

**REGLEMENT SPORTIF DU
CF
ESCALADE**

**ANNUAIRE
NATIONALE
DU SPORT
2022-2023**

Ces règles, largement inspirées du règlement de la FFME adapté à la nouvelle formule du Championnat de France, doivent permettre le déroulement loyal de toutes les compétitions en respectant l'éthique sportive. Elles doivent être interprétées dans ce sens.

FORMULE RETENUE POUR LE CHAMPIONNAT DE FRANCE ESCALADE UNSS

- Equipes de 4 grimpeurs (parité obligatoire : 2G et 2F) + 1 jeune officiel, composition conforme aux indications de la fiche sport
- Épreuve combinée difficulté, bloc et vitesse sur 12, 10 ou 8 secteurs à réaliser (choix retenu par l'organisateur)
- Si 12 secteurs : 7 voies, 4 blocs, 1 vitesse
- Si 10 secteurs : 6 voies, 3 blocs, 1 vitesse
- Si 8 secteurs : 5 voies, 2 blocs, 1 vitesse
- Chaque secteur est effectué par les 4 grimpeurs de l'équipe. Dès la fin de sa prestation, l'équipe doit impérativement quitter la zone de compétition après l'avoir remise en état pour l'équipe suivante.
- Chaque grimpeur s'exprime sur tous les secteurs.
- Un secteur peut correspondre à une épreuve de difficulté, de bloc ou de vitesse.
- La valeur attribuée à chaque épreuve se rapproche au plus près de 60% pour la difficulté, 30% pour le bloc et 10% pour la vitesse.
- Les épreuves sont communes à tous les concurrents indépendamment de leurs catégories d'âges et de sexe. Dans tous les secteurs, 2 parcours différents seront proposés. Chaque parcours devra être réalisé par 2 des 4 grimpeurs de l'équipe. Chaque grimpeur ne peut effectuer qu'un parcours sur le secteur. **En vitesse, un parcours pour les filles et un parcours pour les garçons sont imposés.**
- Chaque secteur a une valeur correspondant à son niveau de difficulté.
- Des périodes pour gérer les incidents techniques (validées par le président du jury) peuvent être prévues dans le planning.
- Le temps imparti pour réaliser le secteur est déterminé par l'organisateur.
- Le classement s'effectue par l'addition des points obtenus par les grimpeurs de l'équipe sur l'ensemble des secteurs.

Chapitre 1 – Les règles du jeu des disciplines d'escalade de compétition DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES

Les dispositions communes concernent l'escalade de difficulté, de bloc et de vitesse.

1. REGLEMENT GENERAL

Les compétitions UNSS incluent uniquement des tentatives « Flash » :

- Après une démonstration du parcours par un ouvrier ou au moyen d'un enregistrement vidéo de cette démonstration comme indiqué au 2.1.4.
- Sans aucune indication technique (des coéquipiers ou extérieure) pendant la tentative du grimpeur

1.1 Support d'escalade

1.1.1 La Structure artificielle d'escalade (SAE)

La surface entière de la SAE peut être utilisée pour l'escalade, avec les précisions suivantes :

- Ni les bordures latérales, ni la bordure supérieure de la SAE (bordures de plaques) ne peuvent être utilisées.
- Il est interdit pour les compétiteurs d'utiliser avec les mains les inserts servant à la fixation des prises rapportées
- Il est interdit pour les compétiteurs d'utiliser les points de fixation de l'assurage (plaquettes et boulons)

1.1.2 Délimitations et marquages sur la SAE

Si nécessaire, les prises ou zones de la structure ne devant pas être utilisées (comme aide à la progression ou à l'équilibration du compétiteur) sont délimitées par un marquage continu et clairement identifiable de couleur noire de préférence.

1.1.3 Une prise de main

Une prise de main est une préhension utilisable par les mains.

1.2 Briefing et réunion technique

Le Président du jury réunit les professeurs accompagnateurs d'équipe avant le début des épreuves pour une réunion technique au cours de laquelle il annonce :

- Le déroulement général de la compétition
- Les horaires
- Marquages et repérages sur le mur ou les blocs
- Et tout autre point à sa discrétion

Le Responsable des jeunes officiels en fait de même avec les jeunes officiels d'équipes. Il annonce :

- Le déroulement général de la compétition
- Les horaires
- Les particularités de la structure, des ouvertures, occasionnant une vigilance accrue dans l'application du règlement
- Les modalités d'évaluation au niveau national
- Et tout autre point à sa discrétion

1.3 Accréditation

Tous les compétiteurs et jeunes officiels doivent être porteurs de leur licence avec photographie ou de leur carte d'identité pendant la durée complète de la compétition et notamment à l'entrée dans la zone compétition.

Chaque équipe est autorisée à inscrire un professeur accompagnateur responsable. Cette personne est citée nommément sur le formulaire d'inscription. Elle est la seule personne habilitée à déposer un appel technique au nom de l'équipe.

Aucun accompagnateur d'équipe n'a l'autorisation d'accompagner son équipe en zone compétition. Aucun accompagnateur d'équipe ne peut communiquer, en aucune façon, avec tout grimpeur entré en zone compétition pendant la durée d'une rotation. Tout manquement à cette règle peut entraîner l'application des sanctions prévues en la circonstance.

Lorsque le Jeune Juge de l'équipe n'est pas en poste, il peut accompagner son équipe sur l'aire de compétition sur autorisation de l'organisateur.

1.2 SECURITE

1.2.1 Le président de jury et le chef ouvreur

Le Président du jury peut refuser de commencer ou de poursuivre la compétition à n'importe quel moment s'il estime que les conditions de sécurité ne sont pas ou plus réunies.

Quiconque, jeune officiel, assureur ou autre personne, considéré par le président du jury comme ayant ou pouvant porter atteinte à la sécurité est libéré de ses tâches et éventuellement exclu de la zone compétition.

Le chef ouvreur s'assure que chaque voie ou chaque bloc est conçu de façon à éviter au maximum que lors d'une chute un compétiteur ne se blesse ou ne blesse quelqu'un.

1.3 INCIDENTS TECHNIQUES

1.3.1 Définition

Un incident technique est un événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit à son encontre un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité ou de celle de son assureur.

1.3.2 Règles générales des incidents techniques

a) Dans le cas d'un événement entraînant une position irrégulière du compétiteur la tentative de celui-ci est arrêtée par le juge de voie ou de bloc. Le cas échéant, le Président de Jury prend immédiatement la décision de déclarer un incident technique et autorise le compétiteur à bénéficier d'une prestation supplémentaire selon les règles spécifiques de la discipline.

b) Dans le cas d'un événement ne mettant pas le compétiteur en position irrégulière :

1. L'incident technique est déclaré par le président du jury ou le juge de voie ou de bloc qui décide :
 - a. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
 - b. De proposer à celui-là de poursuivre ou non sa prestation
2. L'incident technique est demandé par le compétiteur au juge de voie ou de bloc ou au président du jury. Le compétiteur doit en indiquer la nature

L'incident technique est validé par le président du jury ou le juge de voie ou de bloc qui décide :

- a. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
- b. De proposer à celui-ci de poursuivre ou non sa prestation
- c. Si l'incident technique n'entraîne pas la chute ou la faute du grimpeur et que celui-ci décide de continuer sa prestation sans parvenir au TOP, il ne lui sera plus accordé de possibilité de demander un incident.

Pour prendre sa décision, le Président de Jury peut demander l'avis du Chef-ouvreur.
Les types d'incidents techniques et les procédures à suivre sont précisés dans le règlement de chaque discipline.

1.4 CLASSEMENTS

Un classement n'est possible qu'en fin de compétition quand toutes les équipes sont passées dans l'ensemble des secteurs.

Le résultat d'une équipe en fin de compétition est l'addition des points obtenus lors des prestations des 4 équipiers de l'équipe retenus pour chacune des épreuves.

Un équipier qui ne pourrait, à son tour, assurer sa prestation ne peut en aucun cas être remplacé.
En cas d'égalité, l'équipe la plus jeune sera classée devant.

1.5 ARBITRES ET OUVREURS

Un jury est constitué pour chaque compétition.
Le Président de Jury a la responsabilité de ce jury et de son bon fonctionnement pour faire respecter les présentes règles du jeu.

Pour chaque secteur ou épreuve, le Président de Jury s'appuie sur des jeunes officiels, juges de voie, de bloc ou de vitesse, assistés par un professeur superviseur, chargés de mesurer la performance des compétiteurs.

Une équipe d'ouvriers est constituée pour chaque compétition pour la mise en place des voies et blocs dans le respect des présentes règles du jeu.

Le chef ouvrier coordonne l'action de cette équipe.

2. REGLEMENT DE DIFFICULTE

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes de ces règles du jeu.

2.1 REGLEMENTS TECHNIQUES

2.1.1 Introduction

L'escalade de difficulté consiste à parcourir une ou plusieurs voies en tête avec un assurance du bas et à réaliser cette (ou ces) voie(s) dans un temps imparti.

2.1.2 Le Jury de chaque secteur voie

Sous la responsabilité du Président de Jury, le Jury de chaque voie comporte :

- Un jeune officiel local
- Un jeune officiel d'équipe
- Un professeur de l'organisation « superviseur »

Le rôle de ce jury est défini dans le document « LIVRET JJ/JA ESCALADE_2022.2023 » consultable sur le site UNSS national

2.1.3 Nombre de concurrents et ordre de passage

La compétition regroupe un maximum de 54 équipes composées de 4 grimpeurs. L'ordre de passage des équipes dans les différents secteurs est effectué par tirage au sort.

2.1.4 Démonstration des épreuves « flash »

Avant le début de la compétition, un (ou plusieurs) ouvrier(s) désigné(s) par le Chef Ouvreur effectue(nt) une démonstration de la voie. Un enregistrement vidéo de la démonstration des voies peut être diffusé en continu aux compétiteurs au minimum 60 minutes avant le début de la compétition.

2.1.5 Procédure d'escalade

2.1.5.1 Temps maximum pour réaliser une voie

Le temps imparti pour le passage d'une équipe (4 grimpeurs) dans chaque secteur est fixé par l'organisateur et annoncé en réunion technique.

A n'importe quel moment pendant sa tentative, un compétiteur peut demander au juge de voie le temps qu'il lui reste. Ce dernier l'en informe immédiatement oralement.

En cas de dépassement du temps imparti à l'équipe, le juge de voie arrête le concurrent et mesure la performance du compétiteur conformément au 2.4.1.

2.1.5.2 Début d'une tentative

La tentative de chaque concurrent est considérée comme commencée quand ses deux pieds ont quitté le sol.

2.1.5.3 Le mousquetonnage

En cours de tentative dans une voie :

a) Chaque concurrent passe sa corde dans le mousqueton de chaque dégain **et** dans l'ordre de la progression.

La dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise avec laquelle le chef ouvrier considère que le mousquetonnage est possible depuis cette position (**L'ensemble de ces prises ultimes seront identifiées sur les plans de voie**). Pour des raisons de sécurité, ces prises ultimes seront matériellement identifiées (gommette, adhésifs, ...) de manière identique **sur les trois premières dégaines** de l'ensemble des voies de difficulté. S'il n'a pas réalisé le mousquetonnage, le compétiteur ne pourra se voir comptabiliser aucun mouvement ou prise(s) suivante(s). S'il quitte cette dernière prise avec les 2 mains sans avoir remédié au mousquetonnage, sa prestation est arrêtée par le juge.

c) Quand un concurrent mousquetonne sa corde sans transgresser le 2.1.5.3 a) mais avec le mauvais brin (erreur de manipulation appelée « yoyo » ou « Z-clip »), le grimpeur doit remédier au problème en démousquetonnant la corde de la dégain de son choix pour la remettre en place correctement

L'erreur ne doit pas être signalée et en fin de tentative toutes les dégaines doivent avoir été mousquetonnées dans l'ordre.

Si le compétiteur n'a pas procédé à la modification, le juge de voie met un terme à la tentative du compétiteur. La mesure de la performance retenue est celle précisée au point 2.1.5.3. b) ci-dessus appliquée à la plus haute des dégaines mousquetonnées (dans l'axe de progression de la voie).

d) Le démousquetonnage volontaire de toute dégain par le compétiteur est interdit et entraîne les sanctions sportives prévues au chapitre 3, à l'exception de la procédure au point 2.1.5.3. c) (Yoyo) et d'autres cas de figure engageant la sécurité du grimpeur (par exemple le mousquetonnage à l'envers).

e) Le mousquetonnage depuis le sol est autorisé.

2.1.5.4 Le nettoyage

La méthode et la fréquence du nettoyage des prises sont déterminées par le Président du Jury après avis du Chef ouvrier avant le début de la compétition.

2.1.6 Fin de tentative dans une voie

2.1.6.1 La réussite d'une voie

Une voie est considérée réussie lorsque le compétiteur a passé sa corde dans le mousqueton de la dernière dégaine et qu'il a réalisé sa prestation en respectant les présentes règles du jeu

2.1.6.2 Arrêt d'une tentative

On mesure la hauteur atteinte selon le 2.4.1. Lorsqu'un compétiteur tombe ou est arrêté sur ordre du Juge de voie, dans les cas suivants :

- a) il dépasse le temps maximum imparti à l'équipe pour réaliser la voie (voir 2.1.5.1.)
- b) il utilise une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite (voir 1.1.2.)
- c) il utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 1.1.1. (Inserts servant à la fixation des prises rapportées sur les supports, avec les doigts, les bords latéraux ou le bord supérieur de la SAE ou les points de fixation de l'assurage ou les dégaines)
- d) il ne mousquetonne pas une dégaine conformément au 2.1.5.3.
- e) il touche le sol avec une quelconque partie du corps après avoir commencé sa tentative

2.1.6.3 Information de l'arrêt de la tentative

Dans les différents cas mentionnés au point 2.1.6.2., où la prestation du concurrent est arrêtée, le juge de voie stoppe le concurrent en lui signifiant oralement et engage la procédure de mesure de la hauteur atteinte prévue au 2.4.1. Cela afin de prendre en compte la prestation réalisée juste avant l'événement provoquant l'arrêt.

Le Président de Jury peut demander à l'assureur de bloquer la corde si le grimpeur n'arrête pas sa prestation.

Dans le cas où le jury s'aperçoit pendant ou après la prestation du grimpeur qu'une dégaine n'a pas été mousquetonnée, la dernière prise comptabilisée sera la prise ultime de cette dégaine non mousquetonnée.

SECURITE

2.2.1 Généralités

Le Président du Jury, le juge de voie et le Chef-ouvreur inspectent chaque voie avant le début de chaque tour d'une compétition pour s'assurer que les conditions de sécurité permettent la tenue de la compétition.

Le Président du Jury a toute autorité pour demander le remplacement immédiat de tout assureur ou de toute autre personne dont la présence représente à son avis un danger pour la sécurité des personnes.

2.2.2 La corde

Les grimpeurs utilisent une corde à simple respectant les normes CE fournies par les organisateurs.

2.2.3 Equipement des voies

Maillons rapides et dégaines : chaque point de protection (d'assurage) utilisé pendant un tour de la compétition est équipé d'une sangle et d'un mousqueton, respectant les normes CE en vigueur, dans lequel un compétiteur passe sa corde. La liaison entre la sangle et le point de protection est réalisée au moyen d'un maillon rapide.

Remarques : Le manchon du maillon rapide doit être fermé et serré selon les spécifications du constructeur et le positionnement du maillon rapide par rapport au support et au point d'assurage doit être vérifié.

Quand la sangle d'une dégaine normale s'avère trop courte ou trop longue, celle-ci doit être remplacée par une sangle cousue d'une seule pièce de la bonne taille, respectant les normes CE en vigueur.

2.2.4 Le compétiteur

Au départ de chaque tentative dans une voie de compétition :

- a) Chaque compétiteur est impérativement équipé d'un baudrier conforme aux normes CE en vigueur, en parfait état. Le compétiteur doit maîtriser l'utilisation de son matériel.
- b) Le compétiteur relie la corde d'attache à son baudrier, selon les spécifications du fabricant, par un nœud en huit, sécurisé par un nœud d'arrêt.

Nota Bene : Les appareils audio sont interdits dans la zone de compétition.

2.2.5 L'assureur

2.2.5.1 Avant que le compétiteur ne commence sa tentative :

- a) L'assureur doit vérifier au pied du mur, que le nœud utilisé par le compétiteur est conforme au point 2.2.4. b) et que le baudrier est correctement fermé. Si l'assureur a un quelconque doute, il doit en informer le juge de voie ou le Président de Jury qui vérifiera la conformité de l'ensemble.
- b) Avant le départ du grimpeur, l'assureur vérifie que la corde est pliée de telle façon qu'elle soit immédiatement utilisable.
- c) De manière exceptionnelle, le Président de Jury, après consultation avec le Chef-ouvreur, décide :
 - si un assureur doit avoir un assistant au départ de la voie pour augmenter la sécurité d'un compétiteur, pour le « parer », pendant les premiers pas de sa tentative dans la voie.
 - si un pré mousquetonnage de la première dégaine est nécessaire
- d) L'assureur n'utilise pas de système autobloquant pour assurer les compétiteurs. Il est recommandé l'utilisation de frein d'assurage de type seau ou plaquette, ou avec blocage assisté relié au harnais par un mousqueton de sécurité. L'assureur doit utiliser un frein d'assurage dont il maîtrise le fonctionnement
- e) L'assureur doit se munir de chaussures fermées pour assurer le grimpeur.

2.2.5.2 Pendant la tentative du compétiteur :

A tout moment pendant la tentative d'un compétiteur, l'assureur doit être attentif pour :

- a) que les mouvements du compétiteur ne soient gênés en aucune façon par une corde trop tendue.
- b) que lorsque le compétiteur tente de mousquetonner un point de protection, il ne soit pas gêné, ou s'il manque sa tentative pour mousquetonner, que le mou excessif de la corde soit immédiatement avalé.
- c) que toute chute soit stoppée en sécurité et de façon dynamique.
- d) qu'en cas de chute, il puisse adapter son assurance en fonction du relief de la SAE.

Attention !

En UNSS, les grimpeurs de l'équipe s'assurent entre eux. Par conséquent, tout grimpeur gêné par une corde trop tendue ne pourra réclamer un incident technique.

A l'inverse, si la tension de la corde constitue une aide pour le grimpeur, le juge de voie avertit l'assureur et, en cas de récurrence, le juge de voie décide d'arrêter la prestation du grimpeur. Il lui attribue, alors, la valeur de la prise atteinte au moment de l'arrêt.

2.2.5.3 Après la tentative du compétiteur

Après avoir réalisé la voie ou à la suite d'une chute, le compétiteur est descendu au sol.

Pendant que le compétiteur détache la corde de son baudrier, l'assureur retire la corde aussi vite que possible en prenant soin de maintenir les dégaines en bonne position.

2.2 INCIDENTS TECHNIQUES

Cet article complète le 1.3. Des dispositions communes.

2.3.1 Les différents incidents techniques

En difficulté les incidents techniques peuvent être les suivants :

- a) une prise cassée ou desserrée
- b) une dégainé ou un mousqueton mal positionné
- c) tout autre événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit à son encontre un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité ou de la responsabilité de son assureur, à l'appréciation du Président du Jury.

2.3.2 Le traitement de l'incident technique

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3. avec les spécificités suivantes :

- a) Si un concurrent tombe et indique qu'un incident technique a causé sa chute (l'incident doit être en rapport direct avec la chute), le Président de Jury traite la demande du compétiteur. Le cas échéant, le Chef-ouvreur procède à des vérifications immédiates (et si nécessaire aux corrections) de l'incident faisant objet de la réclamation, puis fait un rapport au Président du Jury. La décision du Président du Jury est sans appel.
- b) Le concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder une nouvelle tentative. Le temps accordé à cette nouvelle tentative est le temps qui restait à l'équipe au départ du concurrent victime de l'incident technique. Cette tentative se fera dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques » Si un ou deux autres équipiers devaient passer après le concurrent victime de l'incident, leurs tentatives se feraient dans le même temps restant. Toutefois, une fois l'incident réparé et si le temps restant est suffisant pour terminer sa prestation, une équipe peut décider de repartir immédiatement. Elle en informe dès lors son jury et ne pourra réclamer de temps supplémentaire dans un créneau « de rattrapage des incidents techniques ».
- c) Si le concurrent est autorisé à faire une autre tentative, sa meilleure prestation est comptabilisée pour établir le classement.

2.4 CLASSEMENTS

2.4.1 Mesure des hauteurs atteintes

2.4.1.1 Prises comptabilisées

Seules les prises de main, selon le 1.1.3, sont comptabilisées pour la mesure des hauteurs.

Le Chef-Ouvreur détermine les prises de mains avant le tour. Ceci permet au juge de voie d'établir le plan de voie. En UNSS, toutes les prises seront numérotées.

2.4.1.2 Méthode pour la mesure des hauteurs

- a) Chaque prise est numérotée selon sa hauteur sur l'axe du développé de la voie. Plus une prise est haute selon cet axe, plus sa numérotation est élevée.
- b) Lorsqu'une prise doit être utilisée avec les 2 mains (exemple : changement de mains), on affecte 2 numérotations (exemple : 21,22), le premier numéro pour la première main arrivant sur la prise (21) et le second pour la deuxième main (22), et cela sans distinction de main.

2.4.1.3 Classement sur une même prise

Afin de départager des concurrents sur une même prise, le juge de voie apprécie deux valeurs, par ordre croissant :

1. Une prise « **contrôlée** » se voit attribuer la hauteur de la prise sans suffixe. On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.3. est contrôlée lorsque le grimpeur tient celle-ci et stabilise son corps.
2. Une prise « **utilisée** » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+). On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.3 est utilisée lorsque le grimpeur réalise un mouvement de progression avec celle-ci en direction de la prise suivante (déplacement significatif du centre de gravité **et** déplacement d'une main vers la prise suivante).

3. REGLEMENT DE BLOC

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes de ces règles du jeu.

3.1. REGLEMENTS TECHNIQUES

3.1.1. Introduction

Un bloc est un passage court d'escalade. La compétition consiste à gravir une succession de blocs sans corde. Le nombre de prises de main (voir 1.1.3 pour la définition d'une prise de main) dans chaque bloc ne doit pas être supérieur à 12 et le nombre moyen de prises de main dans un tour doit être compris entre 4 et 8.

3.1.2. Le jury de chaque secteur de bloc

Sous la responsabilité du Président de Jury, le Jury de chaque bloc comporte :

- Un jeune officiel local
- Un jeune officiel d'équipe
- Un professeur de l'organisation « superviseur »

3.1.3. Identification de prises particulières

3.1.3.1. Les prises de départ

Chaque bloc comporte une position de départ matérialisée obligatoirement par deux prises de main complétées par deux prises de pied.

Il peut être imposé une main droite et une main gauche, idem pour les pieds. Les prises de départ sont d'une couleur spécifique ou marquées d'une couleur spécifique permettant une identification claire.

3.1.3.2. La prise de sortie

La prise de sortie est la prise permettant de valider la réalisation du bloc. Elle est d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique, identique à celle des prises de départ.

3.1.3.3. La prise « bonus » :

Chaque bloc comporte une prise bonus d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique différente de celle des prises de départ et de sortie, identifiée au choix du chef-ouvreur dans chaque bloc. La validation de cette prise n'est pas une condition obligatoire pour valider la réalisation du bloc.

3.1.3.4. Le marquage

Les marquages utilisés au 3.1.3.1., 3.1.3.2. et 3.1.3.3. ci-dessus doivent être les mêmes tout au long d'une compétition et différents des éventuels marquages servant à délimiter un passage comme prévu au 1.1.2.

3.1.4. Procédure d'escalade

Les 4 grimpeurs désignés pour faire le bloc ont chacun 5 essais qu'ils effectuent dans l'ordre qu'ils désirent.

Au-delà de ces 5 essais l'équipe doit quitter l'aire de compétition, aucun essai supplémentaire ne sera accordé.

3.1.4.1 Temps maximum pour réaliser un bloc

Le temps imparti pour le passage d'une équipe (4 grimpeurs) dans chaque secteur bloc est fixé par l'organisateur et annoncé en réunion technique.

A n'importe quel moment pendant sa tentative, un compétiteur peut demander au juge de bloc le temps qu'il reste à l'équipe pour faire le bloc. Ce dernier l'en informe immédiatement oralement.

En cas de dépassement du temps imparti à l'équipe, le Juge de bloc arrête le concurrent.

3.1.4.2. Avant une tentative

Les compétiteurs sont autorisés à toucher avec les mains et les pieds uniquement les prises de départ entre leurs tentatives. Les concurrents peuvent brosser les prises accessibles du bas avec le matériel de l'organisation disponible à chaque passage. Ils peuvent demander le nettoyage des prises auprès du jury ou auprès du jeune officiel organisateur.

Tout système de nettoyage personnel est interdit.

Les compétiteurs ne doivent pas apposer des repères sur la structure.

Seul l'usage de la magnésie est autorisé.

3.1.4.3. Début d'une tentative

Le grimpeur doit débiter sa tentative en se plaçant dans la position de départ comme stipulé au 3.1.3.1.

Le grimpeur a une position contrôlée stable avec les 2 mains et les 2 pieds sur les prises de départ et ce sans contrôler ou utiliser d'autres prises ou structure.

La tentative d'un grimpeur est considérée comme commencée dès lors que la totalité de son corps a quitté le sol, y compris dans le cas cité précédemment.

S'il démarre dans une position irrégulière, le juge de bloc l'arrête immédiatement et lui comptabilise un essai comme indiqué au 3.1.6. Dans ce cas, le compétiteur doit revenir sur la surface de réception avant de renouveler une tentative.

3.1.4.4. Fin d'une tentative

Une tentative est terminée lorsque :

- a) Le compétiteur réussit le bloc comme indiqué au 3.1.5.
- b) Le compétiteur chute.
- c) Le compétiteur est arrêté par le juge de bloc car :
 - o Il dépasse les limites du bloc ou utilise une prise interdite comme indiqué au 1.1.1 et 1.1.2.
 - o Il débute sa tentative en ne se plaçant pas dans la position de départ comme indiqué au 3.1.4.3.
 - o Il touche le tapis de réception pendant sa tentative
 - o Il dépasse le temps imparti de l'équipe.
- d) le temps imparti à l'équipe est terminé.

3.1.5. Réussite d'un bloc

- Si le concurrent contrôle la prise de sortie, comme indiqué au 3.1.3.2. à deux mains, **et**
- Après que le juge valide la réussite du bloc en annonçant « OK » **et** en levant le bras

3.1.6. Comptabilisation d'un essai dans un bloc

Un essai est comptabilisé :

- Dès que le grimpeur quitte la position légitime de départ ou qu'il démarre dans une position irrégulière comme indiqué au 3.1.4.3.
- Si le compétiteur touche d'autres prises que celles du départ.

Un essai pour un bloc n'est pas comptabilisé si un incident technique est à l'origine de l'arrêt de la tentative du bloc (cf. 3.3.). Cependant le compétiteur conservera, le cas échéant, l'éventuelle validation de la prise bonus au cours de cette tentative.

Le juge note le nombre d'essais comptabilisés pour la réalisation du bloc.

3.1.7. Comptabilisation de la prise bonus

La prise de bonus, indiquée au 3.1.3.3., est comptabilisée :

- Lorsque le compétiteur contrôle **ou utilise** cette prise comme indiqué à l'article (2.4.1.3)
- Le juge de bloc note, pour chaque concurrent, la validation ou non de la prise bonus ainsi que le nombre d'essais pour la valider.

3.1.8. Nombre d'essais

- Chaque grimpeur peut réaliser 5 essais maximum par bloc
- Les essais peuvent être consécutifs ou en alternance avec les autres membres de son équipe
- Après le premier essai, tout essai supplémentaire entraîne une perte de 10% de la valeur des points attribués au bloc ou à la prise bonus

3.2. SECURITE

3.2.1 La surface de réception

La dimension et positionnement de la surface de réception sont arrêtés par le Chef-ouvreur. Si ce dernier juge que les conditions de sécurité ne sont pas suffisantes, il en réfère au Président du Jury qui prend toutes décisions quant au déroulement de la compétition

3.2.2 Hauteur de chute

La hauteur de chute possible ne doit pas être supérieure à :

- a) Catégories minimales à sénior : 3 mètres, hauteur mesurée depuis la face supérieure du tapis de protection jusqu'à la partie la plus basse du corps d'un concurrent.
- b) Catégories benjamin et + jeune : 2 mètres, hauteur mesurée depuis la face supérieure du tapis de protection jusqu'à la partie la plus basse du corps d'un concurrent.

3.3. INCIDENTS TECHNIQUES

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3. Avec les spécificités suivantes :

3.3.1. La déclaration de l'incident

Il appartient au juge de bloc, notamment en cas d'incident technique, signalé par lui-même ou le compétiteur, de noter le temps de départ de chaque concurrent. Ceci permettra de connaître le temps

restant à l'équipe en cas d'incident technique avéré. Le Président de Jury valide ou non l'incident technique et prend les mesures nécessaires prévues au 1.3. des dispositions communes et celles ci-après selon le cas :

3.3.1.1. L'incident est réparé très rapidement.

L'essai pendant lequel est survenu l'incident n'est pas comptabilisé.

L'équipe, une fois l'incident réparé, peut choisir de reprendre ses tentatives avec le temps restant jusqu'à la fin de la rotation.

Si l'équipe choisit de continuer, l'incident est clos et sans appel.

Si l'équipe estime que le temps restant est insuffisant pour terminer sa prestation elle procède comme au 3.3.1.2.

3.3.1.2. L'incident ne peut pas être réparé très rapidement

L'essai pendant lequel est survenu l'incident n'est pas comptabilisé.

L'équipe reprendra ses tentatives dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques » avec le temps qui restait à l'équipe au départ du concurrent victime de l'incident technique et avec le nombre d'essais restant à chaque grimpeur pour réussir le bloc.

3.4. CLASSEMENTS

3.4.1 La feuille de résultat individuelle des compétiteurs

Pour chaque bloc, la feuille de résultat comporte pour chaque grimpeur :

- La réussite ou non du bloc,
- Le nombre d'essais effectués en cas de réussite,
- Le contrôle de la prise bonus,
- Le nombre d'essais effectués pour contrôler la prise bonus.

4. REGLEMENT DE VITESSE

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes de ces règles du jeu.

4.1 REGLEMENTS TECHNIQUES

4.1.1 Introduction

L'escalade de vitesse consiste à gravir encordé une voie dans le temps le plus court possible. Les voies sont escaladées en moulinette.

Le déroulement de l'épreuve de vitesse se fait sur 1 voie ou 2 voies parallèles strictement identiques où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. La corde doit être placée de manière identique dans les deux voies.

Les 4 équipiers pour cette épreuve de vitesse n'ont droit qu'à 2 essais chronométrés. Le meilleur des 2 essais pour chaque grimpeur est comptabilisé pour le classement.

4.1.1.1. Le chronométrage

Le chronométrage est assuré soit :

- a) Par un système électronique ayant une précision d'au moins un millième de seconde. Le système doit intégrer un temps de réaction d'un dixième de seconde, afin d'indiquer un faux départ, dans le plateau au sol sur lequel est posé le pied du compétiteur. Le temps est donné avec la précision de 1/100^{ème} de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (08 :317 = 08 :31)

- b) Manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde, par 3 juges différents pour chacune des 2 voies. Le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est le temps médian (les temps des chronomètres donnant le temps minimum et maximum sont écartés). Si un des chronomètres est défaillant, le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est la moyenne des deux autres chronomètres. Si deux chronomètres sont défaillants, l'essai est recouru.

4.1.1.2. Le buzzer

Un buzzer est installé en haut de la voie et matérialise la fin de la voie.

4.1.2 Le Jury des voies

Le Jury de chaque voie comporte un juge de voie chargé du chronométrage de la performance du grimpeur (trois juges de voies si le chronométrage est manuel), un juge chargé d'annoncer le départ et un juge chargé d'annoncer le faux départ des deux voies, sous le contrôle du Président de Jury.

4.1.3 Démonstration et reconnaissance de(s) la voie(s)

4.1.3.1 Démonstration

Un enregistrement vidéo de cette voie de vitesse peut être diffusé en continu aux compétiteurs avant le début et pendant la compétition.

4.1.3.2. Reconnaissance de la voie

Il est possible d'accorder, dans le temps de rotation impartie à l'équipe, une reconnaissance de la voie sous forme d'essai(s) non comptabilisé(s).

4.1.4 Procédure d'escalade

4.1.4.1 Position de départ

Lorsqu'il est équipé et prêt à partir, le compétiteur se place en position d'attente à environ 2 mètres du mur et attend les consignes du juge chargé du départ.

Une fois les compétiteurs en position d'attente, le juge chargé du départ demande à chaque compétiteur de rejoindre la position de départ, en annonçant « à vos marques », à savoir : un pied au sol et l'autre sur la première prise de pied et une ou les deux mains sur la (ou les) première(s) prise(s) de main.

Si, pour quelques raisons que ce soit, le juge en charge du départ n'est pas satisfait des conditions de départ des grimpeurs, il ordonne à ces derniers de revenir à la position d'attente.

4.1.4.2. Commandements de départ

a) Départ vocal ou starter :

Lorsque le ou les 2 compétiteurs sont en place et immobiles, le juge en charge du départ annonce :

1. « Prêts ? », puis après une courte pause comprise entre 1 et 2 secondes, et
2. L'ordre de départ par un signal sonore audible ou en annonçant : « Go ! ».

b) Départ automatique :

Lorsque les deux compétiteurs sont en place et immobiles, le juge en charge du départ annonce « prêts » et initie le système qui produit une succession de 3 beeps espacés d'une seconde, le dernier ayant une tonalité plus élevée.

Le Juge de départ utilise tout moyen pour se faire entendre clairement des compétiteurs. S'ils ne sont pas prêts, les compétiteurs ont la possibilité de stopper les commandements de départ une seule fois avant chacune des tentatives immédiatement après que le juge ait annoncé « prêts ».

4.1.4.3. Début d'une tentative

Après l'ordre de départ, les compétiteurs démarrent leur tentative.
La tentative d'un grimpeur est considérée commencée lorsque l'ordre de départ a été annoncé.

4.1.4.4. Le faux départ

Un faux départ est signalé par le juge lorsque le compétiteur commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ indiqué au 4.1.4.2. ou par indication du système électronique le cas échéant.

Dans le cas d'un faux départ, le juge en charge du départ doit arrêter le compétiteur immédiatement. L'ordre doit être clair et audible.

Pour chaque essai, un concurrent commettant 2 faux départs ne sera pas chronométré. S'il n'a pu valider un temps, il est considéré comme ayant chuté et recevra 0 point.

4.1.5 Fin d'une tentative dans une voie

4.1.5.1. Cas général

Au sommet de la voie, chaque compétiteur finit son essai lorsqu'il arrête le chronomètre en pressant le buzzer avec la main.

4.1.5.2 Arrêt d'une tentative

Dans le cas d'un arrêt d'une tentative, le concurrent n'est pas chronométré.

Une tentative est arrêtée si le compétiteur :

- a) chute.
- b) touche une quelconque partie du mur située au-delà des limites matérialisées de la voie (voir 1.1.2).
- c) utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 1.1.1. Cependant, en UNSS, le fait de toucher ou d'utiliser avec les pieds une plaquette ou point de fixation n'entraînera pas d'arrêt de la tentative.
- d) touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après l'avoir quitté au départ.

4.1.5.3 Valeur de la performance

- Les points sont attribués à l'issue du passage de toutes les équipes. Le meilleur temps « filles » et le meilleur temps « garçons » pour chaque championnat (Excellence et EE) servent de référence pour, respectivement, l'attribution des points aux concurrentes filles et aux concurrents garçons.

Exemple pour une épreuve de vitesse comptant pour 40 points.

- Dégressif de 40 points à 5 points de 0 à 75% en plus du meilleur temps.
- 6 points fixes (15% de 40 pts) de 75 à 125% en plus du meilleur temps
- 4 points fixes (10% des 40 pts) de 125 à 150% en plus du meilleur temps
- 2 points (5% des 40 pts) pour les concurrents au-delà de 150% en plus du meilleur temps
- 0 point en cas de chute

Les points attribués à l'équipe, en vitesse, correspondent à la somme des points obtenus par chaque équipier.

4.2 SECURITE

4.2.1 Généralités

Le Président du Jury et le Chef-ouvreur inspectent la ou les voies de l'épreuve pour s'assurer que les conditions de sécurité permettent la tenue de la compétition.

Le Président du Jury a toute autorité pour demander le remplacement immédiat de tout assureur (si nécessaire en arrêtant la compétition et déclarant un incident technique) ou de toute autre personne dont la présence représente à son avis un danger pour la sécurité des personnes.

4.2.2 La corde

Les grimpeurs utilisent une corde à simple fournie par les organisateurs. La fréquence avec laquelle cette corde est changée dépend de la décision du Président du jury.

4.2.3 Equipement des voies

La corde est passée dans 2 points sommitaux distincts constitués chacun d'un maillon rapide, d'une sangle et d'un mousqueton de sécurité. Le plus haut point doit être placé au-dessus du buzzer de fin de voie. Les 2 points sommitaux doivent être placés dans chacune des voies de façon à ne pas gêner la progression du compétiteur et de manière identique dans le cas de voies identiques.

4.2.4 Le compétiteur

Au départ de chaque tentative dans une voie de compétition :

- a) Chaque compétiteur est impérativement équipé d'un matériel conforme aux normes CE en vigueur et aux règlements de la FFME. Il doit se présenter à la compétition avec ce matériel et il doit savoir s'en servir selon les indications du fabricant.
- b) L'assureur fixe la corde d'attache au baudrier du compétiteur par l'intermédiaire de 2 mousquetons de sécurité inversés reliés à la corde par un nœud de huit sécurisé par un nœud d'arrêt.

4.2.5 Les assureurs

L'assurage de chaque compétiteur doit être effectué par 2 assureurs locaux. L'un des assureurs a le système d'assurage autobloquant sur lui et l'autre l'aide à avaler la corde rapidement.

4.2.5.1. Avant la tentative du compétiteur :

- a) Un des assureurs doit vérifier si le lien utilisé par le compétiteur entre le baudrier et la corde est conforme au point 4.2.4. b) et que le baudrier est correctement fermé. Si l'assureur a un quelconque doute, il doit s'en remettre au Jury de l'épreuve qui vérifie la conformité de l'ensemble.
- b) Avant d'accompagner le compétiteur au départ de la voie, l'assureur vérifie que la corde est immédiatement utilisable.

4.2.5.2. Pendant la tentative du compétiteur :

A tout moment pendant la tentative d'un compétiteur, les assureurs doivent être attentif pour :

- a) que les mouvements du compétiteur ne soient gênés en aucune façon par une corde trop ou pas assez tendue.
- b) qu'il n'y ait pas de mou excessif de la corde.
- c) que toute chute soit stoppée en sécurité.
- d) qu'en cas de chute, il puisse adapter son assurance en fonction du relief de la SAE. Le Chef Ouvreur doit informer les assureurs des parties de la voie nécessitant une vigilance particulière.

4.2.5.3 Après la tentative du compétiteur

Après avoir réalisé la voie ou à la suite d'une chute, le compétiteur est descendu au sol.

4.3 INCIDENTS TECHNIQUES

Cet article complète le 1.3. Des dispositions communes.

4.3.1 Les types d'incidents techniques

En vitesse les incidents techniques peuvent être les suivants :

- a) la tension ou le mou de la corde qui aide ou gêne un concurrent. À tout moment, l'assureur doit donner le mou qui convient à la corde. Toute tension ou mou de la corde peut être considérée comme une aide artificielle ou un obstacle à la progression
- b) une prise cassée ou desserrée
- c) un problème du système de chronométrage (4.1.1.2.) ou du Buzzer (4.1.1.3.)
- d) tout autre événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité, à l'appréciation du Président du Jury.

4.3.2 Le traitement de l'incident technique

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3. avec les spécificités suivantes :

a) Si un concurrent tombe et indique qu'un incident technique a précipité sa chute (l'incident doit être en rapport direct avec la chute), le Président de Jury traite la demande du compétiteur. Le cas échéant, le Chef-ouvreur procède à des vérifications immédiates (et si nécessaire aux corrections) de l'incident faisant objet de la réclamation, puis fait un rapport au Président du Jury. La décision du Président du Jury est souveraine.

b) Tout concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder un nouvel essai dans le temps de rotation imparti à son équipe. S'il ne peut bénéficier d'une période de temps suffisante pour un nouvel essai, il peut demander à faire sa nouvelle tentative dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques ».

CHAPITRE 2 – LES APPELS

5.1. REGLES GENERALES

Définition : un appel est la possibilité laissée **uniquement au jeune coach** de l'équipe de contester dans les cas prévus par les présents règlements **à l'encontre de son équipe** :

- ✓ Toute décision concernant le jugement de la prestation d'un des compétiteurs et toute sanction sportive prise par le président de jury.
- ✓ Les résultats officiels pour les épreuves de bloc, de difficulté et de vitesse

Il ne peut y avoir d'appel sur l'appréciation de la performance du compétiteur par un juge de voie.

Tout appel est déposé par écrit auprès du Président de Jury, par le **jeune coach** de l'équipe.

Le Président de jury notifie à l'intéressé la décision du jury d'appel par écrit le plus rapidement possible.

Cette décision est définitive et sans recours.

5.2. LE JURY D'APPEL

Le jury d'appel est constitué par le Président de Jury, il est composé :

- ✓ Du Président de jury
- ✓ D'un jury de voie, de vitesse ou de bloc, suivant l'objet de l'appel
- ✓ De membres de la CMN escalade
- ✓ Du chef ouvrier ou d'un des ouvriers de la compétition

Le jury de voie ou de bloc ayant pris la décision contestée ne peut pas faire partie du jury d'appel.

Le Président de jury réunit le jury d'appel qui rend sa décision à la majorité de ses membres après avoir pris connaissance des arguments de l'intéressé. En cas d'absence de majorité, le jury d'appel maintiendra la décision initiale.

5.3. APPEL CONTRE UNE DÉCISION D'ARRÊT D'UNE TENTATIVE

Si le Juge arrête la tentative d'un compétiteur à la suite d'une faute indiquée au 2.1.6.2., **le jeune coach** a la possibilité de faire appel de cette décision. Il doit le faire immédiatement oralement puis si nécessaire par écrit.

S'il obtient gain de cause à l'issue de la décision du jury d'appel, il a droit à une nouvelle tentative selon les mêmes modalités que pour un incident technique (voir 2.3.2.).

Dans le cas contraire, la décision initiale est validée et n'est plus sujette à appel.

5.4. APPEL CONTRE DES RESULTATS OFFICIELS

5.4.1. Délai de l'appel

Dès la distribution des résultats officiels de l'équipe le professeur accompagnateur, peut déposer un appel sur ces résultats dans un délai de 10 minutes. Passé le délai, tout appel est déclaré irrecevable. Le classement de la compétition devient officiel.

CHAPITRE 3 : LES SANCTIONS SPORTIVES

6.1 REGLES GENERALES

Les sanctions sportives prises en application des articles 6.1 et suivants du présent règlement sont destinées à assurer la police de la compétition et son bon déroulement.

Le président du jury, avec l'approbation de la CMN Escalade, est la seule autorité sur la compétition habilitée à prononcer des sanctions sportives

6.2 LES COMPETENCES DU PRESIDENT DE JURY

Le Président de Jury a autorité en matière de sanctions sportives sur les compétiteurs à l'intérieur de l'aire de compétition et dans ou aux abords de l'enceinte sportive.

De plus, le Président de Jury peut demander le renvoi immédiat de l'aire de compétition et ou de l'enceinte sportive de toute personne en contravention avec le règlement ou dont le comportement nuit au bon déroulement de la compétition et, si nécessaire, suspendre le déroulement de l'épreuve tant que sa demande n'aura pas été satisfaite.

6.3 INFRACTIONS DANS L'AIRES DE COMPETITION

Le Président de Jury peut prendre les mesures spécifiées ci-dessous, indiquées par ordre croissant d'importance, concernant les violations des règlements et les problèmes de comportement d'un compétiteur sur les lieux de la compétition :

- Un avertissement oral informel
- Un avertissement officiel matérialisé par la présentation d'un Carton Jaune
- Une disqualification de la compétition, matérialisée par la présentation d'un Carton Rouge.

Dans ce cas le compétiteur est mentionné comme disqualifié dans les résultats officiels de l'équipe. Ces performances n'apparaissent pas dans le classement de la compétition de son équipe.

6.3.1 Carton jaune

Les infractions suivantes entraînent la présentation d'un carton jaune par le président du jury sans qu'il ne soit nécessaire qu'un avertissement oral informel ait au préalable été formulé :

- a) Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique non-conformes
- b) Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique en infraction avec les règles concernant la publicité (cf. règlement général UNSS)
- c) Ne pas s'arrêter immédiatement suite à l'ordre d'arrêt d'une tentative
- d) Avoir une attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.
- e) Conduite antisportive.
- f) Distraire ou gêner un concurrent qui se prépare ou qui est en cours de tentative dans une voie ou un bloc.
- g) Refuser d'obéir à toutes instructions du Président de Jury, du juge de bloc ou du juge de voie.
- h) Refus de se présenter aux cérémonies protocolaires sauf autorisation exceptionnelle accordée par le président de jury.

Suite à la présentation d'un carton jaune le compétiteur doit immédiatement réagir et corriger son comportement, dans le cas contraire le président de jury lui présente un carton rouge.

La présentation d'un second Carton Jaune pour quelque comportement que ce soit, au cours de la même compétition, entraîne immédiatement la présentation d'un Carton Rouge, le cas échéant l'arrêt de la tentative et la disqualification du compétiteur de la compétition.

6.3.2 Carton rouge

Les infractions suivantes entraînent la présentation immédiate d'un Carton Rouge sans qu'il ne soit nécessaire qu'un avertissement oral informel ou qu'un carton jaune ait au préalable été présenté (sauf cas a) ci-dessous), le cas échéant l'arrêt de la tentative et la disqualification du compétiteur de la compétition :

- a) Présentation d'un deuxième carton jaune au cours d'une même compétition
- b) Modifier sa tenue vestimentaire en cours de tentative
- c) Prendre, pendant ses épreuves, des renseignements auprès de personnes situées en dehors de la zone de compétition
- d) Avoir une conduite antisportive constituant une gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.
- e) Démousquetonner volontairement une dégaine comme indiqué au 2.1.5.3.
- f) Adopter une attitude dangereuse pour lui-même ou les assureurs tel que saut volontaire avant une chute ...

6.4 INFRACTIONS DANS L'ENCEINTE SPORTIVE HORS DE L'AIRE DE COMPETITION

On entend par infractions hors de l'aire de compétition les infractions commises aux abords de l'enceinte sportive concernée ou en relation directe avec la compétition s'y déroulant.

L'infraction suivante entraîne la présentation d'un Carton Jaune.

- Attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.

La présentation de 2 Cartons Jaunes au cours de la même compétition entraîne la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification du compétiteur de la présente compétition.

L'infraction suivante entraîne la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification immédiate du compétiteur.

- Conduite antisportive ou toute autre gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.

6.5 MODALITES

Le Président du Jury procède de la manière suivante :

- Interpellation de l'intéressé
- Présentation du carton officiel à l'intéressé
- Dans le cas d'un carton rouge entraînant la disqualification du compétiteur, le président de jury remet une déclaration écrite au professeur accompagnateur, en décrivant l'infraction.

Le président de jury informe le Directeur National Adjoint de l'UNSS en charge de l'escalade dans le compte rendu de la compétition :

- De la délivrance des cartons jaunes
- De la délivrance des cartons rouges

6.6 PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

Dans le cas de faits particulièrement graves ou de conduite anti sportive avérée, le président du jury, dans son rapport adressé au Directeur National Adjoint de l'UNSS en charge de l'escalade, peut demander à celui-ci d'adresser au Directeur National de l'UNSS une demande de saisine de la commission disciplinaire nationale compétente

CHAPITRE 4 : LE SPORT PARTAGÉ



Conditions de Participation

En compétition, une équipe sport partagé peut être constituée par :

- Une seule AS (exemple : équipe avec un ou plusieurs élèves MDPH en établissement ordinaire, ULIS ou SEGPA, EREA* « enseignement adapté »),
- Par deux structures à condition de présenter la convention type téléchargeable << [ICI](#) >>
Une seule convention par équipe autorisée entre un établissement MEN et une structure spécialisée (IME, ITEP, IEM, EREA « handicap » * ...) affiliée à la FFH et/ou la FFSA et/ou l'UNSS.

* Il existe deux types : EREA "enseignement adapté" et les EREA "handicap", spécialisés par type de handicap.

Tous les élèves en situation de handicap sont autorisés à participer en équipe sport partagé sur présentation de l'attestation MDPH **obligatoire** lors de l'accueil du Championnat de France).

Tous les élèves valides sont autorisés à participer en équipe sport partagé sauf les élèves issus de Sections Sportives Scolaires (SSS) ou Haut Niveau (sauf SSS sport partagé).

En début de championnat de France, la CMN mettra en place un « testing » pour tous les élèves de l'équipe afin d'établir les classifications et compensations éventuelles.

	COLLÈGE	LYCÉE
LICENCIÉS AUTORISÉS	<u>Pour les élèves en situation de handicap :</u> Benjamins / Minimes / Cadets Possibilité d'avoir 1 junior première année au maximum dans l'équipe <u>Pour les élèves valides :</u> Benjamins / Minimes / Cadets 1	<u>Pour les élèves en situation de handicap et les élèves valides :</u> Minimes 2 / Cadets / Juniors / Seniors
COMPOSITION DES ÉQUIPES	<u>4 compétiteurs + 1 remplaçant possible :</u> * Mixité obligatoire : 2 élèves en situation en situation de handicap (reconnaissance MDPH + classification C1, C2, C3, C4 ou C5) associés à 2 élèves valides * Répartition Fille/garçon : au moins 1 fille ou 1 garçon par équipe * Pour les élèves déficients visuels (DV), le guide peut faire partie de la composition initiale de l'équipe : Ce dernier guide à l'oreillette ou à la voix (Laser interdit).	
JEUNE ARBITRE	1 Jeune juge / arbitre certifié académique Il peut être d'une autre association sportive de l'académie	

	Il ne peut pas être compétiteur	
JEUNE COACH	1 Jeune coach obligatoire par équipe qualifiée, intégré à l'équipe de niveau académique	
RÈGLEMENT	En annexe de la fiche sport : 1 - Tableau des correspondances entre les compensations UNSS / FFH / FFSA 2 - Tableau des coefficients 3 - Tableau des cotations	
FORMULE DE COMPÉTITION	3 voies de "Difficulté" + 2 blocs + 1 voie de vitesse	
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Qualification des AS qui auront justifié d'une participation à une compétition sport partagé au niveau départemental et/ou académique (dans les limites des places disponibles en fonction du classement)	
NOMBRE D'ÉQUIPES	10	
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France « Escalade » Catégorie Collège Sport Partagé	Champion de France « Escalade » Catégorie Lycée Sport Partagé

Tableau Cotation : Collège, Lycée avec 2 parcours proposés par secteur et par rotation

Difficulté des Voies	* "valides" → en tête X 1 Tous les autres en moulinette : * C1 Autre, C1 Moteur : X 1 * C2 Autre: X 1,1 V,D4, D5B, D6,TC 5-8pts	→ en moulinette * C2 Moteur : X 1,1 * C3-C4 <autre, C3 Moteur : X 1,2 D3, F3,TC : 9-14 pts	→ en moulinette * C5 Autre, C4 Moteur : X 1,3 * C5 Moteur : X1,4 D2, F2, D5A, D1, F1, FE TC : 15-16 points
20 points difficulté	5A-5B clg 5B-5C lyc	5A clg 5B lyc	4C clg 5A lyc
30 points difficulté	5B-5C clg 5C-6A lyc	5B clg 5C lyc	5A clg 5B lyc
40 points difficulté	6A-6B clg 6B-6C lyc	5C+ clg 6A lyc	5B clg 5C+ lyc
15 points bloc 1 5 essais / grimpeur	5B -5C clg 5C-6A lyc	Rajout de prises	Rajout de prises
30 points bloc 2 5 essais / grimpeur	5C-6A clg 6A+-6B+ lyc	Rajout de prises	Rajout de prises
15 points vitesse Points par grimpeur Le total des temps des 3 grimpeurs classe les équipes: si un grimpeur chute, il lui sera attribué 60" comme temps.	5A-5B clg 5B-5C lyc 15 pts : 1er, 7pts: 9ème 14 pts: 2ème, 6pts: 10ème 13 pts: 3ème, 12 pts: 4ème, 11 pts: 5ème 10 pts : 6ème 9 pts : 7ème 8 pts : 8ème	Rajout de prises	Rajout de prises

Soit : 90 pts sur les voies de difficulté (60%) et 45 pts sur les blocs (30%) et 15 pts voie de vitesse (10%)

REGLEMENT pour les compétiteurs : Cf fiche sport partagé et fiche sport escalade sur Opuss

Classification :

2022
2023

- * D1 / D2 / D3 / D4 = divisions fédérales FFH allant du handicap le plus lourd vers le plus léger
- * D5A / D5B = divisions fédérales allant du handicap visuel le plus lourd vers le plus léger
- * D6 = déficiences auditives (élèves sourds et malentendants).
- * TC de 16 à 5 points : Troubles Cognitifs du plus lourd vers le plus léger

Rappel ; un testing sera réalisé le jour des inscriptions. Il est nécessaire donc d'arriver en début d'après-midi.

Un coefficient est attribué au résultat final du jeune en situation de handicap pour les C2 à C5 Moteur et C2 à C5 Autre (avec un maximum de points ne dépassant pas 150 points) :

un C3 M obtient 124 points x 1,2= 148,8 ; son résultat final sera de 148,8 points

un C5 M obtient 70 points x 1,4 = 98; son résultat final sera de 98 points

→ de 0,1 à 0,5 pts : total arrondi en-dessous, de 0,6 à 0,9 pts : total arrondi au-dessus

Coefficients	Nouvelles dénominations Des compensations UNSS	Dénominations FFH-FFSA
x 1	* « Valides » en tête * C1 Autre, en moulinette * C1 Moteur sans gêne à la pratique, en moulinette	V TC < 4 points : Troubles cognitifs
X 1,1 Moulinette	* C2 Moteur (rajout prises) * C2 Autre	D4 (handicap moteur debout) D5B (malvoyant) D6 (sourd) TC entre 5-8 pts : Troubles cognitifs
x 1,2 Moulinette	* C3 Moteur (rajout prises) * C3 Autre (rajout prises) * C4 Autre (rajout prises)	D3 (handicap moteur debout) F3 (handicap moteur en fauteuil) TC : 9-14 points : Troubles cognitifs
x 1,3 Moulinette	* C4 Moteur (rajout 2° série de prises) * C5 Autre (rajout 2° série de prises)	D2 (handicap moteur debout) F2 (handicap moteur en fauteuil) D5A (non voyant) TC-C5 : 15-16 points (troubles cognitifs)
X1,4 Moulinette	* C5 Moteur (rajout 2° série de prises)	D1 (handicap moteur debout) F1 (handicap moteur en fauteuil) FE (handicap moteur en fauteuil électrique)

Règles générales :

- Le remplaçant ne peut être utilisé que si un problème médical est avéré (Certificat médical à l'appui). Ce dernier ne peut remplacer que la catégorie lui correspondant avec respect de la mixité handi-valide et de la parité fille-garçon. Il peut être assureur.
- Chaque équipe fournit un Jeune officiel, de niveau académique, capable de chronométrer, de suivre un topo, de vérifier la sécurité, les licences, le lien entre la cotation de la voie et la classification du grimpeur en situation de handicap puis de remplir une feuille de résultat. Il sera évalué pendant le championnat et aura un test écrit à passer. Deux JO par secteur, un sur le topo, l'autre sur la sécurité en bas des voies.
- Chaque équipe doit présenter ses licences au début de chaque épreuve
- Chaque élève doit effectuer les 6 épreuves,
- 2 parcours proposés de façon différenciée valide-MDPH, par secteur pour les 4 grimpeurs sur au minimum 12', soit 6' par grimpeur,
- En cas d'égalité entre 2 équipes, la différence se fera au total des temps d'ascension obtenus par chronométrage : l'équipe la plus rapide gagnera. Le Jo déclenche le chrono au premier grimpeur et l'arrête à la dernière prise touchée du dernier grimpeur. Il reporte le temps global sur la feuille de résultats.

Difficulté :

- Voie validée au mousquetonnage de la dégaine sommitale pour les valides et à la prise sommitale touchée pour les jeunes en situation de handicap.
- ! Notion de Prise Contrôlée puis utilisée pour le valide et notion de prise touchée pour le jeune en situation de handicap.
- Voie en tête pour les valides et voie en moulinette pour le jeune en S. De Handicap.
- Chaque équipe (somme des 4 grimpeurs) a le temps de la rotation imparti pour gravir le secteur de type difficulté avec un seul essai par grimpeur.
Assurage ventre mou sur le grimpeur en situation de handicap : → Deux avertissements par équipe pour assurage sec sur la moulinette ou pour conseils prodigués par l'accompagnateur lors de l'ascension. Au troisième avertissement (= 2° carton jaune) : arrêt de l'épreuve en cours.
- Si la configuration des voies le permet, une deuxième corde est installée à l'avance pour le jeune en situation de handicap pendant toute la durée de la compétition (queue de vache réalisée par le JO sur le bas de la corde de l'assureur dès le 2° point du grimpeur en moulinette).
- Un assureur remplaçant de l'équipe ou un assureur grimpeur /accompagnateur d'une autre équipe viendra assurer dans le cas où il y a plus de 10 kgs d'écart entre le grimpeur et l'assureur et dans le cas où l'assureur ne sait pas ou ne peut pas assurer un grimpeur en tête.

Bloc :

- Chaque équipe (somme des 4 grimpeurs) a le temps de la rotation pour gravir le secteur de type bloc et a droit à 5 essais par grimpeur.
- Les essais peuvent être consécutifs ou alternés avec les autres grimpeurs de l'équipe.
- Le résultat final est minoré de 10 % à chaque essai : cf exemple ci-dessous, si prise finale tenue :

	1er essai	2ème essai	3ème essai	4ème essai	5ème essai
Bloc 1 15 pts	15 pts	13,5 pts	12 pts	10,5 pts	9 pts
Bloc 2 30 pts	30 pts	27 pts	24 pts	21 pts	18 pts

- Bloc validé à l'annonce du JO en position stabilisée au top du grimpeur
- Attribution des points :
 - Seulement Prise bonus et top pour le jeune valide
 - Toutes les prises rapportent des points pour le jeune en S.de Handicap.

Vitesse :

- Chaque équipe (somme des 4 grimpeurs) a le temps de la rotation pour gravir le secteur de type vitesse avec plusieurs essais à la clef. Au moment annoncé par le grimpeur, le chrono est lancé pour deux passages définitifs.
- La voie vitesse est dédoublée en 1 voie fille et 1 voie garçon
- 3 Chronos sont déclenchés au Go du J-O et sont arrêtés au contact du buzzer :
Si les 3 chronos ont fonctionné, on conserve le temps médian (on élimine le temps supérieur et inférieur). Si dysfonctionnement d'un chronomètre, on réalise la moyenne des 2 chronos restants.
En cas de chute du grimpeur lors des deux essais, il obtient un temps de 60".
- Assurage par deux JO extérieurs sur les deux brins de corde avec un autobloquant.

Différences entre format Sport Partagé / format excellence et établissement :

* Nombre d'épreuves

Pour le jeune en S. De Handicap et seulement pour lui dans une équipe sport partagé :

* Bloc : - toutes les prises ont une valeur

* Difficulté : - en moulinette (et pas en tête)

- rajout de prises pour certaines catégories (de C2 à C5)

- prise sommitale touchée (et pas clipage du dernier point)

- prise touchée (et pas prise contrôlée et utilisée)

* Attribution d'un coefficient de compensation suite au testing initial