

ESCALADE

REGLES DU JEU

DES COMPETITIONS

Version

N°2024-1

Date

Septembre 2023

Diffusion

Publique

Auteurs

Département Compétition

8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS

T. +33 (0)1 40 18 75 50

F. +33 (0)1 40 18 75 59

www.ffme.fr

TABLE DES MATIERES

Définitions	4
Partie 1 – Généralités	8
1. Règles communes aux disciplines	8
1.1. Les officiels de la compétition.....	8
1.2. Les disciplines	8
1.3. La sécurité	8
1.4. Matériels techniques.....	9
1.5. Domaine médical	9
1.6. L'aire de compétition	9
1.7. Equipement et tenue du grimpeur	10
1.8. Publicité	10
1.9. Maintenance de la SAE	11
1.10. Classements et records.....	11
2. Procédures disciplinaires.....	12
2.1. Introduction	12
2.2. Carton jaune	12
2.3. Disqualification (dsq)	13
2.4. Disqualification pour probleme comportemental (dqb).....	13
2.5. consequences des mesures disciplinaires	13
2.6. Autres personnes.....	14
3. Anti-dopage	15
4. Les appels	15
4.1. Généralités	15
4.2. Appels concernant la sécurité	15
4.3. Gestion des appels.....	15
4.4. Conséquences des appels	16
Partie 2 – Règles des disciplines	17
5. Difficulté	17
5.1. Généralités	17
5.2. Sécurité.....	17
5.3. Ordres de passage et quotas	18
5.4. Déroulement général	19
5.5. Observation	20
5.6. Déroulement de la tentative.....	20
5.7. Jugement et résultat	21
5.8. Classement.....	22
5.9. Incidents techniques et appels	23
6. Bloc.....	25
6.1. Généralités	25

6.2.	Sécurité.....	26
6.3.	Types de compétitions.....	26
6.4.	Ordres de passage et quotas	27
6.5.	Déroulement de la compétition.....	29
6.6.	Observation	30
6.7.	Procédure d'escalade	30
6.8.	Jugement et resultat	31
6.9.	Classement.....	32
6.10.	Incidents techniques et appels	33
7.	Vitesse.....	35
7.1.	Généralités	35
7.2.	Sécurité.....	35
7.3.	Ordres de passage et quotas	36
7.4.	Déroulement de la compétition.....	39
7.5.	Procédure d'escalade	40
7.6.	Jugement et resultat	41
7.7.	Classement.....	42
7.8.	Incidents techniques et appels	42
Partie 3 – Les formats de competitions		44
8.	Les compétitions de difficulté	44
8.1.	Le circuit du Championnat de France	44
8.2.	Les étapes de Coupes de France et les opens de difficulté jeunes, seniors ou veterans ...	45
9.	Les compétitions de bloc.....	47
9.1.	Le circuit du Championnat de France	47
9.2.	Les étapes de Coupes de France et les opens de bloc jeunes, seniors ou vétérans.....	48
10.	Les compétitions de vitesse	50
10.1.	Les championnats, Coupes de France et opens de vitesse	50
10.2.	<i>Les compétitions par équipe</i>	50
10.3.	Les records de France.....	50
11.	Les championnats de combiné.....	52
11.1.	Le circuit du championnat de France <i>U12/U14</i>	52
11.2.	Non utilisé	54

DEFINITIONS

Les définitions suivantes s'appliquent à l'ensemble du présent règlement :

Aide illégale : désigne le contrôle ou l'utilisation de l'un des éléments suivants :

- a) Tout système de fixation de type insert prévu pour la fixation des prises utilisé avec les mains ;
- b) Toute partie de la surface du mur délimitée comme étant hors limites *par l'utilisation d'une bande noire continue* (la bande noire est partie intégrante de la surface autorisée) ;
- c) Toute affiche publicitaire ou informative fixée à la surface d'escalade ;
- d) Les bords ouverts de la surface d'escalade ;
- e) Tout point d'assurage muni ou non d'une dégaine ;
- f) La corde.

Aire de compétition : désigne la partie d'un site dédié à l'organisation de la compétition et comprenant :

- a) Toute zone d'isolement et/ou zone d'échauffement ;
- b) Toute zone d'appel et/ou de transit ;
- c) Toute zone de compétition, incluant :

La (les) surface(s) d'escalade utilisée(s) au cours de tous les tours d'une compétition ;

La zone immédiatement devant et à côté du (des) mur(s) d'escalade ;

Toute autre zone spécialement assignée à la gestion sportive de la compétition, telle que des zones supplémentaires nécessaires à l'enregistrement et la lecture de vidéos de contrôle mais aussi la zone coach ou le local anti-dopage....

Appel valide : a le sens donné à l'article 4.3.2 du présent règlement.

Catégorie : signifie un groupe de concurrents *au sein d'une discipline spécifique*, d'un sexe et d'un groupe d'âge spécifiques.

Conditions d'isolement : signifie que les concurrents au cours d'un tour donné d'une compétition doivent réaliser leurs tentatives sur n'importe quelle voie / bloc du tour considéré en ayant pour seules informations :

- a) Celles recueillies par observation de l'extérieur de la zone de compétition avant la fermeture de la zone d'isolement pour la catégorie concernée ;
- b) Celles obtenues pendant toute période d'observation collective de la voie / des blocs, dans la zone désignée pour cette observation collective, y compris les informations pouvant être partagées par les concurrents participant à cette période d'observation collective (et uniquement si ces concurrents n'ont pas encore réalisés leurs tentatives, ou alors
- c) Obtenu lors de la ou des tentatives du concurrent sur la voie/les blocs concernés.

Contrôle : signifie, à des fins de jugement et de classement, qu'un concurrent a utilisé une préhension pour atteindre ou modifier une position corporelle stable.

Corde à simple : signifie une corde d'escalade répondant à la norme EN-892.

Décision initiale : a la signification donnée à l'article 4.3.4 du présent règlement.

Dispositif d'assurage bloqueur : désigne un dispositif répondant à la norme EN-15151-1.

Dispositif d'assurage manuel : désigne un dispositif répondant à la norme EN-15151-2.

Disqualifié ou DSQ : signifie la disqualification d'un concurrent pour violation de ces règles.

Disqualifié pour problème comportemental ou DQB : signifie une disqualification de la compétition pour une violation du Code antidopage, ou de toute autre infraction grave à la réglementation applicable édictée par la FFME, y compris mais non limité à :

- a) Un comportement antisportif grave ou autre perturbation grave ; et
- b) Un comportement abusif, menaçant ou violent envers quiconque.

Gant : désigne tout gant fabriqué à la main ou industriellement, qu'il soit ou non conçu et vendu pour être utilisé pour l'escalade. Toute protection en bande adhésive posée sur les mains par l'athlète lui-même n'est pas considérée comme un gant.

Genouillère : désigne tout revêtement couvrant le genou et/ou la cuisse fabriqué à la main ou industriellement à partir de caoutchouc ou d'autres matériaux similaires, dont le but ou l'effet est d'augmenter l'adhérence et faciliter ainsi les coincements de genoux (à distinguer de celle utilisée en vitesse);

Incident technique : désigne tout événement ou circonstance entraînant un avantage ou un désavantage pour un concurrent et qui n'est pas la conséquence de ses propres actions.

Liste de départ : signifie une liste de tous les concurrents éligibles à commencer un tour de compétition ou une subdivision de ce tour, à l'heure indiquée sur le document. Chaque liste de départ indiquera :

- a) La catégorie et le tour ;
- b) L'ordre de départ ;
- c) Le nom et le club de chaque compétiteur ;
- d) L'heure :
 - 1. A laquelle la zone d'isolement et / ou toute zone d'échauffement sera ouverte et fermée ;
 - 2. De toute observation ou démonstration ; et
 - 3. De début du tour.

Non Partant ou DNS : signifie que :

- a) Quel que soit le bloc, la voie ou le run de n'importe quel tour d'une compétition, un concurrent n'y a pas réalisé de tentative.
- b) Quel que soit le tour d'une compétition, un compétiteur :
 - 1. Lorsque le tour de la compétition se déroule sous des conditions d'isolement, ne s'est pas présenté en isolement, ou s'y est présenté après l'heure de fermeture telle que spécifiée sur la liste de départ du tour.
 - 2. Ne s'est pas présenté en zone de transit lorsqu'il a été appelé pour ce tour ; ou
 - 3. A déjà été enregistré comme Non Partant conformément aux dispositions de la Partie 2 – Règles des disciplines des présentes règles, et sera enregistré comme tel sur les résultats. Les concurrents enregistrés comme n'ayant pas commencés un tour ne seront pas autorisés à participer au tour suivant de la même compétition.

Période de tentative : signifie une période de temps accordée à un concurrent pour faire des tentatives sur une voie ou bloc, qui comprend toute période accordée au compétiteur pour se préparer à sa ou ses tentatives, soit dans une zone d'appel/zone de transit ou sur l'aire de compétition, et toute période de temps autorisée pour leur tentatives;

Période d'escalade : désigne la période de temps maximale autorisée pour les tentatives d'un concurrent sur n'importe quel voie ou bloc;

Période de préparation : signifie une période de temps définie pendant laquelle un concurrent peut finaliser ses préparatifs avant de commencer ses tentatives sur n'importe quel voie ou bloc ;

Point d'assurage : signifie un assemblage composé de :

- a) Un maillon rapide, connecté à la plaquette fixée à la structure porteuse de la surface d'escalade ;
- b) Un mousqueton dans lequel le compétiteur place sa corde en montant. L'orientation de ce mousqueton doit minimiser le risque de sortie de la corde dans le cas de traversées ; et
- c) Une seule sangle cousue à la machine et de longueur appropriée (comme déterminé par le chef-ouvreur) reliant les points a) et b).

Position légitime de mousquetonnage : signifie, pour ce qui concerne les compétitions de difficulté, qu'un concurrent au cours de sa tentative dans une voie :

- a) N'a utilisé aucune aide illégale ;
- b) A mousquetonné dans l'ordre chacun des points d'assurage précédents ; et
- c) Lorsque le prochain point d'assurage n'a pas encore été mousquetonné, le concurrent n'a pas encore atteint ou n'a fait aucun mouvement d'escalade au-delà d'une prise marquée par le chef-ouvreur d'une croix bleue.

Prise artificielle : désigne une prise d'escalade fixée à la surface du mur d'escalade au moyen de vis.

Résultats officiels : désigne les résultats publiés par la FFME à l'issue d'une compétition (ou de chacun des tours de cette compétition) qui doivent être marqués comme « officiels » et signés par le Président du Jury.

Résultats provisoires : désigne tout résultat publié ou diffusé par la FFME avant la publication des résultats officiels de toute compétition, ou de tout bloc, voie ou tour dans le cadre de cette compétition.

Signal de départ : signifie une tonalité unique émise par le système de chronométrage automatisé ou manuel pour indiquer le début d'un temps d'escalade mesuré.

Structure : désigne tout objet creux ou solide offrant une ou plusieurs prises pour les mains ou les pieds et qui est attaché à la surface d'escalade pour la durée d'au moins un tour.

Surface d'escalade : désigne la surface utilisable d'un mur d'escalade :

- a) Y compris toute irrégularité ou élément texturé faisant partie de la surface d'escalade, ou tout bord fermé de la surface d'escalade ; mais
- b) A l'exclusion des prises artificielles, volumes ou autres structures temporaires fixés sur la surface utilisable.

Temps de réaction : signifie la différence entre le moment où un compétiteur quitte le pad de départ et le début du signal de départ et peut être nul, positif ou négatif.

Temps valide : a le sens donné à l'Article 7.5.4. des présentes règles.

Top : a la signification donnée à l'article 6.1.2 du présent règlement.

Topo : signifie la photo ou le dessin d'une voie, indiquant la valeur de notation pour chaque prise de main de la voie.

Utiliser : signifie, à des fins de jugement et de classement, qu'un concurrent a utilisé une préhension pour effectuer à la fois un mouvement de progression de son centre de gravité ou de ses hanches ; et un mouvement de l'une ou des deux mains vers :

- a) La prochaine prise le long de la ligne de progression ; ou
- b) Toute autre prise plus loin le long de la ligne de progression qui a été contrôlée avec succès par un autre concurrent depuis la même prise.

Yoyo : signifie une situation où la corde d'escalade est passée dans deux dégaines dans le mauvais ordre.

Zone d'appel : désigne une zone au niveau de laquelle les compétiteurs doivent se présenter avant de réaliser leur(s) tentative(s), quel que soit le tour de compétition.

Zone d'échauffement : désigne toute partie de la zone de compétition identifiée et équipée pour les besoins de la préparation sportive.

Zone de transit : désigne une zone spécifique dans la zone de compétition aménagée de manière à permettre aux concurrents de se préparer (ou de récupérer) à leurs tentatives sur une voie ou un bloc.

Zone d'isolement : désigne une zone d'échauffement pour laquelle l'accès est contrôlé et limité aux :

- a) Compétiteurs qualifiés pour le tour concerné ;
- b) Entraîneurs officiels ;
- c) A toute autre personne autorisée par le Président de Jury.

Toute entrée en zone d'isolement est définitive.

PARTIE 1 – GENERALITES

1. REGLES COMMUNES AUX DISCIPLINES

1.1. LES OFFICIELS DE LA COMPETITION

Le Président du jury : détient l'autorité générale dans la zone de compétition. Cette autorité s'étend aux activités des médias et à toutes les personnes désignées par l'organisateur de la manifestation. L'autorité générale du Président de jury couvre tous les aspects du déroulement de la compétition. Le Président de jury préside toutes les réunions d'organisation et les réunions techniques avec l'organisateur de la manifestation, les officiels de l'équipe et les concurrents. Bien que le Président de jury n'ait normalement pas de rôle de juge, il peut à tout moment choisir de s'acquitter de toute tâche de jugement généralement confiée aux juges si les circonstances l'exigent. Le Président de jury est chargé d'informer tous les juges en exercice de l'application du règlement en vigueur et des tâches qu'ils auront à accomplir et ce, avant le début de la compétition. Le Président de jury est responsable de l'annonce de la publication des listes de départ et des résultats, des appels et de tout changement important apporté au programme de la compétition. Le Président de jury est tenu de soumettre un rapport détaillé à la FFME sur le déroulement de la compétition et sur chaque juge en situation de stagiaire.

Le Chef-ouvreur : consulte les membres de l'équipe des ouvriers nommés par l'organisateur (en concertation avec lui) avant l'événement pour planifier et coordonner toutes les questions relatives à l'ouverture des itinéraires, y compris la conception de chaque voie ou bloc; l'installation des prises, des points d'assurage et d'autres équipements conformément aux règlements en vigueur; réparation et nettoyage des voies et des blocs; et la conception, l'installation et la maintenance du mur d'échauffement. Le Chef-ouvreur est responsable de la vérification du niveau technique et de la sécurité de chaque voie ou bloc, il conseille le Président de jury sur toutes les questions techniques se trouvant dans la zone de compétition, aide à la numérotation des plans de voie et conseille les juges sur le positionnement des caméras vidéo. Le Chef-ouvreur est tenu de soumettre un rapport détaillé à la FFME sur le déroulement de la compétition et sur chaque ouvrier en situation de stagiaire.

1.2. LES DISCIPLINES

Les compétitions d'escalade soumises à ces présentes règles incluent les disciplines suivantes :

- a) **Difficulté** : Les compétiteurs sont classés en fonction de leur progression sur une ou plusieurs voies.
- b) **Bloc** : Les concurrents sont classés en fonction du nombre de blocs réussis.
- c) **Vitesse** : Les concurrents sont classés en fonction du temps nécessaire pour gravir une voie.

1.3. LA SECURITE

- 1.3.1. L'organisateur de la manifestation est responsable du maintien de la sécurité dans l'aire de compétition et dans la partie publique de l'enceinte sportive, ainsi que de toutes les activités liées au déroulement de la compétition.
- 1.3.2. Chaque concurrent sera considéré comme entièrement et seul responsable des équipements qu'il a l'intention de porter pendant sa / ses tentative (s).
- 1.3.3. Le Président du jury, en consultation avec le Chef-ouvreur, a le pouvoir de prendre des décisions concernant toute question de sécurité dans l'aire de compétition, notamment en refusant d'autoriser le début ou la poursuite de toute ou partie de la compétition. Tout officiel

ou autre personne que le Président du jury considéré comme ayant enfreint ou risquant de porter atteinte aux procédures de sécurité est passible d'une révocation de ses fonctions et / ou d'un renvoi de l'aire de compétition qui peut être suivi d'une procédure disciplinaire.

1.4. MATERIELS TECHNIQUES

Tout équipement technique utilisé dans les compétitions FFME doit être conforme à la norme EN ou à un équivalent international comparable (la « norme applicable »), sauf indication contraire de la FFME ou, dans des circonstances exceptionnelles, du Président du jury. Les normes applicables à la date de publication de ces règles sont :

Matériel	Référence de la norme
Enrouleur automatique (vitesse)	EN341:2011 Class A
Système d'assurage bloqueur	EN15151-1 (Projet)
Système d'assurage frein	EN15151-2 (Projet)
Baudrier	EN12277 (Type C)
Prise d'escalade	EN12572-3
Corde	EN892
Structure d'escalade	EN12572-1, EN12572-2
Aire de réception SAE de type bloc	NF P-90-311
Mousqueton à vis	EN12275 (Type H)
Mousqueton automatique	EN12275 (Type H)
Dégaine / Sangle	EN566
Dégaine / Mousqueton	EN12275 (Type B, Type D)
Dégaine / Maillon rapide	EN12275 (Type Q)

1.5. DOMAINE MEDICAL

- 1.5.1. Se référer à l'article 3.5 « Secteur médical » des règles d'organisation.
- 1.5.2. Saignement : le compétiteur doit pouvoir arrêter le saignement de manière à ne pas mettre de sang sur les prises. Un mouchoir blanc appliqué sur la plaie ne doit présenter aucun signe de sang pour que le compétiteur puisse reprendre la compétition.
- 1.5.3. En aucun cas, des dispositions spéciales ne seront prises à la demande d'un concurrent, par exemple : descente sur le sol du haut d'un bloc par une échelle.

1.6. L'AIRES DE COMPETITION

- 1.6.1. La zone de compétition sera délimitée de toute zone ouverte au public.
- 1.6.2. Aucun compétiteur ou entraîneur n'est autorisé à porter ou à utiliser un équipement de communication électronique dans l'aire de compétition, à moins que le Président du jury n'ait autorisé un tel équipement. Ces dispositifs sont autorisés à l'intérieur de la zone coach pendant le déroulement d'un tour de la compétition.
- 1.6.3. Seules les personnes indiquées ci-dessous sont autorisées à entrer dans l'aire de compétition :
 - a) Les responsables de la FFME / les officiels de la compétition ;

- b) Les responsables de l'organisation ;
- c) Les concurrents éligibles pour participer au tour en cours de la compétition (selon les instructions du Président du jury ou en son nom) ;
- d) Les entraîneurs autorisés (la zone d'isolement / la zone d'échauffement / la zone coach uniquement) ;
- e) Toute autre personne expressément autorisée par le Président du jury. Pendant toute la durée de leur séjour dans l'aire de compétition, ces personnes seront escortées et supervisées par un officiel approuvé afin d'assurer le maintien de la sécurité de l'aire de compétition et d'éviter toute gêne à l'égard d'un concurrent.

1.6.4. Les animaux ne sont pas admis dans l'aire de compétition, à l'exception des chiens d'accompagnement pour les compétiteurs des catégories para-escalade B1, B2 et / ou B3. Des exceptions à cette règle peuvent être autorisées par le Président du jury.

1.7. EQUIPEMENT ET TENUE DU GRIMPEUR

1.7.1. Tout équipement technique utilisé par un concurrent doit être conforme à la norme applicable. Chaque concurrent :

- a) Doit porter des chaussons d'escalade et (le cas échéant) un baudrier lors de ses tentatives ;
- b) Peut utiliser à sa discrétion un sac à magnésie et de la magnésie *en vente dans le commerce* (en poudre ou liquide) pour ses mains. Aucun autre agent améliorant les performances ne peut être utilisé (par exemple, une résine). *Dans certaines conditions, le Président de jury peut interdire l'utilisation du sac à magnésie individuel et imposer l'usage de la magnésie liquide (personnelle ou collective) ou des sacs/boîtes à magnésie collectives. Ce point devra être mentionné sur la fiche d'information de la compétition.*
- c) Peut utiliser des bandes élastiques de compression ou de soutien (pour bras / jambes) pour la prévention ou la gestion des blessures ;
- d) Peut porter un casque d'escalade ;
- e) A l'exception des concurrents des catégories para-escalade B1, B2 ou B3, les concurrents ne doivent pas porter d'équipement audio lors de leurs tentatives ;
- f) Ne peut porter de gants ou de genouillères (cf. § définitions) ;
- g) Peut apporter des effets personnels dans la zone d'appel/zone de transit, mais pas dans l'aire de compétition. Ceci comprend :
 - 1) Sacs/sacs à dos ou autres bagages ;
 - 2) Ventilateurs ou autres équipements alimentés par batterie, sachant que le Président du Jury peut en retirer l'autorisation d'utilisation/de transport si leur utilisation/transport gêne les autres concurrents.

1.7.2. Un dossard officiel fourni par l'organisateur de la manifestation doit être placé bien en évidence à l'arrière du maillot. La taille du dossard ne doit pas dépasser les dimensions spécifiées dans les règles de participation. L'organisateur de la manifestation peut prévoir des dossards supplémentaires à placer sur la jambe du compétiteur.

1.7.3. Les concurrents doivent porter le maillot distinctif de leur club, qui doit comporter de façon floquée ou brodée le nom et/ou le logo du club. Si le compétiteur possède une licence hors club, il devra porter un maillot neutre (sans marque ni représentation de partenaire).

1.8. PUBLICITE

Tous les équipements et vêtements doivent être conformes aux règles de publicité suivantes :

- a) Couvre-chef : Le nom du fabricant et / ou du sponsor dans la limite de taille totale de 18 cm² ;

- b) Maillot / short ou pantalon : Étiquettes des sponsors – pas plus de 300 cm² au total. Un logo graphique ou figuratif du fabricant (sans le nom ni le texte) peut également être utilisé une fois ou plusieurs fois comme motif décoratif, sous forme de bande ne dépassant pas 5 cm de large.

Le nom des marques peuvent être affichées dans l'une des positions suivantes, à condition que cela n'empêche ni ne gêne indûment l'aspect du vêtement :

- 1. En bas des manches ;
 - 2. Sur la couture extérieure des manches ;
 - 3. Le long des coutures extérieures du vêtement.
- c) Sac à magnésie : le nom et / ou le logo du fabricant et les étiquettes des sponsors - pas plus de 100 cm² au total ;
 - d) Chaussures et chaussettes : uniquement le nom et / ou le logo du fabricant ;
 - e) Tout nom ou logo publicitaire placé directement sur le corps d'un concurrent, par exemple un tatouage, doit être compté dans les limites de taille spécifiées pour la partie respective du corps ci-dessus.

1.9. MAINTENANCE DE LA SAE

- 1.9.1. Le Chef-ouvreur doit vérifier qu'une équipe d'ouvriers est disponible tout au long de la compétition afin d'effectuer toute maintenance et réparation demandée par le Président du jury, de manière efficace et sûre. Les procédures de sécurité doivent être strictement appliquées.
- 1.9.2. Sur instruction du Président du jury, le Chef-ouvreur doit immédiatement organiser tout travail de réparation. Une fois les réparations terminées, ce dernier informera le Président du jury si les réparations procurent un avantage ou un désavantage aux concurrents suivants. La décision du Président du jury de poursuivre, d'arrêter et de reprendre le tour de la compétition est sans appel, et aucune réclamation ne sera acceptée à l'égard de cette décision.

1.10. CLASSEMENTS ET RECORDS

La FFME publie les classements suivants :

- a) Les classements des championnats et coupes de France pour chaque discipline et chaque catégorie ;
- b) Un classement permanent mis à jour pour chacune des disciplines bloc, difficulté et vitesse, prenant en compte les résultats de toutes les compétitions officielles au cours des 12 mois précédents ; et
- c) Les records de France de chaque catégorie pour la discipline de vitesse (voie officielle 15m et 10m).

2. PROCEDURES DISCIPLINAIRES

2.1. INTRODUCTION

- 2.1.1. Le Président de jury a toute autorité sur toutes les activités et décisions affectant la compétition dans l'aire de compétition.
- 2.1.2. Le Président de jury est autorisé à prendre les mesures suivantes en ce qui concerne les infractions aux règles de la compétition et en matière de discipline pour tout compétiteur ou coach inscrit pour une compétition :
- Un avertissement informel et verbal ;
 - Un avertissement officiel accompagné de la présentation d'un carton jaune.
- 2.1.3. Le plus tôt possible après avoir émis un carton jaune ou rouge, le président du jury doit :
- Fournir une déclaration écrite au coach ou au compétiteur concerné mentionnant d'une part l'infraction et d'autre part, si le Président de jury a l'intention de renvoyer l'affaire pour examen en vue de mesures disciplinaires complémentaires conformément aux règles ;
 - Soumettre une copie de cette déclaration écrite accompagnée d'un rapport détaillé sur l'infraction au règlement, de toute preuve et de toute recommandation concernant la prise en considération d'une sanction supplémentaire à l'intention du Département compétition afin qu'elle soit éventuellement renvoyée devant la commission de discipline de la FFME.

2.2. CARTON JAUNE

- 2.2.1. Un avertissement de type carton jaune peut être émis pour l'une des infractions aux règles suivantes :
- Infractions commises dans la zone de compétition par un concurrent ou *un coach* :
 - Comportement anti sportif de nature relativement mineure ; ou
 - Utilisation d'un langage obscène ou abusif.
 - Concernant les instructions de tout officiel de la FFME nommé pour la compétition, y compris, mais sans s'y limiter :
 - Retard excessif dans le retour dans la zone d'isolement / la zone d'échauffement suivant les instructions d'un juge ou du président du jury ;
 - Retard excessif à quitter la zone de transit et à entrer dans la zone de compétition lorsque cela lui est demandé ;
 - Retard excessif ou refus de commencer sa tentative conformément aux instructions du juge.
 - Concernant l'équipement et les cérémonies :
 - Non-respect des règles et des réglementations relatives à l'équipement et aux vêtements (en particulier le port du maillot du club) ;
 - Non port du dossard fourni par l'organisateur de la manifestation ;
 - Non-participation des médaillés à la cérémonie de remise des prix.
- 2.2.2. Un coach qui reçoit un carton jaune ne pourra plus, pendant toute la durée restante de la compétition, accéder à une zone réservée dans la zone de compétition au profit des membres de l'équipe ou des coaches.

2.3. DISQUALIFICATION (DSQ)

- 2.3.1. Seul le Président de jury est autorisé à disqualifier une personne d'une compétition. La disqualification doit être accompagnée de la présentation d'un carton rouge.
- 2.3.2. Les infractions suivantes au règlement entraîneront la délivrance d'un carton rouge et la disqualification immédiate de la personne de la compétition avec renvoi éventuel devant la commission disciplinaire de la FFME :
- a) Utilisation d'équipement non approuvé ;
 - b) Utilisation non autorisée dans la zone de compétition de tout appareil capable de d'émettre ou de recevoir des communications.
 - c) En ce qui concerne toute épreuve conduite dans des conditions d'isolement, obtenir ou fournir des informations autres que celles visées dans la définition des conditions d'isolement, y compris, mais sans s'y limiter :
 1. De toute personne extérieure à l'aire de compétition ;
 2. De toute personne qui a déjà tenté la voie / le bloc.

Afin d'éviter toute ambiguïté, lors des épreuves de compétition où les conditions d'isolement ne s'appliquent pas, les compétiteurs peuvent recevoir des informations d'autres membres de l'équipe qui se trouvent en dehors de la zone de compétition à la fois avant et pendant leurs tentatives.

2.4. DISQUALIFICATION POUR PROBLEME COMPORTEMENTAL (DQB)

- 2.4.1. Le Président de jury est autorisé à disqualifier pour tout problème comportemental un compétiteur ou un coach inscrit à une compétition. Toute disqualification pour problème comportemental sera accompagnée de la présentation d'un carton rouge et d'un éventuel renvoi devant la commission disciplinaire de la FFME.
- 2.4.2. Les infractions suivantes entraîneront la délivrance d'un carton rouge et la disqualification immédiate de la personne de la compétition pour problème comportemental :
1. Refuser de se conformer aux instructions des juges, de l'organisateur ou des responsables de la FFME ;
 2. Distraire ou déranger tout concurrent au cours de sa préparation ou de sa tentative ;
 3. Refuser de se conformer à la réglementation en matière de publicité des vêtements et du matériel ;
- 2.4.3. Les procédures à suivre en cas de renvoi devant la commission de discipline de la FFME sont énoncées séparément dans les règles de discipline et d'appel de la FFME.

2.5. CONSEQUENCES DES MESURES DISCIPLINAIRES

- 2.5.1. La délivrance de deux (2) cartons jaunes à la même personne dans une compétition entraîne la délivrance d'un carton rouge et la disqualification de cette personne de la compétition.
- 2.5.2. La délivrance de deux (2) cartons jaunes à la même personne au cours de la même saison pour non-port du maillot de club entraîne la délivrance d'un carton rouge et la disqualification de cette personne de la compétition.
- 2.5.3. La délivrance de trois (3) cartons jaunes à la même personne au cours de la même saison donnera lieu à l'une des sanctions suivantes :
1. Si la personne est déjà inscrite à une prochaine compétition officielle, elle sera alors supprimée de la liste des inscriptions pour cette compétition ; ou
 2. Si le 1. n'est pas applicable, la personne ne pourra pas être inscrite à la prochaine compétition officielle.

2.6. AUTRES PERSONNES

2.6.1. Le Président de jury est autorisé à demander le renvoi immédiat de toute personne contrevenant aux règles de l'aire de compétition et, le cas échéant, à suspendre toutes les activités de compétition jusqu'à ce que cette demande ait été remplie.



8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS

T. +33 (0)1 40 18 75 50

F. +33 (0)1 40 18 75 59

www.ffme.fr

3. ANTI-DOPAGE

Se référer au chapitre 7 : « le contrôle anti-dopage » des règles d'organisation.

4. LES APPELS

4.1. GENERALITES

4.1.1. Un jury d'appel sera nommé pour chaque compétition organisée en vertu du présent règlement et devrait comprendre :

- a) Le Président de jury (ou un juge non impliqué dans la décision initiale si l'appel concerne une décision prise par le Président de jury) ; et
- b) Un juge non impliqué dans la décision initiale.

4.1.2. Tous les appels doivent être déposés auprès du Président de jury.

4.2. APPELS CONCERNANT LA SECURITE

Indépendamment de toute autre disposition des présentes règles, un appel peut être interjeté en cas de problème de sécurité avéré. Un appel concernant la sécurité doit être :

- a) Déposé par écrit ;
- b) Signé par des coachs de 3 clubs différents ;

et le jury d'appel doit sans délai déterminer et mettre en œuvre un plan d'action pour remédier au problème identifié.

4.3. GESTION DES APPELS

4.3.1. Dès réception d'un appel, le jury d'appel déterminera si l'appel concerné est :

- a) « Invalide », auquel cas le formulaire d'appel sera retourné à son dépositaire, avec le formulaire d'appel annoté en tant que tel ; ou
- b) « Valide », auquel cas le jury d'appel procédera au traitement de l'appel.

4.3.2. Pour être considéré comme valide, un appel doit, sauf indication contraire expresse dans les présentes règles :

- a) Etre rédigé par écrit en utilisant le formulaire disponible sur le site web de la FFME (ou sur une feuille comportant les mêmes informations), signé par :
 1. Le ou les coachs concernés, ou
 2. Lorsqu'aucune de ces personnes n'est enregistrée sur la compétition, le concurrent lui-même.
- b) Comporter à minima les informations suivantes :
 1. L'article spécifique du règlement sur lequel est fondé l'appel ; et
 2. Le concurrent ou la catégorie de concurrents concernés par l'appel.

4.3.3. Nonobstant l'article 4.3.2, le jury d'appel peut décider d'invalider tout appel qui :

- a) Est fait en dehors des délais impartis précisés dans les présentes règles ; ou
- b) Ne fait référence à aucun article du règlement ;

4.3.4. Pour ce qui concerne tout appel valide concernant un non-respect de ces règles ou une décision du jury (la « décision initiale ») :

- a) Si l'appel concerne les résultats officiels, le président du jury devra :
 - 1. Annoter les résultats publiés avec la mention « Appel en cours », en spécifiant quels résultats font l'objet de l'appel ;
 - 2. Diffuser une annonce publique indiquant que les résultats sont soumis à un appel.
- b) Le jury d'appel traitera l'appel :
 - 1. Dès que possible au regard du programme en cours de la compétition ;
 - 2. En utilisant tout le personnel et les installations à leur disposition,

Et pour se faire, il pourra utiliser tous moyens utiles tels que :

- a) Les enregistrements vidéo officiels ;
 - b) Tout enregistrement vidéo officiel diffusé par la FFME (streaming) ;
- c) Si :
- 1. Les preuves disponibles ne sont pas concluantes ou si le jury d'appel est incapable de parvenir à un verdict unanime, l'appel sera alors considéré comme « Indéterminé », et la décision initiale sera maintenue.
 - 2. Les preuves disponibles sont concluantes et que le jury d'appel se prononce à l'unanimité, l'appel sera alors :
 - a) « Accepté », auquel cas la décision initiale sera modifiée en conséquence ; ou
 - b) « Rejeté », auquel cas la décision initiale sera maintenue.
 - 3. La décision du jury d'appel est établie par écrit et remise par le Président du jury d'appel à la personne qui a officiellement déposé l'appel.

4.4. CONSEQUENCES DES APPELS

Toute décision formelle du jury d'appel sera finale et sans recours supplémentaire.

PARTIE 2 – REGLES DES DISCIPLINES

5. DIFFICULTE

5.1. GENERALITES

5.1.1. Les compétitions de difficulté doivent :

- a) Se dérouler sur des murs d'escalade artificiels conçus à cet effet, escaladés en tête (ou en moulinette) à l'aide d'une corde à simple où le compétiteur assure sa sécurité en passant la corde dans une série de points de protection et permettant l'ouverture de plusieurs voies avec une largeur minimale de trois (3) mètres par voie (sauf dérogation spécifique du Président de jury).
- b) Etre organisées avec :
 1. Un tour de qualification organisé sur au moins deux (2) voies non identiques pour chaque catégorie, tentées avec ou sans démonstration ; et
 2. Eventuellement un tour de demi-finale et/ou un tour de finale organisé sur une seule voie pour chaque catégorie, tentée avec ou sans démonstration.
- c) Dans des circonstances exceptionnelles, le président du jury peut décider d'annuler :
 1. Une ou plusieurs voies dans le cas d'un contest dans le cas d'une fermeture d'une ou plusieurs voies de plus de 10 minutes.
 2. Un ou 2 tours de la compétition.

5.1.2. Conception des voies :

- a) Chaque voie doit être conçue :
 1. De façon à limiter le risque qu'une chute ne blesse le concurrent ou un tiers, ou ne gêne un autre concurrent ;
 2. Sans aucun jeté vers le bas.
- b) Dans le cas d'une superposition de voies à la couleur de prises, ce dispositif de marquage pourra être complété d'un marquage visible au scotch aussi bien pour les mains que pour les pieds en cas d'un compétiteur présentant une déficience avérée de distinction des couleurs, dans ce cas le compétiteur devra prévenir au moins une semaine avant l'organisation.

5.2. SECURITE

5.2.1. Le Président de jury :

- a) Avec l'aide du Chef-ouvreur, doit inspecter chaque voie avant le début de chaque tour de la compétition. Le Chef-ouvreur peut décider qu'un point de protection doit, pour des raisons de sécurité, être mousquetonné depuis une prise particulière ou plus tôt, auquel cas la prise et le point de protection concernés doivent être clairement marqués d'une croix bleue et signalés lors de l'observation de la voie.
- b) Décidera si la corde d'escalade doit être remplacée à tout moment pendant la compétition.

5.2.2. Chaque concurrent doit porter un baudrier. Le Président de jury ne permettra pas à un concurrent de prendre le départ s'il croit raisonnablement que le baudrier d'un concurrent est dangereux.

5.2.3. L'assurance d'un concurrent est à la charge d'un assureur éventuellement aidé d'une deuxième personne. Chaque assureur :

- a) Doit utiliser un dispositif d'assurage de type frein sauf dans le cas d'une voie réalisée en moulinette pour laquelle les systèmes bloqueurs peuvent être autorisés (compétitions U12 et inférieures, para-escalade) ;
- b) Avant toute tentative dans une voie, doit vérifier que :
 - 1. Le baudrier du concurrent est correctement fermé ;
 - 2. La corde d'escalade est reliée au baudrier du compétiteur à l'aide d'un nœud de 8 complété d'un « nœud de sécurité » ; et
 - 3. La corde d'escalade est disposée de manière à pouvoir être utilisée immédiatement et correctement et comporte un nœud à l'autre extrémité.
- c) Lors de toute tentative dans une voie, doit faire attention au concurrent en s'assurant qu'il y a toujours suffisamment de mou dans la corde d'escalade, de telle sorte que :
 - 1. Le concurrent n'est en aucun cas gêné par une corde trop tendue ou trop lâche ;
 - 2. Toute chute est arrêtée de manière dynamique et sûre ; et
 - 3. Le compétiteur est redescendu au sol en toute sécurité.

5.3. ORDRES DE PASSAGE ET QUOTAS

5.3.1. Les groupes

Le tour de qualification peut être organisé avec un (1) ou deux (2) groupes de départ pour chaque catégorie :

- a) Le Président de jury pourra décider d'organiser le tour avec un ou 2 groupes en fonction des effectifs.
- b) Lorsque deux (2) groupes de départ sont utilisés :
 - 1. Les voies de chaque groupe doivent présenter une difficulté générale similaire et un caractère similaire (profil et style).
 - 2. Les concurrents seront répartis dans les groupes comme suit :
 - a) 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 permanent de difficulté de la catégorie (à J-2 du premier jour de la compétition) de la façon suivante :

Groupe de départ A	Groupe de départ B
1 ^{er}	2 ^{ème}
4 ^{ème}	3 ^{ème}
5 ^{ème}	6 ^{ème}

- b) Les concurrents non classés sont répartis de manière aléatoire dans les groupes de départ, de sorte qu'un nombre à peu près égal de concurrents est attribué à chaque groupe de départ.

5.3.2. Les quotas

Les quotas pour les demi-finales et les finales seront calculés selon le tableau ci-dessous :

CONCURRENTS PRESENTS	QUOTA ½ FINALE	QUOTA FINALE
<= 3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5

9	7	6
10	8	7
11	9	8
12	10	8
13	11	8
14	12	8
15	12	8
16	13	8
17	14	8
18	15	8
19	16	8
20	16	8
21	17	8
22	18	8
23	19	8
24	20	8
25	21	8
26	22	8
27	23	8
28	24	8
29	25	8
>=30	26	8

- a) S'il y a deux groupes de départ dans une catégorie, le quota du tour suivant sera divisé en parts égales (le cas échéant arrondi par excès à la valeur entière supérieure) et appliqué aux deux groupes ;
- b) Le quota pour chaque tour sera rempli avec les compétiteurs les mieux classés du tour précédent. Si le quota est dépassé à la suite d'égalités, tous les concurrents à égalité seront qualifiés pour le tour suivant.

5.3.3. L'ordre de départ :

- a) Pour le premier tour d'une compétition, l'ordre de départ est réalisé par un tirage au sort (format classique) ou sans ordre de départ (format contest).
- b) Pour le premier tour d'une compétition au format classique où les concurrents sont répartis en deux groupes, l'ordre de passage est réalisé de la façon suivante :
 1. Pour la première voie (A) de chacun des 2 groupes, par un tirage au sort dans chaque groupe.
 2. Pour la seconde voie (B) de chacun des 2 groupes, selon le même ordre de passage que la voie A avec un décalage de 50%. (Exemple : Si la liste comprend 20 ou 21 concurrents, le concurrent commençant 11^{ème} sur la voie A partira 1^e sur la voie B)
- c) Ordre de passage pour les tours suivants :
 1. L'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement du tour précédent (le meilleur partira en dernier).
 2. En cas d'ex æquo dans le tour précédent, l'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement permanent de difficulté de la catégorie (à J-2 du premier jour de la compétition) pour les grimpeurs classés et par tirage au sort pour les non classés. Les grimpeurs non classés partent avant les grimpeurs classés.

5.4. DEROULEMENT GENERAL

- 5.4.1. Pour les tours de compétition se déroulant en conditions d'isolement, les concurrents qualifiés doivent se présenter dans la zone d'isolement selon les horaires et dans les délais impartis et indiqués sur la liste de départ officielle de cette épreuve. Les concurrents qui ne se seront pas

présentés dans la zone d'isolement avant l'heure de sa fermeture ne seront pas autorisés à participer au tour et seront classés dernier du tour *ou non classés s'il s'agit d'un premier tour.*

5.4.2. Si plusieurs tours de la compétition ont lieu consécutivement le même jour, il y aura une durée minimale *de cinquante (50) minutes* entre le moment où le dernier concurrent termine le premier tour et le passage du premier concurrent pour le tour suivant.

5.4.3. Le Président de jury déterminera le temps minimum :

- a) Entre la fin de la tentative du concurrent sur sa première voie de qualification et le début des tentatives suivantes ; et
- b) Lorsque les tours consécutifs de la compétition ont lieu le même jour, entre le moment où le dernier concurrent termine le tour et la fermeture de la zone d'isolement pour le tour suivant.

5.4.4. Chaque concurrent commencera sa tentative sur n'importe quelle voie dans l'ordre indiqué sur la liste de départ officielle correspondante. Si un concurrent est incapable de prendre le départ à l'heure indiquée, aucun changement d'ordre de passage ne sera autorisé.

5.4.5. Dans tout tour où le nombre de partants est supérieur à 22 :

- a) Les prises de chaque voie peuvent être nettoyées à intervalles réguliers et les nettoyages répartis au cours du tour. L'intervalle de nettoyage conseillé est de 20 et ne doit jamais dépasser 22.
- b) Les nettoyages des voies doivent être indiqués sur la liste de départ.

5.5. OBSERVATION

a) Chaque voie en mode « flash » doit être démontrée par les ouvreurs, soit :

1. Sur un enregistrement vidéo lu en continu dans la zone d'échauffement ou disponible en ligne (Youtube et/ou réseaux sociaux), démarrant au plus tard 60 minutes avant le début prévu du tour ; ou
2. Lorsque les enregistrements vidéo ne sont pas possibles, par le biais d'une démonstration physique réalisée au moins 10 minutes avant la tentative du premier concurrent.

b) Les voies parcourues « à vue » seront précédées d'une période d'observation collective de six (6) minutes pour les concurrents.

1. Pendant cette période, les concurrents peuvent :
 - a) Toucher les prises de la voie sans quitter le sol ;
 - b) Utiliser des jumelles pour observer la voie ;
 - c) Faire des croquis et prendre des notes à la main, mais ne peuvent pas utiliser d'appareil d'enregistrement.
2. À la fin de cette période, les concurrents retournent dans la zone d'isolement ou dans une zone de transit aux ordres des officiels FFME.

5.6. DEROULEMENT DE LA TENTATIVE

5.6.1. Le temps d'escalade fixé pour chaque voie doit être de six (6) minutes (ce temps peut exceptionnellement être raccourci par décision du Président du Jury, après consultation du Chef-ouvreur). Chaque concurrent est autorisé à faire une seule tentative sur chacune des voies, excepté celles supplémentaires autorisées à la suite d'un appel ou d'un incident technique. Dans certaines circonstances, une période de travail peut être définie lorsque la compétition est « après travail ». Au cours de cette période les concurrents peuvent effectuer des tentatives supplémentaires dans la voie avec ou sans aide artificielle.

5.6.2. Sauf instruction contraire, les compétiteurs doivent effectuer tous les préparatifs nécessaires à leur tentative dans la zone d'appel. Chaque concurrent aura droit à une dernière période d'observation de 40 secondes à partir du moment où il quittera la zone d'appel, après quoi il devra commencer sa tentative.

5.6.3. La tentative d'un compétiteur est censée :

- a) Avoir débuté et la mesure du temps d'escalade démarrée lorsque la dernière partie du corps du concurrent a quitté le sol. Pour éviter tout doute, le juge de voie a le pouvoir discrétionnaire de déterminer si un concurrent démarre ou ajuste sa position avant de commencer. Lors de leur tentative, les concurrents :
 - 1. Ne sont pas autorisés à nettoyer les prises ; et
 - 2. Doivent mousquetonner les points d'assurage dans l'ordre, en sachant que :
 - a) Le concurrent peut à tout moment déclipper et reclipper le dernier point d'assurage mousquetonné s'il le juge nécessaire ; et
 - b) Le compétiteur doit corriger tout « yoyo ». Pour ce faire, il peut déclipper et reclipper tout point d'assurage impliqué, à condition qu'après la correction, tous les points d'assurage soient mousquetonnés.
- b) Etre terminée quand :
 - 1. Il a mousquetonné le dernier point de protection de la voie ;
 - 2. Il est tombé ; ou
 - 3. La tentative a été stoppée par le juge.

5.6.4. Le juge de voie :

- a) Doit ordonner l'arrêt de la tentative d'un concurrent si :
 - 1. Il estime raisonnablement qu'il serait dangereux de poursuivre la progression dans la voie ; ou
 - 2. Le concurrent :
 - a) A dépassé le temps d'escalade fixé pour la voie ;
 - b) Est retourné au sol après avoir débuté sa tentative.
- b) Peut ordonner l'arrêt de la tentative d'un concurrent si :
 - 1. Le concurrent n'est plus dans une position légitime ; ou
 - 2. Un incident technique est survenu.

5.7. JUGEMENT ET RESULTAT

5.7.1. Un topo de chaque voie doit être préparé avant le début de chaque tour de la compétition par le juge de voie (en consultation avec le Chef-ouvreur). Les hauteurs de prises sont annotées sur le topo, lesquelles valeurs seront fixées définitivement pour la durée du tour. Le topo pourra être mis à la disposition des coachs concernés pour ce qui concerne les voies des demi-finales et finales des compétitions nationales. Dans ce cas, il sera diffusé dès que possible, mais pas avant la fin de la période d'observation pour la voie en question et seulement une fois que les compétiteurs ont quitté l'aire de compétition. (Il pourra aussi être mis à disposition des compétiteurs en zone de transit mais sans numérotation.)

5.7.2. Chaque voie sera jugée par au moins un (1) juge éventuellement assisté d'un chronométrateur qui enregistrera pour chaque concurrent :

- a) Leur temps de grimpe à la seconde inférieure la plus proche (si besoin) ;
- b) Leur score obtenu, soit :
 - 1. « TOP », si le compétiteur a :

- a) Mousquetonné le dernier point d'assurage de la voie dans le temps réglementaire ;
et
 - b) Est resté dans une position légitime tout au long de sa tentative.
2. *La hauteur dans le topo de la dernière prise :*
- a) *Contrôlée par le concurrent :*
 - i. *Dans une position légitime ; ou*
 - ii. *D'où le chef-ouvreur a jugé possible de mousquetonner la dégaine:*
 - b) *Lorsque (a) est inapplicable, contrôlée ou utilisée par le concurrent avant :*
 - iii. *Que le concurrent tombe, ou*
 - iv. *Que la tentative soit terminée.*

dans chaque cas en considérant les prises utilisées par l'une ou l'autre main, où la valeur d'une prise utilisée (désignée par le suffixe «+») sera meilleure que celle de la même prise mais seulement contrôlée.

5.7.3. 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 ;
- b) Lorsqu'une prise doit être utilisée avec les 2 mains (ex. changement de mains), on affecte 2 numérotations (ex. 21, 22), le premier numéro pour la première main arrivant sur la prise (21) et le second pour la deuxième main (22), et cela sans distinction de main ;
- c) Le juge de voie peut appliquer le principe précédent pour 2 prises proches (de l'ordre de 10 cm), côte à côte ou l'une au-dessus de l'autre.

5.8. CLASSEMENT

5.8.1. Classement dans chaque voie :

- a) Chaque concurrent qui tente une voie sera classé dans l'ordre suivant :
 1. Tous les concurrents marqués comme TOP ;
 2. Tous les autres concurrents dans l'ordre décroissant de la hauteur attribué à ces concurrents.

5.8.2. Classement en qualification :

- a) Un compétiteur qui n'a grimpé dans aucune voie ne sera pas classé.
- b) Tout compétiteur qui n'a pas grimpé dans une voie sera classé dernier sur cette voie avec la mention DNS.
- c) Chaque concurrent *ayant au moins effectué une tentative dans une des voies de qualification* se verra attribuer des points de classement pour chaque voie de qualification, comme suit :
 1. Si le concurrent a un classement unique sur la voie, égal à ce classement ; ou
 2. Lorsque deux concurrents ou plus sont à égalité sur la voie, égaux au classement moyen des concurrents à égalité.
- d) Le classement des concurrents de leur groupe de départ sera établi par ordre croissant du nombre total de points attribués à chaque concurrent (le meilleur étant celui qui a le total le plus faible), calculé selon la formule suivante :

$$TP = \sqrt{(P1 * P2 * P3 * \dots)}$$
, où :
 - TP = Points de qualification, arrondis à 3 décimales
 - P1 = Points de la 1^{ère} voie,
 - P2 = Points de la 2^{ème} voie, etc.

- e) Les données de points présentées sur les résultats officiels doivent être présentées avec 2 décimales.

5.8.3. Classement en demi-finale et finale.

- a) Si un concurrent ne prend pas la départ de sa voie, il sera classé dernier du tour considéré et sa prestation sera notée DNS.
- b) Si, à l'issue d'une demi-finale, des concurrents sont à égalité après le classement de l'article 5.8.2, leur classement relatif sera déterminé par application de la rétro procédure sur le classement de qualification (à moins que le tour de qualification n'ait été organisé avec deux groupes de départ).
- c) Si, à l'issue de la phase finale, des concurrents sont à égalité conformément au classement de l'article 5.8.2, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé :
 1. Par application de la rétro procédure sur le classement du tour précédent ; et
 2. Si, à la suite de la rétro procédure, les concurrents sont toujours à égalité en première, deuxième ou troisième places, ces places seront déterminées par le temps d'escalade de chaque concurrent (les temps les plus petits sont meilleurs).
 3. Au-delà de la 3^{ème} place, si à la suite de la rétro procédure les concurrents sont toujours à égalité, ils ne sont pas départagés au temps et restent ex-aequo.

5.8.4. Le classement général sera déterminé sur la base suivante :

- a) Les concurrents ayant un classement final, dans cet ordre ; et
- b) Le cas échéant, les concurrents ayant un classement en demi-finale, dans cet ordre ; et
- c) Pour les concurrents ayant uniquement un classement de qualification, dans cet ordre, et lorsque le tour de qualification a lieu avec deux groupes de départ, leur classement général est déterminé en fusionnant les classements de chaque groupe, en considérant comme ex-aequo les concurrents ayant le même classement dans chacun des deux groupes.

5.9. INCIDENTS TECHNIQUES ET APPELS

5.9.1. Seuls les enregistrements vidéo officiels (*y compris le streaming*), pourront être utilisés pour traiter les incidents techniques et les appels. Les enregistrements vidéo officiels doivent au minimum enregistrer :

- a) Toutes les prises marquées sur le topo ;
- b) Tous les points d'assurance de la voie (*y compris le sommet*) ;
- c) Les démarcations marquées sur la surface d'escalade.

5.9.2. Si un concurrent, un coach, un assureur ou un juge de voie considère qu'un incident technique s'est produit, ils doivent en informer immédiatement le Président du jury. Ce dernier, si nécessaire en consultation avec le chef-ouvreur, doit déterminer la réalité de l'incident technique. Si le Président du jury considère qu'un incident technique qui s'est produit :

- a) A procuré au concurrent un avantage indu, le Président du jury peut soit :
 1. Mettre fin à la tentative ; ou
 2. Permettre au concurrent de continuer à grimper avec le résultat sujet à révision (et dans ce cas, aucune autre tentative ne sera permise si l'incident technique est confirmé ultérieurement) ;
- b) A désavantagé le concurrent, et le concurrent :
 1. N'est pas dans une position légitime, le Président de jury met fin à la tentative ;
 2. Se trouve dans une position légitime, le Président du jury offre au concurrent la possibilité de poursuivre sa tentative. Si le concurrent choisit de poursuivre sa tentative, l'incident

technique sera considéré comme traité et aucune réclamation ultérieure ne pourra en être faite.

5.9.3. Lorsqu'un concurrent est tombé ou qu'une tentative a été arrêtée en conséquence directe d'un incident technique validé,

- a) Il doit être escorté vers une zone de transit séparée (avec si possible accès à une zone d'échauffement) dans l'attente de la détermination de l'incident technique et ce, pendant toute la durée de la période de récupération supplémentaire si l'incident technique est confirmé. Le concurrent ne sera pas autorisé à communiquer avec une personne autre que les officiels de la FFME et le personnel de l'organisation de la manifestation pendant cette période ; et
- b) Le Président de jury devra :
 1. Convenir avec le concurrent d'une période de récupération, d'une durée calculée sur la base d'une minute pour chaque prise contrôlée et/ou utilisée avant l'incident technique, avec un maximum de 20 minutes ;
 2. Planifier l'ordre de passage de la seconde tentative après la période de récupération convenue. Tous les concurrents qui n'ont pas encore grimpé seront informés de cette décision.

Toutefois, si le compétiteur affecté est classé premier à la fin du tour, il ne sera pas autorisé à effectuer une nouvelle tentative dans la voie.

5.9.4. Si, à la suite d'un incident technique, le concurrent concerné :

- a) Choisit de poursuivre sa tentative dans les circonstances décrites à l'article 5.9.2 b) 2, le résultat de cette tentative ne pourra donner lieu à une réclamation à posteriori d'un incident technique ;
- b) Bénéficie d'une nouvelle tentative dans la voie en vertu de l'article 5.9.3 b), le résultat du compétiteur sera le meilleur des 2 tentatives dans la voie.

5.9.5. Un appel :

- a) Relatif à la fin de la tentative du concurrent :
 1. Si posé par le concurrent concerné, il peut être fait verbalement ;
 2. Si posé par un coach, doit être fait par écrit,

et doit être posé avant que le prochain concurrent ne commence sa tentative. Le concurrent concerné sera traité comme s'il avait fait l'objet d'un incident technique jusqu'au traitement de l'appel.

- b) Relatif à la mesure de la performance ou au classement de tout concurrent, doit être faite par écrit et :
 1. Pour tout appel concernant les tours de qualification ou les demi-finales, dans un délai de cinq (5) minutes après la publication des résultats officiels ; ou
 2. Pour ce qui concerne la finale, immédiatement après l'affichage du résultat provisoire du compétiteur concerné (ou le résultat officiel si aucun résultat provisoire n'est affiché) ;

et lorsqu'un appel est déposé concernant la mesure de la performance d'un concurrent par rapport à une prise particulière, le jury d'appel devra examiner uniquement le résultat du compétiteur concerné par l'appel.

6. BLOC

6.1. GENERALITES

6.1.1. Les compétitions de bloc doivent :

- a) Se dérouler sur des itinéraires courts (« blocs ») mis en place sur des structures artificielles d'escalade et grimpés sans corde ;
- b) Se dérouler en un, deux ou trois tours : qualification, demi-finale et finale :
 1. Un tour de qualification consistant en :
 - a) Un circuit avec ou sans observation comprenant de quatre (4) à cinq (5) blocs pour chaque groupe de départ; ou
 - b) Un contest à essais limités comprenant de huit (8) à quinze (15) blocs ; ou
 - c) Un contest à essais illimités comprenant au moins vingt (20) blocs.
 2. Un tour de demi-finale consistant en un circuit sans observation collective de quatre (4) blocs pour chaque catégorie ;
 3. Un tour de finale consistant en un circuit avec observation collective de trois (3) ou quatre (4) blocs pour chaque catégorie,
- c) Dans des circonstances exceptionnelles, le président du jury peut décider d'annuler :
 1. Un seul bloc dans chacun des tours dans le cas d'un circuit sans observation collective ou un contest à essais limités dans le cas d'une fermeture du bloc de plus de 10 minutes ;
 2. Un ou plusieurs blocs dans le cas d'un contest à essais limités ou illimités dans le cas d'une fermeture du ou des blocs de plus de 10 minutes.
 3. Un ou 2 tours de la compétition.

6.1.2. Conception des blocs

- a) Chaque bloc doit être conçu :
 1. Afin que la partie la plus basse du corps ne soit pas à plus de trois (3) mètres au-dessus de la face supérieure du tapis de sécurité pour les catégories U16 à vétéran, et deux (2) mètres pour les catégories U14 et plus jeunes ;
 2. Pour limiter le risque qu'une chute puisse blesser le concurrent ou un tiers, ou gêner tout autre concurrent ;
 3. Sans jetés vers le bas.
- b) Le nombre maximum de prises de main dans un bloc doit être de douze (12) et le nombre moyen de prises de main par bloc dans un tour doit être compris entre quatre (4) et huit (8).
- c) Chaque bloc doit être clairement marqué pour identifier :
 1. Les « prises de départ » pour les deux mains et les deux pieds. Ces prises ne doivent pas inclure de parties vierges ou non délimitées de la surface d'escalade. Au niveau des prises de départ, il ne peut pas être imposé de positions spécifiques pour les mains.
 2. Une « prise de zone » qui doit être positionnée de manière à faciliter le départage des concurrents ayant des performances différentes.
 3. Un « Top », qui sera soit :
 - a) Une prise de fin identifiée (« prise de Top ») ; ou
 - b) Une position de rétablissement debout au sommet du bloc.
 4. Eventuellement des prises de descente. Ces dernières sont interdites à la montée et ne doivent pas gêner le grimpeur. Elles sont utilisées uniquement pour désescalader un bloc sans sauter. Elles sont d'une forme et d'une couleur spécifiques.
- d) Les marquages utilisés sur chaque bloc doivent permettre d'identifier :
 1. Les prises de départ / Top de la même couleur ;
 2. La prise de zone en utilisant une couleur différente ;

dans chaque cas, en utilisant une couleur différente de toute autre marquage présent sur la surface d'escalade. Un exemple de ces marquages doit être installé à l'intérieur de la zone d'isolement. Les marquages doivent être identiques tout au long de la compétition.

- e) Dans le cas d'une superposition de blocs à la couleur de prises, ce dispositif de marquage pourra être complété d'un marquage visible au scotch aussi bien pour les mains que pour les pieds en cas d'un compétiteur présentant une déficience avérée de distinction des couleurs, dans ce cas le compétiteur devra prévenir au moins une semaine avant l'organisation.

6.1.3. Un système de chronométrage pourra être utilisé pour chaque tour afin d'afficher le temps restant dans chaque période de préparation et d'escalade. Le système de chronométrage doit :

- a) Être visible par tous les concurrents dans l'aire de compétition et si possible dans chaque zone de transit ;
- b) Indiquer le temps restant dans la période de préparation et d'escalade, arrondi à la seconde *inférieure* ;
- c) Annoncer par deux signaux sonores différents :
 1. Le début et la fin des périodes de préparation et d'escalade ;
 2. La dernière minute de chaque période d'escalade ;
 3. Le décompte des 5 dernières secondes des périodes de préparation et d'escalade

6.2. SECURITE

6.2.1. Un tapis de sécurité conforme aux normes en vigueur doit être utilisé pour protéger chaque bloc.

- a) Le Chef ouvrier doit ajuster le nombre et le style des blocs aux tapis de sécurité en place. Si des tapis sont joints, les trous doivent être comblés afin d'éviter que des concurrents ne tombent entre deux tapis.
- b) Le Président de jury, le juge de bloc et le chef ouvrier doivent inspecter chaque bloc et les tapis de sécurité avant le début de chaque tour pour identifier et gérer les risques éventuels pour la sécurité.

6.3. TYPES DE COMPETITIONS

6.3.1. Un tour de compétition peut être organisé sous forme de contest ou de circuit.

- a) Le circuit
 1. Les blocs inclus dans un circuit ont un ordre imposé et sont tentés, soit :
 - a) « à vue », c'est-à-dire sans informations préalables sauf celles acquises lors d'une éventuelle observation collective prévue ; soit,
 - b) « flash », après démonstration des ouvriers sur un enregistrement vidéo lu en continu dans la zone d'échauffement ou disponible en ligne (Youtube et/ou réseaux sociaux), démarrant au plus tard 60 minutes avant le début prévu du tour.
 2. Deux (2) types de circuit existent : les circuits avec observation collective (possible uniquement en finale) ou sans observation collective.
- b) Le contest
 1. Les blocs réalisés dans le cadre d'un contest n'ont pas d'ordre imposé et chaque compétiteur peut librement faire des tentatives à sa guise, selon la disponibilité des blocs et le temps alloué pour les réaliser, tout en regardant les autres compétiteurs effectuer leurs tentatives.
 2. Deux (2) types de contests existent :

- a) Les contests à essais limités : les compétiteurs ont un nombre d'essais limités à 5 par bloc. La difficulté des blocs devra s'approcher au mieux de la proportion suivante : 20% de niveau facile, 35% de niveau moyen et 45% de niveau difficile. L'échelle de difficulté des blocs est affichée clairement au pied de chaque passage et peut être donné par la numérotation des blocs par ordre croissant de difficulté.
- b) Les contests à essais illimités.

6.4. ORDRES DE PASSAGE ET QUOTAS

6.4.1. Pour les contests de bloc, le tour de qualification est organisé avec une (1) ou deux (2) vagues de départ pour chaque catégorie. Si deux (2) vagues sont mises en place :

- a) Une démonstration des blocs (vidéo ou physique) doit être organisée.
- b) Les concurrents sont repartis dans les deux vagues comme pour le cas d'une organisation avec 2 groupes (voir art.6.4.2 b) suivant).
- c) Le classement est établi sans tenir compte de la distinction de vague.

6.4.2. Pour les circuits de bloc, le tour de qualification peut être organisé avec un (1) ou deux (2) groupes de départ pour chaque catégorie :

- a) Le Président du jury pourra décider d'organiser le tour avec un ou deux (2) groupes en fonction des effectifs.
- b) Lorsque deux (2) groupes de départ sont utilisés :
 1. Pour chaque groupe, chaque tour doit avoir une difficulté générale similaire et les blocs doivent être construits avec un style similaire (profil et style).
 2. Les concurrents seront répartis dans les groupes de départ comme suit :
 - a) 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 permanent de bloc de la catégorie (à J-2 du premier jour de la compétition) de la façon suivante :

Groupe de départ A	Groupe de départ B
1 ^{er}	2 ^{ème}
4 ^{ème}	3 ^{ème}
5 ^{ème}	6 ^{ème}

- b) Les concurrents non classés sont répartis de manière aléatoire dans les groupes de départ, de sorte qu'un nombre à peu près égal de concurrents est attribué à chaque groupe de départ.

6.4.3. Les quotas

Les quotas pour les demi-finales et les finales seront calculés selon le tableau ci-dessous :

CONCURRENTS PRESENTS	QUOTA ½ FINALE	QUOTA FINALE
<= 3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5
9	7	6
10	8	6
11	9	6

12	10	6
13	11	6
14	12	6
15	12	6
16	13	6
17	14	6
18	15	6
19	16	6
20	16	6
21	17	6
22	18	6
23	19	6
24	20	6
25	20	6
>= 26	20	6

- a) S'il y a deux groupes de départ dans une catégorie, le quota du tour suivant sera divisé en parts égales (le cas échéant arrondi par excès à la valeur entière supérieure) et appliqué aux deux groupes ;
- b) Le quota pour chaque tour sera rempli avec les compétiteurs les mieux classés du tour précédent. Si le quota est dépassé à la suite d'égalités, tous les concurrents à égalité seront qualifiés pour le tour suivant.

6.4.4. L'ordre de départ :

- a) Pour les circuits de bloc, au sein de chaque groupe de départ en qualification sera déterminé comme suit :
 1. D'abord pour tous les concurrents possédant un classement permanent à J-2 du premier jour de la compétition, par ordre croissant de ce dernier (le compétiteur le mieux classé passe en premier) ;
 2. Ensuite pour tous les concurrents non classés par tirage au sort.
- b) Pour les contests de bloc, il n'y a pas d'ordre de passage, les compétiteurs choisissent le moment où ils réalisent leurs tentatives selon la disponibilité des blocs, dans le temps imparti du contest.
- c) Pour le tour de ½ finale, l'ordre de départ sera l'ordre inverse du classement du tour de qualification (les mieux classés passent en dernier). Lorsque les concurrents sont ex-aequo, leur ordre de départ sera le suivant :
 1. Pour les compétiteurs possédant un classement permanent à J-2 du premier jour de la compétition, par ordre décroissant de ce dernier (le compétiteur le mieux classé passe en dernier) ;
 2. Pour les compétiteurs à égalité non classés ou ayant le même classement permanent à J-2 du premier jour de la compétition, par tirage au sort ; et
 3. Dans le cas où sont à égalité des compétiteurs ayant un classement permanent à J-2 du premier jour de la compétition et des compétiteurs non classés, le compétiteur non classé partira en premier,

et dans chaque cas, une liste de départ officielle sera publiée.
- d) Pour le tour de finale, et selon le format retenu, l'ordre de départ sera le suivant :
 1. Format en circuit classique : l'ordre de passage est établi sur les mêmes principes que ceux de ½ finale.
 2. Format en « départ simultané sur 3 ou 4 blocs » : Les blocs démarrent dans la même rotation et après la phase d'observation, chacun des finalistes choisit à partir de quel bloc ou phase de repos il souhaite démarrer le circuit sachant que :

- a) Le compétiteur le mieux classé à l'issue du tour précédent choisit en premier son départ de circuit, puis le second, le troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier qualifié qui se place dans le dernier créneau disponible.
- b) Lorsque des concurrents sont ex-aequo à l'issue du tour précédent, on appliquera le principe décrit au point c) ci-dessus.

6.5. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- 6.5.1. Pour les tours de compétition se déroulant en conditions d'isolement, les concurrents qualifiés doivent se présenter dans la zone d'isolement selon les horaires et dans les délais impartis et indiqués sur la liste de départ officielle de cette épreuve. Les concurrents qui ne se seront pas présentés dans la zone d'isolement avant l'heure de sa fermeture ne seront pas autorisés à participer au tour et seront soit classés dernier du tour (1/2 finale et finale) avec la mention DNS, soit non classés (qualification).
- 6.5.2. Si plusieurs tours de la compétition ont lieu consécutivement le même jour, il y aura une durée minimale d'une (1) heure entre le moment où le dernier concurrent termine le premier tour et le départ du premier concurrent pour le tour suivant.
- 6.5.3. Lors des tours de qualification se déroulant sous la forme d'un contest à essais limités ou illimités, les participants au tour :
- a) Tenteront chaque bloc du contest sans ordre prédéfini ;
 - b) Après en avoir été autorisés par le juge, ont 20 secondes maximum pour démarrer leur tentative
 - c) Doivent cesser immédiatement toute tentative (y compris celle en cours) à la fin du temps alloué au contest.
- 6.5.4. Lors des tours de qualification se déroulant sous la forme d'un circuit et lors des demi-finales, les concurrents participant au tour :
- a) Commenceront leurs tentatives sur chaque bloc dans l'ordre indiqué sur la liste de départ officielle. Aucun changement ne sera autorisé si un concurrent ne peut pas prendre le départ à l'heure indiquée ;
 - b) Tenteront chaque bloc du circuit concerné dans un ordre prédéfini ;
 - c) Auront un temps de repos égal au temps alloué pour l'escalade de chaque bloc.
 - d) A la fin de chaque période de rotation, les concurrents :
 1. Qui grimpaient stoppent leur tentative et se rendent immédiatement en zone de transit d'où ils ne peuvent pas voir les blocs suivants.
 2. Qui se reposaient doivent commencer leurs tentatives sur le bloc suivant. Le Président de jury doit s'assurer que les concurrents ne sont pas libérés de la zone de transit avant la fin de la période de rotation.
- 6.5.5. Le tour de finale :
- a) Peut être précédé d'une présentation des concurrents participant au tour ;
 - b) Dans le cas d'une finale organisée en format circuit classique, pour chaque catégorie :
 1. Chaque concurrent tentera chaque bloc dans l'ordre indiqué sur la liste de départ officielle ;
 2. Une fois qu'un concurrent a terminé ses tentatives, il se rendra dans la zone de transit séparée et le prochain concurrent commencera ses tentatives ;
 3. Une fois que tous les concurrents ont terminé leurs tentatives sur un bloc, ils passeront tous ensemble au bloc suivant.
 - c) Dans le cas d'une finale organisée au format en « départ simultané sur 3 ou 4 blocs », pour chaque catégorie :
 1. Les blocs démarrent dans la même rotation ;

2. Les principes de l'article 6.5.4. s'appliquent pour le déroulement de la finale ;

6.6. OBSERVATION

6.6.1. Observation

- a) Il n'y a pas de période d'observation collective pour les tours de qualification et les demi-finales.
- b) La phase finale doit être précédée d'une observation collective d'une durée de deux (2) minutes par bloc.
 1. Pendant cette période, les compétiteurs sont autorisés à toucher uniquement les prises de départ. Il leur est interdit d'utiliser un appareil d'enregistrement.
 2. A la fin de cette période, les concurrents rentrent dans la zone d'isolement ou dans une zone de transit comme indiqué par les officiels de la FFME.

6.7. PROCEDURE D'ESCALADE

6.7.1. La durée totale des tours de qualification se déroulant sous la forme d'un contest sera :

- a) Pour un contest à essais illimités, définie par le président de jury selon la catégorie et en fonction de l'effectif ;
- b) Pour un contest à essais limités, de 1h30 minimum, ce temps étant augmenté de deux (2) minutes par compétiteur supplémentaire au-delà de 30 compétiteurs présents dans la catégorie.

6.7.2. La période de rotation pour un tour de compétition se déroulant sous forme de circuit sera :

- a) La période de tentative pour chacun des tours de qualification et de demi-finale comprendra une période de préparation fixe pendant laquelle un compétiteur peut se préparer pour ses tentatives avant d'entrer sur l'aire de compétition, et une période d'escalade fixe. La durée de ces périodes est de :

Tours	Période de préparation	Période d'escalade
Qualification	15 secondes	5 minutes
½ Finale	15 secondes	5 minutes

- b) La période de tentative du tour de finale est composée d'une période d'escalade de quatre (4) minutes sans période de préparation distincte, pendant laquelle chaque concurrent peut tenter les blocs autant de fois qu'il le souhaite. Dans certaines circonstances, lorsque la compétition est « après travail », peut être définie une période de d'entraînement distincte au cours de laquelle les concurrents peuvent essayer ou « travailler » les blocs. À l'exception de ces périodes de travail de bloc, chaque bloc doit être essayé dans son intégralité et les concurrents ne doivent ni pratiquer, ni « travailler » une partie d'un bloc pendant une période de rotation.

6.7.3. Brossage :

- a) Lorsque celui-ci est prévu par l'organisation, chaque bloc devra être brossé avant que tout compétiteur ne commence sa première tentative et les concurrents peuvent à tout moment demander au juge de bloc ou à son assistant que tout ou partie du bloc soit nettoyée ;
- b) Les compétiteurs sont autorisés à brosser toute partie du bloc qu'ils peuvent atteindre sans utiliser de prises.

- c) Dans le cas de la création de 2 vagues, un broissage sera obligatoirement effectué à l'issu de la 1^{ère} vague.

Seuls les brosses et autres matériels fournis par l'organisateur de l'événement peuvent être utilisés à ces fins.

6.7.4. La tentative d'un compétiteur sera reconnue comme :

- a) Commencée dès lors que la totalité du corps du compétiteur a quitté le sol.
- b) Terminée dès lors que :
 1. Le compétiteur réussit le bloc ; ou
 2. Le compétiteur a chuté ou a touché le sol après avoir commencé sa tentative ; ou
 3. Le juge de bloc a mis fin à la tentative :
 - a) si le bloc n'est pas réussi (temps imparti dépassé, position de départ non conforme, limites du bloc dépassées, utilisation d'une prise interdite, etc.) ; ou
 - b) si un incident technique s'est produit.

6.8. JUGEMENT ET RESULTAT

6.8.1. Chaque bloc sera jugé par au moins un (1) juge de bloc qui enregistrera :

- a) Le nombre d'essais effectué par chaque compétiteur (sauf dans le cas d'un contest à essais illimités). Un essai sera comptabilisé à chaque fois que le compétiteur :
 1. Réalise un départ dans une position légitime ou irrégulière ;
 2. Avant de commencer, touche ou utilise toute prise ou structure autre que :
 - a) les prises de départ, ou
 - b) toute prise ou structure qui est fixée ou positionnée de manière à modifier une partie de la préhension de toute prise de départ ;
 3. Appose des repères sur la structure ;

et en ce qui concerne les points (2) si l'action est volontaire et (3), une sanction disciplinaire sera appliquée.

- b) Au cours de quelle tentative le compétiteur contrôle la prise de zone ;
- c) Au cours de quelle tentative le compétiteur réussit le bloc.

6.8.2. La tentative d'un compétiteur sera :

- a) Soit jugée « non réussie » si :
 1. Le compétiteur a réalisé un départ incorrect ; ou
 2. Le compétiteur a touché le tapis de réception après avoir quitté le sol ; ou
 3. Le compétiteur dépasse le temps imparti ; ou
 4. Le compétiteur a eu recours à des aides illégales.

Dans ces différents cas, le juge de bloc compte un essai et met fin à ce dernier.

- b) Soit jugée « réussie » lorsque le compétiteur :
 1. Est en position stabilisée avec les deux mains en contact avec la prise Top ; ou
 2. Se rétablit sur le haut du bloc ;

et que, dans chaque cas, le juge de bloc lève la main et annonce « OK ».

6.8.3. Le départ d'un compétiteur sera jugé :

- a) « Conforme » lorsque le compétiteur a une position contrôlée *stable* avec les deux mains et les deux pieds sur les prises de départ et ce, sans contrôler ni utiliser d'autres prises ou structures. Lors du démarrage d'un bloc, un compétiteur peut :
1. Toucher, contrôler ou utiliser n'importe quelle partie de la surface d'escalade afin d'atteindre la position de départ ; et / ou
 2. Toucher toute prise ou structure qui est fixée ou positionnée de manière à modifier une partie de la préhension de toute prise de départ.
- b) « Non conforme » lorsque le compétiteur :
1. Ne parvient pas à avoir une position contrôlée *stable* avec les deux mains et les deux pieds sur les prises de départ ; ou
 2. Contrôle ou utilise des prises ou d'autres structures non identifiées comme prises de départ avant d'avoir une position contrôlée *stable* avec les deux mains et les deux pieds sur les prises de départ.

6.9. CLASSEMENT

6.9.1. Classement des qualifications ou d'une compétition organisée en un seul tour

- a) Sur chaque circuit de blocs avec ou sans observation collective et sur chaque contest à essais limités, chaque compétiteur ayant commencé le tour sera classé selon les critères suivants :
1. Le nombre de blocs réussis (« Top »), par ordre décroissant ;
 2. Par ordre décroissant, le nombre de blocs sur lesquels le concurrent a :
 - a) Soit contrôlé la prise de zone (avec l'une ou l'autre main) ;
 - b) Soit réussi le bloc sans avoir contrôlé la prise de zone.
 3. La somme des essais pour réussir les blocs (« Top »), par ordre croissant ;
 4. La somme des essais pour contrôler les prises de zone, par ordre croissant.
- b) Sur chaque contest de blocs à essais illimités, chaque compétiteur ayant commencé le tour sera classé selon la somme des points correspondant à la valeur de chaque bloc réussi, par ordre décroissant. Chaque bloc vaut 1000 points divisés par le nombre de réalisations.
- c) Si un concurrent ne parvient pas à prendre le départ :
1. Au tour de qualification, il ne sera pas classé ;
 2. Dans tout autre tour, il sera classé dernier du tour en question *avec la mention DNS*.

6.9.2. Classement des demi-finales et des finales

Si, à l'issue d'une demi-finale ou d'une finale, les compétiteurs sont à égalité en suivant la procédure de classement de l'article 6.9.1, leur classement relatif sera déterminé :

- a) En prenant en compte le classement des qualifications, à moins que le tour de qualification ne se soit déroulé avec deux groupes de départ ;
- b) Si, à l'issue d'une finale (*ou si celle-ci est annulée, la demi-finale*), les compétiteurs sont à égalité à la suite de la procédure de classement de l'article 6.9.1, leur classement relatif sera déterminé :
1. En prenant en compte leur classement du tour précédent ;
 2. Si après application de la rétroprocédure, l'égalité perdure pour des compétiteurs classés à la 1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème} place, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé :
 - a) En comparant le meilleur résultat obtenu par chacun des compétiteurs concernés, au regard du nombre de Top atteints au 1^{er} essai, puis du nombre de Top atteints au 2^{ème} essai, et ainsi de suite.

- b) Si après application du a) l'égalité persiste, on comparera le nombre de zones atteintes au 1^{er} essai, puis le nombre de zones atteintes au 2^{ième} essai, et ainsi de suite.
- 3. Au-delà de la 3^{ième} place, si à la suite de la retro procédure les concurrents sont toujours à égalité, ils ne sont pas départagés et restent ex-aequos.

Si après application du a) et du b) l'égalité persiste, les compétiteurs restent ex-aequo.

6.9.3. Classement général

Le classement général est réalisé en prenant en compte les principes suivants :

- a) Le cas échéant, les compétiteurs classés en finale, suivant cet ordre ; et
- b) Le cas échéant, les compétiteurs classés en demi-finale, suivant cet ordre ; et
- c) Les compétiteurs étant uniquement classés en qualification, suivant cet ordre, sachant que si le tour de qualification s'est déroulé avec deux groupes de départ, le classement général est réalisé en fusionnant les classements de chaque groupe, plusieurs compétiteurs ayant le même classement dans les groupes étant classés ex-aequo.

6.10. INCIDENTS TECHNIQUES ET APPELS

- 6.10.1. Seuls les enregistrements vidéo officiels (*y compris le streaming*), pourront être utilisés pour traiter les incidents techniques et les appels. Les enregistrements vidéo officiels doivent au minimum contenir :
 - a) Les prises de départ pour chaque bloc ;
 - b) Les prises de zone pour chaque bloc ; et
 - c) Le sommet de chaque bloc (Top) ;
 - d) Les délimitations (marquages continus) présents sur la surface d'escalade.
- 6.10.2. Si un compétiteur, un coach ou un juge de bloc estime qu'un incident technique s'est produit, il doit en référer sans délais au Président de jury et ce, avant de commencer toute nouvelle tentative. Dans le cadre d'un circuit, aucun incident technique ne sera pris en compte si l'appel est réalisé après le début de rotation suivante.
- 6.10.3. Le Président de jury, si besoin en consultant le Chef-ouvreur, déterminera si un incident technique s'est produit. L'interruption de l'essai d'un compétiteur afin d'arrêter un saignement n'est pas considérée comme un incident technique.
- 6.10.4. Un appel qui, s'il était confirmé :
 - a) Nécessite que le compétiteur concerné refasse d'autres tentatives sur le(s) bloc(s) :
 - 1. S'il est réalisé par le compétiteur concerné, peut être fait oralement ;
 - 2. S'il est réalisé par un coach, doit être fait par écrit,

et dans chaque cas doit être posé :

- a) En qualification, demi-finale ou finale au format en « départ simultané sur 3 ou 4 blocs », avant la fin de la période de rotation suivante dans le cas d'un circuit de blocs, et avant la fin du tour dans le cas d'un contest ; ou
- b) En finale au format classique, avant que le concurrent suivant ne commence ses tentatives.
- b) Ne nécessite pas que le compétiteur concerné refasse d'autres tentatives sur le(s) bloc(s), doit être réalisé par écrit et :

1. En qualification ou demi-finale, dans les cinq (5) minutes suivant la publication des résultats officiels ; ou
 2. En finale, immédiatement lors de l'affichage du résultat provisoire du compétiteur concerné (ou si aucun résultat provisoire n'est affiché, le résultat officiel).
- 6.10.5. Dans le cas d'un circuit de bloc sans observation collective, lorsqu'un incident technique confirmé ou un appel couvert par l'article 6.10.4 (a) :
- a) Peut être résolu au cours de la période de rotation concernée, le compétiteur concerné se voit offrir la possibilité de poursuivre ses tentatives :
 1. Si le concurrent choisit de continuer, l'incident sera considéré comme clos.
 2. Si le concurrent choisit de ne pas continuer, il doit reprendre ses tentatives à une heure fixée par le président du jury, en tenant dûment compte :
 - a) D'une période de récupération appropriée pour le compétiteur concerné ;
 - b) De la minimisation de l'impact sur les autres compétiteurs ;
 - c) Du planning général de la compétition.
 - b) Ne peut pas être résolu au cours de la période de rotation concernée :
 1. Dans le cas d'un incident technique uniquement, le tour sera stoppé pour le compétiteur concerné et pour tous les compétiteurs se trouvant dans les blocs précédents, et ce jusqu'à ce que le problème soit résolu. Le tour continue pour les concurrents se trouvant au- delà du bloc où a lieu l'incident. ; et
 2. Une fois l'incident résolu, les compétiteurs concernés doivent reprendre leurs tentatives conformément aux instructions du Président de jury,

et dans chaque cas, les compétiteurs concernés agiront selon les instructions du Président de jury. Tout compétiteur qui quitte la zone de compétition avant que l'incident ne soit résolu ne sera pas autorisé à reprendre ses tentatives.

Dans le cas d'un circuit de bloc avec observation collective, lorsqu'un incident technique est confirmé, le compétiteur est raccompagné en zone de transit pour y attendre la réparation. Dès la réparation effectuée, celui-ci est dirigé devant le même bloc pour y reprendre ses tentatives

Dans le cas d'un contest, lorsqu'un incident technique est confirmé, le bloc est provisoirement inaccessible aux compétiteurs en attente de la réparation. Si le temps de réparation est inférieur à 10 minutes, l'accès au bloc est ré-ouvert sans temps additionnel et dans le cas contraire, le bloc est supprimé et les résultats obtenus précédemment sur celui-ci non pris en compte.

- 6.10.6. Lorsqu'un concurrent qui a subi un incident technique ou qui a fait l'objet d'un appel reprend sa compétition :
- a) Dans le cas d'un circuit, il doit disposer du temps restant au moment où l'incident en question s'est produit, avec un minimum de deux (2) minutes ;
 - b) Dans le cas d'un contest, il est prioritaire sur les autres compétiteurs dans le choix du moment de renouveler sa tentative ; et
 - c) Sa prochaine tentative :
 1. Dans le cas d'un incident technique, sera considéré comme une poursuite de la tentative précédente ; et
 2. Dans le cas d'un appel, peut être considéré comme :
 - a) La poursuite de la tentative précédente ; ou
 - b) Comme une nouvelle tentative,

et dans chaque cas, suivant les circonstances.

7. VITESSE

7.1. GENERALITES

7.1.1. Format

Les compétitions de vitesse :

- a) Doivent avoir lieu :
 1. Sur deux formats possibles de déroulement :
 - a) sur 2 voies parallèles strictement identiques où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. Le dispositif d'assurage doit être placé de manière identique dans les deux voies. Les voies ne changent pas tout au long de la compétition ;
 - b) sur 2 voies parallèles non identiques où les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. Les voies ne changent pas tout au long de la compétition.
 2. En utilisant un système de chronométrage manuel ou automatique.
 3. En utilisant un système d'assurage manuel (avec deux assureurs par voie) ou automatique.
- b) Doivent être organisées avec :
 1. Une phase de qualification qui comporte deux tentatives : une dans la voie A (gauche) et une dans la voie B (droite). La phase de qualification s'effectue en duel (un grimpeur dans la voie A et un grimpeur dans la voie B) ;
 - a) Cas des voies identiques : chaque compétiteur fait une tentative dans chacune des 2 voies. La meilleure des 2 prestations est retenue pour le classement.
 - b) Cas des voies non identiques : chaque compétiteur fait une tentative dans chacune des 2 voies. On utilise la somme des temps dans chacune des voies pour le classement.
 2. Une phase finale qui comporte de 2 à 4 tours d'élimination directe en duel quand le nombre de compétiteur ayant enregistré un temps valide en qualification est de quatre ou plus.
 - a) Cas des voies identiques : la phase finale est organisée sous forme d'élimination directe en duel avec une seule tentative.
 - b) Cas des voies non identiques : la phase finale est organisée sous forme d'élimination directe en duel avec une tentative dans les deux voies. Le meilleur temps additionné des deux voies détermine le vainqueur.
- c) Peuvent être précédées d'une période d'échauffement (practice) organisée avant la phase de qualification. Lorsqu'une période de practice est organisée, l'heure et les modalités de cette période seront annoncées lors de la réunion technique.

7.1.2. Conditions d'homologation d'un record

Celles-ci sont décrites au chapitre 10 « les compétitions de vitesse » du présent règlement.

7.2. SECURITE

7.2.1. Equipement des voies

- a) Dans le cas d'un assurage automatique : l'enrouleur est fixé sur le point placé au-dessus du pad d'arrivée et ce de façon identique dans les 2 voies. (Se référer à la notice d'utilisation pour ce qui concerne la procédure de connexion).

- b) Dans le cas d'un assurage avec corde (corde à simple), celle-ci 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 pad d'arrivée. 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. La fréquence avec laquelle cette corde est changée dépend de la décision du Président du jury.

7.2.2. Encordement du grimpeur

L'assureur fixe :

- a) Soit la sangle de l'enrouleur automatique au baudrier du compétiteur par l'intermédiaire du connecteur fourni par le constructeur.
 b) Soit 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.

7.2.3. Equipement du grimpeur

Chaque concurrent doit porter un harnais. Le Président du Jury ne permettra pas à un concurrent de prendre le départ s'il croit raisonnablement que le harnais d'un concurrent n'est pas sûr. Les concurrents peuvent porter des coudières et / ou des genouillères pour réduire le risque de blessures.

7.3. ORDRES DE PASSAGE ET QUOTAS

7.3.1. Quotas

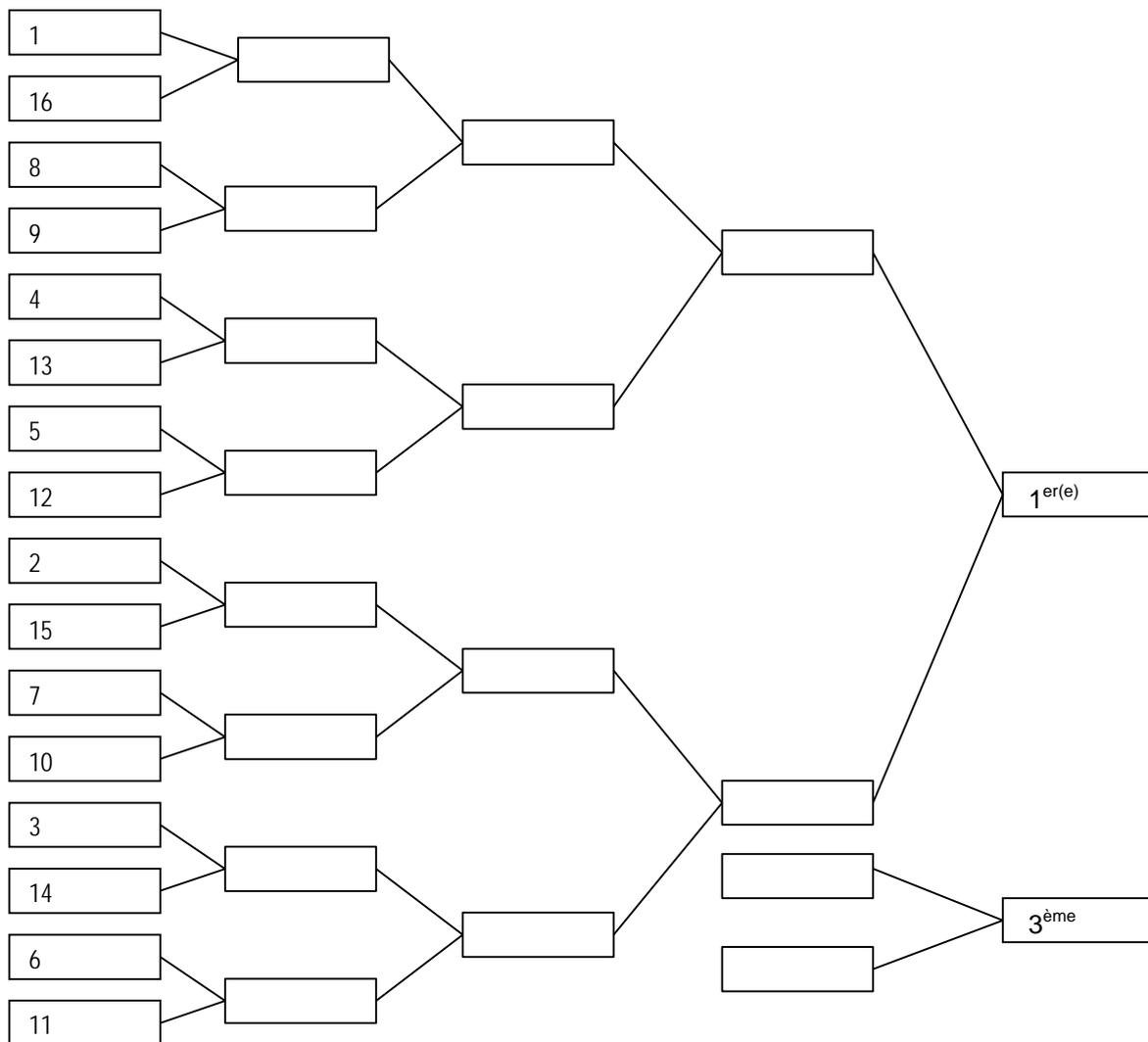
Le quota pour la phase finale sera déterminé comme suit :

Concurrents avec un temps de qualification valide	Quotas de finale
2-3	2
4-7	4
8-15	8
>15	16

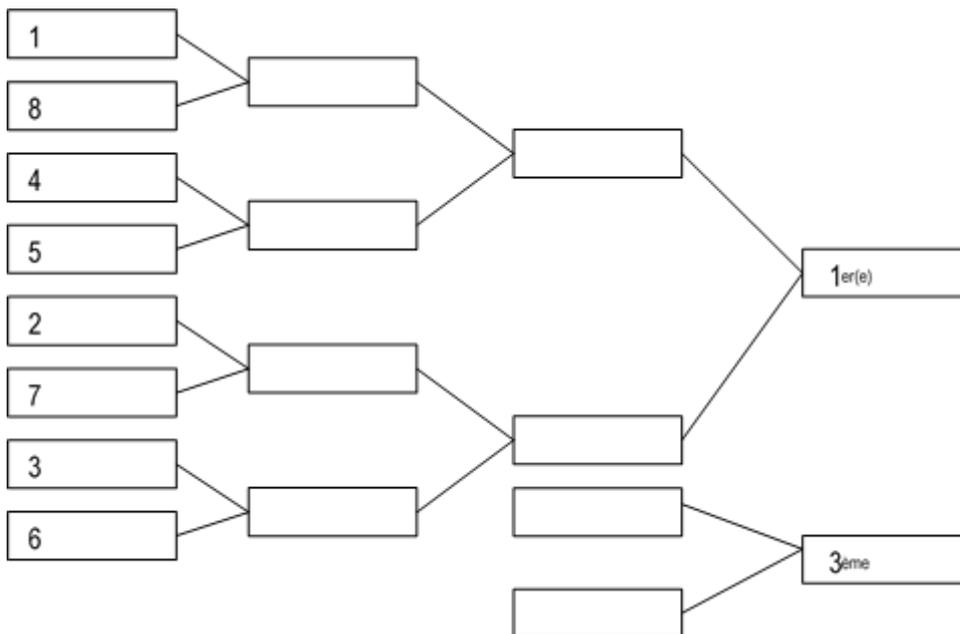
7.3.2. Ordres de départ

- a) Pour la phase de qualification, il sera déterminé de la manière suivante :
- Pour la voie A, par tirage au sort ; et
 - Pour la voie B, dans le même ordre que la voie A, avec un décalage de 50% (Exemple: si la liste de départ comprend 20 ou 21 concurrents, le concurrent commençant 11^{ème} dans la voie A partira 1^{er} dans la voie B).
- b) Chaque tour de la phase finale doit être conforme aux tableaux ci-dessous, qui établissent également l'attribution de voie pour chaque duel. Si deux concurrents ou plus sont à égalité après la phase de qualification, leur ordre de départ au premier tour de la phase finale sera déterminé par tirage au sort.

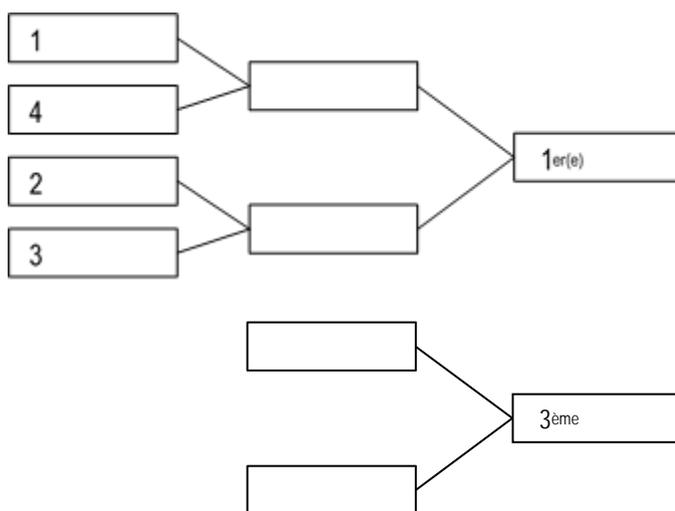
1. Cas 1) : 1/8 finale, 16 compétiteurs



2. Cas 2) : 1/4 finale, 8 compétiteurs



3. Cas 3) : 1/2 finale, 4 compétiteurs



7.4. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

7.4.1. Démonstration

Dans le cas où la (ou les) voie(s) n'est (ou ne sont) pas celle(s) du record du monde IFSC (quelle que soit la hauteur), deux démonstrations de la (ou des) voie(s) sont réalisées par un ouvrier désigné par le Chef Ouvreur : la première à vitesse normale puis la seconde le plus rapidement possible.

7.4.2. Nettoyage des voies

Chaque voie devra être nettoyée avant le début de la compétition et en fonction des effectifs, le Président du jury fera procéder à un brossage supplémentaire des voies entre la fin de la période d'échauffement et/ou la fin du tour de qualification.

7.4.3. Période d'échauffement (Practice)

Lorsqu'une période d'échauffement est organisée, les concurrents ont le droit d'effectuer un essai dans une ou les 2 voies. Les concurrents ne seront pas arrêtés en cas de faux départ. Cette période :

- a) Devrait inclure une démonstration du faux départ et de l'équipement de chronométrage ; et
- b) Doit prendre la forme d'une phase préliminaire de qualification, chaque concurrent éligible pour y participer faisant ses tentatives dans l'ordre de départ publié pour la phase de qualification.

Le Président de jury peut modifier le calendrier et le format de toute période de pratique pour tenir compte des circonstances spécifiques à la compétition.

7.4.4. La phase de qualification :

- a) Chaque concurrent peut faire une seule tentative dans chacune des voies, sauf :
 1. Lorsqu'un nouvel essai est requis à la suite d'un faux départ ou d'un incident technique, auquel cas une tentative supplémentaire est autorisée ; ou
 2. S'ils ne sont pas présents dans la zone d'appel lorsqu'ils sont appelés, auquel cas la tentative correspondante se déroulera sans eux.
 3. Mention particulière au niveau des formats de compétitions
- b) Chaque concurrent doit rester dans la zone de compétition jusqu'à ce qu'il ait terminé ses tentatives sur les deux voies.
- c) Un compétiteur commettant un faux départ en qualification est autorisé à :
 1. Dans le cas de voies identiques : si le faux départ est commis dans sa première voie, à procéder à une seconde tentative mais uniquement dans sa seconde voie et si le faux départ est commis dans sa seconde voie, à bénéficier du résultat de sa première voie pour le calcul de son classement.
 2. Dans le cas de voies différentes, à recommencer immédiatement sa tentative. S'il commet un second faux départ, il n'est pas autorisé à poursuivre la compétition.

L'autre compétiteur qui n'a pas commis le faux départ doit obligatoirement réaliser une nouvelle tentative.

Cas particulier du Championnat de France senior : Un compétiteur commettant 1 faux départ n'est pas autorisé à poursuivre la compétition. Il est alors classé dernier du tour de qualification.

7.4.5. La phase finale :

- a) Se déroulera en une série de tours, chacun consistant en un certain nombre de duels en élimination directe, le vainqueur d'un duel est qualifié pour le tour de finale suivant. Le nombre de tours et de duels dans chaque tour sera déterminé par le nombre de finalistes.
- b) Dans tout duel de la phase finale, le gagnant sera déterminé comme suit :

1. Lorsque les deux concurrents enregistrent un temps valide, le concurrent qui enregistre le temps le plus petit ;
 2. Lorsqu'il est déterminé qu'un concurrent a fait un faux départ, l'autre concurrent ;
 3. Lorsque les deux concurrents enregistrent chacun le même temps valide ou aucun temps valide (à l'exception d'un faux départ), le duel concerné sera recouru. Si après cela les concurrents restent à égalité, le vainqueur sera déterminé en comparant le classement de qualification des concurrents.
 4. Lorsqu'un concurrent omet de se présenter dans la zone d'appel lors de l'appel, l'autre concurrent ;
- c) Une présentation de tous les demi-finalistes pourra être faite avant le premier duel du tour de demi-finale.
 - d) Les concurrents éliminés lors du tour de demi-finale s'affronteront pour les 3^{ème} et 4^{ème} places lors d'une « Petite Finale ».
 - e) Les vainqueurs des demi-finales disputeront les 1^{ère} et 2^{ème} places lors d'une « Grande Finale », qui se déroulera à la suite de la petite finale (ou lorsque plusieurs catégories concourent en parallèle, une fois toutes les petites finales terminées). Si un faux départ se produit dans une grande finale, le concurrent gagnant peut choisir de courir seul dans le but d'établir un record de France ou, le cas échéant, tout record du championnat.
 - f) Chaque concurrent doit rester dans la zone de compétition jusqu'à son élimination.

7.5. PROCEDURE D'ESCALADE

7.5.1. Tous les départs des duels doivent être donnés avec un signal ou un ordre clairement audible initié par un starter assigné, qui ne doit pas être le Président du jury. Le starter doit choisir une position où il n'est pas visible des concurrents. Lorsque c'est le cas, la source du signal de départ doit être placée aussi près que possible de tous les concurrents.

7.5.2. Chaque duel doit utiliser un protocole de départ identique :

- a) Lorsqu'il est appelé au pied du mur, chaque concurrent :
 1. Devra, dans les 10 secondes qui suivent son appel, positionner son pad de départ en fonction de sa position de départ préférée. Pendant cette période, les concurrents peuvent toucher (uniquement) les premières prises de la voie sans quitter le sol ;
 2. Se présentera à l'assureur, qui vérifiera que :
 - a) Le baudrier du concurrent est correctement fermé ; et
 - b) Le baudrier du concurrent est connecté en toute sécurité au système d'assurance automatique ou à la corde d'assurance.
 3. Se présentera face au public tel qu'indiqué par le starter, à deux (2) mètres du mur.
- b) A l'ordre « À vos marques », chaque concurrent prendra sans délai une position à deux mains et un pied sur les prises de départ de son choix, et un pied sur le pad de départ.
- c) Une fois que les 2 concurrents sont immobiles dans leur position de départ, le starter annoncera « Prêt » et déclenchera le départ selon le processus suivant :
 1. Départ vocal ou starter : le juge en charge du départ annonce, après une courte pause comprise entre 1 et 2 secondes, l'ordre de départ par un signal sonore audible ou en annonçant : « Go ! ».
 2. Départ automatique : le juge en charge du départ initie le système qui produit une succession de 3 bips espacés d'une seconde, le dernier ayant une tonalité plus élevée.
- d) Si, pour une raison quelconque, à la suite du commandement « À vos marques » mais avant celui du « Prêt » :
 1. Le starter n'est pas convaincu que le duel peut démarrer ; ou
 2. Un compétiteur lève la main pour indiquer qu'il n'est pas prêt à prendre le départ ;

le starter doit ordonner à tous les concurrents de revenir en position de présentation.

- e) Si un concurrent ne se conforme pas aux points (a) ou (b), ou par toute action qui dérange les autres concurrents, le starter doit ordonner à tous les concurrents de revenir en position de présentation. Le président du jury peut délivrer un carton jaune au concurrent fautif.

7.5.3. Faux départs

- a) Si, quel que soit le duel, et dès que le starter a annoncé « Prêt ! » :
1. Un concurrent a un temps de réaction inférieur à 1/100^{ème} de seconde, ce compétiteur se voit attribuer un faux départ ;
 2. Les deux concurrents ont un temps de réaction inférieur à 1/100^{ème} de seconde :
 - a) Le compétiteur ayant le temps de réaction le plus court (le plus rapide) sera enregistré comme ayant fait un faux départ ; et
 - b) Si les deux concurrents ont le même temps de réaction, le duel doit être recouru et aucun faux départ ne doit être enregistré.
- b) En plus de tout signal de rappel émis par le système de chronométrage automatique à la suite d'un faux départ, le starter doit également déclarer « Stop ! » dès que possible.
- c) Aucun appel ne peut être fait concernant la validité d'un temps de réaction enregistré par un système de chronométrage automatique.

7.5.4. Un résultat sera enregistré comme :

- a) Un « temps valide » lorsque le concurrent concerné :
1. A frappé le pad d'arrivée ; et
 2. Arrêté le chronomètre ;
- sauf si un concurrent a pris un faux départ dans le run en question.
- b) Une chute ou « pas de résultat » lorsque le concurrent concerné :
1. Ne parvient pas à arrêter le chronomètre ;
 2. arrête toute chute / glissade autrement qu'en utilisant la plus haute prise contrôlée / utilisée avant la chute / glissade ;
 3. Utilise les bords latéraux ou les bords supérieurs du mur pour grimper ; ou
 4. Touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après avoir commencé.

7.5.5. Excepté dans le cas d'un faux départ, les concurrents disposeront d'un temps de repos minima de cinq (5) minutes entre 2 tentatives.

7.6. JUGEMENT ET RESULTAT

7.6.1. Le temps d'escalade de chaque concurrent est défini comme la période comprise entre le signal de départ et la fin de la tentative du concurrent. Le système de chronométrage doit enregistrer et afficher séparément le temps réalisé par chaque concurrent et est assuré soit :

- a) Par un système électronique ayant une précision d'au moins un 1/1000^{ème} de seconde. Le temps est enregistré avec la précision du 1/1000^{ème} de seconde pour calculer le classement et est affiché avec la précision du 1/100^{ème} de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08 :317= 08 :31), sauf lorsqu'il est nécessaire de montrer le départage d'ex-aequo.
- b) Manuellement avec des chronomètres précis au 1/100^{ème} de seconde. Le temps est donné avec la précision du 1/10^{ème} de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08:37 = 08:3) par 2 chronométreurs différents pour chacune des 2 voies. Le temps retenu est le temps moyen. En cas d'égalité entre 2 concurrents dans la phase finale, on utilisera la précision au 1/100^{ème} de seconde. Si un des chronomètres est défaillant, le temps retenu est le temps de l'autre chronomètre. Si les deux chronomètres sont défaillants, le duel est recouru.

7.7. CLASSEMENT

7.7.1. Classement dans la phase de qualification :

- a) Les concurrents ayant pris le départ d'aucune des 2 voies ne seront pas classés.
- b) Les concurrents ayant pris le départ d'au moins une des 2 voies seront classés dans l'ordre de leur meilleur (ou unique) résultat, en considérant les résultats dans l'ordre de priorité suivant :
 - 1. Tout temps valide (les temps inférieurs étant meilleurs), mesuré au 1/1000^{ème} de seconde (ou au 1/100^{ème} de seconde dans le cas d'un chronométrage manuel) ;
 - 2. Chute ou aucun résultat ;
 - 3. Faux départ.
- c) Lorsque deux concurrents ou plus ont le même meilleur résultat (autre qu'un faux départ), leur deuxième résultat sera comparé pour rompre l'égalité, en utilisant le même ordre de priorité qu'en (b), à condition que :
 - 1. Lorsqu'un concurrent n'a qu'un seul résultat, son deuxième résultat sera considéré comme « Aucun résultat » aux fins de cette comparaison ; et
 - 2. Lorsque cette comparaison n'est pas en mesure de rompre l'égalité, les concurrents concernés seront classés à égalité.
- d) Si, à la suite de la procédure de classement ci-dessus, le quota pour le tour final est dépassé en raison des égalités, les concurrents à égalité recourront sur la voie A jusqu'à ce que toutes les égalités soient rompues. Les temps enregistrés dans ces tentatives ne seront utilisés que pour déterminer quels concurrents se qualifieront pour la phase finale et à aucune autre fin.

7.7.2. Classement dans la phase finale :

- a) Les concurrents qui ne prendront pas le départ de leur premier duel de la phase finale seront classés derniers du tour avec la mention « Non partant » ou DNS.
- b) Les concurrents seront classés lors de la phase finale dans l'ordre du dernier tour dans lequel ils ont participé, puis :
 - 1. D'abord, le(s) gagnant(s) des duels dans chacun des tours ; et ensuite
 - 2. Les concurrents éliminés à chaque étape, classés les uns par rapport aux autres en comparant les temps précédemment enregistrés sur l'ensemble de la compétition (hors practice).

7.7.3. Classement général :

Le classement général sera déterminé sur la base suivante :

- a) D'abord, les concurrents ayant un classement final, dans cet ordre ; et ensuite
- b) Les concurrents ne disposant pas d'un classement final, dans l'ordre de leur classement de la phase de qualification.
- c) En cas d'annulation d'un tour de la phase finale, la compétition sera considérée comme terminée et le classement général de la compétition sera calculé après le dernier tour entièrement couru, les vainqueurs de ce dernier tour étant classés les uns par rapport aux autres en fonction de leur classement du tour de qualification.

7.8. INCIDENTS TECHNIQUES ET APPELS

7.8.1. Seuls les enregistrements vidéo officiels (y compris le streaming) pourront être utilisés pour traiter les incidents techniques et les appels. Les vidéos officielles doivent au minimum enregistrer :

- a) La position de départ pour les deux voies ;

- b) Le pad d'arrivée des deux voies ; et
- c) La tentative de chaque paire de concurrents dans chaque duel.

7.8.2. Si un concurrent engagé dans le tour ou un officiel de l'équipe estime qu'un incident technique s'est produit, il doit en informer le Président de jury avant le début du duel suivant.

7.8.3. La réclamation d'un incident technique en relation avec la performance du système de chronométrage ne peut être faite que dans le cas d'une erreur évidente ou systématique.

7.8.4. Le Président de jury devra déterminer si un incident technique s'est produit :

- a) Afin de prendre cette décision, le Président de jury doit, si nécessaire :
 1. Revoir les enregistrements vidéo officiels ;
 2. Exiger que le système soit testé ;
 3. Demander qu'un ouvreure grimpe la voie et actionne le pad d'arrivée.
- b) Dans le cas où l'incident technique :
 1. Peut être corrigé et est considéré comme n'ayant affecté qu'un seul duel, les concurrents directement affectés par la défaillance devront recommencer leurs tentatives ; ou
 2. Ne peut être corrigé ou est considéré comme ayant affecté tous les concurrents du tour ou de la phase concerné, le Président de jury doit :
 - a) Annuler le tour concerné et éventuellement tous ceux ayant pu être affectés ; ou
 - b) Abandonner et redémarrer le tour.

7.8.5. Un appel concernant :

- a) Le jugement de :
 1. La tentative d'un compétiteur dans n'importe quel duel ; ou
 2. Le résultat d'un duel dans la phase finale ;

doit être fait avant le début du prochain duel. Ce dernier ne commencera pas avant que l'appel ait été traité. Ces appels peuvent être faits verbalement.

- b) Le résultat publié ou le classement d'un concurrent, doit être fait par écrit et :
 1. Pour tout appel concernant la phase de qualification, dans les cinq (5) minutes suivant la publication des résultats officiels ; ou
 2. Pour ce qui concerne la phase finale, immédiatement après la publication du résultat.

PARTIE 3 – LES FORMATS DE COMPETITIONS

8. LES COMPETITIONS DE DIFFICULTE

8.1. LE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

8.1.1. Le championnat départemental de difficulté jeunes, séniors ou vétérans

Ce championnat peut se dérouler selon 2 configurations :

- a) En 2 tours : Qualifications et Finale.
 1. Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur au moins 3 voies avec ordre de passage ou en mode contest (sans ordre de passage) et avec un seul essai par voie.
 2. Finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Le quota permettant l'accès à la finale est calculé selon le nombre de participants comme indiqué au 5.3.2.

- b) En un seul tour : il est effectué « flash » sur au moins 3 voies avec ordre de passage ou en mode contest (sans ordre de passage) et avec un seul essai par voie.

Il n'y a pas d'enregistrement vidéo.

La superposition de voies ouvertes à la couleur de prises est autorisée pour tous les tours de la compétition (3 couleurs maximum).

8.1.2. Le championnat régional de difficulté jeunes, séniors ou vétérans

Ce championnat peut se dérouler selon 2 configurations :

- a) En 3 tours :
 1. Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 ou 3 voies successives.
 2. Demi-finale : ce tour est soit « Flash » soit « à vue » sur une voie.
 3. Finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 5.3.2.

- b) En 2 tours :
 1. Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 3 ou 4 voies successives.
 2. Finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Le quota permettant l'accès à la finale est calculé selon le nombre de participants comme indiqué au 5.3.2.

L'enregistrement vidéo est obligatoire en finale, voire en ½ finale, voire le cas échéant en qualification uniquement si le quota de qualifiés aux ½ finales des championnats de France est supérieur ou égal au quota des finalistes (en tenant compte de la présence de qualifiés directs).

La superposition de voies ouvertes à la couleur de prises est autorisée pour tous les tours de la compétition à l'exception de la finale (3 couleurs maximum)

8.1.3. Les ½ finales des championnats de France de difficulté jeunes et séniors

Ces compétitions se déroulent en deux tours : Qualifications et Finale.

1. Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 voies ou 3 voies successives.
2. Finale : les 10 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans une voie « à vue ».

L'enregistrement vidéo est obligatoire en finale, voire en qualification uniquement si le quota de qualifiés au championnat de France est supérieur ou égal au quota des finalistes (en tenant compte de la présence de qualifiés directs).

8.1.4. Le championnat de France de difficulté jeunes

Ce championnat se déroule en deux tours : Qualifications et Finale.

1. Qualifications : ce tour est « Flash » et organisé sur 2 voies comme indiqué au paragraphe 8.1.5. suivant.
2. Finale : les 10 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans une voie « à vue ».

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire.

8.1.5. Le championnat de France de difficulté seniors

Ce championnat se déroule en trois tours : Qualifications, Demi-finale et Finale.

1. Qualifications : les grimpeurs tentent deux voies « Flash ». Les voies doivent être de niveau similaire.

L'ordre de passage de la première voie est effectué par tirage au sort. L'ordre de passage de la deuxième voie sera le même que pour la première mais en divisant la liste en deux à la moitié, la deuxième moitié étant placé devant la première moitié. Le premier de la liste de départ de la deuxième voie de qualification sera le premier de la deuxième moitié.

Exemple 1 : avec 20 compétiteurs, le compétiteur qui grimpera en 11^{ème} position la première voie de qualification grimpera en premier la deuxième voie de qualification.

Exemple 2 : avec 19 compétiteurs, le compétiteur qui grimpera en 10^{ème} position dans la première voie de qualification grimpera en premier dans la deuxième voie de qualification.

2. Demi-finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».
3. Finale : les grimpeurs tentent une voie « à vue ».

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 5.3.2.

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire.

8.1.6. Le championnat de France de difficulté vétérans

Ce championnat se déroule en 2 tours dénommés Qualification, et Finale.

1. Qualification : Ce tour est effectué « flash » sur au moins 3 voies
2. Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue »,

Les quotas permettant l'accès à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 5.3.2.

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire.

8.2. LES ETAPES DE COUPES DE FRANCE ET LES OPENS DE DIFFICULTE JEUNES, SENIORS OU VETERANS

8.2.1. Les étapes de coupe de France de difficulté jeunes, seniors ou vétérans

Ces compétitions peuvent se dérouler selon 2 configurations au choix de l'organisateur :

- a) Soit en 3 tours dénommés Qualification, Demi-finale et Finale.
 1. Qualification, Demi-finale : Ces tours peuvent être réalisés « flash » ou « à vue »,
 2. Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue ».

b) Soit en 2 tours dénommés Qualification et Finale.

1. Qualification : Ce tour est effectué « flash » sur au moins 3 voies,
2. Finale : Ce tour est réalisé dans une voie « à vue ».

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 5.3.2.

L'enregistrement vidéo est obligatoire à partir des demi-finales.

8.2.2. Les opens de difficulté jeunes, seniors ou vétérans

Ces compétitions peuvent se dérouler selon 3 configurations au choix de l'organisateur :

1. Soit en 3 tours tels que décrit au 8.1.2,
2. Soit en 2 tours tels que décrit au 8.1.1,
3. Soit en 1 tour tel que décrit au 8.1.1.

Les quotas permettant l'accès à la demi-finale et à la finale sont calculés selon le nombre de participants comme indiqué au 5.3.2

L'enregistrement vidéo n'est pas obligatoire.

La superposition de voies ouvertes à la couleur de prises est autorisée pour tous les tours de la compétition (3 couleurs maximum)

9. LES COMPETITIONS DE BLOC

9.1. LE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

9.1.1. Les championnats départementaux de bloc jeunes, séniors ou vétérans

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler selon 2 configurations :

- a) En 2 tours : Qualification et Finale.
 1. Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest, comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) ou 6.1.1 b) 1 c) ;
 2. Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 (voir le 6.4.3 pour le quota de ce tour) ou en circuit à « départ simultané sur 3 blocs » (voir le 6.4.4. d) et le 6.5.5.c)).
- b) En un seul tour : Il est effectué sous la forme d'un contest comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) ou 6.1.1 b) 1 c).

Il n'y pas d'enregistrement vidéo des épreuves.

La superposition de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée pour tous les tours de la compétition (3 couleurs maximum)

9.1.2. Les championnats régionaux de bloc jeunes, séniors et vétérans

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler selon 2 configurations :

- a) En 2 tours : Qualification et Finale.
 1. Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest, comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) ;
 2. Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 (voir le 6.4.3 pour le quota de ce tour) ou en circuit à « départ simultané sur 3 blocs » (voir le 6.4.4. d) et le 6.5.5.c)).
- b) En un seul tour : Il est effectué sous la forme d'un contest comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b).

L'enregistrement vidéo des finales est obligatoire.

La superposition de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée uniquement en qualification (3 couleurs maximum)

9.1.3. Les ½ finales des championnats de France de bloc jeunes et séniors

Ces compétitions de bloc se déroulent en 2 tours dénommés Qualification et Finale.

- a) Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest à essais limités comprenant de huit (8) à douze (12) blocs.
- b) Finale : les 10 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans un circuit sans observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 2 sur 4 blocs, avec un temps d'escalade fixé à 4 minutes.

L'enregistrement vidéo des finales est obligatoire.

La superposition de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée uniquement en qualification (3 couleurs maximum)

9.1.4. Le championnat de France de bloc jeunes

Le championnat de France jeunes se déroule en 2 tours dénommés Qualification et Finale.

- c) Qualification : Ce tour est effectué « flash » sous la forme d'un circuit comme indiqué au 6.1.1 b) 1 a) sur 5 blocs, avec un temps d'escalade fixé à 4 minutes.
- d) Finale : les 10 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans un circuit sans observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 2 sur 4 blocs, avec un temps d'escalade fixé à 4 minutes.

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans tous les blocs est obligatoire.

9.1.5. Le championnat de France de bloc séniors

Le championnat de France sénior se déroule en 3 tours dénommés Qualification, Demi-finale et Finale.

- a) Qualification : ce tour est effectué sous la forme d'un circuit sans observation collective, comme indiqué au 6.1.1 b) 1 a) avec 5 blocs;
- b) Demi-finale : les 20 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans un circuit sans observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 1 a) avec 4 blocs ;
- c) Finale : les 6 meilleurs compétiteurs du tour précédent de chaque catégorie concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 avec 4 blocs.

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans tous les blocs est obligatoire pour l'ensemble des tours de la compétition. Au minimum 2 caméras sont positionnées à cet effet sous le contrôle du Président du Jury.

9.1.6. Le championnat de France de bloc vétérans

Le championnat de France vétérans se déroule en 2 tours dénommés Qualification et Finale.

- a) Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) sur 8 blocs. La difficulté des blocs est la suivante: le bloc 1 de niveau facile, les blocs 2 à 5 de niveau moyen et les blocs 6 à 8 de niveau difficile.
- b) Finale : les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 sur 3 blocs. (voir le 6.4.3 pour le quota de ce tour) ou en circuit à « départ simultané sur 3 blocs » (voir le 6.4.4. d) et le 6.5.5.c)).

L'enregistrement vidéo des finales est obligatoire.

9.2. LES ETAPES DE COUPES DE FRANCE ET LES OPENS DE BLOC JEUNES, SENIORS OU VETERANS

9.2.1. Les étapes de coupe de France jeunes et vétérans

Ces compétitions de bloc se déroulent en 2 tours : Qualification et Finale.

- a) Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest à essais limités, comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) ;
- b) Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 (voir le 6.4.3 pour le quota de ce tour) ou en circuit à « départ simultané sur 4 blocs » (voir le 6.4.4 d) et le 6.5.5 c) avec un quota de finalistes de 8.

L'enregistrement vidéo est obligatoire en finale.

La superposition de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée uniquement en qualification (3 couleurs maximum)

9.2.2. Les étapes de coupe de France seniors

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler uniquement selon l'une des configurations suivantes:

- a) En 3 tours : Qualification, Demi-finale et Finale.
1. Qualification : En circuit sans observation collective avec 4 à 5 blocs comme indiqué au 6.1.1 b) 1 a) ;
 2. Demi-finale : En circuit sans observation collective avec 4 blocs comme indiqué 6.1.1 b) 1 a) (voir le 6.4.2 b) pour le quota de ce tour) ;
 3. Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 ou en circuit à « départ simultané sur 3 blocs » (voir le 6.4.4 d) et le 6.5.5 c)). (voir le 6.4.3) pour le quota de ce tour).
- b) En 2 tours : Qualification et Finale.
1. Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest à essais limités comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) ;
 2. Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 ou en circuit à « départ simultané sur 3 blocs » (voir le 6.4.4 d) et le 6.5.5 c)). (voir le 6.4.3 pour le quota de ce tour).

L'enregistrement vidéo est obligatoire en finale.

La superposition de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée uniquement en qualification (3 couleurs maximum)

9.2.3. Les opens de bloc

Ces compétitions de bloc peuvent se dérouler selon 2 configurations :

- a) En 2 tours : Qualification et Finale.
1. Qualification : Ce tour est effectué sous la forme d'un contest à essais limités ou illimités, comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) ou 6.1.1 b) 1 c) ;
 2. Finale : Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3 (voir le 6.4.3 pour le quota de ce tour) ce tour) ou en circuit à « départ simultané sur 3 blocs » (voir le 6.4.4 d) et le 6.5.5 c)).
- b) En un seul tour : Il est effectué sous la forme d'un contest à essais limités ou illimités, comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) ou 6.1.1 b) 1 c).

Il n'y pas d'enregistrement vidéo des épreuves.

La superposition de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée pour tous les tours de la compétition (3 couleurs maximum)

10. LES COMPETITIONS DE VITESSE

10.1. LES CHAMPIONNATS, COUPES DE FRANCE ET OPENS DE VITESSE

Les règles des championnats de France, régionaux et départementaux, des étapes de coupe de France et des opens de vitesse sont exactement celles indiqués au 7.4.

L'enregistrement vidéo de toutes les tentatives dans toutes les voies est obligatoire pour l'ensemble des tours de la compétition des championnats de France. Au minimum 2 caméras sont positionnées à cet effet sous le contrôle du Président du Jury.

10.2. LES COMPETITIONS PAR EQUIPE

Des compétitions par équipe de club peuvent être organisées sous le format suivant :

10.2.1. Composition de l'équipe

L'équipe est composée de 4 concurrents d'un même club, 2 hommes et 2 femmes issus de 4 catégories différentes (U16, U18, U20 et seniors). Un club peut présenter au maximum 2 équipes. Un jeune surclassé ou un vétéran peuvent concourir en tant que senior.

10.2.2. Ordre de passage

L'ordre de passage au sein de l'équipe est libre. Les runs se répartiront équitablement entre les 2 voies A et B.

- a) Qualifications : L'ordre de passage des équipes est tiré au sort.
- b) Finales : L'ordre de passage des équipes est l'ordre inverse du classement des qualifications

10.2.3. Procédure d'escalade

Chaque équipe réalise ses 4 tentatives à la suite les unes des autres entre les 2 voies A et B. Une tentative supplémentaire « joker » est accordée à l'équipe sur l'ensemble de la compétition pour : soit pallier un faux départ ou une chute, soit améliorer un temps. Dans le second cas, le temps obtenu lors de la seconde tentative est le temps retenu pour le calcul du classement.

10.2.4. Classement

- a) Qualifications : Le classement de l'équipe est obtenu en additionnant les 4 temps obtenus par chacun des membres de l'équipe. Les équipes sont classées par ordre de temps cumulé décroissant.
- b) Finales : Les 4 meilleures équipes sont qualifiées pour la finale. La finale est organisée sur le même format que les qualifications.

10.3. LES RECORDS DE FRANCE

10.3.1. Voies officielles et catégorie

Voie officielle	10m	15m
Sénior	OUI	OUI
U20	OUI	OUI
U18	OUI	OUI
U16	OUI	OUI

10.3.2. Conditions d'homologations d'un record

- a) Celui-ci doit avoir été établi sur une SAE homologuée par la Fédération ou l'IFSC ;
- b) Le système de chronométrage électronique doit être homologué par la Fédération ou l'IFSC (pas de chronométrage manuel) ;
- c) Les prises utilisées doivent être homologuées par la Fédération ou l'IFSC.

10.3.3. Compétitions pouvant donner lieu à l'homologation d'un record

Toute compétition officielle régulièrement inscrite au calendrier fédéral en présence d'un Président de jury (pas de record homologué sur une compétition promotionnelle ou pendant la phase d'entraînement). Le record peut être établi aussi bien pendant les phases qualificatives que finales. Les performances antérieures à la parution de ce règlement et réalisées dans les conditions décrites par le règlement peuvent être prises en compte.

11. LES CHAMPIONNATS DE COMBINE

11.1. LE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE U12/U14

Le championnat départemental, régional et de France U12/U14 comprend obligatoirement les 3 disciplines de l'escalade : une épreuve de difficulté, une épreuve de bloc et une épreuve de vitesse, d'un seul tour chacune.

A l'exception des points décrits ci-après, les règlements spécifiques de chaque discipline déclinés aux chapitres 5, 6 et 7 des présentes règles du jeu s'appliquent.

Sur les championnats U12/U14, la superposition de voies et de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée (3 couleurs maximum), à l'exception de l'épreuve de difficulté du Championnat de France.

11.1.1. Durée de la compétition

Le championnat départemental, régional et de France U12/U14 se déroule sur 2 journées maximum.

11.1.2. L'épreuve de Difficulté

- a) L'épreuve de difficulté consiste à réaliser 2 à 6 voies « flash » avec 10 minutes minimum de récupération entre 2 voies.
- b) Chaque voie en mode « flash » doit être démontrée par les ouvreurs, soit :
 1. Sur un enregistrement vidéo lu en continu dans la zone d'échauffement ou disponible en ligne (Youtube et/ou réseaux sociaux), démarrant au plus tard 60 minutes avant le début prévu du tour ; ou
 2. Lorsque les enregistrements vidéo ne sont pas possibles, par le biais d'une démonstration physique réalisée au moins 10 minutes avant la tentative du premier concurrent.

Les démonstrations devront être adaptées aux compétiteurs.
- c) La difficulté des voies : la proportion du nombre de voies faciles, moyennes et difficiles doit être la même, à plus ou moins une voie.
- d) Le temps maximum pour réaliser chaque voie est défini avant le début de l'épreuve par le Président de jury en concertation avec le Chef-ouvreur. Il peut dépendre de la hauteur du mur, du tracé des voies. Il ne peut pas être supérieur à 6 minutes.
- e) Un ordre de passage est préétabli par tirage au sort.
- f) La mesure de la hauteur atteinte dans la voie s'effectue comme indiqué au 5.7.2 des présentes règles.
- g) Les U14 grimpent en tête, comme indiqué au 5.1.1 décrivant l'escalade de difficulté.
- h) Les U12 grimpent en « moulinette » :
 1. Soit : assurés du bas, la corde étant passée dans au moins un mousqueton de sécurité sur un relais adapté à l'assurage en moulinette ;
 2. Soit : par l'intermédiaire d'un système d'assurage automatique.

Dans ce cas, la voie est considérée réussie lorsque le compétiteur a contrôlé la dernière prise clairement identifiée (encadrée par un scotch par exemple). Le juge de voie valide la position en annonçant OK et en levant le bras.

11.1.3. L'épreuve de Bloc

- a) L'épreuve de bloc consiste à réaliser des blocs selon le format « contest à essais limités » (comme indiqué au 6.1.1 b) 1 b) des présentes règles).
- b) Le nombre de blocs est de 4 à 10 avec de 3 à 5 essais maximum par bloc.
- c) La difficulté des blocs : la proportion du nombre de blocs faciles, moyens et difficiles doit être la même, à plus ou moins un bloc.

- d) L'épreuve de bloc peut durer de 45 minutes à 1h30 en fonction du nombre de blocs proposés, du nombre de participants et du timing global de la journée. Dans le cas d'un nombre important de compétiteurs, 2 groupes pourront être constitués.
- e) Le top de départ et de fin de l'épreuve de bloc est annoncé par le Président de jury
- f) Le classement est effectué selon l'article 6.9.1.

11.1.4. L'épreuve de Vitesse

- a) L'épreuve de vitesse consiste à réaliser 2 fois 2 voies différentes (voie A et voie B) ou identiques en parallèle.
- b) La deuxième tentative est réalisée après 15 minutes de repos minimum.
- c) Une tentative d'entraînement peut être proposée. Cette tentative n'est pas chronométrée.
- d) Un faux départ est signalé par le juge en charge du départ lorsque l'un des compétiteurs commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ ou par indication du système électronique le cas échéant.

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

Un compétiteur commettant 2 faux départs successifs dans la même voie n'est pas autorisé à poursuivre l'épreuve de vitesse. Il est alors classé à la dernière place. Le compétiteur qui n'a pas commis le second faux départ doit obligatoirement réaliser une nouvelle tentative.

Si une période d'entraînement est organisée, les compétiteurs commettant des faux départs pendant celle-ci ne sont pas arrêtés.

- e) Le classement :
 1. Voies différentes : il est réalisé en additionnant le meilleur temps obtenu dans la voie A avec le meilleur temps obtenu dans la voie B ;
 2. Voies identiques : il est réalisé en additionnant les 2 meilleurs temps réalisés lors des quatre essais.
- f) La hauteur des voies est comprise entre 7 et 10 mètres.
- g) Le chronométrage est assuré :
 1. Soit par un système électronique ayant une précision d'au moins un millième de seconde. Le temps est donné avec la précision du 1/100^{ème} de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08 :317 = 08 :31) ;
 2. Soit manuellement avec au minimum un chronométrateur pour chaque voie. (si 2 chronos avec des temps différents, on prendra la moyenne des 2 temps). Le temps est donné avec la précision du 1/10^{ème} de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08:37 = 08:3).
- h) L'ordre de passage est établi par tirage au sort.
- i) Le compétiteur doit obligatoirement grimper les 2 voies à chaque tentative et effectuer ses 2 tentatives pour être classé.
- j) Les compétiteurs grimpent en « moulinette » :
 1. Soit assurés du bas ;
 2. Soit par l'intermédiaire d'un système d'assurage automatique.

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 (ou du marquage) 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.
- k) Il n'y a pas de démonstration des voies par les ouvriers.
- l) L'épreuve de vitesse du Championnat de France est organisée de la façon suivante :
 1. Sur 2 voies identiques sur la voie officielle « jeunes »;

2. Le meilleur temps des 4 runs de qualification est retenu pour établir le classement du tour de qualification ;
3. Les 8 meilleurs compétiteurs sont qualifiés pour le tour de finale qui se compose d'un ¼ de finale, d'une ½ finale et d'une petite et grande finale.

11.1.5. Modalités de classement :

a) Le classement individuel

1. La participation aux 3 épreuves est obligatoire.
2. Un classement individuel est réalisé par catégorie pour chacune des 4 épreuves : bloc, difficulté, vitesse et combiné.
3. Le classement combiné est établi en effectuant la somme des places dans chaque épreuve pour chaque grimpeur. En cas d'ex-æquo à une même place, la valeur de cette dernière sera égale la moyenne des places si l'égalité n'avait pas eu lieu. Exemple : 3 premiers ex-æquo marqueront $(1+2+3)/3= 2$ au lieu de 1 chacun.
4. Si des égalités persistent à l'issue de ce calcul, on départagera celles-ci en comparant le nombre de fois où l'un des compétiteurs est mieux classé que l'autre. Si après comparaison de tous ces résultats, l'égalité persiste encore, on comparera le meilleur résultat obtenu par chaque compétiteur ex-aequo puis le second résultat si l'égalité perdure encore.

b) Le classement club des championnats départementaux et/ou régionaux

1. Le classement club est réalisé en ajoutant, pour chacune des 4 épreuves, chaque meilleur résultat du club dans chaque catégorie (U12 et U14, hommes et femmes).
2. Un club qui n'a pas au moins un grimpeur dans chacune des 4 catégories ne peut pas être classé.
3. En cas d'égalité, on comparera le meilleur résultat obtenu par l'un des 4 coéquipiers, le club vainqueur est celui dont l'un des coéquipiers a le meilleur classement. Si l'égalité persiste, on compare successivement les résultats suivants.

c) Le classement club du Championnat de France

1. Le classement club est réalisé en ajoutant, pour chacune des 4 épreuves, chaque meilleur résultat du club dans 3 catégories différentes.
2. Un club qui n'a qu'un (des) grimpeur(s) classé(s) que dans une seule catégorie, ne peut pas être classé.
3. Si le club n'a des compétiteurs classés que dans 2 catégories, il sera ajouté la valeur moyenne des moins bons résultats de chaque catégorie.
4. En cas d'égalité, on comparera le meilleur résultat obtenu par l'un des 3 coéquipiers, le club vainqueur est celui dont l'un des coéquipiers a le meilleur classement. Si l'égalité persiste, on compare successivement les résultats suivants.

11.2. Non utilisé