determinado pelo Presidente do Júri, após consultar o Equipador Chefe, mas será conveniente que não exceda os quinze minutos.

6.7.4 Cada atleta terá um horário fixo que começará a ser contado mesmo sem a presença do(a) atleta no local. O(a) atleta deverá estar preparado na Zona de Isolamento até que lhe seja dada indicação pelos juizes para iniciar o seu período de trabalho.

6.7.5 O(a) atleta fará uso do tempo que tem à sua disposição da maneira que entenda, observando a via ou trabalhando-a.

6.7.6 Durante o trabalho, o(a) atleta subirá sempre com corda por baixo.

6.7.7 Durante o trabalho da via, poder-se-á utilizar qualquer ajuda artificial.

6.7.8 O(a) atleta poderá sempre solicitar ao juiz, em qualquer momento, qual o tempo que lhe falta para finalizar o trabalho. De qualquer forma, o juiz de via assinalará sempre quando faltar um minuto para o final do trabalho.



6.7.9 Qualquer demora na saída da Zona de Competição, poderá ser motivo de desclassificação.

6.7.10 O(a) atleta poderá dar por terminado o seu trabalho quando desejar.

6.7.11 Qualquer incidente técnico sucedido durante o período de trabalho será resolvido pelo equipador ou pelo juiz, de acordo com os critérios que regem os incidentes técnicos.

6.8 - ZONA DE TRÂNSITO E PREPARAÇÃO PRÉVIA DA ESCALADA

6.8.1 Cada atleta, antes de iniciar a sua tentativa da via, será acompanhado por um elemento da organização, desde a Zona de Isolamento até à Zona de Trânsito imediatamente adjacente à parede de escalada. Desta Zona, na modalidade de escalada à vista, não será permitido ao(à) atleta observar a via, a superfície da parede de escalada, ou qualquer atleta que esteja a realizar a sua tentativa na via.

6.8.2 Na Zona de Trânsito não será permitido aos atletas fazerem-se acompanhar por outra pessoa.

6.8.3 O(a) atleta entrará na Zona de Trânsito com o arnês correctamente colocado e o número de dorsal perfeitamente visível.

6.8.4 Ao chegar à Zona de Trânsito, cada atleta deverá equipar-se. Em qualquer competição de Dificuldade, deverá unir a corda ao ponto central do arnês com o nó de oito e a ponta rematada com um nó e realizar todos os preparativos finais para a sua tentativa da via.

6.8.5 Cada atleta deverá transportar consigo os seus bens pessoais para a Zona de Trânsito, dado que não lhe será autorizado o regresso à Zona de Isolamento durante essa ronda.

6.8.6 Todo o equipamento de escalada usado pelos(as) atletas, bem como o nó, deverão ser inspeccionados e aprovados por um Segurador, antes que o(a) atleta possa iniciar a sua tentativa.

6.8.7 Cada atleta deverá estar pronto(a) para deixar a Zona de Trânsito e entrar na Zona de Competição quando receber instruções nesse sentido. Qualquer atraso pode dar origem a um Cartão Amarelo e em caso de persistência, o(a) atleta será desclassificado de acordo com o ponto 7 das presentes normas.

6.9 - PROCEDIMENTO DE ESCALADA

6.9.1 Ao entrar na Zona de Competição e chegar à base da parede de escalada, o(a) atleta deverá situar-se na linha oficial de saída. Nesse momento, o Juiz começará a registar o tempo atribuído ao(à) atleta para a sua tentativa. Ao(à) atleta será permitido que os primeiros 40 segundos sejam utilizados como período de concentração onde poderá visualizar a via. Caso, no final desses 40 segundos, o(a) atleta não tenha iniciado a sua tentativa deverá ser informado para que a inicie de imediato. Qualquer atraso poderá levar à desclassificação.



- 6.9.2 O tempo de realização da via estará definido de acordo com o ponto 6.4. Neste tempo estão já incluídos os 40 segundos de preparação descritos no número anterior.
- 6.9.3 Dá-se por iniciada a tentativa da via quando os dois pés do(a) atleta tenham deixado o solo.
- 6.9.4 O procedimento de escalada será tal como descrito no ponto 6.1.
- 6.9.5 Em circunstâncias especiais, o Presidente do Júri está autorizado a emendar o ponto anterior.

6.10 - FINALIZAÇÃO DA ESCALADA

- 6.10.1 A tentativa de um(a) atleta na realização da via termina quando:
- O(a) competidor(a) cai;
 - Excede o tempo permitido para a via;
 - Toca em alguma parte da parede de escalada para além dos limites marcados para a via, e claramente demarcadas por fita preta ou de outra cor especificada aos(às) atletas pelo Presidente do Júri no briefing técnico;
 - Utiliza os bordos laterais ou superiores do muro;
 - Toca o solo com alguma parte do corpo, depois de iniciada a tentativa;
 - Utiliza qualquer tipo de ajuda artificial (pontos de segurança intermédio ou de topo incluindo plaquetas, fitas e conectores, corda ou outros);
 - Não tem em atenção os requerimentos dos Juízes.
- 6.10.2 Ao parar a tentativa de um(a) atleta numa via de Dificuldade, a medição da altura conseguida por este será feita na presa mais alta tocada, agarrada ou ultrapassada (em caso de travessia ou tecto, a presa mais afastada tocada, agarrada ou ultrapassada seguindo a linha de progressão). Cada presa será considerada após ter sido definida como tal pelo Equipador Chefe ou após o seu uso positivo por um competidor(a) durante a competição.
- 6.10.3 Ao(à) atleta será permitido retroceder durante o tempo de duração da sua tentativa, considerando-se, em caso de queda, a presa mais alta tocada anteriormente.
- 6.10.4 Para considerar uma presa "controlada" será utilizado o critério do Juiz de Via, na via definida pelo Equipador Chefe. Para a medição, apenas será considerada uma presa agarrada ou tocada com as mãos.
- 6.10.5 Se a presa mais alta à qual chegou o(a) atleta foi considerada tocada na zona da presa definida pelo Equipador-Chefe, o(a) atleta receberá a altura desta presa com um sufixo menos (-).



- 6.10.6 Se a presa mais alta à qual chegou o(a) competidor(a) foi considerada "controlada", isto é, mas não conseguiu deslocar nenhuma outra parte do seu corpo, este(a) atleta receberá a altura da presa sem sufixo.
- 6.10.7 Se a presa mais alta à qual chegou o(a) atleta foi considerada "controlada", isto é, quando o(a) atleta atingiu uma posição estável e sob controlo, e se conseguiu deslocar alguma parte do seu corpo para tentar alcançar a presa seguinte, este(a) competidor(a) receberá a altura desta presa com um sufixo mais (+).
- 6.10.8 Se um(a) atleta toca um ponto desprovido de presas, este ponto não será incluído em nenhuma medição de altura máxima ou maior distancia conseguida pelo competidor(a).
- 6.10.9 Um(a) competidor(a) conseguirá a altura máxima numa via (TOP), se conseguir passar a corda no último ponto de protecção e dominar a última presa. A ordem destes será independente. Caso se agarre a qualquer elemento da protecção de topo, será considerada a última presa agarrada com um sufixo (+).
- 6.10.10 O(a) atleta, ao finalizar a sua tentativa, será imediatamente descido e abandonará a Zona de Competição.

6.11 – INCIDENTES TÉCNICOS

6.11.1 O Juiz de Via pode decretar um incidente técnico se:

5.10 Existir uma tensão na corda que auxilie ou obstrua o(a) atleta;

5.11 Uma presa estiver partida ou solta;

5.12 Existir uma fita ou mosquetão colocado incorrectamente;

5.13 Qualquer outro acontecimento que possa permitir ao(à) atleta uma vantagem ou desvantagem, sem ser resultado da acção do(a) próprio(a).

6.11.2 O Juiz de Via deverá decretar incidente técnico sempre que se produza qualquer circunstância que coloque em vantagem um(a) atleta devido a ajudas externas.

6.11.3 O Juiz pode declarar incidente técnico a pedido do(a) atleta se:

a) O(a) atleta não se encontrar em posição legítima devido a um incidente técnico e reclamar ao Juiz, pelo que este dará razão ao(à) atleta. No caso de uma presa que tenha movido, e se existirem dúvidas, o Juiz deve pedir ao Equipador Chefe que suba e verifique.

b) O(a) atleta permanecer em posição legítima apesar do incidente técnico, mas reclamar ao Juiz que lhe seja concedido incidente técnico. O(a) atleta deve especificar concretamente o ocorrido e esperar que o Juiz lhe dê a sua anuência para abandonar a sua tentativa da via.

6.11.4 Qualquer escalador sujeito a incidente técnico mas que continue a escalar porque se encontra em posição legítima, não pode em caso de queda posterior reclamar incidente técnico.



- 6.11.5 Ao(à) atleta sujeito a incidente técnico será permitido um período de recuperação na Zona de Isolamento sem entrar em contacto com nenhum outro competidor(a) ou técnico. O(a) atleta deve decidir imediatamente quando deseja iniciar a sua próxima tentativa da via e que deverá ser entre o imediato e antes do quinto competidor(a) seguinte. Caso não restem tantos atletas para o final da ronda será permitido um tempo máximo de recuperação de 20 minutos antes da nova tentativa da via.
- 6.11.6 Ao escalador sujeito a incidente técnico será sempre registado o melhor resultado das suas tentativas.

6.12 – CLASSIFICAÇÃO E QUOTAS PARA CADA RONDA

- 6.12.1 Depois de cada ronda de competição, os(as) atletas serão classificados(as) de acordo com a altura máxima alcançada (com o sufixo correspondente), como está definido nos números 6.1 e 6.10.
- 6.12.2 As quotas máximas para os atletas passarem para a ronda seguinte serão comunicadas pelo Júri da competição, tendo em atenção o número total de participantes e os empates nas classificações obtidas por todos os atletas, de acordo com a tabela presente em 6.12.4. Em caso de empate, se a quota de atletas a passar para a ronda seguinte é ultrapassada, todos(as) os(as) que estão empatados(as) ficarão qualificados.
- 6.12.3 Caso o Júri da competição ache conveniente, a primeira ronda poderá ser realizada com duas ou três vias. A classificação para a passagem à ronda seguinte será determinada pela seguinte fórmula: $\sqrt{C1 \times C2}$ (x C3).

C1 representa a classificação do(a) atleta na 1ª via, C2 a classificação na 2ª Via e, se for caso disso, poderá ainda ser acrescentada a classificação de uma 3ª Via.

Um número baixo representa uma melhor classificação. Por ex.:

- 2º na 1ª Via e 1º na 2ª Via = $\sqrt{2 \times 1} = \sqrt{2} = 1,41$;
- 1º na 1ª Via e 4º na 2ª Via = $\sqrt{1 \times 4} = \sqrt{4} = 2$;
- 3º na 1ª Via e 2º na 2ª Via = $\sqrt{3 \times 2} = \sqrt{6} = 2,44$.

- 6.12.4 As quotas de atletas com direito a participar na ronda seguinte serão determinadas pela seguinte tabela:

CONCORRENTES PRESENTES	QUOTA SEMIFINAL	QUOTA FINAL
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5
9	7	6
10	8	7
11	9	8
12	10	8
13	11	8



14	12	8
15	12	8
16	13	8
17	14	8
18	15	8
19	16	8
20	16	8
21	17	8
22	18	8
23	19	8
24	20	8
25	21	8
26	22	8
27	23	8
28	24	8
29	25	8
≥ 30	26	8

6.12.5 Caso exista empate de classificações no 1º lugar, será efectuada uma outra ronda final, com os atletas necessários para a organização da classificação.

- a) O presidente do Júri, em conjunto com os organizadores e o Delegado da FCMP, poderão decidir efectuar ou não essa ronda, mantendo o empate na classificação ou valendo-se da alínea c) do 6.12.5.
- b) A classificação definitiva será feita com o resultado obtido nessa finalíssima. Em caso de empate entre os(as) atletas na finalíssima, ou na final para os restantes atletas, recorrer-se-á aos resultados obtidos pelos(as) concorrentes em questão nas rondas anteriores, decrescendo em ordem de importância a ronda que estiver mais afastada da finalíssima. Se persistir o empate, consideram-se os(as) atletas empatados(as) no lugar mais alto onde se inicia o empate. O(a) escalador(a) seguinte será colocado(a) no lugar imediato ao número de competidores que tem à sua frente.
- c) Se o empate persistir nos três primeiros lugares da classificação geral, após as tentativas na última via da competição, a classificação destes(as) competidores(as) será determinado pelo tempo de escalada de cada um(a), em que o melhor tempo é o mais baixo. Se os tempos registados forem os mesmos, então os(as) atletas ficarão empatados(as);
- d) Se persistirem empates entre atletas fora dos três primeiros lugares, estes(as) manterão a mesma classificação;
- e) A classificação definitiva dos(as) atletas que não passaram à fase final será feita somente com o resultado da(s) ronda(s) classificatória(s). Em caso de empate, os atletas em questão serão considerados no lugar mais alto onde se inicia o empate e o(a) atleta seguinte no lugar imediato ao número de competidores que tem à sua frente.
- f) No caso de um(a) atleta não comparecer na ronda seguinte para a qual se tinha qualificado, ficará com o último lugar dessa ronda, não havendo lugar a qualquer repescagem de outro(a) atleta.



6.12.6 No caso de uma competição organizada em duas rondas, serão aplicadas as quotas para a final.



7 - VELOCIDADE

7.1 - INTRODUÇÃO

- 7.1.1 As competições de Velocidade definem-se como aquelas em que se escala com corda de topo, escalando o(a) atleta desde o solo sem pontos de protecção intermédios e utilizando como sistema de progressão somente as presas que o muro contenha. A altura obtida (ou no caso de secções transversais, a maior distância alcançada), no melhor tempo possível, determina a classificação do(a) atleta na ronda da competição. A prova termina quando o(a) escalador(a) toca no ponto assinalado como fim da via (presa assinalada com fita-cola colorida ou botão ligado a luz ou cronómetro). A cronometragem do tempo pode ser feita por um sistema manual (2 cronómetros por Juiz de Via) ou electromecânico.
- 7.1.2 Esta disciplina de competição desenrolar-se-á numa via ou em duas vias paralelas de perfil, presas e dificuldade semelhantes, ganhando o(a) atleta que for mais rápido na competição direta entre os dois. Quando o Equipador Chefe denunciar uma diferença assinalável entre as duas vias, os(as) atletas terão de realizar cada uma das vias, obtendo-se o(a) vencedor(a) através da soma dos dois tempos. Em caso de empate, repetir-se-á a prova entre os(as) atletas.
- 7.1.3 Para além da competição a nível individual, também poderão ser realizadas competições por equipas. Cada equipa é constituída por dois ou mais elementos masculinos e/ou femininos.

7.2 - SEGURANÇA

- 7.2.1 Na prova de Velocidade, os competidores deverão encordoar-se utilizando unicamente o nó de oito ligado ao ponto central do arnês por intermédio de dois mosquetões com fecho de segurança, mas em oposição.
- 7.2.2 No topo da via deverão ser colocados dois pontos de protecção separados, em que cada um consistirá num mosquetão com fecho de segurança ligado ao ponto de protecção por uma fita-expresso com um *maillon* fechado.
- 7.2.3 Na competição por equipas, haverá uma corda ligada a cada um dos elementos da equipa. No topo da via, as cordas passarão por pontos de segurança independentes, respeitando o ponto 7.2.2.

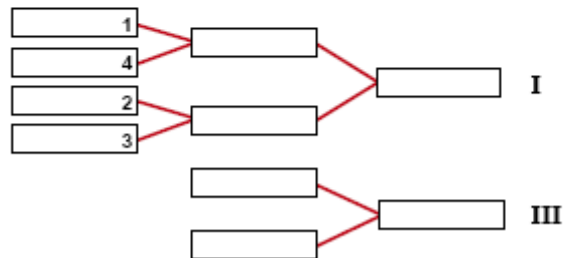
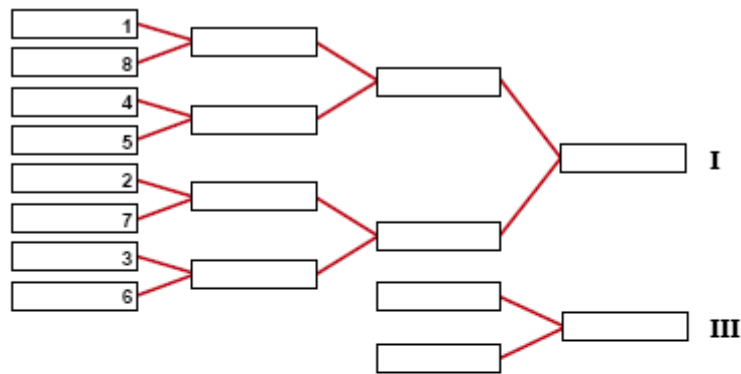
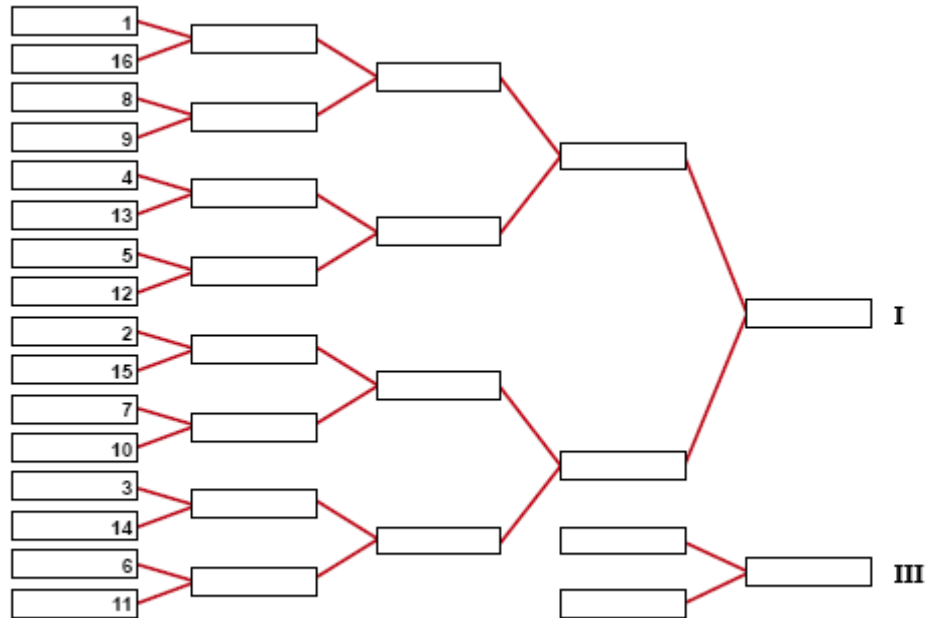
7.3 - ORDEM DE SAÍDA

- 7.3.1 De forma a ordenar os atletas por tempo todos realizam uma via de qualificação escolhida pelo Equipador Chefe. Na qualificação a ordem de saída dos atletas será estabelecida pelo Júri, mediante sorteio entre todos os participantes inscritos. Nenhum atleta é eliminado da competição na fase de qualificação.
- 7.3.2 Após a qualificação será elaborado o emparelhamento dos atletas para a primeira eliminatória tendo em conta os tempos obtidos na qualificação e de acordo com o esquema de competição apresentado no ponto 7.3.4



7.3.3 Em cada ronda eliminatória, o(a) atleta, de entre os dois em competição, que obteve o melhor tempo na eliminatória anterior começará na via número um.

7.3.4 A fase final deverá ser publicada no quadro oficial de anúncios e reger-se-á pelo seguinte esquema, de acordo com o número de atletas qualificados:



7.4 - DEMONSTRAÇÃO E OBSERVAÇÃO

7.4.1 A via será demonstrada pelo Equipador Chefe ou outro membro da equipa de equipadores.



- 7.4.2 Cada via será demonstrada duas vezes. A primeira vez em ritmo lento e a segunda em velocidade. Isto será seguido por um período de observação para cada uma das vias demonstradas.
- 7.4.3 O período de observação será decidido pelo Presidente do Júri, com o conselho do Equipador Chefe e será normalmente de 4 minutos.
- 7.4.4 Os atletas deverão permanecer na área designada como Zona de Observação, sendo desclassificados se saírem dela. Não é permitido que os atletas toquem na parede de escalada.
- 7.4.5 Durante o período de observação, os atletas poderão utilizar binóculos, tomar notas e fazer esboços. Não é permitido qualquer outro meio ou equipamento de gravação de imagem e/ou som.
- 7.4.6 Os(as) atletas têm autorização para tocar na primeira presa, mas sem levantar os dois pés do solo.
- 7.4.7 No final do período de observação, os atletas regressarão imediatamente à Zona de Isolamento. Em caso de demora no regresso à Zona de Isolamento, esta poderá ser sancionada com um Cartão Amarelo e em caso de continuação da infracção, o(a) competidor(a) será desclassificado(a) de acordo com o ponto 6 do presente documento.

7.5 - ZONA DE TRÂNSITO E PREPARAÇÃO PRÉVIA DA ESCALADA

- 7.5.1 Na Zona de Trânsito não será permitido aos atletas fazerem-se acompanhar por outra pessoa.
- 7.5.2 Ao chegar à Zona de Trânsito, cada atleta deverá equipar-se.
- 7.5.3 O(a) atleta sairá da Zona de Trânsito com o arnês correctamente colocado e o número do dorsal perfeitamente visível.
- 7.5.4 Numa competição de Velocidade, a ligação da corda ao arnês far-se-á na base da via, por intermédio do nó de oito rematado por nó ou de 2 mosquetões com segurança opostos.
- 7.5.5 Todo o equipamento de escalada usado pelos(as) atletas deverá ser inspeccionado e aprovado por um Segurador, antes que o(a) atleta possa iniciar a sua tentativa.
- 7.5.6 Cada atleta deverá estar pronto(a) para deixar a Zona de Trânsito e entrar na Zona de Competição quando receber instruções nesse sentido. Qualquer atraso pode dar origem a um Cartão Amarelo e em caso de persistência, o(a) atleta será desclassificado segundo o ponto 7 do presente documento.

7.6 - PROCEDIMENTO DE ESCALADA

- 7.6.1 Ao entrar na Zona de Competição e chegar à base da parede de escalada, o(a) atleta tomará a posição de partida com um pé no chão e outro na primeira presa e uma mão ou ambas as mãos na primeira presa de mão.
- 7.6.2 Com os(as) atletas em posição, o Juiz perguntará "Preparados(as)?". A não ser que um(a) atleta indique claramente que não está pronto(a), o Juiz dirá



“Atenção!” e, depois de uma curta pausa (<2 segundos), o Juiz dará um sinal de partida curto, claro e audível (com aparelho) ou dizendo “Já!”, quando a cronometragem é manual. As instruções verbais devem ser forte e claramente perceptíveis.

- 7.6.3 A posição do juiz que dá o sinal de partida deve ser equidistante em relação aos(as) 2 atletas.
- 7.6.4 Dada a partida, cada atleta começará a sua tentativa. Nenhuma reclamação será autorizada a não ser quando o(a) atleta diga algo após a pergunta “Preparados(as)?”.
- 7.6.5 Na competição por equipas, o Juiz procederá da forma mencionada no ponto 7.6.2 apenas para o(a) primeiro(a) atleta. Enquanto um elemento da equipa realiza a sua prova, o(a) atleta ou atletas seguintes deverão preparar-se como em 7.6.1. e o Juiz, depois de verificar que o elemento anterior da equipa finalizou a sua prova, apenas dirá a palavra “Já!” para que o(a) atleta seguinte continue a prova da equipa. Nenhum dos(as) atletas que finaliza a sua prova é descido antes dos outros elementos terem terminado a respectiva prova.
- 7.6.6 Quando o Juiz dá as instruções de partida, não deverá haver qualquer outro ruído ou distração que impeça que o sinal de partida seja ouvido claramente pelos(as) atletas e/ou Juizes.
- 7.6.7 Em caso de falsa partida, o Juiz parará os(as) 2 atletas imediatamente. Esta instrução deve ser ouvida com clareza. Um(a) atleta que cometa duas falsas partidas na mesma eliminatória será eliminado(a). O mesmo se passará quando a competição é disputada por equipas.
- 7.6.8 No momento da partida, o Juiz começará a registar o tempo de cada atleta ou equipa.
- 7.6.9 Dá-se por iniciada a tentativa da via quando os dois pés do(a) atleta tenham deixado o solo.
- 7.6.10 O procedimento de escalada será tal como descrito no ponto 7.1.
- 7.6.11 Em circunstâncias especiais, o Presidente do Júri está autorizado a emendar o ponto anterior.

7.7 - FINALIZAÇÃO DA ESCALADA

- 7.7.1 Na disciplina de Velocidade, um(a) atleta estará seguro(a) por uma corda passada em *top-rope* e, no menor tempo possível, tentará chegar ao topo da via. A tentativa na via terminará ao tocar na presa assinalada ou ao carregar num botão que parará o cronómetro ou acenderá uma luz. Se a cronometragem for manual, o Júri utilizará, neste caso, um ou dois cronómetros por atleta. Quando são utilizados dois, a média dos tempos obtidos pelos dois cronómetros, que serão controlados por juizes diferentes, dará o tempo obtido pelo(a) atleta.
- 7.7.2 O(a) atleta termina a tentativa na via quando:
- 7.7.3 Atinge o topo da via;



- 7.7.4 Cai;
- 7.7.5 Excede o tempo permitido para a via;
- 7.7.6 Toca em alguma parte da parede de escalada para além dos limites marcados para a via;
- 7.7.7 Utiliza os bordos laterais ou superiores do muro;
- 7.7.8 Utiliza qualquer tipo de ajuda artificial (pontos de segurança intermédio ou de topo, incluindo plaquetes, fitas e conectores, corda ou outros);
- 7.7.9 Não tem em atenção as indicações dos Juízes.
- 7.7.10 Os(as) atletas, ao finalizarem a sua tentativa, serão imediatamente descidos e abandonarão a Zona de Competição, regressando à Zona de Isolamento apenas aqueles que se qualificaram para a eliminatória seguinte.

7.8 - INCIDENTES TÉCNICOS

- 7.8.1 O Juiz de Via pode decretar um incidente técnico se:
- 7.8.2 Existir uma tensão na corda que auxilie ou obstrua o(a) atleta;
- 7.8.3 Uma presa se partir ou soltar;
- 7.8.4 Existir uma fita ou mosquetão colocado incorrectamente;
- 7.8.5 Qualquer outro acontecimento que possa permitir ao(à) atleta uma vantagem ou desvantagem, sem ser resultado da acção do(a) próprio(a).
- 7.8.6 O Juiz de Via deverá decretar incidente técnico sempre que se produza qualquer circunstância que coloque em vantagem um(a) atleta devido a ajudas externas.
- 7.8.7 O Juiz pode declarar incidente técnico a pedido do(a) atleta se:
 - a) Não se encontrar em posição legítima devido a um incidente técnico e reclamar ao Juiz, pelo que este dará razão ao(à) atleta. No caso de uma presa que tenha movido, e se existirem dúvidas, o Juiz deve pedir ao Equipador Chefe que suba e verifique.
 - b) O(a) atleta permanecer em posição legítima apesar do incidente técnico, mas reclamar ao Juiz que lhe seja concedido incidente técnico. O(a) atleta deve especificar concretamente o ocorrido e esperar que o Juiz lhe dê a sua anuência para abandonar a sua tentativa da via.
- 7.8.8 Qualquer escalador sujeito a incidente técnico mas que continue a escalar porque se encontra em posição legítima, não pode em caso de queda posterior reclamar incidente técnico.
- 7.8.9 Se um(a) atleta sujeito a incidente técnico durante uma eliminatória, e interrompe a sua prova, o(a) adversário(a) continuará a sua prova. Se o incidente técnico for confirmado, os(as) 2 atletas repetirão a eliminatória.



7.8.10 Será permitido aos(às) 2 atletas um período de recuperação na Zona de Isolamento enquanto a reparação é efectuada.

7.9 - CLASSIFICAÇÃO

7.9.1 No caso de haver número ímpar de atletas, terá lugar uma ronda de qualificação. Poderá haver a possibilidade de repescagem de competidores que perderam, mas que obtiveram o(s) melhor(es) tempo(s) entre os eliminados da ronda qualificativa.

7.9.2 A classificação dos atletas que perderam a sua eliminatória será feita pelos tempos obtidos em comparação com os tempos dos outros que também perderam nessa ronda.

7.9.3 Se um(a) atleta não comparecer, cair ou não completar uma eliminatória será eliminado(a) e ficará no último lugar da ronda em questão.

7.9.4 Quando 2 atletas empatam nas meias-finais e finais, ganha aquele(a) que vencer uma prova eliminatória adicional para desempatar.



8 – DOPAGEM

8.1 PROGRAMA NACIONAL ANTIDOPAGEM

A FCMP integra o Programa Nacional Antidopagem, onde são englobadas as ações de controlo de dopagem em competição e fora dela. Estas ações de controlo têm por objeto as modalidades desportivas organizadas no âmbito das Federações Nacionais titulares do Estatuto de Utilidade Pública Desportiva, mediante protocolo estabelecido com a Autoridade Antidopagem de Portugal (ADoP). Em coordenação com esta entidade, a FCMP está encarregada de estabelecer a planificação dos controlos de dopagem, as competições onde se realizam e o número de amostras a recolher.

8.2 PROIBIÇÃO

Está rigorosamente proibido o uso de substâncias, grupos farmacológicos e métodos destinados a aumentar artificialmente as capacidades físicas dos desportistas.

8.3 OBRIGAÇÃO

Os participantes devem obrigatoriamente passar por qualquer controlo antidopagem, se para isso forem solicitados.

8.4 LISTA DE SUBSTÂNCIAS E MÉTODOS PROIBIDOS

A ADoP divulga anualmente uma nova versão da Lista de Substâncias e Métodos Proibidos em competição e fora da competição, a qual é parte essencial do **Código Mundial Antidopagem**. Esta Lista entra em vigor no dia 1 de Janeiro de cada ano e está disponível no sítio da FCMP, bem como na página da ADoP em www.adop.pt.

8.5 REGULAMENTO FEDERATIVO

As disposições gerais, as ações e as sanções previstas pelos controlos antidopagem constam do *Regulamento Federativo Antidopagem* da FCMP, registado e aprovado pela ADoP, em 3/abril/2013, o qual deve ser do conhecimento de qualquer atleta ou outra pessoa envolvida nas competições de skyrunning.

8.6 SANÇÕES

Se o resultado de qualquer amostra for positivo, o Conselho de Disciplina da FCMP será devidamente informado para que seja tomada uma decisão e sejam estabelecidas as sanções pertinentes.



8.7 LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

- Lei nº 93/2015, de 13 de agosto;
- Despacho nº 1208/2015, de 5 de fevereiro;
- Portaria nº 270/2014, de 22 de dezembro;
- Despacho nº 1391/2014, de 29 de janeiro;
- Portaria nº 9/2014, de 17 de janeiro;
- Despacho nº 3208/2013, de 28 de fevereiro;
- Portaria nº 11/2013, de 11 de janeiro;
- Lei nº 38/2012, de 28 de agosto;
- Despacho nº 9621/2010, de 8 de janeiro;
- Decreto n.º 4-A/2007, de 20 de março.

8.8 MAIS INFORMAÇÕES

- www.adop.pt;
 - www.wada-ama.org.
-



9 - DISCIPLINA E CONDUTA DESPORTIVA

9.1 - INTRODUÇÃO

O Presidente do Júri é a autoridade máxima para todas as actividades e decisões que afectem a competição dentro da zona delimitada para ela. Por exemplo, na Zona de Inscrições, Zona de Isolamento e Trânsito, Zona de Competição e na Estrutura Artificial de Escalada.

9.2 - ATLETAS

9.2.1 O Presidente do Júri e os Juizes de Via estão autorizados a tomar as acções abaixo especificadas, no que respeita a infracções ao regulamento de competição e condutas indisciplinadas de algum(a) atleta dentro da área de competição:

- a) Aviso informal, somente verbal.
- b) Aviso oficial, acompanhado de um Cartão Amarelo.
- c) Desclassificação da competição, acompanhada de um Cartão Vermelho.
 - O Presidente do Júri será o único a estar autorizado a tomar esta decisão.

9.2.2 O Cartão Amarelo pode ser mostrado nas seguintes infracções:

- a) Atraso no regresso à Zona de Isolamento (Um atraso posterior pode levar à desclassificação);
- c) Perda ou ocultação deliberada do dorsal durante o decorrer da prova;
- d) Não iniciar a via de acordo com as instruções do Juiz de Via;
- e) Não obedecer às instruções do Juiz de Via ou do Presidente do Júri;
- f) Não participar nas cerimónias oficiais ou outros eventos oficiais;
- g) Usar linguagem obscena, abusiva ou comportamento violento;
- h) Comportamento anti-desportivo.

Os apelos contra estas decisões deverão seguir o especificado no capítulo 10 deste regulamento.

9.2.3 A apresentação de um segundo Cartão Amarelo na mesma competição implicará a desclassificação do(a) atleta dessa competição.

9.2.4 A apresentação de três Cartões Amarelos numa temporada inviabiliza a presença de um(a) atleta na seguinte competição oficial da FCMP.

9.2.5 Desclassificação sem sanções complementares

As seguintes infracções ao regulamento são passíveis de Cartão Vermelho e imediata desclassificação de toda a competição, sem que exista outra sanção:

- a) Chegar à Zona de Isolamento depois da hora estabelecida para o encerramento;



- b) Observar as vias fora da área permitida para observação, quando as regras de Isolamento estão a ser usadas;
- c) Sair da Zona de Isolamento sem respeitar a sua vez na competição;
- d) Não estar correctamente equipado no começo da sua tentativa na via;
- e) Usar material não aprovado;
- f) Modificar e/ou não levar a roupa oficial e/ou o dorsal proporcionado pela organização;
- g) Uso de sistemas de comunicações não autorizados na Zona de Isolamento ou em outra área restrita;
- h) Não começar a via segundo o referido nos pontos referentes ao Procedimento de Escalada (5.4, 6.9 e 7.6).

Os apelos contra estas decisões deverão seguir o especificado no capítulo 10 do presente documento.

9.2.6 Desclassificação com referência ao Conselho de Disciplina

As seguintes infracções ao regulamento são passíveis de Cartão Vermelho e imediata desclassificação de toda a competição, com referência ao Conselho de Disciplina da FCMP, seguindo-se a conseqüente suspensão para a próxima competição oficial FCMP.

- a) Infracções ao regulamento cometidas na Zona de Competição, Zona de Trânsito e Isolamento, terão lugar quando o(a) atleta:
 - Obter informações da via que vai realizar, por meios não permitidos pelo regulamento;
 - Transmitir informações a outros atletas, para além do permitido pelo regulamento;
 - Distrair ou interferir com qualquer atleta que se está a preparar ou em processo de começar a sua tentativa numa via;
 - Não cumprir as instruções dos Juizes;
 - Não participar nas cerimónias oficiais ou outros eventos oficiais;
 - Não cumprir os regulamentos respeitantes à indumentária do atleta;
 - Utilizar comportamento antidesportivo ou provocar sérios distúrbios na competição;
 - Usar de comportamento antidesportivo ou causar sérios distúrbios através do uso de palavras abusivas, ofensivas, obscenas, comportamento inapropriado com os organizadores, Juizes, outros atletas e público em geral.
- b) Infracções cometidas fora da Zona de Competição mas dentro da Zona do Público:
 - Comportamento antidesportivo e sérios distúrbios da competição;
 - Comportamento antidesportivo ou sérios distúrbios e/ou uso de palavras abusivas, ofensivas, obscenas, comportamento inapropriado com os organizadores, Juizes, outros atletas e público em geral.

9.2.7 No mais curto espaço de tempo, após mostrar um Cartão Amarelo ou Cartão Vermelho, o Presidente do Júri (por seu critério ou consultando o Juiz de Via responsável) tomará o seguinte procedimento:

- Remeter por escrito ao(à) atleta (na ausência deste(a) ao seu dirigente) ou treinador (quando admoestado) indicando a infração e a conseqüente acção disciplinar de acordo com o regulamento;



- Remeter cópia da informação ao(à) atleta ou treinador (quando admoestado), com descrição detalhada da infracção, evidências e recomendações de possíveis sanções, ao Conselho de Disciplina da FCMP.

9.3 – EQUIPAS OFICIAIS

As equipas oficiais com os seus treinadores, massagistas, médicos, dirigentes, etc. serão sancionadas e tratadas da mesma forma que os atletas.

9.4 - INCOMPATIBILIDADES

Durante uma competição, existem incompatibilidades entre os diferentes cargos ou funções de todos os envolvidos numa competição. A aplicação do regulamento necessita que não haja ambiguidade entre as diferentes funções. Por isso, aconselha-se a evitar este tipo de situações, separando-se as funções de todos os que estão envolvidos numa competição.

A tabela seguinte procura demonstrar as incompatibilidades que podem aparecer quando a mesma pessoa tem a seu cargo duas ou três funções diferentes. As incompatibilidades são mostradas pelo símbolo **X**.

	Atleta	Delegado da FCMP	Presidente do Júri	Juiz de Via	Equipador Chefe	Equipador	Treinador	Organizador	Juiz de Via Assistente
Atleta	-	X	X	X	X	X		X	
Delegado da FCMP	X	-	X	X	X	X	X	X	
Presidente do Júri	X	X	-	X	X	X	X	X	X
Juiz de Via	X	X	X	-	X	X	X		X
Equipador Chefe	X	X	X	X	-		X	X	X
Equipador	X	X	X	X		-	X		
Treinador		X	X	X	X	X	-	X	
Organizador	X	X	X		X		X	-	
Juiz de Via Assistente			X	X	X				-



10 - RECLAMAÇÕES E SISTEMA DE APELAÇÃO

10.1 - GENERALIDADES

10.1.1 Todas as reclamações devem ser efectuadas por escrito e na língua oficial Portuguesa.

10.1.2 Somente será aceite uma reclamação, quando acompanhada da respectiva taxa oficial.

10.2 - JÚRI DE APELAÇÃO

Caso exista uma reclamação escrita, o Presidente do Júri formará um Júri de Apelação composto pelo Presidente do Júri, o Delegado da FCMP e um Juiz de Via não envolvido no incidente. A reclamação será resolvida tão rapidamente quanto as circunstâncias o permitam. No caso de uma reclamação por escrito, a decisão do Júri de Apelação deverá realizar-se por escrito e entregue em mão pelo Presidente do Júri à pessoa que realizou a reclamação oficial.

10.3 - RECLAMAÇÕES CONTRA UMA DECISÃO OFICIAL DURANTE UMA RONDA DE COMPETIÇÃO

O Juiz de Via permitirá ao(à) atleta que complete a sua tentativa da via, de acordo com as normas da competição. Uma vez finalizada a tentativa, o(a) competidor(a) será imediatamente informado(a) pelo Juiz de Via que a sua classificação nessa ronda dependerá da confirmação no final da ronda, através das informações dos outros Juizes e do Segurador.

10.4 - RECLAMAÇÕES CONTRA UMA DECISÃO OFICIAL APÓS UMA RONDA DE COMPETIÇÃO

Uma reclamação contra a classificação oficial deverá ser realizada depois do final de uma ronda da competição e após publicados os resultados oficiais, num máximo de 30 minutos e sempre antes de começar a ronda seguinte. A reclamação apenas será aceite caso diga respeito à ronda em questão. A reclamação deve ser feita por escrito pelo(a) atleta ou seu dirigente para o Presidente do Júri.

10.5 - RECLAMAÇÕES AO CONSELHO DE DISCIPLINA

10.5.1 Nos casos em que o Presidente do Júri pretenda levar uma infracção ao Conselho de Disciplina da FCMP, o facto deverá ser remetido a este Conselho conjuntamente com um relatório por parte do Presidente do Júri, cópias das comunicações feitas por escrito entre o Presidente do Júri e o(a) atleta ou dirigente e evidências relevantes.

10.5.2 As reclamações contra decisões do Presidente do Júri devem ser apresentadas por escrito, dirigido à Comissão de Escalada de Competição num prazo máximo de 7 dias desde o dia seguinte da publicação dos resultados. A resposta será dada num prazo máximo de 30 dias a partir da data da apresentação da reclamação.



10.5.3 Os recursos contra decisões da Comissão de Escalada de Competição da FCMP serão interpostos perante o Conselho de Disciplina da FCMP, num prazo máximo de 30 dias após a recepção da decisão da Área de Escalada.

10.6 - TAXAS DE RECLAMAÇÃO

10.6.1 As taxas de reclamação são definidas pela Direção da FCMP.

10.6.2 Se uma reclamação é resolvida favoravelmente, a taxa será devolvida. Se o resultado da reclamação não for favorável, a taxa não será devolvida ao reclamante.

10.6.3 A taxa de reclamação é igual ao valor da inscrição na competição. No caso de a inscrição ser inferior a 25 Euros, este será o montante a pagar para efectuar uma reclamação.

10.7 - CASOS OMISSOS

Em caso de omissão neste regulamento ou de divergência de interpretação, o Presidente do Júri é soberano e indicará a melhor decisão para o bom desenrolar da competição, levando em linha de conta os regulamentos nos quais esta se baseou.



REGULAMENTO ELABORADO POR:

João Paulo Almeida (Árbitro Nacional de Escalada de Competição);
João Paulo Queirós (Árbitro Nacional de Escalada de Competição);
Nuno Prisco Ribeiro (Árbitro Nacional de Escalada de Competição);
Paulo Barateiro Pires (Árbitro Nacional de Escalada de Competição).

BASES DE TRABALHO:

Regulamentos de Escalada de Competição do British Mountaineering Council;
Regulamento de Escalada de Competição do Club Alpin Suisse;
Regulamentos da Federação de Campismo e Montanhismo de Portugal;
Regulamento de Escalada de Competição da Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada;
Regulamentos de Escalada de Competição da Fédération Française de la Montagne et de l'Escalade;
Regulamentos da International Federation of Sport Climbing;
Regulamento de Escalada de Competição da Sport Climbing Australia;
Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto (Lei nº5/2007 de 16 janeiro);
Regime Jurídico das Federações Desportivas (Decreto-Lei nº248-B/2008, de 31 de dezembro, e Decreto-Lei nº 93/2014, de 23 de junho);
Estatuto de Utilidade Pública Desportiva da FCMP (Despacho nº 5322/2013, de 22 de abril, da Presidência do Conselho de Ministros – Gabinete do Secretário de Estado do Desporto e Juventude).

Atualização: Outubro 2015

Aprovado em __/__/2015

FEDERAÇÃO DE CAMPISMO E MONTANHISMO DE PORTUGAL
Av. Coronel Eduardo Galhardo, 24 D
1199-007 Lisboa – Portugal
Tel.: 218 126 890 Fax: 218 126 918
escalada@fcmportugal.com