

Règlements Sportifs

Montagne Escalade

Sport Adapté



Règlements applicables de 2009 jusqu'à 2012

REGLEMENTS SPORTIFS ESCALADE

SOMMAIRE

	Pages
Chapitre 1 : Organisation des compétitions.....	5
A- But des règlements.	5
B- Modification des règlements.	5
C- Organisation d'un championnat.	5
D- Durée des championnats.	5
E- Echauffement.	5
F- Engagement des grimpeurs dans les divisions.	6
G- Préparation des grimpeurs à la compétition.	6
Chapitre 2 : Dispositions communes aux disciplines.	7
A. Catégories et critères de qualification :	7
1- Principes de qualification au championnat de France.	7
2- Catégories d'âge.	7
3- Divisions.	7
4- Division d'engagement.	7
5- Regroupement de catégorie par division.	7
B. Effectifs conseillés pour le Bloc et la Difficulté.	8
C. Briefing et réunion technique.	8
D. Accréditation des entraîneurs.	8
E. Réclamations.	8
F. Procédures disciplinaires.	9
G. Démonstration des épreuves « flash ».	9
H. Organisation des finales « Difficultés » et « Bloc » en division 1.	9
I. Support d'escalade.	9
J. Définition d'une prise de main.	9
Chapitre 3 : Règlement de difficulté.....	10
Introduction.	10
Modalités pratiques :	10
A. Tests de division :	10
1) Division d'inscription.	10
2) Jury des tests.	10
3) Déroulement du test de division.	11
4) Niveau de difficulté des voies de tests.	11
5) Modalités d'organisation des tests.	11
B. Epreuve de difficulté :	11
1) Difficulté des voies.	11
2) Jury de chaque voie.	12
3) Ordre de passage.	12
4) Procédure d'escalade.	12
4-1 Temps minimum pour réaliser une voie.	12
4-2 Début d'une tentative.	12
4-3 Fin de tentative d'une voie.	12
4-5 Arrêt d'une tentative.	13

4-6 Information sur l'arrêt de la tentative.	
5) Classement.	Pages
5-1 Méthodes pour la mesure des hauteurs.	13
5-2 Classement sur une même prise.	13
5-3 Départage des ex æquo au classement d'un tour.	13
5-4 Super finale.	13
5-5 Les quotas pour chaque tour.	13
6) Sécurité.	14
6-1 Généralités.	14
6-2 La corde.	14
6-3 L'encordement.	14
6-4 Le compétiteur.	14
6-5 L'assureur.	15
6-5-1 Avant que le compétiteur commence sa tentative.	15
6-5-2 Pendant la tentative du compétiteur.	15
7) Incidents techniques.	15
7-1 Les différents incidents techniques.	15
7-2 Le traitement de l'incident technique.	15
Chapitre 4 : REGLEMENT DE BLOC.....	16
Définition du « bloc ».	16
Présentation générale de la réglementation.	16
A. Dispositions communes aux deux tours.	16
1 Sécurité.	16
1-1 La surface de réception.	16
1-2 Hauteur de chute.	16
1-3 La parade.	16
2 Procédure d'escalade.	17
2-1 Début d'une tentative.	17
2-2 Fin d'une tentative.	17
2-3 Réussite d'un bloc.	17
3 Identification de prises particulières.	17
3-1 Les prises de départ.	17
3-2 La prise bonus.	17
3-3 La prise de sortie.	17
B. 1^{er} Tour compétition de bloc type « contest ».	18
1 Définition du contest.	18
2 Déroulement d'un contest.	18
3 Ordre de passage.	18
4 Ouverture des blocs pour le contest.	18
5 Le jury.	18
6 Classement des compétiteurs dans une division.	18
7 Classement des compétiteurs dans une catégorie.	19
8 Qualification pour la phase finale.	19
9 Dépassement du quotas.	19
C. 2^{ème} tour : la finale.	19
1 Ordre de passage.	20
2 Le jury.	20

3 Principe.

	Pages
Chapitre 5 : REGLEMENT DE LA VITESSE.....	21
A- Définition.	21
B- Inscription dans une division.	21
C- Catégorie.	21
D- Deux tours.	21
E- Ordre de passage	21
F- Le chronométrage.	23
G- La prise d'arrivée.	23
H- Le jury des voies.	23
I- Démonstration et observation.	23
1- Démonstration	23
2- Observation.	23
J- Procédure d'escalade.	23
1- Position de départ.	23
2- Commandements de départ.	23
3- Début d'une tentative.	23
4- Le faux départ.	24
5- Fin d'une tentative dans une voie.	24
5-1 Cas général.	24
5-2 Arrêt d'une tentative	24
K- Sécurité.	24
1- Généralités	24
2- La corde	24
3- Equipement des voies	24
4- Le grimpeur	25
5- Les assureurs	25
5-1 Avant que le grimpeur commence sa tentative.	25
5-2 Pendant la tentative du grimpeur.	25
5-3 Après la tentative du grimpeur.	25
L- Incidents techniques.	25
1- Les types d'incidents techniques.	25
2- Le traitement de l'incident technique.	25

LEXIQUE

ANNEXE : Cahier des charges et recommandations pour l'organisation des championnats d'escalade FFSA.

Regroupement de catégorie.
Briefing des juges de voie.
Echauffement.
Vérification du matériel EPI.
Nombre de voies nécessaires.
Difficultés des voies pour l'épreuve de difficulté.
Exemples de timing.
Ressources humaines.
Matériel nécessaire.
Locaux.

Chapitre 1- ORGANISATION DES COMPETITIONS

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

A- But du règlement.

Le but de ces règlements est de fixer les règles précises pour le déroulement des compétitions d'escalade organisées sous l'égide de la Fédération Française du Sport Adapté (FFSA).

La finalité de ces codifications est de permettre la meilleure expression sportive de tout grimpeur, en fonction de ses capacités.

Les règlements « difficulté » et « bloc » devront être appliqués lors de chaque compétition de Sport Adapté de type interclubs, départemental, régional ou national. En ce qui concerne le règlement « vitesse » il est en cours d'expérimentation. Nous sommes preneur de toutes vos idées pour l'organisation de ce type de compétition.

Le règlement de référence est celui appliqué par la Fédération Française de Montagne Escalade. En Sport Adapté, il est appliqué avec des aménagements dans les trois divisions.

B- Modification des règlements.

La Fédération Française du Sport Adapté se réserve le droit de faire évoluer les règlements au terme de chaque olympiade, si elle le juge nécessaire, dans le but de les rendre plus adaptés aux pratiques, aux finalités philosophiques et techniques de la Fédération.

La Commission Sportive Nationale Escalade FFSA sera l'interlocuteur privilégié de la Direction Technique Nationale pour établir, traiter et rédiger ces modifications éventuelles.

C- Organisation d'un championnat :

Les associations ou comités peuvent poser leur candidature pour l'organisation d'un championnat de France cela au minimum 1 an avant la date prévue auprès du Directeur Sportif Fédéral (DSF) de la commission Montagne et Escalade.

Le cahier des charges pour aider à l'organisation d'un championnat escalade est joint en annexe.

Le cahier des charges général pour l'organisation d'un championnat de France FFSA est disponible sur le site de la fédération.

Ils peuvent soit organiser un championnat de difficulté soit un championnat de bloc ou bien proposer un combiné si la SAE d'accueil le permet soit Bloc/vitesse ou difficulté/vitesse.

La collaboration avec les comités départementaux et régionaux FFME est incontournable.

D- Durée des championnats :

Pour un départemental et/ou régional prévoir une journée.

Pour un championnat de France

- De difficulté prévoir deux journées et demie.
- De bloc prévoir une journée et demie.

E- Echauffement.

En plus des voies ou blocs nécessaires à la compétition, les organisateurs doivent prévoir, pour les compétiteurs, un lieu d'échauffement pour les compétiteurs organisé par des bénévoles de l'organisation, responsables de la sécurité. (voir annexe : Cahier des charges et recommandations pour l'organisation d'un championnat de France d'escalade sport adapté.)

F- Engagement des grimpeurs dans les divisions.

Le choix de l'engagement des grimpeurs, dans chaque division, sera fonction :

1. de ses capacités à respecter la réglementation
2. de ses capacités effectives (niveau de performances)
3. de son niveau d'acquisition des techniques de grimpe (sécurité et grimpe)
4. de ses possibilités d'évolution dans la pratique de l'escalade.

G- Préparation des grimpeurs à la compétition.

Le pré requis nécessaire à la participation à une compétition, est une pratique régulière de l'activité.

La pratique de l'escalade demande un minimum de connaissance du grimpeur.

- En difficulté et en vitesse, l'utilisation obligatoire et correcte d'un matériel de sécurité, composé d'un baudrier, d'un système d'assurage et d'une corde. Une distance à escalader suivant la méthode dite de la moulinette, un nœud à effectuer qui ne peut être que de type double huit.
- En bloc : la parade, la gestion de la chute....

Toutes ces composantes doivent être prises en compte dans le processus d'apprentissage afin de permettre au grimpeur d'obtenir un résultat traduisant au mieux ses réelles capacités.

Chapitre 2- DISPOSITION COMMUNES AUX DISCIPLINES

A- Catégories et critères de qualification.

1- Principe de la qualification au Championnat de France.

Les sportifs désirant participer au Championnat de France, devront justifier de leur participation à au moins une compétition départementale et/ou régionale lors de saison sportive en cours, les deux si elles existent dans la région. Pour les sportifs issus d'une région où aucun championnat départemental et/ou régional n'est organisé, ou bien n'ayant pu participer à l'une des deux compétitions organisées dans une région; **une demande de dérogation** sera à formuler au Directeur Sportif Fédéral.

2- Les catégories d'âge.

Les catégories d'âge, les sexes et les divisions sont pris en compte pour décerner des titres de champions qu'ils soient départementaux; régionaux ou nationaux dans le cadre de la discipline escalade.

Les catégories d'âge masculines et féminines de la F.F.S.A (comme celles de la F.F.M.E.) sont les suivantes :

- Microbes : 8/9 ans
- Benjamins : 12/13 ans
- Cadets : 16/17 ans
- Seniors : 20/39 ans
- Poussins : 10/11 ans
- Minimes : 14/15 ans
- Juniors : 18/19 ans
- Vétérans : 40 ans et plus

2009/2013	années de naissance							
Années	Microbes	Poussins	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
2008/2009	00-01	98-99	96-97	94-95	92-93	90-91	89-70	69 et avant
2009/2010	01-02	99-00	97-98	95-96	93-94	91-92	90-71	70 et avant
2010/2011	02-03	00-01	98-99	96-97	94-95	92-93	91-72	71 et avant
2011/2012	03-04	01-02	01-00	97-98	95-96	93-94	92-73	72 et avant
2012/2013	04-05	02-03	02-01	00-99	96-97	94-95	93-74	73 et avant

3- Les Divisions.

- Hommes: Divisions 1/2/3
- Dames: Divisions 1/2/3

Soit une possibilité de 16 catégories par division (8 catégories F et 8 catégories H)

Soit en théorie 48 catégories pouvant être ouvertes.

4- Division d'engagement.

Le compétiteur s'inscrit dans la division auquel il était inscrit lors de la compétition lui permettant d'être qualifiée.

En aucun cas cette inscription garantit le maintien dans la division à l'issue des tests du championnat de France

5- Regroupement de catégorie par division.

En générale, on appliquera la règle suivante : un minimum de 3 compétiteurs par catégorie.

La décision des regroupements de catégorie sera prise :

- Pour un championnat interrégional ou championnat de France : sur proposition du Président de Jury, et validé par le Directeur Technique Nationale (ou son représentant) et le Directeur Sportif Fédéral Escalade (ou son représentant).
- Pour un championnat départemental ou régional par le Président de Jury.

Dans des cas exceptionnels ou des regroupements de catégorie par division ne sont pas possible (écart d'âge trop important : ex un poussin avec deux cadets), le Président de Jury peut étudier la possibilité de regrouper trois grimpeurs de deux divisions différentes, ceci si l'écart de niveau entre les grimpeurs n'est pas trop important : ex regroupement de 2 grimpeurs de D2 de niveau 4c avec un grimpeur de D1 de niveau 5a)
 Enfin si ce changement de division n'est pas possible (trop grande différence de niveau), exceptionnellement il sera accepté des catégories de 1 et 2 grimpeurs.

B- Effectifs conseillés pour le Bloc et la Difficulté:

- Division I : 50 participants maxi
- Division II : 50 participants maxi
- Division III : 50 participants maxi

Le nombre total de compétiteurs ne pouvant pas dépasser 150.

Selon l'importance du site, le nombre de jours de compétitions et le nombre de bénévoles disponibles, les organisateurs se réservent le droit, de faire varier le nombre de participants possibles par division.

C- Briefing et réunion technique.

Le président du Jury réunit les concurrents, les entraîneurs accrédités et les juges avant le début des épreuves ou le cas échéant avant le début d'un tour de la compétition pour une réunion technique au cours de laquelle il annonce :

- Le déroulement de la compétition
- Les horaires
- Les quotas de qualification pour chaque tour
- Et tout autre point à sa discrétion.

D- Accréditation des entraîneurs.

Les entraîneurs peuvent demander leur accréditation avant le début de la compétition. Ils doivent en faire la demande sur le formulaire d'inscription à la compétition ou bien lors des tests aux officiels de l'organisation.

L'entraîneur doit obligatoirement être en possession de la licence annuelle FFSA en cours de validité et la présenter.

Seul les entraîneurs accrédités :

- Peuvent porter une réclamation.
- Peuvent accompagner les compétiteurs de D 3 dans la zone de transit.
- Peuvent accompagner les compétiteurs de D1 dans la zone d'isolement.

E- Les réclamations.

Une réclamation est adressée par le responsable d'équipe par écrit au président de jury 20 minutes avant la fin de chaque période d'épreuves.

Une décision sera prise au maximum 30 minutes après la clôture de la série d'épreuves concernées.

Le Jury de litige est composé : du Président du Jury, d'un juge de voie non concerné par la réclamation et du DSF ou son représentant.

F- Procédures disciplinaires.

Le jury se réserve le droit de disqualifier un participant pour tout acte dangereux (si ce dernier ne respectait pas les consignes).

D'autres actes délictueux pourraient être retenus comme motif de disqualification (injures, violence,...)

G- Démonstration des épreuves « flash ».

Avant le début du tour, un (ou plusieurs) ouvrier(s) désigné(s) par le chef ouvrier effectue(nt) une démonstration de la voie.

H- Organisation des Finales « difficulté » et « bloc » en Division 1.

Mise en place d'un isolement des compétiteurs de Division 1.

Déroulement de la finale.

Le président de jury désignera un juge de voie responsable de l'isolement.

Les compétiteurs sont regroupés par le juge de voie au pied de la voie pour la démonstration de la finale par un ouvrier.

Lors de la démonstration, les entraîneurs et le public ne sont pas autorisés à communiquer des observations sur les difficultés de la voie, aux compétiteurs.

Puis les compétiteurs sont conduits en zone d'isolement par le juge de voie.

Les entraîneurs sont autorisés à accompagner les compétiteurs dans cette zone (aucun matériel vidéo ne peut être utilisé). Par contre s'ils sortent de la zone d'isolement, ils ne peuvent y revenir.

I- Support d'escalade :

La SAE doit être homologuée. Les tapis de réception doivent répondre aux normes CE en vigueur.

Les installations doivent avoir si possible le label FFSA.

- La surface entière de la SAE pourra être utilisée pour l'escalade.

- Les arêtes latérales, l'arête supérieure (bordure de plaques) de la SAE ne doivent être utilisées pour grimper.

- Il est interdit d'utiliser les points de fixation de l'assurage (plaquettes et boulons) pour grimper.

- Il est interdit d'utiliser avec les mains les inserts servant à la fixation des prises sur le support à grimper.

- S'il est besoin de démarquer une prise, une zone ou une voie pour la séparer clairement d'une autre, les limites seront matérialisées par un marquage continu de couleur noire.

- l'emplacement du départ est matérialisé au sol.

- Le sommet de la voie est clairement identifiable par un repère visuel (dernière prise, clairement matérialisée.)

J- Définition d'une prise de main.

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

Chapitre 3- REGLEMENT DE DIFFICULTE

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions des chapitres 1 et 2

Introduction.

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

Les voies sont « flash » : après une démonstration de la voie par un ouvreureur et sans indication extérieure pendant la tentative du grimpeur.

Les compétitions de difficulté se déroulent généralement :

- Pour un championnat de France, en trois tours : qualifications, demi-finale et finale (et éventuellement super finale).
- Pour un championnat départemental ou régional, en deux tours : qualifications et finale (et éventuellement super finale)

Pour chaque compétition deux voies de test de division seront proposées à chaque concurrent afin de vérifier si le compétiteur est bien dans sa division.

En cas de force majeure rendant matériellement impossible le déroulement d'un tour, le Président de Jury peut décider de l'annulation d'un seul tour de la compétition et éventuellement de la super finale le cas échéant (intempéries par exemple).

Modalités pratiques.

L'escalade s'effectue en moulinette. La chaîne de sécurité se fait par l'intermédiaire d'une corde reliant le grimpeur et l'assureur, celle-ci passe par le relais sommital.

La hauteur atteinte déterminera le classement du concurrent dans chaque phase de la compétition.

A- Les tests de division.

Les compétiteurs seront classés dans différentes divisions afin qu'ils puissent s'exprimer au mieux de leur capacité et concourir contre des compétiteurs de niveaux similaires.

1- Division d'inscription.

Les entraîneurs ont comme points de repère, pour inscrire un compétiteur dans une division :

- Un compétiteur de division 1 grimpe en moulinette lors des entraînements des voies de niveau 5 et supérieur. Il est en capacité de grimper dans un dièdre et sur un support négatif. Il connaît ou est en cour d'apprentissage du nœud d'encordement en huit.
- Un grimpeur de division 2 grimpe en moulinette des voies de niveau 4. Il est en capacité de grimper sur un support vertical voire légèrement déversant, il utilise les changements de mains/pieds et les prises inversées.
- Un grimpeur de division 3 grimpe en moulinette des voies de niveau 3 ou inférieur. Il est en capacité de grimper sur un support incliné positif voire vertical.

2- Le Jury des tests :

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

Deux juges de voies diplômés de la FFME et/ou FFSA

Un assistant chronométrateur.

3- Déroulement du test de division.

Chaque compétiteur effectue 2 ascensions avec un maximum de 3 :

La première tentative se fait dans son niveau d'inscription

En cas d'échec de sa première tentative : Le compétiteur fait sa deuxième tentative dans le niveau immédiatement inférieur s'il existe et s'il n'existe pas dans le même niveau. S'il existe et que le compétiteur réussit cette tentative il lui sera proposé un troisième et dernier essai dans ce niveau ou dans le niveau d'inscription sur décision du juge de voie en concertation avec le président de jury. Cette décision est sans appel.

En cas de réussite de sa première tentative : Le compétiteur fait sa deuxième tentative dans le niveau immédiatement supérieur :

En cas d'échec de sa deuxième tentative dans le niveau immédiatement supérieur : Le compétiteur revient faire sa troisième et dernière tentative dans la deuxième voie du niveau initiale.

En cas de réussite de sa deuxième tentative dans le niveau immédiatement supérieur : Le compétiteur fait sa troisième et dernière tentative dans la deuxième voie de ce niveau.

A la fin de ce test, l'arbitre responsable des voies proposera au président de jury un niveau de division pour chaque compétiteur.

- L'entraîneur ne peut pas intervenir verbalement ou physiquement pendant l'ascension. Le candidat peut observer la voie avec son entraîneur avant le départ.
- Si le grimpeur effectue un arrêt supérieur à 1 minute le test est considéré comme nul (s'il ne change pas de prise).

4- Niveau de difficulté des voies de tests.

Voir en annexe : Recommandations pour l'organisation d'un championnat de France d'escalade sport adapté.

5-Modalités d'organisation des tests.

- Passage des tests par délégation après vérification des inscriptions. Un *accompagnateur* désigné par l'organisation facilitera le passage des groupes sur les épreuves.
- Une fiche individuelle de notation sera remise à chaque concurrent qui devra être visée par les juges de test. Ces fiches seront ensuite remises au Président de jury pour vérification et inscription définitive des compétiteurs dans une division.
- Les listes définitives pour les épreuves de qualification seront effectives dès la fin des tests.
- Tout appel sera étudié par le jury de litige et la décision finale sera sans appel.

Le Jury de litige est composé : du Président du Jury, du juge de voie et du DSF ou son représentant.

B- L'épreuve de difficulté.

1-Difficultés des voies.

- Des voies tracées sur une structure artificielle seront proposées aux candidats des divisions 1/2/3. (Voir l'échelle des niveaux proposée en annexe : Recommandations pour l'organisation d'un championnat de France d'escalade sport adapté.)

2- Le Jury de chaque voie :

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

Un juge de voie diplômée de la FFME et/ou FFSA

Un assistant chronométreur. (Le juge de voie peut cumuler ce rôle)

3- Ordre de passage :

Pour le premier tour d'une compétition, l'ordre de passage dans chaque catégorie est réalisé par un tirage au sort.

L'ordre de passage pour les tours suivants se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédant.

Dans le cas spécifique d'une super finale, on adopte le même ordre de passage que dans la finale.

Entre deux passages, le temps de récupération du compétiteur doit être d'au minimum 20 minutes.

4-Procédure d'escalade.

4-1- Temps minimum pour réaliser une voie.

- Le président du jury, en concertation avec le chef ouvreur, assignera un temps pour chacune des voies. Ce temps ne pourra être inférieur à 3 minutes.
- Le chronométrage et la tentative du compétiteur débutent lorsque ses deux pieds ont quitté le sol.
- Pendant l'escalade le compétiteur peut " désescalader " tant qu'il ne retourne pas au sol.
- Le juge de voie doit informer le concurrent lorsqu'il ne lui reste qu'une minute sur le temps alloué.
- 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.
- Le Juge de voie doit prendre toutes dispositions pour pouvoir se faire entendre et comprendre.

4-2- Début d'une tentative.

La tentative de chaque compétiteur est considérée comme commencée quand ses deux pieds ont quitté le sol : début du chronométrage.

4-3- Fin de tentative dans une voie.

Une voie est considérée comme réussie si le compétiteur tient la prise finale au minimum avec une main et qu'il a réalisé sa prestation en respectant les présentes règles.

4-4- Arrêt d'une tentative.

Le juge de voie mesure la hauteur atteinte, lorsqu'un compétiteur tombe ou est arrêté sur ordre par le juge de voie, dans les cas suivants :

1. Il chute. D1, D2, D3
2. Il dépasse le temps maximum imparti pour réaliser la voie. D1, D2, D3
3. Il utilise une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite. D1
4. Il utilise les parties interdites de la SAE (inserts servant à la fixation des prises rapportés sur le support, avec les doigts, les bords latéraux ou le bord supérieur de la SAE ou les points de fixation de l'assurage). D1

5. Il touche le sol avec une quelconque partie du corps après avoir commencé sa tentative. D1
6. Il utilise une aide artificielle (aide verbale du sol, prise de la corde avec les mains ou les dents). D1, D2, D3

Dans les cas 3, 4 et 5, pour les D2 et D3 un avertissement oral sera donné et une remédiation verbale sera proposée par le juge de voie avant l'arrêt du compétiteur. (Pour les D3 à l'appréciation du Juge de voie).

4-5- Information sur l'arrêt de la tentative.

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

5- Classements.

5-1- Méthodes pour la mesure des hauteurs.

Toutes les prises sont numérotées selon leur hauteur sur l'axe de développé de la voie. Plus une prise est haute selon cet axe, plus sa numérotation est élevée.

5-2- Classement sur une même prise.

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

1-Une prise « touché » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (-). On considère qu'une prise est touchée, lorsque la main du grimpeur touche la préhension.

2-Une prise « tenue » se voit attribuer la hauteur de la prise sans suffixe. On considère qu'une prise est tenue lorsque le grimpeur tient celle-ci 2 secondes.

3-Une prise « valorisée » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+). On considère qu'une prise est valorisée lorsque le grimpeur réalise un mouvement de progression avec celle-ci.

5-3- Départage des ex aequo au classement d'un tour –« Rétroprocédure ».

En cas d'égalité dans les tours suivant les qualifications, les résultats du tour précédent sont pris en compte pour départager les concurrents ex-aequo. Si l'égalité perdure, les tours antérieurs sont successivement considérés.

5-4- Super finale.

Si après avoir appliqué l'article précédent à la fin du tour final une égalité persiste pour la première place, un tour supplémentaire, une super finale, est mis en place pour départager les ex-aequo à la première place.

5-5- Les quotas pour chaque tour.

Les quotas de compétiteurs qualifiés pour la demi-finale et la finale sont fixés selon le tableau ci-dessous en fonction du nombre de concurrents effectivement présents au début de la compétition.

CONCURRENTS PRESENTS	QUOTA ½ FINALE	QUOTA FINALE
3	3	3
4	4	3
5	5	3
6	5	4
7	6	4
8	6	4
9	7	5
10	8	6
11	9	7
12	10	8
13	11	8
14	12	8
15	12	8
16	13	8
17	14	8
18	15	8
19	16	8
20	16	8

6- Sécurité.

6-1 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 Chef ouvreur et les ouvreurs tenteront de rendre inaccessible les spits et les points d'ancrages pour les trois divisions.

Les ouvreurs mettront en évidence les prises de départs et la prise d'arrivée (prise la plus haute dans la voie) par un marquage spécifique.

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

6-2- La corde.

Les organisateurs fournissent une corde à simple respectant les normes CE.

6-3- L'encordement.

Pour tous les compétiteurs, l'encordement se fait en reliant la corde d'attache à son baudrier, selon les spécifications du fabricant, par un nœud en huit.

- **pour la D1** : Le nœud doit être réalisé par le compétiteur. (Exceptionnellement, le président de jury peut revenir sur cette obligation)
- **pour les D2 et D3** : Le nœud sera réalisé par l'assureur.

6-4- Le compétiteur.

Au départ de chaque tentative dans une voie de compétition :

- Chaque concurrent disposera de son propre baudrier adapté à sa morphologie et conforme aux normes CE en vigueur et en parfait état. .

- Le concurrent (avec l'aide de son entraîneur si nécessaire) vérifiera s'il a bien mis ses chaussons et son baudrier.

6-5- L'assureur.

6-5-1- Avant que le compétiteur commence sa tentative :

Avant que le compétiteur ne soit autorisé à grimper, l'assureur vérifiera obligatoirement que le baudrier est correctement fermé et qu'il est en conformité avec les normes CE, ainsi que le nœud utilisé pour s'encorder et ce pour toutes les divisions.

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.

6-5-2- Pendant la tentative du compétiteur :

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

- Que les mouvements du compétiteur ne soient en aucune façon gênés par la corde.
- Que toute chute soit stoppée en sécurité.
- Que la corde ne serve pas à la progression du compétiteur

7- Incidents techniques.

7-1- Les différents incidents techniques.

En difficulté, les incidents techniques peuvent être les suivants :

- a) Une tension de corde qui aide ou gêne un concurrent.
- b) Une prise cassée ou desserrée.
- 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, à l'appréciation du Président du Jury.

7-2- Le traitement de l'incident technique.

L'incident technique est traité de la façon suivante :

- si l'incident est signalé par le juge de voie, si le compétiteur le désire et s'il se trouve encore en position réglementaire, il peut continuer sa prestation. S'il en est ainsi, aucune réclamation ne sera acceptée pour cet incident. Si le compétiteur n'est pas dans une situation réglementaire au moment de cet incident le juge de voie prendra une décision immédiate et celle-ci sera sans appel.
- si l'incident est signalé par le compétiteur, il doit en préciser la cause et avec l'accord du juge de voie le compétiteur peut, soit continuer son ascension, soit cesser de grimper. Si le compétiteur n'est pas dans une situation réglementaire au moment de cet incident le juge de voie prendra une décision immédiate et celle-ci sera sans appel.
- le compétiteur victime d'un incident technique confirmé a droit à une période de récupération de 20 minutes avant de renouveler sa tentative. Dans le cas d'une deuxième tentative le jury enregistre la meilleure des deux performances.

Chapitre 4- REGLEMENT DE BLOC

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions des chapitres 1 et 2.

Définition du « bloc » : Itinéraire d'escalade dont la faible hauteur ne nécessite pas de matériel type corde ou baudrier. La sécurité est effectuée par un tapis de réception et un parade si besoin.

La compétition consiste à gravir une succession de blocs.

Présentation générale de la réglementation.

Les modalités de pratiques sont différentes d'une escalade type « falaise » ou SAE, et sa pratique en compétition nécessite une organisation et un règlement technique spécifique.

L'activité « bloc », bien qu'encore peu utilisée, connaît un essor sans précédent ces dernières années.

Elle présente l'avantage d'être facilement accessible à tout type de public.

Elle permet, entre autre, de développer ses capacités personnelles, d'améliorer la coordination des mouvements et de la gestuelle, avec comme conséquence une meilleure précision et une plus grande habileté dans les gestes de la vie quotidienne.

Elle permet aussi le développement des fonctions cognitives (combativité), de l'estime de soi, de la communication.

Son accès est facilité par l'absence d'engagement affectif trop important lié à la hauteur et à l'utilisation d'un matériel de sécurité conséquent.

Elle peut être un point de départ vers une activité en falaise ou en montagne.

Elle peut être, tout comme la pratique en falaise ou en SAE un support pour l'apprentissage de la sécurité avec la mise en place de parade, l'utilisation de « crash-pad » et la protection de zones à risque lors de la réception en cas de chute.

Les tours.

La compétition se déroulent généralement en deux tours : qualification de type « contest » et finale (et éventuellement super finale).

A- Dispositions communes aux deux tours.

1- SECURITE.

1-1- La surface de réception.

La dimension et positionnement de la surface de réception sont arrêtés par le chef ouvreuse. 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.

1-2- Hauteur de chute.

La hauteur de chute ne doit pas être supérieure à 2 mètres, hauteur mesurée depuis la face supérieure du tapis de protection jusqu'à la partie la plus basse du corps d'un concurrent.

1-3- La parade.

Lors du tour contest, le juge de voie est chargé de gérer la sécurité autour du bloc dont il a la charge ainsi que de la parade du grimpeur. Le juge de voie peut orienter le compétiteur sur un autre bloc s'il voit que celui-ci n'a pas du tout le niveau requis.

Lors du tour final, la parade doit être effectuée par un assesseur.

2- PROCEDURE D'ESCALADE

2-1- Début d'une tentative

La tentative d'un grimpeur, en position régulière de départ, est considérée comme commencée dès que son corps ne touche plus la surface de réception.

S'il démarre dans une position irrégulière, le juge de bloc l'arrête immédiatement et l'oriente vers les prises de départ.

2-2- Fin d'une tentative.

Une tentative est terminée lorsque :

- Le compétiteur réussit le bloc comme indiqué au A 2-3-.
- Le compétiteur chute.
- Le compétiteur est arrêté par le juge de bloc car :
 - Il dépasse les limites du bloc.
 - Il débute sa tentative en ne se plaçant pas dans la position de départ comme indiqué au A 3-1-.

2-3- Réussite d'un bloc.

Le bloc est réussi :

- Si le compétiteur tient la prise de sortie comme indiqué au A 3-3- à deux mains tout en contrôlant les mouvements de son corps.

Et

- Après que le juge de bloc valide la position et annonce « OK ».

3- IDENTIFICATION DE PRISES PARTICULIERES.

3-1 Les prises de départ.

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

Les prises de départ sont d'une couleur spécifique ou marquées d'une couleur spécifique permettant une identification claire.

3-2- La prise bonus (pour la finale).

Afin de départager d'éventuels ex-aequo lors de la finale, chaque bloc de finale comporte une prise bonus. Elle est d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur différente de celle des prises de départ et de sortie, identifiée au choix du chef ouvrier. La validation de cette prise n'est pas une condition obligatoire pour valider la réalisation du bloc.

3-3- 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.

B- 1^{ier} tour : compétition de bloc type « contest ».

1- Définition du « contest ».

Les blocs réalisés dans le cadre d'un contest n'ont pas d'ordre imposé et chaque compétiteur peut librement faire des tentatives à sa guise, selon la disponibilité des blocs et le temps alloué pour les réaliser, tout en regardant les autres compétiteurs effectuer leurs tentatives.

2- Déroulement d'un contest.

Lors d'un contest les compétiteurs ont la possibilité de tenter au minimum 25 blocs.

Chaque bloc vaut 1000 points divisés par le nombre de réalisation.

Le juge de bloc compte le nombre de réalisation du bloc dont il est en charge.

Un compétiteur ne peut faire plus de 5 essais consécutifs dans un bloc. Il sera alors invité par le juge de bloc à essayer un autre bloc. Il pourra revenir ultérieurement faire d'autres essais dans ce bloc.

Le compétiteur n'a pas connaissance de la cotation des blocs donc de la séparation des zones de division.

Le président du jury annonce et affiche le temps alloué pour le contest avant le départ du tour. La durée du contest est évaluée par le Président de Jury en fonction des catégories et de l'effectif, et du nombre de blocs à réaliser.

3- Ordre de passage.

Il n'y a pas d'ordre de passage, les compétiteurs choisissent le moment où ils font leur tentative selon la disponibilité des blocs, dans le temps imparti du contest.

4- Ouverture des blocs pour le contest.

Les ouvreurs réalisent 25 blocs de difficultés croissantes qui seront répartis de façon aléatoire dans toute la salle.

Aucune indication ne donne la division des blocs.

Environ 50% des blocs doivent avoir une difficulté de niveau 2 à 3 (cotation bloc) correspondant à la D3.

Environ 30% des blocs doivent avoir une difficulté de niveau 3+ à 4 (cotation bloc) correspondant à la D2.

Environ 20% des blocs doivent avoir une difficulté de niveau 4+ et supérieur. (Cotation bloc) correspondant à la D1

Il est important que les compétiteurs et leurs entraîneurs, ne connaissent pas la cotation des blocs.

5- Le jury.

Le jury de chaque bloc comporte un juge FFSA et/ou FFME assisté le cas échéant d'un assistant.

Un président de jury : supervise le déroulement et le classement.

6- Classement des compétiteurs dans une division.

Dans le cas où 25 Blocs ont été ouverts :

- le compétiteur qui ne sort que des blocs de D3, sera classé en D3
- le compétiteur qui sort au minimum deux blocs de D2 (même s'il n'a pas réalisé tous les blocs D3), sera classé en D2
- le compétiteur qui sort au minimum deux blocs de D1 (même s'il n'a pas réalisé tous les blocs de D3 et D2) sera classé en D1

Pour passer en division supérieure, il faut réussir au moins deux blocs d'une série supérieure, même s'il n'a pas réalisé tous les blocs de sa division.

La possibilité de réaliser un maximum de bloc est ainsi offerte aux grimpeurs, quelque soit leur division. Pas de restriction selon la catégorie.

Pour chaque bloc réussi, le compétiteur se voit attribuer un nombre de points égale 1000, divisé par le nombre de personnes qui ont réussi le bloc.

Une fiche individuelle de résultat (sous forme de tableau) est donnée aux compétiteurs au début de la compétition. Il s'agit de cocher les blocs réussis.

Le classement en division s'effectue à l'issue de la phase de compétition par traitement des fiches de résultat individuel.

7- Classement des compétiteurs dans une catégorie.

En fonction de l'âge du compétiteur et de son sexe il sera classé dans une catégorie.

Voir chapitre 2 A 3 : règle des regroupements de catégorie.

8- Quotas de qualification pour la phase de finale.

CONCURRENTS PRESENTS	QUOTA FINALE
3	3
4	3
5	3
6	5
7	5
8	5
9	6
10	7
11	8
12	8
13	8
14	8
15	8
16	8
17	8
18	8
19	8
20	8

9- Dépassement du quota.

Si le quota est dépassé suite à des grimpeurs ex aequo, l'ensemble de ces grimpeurs est qualifié au prochain tour.

C- 2^{ème} tour : la finale.

La finale se fera sur trois blocs « flash » pour chaque division.

Les finalistes sont regroupés par division au pied des blocs pendant que les ouvriers « flash » les passages.

Ensuite les compétiteurs de D2 et D3 rejoindront la zone de transit qui leur est réservé devant les blocs de leur division.

Les compétiteurs de D1 vont en zone de transit délimité pour leur division d'où ils ne peuvent pas voir les autres compétiteurs passer.

1- Ordre de passage.

L'ordre de passage pour les tours suivants se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédant, dans chaque catégorie (le premier partira le dernier).

2- Le jury.

Le jury de chaque bloc comporte un juge FFSA et/ou FFME assisté d'un assesseur qui pare le compétiteur (si besoin est).

3- Principe.

Les compétiteurs tentent de réaliser au moins trois blocs imposés dans un ordre prédéfini et après une observation collective.

Chaque compétiteur a 3 minutes de temps d'escalade pour tenter un bloc. A la fin du temps il rejoint sa zone de transit pendant un tour avant de passer au bloc suivant.

La fin du temps d'escalade est annoncée par un signal sonore suffisamment fort pour être parfaitement audible par les concurrents. A ce signal les concurrents ne peuvent pas débiter une nouvelle tentative. Cependant ils peuvent terminer leur tentative en cours et en cas de réussite du bloc, ce dernier est validé.

La dernière minute du temps d'escalade est annoncée par le juge de bloc.

Après leur temps d'escalade, les grimpeurs vont dans la zone de transit de leur division.

Pendant toute la durée du circuit, les compétiteurs ne doivent pas communiquer avec des personnes extérieures à la zone de compétition.

Chapitre 5 - REGLEMENT DE VITESSE

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes des chapitres 1 et 2.

Ce règlement est une proposition de fonctionnement pour l'olympiade 2009-2013.

La vitesse vient en complément à une compétition de bloc ou de difficulté, elle se veut avant tout ludique et n'est en aucun cas compétitive pour cette olympiade.

Le règlement proposé ci-dessus ne demande qu'à évoluer en fonction de vos expériences et nous vous seront reconnaissants de faire remonter vos remarques et idées aux membres de la commission Montagne escalade de la FFSA.

A- Définition :

L'escalade de vitesse consiste à gravir encordé une voie dans un temps le plus court possible.

Les voies sont escaladées en moulinette.

Pour des raisons d'organisation, nous proposons de faire la compétition de vitesse sur deux voies parallèles non identiques où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. Les voies ne changent pas tout au long de la compétition.

Il faut donc prévoir deux voies par division.

B- Inscription dans une division :

La compétition de vitesse étant proposée dans un combiné avec le bloc ou la difficulté (chapitre 1 – C) la division d'engagement sera la même que dans ces deux épreuves.

C- Catégorie :

Nous proposons le regroupement des catégories :

Ne faire que deux catégories par sexe et division. Ex : Jeune H et Jeune Femme, adulte H et adulte F

D- Deux tours.

Les compétitions de vitesse se déroulent en deux phases : une phase qualificative puis une phase finale.

Phase qualificative :

Chaque compétiteur fait une tentative dans chaque voie. On utilise la somme des temps dans chacune des voies pour le classement.

Si un grimpeur chute avant la fin de la voie, il perd la manche et l'autre est déclaré vainqueur.

Si les deux grimpeurs chutent, ils recommencent la manche.

Phase finale : On propose de prendre les 8 meilleurs temps par catégorie et de l'organiser la finale sous forme de duel à élimination directe.

Chaque duel comporte un passage dans les deux voies.

Le meilleur temps additionné des deux voies détermine le vainqueur du duel.

Le tour final est divisé en une grande finale pour le classement de la première et deuxième place et une petite finale pour le classement de la troisième et quatrième place.

Si un grimpeur chute avant la fin de la voie, il perd la manche et l'autre est déclaré vainqueur.

Si les deux grimpeurs chutent, ils recommencent la manche.

En cas d'ex aequo lors de la manche, elle doit être recommencée.

E- Ordre de passage.

- a) phase qualificative : l'ordre de passage est réalisé par un tirage au sort.

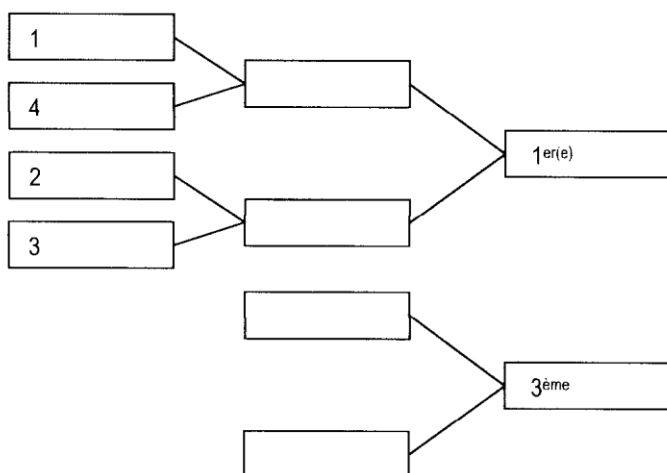
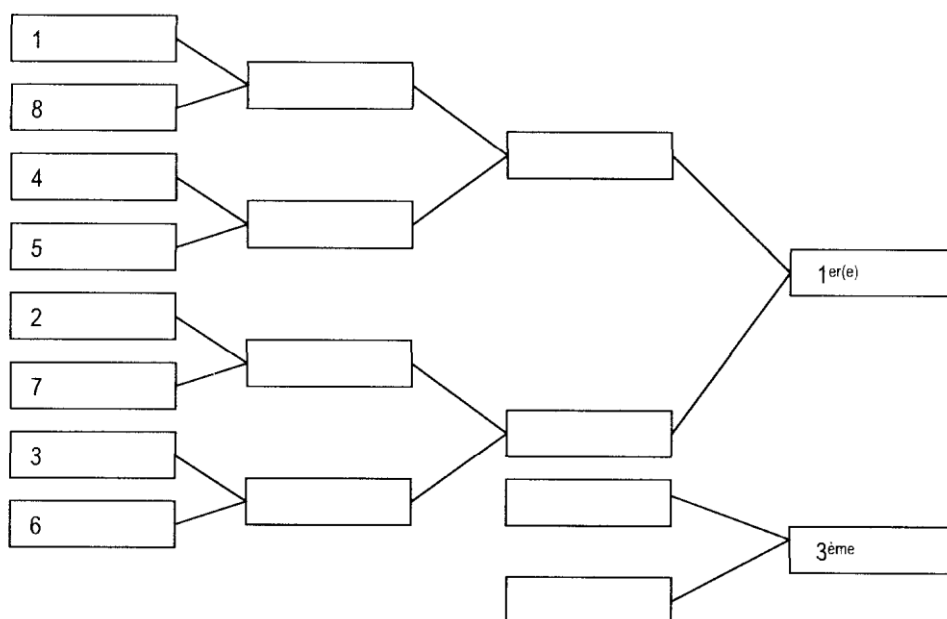
b) phase finale : l'ordre de départ du premier tour de la phase finale est établi en fonction du classement de la phase qualificative de la manière suivante :

Cas 1 : 8 compétiteurs

	Compétiteur classé		Compétiteur classé.
Duel 1	1	contre	8
Duel 2	2	contre	7
Duel 3	3	contre	6
Duel 4	4	contre	5

Cas 2 : il n'y a que 4 compétiteurs.

	Compétiteur classé		Compétiteur classé.
Duel 1	1	contre	4
Duel 2	2	contre	3



F- Le Chronométrage.

a) par un système électronique ayant une précision d'au moins un centième de seconde de type buzzer.

b) manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde, par 2 juges différents pour chacune des 2 voies. Le temps retenu et indiqué par le Jury est le temps additionné des deux voies.

G- La prise d'arrivée.

Elle doit être clairement identifiée : prise d'une couleur différente, la plus haute de la voie et si possible entourée d'un scotch de couleur ;

Ou bien

Utiliser un buzzer installé en haut de la voie. Il est constitué d'un poussoir allumant une lampe rouge et émettant si possible un signal sonore audible.

H- Le jury des voies.

Le jury de chaque voie comporte :

- Un juge de voie et un assesseur, chargés du chronométrage de la performance du grimpeur.
- Un juge chargé d'annoncer le départ
- Un juge chargé d'annoncer le faux départ des deux voies,

Sous le contrôle du Président de Jury.

I- Démonstration et observation.

I-1 Démonstration.

Deux démonstrations des deux voies de chaque division, sont réalisées par un ouvrier désigné par le chef ouvrier : la première à vitesse normale puis la seconde le plus rapidement possible.

I-2 Observation.

La démonstration indiquée au point précédent est suivie d'une période d'observation collective.

J- Procédure d'escalade

J-1 Position de départ.

Le juge chargé du départ demande à chaque compétiteur de rejoindre la position de départ, 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.

J-2 Commandements de départ.

Lorsque les 2 grimpeurs sont en place, le juge en charge du départ annonce :

1. « prêts ? », puis environ 2 secondes après,
2. « attention » puis immédiatement après,
3. l'ordre de départ par un signal sonore audible ou en annonçant « GO ».

Le juge de départ utilise tout moyen pour se faire entendre clairement des grimpeurs.

J-3 Début d'une tentative :

Après l'ordre de départ, les grimpeurs démarrent leur tentative.

La tentative d'un grimpeur est considérée commencée lorsque l'ordre de départ a été annoncé.

J-4 Le faux départ.

Un faux départ est signalé par le juge en charge du départ lorsque l'un des grimpeurs commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ indiqué.

Dans le cas d'un faux départ, le juge en charge du départ doit arrêter les 2 grimpeurs immédiatement. L'ordre doit être clair et audible.

Un même grimpeur de D1 commettant successivement 2 faux départs est éliminé.
(3 en D2 et 4 en D3)

J-4 Fin d'une tentative dans une voie.

J-4-1 Cas général :

Voie avec une prise d'arrivée au sommet : quand le compétiteur touche la prise finale avec la main.

Voie avec un buzzer au sommet : lorsque le grimpeur presse le buzzer de la main.

J-4-2 Arrêt d'une tentative.

Dans le cas d'un arrêt d'une tentative :

-En phase qualificative, le temps du grimpeur n'est pas pris en compte, il est classé dernier.

-En phase finale, le compétiteur perd son tour au bénéfice de l'autre.

Une tentative est arrêtée si le grimpeur:

- a) Chute ;
- b) Utilise la corde pour progresser ;
- c) Touche une quelconque partie du mur située au-delà des limites matérialisées de la voie.(à l'appréciation du juge de voie pour les D3)
- d) Utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au chapitre 2- I
- e) Touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après l'avoir quitté au départ. (à l'appréciation du juge de voie pour les D3)

K- SECURITE.

K-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 l'épreuve.

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.

K-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.

K-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 de la prise d'arrivée ou du buzzer ; Les 2 points sommitaux doivent être placés dans chacune des voies de façon à ne pas gêner la progression du grimpeur.

K-4 Le grimpeur.

Au départ de chaque tentative dans une voie :

- a) Chaque grimpeur est impérativement équipé d'un matériel conforme aux normes CE en vigueur.
- b) L'assureur relie la corde d'attache au baudrier du grimpeur, selon les spécifications du fabricant, avec 2 mousquetons de sécurité inversés.

K-5 Les assureurs.

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

K-5-1- Avant que le grimpeur commence sa tentative :

Avant que le grimpeur ne soit autorisé à grimper, l'assureur vérifiera obligatoirement que le baudrier est correctement fermé et qu'il est en conformité avec les normes CE, ainsi que les 2 mousquetons de sécurités utilisés pour s'encorder sont correctement mis et fermés et ce pour toutes les divisions.

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.

K-5-2- Pendant la tentative du grimpeur :

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

- Que les mouvements du grimpeur ne soient en aucune façon gênés par la corde.
- Que toute chute soit stoppée en sécurité.
- Qu'il n'y ait pas de mou excessif de la corde.
- Que la corde ne serve pas à la progression du grimpeur.

K-5-3- Après la tentative du grimpeur.

Après avoir réalisé la voie ou à la suite d'une chute, le grimpeur est descendu au sol. L'assureur désencorde le grimpeur et l'aide à quitter la zone de vitesse.

L- Incidents Techniques.

L-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. A 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 ou du Buzzer ;
- d) Tout autre évènement intervenant pendant la prestation d'un grimpeur qui produit un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité, à l'appréciation du Président du Jury.

L-2- Le traitement de l'incident technique

- a) Si un grimpeur tombe et indique (ou son entraîneur) 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 (ou de l'entraîneur). Le cas échéant, le Chef ouvre procède à des vérifications immédiates (et si nécessaire aux corrections) de l'incident faisant objet de la réclamation, puis fait un rapport au Juge de voie et au Président du Jury. La décision du Président du Jury est souveraine.

- b) A tout moment en phase finale et si l'incident à lieu dans la deuxième voie en phase qualificative, le grimpeur victime d'un incident technique confirmé par le Président du Jury se voit accorder une période de récupération de 5 minutes minimum au pied du mur ou selon le délai estimé de la réparation. Si l'incident a eu lieu dans une première voie en phase qualificative, le grimpeur fait sa tentative dans la deuxième voie disponible.

LEXIQUE

ABREVIATIONS

FFSA

Fédération Française de Sport Adapté

FFME

Fédération Française de La Montagne et de l'Escalade

DTN

Directeur Technique National

DSF

Directeur Sportif Fédéral

DEFINITIONS

Assureur : personne chargée de la sécurité des concurrents lors de leur progression dans les voies

Assesneur : personne chargée d'assister le juge de voie notamment le chronométrage

Baudrier : harnais reliant la taille et les cuisses du grimpeur sur lequel on fixe l'encordement

Chef ouvreur : personne (diplômée FFME) responsable de l'ensemble de l'ouverture des voies d'escalade, de la zone de tests, du parcours de blocs.

Entraîneur : personne diplômée FFSA ou FFME chargée de l'entraînement et de l'encadrement sportif d'un athlète et/ou d'une équipe.

Juge de voie : juge-arbitre (diplômé FFSA ou FFME) chargé de juger les voies et les tests sous l'autorité du président de jury.

Juge de bloc : juge-arbitre (diplômé FFSA ou FFME) chargé de juger les blocs et les tests sous l'autorité du président de jury.

Moulinette : technique d'escalade où le grimpeur grimpe assuré avec un renvoi de la corde depuis le sommet de la voie

Ouvreur : personne chargée d'ouvrir les voies ou les blocs sous l'autorité du chef ouvreur

Président de jury : juge-arbitre diplômé FFSA ou FFME nommé par la FFSA chargé de faire appliquer et respecter les règlements. C'est le garant du résultat sportif

Tests : ils visent à vérifier si les athlètes sont inscrits dans la division correspondante à leurs niveaux (DI, D2, D3)

Tours : ce sont les phases successives composant les compétitions

Bloc : passage d'escalade court sans usage de la corde

Cotation bloc : différent de la difficulté

Pof : magnésie

Annexe

Cahier des charges et de recommandations, pour l'organisation d'un championnat de France d'escalade sport adapté.

Ce cahier des charges et/ou recommandations donne une situation de fonctionnement idéale pour l'organisation d'un championnat. Elles sont données à titre indicatif. Etant donné les différences qui peuvent exister entre deux structures d'escalade artificielle il est indispensable que tout organisateur étudie en détail les possibilités qui lui sont offertes (voies, matériel, assureurs...). La situation réelle doit être envisagée très tôt dans une organisation en collaboration étroite avec le Directeur Sportif Fédéral FFSA et la Direction Technique Nationale. Cette démarche est indispensable pour permettre de préparer le championnat sur des bases réellement existantes.

Enfin la collaboration au niveau local, départemental et régional avec la Fédération Française Montagne et Escalade semble indispensable. Sans eux il sera difficile de trouver : les ouvriers compétents, les juges et arbitres formés ainsi que les assureurs.

Il paraît donc important que la date de la compétition soit fixée avec les acteurs locaux de la FFME.

Regroupement de catégories :

Pour un championnat départemental où il y a peu de grimpeurs il est possible de faire exceptionnellement 2 catégories d'âge par division (jeunes-adultes).

Briefing des juges de voies et assureurs.

Le président du Jury réunit les assureurs et les juges avant le début des épreuves ou le cas échéant avant le début d'un tour de la compétition pour une réunion technique au cours de laquelle il rappelle :

Que la corde ne doit pas servir à la progression du compétiteur :

- Pour les D1 et D2 la corde ne doit pas être tendu, laisser un peu de mou.
- Pour les D3 la corde doit être tendu mais ne pas « tirer » le compétiteur.

La procédure de vérification du matériel.

Les règles d'encordement en fonction des différentes divisions.

Les fautes amenant à l'arrêt d'une tentative dans une voie en fonction des divisions.

Les incidents techniques.

Echauffement.

En plus des voies ou blocs nécessaires à la compétition, les organisateurs doivent prévoir un lieu d'échauffement pour les compétiteurs organisé par des bénévoles de l'organisation, responsables de la sécurité.

Les mesures données ci-dessous sont données à titre indicatif :

Compétition de difficulté et vitesse : Trois voies minimum (l'une pour chaque division) et un espace pan de 2 à 3 mètres de haut d'une largeur d'au moins 10 mètres.

Compétition de Bloc un espace pan de 2 à 3 m de haut d'une largeur d'environ 20 mètres.

Enfin un espace ludique avec des espaliers et différents jeux pouvant permettre aux compétiteurs de s'échauffer.

Vérification du matériel EPI:

Le Président de jury nommera un juge chargé de vérifier la conformité du matériel utilisé par le compétiteur.

Nous vous rappelons : que le matériel individuel doit être conforme aux normes en vigueur, c'est de la responsabilité de l'encadrant.

Si du matériel est prêté par l'organisateur, c'est à lui que revient cette responsabilité.

Pour plus d'information, vous pouvez aller sur le site suivant :

[www.ffme.org/fiches technique>EPI](http://www.ffme.org/fiches_technique/EPI)

Nombre de voies nécessaires

A- Epreuve de difficulté :

1- Echauffement : Voies qui restent accessibles aux compétiteurs pendant toute la durée de la compétition.

- Une voie de niveau 2 sur plan incliné positif.
- Deux Voies de niveau 3.
- U de niveau 4 avec léger dévers.
- Une zone de pan d'une dizaine de mètre de large.

Total : 4 voies

2- Les Tests

- Deux voies par division

Total : 6 voies

3- les qualifications

- Deux voies par division

Total : 6 voies

4- les demis finales.

- Une voie par division.

Total : 3 voies

5-les finales

- Une voie par division plus une super finale pour les D1

Total : 4 voies

Au total au minimum, 23 voies sont nécessaires mais :

- en fonction du nombre de compétiteurs
- des différences morphologiques entre les compétiteurs
- pour rester dans le timing, de la compétition,

il peut être opportun de doubler les voies dans une où plusieurs divisions ainsi on arrive facilement à **une trentaine** de voies à ouvrir.

Toutes ces considérations permettront aux organisateurs, en étroite collaboration avec le Directeur Sportif Fédéral et la Direction Technique Nationale, de prévoir un planning de la manifestation ainsi qu'un planning minuté des périodes de grimpe. (ex : 9h – 9h 30 tests D3 seniors)

Difficultés des voies pour l'épreuve de difficulté.

A- Niveau de difficulté des voies de tests

Division 3 : Hauteur des voies entre 6 et 8 mètres. Niveau max 3

- 1 voie de test de niveau 2+/3 a, sur plan incliné positif
- 1 voie de test de niveau 3 à 4b, sur plan vertical. Les D3 ne doivent pas sortir cette voie.

Division 2 : Hauteur des voies entre 8 et 10 mètres. Niveau 4

- 1 voie de test de niveau 3c à 4a, sur plan verticale
- 1 voie de test de niveau 4b à 5a/b, une voie utilisant des oppositions : dièdre, avec des inversées et des changement de mains et pieds, non rectiligne. Les D2 ne doivent pas la sortir sinon il passe en D1.

Division 1 : Hauteur des voies entre 8 et 12 mètres. Niveau 5 à 6

- 1 voie de test de niveau 4+ à 5a.
- 1 voie de test de niveau 5b à 6a, une voie utilisant des opposition, dièdre et non rectiligne.

B- Phase qualificative

1^{ière} voie

- Le concurrent escalade une voie de niveau et de hauteur correspondant à sa division
 - Pour la D1 : voie d'une hauteur minimum de 8 mètres et de niveau 5a
 - Pour la D2 : voie d'une hauteur minimum de 8 mètres et de niveau 4a
 - Pour la D3 : voie d'une hauteur minimum de 6 mètres et de niveau 3a

Deuxième voie d'une difficulté supérieure

- Pour la D1 : voie d'une hauteur minimum de 8 mètres et de niveau 5b.
- Pour la D2 : voie d'une hauteur minimum de 8 mètres et de niveau 4b.
- Pour la D3 : voie d'une hauteur minimum de 6 mètres et de niveau 3b.

C- Phase demi-finale

- Le concurrent escalade une voie de niveau et de hauteur supérieure à celles des qualifications :
 - Pour la D1 : voie d'une hauteur minimum de 12 mètres et de niveau 5c
 - Pour la D2 : voie d'une hauteur minimum de 10 mètres et de niveau 4c
 - Pour la D3 : voie d'une hauteur minimum de 8 mètres et de niveau 3c

D- Phase finale

- Le concurrent escalade une voie de niveau et de hauteur supérieure à celle de la demi-finale :
 - Pour la D1 : voie d'une hauteur minimum de 12 mètres et de niveau 6a à 6b
 - Pour la D2 : voie d'une hauteur minimum de 10 mètres et de niveau 5a à 5b
 - Pour la D3 : voie d'une hauteur minimum de 8 mètres et de niveau 4a à 4b
- En cas d'égalité des premiers, une voie de « super finale » de niveau supérieur pourra être proposé.

Exemples de timing :

A : Pour un championnat de France de Difficulté. (Une centaine de compétiteurs)

Vendredi

A partir de 14h00 :	Accueil des délégations
14h00-15h00	Réunion des jurys/Echauffement des compétiteurs.
15h00- 19h00 :	Tests de division
19h00-20h00 :	Cérémonie d'ouverture en présence
20h00-22h00 :	Repas des délégations.
21h30 :	réunion des entraîneurs

Samedi

8h00 :	Réunion des jurys/Echauffement des compétiteurs.
9h00-15h00	Qualifications :(2 voies)
12h00-14h00	Repas échelonnés des délégations
14h00-15h00	Echauffement des compétiteurs.
15h00-19h00	Demi finales
19h30	Affichage des résultats et finalistes
20h00	Soirée de Gala.

Dimanche

8h30-9h00	Réunion des jurys/Echauffement des compétiteurs.
9h00-11h00	Finales
11h30	Podiums
13h30-15h00	Repas des délégations / départs

B- Pour un championnat régional (50 compétiteurs). Une journée.

9h00/9h30 :	arrivée des concurrents. Vérification des licences et des inscriptions.
9h30 :	réunion des juges de voies et assureurs.
9h30/10h00 :	Echauffement.
10h00/11h00 :	test de vérification des catégories (2 voies seront proposées)
11h00/12h00 :	voies de qualifications : 2 voies
12h00/13h30 :	pause déjeuner
13h30/14h00 :	échauffement et vérification des cuissards
14h00	début du challenge vitesse
14h20/15h00 :	demi-finale pour les 8 premiers de chaque catégorie.
15h30/16h00 :	finale pour les 6 premiers de chaque catégorie.
16h15/16h45 :	démonstration escalade par les ouvriers et les jeunes du club
17h00/17h30 :	remise des récompenses
17h30 :	vin d'honneur.

Ressources humaines

Bénévoles (FFSA) pour l'organisation du COL:

- Une dizaine de bénévoles sont à recruter un an à l'avance pour préparer la manifestation : subventions, recherche de partenaires, communication, hébergement/restauration, dossier d'inscription, soirée de gala....
- une cinquantaine de bénévoles sont à prévoir pendant les 3 jours pour assurer la sécurité (accès aux parkings, surveillance des sites), l'accueil des délégations, la restauration, la soirée de gala, l'accueil des VIPs, l'accueil de la presse, la gestion informatique des résultats, prendre des photos/films etc.....

Bénévoles (FFME) pour Juger la compétition : Un arbitre national, Un arbitre un juge de voie et un assureur pour chaque jury de voie. Soit une quarantaine de bénévoles présents pendant qualifications.

Des ouvriers de niveau régional ou national de la FFME

Mais aussi : Médecin, Kiné.....

NB : Voir cahier des charges de la FFSA pour l'organisation des championnats de France.

Le Matériel nécessaire :

NB chaque concurrent doit amener son propre baudrier. Cependant prévoir 30 baudriers pour les sportifs se présentant sans matériel conforme.

NB chaque concurrent doit amener ses propres chaussons. Cependant prévoir entre 5 et 10 paires pour prêt.

Les dossards sont nécessaires pour identifier des grimpeurs (à placer dans le dos)

Plusieurs rouleaux de scotch noir pour délimiter les voies.

Une corde neuve par voie ouverte suffisamment longue et conforme aux normes CE.

1 chronomètre par voie est nécessaire.

Des panneaux d'affichage, des tables et chaises en nombre suffisant sont à prévoir.

Des barrières et de la Rubalise seront à prévoir pour délimiter des zones de grimpe des zones publiques.

Un podium est nécessaire pour la remise des prix.

Un photocopieur avec trieuse est nécessaire pour dupliquer des résultats.

Deux à trois ordinateurs et autant d'imprimantes seront nécessaires par site.

Les locaux :

Des salles sont à prévoir pour l'informatique, les chambres d'appel et pour l'équipe médicale.

Des vestiaires et douches devront être disponibles sur chaque site.

Un local informatique est nécessaire pour chaque site (prévoir prises de courant).

S'il y a plusieurs sites il est nécessaire de prévoir une liaison téléphonique.