

# **RIO BOULDER FEST 2016**

## **REGULAMENTO DE ETAPA**

### **1. COMISSÃO ORGANIZADORA**

1a Etapa: Organizada pelo ginásio On Blox e regulamentada pela Femerj

2a Etapa: Organizada pelo ginásio Gravidade Zero e regulamentada pela Femerj

3a Etapa: Organizada pelo ginásio Evolução e regulamentada pela Femerj

### **2. DATA, HORA E LOCAL**

#### **2.1. Primeira Etapa**

2.1.1. DATA: 04 de junho de 2016

2.1.2. LOCAL: On Blox Escalada e Montanhismo, Nova Friburgo, RJ

2.1.3. HORA:

- \_\_Abertura do ginásio, inscrições e concentração: 9h
- \_\_Breafing: 9h 30min
- \_\_Início do Festival Juvenil e Júnior: 10h
- \_\_Início do Festival Adulto: 11h
- \_\_Término do Festival Juvenil e Júnior: 13h
- \_\_Término do Festival Adulto: 14h
- \_\_Início da Final Adulto: 15h 30min
- \_\_Término da Final Adulto: 17h
- \_\_Premiação: 17h 30min

#### **2.2. Segunda Etapa**

2.2.1. DATA: 06 de agosto de 2016

2.2.2. LOCAL: Escola de Escalada Gravidade Zero, Resende, RJ

2.2.3. HORA:

- \_\_Abertura do ginásio, inscrições e concentração: 9h
- \_\_Breafing: 9h 30min
- \_\_Início do Festival Juvenil e Júnior: 10h
- \_\_Início do Festival Adulto: 11h

- \_\_ Término do Festival Juvenil e Júnior: 13h
- \_\_ Término do Festival Adulto: 14h
- \_\_ Início da Final Adulto: 15h 30min
- \_\_ Término da Final Adulto: 17h
- \_\_ Premiação: 17h 30min

### 2.3. Terceira Etapa

2.2.1. DATA: 08 de outubro de 2016

2.2.2. LOCAL: Evolução Escalada Indoor, Rio de Janeiro, RJ

2.2.3. HORA:

- \_\_ Abertura do ginásio, inscrições e concentração: 9h
- \_\_ Breafing: 9h 30min
- \_\_ Início do Festival Juvenil e Júnior: 10h
- \_\_ Início do Festival Adulto: 11h
- \_\_ Término do Festival Juvenil e Júnior: 13h
- \_\_ Término do Festival Adulto: 14h
- \_\_ Início da Final Adulto: 15h 30min
- \_\_ Término da Final Adulto: 17h
- \_\_ Premiação: 17h 30min

## 3. CATEGORIAS

Cada etapa contemplará as categorias listadas nas regras gerais do Campeonato Estadual de Boulder 2016.

## 4. INSCRIÇÕES

4.1. Cada etapa seguirá os critérios listados nas regras gerais do Rio Boulde Fest 5.

4.2. As inscrições para cada etapa terá valores distintos para as categorias adulto e

juvenil ou júnior.4.3. Será oferecido desconto de 12% aos atletas inscritos em todas as etapas.

4.5. As inscrições no dia de cada etapa se encerrarão 1h antes do término da fase festival.

Para se inscrever na hora será obrigatório mostrar carteira de sócio da alguma entidade filiada a Femerj ou comprovante de pagamento.

## **5. PREMIAÇÃO**

5.1. Ao final de cada etapa os vencedores de cada gênero receberão da organização o título de “Campeã(o) da Etapa”.

5.2. Os primeiros, segundos e terceiros colocados de cada gênero deverão receber as medalhas de ouro, prata e bronze, respectivamente.

5.3. Todos os participantes receberão pontos correspondentes à sua colocação que serão somados à sua pontuação geral do ranking.

## **6. MODALIDADES E FORMATOS**

6.1. Cada etapa contemplará a modalidade “Boulder” de escalada e será realizada em duas fases que serão referidas NESTE DOCUMENTO como “fase Festival” e “fase Final”.

6.1.1. Competições de Boulder consistem de uma série de vias curtas, chamadas problemas, a serem escalados sem o uso de corda. Cada problema deve ter um número máximo de 12 agarras de mão, com uma média de 4 a 8 agarras.

6.1.2. É considerado que um escalador completou um problema quando iniciou sua escalada com as duas mãos nas agarras marcadas para o início. Realizou sua subida encostando pés, mãos e qualquer outra parte do corpo somente nas agarras demarcadas como parte do problema ou na estrutura do muro dentro das áreas permitidas e terminou com as DUAS MÃOS na agarra demarcada como agarra de fim do problema.

6.2. A fase “Festival” será no formato “Festival Flash” que ocorre da seguinte forma:

6.2.1. Uma quantidade de problemas de vários graus de dificuldade são expostos aos atletas por um determinado período de tempo.

6.2.2. Durante este tempo os atletas decidem livremente em quais problemas irão entrar e também em que momento o farão.

6.2.3. Os atletas podem ver outros atletas escalando e seguem realizando suas tentativas enquanto o júri computa quais atletas conseguiram completar quais problemas.

6.2.4. Cada problema possui uma pontuação própria e a pontuação final do atleta corresponde ao somatório das pontuações dos problemas completos pelo

mesmo de acordo com as regras específicas de somatório descritas para a fase.

6.2.5. A pontuação de cada problema dependerá se o atleta completou o problema em sua primeira tentativa ou da segunda em diante.

### 6.3. A fase “Final” será no formato “Tradicional”

6.3.1. Quatro problemas de graus semelhantes de dificuldade são expostos aos atletas.

6.3.2. Os atletas formam uma fila em um local que não permite visualização do muro.

6.3.3. Os atletas são chamados em ordem e a cada vez que são chamados devem tentar resolver um dos problemas

6.3.4. O atleta pode tentar o problema quantas vezes quiser até que o tempo determinado para o problema seja encerrado. O tempo será de 4min.

6.3.5. Os atletas são chamados uma vez para cada problema.

6.3.6. Os atletas não podem ver outros atletas escalando.

6.3.7. Todos os problemas tem igual valor. A quantidade de problemas completos bem como a quantidade de tentativas necessárias para tal montam a pontuação do atleta. (vide item 16.4)

6.3.8. Todos os problemas possuem agarra bônus que permitirá que o atleta ganhe pontos mesmo quem não terminou o problema. A quantidade de agarras bônus alcançadas, bem como a quantidade de tentativas necessárias para tal montam a pontuação do atleta. (vide item 16.4)

6.3.9. Um problema será considerado realizado e terminado de acordo com o exposto no segundo parágrafo do item (6.1.2)

6.3.10. Cada problema só poderá ser realizado e terminado uma vez. (não é possível o acúmulo de pontos ao completar o mesmo problema diversas vezes).

## 7. DEMARCAÇÃO DOS PROBLEMAS DE BOULDER

7.1. Na fase “Festival” o muro ou local de competição é dividido em quatro Zonas de Problemas.

7.2. Na fase “Festival” cada Zona terá cinco problemas de boulder.

7.3. Na fase Final o muro terá três problemas de boulder..

7.4. Cada Zona será controlada por um fiscal.

7.5. Toda a superfície dos boulders poderá ser utilizada para a escalada, com as seguintes exceções:

7.5.1. Os furos existentes para a colocação de agarras não devem ser usados com as mãos para progressão.

7.5.2. As bordas laterais e a borda superior do muro.

7.5.3. Outras áreas ou partes específicas do muro que estarão marcadas com fita contínua de cor zebraada.

7.6. Cada problema deverá ter a posição de início de escalada designada para as duas mãos, e poderá ter a posição dos pés marcada também caso o route-setter assim determinar.

7.7. As agarras de início e fim do problema devem possuir marcação destacada das demais e de fácil visualização e identificação

7.8. Caso necessário, uma sinalização zebraada deverá ser usada para delimitar a área do problema.

## **8. DURAÇÃO DA COMPETIÇÃO**

8.1. A duração da fase Festival será de três horas

8.2. Um intervalo de uma hora e meia irá ocorrer entre o final da fase “Festival” e a fase “Final”.

8.3. A fase “Final” ocorrerá para masculino e feminino simultaneamente, cada um escalado em boulder diferentes, específicos para sua categoria.

8.4. A duração da fase final será de no máximo 1h e meia

## **9. SEGURANÇA**

9.1. Todos os problemas serão ser protegidos por colchões.

9.2. O fiscal não poderá fazer a segurança do atleta

9.3. Qualquer atleta pode trazer um, e somente um segurador de sua preferência. O mesmo pode ou não ser um competidor.

9.4. Os problemas serão desenhadas de forma que a altura das quedas não ultrapasse 3 metros e meio até o colchão, tomados da parte mais baixa do corpo.

9.5. Os problemas serão desenhadas de forma que não possuam saltos para baixo. É solicitado que os atletas não realizem esta manobra.

## **10. OBSERVAÇÃO DOS PROBLEMAS E ISOLAMENTO**

10.1. No Festival não haverá período de observação. A observação fará parte do período estipulado para a escalada.

10.2. Não há isolamento na fase Festival.

10.3. Na fase Final, os atletas terão um período de observação dos problemas antes de iniciar

10.4. O período de observação será de cinco minutos.

10.5. Os atletas não podem estar acompanhados durante a observação.

10.6. Nenhuma agarra dos problemas, a não ser as iniciais, podem ser tocadas durante a observação, sob pena de desclassificação.

10.7. Os competidores não poderão, sob nenhuma circunstância, se comunicar com pessoas que estejam fora da Zona de Observação.

10.8. Binóculos e cadernos para anotações serão permitidos. Telefones celulares, palmtops, câmeras fotográficas, filmadoras ou quaisquer aparelhos de imagem ou vídeo não serão permitidos.

10.9. Os competidores não poderão obter informações a respeito dos problemas além daquelas

obtidas durante o Período de Observação ou aquelas comunicadas pelo Presidente do Júri ou pelos juízes.

10.10. É responsabilidade de cada competidor informar-se a respeito de todas as instruções referentes ao(s) ou problema(s).

## **11. FICHA DE ATLETA**

11.1. Todo atleta receberá uma ficha com seu nome, categoria e equipe.

11.2. A ficha do atleta contém uma listagem de todos os problemas de boulder disponíveis.

11.3. A ficha do atleta contém, para cada problema, um campo que permite assinalar se o problema foi realizado ou não bem como quantas tentativas foram necessárias.

11.4. Antes de iniciar a escalada, o atleta deverá entregar sua ficha ao Fiscal do problema.

11.5. Ao terminar sua tentativa, deverá pegar sua ficha preenchida pelo fiscal e verificar que a marcação corresponde ao que ocorreu na tentativa. O segundo fiscal será testemunha da marcação.

11.6. Caso haja discordância da marcação, um dos fiscais irá acompanhar o atleta até a comissão organizadora para solução do problema conforme descrito no item “Apelação” deste documento.

11.7. Ao término do Festival, o atleta deverá entregar sua ficha à organização.

## **12. ORDEM**

12.1. Não há ordem para os problemas de boulder.

12.2. Todos os atletas podem escalar qualquer boulder em qualquer ordem que desejar.

12.3. Haverá ordem para os atletas determinada pelo método tradicional de fila: Primeiro a chegar, primeiro a sair.

12.4. Cada zona de boulder terá sua própria fila.

12.5. Para iniciar uma tentativa o atleta tem que estar na fila da Zona onde o problema se encontra.

12.6. O atleta chamado não poderá entrar num problema de uma zona que não corresponda à fila onde se encontrava.

12.7. O atleta só poderá sair da fila no intuito de iniciar uma tentativa quando o fiscal da zona autorizar.

12.8. O atleta que sair de uma fila por qualquer motivo, só retorna a alguma fila, qualquer fila, sendo na posição final da mesma.

Exemplo. O terceiro posicionado de uma fila, não pode sair da mesma e tentar entrar como terceiro posicionado de outra fila. Deve ir sempre para o fim.

Exemplo. O atleta não pode sair e pedir para outro atleta “guardar lugar”. Se sair o retorno deve ser sempre para o fim da fila.

12.9. Após cada tentativa o atleta deve escolher uma fila, qualquer fila e ir para o fim da mesma, ou descansar em nenhuma fila. Se o atleta não estiver em nenhuma fila, ele não pode ficar na área de competição, e deve ir para a área de público.

### **13. INCIDENTES TÉCNICOS**

13.1. Um Incidente Técnico se define como qualquer fato que resulte em desvantagem ou vantagem injusta para um competidor que não seja resultado de uma ação por parte deste competidor.

13.1.1. Agarra girando ou quebrando.

13.1.2. Partes do muro se quebrando.

13.1.3. Qualquer obstrução da escalada gerada por outro atleta, o que será punido conforme descrito no item Faltas.

13.1.4. Qualquer incidente que obstrua a escalada do atleta que não seja por sua própria falta.

13.2. Se o incidente for indicado pelos próprios fiscais ele é automaticamente procedente.

13.3. Se o incidente for indicado pelo competidor ele deve ser aceito pelos dois fiscais para ser

considerado precedente.

13.4. Após o incidente o escalador pode:

13.4.1. Continuar de onde está, sem descer do muro. Esta opção só é válida se o incidente não invalidado a posição do escalador. Sua tentativa será computada normalmente sem direito a apelação.

13.4.2. Descer para o chão e reiniciar imediatamente a tentativa. A tentativa do incidente não será computada.

13.4.3. Desistir da tentativa indo para o fim desta ou qualquer outra fila. A tentativa não é computada.

## **14. FALTAS**

14.1. No Festival e também na fase Final o atleta invalida sua tentativa se:

14.1.1. Não sair com as duas mãos e os dois pés nos locais marcados para o início.

14.1.2. Não terminar com as DUAS MÃOS na(s) agarra(s) demarcada para o TOP.

14.1.3. Ultrapassar os limites da via.

14.1.4. Utilizar agarras os partes do muro não marcadas para a via.

14.1.5. Não respeitar a fila de ordem de escalada.

14.1.6. Tocar as agarras que não sejam as iniciais a partir do solo.

14.1.7. O atleta que, de qualquer forma, impedir ou atrapalhar a tentativa de outro atleta, será penalizado em sua pontuação. O valor da penalidade será o valor máximo do boulder onde se encontrava o atleta lesado.

## **15. DESCLASSIFICAÇÃO**

15.1. O atleta será desclassificado se ocorrer pelo menos um dos seguintes eventos:

15.2. Não respeitar as regras de Observação e Isolamento.

15.3. Adquirir mais informações sobre as vias do que as permitidas.

15.4. Atrapalhar repetidamente algum atleta durante sua escalada.

15.5. Cortar ou deixar de usar a numeração fornecida pela organização.

## **16. PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

### **16.1. Classificação após o Festival**

16.1.1. Cada problema terá três valores demarcados em sua base, para fins de pontuação.

O valor maior é para quem completar o problema na primeira tentativa.

O valor menor é para quem completar o problema na segunda ou demais tentativas.

16.1.2. Ao término do período do Festival, os pontos dos SEIS melhores “Tops” de cada participante serão somados e dar-se-á a classificação geral do Festival.

16.1.3. Para o Juvenil e Júnior o resultado do Festival é o resultado da etapa.

16.1.4. Para as categorias Adulto, o resultado do Festival é o resultado da etapa dos atletas da sexta colocação em diante. Os 5 (cinco) melhores atletas do adulto Masculino e 5 (cinco) melhores atletas do adulto Feminino terão de disputar as FINAIS para decidir sua classificação na etapa.

### **16.2. Classificação após a Final**

16.2.1. A comparação entre as colocações de cada dois atletas é feita comparando um a um os itens abaixo seguindo a ordem abaixo.

16.2.1.1. Maior quantidade de problemas completos

16.2.1.2. MAIOR quantidade de problemas completos na primeira tentativa

16.2.1.3. MENOR quantidade total de TENTATIVAS para completar os problemas

16.2.1.4. MAIOR quantidade de agarras bônus atingidas, levando-se em conta apenas o critério AGARRA DOMINADA, i.e. SEGURADA com pelo menos uma mão. Toques e batidas não serão computadas.

16.2.1.5. MENOR quantidade total de TENTATIVAS para alcançar as agarras BÔNUS.

16.2.1.6. Colocação no Festival

16.2.2. Não haverá superfinal. Atletas empatados no festival e também na final serão considerados EMPATADOS.

## **17. VESTIMENTAS E EQUIPAMENTOS**

17.1. Todo equipamento usado por um competidor deverá estar de acordo com as normas da CBME (normas EN ou normas internacionais equivalentes) a não ser se especificado de outra forma pela mesma. O uso de equipamentos ou vestimentas não aprovados, ou qualquer modificação não

aprovada, ou qualquer desrespeito às regras de publicidade, ou qualquer infração de regras da FEMERJ referentes a vestimentas e equipamentos, resultarão em possível ação disciplinar conforme descritas abaixo.

17.2. Uma tarjeta com o número de escalada serão fornecidas pela Organização. Elas não podem ser cortadas e/ou modificadas. A tarjeta deverá ser colocada na parte das costas e da frente da camiseta.

17.3. Os competidores podem escolher seu saquinho de magnésio, capacete e sua roupa.

17.4. Durante suas tentativas em um problema, os competidores poderão usar magnésio (seco ou líquido) somente para suas mãos.

## **18. Procedimentos Disciplinares**

18.1. A diretora da competição tem completa autoridade sobre todas as atividades e decisões que afetem a competição, dentro da área de competição, isto é, a área de registro da competição, as áreas de transito e de isolamento, a área de competição imediatamente em frente ao muro de escalada e também o muro de escalada.

18.2. A diretora da competição, os route-setters e os fiscais do problema estão autorizados a tomar as seguintes iniciativas, relativas às infrações dos regulamentos de competições e em relação à indisciplina por parte de qualquer atleta:

18.2.1. Aviso verbal informal;

18.2.2. Aviso oficial (penalização).

## **19. Procedimentos de Apelação**

19.1. As apelações devem ser feitas verbalmente na hora do incidente. O atleta deve ir até os organizadores acompanhado do fiscal que discordou de um incidente ou marcação em alguma ficha.

19.2. Os organizadores tem um prazo de 15 minutos para decidir o resultado da apelação.

19.3. Apelações negadas podem não podem ser reconsideradas.

19.4. Caso um atleta continue se sentindo lesado o mesmo pode fazer uma apelação por escrito.

19.5. Todas as apelações por escrito e as respostas oficiais às apelações deverão ser feitas em português.

19.6. Uma apelação por escrito somente deverá ser aceita se vier acompanhada da taxa de apelação no valor de R\$ 15,00.

19.7. A apelação por escrito é avaliada por todos os fiscais e mais os route-setters.

19.8. A apelação por escrito que diz respeito ao festival é avaliada no intervalo entre a fase festival e fase final e pode alterar a classificação para a fase final.

19.9. A apelação por escrito que diz respeito a fase final é avaliada imediatamente após a mesma e pode alterar a classificação final.

19.10. A apelação que proceder terá a taxa devolvida ao atleta.