

# REGLEMENT ESCALADE UGSEL

## COMITE 78 – CHAMPIONNAT COLLEGE – 2019

### ARTICLE 1

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

- 1<sup>ère</sup> partie, épreuve de difficulté
- 2<sup>ème</sup> 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. **Les juges noteront les points obtenus par le grimpeur dans la voie et le temps réalisé pour grimper.**
- 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**

### **Éléments de sécurité**

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 (**Cf. fiche technique de sécurité "Assurage en 5 temps"**). **Lorsque l'assureur donne du mou, il devra impérativement respecter la règle de sécurité suivante : "A aucun moment, l'assureur ne lâche le brin du dessous : il garde une main sous le frein d'assurage"**.
- 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**. (**Cf. fiche technique de sécurité "Assurage en 3 temps"**)
- **En cas de manquement à l'un des précédents points cités, l'assureur se verra donner un avertissement. Au 2<sup>e</sup> avertissement, le concurrent est disqualifié de la compétition.**

## **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  
Voie 2 (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.

## **ARTICLE 6**

### **Jeunes officiels**

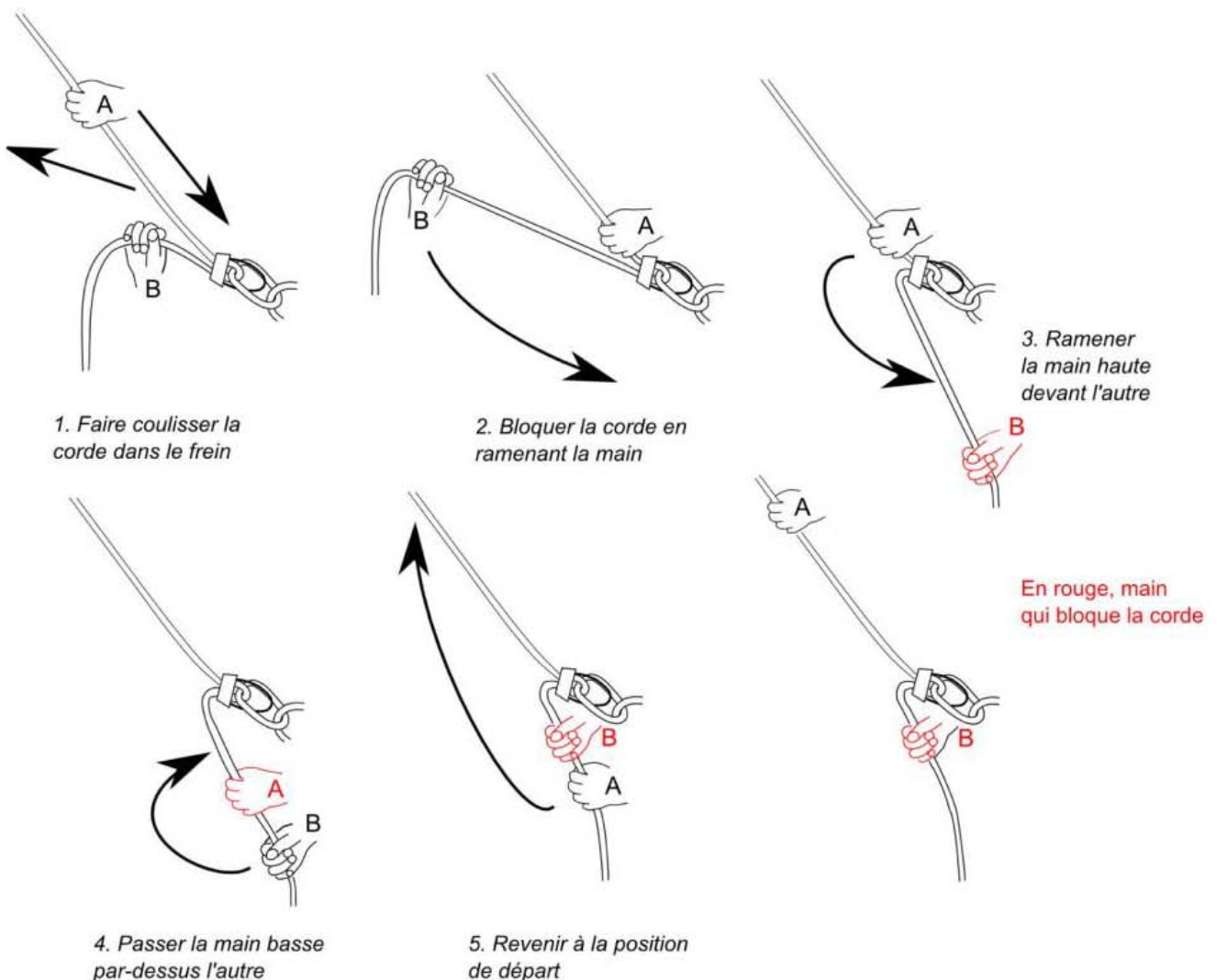
- Un juge de sécurité est chargé de vérifier le respect des consignes de sécurité et de notifier les avertissements sur la fiche de circulation.
- Un juge de difficulté est chargé de suivre la progression du grimpeur à partir de la fiche de voie et de repérer la dernière prise de la voie contrôlée.
- Un juge de tête est chargé d'arrêter la voie s'il ne respecte pas un des points de l'article 3 et de chronométrer le temps réalisé pour grimper la voie et le temps entre les grimpeurs.
- Un juge adulte est chargé de veiller au bon déroulement de l'épreuve et de contrôler les décisions, la posture et les actions des juges élèves.

### Généralités

C'est la technique que l'on utilise en moulinette pour assurer un partenaire à la montée.

### Précautions :

Le frein d'assurance est fixé sur le pontet à l'aide d'un mousqueton de sécurité ;  
La corde passe dans le frein selon les préconisations du fabricant ;  
L'assureur recherche une position stable ;  
il se tient près de la paroi mais décalé de l'axe de la voie ;  
il est toujours vigilant ;  
il garde la corde tendue afin de « sentir » le grimpeur mais sans le tracter ;  
à aucun moment, l'assureur ne lâche le brin du dessous : il garde toujours une main sous le frein d'assurance :



Fiche technique de sécurité	Assurance en 3 temps (assurance à la descente d'un second en atelier poulie/moulinette)
-----------------------------	--

### Généralités

C'est la technique que l'on utilise en moulinette pour assurer la descente d'un partenaire.

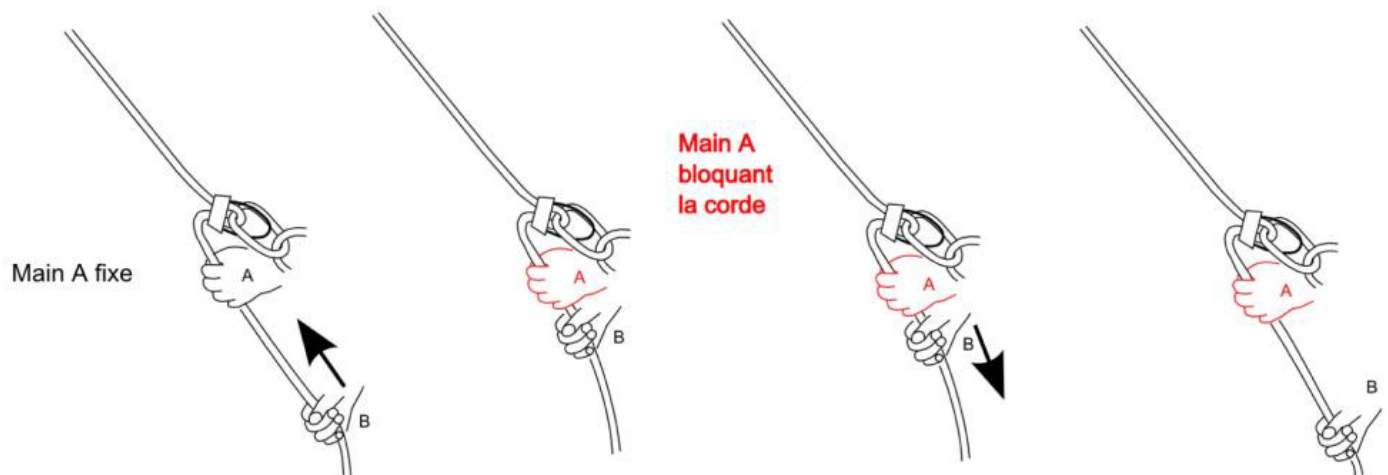
### Précautions :

Le frein d'assurance est fixé sur le pontet à l'aide d'un mousqueton de sécurité ;

La corde passe dans le frein selon les préconisations du fabricant ;

L'assureur :

- recherche une position stable,
- se tient près de la paroi mais légèrement à droite ou à gauche de la voie,
- est toujours vigilant,
- à aucun moment, ne lâche le brin du dessous : il garde toujours une main sous le frein d'assurance :



1. La main B donne de la corde que la main A laisse coulisser

2. La main A bloque la corde

3. La main A bloquant la corde, l'assureur replace la main B à sa position initiale

# REGLEMENT SIMPLIFIE ESCALADE UGSEL

## 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 CONTRÔLEE 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

- 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 LACHÉE, NON GLISSÉE).
- EN CAS DE MANQUEMENT REPÉTÉ A L'UN DES POINTS DE SECURITE PRECEDEMMENT CITE, LE GRIMPEUR SERA DISQUALIFIE au 2<sup>ème</sup> AVERTISSEMENT.

## 3- LES INTERDITS

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