

# COMPÉTITION D'ESCALADE SAISON 2021/2022

## Directives d'application des règles

Septembre 2021

# 1/ Commun aux disciplines

## Port du maillot du club :

- Pour les championnats départementaux et les opens jusqu'au niveau régional inclus, faire un rappel à la règle lors de la réunion technique et prévenir les compétiteurs de son application stricte sur les championnats régionaux et les compétitions nationales.
- Application de la règle sur les championnats régionaux et les compétitions nationales avec délivrance d'un carton jaune sur la première compétition puis sur la compétition suivante d'un nouveau carton jaune suivi d'un carton rouge si le compétiteur ne porte toujours pas un maillot de son club. (Le listing des sanctions est disponible sur le site de la FFME sur la page dédiée aux officiels : <https://www.ffme.fr/escalade/competition/officiels-escalade/>)

## Réunions techniques :

Afin d'homogénéiser les informations dispensées lors des réunions techniques avec les compétiteurs et les juges, un contenu type est disponible sur la page dédiée aux officiels. Vous pourrez adapter ce dernier en fonction du niveau de la compétition.

## Gestion de l'isolement :

- Rappel : L'entrée en isolement est définitive même si l'heure de sa fermeture n'est pas dépassée.
- Il est admis pour un compétiteur, d'observer les voies ou blocs dans le cas d'un tour organisé « à vue » si l'accès au public en est possible et l'isolement non clos. Dans ce cas de figure, les panneaux de bas de voie ou de bloc ne seront apposés qu'après la fermeture de l'isolement.
- ***L'utilisation de matériels électroniques type « baladeur audio » est interdite en isolement. Ces appareils devront être récupérés à l'entrée de l'isolement au même titre que les téléphones portables.***

## Gestion du jury :

- Le jugement de la performance d'un compétiteur ne sera effectué que par une seule personne.
- Cependant il sera possible de lui adjoindre, soit un juge stagiaire dans le cadre d'une validation pratique, soit un assistant pour la gestion du chrono et/ou la notation. Ce dernier devra être licencié mais pas forcément diplômé.
- Lors de la composition du jury, il est fortement recommandé d'éviter d'assigner un juge à une catégorie dans laquelle des athlètes de son club sont présents et à proscrire s'il s'agit de ses propres enfants.

## Téléguidage dans les voies ou blocs :

- Rappel : dans le cas d'un tour organisé en mode « flash », les compétiteurs peuvent recevoir toutes informations de la part d'un coach ou autre. Cette communication ne devra cependant pas gêner les autres compétiteurs.
- L'utilisation d'un outil de pointage type « laser » est interdite pour des raisons de sécurité et de santé.

## Classement en cas de disqualification :

- ❖ En cas de disqualification d'un compétiteur, celui-ci doit apparaître dans la feuille de résultat en dernière position, sans classement et avec la mention DSQ ou DQB saisie à la place des résultats.
- ❖ la personne concernée n'est pas remplacée après l'affichage du classement officiel.

## Attitude du PDJ en cas de problème que le juge n'a pas notifié (appui sur une plaquette ou sur une surface au-delà d'une bande noire, utilisation d'un trou d'insert, ...) :

Le Président du jury de jury prévient le ou les juges concernés de ce qu'il a vu :  
3 possibilités :

1. Le juge va dans le sens du Président du jury : le juge agit en fonction.
2. Le juge ne peut pas aller dans le sens du Président du jury car il n'a pas vu la situation :
  - a. Le Président du jury est sûr de lui, l'erreur est évidente et une vidéo ne changerait rien : il demande au juge d'agir dans son sens, qui doit le faire.
  - b. Le Président du jury n'est pas sûr : il fait vérifier la situation par le juge au moyen de la vidéo si c'est nécessaire et possible (sans la regarder lui-même).
3. Le juge ne souhaite pas aller dans le sens du Président du jury car il a vu la situation mais n'est pas d'accord :

- a. Le Président du jury est sûr de lui, l'erreur est évidente et une vidéo ne changerait rien : il demande au juge d'agir dans son sens, qui doit le faire.
- b. Le Président du jury n'est pas sûr : il fait vérifier la situation par le juge au moyen de la vidéo si c'est nécessaire et possible (sans la regarder lui-même).

## 2/ Epreuves de difficulté

### Démonstration des voies :

- Si la démonstration des voies flash est réalisée au moyen de vidéos, celles-ci doivent être à disposition des grimpeurs dès l'ouverture de l'échauffement et jusqu'à la fin du tour. Ces dernières peuvent être aussi mises en ligne sur le site web de l'évènement.
- Il est possible de mixer des démonstrations physique et vidéo.
- Dans le cas d'une démonstration physique, l'ouvreur n'a pas l'obligation d'enchaîner la voie mais il doit par contre démontrer tous les mouvements ainsi que les mousquetonnages.

### Utilisation d'une prise :

- Le déplacement de la main et du centre de gravité doivent être réalisés dans le même mouvement. **Attention, l'adjectif « significatif » a été supprimé car trop sujet à interprétation.**
- Si un grimpeur tente un mouvement non pas vers la prise suivante mais vers une plus haute dans la progression, on pourra lui donner le + uniquement dans le cas où un autre compétiteur aura réalisé le mouvement directement en contrôlant la prise.
- Si, par sa proximité, une prise ne nécessite pas de déplacement du centre de gravité mais uniquement de la main, on pourra attribuer au grimpeur le + s'il touche celle-ci (dans la zone de préhension ou non).

### Position légitime de mousquetonnage:

- Un compétiteur a la possibilité de dépasser la position légitime de mousquetonnage et de désescalader pour remédier à celui-ci. Pour autant, s'il juge que la situation devient dangereuse, le Président du jury devra interrompre la prestation du compétiteur.
- La mesure de la performance ne pourra être supérieure à la valeur de la dernière prise avec il est possible de mousquetonner. Tout mouvement réalisé ou prise atteinte au-delà de cette dernière ne pourra être comptabilisé tant que le mousquetonnage n'a pas été réalisé.
- Dans le cas d'une croix bleue, tout mouvement réalisé ou prise atteinte au-delà de la prise marquée de la croix bleue sans avoir réalisé le mousquetonnage entraîne l'arrêt immédiat du compétiteur.

### Gestion des faux-départs :

- On observera une tolérance pour des petits décollements de pieds pour des replacements. On ne sanctionnera uniquement le retour au sol après avoir engagé un premier mouvement.
- En cas de doute, le juge laissera le compétiteur terminer sa tentative et laissera le PDJ prendre les décisions qui s'imposent.

### Traitements des appels :

- Il ne peut y avoir d'appel sur l'appréciation de la performance du compétiteur réalisée par un juge de voie que s'il existe des enregistrements vidéo officiels. Dans ce cas, le jury d'appel vérifiera la mesure de la performance de l'ensemble des compétiteurs classés sur la même prise au moyen des enregistrements vidéo officiels et le cas échéant modifiera le classement de ces compétiteurs.
- **Le Président du jury écrit « appel en cours » sur la feuille de résultat affichée sur le panneau officiel d'affichage des résultats et il surligne le nom du ou des compétiteurs concernés par l'objet de l'appel.**
- Il n'est possible de porter réclamation que dans les 5 minutes en qualification et ½ finale et **immédiatement** en finale suivant l'affichage des résultats officiels (signature du Président du jury, date et heure). Le changement éventuel du classement à la suite d'une réclamation ne permet en aucun cas de disposer d'un délai d'appel supplémentaire à compter de l'affichage du classement réformé. Le Président du jury veillera à prévenir les compétiteurs et coaches de l'affichage des résultats (micro si possible) et à apposer l'heure d'affichage au dernier moment.

### 3/ Epreuves de bloc

#### Marquage des blocs :

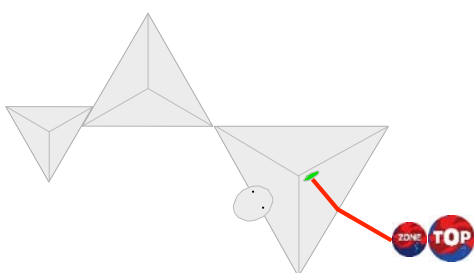
##### a) Marquage standard



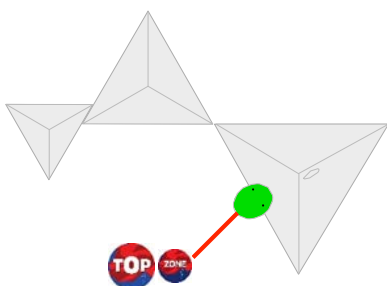
Ce type de marquage indique:

- une prise spécifique fixée sur la surface d'escalade désignée par le scotch et ce quel qu'en soit la taille (de la micro au volume de plusieurs m<sup>3</sup>); ou
- une combinaison de prises vissées les unes sur les autres et fixée sur la surface d'escalade

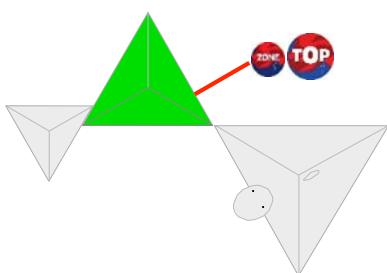
##### b) Exemples de marquages – Zone/Top



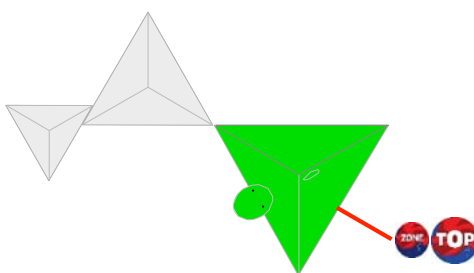
Ce marquage désigne **une seule prise**, fixée et entièrement incluse à l'intérieur des limites d'une autre prise plus volumineuse (volume)



Ce marquage désigne **une seule prise**, fixée mais partiellement incluse à l'intérieur des limites d'une autre prise plus volumineuse (volume)

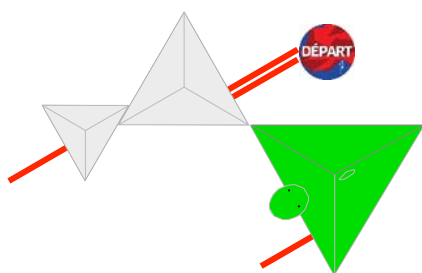


Ce marquage désigne **une seule prise** fixée sur la surface d'escalade. Les prises adjacentes sont considérées comme distinctes.



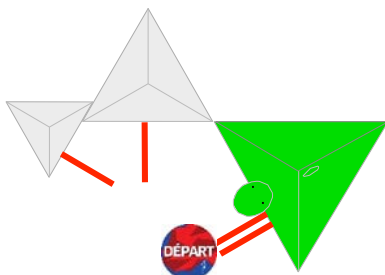
Ce marquage désigne **une prise (volume) ainsi que toutes celles fixées dessus**. Les prises adjacentes sont considérées comme distinctes.

### c) Exemples de marquages – Départ



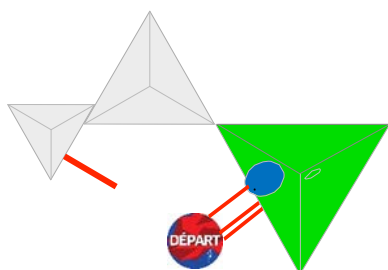
Ce marquage désigne la position de départ comme:

1. La prise de gauche (contact 1 point)
2. La prise centrale (contact 2 points)
3. La prise de droite (contact 1 point), y compris toutes celles fixées dessus.



Ce marquage désigne la position de départ comme:

1. La prise de gauche (contact 1 point)
2. La prise centrale (contact 1 point)
3. La prise de droite (contact 2 points), y compris toutes celles fixées dessus.



Ce marquage désigne la position de départ comme:

1. La prise de gauche (contact 1 point)
2. La prise de droite (contact 3 points) avec au moins un contact sur la prise bleue.

#### Position de départ en bloc :

- o Le compétiteur doit être en position stabilisée avec les 2 prises de main et de pied de départ avant tout mouvement vers la prise suivante (l'appui furtif de pied sur la prise de départ reste possible)
- o Le compétiteur doit obligatoirement passer par la position de départ avant d'engager un mouvement vers la prise suivante.
- o La façon de rejoindre la position de départ est libre à partir du moment où l'on n'utilise pour se faire uniquement les prises de départ ou la surface du mur.
- o **Attention : toucher une prise autre que celles de départ sans passer par la position de départ doit être sanctionné par un carton jaune (et le comptage d'un essai) et essayer un mouvement sans passer par la position de départ, par un carton rouge.**

#### Identification de la prise bonus :

La prise bonus doit être distincte des prises de départ et de la prise finale.

#### Gestion d'un incident technique :

Dans le cas d'un incident technique nécessitant le repassage d'un compétiteur dans un bloc et la création d'un « trou » dans l'ordre de passage, la méthode de création de ce dernier devra appliquer le timing suivant :

	Circuit 4 blocs	Circuit 5 blocs	Circuit 6 blocs	Circuit 7 blocs	Circuit 8 blocs
<b>Bloc n°1</b>	Immédiat	Immédiat	Immédiat	Immédiat	Immédiat
<b>Bloc n°2</b>	4ième concurrent	6ième concurrent	8ième concurrent	10ième concurrent	12ième concurrent
<b>Bloc n°3</b>	Immédiat	2ième concurrent	4ième concurrent	6ième concurrent	8ième concurrent
<b>Bloc n°4</b>	Immédiat	immédiat	immédiat	2ième concurrent	4ième concurrent

<b>Bloc n°5</b>		immédiat	immédiat	immédiat	2ième concurrent
<b>Bloc n°6</b>			immédiat	immédiat	immédiat
<b>Bloc n°7</b>				immédiat	immédiat
<b>Bloc n°8</b>					immédiat

L'incorporation du blanc à la place d'un compétiteur se fait à partir de la zone de transit précédent le premier bloc. Le tableau s'interprète de la façon suivante : on regarde quel est le prochain concurrent qui va débiter son circuit et on détermine l'emplacement du blanc en place du Xième concurrent (tel que notifié dans le tableau) qui va démarrer son circuit.

Exemple 1 : Circuit de 5 blocs – l'incident se produit au bloc n°2  
A partir de l'ordre de passage, on consulte le nom du 6ième concurrent qui doit démarrer son circuit et à sa place, on introduit un blanc.

Exemple 2 : Circuit de 6 blocs – l'incident se produit au bloc n°6  
A la place du prochain concurrent à démarrer son circuit, on introduit un blanc.

La simulation a été réalisée sur des circuits pouvant comporter de 4 à 8 blocs et en fonction du numéro du bloc où s'est produit l'incident. Ne pas oublier de prendre le temps restant au compétiteur lorsque se produit l'incident.

## 4/ Epreuves de vitesse

### Gestion d'un incident technique en cas de prise qui tourne :

S'il le demande et si l'incident technique est confirmé par le chef-ouvreur, le compétiteur ayant été victime de celui-ci, pourra demander à recourir le run.

### Chute d'un grimpeur réussissant à se rattraper sur les prises :

Dans le cas d'un assurage automatique, et si le grimpeur se rattrape sur des prises situées en dessous de celles qu'ils tenaient avant sa chute, sa prestation sera considérée comme étant une chute et aucun temps ne lui sera attribué.