

REGULAMENTO FEEP 2024

1. INTRODUÇÃO

1.1. A Federação de Escalada Esportiva do Paraná (FEEP) é a entidade estadual do Paraná responsável por todos os aspectos referentes às competições estaduais de escalada.

1.2. A FEEP é reconhecida pela CBEscalada (Confederação Brasileira de Escalada Esportiva), no que concerne à organização e regulamentação de competições no território nacional.

1.3. A FEEP tem autoridade em todos os aspectos referentes às competições estaduais no Paraná, como:

- a) aplicar, modificar e publicar as regras oficiais do esporte válidas no Paraná para todos os eventos estaduais;
- b) receber solicitações de entidades e/ou ginásios interessados em organizar eventos estaduais e municipais.
- c) aprovar as solicitações que julgar do interesse do esporte e que ela considere como estando de acordo com as diretrizes e regras da FEEP.
- d) reconhecer e homologar qualquer evento e/ou ranking regional.

2. TAREFAS EXECUTIVAS

2.1. No que concerne à organização de eventos estaduais de escalada, as funções da FEEP são as que seguem:

- a) receber todas as solicitações para sediar um evento estadual ou municipal;
- b) lidar com todas as requisições - tanto de aspecto geral e em relação à eventos aprovados;
- c) publicar todas as informações referentes às competições aprovadas;
- d) publicar toda informação referente à inscrição, assim como formulários e taxas de inscrição, para cada competição;
- e) publicar as regras oficiais FEEP 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

O Regulamento FEEP 2024 tem como base o regulamento ABEE 2024, por isso, você encontrará grande similaridade entre os dois regulamentos, com algumas exceções pertinentes ao âmbito ESTADUAL de competições.

REGRAS GERAIS 2024

3. COMPETIÇÕES

3.1. Somente atletas filiados à FEEP poderão competir no Ranking Paranaense de Escalada. Caso existam categorias que dispensem a filiação, essas serão divulgadas nas informações de inscrição de cada evento.

4. OFICIAIS DE COMPETIÇÃO FEEP

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

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 Júri 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.

Presidente do Júri:

O Presidente do Júri 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 Júri cobre todos os aspectos do decorrer da competição. O Presidente do Júri preside todas as reuniões com oficiais da FEEP e todas as reuniões com a organização e encontros técnicos, assim como com técnicos e competidores. Apesar de o Presidente do Júri 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 Júri é o responsável por julgar todas as apelações, podendo solicitar opinião de qualquer outro oficial do evento para o julgamento.

Árbitro Chefe:

O Árbitro Chefe ajuda o Presidente do Júri em todos os aspectos referentes ao julgamento de uma competição. Árbitros adicionais podem ser apontados. A FEEP 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 entradas, 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

REGULAMENTO FEEP 2024

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 FEEP 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 FEEP 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.

5. REGRAS GERAIS

5.1. Modalidades

5.1.1. Competições estaduais 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 tentadas sem corda mas com colchões na base para a proteção. O número de boulders 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. d) Top Rope: vias são escaladas pelo competidor com a proteção de cima. Essa modalidade é exclusiva das categorias infantis e da paraescalada.

5.2. Categorias

5.2.1. As competições estaduais de escalada podem incluir as seguintes categorias: a) Principal; b) Parascalada; c) Sub-20 (Juvenil); d) Infantil

5.2.2. Podem competir na Categoria Principal:

- a) Somente atletas filiados à FEEP na categoria Principal no ano da competição, e:
- b) Atletas a partir dos 12 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição. Excepcionalmente será permitido a participação de atletas com idade abaixo dessas categorias 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.

5.2.7. A categoria Principal 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;

REGULAMENTO FEEP 2024

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

5.2.9. A categoria Sub-20 será subdividida em: a) Sub-20 (Júnior), para atletas com 18 e 19 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição; b) Sub-18 (Juvenil A), para atletas com 16 e 17 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição; c) Sub-16 (Juvenil B) para atletas com 14 e 15 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição; d) Sub-14 (Juvenil C) para atletas com 12 e 13 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano de competição. A categoria infantil será subdividida em: (Infantil A), para atletas com 10 e 11 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição; (Infantil B) para atletas com 8 e 9 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano da competição; (Infantil C) para atletas com 06 e 07 anos de idade, completos a qualquer momento durante o ano de competição.

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

5.2.11. 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 descrição da Diretoria Técnica da FEEP.

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

Casos Especiais

5.2.13. Competidores fora da idade da categoria mas que tenham solicitado participar de evento na categoria imediatamente acima poderão competir como Atletas Convidados, com todos os direitos de um atleta da categoria, exceto fazer parte do Ranking Estadual da categoria acima.

Atletas filiados a outro estado podem participar como Atletas Convidados, não podendo ocupar lugar no pódio nem fazer parte do Ranking estadual.

5.2.14. No caso de um atleta 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 a todas as atividades ligadas ao andamento da competição.

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

6.3. O Presidente do Júri, 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

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 Júri 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 zona 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 Júri tenha permitido tal equipamento.

Acesso à Área de Competição

6.4.5. Apenas as pessoas especificadas abaixo têm 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 Júri. Essas pessoas, durante sua permanência na Área de Competição, deverão ser escoltadas por um Oficial ou Membro da Organização apontado para isso, a fim 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

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 agravamento de uma lesão; v. Um capacete de escalada; c) São proibidos de serem usados ou portarem consigo enquanto escalam: i. Equipamento de áudio 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 Júri 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.

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 FEEP divulgará os seguintes rankings:

- a) O Ranking Paranaense, da categoria Principal, de cada modalidade (Guiada, Boulder e Velocidade), de acordo com o documento específico do regulamento;
- b) O Ranking Paranaense Combinado Boulder+Guiada, da categoria Principal, de acordo com o documento específico do regulamento;
- c) O Ranking Paranaense Sub-20 (Juvenil) de cada modalidade (Guiada, Boulder e Velocidade) para cada subcategoria, de acordo com o documento específico do regulamento;
- d) O Ranking Combinado Boulder+Guiada, para as subcategorias Sub-20, Sub-18 e Sub16, de acordo com o documento específico do regulamento;
- e) O Ranking de cada modalidade das categorias pertencentes ao infantil.

8. PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES

REGULAMENTO FEEP 2024

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

8.2. Tanto o Presidente do Júri, 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 Júri 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 Júri 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 FEED 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 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 Júri; 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 Júri 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

REGULAMENTO FEEP 2024

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 Júri 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 é tratado 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, 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, a pessoa ficará inelegível para se inscrever como competidor ou representante no próximo evento FEEP.

8.12. O Presidente do Júri está autorizado a requerer 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 Júri de Apelação deverá ser apontado para cada competição organizada dentro dessas regras e deverá ser formado por: a) O Presidente do Júri, ou/e; b) caso a apelação seja sobre uma decisão tomada pelo Presidente do Júri na zona de competição, o Árbitro Chefe.

REGULAMENTO FEEP 2024

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 o Presidente do Júri ou o Árbitro Chefe, que levará o assunto ao Júri de Apelações para consideração. 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 Júri 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 Júri 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 os competidores afetados pela Apelação;

9.7. O Júri 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 a competição (Decisão Original): a) Se a Apelação versa sobre os Resultados Oficiais, o Presidente do Júri 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 Júri 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 Júri não levará em consideração para julgar a Apelação nenhuma evidência de vídeo que não seja: 1. Gravações oficiais FEEP; 2. Imagens da Transmissão Oficial. c) Se: i. As evidências disponíveis forem inconclusivas, ou o Júri 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 Júri chega a uma decisão unânime a apelação será julgada 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

REGULAMENTO FEEP 2024

deverá ser feito por escrito e entregue por um membro do Júri à pessoa que deu entrada com a Apelação.

Consequências da Apelação

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

REGRAS POR MODALIDADE:

GUIADA

10. REGRAS GERAIS GUIADA

10.1. As competições nacionais de Guiada deverão:

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 Júri).

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, salvaguardando 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 Júri 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 Júri 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

10.4. Todo competidor deverá usar uma cadeirinha (Arnés/Baudrier/Harness). O Presidente do Júri 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 categoria:

a) As vias para cada grupo deverão ter Guia 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, i. Competidores sem ranqueamento no ano anterior deverão ser alocados nas posições finais de cada grupo aleatoriamente de forma que cada grupo tenha um número igual ou próximo de atletas.

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 os competidores estiverem

REGULAMENTO FEEP 2024

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. As fases 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.

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

REGULAMENTO FEEP 2024

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.

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, 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. Para que não restem dúvidas: caso o atleta aguardando na zona de chamada não esteja pronto para iniciar sua tentativa, isto é, devidamente calçado e com corda corretamente fixada à cadeirinha, no momento em que for chamado, não haverá nenhuma tolerância de tempo para adequação. O atleta não iniciará sua tentativa e ficará rankeado em último na via.

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 proteções 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 todos os pontos de proteção estejam clipados.

b) Finalizada quando: i. O competidor tenha 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

- a) O seu tempo total de escalada, arredondado para baixo.
- b) O score alcançado que poderá ser:
 - i. Quando o competidor permanecer em posição legítima durante toda a tentativa:
 - 1. Top quando o competidor tiver:
 - a. clipado a proteção final da via;
 - b. controlado a agarra marcada como "Top" com as duas mãos (para competidores da Paraescalada e categoria infantil)
 - 2. O valor presente no croqui da via para a última agarra controlada ou usada pelo competidor antes de ter:
 - a. Sua tentativa terminada pelo Árbitro Chefe;
 - b. Cair;
 - ii. Quando o competidor não permanecer em posição legítima durante toda a tentativa, o valor presente no croqui da via para última agarra controlada ainda em posição legítima e em ambos os casos:
 - iii. Somente agarras usadas com as mãos serão consideradas para efeitos de pontuação. O score "+" deverá ser utilizado para quando a agarra é usada, e é melhor do que aquele para agarra apenas controlada.
 - iv. A pontuação do atleta será pausada na última agarra marcada no croqui de onde o Routesetter Chefe tenha considerado como possível clipar qualquer proteção ainda não clipada, quando o competidor controlar (ou ultrapassar essa agarra), até que a proteção em questão seja clipada.

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 alcançada 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

REGULAMENTO FEEP 2024

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 Júri, 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, assegurador ou Árbitro de via considerar que um incidente técnico aconteceu, eles devem notificar o Árbitro Chefe imediatamente. 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 e membros da organização do evento durante esse período; e b) O Presidente do Júri 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

REGULAMENTO FEFP 2024

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 fases 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 Júri de apelação deverá revisar os resultados apenas daquele atleta.

REGRAS POR MODALIDADE:

Boulder

17. REGRAS GERAIS BOULDER

17.1. As competições 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;

Nota: Para as categorias juvenis, o formato de disputa da fase qualificatória segue as modificações do item 42.

c) Em situações excepcionais o Presidente do Júri 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

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 vazia ou não delimitadas da superfície 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.

17.2.4. 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 Júri, 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 linhas similares e os boulders deverão ser montados com 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:

REGULAMENTO FEEP 2024

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 os competidores estiverem empatados sua ordem de entrada será: i. Quando os competidores foram 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 de boulder deverão ser conduzidas em condições de isolamento.

20.2. Os competidores elegíveis para participar de qualquer rodada da competição com isolamento deverão 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) Tentar cada boulder do circuito na ordem determinada;

REGULAMENTO FEFP 2024

- c) Ter 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: i. 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; ii. 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:

- a) Cada boulder será tentado pelos competidores na ordem designada na Ordem Oficial de Entrada;
- b) Uma vez que um competidor tenha finalizado suas tentativas, eles retornarão para uma Zona de Transição separada e o próximo competidor irá começar;
- c) 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.

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

22. PROCEDIMENTO DE ESCALADA

22.1. O período de tentativas:

- a) nas fases qualificatórias e semifinal, deverá ser formado por um período fixo de preparação, durante o qual o competidor poderá se preparar para suas tentativas antes de entrar na zona de competição, e um período fixo de escalada. A duração destes períodos será de 15s e 5 minutos, respectivamente.
- b) O período de tentativas para a fase final deverá ter um período de escalada de 4 minutos, sem nenhum período de preparação separado. em ambos os casos os competidores podem fazer um número ilimitado de tentativas em qualquer boulder durante o período de escalada determinado.

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) Apenas escovas e material fornecido pela organização poderá ser usado;

REGULAMENTO FEEP 2024

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 usou ou controlou 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 fez uma saída errada; ii. O competidor toca 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:

REGULAMENTO FEEP 2024

- a) Em ordem decedente do número de boulders completados com sucesso (“Tops”);
- b) Em ordem decedente 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

25.3. Se um competidor, representante de atleta ou Árbitro de linha considerar que 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 poderá 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 Júri 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

REGRAS POR MODALIDADE:

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 cancelada, os resultados da rodada anterior. c) Para eventos em que o número de atletas inscritos em determinada categoria for inferior a 4, a direção da FEED poderá optar por cancelar o evento em até 48 horas após o fechamento das inscrições. Em qualquer caso, os atletas relevantes serão notificados e as inscrições não serão reabertas, nem serão permitidas inscrições fora do prazo previamente estipulado no infosheet.

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.

REGULAMENTO FEEP 2024

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

28.2. 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

28.3. 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).

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

Checagens de Segurança

28.5. Antes de qualquer tentativa na via o assegurador 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 28.3.

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:

- a) Registrar o tempo de término de cada competidor separadamente quando eles atingirem o botão posicionado.
- b) 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 c) 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

REGULAMENTO FEFP 2024

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:

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

Número de competidores com tempo válido na qualificatória	Quotas 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

REGULAMENTO FEEP 2024

32.1. Cada via deverá ser limpa imediatamente posterior a:

a) o término de um período de prática; b) o término de uma rodada de qualificação;

32.2. Quando um período de prática existir, os competidores terão direito a uma corrida em cada pista. Os competidores não serão parados em caso de queima de largada. O período de prática:

a) Deverá incluir uma demonstração do sinal sonoro de queima de largada e do sistema de medição de tempo;

b) Deverá ter a forma de uma prévia da rodada de qualificação, com os competidores elegíveis para participar da fase qualificatória fazendo suas tentativas na mesma ordem de entrada publicada para a qualificatória. O presidente do Júri poderá variar o tempo e o formato do período de prática para melhor refletir as circunstâncias específicas de uma competição.

32.3. Na fase qualificatória

a) cada competidor poderá fazer uma tentativa em cada pista, a não ser que: i. Uma nova corrida seja necessária após uma Queima de Largada ou um Incidente Técnico, ambos os casos onde uma nova tentativa é permitida; ii. Quando falhar em comparecer à Zona de Chamada quando chamado, caso no qual a corrida prosseguirá sem ele;

b) Cada competidor deverá permanecer na Área de Competição como orientado pelo Presidente do Júri até que tenham completado suas tentativas em ambas as pistas;

c) Um competidor que cometa uma Queima de Largada em sua primeira corrida da fase, não será elegível para iniciar sua segunda corrida da fase. Em todos os casos que um competidor cometer uma Queima de Largada, o competidor que não tenha cometido a Queima de Largada poderá correr novamente, caso no qual correrá sozinho. A corrida deverá acontecer antes da próxima corrida programada para a fase.

32.4. Na fase final:

a) Deverá acontecer como uma série de estágios, cada um consistindo em um número de corridas "duelo", com o vencedor de uma corrida avançando para o próximo estágio. O número de estágios e corridas em cada estágio serão determinados pelas cotas para a Fase Final.

b) Qualquer corrida na Fase Final, o vencedor deverá ser determinado como segue: i. Quando um competidor falhar em iniciar ou não for elegível para iniciar a corrida, o vencedor será o outro competidor e nenhuma corrida acontecerá; ii. Quando os dois competidores iniciarem: 1. quando ambos os competidores marcarem um Tempo Válido, o competidor que marcar o menor (ou o único) Tempo Válido; 2. quando um competidor tiver cometido uma Queima de Largada, o outro competidor será o vencedor; 3. quando ambos os competidores marcarem o mesmo tempo válido ou nenhum tempo válido (exceto quando uma Queima de Largada tenha ocorrido), uma corrida adicional será realizada para quebrar o empate. Se os competidores permanecerem empatados, o empate será quebrado comparando os tempos previamente marcados pelos competidores na competição (excluindo os tempos da prática); iii. Quando nenhum competidor tenha começado, nenhum competidor será considerado vencedor;

c) uma apresentação de todos os Semi-Finalistas deverá ser feita antes da primeira corrida do estágio da Semi-Final;

REGULAMENTO FEEP 2024

- d) os perdedores da Semi-Final competirão pelo terceiro e quarto lugar na "Pequena Final".
- e) Os vencedores das corridas de Semi-Final irão competir pelo primeiro e o segundo lugares na "Grande Final", que será na sequência do encerramento da "Pequena Final" (ou quando múltiplas categorias estejam competindo em paralelo, na sequência do término de todas as corridas de "Pequena Final". Se uma queima de largada acontecer na "Grande Final" (somente nela), o competidor poderá escolher correr sozinho.
- f) cada competidor deverá permanecer na Área de Competição, como orientado pelo presidente do Júri.

33. PROCEDIMENTO DE ESCALADA

O início

33.1. 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.

33.2. Toda corrida deverá utilizar um protocolo em comum. Ao ser chamado para o início de uma via, cada competidor deverá:

- a) Dentro de 10 segundos após ser chamado, posicionar o tapete de largada para sua posição preferida. Durante o período, os competidores poderão tocar, somente, as primeiras agarras da via e deverão permanecer no chão;
- b) Deverá então se apresentar ao assegurador que deverá se certificar que: i. A cadeirinha do competidor está devidamente fechada; ii. A cadeirinha do competidor está devidamente fixada ao sistema de Autobelay ou Top Rope.
- 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.
- d) Ao comando de "Em suas marcas", cada competidor deverá tomar sua posição, sem demora, com as duas mãos e um pé nas suas agarras de saída preferidas e um pé no tapete de largada.
- e) Após os competidores ficarem imóveis em suas posições de saída, o responsável pela largada irá declarar "Prontos" e em seguida iniciará o sistema de medição de tempo;
- f) Se por alguma razão após o anúncio de "Em suas marcas" mas antes de "Prontos": i. o responsável pela largada não estiver satisfeito que a corrida deva começar; ou ii. um dos competidores levante a mão indicando que não está pronto para largar; o responsável pela largada deverá ordenar que todos os competidores se retirem das suas posições de largada e retornem para a posição de pré saída.
- g) se um competidor falhar em seguir os itens a) à d), ou por alguma ação perturbar qualquer outros competidores, o responsável pela largada poderá ordenar o retorno à posição de pré-saída. O Presidente do Juri poderá punir o competidor ofensor com um cartão amarelo.

Queima de Largada

33.3. Em qualquer corrida, seguindo à declaração de "Prontos!" pelo responsável pela largada:

- a) Quando não estiver sendo utilizado um sistema hologado IFSC: i. O competidor cujo sistema registrar a largada antes do sinal de saída, será marcado como tendo queimado a

REGULAMENTO FEEP 2024

largada; 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.

b) Quando estiver sendo utilizado um sistema homologado IFSC: i. Um competidor tenha um tempo de reação menor do que 0.100, ele será declarado como tendo queimado a largada; ii. Quando os dois competidores tenham um tempo de reação menor do 0.100: 1. O competidor que tiver o menor tempo de reação será declarado como tendo queimado a largada; 2. No caso dos dois competidores registrarem o mesmo tempo de reação, a corrida deverá ser refeita e nenhuma queima de largada será registrada. iii. Em adição a qualquer sinal emitido pelo sistema de medição de tempo, o responsável pela largada deverá declarar "Parar!" assim que possível; iv. Nenhuma apelação poderá ser feita em relação à validade da medição do tempo de reação quando um sistema homologado IFSC estiver sendo utilizado.

33.4. Um resultado será registrado como:

a) um "Tempo Válido" quando o competidor: i. Tiver batido no botão/pad de chegada; e ii. parar o contador de tempo; exceto quando uma Queima de Largada tenha sido cometida por algum competidor na referida corrida.

b) uma "Queda", quando no curso da sua tentativa um competidor: i. Falhar em parar o contador de tempo; ii. parar qualquer queda ou escorregão segurando outra agarras que não a última controlada/usada antes de sofrer a queda/escorregão. iii. usar as arestas laterais ou de topo da parede de escalada; iv. tocar o chão com qualquer parte do corpo após ter começado.

33.5. Aos competidores será garantido um tempo mínimo de cinco (5) minutos entre as tentativas nas vias, a não ser quando:

a) uma corrida de desempate tenha que ser realizada, como descrito no item 32.4/b.

b) Seguindo a ocorrência de uma Queima de Largada como descrita no item 33.3/b.

34. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO

34.1. O tempo de escalada para cada competidor será definido como período entre o sinal de largada e a finalização da tentativa do competidor. O Sistema de Medição de tempo deverá:

a) Registrar e mostrar o tempo de escalada para cada competidor separadamente;

b) Ser capaz de medir tempos na precisão de pelo menos: i. 1/100s quando não for um sistema homologado IFSC; ii. 1/1000s quando for um sistema homologado IFSC;

c) Serão registrado na maior precisão possível, para os propósitos de ranqueamento;

d) Serão publicados com a precisão de uma casa decimal a menos, arredondados para baixo, a não ser que seja necessário para casos de desempate;

35. RANKING APÓS CADA RODADA

35.1. Ranking na Qualificatória:

a) Qualquer competidor que não consiga ou não seja elegível para iniciar ambas as suas corridas programadas não será ranqueado e o resultado marcado como DNS (Did not start/Não iniciou);

REGULAMENTO FEEP 2024

- b) Qualquer competidor que tenha feito uma Queima de Largada, quer em sua primeira ou segunda corrida, ficarão ranqueados igualmente em último na rodada;
- c) Levando em conta os itens A e B acima, qualquer competidor que falhe em marcar um "Tempo Válido" serão ranqueados igualmente, acima dos competidores que tenham cometido "Queima de Largada";
- d) Levando em conta os itens A, B e C acima, qualquer competidor que consiga marcar um "Tempo Válido" em pelo menos uma de suas corridas, serão ranqueados em ordem crescente dos seus melhores tempos válidos (ou o único), na maior precisão disponível. Onde dois tenham o mesmo melhor "Tempo Válido", os seus rankings serão definidos por: i. Quando todos os competidores tiverem um segundo "Tempos Válidos", pelo comparativo desses tempos; ii. Quando apenas um competidor tiver um segundo "Tempo Válido", este ficará à frente do competidor sem um segundo tempo válido; iii. Quando todos os competidores não tiverem um segundo "Tempo Válido" eles serão ranqueados igualmente;
- e) Se, após seguir o procedimento de ranqueamento acima, a cota para a final for excedida por conta de empates, os competidores empatados deverão correr novamente na pista A até que todos os empates sejam quebrados. Os tempos registrados nessas tentativas serão utilizados apenas para determinar se qualificam para a final e para nenhum outro propósito.

35.2. Ranking na Final

- a) Qualquer competidor que falhe ou seja inelegível para iniciar sua primeira corrida programada não será ranqueado na rodada e terá o resultado marcado como DNS (Did not start/Não Iniciou);
- b) Os competidores serão ranqueados na rodada final na ordem do último estágio no qual competiram e dentro de cada estágio na seguinte ordem: i. Os vencedores das corridas daquele estágio; ii. Quaisquer competidores naquele estágio declarados como perdedores segundo o item 32.4/b/ii, serão ranqueados entre si comparando os tempos previamente registrados pelos competidores na competição (excluindo o período de prática); e iii. Levando em conta o item A acima, qualquer competidor declarado perdedor seguindo os itens 32.4/b/i ou 32.4/b/iii

35.3. Ranking Geral

Levando em conta sempre o item as regras, o Ranking Geral será determinado da seguinte maneira:

- a) Competidores que tenham um ranking na final, naquela ordem;
- b) Competidores que não tenham um ranking na final, na ordem do ranking da Qualificatória; Em qualquer estágio da final que seja cancelado, a competição será considerada concluída, e o Ranking Geral será calculado depois do último estágio completo, com os vencedores das corridas do último estágio completo sendo ranqueados relativamente entre si, comparando os tempos registrados previamente na competição (excluindo o período da prática)

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.

REGULAMENTO FEEP 2024

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) câmaras, 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.

REGULAMENTO FEEP 2024

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 discricção 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 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.

EVENTOS PARA ESCALADA

REGULAMENTO FEED 2024

39 CATEGORIAS

39.1.1. O Campeonato de Paraescalada poderá ser disputado nas categorias:

- a) AU2 - Comprometimento moderado de membro superior - Função reduzida a partir do cotovelo e articulação do punho não funcional;
- b) AU3- Comprometimento de mão - Amputação ou redução da função de uma mão ou múltiplos dedos em ambas as mãos;
- 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, incluindo 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, incluindo 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, incluindo outros tipos de comprometimento: comprometimentos de todos os tipos com impacto leve na função de pelo menos 1 membro
- h) B1 - Atletas com acuidade visual pior do que LogMAR 2.60; i) B2 - Atletas com acuidade visual entre LogMAR 1.50 e 2.60 (incluso) e/ou o raio de visão menor do que 10°.

RANKING PARANAENSE DE ESCALADA

40. Para o Ranking Paranaense de Escalada serão calculados:

40.1 Ranking por modalidade:

a) Será calculado e divulgado o ranking estadual de cada modalidade, nas categorias Principal, Sub-20, Sub-18, Sub-16, Sub-14, Infantil A, Infantil B e Infantil C.

Para o cálculo, será usada a tabela 40.3 ficando à frente os atletas com maior pontuação.

b) Se houver mais de uma etapa por modalidade, a classificação se dará pela soma das pontuações obtidas em cada etapa da modalidade, ficando à frente os atletas com maior pontuação.

40.2 Ranking Combinado:

a) Será calculado o Ranking Estadual Combinado Boulder & Guiada nas categorias Principal, Sub-20, Sub-18, Sub-16 e Sub-14 dos eventos válidos.

b) a critério da FEED, pode ser considerado também o cálculo da classificação do ranking combinado nas categorias infantis.

c) São elegíveis para participar do Ranking Boulder & Guiada os atletas que tenham pontuado em pelo menos um (1) evento válido de cada modalidade (Boulder e Guiada);

REGULAMENTO FEEP 2024

d) Quando houver mais de uma etapa por modalidade, a pontuação atribuída ao atleta será a da sua classificação no ranking geral da modalidade seguindo a tabela 40.3:

40.3 Tabela de pontuação do Ranking Paranaense

Colocação	Pontos	Colocação	Pontos	Colocação	Pontos
1	200	11	62	21	20
2	163	12	56	22	18
3	131	13	52	23	16
4	110	14	48	24	14
5	102	15	44	25	12
6	94	16	40	26	10
7	86	17	36	27	8
8	81	18	32	28	6
9	74	19	28	29	4
10	68	20	24	30	2

FEEP