

# MEMENTO POUR LA FORMATION JEUNES OFFICIELS EN ESCALADE

Modifié le 10/02/2013

Nous considérerons deux registres différents de compétences pour la formation des jeunes juges :

- **le juge de voie** doit s'assurer du bon déroulement de l'épreuve vis à vis du règlement, s'assurer de la sécurité, et comptabiliser le nombre de points remportés par le grimpeur dans son épreuve.

- **le juge** doit être capable de voir si l'assureur est compétent dans son rôle, l'assureur devant veiller à la bonne mise en place du matériel, assurer le grimpeur de manière sécuritaire tout au long de son épreuve, et, en cas de faute du grimpeur sur des points liés à la sécurité avertir celui-ci.

## **LE JUGE DE VOIE**

### **COMPETENCES A MAITRISER**

#### **1/ Compétences liées à la sécurité**

—————> **Avant que le grimpeur ne s'élançe dans la voie :**

- préparer la corde au pied de la voie et vérifier que celle ci soit bien démêlée, sans noeud.
- mise en place et réglage du baudrier : reconnaître un baudrier mal réglé (par exemple : baudrier ajusté trop bas, ceinture pas assez serrée...), et vérifier les passages des boucles (trois passages de la lanière dans la boucle du baudrier ou deux selon le modèle de baudrier).
- l'encordement : le nœud de huit est obligatoire avec un nœud d'arrêt derrière le nœud de huit ; reconnaître un nœud mal fait, un encordement sur porte-matériel, sur mousqueton à vis, sur un seul point du baudrier.
- vérifier systématiquement l'encordement (nœud de huit obligatoire avec un nœud d'arrêt) : reconnaître un nœud mal fait, un encordement sur porte-matériel, sur mousqueton à vis, sur un seul point du baudrier.
- évaluer le rapport poids assureur/assuré

Une faute de la part du grimpeur sur l'un de ces deux aspects entraîne pour lui un carton jaune qui sera notifié sur la feuille de compétition en championnat départemental. Lui demander également de régler correctement son baudrier ou refaire son nœud avant de l'autoriser à grimper.

—————> **Avant que le grimpeur ne mousquetonne le premier point :**

- démarrage du chronomètre dès que les deux pieds ont quitté le sol
- comptabiliser le nombre de retour au sol avant le premier mousquetonnage : le grimpeur a droit à trois essais, sans arrêter le chronomètre.

—————> **Le mousquetonnage :**

- reconnaître un mousquetonnage à l'envers. Le juge le signale au grimpeur. Le grimpeur est sanctionné pour cette erreur par un carton jaune au niveau départemental, mais le juge le laisse poursuivre dans sa voie.
- reconnaître un mousquetonnage en « S » : dans ce cas, le juge l'arrête et lui signifie son erreur ; le grimpeur doit alors réparer son erreur en retirant la corde de la dégainé inférieure et en faisant passer l'autre brin de corde dans cette dégainé. Le grimpeur est sanctionné pour cette erreur par un carton jaune au niveau départemental, (éliminé au championnat académique). Si l'erreur n'est rectifiée, le grimpeur n'est pas autorisé à poursuivre dans sa voie.
- s'assurer que le grimpeur n'utilise pas la dégainé comme point d'aide, ni le spit (faute éliminatoire)
- le grimpeur doit absolument mousquetonner le point d'assurage avant que la ceinture ne dépasse ce point (sinon carton jaune et faute éliminatoire pour le grimpeur)

#### **2/ Compétences liées à l'organisation de la compétition**

—————> **Validité de la voie :**

**MEMENTO POUR LA  
FORMATION JEUNES OFFICIELS  
EN ESCALADE**

-le grimpeur n'a t'il utilisé uniquement que les prises autorisées ? Toute prise en dehors de la voie est interdite, aussi bien pour les mains que pour les pieds : on doit avertir le grimpeur quand il touche une prise interdite avant qu'il ne fasse l'erreur de l'utiliser ; si le grimpeur utilise une prise interdite, le juge doit lui signaler immédiatement et l'arrêter dans sa progression; dans ce cas, la dernière bonne prise utilisée servira pour le décompte des points.

-Il est interdit pour le grimpeur de se tenir ou s'appuyer sur les plaquettes, dégaines, prises d'une autre couleur, même pour se reposer ou pour passer la corde dans la dégaîne.

-les appuis ainsi que les adhérences sur le mur sont autorisés.

-pour l'utilisation des arêtes, fissures, bords du mur, volumes, etc...., cela doit être précisé en début de compétition ou sur la feuille de voie. Si ce n'est pas le cas, demander des précisions au responsable de la compétition.

-arrivé en haut de la voie, le grimpeur doit prendre la dernière prise et mousquetonner. Le responsable de la compétition, en fonction des caractéristiques du mur pourra modifier ce point de règlement (par exemple : prendre la chaîne ou le haut du mur). Si le concurrent mousquetonne mais ne prend pas la dernière prise, il marquera le nombre de points de la dernière prise tenue.

-le grimpeur peut désescalader à tout moment dans la voie mais n'a pas le droit de toucher le sol s'il a mousquetonné le premier point d'assurage.

-interdiction pour le grimpeur de se reposer (s'asseoir) dans son baudrier (élimination)

-temps maximum dans la voie : 4 minutes. Au terme de ce temps, on prend en compte la dernière prise tenue. En fonction de la configuration du mur, l'organisateur peut modifier le temps maxi par voie. Le juge de voie doit avertir le grimpeur quand il reste 30 secondes.

—————> Le Décompte des points :

Il y a deux cas possibles :

1- Au niveau des compétitions départementales, il existe un plan de voie. Dans ce cas le juge suit la progression du grimpeur sur le plan de voie et repère la dernière prise tenue (au moins deux secondes) par le grimpeur sur son plan de voie. Cette prise est affectée d'un certain nombre de points que le juge reporte sur la feuille de compétition.

2- Quand il n'existe pas de plan de voie ; dans ce cas on utilise le protocole suivant : chaque mousquetonnage rapporte un point

-chaque voie est affectée d'un coefficient (1,2 ou 3) en fonction de la difficulté.

—————> L'épreuve de blocs :

-le grimpeur a droit à plusieurs tentatives

-une prise tenue est validée quand elle est tenue au moins 2 secondes

-le grimpeur doit suivre l'ordre de numérotation des prises quand il y en a un.

-il peut se tenir à deux mains sur la même prise

- le grimpeur dispose d'un temps maximum pour ses essais, temps de récupération y compris. C'est au grimpeur de gérer son temps de récupération. Le juge avertit quand il reste 30 secondes.

-le grimpeur peut rebrousser chemin mais seule la prise la plus proche du point de départ et tenue 2 secondes sera comptée en cas de chute.

—————> Remplir la feuille de Résultats :

-le juge de voie doit remplir la fiche de compétition : il reportera dans la case correspondante le nombre de points marqués par le concurrent dans sa voie.

-il marquera également si le grimpeur a fait l'objet d'un carton jaune. **Ce système de carton jaunes n'est mis en place qu'au niveau du Championnat Départemental.**

**Rappel des fautes entraînant un carton jaune (carton jaune = faute liée à la sécurité)**

-nœud mal fait avant de partir, encordement non conforme,

-nœud autre que le nœud de 8, ou nœud mal réalisé.

**MEMENTO POUR LA  
FORMATION JEUNES OFFICIELS  
EN ESCALADE**

- baudrier mal attaché, mal réglé
- le grimpeur s'apprête à faire un « S » et cela lui est signifié par le juge, ou bien il vient de faire un « S » et a réparé son erreur
- mousquetonnage à l'envers.
- mousquetonnage non réalisé alors que le bassin dépasse le point de mousquetonnage

**Rappel des fautes éliminatoires** : le grimpeur est éliminé dans sa voie mais pas de la compétition ; le nombre de points marqué par le concurrent est le nombre de points correspondant à la dernière prise tenue avant la faute éliminatoire.

- prise non autorisée **utilisée** par le grimpeur dans sa progression
- mousquetonnage non réalisé alors que le bassin dépasse le point de mousquetonnage
- le grimpeur n'a pas réussi à réparer son erreur après un « S ».
- le grimpeur utilise un spit ou une dégaine ou une autre prise comme point d'aide ou de repos
- le grimpeur s'assoit dans son baudrier
- dépassement du temps limite.

### **3/ Compétences liées à l'observation de l'assurage**

- Avant que le grimpeur ne s'élançe dans la voie :
  - installer la corde dans son descendeur et vérifier que la corde est à sa main (descendeur en 8), vérifier que le mousqueton soit bien vissé.
  - prendre le mou nécessaire avant la parade
- Avant que le grimpeur ne mousquetonne le premier point :
  - assurer la parade du grimpeur jusqu'au 1<sup>er</sup> mousquetonnage : mains au niveau des épaules si dévers ou toit, au niveau du bassin si paroi verticale ; bras semi fléchis, bien stabilisé sur les jambes.
  - le grimpeur a droit à trois essais avant le 1<sup>er</sup> mousquetonnage
- Au niveau du 1<sup>er</sup> mousquetonnage
  - juste après le premier mousquetonnage, saisir la corde et adapter la tension sans quitter le grimpeur des yeux
  - se décaler de l'axe de chute, contre le mur pour vérifier le premier mousquetonnage et ne pas gêner le grimpeur
  - entre le premier mousquetonnage et le second, « sécher » en cas de chute.
- Un assurage sécuritaire :
  - à aucun moment la main inférieure ne doit quitter le contact avec la corde, la corde passant dans le poing fermé
  - afin de reprendre le mou, effectuer une manipulation en cinq temps
    - avaler le mou en faisant coulisser les deux brins l'un contre l'autre vers l'avant
    - descendre le brin inférieur vers le bas pour mettre le grimpeur en sécurité
    - la main qui tenait le brin supérieur lâche celui-ci pour prendre le brin inférieur
    - la main en bas du brin inférieur reprend ce brin près du descendeur
    - reprendre le brin supérieur à une brassée, prêt à reprendre le mou.
  - pour donner du mou, effectuer un mouvement en trois temps :
    - la main sur le brin supérieur descend contre le descendeur
    - la main sur le brin inférieur se décale vers le bas
    - les deux mains remontent, corde tendue pour donner le mou.
  - l'assureur peut ajuster le mou en se déplaçant au sol (vers l'avant, vers l'arrière)

**Le non respect de cette manière d'assurer doit immédiatement être signalé à un responsable de la compétition.**

**MEMENTO POUR LA  
FORMATION JEUNES OFFICIELS  
EN ESCALADE**

——→ La position de l'assureur :

- l'assureur modifiera sa position en fonction de l'axe de chute du grimpeur pour qu'à aucun moment la corde ne perturbe le grimpeur ou sa chute
- l'assureur modifiera sa position au sol afin de toujours garder le regard sur la qualité du mousquetonnage
- l'assureur doit se placer au plus près de l'axe vertical du dernier point mousquetonné
- l'assureur doit surveiller que le grimpeur ne passe pas la jambe entre la corde et le mur ; dans ce cas prévenir immédiatement le grimpeur par une injonction : « Attention à la corde ! Passe ta jambe par dessus ! »
- l'assureur doit être prêt à donner du mou dès que le grimpeur attrape la corde près de son baudrier.
- l'assureur ni le juge n'ont pas à indiquer au grimpeur les prises dans la voie ou le mouvement à réaliser
- l'assureur doit assurer une vigilance accrue dès qu'il repère chez le grimpeur des signes de difficulté (tremblements, hésitations excessives,...)
- le grimpeur peut désescalader à tout moment dans la voie mais n'a pas le droit de toucher le sol s'il a mousquetonné le premier point d'assurage ; dans ce cas, l'assureur suit sa descente en donnant le mou nécessaire.

——→ Le mousquetonnage :

- reconnaître un mousquetonnage à l'envers
- reconnaître un mousquetonnage en « S », si possible en avertir le grimpeur avant qu'il ne passe la corde dans la dégainé.
- le grimpeur doit absolument mousquetonner le point d'assurage avant que la ceinture ne dépasse ce point (faute éliminatoire pour le grimpeur). Si cela arrive, le signaler au grimpeur pour qu'il mousquetonne afin de se mettre en sécurité, puis lui signaler que sa prestation est terminée.
- le 2<sup>ème</sup> mousquetonnage est le moment le plus délicat : le retour (chute) au sol est toujours possible, surtout si le grimpeur demande beaucoup de mou
- après le 3<sup>ème</sup> mousquetonnage, laisser un « ventre » sur la corde pour faciliter l'assurage dynamique.

——→ La descente du grimpeur :

- Si un concurrent est éliminé dans sa voie, il faut lui signaler immédiatement et cesser de lui donner du mou. Attendre qu'il s'assoit dans son baudrier et le redescendre au sol.
- dès qu'un concurrent s'assoit dans son baudrier, l'épreuve est terminée pour lui et l'assureur doit le redescendre
- assurer la descente du grimpeur à vitesse raisonnable, sans jamais laisser glisser la corde dans les deux mains, mais en remontant alternativement les mains sur le brin inférieur
- en cas de différence de poids, s'approcher du mur et poser un pied calé sur celui-ci
- assurer la dépose du grimpeur au sol en douceur
- une fois au sol, donner à nouveau du mou afin que le grimpeur puisse défaire son nœud en 8
- puis faire redescendre la corde et la préparer pour le concurrent suivant.

**Si le juge observe qu'un assureur n'est pas capable d'assurer le grimpeur de manière parfaitement sécuritaire, ou s'il voit des fautes au niveau de l'assurage pouvant être dangereuses pour le grimpeur, il doit le signaler immédiatement au responsable de la compétition ou au professeur le plus proche de l'action.**