

Escalade

Les règles du jeu

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

Mise à jour adoptée par le conseil
d'administration le 14 juin 2008

esport fans

d'airtime

ski de montagne

escalade

raquette

handball

canyonisme



Fédération
française
de la montagne
et de l'escalade

SOMMAIRE

Chapitre 1 – Les règles du jeu des disciplines d'escalade de compétition

1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES.....	6
1.1 REGLEMENT GENERAL.....	6
1.1.1 <u>Support d'escalade</u>	6
1.1.1.1. La structure artificielle d'escalade	
1.1.1.2. Délimitations et marquages sur la SAE	
1.1.1.3. Une prise de main	
1.1.2 <u>Entretien de la structure d'escalade</u>	6
1.1.3 <u>Accréditation et zone d'isolement</u>	7
1.1.3.1. L'accréditation à la compétition	
1.1.3.2. La zone d'isolement	
1.1.3.3. Les personnes autorisées en zone d'isolement	
1.1.4 <u>Briefing et réunion technique</u>	7
1.1.5 <u>Observation des voies ou des blocs</u>	8
1.1.5.1. Personnes admises à l'observation des voies ou des blocs	
1.1.5.2. Règles générales pendant l'observation	
1.1.5.3. L'observation lors des compétitions à vue	
1.1.6 <u>Règles générales de préparation à l'escalade</u>	8
1.1.6.1. Zone de transit	
1.1.6.2. Règles générales concernant le matériel personnel	
1.2 SECURITE.....	9
1.2.1. <u>L'organisateur</u>	9
1.2.2. <u>Le Président de Jury et le Chef Ouvreur</u>	9
1.3 INCIDENTS TECHNIQUES.....	9
1.3.1. <u>Définition</u>	9
1.3.2. <u>Règles générales des incidents techniques</u>	9
1.4 CLASSEMENTS.....	10
1.4.1. <u>Les règles de classement dans la compétition</u>	10
1.4.2. <u>Les abandons</u>	10
1.5 ARBITRES ET OUVREURS.....	11

2 REGLEMENT DE DIFFICULTE.....	12
2.1 REGLEMENTS TECHNIQUES.....	12
2.1.1 <u>Introduction</u>	12
2.1.2 <u>Le jury de chaque voie</u>	12
2.1.3 <u>Nombre de concurrents et ordre de passage</u>	12
2.1.4 <u>Période d'observation pour les épreuves à vue et démonstration des épreuves flash</u>	13
2.1.4.1. Période d'observation	
2.1.4.2. Démonstration	
2.1.5 <u>Procédure d'escalade</u>	13
2.1.5.1. Temps maximum pour réaliser une voie	
2.1.5.2. Temps maximum pour débiter une tentative	
2.1.5.4. Début d'une tentative	
2.1.5.5. Le mousquetonnage	
2.1.5.6. Le nettoyage	
2.1.6 <u>Fin de tentative dans une voie</u>	14
2.1.6.1. La réussite d'une voie	
2.1.6.2. Arrêt d'une tentative	
2.1.6.3. Information de l'arrêt de la tentative	
2.2 SECURITE.....	15
2.2.1. <u>Généralités</u>	15
2.2.2. <u>La corde</u>	15
2.2.3. <u>Equipement des voies</u>	15
2.2.4. <u>Le compétiteur</u>	15
2.2.5. <u>L'assureur</u>	15
2.2.5.1. Avant que le compétiteur ne commence sa tentative	
2.2.5.2. Pendant la tentative du compétiteur	
2.2.5.3. Après la tentative du compétiteur	
2.3 INCIDENTS TECHNIQUES.....	16
2.3.1. <u>Les différents incidents techniques</u>	16
2.3.2. <u>Le traitement de l'incident technique</u>	16
2.4 CLASSEMENTS.....	17
2.4.1 <u>Mesure des hauteurs atteintes</u>	17
2.4.1.1. Prises comptabilisées	
2.4.1.2. Méthode pour la mesure des hauteurs	
2.4.1.3. Classement sur une même prise	
2.4.2 <u>Classement après chaque tour</u>	18
2.4.2.1. Cas général	
2.4.2.2. Départage des ex aequo au classement d'un tour – « Rétroprocédure »	
2.4.2.3. Cas des voies multiples tentées par tous les compétiteurs	
2.4.2.4. Cas des groupes de compétiteurs avec des voies différentes	
2.4.2.5. Super finale	
2.4.3 <u>Quotas pour chaque tour</u>	19
2.4.3.1. Cas général d'accès au tour suivant	
2.4.3.2. Les quotas pour chaque tour	
2.4.3.3. Dépassement du quota	

3 REGLEMENT DE BLOC.....	21
3.1 REGLEMENTS TECHNIQUES.....	21
3.1.1 <u>Introduction</u>	21
3.1.2. <u>Les tours</u>	21
3.1.3. <u>Les deux types de compétition</u>	21
3.1.3.1. Le circuit	
3.1.3.2. Le contest	
3.1.4. <u>Le Jury de chaque bloc</u>	21
3.1.5. <u>Identification de prises particulières</u>	21
3.1.5.1. Les prises de départ	
3.1.5.2. La prise de sortie	
3.1.5.3. La prise bonus	
3.1.5.4. Le marquage	
3.1.6. <u>Nombre de concurrents et ordre de passage</u>	22
3.1.7. <u>Période d'observation</u>	22
3.1.8. <u>Procédure d'escalade</u>	22
3.1.8.1. Avant une tentative	
3.1.8.2. Début d'une tentative	
3.1.8.3. Fin d'une tentative	
3.1.8.4. Un circuit sans observation collective	
3.1.8.5. Un circuit avec observation collective	
3.1.8.6. Un contest	
3.1.9. <u>Réussite d'un bloc</u>	24
3.1.10. <u>Comptabilisation d'un essai dans un bloc</u>	24
3.1.11. <u>Comptabilisation de la prise bonus</u>	24
3.2 SECURITE.....	25
3.2.1. <u>La surface de réception</u>	25
3.2.2. <u>Hauteur de chute</u>	25
3.3 INCIDENTS TECHNIQUES.....	25
3.3.1. <u>La déclaration de l'incident technique</u>	25
3.3.2. <u>Dans le cas d'un circuit de bloc sans observation collective</u>	25
3.3.2.1. L'incident est réparé avant la fin du temps d'escalade	
3.3.2.2. L'incident ne peut pas être réparé avant la fin du temps d'escalade	
3.3.3. <u>Dans le cas d'un circuit de blocs avec observation collective</u>	25
3.3.4. <u>Dans le cas d'un contest</u>	26
3.4 CLASSEMENTS.....	26
3.4.1 <u>Classement après chaque tour</u>	26
3.4.1.1. La feuille de résultat individuelle des compétiteurs	
3.4.1.2. Le classement pour les circuits	
3.4.1.3. Le classement pour les contests	
3.4.2. <u>Classement des ex aequo au classement d'un tour – « Rétroprocédure »</u>	26
3.4.2.1. Principe général	
3.4.2.2. Cas de groupes différents	
3.4.3. <u>Super finale</u>	27
3.4.4 <u>Quotas pour chaque tour</u>	27
3.4.4.1. Cas général d'accès au tour suivant	
3.4.4.2. Les quotas pour chaque tour	
3.4.4.3. Dépassement du quota	

4 REGLEMENT DE VITESSE.....	29
4.1 REGLEMENTS TECHNIQUES.....	29
4.1.1 <u>Introduction</u>	29
4.1.1.1. Deux phases	
4.1.1.2. Le chronométrage	
4.1.1.3. Le buzzer	
4.1.2. <u>Le Jury des voies</u>	30
4.1.3. <u>Nombre de concurrents et ordre de passage</u>	30
4.1.4. <u>Démonstration et observation</u>	32
4.1.4.1. Démonstration	
4.1.4.2. Observation	
4.1.5. <u>Procédure d'escalade</u>	33
4.1.5.1. Position de départ	
4.1.5.2. Commandements de départ	
4.1.5.3. Début d'une tentative	
4.1.5.4. Le faux départ	
4.1.6. <u>Fin d'une tentative dans une voie</u>	33
4.1.6.1. Cas général	
4.1.6.2. Arrêt d'une tentative	
4.1.6.3. Après la tentative en phase qualificative	
4.1.6.4. Après la tentative en phase finale	
4.2 SECURITE.....	34
4.2.1. <u>Généralités</u>	34
4.2.2. <u>La corde</u>	34
4.2.3. <u>Equipement des voies</u>	34
4.2.4. <u>Le compétiteur</u>	34
4.2.5. <u>Les assureurs</u>	34
4.2.5.1. Avant la tentative du compétiteur	
4.2.5.2. Pendant la tentative du compétiteur	
4.2.5.3. Après la tentative du compétiteur	
4.3 INCIDENTS TECHNIQUES.....	35
4.3.1. <u>Les types d'incidents techniques</u>	35
4.3.2. <u>Le traitement de l'incident technique</u>	35
4.4 CLASSEMENTS.....	36
4.4.1. <u>Phase qualificative</u>	36
4.4.2. <u>Phase finale</u>	36
4.4.2.1. En huitième, quart de finale et demi-finale	
4.4.2.2. En finale	
4.4.3. <u>Temps et classement général</u>	36

Chapitre 2 – Les niveaux de compétition

5. LES COMPETITIONS D'ESCALADE DE DIFFICULTE.....	37
5.1. LES CHAMPIONNATS D'ESCALADE DE DIFFICULTE.....	37
5.1.1. <u>Le championnat Départemental espoirs ou seniors</u>	37
5.1.2. <u>Le championnat Régional espoirs ou seniors</u>	37
5.1.3. <u>Le championnat Inter-régional espoirs ou seniors</u>	37
5.1.4. <u>Le championnat de France espoirs</u>	37
5.1.5. <u>Le championnat de France seniors</u>	38
5.1.6. <u>Le championnat de France vétérans</u>	38
5.2. LES ETAPES DE COUPE DE FRANCE ET LES OPENS DE DIFFICULTE ESPOIRS OU SENIORS.....	38
6. LES COMPETITIONS D'ESCALADE DE BLOC.....	39
6.1. LES CHAMPIONNATS D'ESCALADE DE BLOC.....	39
6.1.1. <u>Le championnat de France espoirs</u>	39
6.1.2. <u>Le championnat de France seniors</u>	39
6.2. LES ETAPES DE COUPE DE FRANCE ET LES OPENS DE BLOC ESPOIRS OU SENIORS.....	39
7. LES COMPETITIONS D'ESCALADE DE VITESSE.....	40
8. LES COMPETITIONS PROMOTIONNELLES.....	40

Chapitre 3 – Les appels

9.1. REGLES GENERALES.....	42
9.2. LE JURY D'APPEL.....	42
9.3. APPEL CONTRE UNE DECISION D'ARRET D'UNE TENTATIVE.....	42
9.3.1. <u>Compétition de difficulté</u>	42
9.3.2. <u>Compétition de vitesse</u>	43
9.4. APPEL CONTRE DES RESULTATS OFFICIELS.....	43
9.4.1. <u>Délai de l'appel</u>	43

Chapitre 4 – Les sanctions sportives

10.1. REGLES GENERALES.....	44
10.2. LES COMPETENCES DU PRESIDENT DE JURY.....	44
10.3. INFRACTIONS SUR L'AIRE DE COMPETITION.....	44
10.3.1. <u>Carton jaune</u>	45
10.3.2. <u>Carton rouge</u>	45
10.4. INFRACTIONS DANS L'ENCEINTE SPORTIVE HORS DE L'AIRE DE COMPETITION.....	46
10.5. MODALITES.....	46
10.6. PROCEDURES DISCIPLINAIRES.....	47

Chapitre 1 – Les règles du jeu des disciplines d'escalade de compétition

1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES

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

1.1. - REGLEMENT GENERAL

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 pas 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)

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

1.1.1.3. 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, ainsi que leurs entraîneurs inscrits régulièrement sur le formulaire fédéral se font accréditer auprès des officiels de l'organisation.

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

Les entraîneurs peuvent également s'inscrire avant le début de la compétition.

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 utilisé par les compétiteurs et/ou leurs entraîneurs, 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 (cf. 1.1.1.), 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.

1.1.5.3. – 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.

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

1.1.6.2. 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 SECURITE

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.

1.3 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 :
 1. L'incident technique est déclaré par le président du jury ou le juge de voie ou de bloc qui décide :
 - a. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
 - b. 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 :
 - a. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
 - b. 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 n'apparaît pas dans le classement de la compétition.

1.5 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.

Le Président de Jury s'appuie sur des juges de voie ou de bloc 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.

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 :

Fonction	Qualifications minimales requises		
	Compétitions départementales régionales	Compétitions inter-régionales	Compétitions nationales
Président de Jury	<ul style="list-style-type: none"> Juge arbitre régional titulaire 	<ul style="list-style-type: none"> Juge arbitre national titulaire 	<ul style="list-style-type: none"> Juge arbitre national titulaire
Juge de voie	<ul style="list-style-type: none"> Juge de voie 	<ul style="list-style-type: none"> Juge de voie 	<ul style="list-style-type: none"> Juge arbitre national
Juge de bloc	<ul style="list-style-type: none"> Juge de bloc 	<ul style="list-style-type: none"> Juge de bloc 	<ul style="list-style-type: none"> Juge de bloc
Chef Ouvreur	<ul style="list-style-type: none"> Ouvreur régional titulaire 	<ul style="list-style-type: none"> Ouvreur national titulaire 	

2 REGLEMENT DE DIFFICULTE

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

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.

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 et sans indication extérieure pendant la tentative du grimpeur

Les compétitions de difficulté 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 le cas échéant (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 permanent 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.
- c) Ordre de passage pour les tours suivants:
 - L'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédent (le premier partira en dernier).

- En cas d'ex æquo dans le tour précédent, l'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement national permanent 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.
Dans le cas spécifique d'une super-finale, on adopte le même ordre de passage que dans la finale.

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.

2.1.5. - Procédure d'escalade

2.1.5.1 - Temps maximum pour réaliser une voie

Il est prévu pour chaque voie un temps maximum pendant lequel un concurrent effectue sa tentative. Ce temps est de 6 minutes en qualification, 8 minutes en demi finale et 8 minutes en finale (et en super finale).

Ce temps peut exceptionnellement être rallongé si la voie proposée est particulièrement longue par décision du Président du Jury, sur proposition 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.

Le juge de voie doit informer le concurrent lorsqu'il ne lui reste qu'une minute du temps alloué.

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 au compétiteur le démarrage du chronométrage. Le concurrent dispose alors de 40 secondes maximum pour débiter sa tentative dans la voie. 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.

2.1.5.4 – Début d'une tentative

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

2.1.5.5 – Le mousquetonnage

En cours de tentative dans une voie :

- a) Chaque concurrent passe sa corde dans le mousqueton de chaque dégaine et dans l'ordre de la progression.

b) La dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise à partir de laquelle le concurrent peut mousquetonner sans désescalader ou traverser en sens inverse selon l'axe de progression de la voie. Le compétiteur n'est considéré en position irrégulière que lorsqu'il a quitté cette dernière prise avec les deux mains et qu'il a quitté une position stabilisée.

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, de préférence en plaçant une croix bleue près de la prise en question ainsi que la dégaine concernée. Dans ce cas, le Président du jury doit montrer aux concurrents concernés juste avant de le début de l'observation l'emplacement de cette prise et de la dégaine.

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 2.1.5.5 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 du bas 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 2.1.5.5. b) ci-dessus appliquée à la dégaine dont il aurait du modifier le mousquetonnage.

e) Le démousquetonnage volontaire de toute dégaine par le compétiteur, à l'exception de la procédure au point 2.1.5.5. d), est interdit et entraîne les sanctions sportives prévues au chapitre 4..

2.1.5.6. 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 chaque tour. 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 touche une partie du mur située au-delà des limites matérialisées de la voie (voir 1.1.1.2.)
- c) il utilise une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite (voir 1.1.1.2.)
- d) 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'assurance ou les dégaines)
- e) il ne mousquetonne pas une dégaine conformément au 2.1.5.5.
- f) 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 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 (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.

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.

2.2.5 – L'assureur

2.2.5.1. – 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 :
- 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 dégaine est nécessaire

2.2.5.2. 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.

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

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 :

- 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.

2.3.2 - 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 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. Le concurrent doit décider immédiatement à quel moment il désire recommencer sa tentative dans la voie, sachant que son choix doit se situer entre le concurrent suivant immédiat et le cinquième suivant. S'il reste moins de quatre concurrents, le compétiteur a droit à au moins 20 minutes de récupération entre ses tentatives. Le compétiteur peut décider de s'engager dans sa nouvelle prestation avant les 20 minutes auxquelles 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.

2.4 CLASSEMENTS

2.4.1 Mesure des hauteurs atteintes

2.4.1.1 – 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 « tenue » ou « valorisée » (comme indiqué ci-après au 2.4.1.2.), le juge de voie l'ajoute sur le plan de voie et la comptabilise.

Si un concurrent touche un point non indiqué comme une prise de main sur le plan, le juge de voie consulte le Chef ouvrier pour déterminer si c'est une prise de main et le cas échéant rectifie le plan de voie et comptabilise la prise pour mesurer la hauteur atteinte.

2.4.1.2. – 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.

2.4.1.3. – Classement sur une même prise

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

1. Une prise « touchée » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (-). On considère qu'une prise sur le plan de voie est touchée (c.f. 2.4.1.1.) lorsque la main du grimpeur touche la préhension.
2. Une prise « tenue » se voit attribuer la hauteur de la prise sans suffixe. On considère qu'une prise est tenue lorsque le grimpeur tient celle-ci 2 secondes.

3. Une prise « valorisée » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+). On considère qu'une prise est valorisée lorsque le grimpeur réalise un mouvement de progression avec celle ci

2.4.2 Classement après chaque tour

2.4.2.1 – Cas général

Après chaque tour de la compétition, les concurrents sont classés selon l'article 2.4.1.

2.4.2.2. – 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 de tours organisés avec plusieurs groupes de compétiteurs d'une même catégorie dans des voies non identiques (cf. 2.4.2.4. plus bas), le point précédent s'applique uniquement pour les grimpeurs ayant concouru dans le même groupe à la condition qu'il n'y ait pas de compétiteur à la même place issu d'un autre groupe. Sinon, les grimpeurs conservent leur place d'ex aequo.

2.4.2.3. - 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

- 2 Pt : total des points
- 3 R1 : classement dans la voie 1
- 4 R2 : classement dans la voie 2
- 5 ...

b) Calcul des points pour établir le classement

$R1 \times R2 \times \dots = \text{Pt}$. 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

2.4.2.4. - 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}

2.4.2.5. - Super finale

Si, après avoir appliqué le 2.4.2.2. à la fin du tour final une égalité persiste pour la première place, un tour supplémentaire, une super finale, est mis en place pour départager les ex aequo à la première place.

Si l'égalité persiste à la fin de la super finale, le Président de Jury peut décider de départager les concurrents ex æquo avec le temps : le chronomètre est arrêté dès la fin de la tentative du grimpeur (voir 2.1.6.), le grimpeur ayant le temps le plus court étant le vainqueur. Si le Président de Jury prend cette décision, il doit l'annoncer avant la tenue de la super finale. Si les grimpeurs font le même temps ou si cette option n'a pas été utilisée par le Président de Jury, ils sont définitivement déclarés ex aequo.

2.4.3 Quotas pour chaque tour

Cet article doit être lu conjointement avec l'article 2.4.2 ci-dessus, la procédure de classement doit être terminée avant l'application des règles suivantes.

2.4.3.1 – 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 voies non identiques (cf. 2.4.2.4.), le quota prévu pour le tour suivant est divisé par le nombre de groupe. Chaque groupe a la même proportion du quota.

2.4.3.2. - 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 ½ FINALE	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

2.4.3.3 – dépassement du quota

Si le quota est dépassé suite à des grimpeurs ex aequo (après mise en œuvre du 2.4.2.), 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. REGLEMENT DE BLOC

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

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 1.1.1. 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 complétées éventuellement par une ou 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.

3.1.5.2. - 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, 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 par un à un 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 permanent 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.
- c) Ordre de passage pour les tours suivants:
 - L'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédent (le premier partira en dernier).
 - En cas d'ex æquo dans le tour précédent, l'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement national permanent 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 un tour organisé en circuit de blocs, si une observation collective est prévue, elle doit être conforme au 1.1.5. Le temps d'observation est de deux minutes par bloc. Une période d'observation collective n'est envisageable qu'en finale seulement.

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 toute partie de la structure 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.

3.1.8.2. – Début d'une tentative

La tentative d'un grimpeur est considérée comme commencée dès que son corps ne touche plus la surface de réception.

Le grimpeur doit débiter sa tentative en se plaçant dans la position de départ comme stipulé au 3.1.5.1..

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, de 6 minutes pour les demi 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 (définie au 10.1.)

3.1.8.5. – Un circuit avec observation collective

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

Les compétiteurs tentent de réaliser au moins 3 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.

La fin du temps d'escalade est annoncée par un signal sonore suffisamment fort pour être parfaitement audible par les concurrents. A ce signal les concurrents ne peuvent pas débiter une

nouvelle tentative. Cependant ils peuvent terminer leur tentative en cours et en cas de réussite du bloc, ce dernier est validé. La dernière minute du temps d'escalade est annoncée par le juge de bloc.

Après leur temps d'escalade, les grimpeurs vont en zone de transit délimitée d'où ils ne peuvent pas voir les blocs suivants.

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 (définie au 10.1.)

3.1.8.6. – Un contest

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.

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.

3.1.9. – Réussite d'un bloc

Le bloc est réussi :

- si le concurrent tient la prise de sortie, comme indiqué au 3.1.5.2., à deux mains tout en contrôlant les mouvements de son corps, 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 position et annonce « OK ».

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

3.1.10. – Comptabilisation d'un essai dans un bloc

- Dans un tour organisé en circuit de bloc, un essai est comptabilisé :
 - dès que le corps quitte le sol 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.).

Le juge note le nombre d'essais comptabilisés pour la réalisation du bloc.

- Les essais ne sont pas comptabilisés dans un tour ou une compétition organisés sous forme de contest.

3.1.11. – Comptabilisation de la prise bonus

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

- lorsque le compétiteur le grimpeur tient celle-ci 2 secondes
- 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. - 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 :

- 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, déclaré 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.

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

Dans le cas où il ya plusieurs groupes de compétiteurs d'une même catégorie essayant les mêmes blocs dans des créneaux différents, le contest est stoppé pour l'ensemble des compétiteurs le temps de la réparation.

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 :

- le nombre d'essais effectués en cas de réussite,
- la tenue de la prise bonus,
- le nombre d'essais effectués pour tenir la prise bonus.

3.4.1.2. – Le classement pour les circuits

Dans un tour sous forme de circuit, 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 tenues en ordre décroissant,
- la somme des essais effectués pour tenir les prises bonus, par ordre croissant.

3.4.1.3. – Le classement pour les contests

Dans un tour sous forme de contest, 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 de tours organisés avec plusieurs groupes de compétiteurs d'une même catégorie dans des circuits ou des contests non identiques, le point précédent s'applique uniquement pour les grimpeurs ayant concouru dans le même groupe à la condition qu'il n'y ait pas de compétiteur à la même place issu d'un autre groupe. Sinon, les grimpeurs conserveront leur place d'ex aequo.

3.4.3. Super finale

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 ouvreur.

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 touchée, tenue ou valorisée 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	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	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, sauf pour le championnat de France espoirs où le quota est de 8 par catégorie en 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 REGLEMENT DE VITESSE

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

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.

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.

- i) 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.
- ii) Phase finale :

La phase finale comprend obligatoirement au minimum deux tours, une demi finale et une finale. Elle comprend deux tours s'il y a moins de 8 concurrents présents en phase qualificative, trois tours s'il y a entre 8 et 15 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.

- Cas des voies identiques : les huitièmes, quarts et demi finale sont organisés sous forme d'élimination directe en duel avec une seule tentative.
Le tour final est divisé 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. Ces deux finales sont chacune organisés sous forme de deux manches gagnantes en duel.
- Cas des voies non identiques : les huitièmes, quarts, demi finale et finales sont organisés sous forme d'élimination directe en duel avec une tentative dans les deux voies. Le meilleur temps additionné des deux voies détermine le vainqueur.
Le tour final est divisé 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 centième 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.

b) 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.

4.1.1.3. – Le buzzer

Un buzzer est installé en haut de la voie et matérialise la fin de la voie. Il est constitué d'un poussoir allumant une lampe de couleur rouge et émettant si possible un signal sonore audible.

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. - 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 départ est réalisé par un tirage au sort.

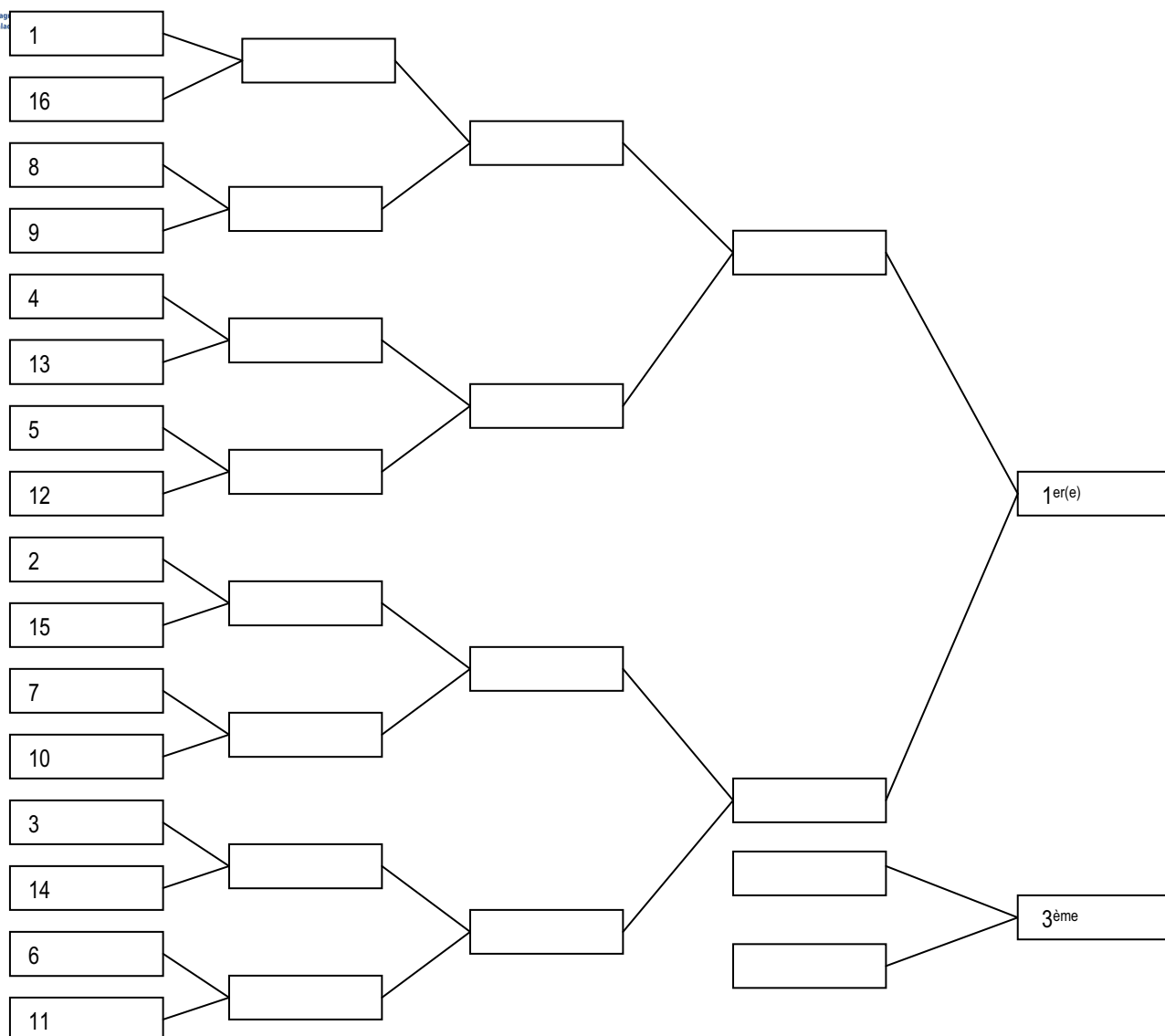
b) phase finale : l'ordre de départ du premier tour de la phase finale est établi en fonction du classement de la phase qualificative de la manière suivante :

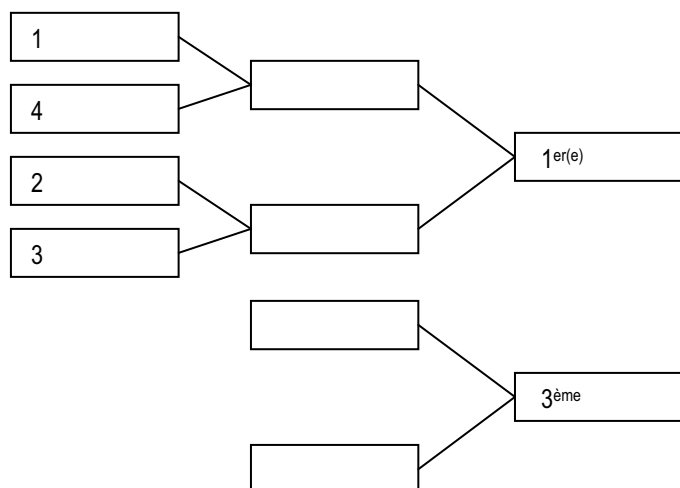
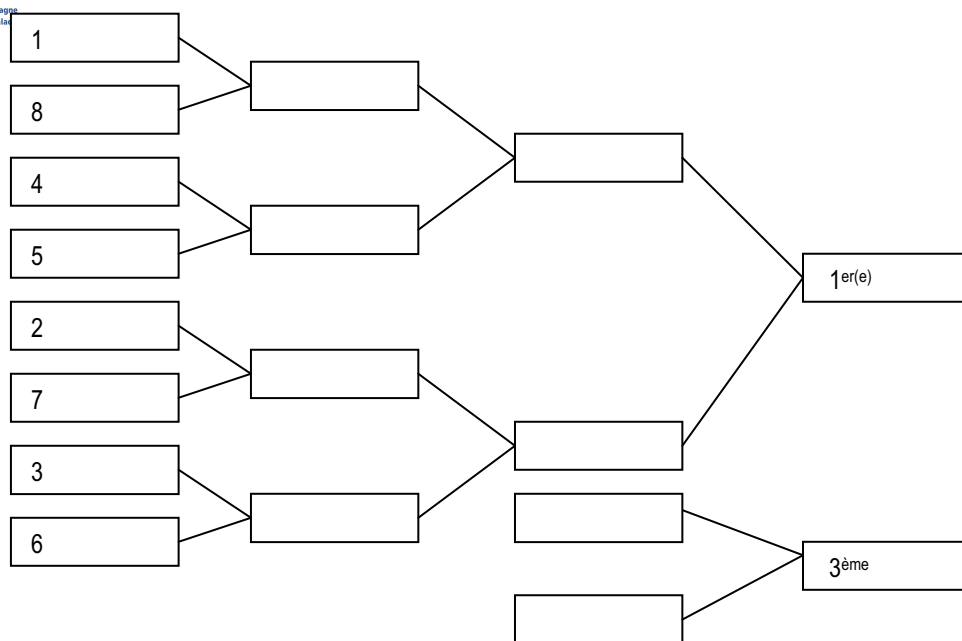
<u>Cas 1) : 1/8 finale, 16 compétiteurs :</u>	compétiteur classé		compétiteur classé
Duel 1	1	contre	16
Duel 2	8	contre	9
Duel 3	4	contre	13
Duel 4	5	contre	12
Duel 5	2	contre	15
Duel 6	7	contre	10
Duel 7	3	contre	14
Duel 8	6	contre	11

<u>Cas 2) : ¼ finale, 8 compétiteurs :</u>	compétiteur classé		compétiteur classé
Duel 1	1	contre	8
Duel 2	4	contre	5
Duel 3	2	contre	7
Duel 4	3	contre	6

<u>Cas 3) : ½ finale, 4 compétiteurs :</u>	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 observation

4.1.4.1. - Démonstration

Deux démonstrations de la (ou des voies) sont réalisées par un ouvrier désigné par le Chef Ouvreur : la première à vitesse normale puis la seconde le plus rapidement possible.

4.1.4.2. - Observation

La démonstration indiquée au point précédent est suivie d'une période d'observation collective de 4 minutes, éventuellement prolongée en cas de voie exceptionnellement longue par décision du Président du Jury, dans les conditions prévues dans les dispositions communes au 1.1.5. Les

compétiteurs sont autorisés à toucher les premières prises à la condition de ne pas décoller les 2 pieds du sol.

4.1.5. - Procédure d'escalade

4.1.5.1. – Position de départ

Le juge chargé du départ demande à chaque compétiteur de rejoindre la position de départ, 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.

4.1.5.2. – Commandements de départ

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

1. « prêts? », puis environ 2 secondes après,
2. « attention » puis immédiatement après,
3. l'ordre de départ par un signal sonore audible ou en annonçant : « Go ! ».

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 avant que le juge annonce « attention ».

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 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.

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 même compétiteur commettant successivement 2 faux départs est éliminé.

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 sol 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'isolement dans laquelle il 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 l'isolement 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 isolement, s'il n'est pas qualifié il sort de l'aire de compétition.

4.2. - SECURITE

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

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 :

- 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) Le compétiteur relie la corde d'attache à son baudrier, selon les spécifications du fabricant, avec 2 mousquetons de sécurité inversés.

4.2.5 – Les assureurs

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 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 successivement 2 tentatives dans une des deux voies identiques et on retient le meilleur temps des 2 tentatives. 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 successivement 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 inférieur à 8, on retiendra 4 compétiteurs pour la phase finale. (cf. cas 3) au 4.1.3.)

Si des compétiteurs sont ex aequo à la dernière place qualificative pour intégrer la phase finale, aucun d'entre eux n'est qualifié et ils restent classés ex aequo, sauf si les qualifiés à la phase finale sont moins de quatre (voir 4.1.1.1. ii)).

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. S'ils perdent leur duel sur une chute, ils sont classés 16^{ème} en huitième de finale ou 8^{ème} en quart de finale. S'il y a des ex aequo, ils sont départagés sur le meilleur temps lors du tour précédent, jusqu'à la phase qualificative incluse, si l'égalité perdurent, 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 compétition

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

5. LES COMPETITIONS D'ESCALADE DE DIFFICULTE

5.1.- LES CHAMPIONNATS D'ESCALADE DE DIFFICULTE

5.1.1. – Le championnat Départemental espoirs ou seniors

Ce championnat se déroule en deux tours : Qualifications et Finale (avec le cas échéant une super finale).

- Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur au moins 3 voies successives.
- Finale (et éventuellement super 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 2.4.3.

Il n'y a pas d'enregistrement vidéo.

5.1.2. – Le championnat Régional espoirs ou seniors

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale (avec le cas échéant une super 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 (et éventuellement super 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 2.4.3.

Il n'y a pas d'enregistrement vidéo.

5.1.3. – Le championnat Inter-régional espoirs ou seniors

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale (avec le cas échéant une super finale).

- Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 ou 3 voies successives.
- Demi-finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».
- Finale (et éventuellement super 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 2.4.3.

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

5.1.4. – Le championnat de France espoirs

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale (avec le cas échéant une super finale).

- Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 ou 3 voies successives.
- Demi-finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».
- Finale (et éventuellement super 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 2.4.3.

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

5.1.5. – Le championnat de France seniors

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale (avec le cas échéant une super finale).

- Qualifications : les grimpeurs tentent deux voies « à vue », le temps maximum pour réaliser une voie est fixé à 6 minutes. Le temps de récupération entre les deux voies est de 21 minutes
- Demi-finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue », le temps maximum pour réaliser la voie est fixé à 8 minutes.
- Finale (et éventuellement super finale) : les grimpeurs tentent une voie « à vue », le temps maximum pour réaliser la voie est fixé à 8 minutes.

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.4.3.

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

5.1.6. – Le championnat de France vétérans

Ce championnat se déroule en 2 tours dénommés Qualification, et Finale (et éventuellement une super-finale).

- Qualification : Ce tour est effectué « flash » sur au moins 3 voies
- Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue »,
- Eventuellement une super-finale : Elle a lieu sur une voie « à vue ».

Les quotas permettant l'accès à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 2.4.3.

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

5.2. – LES ETAPES DE COUPE DE FRANCE ET LES OPENS DE DIFFICULTE ESPOIRS OU SENIORS

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

1) soit en 3 tours dénommés Qualification, Demi-finale et Finale (et éventuellement une super-finale).

- Qualification, Demi-finale : Ces tours peuvent être réalisés « flash » ou « à vue ».
- Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue »,
- Eventuellement une super-finale : Elle a lieu sur une voie « à vue ».

2) soit en 2 tours dénommés Qualification, et Finale (et éventuellement une super-finale).

- Qualification : Ce tour est effectué « flash » sur au moins 3 voies
- Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue »,
- Eventuellement une super-finale : Elle a lieu sur 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 2.4.3.

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

6. LES COMPETITIONS D'ESCALADE DE BLOC

6.1. - LES CHAMPIONNATS D'ESCALADE DE BLOC

6.1.1. – Le championnat de France espoirs

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

- Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest comme indiqué au 3.8.1.6.
- Finale : La finale est organisée sous la forme d'un circuit avec observation collective comme indiqué au 3.1.8.5., sur 4 blocs.

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

6.1.2. – Le championnat de France 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., sur 4 à 8 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 à 8 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.

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

6.2. – LES ETAPES DE COUPE DE FRANCE ET LES OPENS DE BLOC ESPOIRS OU SENIORS

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler selon 3 configurations :

- 1) En 3 tours : Qualification, Demi-finale et Finale.
 - a) Qualification : En circuit sans observation collective avec 4 à 8 blocs ;
 - b) 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) ;
 - c) 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.
 - a) Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest, comme indiqué au 3.1.8.6.
 - b) 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.

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

7. LES COMPETITIONS D'ESCALADE DE VITESSE

Les règles des championnats de France et des opens sont exactement celles indiqués au chapitre précédent au point 4.

8. LES COMPETITIONS PROMOTIONELLES

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.

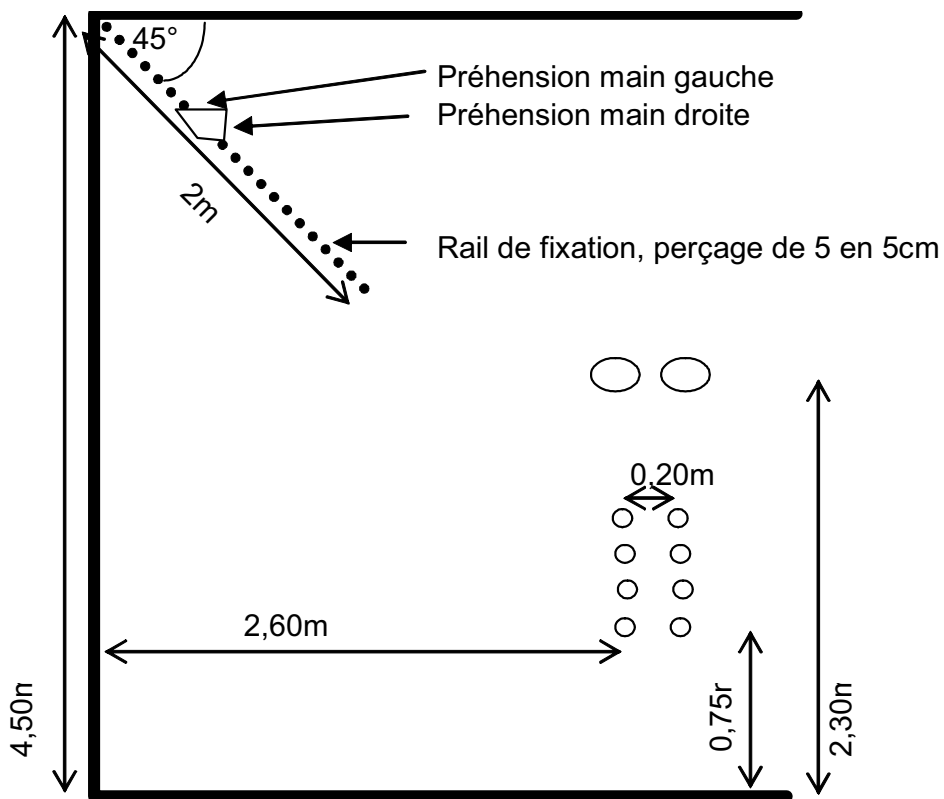
Les concurrents tentent d'atteindre et de tenir à deux mains une prise sommitale en jetant à partir de prises désignées. Lorsque les concurrents sont passés, on déplace la prise en augmentant la distance puis, les concurrents ayant réussi le passage précédent tentent à nouveau d'atteindre et de tenir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

- a) 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.
- b) 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 :



Panneau incliné de 20° en devers

Chapitre 3 – Les appels

9.1. - REGLES GENERALES

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 du dit compétiteur prise par un juge de voie
- toute sanction sportive prise par le président de jury en application des articles 10.1 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 du compétiteur par un juge de voie que s'il existe des enregistrements vidéo officiels.

Tout appel est déposé par écrit sur le formulaire fédéral disponible auprès du Président de Jury, excepté pour le cas indiqué au 9.3.3. en vitesse, par :

- un entraîneur, officiellement inscrit sur le formulaire d'inscription à la compétition de son compétiteur
- un compétiteur, s'il ne bénéficie pas d'un entraîneur.

Excepté pour le cas (vitesse) le Président de jury notifie à l'intéressé la décision du jury d'appel par écrit sur le formulaire officiel dans les 30 minutes qui suivent le dépôt de l'appel. Cette décision est définitive et sans recours devant aucun organe de la FFME.

9.2. – 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
- du chef ouvrier

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 à la majorité de ses membres après avoir, le cas échéant, visionné les enregistrements vidéo officiels et pris connaissance des arguments de l'intéressé. (cf. chapitre 2).

9.3. - APPEL CONTRE UNE DECISION D'ARRET D'UNE TENTATIVE

9.3.1. - 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.

9.3.2 – 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.

9.4. – APPEL CONTRE DES RESULTATS OFFICIELS

9.4.1. – Délai de l'appel

Dès la publication des résultats officiels signés par le président du jury d'un tour, un compétiteur, ou son entraîneur, peut déposer un appel sur ces résultats dans un délai de 20 minutes. Pour les tours de finale et de super finale, ce délai est de 10 minutes.

Passé le délai, tout appel est déclaré irrecevable.

Chapitre 4 - Les sanctions sportives

10.1 - REGLES GENERALES

Les sanctions sportives prises en application des articles 10.1 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 10.6 devra être suivie.

10.2 – 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.

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 saisine des organes disciplinaires dans le cas prévu à l'article 10.6.

10.3 - 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 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, 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.

10.3.1 – Carton jaune

Les infractions suivantes entraînent la présentation d'un carton jaune par le président du jury :

- 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
- e) Ne pas commencer sa tentative, à la suite de l'ordre du Juge de voie (cf. 2.1.4.2.).
- f) 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)
- g) Avoir une attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.
- h) Conduite anti-sportive.
- i) Distraire ou gêner un concurrent qui se prépare ou qui est en cours de tentative dans une voie ou un bloc.
- j) Refuser d'obéir à toutes instructions du Président de Jury, du juge de bloc ou du juge de voie.
- Refus de se présenter aux cérémonies protocolaires sauf autorisation exceptionnelle accordée par le président de jury.

Suite à la présentation d'un carton jaune le compétiteur 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.

10.3.2. – 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
- 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.
- h) Adopter une attitude dangereuse pour lui-même ou les assureurs tel que saut volontaire avant une chute ...

10.4 INFRACTIONS DANS L'ENCEINTE SPORTIVE HORS DE L'AIRES DE COMPETITION

On entend par infractions hors de l'aire de compétition les infractions commises en dehors de l'aire définie à l'article 10.2 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.

10.5 MODALITES

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 CSE 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 CSE.

10.6 PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

Dans le cas de faits particulièrement graves ou de conduite anti sportive avérée, le président du jury, dans son rapport adressé au président du CSE, 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 règlement de discipline de la FFME notamment ses articles 2 , 9 et 22.