

ESCALADE

REGLES DES COMPETITIONS

Version

N°2026-2

Date

Septembre 2025

Diffusion

Publique

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

TABLE DES MATIERES

1.	GENERALITES	3
2.	CODES ET REGLEMENTS APPLICABLES	3
3.	SECURITE	3
4.	AIRE DE COMPETITION	3
5.	TENUES ET EQUIPEMENTS SPORTIFS	4
6.	PROGRAMME	4
7.	LISTES DE DEPART, RESULTATS ET CLASSEMENTS	5
8.	CEREMONIES PROTOCOLAIRES, REMISE DES MEDAILLES ET PRIX	5
9.	PROCEDURES DISCIPLINAIRES	5
10.	APPELS	6
11.	EVENEMENTS	6
12.	OFFICIELS	7
ANNEXE A	EPREUVES DE DIFFICULTE	9
ANNEXE B	EPREUVES DE VITESSE	17
ANNEXE C	EPREUVES DE BLOC	23
ANNEXE D	EPREUVES DE COMBINE	33
	Tableau A.1- Format des compétitions de difficulté	9
	Tableau A.2- Répartition des groupes de départ	9
	Tableau A.3- Quotas des ½ finales et finales	10
	Tableau A.4- Format des compétitions	11
	Tableau B.1- Format des compétitions de vitesse	17
	Tableau B.2- Quotas de finale	17
	Tableau C.1- Format des compétitions de bloc	23
	Tableau C.2- Répartition des groupes de départ	23
	Tableau C.3- Quotas des ½ finales et finales	24
	Tableau C.4- Format des compétitions	26
	Figure B-1Tableau de finale (16 qualifiés)	21
	Figure B-2Tableau de finale (8 qualifiés)	21
	Figure B-3Tableau de finale (4 qualifiés)	21

1. GENERALITES

- 1.1. La FFME peut approuver plusieurs compétitions par an dans chacune des disciplines de bloc, difficulté et vitesse (Coupes de France et Circuits Championnats) selon les formats spécifiés aux annexes A à D du présent document.
- 1.2. Chaque compétition doit inclure des épreuves pour les catégories masculine et féminine.
- 1.3. La FFME publiera une **fiche d'information sur l'événement** sur le site MyCompet au moins 15 jours avant la compétition, confirmant le lieu, la date limite d'inscription et les modalités décrites au §6. Sauf dérogation accordée par le département compétition, la date limite d'inscription ne doit pas être inférieure à 5 jours avant le premier jour de la compétition.

2. CODES ET REGLEMENTS APPLICABLES

- 2.1. Toute personne participant à une épreuve publiée par la FFME doit se conformer aux Règles du Jeu des Compétitions d'Escalade, au présent règlement et à toute modification mentionnée dans la Fiche d'information sur l'épreuve.
- 2.2. D'autres codes et règlements sportifs publiés sur le site de la FFME ont également valeur de règles aux fins du présent règlement. Cela concerne en particulier les « Règles d'accès et de participation des sportifs aux compétitions d'escalade ».

3. SECURITE

Blessures

- 3.1. Le COL prévoit - en fonction des exigences locales - la disponibilité d'un médecin ou service de secours pour soigner tout accident ou blessure d'un compétiteur. Ce service doit être présent à toutes les activités d'échauffement et de compétition prévues.

Appels concernant la sécurité

- 3.2. Indépendamment de toute autre disposition des présentes règles, un appel peut être interjeté en cas de problème de sécurité avéré. Un appel concernant la sécurité doit être déposé par écrit et signé par des coaches de 3 clubs différents. Si le président du jury reconnaît l'existence d'un problème de sécurité grave, il doit mettre en œuvre sans délai un plan d'action pour remédier au problème identifié.
Tout appel concernant la sécurité et sa résolution doit être signalé au département compétition escalade de la FFME.

4. AIRE DE COMPETITION

- 4.1. Seules les personnes suivantes sont autorisées à accéder à la zone de compétition :
 - Les officiels de la compétition ;
 - Le personnel de la FFME et de l'événement ;
 - Le personnel de l'agence antidopage ;
 - Les compétiteurs participant au tour de compétition en cours, ainsi que les coaches accrédités pour ces concurrents ;
 - Les autres personnes autorisées par le président du jury. Ces personnes doivent être supervisées et ne doivent pas distraire ni gêner les compétiteurs.
- 4.2. Les coaches ne sont pas autorisés à pénétrer dans la zone de compétition, dans les zones d'appel ou dans les zones de transit adjacentes, sans l'autorisation expresse du président du jury¹.

- 4.3. En cas de tentatives à vue lors d'une tour d'une épreuve, aucun membre de l'équipe ne peut transporter ou utiliser de matériel de communication électronique dans la zone de compétition sans l'approbation du président du jury.
- 4.4. Les animaux ne sont pas admis dans la zone de compétition, sauf autorisation du président du jury.

5. TENUES ET EQUIPEMENTS SPORTIFS

- 5.1. Les grimpeurs peuvent emporter des effets personnels tels que sacs/sacs à dos ou autres bagages, ventilateurs à piles, vêtements de rechange/de ville, etc. dans la zone d'appel. Le président du jury peut retirer l'autorisation si ces articles gênent les autres grimpeurs.
- 5.2. Sauf autorisation expresse des annexes A à D, les grimpeurs ne sont pas autorisés à apporter d'effets personnels dans la zone de compétition.
- 5.3. Les grimpeurs doivent porter un dossard d'identification au dos de leur maillot lorsqu'ils se trouvent dans la zone d'appel et dans la zone de compétition.
- 5.4. Dans certaines conditions, le Président de Jury peut interdire l'utilisation de magnésie en poudre (vrac / boules distributeur) en sac à magnésie individuel et n'autoriser que l'utilisation de la magnésie sous forme liquide ou des sacs/boîtes à magnésium collectives². Ce point devrait être mentionné sur la fiche d'information de la compétition.

6. PROGRAMME

- 6.1. La fiche d'information de l'événement précisera le lieu, la date, l'heure et les autres modalités de confirmation de participation à chaque événement, ainsi que les réunions prévues concernant le calendrier, le programme ou les aspects techniques de la compétition.
- 6.2. La source officielle des informations est la fiche d'information de l'événement sur le logiciel officiel de la fédération, myCompet, qui doit être tenu à jour par l'organisateur jusqu'au jour de l'événement. Le jour de l'événement la source officielle est le panneau d'affichage officiel.

Confirmation de participation

- 6.3. La participation de tous les compétiteurs et coaches doit être confirmée avant la date et l'heure limite indiquée dans la fiche d'information de l'événement. Les compétiteurs non pointés en temps et en heure ne seront pas inscrits sur la liste de départ officielle. La confirmation doit être effectuée en personne, par un coach (ou, à défaut, un compétiteur du club).³ De même, les coaches non pointés en temps et en heure ne seront pas inscrits sur la liste des coaches de l'événement et à ce titre, ne seront en particulier pas autorisés à accéder dans les zones autorisées aux coaches au sein de l'aire de compétition ou à déposer des appels.

Réunion technique

- 6.4. Le président du jury présidera une réunion technique afin de développer les informations contenues dans la fiche d'information de l'événement, d'informer les coaches et les compétiteurs du programme détaillé de l'événement et de leur fournir des informations spécifiques relatives à l'application et à l'interprétation du règlement.

Programme des épreuves

- 6.5. Les programmes des épreuves doivent respecter les contraintes suivantes pour chaque tour :
 - a) La zone d'échauffement ne devrait pas ouvrir moins de 1h avant le début prévu des épreuves ;
 - b) La fermeture de la zone d'isolement ne doit pas être inférieure à 30 minutes avant le début prévu des épreuves.

7. LISTES DE DEPART, RESULTATS ET CLASSEMENTS

- 7.1. Toutes les listes de départ, les résultats et les classements seront préparés et publiés via le service de résultats de MyCompet. En cas d'indisponibilité du service de résultats de MyCompet, le président du jury pourra autoriser l'utilisation d'un système de secours. Dans ce cas, les résultats de la compétition resteront provisoires jusqu'à leur vérification via le service de résultats de MyCompet.
- 7.2. Toutes les listes de départ, les résultats et les classements seront publiés sur un panneau d'affichage officiel.

Ordre de départ

- 7.3. L'ordre de départ de chaque tour sera déterminé conformément aux annexes A à D.
- 7.4. Le classement par groupe sera déterminé conformément aux annexes A à D.
- 7.5. Les listes de départ officielles seront établies :
 - a) Pour le tour de qualification : après la clôture définitive des inscriptions ;
 - b) Pour chaque autre tour : immédiatement après la publication des résultats officiels et la conclusion de toute procédure d'appel pour ledit tour.
- 7.6. Si, après la publication d'une liste de départ officielle, un grimpeur se désiste ou est dans l'incapacité de prendre le départ, la liste de départ sera rééditée ou marquée avec la mention (DNS/DSQ/DBQ) correspondante.⁴

Résultats/Classements des épreuves

- 7.7. Les résultats officiels seront publiés dès que possible après la fin du tour concerné. Ils seront horodatés et, en cas de modification, accompagnés d'un avis de modification.
- 7.8. Un résultat général sera publié à la fin de chaque compétition, indiquant le classement général et les résultats de chaque tour.

8. CEREMONIES PROTOCOLAIRES, REMISE DES MEDAILLES ET PRIX

Cérémonies de remise des médailles

- 8.1. Les cérémonies de remise des médailles auront lieu dès que possible après la fin de chaque compétition. Tout autre calendrier ou arrangement pour les cérémonies de remise des médailles doit être indiqué dans la fiche d'information de la compétition.

Trophées, médailles et prix de l'épreuve

- 8.2. Un trophée pourra être remis au vainqueur de chaque épreuve. Des médailles d'or, d'argent et de bronze pourront être décernées aux grimpeurs classés 1^{er}, 2nd et 3^{ème} au classement général de l'événement. Plusieurs médailles seront décernées en cas d'égalité.
- 8.3. Les primes sont attribuées en conformité avec le tableau officiel des primes.

Trophées, médailles et primes pour les Coupes de France

- 8.4. Par discipline, à l'issue de la dernière étape de Coupe du France, des trophées ou médailles seront remis aux compétiteurs classés dans les 3 premiers au classement de ladite Coupe de France.

Trophées, médailles et primes pour les Championnats de France

- 8.5. Par discipline, le vainqueur de la dernière étape du circuit des Championnats de France se verra décerner le titre de Champion de France sur ladite discipline.

9. PROCEDURES DISCIPLINAIRES

9.1. Les sanctions disciplinaires suivantes peuvent être imposées par les officiels :

Avertissement	Disqualification
Président du Jury Juge FFME (uniquement verbal)	Président du Jury

Conséquences

- 9.2. La délivrance de deux (2) cartons jaunes à la même personne dans une même compétition entraîne la délivrance d'un carton rouge et la disqualification de cette personne de la compétition.
- 9.3. La délivrance de deux (2) cartons jaunes à la même personne au cours de la même saison donnera lieu à l'une des sanctions suivantes :
- Si la personne est déjà inscrite à une prochaine compétition officielle de niveau équivalent ou supérieur, elle sera alors supprimée de la liste des inscriptions pour cette compétition ; ou
 - Si le a) n'est pas applicable, la personne ne pourra pas être inscrite à la prochaine compétition officielle de niveau équivalent ou supérieur.
- 9.4. Un compétiteur également inscrit comme coach sera considéré comme la même personne pour toute sanction disciplinaire et tout cumul de sanctions.

10. APPELS

Jury d'appel

- 10.1. Un jury d'appel sera nommé pour chaque appel en vertu du présent règlement et devrait comprendre :
- Le Président de jury (ou un juge non impliqué dans la décision initiale si l'appel concerne une décision prise par le Président de jury) ; et
 - Un juge non impliqué dans la décision initiale.

Procédure d'appel

- 10.2. Aux fins du présent règlement :

L'admissibilité à l'appel désigne un coach qui :

- Est inscrit à l'épreuve concernée en qualité d'entraîneur ; et
- Représente un compétiteur participant au tour en cours de l'épreuve.

Ou à défaut le compétiteur lui-même.

Les preuves admissibles désignent :

- Les déclarations figurant sur le formulaire d'appel correspondant ;
- Les enregistrements vidéo officiels et/ou tout flux de diffusion autorisé par le Président du Jury ; et
- Les déclarations recueillies auprès des officiels sur le terrain.

- 10.3. Les appels concernant les tentatives d'un compétiteur lors de n'importe quel tour doivent être interjetés dans les délais fixés aux annexes A à D.

- 10.4. Les appels concernant une erreur dans les résultats officiels doivent être interjetés immédiatement après leur publication pour le tour des finales d'une épreuve, ou dans les 5 minutes suivant leur publication pour toute autre tour.

11. EVENEMENTS

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

- 11.1. Les événements imprévus et les interruptions liées aux conditions météorologiques seront gérés conformément aux protocoles de la FFME relatifs à la gestion des perturbations du calendrier des événements. Ces protocoles peuvent impliquer l'ajustement du calendrier des événements, la reprogrammation ou l'annulation de tours ou d'étapes. En cas d'annulation d'un événement, aucune médaille, aucun prix ni aucun point de classement ne seront attribués.

12. OFFICIELS

- 12.1. Sur chaque compétition, seront nommés les officiels suivants :
- a) Un président du jury,
 - b) Un chef ouvrier, et éventuellement un ou plusieurs ouvriers,
 - c) Eventuellement un ou plusieurs juges FFME pour agir en qualité de juge de catégorie et remplacer le président du jury en cas d'empêchement de celui-ci.
- 12.2. L'organisateur de l'épreuve devrait nommer :
- a) Un responsable pour le service médical
 - b) Une équipe de juges de voie/bloc, assignés individuellement à chaque voie/bloc d'un tour et chargés de juger et de noter les concurrents sur cette voie/ce bloc. Chaque juge de voie/bloc peut être assisté d'un second officiel pour enregistrer les temps et les résultats.
 - c) Pour toute compétition de difficulté ou de vitesse, une équipe d'assureurs.
 - d) Une équipe d'ouvriers travaillant avec le chef ouvrier désigné sur la compétition.
 - e) Un secrétaire sportif sur site pour assister le président du jury et/ou les responsables techniques de la FFME dans la préparation et la publication des listes de départ et des résultats.
- 12.3. Le Président du jury : détient l'autorité générale dans l'aire de compétition. Cette autorité s'étend aux activités des médias et à toutes les personnes désignées par l'organisateur de la manifestation. L'autorité générale du Président de jury couvre tous les aspects du déroulement de la compétition. Le Président de jury préside toutes les réunions d'organisation et les réunions techniques avec l'organisateur de la manifestation, les officiels de l'équipe et les concurrents. Bien que le Président de jury n'ait normalement pas de rôle de juge, il peut à tout moment choisir de s'acquitter de toute tâche de jugement généralement confiée aux juges si les circonstances l'exigent. Le Président de jury est chargé d'informer tous les juges en exercice de l'application du règlement en vigueur et des tâches qu'ils auront à accomplir et ce, avant le début de la compétition. Le Président de jury est responsable de l'annonce de la publication des listes de départ et des résultats, des appels et de tout changement important apporté au programme de la compétition. Le Président de jury est tenu de soumettre un rapport détaillé à la FFME sur le déroulement de la compétition et sur chaque juge et président de jury en situation de stagiaire.
- 12.4. Le Chef-ouvrier : consulte les membres de l'équipe des ouvriers nommés par l'organisateur ou le Département compétition Escalade (en concertation avec lui) avant l'événement pour planifier et coordonner toutes les questions relatives à l'ouverture des itinéraires, y compris la conception de chaque voie ou bloc ; l'installation des prises, des points d'assurage et d'autres équipements conformément aux règlements en vigueur ; réparation et nettoyage des voies et des blocs; et la conception, l'installation et la maintenance du mur d'échauffement. Le Chef-ouvrier est responsable de la vérification du niveau technique et de la sécurité de chaque voie ou bloc, il conseille le Président de jury sur toutes les questions techniques se trouvant dans la zone de compétition, aide à la numérotation des plans de voie et conseille les juges sur le positionnement des caméras vidéo. Le Chef-ouvrier est tenu de soumettre un rapport détaillé à la FFME sur le déroulement de la compétition et sur chaque ouvrier en situation de stagiaire.

NOTES ET ORIENTATIONS

¹ [4.2] Le président du jury peut autoriser des membres du personnel médical à pénétrer dans une zone d'appel pour participer aux soins d'un athlète blessé.

[4.2] Toute zone réservée aux coachs pendant un tour (par exemple, zone/couloir coach) est considérée comme faisant partie de l'aire de compétition.

² [5.4] Aucune dérogation ne sera possible. Si certificat médical contre-indiquant la magnésie liquide, le compétiteur grimpera sans magnésie.

³ [6.3] Dans des circonstances exceptionnelles uniquement (par exemple, grèves, embouteillages), d'autres méthodes de confirmation, telles que l'envoi de SMS ou d'e-mails au président du jury, peuvent être acceptées.

⁴ [7.6] L'ordre de départ sur la liste de départ officielle ne sera pas modifié.

A.1 GENERALITES

- A.1.1 Les épreuves de difficulté se déroulent sur des structures artificielles d'escalade conçues à cet effet, permettant l'ouverture de plusieurs voies avec une largeur minimale de 3 mètres par couloir de grimpe (sauf dérogation spécifique du Président du Jury).
- A.1.2 Les concurrents tentent d'escalader les voies étant assurés soit par le bas et en passant la corde dans une série de dégaines, soit par le haut « en moulinette » à l'aide d'une corde à simple.

A.2 FORMAT

- A.2.1 Les épreuves de difficulté seront organisées en 1 tour (qualification seule), 2 tours (qualification et finale) ou 3 tours comme suit :

Phase	Nombre de voies	Mode	Temps d'escalade	Ordre de départ	Quotas
Qualification	Minimum 2	Flash	6 min max	Tirage au sort* (ou sans dans le cas d'un contest)	-
Demi-finale	1	Flash / A vue	6 min max	Ordre inverse du classement du tour précédent	24 max
Finale	1	A vue	6 min max	Ordre inverse du classement du tour précédent	8 max

Tableau A.1- Format des compétitions de difficulté

* Pour le premier tour d'une compétition au format Championnat de France et ½ finale du Championnat de France Nord et Sud, l'ordre de passage est réalisé de la façon suivante :

1. Pour la première voie (A) de chacun des 2 groupes, par un tirage au sort dans chaque groupe.
2. Pour la seconde voie (B) de chacun des 2 groupes, selon le même ordre de passage que la voie A avec un décalage de 50%. (Exemple : Si la liste comprend 20 ou 21 concurrents, le concurrent commençant 11ème sur la voie A partira 1e sur la voie B)

- A.2.2 En qualification, les compétiteurs peuvent être divisés en deux groupes de départ d'effectifs et de niveaux approximativement égaux.

- A.2.2.1 Les compétiteurs seront assignés à un groupe de départ en fonction du classement permanent de difficulté de la catégorie (à J-2 du premier jour de la compétition), comme suit :

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

Tableau A.2- Répartition des groupes de départ

- A.2.2.2 Les compétiteurs non classés seront répartis de manière aléatoire dans les groupes de départ, de sorte qu'un nombre à peu près égal de concurrents est attribué à chaque groupe de départ.
- A.2.3 Les voies de chaque groupe doivent être conçues avec une difficulté et un style similaire.
- A.2.3.1 Le quota pour le tour suivant sera réparti de manière égale (le cas échéant arrondi par excès à la valeur entière supérieure) entre les deux groupes.

- A.2.4 Le quota pour chaque tour sera attribué aux concurrents les mieux classés du tour précédent, y compris les concurrents ex-aequo à la dernière place qualificative.

Quotas

- A.2.5 Les quotas pour les demi-finales et les finales seront calculés selon le tableau ci-dessous :

Compétiteurs présents	Quota ½ Finale	Quota Finale
<= 3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5
9	7	6
10	8	7
11	9	8
12	10	8
13	11	8
14	12	8
15	12	8
16	13	8
17	14	8
18	15	8
19	16	8
20	16	8
21	17	8
22	18	8
23	19	8
24	20	8
25	21	8
26	22	8
27	23	8
>=28	24	8

Tableau A.3- Quotas des ½ finales et finales

- A.2.6 Pour le tour de ½ finale, l'ordre de départ sera l'ordre inverse du classement du tour de qualification (les mieux classés passent en dernier). Lorsque les concurrents sont ex-aequo, leur ordre de départ sera le suivant :
- Pour les compétiteurs classés par ordre décroissant de ce dernier (le compétiteur le mieux classé passe en dernier); le classement de référence sera le classement permanent en ligne le jour de la compétition,
 - Pour les compétiteurs à égalité non classés ou ayant le même classement (le classement de référence sera le classement permanent en ligne le jour de la compétition), par tirage au sort ; et
 - Dans le cas où sont à égalité des compétiteurs classés (le classement de référence sera le classement permanent en ligne le jour de la compétition) et des compétiteurs non classés, le compétiteur non classé partira en premier,
- et dans chaque cas, une liste de départ officielle sera publiée.

Formats de compétitions

Compétition	Catégories J=U15, U17, U19 S=U21, S	Nb de tours	Qualification	Demi- finales	Finales	Vidéo	Possibilité superposition des voies à la couleur
Championnat départemental	J, S, V	2 1	Flash, ≥3 voies successives / contest 1 seul essai par voie		1 voie à vue	Non	Tous les tours, 3 couleurs maximum
Championnat Régional	J, S, V	3 2	Flash, 2 ou 3 voies successives Flash, 3 ou 4 voies successives	1 voie flash / à vue	1 voie à vue	Obligatoire en finale et les tours précédents si quota de qualifiés au ½ finales des championnats de France est ≥ quota des finalistes (en tenants compte des qualifiés direct)	
½ Finales des championnats de France	J, S,	2	Flash, 2 voies de niveau similaire avec ordres de passage – voie 2 premier grimpeur = 1 ^{er} de la 2 ^{ème} moitié		1 voie à vue	Obligatoire en finale et les tours précédents si quota de qualifiés aux championnats de France est ≥ quota des finalistes (en tenants compte des qualifiés direct)	
Championnat de France difficulté jeunes	J	2	Flash, 2 voies de niveau similaire avec ordres de passage – voie 2 premier grimpeur = 1 ^{er} de la 2 ^{ème} moitié		1 voie à vue	Obligatoire pour toutes les tentatives dans toutes les voies	Non
Championnat de France difficulté seniors	S	3		1 voie à vue			
Championnat de France difficulté veterans	V	2	Flash, ≥3 voies successifs				Tous les tours, 3 couleurs maximum
Coupes de France de difficulté	J, S, V	3 2	Flash ou à vue, ≥2 voies successives Flash, ≥3 voies successives	1 voie flash / à vue	1 voie à vue	Obligatoire à partir des demi-finales	Tous les tours, 3 couleurs maximum
Opens de difficulté	J, S, V	3	Flash, 2 ou 3 voies successives	1 voie flash / à vue	1 voie à vue	Pas obligatoire	Tous les tours, 3 couleurs maximum
	J, S, V	2	Flash, ≥3 voies successives / contest 1 seul essai par voie				
	J, S, V	1	Flash, ≥3 voies successives / contest 1 seul essai par voie				

Tableau A.4- Format des compétitions

A.3 SECURITE

- A.3.1 Le président du jury, le juge de difficulté et le chef ouvrier inspecteront chaque voie avant le départ de chaque tour afin de déterminer si des prises de sécurité sont nécessaires.
- A.3.2 Le président du jury peut également exiger que la corde d'escalade soit préfixée à une ou plusieurs dégaines et/ou l'intervention d'un pareur pour renforcer la sécurité dans la partie basse de la voie.¹
- A.3.3 L'assurage d'un compétiteur est à la charge d'un assureur.²

A.4 ORGANISATION DES COMPETITIONS

Généralités

- A.4.1 Les compétiteurs qualifiés doivent se présenter à la zone d'isolement selon les horaires et dans les délais impartis et indiqués sur la liste de départ officielle de cette épreuve. Les compétiteurs qui ne se seront pas présentés dans la zone d'isolement avant l'heure de sa fermeture ne seront pas autorisés à participer au tour et seront marqués comme DNS (ou non classés s'il s'agit d'un premier tour).
- A.4.2 Lorsqu'une voie doit être tentée à vue, les concurrents doivent rester dans la zone d'isolement jusqu'à ce qu'ils soient appelés pour l'observation, la présentation ou l'escalade. Les concurrents qui quittent la zone d'isolement sans autorisation ne pourront pas prendre le départ et seront signalés comme DNS.
- A.4.3 Si le nombre de grimpeurs est supérieur à 22, la voie pourra être nettoyée à intervalles réguliers. Les intervalles de nettoyage seront indiqués sur la liste officielle de départ. La mise en place des brossages et les intervalles appliquées sont soumis à la décision du Président du Jury.
- A.4.4 Chaque concurrent doit prendre le départ dans l'ordre indiqué sur la liste officielle de départ. Lorsqu'un tour comprend plusieurs voies, chaque concurrent aura droit à un intervalle de temps minimum défini par le président du jury entre la fin de sa tentative sur une voie et le début de sa tentative sur la suivante (50 minutes dans le cas de 2 voies équivalentes qui démarrent en même temps, le premier compétiteur de la deuxième voie étant le premier de la deuxième moitié de la liste).
- A.4.5 Lorsque plusieurs tours consécutifs d'une épreuve se déroulent le même jour, un intervalle de temps minimum de 30mn doit être respecté entre la publication des résultats officiels du tour et le début du tour suivant.
- A.4.6 La finale peut être précédée d'une présentation des finalistes.

Observations des voies

- A.4.7 Si la voie doit être tentée en mode **flash**, une démonstration de la voie pourra être mise à disposition au moins 60 minutes avant le début de la compétition, soit sous forme d'enregistrement vidéo disponible pour téléchargement/diffusion individuelle (ou, alternativement, en lecture continue dans la zone d'échauffement), soit, si aucun enregistrement vidéo n'est disponible, sous forme de démonstration en direct.³
- A.4.8 Si une voie doit être tentée à **vue**, une période d'observation collective de 6 minutes sera organisée. Les coachs ne sont pas autorisés à participer à cette observation collective.
Pendant cette période, les concurrents peuvent :
 - a) Toucher les prises de la voie sans quitter le sol ;
 - b) Utiliser des jumelles pour observer la voie ;
 - c) Faire des croquis et prendre des notes à la main, mais ne peuvent pas utiliser d'appareil d'enregistrement, d'écouteurs ou tout type de système audio.

Les concurrents peuvent, avant d'entrer dans la zone d'isolement, effectuer une observation depuis les zones ouvertes au public. Dans la mesure où les voies sont en place, les compétiteurs peuvent effectuer une observation dans les zones accessibles au public. ⁴

- A.4.9 Le président du jury peut faire placer des plans de la voie non numérotés dans la zone d'isolement dès son ouverture. Seules les images de la voie fournies par l'organisateur de l'épreuve et approuvées par le président du jury peuvent y être introduites.

Organisation des tentatives

- A.4.10 Chaque concurrent se présentera à la zone d'appel pour les derniers préparatifs avant sa tentative, dans l'ordre indiqué sur la liste de départ officielle de la voie. Tout concurrent absent de la zone d'appel au moment indiqué ne sera pas autorisé à grimper et sera marqué DNS sur la voie⁵.
- A.4.11 Avant qu'un concurrent n'entre sur le terrain et/ou ne commence sa tentative, l'assureur doit vérifier que la corde d'escalade est enroulée ou disposée sans nœuds, que le harnais du concurrent est correctement attaché et que la corde est solidement attachée au harnais du concurrent par un nœud en 8 avec un nœud de sécurité.
- A.4.12 À son entrée dans la zone de compétition, chaque concurrent disposera d'une période de 40 secondes pour observer individuellement la voie et effectuer les derniers préparatifs avant sa tentative.
- A.4.13 L'assureur doit s'assurer que le concurrent ne soit gêné en aucune façon par une corde trop tendue ou trop lâche, que toute chute soit stoppée de manière dynamique et sûre, et que le concurrent soit déposé au sol en toute sécurité à la fin de sa tentative.

A.5 MESURE DU RESULTAT

- A.5.1 Un topo de notation sera préparé par le chef ouvrier en consultation avec les officiels de terrain avant le début de chaque tour. Les prises et valeurs de notation seront annotées sur ce topo, qui ne pourra être ni modifié ni amendé après le début du tour. Seules les prises utilisées par l'une ou l'autre main seront prises en compte pour la notation.

Méthode pour la mesure des hauteurs

- Chaque prise est numérotée selon sa hauteur sur l'axe du développé de la voie. Plus une prise est haute selon cet axe, plus sa numérotation est élevée ;
- Lorsqu'une prise doit être utilisée avec les 2 mains (ex. changement de mains), on affecte 2 numérotations (ex. 21, 22), le premier numéro pour la première main arrivant sur la prise (21) et le second pour la deuxième main (22), et cela sans distinction de main ;
- Le juge de voie peut appliquer le principe précédent pour 2 prises proches (de l'ordre de 10 cm), côte à côte ou l'une au-dessus de l'autre.

Le topo de notation :

- Peut être rendu public après la fermeture de la zone d'isolement⁶,
- Peut être distribué aux coachs ayant droit à un appel dans toute zone réservée aux entraîneurs après la fin de toute période d'observation collective et/ou avant le début du tour.

- A.5.2 La notation d'une tentative sera interrompue si le compétiteur :
- a) N'a pas mousquetonné une dégaine et a atteint la dernière prise à partir de laquelle le chef ouvrier a jugé possible de mousquetonner cette dégaine. La notation reprendra à partir de cette même prise une fois que le compétiteur aura mousquetonné cette dégaine.
 - b) A réalisé un Z-Clip / YoYo et a atteint la dernière prise depuis laquelle le chef ouvrier a jugé possible de mousquetonner cette dégaine. Le décompte reprendra à partir de cette même prise une fois que le compétiteur aura corrigé le Z-Clip / YoYo. Pour se faire, le compétiteur peut démousquetonner et remousquetonner la dégaine de son choix à condition qu'après la correction, tous les points d'assurage soient mousquetonnés.

A.6 CHRONOMETRAGE

- A.6.1 Un système de chronométrage pourra être utilisé lors des demi-finales et des finales pour permettre aux compétiteurs de connaître le temps restant dans les périodes d'observation et préparation collectives ou individuelles, ainsi que le temps d'escalade restant.

A.7 CLASSEMENT

Généralités

- A.7.1 Les concurrents seront classés sur chaque voie dans l'ordre suivant :
- a) Tout d'abord, tous les concurrents ayant réussi la voie ; et
 - b) Ensuite, tous les concurrents ayant échoué, par ordre décroissant de leur score sur la voie.

Qualification

- A.7.2 Les concurrents qui ne prennent pas le départ d'au moins une voie du tour seront déclassés et classés DNS dans le tour. Chaque concurrent ayant au moins effectué une tentative dans une des voies de qualification se verra attribuer des points de classement pour chaque voie de qualification, comme suit :
- a) Si le concurrent a un classement unique sur la voie, égal à ce classement ; ou
 - b) Lorsque deux concurrents ou plus sont à égalité sur la voie, égaux au classement moyen des concurrents à égalité.

Le classement des concurrents de leur groupe de départ sera établi par ordre croissant du nombre total de points attribués à chaque concurrent (le meilleur étant celui qui a le total le plus faible), calculé selon la formule suivante : $TP = \sqrt[n]{\prod_{x=1}^n Px}$

où :

- TP = Points de qualification, arrondis à 3 décimales⁷
- Px = Points de classement dans la x^{ème} voie,⁸
- n = nombre de voies.

Demi-finale/Finale

- A.7.3 Les concurrents qui ne prennent pas le départ du tour seront classés DNS. Les concurrents qui commencent le tour seront classés conformément au §A.7.1. Les ex-aequo seront départagés :
- a) Tout d'abord, par application de la rétroprocédure sur le classement du tour précédent, sauf si ce dernier a été organisé avec plusieurs groupes de départ.
 - b) Ensuite, uniquement lors de la phase des finales, le départage des compétiteurs à égalité en première, seconde ou troisième place sera réalisé à partir du temps d'escalade des compétiteurs, les temps les plus petits étant les meilleurs.⁹ Les temps de grimpe seront mesurés à la seconde inférieure la plus proche (ex : 8min45.95s = 8min45s).
- A.7.4 Le classement général sera déterminé sur la base suivante :

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

A.8 INCIDENTS TECHNIQUES & SPORTIFS

- A.8.1 Si un compétiteur, un coach, un assureur ou un officiel sur le terrain estime qu'un événement susceptible d'être (ou pouvant causer) un incident technique s'est produit, il doit immédiatement en référer au président du jury qui déterminera s'il convient de confirmer un incident technique. Aucun incident technique potentiel ne peut être déclaré après le départ du concurrent suivant sur la voie concernée.
- A.8.2 Si un compétiteur choisit de continuer une tentative après qu'un incident technique potentiel ou confirmé se soit produit et ait eu un effet négatif sur la tentative du compétiteur, l'incident technique sera considéré comme clos pour ce compétiteur.
- A.8.3 Si un compétiteur chute ou que sa tentative est interrompue suite à un incident technique potentiel ou confirmé,
- a) Il sera placé dans une zone séparée avec, si possible, accès aux installations d'échauffement en attendant la fin de l'enquête et/ou la résolution de l'incident technique, et pendant toute la durée de la période de récupération autorisée. Le concurrent ne pourra communiquer qu'avec les officiels de la compétition pendant cette période. L'incident technique sera clos et aucune tentative supplémentaire ne sera autorisée si le concurrent concerné quitte cette zone sans autorisation ; et
 - b) Le président du jury fixera une période de récupération, calculée à raison d'une minute pour chaque prise de score utilisée avant l'incident technique, jusqu'à un maximum de 20 minutes. Le président du jury planifiera une reprise pour le concurrent concerné dès que possible après cette période de récupération. Le concurrent concerné et tous les autres concurrents n'ayant pas encore grimpé doivent être informés de cette décision.
- A.8.4 Si une nouvelle tentative n'a pas d'incidence sur le classement du compétiteur à la fin du tour, ce dernier ne sera pas autorisé à effectuer une nouvelle tentative.
- A.8.5 En cas de nouvelle tentative, le résultat du compétiteur sera la meilleure de ses tentatives.

A.9 APPELS

- A.9.1 Un appel concernant la fin de la tentative d'un compétiteur doit être fait avant que le compétiteur suivant ne commence sa tentative. La notification de l'intention de faire appel selon ce paragraphe peut être faite verbalement et l'appelant aura jusqu'à 5 minutes pour soumettre un appel écrit¹⁰. Le compétiteur concerné sera géré comme décrit au §A.8.3 jusqu'à ce que l'appel soit résolu.
- A.9.2 Un appel relatif à la notation ou au classement d'un compétiteur doit être fait par écrit :
- a) En finale : immédiatement après la publication du résultat provisoire du compétiteur,¹¹
 - b) Dans tout autre tour : dans les 5 minutes suivant la publication des résultats officiels.

¹ [A.3.2] Dans la mesure du possible, la conception de l'itinéraire doit rendre ces précautions inutiles, et ces précautions doivent être mises en œuvre pour tous les compétiteurs ou pour aucun d'entre eux. Le président du jury n'examinera pas les demandes de mesures de sécurité supplémentaires formulées par des compétiteurs individuels ou en leur nom.

² [A.3.3] Tous les dispositifs d'assurance sont autorisés dans les épreuves en tête.

³ [A.4.7] En décidant de la méthode de distribution vidéo appropriée, le président du jury doit tenir compte de la disponibilité des connexions sans fil et de l'accessibilité des services d'hébergement vidéo.

⁴ [A.4.8] L'application de règles strictes en matière de surveillance dans les compétitions d'escalade pose des problèmes dans les sites en plein air. L'intégrité des individus et des équipes, ainsi que leur adhésion à une éthique commune, sont fondamentales pour maintenir l'esprit de fair-play. Lorsque le site de compétition est ouvert au public ou surplombé par une zone publique, les compétiteurs peuvent observer les voies et les blocs depuis ces zones. Cependant, les actions suivantes sont strictement interdites :

- pénétrer dans toute partie de la zone de compétition ou dans toute autre zone non ouverte au public.
- utiliser des drones ou d'autres dispositifs pour obtenir une vue plus rapprochée ou détaillée qui n'est pas généralement accessible au public.

⁵ [A.4.10] Le président du jury autorisera un compétiteur qui n'est pas dans la zone d'appel au moment voulu à grimper si son absence est le résultat de facteurs indépendants de la volonté dudit compétiteur.

⁶ [A.5.1] Le topo de la voie peut être distribué en interne au sein des officiels (corps arbitral) avant la fermeture de la zone d'échauffement. Le président du jury peut autoriser la diffusion du topo de la voie aux médias avant cette heure si des dispositions de maintien de l'équité sportive appropriées sont en place.

⁷ [A.7.2] Les points athlètes affichés sur les résultats officiels seront arrondies à la troisième décimale.

⁸ [A.7.2] Par défaut, le point de classement correspond à la place du compétiteur dans la voie. En cas d'ex-æquo à une même place, la valeur de cette dernière sera égale la moyenne des places si l'égalité n'avait pas eu lieu. Exemple : 3 quatrièmes ex-æquo marqueront $(4+5+6)/3 = 5$ au lieu de 4 chacun. NB : un compétiteur ayant réalisé au moins une voie, mais classé DNS sur une ou plusieurs autres voies sera classé à égalité avec le dernier compétiteur de ladite voie.

⁹ [A.7.3] Par exemple :

A) Si la finale est annulée avant le début de la demi-finale, la demi-finale deviendra le tour programmé pour la remise des médailles, et le temps de grimpe sera utilisé comme facteur de départage.

B) Si la finale est annulée après le début de la demi-finale, la finale reste le tour prévu pour la remise des médailles et le temps de grimpe ne sera pas utilisé comme facteur de décompte dans la demi-finale, c'est-à-dire que les résultats de la phase demi-finale ne seront pas recalculés ou reformulés.

¹⁰ [A.9.1] Si un appel verbal est donné, le jury d'appel enregistrera l'appel afin que les parties concernées sachent que la procédure d'appel a été lancée. Le jury d'appel peut commencer à examiner les preuves admissibles, mais ne doit pas se prononcer sur le bien-fondé de l'appel tant qu'il n'a pas reçu d'appel écrit. Si un appel écrit n'est pas déposé dans les délais impartis, l'appel sera enregistré comme non abouti (rejeté).

¹¹ [A.9.2] Le jury d'appel peut autoriser des appels après cette date limite lorsque les résultats provisoires ne sont pas disponibles en direct.

B.1 GÉNÉRALITÉS

- B.1.1 Les épreuves de vitesse se dérouleront sur des structures artificielles d'escalade conçues et construites selon les spécifications énoncées dans les règles internationales (IFSC) et/ou fédérales (FFME) des compétitions de vitesse (murs de vitesse) avec deux voies parallèles identiques ou non identiques.
- B.1.2 Les compétiteurs tentent d'escalader le mur, généralement par deux, assurés par le haut à l'aide d'un système d'assurage automatique ou en utilisant un système d'assurage manuel. La voie de gauche est toujours appelée voie A et la voie de droite voie B.

B.2 FORMAT (DEUX VOIES)

B.2.1 Les épreuves de vitesse seront organisées en 2 tours comme suit :

Phase	Nombre de voies	Mode	Ordre de départ	Quotas
Qualification	2	Après travail	Tirage au sort (voie A), avec décalage de 50% (voie B)	--
Finale	2	Après travail		16/8/4/2

Tableau B.1- Format des compétitions de vitesse

- B.2.2 Dans le tour de qualification, chaque compétiteur doit faire une tentative sur chacun des couloirs A et B, dans l'ordre établi dans la liste de départ officielle. Le quota pour le tour de finales sera déterminé à partir du nombre de compétiteurs dans une catégorie qui ont terminé la qualification avec un résultat valide comme suit :¹

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

Tableau B.2- Quotas de finale

- B.2.3 Si le quota pour le tour final est dépassé en raison d'égalités, les compétiteurs ex aequo feront des runs supplémentaires sur le couloir A jusqu'à ce que tous les ex aequo soient départagés. Ces runs ne seront pas considérés comme des tentatives de score et aucun temps officiel ne sera enregistré.²
- B.2.4 Dans le cas de voies identiques, la phase finale sera organisée sous forme d'élimination directe où le vainqueur de chaque duel se qualifie pour le tour de finale suivant.³ Dans la phase de demi-finale, les perdants de chaque duel se qualifieront pour les 3^{ème} et 4^{ème} places (petite finale) et les vainqueurs se qualifieront pour les 1^{ère} et 2^{nde} places (grande finale).
- B.2.5 Dans le cas de voies non identiques, la finale sera organisée sous forme d'élimination directe, avec une tentative dans les deux voies. Le meilleur temps additionné des deux voies détermine le vainqueur qui se qualifie pour le tour de finale suivant. Dans la phase de demi-finale, les perdants de chaque duel se qualifieront pour les 3^{ème} et 4^{ème} places (petite finale) et les vainqueurs se qualifieront pour les 1^{ère} et 2^{nde} places (grande finale).

B.3 SÉCURITÉ

- B.3.1 Un assureur sera affecté à chaque couloir pour assurer le transfert du système d'assurage automatique entre les compétiteurs entre les tentatives, dans le cadre d'un assurage avec un système automatique.
- B.3.2 Deux assureurs seront affectés à chaque couloir pour assurer le transfert du système d'assurage et réaliser l'assurage en tant que tel, dans le cadre d'un assurage avec un système manuel.

Généralités

- B.4.1 Une période d'entraînement (practice) peut être organisée avant la phase de qualification. L'heure et les modalités de cette période d'entraînement doivent être indiquées dans la fiche d'information de l'épreuve et/ou annoncées lors de la réunion technique.⁴
- B.4.2 Chaque compétiteur :
- a) Doit se présenter dans la zone d'échauffement à l'heure indiquée sur la liste de départ officielle de départ du tour.
 - b) Doit commencer sa tentative dans chaque couloir dans l'ordre indiqué sur la liste de départ officielle.
 - c) Aura le droit à un délai minimum de 5 minutes entre la fin d'un tour et le départ du tour suivant, sauf dans le cas où un tour doit être recouru.
- B.4.3 Chaque compétiteur prenant le départ d'un tour restera dans l'aire de compétition :
- a) Lors des qualifications : jusqu'à ce qu'il ait terminé ses deux tentatives,
 - b) Lors de la phase finale : jusqu'à ce qu'il soit éliminé de la phase finale.
- B.4.4 Chaque voie pourra être nettoyée après la période d'entraînement (practice) et à la fin du tour de qualification.
- B.4.5 Une présentation des finalistes pourra avoir lieu avant les demi-finales de chaque épreuve.

Organisation des tentatives

- B.4.6 Chaque compétiteur se présentera dans la zone d'appel pour une préparation finale avant sa tentative dans l'ordre établi dans la liste de départ officielle (ou en finale, selon le « tableau de finale »).⁵
- B.4.7 En entrant dans l'aire de compétition, chaque compétiteur se rendra aux pieds de sa voie. Les compétiteurs doivent, sans délai, positionner le pad de départ en fonction de leur position de départ préférée et, après l'avoir fait, se présenter à leur assureur. Les compétiteurs doivent rester au sol pendant cette période de préparation.⁶
- B.4.8 L'assureur confirmera que le baudrier du compétiteur est sûr et connectera le baudrier du compétiteur au système d'assurance⁷. Une fois son baudrier connecté, chaque compétiteur prend une position de présentation à deux (2) mètres maximum devant le mur et face au public.
- B.4.9 Au commandement « A vos marques », chaque compétiteur prendra, sans délai, une position avec deux mains et un pied sur les prises de départ de son choix, et un pied sur le pad de départ. Le starter (ou juge des départs) ordonnera aux deux compétiteurs de retourner à la position de présentation si, après le commandement « A vos marques » mais avant qu'il n'annonce « Prêt »:⁸
- a) Le starter n'est pas convaincu que le duel puisse démarrer, ou
 - b) Un compétiteur lève la main pour indiquer qu'il n'est pas prêt à prendre le départ.
- B.4.10 Une fois que tous les compétiteurs sont immobiles dans leur position de départ, le starter annoncera « Prêt » et déclenchera simultanément le départ.
- B.4.11 Le départ du duel sera donné par un signal clairement audible émis par le système de chronométrage ou par le starter en annonçant « Go ! ». La source du signal doit être aussi proche que possible des deux compétiteurs.

B.5 FAUX DÉPART

- B.5.1 Si l'un des compétiteurs d'un duel a un temps de réaction inférieur à 0,100s, le starter arrête le duel.
- B.5.2 S'il est établi qu'un compétiteur d'un duel a réalisé un faux départ :
- Lors des phases de qualification : l'autre compétiteur du duel peut choisir de refaire immédiatement un essai, seul,
 - Dans le cas de voies identiques : si le faux départ est commis dans sa première voie, à procéder à une seconde tentative mais uniquement dans sa seconde voie et si le faux départ est commis dans sa seconde voie, à bénéficier du résultat de sa première voie pour le calcul de son classement.
 - Dans le cas de voies différentes, à recommencer immédiatement sa tentative. S'il commet un second faux départ, il n'est pas autorisé à faire une autre tentative.
 - Lors des phases finales : l'autre compétiteur est déclaré vainqueur.

B.6 SCORING

- B.6.1 Pour une tentative, le résultat enregistré sera soit :
- Le temps d'ascension, lorsque le compétiteur a atteint le sommet de la voie,
 - Un **faux départ**, ou
 - Une **chute**, lorsque la tentative est infructueuse pour toute autre raison qu'un faux départ.
- B.6.2 Le vainqueur d'un duel sera :
- Si l'un des compétiteurs fait un **faux départ** ou ne prend pas le départ, l'autre compétiteur,
 - Dans le cas de voies identiques, si aucun compétiteur ne fait de **faux départ**, le compétiteur qui réussit l'itinéraire avec le temps de montée le plus petit (ou le seul).⁹
 - Dans le cas de voies non identiques, si aucun compétiteur ne fait de faux départ, le compétiteur dont le meilleur temps additionné des deux voies est le plus faible.
- B.6.3 Si les deux compétiteurs font une chute ou enregistrent le même temps, un duel supplémentaire sera organisé pour les départager (5mn de repos peuvent être accordées sur décision du Président du Jury). Si après cela les compétiteurs restent à égalité, le vainqueur sera déterminé en comparant leur(s) temps le(s) plus rapide(s) en prenant en compte toutes les tentatives lors de la compétition.

B.7 CHRONOMÈTRAGE

Mesure et enregistrement

- B.7.1 Tous les temps seront mesurés et enregistrés au 1/1000^{ème} de seconde le plus proche avec un système électronique
- B.7.2 Lorsqu'un système électronique n'est pas utilisé, les temps seront mesurés avec des chronomètres (par 2 chronométreurs différents pour chacune des 2 voies) et enregistrés au 1/100^{ème} de seconde le plus proche.

Arrondissement des temps officiels

- B.7.3 Les temps officiels, y compris les records, seront arrondis au 1/100^{ème} de seconde le plus proche, sauf s'il est nécessaire d'indiquer un départage en compétition.¹⁰
- B.7.4 Si des chronomètres sont utilisés, les temps officiels seront arrondis au 1/10^{ème} de seconde. Le temps retenu est le temps moyen (la moyenne sera réalisée à partir des valeurs enregistrées au 1/100^{ème} de seconde, tel que défini au B.7.2). En cas d'égalité entre 2 compétiteurs dans la phase finale, on utilisera la précision au 1/100^{ème} de seconde. Si un des chronomètres est défaillant, le temps retenu est le temps de l'autre chronomètre. Si les deux chronomètres sont défaillants, le duel est recouru.

B.8 CLASSEMENT

Qualification

- B.8.1 Les compétiteurs qui ne prennent pas le départ d'au moins une voie dans la phase de qualification seront non classés et marqués DNS (« Non Partant ») dans le tour. Les compétiteurs qui prennent le départ d'au moins une voie seront classés dans l'ordre suivant :
- a) En premier lieu : tous les compétiteurs qui ont au moins un temps valide dans l'ordre croissant de leur meilleur temps enregistré. Si plusieurs compétiteurs ont le même meilleur temps enregistré, leur classement relatif sera réalisé en comparant leur deuxième résultat, en plaçant les compétiteurs avec un deuxième temps devant tous les autres.
 - b) En second lieu : tous les compétiteurs qui ont enregistré une chute sur les deux voies.
 - c) En troisième lieu : tous les compétiteurs qui ont fait deux faux départ.

Cas particulier du championnat de France Seniors : tous les compétiteurs qui ont fait un faux départ seront classés en dernière place, classés les uns par rapport autres par comparaison de leur deuxième résultat.

Finale

- B.8.2 Les compétiteurs qui ne prennent pas le départ de leur premier duel de la phase finale ne sont pas classés et sont marqués DNS dans le tour. Les compétiteurs qui prennent le départ de la phase finale sont classés dans l'ordre du dernier tour auquel ils ont participé et de leur place dans ce tour :
- a) D'abord, le(s) gagnant(s) des duels dans chacun des tours ;
 - b) Et ensuite, les compétiteurs éliminés à chaque étape, classés les uns par rapport aux autres en comparant les temps enregistrés sur l'ensemble de la compétition (hors practice).

B.9 INCIDENTS TECHNIQUES

- B.9.1 Si un compétiteur, un coach, un assureur ou un officiel sur le terrain estime qu'un incident technique s'est produit, il doit en informer immédiatement le Président du jury qui décidera de confirmer ou non l'incident technique. Aucun incident technique ne peut être déclaré après que le commandement « A vos marques » du prochain duel a été donné.¹¹
- B.9.2 Une réclamation pour un incident technique en relation avec la performance du système de freinage automatique et/ou de chronométrage ne peut être faite que dans le cas d'une erreur évidente ou systématique.
- B.9.3 Lorsqu'un incident technique est confirmé, seul un compétiteur directement affecté par l'incident peut effectuer une nouvelle tentative.

B.10 APPELS

- B.10.1 Aucun appel ne peut être fait en relation avec la validité d'un temps de réaction, ou tout cas individuel où un compétiteur n'arrête pas le chronomètre lorsqu'un système de chronométrage est utilisé.¹²
- B.10.2 Un appel concernant le jugement d'un compétiteur dans un duel doit être fait avant le départ du duel suivant. Cet appel peut être fait verbalement et l'appel écrit doit être déposé dans les cinq (5) minutes.¹³

Figure B-1 Tableau de finale (16 qualifiés)

1 ^{er} tour de finale	1/4 de finale	1/2 finale	Petite finale
1 A Qualifié #1 B Qualifié #16	9 A Vainqueur duel #1 B Vainqueur duel #2	13 A Vainqueur duel #9 B Vainqueur duel #10	15 A Perdant duel #13 B Perdant duel #14
2 A Qualifié #8 B Qualifié #9	10 A Vainqueur duel #3 B Vainqueur duel #4	14 A Vainqueur duel #11 B Vainqueur duel #12	
3 A Qualifié #4 B Qualifié #13	11 A Vainqueur duel #5 B Vainqueur duel #6		Grand finale
4 A Qualifié #5 B Qualifié #12	12 A Vainqueur duel #7 B Vainqueur duel #8		16 A Vainqueur duel #13 B Vainqueur duel #14
5 A Qualifié #2 B Qualifié #15			
6 A Qualifié #7 B Qualifié #10			
7 A Qualifié #3 B Qualifié #14			
8 A Qualifié #6 B Qualifié #11			

Figure B-2 Tableau de finale (8 qualifiés)

1/4 de finale	1/2 finale	Petite finale
1 A Qualifié #1 B Qualifié #8	5 A Vainqueur duel #1 B Vainqueur duel #2	7 A Perdant duel #5 B Perdant duel #6
2 A Qualifié #4 B Qualifié #5	6 A Vainqueur duel #3 B Vainqueur duel #4	
3 A Qualifié #2 B Qualifié #7		Grand finale
4 A Qualifié #3 B Qualifié #6		8 A Vainqueur duel #5 B Vainqueur duel #6

Figure B-3 Tableau de finale (4 qualifiés)

1/2 finale	Petite finale
1 A Qualifié #1 B Qualifié #4	3 A Perdant duel #1 B Perdant duel #2
2 A Qualifié #2 B Qualifié #3	
	Grand finale
	4 A Vainqueur duel #1 B Vainqueur duel #2

NOTES ET ORIENTATIONS

¹ [B.2.2] C'est-à-dire en excluant tous les compétiteurs qui sont enregistrés avec une marque de résultat invalide pour la manche (DNS, DSQ, DQB).

² [B.2.3] Par exemple, aucun temps record ne peut être établi dans ces manches.

³ [B.2.4] Par exemple, les tableaux de finales pour 16, 8 et 4 qualifiés sont illustrés dans les Figure B-1, Figure B-2 et Figure B-3 de cette annexe.

⁴ [B.4.1] Dans toute période d'échauffement (practice), les compétiteurs auront le droit de faire une tentative sur chaque voie et ne seront pas arrêtés si eux-mêmes ou un compétiteur courant avec eux font un faux départ.

[B.4.1] La période d'échauffement (practice) devrait inclure une démonstration du signal de faux départ et utiliser le même équipement de chronométrage que celui qui sera utilisé pour les tentatives. La période d'échauffement (practice) ne sera pas répétée si un élément de l'équipement s'avère ou est suspecté d'être défectueux et est échangé ou remplacé après l'entraînement, ou si l'itinéraire est ajusté lorsqu'un problème est découvert pendant la période d'entraînement.

[B.4.1] La période d'échauffement (practice) sera normalement organisée comme une répétition de la phase de qualification, mais le président du jury peut modifier le calendrier et le format pour refléter les circonstances spécifiques d'une compétition.

⁵ [B.4.6] Le président du jury ne peut pas autoriser un compétiteur qui n'est pas dans la zone d'appel au moment voulu à monter, à moins que son absence ne soit le résultat de facteurs indépendants de sa volonté.

[B.4.6] Si un compétiteur est noté DNS dans un tour où les compétiteurs sont en duels, le duel concerné ne sera pas couru, et le vainqueur sera qualifié directement pour le tour suivant.

⁶ [B.4.7] Si l'un des compétiteurs retarde indûment ou dérange les autres compétiteurs, le starter ordonnera aux deux compétiteurs de se remettre en position de présentation et le Président du Jury délivrera un carton jaune au compétiteur fautif.

⁷ [B.4.8] Dans le cadre d'un assurage automatique, la sangle de l'enrouleur automatique sera connectée au baudrier du compétiteur par l'intermédiaire d'un connecteur.

[B.4.8] Dans le cadre d'un assurage manuel, la corde d'attache sera connectée 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.

⁸ [B.4.9] Le président du jury délivrera un carton jaune à un compétiteur qui a causé un retard dans la compétition sans raison valable ou qui, par une action quelconque, perturbe l'autre compétiteur.

⁹ [B.6.2] Si aucun compétiteur ne prend le départ d'un duel, il n'y aura pas de vainqueur pour ce duel.

¹⁰ [B.7.3] Les temps officiels sont arrondis par défaut pour refléter les tolérances de construction et de mesure de la structure d'escalade plutôt que le système de chronométrage. L'indication des temps officiels à 10 ms près évite les fausses comparaisons entre les temps enregistrés sur différents murs.

[B.7.3] Par exemple, le compétiteur détenteur du record de vitesse termine avec un temps mesuré de 4798 ms, qui est arrondi au temps officiel (et au record du monde) de 4,79 s. Pour battre ce record, il faudrait qu'un autre compétiteur soit capable de le faire. Pour battre ce record, il faudrait que le compétiteur ait un temps mesuré de 4789 ms ou mieux. Tout temps mesuré arrondi à 4,79 s sera égal au record, mais ne le battra pas.

¹¹ [B.9.1] Pour confirmer ou non un incident technique, le Président du Jury examinera, si nécessaire, les enregistrements vidéo officiels et/ou demandera un test du système de chronométrage.

¹² [B.10.1] Les réclamations concernant le système de chronométrage ne peuvent être exprimées que sous la forme d'une réclamation pour un incident technique.

¹³ [B.10.2] Si un appel verbal est donné, le jury d'appel enregistrera ledit appel afin que les parties concernées sachent que la procédure d'appel a été lancée. Le jury d'appel peut commencer à analyser l'appel mais ne doit pas décider du bien-fondé de l'appel tant qu'il n'a pas reçu d'appel écrit. Si un appel écrit n'est pas soumis dans le délai imparti, l'appel sera enregistré comme non abouti (rejeté).

C.1 GÉNÉRALITÉS

C.1.1 Les épreuves de bloc se déroulent sur des structures artificielles d'escalade conçues à cet effet, d'une largeur minimale de 3 mètres pour chaque voie (bloc) (sauf dérogation spécifique du Président du Jury).¹

C.1.2 Les compétiteurs tentent d'escalader des itinéraires courts (blocs) sans corde.

C.2 FORMAT

C.2.1 Les épreuves de bloc seront organisées en 1 tour (qualification seule), 2 tours (qualification et finale) ou 3 tours comme suit. Il est à noter que pour les qualifications plusieurs formats définis ci-après sont possibles. Pour une typologie de compétition donnée, le format à appliquer est précisé dans le Tableau A.4- Format des compétitions.

Phase	Nombre de blocs ²	Mode	Période de rotation	Ordre de départ	Quotas
Qualification	Circuit : 4 à 5	A vue	5 min (fixe)	Ordre croissant du classement permanent (à J-2 du 1 ^{er} jour de la compétition)	-
Qualification A ³	Contest à essais limités : 8 à 15	A vue, ou Flash (si 2 groupes)	N/A	Sans	-
Qualification B ⁴	Circuit 4 à 5	A vue, ou Flash	4/5' (fixe)	Ordre croissant du classement permanent (à J-2 du 1 ^{er} jour de la compétition)	-
Qualification C ⁵	Contest à essais illimités : >= 20	A vue, ou Flash (si 2 groupes)	N/A	Sans	-
Qualification D ⁶	Double circuit de 3 blocs (circuit A de 3 blocs et circuit B de 3 blocs)	Flash	4 min	Tirage au sort (circuit A), avec décalage de 50% (circuit B)	-
Demi-finale	Circuit : 4	A vue	5 min (fixe)	Ordre inverse du classement du tour précédent	24 max
Finale	Circuit : 3 ou 4	A vue	4 min (max)	Ordre inverse du classement du tour précédent	8 max

Tableau C.1- Format des compétitions de bloc

C.2.2 En qualification, les compétiteurs peuvent être divisés en deux groupes de départ d'effectifs et de niveaux approximativement égaux.

C.2.2.1 Les compétiteurs seront assignés à un groupe de départ en fonction du classement permanent de bloc de la catégorie (à J-2 du premier jour de la compétition), comme suit :

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

Tableau C.2- Répartition des groupes de départ

C.2.2.2 Les compétiteurs non classés seront répartis de manière aléatoire dans les groupes de départ, de sorte qu'un nombre à peu près égal de concurrents est attribué à chaque groupe de départ.

C.2.2.3 Les blocs de chaque groupe doivent être conçus avec une difficulté et un style similaires.

C.2.2.4 Le quota pour le tour suivant sera réparti de manière égale (le cas échéant arrondi par excès à la valeur entière supérieure) entre les deux groupes.

C.2.3 Le quota pour chaque tour sera rempli par les compétiteurs les mieux classés du tour précédent, y compris les compétiteurs ex aequo à la dernière place qualificative.

Quotas

C.2.4 Les quotas pour les demi-finales et les finales seront calculés selon le tableau ci-dessous :

Compétiteurs présents	Quota ½ Finale	Quota Finale
<= 3	3	3
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	6	5
8	6	5
9	7	6
10	8	7
11	9	8
12	10	8
13	11	8
14	12	8
15	12	8
16	13	8
17	14	8
18	15	8
19	16	8
20	16	8
21	17	8
22	18	8
23	19	8
24	20	8
25	21	8
26	22	8
27	23	8
>=28	24	8

Tableau C.3- Quotas des ½ finales et finales

C.2.5 Pour le tour de ½ finale, l'ordre de départ sera l'ordre inverse du classement du tour de qualification (les mieux classés passent en dernier). Lorsque les concurrents sont ex-aequo, leur ordre de départ sera le suivant :

- Pour les compétiteurs classés, par ordre décroissant de ce dernier (le compétiteur le mieux classé passe en dernier). Le classement de référence sera le classement permanent en ligne le jour de la compétition ;
- Pour les compétiteurs à égalité non classés ou ayant le même classement (le classement de référence sera le classement permanent en ligne le jour de la compétition), par tirage au sort ; et
- Dans le cas où sont à égalité des compétiteurs classés (le classement de référence sera le classement permanent en ligne le jour de la compétition) et des compétiteurs non classés, le compétiteur non classé partira en premier,

et dans chaque cas, une liste de départ officielle sera publiée.

C.2.6 Pour le tour de finale, et selon le format retenu, l'ordre de départ sera le suivant :

- Format en circuit classique ou circuit type Coupe du Monde IFSC : l'ordre de passage est établi sur les mêmes principes que ceux de ½ finale.
- Format en « départ simultané sur 3 ou 4 blocs » : Les blocs démarrent dans la même rotation et après la phase d'observation, chacun des finalistes choisit à partir de quel bloc ou phase de repos il souhaite démarrer le circuit sachant que :
 - Le compétiteur le mieux classé à l'issue du tour précédent choisit en premier son départ de circuit, puis le second, le troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier qualifié qui se place dans le dernier créneau disponible.

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

- b. Dans le cas où sont à égalité des compétiteurs classés (le classement de référence sera le classement permanent en ligne le jour de la compétition) et des compétiteurs non classés, le compétiteur non classé partira en premier.

Types de compétitions

C.2.7 Un tour de compétition peut être organisé sous forme de contest ou de circuit :

- a) Le circuit
 - a. Les blocs inclus dans un circuit ont un ordre imposé et sont tentés, soit :
 - i. « à vue », c'est-à-dire sans informations préalables sauf celles acquises lors d'une éventuelle observation collective prévue ; soit,
 - ii. « flash », après une éventuelle démonstration des ouvreurs sur un enregistrement vidéo lu en continu dans la zone d'échauffement ou disponible en ligne, démarrant au plus tard 60 minutes avant le début prévu du tour.
 - b. Deux (2) types de circuit existent : les circuits
 - i. Avec observation collective (possible uniquement en finale) ; ou
 - ii. Sans observation collective.
- b) Le contest
 - a. Les blocs réalisés dans le cadre d'un contest n'ont pas d'ordre imposé et chaque compétiteur peut librement faire des tentatives à sa guise, selon la disponibilité des blocs et le temps alloué pour les réaliser, tout en regardant les autres compétiteurs effectuer leurs tentatives.
 - b. Deux (2) types de contests existent
 - i. Les contests à essais limités : les compétiteurs ont un nombre d'essais limités à 5 par bloc. La difficulté des blocs devra s'approcher au mieux de la proportion suivante : 20% de niveau facile, 35% de niveau moyen et 45% de niveau difficile. L'échelle de difficulté des blocs pourra être affichée clairement au pied de chaque passage et peut être donné par la numérotation des blocs par ordre croissant de difficulté.
 - ii. Les contests à essais illimités
 - 1. Avec zone ; ou
 - 2. Sans zone.
 - c. Le tour de qualification est organisé avec une (1) ou deux (2) vagues de départ pour chaque catégorie. Si deux (2) vagues sont mises en place :
 - i. Une démonstration des blocs (vidéo ou physique) doit être organisée.
 - ii. Les concurrents sont repartis dans les deux vagues comme pour le cas d'une organisation avec 2 groupes (voir [C.2.2]).
 - iii. Le classement est établi sans tenir compte de la distinction de vague.

Formats de compétitions

Compétition	Catégories J=U15, U17, U19 S=U21, S	Nb de Tours	Qualifications	Demi-finales	Finales	Vidéos	Possibilité superposition des blocs à la couleur
Opens de bloc / Championnat départemental	J, S, V	1	C.2.7.b.b.1 - Contest à essais limités (8-15 blocs) ou C.2.7.b.b.2 - Contest à essais illimités avec ou sans zone (>= 20 blocs)			Non	Tous les tours, 3 couleurs maximum
		2			C.2.7.a.b.i - Circuit avec observation collective (3 ou 4 blocs). Temps de rotation : 4 min Format classique (C.2.6.a / C.4.4) ou en départ simultané (C.2.6.b)	Obligatoire en finale	
Championnats Régionaux	J, S, V	2	C.2.7.b.b.1 - Contest à essais limités (8-15 blocs)			Obligatoire si quota qualifiés ½ France >= nombre de participants	
		1					
½ Finales des championnats de France	J, S	2	C.2.7.b.b.1 - Contest à essais limités (8-15 blocs)		C.2.7.a.b.i - Circuit avec observation collective (4 blocs). Format type coupe du monde (C.2.6.a / C.4.4). Temps de rotation : 4 min	Obligatoire en finale, voire en qualification si : quota qualifiés France >= quota finalistes	
Championnat de France de bloc	J	2	C.2.7.a.a.ii - Circuit "flash" sans observation collective Format « Qualification D »		C.2.7.a.b.i - Circuit avec observation collective (4 blocs). Format type ½ finale Coupe du Monde (C.2.6.a / C.4.4). Observation : 8 minutes pour l'ensemble des blocs Temps de rotation : 5 min	Obligatoire pour toutes les tentatives dans toutes les blocs	Non
	S	3	C.2.7.a.b.ii - Circuit sans observation collective (5 blocs). Temps de rotation : 5 min	C.2.7.a.b.ii - Circuit sans observation collective (4 blocs). Temps de rotation : 5 min	C.2.7.a.b.i - Circuit avec observation collective (4 blocs). Format type Coupe du Monde (C.2.6.a / C.4.4). Temps de rotation : 4 min	Obligatoire pour toutes les tentatives dans toutes les blocs (minimum 2 cameras)	
	V	2	C.2.7.b.b.1 - Contest à essais limités (8 blocs)				Tous les tours, 3 couleurs maximum
Coupes de France de bloc	J, S, V	2	C.2.7.b.b.1 - Contest à essais limités (8-15 blocs) ou C.2.7.b.b.2 - Contest à essais illimités avec zone (>= 25 blocs)		C.2.7.a.b.i - Circuit avec observation collective (3 ou 4 blocs). Temps de rotation : 4 min Format classique (C.2.6.a / C.4.4) ou en départ simultané (C.2.6.b)	Obligatoire en finale	Uniquement en qualification, 3 couleurs maximum
	S	3	C.2.7.a.a.ii - Circuit « flash » ou « à vue », avec ou sans observation collective (5 blocs). Temps de rotation : 4 min	C.2.8.a.b.ii - Circuit sans observation collective (4 blocs). Temps de rotation : 5 min			

Tableau C.4- Format des compétitions

C.3 SÉCURITÉ

- C.3.1 Le président du jury, le juge de bloc et le chef ouvrier inspecteront chaque bloc et les tapis de sécurité avant le début de chaque tour pour identifier et gérer les risques pour la sécurité.
- C.3.2 Tout personnel chargé par l'organisateur de l'événement de nettoyer les blocs doit être retiré/remplacé s'il crée un risque pour la sécurité.
- C.3.3 Chaque bloc doit être conçu afin que la prise sommitale ne soit pas à plus de 4,5 mètres au-dessus de la face supérieure du tapis de sécurité pour les catégories U17 et plus âgées. Cette valeur sera abaissée à 4 mètres pour les catégories U15, et à 3,5 mètres pour les catégories U13 et plus jeunes ;
- C.3.4 Chaque bloc doit être équipé obligatoirement de prises de descente. Le président de jury pourra reconsidérer l'obligation ou non des prises de descente uniquement sur les finales du championnat de France de bloc seniors. Ces dernières sont interdites à la montée et ne doivent pas gêner le grimpeur. Elles sont utilisées uniquement pour désescalader un bloc sans sauter. Elles sont d'une forme et d'une couleur spécifiques.
- C.3.5 Dans le cas d'une superposition de blocs à la couleur de prises, ce dispositif de marquage pourra être complété d'un marquage visible au scotch aussi bien pour les mains que pour les pieds en cas d'un compétiteur présentant une déficience avérée de distinction des couleurs, dans ce cas le compétiteur devra prévenir au moins une semaine avant l'organisation.

C.4 DEROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Généralités

Pour les compétitions se déroulant en conditions d'isolement (circuit),

- C.4.1 Les compétiteurs qualifiés doivent se présenter à la zone d'isolement selon les horaires et dans les délais impartis et indiqués sur la liste de départ officielle de cette épreuve. Les compétiteurs qui ne se seront pas présentés dans la zone d'isolement avant l'heure de sa fermeture ne seront pas autorisés à participer au tour et seront marqués comme DNS.
- C.4.2 Les compétiteurs doivent rester dans la zone d'isolement jusqu'à ce qu'ils soient appelés pour une observation, une présentation ou pour grimper. Les compétiteurs qui quittent la zone d'isolement sans autorisation ne pourront pas prendre le départ et seront marqués comme DNS.
- C.4.3 La zone d'appel sera aménagée de façon à ce que les compétiteurs ne puissent pas voir un bloc qui n'a pas encore été grimpé⁷.
- C.4.4 Chaque tour sera organisée comme une série de rotations, les compétiteurs tentant chaque bloc dans un ordre déterminé. Il y aura un intervalle de 15 secondes après chaque rotation pour dégager la zone de compétition. Dans le tour de finale, chaque période de rotation se terminera lorsque tous les compétiteurs présents dans la zone de compétition auront terminé leurs tentatives (format classique), ou lorsque le temps de rotation maximum se sera écoulé (format type Coupe du Monde).
- C.4.5 Chaque compétiteur
 - a) Doit commencer sa tentative sur n'importe quel bloc dans l'ordre établi sur la liste officielle de départ,
 - b) Doit retourner à la zone d'appel après avoir terminé ses tentatives ou à la fin de la rotation.
- C.4.6 Dans chaque tour, le président du jury doit prendre des dispositions pour que les blocs soient nettoyés à la fin de chaque période de rotation⁸.

Pour les compétitions se déroulant sous la forme d'un contest,

- C.4.7 Lors des tours de qualification se déroulant sous la forme d'un contest à essais limités ou illimités, les compétiteurs :
- a) Tenteront chaque bloc du contest sans ordre prédéfini ;
 - b) Après en avoir été autorisés par le juge, ont 20 secondes maximum pour démarrer leur tentative,
 - c) Doivent cesser immédiatement toute tentative (y compris celle en cours) à la fin du temps alloué au contest.
- C.4.8 La durée totale des tours de qualification se déroulant sous la forme d'un contest sera :
- a) Pour un contest à essais illimités, définie par le président du jury selon la catégorie et en fonction de l'effectif ;
 - b) Pour un contest à essais limités, de 1h30 minimum, ce temps étant augmenté de deux (2) minutes par compétiteur supplémentaire au-delà de 30 compétiteurs présents dans la catégorie.
- C.4.9 Lorsque des tours consécutifs d'une épreuve ont lieu le même jour, un délai minimum de 1 heure doit être respecté entre la publication des résultats officiels du tour et le début du jeu du tour suivant.
- C.4.10 L'épreuve finale doit être précédée d'une présentation des finalistes.

Observation des blocs

- C.4.11 Une période d'observation collective de 2 minutes par bloc sera organisée avant l'épreuve finale⁹. Pendant cette période, les compétiteurs ne peuvent toucher que les prises de départ marquées et il leur est interdit d'utiliser du matériel d'enregistrement¹⁰. A l'issue de cette période, les compétiteurs retournent dans la zone d'appel. Il n'y a pas de période d'observation collective pour les tours de qualification et les demi-finales.

Organisation des tentatives

- C.4.12 Chaque compétiteur se présentera à la zone d'appel pour la préparation finale avant sa tentative dans l'ordre établi dans la liste officielle de départ pour le bloc. Un compétiteur qui ne se trouve pas dans la zone d'appel au moment voulu ne pourra pas grimper et sera marqué DNS sur le bloc¹¹.
- C.4.13 Les compétiteurs pourront accéder à la zone de compétition :
- a) Qualification / demi-finale : au début de la période de rotation et peuvent commencer leurs tentatives immédiatement.
 - b) Finale : selon les directives du responsable de la zone d'appel et se présenteront au juge du bloc. Les compétiteurs peuvent commencer leurs tentatives lorsqu'un signal est donné pour le début de la période de rotation.
- C.4.14 Les compétiteurs peuvent effectuer plusieurs tentatives au cours d'une période de rotation. Chaque bloc doit être tenté dans son intégralité et les compétiteurs ne doivent pas s'entraîner sur une partie du bloc.
- C.4.15 Les compétiteurs peuvent nettoyer les blocs en utilisant uniquement l'équipement fourni par l'organisateur de l'épreuve ou peuvent demander à un brosseur de nettoyer (lorsque celui-ci est prévu par le COL).
- C.4.16 Les compétiteurs peuvent apporter dans la zone de compétition un petit sac contenant l'équipement nécessaire à leurs tentatives, par exemple, du ruban adhésif, de la magnésie ou de la magnésie liquide, des chaussons.

C.5 NOTATION

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

- C.5.1 Sur chaque circuit avec ou sans observation collective et sur chaque contest à essais limités, le score d'un bloc sera calculé comme suit :
- a) Lorsque le compétiteur s'est vu attribuer une zone, 10 points, avec une déduction de 0,1 point pour chaque tentative effectuée avant l'attribution de la zone,
 - b) Lorsque le bloc est réussi, 25 points, avec une déduction de 0,1 point pour chaque tentative non réussie.
- Le score final d'un bloc sera le plus élevé entre la valeur calculée selon (a) ou (b) et 0,0 (c'est-à-dire que le score d'un bloc ne peut pas être négatif).
- C.5.2 Sur chaque contest de blocs à essais illimités (avec et sans zone), le score d'un bloc sera calculé comme suit : un bloc réussit vaut 1000 points divisés par le nombre de réalisations dans une même catégorie d'âge et de sexe. Si une zone est présente sur le bloc, en complément des points ci-avant définis, chaque zone contrôlée vaut 400 points divisés par le nombre de réalisations dans une même catégorie d'âge et de sexe.

C.6 CHRONOMÈTRAGE

- C.6.1 Un système de chronométrage devrait être utilisé pour chaque tour afin d'afficher le temps restant dans chaque rotation ou jusqu'au début de la prochaine rotation.
- Le système de chronométrage doit être visible par tous les compétiteurs dans l'aire de compétition et si possible dans chaque zone de transit.
- Le système doit fournir des signaux sonores comme suit :
- a) Indiquer le temps restant dans la période de préparation et d'escalade, arrondi à la seconde *inférieure* ;
 - b) Annoncer par plusieurs signaux sonores différents :
 - 1. Le début et la fin des périodes de préparation et d'escalade ;
 - 2. La dernière minute de chaque période d'escalade ;
 - 3. Le décompte des 5 dernières secondes des périodes de préparation et d'escalade

C.7 CLASSEMENT

- C.7.1 Les compétiteurs qui ne prennent pas le départ du premier bloc d'un tour seront non classés et marqués DNS dans le tour.
- C.7.2 Les compétiteurs qui prennent le départ d'un parcours de blocs seront classés :
- a) Dans le cadre d'un circuit (avec ou sans observation collective) ou d'un contest à essais limités, dans l'ordre décroissant du nombre total de points qu'ils ont gagnés sur le parcours. Le cas échéant :
 - b) Dans le cadre d'un contest de blocs à essais illimités, selon la somme des points correspondant à la valeur de chaque bloc réussi et de chaque zone contrôlée (en cas de présence de zones), par ordre décroissant. Si le bloc est réussi sans avoir contrôlé la prise de zone, les points zone sont attribués.
- C.7.3 Les ex aequo seront départagés en prenant en compte le classement du (ou des) tour(s) précédent(s) (rétro procédure), sauf si ce tour s'est déroulé avec plusieurs groupes de départ.
- C.7.4 Si, à l'issue d'une finale (ou si celle-ci est annulée, la demi-finale), les compétiteurs sont à égalité à la suite de la procédure de classement de l'article 6.9.1, leur classement relatif sera déterminé :
- a) En prenant en compte leur classement du ou des tours précédents ;
 - b) Si après application de la rétroprocédure, l'égalité perdure pour des compétiteurs classés à la 1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème} place, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé :
 - a. En comparant le meilleur résultat obtenu par chacun des compétiteurs concernés, au regard du nombre de Top atteints au 1^{er} essai, puis du nombre de Top atteints au 2^{ème} essai, et ainsi de suite.

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

C.8 INCIDENTS TECHNIQUES & SPORTIFS

- C.8.1 Si un compétiteur, un coach ou un officiel sur le terrain estime qu'un événement susceptible d'être (ou pouvant causer) un incident technique s'est produit, il doit immédiatement en référer au président du jury qui déterminera s'il y a lieu de confirmer un incident technique. Aucun incident technique potentiel ne peut être revendiqué après le début de la période de rotation suivante dans le cadre d'un circuit, ou avant la fin du tour dans le cadre d'un contest.
- C.8.2 Si un compétiteur choisit de continuer une tentative après qu'un incident technique potentiel ou confirmé se soit produit et ait eu un effet négatif sur la tentative du compétiteur, l'incident technique sera considéré comme clos pour ce compétiteur.
- C.8.3 Si un incident technique confirmé peut être résolu avant le début de la prochaine rotation, le compétiteur concerné peut choisir soit :
 - a) De poursuivre ses tentatives pendant la période de rotation en cours, et le compétiteur ne se verra pas accorder de temps/tentatives supplémentaires,
 - b) De suspendre ses tentatives jusqu'à un moment décidé par le président du jury, en tenant compte de la nécessité de minimiser l'impact sur les autres compétiteurs et sur le programme général de la compétition.
- C.8.4 Si un incident technique confirmé ne peut être corrigé avant le début de la rotation suivante, le tour sera suspendu pour le compétiteur concerné et pour tous les compétiteurs qui n'ont pas encore essayé le bloc concerné. Une fois l'incident résolu (ou, s'il est irrémédiable, le bloc est annulé), les compétiteurs concernés reprendront leurs essais selon les instructions du président du jury.
- C.8.5 Lorsque les tentatives d'un ou plusieurs compétiteurs sont suspendues à la suite d'un incident technique confirmé, les compétiteurs concernés seront placés dans une zone de transit en attendant que l'incident soit résolu. Un compétiteur qui quitte cette zone avant que l'incident ne soit résolu ne sera pas autorisé à reprendre ses tentatives.
- C.8.6 S'il est déterminé que le(s) compétiteur(s) concerné(s) doi(ven)t bénéficier d'un temps ou de tentatives supplémentaires, le temps accordé ne sera pas supérieur au temps restant dans la rotation interrompue lorsque l'incident s'est produit.
- C.8.7 Dans le cas d'un contest, lorsqu'un incident technique est confirmé, le bloc est provisoirement inaccessible aux compétiteurs en attente de la réparation. Si le temps de réparation est inférieur à 10 minutes, l'accès au bloc est ré-ouvert sans temps additionnel et dans le cas contraire, le bloc est supprimé et les résultats obtenus précédemment sur celui-ci non pris en compte

C.9 APPELS

- C.9.1 Un appel pour/contre la notation d'une zone ou d'un top, ou pour/contre le nombre de tentatives sur le résultat d'un compétiteur, ou autrement non sujet au §C.9.2, doit être fait par écrit et :
- a) En finale : immédiatement après la publication du résultat provisoire du compétiteur.¹²
 - b) Dans tout autre tour : dans les 5 minutes suivant la publication des résultats officiels.
- C.9.2 Un appel qui, s'il est accepté, peut permettre au compétiteur concerné de bénéficier d'un temps supplémentaire ou de tentatives supplémentaires,¹³ doit être fait :
- a) En finale : avant que le compétiteur suivant ne commence ses tentatives,
 - b) Dans tout autre tour : avant la fin de la rotation suivante ou dans un contest dans les 5 minutes après la tentative concernée.
- C.9.3 La notification de l'intention de faire appel selon le §C.9.2 peut être faite verbalement et l'appelant aura jusqu'à 5 minutes pour soumettre un appel écrit.¹⁴ Le compétiteur concerné sera géré comme décrit au §C.8.5 jusqu'à ce que l'appel soit résolu.
- C.9.4 Si un appel fait en vertu du §C.9.2 est accepté, le président du jury décidera si le compétiteur concerné doit bénéficier d'un temps ou de tentatives supplémentaires et si toute tentative supplémentaire sera traitée comme une nouvelle tentative. Tout temps supplémentaire ne peut être supérieur au temps restant dans la rotation au moment où la tentative a commencé.

NOTES ET ORIENTATIONS

¹ [C.1.1] Par exemple, une épreuve dans laquelle les compétiteurs escaladent quatre blocs en même temps nécessite un mur unique d'au moins 12 m de large ou deux murs d'au moins 6 m de large chacun.

² [C.2.1] Le président du jury peut, dans des circonstances exceptionnelles, annuler :

- Jusqu'à un bloc dans un tour dans le cas d'un circuit avec ou sans observation collective, dans le cas d'une fermeture du bloc de plus de 10 minutes ;
- Un ou plusieurs blocs dans le cas d'un contest à essais limités ou illimités, dans le cas d'une fermeture du ou des blocs de plus de 10 minutes ;
- Un ou 2 tours de la compétition.

³ [C.2.1] Le format A est un contest à essais limitées. La durée totale du tour est spécifiée, mais il n'y a pas de périodes de rotation individuelles.

⁴ [C.2.1] Le format B est une variante du format de qualification standard, avec des tentatives plutôt flash qu'à vue. Si aucune épreuve de classement n'est utilisée, l'ordre de départ est aléatoire et décalé.

⁵ [C.2.1] Le format C est un contest à essais illimités. La durée totale du tour est spécifiée, mais il n'y a pas de périodes de rotation individuelles.

⁶ [C.2.1] Le format D est le format des Coupes d'Europe Jeunes de Bloc.

⁷ [C.4.3] Le président du jury doit s'assurer que les compétiteurs restent dans la zone d'appel pendant au moins une rotation complète après avoir terminé leurs tentatives sur le parcours.

⁸ [C.4.6] Dans les cas où il n'est pas possible de nettoyer les blocs à la fin de chaque période de rotation, le président du jury doit annoncer cette décision avant le début de l'épreuve.

⁹ [C.4.11] Sur décision du président du jury, le temps de lecture alloué par bloc pourra être additionné dans un temps global de lecture. Les compétiteurs auront alors un temps global qu'ils pourront utiliser à leur guise pour réaliser l'observation de l'ensemble des blocs proposés.

¹⁰ [C.4.11] Les compétiteurs qui essaient de pratiquer le bloc ou qui touchent des prises autres que la prise de départ peuvent être pénalisés soit par une sanction disciplinaire, soit par l'ajout d'une « tentative de pénalité » (c'est-à-dire l'incrémentation de leur nombre de tentatives sur le bloc) selon le cas.

¹¹ [C.4.12] Le président du jury autorisera un compétiteur qui n'est pas dans la zone d'appel au moment voulu à grimper si son absence est due à des facteurs indépendants de sa volonté.

¹² [C.9.1] Le président du jury peut autoriser des appels après cette date limite lorsque les résultats provisoires ne sont pas en direct.

¹³ [C.9.2] Par exemple, un appel a été fait avec succès sur le fait qu'un sommet a été donné alors que la tentative aurait dû être arrêtée pour un faux départ, ou incorrectement attribué alors qu'il restait du temps au grimpeur pour des tentatives supplémentaires.

¹⁴ [C.9.3] Si un avis verbal est donné, le jury d'appel enregistrera l'appel afin que les parties concernées sachent que la procédure d'appel a été lancée. Le jury d'appel peut commencer à examiner les preuves admissibles, mais ne doit pas se prononcer sur le bien-fondé de l'appel tant qu'il n'a pas reçu de soumission écrite. Si l'appel écrit n'est pas soumis dans le délai imparti, l'appel sera enregistré comme infructueux (rejeté).

D.1 LE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE U13 ET LES COMPETITIONS DEPARTEMENTALES ET REGIONALES U11

- D.1.1 Les championnats départementaux, régionaux et de France U13 comprennent obligatoirement les 3 disciplines de l'escalade : une épreuve de difficulté d'un seul tour, une épreuve de bloc d'un seul tour et une épreuve de vitesse, d'un ou plusieurs tours. Les éventuels championnats départementaux et régionaux U11 comprennent, dans la mesure du possible, les 3 disciplines de l'escalade définie ci-avant.
- D.1.2 A l'exception des points décrits ci-après, les règlements spécifiques de chaque discipline, déclinés aux ANNEXE A, ANNEXE B et ANNEXE C des présentes règles du jeu, s'appliquent.
- D.1.3 Sur les championnats U11 et U13, la superposition de voies et de blocs ouverts à la couleur de prises est autorisée (3 couleurs maximum).
- Enregistrement vidéo sur le championnat de France.

D.2 DUREE DE LA COMPETITION

- D.2.1 Les compétitions objet du D.1.1 se déroulent sur 2 journées maximum.

D.3 L'EPREUVE DE DIFFICULTE

- D.3.1 L'épreuve de difficulté consiste à réaliser 2 à 6 voies « flash » avec 10 minutes minimum de récupération entre 2 voies.
- D.3.2 Chaque voie en mode « flash » doit être démontrée par les ouvreurs, soit :
- Sur un enregistrement vidéo lu en continu dans la zone d'échauffement ou disponible en ligne démarrant au plus tard 60 minutes avant le début prévu du tour ; ou
 - Lorsque les enregistrements vidéo ne sont pas possibles, par le biais d'une démonstration physique réalisée au moins 10 minutes avant la tentative du premier concurrent.
- Les démonstrations devront être adaptées aux compétiteurs.
- D.3.3 La difficulté des voies : la proportion du nombre de voies faciles, moyennes et difficiles doit être la même, à plus ou moins une voie.
- D.3.4 Le temps maximum pour réaliser chaque voie est défini avant le début de l'épreuve par le Président du jury en concertation avec le Chef-ouvreur. Il peut dépendre de la hauteur du mur, du tracé des voies. Il ne peut pas être supérieur à 6 minutes.
- D.3.5 Un ordre de passage est préétabli par tirage au sort.
- D.3.6 Les U11 et les U13 grimpent en « moulinette » :
- Soit : assurés du bas, la corde étant passée dans au moins un mousqueton de sécurité sur un relais adapté à l'assurage en moulinette ;
 - Soit : par l'intermédiaire d'un système d'assurage automatique.
- Dans ce cas, la voie est considérée réussie lorsque le compétiteur a contrôlé la dernière prise clairement identifiée (encadrée par un scotch par exemple). Le juge de voie valide la position en annonçant OK et en levant le bras.
- D.3.7 Le classement est effectué conformément aux articles A.7.1 et A.7.2.
- D.3.7.1 En cas d'ex-aequo à la 1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème} place, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé en prenant en compte le temps d'escalade dans la voie de qualification la plus difficile, et définie en tant que tel par le Président du Jury en concertation avec le Chef Ouvreur avant le démarrage des qualifications, les temps les plus petits étant les meilleurs.

D.4 L'ÉPREUVE DE BLOC

- D.4.1 L'épreuve de bloc consiste à réaliser des blocs selon le format « contest à essais limités » (comme indiqué à l'article C.2.7 b) b) i. des présentes règles).
- D.4.2 Le nombre de blocs est de 4 à 10 avec de 3 à 5 essais maximum par bloc.
- D.4.3 La difficulté des blocs : la proportion du nombre de blocs faciles, moyens et difficiles doit être la même, à plus ou moins un bloc
- D.4.4 La durée de l'épreuve de bloc est définie par le Président de Jury en fonction du nombre de blocs proposés, du nombre de participants et du timing global de la journée, et ne pourra pas être inférieure à 45 minutes. Dans le cas d'un nombre important de compétiteurs, 2 groupes pourront être constitués (dans ce cas des vidéos de démonstration devront être fournies aux compétiteurs conformément à l'article C.2.7 b) c. i. des présentes règles).
- D.4.5 Le top de départ et de fin de l'épreuve de bloc est annoncé par le Président de jury
- D.4.6 Le classement est effectué selon l'article C.7.2 b).
- D.4.6.1 En cas d'ex-aequo à la 1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème} place, le classement relatif de ces concurrents sera déterminé :
- D.4.6.1.1 En comparant le meilleur résultat obtenu par chacun des compétiteurs concernés, au regard du nombre de Top atteints au 1^{er} essai, puis du nombre de Top atteints au 2^{ème} essai, et ainsi de suite.
- D.4.6.1.2 Si après application du D.4.6.1.1 l'égalité persiste, on comparera le nombre de zones atteintes au 1^{er} essai, puis le nombre de zones atteintes au 2^{ème} essai, et ainsi de suite.
Si après application du D.4.6.1.1 et du D.4.6.1.2 l'égalité persiste, les compétiteurs restent ex-aequo.
- D.4.6.1.3 Au-delà de la 3^{ème} place, si à la suite de la retro procédure les concurrents sont toujours à égalité, ils ne sont pas départagés et restent ex-aequos.

D.5 L'ÉPREUVE DE VITESSE

- D.5.1 Lors du tour de qualification, l'épreuve de vitesse consiste à réaliser 2 fois 2 voies différentes (voie A et voie B) ou identiques en parallèle.
- D.5.2 La deuxième tentative est réalisée après 15 minutes de repos minimum.
- D.5.3 Une tentative d'entraînement peut être proposée. Cette tentative n'est pas chronométrée.
- D.5.4 Un faux départ est signalé par le juge en charge du départ lorsque l'un des compétiteurs commence sa tentative avant l'annonce de l'ordre de départ ou par indication du système électronique le cas échéant.

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

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

Si une période d'entraînement est organisée, les compétiteurs commettant des faux départs pendant celle-ci ne sont pas arrêtés.
- D.5.5 La hauteur des voies est comprise entre 7 et 10 mètres.
- D.5.6 Le chronométrage est assuré :
- a) Soit par un système électronique ayant une précision d'au moins un millième de seconde. Le temps est donné avec la précision du 1/100^{ème} de seconde arrondi à la valeur entière inférieure (ex : 08 :317 = 08 :31) ;

- b) Soit manuellement avec au minimum un chronomètre pour chaque voie. Les temps officiels seront arrondis au 1/10^{ème} de seconde (ex : 08:37 = 08:3). Le temps retenu est le temps moyen (la moyenne sera réalisée à partir des valeurs enregistrées au 1/100^{ème} de seconde, tel que défini au B.7.2). Si un des chronomètres est défaillant, le temps retenu est le temps de l'autre chronomètre. Si les deux chronomètres sont défaillants, le duel est recouru

D.5.7 L'ordre de passage est établi par tirage au sort.

D.5.8 Le compétiteur doit obligatoirement grimper les 2 voies à chaque tentative et effectuer ses 2 tentatives pour être classé.

D.5.9 Les compétiteurs grimpent en « moulinette » :

- a) Soit assurés du bas ;
b) Soit par l'intermédiaire d'un système d'assurage automatique.

La corde est passée dans 2 points sommitaux distincts constitués chacun d'un maillon rapide, d'une sangle et d'un mousqueton de sécurité. Le plus haut point doit être placé au-dessus du buzzer (ou du marquage) de fin de voie. Les 2 points sommitaux doivent être placés dans chacune des voies de façon à ne pas gêner la progression du compétiteur et de manière identique dans le cas de voies identiques.

D.5.10 Il n'y a pas de démonstration des voies par les ouvreurs.

D.5.11 L'épreuve de vitesse des championnats départementaux est organisée en 1 tour unique de qualifications de la façon suivante :

D.5.11.1 Format

D.5.11.1.1 Sur 2 voies différentes

D.5.11.1.2 Ou sur 2 voies identiques

D.5.11.2 Scoring / résultat

- a) Voies différentes : il est réalisé en additionnant le meilleur temps obtenu dans la voie A avec le meilleur temps obtenu dans la voie B ;
b) Voies identiques : le meilleur temps des 4 runs de qualification est retenu pour établir le classement du tour.

D.5.11.3 Classement

D.5.11.3.1 Les compétiteurs qui ne prennent pas le départ d'au moins une voie dans la phase de qualification seront non classés et marqués DNS (« Non Partant ») dans le tour.

D.5.11.3.2 Les compétiteurs qui prennent le départ d'au moins une voie seront classés dans l'ordre croissant de leur résultat défini au D.5.11.2.

D.5.12 L'épreuve de vitesse des championnats régionaux et du Championnat de France est organisée en 2 tours (Qualification et Finale).

D.5.12.1 Format

Sur 2 voies identiques sur la voie officielle « jeunes ».

D.5.12.2 Quotas.

Le quota pour le tour des finales sera déterminé comme précisé au B.2.2, mais avec un maximum de 8 compétiteurs.

D.5.12.3 Scoring / résultats

D.5.12.3.1 Qualifications

D.5.12.3.1.1 Pour chaque tentative, le résultat est enregistré conformément au B.6.1.

D.5.12.3.1.2 Le meilleur temps des 4 runs de qualification est retenu pour établir le classement du tour de qualification.

D.5.12.3.2 Finales. Le résultat est enregistré conformément au B.6.2.

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

D.5.12.4 Classement

D.5.12.4.1 Qualification

D.5.12.4.1.1 Les compétiteurs qui ne prennent pas le départ d'au moins une voie dans la phase de qualification seront non classés et marqués DNS (« Non Partant ») dans le tour.

D.5.12.4.1.2 Les compétiteurs qui prennent le départ d'au moins une voie dans la phase de qualification seront classés dans l'ordre croissant de leur résultat défini au D.5.12.3.1.2.

D.5.12.4.2 Finale

D.5.12.4.2.1 Le classement est réalisé conformément au B.8.2.

D.6 CLASSEMENT

D.6.1 Le classement individuel

- La participation aux 3 épreuves est obligatoire.
- Un classement individuel est réalisé par catégorie pour chacune des 4 épreuves : bloc, difficulté, vitesse et combiné.
- Le classement combiné est établi en effectuant la somme des places dans chaque épreuve pour chaque grimpeur. En cas d'ex-æquo à une même place, la valeur de cette dernière sera égale la moyenne des places si l'égalité n'avait pas eu lieu. Exemple : 3 quatrièmes ex-æquo marqueront $(4+5+6)/3 = 5$ au lieu de 4 chacun.
- Si des égalités persistent à l'issue de ce calcul, on départagera celles-ci en comparant le nombre de fois où l'un des compétiteurs est mieux classé que l'autre. Si après comparaison de tous ces résultats, l'égalité persiste encore, on comparera le meilleur résultat obtenu par chaque compétiteur ex-aequo puis le second résultat si l'égalité perdure encore.

D.6.2 Le classement club des championnats départementaux et/ou régionaux

- Le classement club est réalisé en ajoutant, pour chacune des 4 épreuves, chaque meilleur résultat du club dans chaque catégorie (U11 et U13, hommes et femmes).
- Un club qui n'a pas au moins un grimpeur dans chacune des 4 catégories ne peut pas être classé.
- En cas d'égalité, on comparera le meilleur résultat obtenu par l'un des 4 coéquipiers, le club vainqueur est celui dont l'un des coéquipiers a le meilleur classement. Si l'égalité persiste, on compare successivement les résultats suivants.

D.6.3 Le classement club du Championnat de France U13

- Le classement club est réalisé en ajoutant, pour chacune des 4 épreuves, chaque meilleur résultat du club dans 2 catégories différentes.
- Si le club n'a des compétiteurs classés que dans 1 catégorie, il sera ajouté la valeur du moins bon résultat de l'autre catégorie.
- En cas d'égalité, on comparera le meilleur résultat obtenu par l'un des 2 coéquipiers, le club vainqueur est celui dont l'un des coéquipiers a le meilleur classement. Si l'égalité persiste, on compare successivement les résultats suivants.