



**JEUNE OFFICIEL**  
**EN**  
**ESCALADE**

**Programme 2012-2016**  
*14 décembre 2012*

## **PREAMBULE**

Ce mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

Il vous appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

## **SOMMAIRE**

### **LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A :**

- 1. REMPLIR SON ROLE**
- 2. CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURER LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

## **1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**

Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

*« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».*

A cet effet, le jeune officiel doit :

- ✧ connaître le règlement de l'activité,
- ✧ être sensible à l'esprit du jeu,
- ✧ être objectif et impartial,
- ✧ permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF, ...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

## **2. CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE ESCALADE**

### **A) Avant propos**

Depuis 2009, la nouvelle formule du championnat de France d'escalade s'organise comme suit :

- Equipes de 5 (4 grimpeurs + 1 jeune officiel), composition conforme aux indications de la fiche sport en cours,
- 12 secteurs possibles à réaliser,
- Chaque grimpeur s'exprime sur 9 secteurs,
- Chaque secteur est effectué par 3 grimpeurs sur 4 de l'équipe,
- Un secteur peut correspondre à une épreuve de difficulté, de bloc ou de vitesse.

Depuis 2011, les grimpeurs d'une même équipe s'assurent entre eux sur les différentes voies. C'est pourquoi l'évaluation des jeunes officiels portera désormais seulement sur leurs capacités du jeune à assumer le rôle de juge de voie et juge de bloc.

Cependant, la formation à l'assurance reste utile.

### **B) Règlement de l'escalade UNSS en difficulté**

#### **1) PRESTATION :**

- En compétition d'escalade UNSS, il n'existe qu'une forme de prestation : les voies « flash ».
- La voie est démontrée par un ouvreure ou visionnée.
- Les grimpeurs voient évoluer les autres compétiteurs.
- Aucune indication extérieure pendant la prestation du grimpeur.
- Les voies sont gravies en tête.
- L'ordre de passage des équipes se fait par tirage au sort.

- Sur chaque secteur, la gestion du temps et de l'ordre de passage des équipiers est laissée à l'appréciation de l'équipe.

### 1) **DÉBUT DE PRESTATION** :

Une prestation débute dès que les 2 pieds du grimpeur quittent le sol.

### 2) **CE QUE DOIT FAIRE LE GRIMPEUR** :

- S'encorder avec un nœud en huit sécurisé par un nœud d'arrêt.
- Mousquetonner impérativement toutes les dégaines **et** dans l'ordre de progression.
  - \* Attention : il est encore possible de mousquetonner tant que le grimpeur peut toucher la dégaine avec une main sans l'aide des pieds.
  - \* La dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise avec laquelle le concurrent peut toucher avec la main la dégaine à mousquetonner.
  - \* Le compétiteur est autorisé à toucher ou tenir la prise suivante mais cette dernière ne sera pas comptabilisée tant que le mousquetonnage n'aura pas été réalisé.
  - \* En cas de problème de sécurité, on matérialisera cette prise ainsi que la dégaine par un marquage (croix bleue). Elle sera annoncée au cours de la démonstration.
- Réparer lui-même un mauvais mousquetonnage (cas du yoyo ou scoubidou). Dans les conditions citées au-dessus.
- Respecter les consignes et les interdits donnés par l'organisateur pendant la démonstration

### 3) **CE QUE PEUT FAIRE LE GRIMPEUR** :

- Désescalader une partie de sa voie, sans retourner au

sol.

- Signaler et demander la prise en compte d'un incident technique (voir chapitre B- 7), ce qui pourra, si avéré, lui accorder une nouvelle tentative et sa meilleure prestation sera retenue. Ou bien ne pas signaler l'incident et choisir de continuer sa prestation. Dans ce dernier cas, aucune nouvelle tentative ne peut lui être accordée.
- Demander, à tout moment, le temps qui lui reste.

#### **4) FIN DE PRESTATION :**

- Une prestation est terminée lorsque :
  - \* Le grimpeur mousquetonne la dernière dégaine en position réglementaire. L'atteinte de la dernière prise de la voie n'est donc pas obligatoire.
  - \* Le grimpeur fait un retour au sol.
  - \* Un grimpeur dépasse le temps accordé à l'équipe pour gravir la voie (le grimpeur peut demander à tout moment le temps restant au jeune juge).
  - \* Le grimpeur commet une faute technique en bénéficiant d'une aide artificielle :
    - Corde tendue après le mousquetonnage.
    - Le grimpeur utilise des parties du mur interdites (les bords latéraux et supérieurs de plaques, les trous d'inserts sont toujours interdits).
    - Le grimpeur se tient à une dégaine ou un point d'assurage.
    - Le grimpeur met le pied sur un point d'assurage :
      - △ si aide, arrêt immédiat
      - △ si touché, on laisse le grimpeur poursuivre sa progression.
    - Il oublie un mousquetonnage.
    - Il ne mousquetonne pas les dégaines dans l'ordre de progression.

° Il chute (il est arrêté par la corde ou revient au sol).



**Dans tous les cas** : relever la valeur de la prise la plus haute atteinte par le grimpeur (prise « **contrôlée** », prise « **utilisée** »).

## **5) DÉTERMINATION DE LA HAUTEUR ATTEINTE :**

2 possibilités de jugement :

- **La prise est contrôlée** : le grimpeur tient la prise et stabilise son corps.
- **La prise est utilisée** : le grimpeur engage un mouvement de progression avec celle-ci vers la prise suivante. Déplacement significatif du centre de gravité et déplacement d'une main vers la prise suivante (rappelons qu'un mousquetonnage ne constitue pas une utilisation).

## **6) INCIDENT TECHNIQUE :**

a) Définition : il y a incident technique lorsque :

- une prise casse ou est desserrée.
- un mousqueton est mal positionné.
- une gêne qui n'est pas le fait de grimpeur est constatée (à l'appréciation du président de jury).

b) Traitement de l'incident : plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- le grimpeur choisit de continuer : plus de recours possible.
- le grimpeur réclame un incident technique :
  - \* La dernière hauteur est comptabilisée.
  - \* L'incident technique est vérifié par le chef ouvrier.
  - \* S'il est accepté, le concurrent pourra repassé

ultérieurement.

\* Après sa 2ème prestation, la meilleure performance est retenue.

### ✓ **ATTENTION !**

En UNSS, les grimpeurs de l'équipe s'assurent entre eux.

Par conséquent, tout grimpeur **gêné** par une corde trop tendue ne pourra réclamer un incident technique.

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

## 7) **RÉCLAMATIONS** :

Toute réclamation doit être faite par écrit au Président de jury :

- Dans les 10 mn après la distribution des résultats aux accompagnateurs d'équipe.
- Dans l'immédiat pour les réclamations durant la compétition par l'accompagnateur déclaré. Les faits doivent être clairement exposés.

Ces réclamations sont d'abord faites à l'oral puis confirmées par écrit au président de jury.

Toutes délibérations et décisions prises par le Président de jury, après consultation des juges de la voie ou du bloc concerné sont irrévocables.

c) Règlement de l'escalade UNSS en Bloc

## 8) **PRESTATION** :

- Chaque bloc comporte une position de départ

matérialisée obligatoirement par deux prises de main et deux prises de pied (position légitime de départ).

- Il peut être imposé une main droite et une main gauche, idem pour les pieds. Les prises de départ sont marquées d'une couleur spécifique permettant une identification claire.
- Chaque concurrent dispose de 5 essais maximum pour réussir le bloc.
- Ils peuvent les réaliser de manière consécutive ou non.
- L'équipe gère le temps accordé de manière autonome et choisit l'ordre de passage des équipiers durant l'épreuve.

### **9) DÉBUT DE PRESTATION :**

La prestation débute lorsque le grimpeur quitte la position de départ légitime **et** que la totalité de son corps quitte le sol. S'il démarre dans une position irrégulière, ou s'il quitte entièrement le sol, le juge de bloc l'arrête immédiatement et comptabilise un essai.

### **10) EXIGENCE DU BLOC :**

- Le grimpeur peut nettoyer les prises uniquement avec le matériel mis à la disposition par l'organisateur et sans décoller les pieds du sol.
- Avant le début de la prestation, le grimpeur ne peut toucher que les prises de départ (sinon, essai).
- Tout grimpeur touchant le tapis (ballant ou chute) au cours d'une tentative se verra comptabiliser un essai.
- Le grimpeur ne peut pas utiliser les trous d'insert avec les mains, ni les parties interdites (essai).
- Pour valider la prise zone (bonus), celle-ci doit être contrôlée.

## 11) FIN DE PRESTATION :

Le bloc est réussi :

- Lorsque le concurrent contrôle la prise de sortie à deux mains

### ET

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

### d) Règlement de l'escalade UNSS en Vitesse

- Proposition d'organisation pour une épreuve de vitesse au championnat.
- Un secteur comportant 1 voie : de 7 à 12 m de développé vertical.

Difficulté minimale	Collège	5b
	Lycée	5c

- Deux essais chronométrés pour chacun des 3 équipiers participant à cette épreuve : le meilleur temps de chacun est pris en compte.
- les points sont attribués à l'issue du passage de toutes les équipes de la manière suivante :

Exemple: si la vitesse vaut 40 points

- Le premier masculin et la première féminine marquent respectivement 40 points.
- Les points des suivants sont déterminés au pourcentage de l'écart de temps par rapport au temps référence du premier: (*50% en plus du meilleur temps = 20 points*).
- Entre 90% et 100% en plus du meilleur temps, tous les concurrents se verront attribuer 4 points.

- Tous les concurrents au-delà de 100% en plus du meilleur temps, mais ayant sorti la voie, se verront attribuer 2 points.
- Une chute = 0 point.
- **Les points attribués à l'équipe en vitesse correspondent à la somme des points obtenus par chaque équipier.**
- Procédure de départ : « à vos marques » le candidat se présente au pied de la voie un pied levé, 1 ou 2 mains sur la ou les prises de départ, le chrono démarre aux ordres du starter : « prêt » et dans un délai de 2 secondes maximum « go ».
- Triple chronométrage : le temps retenu est le temps médian. Si un chronomètre est défaillant, le temps retenu est la moyenne des 2 temps. Si 2 chronomètres défaillants, la prestation est recommencée.
- Assurance à 2 : l'un des assureurs a le système d'assurance sur lui (type autobloquant) et l'autre l'aide à avaler la corde rapidement.
- Encordement : 2 mousquetons de sécurité inversés, reliés à la corde par un nœud de 8 sécurisé par un nœud d'arrêt.
- **Conversion des temps au centième en temps au dixième ;**

\* arrondi au dixième inférieur

## **12) Cotations au Championnat de France**

Attention ! : Il n'est plus tenu compte des catégories, seul les 3 secteurs les plus durs en difficulté et les blocs sont différenciés garçons/filles.

<b>collège</b>	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	B1	B2	B3
garçons	5b	5c	5c	6a	6a+	6b	6c	7a	7b	5c	6a	6b
filles							6b	6c	7a	5b	5c	6a

<b>lycée</b>	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	B1	B2	B3
garçons	5c	6a	6a+	6b	6b	6c	7a	7b	7c	6a	6b	6c
filles							6c	7a	7b	5c	6a	6b

### **3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**

Au niveau de la fonction de jeune officiel, il convient de définir 2 rôles distincts et liés entre eux.

Par ordre de difficulté croissante, nous distinguons les fonctions de :

- ♣ juge de voie (éventuellement de bloc)
- ♣ organisateur

**Important** : Un jeune officiel ne pourra accéder au championnat de France que s'il a acquis les compétences nécessaires dans les 2 domaines cités. Ces compétences devront être validées au niveau académique.

#### **A) JE SUIS JEUNE OFFICIEL**

##### **Le Juge**

Déclenche le chronomètre et signale le temps restant à la demande du grimpeur ou de l'équipe si besoin est.

##### a) Juge de Voies

Évalue la hauteur atteinte (contrôlé- utilisé),

Procède à l'arrêt du compétiteur en cas de position non réglementaire,  
Reporte le nombre de points marqués.

##### b) Juge de Blocs

Donne les consignes sur le bloc (position de départ légitime, interdits, prise de zone et de sortie),

Annonce « OK » et lève le bras si la prise finale est tenue au moins 2 secondes contrôlée,

Comptabilise les essais (prise de zone),

Reporte le nombre de points marqués.

## **B) JE SUIS JEUNE ORGANISATEUR**

### **Le brossueur**

Responsable de son balai et de sa brosse à dent pendant toute la compétition.

Entretien les prises du bloc entre chaque essai ou à la demande du grimpeur, remet les tapis de réception en place si besoin.

### **Le démontrreur**

S'il y a lieu démontre la voie en utilisant la méthode la plus appropriée.



## 4 RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Les formations de juge de voie et de juge de bloc doivent être rigoureuses. Elles nécessitent des compétences extrêmement précises en regard des règles de sécurité.

*Niveau départemental :*

ROLES	COMPETENCES ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>JUGE DE VOIE</b>	<p><b>Avant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- lire attentivement le plan de voie</li><li>- demander des précisions à l'ouvreur pour comprendre le cheminement ainsi que les parties préhensibles des prises</li></ul> <p><b>Pendant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vérifier le couple grimpeur-assureur</li><li>- déclencher le chronomètre</li><li>- distinguer les 2 préhensions : contrôlée-utilisée</li><li>- informer le concurrent : quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie)</li></ul> <p><b>Après l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- repérer la dernière prise atteinte (contrôlée-utilisée)</li><li>- reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle</li><li>- faire signer la feuille de groupe</li></ul>	<p>Le JO doit être en possession de son passeport</p> <p>Validation par l'enseignant d'EPS ou la personne ressource départementale lors des championnats départementaux ou lors d'une journée de formation spécifique</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la carte de JO avec la pastille bleue</p>
<b>JUGE DE BLOC</b>	<p><b>Avant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations et les consignes aux compétiteurs : prise(s) de départ, position légitime de départ prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les interdits</li><li>- vérifier les surfaces de réception</li><li>- autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds</li></ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- demander à un ouvrier de nettoyer les autres (si nécessaire)</li> </ul> <p><b>Pendant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- déclencher le chronomètre</li> <li>- vérifier la position légitime de départ et suivre le cheminement</li> <li>- noter chaque essai et vérifier le départ suivant</li> <li>- informer le concurrent : quand la prestation est terminée (faute ou fin de bloc)</li> <li>- vérifier la position des tapis à tout moment</li> </ul> <p><b>Après l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle</li> <li>- faire signer la feuille de groupe</li> </ul>
--	--

### Niveau académique :

ROLES	COMPETENCES ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>JUGE DE VOIE</b>	<p><b>Avant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lire attentivement le plan de voie</li> <li>- demander des précisions à l'ouvrier pour comprendre le cheminement ainsi que les parties préhensibles des prises</li> </ul> <p><b>Pendant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vérifier le couple grimpeur-assureur</li> <li>- déclencher le chronomètre</li> <li>- distinguer les 3 préhensions : contrôlé-utilisé</li> <li>- informer le concurrent quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie)</li> </ul> <p><b>Après l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer la dernière prise atteinte (contrôlé-utilisé)</li> <li>- reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle</li> <li>- faire signer la feuille de groupe</li> </ul>	<p>Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue</p> <p>Validation par la personne ressource académique lors des championnats d'académie ou lors d'une journée de formation spécifique</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte</p>
<b>JUGE DE BLOC</b>	<p><b>Avant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- demander les précisions à l'ouvrier pour donner toutes les informations et les consignes aux compétiteurs : prise(s) de départ, position légitime de départ prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les</li> </ul>	

	<p>interdits</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vérifier les surfaces de réception</li> <li>- autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds</li> <li>- demander à un ouvrier de nettoyer les autres (si nécessaire)</li> </ul> <p><b>Pendant l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vérifier le couple grimpeur-assureur</li> <li>- déclencher le chronomètre</li> <li>- distinguer les 3 préhensions : contrôlé-utilisé</li> <li>- informer le concurrent quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie)</li> </ul> <p><b>Après l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer la dernière prise atteinte (contrôlé-utilisé)</li> <li>- reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle</li> <li>- faire signer la feuille de groupe</li> </ul>
--	---

### *Niveau national*

<b>ROLES</b>	<b>COMPETENCES ATTENDUES</b>	<b>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</b>
<b>JUGE DE VOIE</b>	<p>Evolution du grimpeur. Ne jamais quitter le grimpeur des yeux.</p> <p><u><b>Avant l'épreuve :</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire attentivement le plan de voie.</li> <li>- Demander des précisions à l'ouvreur pour comprendre le cheminement, pour connaître les interdits du secteur.</li> </ul> <p><u><b>Pendant l'épreuve :</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Récupérer et vérifier les licences des 3 grimpeurs du secteur.</li> <li>- Vérifier le couple grimpeur-assureur (encordement, installation du frein).</li> <li>- Déclencher le chronomètre au début de la rotation et noter pour chaque grimpeur son temps de départ (gestion des incidents techniques).</li> <li>- Informer le concurrent du temps restant s'il le demande.</li> <li>- Arrêter le grimpeur en cas de fautes techniques ou à la fin du temps réglementaire.</li> </ul>	<p><b>Le JO doit être en possession de sa carte</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retenir la prise la plus haute atteinte par le grimpeur.</li> <li>- Distinguer les 2 préhensions : contrôlée et utilisée.</li> </ul> <p><b><u>Après l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Noter la dernière prise atteinte (contrôlée ou utilisée) sur la fiche de table et sur la fiche de route.</li> <li>- Faire signer aux concurrents la fiche de route.</li> <li>- Redonner les licences.</li> </ul>	
<b>JUGE DE BLOC</b>	<p><b><u>Avant l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations utiles aux compétiteurs : prise(s) de départ, prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les interdits . . .</li> <li>- Vérifier les surfaces de réception.</li> <li>- Autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds.</li> <li>- Demander à un ouvrier de nettoyer les autres (si demandé par le grimpeur).</li> </ul> <p><b><u>Pendant l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Récupérer et vérifier les licences des grimpeurs du secteur.</li> <li>- Déclencher le chronomètre au début de la rotation (gestion des incidents techniques).</li> <li>- Vérifier le respect de la position légitime de départ et suivre le cheminement.</li> <li>- Noter chaque essai et vérifier le départ suivant.</li> <li>- Rajuster, autant de fois qu'il le faut, la liaison des tapis de réception.</li> <li>- Procéder au broissage des prises à la demande des concurrents.</li> <li>- Informer les concurrents du temps restant s'ils le demandent.</li> <li>- Quand le bloc est réussi (prise finale tenue à 2 mains, mouvement contrôlé), le juge dit « OK » et lève la main dans un même temps.</li> </ul> <p><b><u>Après l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reporter les résultats sur la feuille de route.</li> <li>- Faire signer cette fiche par les concurrents.</li> <li>- Redonner les licences.</li> </ul>	
<b>JUGE DE BLOC</b>	<p><b><u>Avant l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations utiles aux compétiteurs :</li> </ul>	

	<p>prise(s) de départ, prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les interdits . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vérifier les surfaces de réception.</li> <li>- Autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds.</li> <li>- Demander à un ouvrier de nettoyer les autres (si demandé par le grimpeur).</li> </ul> <p><b><u>Pendant l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Récupérer et vérifier les licences des grimpeurs du secteur.</li> <li>- Déclencher le chronomètre au début de la rotation (gestion des incidents techniques).</li> <li>- Vérifier le respect de la position légitime de départ et suivre le cheminement.</li> <li>- Noter chaque essai et vérifier le départ suivant.</li> <li>- Rajuster, autant de fois qu'il le faut, la liaison des tapis de réception.</li> <li>- Procéder au broissage des prises à la demande des concurrents.</li> <li>- Informer les concurrents du temps restant s'ils le demandent.</li> </ul> <p><b><u>Après l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reporter les résultats sur la feuille de route.</li> <li>- Faire signer cette fiche par les concurrents.</li> <li>- Redonner les licences.</li> </ul>
<p><b>JUGE DE VITESSE</b></p>	<p><b><u>Avant l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vérifier l'encordement spécifique.</li> </ul> <p><b><u>Pendant l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Récupérer et vérifier les licences des grimpeurs du secteur.</li> <li>- Noter pour chaque essai et vérifier le départ suivant.</li> <li>- Démarrer et arrêter le chrono.</li> </ul> <p><b><u>Après l'épreuve :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reporter le meilleur temps de chaque compétiteur.</li> <li>- Faire signer cette fiche par les concurrents.</li> <li>- Redonner les licences.</li> </ul>

**RAPPEL DES EXIGENCES DE L'ASSURAGE EN TETE  
POUR LA FORMATION DES GRIMPEURS AU SEIN DE VOS A.S.**

- Exigence 1** Préparer la corde lovée, sans nœud.
- Exigence 2** Vérification des boucles du baudrier et du nœud d'encordement (huit double + nœud d'arrêt obligatoire).
- Exigence 3** Positionner le frein sur la corde et prendre la longueur de mou nécessaire pour le mousquetonnage du premier point.
- Exigence 4** Parade jusqu'au mousquetonnage du premier point.
- Exigence 5** Ne jamais quitter le grimpeur des yeux afin d'anticiper les déplacements ainsi que les mousquetonnages.
- Exigence 6** Juste après le mousquetonnage du 1er point, saisir la corde pour assurer le grimpeur et se décaler latéralement de l'axe de chute (en veillant à ne pas gêner le grimpeur).
- Exigence 7** Ajuster le mou en se déplaçant vers le grimpeur ou en s'éloignant de lui, notamment au moment des mousquetonnages pour ne pas gêner le grimpeur ou pour récupérer du mou en urgence.
- Exigence 8** Lorsqu'il donne ou reprend du mou, l'assureur ne doit jamais lâcher la main placée sous le frein et pour ce faire utiliser la technique de l'assurage en 5 temps.
- Exigence 9** En cas de chute du grimpeur, freiner sa chute de façon dynamique et déposer en douceur le grimpeur au sol.

**Exigence 10**

Ravaler rapidement la corde en prenant garde à ne pas retourner les dégaines et lover correctement la corde.

## 5. VERIFIER SES CONNAISSANCES

### Exemple de questions

#### JUGE DE VOIE :

1) Un grimpeur prend 2 prises de main, une prise de pied, garde le deuxième pied au sol puis lâche le mur :

1 : Son essai n'est pas commencé.

2 : Il a droit à un deuxième essai.

3 : Son essai est terminé, il a les points de la prise contrôlée.

4 : Incident technique.

2) Un grimpeur tient les prises 1 et 2, met un pied sur le mur, décolle le deuxième pied, n'atteint pas la prise 3 et revient au sol :

1 : Il peut recommencer.

2 : Il a 3 points.

3 : La prise 2 est comptée.

4 : Incident technique.

3) Un grimpeur utilise la prise 31, redescend jusqu'à la 29, se repose, repart, puis chute en touchant la prise 30. Son score est :

1 : 29

2 : 30-

3 : 31

4 : 31+

4) Un grimpeur contrôle la prise 25, prend appui avec son pied sur une plaquette et atteint la 26 :

1 : Il continue à grimper.

2 : Avertissement et il refait le passage.

3 : Arrêt immédiat, score 25.

4 : Incident technique.



5) Un grimpeur touche une dégaine avec son pied, sans s'appuyer dessus, en attrapant la prise 19 :

1 : 18+

2 : 19

3 : Il continue à grimper.

4 : Incident technique.

6) Une prise touchée hors zone de préhension est comptée comme :

1 : contrôlée

2 : utilisée

3 : Non validée, on compte la prise précédente

7) Un grimpeur est monté trop haut et il est obligé de désescalader pour mousquetonner :

1 : Il continue.

2 : La prise la plus haute atteinte est comptée.

3 : La prise la plus haute permettant de mousquetonner la dégaine est comptabilisée.

8) Un grimpeur arrive à la prise 15, mousquetonne en faisant un yoyo, redescend à la 14, répare le yoyo, remonte, tient de manière contrôlée la 16 et chute. Son score est :

1 : 14    2 : 1    3 : 16    4 : 16+    5 : Incident technique.

9) Une prise :

1 : N'a obligatoirement qu'une et une seule zone de préhension.

2 : Peut avoir plusieurs zones de préhension, mais une seule valeur.

3 : Peut avoir plusieurs zones de préhension, avec des valeurs différentes.

10) Pour utiliser une prise, il suffit de :

- 1 : Tenir la zone de préhension 2 secondes.
- 2 : Faire un mouvement de progression **ou** déplacer une main, vers la prise suivante.
- 3 : Faire un mouvement de progression **et** déplacer une main, vers la prise suivante.
- 4 : Ramener la deuxième main dessus.
- 5 : Mousquetonner en tenant cette prise.

11) Pour qu'une prise soit comptée contrôlée, il faut et il suffit qu'elle soit :

- 1 : Touchée dans la zone de préhension.
- 2 : Tenue 2 secondes dans une position non équilibrée.
- 3 : Tenue 2 secondes dans une position stabilisée.
- 4 : Tenue et qu'un mouvement soit fait vers la prise suivante.

12) La prise 15 tourne lorsque le grimpeur l'attrape :

- 1 : Incident technique.
- 2 : Faute technique.
- 3 : Rien à signaler.

13) Un grimpeur subit un incident technique :

- 1 : Il doit s'arrêter.
- 2 : Il doit continuer.
- 3 : Il peut s'arrêter et refaire une tentative après un temps de repos.
- 4 : Il peut continuer et refaire une tentative s'il n'atteint pas le TOP.

14) Un concurrent touche avec son pied droit une partie interdite de la structure, à gauche de la voie, sans prendre appui :

- 1 : Il continue à grimper.

- 2 : Avertissement.
- 3 : Arrêt de la tentative et essai supplémentaire.
- 4 : La dernière prise tenue avant la faute est comptabilisée.

15) Quels sont les cas d'incidents techniques :

- 1 : Prise qui tourne.
- 2 : Prise d'appui sur une zone interdite.
- 3 : Gène d'un concurrent de la voie voisine.
- 4 : Toucher une dégaine avec le pied sans prendre appui dessus.
- 5 : Une prise qui casse.

16) Une faute technique entraîne l'arrêt du compétiteur par le juge de voie. Quels sont les cas de fautes techniques :

- 1 : Prise qui tourne.
- 2 : Prise d'appui sur une zone interdite.
- 3 : Gène d'un concurrent de la voie voisine.
- 4 : Toucher une dégaine avec le pied sans prendre appui dessus.
- 5 : prendre une dégaine à la main pour progresser.
- 6 : Prise qui casse.

17) Pour assurer un grimpeur en compétition, on peut utiliser :

- 1: Un "8"ou descendeur.
- 2 : Un grigri.
- 3 : Un puit, panier ou tube.
- 4: Une corde statique.
- 5: Un demi-cabestan.

### **JUGE DE BLOC :**

1) Au bloc, le pied du grimpeur effleure le sol :

- 1 : Le grimpeur continue son essai.

2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.

3 : Arrêt immédiat, mais essai non compté .

2) Au départ, les deux prises de mains et de pieds sont marquées. Le grimpeur ne tient qu'une seule des 2 prises de mains et démarre :

1 : Le grimpeur continue son essai.

2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.

3) Lors d'un départ assis, le grimpeur effectue une traction, décolle du sol, ne bouge ni les pieds ni les mains et se rassoit :

1 : Le grimpeur continue son essai.

2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.

4) Au départ, le grimpeur tient les deux prises de main et une prise de pied, l'autre pied reste au sol. Il lâche toutes les prises :

1 : Le grimpeur n'est pas parti.

2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.

5) Le grimpeur pose la main sur la zone de préhension de la prise bonus, ne se stabilise pas et chute :

1 : Prise bonus non comptée.

2 : Prise bonus comptée touchée.

3 : Prise bonus comptée contrôlée

4 : Prise bonus comptée utilisée.

5 : Prise bonus comptée.

6) Le grimpeur utilise la prise bonus puis chute :

1 : Prise bonus non comptée.

2 : Prise bonus comptée touchée.

3 : Prise bonus comptée contrôlée.

4 : Prise bonus comptée utilisée.

5 : Prise bonus comptée.

7) Le grimpeur touche la prise finale puis chute :

1 : TOP.

2 : Points de la prise finale comptée touchée.

3 : Prise bonus comptée.

4 : Prise bonus comptée utilisée.

8) Le grimpeur tient la prise finale à deux mains, se stabilise puis descend :

1 : TOP.

2 : Points de la prise finale comptée tenue.

3 : Prise bonus comptée.

4 : Prise bonus comptée valorisée.

9) Les points attribués en bloc sont fonction de la prise atteinte (bonus et finale) et du nombre d'essais réalisés pour l'atteindre :

VRAI

FAUX

10) Entre deux essais, le grimpeur peut :

1 : Reprendre de la magnésie.

2 : Parler avec ses coéquipiers.

3 : Parler avec son entraîneur.

4 : Boire et manger.

5 : Brosser les prises en gardant les pieds au sol.

6 : Brosser toutes les prises même celles qu'il ne peut pas atteindre depuis le sol.

7 : Demander au juge de table de faire broser les prises hautes.

8 : Toucher les prises de départ.

9 : Toucher toutes les prises.

## 6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- ♣ Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- ♣ Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant:

- ♣ Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres

UNSS

- ♣ Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :  
[www.unss.org](http://www.unss.org)

## **7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

### **Consulter :**

le site UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

le site FFME : [www.ffme.fr](http://www.ffme.fr)

### **Fédération française de Montagne et d'Escalade**

8-10 Quai de la Marne

75019 PARIS

Tél : 01.40.18.75.50 – Fax : 01.4018.75.59