

Reglamento 2017

Modalidad de Bloque



MODALIDAD DE BLOQUE

- 1.1. Formato de “Redpoint” o sistema Americano y de Rotación a Vista
- 1.2. Las zonas de escalada
- 1.3. Seguridad
- 1.4. Preinscripción para la competición
- 1.5. Reunión técnica
- 1.6. Orden de salida
- 1.7. Zona de inscripción y aislamiento
- 1.8. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada
- 1.9. Zona neutra
- 1.10. Periodo de observación
- 1.11. Procedimiento de escalada
- 1.12. Sistema de puntuación
- 1.13. Mantenimiento de las zonas
- 1.14. Incidentes técnicos
- 1.15. Clasificación y cuotas para cada ronda
- 1.16. Superfinal
- 1.17. Tabla para marcar resultados de cada ronda

MODALIDAD DE BLOQUE

- La escalada en bloque consiste en la escalada de rutas de pequeña altura y gran dificultad, en las cuales el competidor va sin cuerda, siendo el objetivo principal el encadenamiento del problema.
- En esta modalidad de escalada de competición habrá un número mínimo de Inscritos para la celebración de la prueba que será
 - 6 Participantes masculinos y femeninos en categoría Sénior
 - 6 Participantes masculinos y femeninos en las categorías inferiores sub-18 y sub-16

1.1. Formatos de la prueba

a. “Redpoint” o sistema Americano

- Se define como el formato de Bloque en Grupo, también llamado sistema Americano, aquella escalada en bloque que realizan todos los participantes a la vez, con la posibilidad de escalar todos los bloques o problemas en el mismo período de tiempo. Los escaladores pueden visualizar a los otros participantes en sus intentos, así como, intercambiar información entre ellos, término inglés de “*redpoint*”. Es el formato recomendado por la FGM.
- Entre los intentos de los escaladores, éstos podrán intercambiar información, pero en ningún caso, escaladores, entrenadores o público podrán dar indicaciones a un escalador durante su intento al bloque.
- Durante el período de tiempo asignado para completar la ronda, cada escalador se administrará el tiempo como crea conveniente.
- Así mismo, cada escalador podrá realizar un número de intentos máximos determinado por el presidente del jurado para cada categoría, y cada escalador podrá realizar en el orden que desee cada bloque aplicando la estrategia que crea oportuna.

a. Rotación a Vista.

- En el formato de rotación a vista, el intento al problema por el competidor, se realiza sin tener otro tipo de información que el obtenido durante el periodo de observación incluido dentro del tiempo asignado para realizar el bloque, y sin ninguna indicación externa ni antes ni durante el intento del competidor (ver procedimiento de escalada, punto 1.9).

1.2. Las zonas de escalada

- Todas las competiciones autorizadas por la FGM se desarrollarán con un diseño determinado. Las zonas de escalada o bloques tendrán una altura máxima que no permita una caída superior a 3 metros considerando la parte más baja del cuerpo. Dispondrán la suficiente superficie hábil para disponer de varias vías o problemas de bloque, suficientemente separadas unas de otras para garantizar la seguridad, y la no interferencia entre ellas.
- Los problemas tendrán un máximo de 10 presas de mano, y la media de todos los problemas estará entre 4 y 8 presas de mano. Se consideraran las posibles presas de los volúmenes siguiendo el consejo del Equipador Delegado.
- La parte de soporte de la estructura no se podrá utilizar para escalar, ni tampoco los bordes laterales y superiores de la estructura. Solo se podrá utilizar la parte destinada para ello, y dentro de esta superficie destinada para el bloque, no se podrán utilizar para progresar los elementos destinados a la seguridad, como anclajes, etc, ni los destinados para la sujeción de las presas.

- Los límites derecho e izquierdo de cada ruta estarán claramente delimitados con una marca continua. Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente, la delimitación se realizará usando una marca continua y claramente identificable.
- Cada bloque tendrá las presas de salida para el comienzo del bloque perfectamente marcadas.
- Así, deberán estar perfectamente marcadas las presas de mano para ambas manos, así como las presas para pies.

1.3. Seguridad

- Durante la competición se deberá tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que pueda lesionarlo. Todos los problemas deberán estar protegidos con colchonetas.
 - El Árbitro de Vía y el Equipador Delegado deberán inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándar. En particular, el Árbitro de Vía y el Equipador Delegado:
 - Se asegurarán de que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con los estándares de la FGM.
 - Se asegurarán de que los bloques o problemas se realicen en solitario, y se asegurarán que el suelo esté suficientemente protegido con colchonetas.
 - Antes del comienzo de cada ronda, el Presidente del Jurado y el Director de Competición se asegurarán que existe un dispositivo médico para actuar en caso de accidente o lesión de un competidor o cualquier otra persona. Sin el correspondiente dispositivo médico no se podrá llevar a cabo la competición.
- **Requisitos generales:**
- Si la organización proporciona camisetas de competición, que han de llevar puesta cada competidor sin poder modificarla, éstas serán de obligada utilización salvo en la copa galegas de clubes que son los clubes los que proporcionan la camiseta sus participantes.
 - El Presidente del Jurado tendrá la autoridad para solicitar que se expulse de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.

1.4. Preinscripción para la competición

- Para participar en la competición es necesario realizar la correspondiente inscripción que quedará cerrada cuatro días antes de la celebración de la competición. En casos excepcionales, que los determinará la organización y la FGM, que conjuntamente decidirán cuando se cierra la inscripción.
- Todos los inscritos deberán estar federados, con la licencia emitida por la FGM.

1.5. Reunión técnica.

- Antes de la competición, se celebrará una reunión técnica en la que se informará de:
 - Confirmación de las inscripciones
 - Verificación de las tarjetas federativas de los participantes.
 - Sorteo y orden de salida de los competidores.

- Hora de entrada y lugar de calentamiento.
- Hora de inicio de la competición.
- Número de problemas y secuencia de paso por rondas.
- Período de tiempo determinado para cada ronda.
- Cuotas de acceso a la final.
- Puntualizaciones al reglamento, en caso de existir.

1.6. Orden de salida

- El orden de comienzo de la primera fase, la clasificación, será a la Americana para todos los participantes inscritos.
- Para la ronda final, el orden de comienzo será el inverso al de la clasificación obtenida en la ronda previa. Si hay competidores que compartan plazas, el orden de comienzo entre los competidores empatados se decidirá por sorteo.
- Si es necesario realizar una superfinal, el orden de salida será el mismo que el de la ronda final.
- El orden de salida de cada ronda deberá ser publicado en el tablón de anuncios oficial y en otros posibles tableros informativos.

1.7. Zona de Inscripción y aislamiento

- Todos los competidores inscritos para competir han de registrarse y entrar en la zona de aislamiento nunca más tarde de la hora especificada en la reunión técnica. Cuando comience la competición, la zona de aislamiento quedará cerrada y cualquier competidor que no se encuentre en ese momento en su interior, será descalificado de la competición.
- Sólo aquellas personas especificadas a continuación podrán entrar en la zona de aislamiento, y necesitarán una identificación y el permiso del Presidente del Jurado:
 - Árbitros de la competición
 - Organizadores de la competición
 - Competidores inscritos y elegidos para competir
 - Personal técnico de FGM
 - Prensa autorizada y otras personas que crean oportunas el Presidente de la competición y el Presidente del Jurado
- Nadie podrá entrar en la zona de aislamiento durante la competición, a excepción de los competidores que esperen su turno, los árbitros o personas autorizadas por el Presidente del Jurado. Los árbitros pueden reducir, si lo creen oportuno, el número de personas de la zona de aislamiento.
- No se permitirá la entrada de ningún animal de compañía a la zona de aislamiento, aunque pertenezcan a las personas autorizadas a entrar en esa zona. Además, estará totalmente prohibido fumar o ingerir bebidas alcohólicas en la zona de aislamiento.
- No estará permitida la entrada y la utilización de teléfonos móviles en la zona de aislamiento, así como de cualquier aparato electrónico con conexión al exterior mediante telefonía o internet. Estos aparatos podrán ser custodiados por los árbitros durante el periodo que dure la competición.
- La zona de aislamiento estará constituida por 2 áreas, una de descanso y relajación y otra de

calentamiento en la que se incluirá una zona de escalada. Estará completamente equipada con colchonetas para proteger eventuales caídas en cualquiera de sus partes. La superficie mínima de la zona respetará la ratio de 2 m² por competidor.

1.8. Zona de tránsito y preparación previa a la escalada

- Antes de empezar, cada competidor será acompañado por una persona autorizada desde la zona de aislamiento a la zona de tránsito adyacente al muro de escalada. Al competidor no se le permitirá observar desde la zona de tránsito ningún paso o problema de “bulder”, ni la situación de ésta, ni la superficie del muro y a ningún otro competidor en su intento al paso problema.
- En la zona de tránsito, los competidores no podrán tener compañía alguna a su lado de ninguna persona, y éstos tampoco podrán comunicarse con cualquier otra persona situada en ésta área.
- Al llegar a la zona de tránsito, cada competidor tendrá que ponerse su calzado de escalar y realizar todos los preparativos finales antes de su intento al paso o problema de “bulder”.
- Todo el equipo de escalada utilizado por el competidor ha de ser inspeccionado y aprobado por el árbitro, antes que el competidor comience a escalar. El uso de equipo no autorizado o algún cambio en la camiseta oficial, provocará la inmediata descalificación del competidor.
- Cada competidor ha de estar preparado para dejar la zona de tránsito y entrar en la zona de competición cuando se le den instrucciones para hacerlo. Cualquier retraso puede comportar una tarjeta amarilla, y la descalificación inmediata si persistiese, según el Reglamento Disciplinario (Apartado 9).

1.9. Zona neutra

- Área donde se aíslan a los competidores una vez terminado o superado el paso de bloque en la ronda final y en caso de incidencia técnica.

1.10. Periodo de Observación

- El periodo de observación para cada problema de bloque estará incluido en el periodo de escalada. Cada zona incluirá un área marcada claramente desde donde el competidor podrá ver el bloque. Esta área no ha de interferir con las zonas adyacentes.

1.11. Procedimiento de escalada

- En cada ronda de competición, los competidores intentarán un número de bloques en secuencia, 6 en ronda clasificatoria y 4 en ronda final.
- El competidor antes de comenzar un intento, no podrá tocar las presas. El hecho de tocar las presas de manera intencionada, o la estructura, comportará la puntuación de un intento, y su persistencia puede derivar en una acción disciplinaria. En ningún caso el competidor podrá recibir ningún tipo de indicación externa que le dé información sobre los bloques.
- Cada problema de bloque tendrá un tiempo máximo asignado para poder ser resuelto, que será el mismo para todos los problemas de la misma ronda. Distinguimos dos situaciones en función si la ronda es la Clasificatoria o se trata de la ronda Final.
- Un intento se considera fallido en caso de:
 - Caída
 - Tocar el suelo

- Exceder los límites de la ruta
- No arrancar en la posición correcta de inicio de manos y pies indicada por el árbitro.
- Finalizado el intento del bloque de forma exitosa o no, el escalador ha de volver inmediatamente al suelo. Si quiere iniciar un nuevo intento, ha de volver al punto de inicio sin tocar la estructura, o guardar su turno para un nuevo intento.
- Un intento se considera acabado cuando se coja la presa final o Top que estará claramente marcada, con las dos manos y el árbitro lo de por bueno a la voz de "Ok!".
- Un intento a un problema de bloque es dará por iniciado cuando desde la posición de salida, el escalador esté suspendido de la estructura.
- El escalador puede preguntar al árbitro de vía en cualquier momento cuanto tiempo le queda a la ronda de competición.
- El escalador puede retroceder en cualquier punto del bloque, manteniendo su intento siempre que no toque el suelo.
- Un escalador puede intentar un problema todas las veces que quiera, dentro del tiempo máximo concedido.
- Cada vez que un escalador completa un bloque o considera que no volverá a realizar ningún intento, firmará la tarjeta de anotación al árbitro de vía correspondiente.
- Una vez acabado el tiempo otorgado para el grupo en la realización de los bloques, cada participante deberá firmar y entregar la tarjeta de anotación al árbitro de vía donde estaba realizando su último intento.
- El árbitro de vía podrá requerir la presencia del presidente del jurado si observa cualquier conducta antideportiva por parte de algún escalador, como por ejemplo, estar un tiempo excesivo en alguno de los bloques o realizar múltiples intentos a un mismo bloque siempre que esté perjudicando a la dinámica de otros escaladores del grupo. Así mismo, entre los intentos de los escaladores, éstos podrán intercambiar indicaciones, pero en ningún caso escaladores, entrenadores o público, podrán dar indicaciones a un escalador durante su intento.
- Los escaladores pueden utilizar cepillos para limpiar las presas a las que se lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.
- El uso de resinas de pino está prohibido.
- Si un escalador completa todos los bloques con éxito dentro del tiempo concedido para la ronda, tendrá que abandonar la zona de competición, entregando su tarjeta de competición al árbitro del último bloque en el que ha completado su participación.

Período observación

- A diferencia de la ronda clasificatoria, el período de observación se establece para todo el grupo finalista y estará incluido en el tiempo de ejecución del paso o problema de bloque, es decir se les da a cada participante 5 minutos para la ejecución del problema y en esos 5 minutos entra la visualización.

- a) **Ronda clasificatoria tiempo 2h 30m'**: Cuando finaliza el periodo de tiempo asignado para la realización de los 6 problemas, el competidor dejará de escalar inmediatamente.
- b) **Ronda final**: El Presidente del Jurado explicará en la reunión técnica cual será el formato de tiempo a utilizar en la ronda final. Si el competidor se encuentra en su intento al problema, en el momento que se acaba el periodo de tiempo asignado, podrá continuar progresando hasta que caiga al suelo, toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo, exceda los límites del bloque o llegue al top con ambas manos y el árbitro lo de por bueno. Se establece un tiempo de **5 minutos**.
- Al entrar en cada zona al competidor le será requerido que se sitúe en la línea oficial de salida, en este momento el competidor puede iniciar su ataque a la vía o continuar su observación. Al final del periodo para la realización de la vía, el competidor cesará de escalar y estará preparado para ir a la siguiente zona. Si el competidor no para de escalar cuando se le ordene, se le descalificará.
 - Cada bloque tendrá asignada una posición inicial consistente en dos presas de manos o dos presas de pies o dos presas de manos y dos presas de pies. Esta posición inicial estará claramente marcada.
 - Un intento a un bloque se dará por iniciado cuando estando en la posición inicial, se haya elevado el cuerpo del suelo, y quede suspendido de la estructura.
 - El competidor puede preguntar al árbitro en cualquier momento cuánto tiempo le queda. Finalizará el tiempo determinado para cada bloque cuando el aparato sonoro se active en el área de escalada.
 - El competidor puede retroceder en cualquier punto de la vía, manteniendo su intento siempre que no descienda al suelo.
 - Un intento se considera acabado con éxito cuando se coge la presa final, claramente marcada, con ambas manos y el árbitro lo considera bueno mediante la voz "OK".
 - Un intento se considerará fallido en caso de:
 - Caída.
 - Tocar el suelo.
 - Exceder los límites del bloque.
 - No arrancar en la posición correcta de inicio de manos y pies indicada por el árbitro.
 - Finalizado el intento a la ruta con éxito o fracaso, el competidor debe volver inmediatamente al suelo. Si quiere iniciar un nuevo intento debe volver al punto de inicio sin tocar para nada la estructura.
 - Un competidor puede intentar un problema tantas veces como quiera dentro del tiempo máximo concedido.
 - Si un competidor completa la ruta con éxito dentro del tiempo concedido, debe retirarse a la zona neutra acompañado de un miembro de la organización permanecer dentro de la zona hasta que el tiempo se acabe y le sea ordenado el paso a la siguiente zona.

- Después de cada ruta, el competidor dispondrá de un periodo de reposo igual al tiempo asignado de escalada, si se considera oportuno por parte del equipo arbitral y la organización.
- Los competidores pueden usar cepillos para limpiar las presas a las que lleguen desde el suelo. Los cepillos metálicos están prohibidos.
- El uso de resina de pino está prohibido.

1.12. Sistema de puntuación

- La clasificación después de cada ronda se realizará teniendo en cuenta el siguiente criterio:
 - Número de problemas resueltos con éxito.
 - Número total de intentos realizados para completar los problemas resueltos con éxito.
 - Número total de presas penalizadoras
- Presas penalizadoras: en todas las vías existirá una o varias presas consideradas penalizadoras, claramente marcada mediante un color distinto al resto de presas, situada según el criterio del Equipador. Si el competidor llega a coger o pisar estas presas se le aplicarán puntos penalizadores. Todo aquel problema resuelto sin la ayuda de estas presas puntuará más que si se ayuda de ellas.
- Las presas penalizadoras sólo se aplicarán a las categorías sénior masculino y sub-18 masculino, en esta última categoría a criterio del Equipador y jueces.
- Por cada paso o problema de bloque habrá un máximo de tres presas penalizadoras y se les asignará un punto de penalización por presa.

1.13. Mantenimiento de las zonas

- Los árbitros y el Equipador Delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantengan de forma eficiente las zonas de escalada.
- Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa, siguiendo las instrucciones del árbitro, el Equipador realizará o revisará cualquier trabajo de reparación y pondrá al corriente al Presidente del Jurado. Si el resultado de la reparación supone una ventaja o desventaja para los competidores siguientes, el Presidente del Jurado puede tomar la decisión de continuar la ronda o eliminarla y no considerar la puntuación obtenida en ella para ningún competidor. Si no existe ninguna otra zona disponible y la ronda sólo se disputaba a 4 zonas, el Presidente del Jurado, de forma excepcional puede dar validez a la ronda disputándose únicamente 3 zonas.
- Limpieza de presas: la frecuencia y método de limpieza de las presas en las zonas de escalada los decidirá el árbitro, consultando al Equipador Delegado, antes de dar comienzo cada ronda de competición.

1.14. Incidentes técnicos

- El árbitro de competición puede decretar incidente técnico sí:
 - Una presa está rota o suelta.
 - Cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor.
- El árbitro de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier aspecto que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.

- El árbitro de vía puede declarar incidente técnico, a petición del competidor sí:
 - a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al árbitro, quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido y si existen dudas al respecto, el árbitro debe pedir al Equipador que suba a verificarlo.
 - b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al árbitro que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el árbitro le dé su conformidad para abandonar su intento a la vía.
- Cualquier competidor sujeto a incidente técnico, pero que continúe escalando porque se encontraba en posición legítima, no puede en caso de caída posterior reclamar incidente técnico en ese intento.
- El competidor sujeto a incidente técnico, debe dejar la vía en cuestión y esperar dentro del área de escalada marcada hasta que finalice el tiempo y se le ordene desplazarse a la siguiente zona. La reparación del bloque comenzará tan pronto como sea notificada por el árbitro al Equipador.
- En la final, si la reparación de la vía no finaliza antes del tiempo asignado al paso, se llevará al competidor afectado a la zona neutra, controlando que no puedan establecer contacto con nadie hasta que se haya finalizado la reparación, una vez hecha, volverá al bloque reparado. Caso de no poder repararse, se eliminará el paso de la ronda, volviendo el competidor a la zona de aislamiento, comenzando la rotación en el siguiente paso.

1.15. Clasificación y cuotas para cada ronda.

- Después de cada ronda de competición, los competidores se situarán en la clasificación de acuerdo con la puntuación obtenida y descontando las presas penalizadoras
- En caso de plazas empatadas se usarán los puntos penalizadores para deshacer el empate. Si el empate continúa y se trata de la ronda final se utilizará la clasificación de la ronda previa.
- La clasificación final se establecerá en función del resultado obtenido por los competidores. En caso de empate, los competidores empatados en una misma plaza tendrán por un igual el número de puntos que corresponda a esa plaza; los competidores clasificados a continuación ocuparán la plaza que les corresponda en función del número de competidores anteriormente clasificados, estén o no empatados.
- La cuota fijada para la ronda final será anunciada por los organizadores antes de empezar la competición. Esta cuota deberá ser de 6 competidores. El Presidente del Jurado y director de campeonato tendrá la potestad de incrementar esta cuota hasta un máximo de 8 competidores.
- Cualquier competidor que realice toda la ronda con la puntuación máxima pasará directamente a la final. Si no existen suficientes competidores que hayan obtenido la puntuación máxima para cubrir la cuota de la final, se recurrirá a la clasificación para cubrir esa cuota; si existieran empates en las plazas de acceso se actuará como se especifica a continuación:
 - En caso de empate se tendrá en cuenta el tiempo de entrega de la ficha que se le da a cada competidor para la ronda clasificatoria, haciendo valer los minutos y los segundos

del tiempo total.

1.16. Superfinal:

- Si tras la ronda final teniendo en cuenta el resultado de la ronda previa, hubiera empates en la Primera posición, se realizara una súper final.
- La súper final se realizará con un único paso y con un único intento. No existirá un tiempo fijado para la realización del problema, pero el escalador deberá de comenzar a escalar antes de 30 segundos desde el momento en que esté delante del problema y se dé la señal de “Ya”. En caso de no encadenar ninguno de los dos competidores, se les dará dos intentos más así un máximo de 4 intentos y en caso de que persista el empate se puntuará a la presa más alta agarrada, y si sigue el empate, se puntuará la presa más alta tocada. Si a todo esto siguen empatados se montaran otro paso de Boulder y se procederá de la misma manera que la anterior.

Puntuación clasificación general :

Posición/ Puntos

1	100
2	80
3	65
4	55
5	51
6	47
7	43
8	40
9	37
10	34
11	31
12	28
13	26

posición /Puntos

14	24
15	22
16	16
17	18
18	16
19	14
20	12
21	10
22	9
23	8
24	7
25	6
26	5

posición /puntos

27	4
28	3
29	2
30	1

- En el caso de que un competidor **no haya realizado ningún paso**, Indistintamente en qué posición haya quedado **su puntuación es "0"**.
 - A partir del 30 clasificado tendrá **"0"** puntos.
 - Las presas penalizadoras solo cuentan para el resultado de la competición nunca contarán para la clasificación general.
- En la clasificación general, en la última prueba si se da un empate a puntos en los puestos de podio, se irá a los resultados de todas las pruebas y se contabilizarán todos los pasos o problemas resueltos sin intentos, el que haya resuelto más problemas de todas las pruebas realizadas, será el que obtenga mejor resultado.

1.17. Tabla para marcar resultados.

- En esta tabla se marcaran todos los resultados de los participantes tanto masculinos como femeninos con su nombre y apellidos.
- Esta cartilla de marcaje de resultados de la prueba, en la clasificatoria, se le dará una a cada participante y en la final serán los jueces quienes tengan la cartilla para ir marcando el resultado.



NOMBRE Y APELLIDOS: _____

Hora de entrega ficha: _____

1º-Paso.	2º-Paso.	3º-Paso.	4º-Paso.	5º-Paso.	6º-Paso.	7º-Paso.	8º-Paso.
Encadene: <input type="checkbox"/> 1º	Encadene: <input type="checkbox"/> 1º	Encadene: <input type="checkbox"/> 1º	Encadene: <input type="checkbox"/> 1º	Encadene: <input type="checkbox"/> 1º	Encadene: <input type="checkbox"/> 1º	Encadene: <input type="checkbox"/> 1º	Encadene: <input type="checkbox"/> 1º
2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>
3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>
4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>
5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>
6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>
7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>
8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>
9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>
10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>
11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>
12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>
13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>
14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>
15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>

NUMERO DE PRESAS PENALIZADORAS:

1º Paso: 2º Paso: 3º Paso: 4º Paso: 5º Paso: 6º Paso: 7º Paso: 8º Paso:
 Nº de presas: Nº de presas: Nº de presas: Nº de presas: Nº de presas: Nº de presas: Nº de presas: Nº de presas:

Total pasos encadenados: _____ Nº de intentos:
 Encadenados con penalizadoras: _____ Paso nº : 1 2 3 4 5 6 7 8 Casificado Nº:

Final



NOMBRE Y APELLIDOS: _____

1º-Paso.	2º-Paso.	3º-Paso.	4º-Paso.	5º-Súper Final
Encadene: <input type="text" value="1º"/>	Encadene: <input type="text" value="1º"/>	Encadene: <input type="text" value="1º"/>	Encadene: <input type="text" value="1º"/>	Encadene: <input type="text" value="1º"/>
2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>	2º... <input type="checkbox"/>
3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>	3º... <input type="checkbox"/>
4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>	4º... <input type="checkbox"/>
5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>	5º... <input type="checkbox"/>
6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>	6º... <input type="checkbox"/>
7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>	7º... <input type="checkbox"/>
8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>	8º... <input type="checkbox"/>
9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>	9º... <input type="checkbox"/>
10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>	10º... <input type="checkbox"/>
11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>	11º... <input type="checkbox"/>
12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>	12º... <input type="checkbox"/>
13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>	13º... <input type="checkbox"/>
14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>	14º... <input type="checkbox"/>
15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>	15º... <input type="checkbox"/>

Total pasos encadenados: _____ Nº de intentos:

Encadenados con penalizadoras: _____ Paso nº : 1 2 3 4 5 Casificado Nº:



Copyright © Federación Galega de Montañismo | Páxina oficial da FGM | Condicións

Rúa Fotógrafo Luis Ksado nº17 - of. 10 - 36209 - VIGO - GALICIA

Telf.: 986 20 87 58 - Fax: 986 20 74 07

info@fgmontanismo.es

webmaster@fgmontanismo.es