DÉPLACEMENT

durée de l'épreuve : 5 min

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne peut dispenser la lecture du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Installation

- La zone d'entrée de la station du plomb doit être matérialisée par une marque. Elle doit être au minimum de 30 cm de largeur.
- Désormais, la station du plomb est équipée d'un système qui mesure les mouvement de la branche dans toutes les directions. L'ISA conseille de mettre en place une déviation pour avoir une graduation horizontale et ce afin d'éviter des mouvements incontrôlés du fil et du plomb. Demandez à l'ISA pour des exemples de systèmes.

Changement dans les règles

- **3.5.2** Le concurrent doit raccrocher la canne-scie dans sa position d'origine. Si ce n'est pas le cas, le juge en chef ordonnera au concurrent de revenir à la station et de raccrocher la canne-scie de façon convenable. Le chronomètre continuera à tourner durant tout le temps de l'opération.
- **3.7.6** Une marque sur la partie basse de l'arbre indiquera le début de la station de la cible. Un concurrent qui touche l'arbre ou tout autre objet sous cette marque ne recevra aucun point pour l'atterrissage (point cible). Le concurrent ne recevra pas non plus les 3 points pour atterrissage avec seulement les pieds au sol.
- **3.9.8** Comportements inappropriés et **3.9.9** Actes dangereux
- **3.9.10** Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche. Jusqu'à deux pénalités de 1 point peuvent être appliquées, la troisième casse de branche entraînera la disqualification
- **3.10.1** Perte de matériel en hauteur
- **3.10.3** Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche

Guide de notation

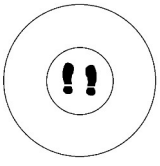
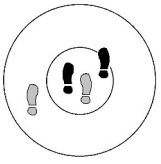
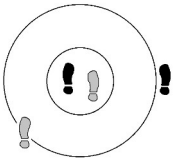
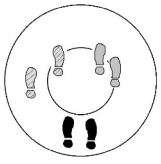
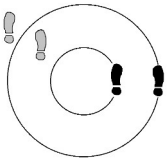
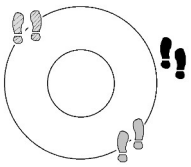
- Le juge en chef doit prévenir par avance, si la répétition d'une erreur peut entraîner une disqualification.
- Les points systématiques doivent être les mêmes pour tous les juges. Ce sont les cases grises sur la feuille de score.
- Pour obtenir les points temps, le concurrent doit seulement avoir fait sonner toutes les cloches. Sur la feuille de score, cochez la case en haut à gauche de chaque station, lorsque le concurrent fait retentir la cloche.
- Si un concurrent ne complète pas une tâche obligatoire, il ne gagne, ni ne perd de points (systématiques ou juges). Marquer un zéro dans chaque case de cette station.
- Des points juges s'attribuent sur une échelle de 0 à 3. Utilisez cette aide pour assigner les points juges

3 – prestation exceptionnelle	1 – prestation médiocre
2 – bonne prestation	0 – dangereux ou mauvais

Aide mémoire

- Le temps normal pour l'épreuve de déplacement est de 5 min. Si le temps est changé, pensez à informer l'équipe de score.

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	• Faute de longe • Le fait de ne pas avoir prévenu de façon audible. • Utilisation du mauvais côté de la canne-scie • Ne pas avoir correctement rattaché la canne-scie • Ne pas avoir utilisé les deux mains sur la canne-scie	• Perte d'équipement depuis l'arbre • Laisser une pièce d'équipement dans l'arbre (sauf corde) • Casse de branche de gros diamètre ou 3ème casse de branche de petit diamètre • Ne plus être assuré dans l'arbre • 5 minutes de retard à l'épreuve • Mettre la scie dans la bouche • Comportement inapproprié
SUBJECTIF	• Retour au tronc incontrôlé • Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage • Comportement inapproprié • Acte dangereux • Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donner lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.	• Seconde pénalité à la discrétion des juges • Seconde faute de longe • Seconde faute pour ne pas avoir prévenu de façon audible • Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée Aucune disqualification subjective

4 points	**3 points**	**2 points**	**2 points**	**1 point**	**0**
					
2 pieds dans la cible	1 pied dans la cible – 1 pied dans le cercle	un seul pied dans la cible	2 pieds dans le cercle	un seul pied dans le cercle	pas de pied ni dans la cible, ni dans le cercle

DÉPLACEMENT

2025

E.P.I		Identification
☐ Lunettes de sécurité	☐ Harnais	Nom et numéro du grimpeur _____
☐ Casque	☐ Corde de travail	
☐ Chaussures appropriées	☐ Scie et fourreau	Nom du juge _____
☐ Vêtements appropriés	☐ Longe	

Pour les cases ☐ points systématiques, tous les juges doivent donner le même score

POINTS SYSTÉMATIQUES — **POINTS JUGES**

Station de la scie

☐ Cloche

Tâche obligatoire :

Se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la scie — 0 / 2

Faire sonner la cloche avec 2 mains sur la scie — 0 / 3

\+ ☐

subjectif: 0 1 2 3 ☐

Station du lancer

☐ Cloche

Tâche obligatoire :

Se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la scie — 0 / 2

Faire sonner la cloche avec 2 mains sur la scie — 0 / 3

Cible touchée – premier jet — 3

Cible touchée – deuxième jet — 2

\+ ☐

subjectif: 0 1 2 3 ☐

Station de la canne-scie

☐ Cloche

Tâche obligatoire :

Se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la canne-scie — 0 / 2

\+ ☐

Ne pas avoir les deux mains sur la canne-scie — 0 / -3

Mauvais côté de la canne-scie — 0 / -3

N'a pas remis la canne-scie dans sa position d'origine — 0 / -3

\- ☐ pénalité

subjectif: 0 1 2 3 ☐

Station du plomb

☐ Cloche

Tâche obligatoire :

Marcher à l'aller, se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la scie, marcher au retour — 0 / 2

Faire sonner la cloche avec 2 mains sur la scie — 0 / 3

Niveau du fil à plomb — 0 / 2 / 4 / 6

\+ ☐

subjectif: 0 1 2 3 ☐

Station de la cible au sol

☐ Cloche

Tâche obligatoire :

Prévenir, faire sonner la cloche avec la main — 0 / 2

seuls les pieds touchent le sol — 0 / 3

dans la cible – 1 pied / 2 pieds — 0 / 2 / 4

dans le cercle – 1 pied / 2 pieds — 0 / 1 / 2

\+ ☐

subjectif: 0 1 2 3 ☐

Pénalités systématiques

Ne pas avoir prévenu de façon audible — 0 / -3 / DQ

Faute de longe — 0 / -3 / DQ

Pénalités pour actes dangereux à discrétion. Déterminer par le juge en chef. — 0 / -3 / DQ

\- ☐ pénalité

CHRONO 1

min : sec . 1/100

CHRONO 2

min : sec . 1/100

Toutes les cloches ont été sonnées ? OUI NON

Raison de disqualification (DQ) :

Partie réservé à l'équipe de score

score calculé _____ score retenu _____

SAUVETAGE

durée de l'épreuve : 5 min

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne peut dispenser la lecture du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Installation de l'épreuve

- Il n'y a pas de changements significatifs pour l'épreuve du sauvetage. Veuillez relire le règlement si vous n'êtes pas familier avec cette épreuve.

Changement dans les règles

- **4.2.6** Lorsqu'un système anti-chute est utilisé, le blessé doit être équipé d'un harnais intégral et le système connecté à la boucle dorsale. Le système anti-chute doit répondre aux exigence et norme en vigueur dans l'industrie et doit être enclenché par inertie. Le système devra être calibré au poids du blessé et des tests devront être effectués préalablement.

Guide de notation

- **4.3.2** Changement dans la répartition des points de chaque section
- Le juge en chef doit prévenir par avance, si la répétition d'une erreur peut entraîner une disqualification.
- Les points systématiques doivent être les mêmes pour tous les juges. Ce sont les cases grises sur la feuille de score.
- Si un concurrent ne se présente pas à l'épreuve, veuillez en informer l'équipe de score.
- Il n'y a plus de points temps à l'épreuve du sauvetage

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 juges.
- Le temps normal pour l'épreuve de sauvetage est de 5 minutes. Si le temps est changé, pensez à informer l'équipe de score.
- Le mannequin doit peser entre 60 et 80 kilos (132-176 livres).

<table>
<tr><th></th><th>PÉNALITÉ</th><th>DISQUALIFICATION</th></tr>
<tr><td rowspan="2">AUTOMATIQUE</td><td>• Le fait de ne pas avoir prévenu de façon audible (à l'exception de la descente avec le mannequin).</td><td>• Perte d'équipement depuis l'arbre
• Ne plus être assuré dans l'arbre
• 5 minutes de retard à l'épreuve
• Comportement inapproprié
• Casse de branche de gros diamètre ou 3ème casse de branche de petit diamètre</td></tr>
<tr><td>• Retour au tronc incontrôlé
• Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage
• Vitesse excessive ou mouvement dangereux
• Mouvement latéral trop important, alors que le concurrent est dans un système d'ascension qui ne permet pas la descente ou le déplacement.
• Comportement inapproprié
• Acte dangereux
• Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donner lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.</td><td>• Interaction avec le système anti-chute du mannequin
• Erreur dans la gestion du frottement additionnel lorsque le poids du mannequin est transféré sur le système du concurrent
• Mettre la scie dans la bouche
• Une seconde pénalité à la discrétion des juges
• Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée</td></tr>
<tr><td>SUBJECTIF</td><td></td><td>Aucune disqualification subjective</td></tr>
</table>

SAUVETAGE

2025

E.P.I	Identification
☐ Lunettes de sécurité ☐ Harnais ☐ Casque ☐ Corde ☐ Chaussures appropriées ☐ Longe ☐ Vêtements appropriés	Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____

Pour les cases ▢ - score objectif, tous les juges doivent donner le même score

POINTS SYSTÉMATIQUES

Pré-évaluation & plan de sauvetage

Communication avec la victime et appréciation de son état — 0 | 1 — objectif (0 ou 1)

Ascension & déplacement vers la victime

S'assurer que la corde d'accès et le point d'ancrage sont fiables — 0 | 1 — objectif (0 ou 1)

Évaluation de la blessure et prise en charge

Le concurrent se sécurise au près de la victime dans une position sûre — 0 | 1 — objectif (0 ou 1)

Descente

Prévenir le sol de façon audible avant de commencer la descente — 0 | 1 — objectif (0 ou 1)

Arrivée au sol

Concurrent et victime arrivent au sol — 0 | 1

Le concurrent détache la victime dans le temps imparti — 0 | 2

objectif (0, 1, 2 ou 3)

Pénalités pour actes dangereux à discrétion. Déterminer par le juge en chef. — 0 | -3 | DQ — pénalité (0, -3 ou DQ)

Casse de branche — 0 | -1 | -2 | DQ — pénalité (0, -1, -2 ou DQ)

Raison de disqualification :

POINTS JUGES

Pré-évaluation & plan de sauvetage

Contacter les services d'urgences en leur fournissant les informations adéquates	0	1	2	subjectif (0 – 6)
Évaluer les risques et déterminer si un sauvetage est possible	0	1	2	
Communiquer et amorcer un plan de sauvetage	0	1	2	

Ascension & déplacement vers la victime

Sécurité, fluidité, efficacité à l'ascension	0	1	2	subjectif (0 – 6)
Sécurité, efficacité et pertinence du déplacement.	0	1	2	
Communication avec la victime et avec les personnes au sol	0	1	2	

Évaluation de la blessure et prise en charge

Évaluation de la blessure et des EPI de la victime	0	1	2	3	4	subjectif (0 – 15)
Prodiguer des soins de secours appropriés	0	1	2	3	4	
Stabiliser la victime pour la descente	0	1	2	3	4	
Transfert de la victime de sa position dans l'arbre au concurrent	0	1	2	3		

Descente

Maintenir la victime dans une position sûre et confortable	0	1	2	3	4	subjectif (0 – 9)
Descente sûre, fluide et contrôlée	0	1	2			
Transmettre l'état de la victime et les instructions au personnel au sol	0	1	2	3		

Arrivée au sol

Faire arriver la victime au sol dans une position confortable et appropriée à la blessure	0	1	2		subjectif (0 – 7)
Le concurrent arrive au sol dans une position confortable	0	1	2	3	
Communication audible et transmission de la victime dans les temps aux services de secours	0	1	2		

NOTES :

score total (0 – 50)

	min	sec	1/100
CHRONO 1		:	.
CHRONO 2		:	.

Partie réservée à l'équipe de score

score calculé ____ score retenu ____

LANCER

durée de l'épreuve : 6 min

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne peut dispenser la lecture du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Installation de l'épreuve

- La hauteur des cibles doit être comprise entre 10 et 20 mètres.

Changement dans les règles

- Les changements dans l'épreuve du lancer sont nombreux. Nous encourageons les concurrents et les juges à relire toute la section relative au lancer dans le règlement de la compétition afin de comprendre les modifications de l'épreuve.

Guide de notation

- Le juge en chef doit prévenir par avance, si la répétition d'une erreur peut entraîner une disqualification.
- Notez le temps à la première validation et le temps final. Le temps à la première validation est le temps qu'à mis le concurrent pour valider sa première cordelette ou corde.
- Le temps final est enregistré lorsque le concurrent a installé deux cordes d'accès dans les deux séries, lorsque le concurrent le demande ou lorsque le temps est écoulé.
- Les points de temps sont calculés à partir du temps final. Si les scores de deux concurrents sont identiques, alors le concurrent avec le temps le plus rapide gagne. Si les temps sont identiques, c'est le concurrent qui a validé sa première cordelette ou corde le plus rapidement qui gagne.
- Les concurrents auront la possibilité d'installer un ancrage canopée SRS à la corde qu'ils viennent de valider pour obtenir 2 points supplémentaires par série de cibles. L'ancrage établi devra être désinstallé immédiatement à la fin de l'épreuve. Si ce n'est pas le cas, aucun point d'installation de corde ne sera décerné. Le concurrent n'obtiendra que les points cordelettes, si celle-ci a été validée correctement (règle 5.4.5).
- Un point additionnel peut être attribué par le juge en chef pour une technique novatrice ou une manipulation exceptionnelle durant l'épreuve.

Aide mémoire

- Le temps normal pour l'épreuve de déplacement est de 6 min. Si le temps est changé, pensez à informer l'équipe de score.

	PÉNALITÉ	**DISQUALIFICATION**
AUTOMATIQUE	• Aucune corde d'accès installée • Toutes cordelettes ou cordes non validées, laissées dans l'arbre à la fin de l'épreuve • Sac à lancer ou corde hors de la zone • Oubli de prévenir de façon audible et recevoir la confirmation par le juge en chef, avant de lancer, manipuler ou retirer une cordelette avec le poids au bout. Jusqu'à 2 pénalités de 1 point pourront être attribuées.	• 5 minutes de retard à l'épreuve • 2 lancers hors-zone (cordelette avec poids attachées au bout ou corde d'accès). • Oubli de prévenir (4ème infraction) • Comportement inapproprié • Casse de branche de petit diamètre (3ème infraction) • Casse de branche de gros diamètre • Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée
SUBJECTIF	• Comportement inapproprié • Acte dangereux • Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.	Aucune disqualification subjective

LANCER

2025

E.P.I	Identification
☐ Lunettes de sécurité ☐ Vêtements appropriés ☐ Casque ☐ Corde(s) d'accès ☐ Chaussures appropriées ☐ Sac et ficelle de lancer	Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____

ARBRE 1

Cible		Installation corde		SRS
9	+	4	+	2
7	+	3	+	2
5	+	2	+	2
3	+	1	+	2

Total Arbre 1 ☐

ARBRE 2

Cible		Installation corde		SRS
9	+	4	+	2
7	+	3	+	2
5	+	2	+	2
3	+	1	+	2

Total Arbre 2 ☐

TEMPS

Temps à la première validation de points

min		sec		1/100
☐	:	☐	.	☐

Temps final

min		sec		1/100
☐	:	☐	.	☐

BONUS

1 point bonus pour technique novatrice ou manipulation exceptionnelle ☐ 0 ou 1

POINTS TEMPS

4 pts – en moins de 4:00.00 min
3 pts – entre 4:00.01 et 4:30.00 min
2 pts – entre 4:30.01 et 5:00.00 min
1 pts – entre 5:00.01 et 5:30.00 min
0 pts – au-delà de 5:30.01 min

POINTS TEMPS ☐ 0 à 4

PÉNALITÉS

Aucune corde d'accès installée				0	-3
Cordes ou ficelles hors-cible ou non validées laissées dans l'arbre (-1 pt par faute)	0	-1	-2	-3	
Corde d'accès ou sac à lancer hors zone		0	-3	DQ	
Casse de branches de petit diamètre	0	-1	-2	DQ	
Oubli de prévenir de façon audible (-1 pt par faute)	Av*	0	-1	-2	DQ

TOTAL PÉNALITÉS ☐

** Ndt. : 'Av' pour avertissement audible du juge en chef sans pénalité*

SCORE

ARBRE 1 + ARBRE 2		POINTS TEMPS		POINT BONUS		TOTAL PÉNALITÉS		SCORE TOTAL
☐	+	☐	+	☐	-	☐	=	☐

Raison de la disqualification :

Partie réservé à l'équipe de score

score calculé ☐ score retenu ☐

GRIMPER RAPIDE

durée de l'épreuve : 5 min

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne peut dispenser la lecture du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Changement dans l'installation

- L'équipe en charge d'installer cette épreuve, peut prendre la décision de matérialiser avec de la balise certaines branches qui leurs semblent fragiles, les concurrents ne peuvent alors prendre appui au-delà de la balise. Lors du tour des épreuves, informer les concurrents sur ces branches et indiquer les éventuelles pénalités ou disqualification en cas d'erreur.
- Avant le début de la compétition, l'équipe en charge du grimper rapide doit procéder à plusieurs essais de l'épreuve avec des grimpeurs de niveaux comparables à ceux qui vont concourir. Si une bonne performance est attendue en 30 secondes ou moins, veuillez informer l'équipe de score afin de changer les points temps en 1 seconde/point (comme pour l'ascension). Si le meilleur temps attendu est au-delà de 30 secondes, alors 2 secondes/points seront utilisées (par défaut dans le logiciel). Si le système 1 seconde/point est retenu, veuillez en informer les concurrents lors du tour des épreuves. Cette décision revient au juge en chef.

Changement dans les règles

- **1.1.6** Il en va de la responsabilité de chaque concurrent d'entrer dans une zone d'épreuve avec le matériel requis, stipulé spécifiquement pour chaque épreuve. Lorsque l'épreuve commence, aucun équipement ou matériel supplémentaire ne peut être introduit dans la zone. Le manquement à cette règle entraînera une disqualification.

Guide de notation

- Désormais l'épreuve du grimper rapide est notée sur 10 points contre 15 précédemment
- Le juge en chef doit prévenir par avance, si la répétition d'une erreur peut entraîner une disqualification.
- Cette épreuve est uniquement basée sur le temps.
- Les concurrents doivent être à moins de 30 secondes du meilleur temps (15 secondes pour 1sec/pt) pour pouvoir marquer des points dans cette épreuve.

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 chronomètres.
- Veuillez entrer les temps dans la feuille de score du chronomètre A au E. Ne sautez pas de cases. Si une erreur de chronomètre se produit, rayez la case afin que l'équipe de score soit informée et qu'elle l'ignore cette case.

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	• Toucher une branche au-delà de la balise	• Perte d'équipement depuis l'arbre • Ne plus être assuré dans l'arbre • 5 minutes de retard à l'épreuve • Comportement inapproprié • Utiliser une deuxième fois le brin montant de la corde d'assurance • Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée • Casse de branche de petit diamètre (3ème infraction) • Toucher une branche au-delà de la balise pour la deuxième fois
SUBJECTIF	• Comportement inapproprié • Acte dangereux • Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.	• Pendule incontrôlé • Sauter et contribuer à créer un mou excessif • Casse de branche (le diamètre sera déterminé par le juge en chef avant l'épreuve)

GRIMPER RAPIDE

2022

E.P.I	Identification
☐ Lunettes de sécurité ☐ Casque ☐ Chaussures appropriées ☐ Vêtements appropriés ☐ Harnais	Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____

PÉNALITÉS

Une pénalité de 1 point pour avoir touché la branche au-delà de la marque. La répétition de cette action entraîne la disqualification. 0 -1 DQ

Casse de branche 0 -1 -2 DQ

TEMPS DU CONCURRENT

A

min : sec . 1/100

B

min : sec . 1/100

C

min : sec . 1/100

D

min : sec . 1/100

E

min : sec . 1/100

Temps moyen (plus pénalités) min : sec . 1/100

Raison de la disqualification :

Partie réservé à l'équipe de score

score calculé _____ score retenu _____

ASCENSION

durée de l'épreuve : 4 min

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne peut dispenser la lecture du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Installation

- Deux points d'ancrage seront nécessaires à l'installation de cette épreuve : l'un pour la corde matériel, l'autre pour la corde d'assurage. La corde pour le matériel servira à mettre en place la corde d'accès du concurrent, elle sera installée sur un système largable (voir Annexe 7). Il sera peut-être nécessaire de rediriger ces cordes afin qu'elles soient en bonne position et qu'il n'y ait pas d'interférences. Il est conseillé de générer de la friction dans la partie haute afin de minimiser la charge sur le descendeur au pied de l'arbre.
- L'ascension peut être comprise entre 12 et 25 mètres. Mesurez la hauteur finale et communiquez la aux concurrents lors du tour des épreuves.

Changement dans les règles

- **7.2.24** Le matériel d'ascension devra être sécurisé au concurrent ou connecté à la corde d'accès. Le matériel de descente devra être sécurisé au concurrent ou à la corde d'accès avant que celui-ci ne fasse retentir la cloche pour la seconde fois. Les bloqueurs laissés sur la corde d'accès doivent être en position fermée. Le non respect de cette règle entraînera la perte des points de temps de transfert, ainsi qu'une pénalité systématique de 3 points notifiée par le technicien dans l'arbre.
- **7.3.2 & 7.3.3** Les points temps pour l'installation et le transfert sont passés de 3-2-1-0 à 2-1-0. Ces 2pts ont été transférés à l'ascension qui est passée de 17pts à 19pts.
- **7.3.2 & 7.3.3** Les changements de temps d'installation et de transfert ont été modifiés après constatation dans les championnats internationaux et nationaux.
- **7.3.8** Les points de Back-up sont passés de 0 ou 2 à 0-1-2.

Guide de notation

- Les points d'installation et de transfert ont changés. Lire les règles 7.3.2 & 7.3.3
- Le juge en chef doit prévenir par avance, si la répétition d'une erreur peut entraîner une disqualification.
- Écrivez les 3 temps sur la feuille de score, dans les 3 sections prévues à cet effet.
- Ne mettez les points d'installation que si l'installation est valable (le système marche et tous les éléments sont en place).
- Si des changements au système d'ascension sont apportés après l'évaluation, le concurrent perdra ses points d'installation.
- Ne mettez les points de transfert que si le système de descente est valable et qu'aucun élément ne peut entraver la descente.
- Ajoutez 1 ou 2 points supplémentaires si le concurrent met en place un back up.

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	• Interférer ou manipuler le système d'assurage • Empêcher le bon fonctionnement d'un équipement mécanique • Placer ces mains au-dessus du nœud à Foot-Lock • Mauvaise utilisation ou détachement d'un composant pendant l'épreuve • Matériel non sécurisé avant de taper la cloche la deuxième fois au transfert	• Seconde pénalité automatique • Perte d'équipement depuis l'arbre • Ne plus être assuré dans l'arbre • 5 minutes de retard à l'épreuve • Comportement inapproprié • Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée
SUBJECTIF	• Comportement inapproprié • Acte dangereux	Aucune disqualification subjective

EPREUVE D'ASCENSION

2025

E.P.I		Identification
☐ Lunettes de sécurité	☐ Corde(s)	Nom et numéro du grimpeur _____
☐ Casque	☐ Système d'ascension	
☐ Chaussures appropriées	☐ Descendeur	Nom du juge _____
☐ Harnais	☐ Vêtements appropriés	

A COMPLÉTER DURANT L'INSPECTION MATÉRIEL

PARTIE RÉSERVÉE AU TECHNICIEN EN CHEF SEULEMENT
Notez suffisamment d'informations pour vérifier le système lors de l'épreuve.

SYSTEME D'ASCENSION	SYSTEME DE DESCENTE

MARQUEZ TOUS LES TEMPS pour chaque section, même si le temps est supérieur à 45 secondes.

Si le temps est supérieur à 89.99 secondes, cochez la case 'hors-temps'. Aucun point ne pourra alors être gagné dans cette section.
Si le système n'est pas valable, cochez la case. Aucun point temps ne pourra alors être gagné dans cette section.

	INSTALLATION	ASCENSION	TRANSFERT
	min : sec . 1/100	min : sec . 1/100	min : sec . 1/100
A			
B			
C			
	☐ HORS-TEMPS	☐ HORS-TEMPS	☐ HORS-TEMPS
	☐ POINTS TEMPS PERDUS POUR SYSTEME NON VALABLE		☐ POINTS TEMPS PERDUS POUR SYSTEME NON VALABLE

Points temps pour l'installation		**Points temps pour transfert**
2 points – 24,99 sec ou moins	La limite de temps pour l'ascension est de 90 secondes	2 points – 4,99 sec ou moins
1 point – de 25.00 à 49.99 sec		1 point – de 5.00 à 12.99 sec
0 point – de 50.00 à 89.99 sec		0 point – au-delà de 13.00 sec

POINTS BONUS

POINTS BONUS

1 point, si le back-up est connecté à la même corde que le concurrent

2 points, si le back-up est connecté à une seconde corde

Back-up 0 +1 +2 **+**

POINTS PÉNALITÉS

- ☐ Interférer ou manipuler le système d'assurage
- ☐ Empêcher le bon fonctionnement d'un équipement mécanique
- ☐ Placer ses mains au-dessus du nœud à Foot-lock
- ☐ Mauvaise utilisation ou détachement d'un composant du système.
- ☐ Matériel non sécurisé avant de taper la cloche la deuxième fois au transfert

POINTS DE PÉNALITÉ

0 -3 DQ **-** ☐

Raison de la disqualification :

SCORE TOTAL ☐

0 – 25

Partie réservé à l'équipe de score

score calculé ☐ score retenu ☐

MASTER

durée de l'épreuve : 25-35 min

Le but de ce guide simplifié pour les juges est d'aider les conversations et décisions d'avant épreuve. Il ne peut dispenser la lecture du règlement. Utilisez ce guide lorsque vous passez en revue l'épreuve avec l'équipe de juges afin d'être sûr que celle-ci est cohérente, constante et juste pour tous les concurrents.

Changement dans l'installation

- Avant le début de l'épreuve, le technicien en chef et le technicien dans l'arbre détermineront les hauteurs appropriées pour les points d'ancrage en simple et double charge. Il n'est pas la peine de les marquer, mais d'en discuter et de s'accorder.
- Lors de l'installation de l'épreuve, le parcours devra être testé par un grimpeur sans l'aide d'une nacelle. Cette grimpe permettra aux juges de déterminer les dérivations possibles, les défauts mécaniques éventuels et les angles de cordes.
- 2 chronomètres doivent être utilisés. Lorsque le juge en chef appelle la fin du temps, le second chrono continu de tourner jusqu'au déséquipement de l'arbre.
- Le temps de référence est le chrono du juge assigné au temps. Le chrono du juge en chef est secondaire.

Changement dans les règles

- **8.2.17** L'arbre est divisé en 4 sections pour l'installation de la cordelette. Le concurrent recevra 1 point pour la section la plus basse et 4 points pour la section haute. Si le concurrent a besoin de plus de 5 jets pour installer sa cordelette, il ne recevra aucun point lié à la hauteur.
- **8.2.18** Un concurrent peut recevoir jusqu'à 2 points de bonus à la discrétion des juges, pour une technique innovante lors de l'installation de la cordelette. Un concurrent ayant besoin de plus de 5 jets pour installer sa cordelette peut recevoir ces points bonus.
- **8.2.19 & 8.2.20** Changement dans la façon de prévenir.

Guide de notation

- Notez le changement sur la de feuille de score pour l'inspection visuelle et l'installation de la corde.
- Station du lancer – un concurrent qui rempli la tâche (en tapant la cloche) devra avoir un minimum de 4 points attribués.
- Le juge en chef doit prévenir par avance, si la répétition d'une erreur peut entraîner une disqualification.
- Les points systématiques doivent être les mêmes pour tous les juges. Ce sont les cases grises sur la feuille de score.

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 juges.
- Un concurrent qui lance le petit sac plus de 5 fois, ne recevra pas de points de hauteur.
- Un concurrent sera jugé seulement pour les actions qu'il a fait dans le temps imparti. Si le concurrent est hors-temps, il peut recevoir des points subjectifs dans n'importe quelles des sections, même si la station n'a pas été complétée.

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	• Ne pas avoir déséquipé l'arbre dans les temps. (20 points) • Ne pas avoir prévenu avant de jeter le petit sac, d'enlever un poids ou de manipuler. (1 point) • Ne pas avoir prévenu de façon claire et audible en hauteur. (3 points)	• Perte d'équipement depuis l'arbre • Ne plus être assuré dans l'arbre • Ne pas avoir prévenu 4 fois en manipulant le petit sac • 2 jets (cordelette+poids ou corde) qui retombent hors zone • 5 minutes de retard à l'épreuve • Comportement inapproprié • Quitter la zone ou introduire une pièce d'équipement dans la zone pendant l'épreuve
SUBJECTIF	• Pratiques dangereuses, mauvaise exécution ou performance technique • Retour au tronc incontrôlé • Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage • Vitesse excessive ou mouvement dangereux • Casser une branche d'un diamètre supérieur à celui désigné par le juge en chef avant l'épreuve donne lieu à une pénalité de 1 point, sauf si le juge en chef considère que la casse de branche n'est pas due au concurrent ou que celui n'a pas appliqué de pression particulière sur la branche.	• Mettre la scie dans la bouche • Casse de branche de petit diamètre (3ème infraction) • Casse de branche de gros diamètre • Une seconde pénalité à la discrétion du juge en chef • Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée Aucune disqualification subjective

Aide pour les points subjectifs

9-10 prestation exceptionnelle
7-8 bonne prestation
5-6 prestation moyenne
3-4 prestation médiocre
1-2 mauvaise prestation
0 prestation dangereuse/pas de prestation

Aide pour les points objectifs

Station du lancer
10 – cible touchée au premier lancer
8 – cible touchée au deuxième lancer
6 – cible touchée au troisième lancer
4 – n'a pas touché la cible
0 – n'a pas sonné la cloche

Aide pour les autres points

3 – prestation exceptionnelle
2 – bonne performance
1 – performance médiocre
0 – prestation dangereuse/pas de prestation

MASTER

E.P.I		Identification	2025 2.0
☐ Lunettes de sécurité	☐ Harnais	Nom et numéro du grimpeur _____	
☐ Casque	☐ Corde de travail		
☐ Chaussures appropriées	☐ Scie et fourreau	Nom du juge _____	
☐ Vêtements appropriés	☐ Longe		

INSPECTION DE L'ARBRE (5 points possibles) 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0

Pour les cases ■ score objectif, tous les juges doivent donner le même score

INSTALLATION DE LA CORDE (16 points possibles) — **POINTS**

Jets

1er	2ème	3ème	4ème	5ème	+ de 6
10	8	6	4	2	0

Hauteur (seulement pour les 5 premiers jets): 4 | 3 | 2 | 1

Bonus : méthode/technique: 2 | 1 | 0

ÉQUIPEMENT ET ACCÈS A L'ARBRE (12 points possibles – pour chaque case 0, 1, 2, 3) — **+ POINTS**

ÉQUIPEMENT :		ACCÈS :	
Installation des cordes et du matériel	☐	Méthode appropriée et sûre	☐
Sécurité et efficacité	☐	Ascension fluide, pratique, ergonomique	☐

STATIONS (240 points possibles/60 points par station – pour chaque case entre 0 et 10)

		Scie 1	Scie 2	Lancer	Plomb
A)	Constamment assuré contre une chute ou un pendule	☐	☐	☐	☐
B)	Gestion de la corde	☐	☐	☐	☐
C)	Point haut ou déviation adapté à la situation	☐	☐	☐	☐
D)	Bonne position et équilibre à la station	☐	☐	☐	☐
E)	Plan général, choix du passage contrôle à l'aller et au retour	☐	☐	☐	☐
F)	**Station complétée** Tous les juges doivent donner le même score	■ 0 ou 10	■ 0 ou 10	■ 0 ou 4, 6, 8, 10	■ 0 ou 4, 7, 10

\+ \+ \+ = **+ POINTS**

DESCENTE, ATTERRISSAGE, DÉSÉQUIPEMENT (12 points possibles – pour chaque case 0, 1, 2 ou 3) — **+ POINTS**

Choix de la descente, contrôle, corde claire et sans nœuds	☐	Facilité et propreté de la récupération	☐
Vitesse de descente, fluidité, atterrissage équilibré	☐	Sécurité de la récupération et contrôle	☐

BONUS A LA DISCRÉTION DES JUGES (15 points possible – pour chaque case entre 0 et 5) — **+ POINTS**

Prestation générale, style, habilité, compétences	☐	Sécurité générale de la prestation	☐
Utilisation de techniques et/ou matériels innovants	☐		

PÉNALITÉS

A la discrétion des juges pour pratiques dangereuses, mauvaise performance technique ou exécution	(entre 0 et -5)					☐
Pénalité à la discrétion du juge en chef pour pratiques dangereuses			0	-3	DQ	-
Casse de branches		0	-1	-2	DQ	
Pénalité automatique pour ne pas avoir déséquipé l'arbre dans les temps				0	-20	PÉNALITÉS
Pénalité automatique pour ne pas avoir prévenu de façon claire et audible en hauteur			0	-3	DQ	
Pénalité automatique pour ne pas avoir prévenu de façon claire et audible au lancer	0	Av*	-1	-2	DQ	
Jets (cordelette+poids ou corde) qui retombent hors zone			0	-1	DQ	=

* *Ndt. : 'Av' pour avertissement audible du juge en chef sans pénalité*

RAISON POUR DISQUALIFICATION

TEMPS OFFICIEL — min ☐ sec ☐ . 1/100 ☐

SCORE TOTAL (300 points max) ☐

Partie réservé à l'équipe de score — score calculé ☐ — score retenu ☐