


MANUAL PARA REALIZAÇÃO DE ETAPAS DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE ESCALADA	
Confederação Brasileira de Montanhismo e Escalada	
Documento:	CBME: COMP 2013-01
Responsável:	Diretoria de Competições
Autor:	Pedro Leite
Data criação:	Abril de 2013
Nº da revisão:	01
Data da revisão:	Março de 2014
Nº de páginas	40
Entidades filiadas:	Federação Gaúcha de Montanhismo (FGM), Federação Paranaense de Montanhismo (FEPAM), Federação de Montanhismo do Estado de São Paulo (FEMESP), Federação de Esportes de Montanha do Estado do Rio de Janeiro (FEMERJ), Federação de Montanhismo e Escalada do Estado de Minas Gerais (FEMEMG), Federação de Montanhismo e Escalada do Estado do Ceará (FEMECE) e as Associação Capixaba de Montanhismo (ACE), Associação de Escaladores do Planalto Central (AEP), Associação Paraibana de Escalada (APE) e Associação de Escaladores do Rio Grande do Norte (AERN).
Colaboradores:	
Filiada a:	 UIAA ASSOCIATED MEMBER OF THE INTERNATIONAL MOUNTAINEERING FEDERATION
Tradução e adaptação do documento da IFSC – EVENT ORGANIZER HANDBOOK – 2014	

1. GOVERNANÇA

A Confederação Brasileira de Montanhismo e Escalada (CBME) é a organização responsável pelos Campeonatos Brasileiros de Escalada e é a autoridade máxima em todas as questões relacionadas a esses campeonatos.

A CBME é reconhecida pelo Ministério dos Esportes como organização máxima do montanhismo e escalada em território nacional.

A CBME é a autoridade máxima de todos os campeonatos e competições de escalada a nível nacional e, portanto, é responsável por:

- a) Controlar e organizar os aspectos técnicos, esportivos e outros da escalada de competição.
- b) Receber as inscrições para a realização de campeonatos brasileiros.
- c) Aprovar as inscrições que considerar pertinentes para o esporte e que estejam de acordo com os regulamentos da CBME.
- d) Divulgar o calendário de etapas do brasileiro anualmente e outras informações pertinentes a cada etapa.
- e) Responder questionamentos sobre as etapas inscritas.
- f) Garantir que as etapas estão sendo submetidas por um Organizador em parceria com uma federação membro da CBME.
- g) Garantir que os atletas estão associadas a alguma federação membro da CBME.
- h) Estabelecer as regras e regulamentos dos Campeonatos Brasileiro de Escalada e anexos a esses documentos.
- i) Ser a fonte oficial de publicação de todos os resultados dos Campeonatos Brasileiro de Escalada.
- j) Apontar os oficiais da CBME que deverão acompanhar as etapas.
- k) Fazer modificações, ajustes, atualizações neste regulamento.
- l) Avaliar as possibilidades de adequação deste regulamento em casos excepcionais.

A CBME não tem autoridade sobre os campeonatos estaduais e regionais e respeita as decisões, posicionamentos regulamentos e regras de suas federações membros.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Competições Nacionais

- a) Todas as competições anunciadas como “nacionais”, “brasileiro” ou afins devem ser realizadas de acordo com os regulamentos da CBME.
- b) As competições organizadas pelas federações ou seus clubes serão consideradas nacionais se forem convidados a participar competidores de outras entidades e federações. Estas competições devem ser controladas por pelo menos um árbitro reconhecido pela CBME.
- c) Os organizadores de uma etapa de um Campeonato Brasileiro de Escalada deverão ser uma federação membro da CBME, ter sua chancela ou estar em parceria com esta.

- d) Todos competidores devem estar associados à uma federação membro da CBME para poder competir.
- e) Todas as competições nacionais devem ser realizadas em muros artificiais.

2.2. Modalidades

As modalidades oficiais reconhecidas pela CBME, tanto para homens como para mulheres, são:

- a) **Boulder:** pequenas vias, conhecidas como problemas, que são escaladas sem corda, com a proteção de colchões que absorverão o impacto da queda. O número de problemas realizados, a altura em que chegou e a contabilidade de agarras bônus determinam a colocação do atleta na etapa.
- b) **Dificuldade:** vias de escalada que exigem que o escalador clipe suas proteções na medida que sobe, sempre guiando. A sua progressão na via determina a colocação do atleta na etapa.
- c) **Velocidade:** vias de escalada em top-rope, em que o escalador escala à vista o mais rápido possível. A velocidade de subida determina a colocação do atleta na etapa.
- d) **Psicobloc:** pequenas vias que são escaladas sem corda sobre um corpo d'água (mar, rio, lago) que absorverá o impacto da queda. O número de vias realizadas e a altura em que chegou determinam a colocação do atleta na etapa.

2.3. Categorias

- a) Todas as categorias devem ser separadas por gênero: masculino e feminino.
- b) Deverá ser oferecida a categoria Paraclimbing: categoria única e independente de quantidade de atletas.
- c) As categorias de idade reconhecidas pela CBME são as seguintes, de acordo com o ano de nascimento (a partir de 1º de janeiro os atletas mudam de categoria, se for o caso):
 - Sênior - o atleta pertence a esta categoria a partir do ano em que completa 30 anos de idade (é facultado ao atleta Master continuar competindo na categoria Sênior, mesmo depois de completados 30 anos de idade).
 - Máster - o atleta pertence a esta categoria a partir do ano em que completa 18 anos de idade.
 - Júnior – o atleta pertence a esta categoria nos anos em que completa 15, 16 e 17 anos de idade.
 - Juvenil – o atleta pertence a esta categoria nos anos em que completa 13 ou 14 anos de idade.
 - Infantil – o atleta pertence a esta categoria até o ano em que completa 12 anos de idade.

Caso alguma das categorias apresentem menos de cinco atletas, esses atletas serão transferidos para a categoria mais próxima acima. Na realização das demais etapas deve se seguir este novo enquadramento das categorias e extinguir as categorias que não tiveram quórum mínimo na primeira etapa.

2.4. Competidores

- a) O atleta é responsável por escolher seu uniforme e o equipamento utilizado durante sua tentativa.
- b) Todo competidor é responsável por apresentar o seu material em condições adequadas para a competição no horário certo.
- c) Todo competidor, seu técnico e o chefe de equipe devem conhecer o regulamento da prova da qual irão participar.
- d) O Chefe de Equipe é responsável pelo comportamento adequado de sua delegação durante o transcorrer do campeonato e nas dependências utilizadas para o evento.
- e) Licença: Os atletas de todas as categorias devem se registrar junto a CBME para a emissão de uma Licença Nacional válida por um ano civil, ou seja, de 1º de janeiro a 31 de dezembro do ano corrente. Esta licença dará direito aos atletas participarem de competições oficiais da CBME, PAC e IFSC, não isentando os mesmos do pagamento de outras taxas para participação de tais competições.
- f) O atleta para obter a licença deve ser filiado a alguma federação ou entidade filiada a CBME.

2.5. Procedimentos Disciplinares

- a) O Presidente do Júri é a autoridade para decidir questões relacionadas a atos disciplinares, e pode ser auxiliado pelo Juiz Chefe.
- b) Medidas disciplinares incluem:
 - Advertência verbal.
 - Advertência com o Cartão Amarelo, que deve ser acompanhada por uma descrição por escrito do ocorrido. Questões disciplinares passíveis de receber o Cartão Amarelo incluem, mas não são limitadas:
 - A desobediência de instruções oficiais para retornar à Zona de Isolamento sem nenhuma causa aparente.
 - A desobediência de instruções oficiais para entrar à Zona de Competição sem nenhuma causa aparente.
 - A desobediência de instruções oficiais para começar a escalar sem nenhuma causa aparente.
 - Quebra de regras de uniformes e equipamentos.
 - Não participação em cerimônias oficiais da etapa, como abertura e premiação (no caso de medalhistas).
 - Uso de linguagem inapropriada, com palavrões e discurso agressivo.
 - Bullying.
 - Aqueles que receberem dois Cartões Amarelos numa mesma etapa serão, automaticamente, desqualificados da competição.

- Aqueles que receberem três Cartões Amarelos estarão impossibilitados de participar da próxima competição da CBME.

2.5.1. Desqualificação

- a) O Presidente do Júri é a autoridade para decidir questões relacionadas a atos disciplinares, e pode ser auxiliado pelo Juiz Chefe. Ambos estão autorizados a desqualificar qualquer pessoa de uma etapa / competição.
- b) A desqualificação deverá ser acompanhada de um cartão vermelho.
- c) Questões disciplinares passíveis de receber o Cartão Vermelho incluem, mas não são limitadas a:
 - A observação das vias e/ou atletas competindo quando as regras de isolamento estão em ordem.
 - O uso de equipamentos não aprovados.
 - Uso de equipamentos de comunicação enquanto estiverem na Zona de Isolamento ou outra zona restrita.
 - O compartilhamento de informações sobre uma via com outros atletas além do que é permitido pelo regulamento da etapa.
 - Distrair ou atrapalhar outros competidores enquanto esses estão realizando sua tentativa.
 - Recusa de seguir as regras de uniforme, equipamentos e publicidade.
 - Bullying.
 - Comportamento abusivo, agressivo ou ameaçador para com os organizadores, staff da etapa, outros competidores, etc.

2.5.2. Antidoping

- a) Todos os competidores devem estar de acordo com as regras do Ministério dos Esportes relacionados com o uso de substâncias

3. ORGANIZAÇÃO DOS CAMPEONATOS

3.1. Etapas

- a) O Campeonato Brasileiro de Escalada deverá ser composto por pelo menos duas etapas anuais, podendo conter até quatro etapas de cada modalidade.
- b) Sempre que possível, o calendário das etapas brasileiras devem seguir o calendário da IFSC, onde as etapas de boulder deverão ser realizadas até 31 de agosto e as etapas de dificuldade de 31 de agosto até 15 de novembro.
- c) O intervalo entre as etapas deve ser de no mínimo 15 dias.

- d) Para registrar uma etapa, a Federação-Membro pleiteante deverá reservar a data junto à CBME a título de taxa de registro de competição do Campeonato Brasileiro.

3.2. Organização das Etapas

O Organizador da Etapa deverá:

- a) Estar de acordo com o Regulamento da CBME.
- b) Estar em parceria com a Federação-Membro ou com sua chancela.
- c) Organizar a competição e supervisionar os preparativos.
- d) Adiar a competição em caso de mau tempo ou outras circunstâncias que tornem impossível a realização da etapa, e decidir quando ela será realizada.
- e) Ouvir os protestos que possam ser feitos e julgar quaisquer demandas que possam surgir.
- f) Captar os recursos necessários para a realização da etapa.
- g) Arcar com todos os custos associados com a organização e execução da etapa.
- h) Fornecer prêmios em dinheiro, troféus e/ou medalhas.
- i) Arcar com o pagamento de taxas de registro, serviços e outras taxas estabelecidas pela CBME e divulgadas no início do ano calendário.
- j) Disponibilizar dispositivos visuais e sonoros que possam cronometrar o tempo, quando relevante.
- k) Fornecer uniformes para todo staff que irá trabalhar durante o evento, identificando-os como staff através de cor, inscrições e/ou crachá.
- l) Contratar equipe médica devidamente capacitada e equipada, que deve estar presente desde a abertura da zona de isolamento até a cerimônia de premiação.
- m) Disponibilizar as estruturas e os equipamentos necessários para a realização da etapa, seguindo os regulamentos da CBME.

3.3. Inscrições

- a) As inscrições para uma competição nacional só podem ser feitas através da Entidade filiada, de acordo com os regulamentos da CBME e os estabelecidos para a etapa.
- b) O valor arrecadado com as inscrições pertence ao organizador da etapa.
- c) Uma inscrição deve conter sempre o seguinte:

- A federação a qual o atleta está filiado e o número de cadastro na CBME.
- A categoria na qual se propõe a competir.
- Nome e sobrenome, data de nascimento.
- Documentação específica estabelecida pelo Organizador da Etapa.

d) Inscrições fora do prazo não serão aceitas.

e) As taxas de inscrição não são reembolsáveis.

3.4. Pontuação e Ranking

a) A CBME irá fornecer software ou planilha eletrônica para lançar os resultados, podendo o sistema ser on-line ou off-line.

b) O Chefe dos Route Setters deve fornecer um croqui do traçado para cada via da competição mostrando a posição de cada agarra de mão e os pontos de proteção. Este croqui somente será disponibilizado para o Presidente do Júri e o Juiz CBME.

c) A cronometragem oficial é fornecida pelo Júri e colocado na mesa do júri ou outro lugar na zona de competição onde os atletas podem vê-lo a partir da parede de escalada.

d) Os resultados oficiais deverá ser informado pela CBME.

3.5. Comunicação

a) A comunicação oficial de cada etapa deve seguir as recomendações da CBME. Isto aplica-se às comunicações, antes, durante e após o evento.

b) As ferramentas de comunicação do evento incluem:

- Cronograma oficial do evento.
- Press releases.
- Materiais impressos: anúncios, cartaz, folhetos, banners, backdrop, etc.
- Uniforme da organização.
- Vídeo oficial da etapa.
- Internet: site oficial da etapa, banners em páginas na web e mídias sociais.

c) As comunicações devem ser vistas como um dos principais trunfos para apresentar as principais partes interessadas do evento: o nome da etapa, a CBME, o organizador do evento e patrocinadores.

d) Todo material de comunicação da etapa deve ser padronizado e constar:

- Nome do evento padronizado: Campeonato Brasileiro de Escalada/Boulder “cidade” 2014”.
- Logotipo da CBME oficializando o evento, tendo destaque maior do que os patrocinadores.
- Logotipo da Federação membro, tendo destaque maior do que os patrocinadores.
- O organizador do evento deve apresentar pelo menos 30 dias antes do evento, a prova do material de comunicação para análise e aprovação pela CBME.

- f) Número de identificação do atleta: O número de identificação do atleta deve ser fornecido pelo organizador do evento e utilizado na parte de trás visível da camiseta do atleta. O tamanho mínimo é de 12 cm (altura) x 16 cm (largura), com orientação de paisagem.
- g) Cartaz: deve incluir as informações básicas sobre a etapa: data, local da etapa e onde pode-se obter maiores informações (telefone, site, etc.).
- h) Backdrop do pódio: A largura deve ser no mínimo 50 centímetro maior do que o pódio de cada lado.
- i) Pódio: não deve possuir nenhum logotipo, somente os números 1, 2 e 3.

3.6. Fotografia e Filmagem

- a) A Organização do evento deve disponibilizar uma identificação específica (por exemplo: crachá, camiseta, uniforme, etc.) para o cinegrafista ou fotógrafo, como forma de identificação de pessoal autorizado.
- b) A filmagem e/ou fotografia da etapa não deve interferir ou distrair o atleta durante a sua preparação ou em sua tentativa.
- c) A filmagem e/ou fotografia não deve interferir ou distrair o assegurador e seu assistente.
- d) Os cinegrafistas e fotógrafos devem obedecer imediatamente qualquer instrução dada a eles por um Juiz CBME e / ou o Presidente do Júri.
- e) Os cinegrafistas e fotógrafos podem operar a partir do topo da parede, sujeito à aprovação do Presidente do Júri, sem o uso de iluminação excessiva ou quaisquer atividades que possam interferir com a escalada do atleta.
- f) Os cinegrafistas e fotógrafos só podem ser autorizados a entrar na zona de isolamento (mas não da zona de chamada) com a permissão específica do Presidente do Júri. Na zona de isolamento eles devem ser acompanhados e supervisionados por um membro da Organização do evento para garantir que a segurança da zona de isolamento seja mantida em todos os momentos e que os atletas não sofram qualquer interferência indesejada ou distração.

3.6.1. Filmagem

Sempre que possível, as etapas deverão ser filmadas. No caso de filmagem, deve-se filmar todas as tentativas dos atletas em todas as fases. As gravações de vídeo oficiais devem ser feitas usando:

- Uma câmera de vídeo para cada via, nas competições de dificuldade, que deve ser capaz de rastrear a tentativa de um atleta do início ao fim.
- Uma câmera de vídeo para cada boulder, que deve ser capaz de demonstrar:
 - A posição inicial de cada boulder;
 - A agarrá bônus de cada boulder.
 - A posição ou agarrá final de cada boulder.

- Todas as demarcações das paredes marcadas com fitas.

Na fase classificatória pode ser usada uma câmera de vídeo para a filmagem de mais de um boulder, desde que todos os itens acima sejam atendidos.

- Antes de cada fase, o Juiz CBME deve informar os operadores de câmera sobre as técnicas e procedimentos adequados. O Presidente do Júri, em consulta com o juiz CBME determinará a posição das câmeras de vídeo.
- Um monitor de reprodução ligado a um sistema de reprodução de vídeo devem ser fornecidos pela Organização do evento para a revisão de qualquer Incidente para fins de julgamento. O monitor de reprodução deve ser colocados de tal forma que os juízes podem observar as gravações de vídeo oficiais e discutir qualquer Incidente, sem que o vídeo seja visto por qualquer pessoa não autorizada e sem que os juízes sejam interrompidos durante as suas discussões.

Nota: deve-se tomar cuidado especial para garantir que os operadores de câmera não sejam perturbados no exercício das suas funções e que ninguém está autorizado a obscurecer a visão da câmera.

Nota: É aconselhável que um juiz auxilie os operadores de câmera, que devem possuir experiência adequada em gravação de vídeo de escalada em competições.

3.7. Cerimônia de Premiação

- a) Todos atletas medalhistas devem participar da Cerimônia de Premiação.
- b) Um pódio deve ser fornecido pela Organização para os três primeiros lugares, além de medalhas representando cada colocação ouro, prata e bronze para cada categoria.
- c) O lugar do vencedor do pódio deve ser um pouco maior do que a posição de prata, que deve ser um pouco mais elevada do que a posição de bronze.
- d) Olhando para frente do pódio, o vencedor fica no meio, a medalha de prata para o lado esquerdo e a medalha de bronze para o lado direito.
- e) Deverá ser realizada assim que terminar a fase Final e apurados os resultados.

3.8. Staff

- a) As competições nacionais devem ser realizadas com o seguinte staff:
 - Diretor de Competição
 - Fiscais
 - Equipe asseguradores
 - Equipe de socorristas
 - Juiz de via ou boulder
 - Juiz CBME
 - Presidente do Júri

- Delegado CBME
- Chefe dos Route Setters

Outras funções que deverão ser preenchidas, sempre que possível com pessoas específicas para cada função: recepção, limpeza das agarras do muro de escalada, Delegado CBME, equipe de Filmagem.

b) Se as circunstâncias permitirem, uma pessoa pode atuar em mais de um posto acima.

3.8.1. Route-Setter Chefe: responsabilidades

- a) Montar vias e/ou boulders levando em conta cada categoria presente na etapa.
- b) O Chefe Route Setter deve inspecionar cada via e/ou boulder antes do início de cada fase de uma competição, a fim de garantir a manutenção dos padrões de segurança.
- c) Garantir que todos os equipamentos e procedimentos de segurança estão de acordo com as normas e regras da CBME.
- d) Verificar parede para aquecimento na zona isolamento.
- e) Tirar dúvidas em termos de pontuação, agarras bônus, e outras pertinentes.

A Organização do evento deverá disponibilizar para o(s) Route Setter(s):

- a) Informações antes da etapa: lista provisória dos competidores e categorias e módulos de escalada.
- b) Equipamentos: escadas, andaime e/ou sistema de elevação, cordas, costuras, mosquetões, fitas, aparelhos asseguradores em quantidade suficiente e em bom estados, de preferência novos ou com pouco tempo de uso.
- c) Parafuso phillips para fixar todas as agarras e módulos. Para as agarras micros parafusos cabeça phillips com rosca soberba de 3 mm e diversos comprimentos. Para os módulos parafusos cabeça phillips rosca soberba de 4 mm e 70 mm de comprimento. Para as outras agarras parafusos cabeça phillips auto brocante de 3 mm e diversos comprimentos.
- d) Sinalização das vias e/ou boulders: As fitas devem ser ter boa aderência.
- e) Fonte de alimentação de energia.
- f) Escovas grandes e pequenas para limpeza das agarras. Para competições de boulder, cada boulder deve possuir uma escova com cabo que possibilite a limpeza a agarra mais longe e uma de mão.

2.9. Taxas, Licenças e Sanções

- a) Licença: Os atletas de todas as categorias devem obter a licença da CBME para poder competir em Campeonatos Brasileiros, conforme item 2.4, letra e.
- b) Inscrições: Para cada competição o atleta deve fazer a sua inscrição junto a Federação-Membro responsável pelo evento. As inscrições devem ser encerradas três dias antes do início da competição. O valor arrecadado com as inscrições pertence a Federação-Membro e/ou organizador da etapa.
- c) Taxas: Serão de responsabilidade da Federação-Membro organizadora o pagamento de taxas de registro, serviços e outras taxas estabelecidas pela CBME e divulgadas no início do ano calendário. As taxas de apelação devem ser pagas diretamente ao Delegado CBME ou Presidente do Júri.
- d) Taxas de sanções: Em caso de descumprimento deste regulamento e outros acordos, por parte do organizador do evento, sanções podem ser propostas pelo Departamento de Competições da CBME após um relatório do Delegado CBME. Estas sanções estarão descritas em documentos específico.

2.10. Cronograma

Descrição	Data Limite	Responsável
Registro de Etapas		
Registro da etapa	60 dias antes do evento	Federação
Anúncio Oficial	90 dias antes do evento	Federação/ CBME
Cancelamento etapa	20 dias antes	Federação
Licença, Inscrições e Taxas		
Licença Atleta	A partir de 1º de janeiro	CBME
Inscrição	3 dias antes do evento	Federação/Organização
Taxa de registro	Antes do anúncio oficial do evento	Federação / Organização
Taxa de serviço	Início do evento	Federação
Taxa de sanções	15 dias após aprovação do relatório do delegado CBME	Federação
Comunicação		
Material de comunicação obrigatório – apresentação da prova	30 dias antes do evento	Organização
Route Setter		
Design parede, lista de módulos e agarras	30 dias antes do evento	Organização

Início montagem das vias/boulders	2 dias antes	Organização
Estrutura montadas, prontas e paredes limpas	3 dias antes	Organização
Lista provisória dos atletas	2 dias antes	Federação
Parede de aquecimento	1 dia antes	Organização

3. ESTRUTURAS

3.1. Zonas

O local da competição deve ser dividido nas seguintes áreas:

- Zona de isolamento: Área restrita para os atletas e dirigentes da equipe para aquecer e preparar-se para as fases da competição. O acesso deve ser restrito e não possuir contato visual com a zona pública e de competição.
- Zona de transição: Zona que liga as outras zonas. O competidor não pode ter contato com nenhuma pessoa que não seja da Organização do evento.
- Zona de chamada: Onde o competidor deve fazer todos os preparativos finais para a sua tentativa, como calçar a sapatilha, cadeirinha, encordoar e etc. O acesso deve ser restrito e não possuir contato visual com a zona pública e de competição.
- Zona de competição: Onde o competidor realiza a escalada. Somente atletas que estão competindo e organizadores podem permanecer nesta zona. O competidor deve deixar esta zona assim que terminar a sua escalada.
- Zona pública: Zona sem restrição onde o público poderá acompanhar a competição e os competidores, após a sua escalada, devem se dirigir.

3.2. Segurança

- A Organização é responsável por todos os aspectos referentes à segurança na área de competição, na zona pública e em relação a todas atividades referentes à realização da competição.
- Os asseguradores designados pela Organização deverão ter sido treinados para dar segurança de competição. O Juiz da CBME poderá pedir os organizadores que substituam qualquer assegurador a qualquer momento da competição. Se um assegurador for substituído, ele não poderá mais dar segurança durante a competição.
- As vias e os problemas de boulder deverão ser projetados de forma a evitar qualquer risco de lesão após uma queda, tanto para o competidor que sofrer a queda como para qualquer outra pessoa da Organização e/ou outros competidores.

- d) O Presidente do Júri, em consulta ao Chefe de Route Setters, tem autoridade para tomar decisões sobre qualquer aspecto referente à segurança na área de competição, inclusive podendo interromper a competição caso necessário. Qualquer pessoa da Organização que, conforme opinião do Presidente do Júri estiver desrespeitando qualquer procedimento de segurança deverá parar de exercer suas funções e poderá ser retirada da área de competição.
- e) O Presidente do Júri, o Juiz da CBME e o Chefe de Route Setters deverão inspecionar as vias e/ou os problemas de boulder antes do início de cada fase da competição de forma a assegurar que todos os equipamentos e todos os procedimentos de segurança estejam de acordo com as normas de segurança da CBME, normas EN e/ou normas internacionais equivalentes.
- f) Todos os equipamentos utilizados no evento devem cumprir com a norma europeia (EN) ou norma da UIAA relativas aos seguintes equipamentos: cordas simples, freios asseguradores, fitas expressas, mosquitos.

3.3. Muro

- a) A construção dos muros devem seguir os regulamentos da CBME.
- b) A parede deve estar limpa de agarras, com os colchões e/ou ponto de proteção devidamente instalados, para permitir a escalada e teste das vias e/ou boulders.
- c) As parede devem ser coberta para proteger da chuva e sol.
- d) Todas as agarras além de presas com parafusos na parede devem possuir parafusos soberbos para evitar que a agarra gire.
- e) As agarras devem estar limpas e adequadas para o tipo de competição.

3.3.1. Manutenção do Muro

- a) Uma equipe de manutenção deve estar disponível durante a competição para realizar qualquer reparo ou manutenção no muro, agarras ou colchões.
- b) O Chefe dos Route Setters deverá verificar todas as agarras que sofrerem manutenção, garantindo que a mesma está da maneira adequada e na mesma posição para todos os competidores.
- c) O Chefe dos Route Setters e o Juiz CBME serão as autoridades para decidir se houve algum tipo de vantagem ou desvantagem para um competidor em casos que incluam algum problema com a estrutura física do muro e/ou agarras.

- d) As agarras dos muros devem ser limpas periodicamente durante a competição por alguém designado pela Organização da etapa. O período de limpeza deve ser estabelecido antes do início das tentativas e informado aos atletas. Os competidores não devem limpar as agarras durante suas tentativas.

3.4. Zona de Isolamento e Aquecimento

- a) A zona de isolamento é uma área restrita para os atletas e dirigentes da equipe para aquecer e preparar-se para as fases da competição. Deve ser localizada de modo que não seja possível saber o que está acontecendo na zona de competição. Ela pode ser localizada fora do local do evento, com distância máxima de 5 minutos da zona de competição, e deve consistir de duas áreas adjacentes:
- A área geral de relaxamento e descanso.
 - Uma área que inclui uma parede de aquecimento.

A zona de isolamento deve ser de tamanho suficiente para acomodar confortavelmente todos os atletas que competem em uma fase da competição.

3.4.1. Área Geral

- a) A área geral deve conter:
- Banheiros dentro da área ou próximos;
 - Almofadas, colchões e / ou cadeiras para os atletas fazerem alongamento e relaxamento.
 - Água em quantidade suficiente, fornecida pela Organização. No caso de não possuir alimentos a Organização deve avisar aos competidores e oficiais de equipe para que, se necessário, providenciem antes de entrar na área de isolamento.
 - Um local com informações com a lista de partida, cronograma atualizado e outras pertinentes.

3.4.2. Parede de Aquecimento

- a) A parede de aquecimento deve:
- Permitir que os atletas aqueçam com segurança.
 - Possuir variedade de agarras com a mesma concepção e marcas das utilizadas na competição.
 - Possuir altura máxima de 4,5 m de altura e mínima de 2 metros e colchões.
 - Estar pronto para uso quando da abertura do período de isolamento ou (no caso de flash) não mais do que duas horas antes do início da primeira fase da competição.

3.4.3. Segurança

- a) A zona de isolamento deve ser totalmente isolada de todas as áreas públicas. Não deve haver acesso a telefones públicos e dispositivos de comunicação.
- b) Apenas atletas, oficiais da equipe e staff autorizado são autorizados a entrar nesta. Outras pessoas somente com a autorização do Presidente do Júri.

- c) Os competidores e membros da equipe não estão autorizados a estar de posse de telefones celulares e outros dispositivos de transmissão ou gravação na zona de isolamento.
- d) O organizador do evento deve coletar e armazenar de forma segura e devolver aos proprietários estes objetos. No caso de atletas, devolver após completaram a escalada ou no caso de oficiais de equipe quando saírem da zona de isolamento. O organizador pode optar também por não coletar e armazenar, ficando o atleta e oficiais da equipe responsáveis pela guarda destes aparelhos em outro lugar que não seja na área de isolamento.

4. COMPETIÇÕES DE BOULDER

4.1. Regras Gerais

- a) As Competições de Escalada – Modalidade Boulder são realizadas em pequenas vias, conhecidas como problemas ou boulder, que são escaladas sem corda, com a proteção de colchões que absorverão o impacto da queda.
- b) O número de problemas realizados, a altura em que chegou e a contabilidade de agarras bônus determinam a colocação do atleta na etapa.
- c) Essas competições devem ser realizadas somente em muros artificiais.
- d) Na fase de Qualificação, poderão ser utilizadas dois problemas diferentes, com grau e características semelhantes, para cada lista de partida da mesma categoria.
- e) Os competidores não poderão utilizar equipamentos sonoros durante a observação das vias, enquanto na Zona de Isolamento ou escalando.

4.2. Fases

- a) As competições nacionais de boulder geralmente consistem das seguintes fases:
 - Qualificação com cinco boulders para cada categoria.
 - Semifinal com quatro boulders para cada categoria.
 - Final com quatro boulders para cada categoria.
- b) Somente haverá a fase de Qualificação quando a categoria tiver mais de 20 atletas inscritos.
- c) No caso de imprevistos, o Presidente do Júri pode decidir anular uma das rodadas, caso em que os resultados da rodada anterior deverá contar como a classificação da rodada cancelada.

- d) O número de boulders na rodada de Qualificação pode ser modificado a critério do Presidente do Júri.
- e) Não devem ir mais do que 20 competidores para a Semifinal e 6 competidores para a Final. Os escaladores com maior pontuação passarão de fases.

4.3. Estrutura

- a) A estrutura do muro de escalada devem permitir a elaboração de no mínimo oito boulders, de preferência independentes, de maneira que possam ser escalados simultaneamente sem um competidor interferir na escalada de outro atleta.
- b) A altura máxima do muro deve ser 4,5 metros, medidos do chão até a última agarra.

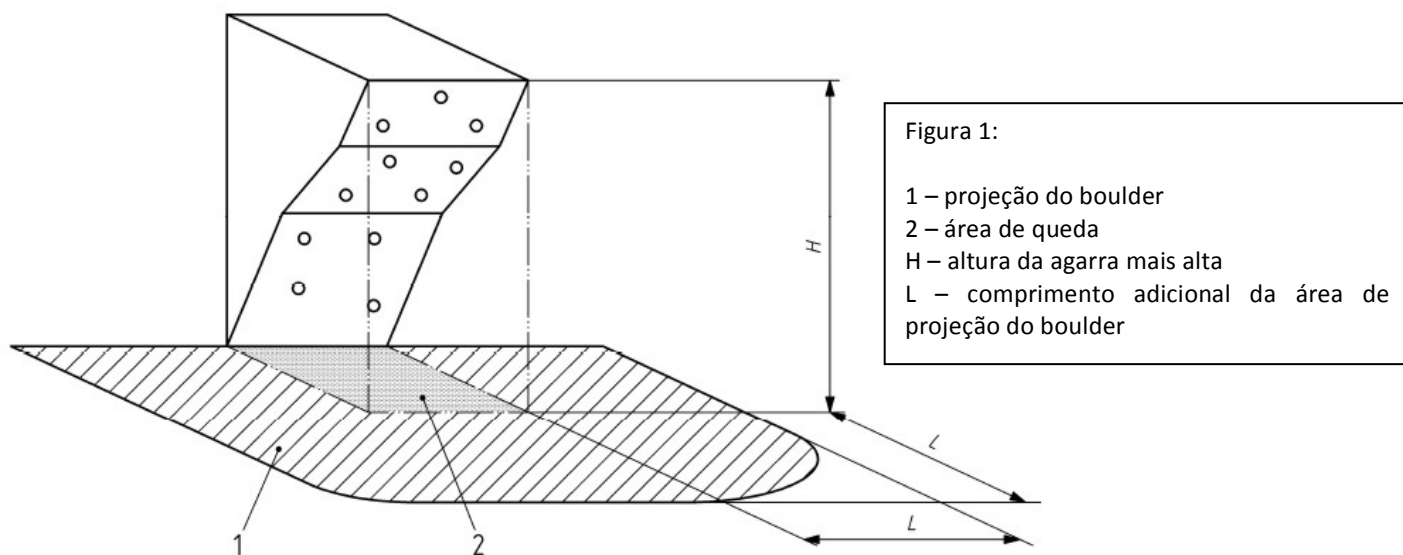
4.3.1. Montagem dos Problemas

- a) Cada problema deverá ter o início claramente identificado, consistindo em:
 - Agarra(s) marcada(s) para cada mão.
 - Agarra(s) marcada(s) para cada pé.
 - Em casos especiais, as agarras iniciais poderão ter a determinação de uso da mão e/ou pé esquerdo ou direito.
- b) Cada problema deverá ter o final claramente identificado, consistindo em:
 - Uma agarra final determinada.
 - A posição em pé em cima do muro.
- c) Cada problema deverá ter uma Agarra Bônus claramente identificada e estabelecida pelo Route Setter. Essa agarra auxiliará a estabelecer a pontuação dos competidores, especialmente em casos de empates.
- d) As fitas que marcam as agarras de um determinado problema devem ter a mesma cor e estilo, com exceção da Agarra Bônus que deverá ser marcada com outra cor e/ou estilo.
 - Um exemplo do tipo de marcação e fitas utilizados deve ser colocado na Zona de Isolamento.
- e) Um problema não deve ter mais do que 12 agarras de mão.

4.4. Segurança

- a) Todos os problemas deverão ser protegidos por um colchão(ões) de espuma ou materiais equivalentes que deverá(ão):
 - Cobrir toda a área de queda, ultrapassando as laterais do muro.
 - Estar unidos de tal maneira que evite que os competidores caiam nas aberturas laterais destes colchões.
 - Ser plano, sem degraus, inclinações, buracos ou lacunas.
 - Estar encostado na base do muro.

- b) A queda possível de um competidor não poderá passar dos 3 metros até o colchão, tomados da parte mais baixa do corpo. Saltos para baixo não deverão ser planejados para as vias.
- c) Deve ser observada a interferência dos boulders entre si, de maneira que não se obstrua a movimentação dos atletas e, no caso de quedas, não se atinja o competidor ao lado.
- d) Não haverá seguradores fornecidos pela Organização.
- e) Para cálculo da área de queda devem ser consideradas além da área de projeção do boulder as seguintes medidas (figura 1):
- 2 metros de comprimento se a altura do boulder for inferior a 3 metros;
 - 2,5 metros de comprimento se a altura do boulder for superior a 3 metros;
 - 1,5 metros de comprimento se o boulder for vertical ou tiver inclinação inferior a 10°



- f) Os colchões devem tocar a base da parede do boulder. Em casos que a parede do boulder é negativa e a saída é sentada, recomenda-se o uso de uma esteira fina ou inclinada instalada entre a base do boulder e o colchão de espuma para evitar lesões nos pés (figura 2).

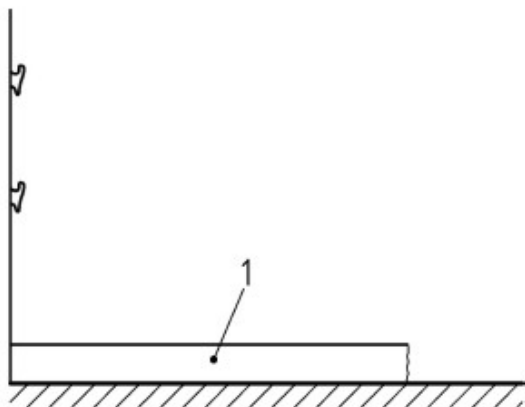
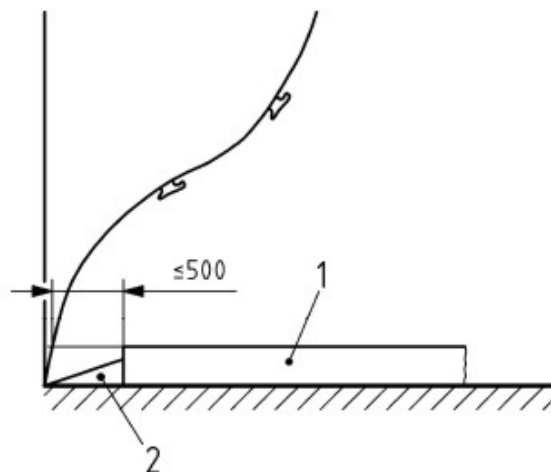


Figura 2

Colchão de espuma em situação normal



Forma opcional de segurança para casos de paredes negativas e saídas sentadas. Medida em milímetros.

4.5. Checagem de Segurança

- a) O Presidente do Júri e o Chefe dos Route Setters são os responsáveis por garantir que os boulders e os colchões utilizados estão de acordo com as regras de segurança especificadas neste manual.

4.6. Pontuação

- a) Em cada problema, pontos de bônus serão creditados ao competidor que conseguir dominar a Agarra Bônus, conforme descrita no item 4.3, letra c. Será contato o domínio da mesma quando o escalador conseguir segurá-la e ficar em uma posição estável e controlada. Se um competidor terminar a via, mesmo sem haver dominado a Agarra Bônus, os pontos de bônus também serão creditados.
- b) Para cada competidor realizando o problema, os juízes devem registrar:
 - O número de tentativas realizadas para que o escalador ganhe os pontos de acordo com a letra a deste item.
 - O número de tentativas realizadas para que o escalador complete o problema com sucesso.
- c) Uma tentativa é contada a partir do momento que o competidor:
 - Inicie o boulder.
 - Toque, com mãos ou pés, ou marque agarras que não sejam as iniciais.
 - Marque agarras com “tick marks”.

4.7. Tempo de Escalada

- a) O início e o término da contagem do tempo de cada tentativa deve ser anunciado por um sinal sonoro.

- b) A contagem do tempo deve ser visível para o competidor durante suas tentativas. Caso não seja possível, o escalador pode perguntar a qualquer hora o seu tempo restante, o que deve ser informado imediatamente.

4.8. Isolamento

- a) Uma vez estabelecida a hora do isolamento, todos atletas e seus técnicos devem permanecer nela até que seja permitida sua saída.
- b) Os competidores podem avistar as vias antes de entrar na Zona de Isolamento.
- c) Os competidores e seus técnicos somente podem ter as informações fornecidas pelo Presidente do Júri, juízes ou Route Setters e aquelas adquiridas durante o período de observação dos problemas. É da responsabilidade dos atletas tirarem suas dúvidas sobre os problemas antes de entrarem na Zona de Isolamento.
- d) Enquanto na Zona de Competição, o atleta não deve obter informação de pessoas que não estejam na mesma Zona, a não ser que seja autorizado pelo Presidente do Júri.
- e) Os competidores que já terminaram sua tentativa em uma via ou problema não devem compartilhar informações sobre as mesmas com outros competidores.
- f) Qualquer desacordo com essas regras pode implicar em medidas disciplinares, conforme estabelecido no item 2.5 deste manual.

4.9. Preparação para a Escalada

- f) Depois de receber a instrução para sair da Zona de Isolamento, o atleta, sozinho ou acompanhado por alguém da Organização, deve se dirigir à Zona de Chamada.
- g) Na Zona de Chamada, o atleta deve realizar seus preparativos finais para sua tentativa, como, por exemplo, calçar a sapatilha.
- h) Todos competidores devem adentrar a Zona de Competição assim que chamados. Qualquer atraso pode implicar em medidas disciplinares, conforme estabelecido no item 2.5 deste manual.
- i) Todas as agarras devem ser limpas antes da primeira tentativa do competidor. O competidor também tem direito de solicitar que as agarras sejam limpas antes de qualquer tentativa e pode, ele mesmo, limpar as agarras que alcançar a partir do chão. Somente devem ser usados as escovas e equipamentos fornecidos pela Organização.

4.10. Qualificação, Semifinal e Final

- a) A Qualificação consta de uma série de boulders para uma categoria. Caso o número de inscritos em uma categoria seja maior que 40, pode ser necessário dividi-la em sub-grupos e aumentar o número de série de boulders.

- b) A Semifinal deve constar de uma série de boulders por categoria. Caso a estrutura permita, mais de um categoria pode escalar simultaneamente.
- c) Deve-se estabelecer o tempo limite de escalada para cada problema (sugere-se 05 minutos). A Organização deve comunicar a todos os competidores qual será esse tempo antes do início da etapa.

Caso o escalador tenha iniciado sua tentativa antes do término do tempo de escalada, ele poderá terminar sua tentativa.

- d) A ordem de início nas fases Semifinal e Final deve seguir a ordem inversa de colocação na fase de Qualificação, ou seja, aquele competidor que chegou em primeiro irá ser o último na fase em questão.

No caso de empate na fase de Qualificação, o escalador com maior pontuação no Ranking Brasileiro da CBME deve começar depois. Caso não haja pontuação no Ranking, deve ser feito um sorteio para se estabelecer a ordem.

- e) Os períodos de descanso deverá ter um tempo de rotação igual em todas as tentativas de todos os problemas. Ao término de cada rotação, o competidor deve parar de escalar e entrar a área de descanso. Essa área não deve permitir que o competidor observe nenhum boulder. Ao término do período de descanso, o competidor deve iniciar a escalada de sua próxima tentativa.

4.10.1. Final

- a) A Final deve constar de uma série de boulders por categoria. Caso a estrutura permita, mais de um categoria pode escalar simultaneamente.
- b) Os finalistas deverão ser apresentados ao público antes do início de suas tentativas.
- c) A ordem de início deve seguir o especificado no item 4.10, letra d.
- d) Uma vez que o competidor tenha terminado suas tentativas, ele deve permanecer em uma Zona de Isolamento separada, e o próximo competidor deve iniciar suas tentativas imediatamente.
- f) Depois de todos competidores concluírem suas tentativas em um dos problemas, todos, como um grupo, devem iniciar suas tentativas no próximo problema.
- g) Deve-se estabelecer o tempo limite de escalada para cada problema (sugere-se 04 minutos). A Organização deve comunicar a todos os competidores qual será esse tempo antes do início da etapa.

Caso o escalador tenha iniciado sua tentativa antes do término do tempo de escalada, ele poderá terminar sua tentativa.

4.11. Empates

- a) No caso de empates, os competidores deverão realizar uma tentativa em um problema específico para desempates.
- b) A ordem de início deve ser a mesma da Final.
- c) Caso dois ou mais competidores permaneçam empatados em primeiro lugar, todos poderão realizar mais tentativas no Boulder Desempate.

Se depois de 06 tentativas, o empate permanecer, os competidores terão a mesma pontuação e ranking.

4.12. Observação dos Boulders

- a) Somente os competidores poderão observar os problemas. Durante esse período, as mesmas regras do Isolamento são aplicáveis. Os competidores podem tirar dúvidas sobre os problemas com o Presidente do Júri, juízes ou Route Setter.
- b) Não é permitido escalar no muro ou subir em nenhum equipamento ou móvel.
- c) Os competidores podem tocar as agarras de mão iniciais sem tirar os pés do chão.
- d) É proibido o uso de outros equipamentos de gravação, fotografia ou outro não especificado aqui.
- e) Na Qualificação e Semifinal, o período de observação está incluído no período das rotações.
- f) Na Final, um período de observação coletiva para cada problema ocorrerá antes do início da Final. A duração desse período deve ser estabelecido pela Organização da etapa e comunicada previamente a todos atletas; sugere-se 02 minutos.

4.13. Regras

- a) Uma tentativa tem início uma vez que todo o corpo do escalador saiu do chão.
- b) Uma vez iniciado, o competidor estabelecer a posição inicial, conforme descrito no item 4.3.1, letra a, antes de prosseguir.
- c) Caso o competidor não alcance as agarras de mão iniciais, ele pode começar com pulando para alcançá-las.
- d) Um competidor obtém sucesso na sua tentativa quando, dentro do tempo de escalada, chega na agarra final e a controla com as duas mãos, ou quando fica em pé em pé em cima do muro, conforme descrito no item 4.3.1, letra b. Em ambos os casos, o Juiz do Boulder deverá anunciar que o atleta terminou o boulder e pode descer.

- e) Um competidor não obtém sucesso quando:
- Não controla com as duas mãos a(s) agarra(s) final(finais).
 - Não fica em pé em cima do boulder, quando este deve ser o final.
 - Não inicia o boulder conforme descrito nas letra b e c deste item.
 - Sofre uma queda.
 - Excede o tempo de escalada.
 - Utiliza qualquer parte do muro, agarras, buracos ou outras estruturas proibidas.
 - Utiliza as laterais ou topo do muro para progressão.
 - Toca no chão com qualquer parte de seu corpo depois de ter iniciado sua tentativa.
- f) São consideradas infrações qualquer erro relacionado às regras estabelecidas na letra e deste item. Nesse caso, o Juiz do Boulder deve instruir o competidor para parar de escalar.

4.14. Pontuação

- a) Depois de cada fase, os competidores deverão ser ranqueados dentro de suas categorias e subgrupos, utilizando o seguinte critério:
- Primeiro, em ordem decrescente, todos os boulders completados (top).
 - Segundo, em ordem crescente, o número total de tentativas utilizadas para completar o boulder.
 - Terceiro, em ordem decrescente, o número total de Bônus ganhos.
 - Quarto, em ordem crescente, o número total de de tentativas utilizadas para ganhar o Bônus.

Por exemplo:

Ranking	Top	Tentat. - Boulder	Bônus	Tentat. – Bônus
1	4	4	5	7
2	4	5	5	6
3	4	5	4	5
4	3	3	5	5

- b) Em caso de queda antes do término da via, deve-se considerar a agarra de mão mais alta alcançada e dominada. Considera-se que uma agarra foi dominada quando o escalador utilizou-a para atingir um posicionamento controlado e estabilizado.
- c) Se o competidor não consegue iniciar um problema na fase de Qualificação, ele não deve ser ranqueado naquela rodada
- d) Se o competidor não consegue iniciar um problema nas outras fases, ele deve ser ficar em último lugar naquela rodada.

- e) No caso de empates, deve-se considerar a pontuação que cada atleta obteve na rodada anterior. Caso a categoria tenha sido subdividida em grupos, esse critério não deve ser utilizado.

Para o primeiro lugar, na fase Final, o critério definido no item 4.11 deve ser utilizado. Para as outras colocações, os atletas ficarão empatados no ranking.

- f) Caso a categoria tenha sido subdividida em grupos na Qualificação, deve-se consolidar os resultados de ambos os grupos em apenas um para obter o resultado final do ranking desta categoria. No caso de um competidor do grupo A obter a mesma pontuação de um competidor do grupo B, deve-se tratar como empate.

4.15. Incidentes Técnicos

- a) Um Incidente Técnico é definido como qualquer ocorrência que resulte em uma desvantagem ou injusta vantagem para um competidor e que não foi causada pelo próprio competidor, incluindo uma agarra solta ou quebrada.
- b) Os Incidentes Técnicos deverão ser confirmados pelo Chefe dos Route Setters ou pelo Juiz da CBME.
- c) A primeira tentativa do competidor no mesmo boulder, depois de um Incidente Técnico, deve ser considerada como a continuação desta mesma tentativa. Ou seja, seu tempo de escalada deve continuar de onde parou antes do Incidente Técnico, com um mínimo de 02 minutos.
- d) Se um Incidente Técnico for confirmado durante a Qualificação e a Semifinal e puder ser consertado antes do final do período de rotação, o competidor pode escolher prosseguir com sua tentativa ou não. Caso o competidor continue por decisão própria, não serão aceitos recursos relacionados a este Incidente Técnico. Caso o competidor decida não continuar, ele continuará sua tentativa em um momento determinado pelo Presidente do Júri.

Se um Incidente Técnico for confirmado durante a Qualificação e a Semifinal e não puder ser consertado antes do final do período de rotação, a tentativa do competidor que está no Boulder e de todos que o precederam será eliminada. Para todos os outros competidores, a rodada irá prosseguir, uma vez que o Incidente Técnico tenha sido consertado. Depois disso, todos os competidores que tiveram suas tentativas eliminadas deverão refazer suas tentativas.

- e) No caso de Incidentes Técnicos durante a Final, o competidor que está realizando sua tentativa deverá ser encaminhado para uma Zona Transitória para esperar pelo conserto. Uma vez consertado, o competidor deverá recomeçar suas tentativas.

4.16. Recursos e Apelação

- a) Todos os recursos relacionados a pontuação e ranking devem ser feitos na forma escritas e devem ser assinados pelo competidor ou seu técnico.
- b) Todos recursos relacionados a letra a devem pagar uma taxa, não reembolsável, que será estipulada pela Organização da Etapa.
- c) Os recursos relacionados com o julgamento das tentativas de um competidor podem ser feitas oralmente durante a rodada ou na rodada imediatamente depois durante a Qualificação e Semifinal.

Para a Final, os recursos desta finalidade deverão ser apresentados antes do início do das tentativas do próximo competidor. Neste caso, esse recurso deve ser julgado antes do prosseguimento da competição para os próximos boulders.

- d) Um recurso que questiona a pontuação de um competidor durante a Qualificação ou Semifinal deve ser realizada por escrito em até 5 minutos da publicação oficial das pontuações daquela fase.
- e) Um recurso que questiona a pontuação de um competidor durante a Final deve ser realizada por escrito imediatamente depois da publicação oficial das pontuações daquele competidor.
- f) Todos recursos devem ser investigados e respondidos imediatamente pelo Presidente do Júri, Delegado CBME ou Juiz CBME.
- g) Quando os resultados oficiais estão sendo questionados através de um recurso, esse fato deverá ser informado pelo sistema de som.
- h) Caso as evidencias sejam inconclusivas, a decisão original deve prevalecer.
- i) As decisões do julgamento de um recurso são finais.

5. DIFICULDADE

5.1. Regras Gerais

- a) As Competições de Escalada – Modalidade Dificuldade são realizadas em vias de escalada que exigem que o escalador clipe suas proteções na medida que sobe, sempre guiando. A sua progressão na via determina a colocação do atleta na etapa.
- b) Essas competições devem ser realizadas somente em muros artificiais, com, no mínimo, 12 metros de altura.

- c) Na escalada, somente devem ser utilizadas as agarras e/ou estruturas indicadas pelo Route Setter e identificadas com fitas.

5.2. Fases

- a) As competições nacionais de dificuldade consistem de três fases:
- Qualificação.
 - Semifinal.
 - Final.
- b) Cada fase possuirá uma única via para cada categoria.
- c) Somente haverá a fase de Qualificação quando a categoria tiver mais de 20 atletas inscritos.
- d) Na fase de Qualificação, poderão ser utilizadas duas vias diferentes, com grau e características semelhantes, para cada lista de partida da mesma categoria.
- e) No caso de imprevistos, o Presidente do Júri pode decidir anular uma das rodadas, caso em que os resultados da rodada anterior deverá contar como a classificação da rodada cancelada.
- f) Cada rodada de escalada nas diferentes fases deve ser fixo e estabelecido previamente pela Organização da etapa e comunicado a todos atletas antes da competição.

5.3. Estrutura Física

- a) A estrutura do muro de escalada para competições nacionais de dificuldade devem permitir a montagem de rotas com no mínimo 15 metros de recorrido e 2 metros de largura.
- b) Para a fase de Qualificação o muro pode ter a distância mínima de recorrido de 10 metros.

5.4. Segurança

- a) Todas as vias devem ser escaladas com o competidor guiando, ou seja, clipando a corda em pontos de proteção durante a sua tentativa.
- b) Todo equipamento deve seguir os pré-requisitos especificados no item 3.10, letra f deste manual.
- c) Cada via deve ser concebida:
- Para evitar o perigo de queda ou obstrução de um competidor sobre outro competidor ou terceiros.
 - Sem qualquer salto para baixo.
- d) O Juiz CBME pode decidir, em consulta com o Chefe Route-Setter e com a aprovação do Presidente do Júri:
- Que a corda de escalada esteja pré-fixada no primeiro ponto de proteção sempre que considerar adequado.

- Ter um assistente no início da via, para proporcionar segurança adicional para um competidor no caso de queda. No entanto, sempre que possível, o desenho da via deve ser tal que não seja necessário estas precauções.

Pontos de Proteção

Cada ponto de proteção (incluindo o último ponto) em uma via deve ser equipado com um costura, constituída de:

- Malha rápida devidamente fechada de 8 mm ou 10 mm espessura.
- Uma fita costurada de comprimento adequado (tal como determinado pelo chefe Route Setter).
- Um mosquetão para o competidor clipar a corda ao escalar. A orientação do mosquetão deve ser de forma a minimizar a possibilidade de carregamento transversal.

É proibido:

- Encurtamento ou qualquer ajustamento do comprimento de uma fita, por meio de nós.
- Qualquer uso de anéis de corda ou fita fechados por nós.

Localização e colocação dos pontos individuais de proteção:

- A altura do primeiro ponto de proteção não deve ser superior a 3,10 m.
- A distância máxima X para a colocação do ponto de proteção situado a uma altura h (ver figura 3) deve ser determinada usando a equação:

$$X = \frac{h - 2,0}{5}$$

5

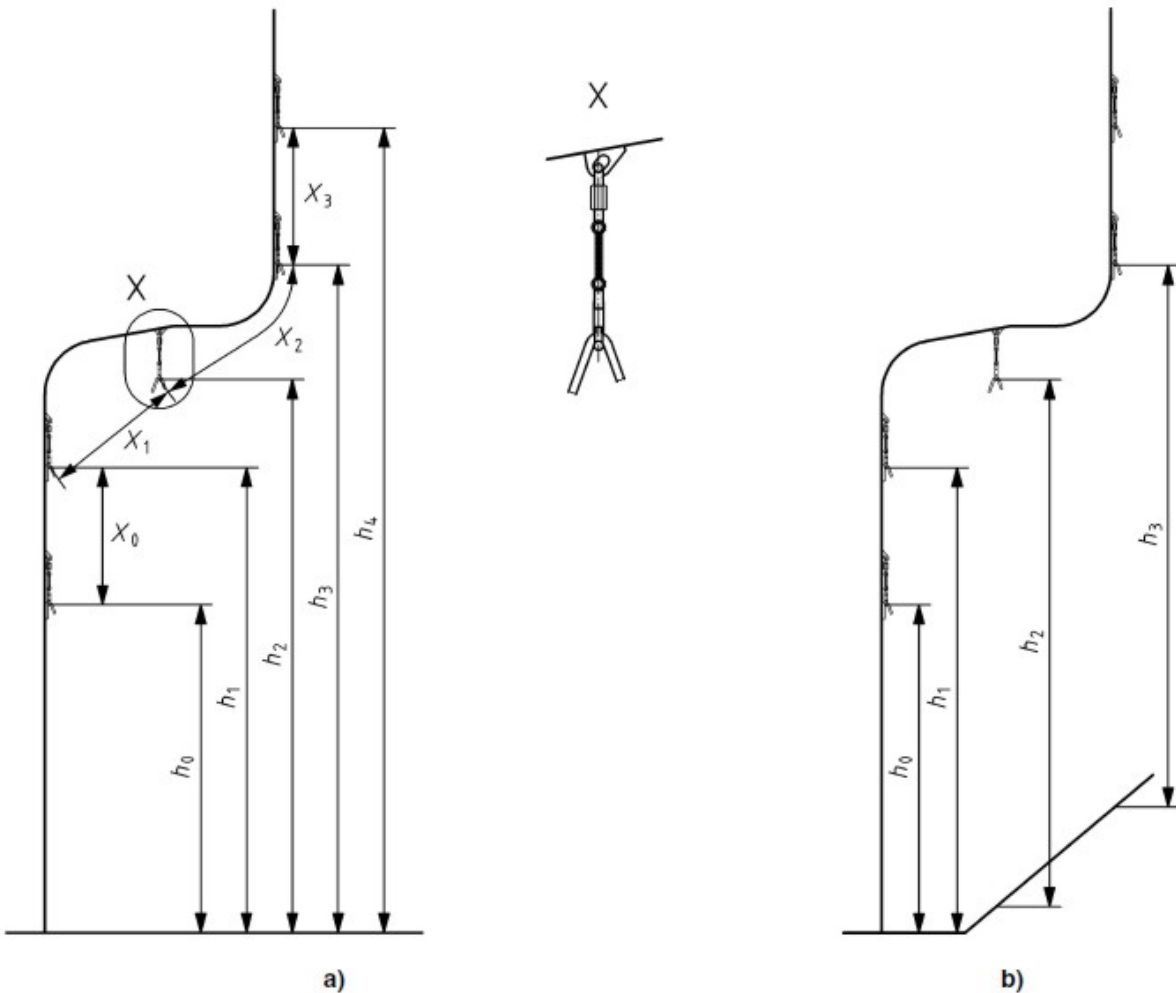
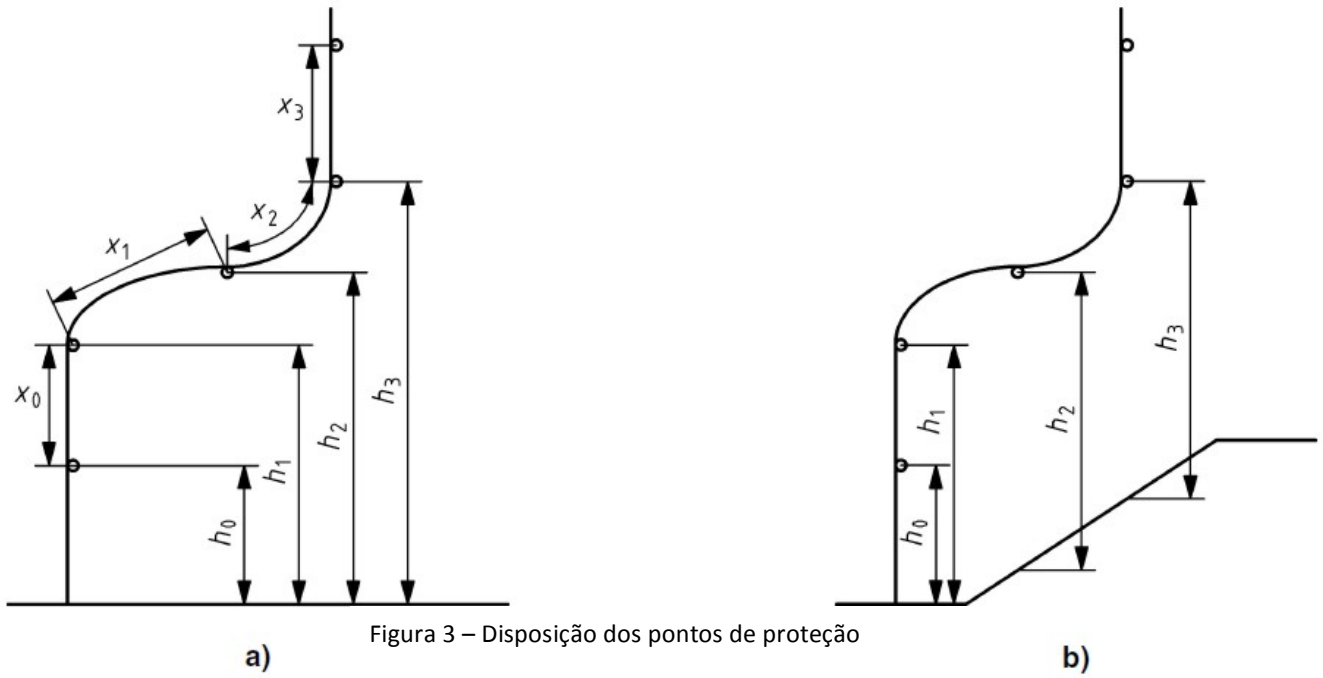
Onde, X não deve exceder:

1 m, se $h \leq 5$ m;

2 m, se $h \geq 5$ m:

em que:

- h é a distância entre o ponto e o chão, tal como medido na vertical em metros abaixo do ponto em todos os casos.
- Para os pontos de proteção a distância máxima a ser medida, é considerada a partir do ponto mais baixo dentro do ponto de fixação.
- Se forem instaladas costuras permanentes, a distância máxima a ser medida é considerada a partir da extremidade inferior da costura até a extremidade inferior da outra costura. Se considera costura permanente aquela que é fixada na parede por um dispositivo que dificulte a sua retirada sem o uso de ferramentas como por exemplo, uma costura fixada por uma malha rápida (ver Figura 4).



5.5. Equipamento Pessoal

- e) Todos competidores devem utilizar uma cadeirinha segura e em condições seguras de uso.
- f) O Presidente do Júri poderá não permitir que um atleta compita caso seus equipamentos pareçam inseguros.
- g) O competidor deverá ser encordado usando o nó oito atado diretamente à cadeirinha.
- h) Os atletas não podem utilizar equipamentos sonoros durante a observação das vias, enquanto na Zona de Isolamento ou escalando.

5.6. Checagem de Segurança

- d) O Presidente do Júri é responsável por garantir que os equipamentos utilizados estão de acordo com as regras de segurança especificadas neste manual.
- e) Antes de qualquer tentativa, deve-se garantir que:
 - As cadeirinhas estão devidamente afiveladas.
 - O encordoamento está correto, de acordo com o descrito no item 4.3, letra c.
 - A corda está passada adequadamente, de maneira que ela não se enrosque durante a tentativa do atleta.

5.7. Dando Segurança

- a) Todo competidor deverá ser assegurado, desde a base, por um assegurado.
- b) O assegurado deve prestar total atenção no progresso do escalador, garantindo que:
 - Os movimentos do escalador não são travados pela corda.
 - Não há folga demais de corda no sistema.
 - As quedas são travadas de maneira dinâmica e adequada.
 - Os competidores não tenham quedas excessivas.
- c) A corda deve ter uma pequena folga para que o escalador possa se movimentar com liberdade e garantir que o escalador não utilize-a como um ponto de apoio ou descanso.
- d) Após uma queda ou o término da via, o assegurado deve descer o competidor até o chão com segurança.

5.8. Isolamento

- g) Uma vez estabelecida a hora do isolamento, todos atletas e seus técnicos devem permanecer nela até que seja permitida sua saída.
- h) Os competidores podem avistar as vias antes de entrar na Zona de Isolamento.

- i) Os competidores e seus técnicos somente podem ter as informações fornecidas pelo Presidente do Júri, juízes ou Route Setters e aquelas adquiridas durante o período de observação das vias. É da responsabilidade dos atletas tirarem suas dúvidas sobre as vias antes de entrarem na Zona de Isolamento.
- j) Enquanto na Zona de Competição, o atleta não deve obter informação de pessoas que não estejam na mesma Zona, a não ser que seja autorizado pelo Presidente do Júri.
- k) Os competidores que já terminaram sua tentativa em uma via ou problema não devem compartilhar informações sobre as mesmas com outros competidores.
- l) Qualquer desacordo com essas regras pode implicar em medidas disciplinares, conforme estabelecido no item 2.5 deste manual.

5.9. Preparação para a Escalada

- j) Depois de receber a instrução para sair da Zona de Isolamento, o atleta, sozinho ou acompanhado por alguém da Organização, deve se dirigir à Zona de Chamada.
- k) Na Zona de Chamada, o atleta deve realizar seus preparativos finais para sua tentativa, como calçar a sapatilha, encordoamento, etc.
- l) Todos competidores devem adentrar a Zona de Competição assim que chamados. Qualquer atraso pode implicar em medidas disciplinares, conforme estabelecido no item 2.5 deste manual.
- m) Cada competidor terá um período de 40 segundos para observar cada via antes de iniciar sua tentativa.

5.10. Observação das Vias

- g) Um período de observação coletiva precederá todas as fases. A duração desse período deve ser estabelecido pela Organização da etapa e comunicada previamente a todos atletas, mas não deve exceder 6 minutos por via.
- h) Os competidores podem tocar a primeira agarra das vias sem tirar os pés do chão.
- i) É permitido usar binóculos, fazer anotações em papel e fazer croquis das vias em papel. É proibido o uso de outros equipamentos de gravação, fotografia ou outro não especificado aqui.
- j) Ao fim do período de observação, os atletas devem retornar imediatamente à Zona de Isolamento; aqueles que irão iniciar suas tentativas poderão ir diretamente à Zona de Chamada.

5.11. Semifinal e Final

- a) A ordem de início nas fases Semifinal e Final deve seguir a ordem inversa de colocação na fase de Qualificação, ou seja, aquele competidor que chegou em primeiro irá ser o último na fase em questão.

No caso de empate na fase de Qualificação, o escalador com maior pontuação no Ranking Brasileiro da CBME deve começar depois. Caso não haja pontuação no Ranking, deve ser feito um sorteio para se estabelecer a ordem.

- b) A Semifinal e a Final serão compostas de apenas uma via por fase.
- c) Atletas de diferentes categorias podem competir simultaneamente.
- d) A Final deve ser precedida pela apresentação dos finalistas ao público.
- e) Cada competidor terá uma tentativa para realizar a escalada em cada fase.

5.12. Regras

- g) Uma tentativa tem início uma vez que todo o corpo do escalador saiu do chão.
- h) Durante sua tentativa, o competidor deve clipar as costuras em sequência. Caso necessário, o competidor pode desclipar a costura para clipá-la novamente. Quando possível, é permitido clipar a primeira proteção do chão.
- i) Os competidores não devem passar as costuras sem clipá-las.
- j) O Presidente do Júri pode determinar que alguma costura deve ser clipada a partir de uma agarra determinada. Neste caso, essa informação deve ser passada para todos os atletas antes do início da próxima fase e deve ser apontada durante o período de observação.
- k) O Juiz da CBME ou Presidente do Júri podem terminar com a tentativa de um atleta, caso eles considerem que a continuação da escalada trará perigos adicionais.
- l) O atleta pode perguntar quanto tempo falta para terminar seu tempo na via.
- m) Caso o tempo de escalada termine antes do competidor terminar a via, ele deve ser instruído para terminar sua tentativa e descer imediatamente. Qualquer progresso feito após o término do tempo não contará pontuação. A continuação da escalada pelo atleta pode resultar em medidas disciplinares conforme descritas no item 2.5.
- n) Um competidor obtém sucesso quando chega à ancoragem final da via dentro do período de tempo de escalada estabelecido.

- o) Um competidor não obtém sucesso quando:
- Sofre uma queda.
 - Excede o tempo de escalada.
 - Utiliza qualquer parte do muro, agarras, buracos ou outras estruturas proibidas.
 - Utiliza as laterais ou topo do muro para progressão.
 - Utiliza o equipamento de proteção para progressão, incluído cordas, mosquetões, costuras, maillons, fitas, etc.
 - Toca no chão com qualquer parte de seu corpo depois de ter iniciado sua tentativa.
- p) São consideradas infrações qualquer erro relacionado às regras estabelecidas nas letras b e c deste item.

5.13. Pontuação

- g) O atleta que chegar ao topo sem cometer infração (item 5.12, letra j) ou ter motivo para terminar sua tentativa (item 5.12, letra i) obtém a pontuação total naquela via.
- h) Em caso de queda antes do término da via, deve-se considerar a agarra de mão mais alta alcançada e dominada. Considera-se que uma agarra foi dominada quando o escalador utilizou-a para atingir um posicionamento controlado e estabilizado.
- i) Quando o escalador utiliza uma agarra para realizar um movimento de progresso na escalada, deve ser considerada como usada. Nesse caso, em caso de queda nesse movimento, deve-se assinalar que houve a tentativa de progresso através do sinal + ao lado do número da agarra. Essa pontuação é maior do que no caso da letra b deste mesmo item.
- j) A pontuação de cada agarra deve ser estabelecida em um croqui elaborado pelo Route Setter antes do início das tentativas.
- k) Se o competidor não consegue iniciar uma via, ele deve ser colocado em último lugar naquela via.
- l) No caso de empates na fase Semifinal, deve-se considerar a pontuação que cada atleta obteve na fase anterior. No caso da fase Final, o tempo de escalada de cada escalador deve ser utilizado como critério para desempate, sendo que o menor tempo é melhor.

5.14. Incidentes Técnicos

- f) Um Incidente Técnico é definido como qualquer ocorrência que resulte em uma desvantagem ou injusta vantagem para um competidor e que não foi causada pelo próprio competidor, incluindo:
- Uma agarra solta ou quebrada.
 - Uma costura ou mosquetão com posição inadequada.
 - Uma corda justa o suficiente que auxilie ou atrapalhe o competidor.

- g) Os Incidentes Técnicos deverão ser confirmados pelo Chefe dos Route Setter ou pelo Juiz da CBME.
- h) No caso em que o competidor não está em uma posição legítima devido a um Incidente Técnico, o competidor deve terminar sua tentativa imediatamente. O Juiz CBME deverá decidir, imediatamente, se o Incidente Técnico permite que o competidor faça uma nova tentativa.
- i) No caso de Incidentes Técnicos em que o competidor ainda está em uma posição legítima na escalada, ele pode escolher continuar ou terminar sua tentativa. Caso o competidor continue por decisão própria, não serão aceitos recursos relacionados a este Incidente Técnico.
- j) Se o competidor anunciar um Incidente técnico, ele deve descrever a sua natureza e, em acordo com o Juiz CBME, decidir continuar ou terminar sua tentativa. Caso o competidor continue por decisão própria, não serão aceitos recursos relacionados a este Incidente Técnico.
- k) Em caso de quedas em que o competidor anuncia ter sido provada diretamente por um Incidente Técnico, este competidor deve ser levado à Zona de Isolamento para esperar a investigação. É proibida a comunicação com pessoas que não sejam os organizadores ou juízes durante esse período.
 - Caso o Incidente Técnico seja confirmado, o competidor terá outra tentativa na via, seguindo um tempo de recuperação = 1 minuto por agarra de mão utilizada na tentativa anterior, antes do Incidente Técnico.
- l) No caso de Incidentes Técnicos em que o competidor realiza duas tentativas, deve-se considerar apenas a sua maior pontuação.

5.15. Recursos e Apelação

- j) Todos os recursos devem ser feitos na forma escritas e devem ser assinados pelo competidor ou seu técnico.
- k) Todos recursos devem pagar uma taxa, não reembolsável, que será estipulada pela Organização da Etapa.
- l) Se um recurso levar diretamente ao término de uma tentativa de um competidor, deve-se considerar um Incidente Técnico.
- m) Um recurso que questiona a pontuação de um competidor durante a Qualificação ou Semifinal deve ser realizada por escrito em até 5 minutos da publicação oficial das pontuações daquela fase.

- n) Um recurso que questiona a pontuação de um competidor durante a Final deve ser realizada por escrito imediatamente depois da publicação oficial das pontuações daquele competidor.
- o) Todos recursos devem ser investigados e respondidos imediatamente pelo Presidente do Júri, Delegado CBME ou Juiz CBME.
- p) Quando os resultados oficiais estão sendo questionados através de um recurso, esse fato deverá ser informado pelo sistema de som.
- q) Caso as evidencias sejam inconclusivas, a decisão original deve prevalecer.
- r) As decisões do julgamento de um recurso são finais.

6. BIBLIOGRAFIA

IFSC Event Organizer /Handbook – 2014 Version 1 : december 2012

IFSC Rules 2012 Version 2 : 09 July 2012

EN 12572-1:2007 – Artificial climbing Structures – Part 1: Safety requirements and test methods for ACS with protection points

EN 12575-2:2008 – Artificial climbing Structures – Part 2: Safety requirements and test methods for bouldering walls

ANEXO 1 - STAFF

Item	Staff	Função	Responsável	Número Mínimo
1	Gerente de Eventos	Administração geral e responsabilidade final pela Organização da Etapa.	Organização	1
2	Gerente de Competição	Administração geral e responsabilidade final das áreas da competição.	Organização	1
3	Recepcionistas	Responsável por fazer a entrega do kit do atleta e ajudar na recepção e credenciamento de atletas, imprensa, funcionários CBME	Organização	2
4	Fiscais	Registrar e controlar pessoas autorizadas a entrar e sair da zona de isolamento - Manter a segurança da zona de isolamento e zona de competição - Acompanhar e ajudar os atletas na zona de transição	Organização	2 para cada zona de isolamento, 1 para zona de transição, 1 para a zona de competição.
5	Asseguradores	Composto por pessoas devidamente capacitadas para realizar o asseguramento do competidor em etapas de dificuldade.	Organização	2 para cada via
6	Limpeza do muro de escalada	Para boulder, deve haver uma pessoa para cada boulder, esta pessoa pode ser também um assistente do juiz.	Organização	2 para cada via e 1 por boulder
7	Assistentes de Route Setters e manutenção do muro de escalada	Irá auxiliar na desmontagem e montagem das vias ou boulder e executar a manutenção do muro de escalada.	Organização	4
8	Equipe de Filmagem	Operar as filmadoras em cada via ou em uma zona de escalada	Organização	1 para cada via ou zona, desde que seja possível filmar na integra
9	Equipe de socorristas	Deve permanecer próximo à zona de competição	Organização	2 socorristas
10	Juiz de via ou boulder	Auxiliar o Juiz CBME	Federação	1 por via ou boulder
11	Juiz CBME	Juiz nacional nomeado pela CBME responsável por aplicar todos os aspectos de julgamento da competição.	Federação	1
12	Presidente do Júri	Autoridade máxima da confederação dentro das áreas de competição.	CBME	1
13	Delegado CBME	Trata de todos os assuntos organizacionais relacionados a CBME.	CBME	0, pode ser substituído pelo Presidente do Júri
14	Chefe dos	Responsável pela concepção das vias ou	CBME	1

	Route Setters	boulder da competição.		
--	---------------	------------------------	--	--

OBS- O Documento CBME: COMP 2013-03 detalha as funções de cada posto nas competições e deve ser consultado para maiores informações e diretrizes.

ANEXO 2 - CHECKLIST EVENTO

Item	Responsabilidade	Descrição
Recepção	Organização	Instalações utilizadas para a recepção e credenciamento de atletas, imprensa, funcionários CBME e Staff.
Zona de Isolamento	Organização	De acordo com este manual.
Zona de Transição	Organização	Verificar se o percurso está desimpedido.
Zona de Chamada	Organização	Deve ser uma zona ao lado da parede de escalada e possuir cadeiras e acesso restrito além de não possuir contato visual com a zona pública e de competição.
Zona de competição	Organização	Área em frente as paredes de escalada, onde o acesso é restrito a: - Funcionários CBME e Federação; - Staff da Organização; - Atletas que participam do período oficial de observação ou aquele que irá realizar a escalada.
Resultados	CBME	Sistema para divulgar os resultados, de preferencia um software ou planilha eletrônica.
Zona do Júri	Organização	Área dentro da zona de competição composta de mesas, cadeiras e acesso a internet, pranchetas e canetas.
Cronometragem	Organização	Dispositivo visual e sonoro para cronometrar o tempo.
Quadro de avisos	Organização	Quadro de avisos oficiais na área pública.
Material de Comunicação	Organização	Cartaz A3, número de identificação do atleta, backdrop, uniformes da organização.
Instalações cerimoniais	Organização	Área com isolamento composta pelo pódio e backdrop.
Câmeras de vídeos	Organização	Em quantidade suficiente para filmagem das tentativas de escalada dos atletas durante todas as fases.
Área dedicada à CBME	Organização	De preferência com: - Conexão à Internet de banda larga a cabo ou wi-fi; - Impressora - Computador Este também é o local onde os juízes podem observar as gravações de vídeo oficiais, local privado.
Equipe Médica	Organização	Equipe de socorristas devidamente equipados.
Local de armazenagem	Organização	Local para a equipe de Route Setter armazenar as agarras, módulos e equipamentos.
Route Setter Checklist	Organização	Providenciar todos os equipamentos para a equipe de Route Setter poder trabalhar.
Equipamento de	Organização	Cordas, costuras mosquetões, fitas aparelhos asseguradores



escalada		em quantidade suficiente e em bom estado, de preferência novos ou com pouco tempo de uso para ser utilizados na segurança dos atletas.
Parede de escalada	Organização	De acordo com as especificações deste manual.