

COMPÉTITION D'ESCALADE SAISON 2025/2026

Directives d'application des règles

Septembre 2025

Auteurs

Commission des Juges et Arbitres
Escalade

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

1/ Commun aux disciplines

Port du maillot du club :

- Pour les championnats départementaux et les opens jusqu'au niveau régional inclus, faire un rappel à la règle lors de la réunion technique et prévenir les compétiteurs de son application stricte sur les championnats régionaux et les compétitions nationales.
- Application de la règle sur les championnats régionaux et les compétitions nationales avec délivrance d'un carton jaune sur la première compétition puis sur la compétition suivante d'un nouveau carton jaune suivi d'un carton rouge si le compétiteur ne porte toujours pas un maillot de son club. (le listing des sanctions est disponible sur le site de la FFME sur la page dédiée aux officiels : <https://www.ffme.fr/escalade/competition/officiels-escalade/>)

Réunions techniques :

Afin d'homogénéiser les informations dispensées lors des réunions techniques avec les compétiteurs et les juges, un contenu type est disponible sur la page dédiée aux officiels. Vous pourrez adapter ce dernier en fonction du niveau de la compétition.

Gestion de l'isolement :

- Rappel : L'entrée en isolement est définitive même si l'heure de sa fermeture n'est pas dépassée.
- Il est admis pour un compétiteur, d'observer les voies ou blocs dans le cas d'un tour organisé « à vue » si l'accès au public en est possible et l'isolement non clos. Dans ce cas de figure, les panneaux de bas de voie ou de bloc ne seront apposés qu'après la fermeture de l'isolement.
- L'utilisation de matériels électroniques de type « communicant » est interdite en isolement. Ces appareils devront être récupérés à l'entrée de l'isolement

Gestion du jury :

- Le jugement de la performance d'un compétiteur ne sera effectué que par une seule personne.
- Cependant il sera possible de lui adjoindre, soit un juge stagiaire dans le cadre d'une validation pratique, soit un assistant pour la gestion du chrono et/ou la notation. Ce dernier devra être licencié mais pas forcément diplômé.
- Lors de la composition du jury, il est fortement recommandé d'éviter d'assigner un juge à une catégorie dans laquelle des athlètes de son club sont présents et à proscrire s'il s'agit de ses propres enfants.

Téléguidage dans les voies ou blocs :

- Rappel : dans le cas d'un tour organisé en mode « flash », les compétiteurs peuvent recevoir toutes informations de la part d'un coach ou autre. Cette communication ne devra cependant pas gêner les autres compétiteurs.
- L'utilisation d'un outil de pointage type « laser » est interdite pour des raisons de sécurité et de santé.

Classement en cas de disqualification :

- ❖ En cas de disqualification d'un compétiteur, celui-ci doit apparaître dans la feuille de résultat en dernière position, sans classement et avec la mention DSQ saisie à la place des résultats.
- ❖ la personne concernée n'est pas remplacée après l'affichage du classement officiel.

Attitude du PDJ en cas de problème que le juge n'a pas notifié (appui sur une plaquette ou sur une surface au-delà d'une bande noire, utilisation d'un trou d'insert, ...) :

Le Président du jury de jury prévient le ou les juges concernés de ce qu'il a vu :

3 possibilités :

1. Le juge va dans le sens du Président du jury : le juge agit en fonction.
2. Le juge ne peut pas aller dans le sens du Président du jury car il n'a pas vu la situation :
 - a. Le Président du jury est sûr de lui, l'erreur est évidente et une vidéo ne changerait rien : il demande au juge d'agir dans son sens, qui doit le faire.
 - b. Le Président du jury n'est pas sûr : il fait vérifier la situation par le juge au moyen de la vidéo si c'est nécessaire et possible (sans la regarder lui-même).
3. Le juge ne souhaite pas aller dans le sens du Président du jury car il a vu la situation mais n'est pas d'accord :

- a. Le Président du jury est sûr de lui, l'erreur est évidente et une vidéo ne changerait rien : il demande au juge d'agir dans son sens, qui doit le faire.
- b. Le Président du jury n'est pas sûr : il fait vérifier la situation par le juge au moyen de la vidéo si c'est nécessaire et possible (sans la regarder lui-même).

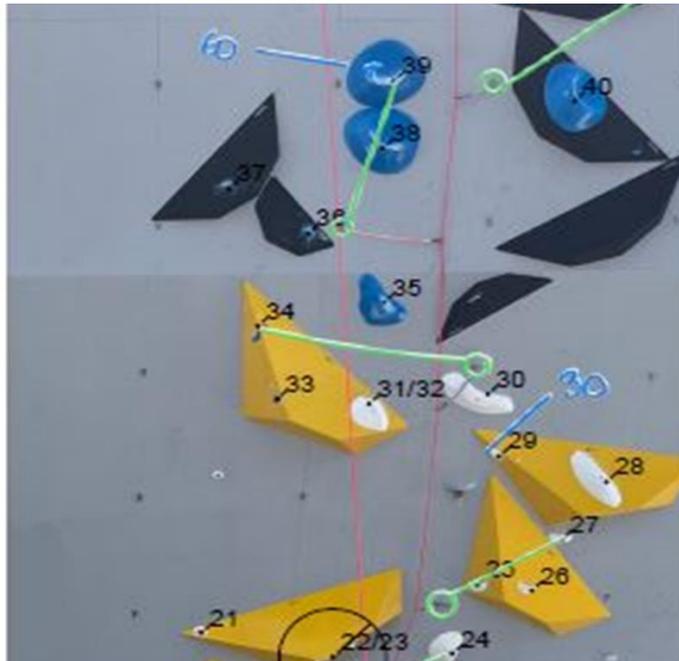
2/ Epreuves de difficulté

Démonstration des voies :

- Les démonstrations ne sont pas obligatoires dans le cas de qualifications organisées sous le mode contest.
- Si la démonstration des voies flash est réalisée au moyen de vidéos, celles-ci doivent être à disposition des grimpeurs dès l'ouverture de l'échauffement et jusqu'à la fin du tour, soit sur un écran télé sur le site de la compétition, soit disponibles en ligne sur le site web de l'évènement.
- Il est possible de mixer des démonstrations physique et vidéo.
- Dans le cas d'une démonstration physique, l'ouvreur n'a pas l'obligation d'enchaîner la voie mais il doit par contre démontrer tous les mouvements ainsi que les mousquetonnages.

Topos des voies :

- Le topo des voies doit être réalisé conjointement entre le juge et le chef-ouvreur.
- Une fois la numérotation réalisée, celle-ci est fixe et définitive. Aucune prise ne pourra être rajoutée même si elle a été contrôlée ou utilisée par un compétiteur.
- Attention à la création des « prises doubles », celles-ci doivent être d'une utilisation avec les 2 mains obligatoires.
- Il pourra être utile avec l'aide du chef ouvreur de rajouter sur le topo les dernières positions de mousquetonnage



- L'affichage d'un topo non numéroté en isolement et numéroté en zone coach est obligatoire sur les Championnats de France

Affichage des temps :

- L'affichage des temps est obligatoire sur les ½ finales et les finales des Championnats de France

Mouvement de progression :

- Attention à vérifier que le mouvement des hanches et des épaules soit bien parallèle à la surface d'escalade et en direction de la prise suivante
- Si un grimpeur tente un mouvement non pas vers la prise suivante mais vers une plus haute dans la progression, on pourra lui donner le + uniquement dans le cas où un autre compétiteur aura réalisé le mouvement directement en contrôlant la prise.

Position légitime de mousquetonnage:

- Un compétiteur a la possibilité de dépasser la position légitime de mousquetonnage et de désescalader pour remédier à celui-ci. Pour autant, s'il juge que la situation devient dangereuse, le Président du jury devra interrompre la prestation du compétiteur.
- La mesure de la performance ne pourra être supérieure à la valeur de la dernière prise avec laquelle il est possible de mousquetonner. Tout mouvement réalisé ou prise atteinte au-delà de cette dernière ne pourra être comptabilisé tant que le mousquetonnage n'a pas été réalisé.
- Dans le cas d'une croix bleue, tout mouvement réalisé ou prise atteinte au-delà de la prise marquée de la croix bleue sans avoir réalisé le mousquetonnage entraîne l'arrêt immédiat du compétiteur.

Gestion des faux-départs :

- On observera une tolérance pour des petits décolllements de pieds pour des replacements. On ne sanctionnera uniquement le retour au sol qu'après avoir engagé un premier mouvement. Cette tolérance s'applique plus à l'épreuve de difficulté car en bloc, la mise en place est parfois difficile et il sera plus compliqué pour le juge de faire la part des choses entre un remplacement et un départ avorté.
- En cas de doute, le juge laissera le compétiteur terminer sa tentative et laissera le PDJ prendre les décisions qui s'imposent.

Traitements des appels :

- Il ne peut y avoir d'appel sur l'appréciation de la performance du compétiteur réalisée par un juge de voie que s'il existe des enregistrements vidéo officiels.
- **Le Président du jury écrit « appel en cours » sur la feuille de résultat affichée sur le panneau officiel d'affichage des résultats et il surligne le nom du ou des compétiteurs concernés par l'objet de l'appel.**
- Il n'est possible de porter réclamation que dans les 5 minutes en qualification et ½ finale et **immédiatement** en finale suivant l'affichage des résultats officiels (signature du Président du jury, date et heure). Le changement éventuel du classement à la suite d'une réclamation ne permet en aucun cas de disposer d'un délai d'appel supplémentaire à compter de l'affichage du classement réformé. Le Président du jury veillera à prévenir les compétiteurs et coachs de l'affichage des résultats (micro si possible) et à apposer l'heure d'affichage au dernier moment.

Systèmes d'assurance:

Norme	Type de système	Difficulté en tête	Difficulté en moulinette	Vitesse
EN 15151-2	Système frein	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
	Système à freinage assisté	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
EN 15151-1	Système bloqueur	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE

3/ Epreuves de bloc

Marquage des blocs :

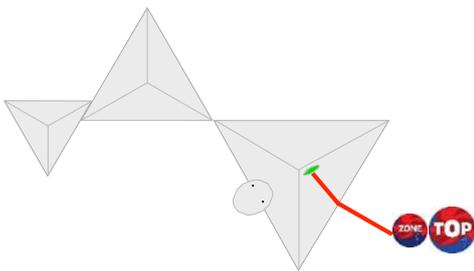
a) Marquage standard



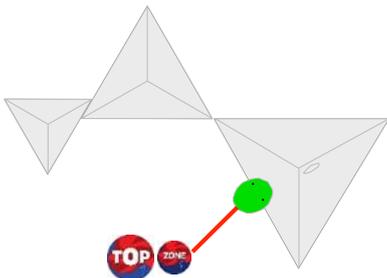
Ce type de marquage indique:

- une prise spécifique fixée sur la surface d'escalade désignée par le scotch et ce quel qu'en soit la taille (de la micro au volume de plusieurs m³); ou
- une combinaison de prises vissées les unes sur les autres et fixée sur la surface d'escalade

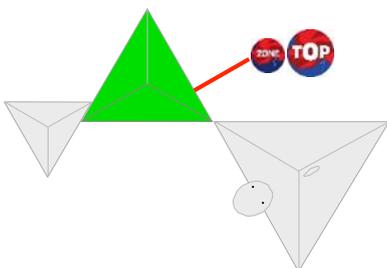
b) Exemples de marquages – Zone/Top



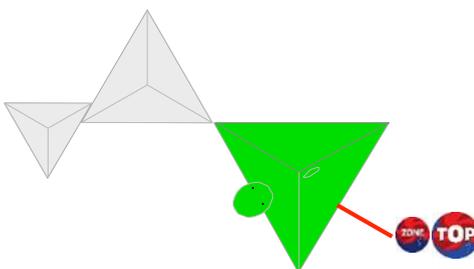
Ce marquage désigne **une seule prise**, fixée et entièrement incluse à l'intérieur des limites d'une autre prise plus volumineuse (volume)



Ce marquage désigne **une seule prise**, fixée mais partiellement incluse à l'intérieur des limites d'une autre prise plus volumineuse (volume)

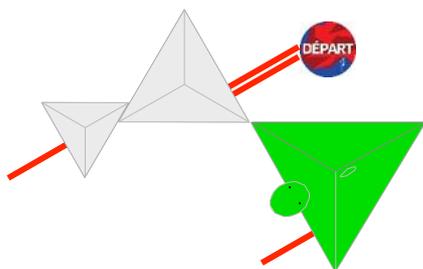


Ce marquage désigne **une seule prise** fixée sur la surface d'escalade. Les prises adjacentes sont considérées comme distinctes.



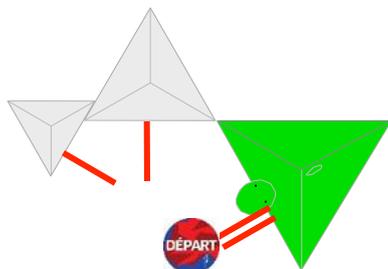
Ce marquage désigne **une prise (volume) ainsi que toutes celles fixées dessus**. Les prises adjacentes sont considérées comme distinctes.

c) Exemples de marquages – Départ



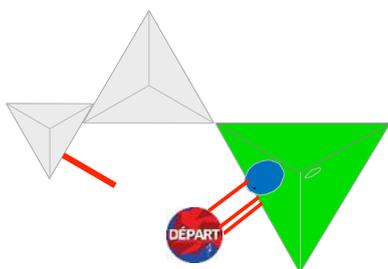
Ce marquage désigne la position de départ comme:

1. La prise de gauche (contact 1 point)
2. La prise centrale (contact 2 points)
3. La prise de droite (contact 1 point), y compris toutes celles fixées dessus.



Ce marquage désigne la position de départ comme:

1. La prise de gauche (contact 1 point)
2. La prise centrale (contact 1 point)
3. La prise de droite (contact 2 points), y compris toutes celles fixées dessus.



Ce marquage désigne la position de départ comme:

1. La prise de gauche (contact 1 point)
2. La prise de droite (contact 3 points) avec au moins un contact sur la prise bleue.

Position de départ en bloc :

- Le compétiteur doit être en position stabilisée avec les 2 prises de main et de pied de départ avant tout mouvement vers la prise suivante (un contact rapide du 4^{ième} appui (pied ou main) sur la prise de départ est toléré tant que la position est stable).
- Le compétiteur doit obligatoirement passer par la position de départ avant d'engager un mouvement vers la prise suivante.
- La façon de rejoindre la position de départ est libre à partir du moment où l'on n'utilise pour se faire uniquement les prises de départ ou la surface du mur.
- **Attention : toucher volontairement une prise autre que celles de départ sans passer par la position de départ doit être sanctionné soit par le comptage d'un essai, soit par un carton jaune et essayer un mouvement sans passer par la position de départ, par un carton rouge.**

Validation de la prise de zone :

- La définition du contrôle doit être appliquée de façon stricte, à savoir : soit stabiliser le mouvement sur celle-ci, soit effectuer un mouvement de progression pour atteindre une position stable sur une prise située plus loin sur une ligne de progression du bloc. En cas de doute, le juge peut interpréter la situation de la manière suivante à savoir, imaginer la suppression de la prise de zone et sa conséquence immédiate sur la position du compétiteur. Si ce dernier reste dans la même position, c'est qu'il ne contrôle pas la prise de zone mais celle tenue dans l'autre main, et s'il chute, c'est qu'il la contrôle réellement. Un autre indicateur pourrait être la capacité de maintenir la position plus longtemps.
- **Quelques exemples vidéos:**



Zone non validée



Zone non validée



Zone non validée



Zone validée

Validation du TOP :

- Le TOP ne doit être validé qu'une fois le grimpeur stabilisé à 2 mains sur la prise finale. Même s'il n'est pas fait mention d'une notion de temps dans le règlement, le juge devra être en mesure, d'une part de signifier rapidement au grimpeur sa réussite (bras levé + « OK ») et d'autre part ne pas se précipiter lorsque la dernière prise est difficile à contrôler (prise petite ou fuyante ou ballant à contrôler)

○ Quelques exemples vidéos:



Top non validé



Top validé

Gestion d'un incident technique :

Dans le cas d'un incident technique nécessitant le repassage d'un compétiteur dans un bloc et la création d'un « trou » dans l'ordre de passage, la méthode de création de ce dernier devra appliquer le timing suivant :

	Circuit 4 blocs	Circuit 5 blocs	Circuit 6 blocs	Circuit 7 blocs	Circuit 8 blocs
Bloc n°1	Immédiat	Immédiat	Immédiat	Immédiat	Immédiat
Bloc n°2	4ième concurrent	6ième concurrent	8ième concurrent	10ième concurrent	12ième concurrent
Bloc n°3	Immédiat	2ième concurrent	4ième concurrent	6ième concurrent	8ième concurrent
Bloc n°4	Immédiat	immédiat	immédiat	2ième concurrent	4ième concurrent
Bloc n°5		immédiat	immédiat	immédiat	2ième concurrent
Bloc n°6			immédiat	immédiat	immédiat
Bloc n°7				immédiat	immédiat
Bloc n°8					immédiat

L'incorporation du blanc à la place d'un compétiteur se fait à partir de la zone de transit précédent le premier bloc. Le tableau s'interprète de la façon suivante : on regarde quel est le prochain concurrent qui va débiter son circuit et on détermine l'emplacement du blanc en place du Xième concurrent (tel que notifié dans le tableau) qui va démarrer son circuit.

Exemple 1 : Circuit de 5 blocs – l'incident se produit au bloc n°2
A partir de l'ordre de passage, on consulte le nom du 6ième concurrent qui doit démarrer son circuit et à sa place, on introduit un blanc.

Exemple 2 : Circuit de 6 blocs – l'incident se produit au bloc n°6
A la place du prochain concurrent à démarrer son circuit, on introduit un blanc.

La simulation a été réalisée sur des circuits pouvant comporter de 4 à 8 blocs et en fonction du numéro du bloc où s'est produit l'incident. Ne pas oublier de prendre le temps restant au compétiteur lorsque se produit l'incident.

Il peut être utile de se (faire) préparer une liste de départ sur le modèle ci-dessous qui permet de visualiser immédiatement où l'on en est du déroulement du circuit et de calculer facilement à quel moment créer le trou.

	BLOC 1	BLOC 2	BLOC 3	BLOC 4
Rotation 1	Grimpeur 1			
Rotation 2	Grimpeur 2	Grimpeur 1		
Rotation 3	Grimpeur 3	Grimpeur 2	Grimpeur 1	
Rotation 4	Grimpeur 4	Grimpeur 3	Grimpeur 2	Grimpeur 1
Rotation 5	Grimpeur 5	Grimpeur 4	Grimpeur 3	Grimpeur 2
Rotation 6	Grimpeur 6	Grimpeur 5	Grimpeur 4	Grimpeur 3
Rotation 7	Grimpeur 7	Grimpeur 6	Grimpeur 5	Grimpeur 4
Rotation 8	Grimpeur 8	Grimpeur 7	Grimpeur 6	Grimpeur 5
Rotation 9	Grimpeur 9	Grimpeur 8	Grimpeur 7	Grimpeur 6
Rotation 10	Grimpeur 10	Grimpeur 9	Grimpeur 8	Grimpeur 7
Rotation 11		Grimpeur 10	Grimpeur 9	Grimpeur 8
Rotation 12			Grimpeur 10	Grimpeur 9

Rotation 13				Grimpeur 10
-------------	--	--	--	-------------

Exemple : si l'incident se produit avec le grimpeur 4 sur le bloc 2, celui-ci terminera son circuit à la rotation 7, bénéficiera de sa période de repos pendant la rotation 8 et devra donc être réintroduit à la rotation 9 à la place du grimpeur 8. Il faut donc créer le trou à la place de ce dernier et avant qu'il ne démarre son circuit, soit à la rotation 8.

L'ordre de passage devient alors :

	BLOC 1	BLOC 2	BLOC 3	BLOC 4
Rotation 1	Grimpeur 1			
Rotation 2	Grimpeur 2	Grimpeur 1		
Rotation 3	Grimpeur 3	Grimpeur 2	Grimpeur 1	
Rotation 4	Grimpeur 4	Grimpeur 3	Grimpeur 2	Grimpeur 1
Rotation 5	Grimpeur 5	Grimpeur 4	Grimpeur 3	Grimpeur 2
Rotation 6	Grimpeur 6	Grimpeur 5	Grimpeur 4	Grimpeur 3
Rotation 7	Grimpeur 7	Grimpeur 6	Grimpeur 5	Grimpeur 4
Rotation 8		Grimpeur 7	Grimpeur 6	Grimpeur 5
Rotation 9	Grimpeur 8	Grimpeur 4	Grimpeur 7	Grimpeur 6
Rotation 10	Grimpeur 9	Grimpeur 8		Grimpeur 7
Rotation 11	Grimpeur 10	Grimpeur 9	Grimpeur 8	
Rotation 12		Grimpeur 10	Grimpeur 9	Grimpeur 8
Rotation 13			Grimpeur 10	Grimpeur 9
Rotation 14				Grimpeur 10

4/ Epreuves de vitesse

Position de départ-Procédures :

Les notions de temps de préparation étant difficiles à appliquer de façon stricte, elles ont été supprimées pour être remplacées par le terme « sans délai ». Cela signifie que le compétiteur ne peut pas passer un temps indéfini à positionner son pad de départ ou à prendre la position de départ. Si dans la plupart des cas il n'y a pas de réels soucis, un grimpeur présentant une lenteur caractérisée devra être averti, puis éventuellement sanctionné (il est préférable d'attendre la fin du run pour lui signifier)

Gestion d'un incident technique en cas de prise qui tourne :

S'il le demande et si l'incident technique est confirmé par le chef-ouvreur, le compétiteur ayant été victime de celui-ci, pourra demander à recourir le run.

Chute d'un grimpeur réussissant à se rattraper sur les prises :

- Dans le cas d'un assurage automatique, et si le grimpeur se rattrape sur des prises situées en dessous de celles qu'ils tenaient avant sa chute, sans avoir été aidé par le système d'assurage, sa prestation sera considérée comme étant valide et son temps pris en compte.

- **Quelques exemples vidéos:**

<https://www.youtube.com/watch?v=y9ZQj3758mw&t=3305s>

- Sergie Rukin départ à 25:35 dans la voie A: Chute
- John Brosler départ à 27:20 dans la voie B: Pas de chute
- Yi Ling Song départ à 1.07.05 dans la voie B: Pas de chute