

LES REGLES DU JEU

VOIC

vertical-ocean-camp.fr

LA ROCHELLE
CHARENTE-MARITIME

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

SOMMAIRE

I. 1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX QUALIFICATIONS ET FINALES	4
A. REGLEMENT GENERAL	4
B. SECURITE	7
C. INCIDENTS TECHNIQUES	8
D. CLASSEMENTS	8
E. ARBITRES ET OUVREURS	9
II. QUALIFICATION : CONTEST DE BLOC	9
A. GENERALITES	9
B. SECURITE	11
C. INCIDENTS TECHNIQUES	11
D. CLASSEMENTS	12
E. REGLEMENTS TECHNIQUES	13
III. PHASES FINALES :	13
A. 1/8 DE FINALE	Erreur ! Signet non défini.
B. ¼ DE FINALE – ½ FINALE - FINALE	13
C. SECURITE	16
D. INCIDENTS TECHNIQUES	16
E. CLASSEMENTS	17

I. 1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX QUALIFICATIONS ET FINALES

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

I.A REGLEMENT GENERAL

I.A.1 SUPPORT D'ESCALADE

I.A.1.1 - LA STRUCTURE ARTIFICIELLE D'ESCALADE

L'ensemble de la compétition se déroule 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 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)

I.A.1.2 - DELIMITATIONS 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.

I.A.1.3 - OUVERTURE SUPERPOSEE DE VOIES OU DE BLOCS A LA COULEUR DE PRISES

La superposition de voies ou de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée et devra répondre aux spécificités techniques suivantes :

- a) 2 itinéraires maximum superposés ;
- b) Utilisation de 2 couleurs distinctes de prises ;

Ce dispositif de marquage pourra être complété d'un marquage visible au scotch aussi bien pour les mains que pour les pieds en cas de présence d'un compétiteur présentant une déficience avérée de distinction des couleurs, dans ce cas le compétiteur devra prévenir au moins une semaine avant l'organisation.

Les compétiteurs sont autorisés à utiliser toutes les prises du support sauf celles de la couleur indiquée.

I.A.1.4 - UNE PRISE DE MAIN

Une prise de main est une préhension utilisable par les mains.

I.A.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.

I.A.3 ACCREDITATION ET ZONE D'ISOLEMENT

I.A.3.1 - L'ACCREDITATION A LA COMPETITION

Toute personne licenciée (licence annuelle ou licence découverte) peut participer au contest. Seules les personnes majeures et en possession de la licence annuelle FFME ou IFSC ou découverte en cours de validité peuvent accéder à la phase finale. Il est obligatoire de savoir nager pour accéder au mur DWS. Les mineurs seront autorisés à accéder au mur DWS le dimanche, aux horaires indiqués sur le programme. Tous les compétiteurs régulièrement inscrits à une compétition doivent confirmer leur participation à celle-ci dans les créneaux prévus à cet effet et notifiés dans le programme officiel.

Les compétiteurs doivent être présents ou représentés. Dans le second cas, la personne les représentant (coach, autre compétiteur,...) présentera à leur place toute pièce justificative nécessaire (licence, pièce d'identité, certificat médical, autorisation parentale,...) Les mineurs doivent obligatoirement remettre l'autorisation parentale lors de la confirmation de leur inscription.

Les entraîneurs doivent également s'inscrire avant le début de la compétition selon les mêmes modalités. Ils doivent être en possession de la licence annuelle FFME en cours de validité. Chaque club ou équipe est autorisé à inscrire un entraîneur jusqu'à cinq compétiteurs présents, et deux au-delà de cinq. Il leur est accordé le libre accès au site de la compétition. Ces personnes sont citées nommément sur le formulaire d'inscription. Les entraîneurs sont les seules personnes habilitées à déposer un appel technique au nom d'un compétiteur. Les entraîneurs sont autorisés à entrer et quitter la zone d'isolement dans les mêmes conditions que les compétiteurs. Les entraîneurs n'ont pas l'autorisation d'accompagner leurs compétiteurs au pied du mur d'escalade pendant la période officielle d'observation des voies ou des blocs ainsi qu'en zone de transit. Les entraîneurs ne peuvent communiquer en aucune façon avec tout grimpeur compétiteur pendant la période officielle d'observation des voies. Tout manquement à cette règle peut entraîner l'application des sanctions prévues en la circonstance. Les entraîneurs sont soumis au même régime de sanctions sportives que les compétiteurs.

I.A.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, sous quelque forme que ce soit, est interdit (ex : téléphone cellulaire, caméra,...). Les animaux sont interdits dans la zone d'isolement.

I.A.3.4- LES PERSONNES AUTORISEES 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

I.A.4 BRIEFING ET REUNION 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

I.A.5 OBSERVATION DES VOIES OU DES BLOCS

I.A.5.1 - PERSONNES ADMISES A 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.

I.A.5.1 - REGLES GENERALES 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, 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.

I.A.5.3. – L'OBSERVATION LORS DES COMPETITIONS A 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.

I.A.6 REGLES GENERALES DE PREPARATION A L'ESCALADE

I.A.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.

I.A.6.2 - REGLES GENERALES CONCERNANT LE MATERIEL PERSONNEL DU COMPETITEUR: TENUE VESTIMENTAIRE ET MATERIEL 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.

I. B SECURITE

I .B.1- L'ORGANISATEUR

L'organisateur est responsable de l'organisation matérielle de la compétition.

I .B.2- LE PRESIDENT 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.

I .B.3- SAIGNEMENT D'UN COMPETITEUR

Le Président du jury peut refuser à un compétiteur de poursuivre sa prestation s'il présente un saignement. Ce dernier doit prendre toute disposition pour stopper le saignement (pansement ou autre) avant de pouvoir être autorisé à reprendre la compétition. Le Président du jury pourra appliquer un mouchoir blanc sur l'endroit de la blessure afin de s'assurer qu'aucune trace de sang n'est visible.

I.C INCIDENTS TECHNIQUES

I.C.1 - DEFINITION

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.

I.C.1 – REGLES GENERALES 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 :
 - a. L'incident technique signalé par le juge de voie ou de bloc est déclaré par le président du jury qui décide :
 - i. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
 - ii. De proposer à celui-là de poursuivre ou non sa prestation
 - b. L'incident technique est demandé par le compétiteur au juge de voie ou de bloc. Le compétiteur doit en indiquer la nature. L'incident technique est validé par le président du jury qui décide :
 - i. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation
 - ii. 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.

I.D CLASSEMENTS

I.D.1 - LES REGLES DE CLASSEMENTS DANS LA COMPETITION

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.

I.D.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 apparaît dans les résultats sans classement et avec la mention DSQ.

I.E 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. Il est obligatoirement majeur et à jour de sa formation continue. 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. Il est obligatoirement majeur. Les membres du jury et de l'équipe d'ouverture sont titulaires d'une licence annuelle FFME en cours de validité.

II. QUALIFICATION : CONTEST DE BLOC

II.A GENERALITES

II.A .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 I.A.1.4. pour la définition d'une prise de main) dans chaque bloc ne doit pas être supérieur à 20 et le nombre moyen de prises de main dans un tour doit être compris entre 15 et 25.

Le contest ainsi que la démonstration du dimanche 19 juin sont ouverts à tous sans restriction d'âge.

Les phases finales du samedi 18 sont strictement réservées aux compétiteurs majeurs de plus de 18 ans.

II.A .2 - LES TOURS

La compétition se déroule en trois tours : qualifications, 1/8 de finale et phase 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 tour de la compétition (intempéries par exemple).

Une phase de démonstration à destination des non qualifiés pour la 1/8 de finale est organisée le dimanche 19 juin toute la journée, afin que chacun puisse grimper sur le mur de DWS.

Les mineurs auront une voie qui leur sera dédiée et ne pourront pas s'engager dans les voies réservées aux concurrents majeurs.

II.A .3 - LE CONTEST

Les blocs réalisés dans le cadre du 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.

II.A .4 - LE JURY DE CHAQUE BLOC

Le jury de chaque bloc comporte un juge assisté le cas échéant d'un assistant.

II.A .5 - IDENTIFICATION DE PRISES PARTICULIERES

II.A .5.1 - LES PRISES DE DEPART

Chaque bloc comporte une position de départ matérialisée obligatoirement par deux prises de main et deux prises de pied. La matérialisation d'une prise de pied de départ en adhérence par un simple trait de scotch est interdite. Il peut être exceptionnellement imposé une main droite et une main gauche. Les prises de départ sont d'une couleur spécifique ou marquées d'une couleur spécifique permettant une identification claire.

II.A .5.1 - 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.

II.A.6 - NOMBRE DE CONCURRENTS ET ORDRE DE PASSAGE

Le nombre de concurrents est fixé à 600 compétiteurs maximum

Pour le contest, 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.

II.A.7 - PROCEDURE D'ESCALADE

II.A.7.1 - AVANT UNE TENTATIVE

Les compétiteurs sont autorisés à toucher uniquement les prises de départ entre leurs tentatives. Le fait de toucher avec les mains toute partie de la structure ou toute prise 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.

II.A.7.2 - DEBUT D'UNE TENTATIVE

Le grimpeur doit débiter sa tentative en se plaçant dans la position de départ comme stipulé au II.A.5.1. ou, s'il ne peut atteindre les prises de départ depuis le sol, en sautant pour le faire. La tentative d'un grimpeur est considérée comme commencée dès lors que la totalité de son corps a quitté le sol, y compris dans le cas cité précédemment. S'il démarre dans une position irrégulière, le juge de bloc l'arrête immédiatement et lui comptabilise un essai comme indiqué au II.A.9. Dans ce cas, le compétiteur doit revenir sur la surface de réception avant de renouveler une tentative.

II.A.7.3 - FIN D'UNE TENTATIVE

Une tentative est terminée lorsque :

- a) le compétiteur réussit le bloc comme indiqué au II.A.8.
- b) le compétiteur chute.
- c) le compétiteur est arrêté par le juge de bloc car :
 - i. il dépasse les limites du bloc ou utilise une prise interdite comme indiqué au I.A.1.

- ii. il débute sa tentative en ne se plaçant pas dans la position de départ comme indiqué au II.A.7.b.
- iii. il dépasse le temps imparti

II.A.7.4 - CONTEST A ESSAIS ILLIMITES

Lors du contest, les compétiteurs ont la possibilité de tenter 60 blocs. Chaque bloc vaut entre 3 points (B1) et 1010 points (B60). 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.

Au maximum, seules les 20 meilleures performances seront retenues pour le classement.

II.A.8 - REUSSITE D'UN BLOC

Le bloc est réussi :

- si le concurrent contrôle la prise de sortie, comme indiqué au II.A.5.2. à deux mains et
- après que le juge valide la réussite du bloc en annonçant « OK » et en levant le bras. Le juge note, pour chaque concurrent, la réussite ou non du bloc.

II.B SECURITE

II.B.1 -LA SURFACE DE RECEPTION

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

II.B.2 -HAUTEUR DE CHUTE

La hauteur de chute possible ne doit pas être supérieure à : 3 mètres, hauteur mesurée depuis la face supérieure du tapis de protection jusqu'à la partie la plus basse du corps d'un concurrent.

II.C INCIDENTS TECHNIQUES

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du I.C. avec les spécificités suivantes :

II.C.1 - LA DECLARATION DE L'INCIDENT

Comme indiqué au II.A.4. il appartient au juge de bloc, en cas d'incident technique, signalé 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 I.C.

II.C.2 - DANS LE CAS DU 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. Si le temps de réparation est inférieur à 10 minutes, l'accès au bloc est ré-ouvert sans temps additionnel et dans le cas contraire, le bloc est supprimé et les résultats obtenus précédemment

sur celui-ci non pris en compte. Le compétiteur victime de l'incident technique est prioritaire sur les autres dans le choix du moment de renouveler sa tentative.

II.D CLASSEMENTS

II.D.1 - CLASSEMENT APRES CHAQUE TOUR

II.D.1.1 - LA FEUILLE DE RESULTAT INDIVIDUELLE DES COMPETITEURS

Pour chaque bloc, la feuille de résultat comporte :

- La réussite ou non du bloc,

II.D.1.2- LE CLASSEMENT POUR LE CONTEST A ESSAIS ILLIMITES

Les compétiteurs sont classés selon la somme des points correspondant à la valeur de chaque bloc réussi, par ordre décroissant. Seules les 20 meilleures performances seront comptabilisées.

II.D.2 - CLASSEMENT DES EX AEQUO LORS DU CONTEST

II.D.2.1 - PRINCIPE GENERAL

En cas d'égalité à la fin des qualifications, les résultats de l'ensemble des blocs réussis sont pris en compte pour départager les concurrents ex-æquo. Si l'égalité perdure, après ce classement, le compétiteur ayant fait le plus de blocs est qualifié.

II.D.3 - QUOTAS POUR L'ACCES AU TOUR SUIVANT

Cet article doit être lu conjointement avec les points II.D.1. et II.D.2 ci-dessus, la procédure de classement doit être terminée avant l'application des règles suivantes.

CONCURRENTS PRESENTS	QUOTA 1/8 FINALE	QUOTA 1/4 FINALE	QUOTA 1/2 FINALE	QUOTA FINALE
<24	-	8	4	2
≥24	16	8	4	2

II.D.3.1 - CAS GENERAL D'ACCES 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. Les compétiteurs devront obligatoirement être majeurs pour accéder à la finale.

II.E REGLEMENTS TECHNIQUES

II.E.1 - INTRODUCTION

L'escalade de Psychobloc consiste à gravir sans corde une voie dans le temps le plus court possible.

Il est réservé aux compétiteurs inscrits au Vertical Ocean Camp, après signature du formulaire de reconnaissance et d'acceptation des risques.

II.E.2 - ACREDITATION A LA COMPETITION

Tous les compétiteurs qualifiés doivent confirmer leur participation à celle-ci dans les créneaux prévus à cet effet et notifiés dans le programme officiel.

Les compétiteurs doivent être présents ou représentés. Dans le second cas, la personne les représentant présentera à leur place toute pièce justificative nécessaire : licence, pièce d'identité, formulaire de reconnaissance et d'acceptation des risques, autorisation parentale pour les mineurs.

Le format de la compétition : sur 2 voies parallèles strictement identiques où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. Les voies ne changent pas tout au long de la compétition.

III. PHASES FINALES :

Les phases finales comprennent 4 tours.

III.A 1/8 DE FINALE :

La 1/8 finale est composée de 16 compétiteurs par catégorie (hommes et femmes).

Trois places par catégorie sont réservées aux invités de l'évènement.

Elle consiste à parcourir une voie sous forme de tentative individuelle avec une seule tentative. L'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédent. On mesure la hauteur atteinte lorsque le compétiteur tombe. Les concurrents ex aequo sont départagés avec le temps, le grimpeur ayant le temps le plus court étant le vainqueur.

III.B ¼ DE FINALE, ½ FINALE, FINALE :

Les phases ¼ de finale, ½ finale, finale sont organisées sous forme d'élimination directe en duel avec une seule tentative. La finale est divisée 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.

III.B .1 - 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 :

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 :

¼ Finale, 8 compétiteurs : compétiteur classé

- Duel 1 : 1 contre 8
- Duel 2 : 4 contre 5
- Duel 3 : 2 contre 7
- Duel 4 : 3 contre 6

½ Finale, 4 compétiteurs : compétiteur classé

- Duel 1 : 1 contre 4
- Duel 2 : 2 contre 3

III.B .2 - LE CHRONOMÉTRAGE

Le chronométrage est assuré manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde, par 2 juges différents pour chacune des 2 voies. Le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est le temps médian. Si un des chronomètres est défaillant, le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est celui du chronomètre opérationnel. Si les deux chronomètres sont défaillants, le tour est recouru.

III.B .3 - LE JURY DES VOIES

Le Jury comporte 7 juges de voie, 4 chargés du chronométrage 2 chargés de la performance des grimpeurs, un juge chargé d'annoncer le départ et chargé d'annoncer le faux départ des deux voies, sous le contrôle du Président de Jury.

III.B .4 - PROCEDURE D'ESCALADE

III.B .4.1 - POSITION DE DEPART

Lorsqu'il est appelé au pied du mur, le compétiteur doit successivement :

- 1) se présenter au pied du mur
- 2) se placer en position d'attente à environ 2 mètres du mur et attendre les consignes du juge chargé du départ.
- 3) A l'ordre « à vos marques » de ce dernier, rejoindre la position de départ dans un délai maximum de 4 secondes, à savoir : position de départ matérialisée obligatoirement par deux prises de main et deux prises de pied. Si, pour quelques raisons que ce soit, le juge en charge du départ n'est pas satisfait des conditions de départ des grimpeurs, il ordonne à ces derniers de revenir à la position d'attente.

III.B.4.2 - COMMANDEMENTS DE DEPART

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

- 1) « prêts ? », puis après une courte pause comprise entre 1 et 2 secondes,
- 2) l'ordre de départ par un signal sonore audible (un coup de corne de brume). 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 immédiatement après que le juge ait annoncé « prêts ».

III.B .4.3 - DEBUT 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.

III.B .4.5 - LE FAUX DEPART

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 III.B.4.2. 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 (2 coups de corne de brume). Un même compétiteur commettant 2 faux départs au cours de la compétition n'est pas autorisé à poursuivre celle-ci. Il est alors classé dernier du tour dans lequel il a commis son second faux départ. Le compétiteur qui n'a pas commis le second faux départ doit obligatoirement réaliser une nouvelle tentative.

III.B .5 - FIN D'UNE TENTATIVE DANS UNE VOIE

III.B .5 .1 - CAS GENERAL

Au sommet de la voie, chaque compétiteur finit sa tentative lorsqu'il touche la prise de fin avec les 2 mains.

III.B .5 .2 - ARRET D'UNE TENTATIVE

Dans le cas d'un arrêt d'une tentative, 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 I.A.1.2.) ;
- c) utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au I.A.1.1. ;
- d) touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après l'avoir quitté au départ ;

III.B .5 .3 - APRES LA TENTATIVE EN PHASE QUALIFICATIVE

Une fois sa tentative terminée, le compétiteur rejoint une zone d'appel, délimitée par le Président du jury, dans laquelle il reste à disposition du jury et 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 la zone d'appel après que le Président de Jury lui en a donné l'ordre.

III.B .5 .4 - APRES 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 zone d'appel et reste à disposition du jury, s'il n'est pas qualifié il sort de l'aire de compétition.

III.C SECURITE

III.C.1 - GENERALITES

Le Président du Jury, le juge de voie et le Chef-ouvreur inspectent chaque voie avant le début de chaque tour de la compétition pour s'assurer que les conditions de sécurité permettent la tenue de la compétition.

III.C.2 - LE PACK ZODIAC (PILOTE ET PLONGEURS)

En cas de chute pendant l'ascension :

Toujours tenter d'anticiper la chute / Arriver dans l'eau pieds en premier / Rester groupé et gainé.

Les grimpeurs parvenant en haut du mur pourront à leur libre choix quitter la structure par le haut (Cordiste avec baudriers et corde de rappel à l'arrière du mur), ou lâcher prise pour sauter dans le bassin.

III.C.3 - L'ARRIVEE DANS L'EAU

Une fois dans l'eau ne pas rester en apnée sous l'eau / Remonter le plus rapidement possible à la surface.

Une fois à la surface faire immédiatement signe au zodiac de sécurité nautique n°1 :

Pouce en l'air = Tout va bien je regagne le quai à la nage.

Pouce en bas = Besoin d'aide / intervention zodiac et nageurs sauveteurs.

La sortie du bassin à la nage, se fait par l'échelle en aluminium fixée sur l'échelle permanente du quai, à côté du mur d'escalade.

III.C.4 - PROCEDURE D'EVACUATION

Evacuation par ponton situé au pied de la façade Nord de la capitainerie du bassin des Chalutiers.

Prise en charge des personnes accidentées par LCE à l'extrémité du ponton.

III.D INCIDENTS TECHNIQUES

Cet article complète le I.C. des dispositions communes.

III.D.1 - LES TYPES D'INCIDENTS TECHNIQUES

- a) Une prise cassée ou desserrée
- b) 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.

III.D.2 - LE TRAITEMENT DE L'INCIDENT TECHNIQUE

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du I.C 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 15 minutes minimum au pied du mur ou dans la zone d'isolement selon le délai estimé de la réparation.
- c. 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.

III.E CLASSEMENTS

III.E.1 - PHASE FINALE

III.E.1.1 - EN HUITIEME, QUART DE FINALE, DEMI-FINALE OU 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, le grimpeur ayant été le plus haut est déterminé vainqueur. S'ils perdent leur duel sur une chute, ils sont classés dernier de la manche. 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 perdure, ils restent ex aequo.

III.E.1.2 - EN FINALE

En cas d'ex aequo lors de la manche finale, elle doit être recommencée

III.E.2 - TEMPS ET CLASSEMENT GENERAL

Le résultat général doit faire apparaître les temps de toutes les manches de la compétition.