



Règles de jeu

Document réalisé par la Fédération Luxembourgeoise d'Escalade, de Randonnée sportive et d'Alpinisme
(FLERA).



0 Table des matières

0	TABLE DES MATIÈRES	2
1	REGLEMENTS TECHNIQUES	6
1.1	DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES	6
1.1.1	<i>Support d'escalade</i>	6
1.1.2	<i>Entretien de la structure d'escalade</i>	6
1.1.2.1	Maintenance et sécurité	6
1.1.2.2	Réparation des prises	6
1.1.2.3	Nettoyage des prises	6
1.1.3	<i>Enregistrement et zone d'isolement</i>	7
1.1.3.1	Enregistrement	7
1.1.3.2	Présence en zone d'isolation	7
1.1.3.3	Interdictions en zone d'isolation	7
1.1.4	<i>Briefing et réunion technique</i>	7
1.1.5	<i>Observation des voies et travail des voies</i>	7
1.1.5.1	Période d'observation	7
1.1.5.2	Durée d'observation	8
1.1.5.3	Interdictions en zone d'observation	8
1.1.5.4	Observation	8
1.1.5.5	Voie observée	8
1.1.5.6	Fin de la période d'observation	8
1.1.5.7	Voies "après travail"	8
1.1.5.8	Table des officiels	8
1.1.6	<i>Préparation à l'escalade</i>	9
1.1.6.1	Ordre de passage	9
1.1.6.2	Préparation avant passage	9
1.1.6.3	Equipement d'escalade et noeud	9
1.1.7	<i>Fin d'une tentative dans une voie</i>	9
1.1.7.1	Fin d'une tentative	9
1.1.7.2	Désescalade	9
1.2	REGLEMENT DE DIFFICULTE	10
1.2.1	<i>Introduction</i>	10
1.2.2	<i>Type d'assurage</i>	10
1.2.3	<i>Marquage départ des voies</i>	10
1.2.4	<i>Réussite d'une voie</i>	10
1.2.5	<i>Nombre de concurrents</i>	10
1.2.6	<i>Période d'observation</i>	10
1.2.6.1	Observation des voies	10
1.2.6.2	Observation en super-finale	10
1.2.7	<i>Procédure d'escalade</i>	10
1.2.7.1	Temps d'escalade autorisé	10
1.2.7.2	Temps avant départ d'escalade	11
1.2.7.3	Départ d'escalade	11
1.2.7.4	Gestion du temps alloué	11
1.2.7.5	Mousquetonnage	11



1.2.8	Tentative.....	12
1.2.8.1	Tentative réussie.....	12
1.2.8.2	Tentative échouée.....	12
1.3	REGLEMENT DE DIFFICULTE EN DUEL.....	13
1.3.1	Introduction.....	13
1.3.2	Définition.....	13
1.4	REGLEMENT DE BLOC.....	14
1.4.1	Introduction.....	14
1.4.2	Passage de bloc.....	14
1.4.3	Sécurité.....	14
1.4.4	Tours de compétition.....	14
1.4.5	Hauteur des passages.....	14
1.4.6	Jury de passage.....	14
1.4.7	Marquage.....	14
1.4.8	Départ d'un passage.....	15
1.4.9	Prise de bonus.....	15
1.4.10	Arrivée d'un passage.....	15
1.4.11	Période d'observation.....	15
1.4.12	Procédure d'escalade.....	15
1.4.12.1	Temps d'escalade.....	15
1.4.12.2	Repos entre 2 passages.....	15
1.4.12.3	Annonce début et fin d'un passage.....	15
1.4.12.4	Tentative débutée.....	15
1.4.12.5	Temps de rotation.....	16
1.4.12.6	Nettoyage de prises.....	16
1.4.12.7	Magnésie.....	16
1.4.13	Fin d'une prestation.....	16
1.4.13.1	Prestation terminée.....	16
1.4.13.2	Descente d'un passage.....	16
1.4.13.3	Arrêt d'une tentative.....	16
1.4.14	Cotation.....	16
1.5	REGLEMENT DE DIFFICULTE ENFANT.....	17
1.5.1	Introduction.....	17
1.5.2	Marquage.....	17
1.5.3	Sections.....	17
1.5.4	Ordre de passage.....	17
1.5.5	Procédure d'escalade.....	17
1.5.6	Fin de tentative dans une voie.....	17
1.6	REGLEMENT DE BLOC ENFANT.....	18
1.6.1	Introduction.....	18
1.6.2	Passages.....	18
1.6.3	Marquage.....	18
1.6.4	Sécurité.....	18
1.6.5	Hauteur de chute maximale.....	18
1.6.6	Aire de réception.....	18
1.6.7	Départ d'un passage.....	18
1.6.8	Prise de sortie.....	18



1.6.9	Ordre de passage.....	18
1.6.10	Période d'observation.....	19
1.6.11	Procédure d'escalade.....	19
1.6.11.1	Temps d'escalade.....	19
1.6.11.2	Nombre d'essais.....	19
1.6.12	Fin d'une prestation.....	19
1.6.13	Prestation terminée.....	19
1.6.14	A la fin d'une prestation.....	19
2	SECURITE	20
2.1	RESPONSABLE DE LA SÉCURITÉ.....	20
2.2	RESPONSABILITÉ DU PRÉSIDENT DU JURY.....	20
2.3	PRÉCAUTIONS À PRENDRE.....	20
2.4	VÉRIFICATION DE LA SÉCURITÉ.....	20
2.5	CORDE.....	21
2.6	EQUIPEMENT DES VOIES.....	21
2.7	ASSURAGE.....	21
2.8	OBLIGATIONS DE L' ASSUREUR.....	22
2.9	A LA FIN D'UNE TENTATIVE.....	22
3	INCIDENTS TECHNIQUES.....	23
3.1	DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES.....	23
3.1.1	Définition d'un incident technique.....	23
3.1.2	Tension de la corde.....	23
3.1.3	Traitement d'un incident technique.....	23
3.2	INCIDENT TECHNIQUE EN COMPETITION DE BLOC.....	25
3.2.1	Incident réparé avant la fin du temps de rotation.....	25
3.2.2	Incident non réparable avant la fin du temps de rotation.....	25
4	CLASSEMENTS.....	26
4.1	DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES.....	26
4.2	REGLEMENT DE DIFFICULTE.....	26
4.2.1	Mesure des hauteurs atteintes.....	26
4.2.1.1	La mesure.....	26
4.2.1.2	Prise tenue/touché/valorisé.....	26
4.2.1.3	Point dépourvue de prises.....	26
4.2.1.4	Saisie de la dernière dégainé.....	26
4.2.2	Classement après chaque tour.....	27
4.2.2.1	Classement.....	27
4.2.2.2	En cas d'égalité.....	27
4.2.2.3	Classement si plusieurs voies différentes de même difficulté.....	27
4.2.2.4	Super-finale.....	27
4.2.3	Quotas pour chaque tour.....	27
4.2.3.1	Introduction.....	27
4.2.3.2	Règle.....	27
4.2.3.3	Tableau des quotas.....	28
4.2.3.4	Règles (suite).....	28
4.3	REGLEMENT DE BLOC.....	29



4.3.1	Classement après chaque tour.....	29
4.3.1.1	Feuille de résultat.....	29
4.3.1.2	Classement.....	29
4.3.1.3	Reclassement.....	29
4.3.1.4	Super-finale.....	29
4.3.2	Quotas pour chaque tour.....	30
4.3.2.1	Introduction.....	30
4.3.2.2	Règle.....	30
4.3.2.3	Quotas lors d'une compétition en trois tours.....	30
4.3.2.4	Compétition en deux tours.....	31
4.4	REGLEMENT DE DIFFICULTE EN DUEL.....	32
4.4.1	Classement à l'issue de la $\frac{1}{2}$ finale.....	32
4.4.2	Quota pour la finale.....	32
4.4.3	Classement en finale.....	32
4.4.4	Tour final - Ordre de passage.....	32
5	PROCEDURES D'APPEL TECHNIQUE.....	33
5.1	MODALITÉS GÉNÉRALES.....	33
5.1.1	Dépôt d'un appel.....	33
5.1.2	Réunion du jury.....	33
5.1.3	Notification de la décision du jury.....	33
5.1.4	Enregistrement vidéo.....	33
5.2	COMPOSITION DU JURY D'APPEL.....	33
5.3	APPEL CONTRE LA DÉCISION D'UN JUGE CONCERNANT LA TENTATIVE D'UN CONCURRENT DANS UNE VOIE DE DIFFICULTÉ OU DE DUEL.....	33
5.3.1	Mise en suspend d'un résultat.....	33
5.3.2	Mesure de la hauteur atteinte.....	34
5.4	APPEL CONTRE LA DÉCISION D'UN JUGE CONCERNANT LA TENTATIVE D'UN CONCURRENT DANS UNE VOIE DE VITESSE.....	34
5.5	APPEL CONTRE LA DÉCISION D'UN JUGE CONCERNANT LA TENTATIVE D'UN CONCURRENT DANS UN PASSAGE DE BLOC.....	34
6	REGLEMENTS DISCIPLINAIRES.....	35
6.1	PROCÉDURES DISCIPLINAIRES.....	35
6.1.1	Introduction.....	35
6.1.1.1	Introduction.....	35
6.1.1.2	Droits du Président du Jury.....	35
6.1.2	Infractions sur l'aire de compétition.....	35
6.1.2.1	Carton jaune.....	35
6.1.2.2	Carton rouge sans sanction ultérieure.....	36
6.1.2.3	Carton rouge avec rapport immédiat au Conseil d'Administration de la FLERA.....	36
6.1.3	Infractions hors l'aire de compétition mais dans l'enceinte sportive.....	36
6.1.4	Modalités.....	37
6.1.5	Règlement Disciplinaire.....	37



1 REGLEMENTS TECHNIQUES

1.1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES

1.1.1 Support d'escalade

Toutes les compétitions autorisées par la FLERA se déroulent sur des structures artificielles d'escalade (SAE), conformément aux Règlements Spécifiques.

- a) La surface entière de la SAE pourra être utilisée pour l'escalade.
- b) Ni les arêtes latérales, ni l'arête supérieure de la SAE (bordure de plaques) ne seront utilisées pour grimper.
- c) Il est interdit d'utiliser les trous de vis servant à la fixation des prises sur les supports pour grimper.
- d) Il est interdit d'utiliser les plaquettes (points de fixation de l'assurage) pour grimper.
- e) S'il est besoin de démarquer une voie pour la séparer clairement d'une autre, les limites seront matérialisées par un marquage continu et clairement identifiable. La décision incombe au juge de catégorie de la compétition en question.
- f) L'emplacement de départ des voies doit être clairement marqué.

1.1.2 Entretien de la structure d'escalade

1.1.2.1 Maintenance et sécurité

Le Chef-ouvreur s'assurera 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 Juge de Catégorie en sécurité et avec efficacité. Les mesures de sécurité seront strictement appliquées. Le Président du Jury est habilité à exiger le renvoi de la zone de compétition de toute personne qui n'observerait pas les règles de sécurité.

1.1.2.2 Réparation des prises

Sur ordre du Juge de Catégorie, le Chef-ouvreur prendra des dispositions immédiates pour tout travail de réparation. Ce travail fait, il précisera au Président du Jury si le résultat des réparations fournit un avantage ou désavantage pour les concurrents suivants. La décision du Président du Jury de poursuivre, ou d'arrêter et recommencer ce tour de la compétition sera sans appel.

1.1.2.3 Nettoyage des prises

La fréquence et la méthode de nettoyage des prises sur le mur d'escalade seront déterminées par le Juge de Catégorie (après consultation avec le Chef-ouvreur) et annoncé avant le tour de compétition.



1.1.3 Enregistrement et zone d'isolement

1.1.3.1 Enregistrement

Tous les concurrents autorisés à participer à un tour d'une compétition se feront enregistrer et entreront dans la zone d'isolement avant l'heure limite spécifiée par le Président du Jury et annoncée ou publiée par l'organisation.

Certaines compétitions n'ont pas de zone d'isolement. Dans ce cas l'organisateur en informe le compétiteur lors de son inscription.

1.1.3.2 Présence en zone d'isolation

Seules les personnes mentionnées ci-dessous seront autorisées à pénétrer dans la zone d'isolement.

- a) Les membres du jury et le délégué fédéral;
- b) Les officiels de l'organisation chargés de la zone d'isolement;
- c) Les compétiteurs qualifiés pour le tour présent de la compétition;
- d) Les entraîneurs officiellement inscrits;
- e) D'autres personnes ayant reçu l'autorisation spécifique de Président du Jury.

Pendant leur séjour dans la zone d'isolement, ces personnes seront 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.

1.1.3.3 Interdictions en zone d'isolation

Interdictions:

- a) Tout moyen de communication sous quelque forme que ce soit est interdit dans la zone d'isolement (ex: Téléphone cellulaire, pareur,...).
- b) Les animaux sont interdits dans la zone d'isolement.

1.1.4 Briefing et réunion technique

Le Président du jury réunira les concurrents, les entraîneurs et les Juges de catégorie avant le début des épreuves pour une réunion technique au cours de laquelle il annoncera:

- a) Le déroulement général de la compétition,
- b) Les horaires
- c) Les quotas de qualification pour chaque tour,
- d) Le type de quota appliqué en finale.

1.1.5 Observation des voies et travail des voies

1.1.5.1 Période d'observation

Sauf quand le règlement régissant une compétition de difficulté, de duel, de vitesse ou de bloc en décide autrement, les compétiteurs inscrits à prendre part à un tour particulier d'une manche de la compétition auront droit à une période d'observation avant le début de la compétition, pendant laquelle ils auront l'autorisation d'étudier la voie. Pendant qu'ils sont dans la zone d'observation, tous les concurrents se considéreront comme soumis aux règles qui régissent la zone d'isolement.



1.1.5.2 Durée d'observation

La durée de la période d'observation est déterminée par le Président du Jury après consultation avec le Chef-ouvreur mais ne doit pas dépasser six (6) minutes pour chaque voie.

1.1.5.3 Interdictions en zone d'observation

Les compétiteurs doivent rester à l'intérieur de la zone d'observation désignée.

1. Ils n'ont pas l'autorisation de grimper sur le mur ou de se surélever sur de l'équipement ou du mobilier.
2. En aucun cas les compétiteurs ne communiqueront avec une personne située à l'extérieur de la zone d'observation.
3. Ils ne peuvent demander d'éclaircissements qu'auprès du Président du Jury ou d'un Juge de Catégorie.

1.1.5.4 Observation

Pendant la période d'observation, les concurrents peuvent utiliser des jumelles pour observer la voie et prendre des croquis ou notes manuellement. Aucun autre moyen d'observation ou d'enregistrement ne sera autorisé. Les compétiteurs ont le droit de toucher les premières prises, sans que leurs pieds ne quittent le sol. Chaque concurrent a l'entière responsabilité de se tenir pleinement informé (dans le cadre du règlement) de toutes les instructions concernant la voie qu'on lui demande de tenter.

1.1.5.5 Voie observée

Les concurrents n'auront de renseignements sur aucune autre voie que celle proposée pendant la période d'observation.

1.1.5.6 Fin de la période d'observation

A la fin de la période d'observation, les concurrents retourneront immédiatement dans la zone d'isolement. Tout retard indu peut entraîner la présentation immédiate d'un "Carton Jaune". Tout délai supplémentaire aura pour conséquence une disqualification immédiate selon les termes des procédures disciplinaires.

1.1.5.7 Voies "après travail"

Voies "après travail": Quand les voies après travail font partie de la compétition, le Président du Jury, après consultation avec le Chef-ouvreur, décidera du tour de rôle, de la procédure et du temps alloué pour le travail des compétiteurs.

1.1.5.8 Table des officiels

Les compétiteurs n'ont pas le droit d'approcher la table des officiels. En particulier, les croquis utilisés par le Jury ne sont pas accessibles.



1.1.6 Préparation à l'escalade

1.1.6.1 Ordre de passage

Ayant pris connaissance de l'ordre de passage, chaque concurrent gèrera son échauffement de façon à être prêt à quitter la zone d'isolement dès que le concurrent précédent termine son passage. Le premier concurrent dans l'ordre de passage devra être prêt aussitôt la période d'observation terminée. Tout retard peut entraîner la présentation d'un carton jaune.

Tout retard supplémentaire aura pour effet une disqualification immédiate selon les termes des procédures disciplinaires.

1.1.6.2 Préparation avant passage

Avant de quitter la zone d'isolation chaque concurrent mettra ses chaussons d'escalade, s'encordera avec un noeud en huit et accomplira ses derniers préparatifs avant sa tentative dans la voie.

Chaque concurrent se tiendra prêt à quitter la zone d'isolation pour entrer dans la salle quand il y sera invité. Tout retard peut entraîner la présentation immédiate d'un "Carton Jaune". Tout retard supplémentaire aura pour effet une disqualification immédiate selon les termes des procédures disciplinaires.

1.1.6.3 Equipement d'escalade et noeud

Tout l'équipement d'escalade et le noeud utilisé seront inspectés et approuvés par le juge de voie ou un officiel autorisé et défini par le Président du Jury, pour la sécurité et pour la conformité avec les directives de la FLERA avant que le concurrent ne soit autorisé à entamer sa tentative dans la voie.

L'usage de matériel, de vêtements et de noeud non autorisé, toute modification non autorisée du maillot, toute désobéissance au règlement concernant la publicité ainsi que toute infraction quelle qu'elle soit aux règlements pourra entraîner la disqualification immédiate du compétiteur selon les termes des procédures disciplinaires.. En aucun cas un compétiteur parti de la zone d'isolation ne sera autorisé à y revenir. Seule exception: besoin d'utiliser les toilettes. Dans ce cas le compétiteur peut quitter la zone d'isolation et, si pour ce faire il doit traverser la salle de compétition, s'engage à ne pas reprendre l'observation de la voie d'escalade.

Tout manquement à cette règle peut entraîner la présentation immédiate d'un "Carton Jaune".

1.1.7 Fin d'une tentative dans une voie

1.1.7.1 Fin d'une tentative

La tentative d'un concurrent dans une voie sera déclarée terminée selon le règlement spécifique à cette forme de compétition.

1.1.7.2 Désescalade

Un candidat sera autorisé à désescalader n'importe quand pendant sa tentative dans une voie tant qu'il n'enfreint pas les dispositions prévues par le règlement régissant la fin des tentatives dans les voies.



1.2 REGLEMENT DE DIFFICULTE

Ce règlement est applicable à toutes les catégories d'âge minime, cadet, junior, senior et vétérans.

1.2.1 Introduction

Ce règlement sera lu conjointement avec les "Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions".

1.2.2 Type d'assurance

L'organisateur informe les compétiteurs du type d'escalade à utiliser par tour de compétition (en tête ou en moulinette) au moins 1 mois avant le début de la compétition.

1.2.3 Marquage départ des voies

Le départ des voies se fait à l'intérieur d'une zone contiguë à la structure et peut être matérialisée au sol par un carré d'environ 0,80m de côté.

1.2.4 Réussite d'une voie

Une voie sera considérée comme réussie si elle est accomplie dans le respect du règlement régissant les compétitions de difficulté et si la corde est bien passée dans le mousqueton de la dégaine finale par le compétiteur en position régulière.

1.2.5 Nombre de concurrents

Le nombre de concurrents est fixé par les "Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions".

1.2.6 Période d'observation

1.2.6.1 Observation des voies

Les concurrents sont autorisés à observer les voies qu'on leur demande de tenter à vue selon les modalités définies à l'article 1.1.5 du présent règlement.

1.2.6.2 Observation en super-finale

En cas de super-finale, le Président du Jury peut décider de ne pas autoriser de période d'observation.

1.2.7 Procédure d'escalade

1.2.7.1 Temps d'escalade autorisé

Le Juge de Catégorie, sur proposition du Chef-Ouvreur assignera à chaque voie un temps prédéfini pendant lequel un concurrent pourra effectuer sa tentative.



1.2.7.2 Temps avant départ d'escalade

En entrant dans la zone de compétition au pied de la SAE, le juge de voie demandera, si nécessaire, au compétiteur de franchir sans délai la ligne de départ officielle. A ce point, le Juge de Catégorie démarrera le chronométrage (ou en donnera l'ordre) du temps alloué au candidat pour tenter la voie. Chaque concurrent dispose de 40 secondes pour débiter sa tentative dans la voie. S'il ne l'a pas fait au bout de cette période de 40 secondes, il recevra l'ordre de commencer à grimper immédiatement. Cette période d'observation finale de 40 secondes sera incluse dans le temps total passé dans la voie. Tout retard supplémentaire du concurrent pourra entraîner l'application des procédures disciplinaires.

Si la ligne officielle de départ ne peut pas être placée à proximité immédiate de la SAE, le Président du jury pourra décider d'ajouter au 40 secondes le temps nécessaire au cheminement entre la ligne et le départ de la voie. Il en avise les concurrents lors de la réunion technique.

1.2.7.3 Départ d'escalade

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

1.2.7.4 Gestion du temps alloué

A n'importe quel moment pendant sa tentative, un compétiteur peut demander au Juge de Catégorie le temps qu'il lui reste. Ce dernier l'en informera immédiatement. Le Juge de Catégorie informera aussi le concurrent lorsqu'il ne lui reste qu'une minute du temps alloué.

En cas de dépassement, le Juge de Catégorie arrêtera le concurrent et engagera la procédure de mesure de la hauteur atteinte. Un compétiteur qui n'obéit pas à l'injonction du Juge de Catégorie d'arrêter de grimper s'exposera aux procédures disciplinaires.

1.2.7.5 Mousquetonnage

En cours de tentative dans une voie

- a) Chaque concurrent passera sa corde dans le mousqueton inférieur de chaque dégainé et dans l'ordre de la progression. La corde doit être passée dans chaque mousqueton avant que la partie inférieure du corps du grimpeur ne se soit élevée au-dessus du mousqueton inférieur de la dégainé à mousquetonner (en cas de traversée ou de toit, avant que le corps du compétiteur ne se soit déplacé au-delà de la dégainé à mousquetonner dans l'axe de la voie tel qu'il a été défini par le Chef ouvreur). Toute violation de ces règles entraînera l'arrêt de la tentative du concurrent et la prise de mesure (Section 1.2.8.2 ci-dessous). Le refus d'un concurrent d'obéir à l'injonction d'un Juge de Catégorie de mettre un terme à sa tentative dans une voie exposera le compétiteur aux procédures disciplinaires.
- b) Dans des circonstances spéciales (par ex. pour raison de sécurité), le Président du Jury peut décider d'amender la section 1.2.7.5 a) ci-dessus pour une voie particulière. Dans ce cas, la dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise à partir de laquelle le concurrent peut mousquetonner sans désescalader ou traverser en sens inverse.
- c) Un compétiteur peut désescalader à n'importe quel point pendant sa tentative dans une voie tant qu'il ne transgresse pas la section 1.2.7.5 a) ou ne retourne pas au sol.
- d) Quand un concurrent mousquetonne sa corde sans transgresser la section 1.2.7.5 a) ci-dessus avec une erreur de manipulation (mauvais brin), le grimpeur peut mousquetonner la dégainé suivante et modifier le mousquetonnage de la dégainé précédente (si nécessaire en



désescaladant). L'erreur ne devra pas être signalée par un officiel et en fin de tentative, toutes les dégaines devront avoir été mousquetonnées.

- e) Le Juge de Catégorie peut décider de mettre un terme à une tentative s'il décide que la poursuite de la tentative contreviendrait aux règles de sécurité. Il procède alors à la mesure de la prise la plus haute (ou éloignée) atteinte avant l'incident.

1.2.8 Tentative

1.2.8.1 Tentative réussie

Un compétiteur sera considéré comme ayant réussi dans sa tentative dans une voie si cette tentative est conforme la section 1.2.4 ci-dessus

1.2.8.2 Tentative échouée

Un compétiteur sera considéré comme ayant échoué dans une voie s'il:

- a) Tombe;
- b) dépasse le temps alloué à la voie;
- c) touche une partie du mur située au-delà des limites marquées de la voie;
- d) utilise les bords latéraux ou l'arête supérieure du mur;
- e) ne mousquetonne pas une dégaine conformément au règlement de la compétition;
- f) touche le sol avec une quelconque partie du corps après avoir commencé à grimper;
- g) utilise une aide artificielle.



1.3 REGLEMENT DE DIFFICULTE EN DUEL

Ce règlement est applicable à toutes les catégories d'âge (microbe, poussin, benjamin, minime, cadet, junior, senior et vétérans).

1.3.1 Introduction

Ce règlement sera lu conjointement avec les "Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions"

1.3.2 Définition

Les compétitions de difficulté en duels sont une variante des compétitions de difficulté et de vitesse en ceci que:

- a) Les tours de compétition précédant la finale seront conduits selon le règlement régissant les compétitions de difficulté.
- b) Le tour final d'une compétition de difficulté en duels sera conduit selon le règlement régissant les compétitions de difficulté mais en adoptant le même format d'élimination des compétiteurs que celui des compétitions de vitesse (élimination directe)



1.4 REGLEMENT DE BLOC

Ce règlement est applicable pour les catégories d'âge cadet, junior, senior et vétérans.

1.4.1 Introduction

Ce règlement sera lu conjointement avec les "[Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions](#)".

1.4.2 Passage de bloc

L'escalade de bloc consiste à gravir une succession de mouvements appelés passages. Tous les passages sont escaladés sans corde. Le nombre de mouvements d'escalade dans chaque passage ne devrait pas être supérieur à 12 et le nombre moyen de mouvements dans un tour devrait être entre 4 et 8.

1.4.3 Sécurité

La sécurité est assurée par tapis réglementaire. La taille et le positionnement des tapis sont arrêtés par le Président du jury sur proposition du Chef-ouvreur. Si plusieurs tapis sont placés côte à côte, ils devront être recouverts de manière à éviter aux concurrents une chute entre deux tapis.

1.4.4 Tours de compétition

Les compétitions de bloc se déroulent en deux tours, qualification et finale ou trois tours, qualification, demi-finale et finale.

En cas de force majeure (intempéries par exemple) un tour pourra être supprimé.

La finale se déroulera en deux parties.

Le nombre de passages par tour ne peut pas être inférieur à 4 ni supérieur à 8.

1.4.5 Hauteur des passages

Pour des raisons de sécurité, la hauteur de chute possible ne devra 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 en progression dans un passage.

1.4.6 Jury de passage

Le jury de chaque passage comportera un Chef de voie et un assistant. Le Chef de voie sera idéalement juge-arbitre pour une compétition de niveau national.

1.4.7 Marquage

Les marquages utilisés aux sections 1.4.9. à 1.4.11. ci-dessus devront être les mêmes tout au long d'une compétition. Un exemple de ces marquages sera installé dans la zone d'isolement/échauffement.



1.4.8 Départ d'un passage

Chaque passage comportera une position de départ obligatoire soit pour les deux mains soit pour les deux pieds ou bien encore pour les deux mains et les deux pieds. Les prises de départ seront de couleur différente de la couleur de la voie à grimper.

1.4.9 Prise de bonus

Une prise dite "bonus", de couleur différente de la couleur de la voie à grimper, sera positionnée dans chaque passage. Cette prise n'est pas une condition obligatoire pour réussir le passage. Elle sera positionnée par l'ouvreur à son choix.

1.4.10 Arrivée d'un passage

La prise de sortie sera de couleur différente de la couleur de la voie à grimper.

1.4.11 Période d'observation

Elle est incluse dans le temps de rotation¹.

1.4.12 Procédure d'escalade

1.4.12.1 Temps d'escalade

A chaque tour, les compétiteurs tentent de réaliser un nombre de passages imposés.

Les compétiteurs se voient donc attribuer un temps d'escalade pour chaque passage, identique pendant un même tour, pendant lequel ils peuvent tenter de réussir le passage autant de fois qu'ils le veulent. Ce temps sera compris entre 4 et 8 minutes.

1.4.12.2 Repos entre 2 passages

Après chaque passage, ils disposent d'un temps de repos égal au temps alloué pour l'escalade de chaque passage. Le Président du jury annoncera et/ou affichera le temps alloué pour chaque tour avant le départ du tour. Chaque passage comportera une aire délimitée pour le grimpeur d'où il ne pourra voir les passages suivants.

1.4.12.3 Annonce début et fin d'un passage

Le début et la fin du temps d'escalade, ou de repos, seront annoncés par un signal sonore suffisamment fort pour être parfaitement audible par les concurrents. A ce signal les concurrents qui grimpent stoppent leur escalade et vont en zone de repos d'où ils ne pourront voir les passages suivants. Les concurrents qui terminent leur période de repos rejoignent le passage suivant.

1.4.12.4 Tentative débutée

La tentative d'un grimpeur est considérée comme commencée dès que son corps ne touche plus le sol.

¹ Il s'agit du temps limite pour réaliser un passage en bloc. Il inclut le temps nécessaire de déplacement et d'observation.



1.4.12.5 Temps de rotation

La dernière minute du temps de rotation sera annoncé par haut-parleur ou signal sonore.

1.4.12.6 Nettoyage de prises

Les concurrents peuvent brosser les prises qu'ils peuvent atteindre sans décoller les deux pieds du sol avec le matériel de l'organisation disponible à chaque passage. Tout système de nettoyage personnel est interdit

1.4.12.7 Magnésie

Seul l'usage de la magnésie est autorisé.

1.4.13 Fin d'une prestation

1.4.13.1 Prestation terminée

La prestation est terminée dès la réussite du passage ou à la fin du temps de rotation. Le passage est réussi si soit la prise de sortie est tenue à deux mains soit le concurrent rétabli sur le haut du bloc et que le Chef de voie annonce "réussi".

1.4.13.2 Descente d'un passage

Quand un compétiteur réussit ou non le passage il désescalade ou saute sur le tapis de protection ou bien encore descend au moyen d'une échelle.

1.4.13.3 Arrêt d'une tentative

Un essai est comptabilisé dès que le corps quitte le sol, que ce soit en position de départ réglementaire ou non. Le concurrent sera arrêté en cas de dépassement des limites de la voie ou utilisation de prise interdite.

1.4.14 Cotation

Le Chef de voie note, pour chaque concurrent, le tenu ou non de la prise bonus et le nombre d'essais en cas de tenu, la réussite ou non du passage et le nombre d'essais en cas de réussite.



1.5 REGLEMENT DE DIFFICULTE ENFANT

Ce règlement est applicable pour les catégories d'âge microbe, poussin, benjamin,.

1.5.1 Introduction

Ce règlement sera lu conjointement avec les "Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions.

1.5.2 Marquage

Les voies pourront être identifiées de manière très visible par des scotches ou des prises de couleur si besoin.

1.5.3 Sections

Dans chacune des voies, on divisera l'itinéraire en 4 à 8 sections. Chaque section sera matérialisée par une prise de zone clairement identifiable (par exemple entourées de scotch rouge).

1.5.4 Ordre de passage

L'ordre de passage sera libre. Toutefois le Président du jury prendra garde à ce que les mêmes grimpeurs ne débutent pas chaque voie.

1.5.5 Procédure d'escalade

L'escalade se fera en tête, avec la possibilité de grimper en moulinette. L'organisateur décide du type d'assurance et le communique lors de l'invitation. Les grimpeurs essaieront toutes les voies proposées avec un seul essai possible dans chacune d'elles.

1.5.6 Fin de tentative dans une voie

Une voie sera considérée comme réussie si elle est accomplie dans le respect du règlement régissant les compétitions de difficulté senior (point 1.2.4) et, selon le type d'escalade:

- a) En tête: si la corde est bien passée dans le mousqueton de la dégaine finale par le compétiteur en position régulière
- b) En moulinette: si le grimpeur tient la dernière prise de zone en position régulière.



1.6 REGLEMENT DE BLOC ENFANT

Ce règlement est applicable pour les catégories d'âge benjamin et plus jeunes.

1.6.1 Introduction

Ce règlement sera lu conjointement avec les "Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions.

1.6.2 Passages

La compétition se déroule en un seul tour avec 10 à 25 passages de bloc.

1.6.3 Marquage

Les passages de bloc pourront être identifiées de manière très visible par des scotchs ou des prises de couleur si besoin.

1.6.4 Sécurité

La sécurité est assurée par tapis respectant la norme CE. La taille et le positionnement des tapis sont arrêtés par le Président du jury sur proposition du Chef-ouvreur. Si plusieurs tapis sont placés côte à côte, ils devront être recouverts de manière à éviter aux concurrents une chute entre deux tapis.

1.6.5 Hauteur de chute maximale

La hauteur de chute possible ne devra pas être supérieure à 2 mètres, hauteur mesurée depuis la face supérieure du tapis de protection jusqu'à la partie la plus basse du corps d'un concurrent.

1.6.6 Aire de réception

Une aire de réception devra être délimitée autour de chaque passage de bloc et les concurrents en attente devront se tenir en dehors de cette aire.

1.6.7 Départ d'un passage

Chaque passage comportera une position de départ obligatoire soit pour les deux mains soit pour les deux pieds ou bien encore pour les deux mains et les deux pieds. Les prises de départ seront de couleur différente de la couleur de la voie à grimper.

1.6.8 Prise de sortie

La prise de sortie sera de couleur différente de la couleur de la voie à grimper. Le marquage utilisé devra être le même tout au long de la compétition..

1.6.9 Ordre de passage

L'ordre de passage est libre.



1.6.10 Période d'observation

Tous les passages de bloc sont "flash".

1.6.11 Procédure d'escalade

1.6.11.1 Temps d'escalade

Les compétiteurs tentent de réaliser le nombre de passages proposés. Le Président du jury annoncera et/ou affichera le temps alloué pour l'escalade, il ne devra pas dépasser 3h par grimpeur.

1.6.11.2 Nombre d'essais

Le nombre d'essais est illimité.

1.6.12 Fin d'une prestation

1.6.13 Prestation terminée

La prestation est terminée dès la réussite du passage. Le passage est réussi si soit la prise de sortie est tenue à deux mains soit le concurrent rétabli sur le haut du bloc et que le Chef de voie annonce "réussi".

1.6.14 A la fin d'une prestation

Quand un compétiteur réussit ou non le passage il désescalade ou saute sur le tapis de protection ou bien encore descend au moyen d'une échelle.



2 SECURITE

2.1 Responsable de la sécurité

Le COL² est seul responsable du maintien des règles de sécurité dans les zones d'isolement et de transit, la zone de compétition, la salle et pour toutes les activités induites par le déroulement de la compétition.

2.2 Responsabilité du Président du Jury

Le Président du jury, avec la collaboration du Chef-ouvreur, fera autorité en ce qui concerne les questions de sécurité dans les aires d'isolement et de compétition - en particulier il pourra refuser l'autorisation de commencer ou poursuivre à n'importe quel moment de la compétition. Quiconque, officiel ou autre personne, considéré par le Président du Jury comme ayant enfreint ou étant à son avis susceptible d'enfreindre les règles de sécurité, sera libéré sommairement de ses tâches et/ou expulsé des zones d'isolement et de compétition.

2.3 Précautions à prendre

Toutes les précautions seront prises pour assurer la sécurité des concurrents. Chaque voie sera conçue de façon à éviter la possibilité que lors d'une chute d'un compétiteur, il ne se blesse ou ne blesse quelqu'un.

2.4 Vérification de la sécurité

Le Président du Jury, le Juge de Catégorie et le Chef-ouvreur inspecteront chaque voie avant le début de chaque tour d'une compétition pour s'assurer que les règles de sécurité sont bien respectées. En particulier, le Juge de Catégorie et le Chef-ouvreur:

- a) s'assureront que tout l'équipement et les procédures de sécurité satisfont aux normes CE et aux règlements de la FLERA,
- b) s'assureront de la compétence de tous les assureurs. Le Juge de Catégorie aura autorité pour demander le remplacement immédiat de tout assureur (si nécessaire en arrêtant la compétition et déclarant un incident technique) ou de toute autre personne dont la présence représente à son avis un danger pour la sécurité des personnes,
- c) dans l'intérêt de la sécurité envers les concurrents, et après consultation avec le Chef-ouvreur et approbation du Président du Jury, le Juge de Catégorie décidera s'il doit ou non faire pré-mousquetonner la corde d'attache au premier point de protection (ou aux suivants quand cela semble approprié). Chaque fois que possible, les voies devraient être conçues de manière à ce que de telles précautions ne soient pas nécessaires.

² Comité d'organisation local. Structure temporaire chargée, localement, d'organiser une compétition.



2.5 Corde

Les grimpeurs utiliseront une corde à simple fournie par les organisateurs. La fréquence avec laquelle cette corde sera changée dépendra de la décision du Juge de Catégorie.

2.6 Equipement des voies

Les mesures de sécurité suivantes seront respectées:

- a) Maillons rapides et dégaines: Chaque point de protection (d'assurage) utilisé pendant un tour de la compétition sera équipé d'une sangle et d'un mousqueton dans lequel un compétiteur passera sa corde. La liaison entre la sangle (sans mousqueton intermédiaire) et le point de protection se fera au moyen d'un maillon rapide.

Remarque: Le manchon du maillon rapide doit être fermé et serré selon les spécifications du constructeur et le positionnement du maillon rapide par rapport au support et au point d'assurage sera vérifié.

- b) Quand la sangle d'une dégaine normale s'avère trop courte, une sangle d'une seule pièce, cousue à la machine et de même résistance, sera utilisée à la place des sangles plus courtes des dégaines normales. Du ruban adhésif peut être utilisé pour maintenir serrées les boucles de la sangle. En aucun cas ces sangles ne doivent être raccourcies ou ajustées au moyen de noeuds. En aucune circonstance on n'utilisera une chaîne de sangles de dégaines normales, reliées entre elles par des maillons rapides ou des mousquetons à vis ou non. La corde d'attache ou les sangles nouées sont interdites.

2.7 Assurage

Au départ de chaque tentative dans une voie de compétition:

- a) Chaque compétiteur sera équipé de matériel conforme aux recommandations de la FLERA,
- b) La corde d'attache sera reliée au baudrier de chaque compétiteur par un noeud en huit,
- c) Avant que le compétiteur ne commence sa tentative, l'assureur vérifiera que le noeud utilisé par le compétiteur est conforme et que le baudrier est bien fermé,
- d) Avant d'accompagner le compétiteur au départ de la voie, l'assureur vérifiera que la corde est pliée de telle façon qu'elle soit immédiatement utilisable.
- e) Compétitions de difficulté: Chaque juge de Catégorie, après consultation avec le Chef-ouvreur, décidera si un assureur doit avoir un assistant au départ de la voie pour augmenter la sécurité (pour "parer") d'un compétiteur pendant les premiers pas de sa tentative dans la voie.
- f) Compétitions de vitesse: Le Juge de Catégorie décidera, après avoir consulté le Chef ouvrier si un assureur doit se faire aider au départ d'une voie pour améliorer la sécurité en avalant la corde d'un compétiteur assuré du haut.
- g) Compétitions de bloc: L'assistant du Chef de voie est chargé de ""parer "" les concurrents pendant leur tentative.
- h) Le Juge de Catégorie sera autorisé à demander à l'organisateur le remplacement de n'importe quel assureur à n'importe quel moment pendant un tour de la compétition. S'il est remplacé, l'assureur ne sera plus autorisé à reprendre ses fonctions dans la compétition, sauf autorisation explicite du juge de catégorie.



2.8 Obligations de l'assureur

L'assureur doit, à tout moment pendant la tentative d'un compétiteur, être très attentif à sa progression, pour s'assurer:

- a) Que les mouvements du compétiteur ne soient gênés en aucune façon par une corde trop tendue.
- b) Que lorsque le compétiteur tente de mousquetonner un point de protection, il ne soit pas gêné, ou s'il manque sa tentative pour mousquetonner, que le mou excessif de la corde soit immédiatement avalé.
- c) Que toute chute soit stoppée en sécurité et de façon dynamique.
- d) Qu'en cas de chute, un compétiteur ne soit pas exposé à une blessure occasionnée par une partie du mur qui dépasse ou par toute autre partie du mur d'escalade.

2.9 A la fin d'une tentative

- a) Après avoir passé la corde dans le dernier point de protection (dégaine) ou à la suite d'une chute, le compétiteur sera descendu au sol. On prendra soin de s'assurer que le grimpeur ne se heurte pas à du matériel posé sur le sol. Le démousquetonnage volontaire est interdit et tout contrevenant sera disqualifié
- b) Pendant que le compétiteur détache la corde de son baudrier, l'assureur retirera la corde aussi vite que possible en prenant soin de ne pas déplacer les dégaines indûment. L'assureur a la responsabilité de faire en sorte que le grimpeur quitte la zone d'escalade aussi vite que possible.



3 INCIDENTS TECHNIQUES

3.1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES

3.1.1 Définition d'un incident technique

Par définition, un incident technique est:

- a) Une tension de corde qui aide ou gêne un concurrent
- b) Une prise cassée ou desserrée
- c) Une dégaine ou un mousqueton mal positionnés
- d) Tout autre événement, se produisant pendant la prestation, qui désavantage ou avantage un concurrent et qui n'est pas le résultat d'une action du compétiteur.

3.1.2 Tension de la corde

A tout moment, l'assureur doit donner le mou qui convient à la corde. Toute tension de la corde peut être considérée comme une aide artificielle ou un obstacle à la progression et le Juge de Catégorie déclarera un incident technique.

3.1.3 Traitement d'un incident technique

Un incident technique sera traité comme suit:

- a) Cas d'incident technique déclaré par le Juge de Catégorie:
 - i. Si le concurrent le désire et est en position de la faire, il peut choisir de continuer à grimper ou d'accepter l'incident technique. Si le concurrent décide de poursuivre sa tentative, aucun appel ultérieur relié à cet incident ne sera accepté.
 - ii. Si le concurrent se trouve pénalisé par l'incident technique, le Juge de Catégorie prendra immédiatement la décision de déclarer un incident technique et ainsi mettre fin à la tentative du concurrent dans la voie (et, selon les règles régissant les incidents techniques, accorder au compétiteur une tentative ultérieure), ou bien il offrira au concurrent la possibilité de reprendre sa tentative dans la voie. Si un concurrent reçoit et accepte la proposition de continuer, aucun appel ultérieur relié à cet incident ne sera accepté.
- b) Cas d'incident technique déclaré par un compétiteur:
 - i. Pendant sa progression, le concurrent doit spécifier la nature de l'incident technique, et, avec l'accord du Juge de Catégorie, peut continuer ou cesser de grimper. Si, à cause de l'incident, le concurrent se retrouve en position irrégulière, le Juge de Catégorie prendra une décision immédiate et celle-ci sera finale et sans appel. Si le concurrent choisit de continuer, aucun appel ultérieur relié à cet incident ne sera accepté.
 - ii. Si un concurrent échoue et clame qu'un incident technique a précipité sa chute (l'incident doit être en rapport direct avec la chute), il sera immédiatement escorté dans la zone d'isolement spéciale pour y attendre le résultat de l'enquête sur la réclamation d'incident technique. Le Chef-ouvreur procédera à des vérifications immédiates (et si nécessaire aux corrections) de l'incident faisant objet de la réclamation, puis fera un rapport au Juge de Catégorie et au Président du Jury. La



décision du Président du Jury (après avoir traité l'incident) sera finale et aucun appel ultérieur de cette décision ne sera accepté.

- c) Le concurrent victime d'un incident technique confirmé se verra accorder une période de récupération dans une zone d'isolement séparée et ne sera pas autorisé à entrer en contact avec toute personne autre que les officiels de la FLERA ou de l'organisation. Le concurrent doit décider immédiatement à quel moment il désire recommencer sa tentative dans la voie, ce qui peut se faire, au choix, après le concurrent suivant immédiat et avant le cinquième suivant. S'il reste moins de quatre concurrents, le juge de catégorie accordera au compétiteur au moins 20 minutes de récupération entre ses tentatives.
- d) A la fin d'une tentative régulière dans la voie, on enregistrera pour le concurrent la meilleure de ses tentatives autorisées dans la voie.



3.2 INCIDENT TECHNIQUE EN COMPETITION DE BLOC

La définition de l'incident est précisée à l'article 3.1.1. du présent règlement. En cas d'incident technique, le Chef de voie note le temps restant au concurrent au moment de l'incident et considère l'essai non tenté. Selon le temps nécessaire à la réparation, le Président du jury opérera de la manière suivante:

3.2.1 Incident réparé avant la fin du temps de rotation

La compétition continue. Le concurrent est autorisé à tenter à nouveau le passage. S'il réussit, l'incident est clos et sans appel. S'il ne réussit pas, il reviendra tenter à nouveau le passage après son dernier passage dans le tour. Pour cela, le Président du jury évaluera à quel moment le concurrent terminera le tour de manière à créer un vide et ramener le concurrent sur le passage après le temps de repos consécutif à son dernier passage dans le tour. Le concurrent sera autorisé à reprendre ses tentatives dans le temps qu'il lui restait avec un minimum de 2 minutes.

3.2.2 Incident non réparable avant la fin du temps de rotation

Au signal de fin du temps de rotation, le tour est stoppé pour le concurrent victime de l'incident et les concurrents se trouvant dans les passages précédents. Le tour continue pour les concurrents se trouvant au-delà du passage comportant l'incident. Après réparation, le concurrent est autorisé à reprendre ses tentatives dans le temps qu'il lui restait avec un minimum de 2 minutes dans un temps de rotation. La compétition est ensuite reprise normalement en concordance avec les temps de rotation.



4 CLASSEMENTS

4.1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES

Un concurrent ne se présentant pas avant la clôture des inscriptions est déclaré forfait et n'apparaîtra pas dans le classement de la compétition.

Un concurrent abandonnant pendant ou entre deux tours sera classé selon la place atteinte avant l'abandon.

Le classement après chaque tour d'une compétition de difficulté, de duel, de vitesse ou de bloc sera déterminé selon le règlement régissant chaque forme de compétition.

4.2 REGLEMENT DE DIFFICULTE

4.2.1 Mesure des hauteurs atteintes

4.2.1.1 La mesure

Seules les prises touchées ou tenues par les mains des concurrents seront comptabilisées.

Comme spécifié dans la section 1.2.8.2, en cas de chute ou d'ordre de la part du Juge de Catégorie à un concurrent de cesser de grimper, la hauteur de la plus haute prise tenue ou touchée (ou en cas de traversée ou de toit, la prise la plus éloignée tenue ou touchée) appartenant à la ligne d'escalade et la séquence déterminée par le Chef ouvrier, sera mesurée.

4.2.1.2 Prise tenue/touché/valorisé

Le Juge de Catégorie apprécie la tenue de la prise, une prise "tenue" sera considérée comme ayant une plus grande valeur qu'une prise "touchée".

- Une prise "touchée" se verra attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (-)
- Une prise "tenue" se verra attribuer la hauteur de la prise sans suffixe.
- Une prise "valorisée", et à partir de laquelle un mouvement est fait pour progresser dans le sens de la voie se verra attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+)

4.2.1.3 Point dépourvu de prises

Si un concurrent touche un point dépourvu de prises (ce que déterminera le Chef ouvrier), ce point ne sera pas inclus dans la mesure de la hauteur maximum (ou en cas de traversée ou de toit, la plus grande distance) atteinte par le compétiteur.

4.2.1.4 Saisie de la dernière dégaine

Un concurrent saisissant la dernière dégaine avant que la corde n'y soit mousquetonnée sera considéré comme ayant utilisé un point d'aide artificielle. La tentative sera arrêtée et la hauteur mesurée selon les règles des sections 4.2.1.1.1 et 4.2.1.2



4.2.2 Classement après chaque tour

4.2.2.1 Classement

Après chaque tour de la compétition, les concurrents seront classés selon la section 4.2.1.2

4.2.2.2 En cas d'égalité

En cas d'égalité, les résultats du tour précédent seront pris en compte pour départager les candidats ex æquo. Si l'égalité perdure, les tours antérieurs seront successivement considérés. Cette rétro procédure n'inclura pas un tour où les grimpeurs ont concouru en plusieurs groupes dans des voies non identiques.

Pour le passage de qualification à demi-finale, si l'égalité perdure à l'issue de l'application de l'alinéa ci-dessus, il sera tenu compte successivement du résultat obtenu dans chacune des voies de qualification (de la dernière à la première).

4.2.2.3 Classement si plusieurs voies différentes de même difficulté

Quand rien n'est spécifié dans le règlement spécifique de la compétition et si le tour de qualification d'une compétition a nécessité la répartition des concurrents dans deux (ou plus) voies différentes de même difficultés techniques. Les concurrents non qualifiés pour le tour suivant sont classés selon la place obtenue au classement spécifique de chacune des voies.

Exemple:

Voie 1	Voie 2	Classement final
11me: F	11me: A	21me: F, V, A
11me: V	12me: B	24me: B, C
13me: Z	12me: C	26me: Z

4.2.2.4 Super-finale

Si, après avoir appliqué la rétro procédure de classement à la fin du tour final une égalité persiste pour la première place, on mettra en place une super finale. Si l'égalité persiste à la fin de la super finale, les concurrents ex æquo seront considérés comme égaux et la compétition sera terminée.

4.2.3 Quotas pour chaque tour

4.2.3.1 Introduction

Cet article doit être lu conjointement avec l'article 4.2.2 ci-dessus, c'est-à-dire que la procédure de classement doit être terminée avant son application.

4.2.3.2 Règle

Quand le nombre de concurrents qui ont réussi leur tentative dans le tour précédent est inférieur au quota prévu, les places restantes du quota seront prises par les suivants au classement.

4.2.3.3 Tableau des quotas

Les quotas de compétiteurs qualifiés pour la demi-finale et la finale sont fixés selon le tableau ci-dessous en fonction du nombre de concurrents effectivement présents au début de la compétition.

Nombre de présents	Demi-finale		Finale	
	Quota	Minimum (en cas de flottement)	Quota	Minimum (en cas de flottement)
<=3	3	3	3	3
4	4	4	3	3
5	4	4	3	3
6	5	5	4	4
7	6	6	5	5
8	6	6	6	6
9	7	7	6	6
10	8	8	7	6
11	9	9	8	6
12	10	10	8	6
13	11	11	8	6
14	12	12	8	6
15	12	12	8	6
16	13	12	8	6
17	14	12	8	6
18	15	12	8	6
19	16	12	8	6
20	16	12	8	6
21	17	12	8	6
22	18	12	8	6
23	19	12	8	6
24	20	16	8	6
25	21	16	8	6
26	22	16	8	6
27	23	16	8	6
28	24	16	8	6
29	25	16	8	6
>=30	26	20	8	6

4.2.3.4 Règles (suite)

- a) Demi-finales et finales - Quotas flottants: Si le tour s'est déroulé avec plusieurs groupes de concurrents sur des voies non identiques, il n'y a pas application des quotas flottants. Si les quotas fixés pour les demi-finales et finales de la compétition sont dépassés à la suite des ex æquo qui ressortiraient de la rétro procédure de classement, le nombre de concurrents qui se rapproche le plus des quotas fixés (au-delà et en deçà) sera retenu pour le tour suivant à condition qu'en demi-finale et finale le nombre de concurrents ne soit pas inférieur au nombre prévu dans le tableau des quotas ci-dessus.



Quand le nombre de grimpeurs qualifiés dépasse le quota fixé à la suite des ex æquo qui ressortiraient de la rétro procédure de classement, et si la différence en moins ou en plus avec les quotas fixés est la même, le nombre de compétiteurs correspondant au plus grand quota est retenu.

- b) Pour la finale: Si l'organisateur le demande, il peut être décidé de retenir le plus petit quota. Cette décision sera annoncée par le Président du Jury au cours de la rencontre technique précédant la compétition.

4.3 REGLEMENT DE BLOC

4.3.1 Classement après chaque tour

4.3.1.1 Feuille de résultat

Pour chaque passage, la feuille de résultat comportera:

- La réussite ou non du passage,
- le nombre d'essais effectués en cas de réussite,
- la tenue ou non de la prise bonus,
- le nombre d'essais effectués pour tenir la prise bonus.

4.3.1.2 Classement

Pour chaque tour, les compétiteurs sont classés selon:

- Le nombre de passages réussis, en ordre décroissant,
- la somme des essais pour réussir les passages, par ordre croissant,
- le nombre de prises bonus tenues en ordre décroissant,
- la somme des essais pour tenir les prises bonus, par ordre croissant.

4.3.1.3 Reclassement

Après chaque tour, en cas d'égalité entre deux ou plusieurs concurrents, on utilise une procédure de reclassement qui tient compte des places obtenues au tour précédent pour départager les ex æquo, sauf si le tour précédent comportait plusieurs groupes répartis sur des passages différents.

4.3.1.4 Super-finale

Super finales: Si après application de l'article à l'issue de la finale, il existe encore des ex æquo à la première place, on organise une super-finale sur un passage selon la procédure suivante:

Les ex æquo sont réunis et isolés à proximité du passage de super finale.

Ils tentent un essai chacun leur tour dans le même ordre de passage qu'en finale, un temps limite est fixé en accord avec le chef ouvreuse et la tentative devra être débutée avant 40 secondes, la prestation de chaque concurrent sera jugée selon la prise la plus haute touchée, tenue ou valorisée (article 4.2.1 du règlement de difficulté).

A l'issue du passage de tous les concurrents concernés on procède au classement. S'il y a eu réussite de plusieurs concurrents, ils restent ex æquo et le classement final est annoncé.



S'il n'y a pas eu de réussite et qu'il reste des ex æquo à la première place on recommence la procédure avec les concurrents ex æquo jusqu'au départage avec un maximum de 6 essais. Si à l'issue des 6 cycles, il y a encore égalité, ils restent ex æquo et le classement final est annoncé.

4.3.2 Quotas pour chaque tour

4.3.2.1 Introduction

Cet article doit être lu conjointement avec les articles 4.3.1 c'est à dire que la procédure de classement doit être terminée avant que l'article 4.3.2 ne puisse être appliqué.

4.3.2.2 Règle

Quand le nombre de concurrents ayant réussi tous les passages au premier essai est inférieur au quota fixé, les places disponibles pour atteindre le quota doivent être attribuées aux meilleurs compétiteurs dans l'ordre du classement.

4.3.2.3 Quotas lors d'une compétition en trois tours

Les quotas de compétiteurs qualifiés pour la demi-finale et la finale sont fixés selon le tableau ci-dessous en fonction du nombre de concurrents effectivement présents au début de la compétition.

Nombre de présents	Demi-finale		Finale	
	Quota	Minimum (en cas de flottement)	Quota	Minimum (en cas de flottement)
<=3	3	3	3	3
4	4	4	3	3
5	4	4	3	3
6	5	5	4	4
7	6	6	5	5
8	6	6	6	6
9	7	7	6	6
10	8	8	6	6
11	9	9	8	8
12	10	10	8	8
13	11	11	8	8
14	12	12	8	8
15	12	12	10	10
16	13	12	10	10
17	14	12	10	10
18	15	12	10	10
19	16	12	10	10
20	16	12	10	10
21	17	12	10	10
22	18	12	10	10
23	19	12	10	10



24	20	20	12	12
25	20	20	12	12
≥26	26	20	12	12

Accession à la demi-finale: Le quota est fixé à 26 avec un minimum de 20 concurrents. Si le quota est dépassé, le nombre de compétiteurs le plus proche du quota, avec ou sans les ex æquo, sera retenu. Si le nombre est identique de part et d'autre du quota, le nombre le plus grand sera retenu.

Accession à la finale: Le quota est fixé à 12. Si le quota est dépassé, tous les compétiteurs ex æquo à la dernière place du quota sont qualifiés.

4.3.2.4 Compétition en deux tours

Compétition en deux tours: Les quotas de compétiteurs qualifiés pour la finale sont fixés selon le tableau ci-dessous en fonction du nombre de concurrents effectivement présents au début de la compétition.

Nombre de présents	Finale	
	Quota	Minimum (en cas de flottement)
<=3	3	3
4	4	4
5	4	4
6	5	5
7	6	6
8	6	6
9	7	7
10	8	8
11	9	9
12	10	10
13	11	10
14	12	11
15	12	11
16	13	11
17	14	12
18	14	12
19	14	12
≥20	20	16

Accession à la finale: Le quota est fixé à 20 avec un minimum de 16 concurrents. Si le quota est dépassé, le nombre de compétiteurs le plus proche du quota, avec ou sans les ex æquo, sera retenu. Si le nombre est identique de part et d'autre du quota, le nombre le plus grand sera retenu.



4.4 REGLEMENT DE DIFFICULTE EN DUEL

4.4.1 Classement à l'issue de la $\frac{1}{2}$ finale

En cas d'égalité à l'issue des procédures de classement de la $\frac{1}{2}$ finale, selon le règlement de difficulté, les ex æquo seront départagés par le temps.

4.4.2 Quota pour la finale

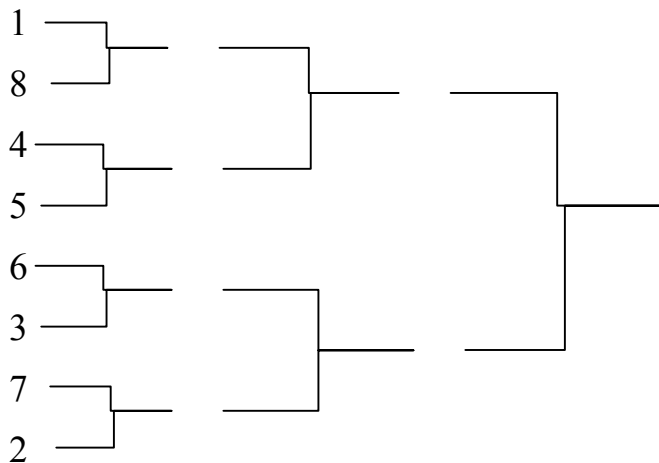
Le quota pour la finale est fixé à 8.

4.4.3 Classement en finale

Tour final: Si dans une manche du tour final d'une compétition de difficulté en duels des concurrents atteignent la même hauteur et sont ex-æquo, ils seront départagés sur la base du temps minimum pris par les concurrents pour atteindre cette hauteur.

4.4.4 Tour final - Ordre de passage

A la suite du classement de la demi-finale et après avoir appliqué la rétro procédure du Règlement de difficulté et la procédure spécifiée dans la section 4.4.1.2 ci-dessus, l'ordre de passage sera conforme au tableau suivant:





5 PROCEDURES D'APPEL TECHNIQUE

5.1 Modalités générales

5.1.1 Dépôt d'un appel

Tout appel à l'encontre d'une décision du jury sera déposé par écrit par un entraîneur ou par un compétiteur, s'il ne bénéficie pas d'un entraîneur, et déposé auprès du Président du jury. L'appel devra être déposé au plus tard 15 minutes après la publication officielle des résultats de chaque tour de la compétition.

5.1.2 Réunion du jury

Le Président du jury réunit le jury d'appel et prend la décision après visionnage des enregistrements vidéo s'ils existent.

5.1.3 Notification de la décision du jury

Le Président du jury notifie la décision par écrit dans les 30 minutes qui suivent le dépôt de l'appel. Cette décision est définitive.

5.1.4 Enregistrement vidéo

Enregistrements vidéo à des fins de jugement, selon l'article 3.8.2 des Règles Général d'Organisation: Seul l'enregistrement vidéo officiel, et aucun autre, sera utilisé à des fins de jugement.

5.2 Composition du jury d'appel

Le jury d'appel est composé du Président du jury, du Délégué fédéral, des Juges de catégorie disponibles non impliqués dans la décision initiale.

5.3 Appel contre la décision d'un juge concernant la tentative d'un concurrent dans une voie de difficulté ou de duel

5.3.1 Mise en suspend d'un résultat

Dans le cas où un Juge de Catégorie considérerait qu'il est approprié de visionner l'enregistrement vidéo d'une tentative faite par un concurrent dans une voie avant de prendre sa décision. Le Juge de Catégorie permettra au compétiteur de terminer sa tentative selon le règlement de la compétition. Au terme de cette tentative, le Juge de catégorie devra immédiatement informer le concurrent que son classement dans ce tour de la compétition sera à confirmer après examen, en fin de manche, de l'enregistrement vidéo. A la suite de l'examen de l'enregistrement vidéo, la décision du Juge de Catégorie sera sans appel.



5.3.2 Mesure de la hauteur atteinte

L'enregistrement vidéo officiel peut être utilisé par le Juge de Catégorie pour confirmer les règles du "touché/tenu" en ce qui concerne la hauteur atteinte et le classement des concurrents à la fin de chaque tour.

5.4 Appel contre la décision d'un juge concernant la tentative d'un concurrent dans une voie de vitesse

Dans le cas des finales (élimination directe), l'appel doit être fait oralement dans le délai d'une minute après l'annonce du résultat au terme de la manche qui concerne le concurrent. Le Juge de Catégorie en référera immédiatement au Président du Jury. Le tour suivant de la phase finale ne commencera pas tant que le Président du Jury n'a pas annoncé sa décision.

5.5 Appel contre la décision d'un juge concernant la tentative d'un concurrent dans un passage de bloc

La décision d'un juge concernant la réussite d'un bloc est sans appel.



6 REGLEMENTS DISCIPLINAIRES

6.1 Procédures disciplinaires

6.1.1 Introduction

6.1.1.1 Introduction

Ces règles disciplinaires doivent être lues conjointement avec le Règlement Disciplinaire et Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions.

6.1.1.2 Droits du Président du Jury

Le Président du Jury a autorité sur toutes les activités et décisions affectant la compétition à l'intérieur de l'aire de compétition. Par aire de compétition l'on entend l'ensemble des zones utilisées pour une compétition. Un concurrent est considéré se trouver dans l'aire de compétition depuis son enregistrement jusqu'à la fin de sa prestation.

Le Président du Jury pourra demander le renvoi immédiat de l'aire de compétition (y compris les zones d'isolement et de transit) de toute personne en contravention avec le règlement et, si nécessaire, suspendre le déroulement de la compétition tant que sa demande n'aura pas été satisfaite.

6.1.2 Infractions sur l'aire de compétition

Le Président du Jury et les Juges de Catégorie sont autorisés à prendre les mesures spécifiées ci-dessous, concernant les violations des règlements et les problèmes de discipline d'un concurrent dans l'aire de compétition.

- a) Avertissement oral informel
- b) Avertissement officiel accompagné par la présentation d'un Carton Jaune

Le Président du Jury et lui seul pourra prendre la sanction suivante:

- a) Disqualification de la compétition, accompagnée de la présentation d'un
- b) Carton Rouge.

6.1.2.1 Carton jaune

Les infractions suivantes entraîneront la présentation d'un carton jaune:

- a) Retard injustifié dans le retour dans la zone d'isolement à la suite d'un ordre du Juge de Catégorie ou du Président du Jury.
- b) Ne pas partir dans la voie, à la suite de l'ordre du Juge de Catégorie.
- c) Ne pas obéir aux ordres du Juge de Catégorie et/ou du Président du Jury
- d) Langage ou conduite obscène ou insultante de caractère relativement modéré envers les officiels ou autre concurrent.
- e) Se présenter avec un équipement et/ou des vêtements en infraction avec les règles concernant la publicité.
- f) Introduire un moyen de communication prohibé.

Les appels à ces décisions suivront la procédure spécifiée dans les Procédures d'Appel Technique.



La présentation d'un second Carton Jaune au cours de la même saison entraînera la disqualification du compétiteur pour la prochaine compétition.

6.1.2.2 Carton rouge sans sanction ultérieure

Les infractions suivantes entraîneront la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification immédiate du compétiteur de la compétition sans sanction ultérieure:

- a) Ne pas se présenter ou se présenter après l'heure de fermeture de la zone d'isolement.
- b) Observer les voies à l'extérieur de la zone d'observation autorisée.
- c) Arriver non équipé au départ d'une voie.
- d) Utiliser du matériel ou un noeud non agréé.
- e) Ne pas porter ou modifier de quelque manière que ce soit le maillot de compétition ou le dossard de compétiteur fourni par l'organisateur de la compétition.
- f) Usage de tout moyen de communication dans la zone d'isolement ou dans toute zone d'accès restreint.
- g) Non-participation des 3 premiers par catégories, à une cérémonie officielle ou tout autre événement désigné comme officiel.

Les appels à ces décisions suivront la procédure spécifiée dans les Procédures d'Appel Technique.

6.1.2.3 Carton rouge avec rapport immédiat au Conseil d'Administration de la FLERA

Les infractions suivantes entraîneront la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification immédiate du compétiteur, suivie d'un rapport au Conseil d'Administration de la FLERA pour saisine du Tribunal Fédéral. Cette procédure est suivie d'une suspension pour la prochaine compétition inscrite au calendrier officielle.

- a) Distraire ou gêner un concurrent qui se prépare ou est en cours de tentative dans une voie.
- b) Refus d'obéissance aux instructions des juges officiels et/ou des officiels de l'organisation.
- c) Refus de se conformer au règlement concernant la publicité sur les vêtements des grimpeurs.
- d) Attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.
- e) Prendre des renseignements sur une voie à tenter par des moyens non autorisés par le règlement.
- f) Prendre et transmettre des informations aux autres concurrents au-delà de ce que permet le règlement.
- g) Conduite anti-sportive ou tout autre gêne sérieuse à la compétition.
- h) Voie de fait envers les officiels ou les autres concurrents.

Pour les motifs concernant les points a) à d) inclus il y aura présentation préalable d'un carton jaune et s'il n'y a pas de modification de comportement présentation d'un carton rouge.

6.1.3 Infractions hors l'aire de compétition mais dans l'enceinte sportive

Les infractions suivantes entraîneront la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification immédiate du compétiteur, suivie d'un rapport au Conseil d'Administration de la FLERA pour saisie du Tribunal Fédéral. Cette procédure est suivie d'une suspension pour la prochaine compétition agréée par la FLERA.

- a) Attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.



- b) Conduite anti-sportive ou tout autre gêne sérieuse à la compétition.
- c) Voie de fait envers les officiels ou les autres concurrents.

La présentation d'un carton rouge pour le motif concernant le point a) sera précédée de la présentation d'un carton jaune et s'il n'y a pas de modification de comportement.

6.1.4 Modalités

Le plus tôt possible après avoir donné un Carton Jaune ou Rouge, le Président du Jury, en son nom ou après consultation avec le Juge de Catégorie responsable de la délivrance du Carton Rouge officiel, devra:

- a) Soumettre une déclaration écrite à l'entraîneur (ou, en son absence, au concurrent concerné) décrivant l'infraction et spécifiant si le Président du Jury en réfère au Conseil d'Administration de la FLERA pour action disciplinaire ultérieure selon les termes du règlement.
- b) Soumettre au Conseil d'Administration de la FLERA, pour transmission au Tribunal Fédéral, une copie de cette déclaration écrite accompagnée d'un rapport détaillé sur la violation du règlement.

6.1.5 Règlement Disciplinaire

Voir Règlement Disciplinaire de la FLERA.

Ce règlement a été établi conformément aux statuts de la FLERA et est disponible auprès de la FLERA.