

ESCALADE

Les règles du jeu des compétitions

Septembre 2017

Ces règlements doivent permettre le déroulement loyal de toutes les compétitions en respectant l'éthique sportive. Ils doivent être interprétés dans ce sens.

Sommaire

CHAPITRE 1 : LES RÈGLES DU JEU DES DISCIPLINES D'ESCALADE DE COMPÉTITION

1	Dispositions communes aux disciplines	5
1.1	Règlement fédéral	5
1.2	Sécurité	8
1.3	Incidents techniques	8
1.4	Classements	9
1.5	Arbitres et ouvreurs	9
2	Règlement de difficulté	11
2.1	Règlements techniques	11
2.2	Sécurité	14
2.3	Classements	16
3	Règlement de bloc	19
3.1	Règlements techniques	19
3.2	Sécurité	23
3.3	Incidents techniques	23
3.4	Classements	24
4	Règlement de vitesse	27
4.1	Règlements techniques	27
4.2	Sécurité	32
4.3	Incidents techniques	33
4.4	Classements	34

CHAPITRE 2 : LES NIVEAUX DE COMPÉTITION

5	Les compétitions d'escalade de difficulté	36
5.1	Les championnats d'escalade de difficulté	36
5.2	Les étapes de coupe de France et les opens de difficulté jeunes, seniors ou vétérans	37
6	Les compétitions d'escalade de bloc	39
6.1	Les championnats d'escalade de bloc	39
6.2	Les étapes de coupe de France et les opens de bloc jeunes, seniors ou vétérans 40	
7	Les compétitions d'escalade de vitesse	41
7.1	Les championnats, coupes de France et opens d'escalade de vitesse	41
7.2	Les records de France d'escalade de vitesse	41
8	Les championnats poussins benjamins	42

8.1	Le championnat régional et de France poussins benjamins	42
9	Le classement combiné difficulté/bloc/vitesse	44
9.1	Les championnats départementaux combinés	44
9.2	Les championnats régionaux combinés.....	44
9.3	Les championnats de France combinés	44
9.4	Les modalités de classement	44
10	L'épreuve du combine	45
10.1	Règlements techniques	45
11	Les compétitions promotionnelles	49
	Le Trophée Fabor	49

CHAPITRE 3 : LES APPELS

12	Les appels.....	51
12.1	Règles générales.....	51
12.2	Le jury d'appel	51
12.3	Appel contre une décision d'arrêt ou de la conformité d'une tentative.....	51
12.4	Appel contre des résultats officiels	52

CHAPITRE 4 : LES SANCTIONS SPORTIVES

13	Les sanctions sportives	54
13.1	Règles générales.....	54
13.2	Les compétences du président de jury	54
13.3	Infractions dans l'aire de compétition.....	54
13.4	Infractions dans l'enceinte sportive hors de l'aire de compétition	55
13.5	Modalités	56
13.6	Procédure disciplinaire	56



CHAPITRE 1

LES RÈGLES DU JEU DES DISCIPLINES D'ESCALADE DE COMPÉTITION



8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS

T. +33 (0)1 40 18 75 50

F. +33 (0)1 40 18 75 59

www.ffme.fr

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z

1 Dispositions communes aux disciplines

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

1.1 Règlement fédéral

1.1.1. Support d'escalade

1.1.1.1. La Structure Artificielle d'Escalade

Toutes les compétitions organisées ou autorisées par la FFME se déroulent sur des structures artificielles d'escalade (SAE) conformes aux règles fédérales des SAE et au classement fédéral pour les compétitions.

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

- a) Ni les bordures latérales, ni la bordure supérieure de la SAE (bordures de plaques) ne peuvent être utilisées.
- b) Il est interdit pour les compétiteurs d'utiliser avec les mains les inserts servant à la fixation des prises rapportées
- c) Il est interdit pour les compétiteurs d'utiliser les points de fixation de l'assurage (plaquettes et boulons)
- d) Il est interdit pour les compétiteurs d'utiliser tous panneaux (ou placards) publicitaires ou d'informations fixés sur le mur.

1.1.1.2. 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'équilibrage du compétiteur) sont délimitées par un marquage continu et clairement identifiable de couleur noire de préférence.

1.1.1.3. Ouverture superposée de voies à la couleur de prises

La superposition de voies ouvertes à la couleur de prises n'est autorisée que pour les formats de compétitions définis aux articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2 (hors Coupes de France et Championnats Poussin-Benjamin) et devra répondre aux spécificités techniques suivantes :

- a) 2 itinéraires maximum superposés
- b) Utilisation de 2 couleurs distinctes de prises ;

Ce dispositif de marquage pourra être complété d'un marquage visible au scotch aussi bien pour les mains que pour les pieds en cas de présence d'un compétiteur présentant une déficience avérée de distinction des couleurs, dans ce cas le compétiteur devra prévenir au moins une semaine avant l'organisation.

Les compétiteurs sont autorisés à utiliser toutes les prises du support sauf celles de la couleur indiquée.

1.1.1.4. Ouverture superposée de blocs à la couleur de prises

La superposition de blocs ouverts à la couleur de prises n'est autorisée que :

- pour tous les tours des compétitions définis aux articles 6.1.1 et 6.2.3 (et Championnats Poussins Benjamins)
- ainsi que pour le tour de qualification des compétitions définies aux articles 6.2.1, 6.2.2 et 6.1.2.

Elle devra répondre aux spécificités techniques suivantes :

- a) 2 itinéraires maximum superposés
- b) Utilisation de 2 couleurs distinctes de prises ;

Ce dispositif de marquage pourra être complété d'un marquage visible au scotch aussi bien pour les mains que pour les pieds en cas de présence d'un compétiteur présentant une déficience avérée de distinction des couleurs, dans ce cas le compétiteur devra prévenir au moins une semaine avant l'organisation.

Les compétiteurs sont autorisés à utiliser toutes les prises du support sauf celles de la couleur indiquée.

1.1.1.5. Une prise de main

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

1.1.2. Entretien de la structure d'escalade

Le Chef-ouvreur s'assure qu'une équipe expérimentée et entraînée est à disposition pendant l'intégralité de chaque tour de la compétition pour accomplir les tâches de maintenance et de réparations ordonnées par le Président du jury en toute sécurité et avec efficacité..

Ce travail effectué, il précise au Président du Jury si le résultat des réparations fournit un avantage ou un désavantage pour les concurrents suivants.

La décision du Président de Jury de recommencer de poursuivre, ou d'arrêter la compétition est sans appel.

1.1.3. Accréditation et zone d'isolement

1.1.3.1. L'accréditation à la compétition

Tous les compétiteurs régulièrement inscrits à une compétition doivent confirmer leur participation à celle-ci dans les créneaux prévus à cet effet et notifiés dans le programme officiel. Les compétiteurs doivent être présents ou représentés. Dans le second cas, la personne les représentant (coach, autre compétiteur,...) présentera à leur place toute pièce justificative nécessaire (licence, pièce d'identité, certificat médical, autorisation parentale,...)

Les entraîneurs doivent également s'inscrire avant le début de la compétition et confirmer leur participation selon les mêmes modalités.

Ils doivent être en possession de la licence annuelle FFME en cours de validité.

Chaque club ou équipe est autorisé à inscrire un entraîneur jusqu'à cinq compétiteurs présents, et deux au-delà de cinq. Il leur est accordé le libre accès au site de la compétition. Ces personnes sont citées nommément sur le formulaire d'inscription. Les entraîneurs sont les seules personnes habilitées à déposer un appel technique au nom d'un compétiteur. Les entraîneurs sont autorisés à entrer et quitter la zone d'isolement dans les mêmes conditions que les compétiteurs. Les entraîneurs n'ont pas l'autorisation d'accompagner leurs compétiteurs au pied du mur d'escalade pendant la période officielle d'observation des voies ou des blocs ainsi qu'en zone de transit. Les entraîneurs ne peuvent communiquer en aucune façon avec tout grimpeur compétiteur pendant la période officielle d'observation des voies. Tout manquement à cette règle peut entraîner l'application des sanctions prévues en la circonstance.

Les entraîneurs sont soumis au même régime de sanctions sportives que les compétiteurs.

1.1.3.2. La zone d'isolement

A l'exception des informations autorisées par le Président du Jury ou par des officiels identifiés aucune autre information ne doit filtrer à l'intérieur de cette zone.

Tout moyen de communication avec l'extérieur, sous quelque forme que ce soit, est interdit (ex : téléphone cellulaire, caméra,...).

Les animaux sont interdits dans la zone d'isolement.

1.1.3.3. Les personnes autorisées en zone d'isolement :

Seules les personnes mentionnées ci-dessous sont autorisées à pénétrer dans la zone d'isolement.

- a) Les membres du jury et le délégué fédéral porteurs d'un badge nominatif ou d'une tenue officielle d'arbitre ;
- b) Les officiels de l'organisation chargés de la zone d'isolement porteurs d'un badge nominatif ou d'une tenue permettant d'identifier leur rôle
- c) Les compétiteurs admis pour le tour présent de la compétition
- d) Les entraîneurs accrédités en charge des compétiteurs admis pour le tour présent de la compétition
- e) Exceptionnellement d'autres personnes ayant reçu l'autorisation spécifique de Président du Jury. Pendant leur séjour dans la zone d'isolement, ces personnes sont escortées et surveillées par un

officiel autorisé pour s'assurer qu'elles n'entraînent aucun manquement à la sécurité dans la zone d'isolement et pour empêcher qu'un compétiteur ne soit indûment distrait, gêné ou favorisé.

Les compétiteurs et leurs entraîneurs indiqués dans le c) et d) entrent en zone d'isolement avant l'heure limite annoncée par le Président du Jury, et affichée obligatoirement.

Toute sortie par un compétiteur ou un entraîneur de la zone d'isolement est définitive

1.1.4. 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 général de la compétition,
- Les horaires
- Les quotas de qualification pour chaque tour,
- Et tout autre point à sa discrétion

1.1.5. Observation des voies ou des blocs

1.1.5.1. Personnes admises à l'observation des voies ou des blocs

Seuls les compétiteurs admis à prendre part au tour présent de la compétition ont le droit de participer à cette observation.

Les entraîneurs ne peuvent pas prendre part à l'observation collective.

Les modalités de cette période d'observation sont déterminées dans les règlements de chaque discipline.

1.1.5.2. Règles générales pendant l'observation

Pendant la période d'observation, les compétiteurs doivent rester à l'intérieur de la zone d'observation matérialisée. Ils n'ont pas l'autorisation de grimper sur la SAE ou de se surélever sur de l'équipement ou du mobilier. Ils ne peuvent demander des informations qu'auprès du Président du Jury ou d'un juge de voie ou de bloc.

Ils peuvent toucher les prises accessibles en gardant les deux pieds au sol. Si des prises de départ ont été matérialisées, seules ces dernières peuvent être touchées par les compétiteurs.

Chaque concurrent a l'entière responsabilité de se tenir pleinement informé de toutes les instructions concernant la voie ou le bloc qu'on lui demande de tenter.

Les concurrents n'ont de renseignements sur aucune autre voie ou bloc que celui proposé par le Président du Jury ou le juge de voie ou de bloc pendant la période d'observation.

L'observation lors des compétitions à vue

Pour les compétitions nécessitant un isolement, les compétiteurs ne sont pas autorisés à communiquer avec une personne située à l'extérieur de la zone d'observation matérialisée. Pendant la période d'observation, les concurrents peuvent utiliser des jumelles pour observer le parcours et prendre des croquis ou des notes manuellement. Aucun autre moyen d'observation ou d'enregistrement n'est autorisé. Les appareils audio sont interdits durant la phase d'observation.

A la fin de la période d'observation, les concurrents retournent immédiatement dans la zone d'isolement.

1.1.6. Règles générales de préparation à l'escalade

1.1.6.1. Zone de transit

La zone de transit est le dernier lieu avant d'être appelé par le juge de voie ou le juge de bloc pour faire sa ou ses tentatives dans la voie ou dans le bloc.

Ayant pris connaissance de l'ordre de passage officiel signé par le Président du Jury, chaque concurrent gère son échauffement de façon à être prêt dès que le concurrent précédent a gagné la zone de transit.

Dans le cas où il existe une période d'observation, le premier concurrent, dans l'ordre de passage, doit être prêt aussitôt la période d'observation terminée. Un compétiteur ayant rejoint la zone de transit ne peut en sortir qu'à la demande du Jury pour démarrer sa prestation.

La zone de transit est interdite aux entraîneurs.

Dans la zone de transit, chaque concurrent accomplit ses derniers préparatifs avant sa prestation de façon à être immédiatement prêt à l'appel du Jury.

1.1.6.2. Les règles spécifiques d'une discipline peuvent indiquer l'absence de zone de transit.

Règles générales concernant le matériel personnel du compétiteur: tenue vestimentaire et matériel technique

Tout l'équipement personnel d'escalade utilisé par chaque compétiteur est inspecté par un officiel désigné par le Président du Jury, pour s'assurer de sa conformité avec les règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions d'escalade et avec les présentes règles du jeu avant que le concurrent ne soit autorisé à entamer sa prestation.

Les appareils audio sont interdits pendant l'escalade.

1.2 Sécurité

1.2.1. L'organisateur

L'organisateur est responsable de l'organisation matérielle de la compétition. Ses obligations vis-à-vis de la FFME et des tiers à propos de la sécurité sont indiquées dans les règles d'organisation et de déroulement des compétitions.

1.2.2. 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, officiel 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 expulsé de l'aire de 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.

1.2.3. Saignement d'un compétiteur

Le Président du jury peut refuser à un compétiteur de poursuivre sa prestation s'il présente un saignement. Ce dernier doit prendre toute disposition pour stopper le saignement (pansement ou autre) avant de pouvoir être autorisé à reprendre la compétition. Le Président du jury pourra appliquer un mouchoir blanc sur l'endroit de la blessure afin de s'assurer qu'aucune trace de sang n'est visible.

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.

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 :

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

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

1.4.1. Les règles de classements dans la compétition

Le classement après chaque tour d'une compétition de difficulté, de vitesse ou de bloc est déterminé selon le règlement de chaque discipline.

Ce classement fait l'objet d'une publication officielle par un affichage visible des compétiteurs à l'entrée et dans l'enceinte de la compétition. Il est officialisé par la signature du Président de Jury, qui indique l'heure d'officialisation.

1.4.2. Les abandons

Un compétiteur abandonnant sur blessure et/ou avis médical pendant un tour ou entre deux tours est classé selon sa dernière performance.

Tout autre abandon entraîne la disqualification du compétiteur. Dans ce cas, le compétiteur apparaît dans les résultats sans classement et avec la mention DSQ.

1.5 Arbitres et ouvriers

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. Il est obligatoirement majeur et à jour de sa formation continue.

Le Président de Jury s'appuie sur des juges de voie ou de bloc chargés de mesurer la performance des compétiteurs. Les juges de bloc et de voie nommés sur les compétitions seniors, les championnats de France jeunes et les étapes de coupe de France jeunes sont obligatoirement majeurs. Pour les autres compétitions jeunes, les juges de bloc et de voie sont âgés de 16 ans au minimum.

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. Il est obligatoirement majeur

Les membres du jury et de l'équipe d'ouverture sont titulaires d'une licence annuelle FFME en cours de validité.

Le tableau ci-après indique les qualifications minimales requises pour chaque fonction, selon le niveau de la compétition :

	Qualifications minimales requises		
Fonction	Compétitions départementales, de ligues	Compétitions nationales	Compétitions internationales
Président de Jury	Président de jury N1	Président de jury N2	
Juge de voie	Juge de difficulté N1	Juge de difficulté N2	Juge de difficulté N3
Juge de bloc	Juge de bloc N1	Juge de bloc N2	Juge de bloc N3
Chef Ouvreur	Chef-ouvreur N1	Chef-ouvreur N2	

2 Règlement de difficulté

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

2.1 Règlements techniques

2.1.1. Introduction

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

Les compétitions de difficulté peuvent inclure des tentatives :

- a) A vue : à l'issue d'une période d'observation autorisée de la voie. Un isolement des compétiteurs empêche d'avoir des informations autres que celles acquises lors de l'observation.
- b) Flash : après une démonstration de la voie par un ouvrier comme indiqué à l'article 2.1.4.2.

Les compétitions de difficulté se déroulent généralement en deux ou trois tours : qualifications et finale ou qualifications, demi-finale et finale. 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 (intempéries par exemple).

2.1.2. Le Jury de chaque voie

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

- un juge de voie
- un assistant chronométrateur (le juge de voie peut cumuler ce rôle)

Le juge de voie est chargé de mesurer la performance de chaque compétiteur dans la voie.

2.1.3. Nombre de concurrents et ordre de passage

Le nombre de concurrents est fixé par les règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions d'escalade.

L'ordre de passage est réalisé de la façon suivante :

- a) Pour le premier tour d'une compétition, l'ordre de passage est réalisé par un tirage au sort.
- b) Pour le premier tour d'une compétition où les concurrents sont répartis en deux groupes parcourant des voies différentes, les concurrents sont répartis dans les groupes dans l'ordre du classement national de difficulté de la catégorie de la façon suivante : le grimpeur classé 1 sera placé dans la voie A, les grimpeurs classés 2 et 3 seront placés dans la voie B puis les grimpeurs classés 4 et 5 dans la voie A, les grimpeurs classés 6 et 7 dans la voie B et ainsi de suite. Les grimpeurs non classés sont alors répartis dans chaque voie par tirage au sort de telle sorte qu'il y ait un nombre égal de compétiteurs dans chaque voie (à un près). A la suite de cette répartition, l'ordre de passage est déterminé comme indiqué au point a) précédent dans chaque groupe. La liste de départ est établie à la fin de la permanence d'accueil et si des compétiteurs sont absents après l'établissement de cette liste, les groupes resteront inchangés.
- c) Ordre de passage pour les tours suivants:
 - o L'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédent (le premier partira en dernier).
 - o En cas d'ex æquo dans le tour précédent, l'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement national de difficulté de la catégorie pour les grimpeurs classés et par tirage au sort pour les non classés. Les grimpeurs non classés partent avant les grimpeurs classés.

2.1.4. Période d'observation pour les épreuves "à vue" et démonstration des épreuves « flash ».

2.1.4.1. Période d'observation

L'observation est collective dans les conditions indiquées dans les dispositions communes au 1.1.5., tous les compétiteurs admis pour le tour observent ensemble dans les mêmes conditions.

La durée de la période d'observation est déterminée par le Président du Jury après consultation avec le Chef-ouvreur et ne doit pas dépasser six minutes pour chaque voie.

2.1.4.2. Démonstration

Avant le début du tour, un (ou plusieurs) ouvrier(s) désigné(s) par le Chef Ouvreur effectue(nt) une démonstration de la voie ou / et un enregistrement vidéo de la voie est diffusé en continu aux compétiteurs d'une démonstration physique avant le début et pendant la compétition. Dans le cas d'une démonstration physique, le Président du jury fixera l'heure de celle-ci mais ne pourra pas être inférieure à 10 minutes avant le passage du 1er compétiteur et dans le cas d'un enregistrement vidéo, celui-devra être disponible au minimum 60 minutes avant le passage du 1er compétiteur.

2.1.5. Procédure d'escalade

2.1.5.1. Temps maximum pour réaliser une voie

Il est prévu pour chaque voie un temps pendant lequel un concurrent effectue sa tentative. Ce temps est de 6 minutes pour tous les tours de la compétition. Ce temps peut exceptionnellement être rallongé ou raccourci par décision du Président du Jury, après consultation du Chef ouvrier.

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, le Juge de voie arrête le concurrent et mesure la performance du compétiteur conformément au 2.4.1.

Le juge de voie doit prendre toutes dispositions pour pouvoir se faire entendre, en particulier utiliser un micro si c'est nécessaire.

2.1.5.2. Temps maximum pour débiter une tentative

En entrant dans la zone de compétition au pied de la SAE, le juge de voie indique très clairement au compétiteur le démarrage du chronométrage. Le concurrent dispose alors de 40 secondes maximum pour débiter sa tentative dans la voie qu'elle soit effectuée flash ou à vue. S'il ne l'a pas fait au bout de cette période de 40 secondes, il reçoit l'ordre de commencer à grimper immédiatement. Cette période de 40 secondes n'est pas incluse dans le temps maximum imparti pour réaliser la voie.

2.1.5.3. Début d'une tentative

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

2.1.5.4. Le mousquetonnage

En cours de tentative dans une voie :

- a) Chaque concurrent passe sa corde dans le mousqueton de chaque dégaîne et dans l'ordre de la progression.
- b) La dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise avec laquelle un concurrent d'une même catégorie d'âge et de sexe a montré que le mousquetonnage était possible sans aide d'un pied pour rapprocher la dégaîne ou avec laquelle le chef-ouvreur considère que le mousquetonnage est possible depuis cette position.

Le compétiteur est autorisé à toucher ou tenir une prise suivante mais cette dernière ou le mouvement ne seront pas comptabilisés tant que le mousquetonnage n'aura pas été réalisé. Le compétiteur n'est considéré en position irrégulière que lorsqu'il a quitté cette dernière prise avec les deux mains.

- c) Pour des raisons de sécurité, le Chef Ouvreur peut décider d'imposer la dernière prise admise pour mousquetonner, dans ce cas il doit la matérialiser clairement, en plaçant une croix de préférence bleue près de la prise en question ainsi que de la dégaine concernée. Aucun mouvement ne sera comptabilisé au-delà de cette prise si la dégaine n'est pas mousquetonnée. Dans ce cas, le Président du jury doit l'annoncer lors d'une réunion technique précédant le tour et montrer aux concurrents concernés au début de l'observation l'emplacement de cette prise et de la dégaine correspondante.

Toute violation de ces règles entraîne l'arrêt de la tentative et la mesure de la performance du concurrent conformément au 2.4.1.

- d) Quand un concurrent mousquetonne sa corde sans transgresser le 2.1.5.4 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 dégaine 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 2.1.5.4. b) ci-dessus appliquée à la plus haute des dégaines mousquetonnées (dans l'axe de progression de la voie).
- e) Le démousquetonnage volontaire de toute dégaine par le compétiteur est interdit et entraîne les sanctions sportives prévues au chapitre 4, à l'exception de la procédure au point 2.1.5.4. d) (Yoyo) et d'autres cas de figure engageant la sécurité du grimpeur (par exemple le mousquetonnage à l'envers).
- f) Le mousquetonnage depuis le sol est autorisé.

2.1.5.5. Le nettoyage

Au début de chaque tour, le président du jury, après avis du chef ouvreur, décide de la nécessité d'un brossage ou non.

Le cas échéant, la méthode et la fréquence du nettoyage des prises sont déterminées par le Président du Jury après avis du Chef ouvreur avant le début de chaque tour.

Le nombre de passage entre deux brossages est fixé à 20 (et pourra selon les circonstances être étendu au maximum jusqu'à 22). Les brossages devant être si possible également répartis (ex : pour 30 compétiteurs, le brossage aura lieu entre le 15ème et le 16ème). La fréquence du nettoyage des prises doit être annoncée aux compétiteurs avant le début du tour et affichée sur la liste de départ.

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 pour réaliser la voie (voir 2.1.4.1.)
- b) il utilise une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite (voir 1.1.1.2.)
- c) il utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 1.1.1.1. (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 2.1.5.4.
- 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. 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.

Le Président de Jury doit prendre toute disposition pour que le grimpeur puisse recevoir l'information.

2.2 Sécurité

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 (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.

2.2.2. La corde

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

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.

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.

2.2.4. L'assureur

2.2.4.1. Avant que le compétiteur ne commence sa tentative :

- a) L'assureur doit vérifier dans la zone de transit (compétition à vue), ou au pied du mur (compétition flash), 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 d'accompagner le compétiteur au départ de la voie, 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:
 - a. 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.
 - b. si un pré mousquetonnage de la première dégaine est nécessaire
- d) L'assureur n'utilise pas de système autobloquant pour assurer les compétiteurs.

2.2.4.2. 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. Le Chef Ouvreur doit informer les assureurs des parties de la voie nécessitant une vigilance particulière.

2.2.4.3. 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. L'assureur fait en sorte que le grimpeur quitte le pied de la SAE rapidement en le dirigeant vers un vestiaire.

2.2.5. Les différents incidents techniques

Cet article complète le 1.3. des dispositions communes.

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) Une dégaine ou un mousqueton mal positionnés
- d) Tout autre événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit à son avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité, à l'appréciation du Président du Jury.

2.2.6. 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.
Dans le cas d'une compétition nécessitant un isolement, le concurrent est immédiatement escorté dans une autre zone d'isolement indépendante (zone d'isolement séparée) de la zone d'isolement principale, pour éviter des échanges d'informations avec les autres concurrents en attente de passage
Il y attend la décision finale du président de jury.
- b) Le concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder une période de récupération dans la zone d'isolement séparée et n'est pas autorisé à entrer en contact avec toute personne autre que les officiels autorisés à pénétrer dans cette zone ou tout autre personne dûment autorisée par le Président du jury. Le concurrent a droit à une période de récupération équivalente à 1 minute par prise atteinte avant que l'incident technique ne survienne avec une période maximum exigible de 20 minutes. Le Président du jury déterminera à quel moment le compétiteur procédera à sa seconde tentative de façon à s'approcher au plus près du temps de récupération calculé. Le compétiteur peut décider de s'engager dans sa nouvelle prestation avant le temps maximum de récupération auquel il a droit.
- c) Si le concurrent est autorisé à faire une autre tentative, sa meilleure prestation est comptabilisée pour établir le classement du tour.
- d) Si un compétiteur bénéficiant d'un incident technique doit effectuer sa deuxième tentative en dernière position et qu'il est déjà classé premier (mais pas ex aequo) avec la performance de sa première tentative, il n'est pas autorisé à faire sa deuxième prestation.

2.3 Classements

2.3.1. Mesure des hauteurs atteintes

2.3.1.1. Prises comptabilisées

Seules les prises de main, selon le 1.1.1., sont comptabilisées pour la mesure des hauteurs.

Le Chef-Ouvreur détermine les prises de mains avant le tour et les indique au juge de voie. Ceci permet au juge de voie d'établir le plan de voie.

Si une prise non inscrite sur le plan de voie est « utilisée » pour la progression (comme indiqué ci-après au 2.4.1.2 et 2.4.1.3.), le juge de voie l'ajoute sur le plan de voie et la comptabilise.

2.3.1.2. Méthode pour la mesure des hauteurs

- a) Chaque prise est numérotée (ou se voit attribuer une hauteur) 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 (ex: changement de mains), on affecte 2 numérotations (ex: 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.
- c) Le juge de voie peut appliquer le principe précédent pour 2 prises proches (de l'ordre de 10 cms), côte à côte ou l'une au dessus de l'autre.
- d) Dans le cas où un compétiteur réussirait le mouvement en utilisant une seule des 2 prises (cas du c) précédent) ou préhensions (cas du b) précédent), on affecte à la prise une seule et même numérotation, la plus haute (22 dans l'exemple du b)) et on reclasse tous les compétiteurs en fonction de cette nouvelle affectation.

2.3.1.3. Classement sur une même prise

Afin de départager des concurrents sur une même prise, le juge de voie apprécie 2 valeurs, par ordre croissant :

- a) Une prise « contrôlée » se voit attribuer la hauteur de la prise sans suffixe. On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.1.3. est contrôlée lorsque le grimpeur tient celle-ci et stabilise son corps.
- b) Une prise « utilisée » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+). On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.1.3 est utilisée lorsque le grimpeur réalise un mouvement de progression avec celle-ci en direction:
 - o de la prise suivante (déplacement significatif du centre de gravité et déplacement d'une main vers la prise suivante) ;
 - o ou de toute autre prise plus éloignée qui aurait été contrôlée par un autre compétiteur en réalisant le mouvement directement depuis cette prise.

2.3.2. Classement après chaque tour

2.3.2.1. Cas général

Après chaque tour de la compétition, les concurrents sont classés selon l'article 2.3.1.3.

2.3.2.2. 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-æquo. Si l'égalité perdure, les tours antérieurs sont successivement considérés.

Dans le cas d'un tour de qualification organisé avec plusieurs groupes de compétiteurs d'une même catégorie dans des voies non identiques (cf. 2.3.2.4. plus bas), la rétroprocédure ne s'applique pas sur le tour de qualification, même pour les compétiteurs appartenant au même groupe, les grimpeurs conservent leur place d'ex-aequo.

2.3.2.3. Cas des voies multiples tentées par tous les compétiteurs

Dans le cas d'un tour organisé sur plusieurs voies et tentées par tous les compétiteurs, le classement du tour de qualification s'établit de la façon suivante :

- a) Légende
1. Pt : total des points
 2. R1 : classement dans la voie 1
 3. R2 : classement dans la voie 2
 4. ...
- b) Calcul des points pour établir le classement
 $\sqrt{R1 \times R2 \times \dots} = Pt$. Plus le nombre de points est bas meilleur est le résultat.
- c) Correctif en cas d'ex aequo
 La formule précédente s'accompagne d'un facteur correctif pour les places comportant des ex aequo. Chaque compétiteur se voit attribuer un classement moyen des compétiteurs ex aequo dans une voie donnée.
Exemples :
 Exemple 1 : 5 grimpeurs classés à la première place de la voie 1 : $(1+2+3+4+5)/5=15/5=3$. Les 5 grimpeurs ont un classement R1 égal à 3 à la place de 1.
 Exemple 2 : 3 grimpeurs classés à la quatrième place de la voie 2 : $(4+5+6)/3=15/3=5$. Les 3 grimpeurs ont un classement R2 égal à 5 à la place de 4

2.3.2.4. Cas des groupes de compétiteurs avec des voies différentes

Si le tour d'une compétition a nécessité la répartition des concurrents dans deux (ou plus) voies différentes, les concurrents non qualifiés pour le tour suivant sont classés selon la place obtenue dans chacune des voies.

Exemple :	Voie 1	Voie 2	Classement final
	F est classé : 11 ^{ème}	A : 11 ^{ème}	F, V, A : 21 ^{ème}
	V : 11 ^{ème}	B : 12 ^{ème}	B, C : 24 ^{ème}
	Z : 13 ^{ème}	C : 12 ^{ème}	Z : 26 ^{ème}

2.3.2.5. Départage des ex aequo en finale

Si, après avoir appliqué le 2.3.2.2. à la fin de la finale une égalité persiste pour les 3 premières places, les concurrents ex aequo concernés sont départagés avec le temps, le grimpeur ayant le temps le plus court étant le mieux classé. Le temps est mesuré au moyen d'un chronomètre manuel (Le chronométrage est effectué avec un chronomètre précis au centième de seconde).

Le temps calculé est celui qui s'écoule entre le moment où le compétiteur quitte le sol et le moment où il :

- a) mousquetonne la dégaine finale ou
- b) il chute avant la fin de sa tentative.

Dans tous les cas, si la différence de temps entre les grimpeurs est inférieure ou égale à une seconde, ils sont définitivement déclarés ex aequo.

2.3.3. Quotas pour chaque tour

Cet article doit être lu conjointement avec l'article 2.3.2 ci-dessus, la procédure de classement doit être terminée avant l'application des règles suivantes.

2.3.3.1. Cas général d'accès au tour suivant

Le nombre de compétiteurs ayant accès au tour suivant est fonction d'un quota préétabli. Les mieux classés du tour présent ont accès au tour suivant jusqu'à atteindre le quota.

Dans le cas de tours organisés avec plusieurs groupes de compétiteurs d'une même catégorie dans des voies non identiques (cf. 2.3.2.4.), le quota prévu pour le tour suivant est divisé par le nombre de groupes. Chaque groupe a la même proportion du quota.

2.3.3.2. 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 ½FINALE	QUOTA FINALE
<= 3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5
9	7	6
10	8	7
11	9	8
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
21	17	8
22	18	8
23	19	8
24	20	8
25	21	8
26	22	8
27	23	8
28	24	8
29	25	8
>=30	26	8

Dans le cas d'une compétition organisée sur deux tours on applique les quotas de finale

2.3.3.3. Dépassement du quota

Si le quota est dépassé suite à des grimpeurs ex aequo (après mise en œuvre du 2.3.2.2.), l'ensemble de ces grimpeurs est qualifié au tour suivant.

Dans le cas de plusieurs groupes disposant de la même proportion du quota, la règle précédente est appliquée au sein de chaque groupe.

3 Règlement de bloc

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

3.1 Règlements 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 1.1.1. 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. Les tours

Les compétitions se déroulent généralement en trois tours : qualifications, demi-finale et finale (et éventuellement super finale).

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 (intempéries par exemple).

3.1.3. Les deux types de compétitions

Un tour peut être organisé sous forme de contest ou de circuit.

3.1.3.1. Le circuit

Les blocs inclus dans un circuit ont un ordre imposé et sont tentés « à vue », c'est-à-dire sans informations préalables sauf celles acquises lors d'une éventuelle observation collective prévue.

3.1.3.2. Le 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.

3.1.4. Le jury de chaque bloc

Le jury de chaque bloc comporte un juge assisté le cas échéant d'un assistant.

3.1.5. Identification de prises particulières

3.1.5.1. Les prises de départ

Chaque bloc comporte une position de départ matérialisée obligatoirement par deux prises de main et deux prises de pied. La matérialisation d'une prise de pied de départ en adhérence par un simple trait de scotch est interdite.

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

3.1.5.2. 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.

3.1.5.3. La prise « bonus » :

Afin de départager d'éventuels ex aequo dans un tour organisé sous forme de circuit de blocs ou d'un contest à essais limités, 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.

3.1.5.4. Le marquage

Les marquages utilisés au 3.1.5.1., 3.1.5.2. et 3.1.5.3. 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 1.1.1. Un exemple de ces marquages est installé dans la zone d'échauffement.

3.1.6. Nombre de concurrents et ordre de passage

Le nombre de concurrents est fixé par les règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions d'escalade

Pour les circuits de bloc l'ordre de passage est réalisé de la façon suivante :

- a) Pour le premier tour d'une compétition, l'ordre de passage est réalisé dans l'ordre du classement national, du mieux classé au moins bon classé, les non classés étant positionnés à la suite par tirage au sort.
- b) Pour le premier tour d'une compétition où les concurrents sont répartis en deux groupes parcourant des circuits différents, les concurrents sont répartis dans les groupes dans l'ordre du classement national de bloc de la catégorie de la façon suivante : le grimpeur classé 1 est placé dans le circuit A, les grimpeurs classés 2 et 3 sont placés dans le circuit B puis les grimpeurs classés 4 et 5 dans le circuit A, les grimpeurs classés 6 et 7 dans le circuit B et ainsi de suite. Les grimpeurs non classés sont alors répartis dans chaque circuit par tirage au sort de telle sorte qu'il y ait un nombre égal de compétiteurs dans chaque voie (à un près). A la suite de cette répartition, l'ordre de passage est déterminé comme indiqué au point a) précédent dans chaque groupe. La liste de départ est établie à la fin de la permanence d'accueil et si des compétiteurs sont absents après l'établissement de cette liste, les groupes resteront inchangés.
- c) Ordre de passage pour les tours suivants:
 - o L'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédent (le premier partira en dernier).
 - o En cas d'ex æquo dans le tour précédent, l'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement national de bloc de la catégorie pour les grimpeurs classés et par tirage au sort pour les non classés. Les grimpeurs non classés partent avant les grimpeurs classés. Dans le cas spécifique d'une super-finale, on adopte le même ordre de passage que dans la finale.

Pour les contests, il n'y a pas d'ordre de passage, les compétiteurs choisissent le moment où ils font leurs tentatives selon la disponibilité des blocs, dans le temps imparti du contest.

3.1.7. Période d'observation

Dans les cas où une observation collective est prévue, elle doit être conforme au 1.1.5.

Une période d'observation collective est organisée uniquement pour le cas de figure suivant :

Circuit de bloc en finale :

Le temps d'observation est de deux minutes par bloc pour les tours de finale organisés en circuit de blocs.

3.1.8. Procédure d'escalade

3.1.8.1. Avant une tentative

Les compétiteurs sont autorisés à toucher uniquement les prises de départ entre leurs tentatives. Le fait de toucher avec les mains ou les pieds toute prise autre que les prises de départ, est comptabilisé comme un essai. 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 juge de bloc ou de son assistant.

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.

Sur le tour de qualification, l'utilisation de sac à magnésie individuel peut être interdite. Dans ce cas, un bac à magnésie par bloc doit être mis à disposition des compétiteurs.

3.1.8.2. Début d'une tentative

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

3.1.5.1. ou, s'il ne peut atteindre les prises de départ depuis le sol, en sautant pour le faire.

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 3.1.10. Dans ce cas, le compétiteur doit revenir sur la surface de réception avant de renouveler une tentative.

3.1.8.3. Fin d'une tentative

Une tentative est terminée lorsque :

- a) le compétiteur réussit le bloc comme indiqué au 3.1.9.
- 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.
 - o il débute sa tentative en ne se plaçant pas dans la position de départ comme indiqué au 3.1.8.2.
 - o il dépasse le temps imparti (avec l'exception du 3.1.8.5. pour les circuits avec observation collective)

3.1.8.4. Un circuit sans observation collective

Les compétiteurs tentent de réaliser un nombre de blocs « à vue » imposés dans un ordre prédéfini. Après chaque bloc, ils disposent d'un temps de repos égal au temps alloué pour l'escalade de chaque bloc. Pendant le temps d'escalade, ils peuvent tenter les blocs autant de fois qu'ils le veulent. Ce temps de rotation est de 5 minutes dans les phases qualificatives et les demies finales.

Pour chaque bloc une aire d'où le grimpeur peut voir le bloc est délimitée.

Le début et la fin du temps d'escalade, ou de repos, sont annoncés par un signal sonore

suffisamment fort pour être parfaitement audible par les concurrents. A ce signal les concurrents qui grimpent stoppent leur tentative et se rendent immédiatement en zone de transit d'où ils ne peuvent voir les blocs suivants. Les concurrents qui terminent leur période de repos rejoignent le bloc suivant. La dernière minute du temps de rotation est annoncée par haut-parleur ou signal sonore différent du signal de rotation.

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

3.1.8.5. Un circuit avec observation collective

Ce type de circuit n'est possible qu'en finale.

Les compétiteurs tentent de réaliser 3 ou 4 blocs « à vue » imposés dans un ordre prédéfini et après une observation collective selon le 3.1.7.

Chaque compétiteur a successivement 4 minutes de temps d'escalade pour tenter les blocs. Tous les compétiteurs effectuent leurs tentatives chacun leur tour pendant leur temps d'escalade dans le même bloc avant de passer au bloc suivant.

Le début et la fin du temps d'escalade sont annoncés par un signal sonore suffisamment fort pour être parfaitement audible par les concurrents. A ce signal les concurrents qui grimpent stoppent leur tentative

et se rendent immédiatement en zone de transit d'où ils ne peuvent voir les blocs suivants. La dernière minute du temps de rotation est annoncée par haut-parleur ou signal sonore différent du signal de rotation.

Si un compétiteur réussit le bloc avant la fin du temps imparti, le compétiteur suivant rejoint à son tour immédiatement ce bloc, ou le bloc suivant s'il est le premier dans l'ordre de passage, à la demande du jury du bloc.

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

3.1.8.6. Un contest à essais illimités

Lors d'un contest, les compétiteurs ont la possibilité de tenter au moins 20 blocs. Chaque bloc vaut 1000 points divisés par le nombre de réalisations.

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

Après en avoir été autorisé par le juge, le compétiteur a 20 secondes maximum pour démarrer sa tentative.

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 selon la catégorie et en fonction de l'effectif.

La dernière minute du temps d'escalade est annoncée.

3.1.8.7. Un contest à essais limités

Les compétiteurs ont la possibilité de tenter entre 8 et 12 blocs avec un nombre d'essais limités à 5 par bloc.

La difficulté des blocs devra s'approcher au mieux de la proportion suivante: 15% de niveau facile, 35% de niveau moyen et 45% de niveau difficile. L'échelle de difficulté des blocs est affichée clairement au pied de chaque passage.

Après en avoir été autorisé par le juge, le compétiteur a 20 secondes maximum pour démarrer sa tentative.

Le Président du jury annonce et affiche le temps alloué pour le contest avant le départ du tour. Le temps alloué pour la qualification pour chaque catégorie est fixé à 1h30 minimum et sera augmenté de 2 minutes par compétiteur supplémentaire au-delà de 30 compétiteurs présents dans la catégorie. Aucune réussite (bloc ou bonus) ne sera comptabilisée au-delà de la fin du temps réglementaire. La dernière minute du temps d'escalade est annoncée.

3.1.9. Réussite d'un bloc

Le bloc est réussi :

- si le concurrent contrôle la prise de sortie, comme indiqué au 3.1.5.2. à deux mains, ou si le concurrent se rétablit sur le haut de la structure si le juge de bloc lui a indiqué avant ses tentatives

et

- après que le juge valide la réussite du bloc en annonçant « OK » et en levant le bras.

Le juge note, pour chaque concurrent, la réussite ou non du bloc.

3.1.9.1. Comptabilisation d'un essai dans un bloc

Dans un tour organisé en circuit de bloc ou contest à essais limités, un essai est comptabilisé :

- dès que le grimpeur quitte la position légitime ou qu'il démarre dans une position irrégulière comme indiqué au 3.1.8.2.
- si le compétiteur touche d'autres prises que celles du départ.

Un essai pour un bloc n'est pas comptabilisé si un incident technique crée 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.

Les essais sont comptabilisés dans un tour ou une compétition organisés sous forme de contest à essais limités.

3.1.9.2. Comptabilisation de la prise bonus

La prise de bonus, indiquée au 3.1.5.3., est comptabilisée :

- lorsque le compétiteur contrôle cette prise comme indiqué à l'article 2.4.1.3. 1) ou se stabilise sur cette prise.
- lorsque le compétiteur réussit le bloc, sans utiliser cette prise

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.

3.2 Sécurité

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 minime 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

Comme indiqué au 3.1.4. il appartient au juge de bloc, en cas d'incident technique, signalé par lui-même ou le compétiteur, de noter immédiatement le temps d'escalade restant et d'appeler sans délai le Président de Jury. Ce dernier 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 :

3.3.2. Dans le cas d'un circuit de bloc sans observation collective

3.3.2.1. L'incident est réparé avant la fin du temps d'escalade.

S'il le désire, le concurrent est autorisé à tenter à nouveau le bloc dans le temps d'escalade restant

- a) Si le compétiteur choisi de continuer, l'incident est clos et sans appel.
- b) S'il ne souhaite pas reprendre ses tentatives dans le temps d'escalade restant, il poursuit normalement son circuit et revient tenter à nouveau le bloc où l'incident technique a eu lieu après son dernier bloc dans le circuit et le temps de repos consécutif. Dans ce cas, le Président du jury décide du moment d'une interruption dans le circuit permettant au grimpeur de reprendre ses tentatives avec le temps d'escalade lui restant au moment de l'incident technique, noté par le juge de bloc (cf. 3.1.4.) avec un minimum de 2 minutes.

3.3.2.2. L'incident ne peut pas être réparé avant la fin du temps d'escalade

Au signal de fin du temps de rotation, le tour est stoppé pour le concurrent victime de l'incident et les concurrents se trouvant dans les blocs précédents. Le tour continue pour les concurrents se trouvant au-delà du bloc où a lieu l'incident. Après réparation, le concurrent est autorisé à reprendre ses tentatives dans le temps qu'il lui restait avant l'incident, pris par le juge de bloc (cf. 3.1.4.), avec un minimum de 2

minutes de temps d'escalade. La compétition reprend ensuite normalement en concordance avec les temps de rotation.

3.3.3. Dans le cas d'un circuit de bloc avec observation collective

Dès la validation de l'incident technique par le Président de Jury, le compétiteur est raccompagné en zone de transit pour y attendre la réparation.

Dès la réparation effectuée, celui-ci est dirigé devant le même bloc pour y reprendre ses tentatives. Le compétiteur dispose du temps d'escalade restant au moment où l'incident s'est produit avec un minimum de deux minutes.

3.3.4. Dans le cas d'un contest

Dès que l'incident a été validé par le Président de Jury, le bloc est provisoirement inaccessible aux compétiteurs en attente de la réparation. Si le temps de réparation est inférieur à 10 minutes, l'accès au bloc est ré-ouvert sans temps additionnel et dans le cas contraire, le bloc est supprimé et les résultats obtenus précédemment sur celui-ci non pris en compte.

Le compétiteur victime de l'incident technique est prioritaire sur les autres dans le choix du moment de renouveler sa tentative.

3.4 Classements

3.4.1. Classement après chaque tour

3.4.1.1. La feuille de résultat individuelle des compétiteurs

Pour chaque bloc, la feuille de résultat comporte :

- La réussite ou non du bloc,

Et pour les tours sous forme de circuits et les contests à essais limités:

- 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.

3.4.1.2. Le classement pour les circuits et les contests à essais limités

Dans un tour sous forme de circuit et contest à essais limités, les compétiteurs sont classés selon:

- Le nombre de blocs réussis, en ordre décroissant,
- la somme des essais pour réussir les blocs, par ordre croissant,
- le nombre de prises bonus contrôlées en ordre décroissant,
- la somme des essais effectués pour contrôler les prises bonus, par ordre croissant.

3.4.1.3. Le classement pour les contests à essais illimités

Dans un tour sous forme de contest à essais illimités, les compétiteurs sont classés selon la somme des points correspondant à la valeur de chaque bloc réussi, par ordre décroissant.

3.4.2. Classement des ex aequo lors d'un tour – « Rétro procédure »

3.4.2.1. Principe général

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

3.4.2.2. Cas de groupes différents

Dans le cas d'un tour de qualification organisé avec plusieurs groupes de compétiteurs d'une même catégorie dans des circuits ou des contests non identiques (cf 3.1.6 b) plus haut), la rétroprocédure ne s'applique pas sur le tour de qualification, même pour les compétiteurs appartenant au même groupe, les grimpeurs conservent leur place d'ex aequo.

3.4.3. Super finale

Uniquement dans le cas des championnats et des étapes de Coupe de France, si après application de l'article précédent à l'issue de la finale d'un circuit de bloc ou du contest (pour les compétitions en un seul tour), il existe encore des ex-æquo à la première place, on organise une super-finale sur un bloc selon la procédure suivante:

Les ex æquo sont réunis et isolés par le Président de Jury à proximité du bloc de super finale. Ils ont droit à une tentative chacun leur tour dans le même ordre de passage qu'en finale. Le Président de Jury leur indique le temps d'escalade alloué pour cette tentative, qu'il fixe en accord avec le chef ouvreuse.

En entrant dans la zone de compétition au pied du bloc, le juge de voie indique au compétiteur le démarrage du chronométrage. Le concurrent dispose alors de 40 secondes maximum pour débiter sa tentative dans le bloc. S'il ne l'a pas fait au bout de cette période de 40 secondes, il reçoit l'ordre de commencer à grimper immédiatement. Cette période de 40 secondes est incluse dans le temps maximum imparti pour réaliser le bloc.

- En cas de réussite du bloc:

Si un seul concurrent réussit le bloc, il est déclaré vainqueur.

Si plusieurs concurrents réussissent le bloc, ils restent ex æquo à la première place et sont déclarés vainqueurs.

- En cas d'échec du bloc

Si des concurrents ne réussissent pas le bloc, la tentative de chaque concurrent est jugée et classée selon la prise la plus haute contrôlée ou utilisée conformément aux points 2.4.1.1., 2.4.1.2. et 2.4.1.3. du règlement de difficulté. S'il reste des ex æquo à la première place à l'issue du classement, on recommence la procédure indiquée précédemment avec les concurrents ex æquo à la première place jusqu'au départage avec un maximum de 6 tentatives.

Si à l'issue des 6 cycles, il y a encore égalité à la première place, les compétiteurs restent ex æquo et le classement final est annoncé.

3.4.4. Quotas pour chaque tour

Cet article doit être lu conjointement avec les points 3.4.1. et 3.4.2 ci-dessus, la procédure de classement doit être terminée avant l'application des règles suivantes.

3.4.4.1. Cas général d'accès au tour suivant

Le nombre de compétiteur ayant accès au tour suivant est fonction d'un quota préétabli. Les mieux classés du tour présent ont accès au tour suivant jusqu'à atteindre le quota.

Dans le cas de tours organisés avec plusieurs groupes de compétiteurs d'une même catégorie dans des circuits ou contest non identiques (cf. 3.4.2.2.), le quota prévu pour le tour suivant est divisé par le nombre de groupe. Chaque groupe a la même proportion du quota.

3.4.4.2. Les quotas pour chaque tour

- a) Pour les compétitions organisées en trois tours sous forme de circuit, 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	QUOTAFINALE
<= 3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5
9	7	6
10	8	6
11	9	6
12	10	6
13	11	6
14	12	6
15	12	6
16	13	6
17	14	6
18	15	6
19	16	6
20	16	6
21	17	6
22	18	6
23	19	6
24	20	6
25	20	6
>=26	20	6

- b) Pour les compétitions organisées en deux tours (qualification et finale), on utilise le tableau précédent pour l'accès à la finale.

3.4.4.3. Dépassement du quota

Si le quota est dépassé suite à des grimpeurs ex aequo (après la procédure de classement du

3.4.1. et 3.4.2.), l'ensemble de ces grimpeurs est qualifié au prochain tour.

Dans le cas de plusieurs groupes disposant d'une proportion du quota, la règle précédente est appliquée au sein de chaque groupe.

4 Règlement de vitesse

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

4.1 Règlements 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.

Deux formats possibles de déroulement des compétitions de vitesse :

- sur 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 voies ne changent pas tout au long de la compétition.
- sur 2 voies parallèles non identiques où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. Les voies ne changent pas tout au long de la compétition.

4.1.1.1. Deux phases

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

- a) Phase qualificative :
 - Cas des voies identiques : chaque compétiteur fait successivement 2 tentatives dans une des 2 voies. La meilleure des 2 prestations est retenue pour le classement.
 - Cas des voies non identiques : chaque compétiteur fait une tentative dans chaque voie. On utilise la somme des temps dans chacune des voies pour le classement.
- b) Phase finale :

La phase finale comprend obligatoirement au minimum deux tours, une demi-finale et une finale (composée d'une petite et grande finale).
Elle comprend deux tours s'il y a moins de 8 concurrents présents en phase qualificative, trois tours s'il y a entre 15 et 8 concurrents inclus et quatre tours s'il y a 16 concurrents ou plus présents en phase qualificative.
S'il y a moins de 4 compétiteurs qualifiés en phase finale, la phase qualificative est recommencée de façon à atteindre ce minimum.
- c) S'il y a moins de 4 compétiteurs inscrits à la compétition dans une même catégorie, la phase finale ne comprend qu'un seul tour (une grande finale).
 - Cas des voies identiques : la phase finale est organisée sous forme d'élimination directe en duel avec une seule tentative. La finale est divisée 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.
 - Cas des voies non identiques : la phase finale est organisée sous forme d'élimination directe en duel avec une tentative dans les deux voies. Le meilleur temps additionné des deux voies détermine le vainqueur.
La finale est divisée 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.

4.1.1.2. Le chronométrage

Le chronométrage est assuré soit :

- a) par un système électronique ayant une précision d'au moins un millième de seconde, doublé d'un chronométrage manuel dont la mise en œuvre est décrite ci-dessous. Le temps est donné avec la précision du 1/100ième de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex: 08 :317 = 08 :31)
- b) manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde. Le temps est donné avec la précision du 1/10ième de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08:37 = 08:3).
 - Pour les Championnats de France: par 3 chronométreurs 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 identiques, on retient ce temps. Si deux chronomètres sont défaillants, le tour est recouru.

- o Pour les autres épreuves: par 2 chronométreurs différents pour chacune des 2 voies. Le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est le temps moyen. Si un des chronomètres est défaillant, le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est le temps de l'autre chronomètre. Si les deux chronomètres sont défaillants, le tour est recouru.

4.1.1.3. 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 2 ou 3 juges de voie chargé du chronométrage de la performance du grimpeur, 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. Nombre de concurrents et ordre de passage

Le nombre de compétiteurs est fixé dans les règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions d'escalade.

L'ordre de passage est réalisé de la façon suivante :

- a) phase qualificative : L'ordre de passage de la première voie est effectué par tirage au sort. L'ordre de passage de la deuxième voie sera le même que pour la première mais en divisant la liste en deux à la moitié, la deuxième moitié étant placée devant la première moitié. Le premier de la liste de départ de la deuxième voie de qualification sera le premier de la deuxième moitié. Exemple 1: avec 20 compétiteurs, le compétiteur qui grimpera en première position la première voie de qualification grimpera en 11ième position la deuxième voie de qualification. Exemple 2: avec 19 compétiteurs, le compétiteur qui grimpera en première position la première voie de qualification grimpera en 10ième position la deuxième voie de qualification.
- 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) : 1/8 finale, 16 compétiteurs : compétiteur classé compétiteur classé

Duel 1	1	contre	16
Duel 2	8	contre	9
Duel 3	4	contre	13
Duel 4	5	contre	12
Duel 5	2	contre	15
Duel 6	7	contre	10
Duel 7	3	contre	14
Duel 8	6	contre	11

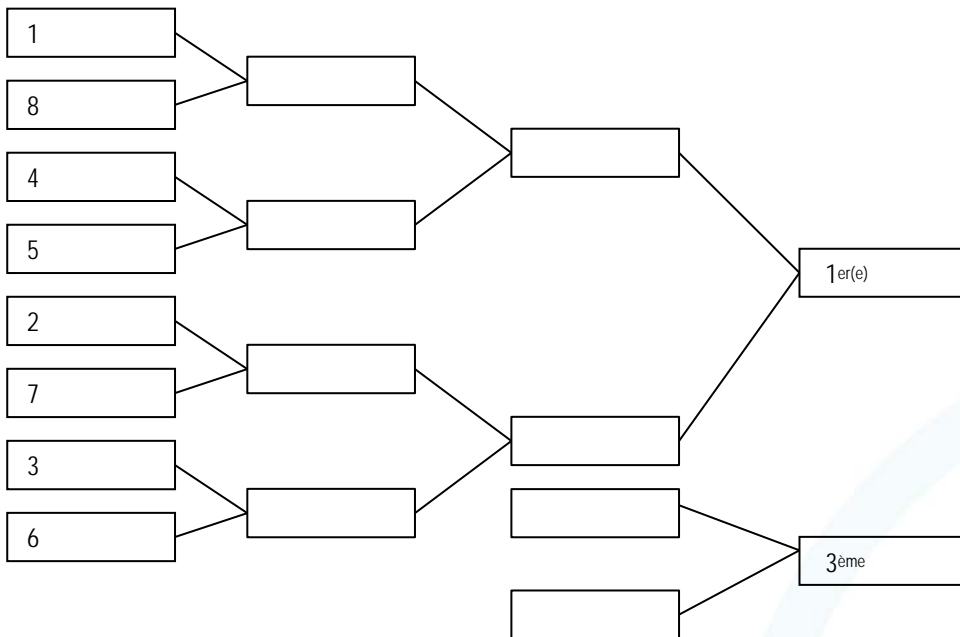
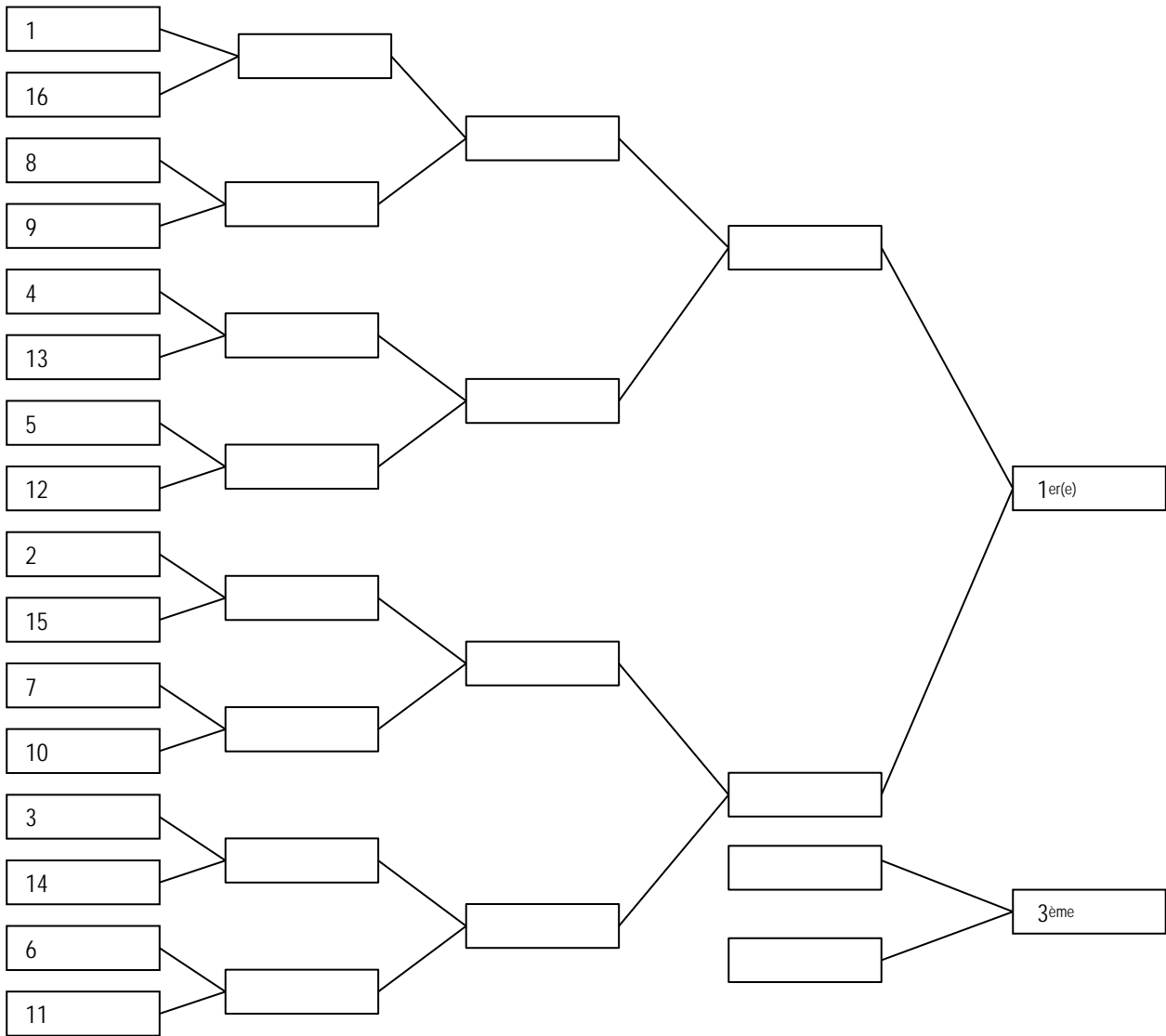
Cas 2) : ¼ finale, 8 compétiteurs compétiteur classé compétiteur classé

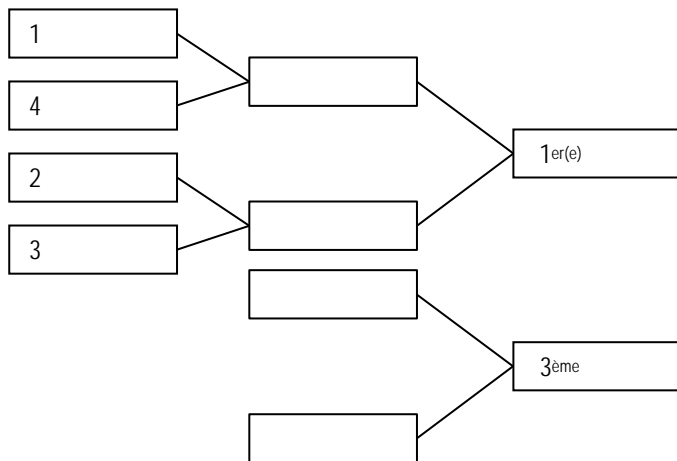
Duel 1	1	contre	8
Duel 2	4	contre	5
Duel 3	2	contre	7
Duel 4	3	contre	6

Cas 3) : ½ finale, 4 compétiteurs : compétiteur classé compétiteur classé

Duel 1	1	contre	4
Duel 2	2	contre	3

L'ordre de départ pour tous les autres tours de la phase finale est donné par les tableaux suivants, respectivement pour 16, 8 et 4 compétiteurs :





4.1.4. Démonstration et reconnaissance de(s) la voie(s)

4.1.4.1. Démonstration

Dans le cas où la (ou les) voie(s) n'est (ou ne sont) pas celle(s) du record du monde IFSC (quelle que soit la hauteur), deux démonstrations de la (ou des) voie(s) sont réalisées par un ouvrier désigné par le Chef Ouvrier : la première à vitesse normale puis la seconde le plus rapidement possible.

4.1.4.2. Reconnaissance de(s) la voie(s)

Il est possible d'organiser une reconnaissance de la voie. Dans ce cas, le Président du jury peut mettre en place une période d'entraînement dans la ou les voies. La procédure d'organisation de cette période sera alors la même que celle du tour de qualification.

4.1.5. Procédure d'escalade

4.1.5.1. Position de départ

Lorsqu'il est appelé au pied du mur, le compétiteur doit successivement :

- positionner son pad de départ à sa convenance dans un délai de 10 secondes ;
- se présenter aux assureurs pour y être encordé ;
- se placer en position d'attente à environ 2 mètres du mur et attendre les consignes du juge chargé du départ.
- A l'ordre « à vos marques » de ce dernier, rejoindre la position de départ dans un délai maximum de 4 secondes, 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.

4.1.5.2. Commandements de départ

- Départ vocal ou starter :
Lorsque les 2 compétiteurs sont en place et immobiles, le juge en charge du départ annonce :
 - « prêts? », puis après une courte pause comprise entre 1 et 2 secondes,
 - l'ordre de départ par un signal sonore audible ou en annonçant : « Go ! ».
- Départ automatique :
Lorsque les 2 compétiteurs sont en place et immobiles, le juge en charge du départ initie le système qui produit une succession de 3 beeps espacés d'une seconde, le dernier ayant une tonalité plus élevée.

S'ils ne sont pas prêts, les compétiteurs ont la possibilité de stopper les commandements de départ en levant clairement le bras et ce avant que le juge ait annoncé « prêts » ou que le système automatique ait produit le premier beep.

4.1.5.3. 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.

4.1.5.4. Le faux départ

Un faux départ est signalé par le juge en charge du départ lorsque l'un des compétiteurs:

- a) commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ indiqué au 4.1.5.2. ou par indication du système électronique le cas échéant.
- b) présente un temps de réaction inférieur à 1/10 de seconde dans le cas de l'utilisation d'un système de chronométrage électronique.

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

Si les compétiteurs commettent tous les 2 un faux départ, ce dernier sera attribué à celui ayant eu le plus petit temps de réaction. (En cas de temps de réaction identique, le faux départ est attribué aux 2 compétiteurs).

Un même compétiteur commettant 2 faux départs au cours de la compétition n'est pas autorisé à poursuivre celle-ci. Il est alors classé dernier du tour dans lequel il a commis son second faux départ. Le compétiteur qui n'a pas commis le second faux départ doit obligatoirement réaliser une nouvelle tentative.

Cas particulier du Championnat de France senior : Un compétiteur commettant 1 faux départ au cours de la compétition n'est pas autorisé à poursuivre celle-ci. Il est alors classé dernier du tour dans lequel il a commis son faux départ. Le compétiteur qui n'a pas commis le faux départ doit obligatoirement réaliser une nouvelle tentative.

Si une période d'entraînement est organisée, les compétiteurs commettant des faux départs pendant celle-ci ne sont pas arrêtés.

4.1.6. Fin d'une tentative dans une voie

4.1.6.1. Cas général

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

4.1.6.2. Arrêt d'une tentative

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

- en phase qualificative, le temps du compétiteur 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 compétiteur :

- a) chute ;
- b) touche une quelconque partie du mur située au-delà des limites matérialisées de la voie (voir 1.1.1.2.) ;
- c) utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 1.1.1.1. ;
- d) touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après l'avoir quitté au départ ;

4.1.6.3. Après la tentative en phase qualificative

Une fois sa tentative terminée, le compétiteur rejoint une zone d'appel, délimitée par le Président du jury, dans laquelle il reste à disposition du jury et attend le résultat final de la phase. S'il est qualifié pour la phase finale, il reste en isolement. Dans le cas contraire, il quitte la zone d'appel après que le Président de Jury lui en a donné l'ordre.

4.1.6.4. Après la tentative en phase finale

Lorsqu'un compétiteur a terminé sa prestation dans le tour, s'il est qualifié pour le tour suivant il doit retourner immédiatement en zone d'appel et reste à disposition du jury, s'il n'est pas qualifié il sort de l'aire de compétition.

4.2 Sécurité

4.2.1. 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 (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

Dans le cas d'un assurage classique, 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

- a) Dans le cas d'un assurage automatique: L'enrouleur est fixé sur le point placé au dessus du buzzer de fin de voie et ce de façon identique dans les 2 voies. (se référer à la notice d'utilisation pour ce qui concerne la procédure de connexion).
- b) Dans le cas d'un assurage classique: 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:
 - o soit 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.
 - o soit la sangle de l'enrouleur automatique au baudrier du compétiteur par l'intermédiaire de 2 mousquetons de sécurité inversés.

4.2.5. Les assureurs

Dans le cas d'un assurage classique, l'assurage de chaque compétiteur 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.

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 ou la sangle 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 Président de Jury 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.

Si le compétiteur a terminé son tour, l'un des assureurs détache la corde du baudrier du grimpeur aussi vite que possible. L'assureur fait en sorte que le grimpeur quitte le pied de la SAE rapidement en le dirigeant vers le lieu où il peut retrouver ses affaires personnelles.

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. 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 (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 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 a lieu dans la deuxième voie en phase qualificative, le concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder une période de récupération de 5 minutes minimum au pied du mur ou dans la zone d'isolement selon le délai estimé de la réparation. Si l'incident a eu lieu dans la première voie en phase qualificative, le grimpeur fait sa tentative dans la deuxième voie disponible.
- c) Dans la phase qualificative : si le concurrent est autorisé à faire une autre tentative et si c'est possible et avantageux pour le compétiteur, la tentative pendant laquelle est survenue l'incident peut être comptabilisée pour établir le classement du tour.
- d) Dans le cas de voie identiques en phase qualificative : si un compétiteur bénéficiant d'un incident technique doit effectuer sa deuxième tentative en dernière position et qu'il est déjà classé premier (mais pas ex aequo) avec la performance de sa première tentative, il n'est pas autorisé à faire sa tentative supplémentaire.
- e) Dans la phase finale : dans le cas du a), on arrête l'autre compétiteur pendant son ascension afin d'éviter toute fatigue inutile. Si l'incident est confirmé, les deux compétiteurs recommencent la manche. Le point b) précédent est appliqué pour les deux compétiteurs et le temps de repos minimum déclenché à partir de la fin de tentative du dernier des deux grimpeurs. Si l'incident n'est pas confirmé l'autre compétiteur a gagné la manche.

4.4 Classements

4.4.1. Phase qualificative

- Cas de voies identiques : chaque compétiteur fait une tentative dans chacune des deux voies et on retient le meilleur temps. Si le compétiteur chute lors d'une tentative, on retient le temps de l'autre, s'il chute lors des 2 tentatives, il est classé à la dernière place.
- Cas des voies non identiques : chaque compétiteur fait une tentative dans chacune des deux voies et on retient la somme des temps des 2 tentatives. Si le compétiteur chute lors d'une tentative, il est classé à la dernière place.

Quota pour l'accès à la phase finale :

- a) si le nombre de compétiteurs présents en phase qualificative est supérieur ou égal à 16, on retient 16 compétiteurs pour la phase finale. (cf. cas 1) au 4.1.3.)
- b) si le nombre de compétiteurs présents en phase qualificative est supérieur ou égal à 8 et inférieur à 16, on retient 8 compétiteurs pour la phase finale. (cf. cas 2) au 4.1.3.)
- c) si le nombre de compétiteurs présents en qualification est supérieur ou égal à 4 et inférieur à 8, on retiendra 4 compétiteurs pour la phase finale. (cf. cas 3) au 4.1.3.)
- d) si le nombre de compétiteurs présents en qualification est égal à 2 ou 3, on retiendra 2 compétiteurs pour la finale.
- e) si un seul compétiteur est présent, aucune finale n'est organisée (il est classé avec son temps de qualification)

Si des compétiteurs sont ex aequo à la dernière place qualificative pour intégrer la phase finale, ces derniers devront refaire une (ou des) nouvelle(s) tentative(s) jusqu'à pouvoir les départager. Si des compétiteurs qualifiés pour la phase finale sont ex aequo, leur place pour établir l'ordre de passage du premier tour de la phase finale sera tirée au sort.

4.4.2. Phase finale

4.4.2.1. En huitième, quart de finale ou demi-finale

Le classement des compétiteurs battus en huitième de finale (place de 9 à 16) et en quart de finale (place de 5 à 8) est effectué en fonction du temps réalisé dans le tour.

Si un compétiteur chute avant la fin de la voie, il perd la manche et l'autre est déclaré vainqueur. Si les deux compétiteurs chutent, ils recommencent la manche jusqu'à la détermination d'un vainqueur. S'ils perdent leur duel sur une chute, ils sont classés dernier de la manche. S'il y a des ex aequo, la manche est recourue une fois et si l'égalité persiste, ils sont départagés sur le meilleur temps lors du tour précédent, jusqu'à la phase qualificative incluse. Si l'égalité perdure encore, ils restent ex aequo.

4.4.2.2. En finale

Si un compétiteur chute avant la fin de la voie, il perd la manche et l'autre est déclaré vainqueur. Si les deux compétiteurs chutent, ils recommencent la manche.

En cas d'ex aequo lors d'une manche, elle doit être recommencée

4.4.3. Temps et classement général

Le résultat général doit faire apparaître les temps de toutes les manches de la compétition.



CHAPITRE 2

LES NIVEAUX DE COMPETITION

Ces règlements précisent par type de compétition les règles applicables stipulées dans le chapitre précédent.



5 Les compétitions d'escalade de difficulté

5.1 Les championnats d'escalade de difficulté

5.1.1. Le championnat départemental de difficulté jeunes, seniors ou vétérans

Ce championnat peut se dérouler selon 2 configurations :

1. En 2 tours : Qualification et Finale.
 - Qualifications: ce tour est « Flash » et organisé sur au moins 3 voies avec ordre de passage ou en mode contest (sans ordre de passage) et avec un seul essai par voie.
 - Finale: les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Le quota permettant l'accès à la finale est calculé selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

2. En un seul tour : il est effectué « flash » sur au moins 3 voies avec ordre de passage ou en mode contest (sans ordre de passage) et avec un seul essai par voie.

Il n'y a pas d'enregistrement vidéo.

5.1.2. Le championnat régional de difficulté jeunes et vétérans

Ce championnat peut se dérouler selon 2 configurations :

1. En 3 tours :
 - Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 ou 3 voies successives.
 - Demi-finale : ce tour est soit « Flash » soit « à vue » sur une voie.
 - Finale: les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo est obligatoire en finale et en demi-finale uniquement si le quota de qualifiés au championnat de France est supérieur au quota des finalistes de la compétition.

Ex : si le quota de qualifiés au Championnat de France est de 6, on ne filmera que la finale, s'il est de 12 on filmera aussi la ½ finale.

2. En 2 tours :
 - Qualifications: ce tour est « Flash » et organisé sur 3 ou 4 voies successives.
 - Finale: les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Le quota permettant l'accès à la finale est calculé selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo est obligatoire en finale.

5.1.3. Le championnat régional de difficulté seniors

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale.

- Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 ou 3 voies successives.
- Demi-finale : ce tour est soit « Flash » soit « à vue » sur une voie.
- Finale: les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo est obligatoire en finale.

L'enregistrement vidéo est obligatoire en demi-finale uniquement si le quota de qualifiés au championnat de France est supérieur au quota des finalistes de la compétition. Dans le cas contraire, il n'y a pas d'enregistrement vidéo.

Ex : si le quota de qualifiés au Championnat de France est de 6, on ne filmera que la finale, s'il est de 12 on filmera aussi la ½ finale.

5.1.4. Le championnat de France de difficulté jeunes

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale.

- Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 ou 3 voies successives.
- Demi-finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».
- Finale: les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire.

5.1.5. Le championnat de France de difficulté seniors

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale.

- Qualifications : les grimpeurs tentent deux voies « Flash », le temps maximum pour réaliser une voie est fixé à 6 minutes. Les voies doivent être de même niveau et de style similaire. L'ordre de passage de la première voie est effectué par tirage au sort. L'ordre de passage de la deuxième voie sera le même que pour la première mais en divisant la liste en deux à la moitié, la deuxième moitié étant placée devant la première moitié. Le premier de la liste de départ de la deuxième voie de qualification sera le premier de la deuxième moitié. Exemple 1: avec 20 compétiteurs, le compétiteur qui grimpera en 11ème position la première voie de qualification grimpera en premier la deuxième voie de qualification. Exemple 2: avec 19 compétiteurs, le compétiteur qui grimpera en 10ème position dans la première voie de qualification grimpera en premier dans la deuxième voie de qualification.
- Demi-finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue », le temps maximum pour réaliser la voie est fixé à 6 minutes.
- Finale: les grimpeurs tentent une voie « à vue », le temps maximum pour réaliser la voie est fixé à 6 minutes.

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire.

5.1.6. Le championnat de France de difficulté vétérans

Ce championnat se déroule en 2 tours dénommés Qualification, et Finale.

- Qualification : Ce tour est effectué « flash » sur au moins 3 voies
- Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue »,

Les quotas permettant l'accès à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire.

5.2 Les étapes de coupe de France et les opens de difficulté jeunes, seniors ou vétérans

5.2.1. Les étapes de coupe de France de difficulté jeunes, seniors ou vétérans

Ces compétitions peuvent se dérouler selon 2 configurations au choix de l'organisateur :

1. soit en 3 tours dénommés Qualification, Demi-finale et Finale.

- Qualification, Demi-finale : Ces tours peuvent être réalisés « flash » ou « à vue ».
 - Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue »,
2. soit en 2 tours dénommés Qualification, et Finale.
- Qualification : Ce tour est effectué « flash » sur au moins 3 voies
 - Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue »,

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo est obligatoire à partir des demi-finales.

5.2.2. Les opens de difficulté jeunes, seniors ou vétérans

Ces compétitions peuvent se dérouler selon 3 configurations au choix de l'organisateur :

1. soit en 3 tours tels que décrit au 5.1.3
2. soit en 2 tours tels que décrit au 5.1.1
3. soit en 1 tour tel que décrit au 5.1.1

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.3.3.2

L'enregistrement vidéo n'est pas obligatoire.

6 Les compétitions d'escalade de bloc

6.1 Les championnats d'escalade de bloc

6.1.1. Les championnats départementaux de bloc jeunes, seniors et vétérans

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler selon 3 configurations :

1. En 3 tours : Qualification, Demi-finale et Finale.
 - o Qualification : En circuit sans observation collective avec 4 à 8 blocs ;
 - o Demi-finale : En circuit sans observation collective avec 4 à 8 blocs (voir le 3.4.4.2. a) pour le quota de ce tour) ;
 - o Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. a) pour le quota de ce tour)
2. En 2 tours : Qualification et Finale.
 - o Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest, comme indiqué au 3.1.8.6. ou 3.1.8.7.
 - o Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. b) pour le quota de ce tour)
3. En un seul tour : Il est effectué sous la forme d'un contest comme indiqué au 3.1.8.6. ou 3.1.8.7.

Il n'y pas d'enregistrement vidéo des épreuves.

6.1.2. Les championnats régionaux de bloc jeunes, seniors et vétérans

Ces compétitions de bloc se déroulent en 2 tours : Qualification et Finale.

- Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest, comme indiqué au 3.1.8.7
- Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. b) pour le quota de ce tour)

Il n'y pas d'enregistrement vidéo des épreuves.

6.1.3. Le championnat de France de bloc jeunes

Le championnat de France jeunes se déroule en 2 tours dénommés Qualification et Finale.

- Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest comme indiqué au 3.1.8.7. sur 8 blocs. La difficulté des blocs est la suivante: le bloc 1 de niveau facile, les blocs 2 à 5 de niveau moyen et les blocs 6 à 8 de niveau difficile.
- Finale : les 6 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. sur 3 blocs.

L'enregistrement vidéo des finales est obligatoire.

6.1.4. Le championnat de France de bloc seniors

Le championnat de France sénior se déroule en 3 tours dénommés Qualification, Demi-finale et Finale.

- Qualification : ce tour est effectué sous la forme d'un circuit sans observation collective, comme indiqué au 3.1.8.4., avec 5 blocs;
- Demi-finale : les 20 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans un circuit sans observation collective comme indiqué au 3.1.8.4. avec 4 blocs ;
- Finale : les 6 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. avec 4 blocs.

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans tous les blocs est obligatoire pour l'ensemble des tours de la compétition. Au minimum 2 caméras sont positionnées à cet effet sous le contrôle du Président du Jury.

6.1.5. Le championnat de France de bloc vétérans

Le championnat de France vétérans se déroule en 2 tours dénommés Qualification et Finale.

- Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest comme indiqué au 3.1.8.7. sur 8 blocs. La difficulté des blocs est la suivante: le bloc 1 de niveau facile, les blocs 2 à 5 de niveau moyen et les blocs 6 à 8 de niveau difficile.
- Finale : les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. sur 3 blocs. (voir le 3.4.4.2. b) pour le quota de ce tour)

L'enregistrement vidéo des finales est obligatoire.

6.2 Les étapes de coupe de France et les opens de bloc jeunes, seniors ou vétérans

6.2.1. Les étapes de coupe de France jeunes

Ces compétitions de bloc se déroulent en 2 tours : Qualification et Finale.

- Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest à essais limités, comme indiqué au 3.1.8.7.
- Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. b) pour le quota de ce tour)

Il n'y pas d'enregistrement vidéo des épreuves.

6.2.2. Les étapes de coupe de France seniors et vétérans

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler uniquement selon 2 configurations possibles:

1. En 3 tours : Qualification, Demi-finale et Finale.
 - Qualification : En circuit sans observation collective avec 4 à 8 blocs comme indiqué au 3.1.8.4.
 - Demi-finale : En circuit sans observation collective avec 4 à 8 blocs comme indiqué au 3.1.8.4. (voir le 3.4.4.2. a) pour le quota de ce tour);
 - Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. a) pour le quota de ce tour)
2. En 2 tours : Qualification et Finale.
 - Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest à essais limités comme indiqué au 3.1.8.7.
 - Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. b) pour le quota de ce tour)

Il n'y pas d'enregistrement vidéo des épreuves.

6.2.3. Les opens de bloc

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler selon 3 configurations :

1. En 3 tours : Qualification, Demi-finale et Finale.
 - Qualification : En circuit sans observation collective avec 4 à 8 blocs ou sous la forme d'un contest à essais limités ou illimités, comme indiqué au 3.1.8.6. et au 3.1.8.7
 - Demi-finale : En circuit sans observation collective avec 4 à 8 blocs (voir le 3.4.4.2. a) pour le quota de ce tour) ;
 - Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. a) pour le quota de ce tour)
2. En 2 tours : Qualification et Finale.
 - Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest à essais limités ou illimités, comme indiqué au 3.1.8.6. et au 3.1.8.7.
 - Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5. (voir le 3.4.4.2. b) pour le quota de ce tour)
3. En un seul tour : Il est effectué sous la forme d'un contest à essais limités ou illimités, comme indiqué au 3.1.8.6. et au 3.1.8.7

Il n'y pas d'enregistrement vidéo des épreuves.

7 Les compétitions d'escalade de vitesse

7.1 Les championnats, coupes de France et opens d'escalade de vitesse

Les règles des championnats de France, régionaux et départementaux, des étapes de coupe de France et des opens de vitesse sont exactement celles indiqués au chapitre précédent au point 4. L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire pour l'ensemble des tours de la compétition des championnats de France. Au minimum 2 caméras sont positionnées à cet effet sous le contrôle du Président du Jury.

7.2 Les records de France d'escalade de vitesse

7.2.1. Voies officielles et catégorie

	Voie officielle 10m	Voie officielle 15m
Senior	OUI	OUI
Junior	OUI	OUI
Cadet	OUI	OUI
Minime	OUI	OUI

7.2.2. Conditions d'homologations d'un record

- Celui-ci doit avoir été établi sur une SAE homologuée par la Fédération ou l'IFSC
- Le système de chronométrage électronique doit être homologué par la Fédération ou l'IFSC (pas de chronométrage manuel)
- Les prises utilisées doivent être homologuées par la Fédération ou l'IFSC

7.2.3. Compétitions pouvant donner lieu à l'homologation d'un record

Toute compétition officielle régulièrement inscrite au calendrier fédéral en présence d'un Président du jury (pas de record homologué sur une compétition promotionnelle ou pendant la phase d'entraînement). Le record peut être établi aussi bien pendant les phases qualificatives que finales. Les performances antérieures à la parution de ce règlement et réalisées dans les conditions décrites par le règlement peuvent être prises en compte.

8 Les championnats poussins benjamins

8.1 Le championnat régional et de France poussins benjamins

A l'exception des points décrits ci-après, les règlements spécifiques de chaque discipline déclinés aux chapitres 2, 3 et 4 des présentes règles du jeu s'appliquent.

8.1.1. Durée de la compétition

Le championnat régional et de France Poussins Benjamins se déroulent sur 2 journées maximum.

8.1.2. Les épreuves

Le championnat régional et de France Poussins Benjamins comprennent obligatoirement les 3 disciplines de l'escalade : une épreuve de difficulté, une épreuve de bloc et une épreuve de vitesse, d'un seul tour chacune.

8.1.2.1. L'épreuve de Difficulté :

- a) L'épreuve de difficulté consiste à réaliser 2 à 6 voies « flash » avec 10 minutes minimum de récupération entre 2 voies.
- b) La démonstration des voies est effectuée par un (ou plusieurs) ouvreur(s) désigné(s) par le Chef Ouvreur. Celle-ci devra être adaptée aux compétiteurs.
- c) La difficulté des voies : la proportion du nombre de voies faciles, moyennes et difficiles doit être la même, à plus ou moins une voie.
- d) Le temps maximum pour réaliser chaque voie est défini avant le début de l'épreuve par le président de jury en concertation avec le chef ouvreur. Il peut dépendre de la hauteur du mur, du tracé des voies. Il ne peut être supérieur à 6 minutes.
- e) Un ordre de passage est préétabli par tirage au sort.
- f) La mesure de la hauteur atteinte dans la voie s'effectue comme indiqué au 2.4.1. des présentes règles à l'exception du classement sur une même prise (article 2.4.1.3.) où seule la prise contrôlée sera retenue.
- g) Les benjamins grimpent en tête, comme indiqué au 2.1.1. décrivant l'escalade de difficulté.
- h) Les poussins grimpent en « moulinette », soit : assurés du bas, la corde étant passée dans au moins un mousqueton de sécurité sur un relais adapté à l'assurage en moulinette, soit : par l'intermédiaire d'un système d'assurage automatique. Dans ce cas, la voie est considérée réussie lorsque le compétiteur a contrôlé la dernière prise clairement identifiée (encadrée par un scotch par exemple). Le juge de voie valide la position en annonçant OK et en levant le bras. 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.

8.1.2.2. L'épreuve de Bloc :

- a) L'épreuve de bloc consiste à réaliser des blocs selon le format « contest à essais limités » (comme indiqué au 3.1.8.7. des présentes règles)
- b) Le nombre de bloc est de 4 à 10 avec de 3 à 5 essais maximum par bloc.
- c) La difficulté des blocs : la proportion du nombre de blocs faciles, moyens et difficiles doit être la même, à plus ou moins un bloc.
- d) L'épreuve de bloc peut durer de 45 minutes à 1h30 en fonction du nombre de blocs proposés, du nombre de participants et du timing global de la journée.
- e) Le top de départ et de fin de l'épreuve de bloc est annoncé par le Président de jury
- f) Le classement est effectué selon l'article 3.4.1.2.

8.1.2.3. L'épreuve de Vitesse :

- a) L'épreuve de vitesse consiste à réaliser 2 fois 2 voies différentes (voie A et voie B) ou identiques en parallèle l'une à la suite de l'autre.
- b) La deuxième tentative est réalisée après 15 minutes de repos minimum.
- c) Une tentative d'entraînement peut être proposée. Cette tentative n'est pas chronométrée.

- d) Un faux départ est signalé par le juge en charge du départ lorsque l'un des compétiteurs commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ ou par indication du système électronique le cas échéant.
 Dans le cas d'un faux départ, le juge en charge du départ doit arrêter les 2 compétiteurs immédiatement. L'ordre doit être clair et audible.
 Un compétiteur commettant 2 faux départs successifs dans la même voie n'est pas autorisé à poursuivre l'épreuve de vitesse. Il est alors classé à la dernière place. Le compétiteur qui n'a pas commis le second faux départ doit obligatoirement réaliser une nouvelle tentative.
 Si une période d'entraînement est organisée, les compétiteurs commettant des faux départs pendant celle-ci ne sont pas arrêtés.
- e) Le classement :
- o Voies différentes : il est réalisé en additionnant le meilleur temps obtenu dans la voie A avec le meilleur temps obtenu dans la voie B
 - o Voies identiques : il est réalisé en additionnant les 2 meilleurs temps réalisés lors des quatre essais
- f) La hauteur des voies est comprise entre 7 et 10 mètres.
- g) Le chronométrage est assuré soit :
- o par un système électronique ayant une précision d'au moins un millième de seconde. Le temps est donné avec la précision du 1/100ième de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08 :317 = 08 :31)
 - o manuellement avec au minimum un chronomètre pour chaque voie. (si 2 chronos avec des temps différents, on prendra la moyenne des 2 temps). Le temps est donné avec la précision du 1/10ième de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08:37 = 08:3).
- h) L'ordre de passage est préétabli par tirage au sort
- i) Le compétiteur doit obligatoirement grimper les 2 voies à chaque tentative et effectuer ses 2 tentatives pour être classé

Il n'y a pas de démonstration des voies par les ouvreurs

8.1.2.4. Modalités de classement :

- a) Le classement individuel
- o Le « classement individuel » de la compétition est par catégorie et fonction des 3 épreuves. Le classement est établi en effectuant la somme des places dans chaque épreuve pour chaque grimpeur. En cas d'ex-æquo à une même place, la valeur de cette dernière sera égale la moyenne des places si l'égalité n'avait pas eu lieu. Exemple : 3 premiers ex-æquo marqueront $1+2+3/3= 2$ au lieu de 1 chacun.
 - o Il est obligatoire de participer aux 3 épreuves.
 - o Si des égalités persistent à l'issue de ce calcul, on départagera celles-ci en comparant le nombre de fois où l'un des compétiteurs est mieux classé que l'autre. Si après comparaison de tous ces résultats, l'égalité persiste encore, on comparera le meilleur résultat obtenu par chaque compétiteur ex-aequo puis le second résultat si l'égalité perdure encore.
- b) Le classement club (championnats régionaux)
- o Le « classement club » est réalisé en ajoutant chaque meilleur résultat du club dans chaque catégorie (Poussines, Poussins, Benjamines, Benjamins).
 - o Un club qui n'a pas au moins un grimpeur dans chacune des 4 catégories ne peut pas être classé.
 - o En cas d'égalité, le meilleur temps de l'épreuve de vitesse (temps pris parmi l'un des quatre concurrents comptant pour le classement de l'équipe) départagera les équipes ex-æquo.

9 Le classement combiné difficulté/bloc/vitesse

9.1 Les championnats départementaux combinés

Le classement par catégorie des championnats départementaux combinés des 3 disciplines difficulté, bloc et vitesse est obtenu à partir des résultats des championnats départementaux pour chacune des disciplines par catégorie. Seuls les grimpeurs ayant participé aux 3 épreuves sont classés dans le cadre du championnat départemental combiné.

9.2 Les championnats régionaux combinés

Le classement par catégorie des championnats régionaux combinés des 3 disciplines difficulté, bloc et vitesse est obtenu à partir des résultats des championnats régionaux pour chacune des disciplines par catégorie. Seuls les grimpeurs ayant participé aux 3 épreuves sont classés dans le cadre du championnat régional combiné.

9.3 Les championnats de France combinés

Le classement par catégorie des championnats de France combinés des 3 disciplines difficulté, bloc et vitesse est obtenu à partir des résultats des championnats de France pour chacune des disciplines par catégorie. Seuls les grimpeurs ayant participé aux 3 épreuves sont classés dans le cadre du championnat de France combiné.

9.4 Les modalités de classement

- a) Les compétiteurs gagnent des points en multipliant leur classement à chaque épreuve et en prenant en compte uniquement les grimpeurs qui ont participé aux 3 disciplines :
Les points gagnés par des compétiteurs ex aequo sur une même épreuve sont calculés en effectuant la moyenne des places concernées, arrondie à la valeur entière inférieure. Exemple : 4 premiers ex-æquo marqueront $1+2+3+4/4=2,5$...au lieu de 1 chacun. Si des égalités persistent à l'issue de ce calcul, on départagera celles-ci en comparant le nombre de fois où l'un des compétiteurs est mieux classé que l'autre. Si après comparaison de tous ces résultats, l'égalité persiste encore, on comparera le meilleur résultat obtenu par chaque compétiteur ex-aequo puis le second résultat si l'égalité perdure encore.
- b) Pour la discipline vitesse, c'est l'épreuve du Championnat de France sur «voie du record » qui est prise en compte.

Ces modalités de classement se déclinent au niveau départemental et de la ligue.

Pour la discipline vitesse, si un seul format est organisé, c'est automatiquement le classement de celui-ci qui sera pris en compte dans le calcul.

10 L'épreuve du combine

10.1 Règlements techniques

10.1.1. Généralités

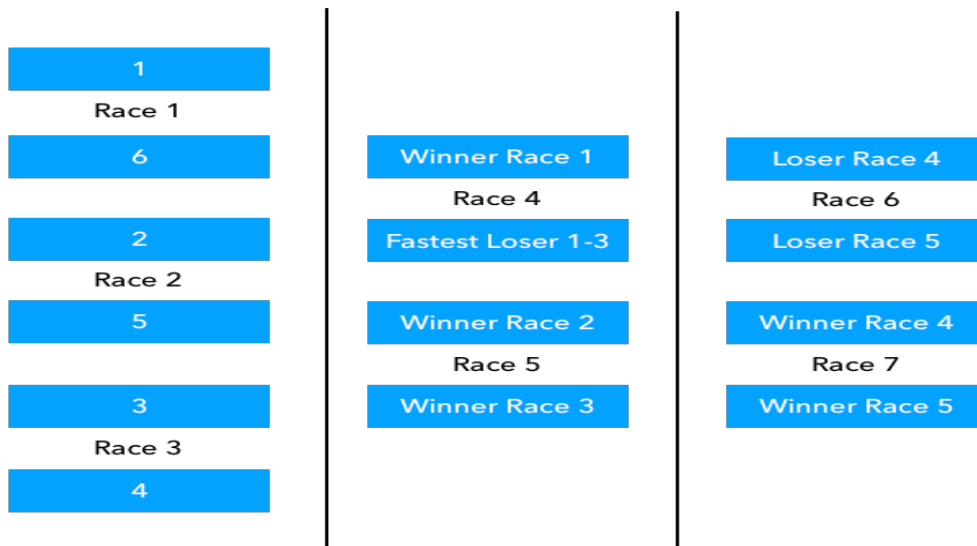
- a) Ces règles doivent être lues en conjonction avec les sections 2, 3 et 4 du présent règlement pour chacune des 3 disciplines.
- b) L'épreuve se déroule en 2 tours :
 - o Qualification : 20 compétiteurs sont sélectionnés dans chaque catégorie.
 - o Finale : 6 compétiteurs sont sélectionnés dans chaque catégorie.Chacun des tours de qualification et de finale comporte un combiné des 3 disciplines : vitesse, bloc et difficulté qui se déroule dans cet ordre.
- c) Le tour de qualification doit être organisé de telle sorte que:
 - o Chaque concurrent puisse avoir une période minimale de récupération de 30 minutes entre la fin de son épreuve de vitesse et le début de son épreuve de bloc; et
 - o Chaque concurrent puisse avoir une période minimale de récupération de 120 minutes entre la fin de son épreuve de bloc et le début de son épreuve de difficulté.
- d) Le tour de finale doit être organisé de telle sorte que:
 - o Chaque concurrent puisse avoir une période minimale de récupération de 15 minutes entre la fin de son épreuve de vitesse et le début de son épreuve de bloc; et
 - o Chaque concurrent puisse avoir une période minimale de récupération de 15 minutes entre la fin de son épreuve de bloc et le début de son épreuve de difficulté.

10.1.2. Format du tour de qualification

- a) Le tour de qualification doit:
 - o respecter les dispositions de la section 4 du présent règlement, en ce qui concerne l'organisation d'un tour de qualification pour l'épreuve de vitesse.
 - o respecter les dispositions de la section 3 du présent règlement, en ce qui concerne l'organisation d'un tour de ½ finale pour l'épreuve de bloc.
 - o respecter les dispositions de la section 2 du présent règlement, en ce qui concerne l'organisation d'un tour de ½ finale pour l'épreuve de difficulté.
- b) L'ordre de départ pour le tour de qualification des 3 épreuves de vitesse, bloc et difficulté est calculé en tenant compte des critères suivants:
 - o Pour l'épreuve de vitesse, l'ordre de départ de la voie de droite (voie B) est le même que pour la voie A mais avec un décalage de 50%.

10.1.3. Format du tour de finale

- a) Le tour de finale doit respecter les dispositions des sections 2, 3 et 4 du présent règlement, en ce qui concerne l'organisation de ce tour pour chacune des 3 épreuves de vitesse, bloc et difficulté.
- b) L'ordre de départ pour chaque épreuve du tour de finale est calculé de la façon suivante:
 - o Pour l'épreuve de vitesse, en prenant en compte les résultats de l'épreuve de vitesse du tour de qualification et en se conformant au tableau ci-dessous :



(ex : le 1ier duel opposera les compétiteurs classés respectivement 1ier et 6ième de l'épreuve de vitesse du tour de qualification)

- Pour l'épreuve de bloc, l'ordre de départ sera l'ordre inverse du classement de l'épreuve de vitesse précédente (le meilleur partira en dernier) ;
- Pour l'épreuve de difficulté, l'ordre de départ sera l'ordre inverse du classement combiné des épreuves de vitesse et de bloc précédentes (le meilleur partira en dernier).

10.1.4. Classements par épreuves

Les classements de chacune des épreuves du combiné sont calculés comme suit :

- a) Pour l'épreuve de vitesse, conformément à la section 4 de ces règles et en tenant compte des modifications suivantes, à savoir:
 - sauf dans le cas où le chronométrage manuel est utilisé, tous les temps doivent être enregistrés et comparés au 1/1000ième de seconde.
 - Pour le tour de qualification, si 2 (ou plus) concurrents sont ex-aequo, chacun d'entre eux ayant au moins un temps valide, le classement de ces compétiteurs sera calculé comme suit :
 - on comparera le deuxième (plus grand) temps enregistré par chaque concurrent. Le concurrent avec le meilleur second temps sera classé devant.
 - lorsqu'un concurrent n'a pas de second temps, il sera classé derrière ceux en possédant un. Si plusieurs concurrents n'ont pas de second temps, ils se départageront sur un essai supplémentaire dans la voie de gauche (voie A).
 - Pour le tour de finale, si 2 concurrents ou plus sont ex-aequo, chacun d'entre eux ayant au moins un temps valide, le classement de ces concurrents sera calculé comme suit :
 - Le vainqueur du duel 7 sera classé premier, le perdant second;
 - Le vainqueur du duel 6 sera classé troisième, le perdant quatrième; et
 - si, dans n'importe quel duel, les deux concurrents obtiennent le même temps, celui-ci doit être recouru une fois après au moins deux (2) minutes de repos pour les concurrents concernés. Si les concurrents restent ex-aequo à la suite de ce nouveau duel, le classement relatif des deux concurrents sera déterminé à partir du temps le plus rapide enregistré par chaque concurrent au cours du tour de qualification;
 - Lorsque deux concurrents ou plus sont ex-aequo, aucun n'ayant de temps valide, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé :
 - dans le tour de qualification, en effectuant un run supplémentaire sur la voie de gauche (Voie A) pour séparer les ex-aequo; et
 - Pour les duels 1, 2 et 3 du tour de finale, en comparant le temps le plus rapide enregistré par chaque concurrent au cours du tour de qualification.

- b) Pour l'épreuve de bloc, conformément à la section 3 de ces règles et en tenant compte des modifications suivantes, à savoir:
- Lorsque deux concurrents ou plus sont ex-aequo, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé :
 - en comparant les meilleurs résultats pour chaque concurrent, en commençant par le nombre de tops atteints au 1ier essai, puis le nombre de tops atteints au 2ième essai, et ainsi de suite;
 - lorsque la comparaison précédente ne peut pas rompre l'égalité, en comparant le nombre de zones atteintes au 1ier essai, puis le nombre de zones atteintes au 2ième essai, et ainsi de suite.
 - Si pour le tour de finale, et après avoir appliqué le point précédent, deux ou plusieurs concurrents restent ex-aequo, leur classement relatif sera déterminé par comparaison de leur résultat de l'épreuve de bloc du tour de qualification; et
 - Si l'égalité persiste encore à l'issue des 2 procédures successives pour l'attribution de la 1ière place, une super-finale sera organisée selon les modalités prévues à la section 3 de ces règles. Pour les autres places, les concurrents restent ex-aequo.
- c) Pour l'épreuve de difficulté, conformément à la section 2 de ces règles et en tenant compte des modifications suivantes, à savoir:
- Dans le cas où deux concurrents ou plus sont ex-aequo à l'issue de n'importe quel tour de l'épreuve de difficulté, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé:
 - en comparant leurs temps d'escalade arrondi à la seconde la plus proche. Le concurrent ayant le temps le plus court sera classé devant;
 - si l'égalité persiste après avoir appliqué le point précédent, on utilisera le temps enregistré sur le système vidéo officiel, arrondi au 1/10 de seconde le plus proche ; et
 - pour le tour de finale, si l'égalité persiste après avoir appliqué les 2 procédures précédentes, leur classement relatif sera déterminé par comparaison de leurs résultats de l'épreuve de difficulté du tour de qualification.

10.1.5. Classement général

- a) Un classement général de l'épreuve du combiné est calculé à la fin de chaque tour et pour chaque catégorie.
- b) Seuls les concurrents ayant participé aux 3 épreuves apparaissent dans le classement général, calculé comme suit:
- Chaque compétiteur se voit attribuer des points pour chacune des 3 épreuves terminées:
 - soit le concurrent a un classement unique dans l'épreuve et les points qui lui sont attribués sont égaux à son classement; ou
 - soit deux concurrents ou plus sont ex-aequo sur une épreuve et les points qui leur sont attribués sont égaux à la moyenne des classements.
 - (ex : Dans le cas de 4 ex-aequo à la 8ème place, les points attribués à chaque compétiteur seront égaux à $(8 + 9 + 10 + 11) / 4 = 9.5$)
 - Le nombre final de points est calculé pour chaque concurrent en multipliant les points attribués sur chacune des 3 épreuves.
 - Chaque concurrent est classé dans l'ordre croissant des points, le concurrent ayant le nombre de points le plus faible obtient le meilleur classement.
 - Lorsque deux concurrents ou plus sont ex-aequo, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé, pour chacune des 3 épreuves de la finale:
 - En comparant le nombre de fois où un concurrent possède un meilleur classement; et
 - si l'égalité persiste, en comparant leur classement de têtes de série.

Exemple 1: compétiteurs séparés en comparant les classements des épreuves (Art. 1.13.3(a))

	Vitesse	Bloc	Difficulté	Points	Têtes de série	Classement
Compétiteur A	12	3	8	288	4	1
Compétiteur B	4	8	9	288	3	2

Exemple 2A: compétiteurs séparés en comparant leurs classements de têtes de série (Art. 1.13.3(b))

	Vitesse	Bloc	Difficulté	Points	Têtes de série	Classement
Compétiteur A	12	3.5	4	168	3	1
Compétiteur B	4	3.5	12	168	4	2

Exemple 2B: compétiteurs séparés en comparant leurs classements de têtes de série (Art. 1.13.3(b))

	Vitesse	Bloc	Difficulté	Points	Têtes de série	Classement
Compétiteur A	12	7	4	336	3	1
Compétiteur B	7	4	12	336	4	2
Compétiteur C	4	12	7	336	7	3

- c) Un classement provisoire est calculé pour chaque tour de la compétition et pour chaque catégorie à la fin des épreuves de vitesse et de bloc. Ce classement sera calculé en utilisant uniquement les résultats de ces 2 épreuves.

11 Les compétitions promotionnelles

Le Trophée Fabor

Le **TROPHÉE FABTOR** est un concours de jeté créé en la mémoire de **Fabien MAZUER** (Champion du Monde junior).

Le déroulement de l'épreuve respecte les conditions de sécurité indiquées dans le règlement de bloc du chapitre précédent.

L'épreuve se déroule sur 1 pan selon le schéma plus bas. De plus, il est aménagé une zone de réception, constituée par des tapis.

Le pan est disposé de manière à permettre la plus large vision possible du public.

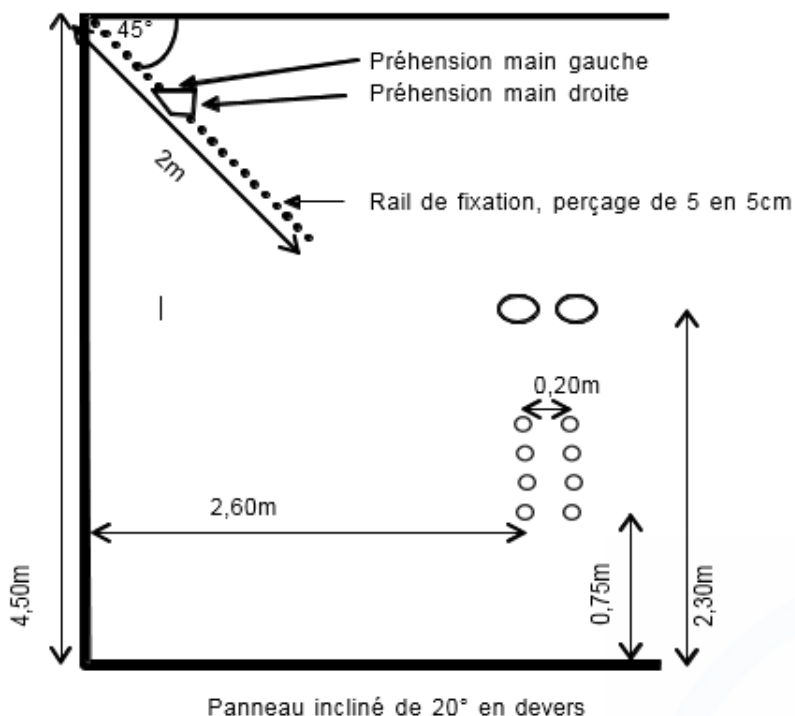
Les concurrents tentent d'atteindre et de tenir à deux mains une prise sommitale en jetant à partir de prises désignées. Lorsque les concurrents sont passés, on déplace la prise en augmentant la distance puis, les concurrents ayant réussi le passage précédent tentent à nouveau d'atteindre et de tenir la prise.

Pour le premier tour, la prise est placée à 75% de la valeur du record. La prise est déplacée de 5 en 5 cm.

- Qualification : Les concurrents sont appelés les uns après les autres et ont la possibilité de tenter un unique essai. Ils peuvent ne pas tenter une hauteur et attendre la hauteur suivante. Pour cela ils doivent l'annoncer lors de l'appel de leur nom. Les 3 derniers concurrents en lice sont qualifiés pour une finale.
- Finale : Même procédure que précédemment mais les concurrents disposent de 3 essais. Là encore ils peuvent ne pas tenter une hauteur et attendre la hauteur suivante en l'annonçant à l'appel de leur nom. De plus, après un échec au premier ou deuxième essai, ils peuvent conserver les essais restant pour tenter une hauteur supérieure.

Le concurrent ayant tenu à deux mains la prise à la plus grande distance est déclaré vainqueur.

Configuration du pan :





CHAPITRE 3

LES APPELS



8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr

12 Les appels

12.1 Règles générales

Définition : un appel est la possibilité laissée au compétiteur ou à son entraîneur accrédité de contester dans les cas prévus par les présents règlements :

- toute décision concernant l'appréciation de la performance d'un compétiteur prise par un juge de voie
- toute sanction sportive prise par le président de jury en application des articles 12.1 et suivants.
- 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 d'un compétiteur réalisée par un juge que s'il existe des enregistrements vidéo officiels. Dans le cas d'une épreuve de difficulté, 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.

Tout appel est déposé par écrit sur le formulaire fédéral disponible sur le site de la Fédération ou auprès du Président de Jury, excepté pour le cas indiqué au 4.3.2. en vitesse. L'appel n'est recevable que s'il y fait référence à un article du règlement.

Tout appel est déposé par écrit sur le formulaire fédéral disponible sur le site de la Fédération ou auprès du Président de Jury, excepté pour le cas indiqué au 4.3.2. en vitesse

Excepté pour le cas de la vitesse, le Président de jury notifie à l'intéressé la décision du jury d'appel par écrit sur le formulaire officiel le plus rapidement possible après le dépôt de l'appel. Cette décision est définitive et sans recours devant aucun organe de la FFME.

12.2 Le jury d'appel

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

- du Président de jury
- d'un juge de voie ou de bloc

Le juge 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 après avoir, le cas échéant, visionné les enregistrements vidéo officiels, pris connaissance des arguments de l'intéressé et consulté le chef-ouvreur.

12.3 Appel contre une décision d'arrêt ou de la conformité d'une tentative

12.3.1. Compétition de difficulté

Si le Juge de voie arrête la tentative d'un compétiteur suite à une faute indiquée au 2.1.6.2., son entraîneur ou, à défaut, le compétiteur lui-même, ont la possibilité de faire appel de cette décision. Ils doivent le faire immédiatement oralement puis en utilisant le formulaire officiel.

Dans le cas d'une compétition nécessitant un isolement, le compétiteur est raccompagné dans un isolement distinct de l'isolement principal en attendant la décision du jury d'appel.

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.

12.3.2. Compétition de bloc

Un appel relatif à la conformité de la tentative d'un concurrent (position de départ non conforme, non validation du top, utilisation d'une zone non-autorisée, ...) doit être fait immédiatement et:

Dans le cas des qualifications ou demi-finales: avant la fin de la rotation suivant celle où la tentative mise en cause s'est déroulée;

Dans le cas des finales: avant le début des tentatives du concurrent suivant, lorsqu'un tel appel est posé, le cas du concurrent incriminé doit, si nécessaire, être traité comme si un incident technique avait eu lieu, et les articles 3.3.2.1 (b) et 3.3.3 appliqués selon le cas.

12.3.3. Compétition de vitesse

Si le Juge de voie arrête la tentative d'un compétiteur suite à une faute indiquée au 4.1.6.2, son entraîneur ou, à défaut, le compétiteur lui-même, ont la possibilité de faire appel de cette décision. L'appel doit être fait immédiatement après l'annonce du résultat au terme de la tentative qui concerne le concurrent.

Le Juge de voie en réfère immédiatement au Président de Jury.

Dans le cas des finales (élimination directe), le tour suivant de la phase finale ne commencera pas tant que le Président de Jury n'a pas annoncé la décision du jury d'appel.

S'il obtient gain de cause à l'issue de la décision du jury d'appel, le compétiteur a droit à une nouvelle tentative selon les mêmes modalités que pour un incident technique (voir 4.3.2.).

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

12.4 Appel contre des résultats officiels

12.4.1. Délai de l'appel

Dès la publication des résultats officiels signés par le président du jury des tours de qualification et de ½ finale, un compétiteur ou son entraîneur, peut déposer un appel sur ces résultats dans un délai de 5 minutes. Pour les tours de finale et de super-finale, un appel concernant le résultat d'un compétiteur doit être déposé immédiatement après l'affichage de son résultat qu'il soit instantané (affichage écran) ou publié sur le tableau officiel des résultats.

Passé le délai, tout appel est déclaré irrecevable.

12.4.2. Information d'un appel

Les mots « appel en cours » doivent être écrits sur la feuille des résultats officiels à côté du ou des noms des compétiteurs qui portent l'appel dès que le président du Jury en a connaissance, le temps que l'appel soit traité par le jury, afin que l'ensemble des compétiteurs puissent en être informés.



CHAPITRE 4

LES SANCTIONS SPORTIVES



8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS
T. +33 (0)1 40 18 75 50
F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr

13 Les sanctions sportives

13.1 Règles générales

Les sanctions sportives prises en application des articles 12.1 et suivants du présent règlement sont destinées à assurer la police de la compétition et son bon déroulement.

Elles ne constituent pas des sanctions disciplinaires au sens du règlement disciplinaire de la FFME.

En conséquence si le président du jury, seule autorité sur la compétition habilitée à prononcer des sanctions sportives, estime que les faits en cause sont susceptibles de constituer également une infraction disciplinaire, la procédure de l'article 12.6 devra être suivie.

13.2 Les compétences du président 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.

Par aire de compétition on entend :

- la zone de compétition comprenant la SAE (1.1.1.)
- la zone délimitée au pied de la SAE,
- les zones d'observation (1.1.5.2.),
- les zones d'isolement (1.1.3.2.),
- les zones de transit (1.1.6.1.)
- la zone du podium pendant la cérémonie protocolaire.

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.

Il a également compétence pour demander la saisie des organes disciplinaires dans le cas prévu à l'article 12.6.

13.3 Infractions dans l'aire de compétition

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 ou d'un entraîneur déclaré (tel que défini à l'art.1.1.3.1) dans sa zone de compétence définie au point précédent :

- Un avertissement oral informel
- Un avertissement officiel matérialisé par la présentation d'un Carton Jaune
- Une disqualification de la compétition pour les compétiteurs ou la perte de toutes leurs prérogatives sur la compétition pour les entraîneurs, matérialisée par la présentation d'un Carton Rouge. Dans ce cas le compétiteur est mentionné comme disqualifié dans les résultats officiels et n'apparaît pas dans le classement de la compétition.

13.3.1. 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) Retard injustifié en zone d'isolement à la suite de la période d'observation collective. (cf. 1.1.5.)
- b) Ne pas se présenter à temps dans la zone de transit (cf. 1.1.6.)
- c) Ne pas se présenter à temps dans l'aire de compétition
- d) Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique non-conformes
- e) Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique en infraction avec les règles concernant la publicité (cf. 1.1.6.2., 2.2.4. pour la difficulté, 4.2.4. pour la vitesse et 2.1. des règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions)

- f) Se présenter sans le dossard ou le numéro d'ordre fourni par l'organisateur comme indiqué au 2.1.2. des règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions
- g) Ne pas commencer sa tentative, à la suite de l'ordre du Juge de voie (cf. 2.1.4.2.).
- h) Ne pas s'arrêter immédiatement suite à l'ordre d'arrêt d'une tentative. (cf. 2.1.5.2. pour la difficulté, 3.1.8.3. pour le bloc, 4.1.5.4. et 4.1.6.2. pour la vitesse)
- i) Avoir une attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.
- j) Conduite anti-sportive.
- k) Distraire ou gêner un concurrent qui se prépare ou qui est en cours de tentative dans une voie ou un bloc.
- l) Refuser d'obéir à toutes instructions du Président de Jury, du juge de bloc ou du juge de voie.
- m) Refus de se présenter aux cérémonies protocolaires sauf autorisation exceptionnelle accordée par le président de jury.
- n) Non port du maillot du club (ou de la veste du club sur les podiums) sur les championnats régionaux, coupes et championnats de France.

Suite à la présentation d'un carton jaune, le compétiteur ou l'entraîneur déclaré doivent immédiatement réagir et corriger leur comportement, dans le cas contraire le président de jury leur 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 ou la perte de ses prérogatives dans le cas d'un entraîneur déclaré.

La présentation d'un second Carton Jaune pour non port du maillot du club, au cours de la même saison sportive, entraîne immédiatement la présentation d'un Carton Rouge, le cas échéant l'arrêt de la tentative et la disqualification du compétiteur de la compétition.

13.3.2. 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 ou de la même saison sportive pour le cas du non port du maillot du club
- b) Observer les voies à l'extérieur de la zone d'observation autorisée (1.1.5.2.).
- c) Modifier sa tenue vestimentaire en cours de tentative
- d) Utiliser un outil de communication interdit dans l'aire de compétition
- e) Prendre des renseignements sur une voie ou un bloc auprès de personnes situées en dehors de la zone d'observation (1.1.5.3. §1) et de la zone de compétition pour le bloc (3.1.8.4. et 3.1.8.5.).
- f) Avoir une conduite anti-sportive constituant une gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.
- g) Démousquetonner volontairement une dégaine comme indiqué au 2.1.5.4.
- h) Adopter une attitude dangereuse pour lui-même ou les assureurs telle que saut volontaire avant une chute...
- i) Ne pas se présenter au tour suivant pour lequel on est qualifié sans l'autorisation du Président du jury.

13.4 Infractions dans l'enceinte sportive hors de l'aire de compétition

On entend par infractions hors de l'aire de compétition les infractions commises en dehors de l'aire définie à l'article 12.2 mais commise dans ou 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 anti-sportive ou toute autre gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.

13.5 Modalités

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 sur le formulaire officiel à l'entraîneur ou, en son absence, au concurrent concerné, décrivant l'infraction.

Le président de jury informe le Département Compétition de la FFME dans le compte rendu de la compétition :

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

Dans ce cas une copie de la déclaration accompagnée d'un rapport détaillé sur la violation du règlement est adressée au Département Compétition.

13.6 Procédure disciplinaire

Dans le cas de faits particulièrement graves ou de conduite anti sportive avérée, le président du jury, dans son rapport adressé au Département Compétition, peut demander à celui-ci d'adresser au président de la FFME une demande de saisine de la commission disciplinaire fédérale compétente.

Cette demande se fait dans le cadre du règlement de disciplinaire de la FFME notamment ses articles 2, 9 et 22.