

# REGLEMENT SOMMAIRE DES COMPETITIONS D'ESCALADE

## REGLEMENT EPREUVE DE DIFFICULTE

Les compétitions de difficulté peuvent être réalisées :

- Flash (les grimpeurs voient un ouvreur et les autres grimpeurs évoluer dans la voie).
- A vue (les grimpeurs sont isolés et se présente un par un en n'ayant vu personne évoluer dans la voie).

DEBUT DE PRESTATION : le chronomètre est déclenché lorsque les 2 pieds du grimpeur ont quitté le sol.

CE QUE DOIT FAIRE LE GRIMPEUR :

- S'encorder avec un nœud en huit sécurisé par un nœud d'arrêt.
- Mousquetonner dans l'ordre toute les dégaines.
  - En cas de « baïonnette », « yoyo » ..... le grimpeur démousquetonne la dégainé de son choix et la replace dans le bon ordre sur la corde.
  - Le grimpeur doit mousquetonner la dégainé **avant d'avoir quitté avec les 2 mains la dernière prise** avec laquelle il était possible de réaliser le mousquetonnage (s'il monte trop haut il n'a pas le droit de désescalader, et sa prestation est terminée).
- Respecter les consignes et interdits donnés pour la réalisation de la voie. Les grimpeurs n'ont pas le droit d'utiliser :
  - ✓ Les bordures latérales et supérieures de la structure (ainsi que toute zone délimitée).
  - ✓ Les inserts servant à la fixation des prises
  - ✓ Les points d'assurance (plaquette, boulons ...)
- Ne pas recevoir d'information pendant sa prestation de la part d'une autre personne (grimpeur, entraîneur ...). Si c'est le cas, le juge avertit cette personne et prévient l'adulte responsable de la voie.

CE QUE PEUT FAIRE LE GRIMPEUR :

- Désescalader une partie de la voie, sans retourner au sol.
- Demander à tout moment le temps qu'il lui reste
- Signaler un incident technique :
  - ✓ Prise qui tourne ou qui casse
  - ✓ Dégainé ou mousqueton mal positionné
  - ✓ Corde qui gêne la progression

En cas d'incident technique, le grimpeur :

- Choisit de continuer et termine sa prestation.
- Signale l'incident et stoppe sa progression.
  - ✓ La hauteur atteinte est comptabilisée.
  - ✓ L'incident est vérifié et réparé.
  - ✓ Le grimpeur dispose d'un temps de récupération avant un 2<sup>ème</sup> essai.  
(on comptera la meilleure hauteur atteinte des 2 essais).

FIN DE PRESTATION : Une prestation est terminée lorsque

- Le grimpeur termine la voie en mousquetonnant la dégainé du sommet (**il n'est pas obligé de tenir la dernière prise de la voie**).
- Le grimpeur fait un retour au sol.

- Temps limite dépassé (le juge avertit le grimpeur 1 minute avant la fin du temps).
- Le grimpeur ne mousquetonne pas les dégaines comme demandé (c'est-à-dire dans l'ordre, sans dépassement de la dernière prise utilisable. Une dégainée mousquetonnée « à l'envers » n'est pas une faute et le juge laisse le grimpeur continuer).
- Le grimpeur bénéficie d'une aide interdite :
  - ✓ Corde tendue
  - ✓ Appui sur une partie interdite :
    - Si appui, arrêt immédiat
    - Si touché sans appui, on laisse le grimpeur poursuivre
  - ✓ Se tenir à une dégainée ou un point d'assurage

**Dans tous les cas le juge relève la dernière prise saisie avant la faute commise.**

HAUTEUR ATTEINTE :

C'est la dernière prise saisie avant la chute ou la faute réalisée par le grimpeur.

La prise (11) peut être :

- **Contrôlée** : Lorsque le grimpeur tient la prise en position stabilisée. Noté **(11)**
- **Utilisée** : Lorsque le grimpeur engage un mouvement (déplacement du centre de gravité et d'une main) vers la prise suivante. Noté **(11+)**.

Si un grimpeur contrôle ou utilise une prise non inscrite sur le plan de voie et chute, le juge l'inscrit sur le plan de voie et la comptabilise (ex : entre les prises 8 et 9 = comptabilisée 8.5).

Si une prise doit être saisie à 2 mains (changement de main) on lui donne 2 numéros (ex : 21 et 22) : le plus petit (21) pour la première main arrivant sur la prise, le suivant (22) pour l'autre main (cela sans distinction de main). Ce principe peut être appliqué pour 2 prises proches.

## ***REGLEMENT EPREUVE DE BLOC***

Pour réussir le bloc, chaque grimpeur dispose d'un temps défini (ex : 5 minutes) et de 5 essais maximum.

La position de départ est imposée par des prises de pieds et de mains entourées de scotch.

Le bloc est réussi lorsque le grimpeur tient la prise finale à 2 mains en position stabilisée et que le juge valide la réussite en annonçant « OK » et en levant le bras.

L'essai débute lorsque le grimpeur quitte la position de départ imposée.

Une prise intermédiaire entourée de scotch est identifiée comme prise « zone » (ou « bonus ») et permet de marquer un certain nombre de points.

La prise « zone » est validée lorsque, au cours d'un essai, le grimpeur la tient et que le juge l'annonce.

Si un grimpeur saisit une prise au-delà de la prise « zone » sans avoir tenu celle-ci et chute, l'essai est comptabilisé nul.

Il n'est pas nécessaire d'avoir tenu la prise « zone » pour réussir le bloc.

Un essai est comptabilisé lorsque le grimpeur :

- Touche d'autres prises que celles de départ avant de commencer
- Touche le sol avec n'importe quelle partie du corps au cours de la tentative (chute ou ballant)
- Utilise des parties interdites (arête hors voie, inserts de fixation des prises...)

Le grimpeur peut demander à tout moment le nombre d'essais et le temps restant.

En cas d'incident technique signalé par le grimpeur, l'essai n'est pas comptabilisé, le chronomètre est arrêté et, après réparation, le grimpeur dispose du temps restant pour terminer ses essais.

## ROLE DU JUGE DE VOIE

### AVANT

- Préparer le plan de la voie : prises, dégaines, limites ... (se renseigner sur ce qui est autorisé ou interdit).
- Connaître le temps maximum pour réaliser la voie.
- Appeler le concurrent pour qu'il se prépare, et vérifier son identité.

### PENDANT

- Veiller à ce que l'enchaînement des grimpeurs se déroule sans perte de temps (pendant qu'un grimpeur évolue le suivant est appelé et s'encorde à l'extrémité libre de la corde).
- Déclencher le chronomètre quand le 2<sup>ème</sup> pied du grimpeur quitte le sol.
- Prévenir le grimpeur qui effectue un mauvais mousquetonnage (yoyo).
- Annoncer au grimpeur le temps restant 1 minute avant la fin.
- Rester vigilant pour voir à tout moment si le grimpeur fait une faute ou chute (repérer la hauteur atteinte).

### APRES

- Noter la hauteur atteinte par le grimpeur en précisant :
  - prise touchée ( - )
  - prise tenue ( )
  - prise valorisée (mouvement vers la prise suivante) ( + )
- Faire signer le grimpeur.

EN CAS DE LITIGE AVEC UN GRIMPEUR FAIRE APPEL AU PRESIDENT DU JURY