

REGLEMENT COMPETITION ESCALADE UGSEL 2018

ARTICLE 1 :

Le championnat consiste en une épreuve de difficulté. Elle se déroule de la façon suivante :

- 1^{ère} partie, épreuve de difficulté
- 2^{ème} partie, une finale EN CAS D'EXAQUEO pour départager 2 grimpeurs de la même catégorie ayant cumulé le même nombre de points lors de la première partie.

ARTICLE 2 :

- Chaque grimpeur grimpe en moulinette trois voies de difficultés croissantes dans le circuit correspondant à sa catégorie.
- Chaque voie doit être réalisée dans un temps limité : 5min. Ce temps correspond au temps maximal disponible pour chaque grimpeur à réaliser chaque voie.
- Une minute séparera deux grimpeurs. Ce temps servira au désencordement du grimpeur et à l'encordement du prochain grimpeur.
- Les grimpeurs enchaîneront leurs trois voies avec 10min de récupération entre chaque (temps de grimpe du précédent grimpeur + temps d'attente + temps de désencordement et d'encordement).
- L'ordre de passage du départ est tiré au sort.
- Les grimpeurs s'assurent entre eux.
- Les grimpeurs remplissent également le rôle de juge.
- Chaque grimpeur dispose d'une feuille de circulation qu'il remettra à son juge. Celui-ci notera les points obtenus par le grimpeur dans la voie.
- Les points obtenus correspondent à la dernière prise tenue (contrôlée) avec **un maximum** de 10 points pour la voie la plus facile, 20 points pour la voie de difficulté moyenne, 30 points pour la voie la plus difficile.
- Les grimpeurs ne sont autorisés à commencer la voie qu'après vérification d'un adulte responsable de secteur.

ARTICLE 3 :

Le grimpeur devra arrêter la voie dans les cas suivants :

- S'il chute dès lors que les 2 pieds ont décollé du sol.
- S'il s'assoit dans son baudrier.
- S'il se tient à une dégaine ou à la corde.
- S'il utilise un des points d'ancrage du mur (plaquette) en prise de main ou de pieds.
- S'il utilise en pieds ou en main une prise ne faisant pas partie de la voie.
- S'il dépasse le temps limite.
- S'il utilise les interdits.

ARTICLE 4 : Eléments de sécurité

NOUVEAU 2018 : L'assurage du grimpeur est réalisé par un assureur en moulinette ET un **contre-assureur**.

Le contre-assureur se place à la **parade** jusqu'à ce que le grimpeur atteigne la ligne rouge.

Puis, il réalise sur la corde de l'assureur **un nœud « double queue de vache »**.

Le contre-assureur reste derrière l'assureur pour vérifier les gestes de l'assureur.

A la descente, le contre-assureur défait le « double queue de vache » juste avant que le grimpeur arrive à la ligne rouge.

- L'assurage du grimpeur par tout système autobloquant ou à freinage assisté est interdit.
- L'encordement devra se faire avec un double nœud de huit et **un nœud d'arrêt (double pêcheur) obligatoirement**.
- Chaque concurrent doit connaître la mise en place et l'utilisation du système d'assurage qu'il utilise (**les descendeurs ne sont pas autorisés**).
- Lors de la montée, la réalisation des 5 temps d'assurage est OBLIGATOIRE.
- Lors de la descente, le concurrent devra réaliser exactement les mouvements en accord avec une descente progressive et **sans lâcher ou faire glisser la corde**.
- En cas de manquement à l'un des précédents points cités, la sanction pourra aller du simple avertissement jusqu'à la disqualification du concurrent.

ARTICLE 5 : Décompte des points

- Le décompte des points s'effectue en fonction de la dernière prise tenue (contrôlée) sur chacune des voies sachant que le maximum de points que chaque grimpeur peut obtenir, s'il termine la voie, dépend de la difficulté de la voie.

Voie 1 (facile) : maximum 10 points

Voie2 (moyenne) : maximum 20 points

Voie 3 (difficile) : maximum 30 points

- La voie est considérée comme terminée lorsque la dernière prise de la voie est contrôlée (tenue 3 secondes)
- Sur chacune des voies, des prises intermédiaires sont préalablement définies et permettent aux concurrents de marquer des points si ces dernières sont contrôlées même si la voie n'est pas finie.
- Le classement final se fera en fonction des points marqués par les concurrents en additionnant les points marqués sur les trois voies.
- Un classement sera effectué par sexe et par catégorie.

REGLEMENT SIMPLIFIE ESCALADE UGSEL 2018

1- LA COMPETITION

- 3 VOIES A GRIMPER DANS L'ORDRE DE DIFFICULTE CROISSANTE
 - Voie 1 sur 10 points
 - Voie 2 sur 20 points
 - Voie 3 sur 30 points
- EN FONCTION DE LA DERNIERE PRISE CONTRÔLÉE DES POINTS SONT ATTRIBUES A CHAQUE GRIMPEUR MÊME SI LA VOIE N'EST PAS TERMINEE.
- 5 MIN MAXIMUM PAR VOIE
- LA VOIE EST COMMENCEE DES QUE LE DEUXIEME PIED DECOLLE DU SOL
- LE CLASSEMENT SE FERA EN FONCTION DES POINTS ADDITIONNES SUR CHACUNE DES VOIES
- LE CLASSEMENT SE FERA PAR SEXE ET PAR CATEGORIE (Benjamin ou Minime)
- CHAQUE CONCURRENT SERA A TOUR DE RÔLE GRIMPEUR, ASSUREUR ET JUGE. L'ASSUREUR DEVIENT GRIMPEUR, LE JUGE DEVIENT ASSUREUR ET LE GRIMPEUR DEVIENT JUGE.

2- LA SECURITE

- **NOUVEAUTE 2018** : PRESENCE OBLIGATOIRE D'UN CONTRE-ASSUREUR A LA PARADE JUSQU'A LA LIGNE ROUGE PUIS REALISE UN « DOUBLE QUEUE DE VACHE ».
- LE DOUBLE NŒUD DE HUIT ET LE NŒUD D'ARRÊT SONT OBLIGATOIRES.
- CHACUN GRIMPEUR DOIT SAVOIR INSTALLER ET UTILISER SON SYSTEME D'ASSURAGE DANS LE RESPECT DES 5 TEMPS D'ASSURAGE, UNE MAIN TOUJOURS A LA CUISSE EN CAS DE CHUTE.
- LA DESCENTE DES GRIMPEURS DOIT ÊTRE PROGRESSIVE (CORDE NON LACHEE, NON GLISSEE).
- EN CAS DE MANQUEMENT REPETE A L'UN DES POINTS DE SECURITE PRECEDEMMENT CITE, LE GRIMPEUR PEUT ÊTRE DISQUALIFIE.

3- LES INTERDITS

- PRENDRE UNE DEGAINE OU LA CORDE.
- UTILISER UNE PLAQUETTE EN PIED OU EN MAIN.
- UTILISER UNE PRISE INTERDITE.
- SORTIR DE LA VOIE.