

ESCALADE CADETS/JUNIORS



Fiche sport



Mise à jour : juin 2020

La fiche sport **ESCALADE CADETS/JUNIORS** a pour objectif des précisions dans deux domaines :

- Le format des 2 finales escalade, en tête et bloc
- Le règlement : pour les grimpeurs, les assureurs et les jeunes officiels.

Valable sur l'année scolaire 2020- 2021, elle pourra être mise à jour à l'issue de cette période par la commission technique d'escalade qui rassemble les professeurs d'EPS animant les AS escalade lors d'une journée « d'harmonisation » en juin 2021.

I. La finale EN TETE

Elle aura lieu cette année au lycée Victor Hugo, à Marrakech, le mercredi 14 avril 2021 (ou le mercredi 5 mai 2021).

C'est une compétition à CLASSEMENT INDIVIDUEL.

L'UNSS Maroc prévoit 1500 Dhs pour l'achat des récompenses.

Règlement FINALE escalade EN TETE CADETS/JUNIORS

Règles générales :

- Chaque établissement peut engager **8 élèves par catégorie**. Il sera possible d'en engager plus si jamais des établissements viennent avec moins d'élèves. Un fichier Drive partagé permettra de faire le point sur le nombre de participants et les éventuelles places supplémentaires disponibles.
- Dans un premier temps, tous les élèves réalisent les **3 voies qualificatives**, qui sont de 3 niveaux différents. Les élèves peuvent choisir de grimper en moulinette ou en tête.
- A l'issue des voies qualificatives, 5 à 8 élèves par catégorie seront sélectionnés (proportionnellement au nombre d'élèves présents lors des voies qualificatives). **Le décompte des points est remis à zéro pour la finale.**
- **La finale se fera par élimination directe.** Les élèves sont obligés de grimper en tête. Seuls les élèves qui réussissent la première voie de finale **sans chute** réaliseront la 2^e voie de finale. En cas d'égalité suite à la 2^e voie de finale, les élèves seront départagés soit sur **une 3^e voie plus difficile**, soit sur **une voie chronométrée**, à l'appréciation de l'organisateur.
- Pour le classement final, à nombre de points égal, les élèves seront départagés par la plus haute dégainée atteinte sur la voie.
- Tout au long de la compétition, **la zone compétiteurs (DEVANT LES TABLES DES JEUNES OFFICIELS) est réservée aux grimpeurs et assureurs**. Les autres sont derrière et ne gênent pas les jeunes officiels.

Règlement grimpeurs :

- Porter le maillot aux couleurs de son établissement
- Encordement par double nœud de 8
- 1 seul essai par voie
- 1 seule « chute » possible par voie
- 30 secondes de repos après la chute et retour libre au point de chute
- Pour la tête : il faut avoir mousquetonné au moins 2 dégaines afin que la voie soit reconnue comme réalisée en tête ; sinon elle sera considérée comme une voie en moulinette non réussie.
- Toute erreur (faire un « zoro » lors de la grimpe en tête, utilisation d'une prise n'appartenant pas à la voie, utilisation d'une plaquette, repos dans le baudrier pour la moulinette...) est considérée comme chute.
- La voie est validée à partir du moment où le grimpeur a tenu la dernière prise de la voie et a mousquetonné la dernière dégainé dans le relais.
- Temps maximum accordé pour réaliser la voie : 8 minutes (le jeune officiel déclenche le chronomètre à partir du moment où le grimpeur commence à réaliser son nœud d'encordement)

Règlement assureurs :

- L'assureur est le grimpeur suivant ; le contre-assureur est le 2^e grimpeur suivant
- **Pour la moulinette** : assurage en 5 temps, corde molle (le grimpeur ne doit pas pouvoir se reposer dans le baudrier).
- **Pour la tête** : veiller à ce que le grimpeur pose toutes ses dégaines ; assurer de façon sécuritaire, en dynamique ; rester vigilant et anticiper les moments où le grimpeur est en difficulté (chute éventuelle)
- **Contre-assureur OBLIGATOIRE**. Pour la moulinette, le contre-assureur effectue une 1^{ère} queue de vache lorsque les pieds du grimpeur sont au niveau de la ligne rouge (à 3 mètres du sol), puis une 2^e queue de vache lorsque les pieds du grimpeur sont au niveau de la 3^e dégainé (à 5 mètres du sol).

Règlement jeunes officiels :

- 2 jeunes officiels d'établissements différents par voie
- Vérification de la chaîne d'assurage avant le départ (feu vert)
- Remplir la fiche du grimpeur : (cf exemple de fiche page suivante)
 - **6 points** si voie réussie EN TETE sans chute
 - **5 points** si voie réussie EN TETE avec 1 chute
 - **4 points** si voie réussie EN MOULINETTE sans chute
 - **3 points** si voie réussie EN MOULINETTE avec 1 chute
 - **2 points** si voie non finie EN TETE
 - **1 point** si voie non finie en MOULINETTE
 - **0 point** si voie non tentée.
- Si on a recours à une voie de vitesse en finale pour départager des élèves, les jeunes officiels doivent déclencher le chronomètre au moment où le 2^e pied du grimpeur quitte le sol.
- En cas de non réussite de la voie, **noter la dernière plaquette atteinte** (voire la dernière prise touchée)
- Faire passer tout le groupe puis transmettre le dossier aux jeunes officiels de la voie suivante
- Remettre le dossier au secrétariat à la fin des phases qualificatives et finales

CATEGORIE : CADETS

NOM : PRENOM : ETABLISSEMENT :

PHASE QUALIFICATIVE : 3 voies à grimper : en tête ou en moulinette

→ Entourer les points obtenus et, en cas de voie non réussie, noter soigneusement la dernière plaquette atteinte

VOIE	COTATION	<u>EN TETE</u> <i>voie réussie SANS CHUTE</i>	<u>EN TETE</u> <i>voie réussie avec 1 CHUTE</i>	<u>MOULINETTE</u> <i>Voie réussie SANS CHUTE</i>	<u>MOULINETTE</u> <i>Voie réussie avec 1 CHUTE</i>	<u>EN TETE</u> <i>Voie NON REUSSIE</i> → Noter la dernière plaquette atteinte	<u>MOULINETTE</u> <i>Voie NON REUSSIE</i> → Noter la dernière plaquette atteinte	<i>Voie NON TENTEE</i>
		6	5	4	3	2	1	0
		6	5	4	3	2	1	0
		6	5	4	3	2	1	0
TOTAL POINTS :								
CLASSEMENT A L'ISSUE DES QUALIFICATIONS :								

PHASE FINALE : OBLIGATOIREMENT EN TETE ; élimination directe : seuls les élèves qui réussissent la première voie de finale **sans chute** réaliseront la 2^e voie de finale.

VOIE	COTATION	<i>VOIE REUSSIE (sans chute)</i>	<i>Voie <u>NON REUSSIE</u> → Dernière plaquette atteinte</i>
		2	1
		2	1
En cas d'égalité suite à la 2^e voie de finale : soit sur une 3^e voie plus difficile, soit sur une voie chrono			
		2 (ou chrono)	1
TOTAL POINTS :			
CLASSEMENT FINAL :			

II. La finale de BLOC

Elle aura lieu cette année au **lycée français international André Malraux**, à Rabat, le **mercredi 13 janvier 2021**.

C'est une compétition à **CLASSEMENT INDIVIDUEL** et **PAR ETABLISSEMENT**.

L'UNSS Maroc prévoit **1500 Dhs** pour l'achat des récompenses.

Règlement FINALE escalade BLOC CADETS/JUNIORS

Règles générales :

- **Chaque établissement réalise une compétition en interne** afin de sélectionner ses grimpeurs. Il pourra ainsi présenter **4 CF, 5 CG, 2 JF et 2 JG** ; 1 surclassement est possible par catégorie.
- Chaque élève doit porter un **maillot aux couleurs de son établissement**
- Un temps d'**ENTRAINEMENT** est prévu **de 10h30 à 12h** : ce moment sera l'occasion pour les élèves de découvrir et de tester les blocs, en faisant toutefois attention à ne pas trop se fatiguer au niveau des bras (gestion de l'effort). Des feuilles de brouillon seront mises à la disposition des élèves afin qu'ils puissent prendre des notes s'ils le désirent sur les voies qu'ils auront testées.
- **COMPETITION de 13h à 16h30 : les élèves ont 3h30 pour réaliser 8 blocs.**
- Selon leur couleur (cf couleur de l'étiquette accrochée à la prise de départ), **les blocs valent plus ou moins de points** : JAUNE = 1 pt ; BLEU = 3 pts ; VERT = 5 pts ; ORANGE = 8 pts ; ROUGE = 12 pts ; NOIR = 17 pts ; BLANC = 22 pts
- **Seul le grimpeur et son pareur** sont dans l'aire de grimpe. Tous les autres participants attendent leur tour en dehors de l'aire de grimpe (des bancs sont à disposition).
- **1 jeune officiel par bloc** (les JO sont « à puiser » en priorité dans le vivier local de l'établissement qui accueille) : son rôle est de **gérer l'ordre de passage** (récupérer les fiches dans l'ordre d'arrivée des élèves), de **chronométrer** et de **remplir les fiches** (validation ou non du bloc).
- **Les professeurs sont répartis sur les différentes zones.** Ils vérifient que les pareurs et les jeunes officiels remplissent leur rôle correctement (notamment que l'ordre de passage est respecté et que la fiche individuelle du grimpeur est complétée précisément). Ils peuvent changer de poste avec un autre collègue au cours de la compétition.
- **Les résultats sont diffusés en direct tout au long de la compétition** à l'aide du vidéo projecteur.

- **2 classements auront lieu :**
 - ✓ **INDIVIDUEL** : l'élève ayant marqué le plus de points dans sa catégorie sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, nous regarderons la (les) voie(s) la (les) plus difficile(s) réalisée(s) pour départager les élèves. Si l'égalité persiste, alors nous départagerons les élèves sur un bloc supplémentaire.
 - ✓ **ETABLISSEMENT** : Nous additionnerons les points marqués par les 2 meilleures CF et les 2 meilleurs CG, ainsi que ceux marqués par la meilleure JF et le meilleur JG pour chaque établissement. L'établissement qui cumulera le plus de points remportera le classement « établissement ».

Règlement grimpeurs :

- Porter le **maillot** aux couleurs de son établissement.
- **Le grimpeur choisit un bloc et remet sa fiche individuelle au jeune officiel lorsqu'il arrive, puis attend son tour.**
- **Le grimpeur est paré par le grimpeur suivant ; le grimpeur ne démarre son bloc uniquement lorsque le pareur est prêt et en place.**
- **La descente du bloc s'effectue en désescalade ; pas de saut volontaire !**
- **Chaque grimpeur doit réaliser 8 blocs (et pas plus !) entre 13h et 16h30 ; à 16h30, la compétition s'arrêtera, que les élèves aient fait leurs 8 blocs ou pas. Chaque bloc réalisé est comptabilisé par le jeune officiel en charge du bloc** (« 0 » = bloc non réussi ; JAUNE = 1 pt ; BLEU = 3 pts ; VERT = 5 pts ; ORANGE = 8 pts ; ROUGE = 12 pts ; NOIR = 17 pts ; BLANC = 22 pts).
- **Temps maximum accordé pour réaliser le bloc : 2 minutes** (le jeune officiel déclenche le chronomètre à partir du moment où le grimpeur démarre sa 1^{ère} tentative et ne l'arrête plus jusqu'à la fin des 2 minutes) ; **le nombre de chutes est illimité** au cours de ces 2 minutes.
- **Pour se placer sur le bloc au départ**, le grimpeur doit tenir la prise de départ à 2 mains puis poser ses pieds sur des prises appartenant à la voie (il n'a pas le droit d'utiliser des prises qui ne sont pas dans sa voie pour se mettre en place).
- **Le bloc est réussi si la prise de départ et la prise de fin sont maintenues pendant 2 secondes à 2 mains.** ATTENTION : les pieds ne doivent pas toucher les tapis au départ !
- **Si le grimpeur n'a pas réussi son bloc sur les 2 minutes imparties, le jeune officiel note « 0 » sur sa fiche individuelle.** Toutefois, le grimpeur a le droit de retenter ce même bloc, mais cela comptera pour un autre passage. En revanche, **si un bloc est réussi, le grimpeur n'a pas le droit de le refaire.**
- **Le grimpeur se rend au secrétariat après chaque bloc réalisé afin que le professeur effectue une mise à jour en direct des résultats (qui sont projetés avec le vidéo projecteur).**

Règlement pareurs :

- Le pareur est le grimpeur suivant.
- Il pare le grimpeur **au niveau des hanches** ; ainsi, en cas de chute, l'assureur accompagne la chute du grimpeur au niveau du bassin.
- Le pareur doit être **prêt et attentif** à ce que fait le grimpeur afin d'être **réactif** en cas de chute de ce dernier.

Règlement jeunes officiels :

- **1 voire 2** jeunes officiels par bloc
- **Récupérer les fiches individuelles des grimpeurs dans l'ordre de leur arrivée** sur le bloc.
- S'assurer que le **grimpeur** et son **assureur** (= grimpeur suivant) soient **prêts** avant de démarrer.
- Enclencher le **chronomètre pour 2 minutes** dès que le grimpeur démarre sa 1^{ère} tentative ; le nombre de chutes est illimité au cours de ces 2 minutes.
- **Au départ** : vérifier que le **grimpeur ne touche pas les tapis** avec une quelconque partie de son corps et qu'il **utilise les prises appartenant au bloc réalisé** ; la **prise de départ doit être maintenue à 2 mains pendant 2 secondes** : le jeune officiel **compte à haute voix** ces 2 secondes. Puis le grimpeur peut démarrer.
- **A l'arrivée** : le **bloc est validé** si la **prise de fin est maintenue à 2 mains pendant 2 secondes** ; le jeune officiel **compte à haute voix** ces 2 secondes.
- **Dès que le bloc a été validé ou à l'issue des 2 minutes**, le juge remplit la **fiche individuelle** du grimpeur :
 - ✓ **Bloc non réussi** = 0 pt
 - ✓ **JAUNE** = 1 pt
 - ✓ **BLEU** = 3 pts
 - ✓ **VERT** = 5 pts
 - ✓ **ORANGE** = 8 pts
 - ✓ **ROUGE** = 12 pts
 - ✓ **NOIR** = 17 pts
 - ✓ **BLANC** = 22 pts
- **Si le grimpeur n'a pas réussi son bloc sur les 2 minutes imparties**, le jeune officiel note « 0 » sur sa **fiche individuelle**. Toutefois, le grimpeur a le droit de retenter ce même bloc, mais cela comptera pour un autre passage. En revanche, **si un bloc est réussi**, le grimpeur **n'a pas le droit de le refaire**.

NOM :

Prénom :

Etablissement :

Consignes : - Vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.

- Vous devez **maintenir à 2 mains pendant 2 secondes** la prise de **départ** et la prise de **fin** pour valider le bloc.

- Le **jeune officiel remplit votre fiche** à l'issue de chaque bloc selon le barème qui figure en bas du document.

- Dès **qu'un bloc a été réalisé**, le **grimpeur se rend au secrétariat** pour annoncer le nombre de points marqués et ainsi permettre la mise à jour en direct des résultats.

- Il est **interdit de refaire un bloc que l'on a réussi** mais **on peut retenter un bloc qui a été raté**.

	Bloc n°	Niveau (= couleur du bloc)	Points	Nom du jeune officiel + signature	Validation secrétariat
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
TOTAL DES POINTS					
CLASSEMENT					

Niveau des blocs : - BLOC NON REUSSI = 0 pt

- JAUNE = 1 pt
- BLEU = 3 pts
- VERT = 5 pts
- ORANGE = 8 pts
- ROUGE = 12 pts
- NOIR = 17 pts
- BLANC = 22 pts

ESCALADE - FINALE BLOC

LFIAM, Rabat – Mercredi 13/01/21

CADETTES

NOM :

Prénom :

Etablissement :

Consignes : - Vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.

- Vous devez **maintenir à 2 mains pendant 2 secondes** la prise de **départ** et la prise de **fin** pour valider le bloc.

- Le **jeune officiel remplit votre fiche** à l'issue de chaque bloc selon le barème qui figure en bas du document.

- Dès **qu'un bloc a été réalisé**, le **grimpeur se rend au secrétariat** pour annoncer le nombre de points marqués et ainsi permettre la mise à jour en direct des résultats.

- Il est **interdit de refaire un bloc que l'on a réussi** mais **on peut retenter un bloc qui a été raté**.

	Bloc n°	Niveau (= couleur du bloc)	Points	Nom du jeune officiel + signature	Validation secrétariat
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
TOTAL DES POINTS					
CLASSEMENT					

Niveau des blocs : - BLOC NON REUSSI = 0 pt

- JAUNE = 1 pt
- BLEU = 3 pts
- VERT = 5 pts
- ORANGE = 8 pts
- ROUGE = 12 pts
- NOIR = 17 pts
- BLANC = 22 pts

ESCALADE - FINALE BLOC

LFIAM, Rabat – Mercredi 13/01/21

JUNIORS GARCONS

NOM :

Prénom :

Etablissement :

Consignes : - Vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.

- Vous devez **maintenir à 2 mains pendant 2 secondes** la prise de **départ** et la prise de **fin** pour valider le bloc.

- Le **jeune officiel remplit votre fiche** à l'issue de chaque bloc selon le barème qui figure en bas du document.

- Dès **qu'un bloc a été réalisé**, le **grimpeur se rend au secrétariat** pour annoncer le nombre de points marqués et ainsi permettre la mise à jour en direct des résultats.

- Il est **interdit de refaire un bloc que l'on a réussi** mais **on peut retenter un bloc qui a été raté**.

	Bloc n°	Niveau (= couleur du bloc)	Points	Nom du jeune officiel + signature	Validation secrétariat
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
TOTAL DES POINTS					
CLASSEMENT					

Niveau des blocs : - BLOC NON REUSSI = 0 pt

- JAUNE = 1 pt

- BLEU = 3 pts

- VERT = 5 pts

- ORANGE = 8 pts

- ROUGE = 12 pts

- NOIR = 17 pts

- BLANC = 22 pts

ESCALADE - FINALE BLOC

LFIAM, Rabat – Mercredi 13/01/21

JUNIORS FILLES

NOM :

Prénom :

Etablissement :

Consignes : - Vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.

- Vous devez **maintenir à 2 mains pendant 2 secondes** la prise de **départ** et la prise de **fin** pour valider le bloc.

- Le **jeune officiel remplit votre fiche** à l'issue de chaque bloc selon le barème qui figure en bas du document.

- Dès **qu'un bloc a été réalisé**, le **grimpeur se rend au secrétariat** pour annoncer le nombre de points marqués et ainsi permettre la mise à jour en direct des résultats.

- Il est **interdit de refaire un bloc que l'on a réussi** mais **on peut retenter un bloc qui a été raté**.

	Bloc n°	Niveau (= couleur du bloc)	Points	Nom du jeune officiel + signature	Validation secrétariat
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
TOTAL DES POINTS					
CLASSEMENT					

Niveau des blocs : - BLOC NON REUSSI = 0 pt

- JAUNE = 1 pt

- BLEU = 3 pts

- VERT = 5 pts

- ORANGE = 8 pts

- ROUGE = 12 pts

- NOIR = 17 pts

- BLANC = 22 pts

