

# **RÈGLEMENT**

---

# **ESCALADE**

**Mise à jour le 02/07/2024**



***Ces règles, largement inspirées du règlement de la FFME adapté à la nouvelle formule du Championnat de France, doivent permettre le déroulement loyal de toutes les compétitions en respectant l'éthique sportive. Elles doivent être interprétées dans ce sens.***

#### **FORMULE RETENUE POUR LE CHAMPIONNAT DE FRANCE ESCALADE UNSS**

- Equipes mixtes de 4 grimpeurs (2 garçons au maximum = 2 filles et 2 garçons ou 3 filles et un garçon) + 1 jeune officiel, composition conforme aux indications de la fiche sport
- Épreuve combinée difficulté, bloc et vitesse sur 10 secteurs à réaliser.
- 10 secteurs : 6 voies, 3 blocs, 1 vitesse
- Chaque secteur est effectué par les 4 grimpeurs de l'équipe. Dès la fin de sa prestation, l'équipe doit impérativement quitter la zone de compétition après l'avoir remise en état pour l'équipe suivante.
- Chaque grimpeur s'exprime sur tous les secteurs.
- Un secteur peut correspondre à une épreuve de difficulté, de bloc ou de vitesse.
- La valeur attribuée à chaque épreuve se rapproche au plus près de 60% pour la difficulté, 30% pour le bloc et 10% pour la vitesse.
- Les épreuves sont communes à tous les concurrents indépendamment de leurs catégories d'âges et de sexe. Dans tous les secteurs, 2 parcours différents seront proposés. Chaque parcours devra être réalisé par 2 des 4 grimpeurs de l'équipe. Chaque grimpeur ne peut effectuer qu'un parcours sur le secteur.
- Chaque secteur a une valeur correspondant à son niveau de difficulté. Les difficultés sont croissantes entre les secteurs (difficulté et bloc).
- Des périodes pour gérer les incidents techniques (validées par le président du jury) peuvent être prévues dans le planning.
- Le temps imparti pour réaliser le secteur est déterminé par l'organisateur.
- Le classement s'effectue par l'addition des points obtenus par les grimpeurs de l'équipe sur l'ensemble des secteurs.

# CHAPITRE 1 – LES REGLES DU JEU DES DISCIPLINES D'ESCALADE DE COMPETITION

## DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES

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

### 1. REGLEMENT GENERAL

Les compétitions UNSS incluent uniquement des tentatives « Flash » :

- Après une démonstration du parcours par un ouvrier ou au moyen d'un enregistrement vidéo de cette démonstration comme indiqué au 2.1.4.
- Sans aucune indication technique (des coéquipiers ou extérieure) pendant la tentative du grimpeur

#### 1.1 SUPPORT D'ESCALADE

##### 1.1.1 La Structure artificielle d'escalade (SAE)

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

- a) La bordure supérieure de la SAE (bordures de plaques) ne peut être utilisée.
- 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)

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

##### 1.1.3 Une prise de main

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

#### 1.2 BRIEFING ET REUNION TECHNIQUE

Le Président du jury réunit les professeurs accompagnateurs d'équipe et les Jeunes Coachs avant le début des épreuves pour une réunion technique au cours de laquelle il annonce :

- Le déroulement général de la compétition
- Les horaires
- Marquages et repérages sur le mur ou les blocs
- Et tout autre point à sa discrétion
- Il organisera un temps d'échanges.

Le Responsable des J Juges en fait de même avec les J Juges d'équipes. Il annonce :

- Le déroulement général de la compétition
- Les horaires
- Les particularités de la structure, des ouvertures, occasionnant une vigilance accrue dans l'application du règlement
- Les modalités d'évaluation au niveau national
- Et tout autre point à sa discrétion
- Il organisera un temps d'échanges.

### **1.3 ACCREDITATION**

Tous les compétiteurs et jeunes officiels doivent être porteurs de leur licence avec photographie ou de leur carte d'identité pendant la durée complète de la compétition et notamment à l'entrée dans la zone compétition.

- Aucun accompagnateur d'équipe n'a l'autorisation d'accompagner son équipe en zone de compétition.
- Aucun accompagnateur d'équipe ne peut communiquer, en aucune façon, avec tout grimpeur entré en zone compétition pendant la durée d'une rotation.  
Tout manquement à cette règle peut entraîner l'application des sanctions prévues en la circonstance.
- Seul le Jeune Coache pourra porter réclamation

### **1.4 SECURITE**

#### **Le président de jury et le chef ouvrier**

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, jeune officiel, assureur 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 exclu de la zone compétition.

Le chef ouvrier 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.

### **1.5 INCIDENTS TECHNIQUES**

#### **1.5.1 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 ou de celle de son assureur.

#### **1.5.2 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 :
  1. L'incident technique est déclaré par le président du jury ou le juge de voie ou de bloc qui décide :
    - D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
    - De proposer à celui-là de poursuivre ou non sa prestation
  2. L'incident technique est demandé par le compétiteur au juge de voie ou de bloc ou au président du jury. Le compétiteur doit en indiquer la nature.

L'incident technique est validé par le président du jury ou le juge de voie ou de bloc qui décide :

- D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
- De proposer à celui-ci de poursuivre ou non sa prestation
- Si l'incident technique n'entraîne pas la chute ou la faute du grimpeur et que celui-ci décide de continuer sa prestation sans parvenir au TOP, il ne lui sera plus accordé de possibilité de demander un incident.

Pour prendre sa décision, le Président de Jury peut demander l'avis du Chef-ouvrier.

Les types d'incidents techniques et les procédures à suivre sont précisés dans le règlement de chaque discipline.

## **1.6 CLASSEMENTS**

Un classement n'est possible qu'en fin de compétition quand toutes les équipes sont passées dans l'ensemble des secteurs.

Le résultat d'une équipe en fin de compétition est l'addition des points obtenus lors des prestations des 4 équipiers de l'équipe retenus pour chacune des épreuves.

Un équipier qui ne pourrait, à son tour, assurer sa prestation ne peut en aucun cas être remplacé.

En cas d'égalité, l'équipe la plus jeune sera classée devant.

## **1.7 ARBITRES ET OUVREURS**

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.

Pour chaque secteur ou épreuve, le Président de Jury s'appuie sur des jeunes officiels, juges de voie, de bloc ou de vitesse, assistés par un professeur superviseur, chargés de mesurer la performance des compétiteurs.

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.

## **2. REGLEMENT DE DIFFICULTE**

### **2.1 REGLEMENTS 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.

#### **2.1.2 Le Jury de chaque secteur voie**

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

- Deux jeunes officiels
- Un professeur de l'organisation « superviseur »

Un Jeune Officiel ne peut officier lors du passage de son équipe à l'atelier

Le rôle de ce jury est défini dans le document « LIVRET JJ ESCALADE\_2024.2025 » consultable sur le site UNSS national

#### **2.1.3 Nombre de concurrents et ordre de passage**

- Pour le championnat COLLEGE il y aura maximum 54 équipes + 10 en sport partagé = 64
- Pour le championnat LYCEE il y aura maximum 54 équipes + 10 en sport partagé = 64

#### 2.1.4 Démonstration des épreuves « flash »

Avant le début de la compétition, un (ou plusieurs) ouvrier(s) désigné(s) par le Chef Ouvrier effectue(nt) une démonstration de la voie **qui sera enregistrée pour une diffusion vidéo en continu aux compétiteurs dès la journée d'accueil ou accessible sur un support numérique ( padlet, QR code, ...)**

#### 2.1.5 Procédure d'escalade

##### 2.1.5.1 Temps maximum pour réaliser une voie

Le temps imparti pour le passage d'une équipe (4 grimpeurs) dans chaque secteur est fixé par l'organisateur et annoncé en réunion technique.

A n'importe quel moment pendant sa tentative, un compétiteur peut demander au juge de voie le temps qui lui reste. Ce dernier l'en informe immédiatement oralement.

En cas de dépassement du temps imparti à l'équipe, le juge de voie arrête le concurrent et mesure la performance du compétiteur conformément au chapitre 2.4.1.

##### 2.1.5.2 Début d'une tentative

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

##### 2.1.5.3 Le mousquetonnage

En cours de tentative dans une voie :

- Chaque concurrent passe sa corde dans le mousqueton de chaque dégain **et** dans l'ordre de la progression.

La dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise avec laquelle le chef ouvrier considère que le mousquetonnage est possible depuis cette position (L'ensemble de ces prises ultimes seront identifiées sur les plans de voie).

Pour des raisons de sécurité, sur les trois premières dégaines, une croix de même couleur sera positionnée à la fois sur la prise ultime et la dégain correspondante. Nécessité de changer la couleur ou la forme (code identique pour la prise ultime et la dégain correspondante) pour les trois premières dégaines afin d'éviter les confusions.

- S'il quitte cette dernière prise avec les 2 mains sans avoir remédié au mousquetonnage, sa prestation est arrêtée par le juge.
- Quand un concurrent mousquetonne sa corde sans transgresser le 2.1.5.3 a) mais avec le mauvais brin (erreur de manipulation appelée « yoyo » ou « Z-clip »).

Le YOYO sera signalé par le JURY, le coach ou le superviseur uniquement.

Le YOYO sera de préférence réparé en de-mousquetonnant la dégain du bas et en la remousquetonnant sur le bon bras.

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 2.1.5.3. b) ci-dessus appliquée à la plus haute des dégaines mousquetonnées (dans l'axe de progression de la voie).

d) Le démousquetonnage volontaire de toute dégain par le compétiteur est interdit et entraîne les sanctions sportives prévues au chapitre 3, à l'exception de la procédure au point 2.1.5.3. c) (Yoyo) et d'autres cas de figure engageant la sécurité du grimpeur (par exemple le mousquetonnage à l'envers).

e) Le mousquetonnage depuis le sol est autorisé.

##### 2.1.5.4 Le nettoyage

La méthode et la fréquence du nettoyage des prises sont déterminées par le Président du Jury après avis du Chef ouvrier avant le début de la compétition.

### 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 dégainé 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 à l'équipe pour réaliser la voie (voir 2.1.5.1.)
- b) il utilise une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite (voir 1.1.2.)
- c) il utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 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 dégainé conformément au 2.1.5.3.
- 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. Cela 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.

Dans le cas où le jury s'aperçoit pendant ou après la prestation du grimpeur qu'une dégainé n'a pas été mousquetonnée, la dernière prise comptabilisée sera la prise ultime de cette dégainé non mousquetonnée.

## **2.2 SECURITE**

### 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 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 fournies par les organisateurs.

### 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 dégainé 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.



## 2.2.4 Le compétiteur

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.

Nota Bene : Les appareils audio sont interdits dans la zone de compétition.

## 2.2.5 L'assureur

### 2.2.5.1 Avant que le compétiteur ne commence sa tentative

Co-vérification :

- L'assureur doit vérifier au pied du mur, 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.
- Le grimpeur doit vérifier auprès de l'assureur la mise en place correcte du système d'assurage.

En dernier lieu, avant le départ, c'est le superviseur qui vérifie le nœud et la mise en place du système d'assurage.

- Avant le départ du grimpeur, l'assureur vérifie que la corde est pliée de telle façon qu'elle soit immédiatement utilisable.
- De manière exceptionnelle, le Président de Jury, après consultation avec le Chef-ouvreur, décide :
  - 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.
  - Si un pré mousquetonnage de la première dégainé est nécessaire
- Le frein d'assurage doit être adapté au diamètre de la corde utilisée (cf. : notice du fabricant) :
  - Il ne doit pas permettre le passage accidentel du nœud ou du système de blocage en bout de corde
  - Il doit permettre de donner du mou facilement.

Il est recommandé l'utilisation d'un frein à blocage assisté (avec fonction d'aide au freinage) ou d'un frein d'assurage de type « tube, seau ou plaquette » relié au harnais par un mousqueton de sécurité. L'assureur doit utiliser un frein d'assurage dont il maîtrise le fonctionnement.

Tous les freins d'assurage, et tout particulièrement ceux à blocage / freinage assisté doivent être utilisés conformément à la notice du fabricant.

- L'assureur doit se munir de chaussures fermées pour assurer le grimpeur.

### 2.2.5.2 Pendant la tentative du compétiteur

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

- Que les mouvements du compétiteur ne soient gênés en aucune façon par une corde trop tendue.
- 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.
- Que toute chute soit stoppée en sécurité et de façon dynamique.
- Qu'en cas de chute, il puisse adapter son assurance en fonction du relief de la SAE.



En UNSS, les grimpeurs de l'équipe s'assurent entre eux. Par conséquent, tout grimpeur gêné par une corde trop tendue ne pourra réclamer un incident technique.

A l'inverse, si la tension de la corde constitue une aide pour le grimpeur, le juge de voie avertit l'assureur et, en cas de récurrence, le juge de voie décide d'arrêter la prestation du grimpeur. Il lui attribue, alors, la valeur de la prise atteinte au moment de l'arrêt

En cas de blessure d'un grimpeur de l'équipe, possibilité d'avoir un assureur parmi les superviseurs.



#### 2.2.5.3 Après la tentative du compétiteur

Après avoir réalisé la voie ou à la suite d'une chute, le compétiteur est descendu au sol.

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.

### **2.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

Cet article complète le 1.3. Des dispositions communes.

#### 2.3.1 Les différents incidents techniques

En difficulté les incidents techniques peuvent être les suivants :

- Une prise cassée ou desserrée
- Une dégainé ou un mousqueton mal positionné
- Tout autre événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit à son encontre un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité ou de la responsabilité de son assureur, à l'appréciation du Président du Jury.

#### 2.3.2 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 :

- 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.

Le concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder une nouvelle tentative. Le temps accordé à cette nouvelle tentative est le temps qui restait à l'équipe au départ du concurrent victime de l'incident technique. Cette tentative se fera dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques » Si un ou deux autres équipiers devaient passer après le concurrent victime de l'incident, leurs tentatives se feraient dans le même temps restant. Toutefois, une fois l'incident réparé et si le temps restant est suffisant pour terminer sa prestation, une équipe peut décider de repartir immédiatement. Elle en informe dès lors son jury et ne pourra réclamer de temps supplémentaire dans un créneau « de rattrapage des incidents techniques.

Si le concurrent est autorisé à faire une autre tentative, sa meilleure prestation est comptabilisée pour établir le classement.

## **2.4 CLASSEMENTS**

#### 2.4.1 Mesure des hauteurs atteintes

##### 2.4.1.1 Prises comptabilisées

Seules les prises de main, selon le 1.1.3, sont comptabilisées pour la mesure des hauteurs.

En UNSS, le chef ouvrier numérote toutes les prises selon l'axe du développé de la voie.

##### 2.4.1.2 Méthode pour la mesure des hauteurs

- Chaque prise est numérotée selon sa hauteur sur l'axe du développé de la voie. Plus une prise est haute selon cet axe, plus sa numérotation est élevée.
- Lorsqu'une prise doit être utilisée avec les 2 mains (exemple : changement de mains), on affecte 2 numérotations (exemple : 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.

#### 2.4.1.3 Classement sur une même prise

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

1. Une prise « **contrôlée** » se voit attribuer la hauteur de la prise sans suffixe. On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.3. est contrôlée lorsque le grimpeur tient celle-ci sur la zone de préhension et stabilise son corps.
2. Une prise « **utilisée** » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+). On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.3 est utilisée lorsque le grimpeur réalise un mouvement de progression avec celle-ci en direction de la prise suivante (déplacement significatif du centre de gravité **et** déplacement d'une main vers la prise suivante).

### **3. REGLEMENT DE BLOC**

#### **3.1. REGLEMENTS 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 1.1.3 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. Le jury de chaque secteur de bloc**

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

- Deux jeunes officiels
- Un professeur de l'organisation « superviseur »

##### **3.1.3. Identification de prises particulières**

###### 3.1.3.1. Les prises de départ

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

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

###### 3.1.3.2. La prise de TOP

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.

###### 3.1.3.3. La prise de ZONE

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.

###### 3.1.3.4. Le marquage

Les marquages utilisés au 3.1.3.1., 3.1.3.2. et 3.1.3.3. 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 1.1.2.

### **3.1.4. Procédure d'escalade**

Les 4 grimpeurs désignés pour faire le bloc ont chacun 5 essais qu'ils effectuent dans l'ordre qu'ils désirent.

Au-delà de ces 5 essais, l'équipe doit quitter l'aire de compétition, aucun essai supplémentaire ne sera accordé.

#### **3.1.4.1 Temps maximum pour réaliser un bloc**

Le temps imparti pour le passage d'une équipe (4 grimpeurs) dans chaque secteur bloc est fixé par l'organisateur et annoncé en réunion technique.

A n'importe quel moment pendant sa tentative, un compétiteur peut demander au juge de bloc le temps qu'il reste à l'équipe pour faire le bloc. Ce dernier l'en informe immédiatement oralement.

En cas de dépassement du temps imparti à l'équipe, le Juge de bloc arrête le concurrent.

#### **3.1.4.2. Avant une tentative**

Les compétiteurs sont autorisés à toucher avec les mains et les pieds uniquement les prises de départ entre leurs tentatives. 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 jury ou auprès du jeune officiel organisateur.

Tout système de nettoyage personnel est interdit.

Les compétiteurs ne doivent pas apposer des repères sur la structure.

**Seul l'usage de la magnésie liquide est autorisé.**

#### **3.1.4.3. Début d'une tentative**

Le grimpeur doit débiter sa tentative en se plaçant dans la position de départ comme stipulé au 3.1.3.1.

Le grimpeur a une position contrôlée stable avec les 2 mains et les 2 pieds sur les prises de départ et ce sans contrôler ou utiliser d'autres prises ou structure.

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

#### **3.1.4.4. Fin d'une tentative**

Une tentative est terminée lorsque :

- Le compétiteur réussit le bloc comme indiqué au 3.1.5.
- Le compétiteur chute.
- Le compétiteur est arrêté par le juge de bloc car :
  - Il dépasse les limites du bloc ou utilise une prise interdite comme indiqué au 1.1.1 et 1.1.2.
  - Il débute sa tentative en ne se plaçant pas dans la position de départ comme indiqué au 3.1.4.3.
  - Il touche le tapis de réception pendant sa tentative
  - Il dépasse le temps imparti de l'équipe
- Le temps imparti à l'équipe est terminé.

### **3.1.5. Réussite d'un bloc**

Si le concurrent contrôle la prise de sortie, comme indiqué au 3.1.3.2. à deux mains,  
et

Après que le juge valide la réussite du bloc en annonçant « OK » **et** en levant le bras

### **3.1.6. Comptabilisation d'un essai dans un bloc**

Un essai est comptabilisé :

- Dès que le grimpeur quitte la position légitime de départ ou qu'il démarre dans une position irrégulière comme indiqué au 3.1.4.3.
- Si le compétiteur touche d'autres prises que celles du départ.

Un essai pour un bloc n'est pas comptabilisé si un incident technique est à l'origine de 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.

### **3.1.7. Comptabilisation de la prise de ZONE**

La prise de ZONE, indiquée au 3.1.3.3., est comptabilisée :

- Lorsque le compétiteur contrôle ou utilise cette prise comme indiqué à l'article (2.4.1.3)
- Le juge de bloc note, pour chaque concurrent, la validation ou non de la prise de ZONE ainsi que le nombre d'essais pour la valider.

### **3.1.8. Nombre d'essais**

- Chaque grimpeur peut réaliser 5 essais maximum par bloc
- Les essais peuvent être consécutifs ou en alternance avec les autres membres de son équipe
- Après le premier essai, tout essai supplémentaire entraîne une perte de 10% de la valeur des points attribués au bloc ou à la prise de ZONE.

## **3.2. SECURITE**

### **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 :

- Catégories minimales 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.
- 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.

**Le chef ouvrier pourra le cas échéant ajouter des prises de descente afin de faciliter la sortie du BLOC.**

## **3.3. INCIDENTS TECHNIQUES**

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3. Avec les spécificités suivantes :

### **La déclaration de l'incident**

Il appartient au juge de bloc, notamment en cas d'incident technique, signalé par lui-même ou le compétiteur, de noter le temps de départ de chaque concurrent. Ceci permettra de connaître le temps restant à l'équipe en cas d'incident technique avéré. Le Président de Jury 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 :

#### 3.3.1. L'incident est réparé très rapidement

L'essai pendant lequel est survenu l'incident n'est pas comptabilisé.

L'équipe, une fois l'incident réparé, peut choisir de reprendre ses tentatives avec le temps restant jusqu'à la fin de la rotation.

Si l'équipe choisit de continuer, l'incident est clos et sans appel.

Si l'équipe estime que le temps restant est insuffisant pour terminer sa prestation elle procède comme au 3.3.1.2.

#### 3.3.2. L'incident ne peut pas être réparé très rapidement

L'essai pendant lequel est survenu l'incident n'est pas comptabilisé.

L'équipe reprendra ses tentatives dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques » avec le temps qui restait à l'équipe au départ du concurrent victime de l'incident technique et avec le nombre d'essais restant à chaque grimpeur pour réussir le bloc.

### 3.4. CLASSEMENTS

#### 3.4.1 La feuille de résultat individuelle des compétiteurs

Pour chaque bloc, la feuille de résultat comporte pour chaque grimpeur :

- La réussite ou non du bloc,
- Le nombre d'essais effectués en cas de réussite,
- Le contrôle de la prise de ZONE,
- Le nombre d'essais effectués pour contrôler la prise de ZONE.

## 4. REGLEMENT DE VITESSE

### 4.1 REGLEMENTS 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.

Le déroulement de l'épreuve de vitesse se fait sur 1 voie ou 2 voies parallèles où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner.

Les 4 équipiers pour cette épreuve de vitesse n'ont droit qu'à 2 essais chronométrés. Le meilleur des 2 essais pour chaque grimpeur est comptabilisé pour le classement.

##### 4.1.1.1 Le chronométrage

Le chronométrage est assuré soit :

- Par un système électronique ayant une précision d'au moins un millième de seconde. Le système doit intégrer un temps de réaction d'un dixième de seconde, afin d'indiquer un faux départ, dans le plateau au sol sur lequel est posé le pied du compétiteur. Le temps est donné avec la précision de 1/100<sup>ème</sup> de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (08 :317 = 08 :31)
- Manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde, par 3 juges 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 défaillants, l'essai est recouru.

#### 4.1.1.2. 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 un juge de voie chargé du chronométrage de la performance du grimpeur (trois juges de voies si le chronométrage est manuel), 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 Démonstration et reconnaissance de(s) la voie(s)

##### Reconnaissance de la voie

Il est possible d'accorder, dans le temps de rotation impartie à l'équipe, une reconnaissance de la voie sous forme d'essai(s) non comptabilisé(s).

#### 4.1.4 Procédure d'escalade

##### 4.1.4.1 Position de départ

Lorsqu'il est équipé et prêt à partir, le compétiteur se place en position d'attente à environ 2 mètres du mur et attend les consignes du juge chargé du départ.

Une fois les compétiteurs en position d'attente, le juge chargé du départ demande à chaque compétiteur de rejoindre la position de départ, en annonçant « à vos marques », 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.

##### 4.1.4.2. Commandements de départ

###### a) Départ vocal ou starter

Lorsque le ou les 2 compétiteurs sont en place et immobiles, le juge en charge du départ annonce :

1. « Prêts ? », puis après une courte pause comprise entre 1 et 2 secondes, et
2. L'ordre de départ par un signal sonore audible ou en annonçant : « Go ! ».

###### b) Départ automatique

Lorsque les deux compétiteurs sont en place et immobiles, le juge en charge du départ annonce « prêts » et initie le système qui produit une succession de 3 beeps espacés d'une seconde, le dernier ayant une tonalité plus élevée.

Le Juge de départ utilise tout moyen pour se faire entendre clairement des compétiteurs. S'ils ne sont pas prêts, les compétiteurs ont la possibilité de stopper les commandements de départ une seule fois avant chacune des tentatives immédiatement après que le juge ait annoncé « prêts ».

##### 4.1.4.3. 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.

##### 4.1.4.4. Le faux départ

Un faux départ est signalé par le juge lorsque le compétiteur commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ indiqué au 4.1.4.2. ou par indication du système électronique le cas échéant.

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

Pour chaque essai, un concurrent commettant 2 faux départs ne sera pas chronométré. S'il n'a pu valider un temps, il est considéré comme ayant chuté et recevra 0 point

#### **4.1.5 Fin d'une tentative dans une voie**

##### **4.1.5.1. Cas général**

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

##### **4.1.5.2 Arrêt d'une tentative**

Dans le cas d'un arrêt d'une tentative, le concurrent n'est pas chronométré.

Une tentative est arrêtée si le compétiteur :

- Chute.
- Touche une quelconque partie du mur située au-delà des limites matérialisées de la voie (voir 1.1.2).
- Utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 1.1.1. Cependant, en UNSS, le fait de toucher ou d'utiliser avec les pieds une plaquette ou point de fixation n'entraînera pas d'arrêt de la tentative.
- Touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après l'avoir quitté au départ.

##### **4.1.5.3 Valeur de la performance**

Les points sont attribués à l'issue du passage de toutes les équipes. Les temps de chaque équipier seront additionnés pour constituer un total temps équipe (Excellence et EE). Ce temps d'équipe servira de temps de référence pour l'attribution des points.

- Dégressif de 0 à 85% en plus du meilleur temps.
- Un septième des points de 86 à 125% en plus du meilleur temps
- Un dixième des points de 126 à 150% en plus du meilleur temps
- Un vingtième des points pour les concurrents au-delà de 150% en plus du meilleur temps
- 0 point en cas de chute
- Si un grimpeur fait deux échecs on prend le plus mauvais temps de sa catégorie + une seconde.

Les points attribués à l'équipe, en vitesse, correspondent à la somme des points obtenus par chaque équipier.

## **4.2 SECURITE**

### **4.2.1 Généralités**

Le Président du Jury et le Chef-ouvreur inspectent la ou les voies de l'épreuve 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**

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**

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 :

- 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.
- L'assureur fixe 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.



#### 4.2.5 Les assureurs (en l'absence d'enrouleur)

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

##### 4.2.5.1 Avant la tentative du compétiteur :

- Un des assureurs doit vérifier si le lien utilisé par le compétiteur entre le baudrier et la corde 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 Jury de l'épreuve qui vérifie la conformité de l'ensemble.
- 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 :

À tout moment pendant la tentative d'un compétiteur, les assureurs doivent être attentif pour :

- Que les mouvements du compétiteur ne soient gênés en aucune façon par une corde trop ou pas assez tendue.
- Qu'il n'y ait pas de mou excessif de la corde.
- Que toute chute soit stoppée en sécurité.

##### 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.

### 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 :

- **En l'absence d'enrouleur**, la tension ou le mou de la corde qui aide ou gêne un concurrent. À 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
- Une prise cassée ou desserrée
- Un problème du système de chronométrage (4.1.1.2.) ou du Buzzer (4.1.1.3.)
- 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 :

- 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 Président du Jury. La décision du Président du Jury est souveraine.
- Tout concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder un nouvel essai dans le temps de rotation imparti à son équipe. S'il ne peut bénéficier d'une période de temps suffisante pour un nouvel essai, il peut demander à faire sa nouvelle tentative dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques ».

## CHAPITRE 2 – LES APPELS

### 5.1. REGLES GENERALES

Définition : le jeune coach est le seul à déposer un appel uniquement à la faveur de son équipe, afin de contester dans les cas prévus par les présents règlements :

- Toute décision concernant le jugement de la prestation d'un des compétiteurs et toute sanction sportive prise par le président de jury.
- 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 du compétiteur par un juge de voie.

Tout appel est déposé par écrit auprès du Président de Jury, par le jeune coach de l'équipe.

Le Président de jury notifie à l'intéressé la décision du jury d'appel par écrit le plus rapidement possible.

Cette décision est définitive et sans recours.

### 5.2. LE JURY D'APPEL

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

- Du Président de jury
- D'un jury de voie, de vitesse ou de bloc, suivant l'objet de l'appel
- De membres de la CMN escalade
- Du chef ouvrier ou d'un des ouvriers de la compétition

Le jury 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 à la majorité de ses membres après avoir pris connaissance des arguments de l'intéressé. En cas d'absence de majorité, le jury d'appel maintiendra la décision initiale.

### 5.3. APPEL CONTRE UNE DÉCISION D'ARRÊT D'UNE TENTATIVE

Si le Juge arrête la tentative d'un compétiteur à la suite d'une faute indiquée au 2.1.6.2., le jeune coach a la possibilité de faire appel de cette décision. Il doit le faire immédiatement oralement puis si nécessaire par écrit.

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.

### 5.4. APPEL CONTRE DES RESULTATS OFFICIELS

#### 5.4.1. Délai de l'appel

Dès la distribution des résultats officiels de l'équipe, le professeur accompagnateur peut déposer un appel sur ces résultats dans **un délai de 15 minutes**. Passé le délai, tout appel est déclaré irrecevable. Le classement de la compétition devient officiel.

**Toute vidéo n'est pas recevable**

## CHAPITRE 3 : LES SANCTIONS SPORTIVES

### 6.1 REGLES GENERALES

Les sanctions sportives prises en application des articles 6.1 et suivants du présent règlement sont destinées à assurer la police de la compétition et son bon déroulement.

Le président du jury, avec l'approbation de la CMN Escalade, est la seule autorité sur la compétition habilitée à prononcer des sanctions sportives

### 6.2 LES COMPETENCES DU PRESIDENT 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.

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.

### 6.3 INFRACTIONS DANS L'AIRE DE COMPETITION

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 un accompagnateur sur les lieux de la compétition :

- Un avertissement oral informel
- Un avertissement officiel matérialisé par la présentation d'un Carton Jaune
- Une disqualification de la compétition, matérialisée par la présentation d'un Carton Rouge. Dans ce cas le compétiteur est mentionné comme disqualifié dans les résultats officiels de l'équipe. Ces performances n'apparaissent pas dans le classement de la compétition de son équipe.

#### 6.3.1 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 :

- Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique non-conformes
- Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique en infraction avec les règles concernant la publicité (cf. règlement général UNSS)
- Ne pas s'arrêter immédiatement suite à l'ordre d'arrêt d'une tentative
- Avoir une attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.
- Conduite antisportive.
- Distraire ou gêner un concurrent qui se prépare ou qui est en cours de tentative dans une voie ou un bloc.
- Refuser d'obéir à toutes instructions du Président de Jury, du juge de bloc ou du juge de voie.

Suite à la présentation d'un carton jaune le compétiteur ou accompagnateur doit immédiatement réagir et corriger son comportement, dans le cas contraire le président de jury lui 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.

### 6.3.2 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
- Modifier sa tenue vestimentaire en cours de tentative
- Prendre, pendant ses épreuves, des renseignements auprès de personnes situées en dehors de la zone de compétition
- Avoir une conduite antisportive constituant une gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.
- Démousquetonner volontairement une dégaine comme indiqué au 2.1.5.3.
- Adopter une attitude dangereuse pour lui-même ou les assureurs tel que saut volontaire avant une chute
- ...

### 6.4 INFRACTIONS DANS L'ENCEINTE SPORTIVE HORS DE L'AIRE DE COMPETITION

On entend par infractions hors de l'aire de compétition les infractions commises aux abords de l'enceinte sportive concernée et en relation directe avec la compétition s'y déroulant (hébergement, restauration, transport ...)

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 antisportive ou toute autre gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.

### 6.5 MODALITES

Le Président du Jury procède de la manière suivante :

- Avertissement à 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 au professeur accompagnateur, en décrivant l'infraction.

### 6.6 PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

Dans le cas de faits particulièrement graves ou de conduite anti sportive avérée, le président du jury, dans son rapport adressé au Directeur National Adjoint de l'UNSS en charge de l'escalade, peut demander à celui-ci d'adresser au Directeur National de l'UNSS une demande de saisine de la commission disciplinaire nationale compétente

## **Championnats de France UNSS Sport Partagé 2024-2025 « ESCALADE »**

### **Règlement général**

Le règlement général reste à l'identique pour les deux élèves valides de l'équipe.

Pour les élèves porteurs d'un handicap, la partie « la partie réussite d'une voie » diffère en difficulté et en bloc.

#### **Pour la difficulté**

- La réussite d'une voie en difficulté

Les voies étant grimpées en moulINETTE, une voie est considérée réussie lorsque le compétiteur contrôle la prise finale à deux mains et qu'il a réalisé sa prestation en respectant les présentes règles du jeu.

#### **Pour le bloc**

- Comptabilisation d'un essai et de la zone dans un bloc

En BLOC si le comptage par prises n'est pas compatible avec la nature de l'ouverture, il sera fait selon le règlement précité (comptage par zone et TOP).

### **Condition de participation**

Tous les élèves en situation de handicap licenciés à l'UNSS sont autorisés à participer en équipe « *sport partagé* » sur présentation de l'**attestation MDPH**

Si vous avez un doute concernant cette attestation, contactez en amont l'organisateur de la compétition (service départemental ou régional UNSS qui pourra s'appuyer sur la CMN sport-partagé si besoin).

[Lien vers exemple d'attestations MDPH](#)

Dans certains territoires, il est parfois difficile d'obtenir cette attestation. Veuillez prendre vos dispositions le plus tôt possible, dès le mois de septembre si vous souhaitez inscrire en compétition une équipe sport partagé.

### **Conditions de Participation**

En compétition, une équipe sport partagé peut être constituée par :

- Des élèves appartenant à une même AS (exemple : équipe avec un ou plusieurs élèves MDPH/MDA en établissement ordinaire, ULIS ou SEGPA, EREA « Enseignement adapté »)
- Des élèves appartenant à un établissement scolaire et une structure spécialisée affiliée l'UNSS (IME, ITEP, IEM, EREA « handicap » ...) de la même académie, avec laquelle il a signé une convention type téléchargeable << [ICI](#) >>

**Par équipe** en compétition, **une seule convention** entre un établissement MEN et une structure spécialisée est autorisée.

**Une AS ne peut pas être représentée dans plus de 2 équipes**, quelle que soit la constitution de ces dernières.

Par exemple :

- Le collège ou le lycée A propose 2 équipes.
- Le collège ou le lycée A propose une équipe + le collège ou le lycée A et la structure spécialisée B proposent une équipe
- Le collège ou le lycée A et la structure spécialisée B proposent 2 équipes
- Le collège ou le lycée A et la structure spécialisée B proposent une équipe + le collège ou le lycée A et la structure spécialisée C proposent une équipe
- Le collège ou le lycée A et la structure spécialisée B proposent une équipe + le collège ou le lycée C et la structure spécialisée B proposent une équipe

Tous les élèves valides sont autorisés à participer en équipe sport partagé exceptés les élèves issus de Sections Sportives Scolaires, sur une liste envoyée par la fédération concernée ou Haut Niveau de la Fédération concernée (sauf si la Section Sportive Scolaire a le label « Sport partagé ») ; prendre contact avec votre service départemental UNSS pour plus d'informations. En début de championnat de France, la CMN pourra mettre en place un « testing » pour tous les élèves en situation de handicap de l'équipe pour valider la compensation proposée par l'enseignant référent de l'élève en fonction de la classification, présentée ci-après.

### **Comment définir la compensation de points de l'élève en situation de handicap ?**

#### Les responsables d'équipes

Il incombe aux responsables d'équipes, qui encadrent les élèves toute l'année, de définir leur profil et de le transmettre dès l'inscription. Les professeurs d'EPS se réfèrent au tableau de « *Classification des ESH* » afin de la remettre à la CMN lors de l'accueil du Championnat.

### **Avant le championnat, au moment de l'inscription sur opuss :**

L'enseignant renseigne dans les champs supplémentaires et/ou contacte l'organisateur pour indiquer :

- La classification proposée
- Les aménagements particuliers (hébergements, restauration, soins, matériels sportifs, transport)

### **Pendant le Championnat**

Au moment de l'accueil :

- L'enseignant référent de l'élève en situation de handicap confirme le profil de l'élève et sa classification.
- Un testing peut alors être mis en place pour valider/ajuster la classification de l'élève en présence si besoin du jeune coach.
- Le membre CMN référent Sport Partagé s'entretient avec l'élève accompagné si besoin du jeune coach.  
(Possibilité également d'avoir la présence de l'enseignant en fonction du profil)

Aucune réclamation sur le niveau de compensation ne sera autorisée une fois la phase de testing entérinée. Néanmoins, la classification des élèves en situation de handicap peut évoluer au cours de la compétition. **Seuls les membres de la CMN peuvent prendre cette décision.**

Pour toutes informations et/ou questions : [sport.partage@unss.org](mailto:sport.partage@unss.org)

# Classification pour le Sport Partagé

## Classification des ESH moteur et sensoriel réalisée avec la participation de la FFH)

Pour pouvoir définir une classification :

- Les élèves debout doivent passer 10 tests fonctionnels du bas du corps plus 4 tests des membres supérieurs s'il y a une différence fonctionnelle entre les membres inférieurs et supérieurs.
  - [Vidéo présentant les 10 Tests bas du corps](#)

Retrouvez le descriptif complet des tests et de la classification jeunes Handisport :

- [Document PDF La classification jeune handisport](#)
- Pour les élèves en fauteuil, 5 tests fonctionnels du haut du corps. Les élèves déficients visuels sont divisés en deux catégories (élèves pratiquant avec ou sans guide).
- Enfin, tous les élèves sourds et malentendants sont réunis au sein d'une même Classification
- En fonction des activités et de leurs spécificités, les tests utilisés par les référents sport partagé peuvent être différents.

Le tableau ci-dessous décrit les différentes classifications permettant aux élèves de se confronter au sein du programme « sport partagé » de l'UNSS en toute équité. Les classifications UNSS des élèves en situation de handicap moteur et sensoriel s'appuient sur la classification « jeunes » de la Fédération Française Handisport.

Les éléments décrits ci-dessous sont une aide à la compréhension des différentes classifications. Ils ne sont pas exhaustifs dans la mesure où les handicaps moteurs et sensoriels sont très divers. Tous les outils (tableau, tests, illustrations) ne sont que des aides à la décision au service de la personne qui définit la classification d'un ou d'une élève.

## Classification des ESH autres que moteurs et sensoriels



### Tableau de classification

|                                  | 0 point                                     | 1 point                                           | 2 points                                                     | 3 points                                                                               |
|----------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Autonomie dans l'activité</b> | Autonome avant et pendant l'épreuve         | A besoin d'une aide avant l'épreuve (Jeune Coach) | A besoin d'une aide avant et pendant l'épreuve (Jeune Coach) | A besoin d'un Jeune Arbitre / Jeune Juge ou d'un adulte indépendant pendant l'épreuve. |
| <b>Relation aux autres</b>       | Interagit et communique, Va vers les autres | Interagit et/ou s'exprime difficilement           | Interagit peu et préfère s'isoler                            | Aucune interaction et communication                                                    |
|                                  | 0 point                                     | 1 à 2 points                                      | 3 à 4 points                                                 | 5 à 6 points                                                                           |
| <b>Motricité</b>                 | Pas impactée                                | Motricité globale faiblement impactée             | Motricité globale moyennement impactée                       | Motricité globale fortement impactée                                                   |

L'enseignant, à l'aide du tableau ci-dessus, additionne les points de l'élève en lien avec ses caractéristiques (l'autonomie dans l'activité, relation aux autres et motricité) :

L'élève est alors classé :

- C1 = 0 à 3 points avec reconnaissance MDPH/MDA sans gêne à la pratique dans l'activité = pas de compensation
- C2 = 4 à 6 points
- C3 = 7 à 8 points
- C4 = 9 à 10 points
- C5 = 11 à 12 points

#### Exemple 1 :

Alexis est autonome (0 point), il interagit peu et communique difficilement (1 point), il a des problèmes d'équilibre qui impactent moyennement sa motricité (4 points). Il comptabilise 5 points, il est C2. Ses problèmes d'équilibre vont le perturber fortement sur des activités avec beaucoup de déplacements. Il pourra passer C3.

#### Exemple 2 :

Myriam a besoin d'une aide avant et pendant l'épreuve (2 points). Elle interagit peu et s'exprime difficilement (1 point). Sa motricité n'est pas impactée. Ses problèmes cognitifs (perception, analyse de la situation et/ou prise de décision) vont la perturber sur des sports collectifs ou la course d'orientation par exemple. Elle pourra passer C2 voir C3 en fonction du degré de difficulté dans ces activités.

**En championnat de France, le passage d'un testing est mis en place pour confirmer ou faire évoluer le niveau de compensation déterminé par l'enseignant.**



## Annexe 1

Tableau des compensations

|              | Compensation<br>Handicap autre                                                                        |               | Compensation<br>Handicap moteur                                                                       |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>C0/C1</b> | Aucune en dehors de l'Escalade en<br>moulinette                                                       | <b>C0/1C1</b> | Aucune en dehors de l'Escalade en<br>moulinette                                                       |
| C2           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Coefficient avantageux x <b>1,2</b>                     | C2M           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Rajout de prises<br>Coefficient avantageux x <b>1,2</b> |
| C3           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Rajout de prises<br>Coefficient avantageux x <b>1,3</b> | C3M           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Rajout de prises<br>Coefficient avantageux x <b>1,3</b> |
| C4           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Rajout de prises<br>Coefficient avantageux x <b>1,4</b> | C4M           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Rajout de prises<br>Coefficient avantageux x <b>1,4</b> |
| C5           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Rajout de prises<br>Coefficient avantageux x <b>1,5</b> | C5M           | Escalade en moulinette<br>Cotation moindre<br>Rajout de prises<br>Coefficient avantageux x <b>1,5</b> |

## Annexe 2 : Coefficients

| Coefficients               | Nouvelles dénominations<br>Des compensations UNSS                                                | Dénominations FFH-FFSA                                                                                                                              |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| x 1                        | * « Valides » en tête<br>* C1 Autre en moulinette<br>* C1 Moteur sans gêne, en moulinette        | V<br>TC < 4 points : Troubles cognitifs                                                                                                             |
| x <b>1,2</b><br>moulinette | * C2 Moteur (rajout de prises)<br>* C2 Autre                                                     | D4 (handicap moteur debout)<br>D5B (malvoyant)<br>D6 (sourd)<br>TC entre 5-8 pts: Troubles cognitifs                                                |
| x <b>1,3</b><br>moulinette | * C3 Moteur (rajout de prises)<br>* C3 Autre (rajout de prises)<br>* C4 Autre (rajout de prises) | D3 (handicap moteur debout)<br>F3 (handicap moteur en fauteuil)<br>TC 9-14 points : Troubles cognitifs                                              |
| x <b>1,4</b><br>moulinette | * C4 Moteur (rajout 2° série de prises)<br>* C5 Autre (rajout 2° série de prises)                | D2 (handicap moteur debout)<br>F2 (handicap moteur en fauteuil)<br>D5A (non voyant)<br>TC 12-16 points (troubles cognitifs)                         |
| x <b>1,5</b><br>moulinette | * C5 Moteur (rajout 2° série de prises)                                                          | D1 (handicap moteur debout)<br>F1 (handicap moteur en fauteuil)<br>FE (handicap moteur en fauteuil électrique)<br>TC<16 points (troubles cognitifs) |

### Annexe 3 : Cotations

Tableau Cotation Collège, Lycée **avec 2 parcours proposés par secteur et par rotation : un parcours pour les élèves valides et un parcours pour les élèves en situation de handicap.**

| Tableau pour Championnat de France classique (6 épreuves). Pas de différenciation collège-lycée<br>Les Couleurs des prises sont indicatives |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                 |                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Difficulté des Voies                                                                                                                        | "Valides" → en tête x 1<br><br>Tous les autres en moulinette :<br>- C1 Autre, C1 Moteur : x 1<br>- C2 Autre : x 1,2<br><br>V, D4, D5B, D6, TC<br>Testing : 5-8 points                                                                                                                                                                                                                                                    | → en moulinette<br><br>- C2 Moteur : x 1,2<br>- C3-C4 <autre,<br>C3 Moteur : x 1,3<br><br>D3, F3, TC :<br>Testing : 9-14 points | → en moulinette<br><br>- C5 Autre, C4 Moteur : x 1,4<br>- C5 Moteur : x 1,5<br><br>D2, F2, D5A, D1, F1, FE,TC<br>Testing : 15-16 points |
| 20 points difficulté                                                                                                                        | 5A-5B prises vertes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 5A rajout de prises roses                                                                                                       | 4C rajout de prises jaunes                                                                                                              |
| 30 points difficulté                                                                                                                        | 5C -5C+ prises noires                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 5B rajout de prises roses                                                                                                       | 5A rajout de prises jaunes                                                                                                              |
| 40 points difficulté                                                                                                                        | 6A-6B prises bleues                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 5C+ rajout de prises roses                                                                                                      | 5C rajout de prises jaunes                                                                                                              |
| 15 points bloc 1<br>5 essais / grimpeur                                                                                                     | 5C prises vertes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 5B+ rajout de prises roses                                                                                                      | 5B rajout de prises jaunes                                                                                                              |
| 30 points bloc 2<br>5 essais / grimpeur                                                                                                     | 6A prises bleues                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 5C+ rajout de prises roses                                                                                                      | 5C rajout de prises jaunes                                                                                                              |
| 15 points vitesse<br><br>Points par grimpeur                                                                                                | 5B<br><br>Le total des temps des 4 grimpeurs classe les équipes :<br>15 pts : 1 <sup>er</sup> – 14 pts : 2 <sup>ème</sup> – 13 pts : 3 <sup>ème</sup> – 12 pts : 4 <sup>ème</sup> – 11 pts : 5 <sup>ème</sup> –<br>10 pts : 6 <sup>ème</sup> – 9 pts : 7 <sup>ème</sup> – 8 pts : 8 <sup>ème</sup> – 7 pts : 9 <sup>ème</sup> – 6 pts : 10 <sup>ème</sup><br>Si un grimpeur chute, il lui sera attribué 60" comme temps. |                                                                                                                                 |                                                                                                                                         |

Soit :

90 pts sur les voies de difficulté (60%), 45 pts sur les blocs (30%) et 15 pts sur voie de vitesse (10%)



# Union Nationale du Sport Scolaire

**13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11**

---

**Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS  
Sur notre site internet [www.unss.org](http://www.unss.org)**

---

**Et sur nos réseaux sociaux :**

