



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

ESCALADE

Programme 2004-2008

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1 LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

-

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2 LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le Jeune Officiel doit connaître :

☐ NOTIONS PRÉLIMINAIRES D'ARBITRAGE

A) PRESTATIONS : en compétition d'escalade, il existe deux formes de prestations :

1) Les voies « flash »

La voie est démontrée par un ouvrier.

Les grimpeurs voient évoluer les autres compétiteurs.

Les voies sont gravées en tête (en règle générale) voir éventuellement en moulinette pour les catégories les plus jeunes.

C'est la forme de prestation retenue en UNSS.

2) Les voies « à vue »

Les grimpeurs ont entre 4 et 8 mn (le + souvent 6mn) pour observer la voie.

Ils ne voient pas évoluer les autres grimpeurs.

Ils sont en isolement (aucune information extérieure autorisée).

C'est une forme de prestation plutôt pratiquée en compétition fédérale.

3) L'ordre de passage en UNSS se fait le plus souvent par « tri aléatoire » dans chaque groupe d'âge et de sexe avec un décalage d'une place pour le passage sur la voie suivante (le premier devient le dernier).

B) DÉBUT DE PRESTATION :

1) Une prestation débute lorsque les 2 pieds quittent le sol.

Des prises de départ peuvent être éventuellement imposées et dans ce cas clairement identifiées (par un marquage).

2) Le grimpeur doit impérativement mousquetonner les dégaines dans l'ordre de progression.

3) Il est possible de mousquetonner tant que l'on n'a pas besoin de redésescalader pour le faire. Le grimpeur sera stoppé lorsqu'il aura quitté, avec les 2 mains, la dernière prise avec laquelle il était encore possible de mousquetonner. En cas de problème de sécurité, on pourra matérialiser cette prise par un marquage et l'annoncer au cours de l'observation ou de la démonstration.

C) CE QUE DOIT FAIRE LE GRIMPEUR :

1) s'encorder avec un **NŒUD EN HUIT sécurisé par un nœud d'arrêt (nœud de pêcheur double)** ;

2) respecter les consignes et interdits donnés pendant l'observation.

D) CE QUE PEUT FAIRE LE GRIMPEUR :

- 1) désescalader une partie de sa voie, sans retourner au sol ;
- 2) remédier par lui-même à un incident technique (cas du yoyo ou scoubidou) ;
- 3) signaler un incident technique :
 - prise qui tourne ou casse
 - dégaine ou mousqueton mal positionné(e)
 - tension de la corde ou gêne
- 4) observer sa voie pendant 40 secondes maximum, avant le début de sa prestation (après le déclenchement du chronomètre par le juge de voie), ceci uniquement en cas de voie « à vue », le temps étant pris sur le temps total de la voie ;
- 5) demander à tout moment le temps qui lui reste.

E) FIN DE PRESTATION :

Une prestation est terminée lorsque :

- 1) le grimpeur a mousquetonné la dernière dégaine en position réglementaire (celle-ci peut être mise sans que l'on soit obligé de tenir la dernière prise) ;
- 2) le grimpeur fait un retour au sol ;
- 3) il y a dépassement de temps :
 - 1 mn avant la fin du temps pour réaliser une voie, l'arbitre doit avertir le grimpeur
- 4) le grimpeur bénéficie d'une aide artificielle :
 - a) corde tendue
 - b) mauvais mousquetonnage
 - c) le grimpeur prend appui sur des parties interdites
 - d) le grimpeur se tient à une dégaine ou un point d'assurage
 - e) le grimpeur met le pied sur un point d'assurage :
 - si appui, arrêt immédiat;
 - si touché, on laisse le grimpeur poursuivre sa progression;
 - si on n'est pas sûr, on laisse le grimpeur poursuivre sa progression puis on le prévient dès sa redescente que l'on réserve son jugement après un contrôle de la vidéo (si vidéo) ; le doute doit toujours bénéficier au compétiteur.

Dans tout les cas : relever la dernière hauteur (prise touchée, tenue ou valorisée) réalisée avant la faute commise.

F) DÉTERMINATION DE LA HAUTEUR ATTEINTE :

3 possibilités de jugement :

- 1) la prise est **touchée** : comptée seulement lorsque le grimpeur touche l'endroit de préhension de la prise (en compétition fédérale) ou à n'importe quel endroit de la prise (en compétition fédérale)
- 2) la prise est **tenue** : comptée seulement lorsque le grimpeur tient la prise, en position stabilisée, pendant environ 2 secondes
- 3) la prise est **valorisée** : un mouvement est engagé vers la prise suivante pour progresser dans le sens de la voie.

TOUT ENDROIT DÉPOURVU DE PRISE ET TOUCHÉ NE SERA PAS COMPTABILISÉ

G) INCIDENT TECHNIQUE :

- 1) Définition : il y a incident technique lorsque
 - a) une prise casse ou est desserrée
 - b) une dégaine ou un mousqueton est mal positionné(e)
 - c) la tension de la corde aide ou gêne la progression du grimpeur

2) Solutions : plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- a) le grimpeur choisit de continuer(s'il le peut) plus de recours possible
- b) le grimpeur réclame un incident technique :
 - la dernière hauteur est comptabilisée
 - l'incident technique est vérifié par le chef ouvreur
 - s'il est accepté, le concurrent est isolé (si voie « à vue »), dispose de 20 mn max de récupération et a la possibilité de repartir au choix entre le grimpeur suivant et avant le 5^{ème}
 - après sa 2^{ème} prestation, il sera tenu compte du meilleur de ses 2 essais.
- c) le juge déclare un incident technique (gène ou aide de la corde, mauvais assurage), on procède comme pour le point b)

H) RÉCLAMATIONS :

Toute réclamation doit être faite par écrit au Président de jury, dans les 15 mn suivant l'affichage officiel des résultats :

- par l'accompagnateur déclaré ;
- par le grimpeur lui-même s'il n'a pas d'accompagnateur déclaré .

Les faits doivent être clairement exposées.

Les délibérations et décisions sont prises par le Président de jury

le juge de voie concerné
visualisation de la vidéo et consultation du chef-ouvreur
éventuellement.

Le Jeune Officiel doit connaître :

LES REGLEMENTS DES EPREUVES EN UNSS

A) DIFFICULTE

- Dès son entrée dans la zone de compétition, le grimpeur dispose d'un temps qui sera déterminé par l'organisateur pour réaliser sa prestation (*le chrono est déclenché par le jury de la voie*)
- Dès que les 2 pieds du concurrent ont quitté le sol, la prestation est considérée comme commencée (*même si la 1ère dégainé n'est pas mousquetonnée*)
- Le grimpeur doit mousquetonner sa corde dans toutes les dégainés en respectant l'ordre de la progression.
- En cas de « tricot » ou « Yo-Yo » le juge de voie le signalera au grimpeur qui devra déclipper la dégainé du bas et remettre la corde correctement, avant de continuer sa prestation. Le concurrent est prévenu nominativement de la dernière minute
- Seules les prises de mains sont comptabilisées
- Une prise est considérée validée si le concurrent la touche (à n'importe quel endroit)
- Une prise est considérée tenue si le concurrent tient la prise 2"
- Une prise est considérée valorisée si le concurrent engage un mouvement dans le sens de la progression
- La voie est considérée comme réussie (*prise valorisée*) après le **mousquetonnage de la dernière dégainé**
- Attention l'arête supérieure de la SAE n'est pas utilisée pour grimper.

Après signature de la feuille de groupe, aucune réclamation ne sera acceptée.

B) BLOC

Pour chaque bloc = 1 démonstration toutes les deux heures

Temps de grimpe par concurrent = **5 minutes**

Chaque grimpeur a droit à **5 essais maximum**

Au départ du bloc, le grimpeur n'a le droit de toucher uniquement que les prises de départ.

Dès que le grimpeur quitte le sol, il y a début d'essai

Le grimpeur doit démarrer le bloc en prenant les prises indiquées (entourées au scotch)

Un bloc ou une zone est validé lorsque l'arbitre l'annonce.

Pour un Top, il faut tenir la prise finale (entourée de bleu), à 2 mains, en position stabilisée.

Tout grimpeur touchant le sol (ballant ou chute) au cours d'une tentative se verra comptabiliser un essai.

Trous de vis et parties interdites = 1 essai

Le grimpeur peut nettoyer les prises **uniquement** avec le matériel mis à la disposition par l'organisation.

Après 5 minutes, ou 5 essais, ou dès qu'il y a réussite ou décision d'arrêt, le grimpeur sort de l'aire de bloc.

Immédiatement, à l'appel de son nom, le grimpeur suivant doit se présenter au pied de son bloc, le chrono étant déclenché lorsqu'il monte sur le tapis. (Temps maximum d'attente = 1 minute).

Après ce temps, le chrono est déclenché. Le grimpeur **doit** être prêt, chaussons mis aux pieds avant le début de sa prestation.

C) VITESSE

- Une voie par catégorie de 7 à 12 m développé vertical
- Difficulté minimum

BF	5 b	BG – MF	5 c
MG – CF – JS F	6 a	CG -JSG	6 b
- Deux essais par concurrent : le meilleur temps est pris en compte
 - 1^{er} essai : ordre de passage inverse au classement de l'épreuve de difficulté.
 - 2^{ème} essai : ordre inverse du classement du 1^{er} essai.
- Les points sont attribués, **à l'issue du 2^{ème} essai**, de la manière suivante :
 - le premier marquant 400 points X 0.3 (coefficient vitesse) = 120 Points
 - les points des suivants sont déterminés au pourcentage de l'écart de temps par rapport au temps du premier.
Exemple : 50% en plus du meilleur temps = 60 points
 - entre 90% et 100% en plus du meilleur temps, tous les concurrents se verront attribuer la somme invariable de 8 points.
 - Tous les concurrents au delà de 100% en plus du meilleur temps mais ayant sorti la voie dans le temps imparti (évalué en amont par l'organisateur) se verront attribuer la somme invariable de 4 points.
 - Au- delà du temps imparti, le concurrent sera arrêté et marquera 0 points.
 - Une chute = 0 point.
 - les points sont attribués pour chaque catégorie d'âge et de sexe (indépendamment des autres catégories grim pant la même voie)
- Deux échecs = 0 point
- Départ : un pied levé, le chrono démarre dès que le deuxième pied quitte le sol (dans un délai maximum de 5 secondes après le signal du starter).
- Double chronométrage : un officiel et un de secours
- Assurance à 3
- ⇒ **Conversion des temps au centième en temps au dixième.**
 - Si le centième est compris entre 1 et 4 la performance est ramenée au dixième inférieur
Exemple : 10,14 = 10,1
 - Si le centième est compris entre 5 et 9 la performance est élevée au dixième supérieur
Exemple : 10,17 = 10,2

Le Jeune Officiel doit connaître :

□ LES EXIGENCES DE L'ASSURAGE EN TETE

Exigences requises pour les championnats de France UNSS Les exigences en gras et soulignés sont incontournables à quelque niveau de la compétition que ce soit. Les autres articles améliorent le confort du grimpeur ou de l'assureur et permettent d'anticiper.

- Exigence 1 :** Préparer la corde lovée, sans nœud dans le couloir d'assurage (hors couloir de chute).
- Exigence 2 :** Accueil du compétiteur avec vérification des boucles du baudrier et du nœud d'encordement (huit double + nœud d'arrêt obligatoire).
- Exigence 3 : Positionner le frein sur la corde et prendre la longueur de mou nécessaire pour le mousquetonnage du premier point.
- Exigence 4 :** Parade jusqu'au mousquetonnage du premier point.
- Exigence 5 :** Ne jamais quitter le grimpeur des yeux afin d'anticiper les déplacements ainsi que les mousquetonnages.
- Exigence 6 : Juste après le mousquetonnage du 1er point, saisir la corde pour assurer le grimpeur sans regarder le frein et se décaler de l'axe de chute, contre le mur (en veillant à ne pas gêner le grimpeur).
- Exigence 7 :** Ajuster le mou en se déplaçant vers le grimpeur ou en s'éloignant de lui, notamment au moment des mousquetonnages pour ne pas gêner le grimpeur ou pour récupérer du mou en urgence .
- Exigence 8 :** Lorsqu'il donne ou reprend du mou, l'assureur ne doit jamais lâcher la main placée sous le frein et pour se faire utiliser la technique de l'assurage en 5 temps.
- Exigence 9 :** En cas de chute du grimpeur, freiner sa chute de façon dynamique et déposer en douceur le grimpeur au sol.
- Exigence 10 : Ravalser le plus vite possible la corde en prenant garde à ne pas retourner les dégaines et lover correctement la corde.

Le Jeune Officiel doit connaître :

□ TABLEAU DE COTATIONS

Pour exemple, tableau proposé pour 3 voies par catégorie d'âge et de sexe, en fonction du niveau de compétition

Catégories	Inter-District	Département	Académique
BF			
V1	3	4	4+
V2	4	4+	5c
V3	4+	5b	6b
MF / BG			
V1	3+	4	5a
V2	4+	5a	6a
V3	5a	5c	6b+
MG			
V1	4	5a	5b
V2	5a	5b	6a+
V3	5b	6a	6c
CF			
V1	4a	5a	5b
V2	5a	5b	6a+
V3	5b	6a	6c
CG			
V1	5a	5c	6a
V2	5c	6a	6b
V3	6a	6b	7a
JG			
V1	5c	6a+	6b
V2	6a+	6b	6c+
V3	6b	6c	7b
JF			
V1	4+	5b	5c
V2	5b	5c	6b
V3	5c	6a+	6c+

3 LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

Au niveau de la fonction de jeune officiel, il convient de définir 3 rôles distincts et liés entre eux. Par ordre de difficulté croissante, nous distinguons les fonctions de :

- juge de bloc
- juge de voie
- assureur

Important : Un jeune officiel ne pourra accéder au championnat de France que s'il a acquis les compétences nécessaires dans les 3 domaines cités. Ces compétences devront être validées au niveau académique.

A) JE SUIS JEUNE OFFICIEL

L'assureur

Prépare la corde et vérifie l'encordement du grimpeur

Pare aux épaules jusqu'au premier point

Se décale et limite le mou jusqu'au deuxième mousquetonnage

Donne suffisamment de mou ensuite (mobile et anticipe les mouvements du grimpeur)

Dynamise l'assurage

Le Juge

Déclenche le chronomètre et signale la minute restante

- a) Juge de Voies : Surveille les erreurs et les positions de mousquetonnage
 Evalue la hauteur atteinte (tenue, touchée, valorisée)
- b) Juge de Blocs Donne les consignes sur le bloc (position de départ, interdits, prise de zone et de sortie)
 Annonce « OK » si la prise finale est tenue au moins 2 secondes, corps stabilisé

Reporte le nombre de points marqués

B) JE SUIS JEUNE ORGANISATEUR

Le Brosseur

Responsable de son balai et de sa brosse à dent pendant toute la compétition

Entretien les prises du bloc entre chaque essai ou à la demande du grimpeur

Le démonstreur

Doit être au pied de la voie, 10 minutes avant chaque rotation

Démontre sa voie toutes les heures

Connaît et utilise la méthode la plus appropriée à la catégorie (morphologie, force)

4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

NIVEAU DEPARTEMENTAL - ACADEMIQUE

Les exigences en gras, soulignées, sont incontournables dès le premier niveau de compétition par mesure de sécurité.

ROLE	COMPETENCES EXIGÉES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ASSUREUR	<p>1 - Accueil du compétiteur avec vérification des boucles du baudrier et du nœud d'encordement (huit double obligatoire)</p> <p>2 - Prendre le mou nécessaire avant la parade (en général 2 brassées ou environ 3 m)</p> <p>3 - Ne jamais quitter le grimpeur des yeux</p> <p>4 - Parade avec les mains au niveau → des épaules et ou bassin si dévers ou toit → du bassin si paroi verticale</p> <p>5 - Bras demi-fléchis et jambes décalées pour une bonne stabilité</p> <p>6 - Juste après le mousquetonnage du 1er point, saisir la corde pour assurer le grimpeur sans regarder le frein et se décaler de l'axe de chute, contre le mur (pour vérifier le mousquetonnage et ne pas gêner le grimpeur).</p> <p>7 - Ajuster le mou en se déplaçant vers le grimpeur ou en s'éloignant de lui</p> <p>8 - Du 1er mousquetonnage réalisé au 2ème réalisé : « sécher » en cas de chute</p> <p>9 - Donner du mou par déplacement au sol puis au besoin, par mouvement de bras en 3 temps pour le 2ème mousquetonnage : → 1er temps : main du haut descend contre le frein → 2ème temps : main du bas se décale vers le bout du brin libre → 3ème temps : les 2 mains remontent, corde tenue, pour donner le mou</p> <p>10 - La main inférieure (sous le frein, = après le frein) ne doit JAMAIS quitter le contact avec la corde : corde passant à l'intérieur du poing fermé.</p> <p>11 - Pour remonter la main inférieure afin de reprendre du mou : → TRIPLE manipulation du brin inférieur permettant d'avoir en permanence une main SERREE tenant la corde de façon fixe → EVENTUELLEMENT, en cas de nécessité avérée, la main inférieure peut être légèrement desserrée pour permettre son coulissement (le poing reste fermé sans pression sur la corde !) ATTENTION, cette disposition ne permet pas toujours le blocage immédiat en cas de chute, elle s'avère toujours risquée.</p> <p>12 - A aucun moment la corde ne doit être « pincée » (les 2 brins dans une seule main car la corde se trouve en position de moindre frein). Cette position est encore plus DANGEREUSE quand c'est la main au-dessus du frein qui réalise la « pince » (le brin du bas étant lâché).</p> <p>13 - Le 2ème mousquetonnage est le moment le plus délicat : le retour au sol est toujours possible ! Ceci d'autant que le grimpeur demande beaucoup de mou !</p> <p>14 - Après le 2ème mousquetonnage (et en fonction de l'altitude de celui-ci), il convient d'adapter le mou (léger « ventre » dans la corde pour une paroi verticale) sans qu'aucun retour au sol ne soit possible.</p>	<p>Par l'enseignant au cours d'un stage ou par le juge arbitre pour toute compétition du niveau district, département ou académique</p>
JUGE DE VOIE	<p>Avant le début de l'épreuve :</p> <p>1 - Lire avec attention le plan de la voie</p> <p>2 - Demander toutes les précisions nécessaires à l'ouvreur pour comprendre le cheminement de la voie ainsi que les partie préhensiles des prises</p> <p>Pendant l'épreuve :</p> <p>3 - Le juge déclenche le chrono au départ du grimpeur (ou donne le départ en cas de retard volontaire du concurrent)</p> <p>4 - En cas de yo-yo, prévenir le concurrent pour qu'il remédie à l'incident (déclipper la corde de la dégaine du bas et replacer le bon brin dans cette dégaine)</p> <p>5 - Informer le concurrent nominativement qu'il ne lui reste plus qu'une minute</p> <p>6 - Repérer la dernière prise atteinte et reporter la prestation sur les feuilles de résultat du groupe avec le décompte des pions lui correspondant...</p> <p>➤ 3 distinctions sont faites :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prise touchée = contact rapide de la préhension - prise tenue = saisie de la préhension - prise valorisée = le grimpeur utilise le « tenue » pour faire un mouvement en direction de la prise suivante <p>7 - Noter la voie réussie (prise valorisée) après la tenue de la dernière prise et le mousquetonnage de la dernière dégaine</p> <p>8 - Signer la feuille de groupe à l'issue du passage des concurrents.</p>	

JUGE DE BLOC	<p>Avant le début de l'épreuve :</p> <p>1 – Demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations et les consignes aux compétiteurs (les prises de départ, la prise de bonus, la prise d'arrivée, le cheminement, et les interdits)</p> <p>2 – Vérifier que les surfaces de réception soient bien installées et qu'elles couvrent l'espace de chute possible</p> <p>Pendant l'épreuve :</p> <p>3 – Autoriser le concurrent à broser les prises qu'il atteint sans décoller les pieds du sol avec le matériel mis à sa disposition ; par contre il peut à tout moment demander de faire nettoyer les autres prises</p> <p>4 – Déclencher le chronomètre. Le temps de la prestation est de 5 minutes et le concurrent a 5 essais au maximum</p> <p>5 – Vérifier la position de départ déterminée par l'ouvreur (prises de départ identifiées par une couleur)</p> <p>6 – Dès que le corps a quitté le sol, la prestation est commencée par un essai est compté</p> <p>7 – La prise bonus (identifiée par une couleur) est comptabilisée si elle est tenue 2 " avec au moins une main ou si la prise suivante est elle-même tenue.</p> <p>8 – Informer le concurrent nominativement qu'il ne lui reste plus qu'une minute</p> <p>9 – Annoncer le fin de la prestation</p> <p>10 - Noter pour chaque grimpeur le nombre d'essais qui lui ont été nécessaires pour réussir le bloc (si réussite) ainsi que le nombre d'essais pour tenir la prise de bonus.</p> <p>11 – Le bloc est réussi si la prise de sortie (identifiée par une couleur) tenue à deux mains, corps stabilisé et que vous avez annoncé « réussi ».</p> <p>12 – Vérifier à tout moment la position des tapis pour éviter toute chute en dehors de la zone de réception.</p> <p>13 – Signer la feuille de groupe à l'issue du passage des concurrents.</p>	
---------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

NIVEAU NATIONAL

Toutes les exigences citées ci-dessus étant incontournables, à quelque niveau que ce soit, les exigences suivantes améliorent le confort du grimpeur et de l'assureur et permettent une meilleure anticipation et permettent le bon déroulement de la compétition.

ROLE	COMPETENCES EXIGÉES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ASSUREUR	<p>1 - Préparer la corde lovée, sans nœud dans le couloir d'assurage (hors couloir de chute)</p> <p>2 - Parade, les 2 brins en main, voire 1 brin (celui sous le frein)</p> <p>3 - Parade légèrement décalée de l'axe de chute du grimpeur</p> <p>4 - L'assureur modifiera son placement en fonction de l'axe de chute du grimpeur pour qu'à aucun moment la corde ne perturbe sa chute</p> <p>5 - Le déplacement au sol doit rester le moyen privilégié pour reprendre et pour donner le mou, tout en restant attentif à la bonne réalisation du mousquetonnage.</p>	Par le Responsable de la certification au niveau national
JUGE DE VOIE OU BLOC	<p>1 – Connaître parfaitement le règlement spécifique à chacune des épreuves</p> <p>2 – Rester extrêmement vigilant pendant toute la durée du jugement</p> <p>3 – Donner les informations haut et clair</p> <p>4 – Renseigner les fiches de groupe avec les précisions de rigueur.</p>	Lors des Finales Nationales

5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A) Epreuves de difficulté (exemple de 10 questions)

1	<i>Que veut dire "grimper à vue" ?</i>
a	Bénéficiaire de la démonstration de l'ouvreur et voir les grimpeurs précédents
b	Juste bénéficiaire d'un temps de 6' d'observation collective de la voie avant l'isolement
c	Possibilité de s'entraîner avant dans les passages difficiles

2	<i>Que veut dire "grimper flash" ?</i>
a	Bénéficiaire de la démonstration de l'ouvreur et voir les grimpeurs précédents
b	Juste bénéficiaire d'un temps de 6' d'observation collective de la voie avant l'isolement
c	Possibilité de s'entraîner avant dans les passages difficiles

3	<i>Un grimpeur peut désescalader mais peut-il revenir au sol ?</i>
a	Oui
b	Non
c	Oui mais s'il n'a pas encore mousquetonné le premier point,

4	<i>Le grimpeur tient le bac final mais ne parvient pas à mousquetonner</i>
a	La voie est réussie
b	On compte la dernière prise tenue
c	Le dernier mousquetonnage aurait donné le maximum de points pour la voie

5	<i>Le grimpeur saisit une prise de main hors limite de la voie</i>
a	Vous lui signalez et le laissez continuer
b	Vous l'arrêtez et vous comptabilisez la dernière prise de main tenue avant son erreur
c	Vous lui signalez et l'arrêtez s'il commet une deuxième fois l'erreur

6	<i>Le grimpeur s'appuie sur une prise de pied hors limite ou une plaquette</i>
a	Vous lui signalez et il doit refaire le passage sans l'utiliser
b	Vous l'arrêtez et vous comptabilisez la dernière prise de main tenue avant son erreur
c	Vous l'arrêtez s'il s'appuie sur une prise ou une plaquette une seconde fois dans la voie

7	<i>Un mousqueton est à l'envers ou une prise tourne, mais le grimpeur ne tombe pas</i>
a	Vous l'arrêtez et vous le faites recommencer après une période de récupération de son choix
b	Si le grimpeur le désire il peut continuer sa prestation
c	Le grimpeur peut recommencer selon son choix après un des 5 grimpeurs suivants,

8	<i>Le grimpeur touche la structure avec le pied hors limite</i>
a	Vous le laissez continuer s'il n'y a pas eu appui pour progresser
b	Vous l'arrêtez et vous comptabilisez la dernière prise avant le dépassement
c	Vous l'arrêtez et vous lui redemandez de refaire le passage.

9	<i>Que signifie "prise tenue" ?</i>
a	Le grimpeur tient la prise au moins 2 secondes
b	Le grimpeur peut tenir la prise moins de 2 secondes
c	Le grimpeur touche la partie tenable de la prise

10	<i>Le grimpeur utilise une prise non utilisée par les autres ni par les ouvriers et chute</i>
a	Je comptabilise tenue la dernière prise du plan
b	Je comptabilise valorisée la dernière prise du plan
c	Je rajoute et comptabilise cette prise sur le plan

B) Epreuves de Blocs (exemple de 6 questions)

1	<i>Pour réaliser un passage, le grimpeur a droit à :</i>
a	Autant d'essais possibles
b	5 essais maximum
c	5 essais et 2 minutes par essais

2	<i>Quand débute un essai</i>
a	Dès que le grimpeur touche le mur
b	Dès que le deuxième pied décolle
c	Dès que son corps ne touche plus le sol

3	<i>Si le bloc est réussi, quelle est la valeur de la prise de zone ?</i>
a	plus 10% de la valeur du bloc
b	sa valeur annule le malus
c	zéro

4	<i>Que faire si une prise casse ou tourne ?</i>
a	Arrêter immédiatement le chronomètre sans compter sa dernière tentative comme essai
b	Réparer puis le refaire grimper immédiatement avec le temps lui restant ,
c	Le grimpeur bénéficie de 5 nouvelles minutes et 5 tentatives supplémentaires,

5	<i>Le grimpeur peut il utiliser les trous de vis dans les prises, dans les planches et les arrêtes ?</i>
a	Oui
b	Non uniquement les trous de vis dans les prises et les arrêtes si autorisées.

6	<i>Doit on indiquer le temps ou le nombre d'essais restant si le grimpeur le demande ?</i>
a	Oui
b	Non c'est à lui de le gérer
c	Oui s'il est de votre académie

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7 . LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Consulter :

- le site UNSS : www.unss.org

et

- le site FFME : www.ffme.fr

Fédération française de Montagne et d'Escalade
8-10 Quai de la Marne
75019 PARIS

Tél : 01.40.18.75.50 – Fax : 01.4018.75.59