

Finale de BLOC

La finale sera organisée cette année encore par le lycée français Victor Hugo de Marrakech, et aura lieu à Atlas Elevation (Almazar), le jeudi 19 décembre 2024.
C'est une compétition à CLASSEMENT INDIVIDUEL et PAR ÉTABLISSEMENT.

Règlement FINALE escalade BLOC CADETS/JUNIORS

Règles générales :

- Chaque établissement réalise une compétition en interne afin de sélectionner ses grimpeurs. Il pourra ainsi présenter au moins 4 CF, 5 CG, 2 JF et 2 JG ; 1 surclassement est possible par catégorie. Les effectifs peuvent être ajustés selon les effectifs de chaque établissement.
- Chaque élève doit porter un maillot aux couleurs de son établissement.
- Un briefing aura lieu à 9h45, pour expliquer l'ensemble de la rencontre.
- Un temps d'ENTRAÎNEMENT est prévu de 10h30 à 11h45 : 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.
- COMPÉTITION de 12h30 à 15h30 : les élèves ont 3h 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 :

BLANC = 1 pt ;
JAUNE = 3 pts ;
ORANGE = 5 pts ;
VERT = 8 pts ;
VIOLET = 12 pts ;
ROUGE = 17 pts ;
BLEU = 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). Le grimpeur chargé du chronométrage est hors de l'aire de grimpe.

- 1 **jeune officiel** par zone (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 superviser le chronométrage et le remplissage des 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.

- 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, trouve un grimpeur d'un autre établissement pour le chronométrer 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 que 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 12h30 et 15h30 ; 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

BLOC NON REUSSI = 0pt

BLANC = 1 pt ;

JAUNE = 3 pts ;

ORANGE = 5 pts ;

VERT = 8 pts ;

VIOLET = 12 pts ;

ROUGE = 17 pts ;

BLEU = 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 1ère tentative, les 2 pieds du grimpeur ont quitté le sol 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 démarrer le bloc, le grimpeur doit toucher la ou les prises de mains du départ à 2 mains pendant 2 secondes, les pieds ayant quitté le sol. Le grimpeur a le droit de se placer, en n'utilisant que les prises du bloc, puis toucher la ou les prises de mains, à 2 mains pendant 2 secondes après. (Attention, le chrono démarre dès que les pieds ont quitté le sol).
- Le bloc est réussi si la ou les prises de départ et la prise de fin sont touchées 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.

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 pareur (= grimpeur suivant) soient prêts avant de démarrer.
- Vérifier que le chrono est bien lancé pour 2 minutes dès que le grimpeur démarre sa 1 ère tentative (les 2 pieds du grimpeur ont quitté le sol); 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 ou les prises de départ doivent être touchées à 2 mains pendant 2 secondes : le jeune officiel compte à haute voix ces 2 secondes. Puis le grimpeur peut continuer sa progression.

- A l'arrivée : le bloc est validé si la prise de fin est touchée 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 REUSSI = 0pt

BLANC = 1 pt ;

JAUNE = 3 pts ;

ORANGE = 5 pts ;

VERT = 8 pts ;

VIOLET = 12 pts ;

ROUGE = 17 pts ;

BLEU = 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.

CADET

NOM :

Prénom :

Etablissement :

- vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.
- vous devez **toucher à 2 mains pendant 2 secondes** la ou les prises 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 une 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**.

	ZONE n°	Couleur des prises	Niveau (couleur de la difficulté)	Points	Nom du JO et signature	Validation secrétariat
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
TOTAL DES POINTS						
CLASSEMENT						

BLOC NON REUSSI = 0pt BLANC = 1 pt ; JAUNE = 3 pts ;	ORANGE = 5 pts ; VERT = 8 pts ; VIOLET = 12 pts ;	ROUGE = 17 pts ; BLEU = 22 pts
--	---	-----------------------------------

CADETTE

NOM :

Prénom :

Etablissement :

- vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.
- vous devez **toucher à 2 mains pendant 2 secondes** la ou les prises 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 une 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**.

	ZONE n°	Couleur des prises	Niveau (couleur de la difficulté)	Points	Nom du JO et signature	Validation secrétariat
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
TOTAL DES POINTS						
CLASSEMENT						

BLOC NON REUSSI = 0pt BLANC = 1 pt ; JAUNE = 3 pts ;	ORANGE = 5 pts ; VERT = 8 pts ; VIOLET = 12 pts ;	ROUGE = 17 pts ; BLEU = 22 pts
--	---	-----------------------------------

JUNIOR FILLE

NOM :

Prénom :

Etablissement :

- vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.
- vous devez **toucher à 2 mains pendant 2 secondes** la ou les prises 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 une 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**.

	ZONE n°	Couleur des prises	Niveau (couleur de la difficulté)	Points	Nom du JO et signature	Validation secrétariat
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
TOTAL DES POINTS						
CLASSEMENT						

BLOC NON REUSSI = 0pt BLANC = 1 pt ; JAUNE = 3 pts ;	ORANGE = 5 pts ; VERT = 8 pts ; VIOLET = 12 pts ;	ROUGE = 17 pts ; BLEU = 22 pts
--	---	-----------------------------------

JUNIOR GARÇON

NOM :

Prénom :

Etablissement :

- vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.
- vous devez **toucher à 2 mains pendant 2 secondes** la ou les prises 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 une 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**.

	ZONE n°	Couleur des prises	Niveau (couleur de la difficulté)	Points	Nom du JO et signature	Validation secrétariat
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
TOTAL DES POINTS						
CLASSEMENT						

BLOC NON REUSSI = 0pt BLANC = 1 pt ; JAUNE = 3 pts ;	ORANGE = 5 pts ; VERT = 8 pts ; VIOLET = 12 pts ;	ROUGE = 17 pts ; BLEU = 22 pts
--	---	-----------------------------------

Catégorie :

NOM :

Prénom :

Etablissement :

- vous avez **2 minutes** pour tenter chaque bloc ; le nombre de chutes est illimité.
- vous devez **toucher à 2 mains pendant 2 secondes** la ou les prises 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 une 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**.

	ZONE n°	Couleur des prises	Niveau (couleur de la difficulté)	Points	Nom du JO et signature	Validation secrétariat
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
TOTAL DES POINTS						
CLASSEMENT						

BLOC NON REUSSI = 0pt BLANC = 1 pt ; JAUNE = 3 pts ;	ORANGE = 5 pts ; VERT = 8 pts ; VIOLET = 12 pts ;	ROUGE = 17 pts ; BLEU = 22 pts
--	---	-----------------------------------

