
Normativa de competición.

JUDEX/FEXME

Montaña, Escalada

y Carreras por

Montaña y Alta

Montaña

2017-18



FEXME
FEDERACIÓN EXTREMEÑA
DE MONTAÑA Y ESCALADA

Índice.

01	Normativa específica de competición	4
02	Reglamento de competición en modalidad Escalada Deportiva.	4
02.1	El muro de escalada.....	4
02.2	Estilo de escalada y disciplinas.	4
02.3	Modalidades de competición y categorías.	5
02.4	Seguridad	5
02.5	Inscripción para la competición	6
02.6	Reunión Técnica	6
02.7	Sistema de competición.....	7
02.13	Procedimiento de escalada.....	8
02.14	Finalización de una escalada.	9
02.15	Mantenimiento del muro de escalada.....	9
02.16	Incidentes técnicos.	10
02.17	Descalificación de un competidor.	11
02.18	Descalificación con posible sanción disciplinaria.	11
02.19	Dificultad técnica de la vía de escalada.	11
03	Reglamento de participación en la modalidad Montaña.	12
04	Reglamento de la modalidad de Carreras por Montaña.....	14
04.1	Categorías.....	14
04.2	Inscripciones.	14
04.4	Desplazamientos.	15
04.5	Sistema de Competición.	15
04.6	Premios por prueba.	iError! Marcador no definido.
05	Reglamento disciplinario y conducta deportiva.....	17
05.1	Introducción.	17
05.2	Los competidores.	17
06	Reclamaciones y sistema de apelación.....	19

06.1	Generalidades.....	19
06.2	Jurado de apelación.	19

01 Normativa específica de competición.

El reglamento de competición para la modalidad JUDEX Montaña y Escalada se subdivide en tres reglamentos de competición. El primero de ellos hace referencia a la participación en la modalidad Escalada Deportiva y Paraescalada. El segundo regula la participación en la modalidad Montaña y Montaña Adaptada. El tercero a la modalidad Carreras por Montaña.

02 Reglamento de competición en modalidad Escalada Deportiva.

4

02.1 El muro de escalada.

Todas las competiciones autorizadas por la FEXME se desarrollarán con un diseño homologado y en pared artificial de escalada.

La superficie del muro de escalada permitirá en su totalidad su uso para escalar.

Los bordes laterales de la estructura y el de la cima no se usarán para escalar y se limitarán para indicarlo.

Si es necesario delimitar una vía en el muro para separarla claramente de otra, la delimitación se realizará usando un marca continua y claramente identificable de color negro.



La presa/agarre de salida para el comienzo del intento de una vía deberá marcarse claramente. Así como la que indica el final de la vía.

02.2 Estilo de escalada y disciplinas.

Las competiciones de escalada Judex se celebrarán sobre tres disciplinas: Boulder, dificultad y velocidad.

En las modalidades de cuerda se escalará en polea, es decir, con la cuerda pasada por el descuelgue de la vía.

En la modalidad sin cuerda (Boulder) se realizará en modalidad por tiempo. De forma que el deportistas dispondrá de un tiempo determinado para hacer cada problema o circuito de problemas según corresponda.

En ambos casos se escalará en la modalidad "a flash". Esto quiere decir, que todos los deportistas pueden verse unos a otros, conversas sobre los problemas y aconsejar al compañero que está escalando en ese momento. Siempre que sea de forma positiva y educada.

La altura obtenida en la competición de cuerda (o en el caso de secciones transversales, la mayor distancia a lo largo del eje de la vía) determina la clasificación del competidor en la ronda de competición.

En caso de la modalidad de bloque la clasificación la determinará el número de problemas resueltos en el tiempo indicado.

En caso de la escalada de velocidad, el tiempo empleado en recorrer el trayecto propuesto.

5

02.3 Modalidades de competición y categorías.

Todas las categorías del Programa JUDEX Montaña y Escalada, realizarán la competición en modalidad de top rope o escalada en polea, a excepción de la categoría JUVENIL que competirá como primero de cordada. Donde el escalador irá mosqueteando sucesivamente cada cinta exprés dispuesta en la vía sin poder saltarse ninguna de ellas. (esta excepción se realizará si la organización lo cree conveniente por las medidas de seguridad necesarias).

02.4 Seguridad

Durante la competición se deberán tomar todas las medidas necesarias de seguridad. Cada vía se diseñará evitando la posibilidad de una caída del competidor que:

- Lesione al competidor
- Lesione u obstruya a otro competidor.

El juez de vía y el equipador delegado deberán inspeccionar cada vía antes del comienzo de cada ronda de competición con el fin de asegurar que se han observado las medidas de seguridad estándar. En particular, el juez de vía y el equipador delegado:

- Se asegurarán de que todo el equipo y medidas de seguridad son acordes con el estándar de la UIAA y el reglamento de CEDC (Comité de escalada deportiva y competición).
- Velarán que los aseguradores son competentes. El juez de vía tiene la autoridad para pedir que se reemplace a cualquier asegurador o a cualquier otra persona que ponga en peligro la seguridad.
- Decidirán si la cuerda debe estar pasada por el primer punto de protección o por cualquier otro, en el caso de la categoría Juvenil, para las otras categorías deberá asegurarse que la cuerda está correctamente instalada,

inclusive reforzando el sistema de seguridad del anclaje si así lo creyese necesario.

- Todo el material usado en la competición deberá cumplir con los estándares de la UIAA, salvo indicación contraria marcada por el CEDC.

Requisitos generales:

- Cada competidor es libre de usar cualquier marca de arnés (es obligatorio llevar puesto un arnés de cadera, en caso de no disponer de éste la organización lo facilitará para el momento de la competición), calzado de escalada, bolsa de magnesio y vestimenta que prefiera.
- Los competidores utilizarán una cuerda simple proporcionada por la Fexme. La frecuencia con la que esta cuerda deberá ser cambiada la determinará el juez de vía conjuntamente con el equipador delegado.
- Los competidores deberán encordarse usando únicamente el nudo de doble ocho.
- Todo mosquetón por donde no tenga que pasar la cuerda deberá ser con cierre de seguridad.
- Cuando sea necesaria una extensión de una cinta normal se podrá usar una cadena de mosquetón, cinta, mosquetón, cinta y mosquetón, o una baga larga de cinta de resistencia igual o mayor que la cinta exprés (Recomendando una cinta única de la longitud necesaria y de resistencia igual o mayor).

El responsable delegado del evento tendrá la autoridad para solicitar que se destituya de la zona de competición a cualquier persona que no observe las medidas de seguridad.

02.5 Inscripción para la competición

Para participar en la prueba es necesario realizar una inscripción sujeta a los parámetros propios del programa JUDEX-FEXME 2015.16, en el tiempo y la forma determinada por la Fexme.

Si la inscripción y el seguro obligatorio no se hubiese gestionado con tiempo el deportista no podrá participar en el evento.

02.6 Reunión Técnica

Momentos antes del inicio de la competición se celebrará una reunión técnica en la cual se informará de:

- Confirmación de las inscripciones

- Sistema de desarrollo de la Competición.
- Puntualizaciones al reglamento en caso de existir.
- Tiempos de la competición. Horarios.

02.7 Sistema de competición

Las características del sistema de competición en la modalidad de escalada son:

CATEGORÍAS:

- **Mini** (nacidos/as en el año 2011)
- **Benjamines**(nacidos/as en los años 09/10)
- **Alevines**(nacidos/as en los años 07/08)
- **Infantiles**(nacidos/as en los años 05/06)
- **Cadetes**(nacidos/as en los años 03/04)
- **Juveniles**(nacidos/as en los años 01/02)

1. Todos los deportistas poseen un **carnet de puntuaciones** en el que se les anotan las puntuaciones obtenidas a lo largo de la prueba.
2. Puntúa tanto la participación en la actividad de escalada deportiva como en la de escalada lúdica.
3. Cada competidor realizará de 2 a 4 vías en la zona de competición de escalada deportiva. Todos los problemas marcados, con un máximo de 20, en la zona de Boulder. Y una sola vía con 2 intentos en la zona de escalada de velocidad.
4. La competición se realizará en modo FLASH, en la que todos los competidores pueden observar las actuaciones del resto de deportistas. Extensible a todas las disciplinas.
5. La puntuación se establecerá en función de la última presa que el escalador haya tocado o el TOP en caso de haber finalizado la vía. En la zona de Boulder se puntuará los problemas realizados o los "Bonus" (puntos medios del problema) en caso de que se indique (es posible que por la característica del bloque no haya Bonus). Así como el tiempo en el que se realice la vía en la disciplina de velocidad.

6. Al finalizar una competición de escalada y de cara a la clasificación final de la modalidad, se asignarán puntuaciones en el siguiente orden:

Número de orden	Puntuación asignada
1.	100
2.	90
3.	80
4.	70
5.	60
6.	50
7.	45
8.	40
9.	35
10.	30
11. y sucesivos	15

7. Zona lúdica: se puntuará la participación del deportista en cada una de las actividades y talleres propuestos con un total de 10 puntos en cada una o fracción.
8. A la fase Provincial Judex que se celebrará en las sedes propuestas acudirán los 5 deportistas con más puntuación de cada categoría y zonal.
9. A la fase de Final Judex que se celebrará en la Olimpiada Judex 2018 acudirán los 5 deportistas con más puntuación de cada categoría y provincia. El carácter de la Final será un poco más deportivo, sin perder el carácter lúdico que caracteriza a Judex. Si no se realizasen dichas Olimpiadas, la Fexme organizaría el evento final en una sede adecuada para tal efecto y desarrollaría en ella esta competición, informado con al menos un mes de antelación de dicho cambio.

02.8 Procedimiento de escalada

Al entrar en la zona de competición y llegar a la base del muro de escalada, se le exigirá al competidor que se sitúe en la presa de salida.

En el caso de velocidad, en este punto el juez comenzará a registrar el tiempo empleado por el competidor en su intento. Se dará por empezado el intento a la vía por parte de un competidor cuando los dos pies de éste hayan abandonado el suelo, momento en el cual el cronometro comenzará a contar.

Durante el intento a las vías

- Cada competidor deberá ceñirse en su escalada a las presas permitidas por el juez así como a los relieves que estén autorizados.

Para categoría JUVENIL

- Cada competidor se asegurará a las cintas exprés en secuencia, sin saltarse ninguna.
- Cada cinta exprés deberá ser utilizada antes de que la parte más baja del cuerpo del competidor se mueva por encima del mosquetón más bajo de la cinta (en el caso de una travesía techo, antes de que el cuerpo del competidor se desplace más allá del mosquetón no asegurado).

02.9 Finalización de una escalada.

El intento de un competidor a la vía se detiene cuando:

- El competidor cae.
- Excede el tiempo permitido para la vía (si se indica)
- Toca alguna parte del muro más allá de los límites marcados de la vía.
- Usa los bordes laterales o la cima del muro.
- Toca el suelo con alguna parte del cuerpo.
- Usa cualquier tipo de ayuda artificial (puntos de seguridad y descuelgue).
- Deja de asegurarse y no atiende a los requerimientos de los jueces.

Al detener el intento de un competidor a una vía, la medición de la altura conseguida por este competidor será hecha hasta la presa más alta tocada o cogida (o en el caso de travesía o techo: la presa más lejana tocada o cogida siguiendo la línea de progresión). Cada presa será considerada por haber sido definida como tal por el equipador delegado.

A un competidor se le permitirá retroceder durante el tiempo que dure su intento a la vía considerando, si éste cayera, la presa más alta tocada con anterioridad.

Se considerará una presa como cogida a criterio del árbitro

Si un competidor toca un punto desprovisto de presas, este punto no se incluirá en ninguna medición de máxima altura o mayor distancia conseguida por el competidor.

Al finalizar la participación de un competidor, éste será bajado inmediatamente al suelo y abandonará la zona de competición.

02.10 Mantenimiento del muro de escalada.

Los jueces y el equipador delegado deberán cuidar que en cada ronda de competición se mantenga de forma eficiente el muro de escalada.

Si durante la competición se rompiera o moviera alguna presa: siguiendo las instrucciones del juez, el equipador realizará o revisará cualquier trabajo de

reparación y pondrá al corriente al presidente del jurado. Si el resultado de la reparación supone una ventaja o desventaja para los competidores siguientes, el presidente del jurado puede tomar la decisión de continuar esa ronda o detenerla y comenzar de nuevo.

02.11 Incidentes técnicos.

El juez de competición puede decretar incidente técnico si:

- Existe una tensión en la cuerda que asiste u obstruye a un competidor.
- Una presa está rota o suelta.
- Existe una cinta exprés o mosquetón colocados incorrectamente.
- Cualquier otro acontecimiento que suponga una desventaja o ventaja para un competidor, no siendo resultado de la acción del propio competidor.

10

El juez de competición deberá decretar incidente técnico siempre que se haya producido cualquier circunstancia que deje en ventaja al competidor debido a ayudas externas.

El juez de competición puede declarar incidente técnico a petición del escalador si:

a) El competidor no se encuentra en posición legítima debido al incidente técnico y reclama al juez, quién da la razón al competidor. En el caso de una presa que se ha movido, y si existen dudas al respecto, el juez debe pedir al equipador que suba a verificarlo.

b) El competidor permanece en posición legítima a pesar del incidente técnico pero reclama al juez que se le conceda incidente técnico. El competidor debe especificar concretamente lo ocurrido y esperar a que el juez le de su conformidad para abandonar su intento a la vía.

Cualquier escalador sujeto a incidente técnico pero que continúe escalando porque se encontraba en posición legítima, no puede en caso de caída posterior reclamar incidente técnico.

Al competidor sujeto a incidente técnico, se le permitirá un periodo de recuperación en la zona de aislamiento sin entrar en contacto con ningún otro competidor o técnico. El competidor debe decidir inmediatamente cuando desea comenzar su próximo intento a la vía que deberá ser entre de inmediato y antes del quinto competidor siguiente. Si no quedaran tantos escaladores en competición al competidor se le permitirá un tiempo mínimo de recuperación de 15 minutos antes de intentar la vía.

Al escalador sujeto a incidente técnico se le registrará siempre con su mejor resultado de sus tentativas a la vía.

02.12 Descalificación de un competidor.

Incurrir en lo siguiente supondrá la descalificación inmediata de un competidor:

- Salir de la zona de aislamiento sin respetar el turno de competición.
- No llevar consigo el equipo apropiado al comenzar una vía.
- Si el competidor no respeta a sus compañeros o los jueces.

02.13 Descalificación con posible sanción disciplinaria.

Incurrir en lo siguiente supondrá la descalificación inmediata del competidor y podría suponer una sanción disciplinaria:

- Transmitir información a otro competidor más allá de lo permitido por el reglamento.
- Distraer o interferir a otro competidor que se está preparando o bien intentando una vía.
- Distraer o interferir a un oficial cuando está realizando sus funciones.
- No cumplir con las instrucciones de jueces y/o oficiales de la organización.
- No participar en cualquier ceremonia oficial.
- El comportamiento o uso de palabras ofensivas, insultantes o violentas con respecto a cualquier persona en la zona de competición, aislamiento o tránsito.
- Comportamiento antideportivo en la zona de público.

02.14 Dificultad técnica de la vía de escalada.

La dificultad técnica de la vía de escalada será determinada por el Equipador o equipadores designados por la FEXME, que oscilará desde la graduación de IV hasta la graduación máxima que se estime oportuna en función de cada categoría y nivel medio de los participantes.

NOTA IMPORTANTE:

Debido a su carácter INTEGRADOR, INCLUSIVO, DIVULGATIVO Y LÚDICO las actividades de PARAESCALADA no tendrán clasificación.

03 Reglamento de participación en la modalidad Montaña y Alta Montaña.

La presente modalidad no posee carácter puramente competitivo aun cuando desarrolla un reglamento de competición, observando unas normas de participación. Se establecen a continuación:



12

1. Todos los participantes en las salidas al entorno natural observarán las normas impuestas por la FEXME.
2. Para participar en las salidas se deberá estar inscrito en forma y tiempo en los listados generales JUDEX.
3. Será obligatoria la participación de un monitor de cada entidad junto con los técnicos que aporte FEXME para el desarrollo de la actividad.
4. Cada una de las salidas provinciales contará con una primera parte en la que tendrá lugar una ruta de senderismo y posteriormente una segunda parte en la que se podrán actividades como escalada en roca natural, interpretación de mapas, técnicas de progresión por la naturaleza, actividades complementarias que aporten un carácter formativo al evento.
5. El control de la actividad durante toda su duración será responsabilidad del técnico impuesto por FEXME; pudiendo este decidir la suspensión de la actividad si las condiciones climatológicas o cualquiera otra incidencia así lo aconsejan, atendiendo siempre en primer lugar a la seguridad de los participantes en la actividad.
6. Los materiales técnicos necesarios para el desarrollo de la actividad serán aportados por FEXME. No obstante se puede requerir la aportación de materiales específicos por parte de los participantes, (por ejemplo botas de montaña), avisando siempre con un margen de tiempo suficiente.

7. Todos los aspectos referentes al reglamento disciplinario y reclamaciones serán similares en procedimiento y formas al de la modalidad escalada deportiva, que se expresan a continuación.

Las características del sistema de participación en la modalidad de montaña son:

1. El sistema de participación se regulará mediante la elaboración de un cuaderno de campo.
2. Las actividades propuestas en los cuadernos de campo se planificarán en dificultad acorde a las diferentes categorías.
3. Los cuadernos de campo serán revisados por los técnicos FEXME.
4. Debido a su carácter formativo y lúdico, las actividades de Montaña y Montaña adaptada **no tendrán clasificación.**

- Para la NUEVA disciplina de Alta Montaña, se tendrán en cuenta estas normas indicadas en el texto anterior. Observando que solo podrán participar en ella, los deportistas de categoría Infantil, Cadete y Juvenil. Teniéndose en cuenta la categoría de escalada para establecer estas catalogaciones por edad.

04 Reglamento de la modalidad de Carreras por Montaña.

La normativa de competición en la modalidad de carreras por montaña seguirá los planteamientos establecidos y delimitados en el reglamento general de las carreras por montaña aprobados en Asamblea FEXME. No obstante y para la modalidad JUDEX Carreras por Montaña se establecen los siguientes aspectos.



14

04.1 Categorías.

- **Benjamines**(nacidos/as en los años 09/10)
- **Alevines**(nacidos/as en los años 07/08)
- **Infantiles**(nacidos/as en los años 05/06)
- **Cadetes**(nacidos/as en los años 03/04)
- **Juveniles**(nacidos/as en los años 01/02)

04.2 Inscripciones.

Se realizarán acorde al sistema Judex 2016/17

Se podrán realizar **altas** de atletas a lo largo de toda la temporada, por parte de las Entidades ya inscritas en plazo.

Con carácter general, se realizarán a través de la página de FEXME (Apartado JUDEX), según el protocolo de inscripción, **con una antelación mínima de 7 días antes de las pruebas.**

Para cada carrera, el club enviará a COORDINACIÓN DE JUDEX judex@fexme.com y copia a carreras@fexme.com la relación de los atletas que vayan a disputar la prueba antes del LUNES anterior a las 15.00h.

Se podrán realizar licencias por un día para aquellos atletas que vayan a participar solamente en una prueba. Para ello las entidades enviarán un excell (el mismo que se utiliza para inscripciones colectivas ANEXO I) con los inscritos para esa prueba con 7 días de antelación.

04.3 Desplazamientos.

Los desplazamientos de los atletas se realizarán con carácter general en coches particulares, abonando la FEXME el kilometraje de un coche por cada 3 participantes a 0,19 Euros el kilómetro a través de los clubes.

La FEXME estudiará la posibilidad de la contratación de un autobús una vez recibidas las inscripciones para la prueba en concreto si logra unir un grupo de 18 participantes mínimo.

VER NORMATIVA DE TRANSPORTE GENERAL FEXME JUDEX.

15

04.4 Sistema de Competición.

El evento estará compuesto por dos partes diferenciadas: Una será la carrera propiamente dicha, cronometrada y por tandas en función de las edades de los participantes y la otra será un área complementaria donde se mostrarán diferentes habilidades de las carreras por montaña (pedreras, ascensos verticales pronunciados, obstáculos, etc) La clasificación final será una combinación de las dos partes al 50%.

De forma que el ganador del evento será el más completo de los deportistas.

Las distancias que recorrerán las diferentes categorías estarán en función de la dureza del recorrido, de manera orientativa será:

BENJAMÍN Y ALEVÍN: Hasta 2km

INFANTIL: Hasta 5 km

CADETE Y JUVENIL: Hasta 10 km.

El sistema de puntuación INDIVIDUAL, será en orden de llegada a meta en la carrera.

La puntuación será la siguiente:

Cada categoría tendrá una clasificación de la liga individual, sumando los puntos logrados en cada jornada, asignando 25 puntos al 1º, 16 al 2º, 12 al 3º, 7 al 4º, 6 al 5º, 5 al 6º, 4 al 7º, 3 al 8º, 2 al 9º y 1 al 10º clasificado/a.

En cuanto al área lúdica, se asignarán 5 puntos de bonificación adicional a todos los participantes, perdiendo dicha bonificación los corredores que no pasen por el área lúdica en cualquiera de las pruebas.

Igualmente habrá una puntuación POR EQUIPOS con las siguientes características:

En base a la clasificación general de cada categoría, el primero equipo que tenga a 3 corredores en meta se le asignará la máxima puntuación (15), al siguiente 13 y así sucesivamente por prueba. El número mínimo para puntuar es de 3 corredores, los equipos que presenten menos, no podrán puntuar.

Se le asignarán puntos en la clasificación por clubes de la siguiente manera:

Primer clasificado 15 puntos

Segundo 13

Tercero 11

Cuarto 9

Quinto 8

Sexto 7

Séptimo 6

Octavo 5

Noveno 4

Décimo 3

Undécimo 2

Décimo Segundo y posteriores 1

Se sumarán los puntos de todas las categorías, siendo la puntuación final de cada jornada.

En caso de empate tras todas las pruebas, se tendrá en cuenta el mayor número de pruebas realizadas. Y en caso de persistir el empate, se proclamará campeón el equipo que obtenga más puntuación en la última prueba.

Se dará trofeos a los 3 primeros equipos clasificados al finalizar los JUDEX.

Premios por prueba:

Se concederán medallas a los 3 primeros de cada prueba y categoría.

Campeonato de Extremadura JUDEX-FEXME:

Se concederán medallas a los 3 primeros de cada categoría tras la disputa de las 4 pruebas.

En caso de empate entre dos o más competidores se tendrá en cuenta el mejor resultado obtenido en la última carrera disputada.

*La modalidad de Carreras por montaña participará en la final JUDEX si se dan las condiciones para realizar una prueba de estas características en la sede que decida la Dirección General de Deportes.

Premios por participación de Clubes Federados y/u organizaciones de pruebas federadas:

El área de carreras bonificará la cuota anual de club en FEXME(100%) a los clubes participantes en JUDEX teniendo que participar en al menos 3 pruebas de las 4 y con un número superior a 5 componentes.

Igualmente en el caso de no tener club federado y ser organizaciones de pruebas, se les bonificará aportando un delegado auxiliar más a su prueba.

05 Reglamento disciplinario y conducta deportiva.

05.1 Introducción.

El Juez tiene la máxima autoridad para todas las actividades y decisiones que afecten a la competición dentro del área delimitada para ello; p.e. área de inscripción, zonas de aislamiento y tránsito, zona de competición inmediatamente enfrente del muro de escalada y el muro de escalada.

05.2 Los competidores.

El Juez y los árbitros estarán autorizados a tomar las siguientes acciones, especificadas abajo, respecto a las infracciones del reglamento de competición y conductas indisciplinadas de algún competidor dentro del área de competición:

- Informal, aviso verbal.
- Aviso oficial, acompañado de una "Tarjeta Amarilla".
- Descalificación de la competición, acompañada por una "Tarjeta Roja".

El Juez será el único autorizado para tomar esta decisión.

Se puede mostrar una "Tarjeta Amarilla" a causa de las siguientes infracciones:

- No comenzar de acuerdo con las instrucciones del árbitro.
- No obedecer las instrucciones del árbitro.
- Uso de lenguaje obsceno o abusivo, o comportamiento violento.
- Comportamiento antideportivo.

La muestra de una segunda tarjeta amarilla en una temporada, supondrá la descalificación del competidor para la siguiente prueba oficial FExME.

Descalificación sin otras sanciones: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una "Tarjeta Roja" y la inmediata descalificación del competidor de la competición sin que exista otra sanción:

- Utilizar elementos externos a los permitidos en las pruebas para sacar ventaja respecto a los demás participantes.
- Acciones antirreglamentarias o agresiones a otros deportistas, espectador o árbitro.

Descalificación con inmediata referencia al Comité de Disciplina: Las siguientes infracciones del reglamento supondrán una "Tarjeta Roja" y la inmediata descalificación del competidor de la competición con referencia al Comité de Disciplina, siguiendo la consecuente sanción de suspensión para las siguientes pruebas:

a) Infracciones del reglamento cometidas en el área de competición

- Transmitir información a otros competidores más allá de lo permitido por el reglamento.
- Distraer o interferir a cualquier competidor el cual se esté preparando
- No cumplir las instrucciones de los Jueces y/o oficiales de la organización.
- No participar en las ceremonias oficiales u otros eventos oficiales.
- No ir bajo las regulaciones que competen a la indumentaria del competidor.

- Comportamiento antideportivo o serios disturbios a la competición.
- Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, Jueces, managers, otros competidores y público en general.

b) Infracciones cometidas fuera del área de competición pero dentro de la zona de público.

- Comportamiento antideportivo y serios disturbios a la competición.
- Comportamiento antideportivo o serios disturbios y/o, uso de palabras abusivas, ofensivas, palabras violentas, o comportamiento inapropiado con los organizadores, Jueces, managers, otros competidores y público en general.

06 Reclamaciones y sistema de apelación.

06.1 Generalidades.

Todas las reclamaciones orales o escritas deberán realizarse en Castellano.

Solo será aceptada una reclamación antes de que finalicen la fase de clasificación o la ronda final, donde tuvo lugar la incidencia.

06.2 Jurado de apelación.

En el caso de que existiera una reclamación escrita, u oral en el caso el Juez formará un Jurado de apelación compuesto por el Juez, el Delegado de la FEXME y un árbitro no involucrado en el incidente. La reclamación se resolverá tan rápidamente como lo permitan las circunstancias. En el caso de una reclamación por escrito, la decisión el Jurado de Apelación deberá realizarse oralmente o por escrito y entregada en mano por el Juez a la persona que realizó la reclamación oficial. La decisión del Jurado de Apelación respecto de estos reglamentos será definitiva y no se podrán realizar más reclamaciones al respecto.