



REGULAMENTO



GLOSSÁRIO	4
1. Introdução.....	9
2. Tarefas Executivas.....	9
3. Competições.....	10
4. Oficiais de Competição ABEE.....	10
5. Regras Gerais.....	12
6. Segurança	14
7. Rankings.....	17
8. Procedimentos Disciplinares.....	18
9. Apelações	21
GUIADA	25
10. Regras Gerais Guiada.....	25
11. Listas de Entrada e Cotas.....	27
12. Andamento da Competição.....	28
13. Procedimento de Observação.....	29
14. Procedimento de Escalada	30
15. Pontuação e Julgamento.....	31
16. Incidentes Técnicos e Apelações	33
BOULDER	37
17. Regras Gerais Boulder.....	37
18. Segurança.....	38
19. Ordem de Entrada e Quotas.....	39
20. Andamento da Competição.....	40
21. Procedimento de Observação.....	41
22. Procedimento de Escalada	42
23. Julgamento e Pontuação	42
24. Ranqueamento	44
25. Incidentes Técnicos e Apelações.....	45
VELOCIDADE	49
26. Regras Gerais Velocidade	49
27. Estrutura de Escalada.....	49
28. Segurança.....	50
29. Medição de Tempo.....	51
30. Cotas para cada rodada.....	51
31. Ordem de Saída.....	52
32. Andamento da Competição.....	52
33. Procedimento da Prática.....	54
34. Procedimento de Escalada.....	55
35. Ranking após cada rodada	58
36. Incidente Técnicos	59
37. Uso de Gravação de Vídeo.....	60
38. Apelações	61

EVENTOS JUVENIS	64
39. Geral	64
40. Categorias	64
41. Premiação	65
EVENTOS PARAESCALADA	67
42. Geral	67
4.3. Categorias.....	67
4.4. Regras	68
RANKINGS	69
45. Ranking das Modalidades.....	70
46. Ranking Combinado.....	71
47. Ranking de Times.....	71
ANEXOS	72

GLOSSÁRIO

As definições a seguir são usadas ao longo desse regulamento:

Agarra Artificial é uma agarra de escalada fabricada e fixada na superfície de escalada por meio de parafusos;

Agarra de Segurança é uma agarra previamente determinada pelo Routesetter Chefe na via de escalada, marcada com um "x" azul, a partir de onde o competidor deve obrigatoriamente clipar o Ponto de Proteção.

Agarra de Topo é agarra sinalizada no Boulder como a agarra final.

Ajuda Artificial significa controlar ou usar:

a) Com as mãos:

i. qualquer furo de porca garra (T-Nut) para fixação de agarras artificiais, seja na superfície de escalada ou em módulos/volumes, ou;

b) Com as mãos ou com os pés:

i. qualquer parte da superfície de escalada demarcada como fora dos limites, ou;

ii. qualquer placa de publicidade ou informacional fixada na superfície de escalada;

iii. qualquer lateral ou beirada do topo aberta da superfície de escalada;

iv. qualquer chapeleta ou parafuso fixado na superfície de escalada;

v. qualquer ponto de proteção ou a corda de escalada;

Área de Aquecimento é qualquer parte da área de competição designada e equipada com o propósito de preparação atlética.

Área de Competição é a área do local do evento separada para as atividade esportivas que farão parte da competição, incluindo:

a) qualquer zona de isolamento ou área de aquecimento;

b) qualquer zona de chamada/transição;

c) qualquer zona de competição, incluindo:

- i. as superfícies de escalada usadas em qualquer rodada da competição;
- ii. a área imediatamente em frente e ao lado das paredes de escalada, e;
- iii. qualquer outra área designada especificamente para a segurança ou melhor condução da competição, com áreas adicionais necessárias para a gravação de vídeo e playback;

Categoria é um grupo de competidores dentro de um grupo de idade ou gênero específico;

Condições de isolamento significa que com competidores participando da rodada da competição deverão fazer suas tentativas em qualquer boulder ou via naquela rodada com conhecimento sobre o boulder ou a via limitado a:

- a) conseguida por observação de fora da área de competição antes do fechamento da zona de isolamento;
- b) conseguida durante qualquer período de observação coletiva para o boulder ou via relevante, de área designada para observação coletiva, incluindo informação trocada entre os competidores durante aquela observação coletiva (somente quando tais competidores ainda não tenham feito suas tentativas ou tenham ambos completado suas tentativas);
- c) conseguida durante as tentativas do próprio competidor nos boulders ou via relevante.

Controlar significa, para a finalidade de julgamento e pontuação, que um competidor fez uso de um objeto/estrutura para alcançar ou mudar uma posição estável do corpo. Qualquer variação de “controlar” neste regulamento deverá ser interpretada nesse sentido.

Croqui é um mapa esquemático da via, assinalando o escore de cada agarra de mão da via e outros detalhes relevantes para o julgamento das tentativas na via.

Decisão Original é qualquer julgamento inicial feito por um Árbitro de Linha ou Árbitro Chefe durante o curso de uma competição.

Estrutura é qualquer objeto sólido ou oco que funcione como uma agarra simples ou múltipla para ambas as mãos e pés que esteja fixada na Superfície de Escalada durante pelo menos uma rodada da competição;

Filiação é a vinculação do atleta à ABEE que permite a participação das competições oficiais do calendário nacional mediante o pagamento de uma taxa anual.

Incidente Técnico é qualquer evento ou circunstância que resulte em desvantagem ou vantagem injusta para um competidor e que não seja resultado das ações deste.

Junior é a categoria formada por competidores que completem 18 ou 19 anos de idade no ano da competição em questão;

Juvenil A é a categoria formada por competidores que completem 16 ou 17 anos de idade no ano da competição em questão.

Juvenil B é a categoria formada por competidores que completem 14 ou 15 anos de idade no ano da competição em questão.

Juvenil C é a categoria formada por competidores que completem 12 ou 13 anos de idade no ano da competição em questão.

Lista de Entrada é a lista de todos os competidores elegíveis para iniciar uma rodada da competição ou qualquer subdivisão daquela rodada, no horário indicado no documento. Cada Lista de Entrada irá mostrar:

- a) a categoria e rodada relevante da competição;
- b) a ordem de entrada;
- c) o nome e o estado de cada competidor;
- d) o tempo:
 - i. em que a Zona de Isolamento irá abrir e fechar;
 - ii. de qualquer período de observação ou demonstração;
 - iii. do início da rodada.
 - iv. de qualquer intervalo de limpeza programado.

Modalidade é um formato específico de competição de escalada em conformidade com suas regras e padrões específicos.

Oficial é qualquer e todos os cargos listados no parágrafo 4.1 apontados pela ABEE para um evento do calendário.

Ponto de Proteção significa um conjunto formado por:

- a) uma malha rápida conectada a uma chapeleta fixada na estrutura da Superfície de Escalada;
- b) um mosquetão no qual o escalador poderá passar a corda quando estiver escalando. A orientação do mosquetão deverá minimizar a possibilidade de esforços cruzados, e;
- c) uma fita contínua costurada, de comprimento apropriado (como determinado pelo Routesetter Chefe) ligando (a) e (b).

Posição Legítima significa, nas competições de Guia, que um competidor durante a sua tentativa na via:

- a) não usou nenhuma Ajuda Artificial;
- b) clipou cada Ponto de Proteção anterior em sequência, e;
- c) quando o próximo Ponto de Proteção ainda não tiver sido clipado:
 - i. não tenha ainda alcançado ou feito qualquer movimento na intenção de ir além de qualquer agarra de Segurança designada pelo Routesetter Chefe;
 - ii. não tenha alcançado qualquer agarra marcada no croqui pelo Routesetter Chefe como o última de onde é possível clipar o Ponto de Proteção em questão.

Resultado Provisório é qualquer resultado publicado ou circulado pela ABEE antes da publicação do Resultado Oficial, para qualquer competição, via ou rodada daquela competição;

Sinal de Largada é um toque específico emitido pelo sistema automático de medição para indicar o início do tempo de escalada;

Superfície de Escalada é a parte utilizável da parede de escalada:

- a) incluindo quaisquer agarras naturais, mas;
- b) excluindo quaisquer agarras artificiais, volumes ou outra estrutura temporárias fixadas na superfície utilizável.

Taxa de Apelação é o valor publicado pela ABEE relacionado à interpelação de apelações durante a competição em relação ao cumprimento e interpretação deste regulamento.

Usar significa, para os propósitos de julgamento e pontuação, que o competidor fez uso de algum objeto ou estrutura para efetuar ao mesmo tempo um movimento progressivo do seu centro de massa ou quadris e um movimento com uma ou ambas as mãos em direção:

- i. A próxima agarra de mão na sequência da linha de progressão como demarcada no Topo;
- ii. Qualquer agarra de mão à diante na linha de progressão que tenha sido controlada de forma bem sucedida por outro competidor a partir da mesma agarra de mão onde o competidor se encontra.

Z-Clip é uma situação na qual a corda de escalada é conectada a dois pontos de proteção fora de sequência.

Zona de Chamada é qualquer área designada para a qual os competidores devem se apresentar antes de iniciarem suas tentativas;

Zona de Isolamento é uma área de aquecimento cujo acesso é controlado e limitado a:

- a) competidores qualificados para a rodada da competição em questão;
- b) técnicos e/ou treinadores previamente aprovados pela organização;

Zona de Transição é uma área específica dentro da Área de Competição preparada para permitir aos competidores se preparar para (ou descansar das) suas tentativas em um boulder ou via.

1. INTRODUÇÃO

1.1. A Associação Brasileira de Escalada Esportiva (ABEE) é a entidade nacional responsável

por todos os aspectos referentes à competições nacionais de escalada.

1.2. A ABEE é reconhecida pela Federação Internacional de Escalada Esportiva (IFSC), o Comitê Olímpico do Brasil (COB) e a Secretaria Especial do Esporte do Ministério da Cidadania como a autoridade máxima no que concerne à organização e regulamentação de competições no território nacional.

1.3. A ABEE tem autoridade em todos os aspectos referentes às competições nacionais, como:

- a) Aplicar, modificar e publicar as regras oficiais do esporte válidas no Brasil para todos os eventos nacionais;
- b) Receber solicitações de entidades e/ou ginásios interessados em organizar eventos nacionais.
- c) Aprovar essas solicitações que ela julgue do interesse do esporte e que ela considere como estando de acordo com as diretrizes e regras da ABEE.
- d) Reconhecer e homologar qualquer evento e/ou ranking regional ou estadual.

2. TAREFAS EXECUTIVAS

2.1. No que concerne a organização de eventos nacionais de escalada, as funções da ABEE são as que seguem:

- a) receber todas as solicitações para sediar um evento nacional; Lidar com todas as requisições – tanto de aspecto geral e em relação à eventos aprovados;
- b) publicar todas as informações referentes às competições aprovadas;
- c) publicar toda informação referente à inscrição, assim como formulários e taxas de inscrição, para cada competição.
- d) publicar as regras oficiais ABEE e outros avisos. Emendas podem ser publicadas para estes documentos, as quais devem ser lidas em conjunto com os anteriores e terão validade em relação ao documento original. Em cada emenda deverá constar uma data;
- e) publicar os resultados oficiais das competições nacionais, assim como os rankings de cada modalidade e combinado.

3. COMPETIÇÕES

3.1. Somente entidades vinculadas à ABEE poderão solicitar sediar etapas de competições nacionais.

3.2. Somente atletas filiados à ABEE poderão competir em competições nacionais. Caso existam categorias que dispensem a filiação, essas serão informadas nas informações de inscrição de cada evento.

4. OFICIAIS DE COMPETIÇÃO ABEE

4.1. A ABEE pode formalmente apontar ou aprovar os seguintes oficiais para cada competição nacional:

Delegado Técnico

O Delegado Técnico lida com todos os assuntos relacionados à organização da competição. Ele tem autoridade para garantir que as estruturas e os serviços colocados à disposição pelo organizador local do evento estão de acordo com as necessidades e os padrões de segurança de uma competição nacional. O Delegado Técnico tem o direito de participar de todas as reuniões com o Organizador Local. Na ausência do Presidente do Juri e antes da sua chegada ao local do evento, o Delegado Técnico atua em seu lugar no que diz respeito à organização do evento na área de competição. Em circunstâncias excepcionais, o Delegado Técnico tem a autoridade de aplicar medidas de emergência, por exemplo, um ajuste no formato de competição. O Delegado Técnico deverá submeter um relatório detalhado de todo o evento em que atuar.

Presidente do Juri

O Presidente do Juri tem autoridade total dentro da área de competição. Essa autoridade estende-se para todas as atividades de mídia e todas as pessoas convocadas pela organização. A autoridade do Presidente do Juri cobre todos os aspectos do decorrer da competição. O Presidente do Juri preside todas as reuniões com oficiais da ABEE e todas as reuniões com a organização e encontros técnicos, assim como com técnicos e competidores. Apesar de o Presidente do Juri não ter normalmente funções de Árbitro, ele pode ser, a qualquer momento, escolhido para desempenhar funções de julgamento geralmente designadas ao Árbitro Chefe ou outros Árbitros, caso necessário. O Presidente do Juri é um membro do Comitê de Apelações, juntamente com o Árbitro Chefe. O Presidente do Juri deverá submeter um relatório detalhado sobre a competição e sobre cada Árbitro Aspirante que estiver em sua fase final de treinamento.

Árbitro Chefe

O Árbitro Chefe ajuda o Presidente do Juri em todos os aspectos referentes ao julgamento de uma competição. Árbitros adicionais podem ser apontados. A ABEE pode também apontar Árbitros Aspirantes, em fase final e prática de treinamento, para ajudar o Árbitro Chefe nas suas tarefas. O Árbitro Chefe é responsável por anunciar a publicação das listas de entrada, resultados e apelações, e qualquer mudança importante na programação da competição. O Árbitro Chefe é assistido no seu julgamento por Árbitros de linha (Árbitros de Via ou Árbitros de Boulder) apontados pela organização da competição. A função principal dos Árbitros de linha é julgar o desempenho dos competidores nas vias e boulders. Árbitros de linha devem ser pessoas que tenham passado por um curso de Árbitros oficial da ABEE ou que sejam apontados pela organização e validados pela ABEE como aptos para a função. Os Árbitros de linha deverão ser completamente informados das regras oficiais e deverão ser instruídos nas suas tarefas pelo Árbitro Chefe e trabalharão sob a sua direção.

Routesetter Chefe

O Routesetter Chefe trabalha com os membros do time de Routesetter apontados pela ABEE previamente para cada evento para planejar e coordenar todas as questões sobre montagem e manutenção das vias, incluindo o planejamento de cada via ou boulder; a instalação das agarras, pontos de proteção e outros equipamentos necessários para a segurança dos competidores; reparo e limpeza das vias e dos boulder; e escolha e preparação das instalações da área de aquecimento. O Routesetter Chefe é responsável por checar o padrão técnico e a segurança de cada via ou boulder, recomendar o Presidente sobre todos os aspectos técnicos dentro da área de competição, ajudar na compilação do “Topo” nas vias de Guiada e recomendar o posicionamento de câmeras de vídeo. O Routesetter Chefe deverá enviar um relatório sobre o desempenho de cada Routesetter e Routesetter Aspirante envolvidos na montagem da competição.

5. REGRAS GERAIS

5.1. Modalidades

5.1.1. Competições nacionais de escalada incluem as seguintes modalidades:

- a) Guiada: Vias são escaladas com o competidor passando a corda em pontos de proteção à medida que escala (guiando). A progressão ao longo da linha da via determina a colocação do competidor.
- b) Boulder: Escaladas curtas (Boulders) são tentados sem corda mas com colchões na base para a proteção. O número de boulder completados determina a colocação do competidor.
- c) Velocidade: Vias padrão são escaladas com proteção de cima (Top Rope). O tempo para completar a via determina a colocação do competidor.

5.2. Categorias

5.2.1. As competições nacionais de escalada podem incluir as seguintes categorias:

- a) Principal;
- b) Parascalada;
- c) Juvenil.

5.2.2. Podem competir na Categoria Principal:

- a) Somente atletas filiados à ABEE na categoria de Filiação Principal (Vinculado ou Independente) no ano da competição, e;
- b) Atletas a partir dos 14 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição. Excepcionalmente será permitido a participação de atletas entre 12 e 13 anos, completos a qualquer momento durante o ano da competição, e que sejam validados pela organização como aptos para competir nessa categoria na condição de Atleta Convidado(a), como descrito no item 5.2.14, i.

5.2.4. Podem competir na Categoria Parascalada:

- a) Somente atletas filiados à ABEE na categoria de Filiação Principal (Vinculado ou Independente) no ano da competição;
- b) Atletas que tenham algum tipo de deficiência de mobilidade ou visual, atestada por médico competente;

c) Atletas a partir dos 14 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição;

5.2.5. Podem competir na Categoria Juvenil:

a) Somente atletas filiados à ABEE nas categorias de Filiação Juvenil ou Pro (Vinculado ou Independente) no ano da competição;

b) Atletas que tenham entre 12 e 19 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição. Excepcionalmente será permitido a participação de atletas entre 10 e 11 anos, completos a qualquer momento durante o ano da competição, e que sejam validados pela organização como aptos para competir nessa categoria na condição de Atleta Convidado(a), como descrito no item 5.2.14, i.

Subdivisões

5.2.7. A categoria Pincipal poderá ser subdividida por idade sendo:

a) Sub-20, para atletas até os 19 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição;

b) Master, para atletas a partir de 41 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição;

5.2.8. A categoria Parascalada poderá ser subdividida de acordo com o tipo de deficiência dos atletas caso haja quorum suficiente, sob a discricção da Diretoria Técnica da ABEE.

5.2.9. A categoria Juvenil será subdividida em:

a) Junior, para atletas com 18 e 19 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição;

b) Juvenil A, para atletas com 16 e 17 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição;

c) Juvenil B para atletas com 14 e 15 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição;

d) Juvenil C para atletas com 12 e 13 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano de competição.

5.2.11. Todas as categorias serão obrigatoriamente subdivididas em Masculino e Feminino.

5.2.12. Quando não houver quorum suficiente em uma categoria para formar um pódio completo, a organização pode decidir por fundir uma ou mais categorias, que poderão ou não ser ranqueadas separadamente, sob a discricção da Diretoria Técnica da ABEE.

5.2.13. As competições de cada categoria podem acontecer em um mesmo evento ou em eventos separados, ficando sob a discricção da Diretoria Técnica da ABEE decidir sobre as datas e categorias de cada evento.

Casos Especiais

5.2.14. Competidores de outra nacionalidade que não a brasileira só poderão competir como Atletas Convidados, não podendo fazer parte do Ranking Nacional e sem direito a receber medalha ou troféu. Contudo o atleta poderá participar do pódio e receber premiação em produtos fornecida por apoiadores, caso exista.

a). O status de atleta convidado também será usado para atletas de nacionalidade brasileira, fora da idade da categoria, e que tenham solicitado participar na categoria imediatamente acima. Neste caso o atleta terá direito a subir no podio e receber todas as premiações, incluindo medalha, apenas não fará parte do ranking oficial da categoria.

5.2.15. No caso de um competidor convidado conseguir pontuação suficiente para avançar para além da fase qualificatória, o atleta sempre ocupará uma vaga extra à cota estabelecida neste regulamento.

6. SEGURANÇA

6.1. A organização da competição é responsável por manter a segurança dentro da Área de Competição e na zona de público do espaço, assim como em relação à todas as atividades ligadas ao andamento da competição.

6.2. Cada competidor será inteiramente, e unicamente, responsável pelo seu equipamento pessoal e vestuário que pretendam usar durante as suas tentativas. É facultativo o uso de capacete nas disputas de Guiada.

6.3. O Presidente do Juri, com o Routesetter Chefe como consultor, tem autoridade para tomar decisões a respeito de qualquer matéria a respeito de segurança dentro da Área de Competição, incluindo impedir o início de uma tentativa ou sua continuidade.

Nota: No caso da tentativa de um competidor ser interrompida por motivo de segurança, esta não será contabilizada.

Nota: Qualquer oficial, ou outra pessoa, que o Presidente do Juri julgue que tenha infringido, ou que esteja propenso a infringir, qualquer regra de segurança estará sujeito a ser removido das suas funções e/ou expulso da Área de Competição.

6.4. A Área de Competição

6.4.1. As áreas de competição incluem:

- a) Alguma área de Isolamento/Aquecimento;
- b) Alguma área de transição;
- c) Alguma área de chamada;
- d) Uma ou mais zonas de competições, que deverão ser demarcadas e separadas de qualquer área aberta ao público.

6.4.2. A área de competição inclui as paredes de escalada, a área imediatamente à frente ou próxima às paredes de escalada, assim como qualquer outra área específica que seja necessária para a segurança e bom andamento da competição, como áreas adicionais para gravação de vídeo.

6.4.3. Fumar é permitido apenas em áreas especialmente designadas para isso. É completamente proibido fumar na zona de Isolamento, Aquecimento, Chamada ou qualquer local da Área de Competição.

6.4.4. A nenhum competidor, técnico ou representante de atleta é permitido estar de posse ou usar qualquer equipamento eletrônico de comunicação ou com acesso à internet enquanto estiver na área de competição, a não ser que o Presidente do Juri tenha permitido tal equipamento.

Acesso à Área de Competição

6.4.5. Apenas as pessoas especificadas abaixo tem permissão de adentrar na Área de Competição:

- a) Oficiais ABEE;
- b) Membros da Organização;

- c) Competidores elegíveis para fazer parte da fase de competição corrente (como apontado pelo Presidente);
- d) Técnicos e/ou representantes de atletas autorizados (na Zona de Isolamento/Aquecimento apenas);
- e) Outras pessoas autorizadas pelo Presidente do Juri. Essas pessoas, durante sua permanência na Área de Competição, deverão ser escoltadas por um Oficial ou Membro da Organização apontado para isso, afim de garantir a segurança e evitar qualquer distração ou interferência com qualquer competidor.

6.4.6. Animais, com exceção de cão guia, não serão permitidos na Área de Competição.

6.4.7. Qualquer pessoa que viole essas regras será convidada a se retirar da Área de Competição e retornar à área reservada ao público e estará sujeita à ações disciplinares no caso de competidores, técnicos e/ou representantes de atletas.

Roupas e Equipamentos

6.4.7. Todos os equipamentos técnicos usados pelo competidor deverão seguir os padrões de segurança internacional.

6.4.8. Os competidores devem:

- a) Usar sapatilhas de escalada e, (quando relevante) uma cadeirinha, em suas tentativas;
- b) Podem usar:
 - i. Um saco de magnésio e pó de magnésio ou magnésio líquido para as mãos. Nenhum outro agente melhorador de performance poderá ser usado. (ex: algum tipo de resina);
 - ii. Esparadrapo esportivo ou substituto, para os dedos;
 - iii. Fitas de compressão elástica para os braços e ou pernas, e;
 - iv. Kinesio Tape ou similares, quando necessário para a prevenção ou agravo de uma lesão;
 - v. Um capacete de escalada;
- c) São proibidos de serem usados ou portarem consigo enquanto escalam:
 - i. Equipamento de audio de qualquer natureza;
 - ii. Luvas ou "Kneepads", exceto competidores de alguma categoria de Paraescalada;

iii. Outros equipamentos que não tenham sido expressamente permitidos por essas regras.

d) Podem trazer pertences pessoais consigo para a zona de chamada ou a área de transição, mas não para a zona de competição. Isso inclui:

i. Bolsas/Mochilas ou outros tipos de bagagem;

ii. Ventiladores movidos a bateria ou outros equipamentos, considerando que o Presidente do Juri poderá abolir esta permissão para o uso/porte de tais itens quando seu uso/porte trouxer algum inconveniente para os outros competidores;

6.4.9. Quando houver, o número alfanumérico (bib) fornecido pela organização do evento, deverá ser disposto obrigatoriamente nas costas da camiseta. O tamanho do bib não deverá exceder as dimensões de 21x14,5 cm. O organizador poderá fornecer bibs adicionais para serem fixados nas pernas/calças do competidor.

Manutenção das Paredes

6.4.10. O Routesetter Chefe deverá garantir que um time de manutenção esteja disponível durante cada fase da competição, com vistas a efetuar qualquer manutenção ou reparos requisitados pelo Árbitro Chefe de forma eficiente e segura.

6.4.11. Sob a instrução do Árbitro Chefe, o Routesetter Chefe deverá imediatamente proceder com qualquer serviço de reparo. Quando um reparo estiver completo, o Routesetter Chefe deverá inspecionar o resultado e informar ao Árbitro Chefe se o reparo resulta em qualquer vantagem ou desvantagem para os próximos competidores. A decisão do Árbitro Chefe de continuar ou parar e reiniciar a fase da competição é final e nenhuma apelação será aceita a esse respeito.

7. RANKINGS

7.1. A ABEE divulgará os seguintes rankings:

a) O Ranking Principal de cada modalidade (Guiada, Boulder e Velocidade) para cada categoria, de acordo com a seção relevante deste regulamento;

b) O Ranking Principal Combinado para cada categoria, de acordo com seção relevante deste regulamento;

c) O Ranking Juvenil de cada modalidade (Guiada, Boulder e Velocidade) para cada sub-

categoria, de acordo com a seção relevante deste regulamento.

d) O Ranking Juvenil Combinado para cada subcategoria de acordo com seção relevante deste regulamento;

e) O Ranking dos Times dos Ginásios e entidades vinculados nas categorias Principal e Juvenil.

8. PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES

8.1. O Presidente do Juri tem autoridade total sobre todas as atividades e decisões que afetem a competição dentro da Área de Competição.

8.2. Tanto o Presidente do Juri quanto o Árbitro Chefe terão autoridade para tomar as seguintes ações com relação a infrações às regras da competição e com relação a qualquer caso de indisciplina por qualquer competidor ou representante registrado para a competição:

a) Uma advertência verbal informal;

b) Uma advertência oficial, acompanhada de um cartão amarelo.

8.3. No momento mais oportuno após aplicar um cartão amarelo ou um cartão vermelho, o Presidente do Juri deverá:

a) Enviar um ofício por escrito ao representante do atleta ou quando isso não for possível, diretamente ao atleta, tratando acerca da ofensa às regras e se o Presidente do Juri propõe colocar o assunto em consideração para ações disciplinares posteriores de acordo com as regras;

b) Enviar uma cópia escrita do ofício, juntamente com um relatório detalhado da ofensa às regras, qualquer evidência e/ou recomendação acerca de sanções da ABEE para futuras competições.

Advertências com Cartão Amarelo

8.4. Uma advertência com Cartão Amarelo deverá ser aplicada em qualquer das seguintes infrações às regras;

a) Infrações cometidas na Área de Competição por um competidor ou um representante:

i. Comportamento antidesportivo de menor natureza, ou;

ii. Uso de linguagem obscena ou comportamento e/ou linguagem abusiva de natureza

branda.

b) Com relação a instruções dadas por qualquer Oficial ABEE apontados para a competição, incluindo mas não ficando limitado a:

i. Atraso desnecessário em retornar à zona de Isolamento/Aquecimento, após as instruções do Árbitro Chefe ou do Presidente do Juri;

ii. Atraso desnecessário para deixar a Zona de Chamada e adentrar a Zona de Competição quando assim for instruído;

iii. Falhar em dar início à sua tentativa seguindo as instruções dos Árbitros.

c) Em relação às cerimônias:

i. Não participar da cerimônia de entrega de medalhas;

8.5. Um representante de atleta que tenha recebido um cartão amarelo não poderá ter acesso a nenhuma área reservada aos representantes de atletas durante a duração da competição.

DESQUALIFICAÇÃO (DSQ)

8.6. Somente o Presidente do Juri está autorizado a desqualificar uma pessoa da competição. A desqualificação deverá ser acompanhada da apresentação de um Cartão Vermelho.

8.7. As seguintes infrações das regras resultarão na aplicação de um Cartão Vermelho e a imediata desqualificação da pessoa da competição, com possíveis sanções posteriores:

a) O uso não autorizado de qualquer aparelho capaz de comunicação dentro da Área de Competição.

b) Em qualquer rodada que aconteça sob condições de isolamento, a obtenção ou fornecimento de informação que não seja contemplada dentro das definições do Isolamento, incluindo, para que não restem dúvidas:

i. De qualquer pessoa de fora da área de competição de forma premeditada;

ii. De qualquer pessoa que já tenha feito uma tentativa em alguma via ou boulder relevante.

Nota: Em rodadas da competição que não aconteçam sob condições de isolamento, os competidores poderão receber informação de outros membros do time que estejam fora da Zona de Competição, tanto antes quanto durante suas tentativas.

DESQUALIFICAÇÃO POR COMPORTAMENTO (DSC)

8.8. O Presidente do Juri está autorizado a desqualificar por comportamento qualquer membro do time registrado para a competição. Qualquer desqualificação por comportamento será acompanhada de um cartão vermelho.

- a) Distrair ou atrapalhar qualquer competidor que esteja preparando-se para a sua tentativa em uma via;
- b) Falhar em seguir as instruções dos Árbitros, organizadores ou demais oficiais ABEE;
- c) Comportamento antidesportivo ou outras perturbações sérias durante a competição;
- d) Comportamento abusivo, violento ou ameaçador contra os oficiais ABEE, organizadores, competidores, representantes de atleta ou qualquer outra pessoa.
- e) Infrações cometidas fora da Área de Competição, mas na área pública, no local da competição, ou qualquer outra instalação usada em conjunto para a competição por um competidor ou representante:
 - i. Sério comportamento antidesportivo ou outra perturbação séria;
 - ii. Comportamento abusivo, violento ou ameaçador contra qualquer oficial ABEE, organizador, representantes de atletas, competidores ou qualquer outra pessoa.

8.9. Qualquer procedimento disciplinar posterior a ser tomado são tratados separadamente na seção de Regras Disciplinares e Apelação.

ACUMULAÇÃO DE INFRAÇÕES

8.10. A aplicação de dois (2) Cartões Amarelos para a mesma pessoa em uma competição resultará na sua imediata desqualificação do evento.

8.11. A aplicação de três (3) Cartões Amarelos para a mesma pessoa durante a temporada resultará em uma das seguintes sanções:

- a) Se a pessoa já estiver registrada para o próximo evento ABEE, a pessoa será retirada da lista de registro para aquela competição e não poderá competir ou adentrar a Área de Competição;
- b) Se a condição "a" não se aplica então a pessoa ficará inelegível para se inscrever como competidor ou representante no próximo evento ABEE.

Outras Pessoas

8.12. O Presidente do Juri está autorizado a requerir a imediata retirada da Área de Competição de qualquer pessoa que infrinja as regras e, caso necessário, poderá suspender todas as atividades da competição até que seu requerimento seja satisfeito.

9. APELAÇÕES

Geral

9.1. Um Juri de Apelações deverá ser apontado para cada competição organizada dentro dessas regras e deverá ser formado por:

- a) O Árbitro Chefe, e;
- b) O Presidente do Juri (ou o Routesetter Chefe caso a apelação seja sobre uma decisão tomada pelo Presidente do Juri)

9.2. Todas as apelações, e todas as respostas às apelações, deverão ser feitas por escrito em português.

9.3. As apelações deverão ser apresentadas para:

- a) Um membro do Juri de Apelações; ou
- b) Um Árbitro ABEE que deverá levar a apelação ao Juri.

Apelações de Segurança

9.4. A despeito de qualquer outra informação dessas regras, uma apelação poderá ser submetida quando um caso sério de risco à segurança possa existir (uma Apelação de Segurança). Uma Apelação de Segurança deverá ser feita:

- a) Por escrito e nenhuma taxa de apelação será cobrada;
- b) Assinada por pelo menos três (3) atletas ou representantes de atletas diferentes e o Juri de Apelação deverá, sem demora, determinar e implementar as ações para sanar o problema identificado.

Gerência das Apelações

9.5. No recebimento de uma Apelação o Júri deverá avaliar se a Apelação é:

- a) "Inválida", e nesses casos qualquer Taxa de Apelação ou Formulário de Apelação será

devolvido com o Formulário de Apelação marcado como inválido.

b) "Válido", nesses casos o Juri de Apelação prosseguirá para julgar a Apelação.

9.6. Para ser considerada "Válida" uma Apelação deverá, a não ser que esteja especificado em contrário nessas regras:

a) Ser feita por escrito usando o Formulário de Apelação disponível no local da competição (ou uma folha contendo as mesmas informações) assinada por:

- i. O representante do atleta, ou;
- ii. Quando não houver representante registrado, o próprio atleta.

b) ser acompanhada da Taxa de Apelação no valor de R\$100;

c) Citar:

- i. O item específico das regras no qual a Apelação se baseia;
- ii. O competidor ou competidores afetados pela Apelação;

9.7. O Juri de Apelação também considerará inválido qualquer Apelação que:

- a) Seja feita fora de qualquer prazo relevante informado nessas regras;
- b) Proponha um assunto não relacionado a qualquer item destas regras;

9.8. Com relação a qualquer Apelação Válida sobre o não cumprimento dessas regras, ou alguma decisão tomada durante à competição (Decisão Original):

a) Se a Apelação versa sobre os Resultados Oficiais, o Presidente do Juri deverá:

- i. Assinalar os Resultados como "Sob Apelação", marcando quais resultados são alvo da Apelação;
- ii. Ordenar que a organização do evento anuncie para o público que o Resultado Oficial está "Sob Apelação".

b) O Juri de Apelação deverá apreciar a Apelação:

- i. No momento mais oportuno sem comprometer o andamento da competição;
- ii. Usando todo o pessoal e instalações à sua disposição, atentando para o fato que o Juri não levará em consideração para julgar a Apelação nenhuma evidência de vídeo que não seja:

1. Gravações oficiais ABEE;
 2. Imagens da Transmissão Oficial.
- c) Se:
- i. As evidências disponíveis forem inconclusivas, ou o Juri de Apelação não consiga chegar a um veredito unânime, então a Apelação será considerada “Indeterminada”, a Decisão Original permanecerá e a Taxa de Apelação será devolvida.
 - ii. A evidência disponível é conclusiva e o Juri chega a uma decisão unânime a apelação será julgado como:
 1. “Bem sucedida”, nesses casos a Taxa de Apelação será devolvida e a Decisão Original alterada, ou;
 2. “Mal sucedida”, nesses casos a Taxa de Apelação será retida e a Decisão Original será mantida.
- d) O julgamento de uma Apelação deverá ser feito por escrito e entregue por um membro do Juri à pessoa que deu entrada com a Apelação.

Consequências da Apelação

9.9. Qualquer decisão formal do Juri de Apelação será considerada final e não caberá Apelação posterior.

GUIADA

10. REGRAS GERAIS GUIADA

10.1. As competições nacionais de Guiada deverão:

GUIADA

a) Ser realizadas em vias de escalada com no mínimo 12 metros de altura, escaladas com segurança de baixo, clipando todos pontos de proteção existentes e que permita a construção de vias com:

- i. No mínimo 15 metros de extensão;
- ii. Pelo menos 3 metros de largura (a não ser que uma exceção específica seja proposta pelo Routesetter Chefe e aprovada pelo Presidente do Juri).

Nota: Em casos excepcionais é possível, mediante aval do Delegado Técnico, que a competição aconteça em vias de escalada com altura menor do que 12 metros, salva-guardada a segurança dos atletas.

b) E ser organizadas com pelo menos:

- i. Uma fase qualificatória, composta de duas (2) vias não idênticas, tentadas após demonstração (Flash).
- ii. Uma fase semifinal e/ou final, composta de uma única via por categoria, escalada sem demonstração (À vista);

10.2. Planejamento das vias:

a) Cada via deverá ser pensada:

- i. Para minimizar o risco de que uma queda possa lesionar um competidor ou terceiro, ou obstruir qualquer outro competidor;
- ii. Sem nenhum salto para baixo.

b) O Presidente do Juri poderá autorizar:

- i. Que a corda seja pré-fixada em um ou mais pontos de proteção;
- ii. O uso de segurança de corpo para garantir uma segurança adicional na parte mais baixa da via. Contudo, sempre que possível, o planejamento da via deverá tornar essas precauções desnecessárias.

Segurança

10.3. O presidente do Juri poderá:

- a) Juntamente com o Árbitro Chefe e o Chefe de Routesetters, inspecionar cada via

antes do início de cada rodada. O Chefe de Routesetters pode determinar que uma proteção seja clipada de uma agarra em particular (uma "Agarra de Segurança"), ou antes, e em ambos os casos a(s) agarra(s) e o ponto de proteção relevante deverão estar claramente marcados com um X azul e serem indicados durante a observação da via;

b) deve definir se a corda de escalada deverá ser substituída a qualquer momento durante a competição.

10.4. Todo competidor deverá usar uma cadeirinha (Arnés/Baudrier/Harness). O Presidente do Juri não deverá permitir que um atleta inicie a sua tentativa se tiver razões suficientes para acreditar que a cadeirinha não é segura.

10.5. A corda de escalada deverá ser controlada do chão por um (1) assegurado para cada corda, preferencialmente;

a) Utilizando um freio manual;

b) Antes de cada tentativa na via deverá checar que:

i. A cadeirinha do competidor está devidamente apertada e fechada;

ii. A corda está conectada à cadeirinha do competidor usando um nó 8, protegido por um nó de segurança;

iii. A corda está arrumada e preparada de maneira a garantir uso imediato e adequado;

c) Durante qualquer tentativa na via, deverá prestar atenção ao competidor para garantir que uma quantidade apropriada de corda livre ("slack") esteja disponível a todo momento, de forma que:

i. O competidor não seja prejudicado pela corda, seja por ela estar muito retesada ou muito frouxa;

ii. Qualquer queda seja parada de uma forma dinâmica e segura, e;

iii. O competidor seja trazido ao chão de forma segura.

11. LISTAS DE ENTRADA E COTAS

Qualificatória

11.1. A fase qualificatória poderá ser organizada com um (1) ou dois (2) grupos em cada ca-

categoria:

- a) As vias para cada grupo deverão ter Guiada geral similar e as mesmas características (perfil e estilo);
- b) O número de grupos será definido da seguinte maneira:
 - i. Caso o número de competidores registrados seja menor do que 60 atletas, em apenas um (1) grupo;
 - ii. Caso o número de competidores registrados seja maior do que 59 atletas, em dois (2) grupos.
- c) Quando dois (2) grupos forem usados os competidores deverão ser alocados em cada grupo como segue segundo o seu ranking do ano anterior:

	GRUPO 1	GRUPO 2
	1º	2º
i. Competidores finais de cada grupo ou próximo de	3º	4º
	5º	6º

alocados nas posições na um número igual

11.2. As cotas de atletas para as fases seguintes serão preenchidas com os competidores melhores ranqueados na rodada anterior. Se a cota for excedida como resultado de empates, todos os competidores empatados devem avançar para a próxima rodada.

- a) A cota para a semifinal será determinada pelo número de atletas inscritos na categoria em questão. Se houver mais de um grupo, a cota deverá ser igualmente dividida entre eles.
 - i. 26 atletas quando houver mais de 35 inscritos na categoria;
 - ii. Sem semifinal quando houver menos de 36 atletas inscritos na categoria.
- b) 8 atletas para a fase final.

11.3. A ordem de entrada:

a) Para cada grupo de qualificação será determinado como segue:

i. Para a primeira via de forma aleatória;

ii. Para a segunda via:

1. Na mesma ordem da primeira via quando o grupo tiver menos de 29 atletas;

2. na mesma ordem da primeira via mas com uma defasagem de 50% quando o grupo tiver mais do que 28 atletas.

b) Para cada fase subsequente, deverá ser a ordem inversa do ranking da fase anterior. i.e. o competidor melhor ranqueado escala por último. Quando competidores estiverem empatados, sua ordem de entrada será:

i. Quando os competidores empatados tiverem um ranking no ano anterior, na ordem descendente dos seus rankings;

ii. Quando os competidores empatados não tiverem ranking no ano anterior ou tiverem o mesmo ranking, de forma aleatória;

iii. Quando os competidores empatados tiverem ranking e outros não tiverem, os competidores sem ranking escalam primeiro.

Nota: Em todos os casos uma lista de entrada oficial deverá ser publicada.

12. ANDAMENTO DA COMPETIÇÃO

12.1. A fase Final e Semifinal, quando houver, deverão ser conduzidas sob condições de isolamento. Os competidores elegíveis para escalar nas fases Semifinal e Final deverão comparecer na Zona de Isolamento no horário informado na Ordem de Entrada Oficial para aquela fase. Competidores que não tenham comparecido na Zona de Isolamento dentro desse horário não poderão participar da fase.

12.2. Deverá existir um intervalo de tempo:

a) De não menos do que 50 minutos entre a finalização da tentativa de um competidor na sua primeira via da qualificatória e o começo da sua segunda via da qualificatória;

b) Quando duas fases consecutivas da competição acontecerem no mesmo dia, deverá ser respeitado no mínimo duas (2) horas entre o horário que o último competidor terminar a primeira fase e o fechamento do isolamento da fase seguinte.

12.3. Cada competidor deverá começar sua tentativa em qualquer via na ordem estabelecida na Ordem de Entrada Oficial. Se o competidor não puder iniciar no momento em que for chamado, não poderá haver nenhuma remarcação e ele estará desclassificado.

12.4. Em qualquer fase onde o número de atletas seja maior do que 22;

a) As agarras deverão ser limpas em intervalos igualmente distribuídos durante a fase.

Nota: Os intervalos de limpeza não poderão ser maiores do que a cada 20 atletas.

b) Os intervalos de limpeza deverão estar marcados na Lista de Entrada Oficial.

12.5. A Fase Final:

a) Deverá ser precedida pela apresentação dos competidores participando da fase;

b) Não deverá ter uma duração maior do que 90 minutos para cada categoria;

c) Deverá ter o tempo decorrido da tentativa mostrado a todo momento em um relógio visível pelo atleta.

13. PROCEDIMENTO DE OBSERVAÇÃO

13.1. Observação:

a) Cada via da qualificatória deverá ser demonstrada:

i. Em uma gravação de vídeo contínua apresentada na Área de Aquecimento, começando pelo menos 60 minutos antes do horário de início da fase.

ii. Quando gravações de vídeo não estejam disponíveis, deverá ser feita uma demonstração ao vivo pelo menos 30 minutos antes da tentativa do primeiro competidor.

b) Fases Final e Semifinal deverão ser precedidas de um período de observação coletiva de seis (6) minutos.

i. Durante este período os competidores poderão:

1. Tocar (apenas) as primeiras agarras da via sem tirar os pés do chão;

2. Usar binóculos para observar a via;

3. Fazer desenhos a mão e tomar notas, mas não poderão utilizar nenhum equipamento de gravação.

ii. Ao final desse período os competidores deverão retornar para a Zona de Isolamento ou para uma Zona de Transição indicada por oficiais da ABEE.

14. PROCEDIMENTO DE ESCALADA

14.1. O período determinado para a tentativa em cada via será de seis (6) minutos. Cada competidor só poderá fazer uma (1) tentativa em cada via. Novas tentativas só poderão ser permitidas em casos de Apelação ou Incidente Técnico.

14.2. A não ser que tenham sido instruídos de forma diferente por um oficial da ABEE, os competidores deverão fazer todos os seus preparativos finais para a sua tentativa ainda na Zona de Chamada. A cada competidor será permitido um tempo final de observação de 40 segundos contados do momento em que o competidor deixar a Zona de Chamada, após esse tempo o competidor deverá iniciar sua tentativa.

14.3. A tentativa de um competidor será considerada:

a) Iniciada, e a marcação do tempo deverá começar, quando todas as partes do competidor tiverem deixado o chão. Fica sob a discricção do Árbitro de linha determinar se o competidor está iniciando a sua tentativa ou ajustando sua posição antes de iniciar. Durante sua tentativa os competidores:

i. Não podem limpar agarras;

ii. Devem clipar as proteção em sequência, garantindo que:

1. O competidor poderá desclipar e reclipar a última proteção clipada a qualquer momento;

2. O competidor poderá corrigir um "Z-Clip" ao desclipar e reclipar qualquer das costuras envolvidas, contanto que depois da correção todas os pontos de proteção estejam clipados.

b) Finalizada quando:

i. O competidor tiver clipado a proteção final da via;

ii. O competidor tenha caído;

iii. A tentativa tenha sido terminada pelo Árbitro Chefe.

14.4. O Árbitro Chefe:

a) Poderá ordenar o fim da tentativa do competidor se:

i. Se tiver razões para acreditar que o progresso na via poderá ser perigoso para o

competidor;

- ii. O competidor exceder o tempo de escalada da via;
- iii. O competidor retornou ao chão depois de iniciar a via;
- iv. O escalador não esteja mais em uma posição legítima;
- v. Um incidente técnico tenha ocorrido.

15. PONTUAÇÃO E JULGAMENTO

15.1. Um diagrama de cada via ("Croqui"), deverá ser preparado pelo Routesetter Chefe, em consulta com o Árbitro Chefe, antes do início de cada fase. Os valores de pontuação serão anotados no croqui, que terão valores fixos enquanto durar a rodada. Cada croqui deverá:

- a) Ser publicado, com os valores de pontuação anotados, no Quadro Oficial, após o período de observação coletiva e antes do início da rodada;
- b) Ser publicado, sem valores de pontuação anotados, na Zona de Chamada.

15.2. Cada via deverá ser julgada por pelo menos um (1) Árbitro de Linha ajudado por alguém marcando o tempo, que deverá assinalar para cada competidor.

- a) O seu tempo total de escalada, arredondado para baixo.
- b) O score alcançado que poderá ser:
 - i. Top quando o competidor clipar a proteção final da via dentro do tempo regulamentar para a via e tenha permanecido em uma posição legítima durante toda a tentativa.
 - ii. O valor presente no croqui da via para a última agarra controlada ou usada pelo competidor, enquanto em posição legítima ou antes de ter:
 - 1. Sua tentativa terminada pelo Árbitro;
 - 2. Cair;
 - 3. Exceder o tempo limite para a via.

Nota: O score "+" deverá ser utilizado para quando a agarra é usada, e é melhor do que aquele para agarra apenas controlada.

15.3. Quando um competidor controlar/usar uma agarra não marcada no croqui da via, o

Routesetter Chefe e o Árbitro Chefe deverão determinar qual o score deverá ser considerado para a nova agarra. O valor poderá ser o mesmo de alguma outra agarra, ou algum valor novo.

15.4. Ranking após cada via:

- a) Cada competidor tentando a via deverá ser ranqueado segundo a seguinte ordem:
 - i. Todos os competidores marcados com "Top";
 - ii. Todos os outros competidores em ordem decrescente da pontuação alcançado na via.
- b) Todo competidor que falhe em iniciar a via deverá ser ranqueado por último.

15.5. Ranking na Qualificatória:

- a) Todo competidor participando da qualificatória deverá receber "pontos de ranking" para cada via da qualificatória da seguinte maneira:
 - i. Quando o competidor tiver um ranking único na via, igual ao seu ranking;
 - ii. Quando dois ou mais competidores estiverem empatados na via, igual à média dos rankings de todos os competidores empatados.
- b) O Ranking Geral deverá ser feito em ordem ascendente do total de pontos conseguidos por cada competidor segundo a seguinte fórmula:

$$TP = \sqrt{(P1 * P2)}$$

onde:

TP = Total de Pontos

P1 = Pontos da Via 1 da Qualificatória

P2 = Pontos da Via 2 da Qualificatória.

- c) Um competidor que falhe em iniciar ambas as vias das qualificatórias não deverá ser ranqueado.
- d) A pontuação apresentada no Resultado Oficial deverá ser apresentada com duas (2) casas decimais.

15.6. Ranqueamento na Semifinal e Final

- a) Se após o fim da rodada Semifinal existir competidores empatados, suas colocações relativas serão determinadas pelas suas colocações no ranking da qualificatória (a não ser que a qualificatória tenha ocorrido em dois grupos).
- b) Se após a Final existir competidores empatados, as suas colocações relativas serão determinadas por:
 - i. Pela classificação dos competidores na rodada anterior;
 - ii. Se após a contagem da rodada anterior ainda existirem atletas empatados nas três primeiras colocações, a colocação desses atletas será determinada pelo tempo total da sua tentativa na final (tempos menores ficam na frente).

15.7. O Ranking Geral será determinado seguindo as regras:

- a) Primeiro os competidores com um Ranking na via Final, na ordem em que terminaram a final;
- b) Quando houver, os competidores com um Ranking na via Semifinal, na ordem em que terminaram essa fase;
- c) E por fim os competidores que tenham apenas um Ranking na fase Qualificatória, na ordem em que terminaram nessa fase. No caso da Qualificatória ter dois grupos, o seu Ranking Geral será determinado unindo os rankings dos dois grupos, tratando competidores com o mesmo ranking entre os dois grupos como empatados.

16. INCIDENTES TÉCNICOS E APELAÇÕES

16.1. Apenas gravações oficiais, e sob a descrição do Presidente do Juri, qualquer vídeo de transmissão oficial, deverão ser usadas para o propósito de determinar incidentes técnicos e apelações.

16.2.. A gravação oficial deverá registrar minimamente:

- a) Todas as agarras marcadas no croqui da via;
- b) Todos os pontos de proteção na via (incluindo o Top);
- c) Quaisquer marcações na superfície de escalada.

16.3.. Se um competidor, um representante de atleta, assegurado ou Árbitro de via considerar que um incidente técnico aconteceu, eles devem notificar o Árbitro Chefe imedi-

atamente. O Árbitro Chefe, em consulta com o Routesetter Chefe se necessário, deverá determinar se o incidente técnico de fato ocorreu. Se o Árbitro Chefe determinar que o incidente ocorreu:

- a) E conferiu vantagem indevida a um competidor, o Árbitro Chefe deverá:
 - i. Encerrar a tentativa, ou;
 - ii. Permitir que o competidor continue escalando com o resultado ficando pendente de revisão, e nesse caso nenhuma outra tentativa poderá ser permitida.
- b) E tenha causado desvantagem a um competidor e este competidor:
 - i. Não esteja em uma posição legítima, o Árbitro Chefe deverá encerrar a tentativa;
 - ii. Esteja em uma posição legítima, o Árbitro Chefe pode oferecer ao competidor a oportunidade de continuar ou ter sua tentativa encerrada. Caso decida continuar, o incidente técnico será considerado remediado e nenhuma reclamação posterior poderá ser feita em relação a esse incidente pelo atleta.

16.4. No caso de um competidor cair ou ter sua tentativa terminada como resultado de um Incidente Técnico:

- a) Ele deverá ser direcionado para uma área de transição separada com acesso para a estrutura de aquecimento para aguardar pelo julgamento do Incidente Técnico e pela duração de qualquer período de recuperação. O competidor não poderá se comunicar com ninguém além de Oficiais ABEE e membros da organização do evento durante esse período; e
- b) O Presidente do Juri deverá:
 - i. Concordar em um tempo de recuperação com o competidor, nominalmente calculado pela média de um (1) minuto por cada agarra usada antes do Incidente Técnico, com um máximo de 20 minutos;
 - ii. Agendar a repetição da tentativa para após o período de recuperação. Todos os competidores que ainda faltam escalar devem ser informados da decisão, ficando claro que no caso de o competidor afetado terminar em primeiro ao fim da rodada, não serão permitidas novas tentativas na via.

16.5. Quando, seguindo a ocorrência de um Incidente Técnico, o competidor envolvido:

Decidir continuar a sua tentativa nas circunstâncias descritas no item 16.3/b/ii) o resultado dessa tentativa deverá ser considerado;

a) For permitido uma nova tentativa na via seguindo o item 16.4/B, o resultado deverá ser o melhor dentre as duas tentativas na via.

16.6. Uma apelação:

a) Em relação à finalização da tentativa de um competidor:

i. Se feita pelo competidor envolvido, deverá ser feita de forma verbal e nenhuma Taxa de Apelação será exigida;

ii. Feita por um representante de atleta, deverá ser feita por escrito;

e deverá ser feita antes do início da tentativa do próximo competidor. O competidor afetado deverá ser tratado como tendo participado de um Incidente Técnico até que a apelação seja julgada.

b) Em relação ao score ou ranking de qualquer competidor, deverá ser feita por escrito e:

i. No caso de qualquer apelação relativa às fase qualificatórias e semifinal, dentro de 5 minutos da publicação do Resultado Oficial, ou;

ii. No caso de qualquer apelação relativa à fase final, imediatamente após a divulgação do resultado provisório do competidor relevante (ou quando não houver divulgação de resultado provisório, o Resultado Oficial), for feita em relação ao score de um atleta de uma determinada agarra, o Juri de apelação deverá revisar os resultados apenas daquele atleta.

BOULDER

The background is a solid blue color with a pattern of thin, white, wavy lines that create a sense of movement and depth, resembling a topographic map or a stylized landscape. The lines are more densely packed in some areas and more sparse in others, creating a dynamic visual effect.

BOULDER

17. REGRAS GERAIS BOULDER

17.1. As competições nacionais de boulder deverão:

- a) Acontecer em vias curtas (boulders) construídas em paredes artificiais, escaladas sem cordas, como no máximo 4,5m de altura.
- b) E deverão ser organizadas em:
 - i. Uma fase qualificatória consistindo de um circuito com cinco (5) boulders (para cada grupo de entrada quando houver mais de um);
 - ii. Uma fase final e/ou uma fase semifinal, consistindo de um circuito com quatro (4) boulders;
- c) Em situações excepcionais o Presidente do Juri poderá cancelar:
 - i. Até um boulder em qualquer rodada;
 - ii. A Semifinal ou a Final da competição.

17.2. Planejamento dos Boulders

17.2.1. Cada boulder deverá ser planejado:

- a) Para minimizar o risco de que uma queda venha a lesionar um competidor, ou qualquer outra pessoa, ou obstruir qualquer competidor.
- b) Sem nenhum pulo para baixo.

17.2.2. O número máximo de agarras de mão em um boulder deverá ser de doze (12) e a média de agarras de mão de um boulder, em qualquer rodada, deverá ser entre quatro (4) e oito (8).

17.2.3. Cada boulder deverá ter claramente marcado:

- a) Agarras de início para ambas as mãos e ambos pés e não deverão incluir nenhuma área não marcadas da parede de escalada. As agarras de início não deverão ser marcadas com posições específicas para as mãos.
- b) Uma agarra de zona, que deverá ser posicionada para ajudar a separação de competidores com desempenho marcadamente diferentes.
- c) O "Top" que deverá ser:

- i. Uma agarra marcada para as duas mãos;
 - ii. Ou uma posição em pé no topo do boulder;
- d) As marcações usadas no boulder deverão indicar:
- i. As agarras de início e “Top” com uma mesma cor;
 - ii. A agarra de zona com uma cor diferente;
 - iii. E em todos os casos uma terceira cor diferente para qualquer demarcação na superfície de escalada. Um exemplo dessas marcações deverão ser instalada na zona de isolamento, que deverá ser a mesma durante toda a duração da competição.

7.2.4. Um sistema de medição de tempo deverá ser usado em cada rodada para mostrar o tempo restante de cada período de rotação. O sistema de medição de tempo deverá:

- a) Ser visível para todos os competidores na área de competição e em transição;
- b) Mostrar o tempo restante com precisão de segundos;
- c) Emitir sinais sonoros para anunciar:
 - i. Quando faltar um (1) minuto para acabar cada período de rotação;
 - ii. O início e o fim de cada período de rotação.
 - iii. Uma contagem regressiva de 5 segundos no final de cada período de rotação.

18. SEGURANÇA

18.1. Colchões de segurança deverão ser usados para proteger cada boulder:

- a) O Routesetter Chefe deverá ajustar o número e as características dos boulders de acordo com os colchões disponíveis. Se colchões são justapostos, os buracos deverão ser cobertos de forma a evitar que competidores caiam entre eles.
- b) O Presidente do Juri, o Árbitro Chefe e o Routesetter Chefe deverão inspecionar cada boulder e os colchões antes do início de cada rodada para identificar e corrigir quaisquer riscos na segurança.

19. ORDEM DE ENTRADA E QUOTAS

19.1. A qualificatória poderá ser organizada com um (1) ou dois (2) grupos para cada categoria quando:

- a) O número de competidores for maior do que 59 atletas.
- b) Quando dois (2) grupos forem usados na qualificatória:
 - i. Cada circuito de boulders deverá ter Guia similar e os boulders deverão ser montados com o características similares (perfil e estilo);
 - ii. Os competidores serão alocados nos grupos da seguinte maneira.
 - 1) Os competidores que tiverem ranqueado em boulder no ano anterior deverão ser alocados nos grupos seguindo o exemplo:

GRUPO 1	GRUPO 2
1º	2º
3º	4º
5º	6º

- 2) Os competidores não ranqueados em boulder no ano anterior deverão ser alocados nos grupos aleatoriamente de forma que cada grupo tenha um número igual ou similar de competidores.

19.2. As cotas de atletas para as fases seguintes serão preenchidas com os competidores melhores ranqueados na rodada anterior. Se a cota for excedida como resultado de empates, todos os competidores empatados devem avançar para a próxima rodada.

- a) A cota para a semifinal será determinada pelo número de atletas inscritos na categoria em questão. Se houver mais de um grupo, a cota deverá ser igualmente dividida entre eles.

- i. 20 atletas quando houver mais de 27 inscritos na categoria;
- ii. Sem semifinal quando houver menos de 28 atletas inscritos na categoria.

- b) 6 atletas para a fase final.

19.3. A ordem de entrada será:

- a) Dentro de um mesmo grupo de qualificação:

- i. Primeiro qualquer competidor ranqueado em boulder no ano anterior em ordem ascendente (aquele com melhor ranking escala primeiro);
 - ii. Qualquer competidor não ranqueado em ordem aleatória.
- b) Para cada rodada seguinte a ordem será a inversa da classificação da rodada anterior, (o atleta melhor classificado escala por último). Quando competidores estiverem empatados sua ordem de entrada será:
- i. Quando os competidores forem ranqueados em boulder no ano anterior, na ordem descendente dos seus rankings;
 - ii. Quando os competidores não forem ranqueados ou tenham o mesmo ranking no ano anterior, de forma aleatória;
 - iii. Quando competidores ranqueados e não ranqueados estão empatados, os não ranqueados devem escalar primeiro. Em todos os casos a ordem será publicada na Ordem Oficial de Entrada.

20. ANDAMENTO DA COMPETIÇÃO

20.1. Todas as rodadas de uma competição nacional de boulder deverão ser conduzidas em condições de isolamento.

20.2. Os competidores elegíveis para participar de qualquer rodada da competição com isolamento deverá se reportar na Zona de Isolamento no horário definido na Ordem Oficial de Entrada para aquela rodada. Competidores que não se apresentem na Zona de Isolamento antes desse horário ou não estejam presentes durante o isolamento não poderão competir naquela rodada.

20.3. Quando rodadas consecutivas da competição acontecerem no mesmo dia, deverá existir um intervalo mínimo de duas (2) horas entre o último competidor terminar a primeira rodada e o fechamento do isolamento da rodada seguinte.

20.4. Na Semifinal, quando houver, e qualificatória cada competidor participando da rodada deverá:

- a) Iniciar suas tentativas em cada boulder na ordem determinada na Ordem Oficial de Saída. Não será permitido iniciar em outro momento caso o competidor não consiga iniciar no horário determinado.
- b) Irá tentar cada boulder do circuito na ordem determinada;

- c) Terá um tempo de descanso igual ao período de rotação entre as suas tentativas em cada boulder sucessivo;
- d) Ao final de cada período de rotação os competidores deverão:
- Que estejam escalando ser interrompidos e conduzidos a Zona de Transição. Essa Zona de Transição deverá ser posicionada de forma ao competidor não enxergar qualquer boulder ainda não tentado por ele;
 - Que estavam descansando devem começar suas tentativas no próximo boulder da sequência.

A FINAL

20.5. Deverá ser precedida pela apresentação dos competidores participando da rodada.

20.6. Para cada categoria:

- Cada boulder será tentado pelos competidores na ordem designada na Ordem Oficial de Entrada;
- Uma vez que um competidor tenha finalizado suas tentativas, eles retornarão para uma Zona de Transição separada e o próximo competidor irá começar;
- Uma vez que todos os competidores tenham finalizado suas tentativas em um boulder, eles deverão prosseguir para o próximo da sequência juntos.

21. PROCEDIMENTO DE OBSERVAÇÃO

21.1. Não haverá um período de observação para as fases Qualificatórias e Semifinal, quando houver.

21.2. A fase Final deverá ser precedida por um período coletivo de observação de dois (2) minutos por boulder.

- Durante esse período os competidores poderão tocar (somente) as agarras marcadas de saída e é proibido utilizar qualquer equipamento de gravação.
- Ao final desse período os competidores deverão retornar para a Zona de Isolamento ou para uma Zona de Trânsito segundo o direcionamento dos oficiais da ABEE.

22. PROCEDIMENTO DE ESCALADA

22.1. O período de rotação:

- a) Para as fases qualificatórias e semifinal das categorias será de cinco (5) minutos com um intervalo de 15s entre cada período de rotação para que o atleta se prepare antes de entrar na zona de competição;
- b) Para a fase Final será de quatro (4) minutos;
- c) Em todas as fases o competidor poderá tentar o boulder quantas vezes quiser durante o período de rotação.

22.2. Cada boulder deverá ser limpo antes de qualquer competidor iniciar sua primeira tentativa. Os competidores poderão a qualquer momento:

- a) Limpar qualquer parte do boulder que consigam alcançar sem usar nenhuma agarra.
- b) Solicitar que qualquer parte do boulder seja limpo pela organização;
- c) Apenas escovas e material fornecido pela organização poderá ser usado;

22.3. A tentativa de um competidor será considerada:

- a) Iniciada quando todas as partes do competidor deixarem o chão;
- b) Concluída:
 - i. Quando fizer "Top";
 - ii. Quando cair ou tocar o chão depois de sair;
 - iii. A tentativa tiver sido terminada pelo Árbitro responsável ou tenha acontecido incidente técnico.

23. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO

23.1. Cada boulder será julgado por pelo menos um (1) Árbitro que irá registrar:

- a) O número de tentativas feitas por cada competidor. Uma tentativa será contada toda vez que um competidor:
 - i. Iniciar uma tentativa, tirando todas as partes do corpo do chão, tenha ele marcado corretamente a saída ou não.
 - ii. Antes de iniciar a tentativa, tocar qualquer agarra ou estrutura além:
 1. Das agarras de saída;

2. Qualquer agarra ou estrutura que esteja fixada ou posicionada para modificar a parte usável de qualquer agarra de saída (uma agarra de bloqueio);
 - iii. Adicionar qualquer marcação com magnésio (tick mark) na parede de escalada.
- Em relação aos itens ii. e iii. uma medida disciplinar também poderá ser aplicada.
- b) A tentativa na qual o competidor controlou ou usou a agarra de Zona;
 - i. No caso do atleta completar o boulder sem ter usado ou controlado a agarra Zona, o Árbitro deverá registrar a zona como controlada naquela tentativa.
 - c) A tentativa na qual o competidor completou de forma bem sucedida o boulder.

23.2. A tentativa de um competidor será julgada:

- a) Mal sucedida se:
 - i. O competidor fizer uma saída errada;
 - ii. O competidor tocar o colchão depois de ter deixado o chão;
 - iii. O tempo do período de rotação tenha acabado;
 - iv. O competidor tenha feito uso de qualquer ajuda artificial.
 - v. O competidor esteja sangrando.

Nota: Em todos estes casos o Árbitro deverá avisar o competidor do ocorrido e encerrar a tentativa imediatamente.

- b) Bem sucedida quando o competidor estiver em uma posição controlada e:
 - i. Juntar as duas mãos na agarra de topo, ou;
 - ii. Assumir uma posição em pé no topo do boulder.

Em ambos os casos o Árbitro deverá levantar a placa com "Top" (ou no caso da falta de uma apenas a mão) e anunciar "Ok" de forma verbal e clara.

23.3. A saída de um competidor será considerada:

- a) Correta quando o competidor assumir uma posição estável e controlada com ambas as mãos e pés nas agarras de saída, segundo as marcações, sem usar ou controlar qualquer outra agarra ou estrutura. Para que não restem dúvidas, o competidor poderá:
 - i. Tocar, controlar ou usar qualquer parte da superfície de escalada para assumir a

posição de saída, e/ou;

ii. Tocar qualquer agarra de bloqueio;

b) Incorreta quando o competidor:

i. Falhar em conseguir uma posição estável e controlada com todos os membros tocando as agarras de saída, segundo as marcações, antes de progredir;

ii. Controlar ou usar qualquer outra agarra ou estrutura não marcadas como sendo agarras de saída, antes de assumir uma posição estável e controlada com ambas as mãos e pés nas agarras de saída.

24. RANQUEAMENTO

24.1. Em cada circuito de boulders os competidores serão ranqueados usando os seguintes critérios:

- a) Em ordem descendente do número de boulders completados com sucesso (“Tops”);
- b) Em ordem descendente do número de boulders nos quais o competidor tenha controlado ou usado (em ambos os casos com qualquer das mãos) a agarra de Zona;
- c) Em ordem ascendente do total de tentativas feitas para conseguir os “Tops”;
- d) Em ordem ascendente do total de tentativas feitas para conseguir os Pontos de Zona.

24.2. Se um competidor falhar em participar da rodada:

- a) Na fase qualificatória ele não será ranqueado;
- b) Em qualquer outra fase ele será ranqueado em último nesta fase.

24.3. Para as fases Semifinal e Final, em caso de empate:

- a) Na fase Semifinal se houver competidores empatados após os cálculos do item 24.1, suas posições relativas entre si serão determinadas pelas suas colocações nas qualificatórias, a não ser que as Qualificatórias tenham acontecido em dois grupos diferentes;
- b) Na fase Final se houver competidores empatados após os cálculos do item 24.1. o ranking relativos entre eles será determinado:
 - i. As suas colocações na rodada anterior;
 - ii. Se após o item i ainda houver competidores empatados na primeira posição, a posição relativa entre eles será determinada por:

1. Comparando o resultados de cada competidor, começando pelo número de Tops conseguidos na primeira tentativa, seguido pelo número de "Tops" na segunda tentativa e assim sucessivamente;
2. Se o empate persistir, pela comparação do número de Zonas conseguidas na primeira tentativa, seguidos pelo número de Zonas na segunda tentativa e assim sucessivamente; Persistindo o empate os competidores serão considerados como tendo o mesmo resultado.

24.4. O Ranking Geral deverá ser determinado da seguinte maneira:

- a) Primeiro os competidores com um ranking na fase Final, nessa mesma exata ordem;
- b) Em seguida, quando houver fase Semifinal, os competidores com um ranking nessa fase, nessa mesma exata ordem;
- c) Por fim, competidores com apenas ranking na fase Qualificatória, nessa mesma exata ordem. No caso da Qualificatória ter acontecido em dois grupos, o ranking será feito unindo os rankings dos dois grupos considerando dois competidores com a mesma colocação em grupos diferentes como empatados.

25. INCIDENTES TÉCNICOS E APELAÇÕES

25.1. Apenas gravações oficiais em vídeo poderão ser usadas para determinar incidentes técnicos e julgar apelações com exceção de:

- a) Na falta de imagens oficiais ou no caso dela não elucidar o ocorrido, fica sob a discricção do Presidente do Juri aceitar imagens da transmissão oficial ou qualquer outra imagem não oficial que possa elucidar o caso.

25.2. As gravações oficiais devem pelo menos registrar:

- a) As agarras de saída de cada boulder;
- b) A agarra de Zona de cada Boulder;
- c) O Top de cada boulder;
- d) Quaisquer demarcações feitas na superfície de escalada.

25.3. Se um competidor, representante de atleta ou Árbitro de linha considerar que o um Incidente Técnico tenha ocorrido, eles devem informar ao Árbitro Chefe antes que sejam

feitas novas tentativas. Nenhum incidente técnico será considerado quando a notificação acontecer após o início do próximo período de rotação.

25.4. O Árbitro Chefe, e caso necessário com a ajuda do Routesetter Chefe, deverá determinar se um incidente técnico de fato aconteceu. Não será considerado como fato provocador de incidente técnico a interrupção da tentativa de um competidor para estancar um sangramento, exceto quando o sangramento for provocado por falhas na estrutura de escalada. (Ex.: parafusos esquecidos no muro ou quinas vivas em módulos não devidamente sinalizadas.)

25.5. Uma apelação que caso aceita:

- a) Dê direito ao competidor de fazer novas tentativas no boulder relevante:
 - i. Se feita pelo competidor, deverá ser feita verbalmente e nenhuma taxa de apelação será necessária;
 - ii. Se feita por um representante de atleta, deverá ser feita por escrito:
 1. Se na Qualificatória ou Semifinal, antes do final do próximo período de rotação;
 2. Na final, antes do próximo competidor iniciar suas tentativas.
- b) Não dê direito ao competidor de fazer novas tentativas no boulder relevante, deverão ser feitas por escrito e:
 - i. Nas fases qualificatórias e semifinal, em até 10 minutos da publicação do Resultado Oficial;
 - ii. Na fase Final, no momento da exibição do resultado provisório (ou quando não houver resultado provisório exibido, da divulgação do Resultado Oficial).

25.6. Quando um Incidente Técnico ou Apelação coberto pelo item 25.4:

- a) Puder ser resolvido dentro do mesmo período de rotação, deverá ser oferecido ao competidor a oportunidade de continuar suas tentativas.
 - i. Se o competidor decidir continuar, então o incidente será considerado concluído;
 - ii. Caso o competidor decida não continuar, então o competidor irá retomar suas tentativas em um momento determinado pelo Presidente do Juri, levando em conta:
 1. Que exista um período de recuperação apropriado para o competidor afetado;

2. Que seja minimizado o impacto nos demais competidores;

3. O cronograma da competição;

b) Não puder ser resolvido antes do início do próximo período de rotação:

i. No caso de apenas Incidente Técnico, a rodada deverá ser parada para o atleta afetado e para todos os competidores em boulders anteriores até que o problema esteja resolvido, e;

ii. Os atletas afetados retomarão suas tentativas como indicado pelo Presidente do Juri assim que o problema estiver resolvido.

Nota: Em ambos os casos, os competidores afetados agirão como instruído pelo Presidente do Juri. Para que não restem dúvidas, qualquer atleta que deixe a área de competição antes do problema ser resolvido não poderá retomar as tentativas.

25.7. Quando um atleta que sofreu um incidente técnico ou foi alvo de uma apelação retoma as suas tentativas:

a) Ele poderá escalar pelo tempo restante no momento em que o incidente ocorreu, com o mínimo de 2 minutos, e;

b) A sua próxima tentativa:

i. No caso de um incidente técnico, a continuação da tentativa anterior, e;

ii. No caso de uma apelação deve ser considerada, em cada caso como ditarem as circunstâncias:

1. A continuação da tentativa anterior, ou;

2. Uma nova tentativa;

VELOCIDADE

The background of the image is a solid blue color with a pattern of thin, white, wavy lines that create a sense of motion and depth. The lines are curved and flow across the frame, giving it a dynamic, organic feel.

VELOCIDADE

26. REGRAS GERAIS VELOCIDADE

26.1. As competições de velocidade deverão ser realizadas em vias de escalada com a extensão máxima de 15m, montadas em paredes artificiais de escalada.

26.2. As competições de velocidade consistirão normalmente de:

- a) Uma rodada de qualificação, consistindo de um único estágio; e
- b) Uma rodada final, consistindo de 2 a 4 estágios ($\frac{1}{8}$ de final, $\frac{1}{4}$ de final, semifinal e Final composta de Pequena Final e Grande Final)

Nota: No caso de eventos não previstos, o Árbitro Chefe pode decidir cancelar uma ou mais rodadas, valendo nesse caso como ranqueamento da rodada cancela os resultados da rodada anterior.

27. ESTRUTURA DE ESCALADA

27.1. A estrutura de escalada, assim como as agarras de escalada, deverão, em condições ideais, seguir os padrões estabelecidos pelo IFSC. Caso as condições ideais não possam ser cumpridas, adaptações podem ser feitas, desde que se mantenha pelo menos:

- a) A altura mínima de 10 metros;
- b) As agarras seguindo o modelo licenciado pelo IFSC, mesmo que de fornecedores não oficiais;
- c) A posição padrão das agarras segundo o diagrama oficial IFSC;
- d) Um sistema de segurança automática (Autobelay);
- e) Um sistema de medição de tempo dotado de controle de largada obrigatoriamente com:
 - i. Dois tapetes de largada na base da via;
 - ii. Dois botões/sensores de chegada no topo da via.
 - iii. Pelo menos um cronômetro mostrando o tempo dos atletas em cada via.
 - iv. Controle de largada;
 - v. Caixa de som ou altofalante para emitir os bips de largada.

27.2. A superfície de escalada deverá ter no mínimo duas pistas paralelas. As faixas de escalada deverão ser adjacentes ou separadas, sendo no último caso a separação não maior do que 1 metro e em todos os casos as pistas devem estar alinhadas horizontalmente.

Nota: caso, por motivos excepcionais, não seja possível ter duas pistas paralelas, adaptações podem ser feitas no formato de competição para apenas uma pista, levando em conta apenas o tempo.

27.3. Cada painel da superfície de escalada deverá ter uma malha de furação, com porcas agarras $\frac{3}{8}$ ", onde as agarras deverão ser fixadas e que permita que sejam posicionadas segundo o padrão descrito no diagrama oficial do IFSC.

28. SEGURANÇA

28.1. Todas as vias deverão ser escaladas com o competidor segurado de cima (Top Rope) usando um equipamento de segurança automática. O Árbitro Chefe decidirá quando as condições de segurança necessitarem de uma mudança de equipamento.

Equipamento Pessoal

28.3. Cada competidor deverá usar uma cadeirinha de escalada (arnês). O Árbitro Chefe poderá não permitir que um competidor escale se ele tiver motivos fortes para acreditar que a cadeirinha do competidor não é segura.

28.4. A fixação da corda na cadeirinha do atleta deverá ser feita em conformidade com as especificações técnicas do manual de uso do sistema de segurança automática (Autobelay).

28.5. Os competidores não serão permitidos de usar ou levar consigo quaisquer equipamentos de reprodução de música enquanto estiverem escalando.

Checagens de Segurança

28.6. Antes de qualquer tentativa na via o assegurado deverá checar se:

- a) A cadeirinha do competidor está apropriadamente apertada; e
- b) A corda de escalada está conectada à cadeirinha do escalador de acordo com o item 28.4.

29. MEDIÇÃO DE TEMPO

29.1. O tempo de escalada para cada competidor é o período entre o sinal de largada e a finalização da tentativa. Um tempo válido será registrado quando o competidor tiver completado sua(s) tentativa(s) de acordo com essas regras.

29.2. O sistema de medição de tempo deverá:

- Registrar o tempo de término de cada competidor separadamente quando eles atingirem o botão posicionado.
- Mostrar o tempo de escalada de cada competidor separadamente enquanto eles estiverem escalando após o sinal de largada (a) e o tempo final(b); e
- Anunciar uma largada queimada como especificada no artigo 34.8

29.3. O sistema de medição de tempo deverá ser capaz de registrar tempos de pelo menos 1/100 de segundo.

Nota: Para fins de ranqueamento os tempos deverão ser anunciados e exibidos até 1/10 de segundo. A não ser que o tempo registrado seja exatamente na casa 1/100 de segundo, ele deverá ser lido e anunciado como o 1/10 de segundo mais próximo, arredondado para baixo.

29.4. O Árbitro Chefe será o responsável por garantir que o sistema de marcação de tempo esteja funcionando corretamente. O Árbitro Chefe deverá se reunir com o a equipe técnica envolvida e se familiarizar com o equipamento antes do início da competição. Um teste de controle deverá ser realizado para confirmar que o equipamento está funcionando corretamente.

30. COTAS PARA CADA RODADA

30.1. A cota de competidores para a rodada Final deverá ser:

- Número de competidores registrando um tempo válido durante a rodada de qualificação.

Número de competidores com tempo válido na qualificatória	Quota de atletas na Fase Final
4-7	4
8-15	8
16 ou mais	16

b) Se o número de competidores registrando um tempo válido na rodada de qualificação for menor do que 4 então a rodada qualificatória deverá ser repetida.

30.2. A faixa de cota para a Final deverá ser preenchida com os competidores melhor ranqueados na rodada Qualificatória.

30.3. Os procedimentos para lidar com empates quando a faixa de cota para a Final for excedida estão expressos no artigo 32.5.

31. ORDEM DE SAÍDA

Qualificação

31.1. A ordem de saída nas qualificatórias:

a) para a pista da esquerda (Pista A) deverá ser aleatória.

b) para a pista da direita (Pista B) deverá ser a mesma da pista A mas com uma defasagem de 50%. Exemplo: Quando 21 dos competidores estão em uma categoria, o que estiver locado para começar em 1º na Pista A, irá começar em 11º na Pista B.

Nota: Todos os competidores deverão confirmar a sua participação na zona de chamada uma hora antes do início (incluindo a prática).

Final

31.2. A ordem de saída e posicionamento nas pistas para cada rodada deverá ser como exemplificado nas figuras no anexo ao final do documento para Finais com cotas de 4/8/16 respectivamente.

Nota: Se dois ou mais competidores estiverem empatados na fase de Qualificação, eles deverão ser separados aleatoriamente para propósitos de posicionamento e ordem de saída na primeira rodada da fase Final.

32. ANDAMENTO DA COMPETIÇÃO

32.1. Quando possível, a fase de Qualificação deverá ser precedido por um período de prática. O Árbitro Chefe deverá anunciar o horário e a duração de qualquer período de prática no Encontro Técnico (e se necessário, qualquer motivo pelo qual um período de prática não

será possível).

Qualificação (Duas Pistas)

32.2. A fase Qualificatória deverá acontecer em duas pistas com competidores escalando em pares. Exceto por casos de novas tentativas seguindo uma largada queimada ou um Incidente Técnico, cada competidor deverá fazer apenas uma tentativa em cada uma das duas pistas.

Nota: Se um competidor queimar uma largada, o outro competidor poderá completar qualquer tentativa não completada em qualquer uma das pistas, mas escalará sozinho.

32.3. Aos competidores deverá ser concedido um tempo mínimo de descanso de (5) cinco minutos entre a finalização de uma tentativa na sua primeira pista e o início de tentativa na segunda pista.

32.4. Cada competidor deverá permanecer na Área de Competição, como definido pelo Árbitro Chefe, até que ele tenha completado suas tentativas em ambas as pistas.

32.5. Se a cota para a Final for excedida como resultado de empates entre competidores, cada um tendo pelo menos um tempo válido, o ranking relativo dos competidores deverá ser determinado por:

- a) Usando precisão de 1/100 de segundo.
- b) Se o empate ainda persistir, comparando o segundo maior tempo registrado por cada competidor usando a precisão de 1/100 de segundo. O competidor com o segundo tempo mais rápido terá o maior ranking.
- c) Quando algum dos competidores não tiver segundo melhor tempo, o ranking entre cada um deles será determinado por uma corrida adicional na pista esquerda (Pista A) para quebrar o empate. Os tempos registrados nessas tentativas serão usadas para determinar que competidores avançaram para a Final.

Nota: Múltiplas tentativas serão feitas caso necessário para quebrar o empate.

Nota: Se o sistema de medição de tempo não permitir usar a precisão de 1/100 de segundos, o Delegado Técnico poderá autorizar a mesma regra usando somente a precisão de 1/10 de segundo. Isso deverá ser anunciado no Encontro Técnico.

Final

32.6. A última rodada da fase Final deverá ser precedida por uma apresentação dos competidores classificados para participar da rodada (imediatamente antes da Pequena Final).

32.7. A fase Final deverá acontecer com uma série de rodadas eliminatórias, cada uma consistindo de um corridas individuais, com o número de rodadas (e corridas em cada rodada) dependendo da cota para a fase final.

32.8. O vencedor de cada corrida será o competidor com o menor tempo válido naquela corrida.

Nota: Se apenas um competidor registrar um tempo válido na corrida, aquele competidor deverá ser considerado o vencedor da corrida.

32.9. Se nenhum competidor tiver um tempo válido:

- a) Quando um dos competidores queimar a largada, o vencedor será o outro competidor;
- b) Quando ambos os competidores caírem a corrida será considerada empatada e o artigo 32.10 deverá ser aplicado.

32.10. Se alguma corrida terminar empatada, a precisão de 1/100 de segundo será usada. Se o empate persistir, o vencedor será o competidor com o menor tempo válido da rodada Qualificatória (com a aplicação total do artigo 32.5.)

33. PROCEDIMENTO DA PRÁTICA

33.1. O período de prática deverá normalmente seguir o modelo:

- a) Uma pré corrida da rodada Qualificatória, com cada competidor elegível para participar na rodada Qualificatória sendo permitido fazer uma tentativa em cada pista na ordem de saída publicada para a Rodada Qualificatória; ou
- b) Uma série de práticas individuais, uma para cada time registrado na competição. Nesse caso, o Árbitro Chefe deverá determinar a agenda da prática identificando o horário em cada time deverá comparecer à área de competição e a duração do período reservado para cada time, que deverá ser proporcional ao número de competidores em cada time.

33.2. O Árbitro Chefe poderá variar o tempo e o formato da prática para refletir quaisquer circunstâncias específicas da competição.

Nota: Salvo em caso de algum incidente técnico afetando a tentativa da prática, os competidores terão direito a apenas uma corrida em cada via. A tentativa de um competidor não será parada em caso de queima de largada.

33.3. O período de prática deverá incluir uma demonstração do som de queima de largada e o sistema de medição de tempo.

34. PROCEDIMENTO DE ESCALADA

O início

34.1. Todas as corridas deverão iniciar com um claro sinal sonoro emitido pelo sistema de medição de tempo. A fonte do sinal sonoro deverá ser posicionada o mais próximo possível dos competidores e de forma equidistante.

34.2. Ao ser chamado para o início de uma via, cada competidor deverá:

- a) Primeiro posicionar o tapete de saída para sua posição preferida dentro de 10 segundos.
- b) Deverá então se apresentar ao assegurador que deverá ligar a corda de escalada à sua cadeirinha de acordo com item 28.4.
- c) Deverá assumir uma posição pré saída como definida pelo responsável pela largada, não mais do que 2 metros à frente da parede e de costas para ela.

34.3. Ao comando de “Em suas marcas”, cada competidor deverá tomar sua posição no seu tapete de largada, com um pé; as duas mãos e um pé nas suas agarras de saída preferidas dentro de quatro (4) segundos.

34.4. Se por alguma razão o responsável pela largada achar que o início não poderá continuar depois dos competidores estarem nas suas marcas, ele deverá ordenar que todos os competidores se retirem das suas posições de largada e retornem para a posição de pré saída.

34.5. Uma vez que os competidores estejam imóveis em suas posições de saída, o responsável pela largada deverá anunciar “Prontos” e em seguida iniciar o sistema de medição de tempo.

Nota: O sistema de medição de tempo deverá emitir uma sucessão de três (3) bips com intervalo de 1 segundo. Os dois primeiros bips sendo de tom idêntico e o último mais alto e agudo.

34.6. Quando não estiver pronto, o competidor deverá chamar o Árbitro ao claramente erguer a mão. Nenhuma apelação em relação a saída será possível após o sinal de "Prontos" ser dado.

34.7. Quando sob o julgamento do responsável pela largada o competidor:

- a) Falhar em cumprir o comando de "Em suas marcas", ou não se posicionar na sua posição de saída em quatro (4) segundos depois de o comando ser dado; ou
- b) Depois do comando de "Em suas marcas" perturbar outros competidores fazendo sons ou de outro modo, a saída deverá ser abortada.

O Árbitro Chefe poderá chamar a atenção do competidor por conduta imprópria e dar um cartão amarelo, de acordo com a seção 8 (Procedimentos Disciplinares). Se o Árbitro Chefe não concordar com a decisão do responsável pela largada, os competidores deverão ser aconselhados de acordo.

Queima de Largada

34.8. Será considerado que um competidor "queimou a largada" se:

- a) O atleta deixar o tapete de saída a qualquer momento depois de o responsável pela largada declarar "Prontos!"
- b) O sistema registrar a largada antes do sinal de saída;

Se ambos os competidores na corrida visivelmente largarem antes do sinal sonoro, o competidor cuja a pista o sistema automático de medição de tempo registrar a queima de largada será penalizado de acordo com o item 34.9.

Nota: A evidência do equipamento de medição de tempo deverá normalmente ser considerada conclusiva. Ou seja, na falta de evidência clara de que o equipamento está defeituoso, os registros feitos pelo sistema automático deverão determinar se uma largada queimada ocorreu ou não.

34.9. Se um competidor queimar a largada durante a competição:

a) Durante a fase qualificatória:

i. Ele/ela deverá ser registrado como não tendo tempo válido para aquela corrida em que ocorreu a queima de largada e não deverá participar do restante da competição;

O competidor que queimar a largada será ranqueado em último naquela rodada.

b) na fase Final:

i. Ele/ela deverá ser registrado como não tendo tempo válido para aquela corrida em que ocorreu a queima de largada e não seguirá à frente na competição, com a exceção de a queima de largada ocorrer em alguma semifinal, caso em que o competidor participará da corrida pelo 3º e 4º lugar;

ii. O competidor que queimar uma largada deverá ser ranqueado em último naquela rodada.

iii. O competidor que não tenha queimado a largada é declarado o vencedor da corrida e não precisa escalar novamente exceto no caso da Grande Final, quando é permitido a ele/ela fazer uma tentativa de quebrar o recorde mundial.

34.10. No caso de uma queima de largada o responsável pela largada deverá parar ambos os competidores imediatamente.

34.11. Um tempo válido não poderá ser registrado para nenhum dos competidores em uma corrida em que ocorreu uma queima de largada.

Finalização da Tentativa

34.12. Uma tentativa será considerada bem sucedida e um tempo válido será registrado, quando o competidor tocar o botão com a mão e parar o contador.

Nota: A evidência do equipamento de medição de tempo deverá ser aceita como conclusiva. Ou seja, na ausência de clara evidência de que o equipamento está defeituoso, os registros feitos pelo equipamento de medição de tempo deverão determinar se o competidor tocou de forma bem sucedida o botão e parou o contador.

34.13. Se um competidor não parar o contador, a sua tentativa não será considerada bem sucedida e não será registrado tempo válido. Nenhuma nova corrida ou tentativa adicional será permitida a não ser que seja verificado que o sistema de medição de tempo está defeituoso.

Nota: A falha de um competidor em parar o contador não pode ser considerada suficiente para determinar se o equipamento está defeituoso.

Nota: Se competidores consecutivos na mesma via falharem em parar o contador, ou se falhas recorrentes acontecerem, o Árbitro Chefe pode requerer que o sistema seja testado. Se o teste comprovar um defeito, então o Árbitro Chefe deverá determinar se os competidores afetados serão permitidos a fazer uma nova corrida. Se o teste não comprovar falhas então os resultados deverão ser mantidos. O teste pode incluir um dos Routesetter escalar a via e apertar o botão.

Nota: O Árbitro Chefe pode considerar gravações de vídeo para determinar se um teste no equipamento é ou não necessário. Contudo, um vídeo de um competidor apertando o botão (e não parando o contador) não pode ser considerado conclusivo de que o equipamento está com defeito.

34.14. Uma tentativa será considerada mal sucedida e nenhum tempo válido será registrado se o competidor:

- a) Cair;
- b) Usar as bordas ou topo da parede para escalar;
- c) Tocar o chão com qualquer parte do corpo depois de ter largado; ou
- d) Usar de qualquer tipo de ajuda artificial.

Nota: No caso de quedas em que o competidor se recupera e consegue voltar para a parede, não será considerado queda apenas quando este conseguir retornar para as mesmas agarras que tocou por último.

35. RANKING APÓS CADA RODADA

Qualificatória

35.1. Levando em conta o disposto no item 34.8 a respeito de queima de largada, os competidores deverão ser ranqueados baseado no seu tempo válido mais rápido registrado em qualquer das pistas A ou B. Se um competidor falhar em registrar um tempo válido em ambas as pistas A e B ele deverá ser ranqueado na última posição.

Final

35.2. Competidores eliminados em qualquer rodada da fase Final (excluindo a semifinal ou final) deverão ser ranqueados baseados no seu tempo naquela rodada.

Nota: Se um competidor eliminado falhar em registrar um tempo válido ele será ranqueado em último naquela rodada.

35.3. Se dois ou mais competidores eliminados:

- i. Falharem em registrar tempos válidos nas corridas em que foram eliminados, ou;
- ii. Registrarem tempos válidos iguais na rodada em que foram eliminados, então o seu ranking relativo deverá ser determinado pelos seus tempos na rodada anterior (e se necessário em rodadas precedentes sucessivas, podendo seguir até a qualificatória).

35.4. Os dois competidores eliminados na rodada semifinal deverão competir pelos 3º e 4º lugares (Pequena Final) e os dois vencedores da rodada semifinal deverão competir pelos 1º e 2º lugares (Grande Final). A Pequena Final deverá sempre ser realizada e finalizada antes do início da Grande Final.

36. INCIDENTE TÉCNICOS

Definição

36.1. Um incidente técnico é definido como qualquer ocorrência que resulte em desvantagem ou vantagem injusta para um competidor, que não seja resultado de alguma ação por parte do competidor.

36.2. A confirmação ou não confirmação de um Incidente Técnico deverá ser feito pelo Árbitro Chefe e caso necessário, em consulta ao Routesetter Chefe.

36.3. Uma falha no equipamento automático de medição de tempo deverá ser considerado um Incidente Técnico e poderá afetar apenas os competidores participando na corrida em que a falha ocorreu ou; caso a falha não possa ser sanada, todos os competidores na rodada em que a falha ocorreu:

- a) Se a falha puder ser sanada (exemplo: a falha se deu por um mau contato), então a corrida deverá ser repetida assim que o sistema tiver sido ajustado e confirmado que está funcionando corretamente.
- b) Se a falha não puder ser sanada, o Árbitro Chefe poderá:
 - i. Cancelar a rodada na qual a falha ocorreu, ou;
 - ii. Ordenar uma repetição da rodada na qual a falha ocorreu.

Procedimento seguindo um Incidente Técnico

36.4. Se um competidor ou treinador considerar que um Incidente Técnico ocorreu, eles devem notificar o Árbitro Chefe (ou se nenhum estiver presente um Árbitro Assistente) do incidente imediatamente após a corrida e antes da próxima corrida. Nenhum Incidente Técnico será considerado quando a notificação for feita após a largada da corrida seguinte ou das corridas subsequentes.

36.5. Quando um Incidente Técnico informado ou confirmado ocorrer, todos os competidores afetados deverão permanecer na Zona de Competição determinada pelo Árbitro Chefe.

36.6. Quando um Incidente Técnico ocorrer que afete apenas um competidor na corrida:

- a) Se o Incidente Técnico ocorrer durante a fase Qualificatória, apenas o competidor afetado pelo Incidente Técnico deverá ser permitido repetir a corrida;
- b) Se o Incidente Técnico ocorrer durante a fase Final, a corrida em questão deverá ser repetida.

36.7. Um tempo mínimo de recuperação de cinco (5) minutos deverá ser concedido para os competidores afetados por um Incidente Técnico.

37. USO DE GRAVAÇÃO DE VÍDEO

37.1. Gravações de vídeo oficiais deverão ser feitas das tentativas de todos os competidores.

37.2. Gravações de vídeo oficiais deverão ser feitas utilizando pelo menos duas (2) cameras, que devem mostrar:

- a) A posição de saída de ambas as pistas no início da corrida;
- b) O botão de tempo de ambas as pistas no momento de finalização da corrida; e
- c) A tentativa de cada par de competidores em cada corrida.

37.3. Antes de cada rodada o Árbitro Chefe deverá esclarecer os operadores de câmera das técnicas e procedimentos apropriados. O Árbitro Chefe deverá determinar a posição das câmeras de vídeo.

Nota: Cuidado especial deverá ser tomado para garantir que os operadores de câmera não sejam perturbados durante o curso de suas atividades e de que ninguém obstrua a visão

das câmeras.

37.4. Um sistema que permita a revisão de qualquer incidente passível de julgamento deverá ser providenciado. Ele deve estar disponível de modo que os Árbitros possam observar as gravações e discutir qualquer incidente sem que o vídeo seja visto por qualquer pessoa não autorizada e sem os Árbitros serem escutados ou interrompidos durante suas discussões.

37.5. Decisões (incluindo apelações) não deverão considerar nenhuma evidência em vídeo a não ser:

- a) As gravações oficiais em vídeo; e
- b) Sob a descrição do Árbitro Chefe, qualquer transmissão oficial do evento.

37.6. Ao final de cada fase, cópias das Gravações Oficiais de Vídeo deverão ser fornecidas ao Árbitro Chefe se solicitadas.

38. APELAÇÕES

38.1. Uma apelação em relação:

- a) Ao julgamento da tentativa de um competidor (por exemplo considerando uma queima de largada marcada) em qualquer corrida; ou
- b) Ao resultado de qualquer corrida da fase Final deverá ser feita imediatamente ou até antes do início da próxima corrida. A próxima corrida não deverá começar até que a apelação seja decidida.

Nota: Nenhuma taxa deverá ser paga por essas apelações.

38.2. Uma apelação em relação ao ranking de um competidor deverá ser apresentada ao Árbitro Chefe por escrito.

- a) No caso de apelação em relação à fase Qualificatória ou rodada Semifinal, dentro de cinco (5) minutos da publicação do Resultado Oficial.
- b) No caso de apelação em relação à rodada Final, imediatamente após o anúncio de qualquer resultado para o competidor em questão.

38.3. Ao receber uma apelação o Árbitro Chefe deverá, se a apelação for em relação ao Resultado Oficial, garantir que seja anunciado que o Resultado Oficial está "Sob Apelação", dando nota de quais resultados estão sob apelação.

38.4. O Árbitro Chefe deverá resolver sem demora ou pre-Árbitro ao cronograma da competição e poderá usar de todo o pessoal ou recursos para alcançar esse objetivo.

38.5. Se a evidência à disposição da apelação for inconclusiva, então a decisão inicial deverá ser mantida e a taxa de apelação deverá ser retornada. Os resultados das apelações deverão ser feitas por escrito e entregues pelo Árbitro Chefe à pessoa que oficialmente deu entrada na apelação.

The background of the image is a solid blue color with a pattern of thin, white, wavy lines that create a sense of movement and depth. The lines are curved and flow across the frame, resembling a stylized topographical map or a dynamic abstract design.

EVENTOS JUVENIS

EVENTOS JUVENIS

39. GERAL

39.1. O Campeonato Brasileiro de Escalada Juvenil será disputado obrigatoriamente nas modalidades Guiada e Boulder, em eventos únicos e específicos, separados da categoria principal, e eventualmente na modalidade velocidade:

- a) Em evento único e específico das categorias juvenis, quando houver previsão de quorum suficiente para modalidade no ano vigente;
- b) Em evento da categoria principal, com o ranqueamento das subcategorias juvenis feito a partir do ranking geral do evento.

40. CATEGORIAS

40.1. O Campeonato Brasileira de Escalada Juvenil será disputado nas categorias:

a) Junior, Juvenil A e Juvenil B, obrigatoriamente em uma competição estilo absoluto, seguindo as mesmas regras das competições da categoria principal e com o ranqueamento das 3 subcategorias feito a partir do ranking geral do evento.

i. O Juvenil C pode ser incluído neste modelo, sob a discricção da organização, caso o quorum de inscritos seja muito baixo. Neste caso a categoria segue as mesmas regras das demais.

b) Juvenil C, eventualmente em uma competição específica, caso o quorum e nível dos atletas permita, separada das demais subcategorias, com as seguintes modificações:

i. Na modalidade guiada, os atletas desta subcategoria deverão iniciar suas tentativas com a primeira proteção da via pré clipada.

ii. Na modalidade boulder:

1. Todos os boulders terão duas agarras zona, sendo a Zona 1 (Z1) a mais baixa e a Zona 2 (Z2) a mais alta.

2. A notação da pontuação dos boulders na categoria fica sendo: T Z2 Z1 tT tZ2 tZ1, onde T é número de Tops, Z2 é o número de agarras Zona 2 controladas, Z1 é o número de agarras Z1 controladas, tT é o número de tentativas para Top, tZ2 é o número de tentativas para a Zona 2 e tZ1 é o número de tentativas para a Zona 1.

iii. Na modalidade velocidade em uma parede adaptada com 10 metros de altura;

- c) Em todas as modalidades a cota para a fase final será sempre de:
- i. 6 atletas no boulder quando o número de atletas for maior do que 12 e de 50% do total de atletas quando o número de atletas for menor do que 13.
 - ii. 8 atletas na guiada quando o número de atletas for maior do que 17 e de 50% do total de atletas quando o número de atletas for menor do que 16.
 - iii. De acordo com o total de tempos válidos na velocidade expresso no item 30.1 deste regulamento.

41. PREMIAÇÃO

41.1. Os eventos juvenis terão sempre formação de pódio e premiação em medalhas para os 3 primeiros colocados em todas as subcategorias, a saber: Junior, Juvenil A, Juvenil B e Juvenil C.

41.2. Para as competições em modelo absoluto das categorias Junior, Juvenil A e Juvenil B haverá também a premiação em dinheiro para os 3 primeiros colocados no ranking geral, masculino e feminino.

The background of the image is a solid blue color with a pattern of thin, white, wavy lines that create a sense of movement and depth. The lines are curved and flow across the frame, resembling a stylized topographic map or a dynamic abstract design.

EVENTOS PARA ESCALADA

EVENTOS PARAESCALADA

42. GERAL

42.1. O Campeonato Brasileiro de Paraescalada será disputado obrigatoriamente nas modalidades Guiada e Boulder, em eventos únicos e específicos, separados da categoria principal.

43. CATEGORIAS

43.1. O Campeonato Brasileiro de Paraescalada poderá ser disputado nas categorias:

- a) AU1 - Comprometimento severo dos membros superiores: um membro é ausente ou não utilizável para escalar.
- b) AU2 - Comprometimento moderado dos membros superiores: pelo menos um membro tem função reduzida.
- c) AL1 - Comprometimento bilateral dos membros inferiores: Função dos membros inferiores significativamente reduzida ou ausência de ambos os membros. O atleta não usa as pernas durante a escalada.
- d) AL2 - Comprometimento unilateral dos membros inferiores ou diferença de tamanho entre os membros: um único membro tem comprometimento.
- e) RP1 - Comprometimento severo de alcance e força, incluído outros tipos de comprometimento: comprometimentos de todos os tipos com impacto severo na função de pelo menos 2 membros.
- f) RP2 - Comprometimento moderado de alcance e força, incluído outros tipos de comprometimento: comprometimentos de todos os tipos com impacto moderado na função de pelo menos 2 membros.
- g) RP3 - Comprometimento leve de alcance e força, incluído outros tipos de comprometimento: comprometimentos de todos os tipos com impacto leve na função de pelo menos 1 membro.

44. REGRAS

44.1. As disputas da paraescalada seguirão as mesmas regras já estabelecidas para as modalidades guiada e boulder neste regulamento, com as seguintes modificações.

- a) Na paraescalada de vias todos os atletas deverão escalar com proteção de cima (Top Rope) e com corda de segurança de baixo, para garantir mais segurança nas quedas.
- b) Em caso de não haver quorum mínimo para criação de uma final, o resultado da fase qualificatória será utilizado para formar o pódio.
- c) Todos os atletas deverão previamente ao início da competição, se submeter a um exame médico para avaliar suas limitações e classificação em cada categoria.
- d) No boulder, caso o quorum seja muito pequeno para formar uma final, as qualificatórias podem, sob a discricção do Delegado Técnico, ter o número de problemas reduzido para até 3 boulders.

The background is a solid blue color with a pattern of thin, white, wavy lines that create a sense of movement and depth. The lines are curved and flow across the page, creating a dynamic and modern aesthetic.

RANKINGS

RANKINGS

45. RANKING DAS MODALIDADES

45.1. O Ranking Brasileiro será calculado para cada modalidade individual nas categorias Principal e Juvenil e para o combinado das três modalidades nas categorias Principal e

45.2. O ranking de cada modalidade será calculado:

- a) Quando houver apenas uma etapa durante o ano na mesma ordem do ranking final da etapa.
- b) Quando houver duas etapas durante o ano:
 - i. Somando os pontos das duas etapas conseguidos pelos atletas segundo a tabela abaixo;
- c) Quando houver mais de duas etapas:
 - i. Levando com conta os melhores resultados do número total de etapas menos 1.
 - ii. Somando os pontos das etapas com melhor resultado segundo a tabela abaixo.

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

45.3. Quando houver empate entre atletas nas 5 primeiras colocações, nos casos do item b) e c), o desempate se dará através de uma pontuação bônus para cada etapa, calculada levando em conta o percentil das colocações dos atletas empatados em relação ao total de atletas participantes da mesma etapa.

- a) O cálculo do bônus será feito pela fórmula: Pt/Pc , onde Pt são os pon-

tos do atleta na etapa e P_c é o percentil da colocação do atleta na mesma etapa.

b) O percentil (P_c) é calculado pela fórmula: $(R_k * 100) / A$, onde R_k é a colocação do atleta na etapa e A é o número total de atletas participando da mesma etapa.

Nota: As pontuações bônus e percentil serão calculados e arredondados para até duas casas decimais.

46. RANKING COMBINADO

46.1. Para participar do Ranking Combinado o atleta deve participar de pelo menos 1 etapa de cada modalidade.

46.2. O Ranking Combinado será calculado da seguinte maneira:

a) Para cada modalidade serão concedidos "Pontos de Rankings" de igual valor à posição do competidor no Ranking Final daquela modalidade.

b) Os pontos de ranking de cada modalidade serão multiplicados.

O ranking será organizado em ordem crescente do total da multiplicação dos pontos de ranking.

47. RANKING DE TIMES

47.1. Qualquer ginásio ou entidade vinculada à ABEE com atleta inscrito em uma etapa do Campeonato Brasileiro de Escalada será considerado um Time para efeitos deste ranking.

a) Para um atleta ser considerado como pertencente a um time ele deve estar filiado como vinculado e ter informado o seu ginásio ou entidade no ato de filiação.

47.2. Todo atleta que pontuar em uma etapa, segundo a tabela de pontuação do item 37.2 b, e que esteja registrado como vinculado a um Time, poderá somar pontuação para o seu Time no ranking da categoria.

47.4. O Ranking Final será calculado com o somatório das 3 melhores pontuações dos atletas do time em todas as etapas, de todas as modalidades da categoria.

47.5. Os rankings provisórios de cada categoria serão publicados no site da ABEE ao final de cada etapa e o Ranking Final na etapa final de cada categoria junto com o reconhecimento do Time Campeão.

ANEXOS

ANEXOS

Figura 1 (Ordem de Saída na Fase Final com 4 atletas)

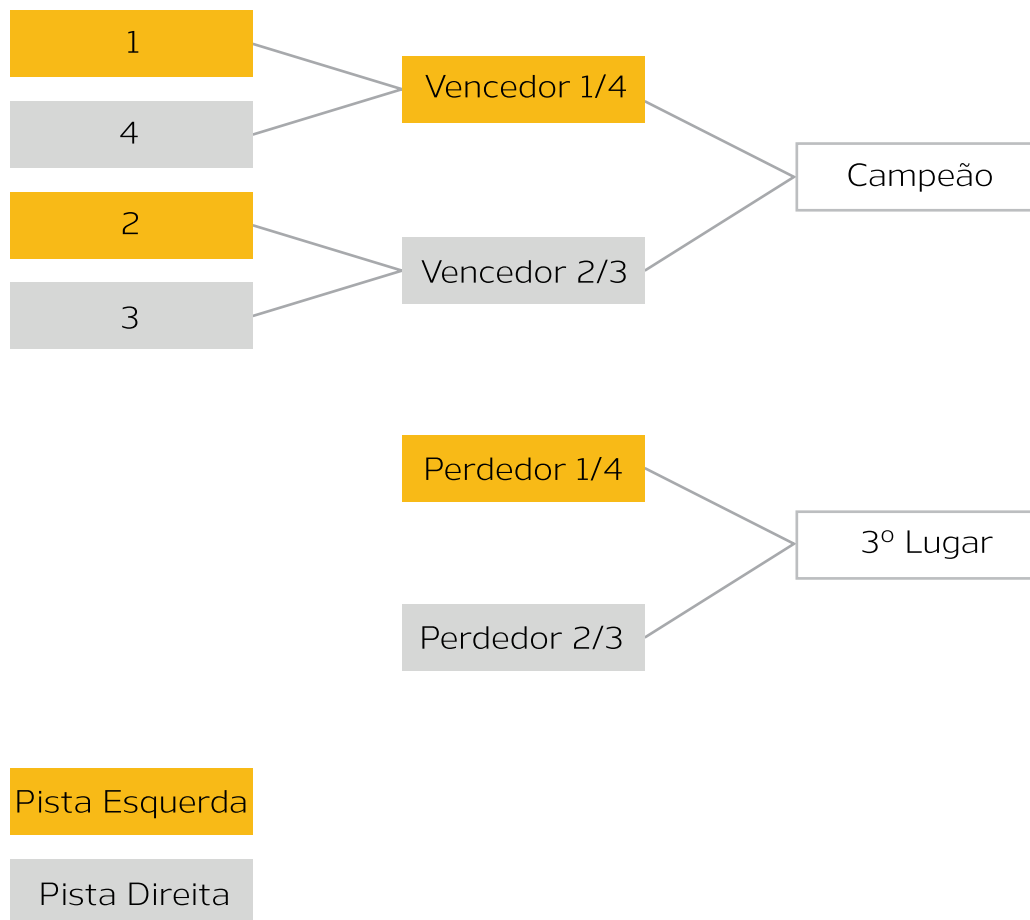


Figura 7.2.b (Ordem de Saída na Fase Final com 8 atletas)

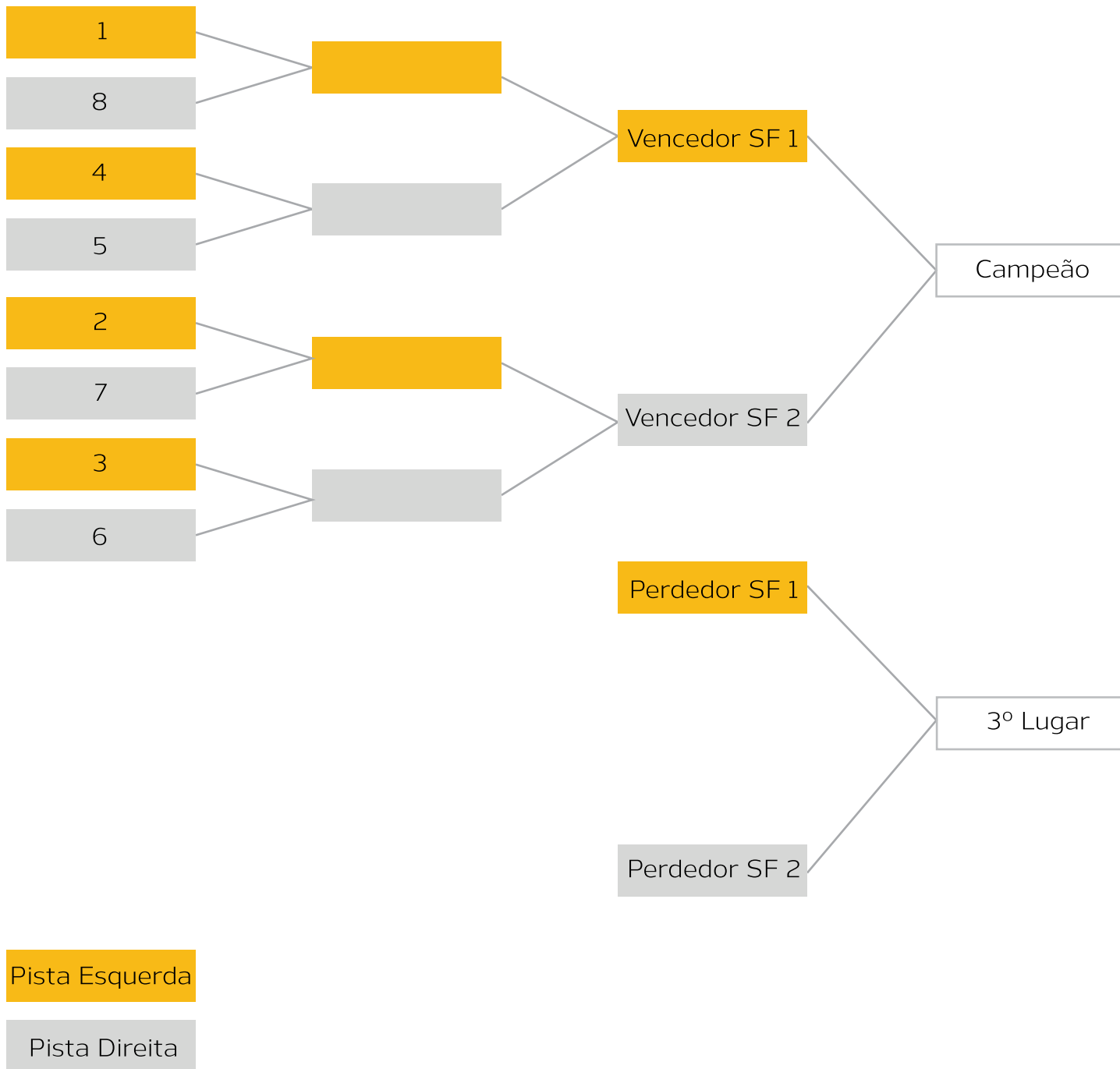


Figura 7.2.c (Ordem de Saída na Fase Final com 16 atletas)

