



# **CRITERIUM**

## **ARRAMPICATA SPORTIVA**

### **REGOLAMENTO DI GARA**

### **COMPETIZIONE DI BOULDER**

#### **1 . G E N E R A L E**

1.1 Le competizioni di boulder consistono in una serie di brevi itinerari detti "problemi". Tutti i problemi verranno saliti senza corda. Il massimo numero di appigli di un problema è dodici. Il numero medio di appigli di tutti i problemi è compreso tra quattro e otto.

1.2 Le cadute dai problemi saranno protetti da materassi al suolo. E' responsabilità del tracciatore disporre materassi sufficientemente grandi e sicuri sotto a ciascun problema.

Se è necessario congiungere tra loro più materassi, essi dovranno essere ricoperti in modo tale che sarà impossibile per gli atleti cadere nel punto di congiunzione tra di essi.

1.3 Le gare di boulder potranno svolgersi in due turni: qualificazioni e finali, oppure in tre turni: qualificazioni, semifinali e finali.

1.4 La Qualificazione avverrà sotto forma di raduno con un numero di problemi che varia da 8 a 12 blocchi a discrezione del tracciatore e verrà effettuato il semplice conteggio di Punti per ogni Boulder realizzato. In caso di pari merito decide il numero dei tentativi.

Il numero di problemi proposti in finale sarà di 3 blocchi .

1.5 Altezza massima del problema: per ragioni di sicurezza l'altezza massima della caduta sul materasso sarà di 3,5 metri, considerando la parte più bassa del corpo.

1.6 La Giuria di ciascun problema sarà formata da i giudici di blocco, al quale verranno date le opportune istruzioni dal presidente di giuria e/o dal giudice aggiunto . Il Presidente di Giuria sarà un Giudice Federale di terzo livello.

1.7 Ciascun problema avrà una posizione di partenza chiaramente indicata e consistente in appigli per le mani e appoggi per i piedi. Tali appigli o appoggi dovranno essere contrassegnati da un colore (o segnate di un colore) ben visibile e identico per tutti i problemi e per tutta la durata della competizione.

1.8 Durante la fase di osservazione del problema (successivo punto 2), le uniche prese che possono essere toccate dagli atleti sono quelle di partenza.

1.9 In ciascun problema sarà presente uno speciale appiglio, chiaramente identificabile e chiamato «zona» essa per dare punteggio dovrà essere tenuta, che identificherà uno specifico punteggio intermedio. L'utilizzo dell'appiglio «zona» non è obbligatorio per considerare risolto il problema. La scelta di tale appiglio sarà a totale discrezione del Tracciatore. Questa presa dovrà essere di un (o segnata di un colore) ben visibile e identico per tutti i problemi e per tutta la durata della competizione.

1.10 L'appiglio finale «top» di ciascun problema dovrà essere indicato chiaramente e dovrà essere di un colore (o segnato di un colore) ben visibile e identico per tutti i problemi e per tutta la durata della competizione.

#### **2 . T E M P O D I O S S E R V A Z I O N E D E L P R O B L E M A**

2.1 Solo in finale il tempo di osservazione di ciascun problema, secondo quanto disposto dal

Regolamento Generale di Gara, fa parte del tempo massimo concesso per risolverlo.

### 3 . M O D A L I T A ' D I S V O L G I M E N T O D E L L A P R O V A

3.1 nella fase di qualificazione i concorrenti dovranno risolvere in un tempo massimo da stabilire il maggior numero di boulder. Nella semifinale e/o finale, i concorrenti devono affrontare un numero definito di problemi. Dopo ciascun problema il concorrente ha a sua disposizione un tempo di riposo pari al tempo fissato per la soluzione di ciascun problema. Il Presidente di Giuria, prima dell'inizio della semifinale e/o finale, deve annunciare e/o pubblicare il numero e la sequenza dei problemi da affrontare. Nei pressi di ciascun problema deve esserci un'area chiaramente delimitata, dalla quale il concorrente possa osservare il problema stesso. Da quest'area non deve essere possibile osservare i problemi successivi: essa deve inoltre comprendere i materassi disposti come previsto dall'art.1.2.

3.2 Secondo quanto disposto dal presente Regolamento, nella semifinale e/o finale ciascun concorrente potrà tentare di risolvere ogni problema quante volte vorrà purché entro un tempo massimo stabilito prima dell'inizio di ciascun turno di gara. Il tempo massimo prestabilito è il medesimo per affrontare tutti i problemi di una determinata fase della gara. Tale tempo massimo - o periodo - deve essere annunciato e/o pubblicato dal Presidente di Giuria prima di ciascuna fase di gara e non potrà essere inferiore a 3(tre) minuti né superiore a 8 (otto) minuti.

3.3 Nella fase della semifinale e/o finale l'inizio e la fine di ciascun periodo dovranno essere annunciati da un forte e chiaro segnale acustico. A questo segnale i concorrenti che si stanno ancora arrampicando dovranno interrompere la loro prova ed entrare nell'area di riposo. Da tale area deve essere impossibile osservare i problemi successivi. I concorrenti che hanno terminato il loro tempo di riposo devono immediatamente raggiungere il problema successivo.

3.4 Il tentativo di un concorrente inizia quando ogni parte del suo corpo ha lasciato il suolo.

3.5 Nella fase della semifinale e/o finale l'ultimo minuto di ciascun periodo verrà segnalato con un segnale acustico riconoscibile e diverso da quello indicante l'inizio e la fine del periodo.

3.6 I concorrenti potranno utilizzare le spazzole per pulire le prese raggiungibili da terra. A questo scopo potranno essere utilizzate solo quelle spazzole fornite dall'organizzazione, che saranno disponibili nei pressi di ciascun problema. E' proibito ogni altro sistema personale di pulizia.

### 4 . C O N C L U S I O N E D E L L A P R O V A

4.1 Un problema è considerato risolto quando il concorrente tiene la presa finale «top» con

entrambe le mani e il Giudice di Problema annuncia: «OK!».

4.2 Un tentativo è considerato concluso quando il concorrente fa ritorno a terra oppure al termine del tempo di rotazione (periodo).

4.3 La prova del concorrente verrà fermata nel caso in cui egli oltrepassi i limiti del problema o qualora utilizzi appigli e/o appoggi dichiarati vietati.

### 5 . I N C I D E N T E T E C N I C O (SEMIFINALE/FINALE)

5.1 Un Incidente Tecnico verrà gestito nel seguente modo: Se avviene un Incidente Tecnico il Giudice comunicherà al concorrente il tempo che rimane alla fine del periodo.

5.2 Secondo il tempo necessario per il ripristino del problema il Presidente di Giuria deciderà di procedere in uno dei seguenti due modi:

5.3 Se il problema tecnico è stato risolto prima della fine del periodo corrente, la gara

continua. Il concorrente coinvolto nell'Incidente Tecnico ritenterà subito il problema. In caso di successo, l'Incidente Tecnico è considerato risolto. In caso di insuccesso il concorrente potrà ritentare quando avrà completato quel turno di gara. In questo caso, il Presidente di Giuria deciderà quando si dovrà effettuare questo tempo supplementare per permettere al concorrente coinvolto nell'Incidente Tecnico di ritentare il problema.

Per il nuovo tentativo, al concorrente verrà concesso il tempo rimasto al momento del verificarsi dell'Incidente Tecnico, con un tempo minimo di 2 (due) minuti.

5.4 Se il problema tecnico non può essere risolto prima della fine del periodo corrente di rotazione, nel momento in cui suonerà il successivo segnale di fine periodo, il turno di gara verrà interrotto sia per il concorrente vittima dell'Incidente Tecnico, sia per tutti i concorrenti che stanno gareggiando nei problemi che precedono quello in questione. Per tutti gli altri concorrenti la gara continua. Dopo la soluzione del problema, al concorrente vittima dell'Incidente Tecnico verrà concesso il tempo rimanente calcolato al momento dell'insorgere del problema, con un minimo di due minuti all'interno di un normale periodo di rotazione. Al termine di questo tempo la gara riparte per tutti i concorrenti con il segnale di rotazione.

5.5 In caso di incidente tecnico il tentativo in cui il concorrente è stato vittima dell'incidente tecnico non verrà considerato ai fini della classifica ma verranno considerati solo quelli precedenti l'incidente tecnico e quelli seguenti la riparazione.