



19th INTERNATIONAL CONGRESS OF SPELEOLOGY

38º Congresso Brasileiro de Espeleologia

20-27 DE JULIO DE 2025 - BELO HORIZONTE - MINAS GERAIS – BRASIL

**REGLAS DE LOS JUEGOS -
SPELEOLYMPICS**

MARZO/2025



REGLAS DE LOS JUEGOS - SPELEOLYMPICS
19th INTERNATIONAL CONGRESS OF SPELEOLOGY
BELO HORIZONTE - BRASIL

SECCIÓN DE ESPELORRESCATE DE LA
SOCIEDAD BRASILEÑA DE ESPELEOLOGÍA
SER/SBE



ÍNDICE

REGLAS GENERALES – SPELEOLYMPICS 19th ICS4

Inscripción4

Requisitos Previo4

Clasificación5

Premiaciones5

Casos de emergencia4

JUEGOS6

JUEGO 1 – Apilamiento de cajas de cerveza6

2.1.1 Descripción del Juego 1 6

2.1.2 Reglas del Juego 1 6

JUEGO 2 – Ascenso de 100 m por cuerda6

2.2.1 Descripción del Juego 2 6

2.2.2 Reglas del Juego 2 6

JUEGO 3 – Rompe-Cuerpo7

2.3.1 Descripción del Juego 3 7

2.3.2 Reglas del Juego 3 8

JUEGO 4 – Recolección de troglobios en la claraboya9

2.4.1 Descripción del Juego 4 9

2.4.2 Reglas del Juego 4 9

JUEGO 5 – Boulder de mesa9

2.5.1 Descripción del Juego 5 9

2.5.2 Reglas del Juego 5 10

JUEGO 6 – Recorrido de velocidad10

2.6.1 Descripción del Juego 6 10

2.6.2 Reglas del Juego 6 10

ANEXO I 13

Materiales necesarios para los Juegos 2 y 613



REGLAS GENERALES – SPELEOLYMPICS 19th ICS

INSCRIPCIÓN

- Para participar en cualquier actividad de las SpeleOlympics es necesario inscribirse **directamente en el lugar y fecha del evento**.
- La inscripción es exclusiva para los registrados en la modalidad PLENA y PARCIAL, y es gratuita.
- Al llegar, el participante deberá completar una Ficha de Inscripción que incluirá, además de los datos básicos, los siguientes términos:
 - Conocimiento del riesgo
 - Autorización para uso de imagen
 - Declaración de aptitud física
- Todos los participantes estarán cubiertos por un seguro durante los días en que compitan. Para ello, deberán completar un formulario que estará disponible mediante un código QR. Es responsabilidad del participante presentar e ingresar correctamente los datos para garantizar la activación del seguro personal.
- Los participantes recibirán un horario previsto de participación en el juego en el que se hayan inscrito.
- Para los Juegos 2 y 6, los participantes deben llegar al lugar con al menos 30 minutos de antelación al horario asignado.
- Para los demás juegos, la antelación mínima deberá ser de 15 minutos.
- Tras la verificación, el participante debe permanecer en el área designada para la competencia, no pudiendo ausentarse de la misma.
- Para cada juego, el participante tendrá derecho a hasta 3 intentos, debiendo volver a la fila para participar nuevamente. En el caso de equipos mixtos, no se permitirá cambiar de pareja después del primer intento.
- En caso de descalificación, el participante podrá realizar un nuevo intento, siguiendo las reglas del ítem anterior. Esto no se aplica a descalificaciones por agresiones a los jueces, a otros competidores o a la organización.
- Los participantes recibirán instrucciones específicas antes del inicio de cada actividad.

REQUISITOS PREVIO

El participante deberá cumplir con las siguientes normas de seguridad, así como con los requisitos descritos en el reglamento de **cada prueba** (detallados individualmente más adelante):

- **Edad mínima** según la regla de cada juego, siendo que:
 - para menores de 16 años será obligatoria la **presencia de uno de los responsables legales** en el momento de la participación, así como su autorización por escrito.
 - para participantes de 16 a 18 años, será necesaria únicamente la autorización **por escrito de uno de los responsables legales**.
- Presentar **vestimenta adecuada** para las actividades. Algunos juegos permitirán la realización sin calzado – ver reglas específicas de cada juego.
- Se permitirá a los participantes utilizar su propio **equipo de espeleología**, siempre que sea compatible con los objetivos de la prueba, debiendo ser aprobado obligatoriamente por el **Equipo Técnico de las SpeleOlympics**, que tendrá plena autonomía sobre dicha decisión. En caso de no ser aprobado, la organización ofrecerá el equipo adecuado para que el participante pueda competir.
- Todos los participantes deberán realizar las **pruebas de competencia** en los juegos que así lo requieran.
- Estar en buenas condiciones físicas y psicológicas para competir, incluyendo no estar bajo los efectos de ningún tipo de sustancia psicoactiva, incluyendo alcohol y medicamentos de control especial.
- No haber sido sometido a una cirugía en los últimos 3 meses.



- En todas las pruebas está prohibido utilizar:
 - anillos y alianzas
 - collares
 - pendientes y/o piercings grandes o con partes puntiagudas

CLASIFICACIÓN

- Cada una de las pruebas tendrá un conjunto de criterios de clasificación propios, descritos más adelante, generalmente establecidos por el criterio de menor tiempo de ejecución.
- Todos los juegos contarán, como mínimo, con categorías Masculina y Femenina, y podrán también incluir la categoría Mixta, formada por parejas con participantes de sexos distintos.
- Los participantes podrán seguir su puntuación y clasificación en el lugar de las pruebas, las cuales serán actualizadas en tiempo real.
- Serán **descalificados** los participantes que:
 - se pongan en riesgo durante la realización de las pruebas, de forma voluntaria o involuntaria.
 - estén bajo el efecto de alcohol o drogas.
 - circulen dentro de las áreas de seguridad delimitadas sin el uso adecuado del casco.
 - comprometan en cualquier momento la seguridad de los demás en el lugar.
 - no respeten el reglamento o agredan deliberadamente, verbal o físicamente, a jueces o voluntarios en funciones durante las pruebas, así como a otros participantes o espectadores.
- Serán **expulsados** de las SpeleOlympics los participantes que:
 - tras ser advertidos, reincidan en algún criterio de descalificación, perdiendo el derecho a participar en nuevos intentos en cualquiera de los juegos, así como el derecho al podio y a la premiación, por falta de espíritu deportivo y/o por poner en riesgo a sí mismos u a otros.
 - interfieran deliberadamente en el correcto desarrollo de los juegos o en la participación de otros competidores.

PREMIACIONES

- Las premiaciones se otorgarán únicamente a los **primeros colocados** de cada tipo de juego, en todas las categorías previstas.
- La ceremonia de entrega de premios se llevará a cabo durante la Noche de Premiaciones del Congreso, el día 25/07/2025.
- Los premios consistirán en equipos de espeleología.

CASOS DE EMERGENCIA

- El SpeleOlympics cuenta con un equipo propio de apoyo, equipado y preparado para brindar atención inmediata en caso de incidente o accidente con cualquier participante. El equipo de coordinación está capacitado para activar a otros miembros entrenados, así como a bomberos y ambulancia, si es necesario.
- Cada uno de los juegos cuenta con un Plan de Acción de Emergencia específico para cualquier eventualidad, además de haber sido diseñado con base en un detallado análisis de riesgos, con el objetivo de eliminar y/o mitigar sistemáticamente los mismos.



JUEGOS

JUEGO 1 – APILAMIENTO DE CAJAS DE CERVEZA

Descripción del Juego 1

Este juego consiste en apilar cajas de cerveza, donde el participante debe apoyarse y subir utilizando únicamente la columna formada por las propias cajas. Recibe las nuevas cajas mediante una cuerda auxiliar y permanece asegurado por un sistema de “top rope” con una persona encargada de la seguridad desde el suelo. Esta prueba tendrá dos categorías: femenina individual y masculina individual.

Reglas del Juego 1

- El participante que logre apilar el mayor número de cajas estabilizadas será el ganador de la prueba. Una caja solo se considera estabilizada a partir del momento en que el participante la utiliza para equilibrarse sobre ella, usándola como apoyo consolidado para recibir la siguiente caja.
- En caso de empate, se considerará el **tiempo de apilamiento** hasta el momento de la caída.
- El tiempo será registrado por la coordinación del juego, que contará con dos dispositivos distintos; se tomará como válido el tiempo registrado por el dispositivo principal y, en caso de fallo de este, se utilizará el tiempo del dispositivo secundario.
- El participante no puede utilizar la cuerda para mantener el equilibrio, debiendo apoyarse únicamente en las cajas, bajo pena de **descalificación**.
- El participante deberá usar zapatos cerrados; no se permite realizar la prueba descalzo.
- El participante deberá utilizar los EPI que determine la organización del juego, siendo el arnés de escalada provisto por la organización.
- Es posible utilizar un casco personal (**siempre que sea aprobado** en la inspección del Equipo Técnico de las SpeleOlympics), o se deberá utilizar el proporcionado por la organización.
- Si el participante cae del apilamiento con hasta 5 cajas, tendrá una segunda oportunidad, con un máximo de 2 intentos por turno.
- Esta prueba contará con dos categorías: femenina individual y masculina individual.
- Edad mínima: **12 años**.

JUEGO 2 – ASCENSO DE 100 M POR CUERDA

Descripción del Juego 2

El ascenso por cuerda liberable (que se va soltando) a través de una polea en el techo tiene como objetivo alcanzar los 100 metros de cuerda en el menor tiempo posible, demostrando técnica, fuerza y eficiencia, simulando situaciones de pozos profundos (pitches) en exploraciones espeleológicas.

Reglas del Juego 2

- El ganador será quien complete los 100 metros en la cuerda en el menor tiempo.
- Se utilizarán dos cronómetros que se activarán simultáneamente. El resultado será el promedio entre los dos dispositivos. En caso de fallo de uno de ellos, se considerará el tiempo registrado por el dispositivo restante.
- Criterios de desempate:
 - Menor tiempo en el primer intento.
 - Mayor edad.
- El participante tendrá derecho a dos intentos, debiendo volver a la fila para participar nuevamente.



- Tras la inscripción, el participante deberá portar todo el material necesario y presentarse ante el Equipo Técnico de las SpeleOlympics.
- El participante deberá utilizar únicamente equipos verticales específicos desarrollados **para espeleología**, no siendo aceptados equipos diseñados para otras técnicas verticales (arborismo, industrial, militar, etc.). Ver ANEXO I.
- Solo se permitirá el uso de técnicas SRT (Single Rope Techniques, tipo “frog”), con o sin bloqueador de pie. Ver ANEXO I.
- El participante deberá utilizar los EPI que determine la organización del juego.
- Se permite el uso de equipos personales, siempre que sean aprobados en la inspección del **Equipo Técnico de las SpeleOlympics**.
- Si los equipos personales del participante no cumplen con los requisitos, la organización de las SpeleOlympics pondrá a disposición equipos adecuados en préstamo.
- Está terminantemente prohibido:
 - el uso de dispositivos electrónicos que faciliten el ascenso por la cuerda.
 - cualquier dispositivo que optimice la ascensión del participante.
 - mecanismos de poleas giratorias, incluso si son mecánicos.
- Los equipos deben estar en condiciones de uso y deben ser necesariamente aprobados por el **Equipo Técnico de las SpeleOlympics**.
- Si algún bloqueador se desconecta de la cuerda, el participante será descalificado de ese intento, pudiendo competir en otro intento, si aún dispone de uno.
- El participante comenzará el juego desde una línea en el suelo, ya equipado, pero sin estar conectado aún a la cuerda.
- El cronómetro se iniciará cuando el juez dé la orden de comienzo de la actividad.
- La organización del juego avisará al participante cuando esté en los últimos metros de ascenso.
- El cronómetro se detendrá cuando el participante toque la cuerda cerca del anclaje superior.
- El participante tendrá un tiempo límite de 15 minutos para completar el ascenso.
- El participante puede desistir de la competencia en cualquier momento, informando verbalmente su decisión.
- Al finalizar la prueba, el descenso del participante será realizado por el controlador de la prueba, sin necesidad de que el participante utilice sistemas de descenso/rapel.
- Esta prueba contará con dos categorías: femenina individual y masculina individual.
- Edad mínima: **12 años**.

JUEGO 3 – ROMPE-CUERPO

Descripción del Juego 3

La prueba de “Rompe-Cuerpo” tiene como objetivo evaluar las habilidades de progresión de los participantes en espacios reducidos dentro de una cavidad, simulando techos bajos, espeleotemas y meandros.

Se enfrentarán a 4 obstáculos: Cristales, “S” Vertical, Ida y vuelta, y Estrechamiento.

A. Cristales

En este obstáculo, el participante deberá recorrer un trayecto horizontal pasando entre estalagmitas, estalactitas y columnas frágiles, sin derribar ni romper ninguna de ellas.

B. “S” Vertical

En este obstáculo, el participante ingresará a una estructura vertical por una entrada elevada y deberá salir por la parte inferior tras realizar de 3 a 4 giros de 180°. Con cada giro, el participante descenderá un nivel.



C. **Ida y vuelta**

En este obstáculo, el participante se desplazará por conductos estrechos con subidas y bajadas hasta llegar al final de un trayecto, donde deberá depositar un objeto entregado por la coordinación al inicio de la prueba. Para completar el obstáculo, el participante deberá realizar el recorrido inverso, saliendo por el mismo lugar por donde entró. Al final del trayecto, habrá un espacio donde, si lo desea, el participante podrá girar el cuerpo para facilitar la salida.

D. **Estrechamiento**

En este obstáculo, el participante deberá pasar entre pares de columnas que se irán acercando progresivamente una a la otra, hasta definir la apertura mínima por la cual el participante logra pasar.

Reglas del Juego 3

- La puntuación general de cada participante (individual o equipo) será calculada por la suma de las puntuaciones obtenidas por el/los participante(s) o el equipo en cada obstáculo. Las puntuaciones generales más bajas serán las mejor clasificadas.
- En cada uno de los obstáculos, los participantes y equipos serán clasificados de forma específica:

A. **Cristales**

- El objetivo de este obstáculo es demostrar cuidado al moverse en un entorno cavernoso.
- Los participantes y equipos serán clasificados inicialmente en función de la menor cantidad de espeleotemas rotos o derribados. A cada espeleotema roto se le asignará una determinada cantidad de puntos. Las menores puntuaciones serán mejor clasificadas.
- Se establecerá un tiempo máximo para completar el obstáculo. En caso de no completarlo o exceder ese tiempo, se asignará la puntuación máxima al participante o al equipo.

B. **“S” Vertical**

- El objetivo de este obstáculo es demostrar velocidad al desplazarse por espacios reducidos dentro de la cueva.
- Se medirá el tiempo total que el participante tarda en atravesar el obstáculo. Los menores tiempos serán mejor clasificados.
- Se establecerá un tiempo máximo para completar el obstáculo. Si no se logra completar o se excede ese tiempo, se asignará ese tiempo máximo al participante o al equipo.

C. **Ida y vuelta**

- Los criterios de clasificación son los mismos que en el obstáculo “S” Vertical.

D. **Estrechamiento**

- El objetivo de este obstáculo es demostrar técnica al atravesar pasajes estrechos.
- Los participantes pasarán por aberturas cada vez más pequeñas. Se asignará una menor cantidad de puntos por cada apertura más estrecha superada. Las menores puntuaciones serán mejor clasificadas.
- Habrá un tiempo límite para que los participantes o equipos atraviesen el obstáculo, pero dicho tiempo no tendrá impacto directo en la puntuación.
- En caso de empate en la puntuación general, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, en este orden: (1) Cristales, (2) Ida y vuelta, (3) Estrechamiento y (4) “S” Vertical.
- El participante deberá utilizar los EPI que determine la organización del juego, siendo el mínimo requerido:
 - Casco, personal (siempre que sea aprobado por el Equipo Técnico de las SpeleOlympics) o el proporcionado por la organización.
 - Calzado cerrado (botas, zapatillas o zapatos).
- El participante que necesite ayuda externa para salir será descalificado.



- Esta prueba contará con 3 categorías: femenina individual, masculina individual y equipo mixto (compuesto por una mujer y un hombre).
- Edad mínima: **12 años**.

JUEGO 4 – RECOLECCIÓN DE TROGLOBIOS EN LA CLARABOYA

Descripción del Juego 4

- El objetivo de esta actividad es obtener la menor cantidad de puntos durante el proceso de escalar una pared y recolectar “animales troglobios”.
- Los participantes deberán escalar una pared de aproximadamente 10 metros de altura y, en la cima, recolectar “animales troglobios” representados por fichas plastificadas colocadas dentro de una bolsa de tela. Cada animal recolectado tendrá una puntuación asociada a su nivel de rareza (cuanto más raro sea el animal, menor será la puntuación).
- Para comenzar la recolección de los animales, el participante debe superar una línea marcada en la pared. Luego, deberá escoger exactamente 3 animales, **colocarlos en un bolsillo externo de la bolsa** de tela y tocar una pequeña campana en el lugar. En ese momento, se registrará el tiempo del participante. A continuación, el participante será descendido por cuerda junto con la bolsa, y los animales colocados en el bolsillo externo serán contabilizados.

2.4.2 Reglas del Juego 4

- La puntuación final será el resultado de multiplicar los segundos utilizados (×) por la puntuación asociada a los animales recolectados. Quien obtenga el menor número de puntos gana la prueba.
- En caso de empate en la puntuación general, se utilizarán los siguientes criterios de desempate: (1) Primer animal más raro encontrado; (2) Segundo animal más raro encontrado; (3) Tercer animal más raro encontrado; (4) Menor tiempo.
- El tiempo máximo permitido por participante, así como la puntuación asociada a cada animal, estarán disponibles en carteles visibles para todos los participantes.
- El participante deberá utilizar los EPI que determine la organización del juego, siendo el arnés de escalada provisto por la organización y el casco puede ser personal (siempre que sea aprobado por el Equipo Técnico de las SpeleOlympics) o el proporcionado por la organización.
- El participante deberá usar calzado cerrado; está prohibido el uso de zapatillas de escalada o participar descalzo.
- Serán **descalificados** los participantes que:
 - En cualquier momento usen la cuerda de seguridad como apoyo (con las manos o durante una caída).
 - Dejen caer **alguno** de los animales o la bolsa.
 - Comiencen la recolección antes de haber cruzado completamente la línea delimitada en la pared.
 - Desciendan con más o menos de 3 animales colocados en el bolsillo externo;
 - Introduzcan o retiren animales del bolsillo externo después de haber tocado la campana.
- Esta prueba contará con dos categorías: femenina individual y masculina individual.
- Edad mínima: **12 años**.

JUEGO 5 – BOULDER DE MESA

Descripción del Juego 5

Modalidad de juego que pone a prueba la noción corporal y el control del centro de gravedad. El participante deberá rodear una mesa pasando de la parte superior a la inferior y luego regresar a la parte superior en el menor tiempo posible, sin utilizar el suelo como apoyo ni tocarlo con ninguna parte del cuerpo.



Reglas del Juego 5

- El objetivo es completar la actividad en el menor tiempo posible.
- El tiempo límite para completar la prueba es de 10 minutos, con un máximo de 3 (tres) intentos dentro de ese intervalo.
- El recorrido debe comenzar encima de la mesa, en uno de los lados cortos, pasar por debajo, avanzar hacia el lado corto opuesto y regresar a la parte superior de la mesa (el lugar exacto de inicio y final de la actividad estará marcado en la mesa).
- Para proteger a los participantes, el piso estará cubierto con crash pads (colchonetas de seguridad tipo “boulder”) y habrá al menos una persona de apoyo en los laterales.
- El participante no puede utilizar el suelo, los crash pads ni la ayuda de otras personas para equilibrarse, debiendo apoyarse únicamente en la mesa (incluidas sus piernas), bajo pena de descalificación.
- Con excepción del cabello, si el participante toca el suelo con cualquier parte del cuerpo, voluntaria o involuntariamente, el intento será contado y anulado, y deberá comenzar un nuevo intento (si aún dispone de alguno), subiendo nuevamente a la mesa.
- El tiempo será registrado por la coordinación del evento, utilizando dos dispositivos distintos. Se considerará el tiempo del dispositivo principal y, en caso de fallo, se utilizará el tiempo del dispositivo secundario.
- Si el participante excede el tiempo o el número de intentos, será avisado con un silbido largo y deberá finalizar el juego.
- Está permitido usar magnesio en las manos antes de cada intento, pero no durante la prueba.
- Los participantes tienen un tiempo límite de 10 minutos para completar la prueba, con un máximo de 3 intentos por turno.
- El participante deberá utilizar los EPI que determine la organización del juego. El uso de casco personal está permitido (siempre que sea aprobado por el Equipo Técnico de las SpeleOlympics), o se podrá utilizar el casco ofrecido por la organización.
- Se permite realizar esta prueba descalzo.
- Se debe vestir adecuadamente: camiseta, pantalón o bermuda (a criterio de la organización).
- Los amigos pueden dar consejos y animar, pero sin tocar al participante.
- Recomendación: recoger el cabello largo y retirar las gafas.
- Esta prueba contará con dos categorías: femenina individual y masculina individual.
- Edad mínima: **10 años**.

JUEGO 6 – RECORRIDO DE VELOCIDAD

Descripción del Juego 6

El recorrido de velocidad consiste en un itinerario previamente definido con diversos obstáculos, especialmente relacionados con técnicas verticales, así como con elementos tipo “rompe-cuerpo”.

El objetivo de esta prueba es completar el trayecto en el menor tiempo posible, sin cometer errores de seguridad. Dichos errores serán descritos y explicados a todos los participantes, pudiendo resultar en penalizaciones o en descalificación.

Reglas del Juego 6

- El ganador será quien complete el recorrido en cuerda con obstáculos en el menor tiempo posible.
- Se utilizarán dos cronómetros que se activarán simultáneamente. El resultado será el promedio de ambos dispositivos. En caso de falla de uno, se considerará el tiempo del cronómetro restante.



- Criterios de desempate:
 1. Menor tiempo en el primer intento.
 2. Sin penalizaciones.
 3. Menor número de penalizaciones medias.
 4. Mayor edad.
- El participante tendrá derecho a dos intentos, debiendo volver a la fila para participar nuevamente.
- Tras la inscripción, el participante deberá portar todo el material necesario y presentarse al Equipo Técnico de las SpeleOlympics.
- El participante deberá utilizar únicamente equipos verticales específicos diseñados para **espeleología**; no se aceptarán equipos de otras disciplinas verticales (arborismo, trabajos industriales, uso militar, etc.). Ver ANEXO I.
- Solo se permitirá el uso de técnicas SRT (Single Rope Techniques, tipo “frog”), con o sin bloqueador de pie. Ver ANEXO I.
- El participante deberá utilizar los EPI determinados por la organización del juego.
- Se permite el uso de equipos personales, **siempre que sean aprobados** por la inspección del Equipo Técnico de las SpeleOlympics.
- Solo se permitirán descensores del tipo dressler, con o sin sistema auxiliar de frenado (la llave de bloqueo debe seguir las recomendaciones del fabricante).
- Si el equipo personal del participante no cumple con los requisitos, la organización dispondrá de unidades adecuadas para préstamo.
- Todos los participantes deberán realizar una prueba de competencia antes de ingresar al recorrido. Serán evaluados:
 - Correcto equipamiento en la cuerda.
 - Ascenso de un tramo de 3 m con inversión para descenso.
 - Demostración de llave de bloqueo parcial (media llave) y total (llave completa), de acuerdo con el manual del equipo utilizado.
 - Se recomienda que no participen personas con problemas de columna (por ejemplo: hernia de disco).
- El participante que sea considerado “no autónomo” (sin conocimientos técnicos mínimos) por el Equipo Técnico de las SpeleOlympics no podrá participar en esta prueba.
- El participante solo podrá iniciar la prueba después de ser autorizado por un miembro de la organización, bajo pena de descalificación.
- Durante el recorrido, la organización podrá interrumpir al participante en cualquier momento si se incumplen los requisitos de seguridad, y el participante tendrá derecho a apelar después de llegar al suelo.
- La organización utilizará silbatos para indicar el inicio, la pausa y la finalización del recorrido.
- Penalizaciones:
 - **Leves (30 segundos)**
 - realizar un péndulo pequeño sin control;
 - dejar caer algún equipo;
 - abandonar material en el recorrido.
 - **Medias (1 minuto)**
 - realizar la llave de bloqueo en desacuerdo con el manual del equipo;
 - usar conectores fuera de su eje de trabajo;
 - alterar cualquier configuración de obstáculos o vías del recorrido.

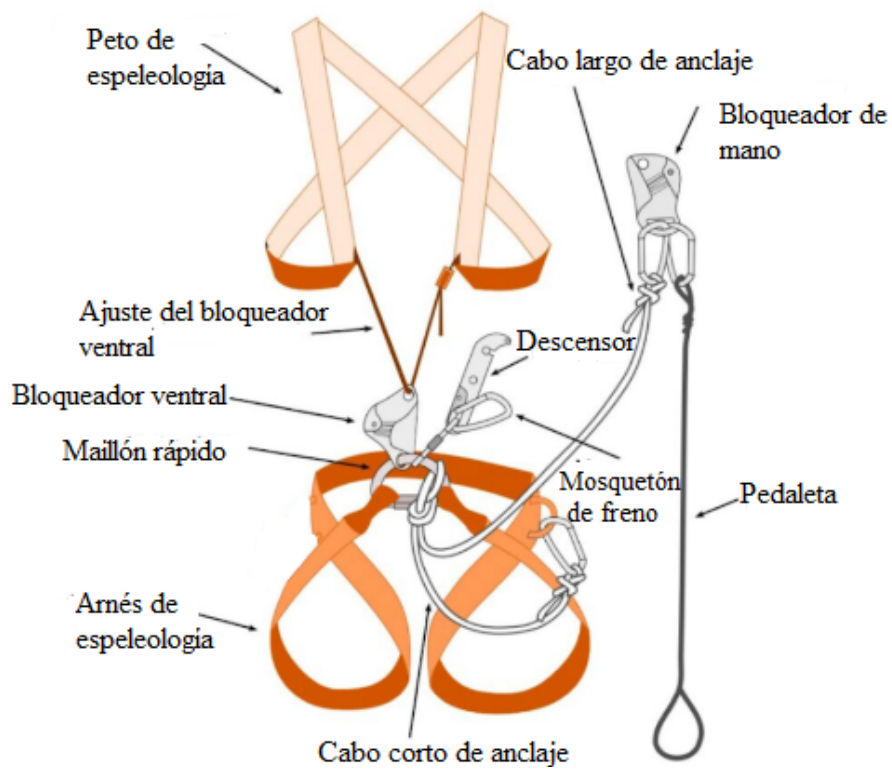
→ **Graves (descalificación)**

- incumplimiento de las reglas generales del evento;
 - conector del descensor abierto;
 - no cerrar correctamente la correa del casco;
 - soltar la cuerda sin haber hecho la llave de bloqueo del descensor;
 - estar expuesto a factor de caída >1 ;
 - entrar en zonas de aislamiento sin casco;
 - realizar péndulos largos sin control;
 - no estar conectado a ningún sistema o dispositivo de seguridad durante exposición a riesgo de caída;
 - usar equipos no inspeccionados y/o no autorizados por la organización.
- Si un participante recibe una penalización grave (descalificación), la organización interrumpirá la secuencia de maniobras y le pedirá que descienda de inmediato.
 - Una vez iniciado el recorrido, el participante no podrá detener el cronómetro para hacer preguntas o recibir sugerencias. Puede detenerse para descansar o preguntar, pero el cronómetro seguirá corriendo.
 - Esta prueba contará con dos categorías: femenina individual y masculina individual.
 - Edad mínima: **16 años**.



ANEXO I

MATERIALES NECESARIOS PARA LOS JUEGOS 2 Y 6



- Arnés de espeleología conforme indicado con la confirmación en verde en la imagen a continuación:



- Casco con 3 puntos de fijación, sin visera, para actividades verticales y dentro del plazo de validez:



- Maillón rápido central o mosquetón específico para el cierre del arnés, tipo media luna o delta. Ejemplos:



- Peto de espeleología (de preferencia con ajuste de tensión para posicionar el bloqueador ventral)



- Par de cabos de anclaje (*cowstail* o simples), uno corto y uno largo, preferentemente confeccionados con cuerda dinámica (con un diámetro igual o superior a 8,5 mm), aunque también se aceptan aquellos fabricados específicamente para la práctica de espeleología, hechos de cinta con absorbedor de energía. No se aceptarán equipos industriales, absorbedores de energía de vía ferrata, cabos simples de cinta ni *daisy chains* de escalada. Ejemplos:



- Descensor tipo Dresler con dos poleas fijas, autobloqueantes o no. No se aceptarán descensores tipo ocho, ATC, Gri-Gri, ni descensores de barranquismo, industriales o similares a los mencionados. Ejemplos:



- Bloqueador ventral dentado, para ser conectado directamente al maillón rápido o al mosquetón del arnés. Ejemplos:



- Bloqueador de mano dentado, con o sin empuñadura. No se aceptarán bloqueadores de emergencia o de rescate. Ejemplos:



- Pedaleta (o estribo), fabricada comercialmente o elaborada con cordón confiable para espeleología. No se aceptarán pedaletas de escalada. Ejemplos:



- Dos mosquetones para los cabos de anclaje, obligatoriamente con gatillo recto y macizo. Preferentemente sin seguro y con forma de D asimétrica. No se aceptarán mosquetones en formato HMS. Ejemplos:



- Un mosquetón para el descensor (con seguro, ya sea automático o manual). No se aceptarán mosquetones en formato HMS. Ejemplos:



- Un mosquetón de fricción (preferentemente de acero y sin seguro). Ejemplos:

