



LA SPORTIVA 12 HORAS

La maratón de escalada La Sportiva 12 Horas se trata de una competencia en equipos, donde las cordadas deben encadenar la mayor cantidad posible de rutas y boulders para juntar puntos durante 12 horas. No es necesario que los miembros del equipo escalen las mismas rutas ya que los puntajes individuales se sumarán a un total de puntos por equipo.

INSCRIPCIONES

Puedes inscribirte presencialmente en Gimnasio El Muro Vespucio o Larraín a partir del jueves 21 de marzo. También puedes hacerlo vía correo electrónico en repcionlarrain@gimnasioelmuro.cl.

El costo de la inscripción es de \$15.000 por cordada. Incluye snack de competencia (frutas, barrita y bebestible). No incluye almuerzo, pero puedes traerlo o consumir en la cafetería o carrito de comida que habrá el día de la competencia.

Cada cordada debe traer su propio equipo personal y cuerda para utilizar durante la competencia.

FECHA Y HORARIOS

El evento se realizará el sábado 13 de abril de 2019 en el Gimnasio El Muro ubicado en Avenida Larraín #6228, La Reina.

- 08:00 horas: Presentación de los competidores para la charla de seguridad y reglas (Obligatoria para todos los participantes).
- 08:30 horas: Se inicia la competencia. Una categoría en cada zona (boulder y ruta).
- 14:30 horas: Las distintas categorías cambian de zona.
- 20:30 horas: Termina la competencia e inicia la fiesta.
- 21:00 horas: Premiación.
- 22:30 horas: Cierre Fiesta



***NOTA:** Prefiere el transporte público (Estación Plaza Egaña, Línea 3 y 4 del Metro de Santiago) para llegar el día del evento ya que el estacionamiento se encontrará cerrado. Si asistes en vehículo puedes utilizar las calles aledañas para estacionarte.

REGLAS DE LA COMPETENCIA

En la escalada confiamos en la honestidad de nuestros pares. Esto es aún más importante durante una competencia. Esperamos que respetes a tus otros compañeros escaladores jugando limpio, mostrando empatía y buenos modales. Comparte los papeos y hazte a un lado rápidamente para que el próximo equipo ocupe la ruta o boulder que acabas de escalar.

Hacer trampa es una falta de respeto para todo el resto de los participantes. Disfruta del evento, empuja tus límites y pásalo bien, pero por favor no rompas las reglas. Si eres sorprendido haciendo trampa, tu equipo será descalificado.

Habrán supervisores por zona fiscalizando el cumplimiento de las reglas, no obstante, los mismos participantes están autorizados para denunciar cualquier comportamiento antideportivo.

Equipos y Categorías

- Los equipos tienen que ser formados por cordadas de dos personas. Puede ser una cordada femenina, masculina o mixta. No está permitido participar solo.
- Se debe definir un nombre único y original para el equipo, de lo contrario el equipo será nombrado con los apellidos de la cordada.
- Las categorías consideran el máximo grado trabajado y encadenado durante el último año.
 - Manitos Tiernas: máximo grado trabajado menor o igual a 5.11b. Los competidores de esta categoría pueden escalar como máximo rutas de dificultad 5.11d. Cupo 20 cordadas (40 personas).
 - Callos de Acero: máximo grado trabajado mayor o igual a 5.11c. Los competidores de esta categoría pueden escalar todas las rutas del gimnasio. Cupo 20 cordadas (40 personas).



- Queda a criterio de la organización ascender de categoría a un equipo que se haya inscrito en una categoría inferior a la que le correspondía.
- La categoría Manitos Tiernas comenzará escalando a las 08:30 en la “sala de rutas”, mientras que la categoría Callos de Acero lo hará en la “sala de boulder”. A las 14:30 horas se intercambiarán las zonas para continuar escalando hasta las 20:30 horas.

Reglas específicas para ruta

- Los miembros del equipo se deben asegurar entre ellos mismos y no está permitido que un tercero asegure a algún integrante del equipo.
- Las rutas deben ser encadenadas escalando de primero (sin caídas y sin colgarse). No se permite “trabajar” las rutas, debes bajar a la primera caída.
- Está prohibido saltarse cintas.
- Cada una de las rutas puede ser encadenadas hasta 2 veces por cada integrante de la cordada. Es decir, que cada ruta puede aportar al equipo hasta 4 veces su puntaje.
- Cada miembro de la cordada puede intentar la ruta cuantas veces estime conveniente siempre y cuando no haya nadie esperando la ruta. Si hay otro equipo esperando, pueden intentar la ruta solo una vez cada miembro del equipo para después ceder el lugar al otro equipo. Puedes colocarte en la fila si quieres volver a escalarla.
- Si estás esperando una ruta, tienes que estar encordado y con las zapatillas puestas. Si no estás atado a la cuerda y con tus zapatillas puestas cuando la ruta que esperabas es desocupada, otra cordada que esté lista puede usar la ruta. Así es que ESPERA LISTO PARA ESCALAR.

Reglas específicas para boulder

- Solo en el boulder está permitido que un tercero pueda ayudar protegiendo.
- Cada boulder puede ser encadenado hasta 4 veces por cada integrante del equipo. Es decir, que cada boulder puede aportar al equipo hasta 8 veces su puntaje.
- Si estás esperando un boulder, tienes que estar a la fila y con las zapatillas puestas. Si no estás en la fila y con tus zapatillas puestas cuando el boulder



que esperabas es desocupado, otro equipo que esté listo puede escalarlo. Así es que ESPERA LISTO PARA ESCALAR.

- Cada miembro del equipo puedes intentar el boulder cuantas veces estime conveniente siempre y cuando no haya nadie esperando. Si hay otro escalador esperando, pueden intentar el boulder solo una vez cada miembro del equipo para después ceder el lugar al otro equipo. Puedes colocarte en la fila si quieres volver a escalar el mismo boulder.

Puntaje

- Cada ruta y boulder tendrá un puntaje asignado según su nivel de dificultad. El puntaje es obtenido solo al encadenar.
- El día del evento se entregará una hoja de puntajes para boulder y otra para ruta en donde cada integrante del equipo deberá marcar las rutas y boulders a medida que se van encadenado.
- Cada uno de los integrantes del equipo puede escalar hasta 2 veces una misma ruta y 4 veces un mismo boulder.
- Si ambos miembros del equipo compiten utilizando un disfraz se obtienen puntos adicionales para el equipo según la categoría.
 - Categoría Manitos Tiernas: 600 puntos por equipo.
 - Categoría Callos de Acero: 1200 puntos por equipo.

Premiación

Se premiarán con productos La Sportiva a ambos miembros de los equipos que obtengan los tres primeros lugares de cada categoría.

Consejos

- Ven preparado y llega con una estrategia que en este tipo de competencia es clave. Aliméntate e hidrátate bien antes y durante el evento, para así tener la energía suficiente para escalar durante 12 horas.
- Al escalar rutas, usa el nombre de tu cordada antes de cualquier comando de escalada. Esto es muy importante ya que habrá varias cordadas a tu alrededor y se puede prestar para malos entendidos y accidentes.



- El cansancio puede jugarte una mala pasada, así que haz que sea un hábito el chequeo cruzado antes de escalar una ruta.
- Ten plan B como alternativa en caso de que la ruta que piensas escalar esté ocupada y no quieras esperar.
- Cualquier escalador que sea sorprendido poniendo en peligro su seguridad o la de las otras cordadas puede ser descalificado.