

REGLEMENT HANDI-ESCALADE

Version

N°2020-1

Date

Septembre 2020

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 matières

1. Accès et participation.....	3
1.1 Introduction	3
1.2 Admissibilité et catégories	3
1.2.1 Admissibilité.....	3
1.2.2 Catégories.....	3
2. Règles du jeu	5
2.1 Equipement du compétiteur.....	5
2.2 Formats.....	5
2.2.1 Epreuve de difficulté.....	5
2.2.2 Epreuves de bloc.....	7
2.2.3 Epreuves de vitesse.....	8

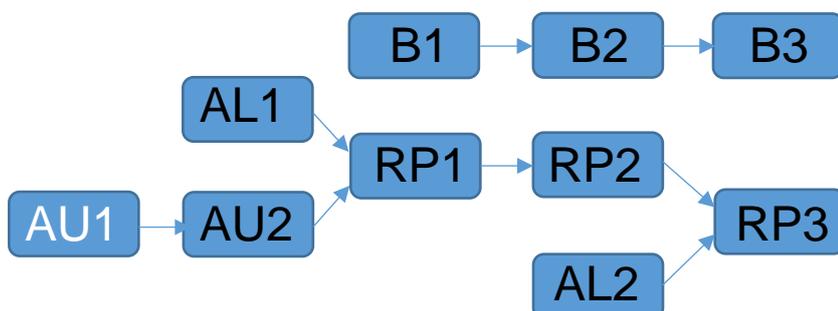
Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes, ainsi qu'aux règlements de chaque discipline (difficulté, bloc et vitesse) de ces règles du jeu.

1. Accès et participation

1.1 Introduction

Chaque compétition organisée sous ces règles:

- a) peut inclure une épreuve de bloc, de difficulté ou de vitesse ;
- b) est ouverte aux catégories séniors, vétérans et jeunes surclassés hommes et femmes, à condition que le nombre minimum de concurrents inscrits dans la catégorie soit de trois (3). Si le nombre de concurrents inscrits pour la catégorie est inférieur à ce minimum, un regroupement de catégorie sera fait conformément au schéma ci-dessous :



1.2 Admissibilité et catégories

1.2.1 Admissibilité

Seuls les concurrents qui ont ou auront au moins 16 ans révolus dans l'année de la compétition et qui sont en possession d'une licence annuelle compétition FFME en cours de validité sont autorisés à participer à une compétition.

Tous les concurrents inscrits à une compétition organisée en vertu de ces règles doivent avoir été examinés par un médecin du sport qui aura établi le certificat médical permettant la classification dans une des catégories (document téléchargeable sur le site de la fédération).

1.2.2 Classifications et catégories (reprise de la terminologie internationale)

Classification	Catégorie	Handicap	Partie du corps	Niveau du handicap
Visuel	B1	Visuel	2 yeux	concurrents non-voyants
	B2		2 yeux	concurrents ayant une acuité visuelle allant jusqu'à 2/60 et / ou un champ visuel de moins de 5%
	B3		2 yeux	concurrents ayant une acuité visuelle comprise entre 2/60 et 6/60 et / ou un champ visuel compris entre 5% et 20%
Amputé	AL-1 (fauteuil)	Absence ou déficience d'un membre	2 jambes	Complète (pas de hanche, ni d'articulation) ou une combinaison partielle d'amputation des 2 jambes
	AL-2		1 jambe	Complète, sous la hanche, au niveau tibial

	AU-1 (Amputation du bras)		2 ou 1 bras	concurrents amputés des 2 bras totalement ou partiellement ou d'un seul bras totalement.	
				concurrents amputés d'un seul bras totalement (au niveau de l'épaule)	
	AU-2		1 bras	concurrents amputés de l'avant-bras	
				concurrents amputés de la main (Articulation du poignet existante)	
				concurrents amputés de tous les doigts (pouce et jointure de doigt inclus)	
	Force ou stabilité limitée	RP1	Hypertonie	Tous	Spasticité permanente à la flexion ou l'extension
Puissance musculaire altérée			Tous	Spasticité ou mouvement athétosique important des 4 membres	
				Trouble modéré à sévère du tonus des 4 membres	
Ataxie		Tous	Force très faible et / ou problème de contrôle important des membres supérieurs ou du torse		
RP2		Altération de l'amplitude des mouvements	Epaule	Tous	
			Jonction entre l'épaule et le coude		
			Torse		
		Hypertonie	Tous	Augmentation considérable du tonus musculaire	
		Puissance musculaire altérée	Tous	Problème de tonus sur 2 à 4 membres	
				Trouble modéré à sévère du tonus des 2 membres inférieurs	
				Troubles graves des membres inférieurs provoquant des difficultés à marcher	
Athétose		Tous	Force limitée et / ou problème de contrôle modéré des membres supérieurs ou du torse		
			Valeur fonctionnelle correcte et problème de contrôle négligeable des membres supérieurs ou du torse		
RP3		Amplitude de mouvement réduite	Coude	Tous	
			Jonction entre le coude et le poignet		
			Poignet		
			Poignet		
			Jonction entre la taille et le genou		
	Genou				
	Jonction entre le genou et la cheville				
	Hypertonie	Tous	Augmentation modérée mais facilement perceptible		
	Puissance musculaire altérée	Tous	Problème de contrôle modéré à sévère des 4 membres et du torse avec difficulté de coordination lors de la course		
Trouble du tonus négligeable à modéré des 4 membres					

			Trouble négligeable à modéré du tonus de l'hémicorps Impact minimal sur l'hémiplégie ou la quadriplégie laissant la possibilité de courir sans asymétrie
	Athétose	Tous	Augmentation des troubles du tonus dans un ou tous les membres inférieurs créant une asymétrie Augmentation des troubles du tonus dans un ou tous les membres inférieurs créant une asymétrie

Informations complémentaires:

- Les mesures de l'acuité visuelle et du champ visuel doivent être faites avec la correction, et le résultat du meilleur œil utilisé aux fins de la classification. Tous les athlètes qui utilisent des lentilles de contact ou des lunettes correctrices doivent les porter lors de la détermination de leur classification qu'ils aient ou non l'intention de les porter en compétition.
- L'athlète devra présenter à l'inscription un certificat médical d'un examen par un ophtalmologiste attestant de son niveau d'acuité visuelle.
- La Commission médicale pourra nommer sur toutes compétitions officielles un médecin contrôleur en charge de la vérification des classifications. La FFME, par le biais de ce contrôleur, se réserve le droit de reclasser un sportif si celui-ci, après avoir observé la performance de l'athlète, pense qu'il doit être inscrit dans une catégorie différente.
- Dans le cas où la classification proposée pour un concurrent est indéterminée après l'examen médical, celui-ci devra concourir dans la catégorie supérieure.
- Un concurrent ne peut utiliser d'aides artificielles (lunettes, prothèses, etc.) si elles n'ont pas été présentées lors de la visite médicale et pris en considération dans la classification du concurrent.

2. Règles du jeu

2.1 Equipement du compétiteur

- Les athlètes amputés de bras n'ont le droit d'utiliser aucune prothèse. Un amputé du doigt sera classé dans la catégorie RP, et non comme un amputé du bras.
- Les athlètes amputés des jambes peuvent utiliser une prothèse. Aucun coefficient ne sera attribué pour l'utilisation ou non d'une prothèse.
- Les grimpeurs malvoyants de la catégorie B1 doivent porter un masque complètement opaque (équipement personnel). L'organisation peut fournir des masques à sa discrétion conformément aux règlements qui seront annoncés lors de la réunion technique. Si le masque bouge ou tombe, l'athlète doit être arrêté.

2.2 Formats

2.2.1 Epreuves de difficulté

2.2.1.1 Généralités

Le format pour les épreuves de difficulté est fixé à la partie 2 du document des Règles du jeu des compétitions, sauf en ce qui concerne les points des paragraphes suivants.

2.2.1.2 Sécurité

- Les concurrents grimpent en moulinette. Le Président du jury peut décider, en consultation avec le chef-ouvreur, de la présence d'un second assureur pour fournir une sécurité supplémentaire aux concurrents sur la partie inférieure de la voie (double moulinette). Une seconde corde sera alors passée dans un point de renvoi dans la partie basse de la voie (emplacement à déterminer

par le Président du jury en consultation avec le chef-ouvreur) de façon à éviter un retour au sol en cas de pendule.

- b) La (ou les) corde(s) d'attache est (sont) fixée(s) 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.

2.2.1.3 Déroulement général

L'épreuve se déroule en deux tours : Qualifications et Finale.

- a) Qualifications: ce tour est « Flash » et organisé sur au moins 2 voies successives.
- b) Finale: les grimpeurs tentent une voie « à vue », sauf pour les compétiteurs de la catégorie déficient visuel qui grimperont en « Flash ».

Les entraîneurs peuvent guider plusieurs athlètes ayant une déficience visuelle, de la même catégorie ou non.

Les athlètes ayant une déficience visuelle ainsi que leurs guides sont soumis aux mêmes contraintes concernant les règles d'isolement, à l'exception des points suivants :

- a) ils sont autorisés à quitter cette dernière pour rejoindre la zone de compétition lorsque le Président du Jury leur propose et cela au plus tard 30 minutes avant le début de la compétition.
- b) L'accès aux chiens guides des non-voyants ou mal-voyants est autorisé

Un enregistrement vidéo des voies devra être constamment disponible dans la zone de transit jusqu'à la fin de la finale ou, si un enregistrement vidéo n'est pas possible, une démonstration physique de la voie devra être réalisée au moins 30 minutes avant la tentative du premier concurrent.

2.2.1.4 Observation

A l'entrée de la zone de compétition, le concurrent doit se présenter dos au mur à l'assureur, qui fixe la corde d'escalade à son harnais.

Chaque concurrent a le droit à une période d'observation finale de 40 secondes. Cette période démarre lorsque le grimpeur se retourne face au mur ou, pour les déficients visuels, lorsqu'il touche le mur.

2.2.1.5 Déroulement de la tentative

La tentative d'un concurrent est considérée comme réussie lorsque celui-ci contrôle d'une main la dernière prise de la voie. Celle-ci doit être clairement identifiée.

2.2.1.6 Quotas entre les tours

Le quota de qualifiés pour la finale est déterminé comme suit:

Nombre de compétiteurs en qualification	Quota de finale
$n \leq 6$	3
$7 < n < 15$	4
$n > 15$	6

2.2.1.7 Articles modifiés

Les règles suivantes, normalement applicables aux compétitions de difficulté sont modifiées, adaptées ou inappliquées, à savoir :

- a) Article 1.6.4.d): adapté pour les catégories B1, B2 et B3 concernant la présence du guide dans l'aire de compétition
- b) Article 2.3.2.b) et c) : adaptés pour les catégories B1, B2 et B3 concernant la prise d'informations possible auprès du guide et l'autorisation d'utiliser des moyens de communication portatifs entre

- le guide et le compétiteur. Tout équipement nécessaire à ces fins de communication doit être fournie par le concurrent et classé comme «équipement personnel».
- c) Article 5.1.2.b): inadapté pour les catégories B1, B2 et B3 : la superposition de voies de couleur est proscrite pour ces catégories
 - d) Article 5.6.3. concernant le mousquetonnage est inappliqué.
 - e) Article 5.6.3. et 5.7.2. concernant la réussite d'une voie est inappliqué. La voie est considérée réussie si le compétiteur contrôle la dernière prise de la voie (qui devra être matérialisée) avec une main.

2.2.2 Epreuves de bloc

2.2.2.1 Généralités

Le format pour les épreuves de bloc est fixé à la partie 2 du document des Règles du jeu des compétitions, sauf en ce qui concerne les points des paragraphes suivants.

2.2.2.2 Sécurité

- a) Les concurrents grimpent en moulinette.
- b) La corde d'attache est fixée 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.
- c) les blocs sont ouverts de façon à éviter toute chute sur le relief de la structure et que les prises de départ puissent être atteintes à partir d'une position debout.

2.2.2.3 Déroulement général

L'épreuve se déroule en deux tours : Qualifications et Finale.

- a) Qualifications: 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) ;
- b) Finale: Les compétiteurs concourent dans un circuit avec observation collective comme indiqué au 6.1.1 b) 3, sauf pour les compétiteurs de la catégorie déficient visuel qui grimperont en « Flash ».

Les entraîneurs peuvent guider plusieurs athlètes ayant une déficience visuelle, de la même catégorie ou non.

Les athlètes ayant une déficience visuelle ainsi que leurs guides sont soumis aux mêmes contraintes concernant les règles d'isolement, mais ils sont autorisés à quitter cette dernière pour rejoindre la zone de compétition lorsque le Président du Jury leur propose et cela au plus tard 30 minutes avant le début de la compétition.

2.2.2.4 Déroulement de la tentative

Lorsque c'est à son tour de grimper, le concurrent doit se présenter dos au mur à l'assureur, qui fixe la corde d'escalade à son harnais.

Au signal de départ, le compétiteur se retourne pour commencer sa tentative.

2.2.2.5 Quotas entre les tours

Le quota de qualifiés pour la finale est déterminé comme suit:

Nombre de compétiteurs en qualification	Quota de finale
$n \leq 6$	3
$7 < n < 15$	4
$n > 15$	6

2.2.2.6 Articles modifiés

Les règles suivantes, normalement applicables aux compétitions de difficulté sont modifiées, adaptées ou inappliquées, à savoir :

- a) Article 1.6.4.d): adapté pour les catégories B1, B2 et B3 concernant la présence du guide dans l'aire de compétition
- b) Article 2.3.2.b) et c) : adaptés pour les catégories B1, B2 et B3 concernant la prise d'informations possible auprès du guide et l'autorisation d'utiliser des moyens de communication portatifs entre le guide et le compétiteur. Tout équipement nécessaire à ces fins de communication doit être fourni par le concurrent et classé comme «équipement personnel».
- c) Article 6.1.2.e): inadapté pour les catégories B1, B2 et B3 : la superposition de blocs de couleur est proscrite pour ces catégories
- d) Article 6.8.2.b) : une seule main pour la catégorie AU est nécessaire pour la validation du bloc.
- e) Article 6.8.3.a) et b) : une seule prise de départ pour la main pour la catégorie AA et une seule prise de départ pour le pied pour la catégorie AL.

2.2.3 Epreuves de vitesse

Le format pour les épreuves de vitesse est fixé à la partie 2 du présent règlement, sauf en ce qui concerne le points suivant : Les voies de vitesse peuvent être différentes en fonction des catégories.

La trame de base pourra être celle de la voie du record sur laquelle d'autres prises pourront être ajoutées en fonction du handicap de la catégorie.