

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. Cette marque doit être au minimum de 30 cm de largeur (12 pouces).
- 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.

Nouveauté dans les règles

- **3.3.1, 3.4.1, 3.5.1, 3.6.1, 3.7.1** - La façon de prévenir avant de faire retentir la cloche doit être audible.
- **3.5.2** - Une pénalité de 3 points sera appliquée, si le mauvais côté de la canne-scie est utilisé, si la canne-scie est mal remise en place ou si le concurrent n'a pas utilisé ses deux mains pour faire sonner la cloche.
- **3.7.1** - Pour compléter cette station, le concurrent doit :
 - prévenir avant de faire sonner la cloche
 - faire retentir la cloche (ou corne de brume) avec la main
- **3.7.7** - Un concurrent qui aura oublié de sonner la cloche ou d'actionner la corne de brume avant d'entamer sa descente, ne se verra attribuer aucun point (systématique ou juge) pour la station de la cible au sol.

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Perte d'équipement depuis l'arbre • Laisser une pièce d'équipement dans l'arbre (sauf corde) • Casse de branche (diamètre à déterminer avant l'épreuve) • Ne plus être assuré dans l'arbre • 5 minutes de retard à l'épreuve • Mettre la scie dans la bouche • Comportement inapproprié • Une 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 				
SUBJECTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Retour au tronc incontrôlé • Mou excessif dans le rappel ou progression au-dessus de son point d'ancrage • Vitesse excessive ou mouvement dangereux 	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

2018

E.P.I	Identification																			
<input type="checkbox"/> Lunettes de sécurité <input type="checkbox"/> Casque <input type="checkbox"/> Chaussures appropriées <input type="checkbox"/> Vêtements appropriés	<input type="checkbox"/> Harnais <input type="checkbox"/> Corde de travail <input type="checkbox"/> Scie et fourreau <input type="checkbox"/> Longe Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____																			
Pour les cases <input type="checkbox"/> - ces points sont systématiques, tous les juges doivent donner le même score																				
POINTS SYSTÉMATIQUES	POINTS JUGES																			
<input type="checkbox"/> Tâche obligatoire : <i>Se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la scie</i> Cloche Faire sonner la cloche avec 2 mains sur la scie	Station de la scie <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">subjectif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;"><input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/></td> </tr> </table>	0	2	+		0	1	2	3	subjectif	0	3		0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>		
0	2	+			0	1	2	3	subjectif											
0	3			0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>												
<input type="checkbox"/> Tâche obligatoire : <i>Se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la scie</i> Cloche Faire sonner la cloche avec 2 mains sur la scie Cible touchée – premier jet Cible touchée – deuxième jet	Station du lancer <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">subjectif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;"><input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/></td> </tr> </table>	0	2	+		0	1	2	3	subjectif	0	3		0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>		
0	2	+			0	1	2	3	subjectif											
0	3			0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>												
<input type="checkbox"/> Tâche obligatoire : <i>Se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la canne-scie</i> Cloche _____ Mauvaise utilisation de la longe Mauvais côté de la canne-scie N'a pas remis la canne-scie dans sa position d'origine	Station de la canne-scie <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">subjectif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">-3</td> <td style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">-</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;"><input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/></td> </tr> </table>	0	2	+		0	1	2	3	subjectif	0	-3	-		0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	
0	2	+			0	1	2	3	subjectif											
0	-3		-		0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>											
<input type="checkbox"/> Tâche obligatoire : <i>Marcher à l'aller, se longer, prévenir, faire sonner la cloche avec la scie, marcher au retour</i> Cloche Faire sonner la cloche avec 2 mains sur la scie Niveau du fil à plomb	Station du plomb <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">subjectif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;"><input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/></td> </tr> </table>	0	2	+		0	1	2	3	subjectif	0	3		0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>		
0	2	+			0	1	2	3	subjectif											
0	3			0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>												
<input type="checkbox"/> Tâche obligatoire : <i>Prévenir, faire sonner la cloche avec la main</i> Cloche seuls les pieds touchent le sol dans la cible – 1 pied / 2 pieds dans le cercle – 1 pied / 2 pieds	Station de la cible au sol <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">subjectif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;"><input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/></td> </tr> </table>	0	2	+		0	1	2	3	subjectif	0	3		0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>		
0	2	+			0	1	2	3	subjectif											
0	3			0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>												
Pénalités systématiques Ne pas avoir prévenu de façon audible Faute de longe Pénalités pour actes dangereux à discrétion. Déterminer par le juge en chef.	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">-3</td> <td style="text-align: center;">DQ</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">-</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">subjectif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">-3</td> <td style="text-align: center;">DQ</td> <td style="width: 40px; height: 40px; background-color: #ccc;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">0</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 40px; text-align: center;"><input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/></td> </tr> </table>	0	-3	DQ	-		0	1	2	3	subjectif	0	-3	DQ		0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>
0	-3	DQ	-			0	1	2	3	subjectif										
0	-3	DQ			0	1	2	3	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>											
Toutes les cloches ont été sonnées ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON																				
Raison de disqualification (DQ) : _____																				
Partie réservé à l'équipe de score score calculé <input style="width: 100px;" type="text"/> score retenu <input style="width: 100px;" type="text"/>																				

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.

Nouveauté dans le règlement

- **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

- **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.

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).

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	AUCUNE	<ul style="list-style-type: none">• 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 (diamètre à déterminer avant l'épreuve)• 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
SUBJECTIF	<ul style="list-style-type: none">• 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. Voir règle 4.2.15.	Aucune disqualification subjective

SAUVETAGE

2018

E.P.I	Identification
<input type="checkbox"/> Lunettes de sécurité <input type="checkbox"/> Casque <input type="checkbox"/> Chaussures appropriées <input type="checkbox"/> Vêtements appropriés	Harnais <input type="checkbox"/> Corde <input type="checkbox"/> Longe <input type="checkbox"/> Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____
Pour les cases <input style="width: 20px; height: 15px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> - score objectif, tous les juges doivent donner le même score	
POINTS SYSTÉMATIQUES	POINTS JUGES
Pré-évaluation & plan de sauvetage	
Communication avec la victime et appréciation de son état 0 1 <input style="width: 30px; height: 25px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> objectif 0 ou 1	Contacter les services d'urgences en leur fournissant les informations adéquates 0 1 2 Évaluer les risques et déterminer si un sauvetage est possible 0 1 2 Communiquer et amorcer un plan de sauvetage 0 1 2 subjectif 0-6
Ascension & déplacement vers la victime	
S'assurer que la corde d'accès et le point d'ancrage sont fiables 0 1 <input style="width: 30px; height: 25px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> objectif 0 ou 1	Sécurité, fluidité, efficacité à l'ascension 0 1 2 Sécurité, efficacité du déplacement. La technique utilisée est appropriée à la situation 0 1 2 Communication avec la victime et avec les personnes au sol 0 1 2 subjectif 0-6
Évaluation de la blessure et prise en charge	
Relié à la victime dans une position sûre 0 1 <input style="width: 30px; height: 25px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> objectif 0 ou 1	Évaluation de la blessure et des EPI de la victime 0 1 2 3 Prodiger des soins de secours appropriés 0 1 2 3 Stabiliser la victime pour la descente 0 1 2 3 Transfert de la victime de sa position dans l'arbre au concurrent 0 1 2 3 subjectif 0-12
Descente	
Prévenir le sol de façon audible avant de commencer la descente 0 1 <input style="width: 30px; height: 25px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> objectif 0 ou 1	Maintenir la victime dans une position sûre et confortable 0 1 2 Descente sûre, fluide et contrôlée 0 1 2 Transmettre l'état de la victime et les instructions au personnel au sol 0 1 2 subjectif 0-6
Arrivée au sol	
Concurrent et victime arrivent au sol 0 1 <input style="width: 30px; height: 25px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> objectif Le concurrent détache la victime dans le temps imparti 0 4 <input style="width: 30px; height: 25px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> 0, 1, 4 ou 5	Faire arriver la victime au sol dans une position confortable et appropriée à la blessure 0 1 2 Le concurrent arrive au sol dans une position confortable 0 1 2 Communication audible et transmission de la victime dans les temps aux services de secours 0 1 2 subjectif 0-6
Pénalités pour actes dangereux à discrétion. Déterminer par le juge en chef. 0 -3 DQ <input style="width: 30px; height: 25px; background-color: #cccccc;" type="checkbox"/> pénalité 0, -3 ou DQ	CHRONO 1 min sec 1/100 CHRONO 2 min sec 1/100
Raison de disqualification (DQ) :	Partie réservée à l'équipe de score score calculé <input style="width: 50px;" type="text"/> score retenu <input style="width: 50px;" type="text"/>

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 (32,8 et 65,6 pieds)

Nouveauté dans le règlement

- **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.
- **5.2.6** Un concurrent peut lancer dans la cible qu'il veut, dans l'ordre qu'il le désire, autant de fois qu'il le souhaite et la cordelette ou la corde peut être manipulée jusqu'à obtenir la position voulue. Si une cordelette est hors cible, que le concurrent la remplace par une corde qui glisse dans la cible, que lors de cette manipulation le temps imparti est passé et que le lancer respecte la règle 5.2.7, le concurrent peut marquer les points de cordelette, si la corde est dans la cible dans le temps imparti (c'est à dire que le hors-temps arrive avant que les deux extrémités de la corde touchent le sol). Ceci inclut aussi une manipulation à deux cordelettes ou deux cordes.
- **5.2.25** Les concurrents doivent prévenir de façon audible et claire et attendre la confirmation du juge en chef avant de lancer ou de faire redescendre une cordelette avec son petit sac. Le concurrent devra aussi prévenir avant de manipuler sa cordelette s'il y a un risque que le petit sac tombe au sol. Le fait de ne pas prévenir entraîne une pénalité de 1 point par infraction, qui sera indiqué au concurrent par le juge en chef. A la troisième infraction, le concurrent sera disqualifié.

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 l'(ou les)arbre(s), 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.

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	<ul style="list-style-type: none">• 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• Casse de branche de petit diamètre. Jusqu'à 2 pénalités de 1 point pourront être attribuées• 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.	<ul style="list-style-type: none">• 5 minutes de retard à l'épreuve• 2 lancers hors-zone (cordelette avec poids attachées au bout ou corde d'accès).• Oubli de prévenir (3^{ème} infraction)• Comportement inapproprié• Casse de branche de petit diamètre (3^{ème} infraction)• Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée
SUBJECTIF	AUCUNE	<ul style="list-style-type: none">• Casse de branche de gros diamètre. Ce diamètre sera déterminé par le juge en chef avant le début de l'épreuve.

LANCER

2018

E.P.I	Identification
<input type="checkbox"/> Lunettes de sécurité Vêtements appropriés <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Casque Corde(s) d'accès <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Chaussures appropriées Sac et ficelle de lancer <input type="checkbox"/>	Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____

ARBRE 1	ARBRE 2																																				
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Cible</td> <td></td> <td style="text-align: center;">Installation corde</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center; padding-top: 10px;"> Total Arbre 1 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 0 auto;"></div> </td> </tr> </table>	Cible		Installation corde	9	+	4	7	+	3	5	+	2	3	+	1	Total Arbre 1 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 0 auto;"></div>			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Cible</td> <td></td> <td style="text-align: center;">Installation corde</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center; padding-top: 10px;"> Total Arbre 2 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 0 auto;"></div> </td> </tr> </table>	Cible		Installation corde	9	+	4	7	+	3	5	+	2	3	+	1	Total Arbre 2 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 0 auto;"></div>		
Cible		Installation corde																																			
9	+	4																																			
7	+	3																																			
5	+	2																																			
3	+	1																																			
Total Arbre 1 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 0 auto;"></div>																																					
Cible		Installation corde																																			
9	+	4																																			
7	+	3																																			
5	+	2																																			
3	+	1																																			
Total Arbre 2 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 0 auto;"></div>																																					

TEMPS																			
Temps à la première validation de points <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; font-size: small;">min</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">sec</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">1/100</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">:</td> <td style="text-align: center;"> <table style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">.</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	min	sec	1/100		:	<table style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">.</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </table>		.		Temps final <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; font-size: small;">min</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">sec</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">1/100</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">:</td> <td style="text-align: center;"> <table style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">.</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	min	sec	1/100		:	<table style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">.</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </table>		.	
min	sec	1/100																	
	:	<table style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">.</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </table>		.															
	.																		
min	sec	1/100																	
	:	<table style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">.</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </table>		.															
	.																		

PÉNALITÉS																																			
Aucune corde d'accès installée	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-3</td> <td rowspan="5" style="vertical-align: middle; padding-left: 10px;"> TOTAL PÉNALITÉS <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px;"></div> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-3</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-3</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">DQ</td> <td rowspan="5" style="vertical-align: middle; padding-left: 10px;"> TOTAL PÉNALITÉS <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px;"></div> </td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">DQ</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">DQ</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">DQ</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">DQ</td> </tr> </table>	-3	TOTAL PÉNALITÉS <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px;"></div>	-1	-2	-3											-3	DQ	TOTAL PÉNALITÉS <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px;"></div>		-1	-2	DQ		-1	-2	DQ		-1	-2	DQ		-1	-2	DQ
-3	TOTAL PÉNALITÉS <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px;"></div>																																		
-1		-2		-3																															
	-3	DQ	TOTAL PÉNALITÉS <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px;"></div>																																
	-1	-2		DQ																															
	-1	-2		DQ																															
	-1	-2		DQ																															
	-1	-2		DQ																															

SCORE										
<table style="margin: 0 auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">ARBRE 1 +</td> <td style="text-align: center;">ARBRE 2</td> <td style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></td> <td style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">+</td> <td style="text-align: center;">TOTAL PÉNALITÉS</td> <td style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></td> <td style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">=</td> <td style="text-align: center;">SCORE PRELIMINAIRE</td> <td style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 60px;"></td> </tr> </table>	ARBRE 1 +	ARBRE 2		+	TOTAL PÉNALITÉS		=	SCORE PRELIMINAIRE		
ARBRE 1 +	ARBRE 2		+	TOTAL PÉNALITÉS		=	SCORE PRELIMINAIRE			

NOTE : Le logiciel calculera les points temps

Raison de la disqualification :

Partie réservé à l'équipe de score	score calculé <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 25px; display: inline-block;"></div>	score retenu <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 25px; display: inline-block;"></div>
------------------------------------	---	--

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 le foot-lock. 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.

Nouveauté dans le règlement

- **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

- **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	<ul style="list-style-type: none">• Toucher une branche au-delà de la balise	<ul style="list-style-type: none">• 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
SUBJECTIF	AUCUNE	<ul style="list-style-type: none">• 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

2018

E.P.I	Identification
<input type="checkbox"/> Lunettes de sécurité <input type="checkbox"/> Casque <input type="checkbox"/> Chaussures appropriées <input type="checkbox"/> Vêtements appropriés <input type="checkbox"/> Harnais	Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____

Pénalité : 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	
---	----	----	--

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'assurance. 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.

Nouveauté dans le règlement

- **Des changements ont eu lieu dans l'épreuve de l'ascension. Relisez la section 7 du règlement.**
- **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.
- **Système de connexion additionnel – Back up.** Un élément matériel ou un système utilisé pour seconder un système d'ascension primaire normé. Ce second point de connexion peut être installé sur la même corde que le système principal (ascendeur mécanique, prussik à 6 tours ou tout autre appareil normé. Ces deux cordes ont le même point d'ancrage.

Guide de notation

- **Le juge en chef doit prévenir par avance, si la répétition d'une erreur peut entraîner une disqualification.**
- Ecrivez 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 2 points supplémentaires si le concurrent met en place un back up.

	PÉNALITÉ	DISQUALIFICATION
AUTOMATIQUE	<ul style="list-style-type: none">• Interférer ou manipuler le système d'assurance• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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

EPREUVE D'ASCENSION

2018

E.P.I	Identification
<input type="checkbox"/> Lunettes de sécurité <input type="checkbox"/> Casque <input type="checkbox"/> Chaussures appropriées <input type="checkbox"/> Harnais	Corde(s) <input type="checkbox"/> Système d'ascension <input type="checkbox"/> Descendeur <input type="checkbox"/> Vêtements appropriés <input type="checkbox"/> Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____

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
<p>A min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p>B min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p>C min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p><input type="checkbox"/> HORS-TEMPS <input type="checkbox"/> POINTS TEMPS PERDUS POUR SYSTEME NON VALABLE</p>	<p>min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p>min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p>min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p><input type="checkbox"/> HORS-TEMPS</p>	<p>min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p>min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p>min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> . <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></p> <p><input type="checkbox"/> HORS-TEMPS <input type="checkbox"/> POINTS TEMPS PERDUS POUR SYSTEME NON VALABLE</p>

Points temps pour l'installation et le transfert	
9,99 secondes et moins	3
de 10.00 à 24.99 secondes	2
de 25.00 à 44.99 secondes	1
plus de 45.00 secondes	0

POINTS BONUS

Second système de sécurité (back-up) 0 +2 +

POINTS BONUS

POINTS PÉNALITÉS

Interférer ou manipuler le système d'assurage

Empêcher le bon fonctionnement d'un équipement mécanique 0 -3 DQ **POINTS DE PÉNALITÉ**

Placer ses mains au-dessus du nœud à Foot-lock -

Mauvaise utilisation ou détachement d'un composant du système.

Raison de la disqualification :

Partie réservée à l'équipe de score	
score calculé <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>	score retenu <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>

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.

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.
- **8.2.19, 8.2.20** – Changement dans la façon de prévenir

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.

Aide mémoire

- Cette épreuve demande la participation de 3 ou 5 juges.
- 8.2.17 – 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	<ul style="list-style-type: none">• 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)	<ul style="list-style-type: none">• Perte d'équipement depuis l'arbre• Ne plus être assuré dans l'arbre• Ne pas avoir prévenu 3 fois• 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• Mettre la scie dans la bouche• Casse de branche (diamètre à déterminer avant l'épreuve)• Une seconde pénalité à la discrétion du juge en chef• Ne pas avoir la totalité de son équipement alors que l'épreuve a commencée
SUBJECTIF	<ul style="list-style-type: none">• 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	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

2018

E.P.I	Identification
<input type="checkbox"/> Lunettes de sécurité <input type="checkbox"/> Casque <input type="checkbox"/> Chaussures appropriées <input type="checkbox"/> Vêtements appropriés	<input type="checkbox"/> Harnais <input type="checkbox"/> Corde de travail <input type="checkbox"/> Scie et fourreau <input type="checkbox"/> Longe
Nom et numéro du grimpeur _____ Nom du juge _____	

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

INSTALLATION DE LA CORDE (18 points possibles)	POINTS																						
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;">1^{er}</td> <td style="text-align: center;">2^{ème}</td> <td style="text-align: center;">Jets 3^{ème}</td> <td style="text-align: center;">4^{ème}</td> <td style="text-align: center;">5^{ème}</td> <td style="text-align: center;">Hauteur</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">Bonus : méthode/technique</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 10</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 8</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 6</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 4</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 2</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 5</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 4</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 3</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 2</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 1</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 0</td> </tr> </table>	1 ^{er}	2 ^{ème}	Jets 3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	Hauteur	3	2	1	0	Bonus : méthode/technique	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	<input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>
1 ^{er}	2 ^{ème}	Jets 3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	Hauteur	3	2	1	0	Bonus : méthode/technique													
<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0													

ÉQUIPEMENT ET ACCÈS A L'ARBRE (15 points possibles – pour chaque case 0, 1, 2, 3)		+			
ÉQUIPEMENT :	ACCÈS :	POINTS			
Évaluation visuelle de l'arbre Installation des cordes et du matériel Sécurité et efficacité	<table style="border: none;"> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>				Méthode appropriée et sûre Ascension fluide, pratique, ergonomique
		<input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>			

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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
B) Gestion de la corde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
C) Point haut ou déviation adapté à la situation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	POINTS
D) Bonne position et équilibre à la station	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	=
E) Plan général, choix du passage contrôlé à l'aller et au retour	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>
F) Station complétée Tous les juges doivent donner le même score	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	0 ou 10	0 ou 10	0 ou 4, 6, 8, 10	0 ou 4, 7, 10	

DESCENTE, ATERRISSAGE, DÉSEQUIPEMENT (12 points possibles – pour chaque case 0, 1, 2 ou 3)		+
Choix de la descente, contrôle, corde claire et sans nœuds	<input type="checkbox"/>	Facilité et propreté de la récupération
Vitesse de descente, fluidité, atterrissage équilibré	<input type="checkbox"/>	Sécurité de la récupération et contrôle
		<input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>

BONUS A LA DISCRÉTION DES JUGES (15 points possible – pour chaque case entre 0 et 5)		+
Prestation générale, style, habilité, compétences	<input type="checkbox"/>	POINTS
Utilisation de techniques et/ou matériels innovants	<input type="checkbox"/>	<input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>
Sécurité générale de la prestation	<input type="checkbox"/>	

PÉNALITÉS		-
A la discrétion des juges pour pratiques dangereuses, mauvaise performance technique ou exécution	<input type="checkbox"/>	(entre 0 et -5)
Pénalité à la discrétion du juge en chef pour pratiques dangereuses	<input type="checkbox"/>	PÉNALITÉS
Pénalité automatique pour ne pas avoir déséquipé l'arbre dans les temps	<input type="checkbox"/>	<input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>
Pénalité automatique pour ne pas avoir prévenu de façon claire et audible en hauteur	<input type="checkbox"/>	
Pénalité automatique pour ne pas avoir prévenu de façon claire et audible au lancer	<input type="checkbox"/>	=

RAISON POUR DISQUALIFICATION	TEMPS OFFICIEL	TOTAL POINTS
	min sec 1/100 <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	(300 points max) <input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>

Partie réservée à l'équipe de score	score calculé <input style="width: 50px;" type="text"/>	score retenu <input style="width: 50px;" type="text"/>
-------------------------------------	---	--