

# U<sup>2015</sup>UNSS

## REGLEMENT UNSS ESCALADE 2015-2016



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE

# Escalade à l'UNSS

## Les règles du jeu

*Actualisées CMN 19 juin 2015*

*Ces règles, largement inspirées du règlement de la FFME adapté à la nouvelle formule du Championnat de France, doivent permettre le déroulement loyal de toutes les compétitions en respectant l'éthique sportive. Elles doivent être interprétées dans ce sens.*

### **FORMULE RETENUE POUR LE CHAMPIONNAT DE FRANCE ESCALADE UNSS**

**Depuis 2009, la nouvelle formule du championnat de France d'escalade s'organise comme suit :**

- équipes de 5 (4 grimpeurs + 1 jeune officiel), composition conforme aux indications de la fiche sport en cours
  - 12 secteurs à réaliser
  - chaque secteur est effectué par 3 grimpeurs sur 4 de l'équipe. Dès la fin de la prestation de ces 3 grimpeurs l'équipe doit impérativement quitter la zone de compétition après l'avoir remise en état pour l'équipe suivante.
  - chaque grimpeur s'exprime sur 9 secteurs.
  - un secteur peut correspondre à une épreuve de difficulté, de bloc ou de vitesse.
  - la valeur attribuée à chaque épreuve se rapproche au plus près de 70% pour la difficulté, 30% pour le bloc et la vitesse
  - les épreuves sont communes à tous les concurrents indépendamment de leurs catégories d'âges, seules les 3 voies les plus dures et les blocs seront démixtés
  - chaque secteur a une valeur correspondant à son niveau de difficulté
  - des périodes pour gérer les incidents techniques (validées par le président du jury) **peuvent être prévues** dans le planning
  - le temps imparti pour réaliser le secteur est déterminé par l'organisateur.
- 
- ✓ **Le classement s'effectue par l'addition des points obtenus par les grimpeurs de l'équipe sur l'ensemble des secteurs**
  - ✓ **Attention ! si un grimpeur, par erreur, effectue un secteur qu'il ne devait pas faire, en lieu et place d'un de ses équipiers, sa performance ne sera pas prise en compte. Seules seront prises en compte les performances des deux autres grimpeurs sur ce secteur.**



# CHAPITRE 1 – LES REGLES DU JEU DES DISCIPLINES D'ESCALADE DE COMPETITION

## DISPOSITIONS COMMUNES AUX DISCIPLINES

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

### 1. REGLEMENT GENERAL

#### 1.1 Support d'escalade

##### 1.1.1 La Structure artificielle d'escalade (SAE)

La surface entière de la SAE peut être utilisée pour l'escalade, avec les précisions suivantes :

- a) Ni les bordures latérales, ni la bordure supérieure de la SAE (bordures de plaques) ne peuvent être utilisées.
- b) Il est interdit pour les compétiteurs d'utiliser avec les mains les inserts servant à la fixation des prises rapportées
- c) Il est interdit pour les compétiteurs d'utiliser les points de fixation de l'assurage (plaquettes et boulons)

##### 1.1.2 Délimitations et marquages sur la SAE

Si nécessaire, les prises ou zones de la structure ne devant pas être utilisées (comme aide à la progression ou à l'équilibrage du compétiteur) sont délimitées par un marquage continu et clairement identifiable de couleur noire de préférence.

##### 1.1.3 Une prise de main

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

#### 1.2 Briefing et réunion technique

Le Président du jury réunit les professeurs accompagnateurs d'équipe avant le début des épreuves pour une réunion technique au cours de laquelle il annonce :

- Le déroulement général de la compétition
- Les horaires
- Marquages et repérages sur le mur ou les blocs
- Et tout autre point à sa discrétion

Le Responsable des jeunes officiels en fait de même avec les jeunes officiels d'équipes. Il annonce :

- Le déroulement général de la compétition
- Les horaires
- Les particularités de la structure, des ouvertures, occasionnant une vigilance accrue dans l'application du règlement
- Les modalités d'évaluation au niveau national
- Et tout autre point à sa discrétion

#### 1.3 Accréditation

Tous les compétiteurs et jeunes officiels doivent être porteurs de leur licence avec photographie ou de leur carte d'identité pendant la durée complète de la compétition et notamment à l'entrée dans la zone compétition.



Chaque équipe est autorisée à inscrire un professeur accompagnateur responsable. Cette personne est citée nommément sur le formulaire d'inscription. Elle est la seule personne habilitée à déposer un appel technique au nom de l'équipe.

Aucun accompagnateur d'équipe n'a l'autorisation d'accompagner son équipe en zone compétition. Aucun accompagnateur d'équipe ne peut communiquer, en aucune façon, avec tout grimpeur entré en zone compétition pendant la durée d'une rotation. Tout manquement à cette règle peut entraîner l'application des sanctions prévues en la circonstance.

**Lorsque le Jeune Juge de l'équipe n'est pas en poste, il peut accompagner son équipe sur l'aire de compétition sur autorisation de l'organisateur.**

## **1.2 SECURITE**

### **1.2.1 Le président de jury et le chef ouvreur**

Le Président du jury peut refuser de commencer ou de poursuivre la compétition à n'importe quel moment s'il estime que les conditions de sécurité ne sont pas ou plus réunies.

Quiconque, jeune officiel, assureur ou autre personne, considéré par le président du jury comme ayant ou pouvant porter atteinte à la sécurité est libéré de ses tâches et éventuellement exclu de la zone compétition.

Le chef ouvreur s'assure que chaque voie ou chaque bloc est conçu de façon à éviter au maximum que lors d'une chute un compétiteur ne se blesse ou ne blesse quelqu'un.

## **1.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

### **1.3.1 Définition**

Un incident technique est un événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit à son encontre un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité ou de celle de son assureur.

### **1.3.2 Règles générales des incidents techniques**

- a) Dans le cas d'un événement entraînant une position irrégulière du compétiteur la tentative de celui-ci est arrêtée par le juge de voie ou de bloc. Le cas échéant, le Président de Jury prend immédiatement la décision de déclarer un incident technique et autorise le compétiteur à bénéficier d'une prestation supplémentaire selon les règles spécifiques de la discipline.
- b) Dans le cas d'un événement ne mettant pas le compétiteur en position irrégulière :
  1. L'incident technique est déclaré par le président du jury ou le juge de voie ou de bloc qui décide :
    - a. d'arrêter le compétiteur dans sa prestation
    - b. de proposer à celui-là de poursuivre ou non sa prestation
  2. L'incident technique est demandé par le compétiteur au juge de voie ou de bloc ou au président du jury Le compétiteur doit en indiquer la nature  
L'incident technique est validé par le président du jury ou le juge de voie ou de bloc qui décide :
    - a. d'arrêter le compétiteur dans sa prestation
    - b. de proposer à celui-ci de poursuivre ou non sa prestation

Pour prendre sa décision, le Président de Jury peut demander l'avis du Chef-ouvreur.



Les types d'incidents techniques et les procédures à suivre sont précisés dans le règlement de chaque discipline.

## **1.4 CLASSEMENTS**

Un classement n'est possible qu'en fin de compétition quand toutes les équipes sont passées dans l'ensemble des secteurs.

Le résultat d'une équipe en fin de compétition est l'addition des points obtenus lors des prestations des 3 équipiers de l'équipe retenus pour chacune des 12 épreuves.

Un équipier qui ne pourrait, à son tour, assurer sa prestation ne peut en aucun cas être remplacé.

## **1.5 ARBITRES ET OUVREURS**

Un jury est constitué pour chaque compétition.

Le Président de Jury a la responsabilité de ce jury et de son bon fonctionnement pour faire respecter les présentes règles du jeu.

Pour chaque secteur ou épreuve, le Président de Jury s'appuie sur des jeunes officiels, juges de voie ou de bloc, assistés par un professeur superviseur, chargés de mesurer la performance des compétiteurs.

Une équipe d'ouvreur est constituée pour chaque compétition pour la mise en place des voies et blocs dans le respect des présentes règles du jeu.

Le chef ouvrier coordonne l'action de cette équipe.

## **2. REGLEMENT DE DIFFICULTE**

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes de ces règles du jeu.

### **2.1 REGLEMENTS TECHNIQUES**

#### **2.1.1 Introduction**

L'escalade de difficulté consiste à parcourir une ou plusieurs voies en tête avec un assurage du bas et à réaliser cette (ou ces) voie(s) dans un temps imparti.

Les compétitions de difficulté UNSS incluent uniquement des tentatives « Flash » :

- après une démonstration de la voie par un ouvrier ou au moyen d'un enregistrement vidéo de cette démonstration comme indiqué au 2.1.4. et
- sans indication extérieure pendant la tentative du grimpeur

#### **2.1.2 Le Jury de chaque voie**

Sous la responsabilité du Président de Jury, le Jury de chaque voie comporte :

- un jeune officiel local
- un jeune officiel d'équipe
- un professeur de l'organisation « superviseur »

Le rôle de ce jury est défini dans le document « je suis jeune officiel en escalade » consultable sur le site UNSS national.

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

La compétition regroupe 48 à 52 équipes composées de 4 grimpeurs. L'ordre de passage des équipes dans les différents secteurs est effectué par tirage au sort.



#### 2.1.4 Démonstration des épreuves « flash »

Avant le début de la compétition, un (ou plusieurs) ouvrier(s) désigné(s) par le Chef Ouvreur effectue(nt) une démonstration de la voie. **Un enregistrement vidéo de la démonstration des voies peut être diffusé en continu aux compétiteurs à la place d'une démonstration physique 60 minutes avant le début et pendant la compétition.**

#### 2.1.5 Procédure d'escalade

##### 2.1.5.1 Temps maximum pour réaliser une voie

Le temps imparti pour le passage d'une équipe (3 grimpeurs) dans chaque secteur est fixé par l'organisateur et annoncé en réunion technique.

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 informe immédiatement oralement.

En cas de dépassement du temps imparti à l'équipe, le juge de voie arrête le concurrent et mesure la performance du compétiteur conformément au 2.4.1.

##### 2.1.5.2 Début d'une tentative

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

##### 2.1.5.3 Le mousquetonnage

En cours de tentative dans une voie :

- a) Chaque concurrent passe sa corde dans le mousqueton de chaque dégaine **et** dans l'ordre de la progression.
- b) La dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise avec laquelle le concurrent peut toucher avec la main la dégaine à mousquetonner (sans aide d'un pied pour la rapprocher). Le compétiteur est autorisé à toucher ou tenir une prise suivante mais cette dernière ne sera pas comptabilisée tant que le mousquetonnage n'aura pas été réalisé.  
Le compétiteur n'est considéré en position irrégulière que lorsqu'il a quitté cette dernière prise avec les deux mains (**Il est cependant autorisé à désescalader pour le faire**).
- c) Pour des raisons de sécurité, le Chef Ouvreur peut décider d'imposer la dernière prise admise pour mousquetonner, dans ce cas il doit la matérialiser clairement, en plaçant une croix de préférence bleue près de la prise en question ainsi que de la dégaine concernée. Aucun mouvement ne sera comptabilisé au-delà de cette prise si la dégaine n'est pas mousquetonnée.  
Dans ce cas, le Président du jury doit l'annoncer lors de la réunion technique et faire savoir aux concurrents, lors de l'observation, l'emplacement de cette prise et de la dégaine.  
Toute violation de ces règles entraîne l'arrêt de la tentative et la mesure de la performance du concurrent conformément au 2.4.1.
- d) Quand un concurrent mousquetonne sa corde sans transgresser le 2.1.5.3 a) mais avec le mauvais brin (erreur de manipulation appelée « yoyo » ou « Z-clip »), le grimpeur doit remédier au problème en démousquetonnant la corde de la dégaine de son choix pour la remettre en place correctement  
L'erreur ne doit pas être signalée et en fin de tentative toutes les dégaines doivent avoir été mousquetonnées dans l'ordre.



Si le compétiteur n'a pas procédé à la modification, le juge de voie met un terme à la tentative du compétiteur. La mesure de la performance retenue est celle précisée au point 2.1.5.3. b) ci-dessus appliquée à la plus haute des dégaines mousquetonnées (dans l'axe de progression de la voie).

e) Le démousquetonnage volontaire de toute dégaine par le compétiteur est interdit et entraîne les sanctions sportives prévues au chapitre 3, à l'exception de la procédure au point 2.1.5.3. d) (Yoyo) et d'autres cas de figure engageant la sécurité du grimpeur (par exemple le mousquetonnage à l'envers).

f) Le mousquetonnage depuis le sol est autorisé.

#### 2.1.5.4 Le nettoyage

La méthode et la fréquence du nettoyage des prises sont déterminées par le Président du Jury après avis du Chef ouvrier avant le début de la compétition.

#### 2.1.6 Fin de tentative dans une voie

##### 2.1.6.1 La réussite d'une voie

Une voie est considérée réussie lorsque le compétiteur a passé sa corde dans le mousqueton de la dernière dégaine et qu'il a réalisé sa prestation en respectant les présentes règles du jeu.

##### 2.1.6.2 Arrêt d'une tentative

On mesure la hauteur atteinte selon le 2.4.1. lorsqu'un compétiteur tombe ou est arrêté sur ordre du Juge de voie, dans les cas suivants :

- a) il dépasse le temps maximum imparti à l'équipe pour réaliser la voie (voir 2.1.5.1.)
- b) il utilise une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite (voir 1.1.1.2.)
- c) il utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 1.1.1.1. (inserts servant à la fixation des prises rapportées sur les supports, avec les doigts, les bords latéraux ou le bord supérieur de la SAE ou les points de fixation de l'assurance ou les dégaines)
- d) il ne mousquetonne pas une dégaine conformément au 2.1.5.3.
- e) il touche le sol avec une quelconque partie du corps après avoir commencé sa tentative

##### 2.1.6.3 Information de l'arrêt de la tentative

Dans les différents cas mentionnés au point 2.1.6.2., où la prestation du concurrent est arrêtée, le juge de voie stoppe le concurrent en lui signifiant oralement et engage la procédure de mesure de la hauteur atteinte prévue au 2.4.1. afin de prendre en compte la prestation réalisée juste avant l'événement provoquant l'arrêt.

Le Président de Jury peut demander à l'assureur de bloquer la corde si le grimpeur n'arrête pas sa prestation.

## 2.2 SECURITE

### 2.2.1 Généralités

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

Le Président du Jury a toute autorité pour demander le remplacement immédiat de tout assureur ou de toute autre personne dont la présence représente à son avis un danger pour la sécurité des personnes.

### 2.2.2 La corde

Les grimpeurs utilisent une corde à simple respectant les normes CE fournie par les organisateurs.

### 2.2.3 Equipement des voies



Maillons rapides et dégaines : chaque point de protection (d'assurage) utilisé pendant un tour de la compétition est équipé d'une sangle et d'un mousqueton, respectant les normes CE en vigueur, dans lequel un compétiteur passe sa corde. La liaison entre la sangle et le point de protection est réalisée au moyen d'un maillon rapide.

Remarques : 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 doit être vérifié.

Quand la sangle d'une dégaine normale s'avère trop courte ou trop longue, celle-ci doit être remplacée par une sangle cousue d'une seule pièce de la bonne taille, respectant les normes CE en vigueur.

#### 2.2.4 Le compétiteur

Au départ de chaque tentative dans une voie de compétition :

- a) Chaque compétiteur est impérativement équipé d'un baudrier conforme aux normes CE en vigueur, en parfait état. Le compétiteur doit maîtriser l'utilisation de son matériel.
- b) Le compétiteur relie la corde d'attache à son baudrier, selon les spécifications du fabricant, par un nœud en huit, sécurisé par un nœud d'arrêt.

Nota Bene : Les appareils audio sont interdits dans la zone de compétition.

#### 2.2.5 L'assureur

##### 2.2.5.1 Avant que le compétiteur ne commence sa tentative :

- a) L'assureur doit vérifier au pied du mur, que le nœud utilisé par le compétiteur est conforme au point 2.2.4. b) et que le baudrier est correctement fermé. Si l'assureur a un quelconque doute, il doit en informer le juge de voie ou le Président de Jury qui vérifiera la conformité de l'ensemble.
- b) Avant le départ du grimpeur, l'assureur vérifie que la corde est pliée de telle façon qu'elle soit immédiatement utilisable.
- c) De manière exceptionnelle, le Président de Jury, après consultation avec le Chef-ouvreur, décide :
  - si un assureur doit avoir un assistant au départ de la voie pour augmenter la sécurité d'un compétiteur, pour le «parer», pendant les premiers pas de sa tentative dans la voie.
  - si un pré mousquetonnage de la première dégaine est nécessaire
- d) L'assureur n'utilise pas de système autobloquant pour assurer les compétiteurs.

##### 2.2.5.2 Pendant la tentative du compétiteur :

A tout moment pendant la tentative d'un compétiteur, l'assureur doit être attentif pour :

- 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, il puisse adapter son assurance en fonction du relief de la SAE.

#### **Attention !**

***En UNSS, les grimpeurs de l'équipe s'assurent entre eux.***

***Par conséquent, tout grimpeur gêné par une corde trop tendue ne pourra réclamer un incident technique.***

***A l'inverse, si la tension de la corde constitue une aide pour le grimpeur, le juge de voie avertit l'assureur et, en cas de récurrence, le juge de voie décide d'arrêter la prestation du grimpeur. Il lui attribue, alors, la valeur de la prise atteinte au moment de l'arrêt.***

##### 2.2.5.3 Après la tentative du compétiteur

Après avoir réalisé la voie ou à la suite d'une chute, le compétiteur est descendu au sol.

Pendant que le compétiteur détache la corde de son baudrier, l'assureur retire la corde aussi vite que possible en prenant soin de maintenir les dégaines en bonne position.





## **2.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

Cet article complète le 1.3. des dispositions communes.

### **2.3.1 Les différents incidents techniques**

En difficulté les incidents techniques peuvent être les suivants :

- a) une prise cassée ou desserrée
- b) une dégaine ou un mousqueton mal positionnés
- c) tout autre événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit à son encontre un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité ou de la responsabilité de son assureur, à l'appréciation du Président du Jury.

### **2.3.2 Le traitement de l'incident technique**

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3. avec les spécificités suivantes :

- a) Si un concurrent tombe et indique qu'un incident technique a causé sa chute (l'incident doit être en rapport direct avec la chute), le Président de Jury traite la demande du compétiteur.  
Le cas échéant, le Chef-ouvreur procède à des vérifications immédiates (et si nécessaire aux corrections) de l'incident faisant objet de la réclamation, puis fait un rapport au Président du Jury.  
La décision du Président du Jury est sans appel.
- b) Le concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder une nouvelle tentative. Le temps accordé à cette nouvelle tentative est le temps qui restait à l'équipe au départ du concurrent victime de l'incident technique. Cette tentative se fera dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques » Si un ou deux autres équipiers devaient passer après le concurrent victime de l'incident, leurs tentatives se feraient dans le même temps restant. Toutefois, une fois l'incident réparé et si le temps restant est suffisant pour terminer sa prestation, une équipe peut décider de repartir immédiatement. Elle en informe dès lors son jury et ne pourra réclamer de temps supplémentaire dans un créneau « de rattrapage des incidents techniques.
- c) Si le concurrent est autorisé à faire une autre tentative, sa meilleure prestation est comptabilisée pour établir le classement.

## **2.4 CLASSEMENTS**

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

#### **2.4.1.1 Prises comptabilisées**

Seules les prises de main, selon le 1.1.1., sont comptabilisées pour la mesure des hauteurs.

Le Chef-Ouvreur détermine les prises de mains avant le tour. Ceci permet au juge de voie d'établir le plan de voie.

Si une prise non inscrite sur le plan de voie est « contrôlée » ou « utilisée » (comme indiqué ci-après au 2.4.1.2 et 2.4.1.3.), le juge de voie l'ajoute sur le plan de voie et la comptabilise.

#### **2.4.1.2 Méthode pour la mesure des hauteurs**

- a) Chaque prise est numérotée selon sa hauteur sur l'axe du développé de la voie. Plus une prise est haute selon cet axe, plus sa numérotation est élevée.

#### **2.4.1.3 Classement sur une même prise**



Afin de départager des concurrents sur une même prise, le juge de voie apprécie deux valeurs, par ordre croissant :

1. Une prise « **contrôlée** » se voit attribuer la hauteur de la prise sans suffixe. On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.1.3. est contrôlée lorsque le grimpeur tient celle-ci et stabilise son corps.
2. Une prise « **utilisée** » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+). On considère qu'une prise telle que définie au 1.1.1.3 est utilisée lorsque le grimpeur réalise un mouvement de progression avec celle-ci en direction de la prise suivante (déplacement significatif du centre de gravité **et** déplacement d'une main vers la prise suivante).

### **3. REGLEMENT DE BLOC**

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes de ces règles du jeu.

#### **3.1. REGLEMENTS TECHNIQUES**

##### **3.1.1. Introduction**

Un bloc est un passage court d'escalade. La compétition consiste à graver une succession de blocs sans corde. Le nombre de prises de main (voir 1.1.1. pour la définition d'une prise de main) dans chaque bloc ne doit pas être supérieur à 12 et le nombre moyen de prises de main dans un tour doit être compris entre 4 et 8.

##### **3.1.2. Le jury de chaque bloc**

Sous la responsabilité du Président de Jury, le Jury de chaque bloc comporte :

- un jeune officiel local
- un jeune officiel d'équipe
- un professeur de l'organisation « superviseur »

##### **3.1.3. Identification de prises particulières**

###### **3.1.3.1. Les prises de départ**

Chaque bloc comporte une position de départ matérialisée obligatoirement par deux prises de main complétées par deux prises de pied.

Il peut être imposé une main droite et une main gauche, idem pour les pieds. Les prises de départ sont d'une couleur spécifique ou marquées d'une couleur spécifique permettant une identification claire.

###### **3.1.3.2. La prise de sortie**

La prise de sortie est la prise permettant de valider la réalisation du bloc. Elle est d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique, identique à celle des prises de départ.

###### **3.1.3.3. La prise « bonus » :**

Chaque bloc comporte une prise bonus d'une couleur spécifique ou marquée d'une couleur spécifique différente de celle des prises de départ et de sortie, identifiée au choix du chef-ouvreur dans chaque bloc. La validation de cette prise n'est pas une condition obligatoire pour valider la réalisation du bloc.

###### **3.1.3.4. Le marquage**

Les marquages utilisés au 3.1.5.1., 3.1.5.2. et 3.1.5.3. ci-dessus doivent être les mêmes tout au long d'une compétition et différents des éventuels marquages servant à délimiter un passage comme prévu au 1.1.1.

##### **3.1.4. Procédure d'escalade**



Les 3 grimpeurs désignés pour faire le bloc ont chacun 5 essais qu'ils effectuent dans l'ordre qu'ils désirent. Au-delà de ces 5 essais l'équipe doit quitter l'aire de compétition, aucun essai supplémentaire ne sera accordé.

#### 3.1.4.1 Temps maximum pour réaliser un bloc

Le temps imparti pour le passage d'une équipe (3 grimpeurs) dans chaque secteur bloc est fixé par l'organisateur et annoncé en réunion technique.

A n'importe quel moment pendant sa tentative, un compétiteur peut demander au juge de bloc le temps qu'il reste à l'équipe pour faire le bloc. Ce dernier l'en informe immédiatement oralement.

En cas de dépassement du temps imparti à l'équipe, le Juge de bloc arrête le concurrent.

#### 3.1.4.2. Avant une tentative

Les compétiteurs sont autorisés à toucher **avec les mains et les pieds** uniquement les prises de départ entre leurs tentatives. Les concurrents peuvent brosser les prises accessibles du bas avec le matériel de l'organisation disponible à chaque passage. Ils peuvent demander le nettoyage des prises auprès du jury ou auprès du jeune officiel organisateur.

Tout système de nettoyage personnel est interdit.

Les compétiteurs ne doivent pas apposer des repères sur la structure.

Seul l'usage de la magnésie est autorisé.

#### 3.1.4.3. Début d'une tentative

Le grimpeur doit débiter sa tentative en se plaçant dans la position de départ comme stipulé au 3.1.3.1.

La tentative d'un grimpeur est considérée comme commencée dès lors que la totalité de son corps a quitté le sol, y compris dans le cas cité précédemment.

S'il démarre dans une position irrégulière, le juge de bloc l'arrête immédiatement et lui comptabilise un essai comme indiqué au 3.1.6. Dans ce cas, le compétiteur doit revenir sur la surface de réception avant de renouveler une tentative.

#### 3.1.4.4. Fin d'une tentative

Une tentative est terminée lorsque :

- a) le compétiteur réussit le bloc comme indiqué au 3.1.5.
- b) le compétiteur chute.
- c) le compétiteur est arrêté par le juge de bloc car :
  - il dépasse les limites du bloc ou utilise une prise interdite comme indiqué au 1.1.1.
  - il débute sa tentative en ne se plaçant pas dans la position de départ comme indiqué au 3.1.4.2.
  - il touche le tapis de réception pendant sa tentative
  - il dépasse le temps imparti de l'équipe.
- d) le temps imparti à l'équipe est terminé.

#### 3.1.5. Réussite d'un bloc

- si le concurrent contrôle la prise de sortie, comme indiqué au 3.1.3.2. à deux mains, **et**
- après que le juge valide la réussite du bloc en annonçant « OK » **et** en levant le bras

#### 3.1.6. Comptabilisation d'un essai dans un bloc

Un essai est comptabilisé :

- dès que le grimpeur quitte la position légitime de départ ou qu'il démarre dans une position irrégulière comme indiqué au 3.1.4.3.
- si le compétiteur touche d'autres prises que celles du départ.



Un essai pour un bloc n'est pas comptabilisé si un incident technique crée l'arrêt de la tentative du bloc (cf. 3.3.). Cependant le compétiteur conservera, le cas échéant, l'éventuelle validation de la prise bonus au cours de cette tentative.

Le juge note le nombre d'essais comptabilisés pour la réalisation du bloc.

### **3.1.7. Comptabilisation de la prise bonus**

La prise de bonus, indiquée au 3.1.3.3., est comptabilisée :

- lorsque le compétiteur contrôle cette prise comme indiqué à l'article (2.4.1.3. 2)
- lorsque le compétiteur réussit le bloc sans utiliser cette prise.

Le juge de bloc note, pour chaque concurrent, la validation ou non de la prise bonus ainsi que le nombre d'essais pour la valider.

### **3.1.8. Nombre d'essais**

- Chaque grimpeur peut réaliser 5 essais maximum par bloc
- Les essais peuvent être consécutifs ou en alternance avec les autres membres de son équipe

Après le premier essai, tout essai supplémentaire entraîne une perte de 10% de la valeur des points attribués au bloc ou à la prise bonus

## **3.2. SECURITE**

### **3.2.1 La surface de réception**

La dimension et positionnement de la surface de réception sont arrêtés par le Chef-ouvreur. Si ce dernier juge que les conditions de sécurité ne sont pas suffisantes, il en réfère au Président du Jury qui prend toutes décisions quant au déroulement de la compétition

### **3.2.2 Hauteur de chute**

La hauteur de chute possible ne doit 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.

## **3.3. INCIDENTS TECHNIQUES**

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3. avec les spécificités suivantes :

### **3.3.1. La déclaration de l'incident**

Il appartient au juge de bloc, notamment en cas d'incident technique, signalé par lui-même ou le compétiteur, de noter le temps de départ de chaque concurrent. Ceci permettra de connaître le temps restant à l'équipe en cas d'incident technique avéré. Le Président de Jury valide ou non l'incident technique et prend les mesures nécessaires prévues au 1.3. des dispositions communes et celles ci-après selon le cas :

#### **3.3.1.1. L'incident est réparé très rapidement.**

L'essai pendant lequel est survenu l'incident n'est pas comptabilisé.

L'équipe, une fois l'incident réparé, peut choisir de reprendre ses tentatives avec le temps restant jusqu'à la fin de la rotation.

Si l'équipe choisit de continuer, l'incident est clos et sans appel.

Si l'équipe estime que le temps restant est insuffisant pour terminer sa prestation elle procède comme au 3.3.1.2..

#### **3.3.1.2. L'incident ne peut pas être réparé très rapidement**

L'essai pendant lequel est survenu l'incident n'est pas comptabilisé.

L'équipe reprendra ses tentatives dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques » avec le temps qui restait à l'équipe au départ du concurrent victime de l'incident technique et avec le nombre d'essais restant à chaque grimpeur pour réussir le bloc.

### **3.4. CLASSEMENTS**

#### **3.4.1 La feuille de résultat individuelle des compétiteurs**

Pour chaque bloc, la feuille de résultat comporte pour chaque grimpeur :

- La réussite ou non du bloc,
- le nombre d'essais effectués en cas de réussite,
- le contrôle de la prise bonus,
- le nombre d'essais effectués pour contrôler la prise bonus.

## **4. REGLEMENT DE VITESSE**

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes de ces règles du jeu.

### **4.1 REGLEMENTS TECHNIQUES**

#### **4.1.1 Introduction**

L'escalade de vitesse consiste à gravir encordé une voie dans le temps le plus court possible. Les voies sont escaladées en moulinette.

Le déroulement de l'épreuve de vitesse se fait sur 1 voie ou 2 voies parallèles strictement identiques où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. La corde doit être placée de manière identique dans les deux voies.

Les 3 équipiers désignés pour cette épreuve de vitesse n'ont droit qu'à 2 essais chronométrés. Le meilleur des 2 essais pour chaque grimpeur est comptabilisé pour le classement.

##### **4.1.1.1. Le chronométrage**

Le chronométrage est assuré soit :

a) par un système électronique ayant une précision d'au moins un centième de seconde. Le système doit intégrer un temps de réaction d'un dixième de seconde, afin d'indiquer un faux départ, dans le plateau au sol sur lequel est posé le pied du compétiteur.

b) manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde, par 3 juges différents pour chacune des 2 voies. Le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est le temps médian (les temps des chronomètres donnant le temps minimum et maximum sont écartés). Si un des chronomètres est défaillant, le temps retenu et indiqué par le Président de Jury est la moyenne des deux autres chronomètres. Si deux chronomètres sont défaillants, l'essai est recouru.

##### **4.1.1.2. Le buzzer**

Un buzzer est installé en haut de la voie et matérialise la fin de la voie.

#### **4.1.2 Le Jury des voies**

Le Jury de chaque voie comporte un juge de voie chargé du chronométrage de la performance du grimpeur (trois juges de voies si le chronométrage est manuel), un juge chargé d'annoncer le départ et un juge chargé d'annoncer le faux départ des deux voies, sous le contrôle du Président de Jury.

#### **4.1.3 Démonstration et reconnaissance de(s) la voie(s)**

##### **4.1.3.1 Démonstration**



Un enregistrement vidéo de cette voie de vitesse peut être diffusé en continu aux compétiteurs-avant le début et pendant la compétition.

#### 4.1.3.2. Reconnaissance de la voie

Il est possible d'accorder, dans le temps de rotation impartie à l'équipe, une reconnaissance de la voie sous forme d'essai(s) non comptabilisé(s).

### 4.1.4 Procédure d'escalade

#### 4.1.4.1 Position de départ

Lorsqu'il est équipé et prêt à partir, le compétiteur se place en position d'attente à environ 2 mètres du mur et attend les consignes du juge chargé du départ.

Une fois les compétiteurs en position d'attente, le juge chargé du départ demande à chaque compétiteur de rejoindre la position de départ, en annonçant « à vos marques », à savoir : un pied au sol et l'autre sur la première prise de pied et une ou les deux mains sur la (ou les) première(s) prise(s) de main.

#### 4.1.4.2. Commandements de départ

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

1. « prêts? », puis après une courte pause comprise entre 1 et 2 secondes, et
2. l'ordre de départ par un signal sonore audible ou en annonçant : « Go ! ».

Le Juge de départ utilise tout moyen pour se faire entendre clairement des compétiteurs. S'ils ne sont pas prêts, les compétiteurs ont la possibilité de stopper les commandements de départ une seule fois avant chacune des tentatives immédiatement après que le juge ait annoncé « prêts ».

#### 4.1.4.3. Début d'une tentative

Après l'ordre de départ, les compétiteurs démarrent leur tentative.

La tentative d'un grimpeur est considérée commencée lorsque l'ordre de départ a été annoncé.

#### 4.1.4.4. Le faux départ

Un faux départ est signalé par le juge lorsque le compétiteur commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ indiqué au 4.1.4.2. ou par indication du système électronique le cas échéant.

Dans le cas d'un faux départ, le juge en charge du départ doit arrêter le compétiteur immédiatement. L'ordre doit être clair et audible.

Pour chaque essai, un concurrent commettant 2 faux départs ne sera pas chronométré. S'il n'a pu valider un temps, il est considéré comme ayant chuté et recevra 0 point.

### 4.1.5 Fin d'une tentative dans une voie

#### 4.1.5.1. Cas général

Au sommet de la voie, chaque compétiteur finit son essai lorsqu'il arrête le chronomètre en pressant le buzzer avec la main.

#### 4.1.5.2 Arrêt d'une tentative

Dans le cas d'un arrêt d'une tentative, le concurrent n'est pas chronométré.

Une tentative est arrêtée si le compétiteur :

- a) chute.
- b) touche une quelconque partie du mur située au-delà des limites matérialisées de la voie (voir 1.1.1.2.).
- c) utilise les parties interdites de la SAE mentionnées au 1.1.1.1.
- d) touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après l'avoir quitté au départ.



#### 4.1.5.3 Valeur de la performance

- Les points sont attribués à l'issue du passage de toutes les équipes. Le meilleur temps « filles » et le meilleur temps « garçons » servent de référence pour, respectivement, l'attribution des points aux concurrentes filles et aux concurrents garçons.

Exemples pour une épreuve de vitesse comptant pour 35 points.

##### Exemple 1 :

- Dégressif de 35 points à 5 points de 0 à 50% en plus du meilleur temps.
- 5 points (15% de 35 pts) de 50 à 90% en plus du meilleur temps
- 3.5 points (10% des 35 pts) de 90 à 100% en plus du meilleur temps
- 1.75 points (5% des 35 pts) pour les concurrents au-delà de 100% en plus du meilleur temps
- 0 points en cas de chute

##### Exemple 2 :

- Dégressif de 35 points à 5 points de 0 à 75% en plus du meilleur temps.
- 5 points (15% de 35 pts) de 75 à 125% en plus du meilleur temps
- 3.5 points (10% des 35 pts) de 125 à 150% en plus du meilleur temps
- 1.75 points (5% des 35 pts) pour les concurrents au-delà de 150% en plus du meilleur temps
- 0 points en cas de chute



- Les points attribués à l'équipe, en vitesse, correspondent à la somme des points obtenus par chaque équipier.

## **4.2 SECURITE**

### **4.2.1 Généralités**

Le Président du Jury et le Chef-ouvreur inspectent la ou les voies de l'épreuve pour s'assurer que les conditions de sécurité permettent la tenue de la compétition.

Le Président du Jury a toute 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.

### **4.2.2 La corde**

Les grimpeurs utilisent une corde à simple fournie par les organisateurs. La fréquence avec laquelle cette corde est changée dépend de la décision du Président du jury.

### **4.2.3 Equipement des voies**

La corde est passée dans 2 points sommitaux distincts constitués chacun d'un maillon rapide, d'une sangle et d'un mousqueton de sécurité. Le plus haut point doit être placé au-dessus du buzzer de fin de voie. Les 2 points sommitaux doivent être placés dans chacune des voies de façon à ne pas gêner la progression du compétiteur et de manière identique dans le cas de voies identiques.

### **4.2.4 Le compétiteur**

Au départ de chaque tentative dans une voie de compétition :

- a) chaque compétiteur est impérativement équipé d'un matériel conforme aux normes CE en vigueur et aux règlements de la FFME. Il doit se présenter à la compétition avec ce matériel et il doit savoir s'en servir selon les indications du fabricant.
- b) l'assureur fixe la corde d'attache au baudrier du compétiteur par l'intermédiaire de 2 mousquetons de sécurité inversés reliés à la corde par un nœud de huit sécurisé par un nœud d'arrêt.

### **4.2.5 Les assureurs**

L'assurage de chaque compétiteur doit être effectué par 2 assureurs locaux. L'un des assureurs a le système d'assurage autobloquant sur lui et l'autre l'aide à avaler la corde rapidement.

#### **4.2.5.1. Avant la tentative du compétiteur :**

- a) Un des assureurs doit vérifier si le lien utilisé par le compétiteur entre le baudrier et la corde est conforme au point 4.2.4. b) et que le baudrier est correctement fermé. Si l'assureur a un quelconque doute, il doit s'en remettre au Jury de l'épreuve qui vérifie la conformité de l'ensemble.
- b) Avant d'accompagner le compétiteur au départ de la voie, l'assureur vérifie que la corde est immédiatement utilisable.

#### **4.2.5.2. Pendant la tentative du compétiteur :**

A tout moment pendant la tentative d'un compétiteur, les assureurs doivent être attentif pour :

- a) que les mouvements du compétiteur ne soient gênés en aucune façon par une corde trop ou pas assez tendue.
- b) qu'il n'y ait pas de mou excessif de la corde.
- c) que toute chute soit stoppée en sécurité.
- d) qu'en cas de chute, il puisse adapter son assurance en fonction du relief de la SAE. Le Chef Ouvreur doit informer les assureurs des parties de la voie nécessitant une vigilance particulière.

#### **4.2.5.3 Après la tentative du compétiteur**





Après avoir réalisé la voie ou à la suite d'une chute, le compétiteur est descendu au sol.

### **4.3 INCIDENTS TECHNIQUES**

Cet article complète le 1.3. des dispositions communes.

#### **4.3.1 Les types d'incidents techniques**

En vitesse les incidents techniques peuvent être les suivants :

- a) la tension ou le mou de la corde qui aide ou gêne un concurrent. A tout moment, l'assureur doit donner le mou qui convient à la corde. Toute tension ou mou de la corde peut être considérée comme une aide artificielle ou un obstacle à la progression
- b) une prise cassée ou desserrée
- c) un problème du système de chronométrage (4.1.1.2.) ou du Buzzer (4.1.1.3.)
- d) tout autre événement intervenant pendant la prestation d'un compétiteur qui produit un avantage ou un désavantage et qui n'est pas de sa responsabilité, à l'appréciation du Président du Jury.

#### **4.3.2 Le traitement de l'incident technique**

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3. avec les spécificités suivantes :

- a) Si un concurrent tombe et indique qu'un incident technique a précipité sa chute (l'incident doit être en rapport direct avec la chute), le Président de Jury traite la demande du compétiteur. Le cas échéant, le Chef-ouvreur procède à des vérifications immédiates (et si nécessaire aux corrections) de l'incident faisant objet de la réclamation, puis fait un rapport au Président du Jury. La décision du Président du Jury est souveraine.
- b) Tout concurrent victime d'un incident technique confirmé par le Président de Jury se voit accorder un nouvel essai dans le temps de rotation imparti à son équipe. S'il ne peut bénéficier d'une période de temps suffisante pour un nouvel essai, il peut demander à faire sa nouvelle tentative dans un créneau dit « de rattrapage des incidents techniques ».

## **CHAPITRE 2 – LES APPELS**

### **5.1. REGLES GENERALES**

Définition : un appel est la possibilité laissée au professeur accompagnateur accrédité de contester dans les cas prévus par les présents règlements :

- toute décision concernant l'appréciation de la performance d'un compétiteur prise par un juge de voie
- toute sanction sportive prise par le président de jury en application des articles 10.1 et suivants.
- les résultats officiels pour les épreuves de bloc, de difficulté et de vitesse

Il ne peut y avoir d'appel sur l'appréciation de la performance du compétiteur par un juge de voie..

Tout appel est déposé par écrit auprès du Président de Jury, par le professeur accompagnateur de l'équipe.

Le Président de jury notifie à l'intéressé la décision du jury d'appel par écrit le plus rapidement possible. Cette décision est définitive et sans recours.

## **5.2. LE JURY D'APPEL**

Le jury d'appel est constitué par le Président de Jury, il est composé :

- du Président de jury
- d'un jury de voie, de vitesse ou de bloc, suivant l'objet de l'appel
- de membres de la CMN escalade
- du chef ouvrier ou d'un des ouvriers de la compétition

Le jury de voie ou de bloc ayant pris la décision contestée ne peut pas faire partie du jury d'appel.

Le Président de jury réunit le jury d'appel qui rend sa décision à la majorité de ses membres après avoir pris connaissance des arguments de l'intéressé. **En cas d'absence de majorité, le jury d'appel maintiendra la décision initiale.**

## **5.3. APPEL CONTRE UNE DECISION D'ARRET D'UNE TENTATIVE**

Si le Juge arrête la tentative d'un compétiteur suite à une faute indiquée au 2.1.6.2., +3.1.10 son professeur accompagnateur a la possibilité de faire appel de cette décision. Il doit le faire immédiatement oralement puis si nécessaire par écrit.

S'il obtient gain de cause à l'issue de la décision du jury d'appel, il a droit à une nouvelle tentative selon les mêmes modalités que pour un incident technique (voir 2.3.2.). Dans le cas contraire, la décision initiale est validée et n'est plus sujette à appel.

## **5.4. APPEL CONTRE DES RESULTATS OFFICIELS**

### **5.4.1. Délai de l'appel**

Dès la distribution des résultats officiels de l'équipe le professeur accompagnateur, peut déposer un appel sur ces résultats dans un délai de 10 minutes. Passé le délai, tout appel est déclaré irrecevable. Le classement de la compétition devient officiel.

# **CHAPITRE 3 : LES SANCTIONS SPORTIVES**

## **6.1 REGLES GENERALES**

Les sanctions sportives prises en application des articles 6.1 et suivants du présent règlement sont destinées à assurer la police de la compétition et son bon déroulement. Le président du jury, avec l'approbation de la CMN Escalade, est la seule autorité sur la compétition habilitée à prononcer des sanctions sportives

## **6.2 LES COMPETENCES DU PRESIDENT DE JURY**

Le Président de Jury a autorité en matière de sanctions sportives sur les compétiteurs à l'intérieur de l'aire de compétition et dans ou aux abords de l'enceinte sportive.

De plus, le Président de Jury peut demander le renvoi immédiat de l'aire de compétition et ou de l'enceinte sportive de toute personne en contravention avec le règlement ou dont le comportement nuit au bon déroulement de la compétition et, si nécessaire, suspendre le déroulement de l'épreuve tant que sa demande n'aura pas été satisfaite.

Il a également compétence pour demander la saisie des organes disciplinaires dans le cas prévu à l'article 11.6.

### **6.3 INFRACTIONS DANS L'AIRE DE COMPETITION**

Le Président de Jury peut prendre les mesures spécifiées ci-dessous, indiquées par ordre croissant d'importance, concernant les violations des règlements et les problèmes de comportement d'un compétiteur sur les lieux de la compétition :

- Un avertissement oral informel
- Un avertissement officiel matérialisé par la présentation d'un Carton Jaune
- Une disqualification de la compétition, matérialisée par la présentation d'un Carton Rouge. Dans ce cas le compétiteur est mentionné comme disqualifié dans les résultats officiels de l'équipe. Ces performances n'apparaissent pas dans le classement de la compétition de son équipe.

#### **6.3.1 Carton jaune**

Les infractions suivantes entraînent la présentation d'un carton jaune par le président du jury sans qu'il ne soit nécessaire qu'un avertissement oral informel ait au préalable été formulé:

- a) Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique non-conformes
- b) Se présenter avec une tenue vestimentaire ou un matériel technique en infraction avec les règles concernant la publicité (cf. règlement général UNSS)
- c) Ne pas s'arrêter immédiatement suite à l'ordre d'arrêt d'une tentative
- d) Avoir une attitude ou langage obscène ou insultant envers les officiels ou les autres concurrents.
- e) Conduite antisportive.
- f) Distraire ou gêner un concurrent qui se prépare ou qui est en cours de tentative dans une voie ou un bloc.
- g) Refuser d'obéir à toutes instructions du Président de Jury, du juge de bloc ou du juge de voie.
- h) Refus de se présenter aux cérémonies protocolaires sauf autorisation exceptionnelle accordée par le président de jury.

Suite à la présentation d'un carton jaune le compétiteur doit immédiatement réagir et corriger son comportement, dans le cas contraire le président de jury lui présente un carton rouge.

La présentation d'un second Carton Jaune pour quelque comportement que ce soit, au cours de la même compétition, entraîne immédiatement la présentation d'un Carton Rouge, le cas échéant l'arrêt de la tentative et la disqualification du compétiteur de la compétition.

#### **6.3.2 Carton rouge**

Les infractions suivantes entraînent la présentation immédiate d'un Carton Rouge sans qu'il ne soit nécessaire qu'un avertissement oral informel ou qu'un carton jaune ait au préalable été présenté (sauf cas a) ci-dessous), le cas échéant l'arrêt de la tentative et la disqualification du compétiteur de la compétition :

- a) Présentation d'un deuxième carton jaune au cours d'une même compétition
- c) Modifier sa tenue vestimentaire en cours de tentative
- e) Prendre, pendant ses épreuves, des renseignements auprès de personnes situées en dehors de la zone de compétition



- f) Avoir une conduite antisportive constituant une gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.
- g) Démousquetonner volontairement une dégainé comme indiqué au 2.1.5.3.
- h) Adopter une attitude dangereuse pour lui-même ou les assureurs tel que saut volontaire avant une chute ...

#### **6.4 INFRACTIONS DANS L'ENCEINTE SPORTIVE HORS DE L'AIRE DE COMPETITION**

On entend par infractions hors de l'aire de compétition les infractions commises aux abords de l'enceinte sportive concernée ou en relation directe avec la compétition s'y déroulant.

L'infraction suivante entraîne la présentation d'un Carton Jaune.

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

La présentation de 2 Cartons Jaunes au cours de la même compétition entraîne la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification du compétiteur de la présente compétition.

L'infraction suivante entraîne la présentation d'un Carton Rouge et la disqualification immédiate du compétiteur.

- Conduite anti-sportive ou toute autre gêne sérieuse au bon déroulement de la compétition.

#### **6.5 MODALITES**

Le Président du Jury procède de la manière suivante :

- Interpellation de l'intéressé
- Présentation du carton officiel à l'intéressé
- Dans le cas d'un carton rouge entraînant la disqualification du compétiteur, le président de jury remet une déclaration écrite au professeur accompagnateur, en décrivant l'infraction.

Le président de jury informe le Directeur National Adjoint de l'UNSS en charge de l'escalade dans le compte rendu de la compétition :

- De la délivrance des cartons jaunes
- De la délivrance des cartons rouges

#### **6.6 PROCÉDURE DISCIPLINAIRE**

Dans le cas de faits particulièrement graves ou de conduite anti sportive avérée, le président du jury, dans son rapport adressé au Directeur National Adjoint de l'UNSS en charge de l'escalade, peut demander à celui-ci d'adresser au Directeur National de l'UNSS une demande de saisine de la commission disciplinaire nationale compétente.