



**ffme**

---

**fédération  
française  
de la montagne  
et de l'escalade**

# Escalade

## Les règles du jeu

---

Adopté en comité directeur le 24 mai 2003  
Mise à jour du 01 oct 2006

---

## SOMMAIRE

<b>1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 REGLEMENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>4</b>
1.1.1 <u>Support d'escalade</u> .....	4
1.1.2 <u>Entretien de la structure d'escalade</u> .....	4
1.1.3 <u>Enregistrement et zone d'isolement</u> .....	4
1.1.4 <u>Briefing et réunion technique</u> .....	5
1.1.5 <u>Observation et travail des voies</u> .....	5
1.1.6 <u>Préparation à l'escalade</u> .....	6
<b>1.2 SECURITE.....</b>	<b>6</b>
<b>1.2 INCIDENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>7</b>
<b>1.2 CLASSEMENTS.....</b>	<b>7</b>
<b>2 REGLEMENT DE DIFFICULTE.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 REGLEMENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>7</b>
2.1.1 <u>Introduction</u> .....	7
2.1.2 <u>Nombre de concurrent et ordre de passage</u> .....	7
2.1.3 <u>Période d'observation</u> .....	8
2.1.4 <u>Procédure d'escalade</u> .....	8
2.1.5 <u>Fin de tentative dans une voie</u> .....	9
<b>2.2 SECURITE.....</b>	<b>9</b>
<b>2.3 INCIDENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>11</b>
<b>2.4 CLASSEMENTS.....</b>	<b>12</b>
2.4.1 <u>Mesure des hauteurs atteintes</u> .....	12
2.4.2 <u>Classement après chaque tour</u> .....	12
2.4.3 <u>Quotas pour chaque tour</u> .....	13
<b>3 REGLEMENT DE DIFFICULTE EN DUEL.....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 REGLEMENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>14</b>
<b>3.2 CLASSEMENTS.....</b>	<b>15</b>
3.2.1 <u>Tour final-Quotas</u> .....	15
3.2.2 <u>Tour final-Ordre de passage</u> .....	15
<b>4 REGLEMENT DE BLOC.....</b>	<b>16</b>
<b>4.1 REGLEMENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>16</b>
4.1.1 <u>Introduction</u> .....	16
4.1.2 <u>Nombre de concurrent et ordre de passage</u> .....	16
4.1.3 <u>Période d'observation</u> .....	17
4.1.4 <u>Procédure d'escalade</u> .....	17
1.1.5 <u>Fin d'une prestation</u> .....	18
<b>4.2 SECURITE.....</b>	<b>18</b>
<b>4.3 INCIDENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>18</b>
<b>4.4 CLASSEMENTS.....</b>	<b>19</b>
4.4.1 <u>Classement après chaque tour</u> .....	19
4.4.2 <u>Quotas pour chaque tour</u> .....	20

<b>5</b>	<b>REGLEMENT DE DIFFICULTE ENFANT.....</b>	<b>21</b>
5.1	<b>REGLEMENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>21</b>
5.1.1	<u>Introduction.....</u>	21
5.1.2	<u>Ordre de passage.....</u>	22
5.1.3	<u>Période d'observation.....</u>	22
5.1.4	<u>Procédure d'escalade.....</u>	22
5.1.5	<u>Fin de tentative dans une voie .....</u>	22
5.2	<b>CLASSEMENTS.....</b>	<b>22</b>
<b>6</b>	<b>REGLEMENT DE BLOC ENFANT.....</b>	<b>22</b>
6.1	<b>REGLEMENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>22</b>
6.1.1	<u>Introduction.....</u>	22
6.1.2	<u>Ordre de passage.....</u>	23
6.1.3	<u>Période d'observation.....</u>	23
6.1.4	<u>Procédure d'escalade.....</u>	23
6.1.5	<u>Fin d'une prestation .....</u>	23
6.2	<b>CLASSEMENTS.....</b>	<b>23</b>
<b>7</b>	<b>REGLEMENT DE VITESSE.....</b>	<b>24</b>
7.1	<b>REGLEMENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>24</b>
7.1.1	<u>Introduction.....</u>	24
7.1.2	<u>Nombre de concurrent et ordre de passage.....</u>	24
7.1.3	<u>Préparation à l'escalade.....</u>	26
7.1.4	<u>Procédure d'escalade.....</u>	26
7.1.5	<u>Fin d'une prestation .....</u>	27
7.2	<b>SECURITE.....</b>	<b>27</b>
7.3	<b>INCIDENTS TECHNIQUES.....</b>	<b>27</b>
7.4	<b>CLASSEMENTS.....</b>	<b>28</b>
<b>8</b>	<b>PROCEDURES D'APPEL TECHNIQUE.....</b>	<b>28</b>
8.1	<b>MODALITES GENERALES.....</b>	<b>28</b>
8.2	<b>COMPOSITION DU JURY D'APPEL.....</b>	<b>29</b>
8.3	<b>APPEL CONTRE LA DECISION D'UN JUGE.....</b>	<b>29</b>
8.3.1	<u>Compétition de difficulté ou de duel .....</u>	29
8.3.2	<u>Compétition de vitesse .....</u>	29
8.3.3	<u>Compétition de bloc .....</u>	29
<b>9</b>	<b>REGLEMENTS DISCIPLINAIRES.....</b>	<b>29</b>
9.1	<b>PROCEDURES DISCIPLINAIRES.....</b>	<b>29</b>
9.1.1	<u>Introduction .....</u>	29
9.1.2	<u>Infractions sur l'aire de compétition.....</u>	30
9.1.3	<u>Infractions hors de l'aire de compétition mais dans l'enceinte sportive .....</u>	31
9.1.4	<u>Modalités (Article DIS4).....</u>	31
9.2	<b>REGLEMENT DE DISCIPLINE.....</b>	<b>32</b>
9.2.1	<u>Barème des peines.....</u>	32
9.2.2	<u>Procédures d'appel disciplinaire.....</u>	32

## **1 DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES**

### **1.1 REGLEMENTS TECHNIQUES**

#### **1.1.1 Support d'escalade**

Toutes les compétitions autorisées par la FFME se déroulent sur des structures artificielles d'escalade (SAE), exceptionnellement en site naturel, 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 **avec les mains** 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. Les prises ou zones de la structure qui ne devront pas être touchées par les compétiteurs seront délimitées par un marquage de couleur rouge, celles qui ne devront pas être utilisées seront délimitées par un marquage d'une autre couleur, de préférence noire.
- f) S'il s'avère nécessaire d'imposer les prises de départ des voies, celles-ci devront être clairement identifiées.

#### **1.1.2 Entretien de la structure d'escalade**

##### **Section 1.1.2.1**

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 Président du jury 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.

##### **Section 1.1.2.2**

Réparations des prises : Sur ordre du Président du jury, 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.

##### **Section 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 Président du jury (après consultation avec le Chef-ouvreur et les juges de voie) et annoncée avant le tour de compétition.

#### **1.1.3 Enregistrement et zone d'isolement**

##### **Section 1.1.3.1**

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.

##### **Section 1.1.3.2**

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.

#### Section 1.1.3.3

Interdictions :

- a) Tout moyen de communication avec l'extérieur sous quelque forme que ce soit est interdit dans la zone d'isolement (ex : Téléphone cellulaire, pageur, caméra,...).
- 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 avant le début des épreuves pour une réunion technique au cours de laquelle il annoncera :

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

### **1.1.5 Observation et travail des voies**

#### Section 1.1.5.1

Période d'observation : Seuls, 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, dont les modalités sont déterminés pour chaque discipline et 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.

#### Section 1.1.5.2

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, sauf cas exceptionnels où cette période pourra être éventuellement prolongée.

#### Section 1.1.5.3

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

#### Section 1.1.5.4

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 appareils audio sont interdits durant les phases d'observation et d'escalade. 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 (dans le cadre du règlement) de toutes les instructions concernant la voie qu'on lui demande de tenter.

#### Section 1.1.5.5

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

#### Section 1.1.5.6

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.

#### Section 1.1.5.7

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.

### **1.1.6 Préparation à l'escalade**

#### Section 1.1.6.1

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 aura gagné la zone de transit. 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.

#### Section 1.1.6.2

En arrivant dans la zone de transit, chaque concurrent mettra ses chaussons d'escalade, s'encordera et accomplira ses derniers préparatifs avant sa tentative dans la voie.

#### Section 1.1.6.3

Tout l'équipement d'escalade et le nœud utilisé seront inspectés et approuvés par un officiel autorisé, pour la sécurité et pour la conformité avec les directives de la FFME avant que le concurrent ne soit autorisé à entamer sa tentative dans la voie.

L'usage de matériel, de vêtements et de nœud non autorisé, le non port du dossard ou du numéro officiel d'identification, 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. Un compétiteur ayant rejoint la zone de transit ne sera pas autorisé à revenir en zone d'isolement.

#### Section 1.1.6.4

Chaque concurrent se tiendra prêt à quitter la zone de transit 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.

## **1.2 SECURITE**

#### Section 1.2.1

Le COL 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.

#### Section 1.2.2

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 de poursuivre la compétition à n'importe quel moment. 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.

Section 1.2.3 (Section TC2.3)

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.

### **1.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

Par définition, un incident technique est :

- a) Une tension de corde qui aide ou gêne un concurrent (difficulté ou vitesse)
- b) Une prise cassée ou desserrée
- c) Une dégainé ou un mousqueton mal positionnés (difficulté)
- 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.

### **1.4 CLASSEMENTS**

Un concurrent ne se présentant pas avant la clôture de l'isolement est déclaré forfait et n'apparaîtra pas dans le classement de la compétition. **Il pourra alors être éventuellement remplacé par le premier non qualifié du tour précédent (si celui-ci est encore présent).** Un concurrent abandonnant **sur blessure** 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.

## **2 REGLEMENT DE DIFFICULTE**

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

### **2.1 REGLEMENTS TECHNIQUES**

#### **2.1.1 Introduction**

Section 2.1.1.1

Toutes les voies d'une compétition de difficulté seront escaladées en tête avec assurage du bas.

Section 2.1.1.2

Si besoin est, le départ des voies pourra être matérialisé par au moins deux préhensions pour les mains avec éventuellement un ou les deux pieds. Ces prises seront clairement identifiées.

#### **2.1.2 Nombre de concurrents et ordre de passage**

Le nombre de concurrents est fixé par les règles d'organisation des compétitions nationales et l'ordre de passage sera réalisé de la façon suivante :

- a) Pour le premier tour d'une compétition, l'ordre de passage sera l'ordre inverse du classement national de difficulté de la catégorie, **les compétiteurs non classés passant à la suite de ceux classés**. Pour les compétiteurs non classés ou classés à la même place, il sera procédé à un tirage au sort.
- b) Pour le premier tour d'une compétition où les concurrents sont répartis en deux groupes parcourant des voies différentes, les concurrents sont répartis dans les groupes dans l'ordre du classement national de difficulté de la catégorie de la façon suivante : le grimpeur classé 1 sera placé dans la voie A , les grimpeurs classés 2 et 3 seront placés dans la voie B puis les grimpeurs classés 4 et 5 dans la voie

A, les grimpeurs classés 6 et 7 dans la voie B et ainsi de suite. Les grimpeurs non classés seront alors répartis dans chaque voie par tirage au sort de telle sorte qu'il y ait un nombre (approximativement) égal de compétiteurs dans chaque voie. A la suite de cette répartition, l'ordre de passage sera déterminé comme explicité au point a) précédent.

- c) Ordre de passage pour les tours suivants: l'ordre de passage se fera dans l'ordre inverse du classement du tour précédent (c'est-à-dire le premier partira en dernier). En cas d'ex æquo dans le tour précédent, l'ordre de passage entre eux se fera dans l'ordre inverse du classement national de difficulté de la catégorie. Dans le cas spécifique d'une super-finale, on adoptera le même ordre de passage que dans la finale.

### **2.1.3 Période d'observation**

#### Section 2.1.3.1

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 des règles du jeu.

#### Section 2.1.3.2

Dans le cas de super-finale et dans des circonstances spéciales (compétition en extérieur avec météo menaçante,...), le Président du Jury peut décider de ne pas autoriser de période d'observation.

### **2.1.4 Procédure d'escalade**

#### Section 2.1.4.1

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

#### Section 2.1.4.2

En entrant dans la zone de compétition au pied de la SAE, le juge de voie signifiera au compétiteur le démarrage du chronométrage. Le concurrent disposera alors de 40 secondes maximum 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 est incluse dans le temps maximum imparti pour réaliser la voie. Tout retard supplémentaire du concurrent pourra entraîner l'application des procédures disciplinaires.

#### Section 2.1.4.3

Avant de débiter leur tentative, les compétiteurs sont autorisés à toucher uniquement les prises de départ si elles ont été matérialisées comme telles.

#### Section 2.1.4.4

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

#### Section 2.1.4.5

A n'importe quel moment pendant sa tentative, un compétiteur peut demander au juge de voie le temps qu'il lui reste. Ce dernier l'en informera immédiatement. Le juge de voie informera aussi le concurrent lorsqu'il ne lui reste qu'une minute du temps alloué. En cas de dépassement, le Juge de voie 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 voie d'arrêter de grimper s'exposera aux procédures disciplinaires.

#### Section 2.1.4.6

En cours de tentative dans une voie :

- a) Chaque concurrent passera sa corde dans le mousqueton inférieur de chaque dégaine et dans l'ordre de la progression.
- b) 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. Le

compétiteur ne sera considéré en infraction que lorsqu'il aura quitté cette dernière prise avec les deux mains **ET qu'il aura quitté une position stabilisée**. Pour des raisons de sécurité, le Président du jury peut décider d'annoncer au moment de l'observation l'emplacement de la dernière prise admise, **ET** de la faire matérialiser **par une croix (de préférence bleue) placée sous celle-ci ainsi que par une seconde placée sous la dégainé à mousquetonner**. Toute violation de ces règles entraînera l'arrêt de la tentative et la mesure de la prestation du concurrent avant qu'il ne se trouve en situation irrégulière. Le refus d'un concurrent d'obéir à l'injonction d'un Juge de voie de mettre un terme à sa tentative dans une voie exposera le compétiteur aux procédures disciplinaires.

- c) Un compétiteur peut désescalader à n'importe quel point pendant sa tentative dans une voie tant qu'il ne transgresse pas la section 2.1.4.6 a) et b) ou ne retourne pas au sol.
- d) Quand un concurrent mousquetonne sa corde sans transgresser la section 1.2.4.6 a) ci-dessus avec une erreur de manipulation (mauvais brin), **le grimpeur doit y remédier en démousquetonnant la corde de la dégainé du haut OU du bas pour la remettre en place correctement** (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) S'il n'a pas procédé à la modification, le Juge de Catégorie mettra un terme à la tentative si le compétiteur transgresse le point b) ci-dessus.

### **2.1.5 Fin de tentative dans une voie**

#### **Section 2.1.5.1**

Tentative réussie : Un compétiteur sera considéré comme ayant réussi dans sa tentative dans une voie si celle-ci est accomplie dans le respect du règlement régissant les compétitions de difficulté et si la corde est bien passée dans le mousqueton de la dégainé finale par le compétiteur en position régulière.

#### **Section 2.1.5.2**

Echec dans une tentative : 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 une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite
- e) utilise les trous de vis servant à la fixation des prises sur les supports pour grimper
- f) utilise les bords latéraux ou l'arête supérieure du mur
- g) utilise les points de fixation de l'assurage ou les dégaines pour grimper
- h) ne mousquetonne pas une dégainé conformément au règlement de la compétition
- i) touche le sol avec une quelconque partie du corps après avoir commencé à grimper
- j) utilise une aide artificielle.

#### **Section 2.1.5.3**

Dans les différents cas mentionnés à la section 2.1.5.2, le juge ordonne immédiatement au compétiteur de stopper sa tentative et mesurera le plus haut point atteint avant que l'infraction ne soit commise.

Le compétiteur ou son coach pourront porter immédiatement une réclamation à l'encontre de cette décision. Dans ce cas, le compétiteur sera conduit dans une zone d'isolement à part et la réclamation traitée par le jury d'appel le plus rapidement possible selon la procédure normale. Si la réclamation est acceptée, le compétiteur bénéficiera d'une nouvelle tentative. Cette dernière se déroulera selon les mêmes modalités que le cas d'un incident technique Section 2.3.2 c)

## **2.2 SECURITE**

### Section 2.2.1

Le Président du Jury, le juge de voie 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 voie 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 FFME,
- b) s'assureront de la compétence de tous les assureurs. Le Président du Jury 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 voie 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.

### Section 2.2.2

Avant le début de chaque tour d'une compétition, le Président du Jury s'assurera qu'un personnel médical qualifié se tient prêt à réagir promptement en cas d'accident ou de blessure d'un compétiteur ou officiel travaillant à l'intérieur des zones d'isolement ou de compétition.

### Section 2.2.3

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

### Section 2.2.4

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 nœuds. 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.

### Section 2.2.5

Assurage : Au départ de chaque tentative dans une voie de compétition :

- a) Chaque compétiteur sera équipé de matériel conforme aux recommandations de la FFME.
- b) La corde d'attache sera reliée au baudrier de chaque compétiteur par un nœud en huit, sécurisé par un nœud d'arrêt.
- c) Avant que le compétiteur ne commence sa tentative, l'assureur vérifiera (de préférence dans la zone de transit) que le nœud 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 voie, 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 voie décidera, après avoir consulté le Chef-ouvreur 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 : Si nécessaire et après avis du Président du jury et du Chef-ouvreur, l'assistant du juge de bloc est chargé de « parer » les concurrents pendant leur tentative.

#### Section 2.2.6

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.

#### Section 2.2.7

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 (à l'exception de la procédure de remédiation à un yoyo) est interdit et tout contrevenant sera disqualifié.

#### Section 2.2.8

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.

#### Section 2.2.9

Le Président du Jury 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.

## **2.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

### Section 2.3.1

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 voie pourra déclarer un incident technique.

### Section 2.3.2

Un incident technique sera traité comme suit :

- a) Cas d'incident technique déclaré par le Juge de voie :
  - 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 n'est plus en situation régulière, le Juge de voie 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).
- 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 voie, peut continuer ou cesser de grimper. Si, à cause de l'incident, le concurrent se retrouve en position irrégulière, le Juge de voie 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 voie 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 FFME 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, on veillera à accorder 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.
- e) Si l'incident est déclaré pour le dernier compétiteur ou un compétiteur attendant sa deuxième tentative et qu'ils sont classés premier après le passage de tous les concurrents, ils ne retentent pas leur deuxième essai.

## **2.4 CLASSEMENTS**

### **2.4.1 Mesure des hauteurs atteintes**

#### Section 2.4.1.1

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

- a) **Chaque prise est numérotée (ou se voit attribuer une hauteur) selon sa hauteur sur l'axe du développé de la voie. Plus une prise est haute selon cet axe, plus sa numérotation sera élevée.**
- b) **Lorsqu'une prise doit être utilisée avec les 2 mains (ex: changement de mains), il lui sera affecté 2 numérotations (ex: 21,22), le premier numéro pour la première main sur la prise (21) et le second pour la deuxième main (22), et cela sans distinction de main.**
- c) **Le juge de voie pourra appliquer le principe précédent à 2 prises proches (de l'ordre de 10 cms), côte à côte ou l'une au dessus de l'autre.**
- d) **Dans le cas où un compétiteur réussirait le mouvement en n'utilisant qu'une seule des 2 prises ou préhensions, il ne sera affecté à la (les) prise(s) qu'une seule et même numérotation.**

Comme spécifié dans la section 2.1.5.2, en cas de chute ou d'ordre de la part du Juge de voie 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, sera mesurée.

#### Section 2.4.1.2

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

- a) Une prise « tenue » se verra attribuer la hauteur de la prise sans suffixe.
- b) Une prise « touchée » se verra attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (-)
- c) 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 (+)

Section 2.4.1.3

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.

Section 2.4.1.4

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 2.4.1.1 et 2.4.1.2

**2.4.2 Classement après chaque tour**

Section 2.4.2.1

Après chaque tour de la compétition, les concurrents seront classés selon l'article 2.4.1

Section 2.4.2.2

Dans le cas d'une phase qualificative organisée sur plusieurs voies (2 ou 3), le classement du tour de qualification s'établit de la façon suivante :  $\sqrt{\text{rang voie1} \times \text{rang voie2} \times \dots}$ . Cette formule s'accompagne d'un facteur correctif pour les places comportant des ex-aequo.

Exemple 1 : 5 grimpeurs classés à la première place d'une voie marqueront :

$1+2+3+4+5/5=15/5=3$  à la place de marquer 1

Exemple 2 : 3 grimpeurs classés à la quatrième place d'une voie marqueront :

$4+5+6/3=15/3=5$  à la place de marquer 4

Section 2.4.2.3

En cas d'égalité, les résultats du tour précédent seront pris en compte pour départager les concurrents ex-aequo. Si l'égalité perdure, les tours antérieurs seront successivement considérés. Dans le cas de phases qualificatives organisées en plusieurs groupes dans des voies non identiques, la rétroprocédure s'appliquera pour les grimpeurs ayant concouru dans le même groupe à la condition qu'il n'y ait pas de compétiteur à la même place issu d'un autre groupe ; Dans le cas contraire on n'appliquera pas la rétroprocédure.

Section 2.4.2.4

Si le tour de qualification d'une compétition a nécessité la répartition des concurrents dans deux (ou plus) voies différentes de même difficulté technique, les concurrents non qualifiés pour le tour suivant sont classés selon la place obtenue au classement spécifique de chacune des voies.

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

Section 2.4.2.5

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.

**2.4.3 Quotas pour chaque tour**

Section 2.4.3.1

Cet article doit être lu conjointement avec l'article 2.4.2 ci-dessus, c'est-à-dire que la procédure de classement doit être terminée avant son application.

Section 2.4.3.2

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.

Section 2.4.3.3

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.

<b>CONCURRENTS PRESENTS</b>	<b>QUOTA ½ FINALE</b>	<b>QUOTA FINALE</b>
<b>&lt;= 3</b>	3	3
<b>4</b>	4	3
<b>5</b>	4	3
<b>6</b>	5	4
<b>7</b>	6	5
<b>8</b>	6	6
<b>9</b>	7	6
<b>10</b>	8	7
<b>11</b>	9	8
<b>12</b>	10	8
<b>13</b>	11	8
<b>14</b>	12	8
<b>15</b>	12	8
<b>16</b>	13	8
<b>17</b>	14	8
<b>18</b>	15	8
<b>19</b>	16	8
<b>20</b>	16	8
<b>21</b>	17	8
<b>22</b>	18	8
<b>23</b>	19	8
<b>24</b>	20	8
<b>25</b>	21	8
<b>26</b>	22	8
<b>27</b>	23	8
<b>28</b>	24	8
<b>29</b>	25	8
<b>&gt;=30</b>	26	8

Section 2.4.3.4

- a) Quand le nombre de grimpeurs qualifiés dépasse le quota fixé à la suite des ex æquo qui ressortiraient de la rétroprocédure de classement, le nombre de compétiteurs correspondant au plus grand quota est retenu.
- b) Dans le cas d'une finale organisée « après travail », le Président du jury peut prendre la décision de ne pas appliquer la rétroprocédure à l'issue de ce tour. Dans ce cas, il en prévient l'ensemble des compétiteurs avant le début de la compétition.

### 3 REGLEMENT DE DIFFICULTE EN DUEL

#### 3.1 REGLEMENTS TECHNIQUES

##### Section 3.1.1

Ce règlement sera lu conjointement avec les Règles d'organisation et de participation de la FFME régissant les compétitions nationales d'escalade

##### Section 3.1.2

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)

#### 3.2 CLASSEMENTS

##### 3.2.1 Tour final - Quotas

En cas d'égalité à l'issue des procédures de classement de la ½ finale, selon le règlement de difficulté, les ex æquo seront départagés par le temps.

##### Section 3.2.1.1

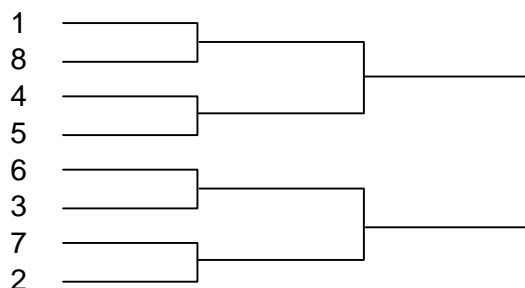
Le quota pour la finale est fixé à 8.

##### Section 3.2.1.2

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.

##### 3.2.2 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 3.2.1.2 ci-dessus , l'ordre de passage sera conforme au tableau suivant :



## 4 REGLEMENT DE BLOC

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

### 4.1 REGLEMENTS TECHNIQUES

#### 4.1.1 Introduction

##### Section 4.1.1.1

Ce règlement sera lu conjointement avec les règles d'organisation et de participation de la FFME régissant les compétitions nationales d'escalade

##### Section 4.1.1.2

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

##### Section 4.1.1.3

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 pourra se dérouler en deux parties

##### Section 4.1.1.4

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

##### Section 4.1.1.5

Le jury de chaque passage comportera un juge et un assistant. Le juge sera obligatoirement titulaire du diplôme de juge de bloc pour une compétition de niveau national.

##### Section 4.1.1.6

Chaque passage comportera une position de départ obligatoire matérialisée par **deux prises de main et deux prises de pied**. Il pourra être imposé une main droite et une main gauche. Les prises de départ seront d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique.

##### Section 4.1.1.7

Une prise dite « bonus », d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique différente de celle des prises de départ et d'arrivée, sera positionnée au choix de l'ouvreur dans chaque passage. Cette prise n'est pas une condition obligatoire pour réussir le passage. Elle sera comptabilisée dans le cas où elle n'a pas été utilisée par le compétiteur uniquement si le passage est réussi.

##### Section 4.1.1.8

La prise de sortie sera d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique identique à celle des prises de départ.

##### Section 4.1.1.9

Les marquages utilisés aux sections 4.1.1.6 à 4.1.1.8 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.

#### 4.1.2 Nombre de concurrents et ordre de passage

Le nombre de concurrents est fixé par les règles d'organisation des compétitions nationales et l'ordre de passage sera réalisé de la façon suivante :

- a) Pour le premier tour d'une compétition, l'ordre de passage sera l'ordre inverse du classement national de bloc de la catégorie, **les compétiteurs non classés passant à la suite de ceux**

**classés.** Pour les compétiteurs non classés ou classés à la même place, il sera procédé à un tirage au sort.

- b) Pour le premier tour d'une compétition où les concurrents sont répartis en deux groupes parcourant des circuits différents, les concurrents sont répartis dans les groupes dans l'ordre du classement national de bloc de la catégorie de la façon suivante : le grimpeur classé 1 sera placé dans le circuit A, les grimpeurs classés 2 et 3 seront placés dans le circuit B puis les grimpeurs classés 4 et 5 dans le circuit A, les grimpeurs classés 6 et 7 dans le circuit B et ainsi de suite. Les grimpeurs non classés seront alors répartis dans chaque voie par tirage au sort de telle sorte qu'il y ait un nombre (approximativement) égal de compétiteurs dans chaque voie. A la suite de cette répartition, l'ordre de passage sera déterminé comme explicité au point a) précédent
- c) Ordre de passage pour les tours suivants: l'ordre de passage se fera dans l'ordre inverse du classement du tour précédent (c'est-à-dire le premier partira en dernier). En cas d'ex æquo dans le tour précédent, l'ordre de passage entre eux se fera dans l'ordre inverse du classement national de bloc de la catégorie. Dans le cas spécifique d'une super-finale, on adoptera le même ordre de passage que dans la finale.

#### **4.1.3 Période d'observation**

Elle est incluse dans le temps de rotation.

#### **4.1.4 Procédure d'escalade**

##### Section 4.1.4.1

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

##### Section 4.1.4.2

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. Pour le tour final, ce temps sera de 6 minutes.

##### Section 4.1.4.3

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.

##### Section 4.1.4.4

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

##### Section 4.1.4.5

Les compétiteurs sont autorisés à toucher uniquement les prises de départ entre leurs tentatives. Le fait de toucher toute partie de la structure autre que les prises de départ, d'y mettre de la magnésie ou d'apposer des repères sous forme de marquages sera comptabilisé comme un essai.

##### Section 4.1.4.6

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

##### Section 4.1.4.7

Les concurrents peuvent brosser les prises de départ avec le matériel de l'organisation disponible à chaque passage. Tout système de nettoyage personnel est interdit.

##### Section 4.1.4.8

Seul l'usage de la magnésie est autorisé. Le Président du jury peut autoriser l'utilisation d'un autre produit aux propriétés similaires à celles de la magnésie.

#### **4.1.5 Fin d'une prestation**

##### **Section 4.1.5.1**

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 après que le juge annonce « OK ».

##### **Section 4.1.5.2**

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.

##### **Section 4.1.5.3**

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. En cas de départ non réglementaire, le juge de bloc arrête le compétiteur immédiatement. Ce dernier redescend au sol avant de retenter un nouvel essai. Le juge note, pour chaque concurrent, la réussite ou non du passage et le nombre d'essais en cas de réussite ainsi que le nombre d'essai pour la tenue de la prise bonus. Si le compétiteur ne se sert pas de cette dernière, elle ne lui sera comptabilisée que si le passage est réussi.

#### **4.2 SECURITE**

##### **Section 4.2.1**

La sécurité est assurée par tapis réglementaire. La taille et le positionnement des tapis 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 prendra toutes décisions quant au déroulement de la compétition. Si plusieurs tapis sont placés côte à côte, il ne devra pas être possible qu'un concurrent chute entre ceux-ci.

##### **Section 4.2.2**

Hauteur des passages : pour des raisons de sécurité, la hauteur de chute possible ne devra pas être supérieure à :

- a) catégories minime à sénior : 3 mètres, hauteur mesurée depuis la face supérieure du tapis de protection jusqu'à la partie la plus basse du corps d'un concurrent.
- b) catégories benjamin et + jeune : 2 mètres, hauteur mesurée depuis la face supérieure du tapis de protection jusqu'à la partie la plus basse du corps d'un concurrent.

#### **4.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

La définition de l'incident est précisée à l'article 1.3 des dispositions communes.

En cas d'incident technique, le juge de bloc 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 :

##### **Section 4.3.1**

L'incident est réparé avant la fin du temps de rotation.

S'il le désire, 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 ou dans le cas où il ne souhaite pas reprendre immédiatement ses tentatives, 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.

#### Section 4.3.2

L'incident ne peut pas être réparé 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, s'il le désire, 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.

## **4.4 CLASSEMENTS**

### **4.4.1 Classement après chaque tour**

#### Section 4.4.1.1

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 de la prise bonus,
- le nombre d'essais effectués pour tenir la prise bonus.

#### Section 4.4.1.2

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.

#### Section 4.4.1.3

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. Dans le cas de phases qualificatives organisées en plusieurs groupes dans des passages non identiques la rétroprocédure s'appliquera pour les grimpeurs ayant concouru dans le même groupe à la condition qu'il n'y ait pas de compétiteur à la même place issu d'un autre groupe ; Dans le cas contraire on n'appliquera pas la rétroprocédure.

#### Section 4.4.1.4

Super finales: Si après application de l'article précédent 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 ouvreur 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 2.4.1 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.

### **4.4.2 Quotas pour chaque tour**

#### Section 4.4.2.1

Cet article doit être lu conjointement avec les articles 4.4.1 c'est à dire que la procédure de classement doit être terminée avant que l'article 4.4.2 ne puisse être appliqué.

Section 4.4.2.2

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.

Section 4.4.2.3

a) 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.

<b>CONCURRENTS PRESENTS</b>	<b>QUOTA ½ FINALE</b>	<b>QUOTA FINALE</b>
<b>&lt;= 3</b>	3	3
<b>4</b>	4	3
<b>5</b>	4	3
<b>6</b>	5	4
<b>7</b>	6	5
<b>8</b>	6	6
<b>9</b>	7	6
<b>10</b>	8	6
<b>11</b>	9	8
<b>12</b>	10	8
<b>13</b>	11	8
<b>14</b>	12	8
<b>15</b>	12	10
<b>16</b>	13	10
<b>17</b>	14	10
<b>18</b>	15	10
<b>19</b>	16	10
<b>20</b>	16	10
<b>21</b>	17	10
<b>22</b>	18	10
<b>23</b>	19	10
<b>24</b>	20	12
<b>25</b>	20	12
<b>&gt;=26</b>	26	12

- b) 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.

CONCURRENTS PRESENTS	QUOTA FINALE
<= 3	3
4	4
5	4
6	5
7	6
8	6
9	7
10	8
11	9
12	10
13	11
14	12
15	12
16	13
17	14
18	14
19	14
>=20	20

Section 4.4.2.4

- a) Quand le nombre de grimpeurs qualifiés dépasse le quota fixé à la suite des ex æquo qui ressortiraient de la rétro-procédure de classement, 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 réunion technique précédant la compétition

## 5 REGLEMENT DE DIFFICULTE ENFANT

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

### 5.1 REGLEMENTS TECHNIQUES

#### 5.1.1 Introduction

Section 5.1.1.1

Ce règlement sera lu conjointement avec les Règles d'organisation et de participation de la FFME régissant les compétitions nationales d'escalade

Section 5.1.1.2

La compétition se déroule en un seul tour avec 4 à 8 voies de tous niveaux.

Section 5.1.1.3

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

#### Section 5.1.1.4

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).

#### 5.1.2 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.

#### 5.1.3 Période d'observation

Toutes les voies sont grimpées « flash ».

#### 5.1.4 Procédure d'escalade

L'escalade se fera en tête, avec la possibilité de grimper en moulinette. Les grimpeurs essaieront toutes les voies proposées avec un seul essai possible dans chacune d'elles.

#### 5.1.5 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 et, selon le type d'escalade :

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

### **5.2 CLASSEMENTS**

Le classement sera réalisé par équipe (au moins deux membres) selon la procédure suivante :

- 1 – Classement, en ordre décroissant, sur la somme de prises de zones tenues (1 point par zone) dans toutes les voies pour chaque membre de l'équipe,
- 2 – Classement, en ordre croissant, sur la somme des places, et en cas d'ex æquo priorité à la meilleure place obtenue au point 1.

## **6 REGLEMENT DE BLOC ENFANT**

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

### **6.1 REGLEMENTS TECHNIQUES**

#### 6.1.1 Introduction

##### Section 6.1.1.1

Ce règlement sera lu conjointement avec les Règles d'organisation et de participation de la FFME régissant les compétitions nationales d'escalade

##### Section 6.1.1.2

La compétition se déroule en un seul tour avec 15 à 25 passages de bloc.

##### Section 6.1.1.3

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

#### Section 6.1.1.4

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.

#### Section 6.1.1.5

Chaque passage comportera une position de départ obligatoire pour les deux mains plus un ou les deux pieds ou bien encore pour les deux mains et les deux pieds. Les prises de départ seront de couleur spécifique ou marquées d'une couleur spécifique.

#### Section 6.1.1.6

La prise de sortie sera de couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique. Le marquage utilisé devra être le même tout au long de la compétition.

### **6.1.2 ordre de passage**

L'ordre de passage est libre.

### **6.1.3 Période d'observation**

Tous les passages de bloc sont « flash ».

### **6.1.4 Procédure d'escalade**

#### Section 6.1.4.1

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.

#### Section 6.1.4.2

Le nombre d'essais est illimité.

### **6.1.5 Fin d'une prestation**

#### Section 6.1.5.1

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 juge annonce « OK ».

#### Section 6.1.5.2

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.

## **6.2 CLASSEMENTS**

Le classement sera réalisé par équipe (au moins deux membres) selon la procédure suivante :

- 1 – Classement, en ordre décroissant, sur la somme des passages de blocs réussis pour chaque membre de l'équipe,
- 2 – Classement, en ordre croissant, sur la somme des places, et en cas d'ex æquo priorité à la meilleure place obtenue au point 1.

## 7 REGLEMENT DE VITESSE

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

### 7.1 REGLEMENTS TECHNIQUES

#### 7.1.1 Introduction

##### Section 7.1.1.1

Ce règlement sera lu conjointement avec les Règles d'organisation et de participation de la FFME régissant les compétitions nationales d'escalade.

##### Section 7.1.1.2

L'escalade de vitesse consiste à gravir une voie dans le temps le plus court possible. La voie est escaladée en moulinette.

##### Section 7.1.1.3

Les compétitions de vitesse se déroulent sur 2 voies parallèles strictement identiques où les compétiteurs ne peuvent se gêner.

##### Section 7.1.1.4

Les compétitions de vitesse se déroulent en deux phases, qualification et finale, cette dernière pouvant comprendre un huitième et un quart de finale et obligatoirement une demi finale et une finale.

##### Section 7.1.1.5

Le chronométrage sera assuré soit :

- a) par un système électronique ayant une précision d'au moins un centième de seconde
- b) manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde, par 2 juges différents pour chacune des 2 voies.

Le buzzer sera constitué d'un poussoir allumant une lampe de couleur rouge et émettant si possible un signal sonore audible.

#### 7.1.2 Nombre de concurrents et ordre de passage

Le nombre de concurrents est fixé par les règles d'organisation des compétitions nationales et l'ordre de passage sera réalisé de la façon suivante :

a) phase qualificative : l'ordre de départ est l'ordre inverse du classement national de vitesse de l'année précédente si celui-ci existe et dans le cas contraire on procède à un tirage au sort.

b) phase finale : l'ordre de départ du premier tour de la phase finale sera établi en fonction du classement de la phase qualificative de la manière suivante :

Exemple 1) : 16 compétiteurs :	compétiteur classé		compétiteur classé
	Duel 1	1	contre 16
	Duel 2	8	contre 9
	Duel 3	4	contre 13
	Duel 4	5	contre 12
	Duel 5	2	contre 15
	Duel 6	7	contre 10
	Duel 7	3	contre 14
	Duel 8	6	contre 11

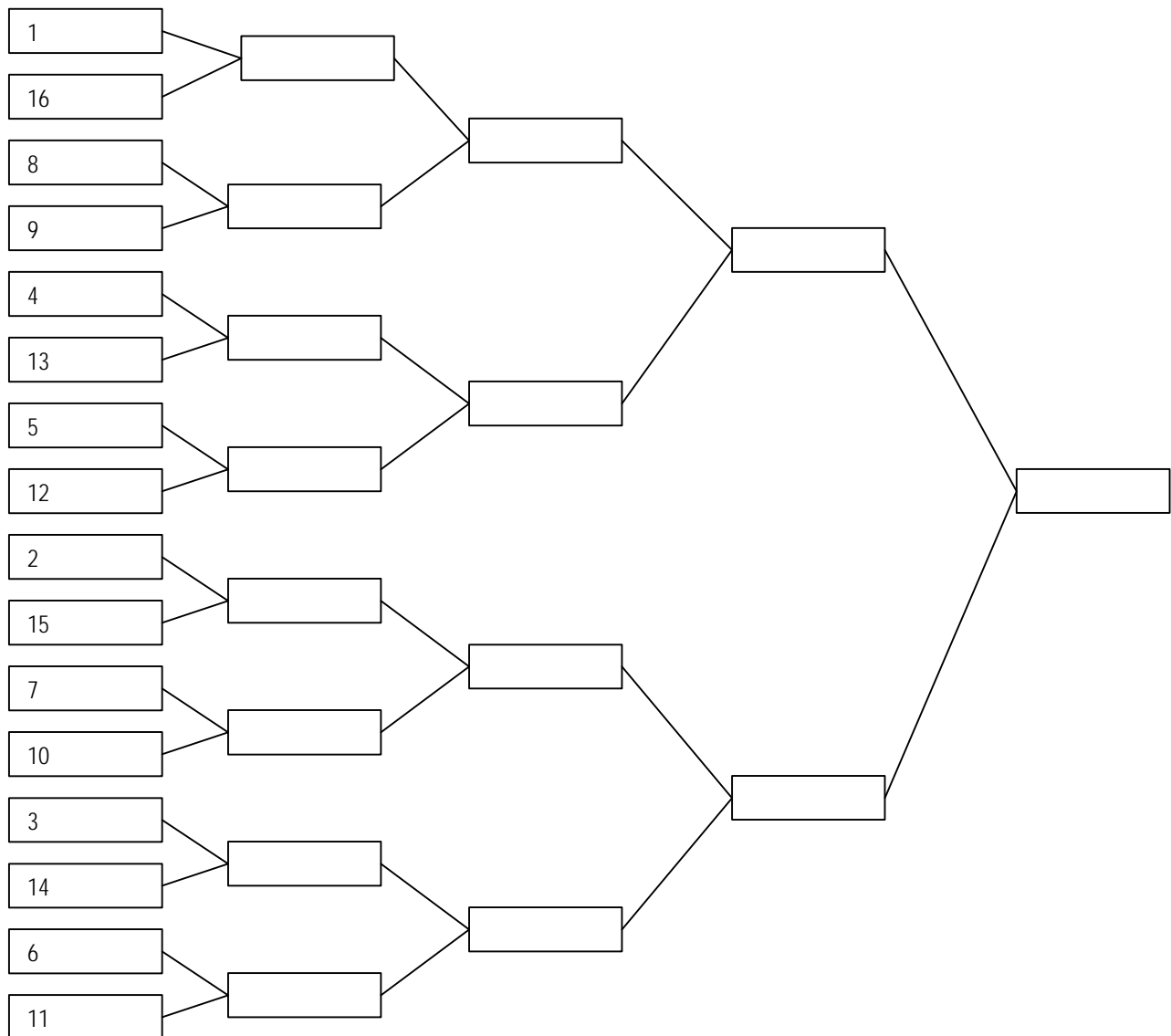
Exemple 2) : 8 compétiteurs :	compétiteur classé		compétiteur classé
-------------------------------	--------------------	--	--------------------

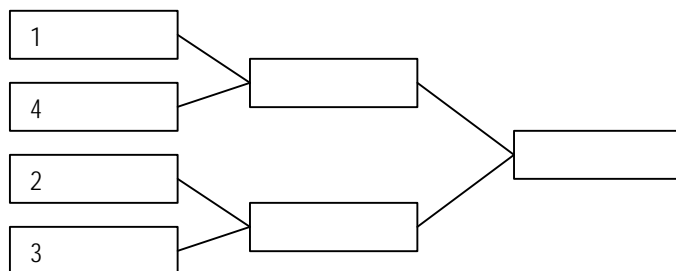
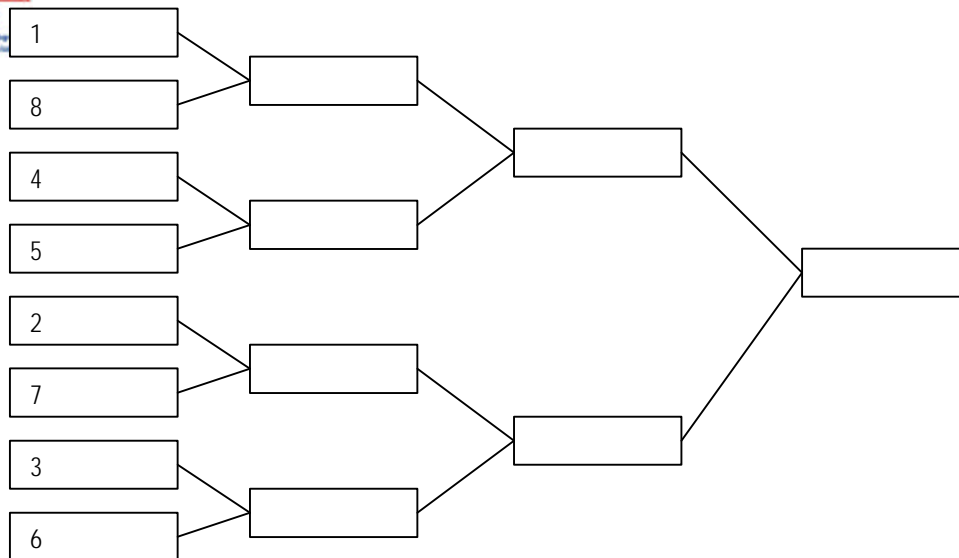
Duel 1	1	contre	8
Duel 2	4	contre	5
Duel 3	2	contre	7
Duel 4	3	contre	6

Exemple 3) : 4 compétiteurs :

	compétiteur classé		compétiteur classé
Duel 1	1	contre	4
Duel 2	2	contre	3

L'ordre de départ pour tous les autres tours de la phase finale est donné par les tableaux suivants, respectivement pour 16, 8 et 4 compétiteurs :





### 7.1.3 Préparation à l'escalade

#### Section 7.1.3.1

Il sera procédé à une démonstration de la voie par un ouvrier une première fois à vitesse normale puis une seconde fois plus rapidement. Cette démonstration sera suivie d'une période d'observation de 4 minutes, éventuellement prolongée par décision du Président du Jury. Les compétiteurs sont autorisés à toucher les premières prises à la condition de ne pas décoller les 2 pieds du sol.

#### Section 7.1.3.2

Phase qualificative : une fois sa prestation terminée, le compétiteur rejoint une zone d'isolement dans laquelle il attend le résultat final de la phase. S'il est qualifié pour la phase finale, il devra rester en isolement. Dans le cas contraire, il devra quitter l'isolement après que le juge de catégorie lui en ait donné l'ordre.

#### Section 7.1.3.3

Phase finale : lorsqu'un tour est terminé, le compétiteur qualifié au tour suivant doit retourner immédiatement en isolement.

### **7.1.4 Procédure d'escalade**

#### **Section 7.1.4.1**

Après en avoir été invité par le juge, chaque compétiteur rejoint la position de départ, à savoir : un pied au sol et l'autre sur la première prise de pied et une ou les deux mains sur la première prise de main.

#### **Section 7.1.4.2**

Lorsque les 2 compétiteurs sont en place, le juge demande : « prêts? ». Si aucun des compétiteurs ne répond dans un délai d'environ 2 secondes, le juge annonce : « attention » puis après un court instant (0,2 secondes environ), il donne l'ordre de départ soit par un signal sonore audible, soit en annonçant : « départ ».

#### **Section 7.1.4.3**

Au signal de départ, les compétiteurs démarrent leur prestation. En aucun cas ils ne pourront porter réclamation contre la procédure de départ s'ils n'ont pas répondu clairement qu'ils n'étaient pas prêts à l'ordre du juge: « prêts? ».

#### **Section 7.1.4.4**

Lorsque le juge de catégorie donne les ordres de départ, aucun bruit de quelque sorte que se soit ne doit venir en gêner l'audition par les compétiteurs.

#### **Section 7.1.4.5**

Dans le cas d'un faux départ, le juge de voie doit arrêter les 2 compétiteurs immédiatement. L'ordre doit être clair et audible.

Un compétiteur commettant successivement 2 faux départs est éliminé.

### **7.1.5 Fin d'une prestation**

#### **Section 7.1.5.1**

Au sommet de la voie, chaque compétiteur doit arrêter le chronomètre en pressant le buzzer avec la main.

#### **Section 7.1.5.2**

Le temps d'un compétiteur ne sera pas pris en compte si il:

- a) chute ;
- b) dépasse le temps maximum imparti pour gravir la voie ;
- c) touche une quelconque partie du mur au-delà des limites de la voie ;
- d) utilise les arêtes ou le sommet du mur ;
- e) touche le sol avec n'importe quelle partie du sol après l'avoir quitté au départ ;
- f) utilise toute aide artificielle.

## **7.2 SECURITE**

La corde devra être passée dans 2 points sommitaux distincts constitués d'un maillon rapide, d'une sangle et d'un mousqueton de sécurité. Ceux-ci devront être placés sous le buzzer de fin de voie et de façon à ne pas gêner la progression ou mettre en danger le compétiteur. La corde devra être reliée au baudrier du compétiteur soit par un nœud de huit sécurisé, soit par 2 mousquetons de sécurité automatiques inversés. L'assurage de chaque compétiteur devra être assuré par 2 personnes.

## **7.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

Si un incident technique survient pendant les phases qualificatives, le compétiteur incriminé repart immédiatement après que la réparation ait été effectuée. Dans le cas où l'incident survient pendant les phases finales, on laisse l'autre compétiteur terminer son ascension. Si l'incident technique est

confirmé par le juge de catégorie, les 2 compétiteurs recommencent la manche. Les compétiteurs affectés par un incident technique sont conduits en isolement pendant la durée de la réparation.

## **7.4 CLASSEMENTS**

### Section 7.4.1.1

Phase qualificative : chaque compétiteur gravie successivement les 2 voies et on retient la meilleure des 2 prestations. Si le compétiteur chute dans les 2 voies, il est éliminé et classé à la dernière place.

- a) si le nombre de compétiteurs présents en qualification est supérieur ou égal à 16, on retiendra 16 compétiteurs pour la phase finale.
- b) si le nombre de compétiteurs présents en qualification est supérieur ou égal à 8 et inférieur à 16, on retiendra 8 compétiteurs pour la phase finale.
- c) si le nombre de compétiteurs présents en qualification est inférieur à 8, on retiendra 4 compétiteurs pour la phase finale.

### Section 7.4.1.2

Phase finale : les tours de la phase finale sont organisés sous forme d'élimination directe en duel. Le classement des compétiteurs battus en huitième de finale (place de 9 à 16) et en quart de finale (place de 5 à 8) sera effectué en fonction du temps réalisé dans le tour.

### Section 7.4.1.3

Dans le cas d'une chute d'un compétiteur avant la fin de la voie dans la phase finale :

- a) en ½ finale et finale, si un des compétiteurs chute, il est éliminé et l'autre est déclaré vainqueur de la manche. Si les 2 compétiteurs chutent, on recommence la manche.
- b) la manche pour l'attribution de la 3<sup>ième</sup> et 4<sup>ième</sup> place doit être courue et doit toujours déterminer un vainqueur

### Section 7.4.1.4

Dans le cas de compétiteurs ex-aequo :

- a) si 2 compétiteurs sont ex-aequo à la dernière place qualificative pour intégrer la phase finale, aucun des deux ne sera qualifié et il reste classé ex-aequo.
- b) en ½ finale et finale, si 2 compétiteurs sont ex-aequo, on recommence la manche.

### Section 7.4.1.5

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

## **8 PROCEDURES D'APPEL TECHNIQUE**

### **8.1 MODALITES GENERALES**

#### Section 8.1.1

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.

#### Section 8.1.2

Le Président du jury réunit le jury d'appel et prend sa décision après avoir éventuellement visionner les enregistrements vidéo s'ils existent.

#### Section 8.1.3

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

Section 8.1.4

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.

## **8.2 COMPOSITION DU JURY D'APPEL**

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

## **8.3 APPEL CONTRE LA DECISION D'UN JUGE**

### **8.3.1 Compétition de difficulté ou de duel**

Section 8.3.1.1

Dans le cas où un Juge 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 permettra au compétiteur de terminer sa tentative selon le règlement de la compétition. Au terme de cette tentative, le Juge 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 sera sans appel.

Section 8.3.1.2

Mesure de la hauteur atteinte : L'enregistrement vidéo officiel peut être utilisé par le Juge 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.

### **8.3.2 Compétition de vitesse**

Dans le cas des finales (élimination directe), l'appel doit être fait dans le délai d'une minute après l'annonce du résultat au terme de la manche qui concerne le concurrent. Le Juge 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.

### **8.3.3 Compétition de bloc**

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

## **9 REGLES DISCIPLINAIRES**

### **9.1 PROCEDURES DISCIPLINAIRES**

#### **9.1.1 Introduction**

Section 9.1.1.1

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.

#### Section 9.1.1.2

Ces règles disciplinaires doivent être lues conjointement avec le Règlement Général et les Règlements Techniques.

### **9.1.2 Infractions sur l'aire de compétition**

Le Président du Jury et les Juges 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.

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

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

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

#### Section 9.1.2.1 – 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 ou du Président du Jury.
- b) Ne pas se présenter à temps dans la zone de transit
- c) Ne pas partir dans la voie, à la suite de l'ordre du Juge.
- d) Ne pas obéir aux ordres du Juge et/ou du Président du Jury
- e) Langage ou conduite obscène ou insultante de caractère relativement modéré.
- f) Se présenter avec un équipement et/ou des vêtements non-conformes ou en infraction avec les règles concernant la publicité.
- g) Se présenter sans le dossard ou le numéro d'ordre fourni par l'organisateur
- h) Non participation des finalistes à la cérémonie de remise des récompenses
- i) Conduite anti-sportive de caractère relativement modérée.

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

La présentation de 2 Cartons Jaunes au cours de la même compétition entraînera la disqualification du compétiteur de la présente compétition.

La présentation de 3 Cartons Jaunes au cours de la même saison entraînera la disqualification du compétiteur pour la prochaine compétition.

#### Section 9.1.2.2 – 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) Observer les voies à l'extérieur de la zone d'observation autorisée.
- b) Utiliser un équipement non conforme.
- c) Usage de tout moyen de communication dans la zone d'isolement ou dans toute zone d'accès restreint.

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

#### Section 9.1.2.3 - Carton rouge avec rapport immédiat au CCE

Les infractions suivantes entraîneront la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification immédiate du compétiteur, suivie d'un rapport au CCE pour saisie de la Commission de Discipline. 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) Utiliser un équipement et/ou des vêtements non-conformes ou en infraction avec les règles concernant la publicité..
- 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.

### **9.1.3 Infractions hors de 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 CCE pour saisie de la Commission de Discipline. Cette procédure est suivie d'une suspension pour la prochaine compétition agréée par le CCE.

- 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.

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.

### **9.1.4 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 voie 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 CCE pour action disciplinaire ultérieure selon les termes du règlement.
- b) Soumettre au CCE pour transmission à la Commission de Discipline une copie de cette déclaration écrite accompagnée d'un rapport détaillé sur la violation du règlement.

## **9.2 REGLEMENT DE DISCIPLINE**

Ce règlement a été établi conformément au quatrième alinéa de l'article 16 de la loi n° 84610 du 16 juillet 1984 modifié par la loi n° 92652 du 13 juillet 1993, à l'article 30 des statuts types annexés au décret n° 85236 du 13 février 1985, au décret n° 92381 du 1<sup>er</sup> avril 1992, à l'article 1<sup>er</sup> du décret 93059 du 3 septembre 1993 et au règlement disciplinaire type annexé.

Il peut être consulté dans le Règlement Intérieur Titre IX - Discipline Générale - Art 32 à 113.

### **9.2.1 Barème des peines**

Le barème des peines prévu au paragraphe 21 du Règlement Intérieur Titre IX - Discipline Générale est disponible à la F.F.M.E.

### **9.2.2 Procédures d'appel disciplinaire**

Les procédures d'appel concernant la discipline sont reprises dans le Règlement Intérieur Titre IX - Discipline Générale - Art 32 à 113.