

ESCALADE

REGLES DU JEU

Version

N°2026-3

Date

Décembre 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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 9312Z - Numéro de siret : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875

TABLE DES MATIERES

À PROPOS DES RÈGLES	3
MODIFICATIONS DES RÈGLES.....	3
1 ZONE DE COMPÉTITION ET AIRE DE COMPETITION	3
2 ÉQUIPEMENT TECHNIQUE.....	4
3 ÉQUIPEMENT PERSONNEL.....	4
4 OFFICIELS.....	6
5 DÉFINITION ET TYPES DE TENTATIVES.....	7
6 NOMBRE ET DURÉE DES TENTATIVES	8
7 DÉBUT D'UNE TENTATIVE.....	9
8 FIN D'UNE TENTATIVE	9
9 DETERMINATION DU RÉSULTAT D'UNE TENTATIVE	10
10 CHRONOMÉTRAGE DES TENTATIVES	12
11 INCIDENTS SPORTIFS ET AUTRES	12
12 RECLAMATION ET APPELS	13
13 INFRACTIONS AUX RÈGLES ET MAUVAISE CONDUITE	14
GLOSSAIRE	15
NOTES ET ORIENTATIONS	19



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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 93122 - Numéro de siren : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875

À PROPOS DES RÈGLES

L'objectif des règles des compétitions est de garantir l'équité - il s'agit d'un fondement essentiel et d'une caractéristique vitale de l'« esprit » du sport.

Les règles des compétitions sont relativement simples, mais comme de nombreuses situations sont subjectives et que les officiels sont des êtres humains, certaines décisions susciteront des débats et des discussions. Indépendamment des opinions individuelles sur ces décisions, les décisions des officiels doivent être respectées. Tous les responsables, en particulier les coachs, ont une responsabilité claire envers le sport en ce qui concerne le respect des officiels et de leurs décisions.

Les règles des compétitions ne peuvent pas traiter de toutes les situations possibles, donc lorsqu'il n'y a pas de disposition directe mentionnée dans les règles, les officiels sont censés prendre en compte à la fois la lettre et l'esprit du règlement lorsqu'ils prennent des décisions. Des notes d'orientation ont été incluses pour aider les officiels ; elles peuvent être développées et complétées en fonction des besoins.

Tous les sports de compétition comportent un certain risque d'accident et de blessure. Les officiels doivent prêter une attention particulière aux règles qui concernent la sécurité de la compétition et des participants, tant sur le terrain de jeu qu'en dehors.

MODIFICATIONS DES RÈGLES

La FFME prévoit de publier les règles de compétition sous une forme stable sur une base quadriennale. Les règlements régissant le sport, y compris ceux qui mettent en œuvre ces règles, peuvent être modifiés plus fréquemment si nécessaire pour refléter les demandes des différents protagonistes du sport et des autres parties prenantes.

1 ZONE DE COMPÉTITION ET AIRE DE COMPETITION

- 1.1 Conformément à l'éthique de ce sport, les compétitions organisées en vertu de ces règles doivent se dérouler sur des structures d'escalade artificielles et non sur des formations rocheuses naturelles, falaises ou blocs.

Aire de compétition

- 1.2 L'aire de compétition comprend la zone de compétition ainsi que toutes les zones d'attente (par exemple les **zones d'appel**) et les zones de transits, les zones techniques, les zones de préparation des concurrents (pour les activités d'échauffement et de récupération), et toutes les zones mixtes utilisées pour les activités post-compétition immédiates.
- 1.3 L'aire de compétition doit être délimitée et physiquement séparée de toute partie du site ouverte au public.

Zone de compétition

- 1.4 La zone de compétition est l'espace face au public sur lequel se déroule l'activité compétitive. La zone de compétition peut comprendre plusieurs structures d'escalade, selon les besoins des événements prévus.
- 1.5 Les dimensions de la zone de compétition sont déterminées par le nombre, la configuration et la taille des structures d'escalade requises pour la compétition. Les limites de la zone de compétition doivent dépasser à la fois la zone de chute et la surface projetée au sol des surfaces d'escalade pour permettre aux compétiteurs et aux officiels sur le terrain de se déplacer sans entrer dans la zone de chute d'un autre compétiteur.
- 1.6 Les entrées/sorties de la zone de compétition doivent permettre un accès sans entrave aux concurrents et aux officiels.

Ouverture

- 1.7 Chaque voie/bloc sera conçu pour limiter le risque de blessure d'un grimpeur ou d'une tierce personne, pour éviter toute gêne envers un autre grimpeur ou dans l'accès à une voie/bloc, et

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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 93122 - Numéro de siret : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875

sans mouvements créant un risque de collision.¹

- 1.8 La zone de chute autour de chaque voie/bloc doit être dégagée de tout obstacle/objet. Le chef ouvreur ajustera le nombre et la conception des blocs en fonction des tapis de sécurité disponibles.²
- 1.9 Les voies et les blocs peuvent, si les règles des compétitions l'autorisent, être ouverts avec des prises d'une couleur spécifique³. Dans ce cas de figure, toute prise ne partageant pas cette distinction visuelle sera considérée comme **hors limites**. Cette distinction peut être complétée par un marquage visible au scotch en cas de participation d'un compétiteur présentant une déficience avérée de distinction des couleurs, à la condition que l'organisation en ait été prévenue au moins une semaine avant le début de la compétition.
- 1.10 Le nombre de prises (pour les mains) sur un bloc ne doit pas dépasser 12 et le nombre moyen par bloc sur un tour doit être compris entre 4 et 8.

Marquages techniques

- 1.11 Chaque dernier point de protection d'une voie doit être clairement identifiable par les compétiteurs pour indiquer qu'il s'agit du **Top**.
- 1.12 Chaque bloc doit être clairement marqué pour indiquer :
 - A) Une **position de départ** définie par des prises/macros/volumes fixés sur la surface d'escalade et marqués pour les deux mains et les deux pieds. Ces marques doivent être d'une couleur distinctive et il ne peut pas être spécifié de position spécifique pour les mains⁵,
 - B) Un **Top**, qui sera soit une prise finale marquée de la même couleur que les prises de départ, soit une position de rétablissement debout au sommet du bloc,
 - C) Une (des) prise(s) de **zone** marquée(s) d'une couleur différente de celle des prises départ.
- 1.13 Toute prise désignée comme « prise de sécurité » sera clairement marquée d'une croix bleue, avec une deuxième croix bleue placée à côté du point d'ancrage de la dégaine associée. Toutes les prises de sécurité doivent être marquées sur le topo correspondant et signalées pendant toute période d'observation collective.
- 1.14 Les prises ou les parties de la surface d'escalade qui sont **hors limites** pour une voie ou un bloc spécifique doivent être clairement marquées pour indiquer qu'elles ne doivent pas être utilisées.⁶

2 ÉQUIPEMENT TECHNIQUE

- 2.1 La structure d'escalade, les tapis de sécurité, les prises (y compris les macros et les volumes), les points de protection et tout l'équipement technique utilisé en compétition qu'il soit fourni par l'organisateur de l'événement, le partenaire d'équipement ou les concurrents individuels ou les clubs - doivent être conformes aux Règles de sécurité FFME en escalade de bloc, de difficulté et de vitesse⁷.

3 ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 3.1 Chaque concurrent est entièrement et seul responsable de l'équipement technique et des vêtements qu'il a l'intention d'utiliser ou de porter pendant la compétition.
- 3.2 Les concurrents ne peuvent pas utiliser ou porter d'équipement audio dans la zone de compétition, sauf si les règles des compétitions l'autorisent.
- 3.3 Les concurrents doivent porter des chaussons d'escalade et, le cas échéant, un baudrier pendant leurs tentatives. Les concurrents peuvent également utiliser :

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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 93122 - Numéro de siret : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875

- A) Un sac à magnésie et de la magnésie en poudre ou liquide disponible dans le commerce pour leurs mains.
 - B) Un casque d'escalade.
- 3.4 Sauf si les règles des compétitions l'autorisent, il est interdit aux concurrents :
- A) D'utiliser toute substance ou équipement qui modifie l'état des prises ou de la surface d'escalade,
 - B) De porter des gants ou des genouillères d'escalade.⁸

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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 93122 - Numéro de siren : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875

4 OFFICIELS

Président du jury

- 4.1 Chaque compétition doit être présidée par un officiel qui a toute autorité pour faire respecter les règles (le **président du jury**). Le président du jury doit faire preuve d'une stricte neutralité et d'une grande indépendance. Le président du jury doit de préférence :
- A) Être indépendant de l'organisateur de l'événement,
 - B) N'avoir aucune relation familiale, professionnelle ou personnelle étroite avec un concurrent ou un coach, et prévoir de pouvoir déléguer son pouvoir si un appel concerne un membre de sa famille
 - C) Être libre de tout intérêt financier ou autre susceptible d'influencer ses décisions.
- 4.2 Le président du jury, en consultation avec le chef ouvreur, est habilité à prendre des décisions concernant la sécurité dans la zone de compétition. Le président du jury peut :
- A) Retarder, reporter ou arrêter toute partie d'une compétition et/ou exiger le remplacement de toute installation/équipement si cela s'avère nécessaire pour des raisons de sécurité,
 - B) Ordonner l'arrêt de tout concurrent lorsque la poursuite de la progression ou des tentatives présenterait un risque excessif pour la sécurité du concurrent ou de toute autre personne,
 - C) Exclure ou faire remplacer toute personne dont les actes présentent ou peuvent présenter un risque pour la sécurité de toute personne.
- 4.3 Le président du jury ne peut en aucun cas prendre des dispositions particulières en faveur d'un concurrent individuel.⁹

Autres personnels techniques

- 4.4 D'autres officiels (juges FFME, juges de voie/bloc, ouvreurs) peuvent être nommés conformément aux règles des compétitions. Le président du jury, les juges FFME et les juges de voie/de bloc sont, collectivement, les officiels **de la compétition**.
- 4.5 Les officiels de la compétition peuvent avoir le pouvoir de prendre des décisions concernant la notation des tentatives sur n'importe quel voie/bloc, la classification de n'importe quel incident comme incident technique, et les infractions aux règles dans l'aire de compétition. Les règles des compétitions précisent les modalités de délégation de ces pouvoirs.

Divers

- 4.6 L'interprétation et l'application des règles par les officiels de la compétition ne peuvent être contestées que lorsque les règles autorisent une réclamation ou un appel (§12).
- 4.7 Les règles des compétitions précisent qui remplacera un officiel s'il n'est pas en mesure d'officier ou de poursuivre la compétition.



8-10 quai de la Marne - 75019 PARIS

T. +33 (0)1 40 18 75 50

F. +33 (0)1 40 18 75 59

www.ffme.fr

5 DÉFINITION ET TYPES DE TENTATIVES

Général

5.1 L'effort individuel d'un grimpeur pour terminer une voie ou un bloc est appelé **tentative**. Une fois qu'une tentative commence, elle est considérée comme en cours jusqu'à ce qu'elle soit jugée **réussie** ou **non**, selon ce qui se produit en premier. Ces règles établissent :

- La limitation du nombre et de la durée des tentatives (§6),
- Lorsqu'une tentative commence (§7),
- Lorsqu'une tentative se termine, qu'elle soit réussie ou non (§8),
- Comment les tentatives sont jugées et notées (§9).

Types et principes des tentatives

5.2 Les concurrents et les coachs ne doivent pas :

- A) Interférer dans la préparation ou les tentatives d'autres concurrents,
- B) Modifier ou tenter de modifier les prises ou les marquages d'une voie ou d'un bloc, ou modifier de quelque manière que ce soit l'état d'une voie ou d'un bloc pour les concurrents suivants.

5.3 L'escalade est un sport de résolution de problèmes qui exige des mouvements créatifs, une bonne perception de l'espace et la capacité de lire et d'interpréter des problèmes tridimensionnels complexes. Ces compétences sont testées de la manière la plus efficace lorsque les tentatives sont faites **à vue**. Si un tour est déclaré comme étant **à vue** :

- A) Les concurrents ne doivent pas rechercher ou accepter d'autres informations sur la voie ou les blocs que celles qui sont officiellement fournies ou obtenues au cours d'une période d'observation programmée (collective ou individuelle). Il est interdit d'observer les tentatives d'autres concurrents dans la création de la voie.¹⁰
- B) Il est interdit de communiquer aux compétiteurs des informations supplémentaires sur les voies et les blocs.
- C) Toute tentative de contourner ces règles, que ce soit par des compétiteurs cherchant à obtenir des informations ou par d'autres essayant de les fournir, sera considérée comme une infraction grave à ces règles.

Bien que seule la première tentative d'un concurrent puisse être considérée comme étant tentée **à vue**, ces principes de fair-play et d'intégrité dans la résolution des problèmes s'appliquent à toutes les tentatives effectuées par tous les concurrents au cours d'une épreuve, et ces règles doivent être interprétées et appliquées en gardant cela à l'esprit.

5.4 Si un tour est déclaré comme étant **à vue** :

- A) Une période d'observation collective **peut** être organisée avant le début de l'épreuve. Pendant cette période, les concurrents peuvent observer les voies/blocs et toucher les prises de départ, mais ils ne doivent pas quitter le sol ou essayer des mouvements sur les voies/blocs.¹¹
- B) Un compétiteur peut partager les informations recueillies pendant la période d'observation collective avec un autre compétiteur uniquement si aucun des deux n'a tenté la voie ou le bloc.
- C) Les coachs ne doivent communiquer aucune information sur les voies/blocs aux concurrents avant qu'ils n'aient terminé l'épreuve.

5.5 Si un tour est déclaré comme **flash** :

- A) Une démonstration (physique et/ou vidéo) des voies/blocs peut également être faite avant

le début du tour.

- B) Les coachs peuvent communiquer aux concurrents des informations sur les voies et les blocs avant, pendant et après leurs tentatives.

6 NOMBRE ET DURÉE DES TENTATIVES

Difficulté

- 6.1 Un grimpeur ne peut faire qu'une seule tentative d'une voie dans n'importe quel tour de compétition.-
- 6.2 Un grimpeur peut être autorisé à recommencer une tentative si un incident technique s'est produit.
- 6.3 Le temps d'escalade autorisé pour chaque tentative sera fixé dans les règles des compétitions applicables et ne doit pas dépasser 6 minutes.

Vitesse

- 6.4 Un grimpeur ne peut effectuer qu'une seule tentative dans une voie lors d'un tour. Une période d'entraînement peut être organisée avant le début du premier tour de la compétition. Cette période d'entraînement peut être limitée en temps ou en tentatives, mais toutes les tentatives effectuées ne seront pas comptabilisées comme des tentatives prises en compte pour un classement.
- 6.5 Un grimpeur peut être autorisé à recommencer sa tentative si un incident technique s'est produit, ou si un run a été arrêtée à la suite d'un faux départ, ou si les règles des compétitions l'exigent pour départager les concurrents.

Bloc

- 6.6 Un grimpeur peut être autorisé à effectuer un nombre limité de tentatives sur chaque bloc dans un tour de compétition, se voir imposer une limite de temps pour ses tentatives sur chaque bloc ou sur tous les blocs, ou une combinaison des deux.
- 6.7 Un grimpeur peut se voir accorder du temps ou des tentatives supplémentaires si un incident technique s'est produit et a perturbé sa (ses) tentative(s).
- 6.8 Le temps d'escalade autorisé pour les tentatives sur un bloc individuel ou sur tous les blocs d'un tour est défini dans les règles des compétitions. Le temps d'escalade autorisé peut être mesuré à partir :
- A) Du début du tour,
 - B) D'un signal de départ défini pour chaque bloc tenté, ou
 - C) Du début des tentatives du grimpeur sur un bloc.

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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 93122 - Numéro de siret : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875

7 DÉBUT D'UNE TENTATIVE

Difficulté

7.1 Une tentative est considérée comme commencée lorsque le grimpeur quitte le sol.¹²

Vitesse

7.2 Une tentative est considérée comme commencée lorsque la force exercée sur le pad de départ est inférieure au seuil requis pour déclencher le chronomètre.

7.3 Un départ sera jugé invalide (c'est-à-dire un **faux départ**) si le temps de réaction enregistré par un grimpeur est inférieur à 0,100s **et** inférieur à celui de tout autre grimpeur dans le même run.

Bloc

7.4 Une tentative est considérée comme commencée lorsque le grimpeur quitte le sol.¹³

7.5 Le grimpeur doit commencer chaque tentative en contrôlant les prises de départ marquées pour atteindre une position stable avec les deux mains et les deux pieds dans la **position de départ**. Un départ sera invalidé si le grimpeur commence sa tentative sans être en position stabilisée sur les 4 prises de départ ou s'il utilise d'autres prises avant d'y parvenir.¹⁴

8 FIN D'UNE TENTATIVE

8.1 Une tentative est considérée comme **infructueuse** si le temps d'escalade a expiré ou si, avant cela, un grimpeur a soit :

- A) Fait un faux départ,
- B) Chuté de la voie/du bloc,¹⁵
- C) Touché le sol,
- D) Obtenu un avantage en utilisant une partie de la surface d'escalade ou des prises, macros ou volumes marqués **hors limites** conformément aux §1.9 et §1.14,
- E) Obtenu un avantage en utilisant la corde d'escalade ou tout autre équipement de sécurité (y compris les dégaines ou les points d'ancrages), tout bord ouvert de la surface d'escalade, toute affiche sur la surface d'escalade, ou (avec les mains) tout emplacement de T-Nut / insert inutilisé,
- F) Vu sa tentative stoppée par un officiel de la compétition pour les raisons suivantes :
 - i) Si la poursuite de la progression dans la voie est jugée dangereuse ;
 - ii) Si le concurrent a dépassé le temps d'escalade fixé pour la voie ;
 - iii) Si le concurrent est retourné au sol après avoir débuté sa tentative ;
 - iv) Si le concurrent n'est plus dans une position légitime ;
 - v) Si un incident technique est survenu.

Difficulté

8.2 Une tentative en difficulté sera arrêtée si un grimpeur :

- A) Mousquetonne une dégaine dans le désordre et poursuit sa progression sans y remédier,¹⁶
- B) Démousquetonne une dégaine autrement que pour corriger un Yoyo,¹⁷
- C) Effectue tout mouvement d'escalade au-delà de la dernière position de sécurité sur une voie.¹⁸

- 8.3 Une tentative en difficulté sera considérée comme **réussie** si un grimpeur mousquetonne le dernier point d'assurance de la voie.¹⁹

Vitesse

- 8.4 Une tentative de vitesse sera considérée comme **réussie** si un grimpeur arrête le chronomètre en frappant le pad d'arrivée avec la main.

Bloc

- 8.5 Une tentative en bloc sera considérée comme **réussie** si un grimpeur :
- Se rétablit au sommet du bloc avant l'expiration du temps d'escalade, ou
 - Contrôle la prise finale avec les deux mains²⁰, en atteignant une position stable avant l'expiration du temps d'escalade.

9 DETERMINATION DU RÉSULTAT D'UNE TENTATIVE

Difficulté

- 9.1 Si le concurrent n'atteint pas le TOP, le résultat d'une tentative en difficulté sera la dernière prise numérotée, contrôlée pour :
- Stabiliser un mouvement,²¹ ou
 - Faire un mouvement de progression.²²
- Si une prise est contrôlée pour effectuer un mouvement de progression, le résultat sera marqué par le postfixe "+".
- 9.2 Aucun postfixe "+" ne peut être attribué lorsqu'une tentative s'est soldée **par un échec** en vertu du §8.2.
- 9.3 Le résultat d'une tentative **réussie** en difficulté sera enregistré comme étant un **Top** si elle est réalisée dans le temps réglementaire imparti.

Vitesse

- 9.4 Si un concurrent n'arrête pas le chronomètre, le résultat de sa tentative sera enregistré comme une **chute** ou un **faux départ**, selon le cas.
- 9.5 Le résultat d'une tentative **réussie** en vitesse sera enregistré comme le temps de montée.

Bloc

- 9.6 Le résultat d'une tentative **réussie** en bloc sera enregistré comme **Top** avec le nombre de tentatives nécessaires pour atteindre ledit **Top** lorsque le compétiteur :
- Est en position stabilisée avec les 2 mains en contact avec la prise **Top** ;
Ou
 - Se rétabli sur le haut du bloc ;
- Et que dans chaque cas le juge de bloc lève la main et annonce **OK**.
- 9.7 Si la conception et le marquage d'un bloc comprennent une prise de **Zone** et que le grimpeur, lors d'une tentative en cours, a contrôlé la prise avec une main pour :
- Stabiliser un mouvement,²³ ou
 - Effectuer un mouvement de progression pour atteindre une position stable sur une prise située plus loin sur une ligne de progression du bloc.²⁴

Le résultat de la tentative comprendra **la ou les zones** concernées ainsi que le nombre de tentatives nécessaires.



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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 93122 - Numéro de siren : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875

10 CHRONOMÉTRAGE DES TENTATIVES

- 10.1 Seuls les temps enregistrés dans les tentatives hors période d'entraînement peuvent être pris en compte pour l'établissement de records, de résultats ou de classements.

11 INCIDENTS SPORTIFS ET AUTRES

- 11.1 Tout incident ou circonstance inhabituelle/imprévue affectant la tentative d'un grimpeur sur une voie ou un bloc sera évalué selon le principe que les grimpeurs sont principalement responsables de leurs propres actions et décisions, tout en reconnaissant que des facteurs externes peuvent entraver ou aider une tentative.

Incidents techniques

- 11.2 Les officiels de la compétition détermineront si un incident ou une circonstance inhabituelle/imprévue affectant la tentative d'un grimpeur est considéré comme un incident technique. Si nécessaire, les officiels de la compétition consulteront le chef-ouvreur.
- 11.3 Si un compétiteur choisit de poursuivre sa tentative alors qu'un incident technique potentiel ou confirmé a nui à sa tentative, l'incident technique sera considéré comme traité et aucune réclamation ultérieure ne pourra en être faite. Si un incident technique apporte un avantage à un compétiteur, ce dernier ne peut pas réclamer.
- 11.4 Si un incident technique est confirmé :
- A) La tentative en question sera considérée comme arrêtée au moment de l'incident,
 - B) Le grimpeur peut être autorisé à réessayer la voie ou le bloc une fois que la cause de l'incident a été corrigée et, si nécessaire, le temps d'escalade autorisé sera réinitialisé ou ajusté pour tenir compte du temps perdu.
 - C) Le résultat comptabilisé sera celui de la meilleure des 2 tentatives.
- 11.5 La procédure de gestion des incidents techniques est définie dans les règles des compétitions.

Saignements

- 11.6 Si un grimpeur subit une blessure générant un saignement, toute prise contaminée doit être nettoyée et la blessure doit être nettoyée et pansée. Lorsque le format de la compétition permet au grimpeur de faire plusieurs tentatives ou implique plusieurs voies/blocs, le président du jury doit s'assurer que la blessure est correctement pansée et que le risque de transfert de sang est minime avant d'autoriser le grimpeur à continuer.²⁵



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

12 RECLAMATION ET APPELS

- 12.1 Un concurrent (ou un coach agissant en son nom) peut déposer un **appel** si son résultat/classement dans une épreuve a été affecté par :
- A) Une erreur de jugement,
 - B) Une erreur dans le comptage des points ou de chronométrage,
 - C) Toute question relative au résultat ou à la conduite d'un concurrent ou d'un coach.
- 12.2 Pour être recevable, l'appel doit être soumis au Président du Jury et doit être fait par écrit :
- A) Par le concurrent concerné ou un coach ayant le droit de faire appel en vertu des règles des compétitions applicables (**l'appelant**),
 - B) Dans les délais impartis prévus par les règles des compétitions, et
 - C) Doit indiquer le concurrent concerné, le motif de l'appel et la règle sur laquelle il se fonde.
- S'il est jugé irrecevable, le formulaire d'appel sera retourné et marqué comme **invalidé**.
- 12.3 En examinant l'appel, le jury d'appel tiendra compte, dans chaque cas, de l'esprit et de l'intention des règles et de la nécessité de préserver l'intégrité du sport.²⁶
- 12.4 Le jury d'appel prendra en compte les preuves recevables autorisées par les règles des compétitions. Si ces preuves :
- A) Sont concluantes et soutiennent l'appel, l'appel sera marqué comme **accepté** et la décision initiale de jugement sera modifiée ou l'erreur sera corrigée.
 - B) Ne sont pas concluantes ou ne soutiennent pas l'appel, l'appel sera **refusé** et la décision initiale sera maintenue.
- Toutes les décisions d'appel seront confirmées par écrit et communiquées à l'appelant.
- 12.5 Si les preuves recevables ne permettent pas de réexaminer le motif de l'appel, la décision initiale est maintenue et l'appel est marqué comme **indéterminé**.
- 12.6 Une décision du jury d'appel sera considérée comme définitive sur la compétition et n'est pas sujette à un examen ou un appel supplémentaire, autre que celui autorisé par les règles disciplinaires de la FFME.

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

13 INFRACTIONS AUX RÈGLES ET MAUVAISE CONDUITE

Sanctions

- 13.1 Des sanctions peuvent être prises en cas d'infraction à ces règles et/ou de mauvaise conduite, comme suit :

Avertissement	Disqualification
Violation de ces règles sans impact sérieux réel ou potentiel sur l'équité ou les résultats de la compétition.	Violation de ces règles ayant un impact réel ou potentiel grave sur l'équité ou les résultats de la compétition. Observation ou collecte d'informations sur tout(e) voie/bloc destiné à être tenté à vue au-delà de ce qui est envisagé dans le cadre de ces règles.
Non-respect des instructions d'un officiel de la FFME.	
Comportement antisportif de nature mineure. L'utilisation d'un langage obscène ou abusif ou un comportement de nature relativement bénigne.	Comportement antisportif grave. L'utilisation d'un langage obscène ou abusif ou un comportement grave. Réception de deux avertissements sur un même événement.

- 13.2 Des sanctions peuvent également être prises conformément à tout code ayant le statut de règle dans les règles des compétitions applicables.
- 13.3 La signification d'une sanction sera accompagnée de la délivrance d'un carton jaune (pour un avertissement) et/ou d'un carton rouge (pour une disqualification).²⁷

Conséquences

- 13.4 Un concurrent ayant reçu un avertissement peut continuer à participer à l'épreuve. Un coach ayant reçu un avertissement ne sera pas autorisé à accéder à l'aire de compétition pour le reste de l'épreuve.
- 13.5 Un concurrent disqualifié ne pourra pas participer aux tours suivants et ne sera pas classé.²⁸
- 13.6 Un concurrent disqualifié pour une infraction grave dans une épreuve sera disqualifié pour toutes les épreuves de la compétition.

Autres personnes

- 13.7 Le président du jury peut ordonner l'expulsion de toute personne enfreignant le présent règlement ou perturbant la compétition et, si nécessaire, suspendre les activités de la compétition pendant ce temps.



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

GLOSSAIRE

1. Les termes suivants s'appliquent à l'ensemble du règlement :

"**Doit**" et "**doivent**" signifient une exigence obligatoire.

Ne doit pas signifier une interdiction.

Peut, ne peut pas sont des recommandations, Il peut y avoir des raisons de choisir une autre ligne d'action, mais il faut en comprendre toutes les implications et bien peser le pour et le contre avant de le faire.

Le terme "pourrait" désigne une question discrétionnaire.

Les termes **athlète, concurrent, grimpeur et compétiteur** sont utilisés indifféremment.

2. Les définitions suivantes s'appliquent à l'ensemble des règles :

L'aire de compétition est la partie du site réservée à cet effet :

- A l'usage des officiels et/ou des équipes de gestion des résultats.
- Pour l'échauffement des athlètes avant et après l'escalade, et/ou des zones réservées spécifiquement à la récupération.
- Les zones d'appel et les zones de transit vers et depuis ces zones, la zone de compétition et les zones techniques adjacentes, y compris les zones réservées aux coachs (par exemple, le "corridor coachs")

On entend par "**à vue**" : la tentative d'escalade d'une voie ou d'un bloc sans connaissance préalable de la séquence d'escalade prévue et sans pratique/tentative préalable.

Le contrôle désigne la gestion intentionnelle de la position d'un grimpeur,::

- A) En utilisant la surface d'escalade/les prises, ou
- B) En déplaçant son centre de gravité.

Le début de la compétition pour tout tour de compétition est le moment où le premier concurrent participant au tour entre sur la zone de compétition pour commencer sa tentative ou toute période de préparation/observation individuelle.

Dernière position de mousquetonnage désigne la dernière prise à partir de laquelle le chef ouvreur a jugé possible de mousquetonner une dégaine, ou à partir de laquelle un concurrent a démontré qu'il était possible de mousquetonner.

La dernière position de sécurité signifie qu'un concurrent contrôle, mais qu'il n'a pas encore effectué de mouvement d'escalade pour dépasser :

- A) Une prise de sécurité marquée où la dégaine associée n'a pas été mousquetonnée, ou
- B) Tout autre prise au-delà de laquelle, de l'avis raisonnable du président du jury ou du juge FFME, il serait dangereux de continuer à progresser.

L'éligibilité à l'appel est le droit de faire appel tel que défini dans les règles des compétitions applicables.

Faux départ a la signification donnée au §7.3 et §7.5.

On entend par "**flash**" une tentative d'escalade d'une voie ou d'un bloc avec une certaine connaissance de la séquence d'escalade prévue, mais sans pratique ni tentative préalable.

Incident technique signifie :

- A) Une prise cassée ou qui bouge,

- B) Une dégaine ou un mousqueton mal positionné,
- C) Une corde tendue causée par l'action ou l'inaction de l'assureur, qui aide ou gêne un concurrent,
- D) Toute défaillance du système de chronométrage,²⁹ ou
- E) Toute circonstance inhabituelle ou imprévue qui place le concurrent dans une situation différente de celle des autres concurrents,

et dans chaque cas (a) doit entraîner un désavantage ou un avantage matériel pour la tentative d'un grimpeur
et (b) ne doit pas être le résultat de l'action ou de l'inaction du grimpeur.

Jury d'appel : les officiels chargés de déterminer les résultats d'un appel, conformément aux règles des compétitions applicables.

La liste officielle de départ est une liste de tous les concurrents devant prendre le départ d'une épreuve dans l'ordre et/ou à l'heure indiqués sur la liste. Chaque liste officielle de départ indiquera :

- L'événement et le tour,
- L'ordre de départ et, lorsque le départ des concurrents est prévu à une heure fixe, l'heure de départ de chaque concurrent,
- Le nom et le nom du club de chaque concurrent,
- L'heure à laquelle la zone d'isolement sera ouverte et/ou fermée pour l'entrée, et pour toute observation collective, et le début du tour,
- La programmation des phases de brossages.

Marque de résultat invalide (IRM) : marque ou code indiquant un résultat non valable ou invalide. Les IRM comprennent le défaut de départ (**DNS**), la disqualification pour infraction technique (**DSQ**) et la disqualification pour comportement antisportif (**DQB**).

Un **mouvement de progression** est une série unique ou continue de mouvements d'escalade visant à contrôler la prise suivante dans une séquence, au cours de laquelle le grimpeur tente d'atteindre ou de saisir cette prise avec sa (ses) main(s) et avance ou repositionne son corps pour y parvenir.³⁰

Un **mouvement-de stabilisation** est une série unique ou continue de mouvements d'escalade visant à stabiliser la position d'un grimpeur sur une prise, dans laquelle le grimpeur utilise la prise pour ajuster sa position, se ressaisir ou déplacer son poids afin d'atteindre l'équilibre et la stabilité.³¹

Preuves recevables : les preuves autorisées pour déterminer les résultats d'un appel, telles que définies dans les règles des compétitions applicables.

Une **prise de descente** est une prise désignée sur un bloc servant uniquement pour désescalader un bloc sans sauter. Ces prises, de forme et couleur spécifiques, sont interdites à la montée.

Une **prise de sécurité** est une prise désignée sur une voie, placée dans des circonstances où la progression au-delà de la prise sans mousquetonner une dégaine associée poserait un risque important pour la sécurité. Une prise de sécurité et la dégaine qui lui est associée doivent être clairement indiquées sur la voie.

Résultats officiels : les résultats publiés à l'issue d'une manche d'une épreuve, marqués comme tels et délivrés par un officiel habilité.

Résultats provisoires : tous les résultats publiés pendant qu'une manche / un tour est en cours et/ou avant la publication des résultats officiels de la manche / du tour en question.

Le signal de départ est une tonalité unique émise par un système de chronométrage automatisé pour indiquer le début du temps d'escalade.

Le temps de réaction est la différence entre le moment où l'on considère qu'une tentative a commencé et le déclenchement du signal de départ.

3. Les termes suivants relatifs aux ordres de départ s'appliquent à l'ensemble du présent règlement :

L'ordre aléatoire signifie que l'ordre de départ de chaque concurrent est indépendant de son rang ou de sa place, et qu'il est distribué au hasard.

L'ordre croissant signifie que le concurrent le mieux classé partira en premier. La tête de série d'un tour sera déterminée à partir du classement général du concurrent (le cas échéant), suivi du classement national de référence de la discipline considérée de l'épreuve. Les concurrents non classés partiront après tous les concurrents classés dans un ordre aléatoire. Les concurrents dont le classement est identique seront classés de manière aléatoire.

L'ordre décalé signifie que l'ordre de départ de chaque parcours ou itinéraire sera un décalage cyclique par rapport à l'ordre de départ du premier parcours ou voie, proportionnel au nombre d'itinéraires (par exemple, la moitié du nombre de concurrents, arrondi à l'inférieur, pour 2 parcours ou voies).

L'ordre décroissant signifie que le concurrent le mieux classé partira en dernier. La tête de série d'un tour sera déterminée à partir du classement général du concurrent (le cas échéant), suivi du classement national de référence de la discipline considérée de l'épreuve. Les concurrents non classés partiront avant tous les concurrents classés dans un ordre aléatoire. Les concurrents dont le classement est identique seront placés dans un ordre aléatoire.

Le tableau à élimination directe désigne l'ordre de départ d'un tour de compétition à élimination directe pour 2, 4, 8 ou 16 concurrents. Le principe général de construction de l'ordre du tableau est que les concurrents les mieux classés devraient, toutes choses étant égales par ailleurs, se rencontrer dans la dernière manche du tour. Lorsque deux concurrents ont la même tête de série, leur position dans la première phase du tableau sera déterminée par tirage au sort.

4. Les termes suivants relatifs aux classements et aux résultats s'appliquent à l'ensemble du présent règlement :

Le classement général est le classement général des concurrents qui ont participé à au moins un tour d'une épreuve (à l'exclusion des concurrents disqualifiés pendant ou après l'épreuve), calculé après chaque tour terminé. Lorsqu'un tour de compétition a été organisé avec plusieurs groupes de départ, le classement général des concurrents de ce tour :

- A) Sera déterminé en fusionnant les classements de chaque groupe, les concurrents ayant des classements égaux entre les deux groupes étant considérés comme ex aequo,
- B) Ne peut pas être utilisé à des fins de rétroprocédure lors d'un tour de compétition ultérieur.

5. Les termes suivants relatifs à la structure des compétitions s'appliquent à l'ensemble du présent règlement :

Un **circuit** est un ensemble de blocs que tentent de réaliser un groupe de concurrents. Une manche ou un tour comprend généralement un seul circuit, mais peut en comprendre plusieurs, par exemple si les concurrents ont été divisés en deux groupes de départ.

Un **contest** est un ensemble de blocs ou de voies que tentent de réaliser un groupe de compétiteurs, sans ordre imposé, selon la disponibilités des blocs ou des voies, et le temps alloué pour les réaliser, tout en ayant le droit de regarder les autres compétiteur effectuer leurs tentatives. Les règles des compétitions précises le nombre de tentatives applicables en fonction de la discipline. .

Une **épreuve** est une compétition spécifique définie par une combinaison unique de discipline, de classe sportive, de groupe d'âge et de catégorie (c'est-à-dire de groupe de genre).

Un **tour** est une subdivision d'une manche. Par exemple, chaque manche d'une compétition

Bloc&Difficulté comprend des tours de difficulté et de bloc, la manche finale d'une compétition de vitesse comprendra (au moins) des tours de finale et de demi-finale.

Une **manche** ou un **run** est une unité de compétition au sein d'une étape ou d'une manche impliquant généralement plusieurs concurrents. Ces termes sont utilisés de manière interchangeable dans les compétitions de vitesse.

Le terme **phase** est utilisé comme synonyme de **tour** dans le contexte des calculs de classement et des médailles/titres en général. Par exemple, la **phase des médailles** d'une épreuve est normalement le tour final mais peut être un tour antérieur si le tour final ne peut pas avoir lieu³².

Une **tentative** est la plus petite unité de compétition, représentant un effort unique d'un compétiteur individuel sur une voie/bloc unique.

Un **tour** est une subdivision majeure d'une épreuve à laquelle un ensemble de concurrents est qualifié pour participer, par exemple les qualifications, les demi-finales et la finale.

6. Les termes relatifs à la conception des voies et blocs s'appliquent à l'ensemble du présent règlement :

Catégorie : signifie un groupe de concurrents au sein d'une discipline spécifique, d'un sexe et d'un groupe d'âge spécifiques.

Corde à simple : signifie une corde d'escalade répondant à la norme EN-892.

Gant : désigne tout gant fabriqué à la main ou industriellement, qu'il soit ou non conçu et vendu pour être utilisé pour l'escalade. Toute protection en bande adhésive posée sur les mains par l'athlète lui-même n'est pas considérée comme un gant.

Genouillère : désigne tout revêtement couvrant le genou et/ou la cuisse fabriqué à la main ou industriellement à partir de caoutchouc ou d'autres matériaux similaires, dont le but ou l'effet est d'augmenter l'adhérence et faciliter ainsi les coincements de genoux. A distinguer d'une part des genouillères utilisées en vitesse et d'autre part des genouillères ligamentaire ou rotulienne, de type orthèse.

Point d'assurage : signifie un assemblage composé de :

- a) Un maillon rapide, connecté à la plaque fixée à la structure porteuse de la surface d'escalade ;
- b) Un mousqueton dans lequel le compétiteur place sa corde en montant. L'orientation de ce mousqueton doit minimiser le risque de sortie de la corde dans le cas de traversées ; et
- c) Une seule sangle cousue à la machine

Prise artificielle : désigne une prise d'escalade fixée à la surface du mur d'escalade au moyen de vis.

Surface d'escalade : désigne la surface utilisable d'un mur d'escalade :

- a) Y compris toute irrégularité ou élément texturé faisant partie de la surface d'escalade, ou tout bord fermé de la surface d'escalade ; mais
- b) A l'exclusion des prises artificielles, volumes ou autres structures temporaires fixés sur la surface utilisable

Volume : désigne tout objet creux ou solide offrant une ou plusieurs prises pour les mains ou les pieds et qui est attaché à la surface d'escalade pour la durée d'au moins un tour.



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

NOTES ET ORIENTATIONS

¹ [1.7] Les mouvements comprenant des jetés descendants ou latéraux au cours desquels le grimpeur peut entrer en collision avec la surface d'escalade ou toute prise (que le mouvement soit terminé ou non) ne sont pas autorisés.

² [1.8] Si un grimpeur utilise un équipement quelconque pour nettoyer des prises sur un bloc, il est de sa responsabilité de placer cet équipement dans une position où il ne présente qu'un risque minimal pour lui-même ou tout autre grimpeur proche de lui.

³ [1.9] Dans le cadre d'ouverture de bloc ou de voie à la couleur, le PDJ peut autoriser des volumes d'une couleur tierce.

⁴ [1.12] Le type et la couleur de ces marques doivent être les mêmes tout au long de la compétition. Un exemple peut être placé dans la zone d'échauffement.

⁵ [1.12A)] Chaque position de départ doit comporter 4 marques, quel que soit le nombre de prises, de macros ou de volumes utilisés dans sa construction. Ces marques doivent être placées de manière à identifier clairement les prises faisant partie du départ.

Si les ouvreurs utilisent des prises supplémentaires pour modifier ou limiter la partie utilisable d'une prise de départ, ces prises de blocage ne doivent pas être marquées comme des prises de départ. Les grimpeurs ne peuvent contrôler aucune prise de blocage lors du démarrage du bloc.

⁶ [1.14] Les marquages de limites peuvent être utilisés pour marquer des prises, des macros, des volumes ou des parties de la surface d'escalade qui ne peuvent pas être utilisés lors d'une tentative, y compris des zones particulières telles que des arêtes ou des rebords. Les marquages peuvent également être placés pour éviter les interférences entre les voies/blocs adjacents.

Tous les marquages de limites doivent utiliser la même couleur (noir) pour tous les voies/blocs d'un tour, et pour tous les tours de compétition. Si un marquage de limites est utilisé pour délimiter une partie de la surface d'escalade, le marquage doit s'étendre jusqu'à chaque bord de la surface.

Si des prises ou des parties de la surface d'escalade sont marquées **hors limites** à l'aide de ruban adhésif, les grimpeurs peuvent toucher ou utiliser le ruban sans être considérés comme hors limites.

Le jugement des infractions potentielles **hors limites** doit appliquer les concepts d'avantage et sécurité. Les décisions doivent éviter les distinctions arbitraires et reconnaître l'objectif des marquages de limites. Une décision de dépassement de marquage de limites doit être prise si une infraction est intentionnelle ou si elle modifie la difficulté ou le caractère prévu du mouvement d'escalade.

Si une infraction n'est pas intentionnelle, pour déterminer si un grimpeur est hors limites, il faut prendre en considération que:

- un contact accidentel (par exemple, un simple effleurement ou un toucher sans transfert de poids) peut être autorisé.
- toute utilisation active ou passive (par exemple, tirer, s'appuyer ou s'aider à la progression ou à l'équilibration) n'est pas autorisée.

⁷ [2.1] « Les règles de sécurité en escalade de bloc, de difficulté et de vitesse » révisées et adoptées lors du conseil d'administration de la FFME du 9 mars 2024

⁸ [3.4B)] Les grimpeurs peuvent utiliser des bandages de compression élastiques (pour les bras et les jambes) et/ou des bandes de kinésiologie et autres bandes similaires lorsque cela est nécessaire pour la prévention ou la gestion des blessures.

⁹ [4.3] Aucune demande ne doit être accordée (i) pour permettre à un grimpeur de descendre au sol en utilisant un équipement qui ne fait pas partie intégrante de la voie/du bloc, par exemple une échelle, ou (ii) pour fournir des mesures de sécurité différentes de celles considérées comme nécessaires pour la voie/le bloc, par exemple en pré-clipant des dégaines supplémentaires, ou en fournissant des tapis de sécurité supplémentaires.

¹⁰ [5.3A)] Lorsque le site de compétition est ouvert au public ou organisé dans un espace public, les concurrents peuvent observer les voies et les blocs à partir de ces zones lorsqu'elles sont ouvertes, mais les actions suivantes sont interdites :

- Regarder, enregistrer, photographier ou utiliser tout enregistrement du travail des ouvreurs.

-
- Utiliser des drones ou d'autres dispositifs pour obtenir une vue rapprochée ou détaillée qui n'est pas généralement accessible au public.

¹¹ [5.4A)] Pendant une période d'observation collective, les concurrents peuvent toucher :

- sur les voies : toute prise qu'ils peuvent atteindre depuis le sol, et
- sur les blocs : seulement les prises de départ marquées.

Les compétiteurs peuvent utiliser des jumelles pour observer les voies et les blocs et prendre des notes manuscrites ou des croquis des voies et des blocs, mais ils ne peuvent pas prendre de photographies ni faire d'enregistrements des voies et des blocs.

Un compétiteur peut partager les informations recueillies pendant la période d'observation collective avec un autre compétiteur si aucun d'entre eux n'a tenté l'itinéraire. Un compétiteur peut partager des informations sur un itinéraire avec d'autres compétiteurs lorsqu'ils ont tous terminé leurs tentatives dans un tour, par exemple lorsqu'ils se trouvent dans un " leader corner" ou autre.

¹² [7.1] Le juge de la voie a le pouvoir discrétionnaire de déterminer si le mouvement d'un grimpeur est un ajustement avant le départ ou un départ effectif de la tentative.

¹³ [7.4] Un grimpeur peut sauter pour brosser une prise – cette action ne sera pas comptabilisée comme une tentative à condition qu'il n'utilise pas la surface d'escalade ou ne touche pas d'autres prises dans le processus.

¹⁴ [7.5] Lorsqu'il valide le départ d'un grimpeur, le juge de bloc doit évaluer si :

- a) Le grimpeur a démontré qu'il contrôle les prises de départ marquées et qu'il a réussi à atteindre la position de départ, et
- b) Le(s) mouvement(s) du grimpeur pour établir la position de départ est (sont) séparé(s) et distinct(s) de tout mouvement initié à partir de cette position pour progresser.

¹⁵ [8.1B)] En vitesse, une chute est considérée comme-avérée lorsqu'un grimpeur :

- Glisse et ne parvient pas à se relever en s'accrochant à une autre prise ou en reprenant pied,
- S'agrippe ou tire sur la corde/longe d'auto-assurance pour se relever,
- Agit avec l'intention de s'entraîner de manière répétée sur une section de la voie.

¹⁶ [8.2A)] Si une dégaine se déclipse pendant une tentative, celle-ci doit être considérée comme terminée à la dernière position de-mousquetonnage de cette dégaine, sauf preuve irréfutable que :

- a) La dégaine était correctement-mousquetonnée initialement, et
- b) Son déclipsage est dû à des facteurs indépendants de la volonté du compétiteur.

¹⁷ [8.2B)] Une dégaine clipsée en Z / YOYO sera considérée comme non mousquetonnée et le score s'arrêtera lorsque le compétiteur atteindra la dernière position de mousquetonnage de cette dégaine. Le score reprendra à la même position si le compétiteur corrige le yoyo

Un yoyo peut être corrigé en démousquetonnant puis en remousquetonnant l'une des deux dégaines concernées.

Si un compétiteur ne corrige pas un yoyo, le §8.2C) prévaudra lorsque la tentative sera considérée comme terminée.

¹⁸ [8.2C)] La Dernière Position de Sécurité est distincte de la dernière position de mousquetonnage :

- Si un concurrent atteint la dernière position de mousquetonnage d'une dégaine sans l'avoir mousquetonnée, la mesure de la performance s'arrête, mais la tentative continue (le concurrent peut encore corriger la situation).
- La tentative est considérée comme terminée si le concurrent franchit la Dernière Position de Sécurité de cette dégaine sans l'avoir mousquetonnée.
- Si le concurrent mouquetonne la dégaine avant de franchir la Dernière Position de Sécurité, la mesure de la performance reprend à partir de la position désignée comme Dernière Position de mousquetonnage.

Le président du jury doit toujours agir en tenant compte de sa responsabilité dans la gestion de la sécurité de la compétition et doit interrompre une tentative si cela est possible en toute sécurité et si la poursuite de la compétition s'avérait dangereuse.

¹⁹ [8.3] Dans la discipline de la difficulté, le résultat du grimpeur sera marqué comme "TOP" quelle que soit la prise utilisée pour mousquetonner le dernier point de protection de la voie.

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

²⁰ [8.5B)] Pour que le Top soit validé, il faut que les deux mains aient un contact simultané avec la prise de fin. Le Top ne sera pas considéré comme valable si une main est placée sur une autre sans contact avec la prise elle-même.

²¹ [9.1A)] Voir **mouvement de stabilisation**.

²² [9.1B)] Voir **mouvement de progression**. Dans les compétitions en tête, la prise suivante d'une séquence correspond généralement à la prise numérotée suivante sur le topo. Cependant, une prise portant un numéro supérieur (au-delà de la prise numérotée suivante) peut également être considérée comme la prise suivante si un autre grimpeur démontre qu'il est possible d'effectuer le mouvement jusqu'à cette prise.

²³ [9.7A)] Voir **mouvement de stabilisation**.

²⁴ [9.7B)] Dans certaines circonstances, un grimpeur peut tenter d'utiliser une prise de zone en passant sans essayer de se stabiliser sur la zone (par exemple, en faisant un " mouvement de pagaille ?"). Si le grimpeur utilise la zone pour changer la direction de son mouvement et avancer sa main ou son corps, son mouvement sera considéré comme un mouvement de progression. Cependant, la zone ne doit être comptabilisée que si le mouvement de progression est réussi et que le grimpeur atteint une position stable.

²⁵ [11.6] Un grimpeur présentant un saignement doit soigner et interrompre celui-ci avant de tenter ou de poursuivre ses tentatives. Les officiels peuvent interrompre une tentative en cas de saignement. Si le grimpeur ne parvient pas à soigner lui-même celui-ci, le président du jury peut demander à l'équipe médicale de l'épreuve ou à un médecin d'équipe de traiter la blessure.

En cas de transfert de sang sur des prises d'escalade, celles-ci doivent être nettoyées avant que d'autres grimpeurs ne commencent leurs tentatives.

Une saignement ne sera pas considéré comme un incident technique et aucun temps ni aucune tentative supplémentaire ne seront accordés, sauf si le saignement lui-même est la conséquence d'un incident technique.

²⁶ [12.3] Lors de la décision sur un appel (précision, réécriture), le jury d'appel doit concilier les principes suivants :

- **cohérence** : les décisions doivent être conformes aux décisions précédentes ;
- **exactitude** : les décisions doivent refléter une application précise des règles et de leur esprit ;
- **équité** : le respect rigoureux des précédents ne doit pas primer sur la nécessité de parvenir à un résultat équitable.

²⁷ [13.3] Un avertissement verbal peut être donné pour une première infraction pour tout motif pour lequel un avertissement est discrétionnaire.

Le président du jury est habilité à déterminer si un motif pertinent justifie un avertissement ou une disqualification.

²⁸ [13.5] Un concurrent disqualifié sera déclassé au classement général et lors de la dernière manche à laquelle il a participé ou était éligible. Les résultats de cette manche pourront être révisés à cet effet.

²⁹ Une défaillance du système de chronométrage peut être considérée comme critique lorsque le temps de début/fin d'escalade ne peut être mesuré. Par exemple, à moins qu'elle n'ait eu d'impact sur les signaux de départ/arrêt, une interruption temporaire du signal de chronométrage pendant une rotation de bloc ne serait pas automatiquement classée comme un incident technique.

³⁰ Une série de mouvements d'escalade, unique ou continue, ne sera pas considérée comme un mouvement de progression ? si le corps du grimpeur s'éloigne de la prise suivante ou de la surface d'escalade.

Les indicateurs d'un mouvement de progression ? comprennent :

- le mouvement parallèle ou séquentiel des hanches, des épaules et de la main du grimpeur vers la prise suivante dans une séquence.

³¹ Un mouvement de stabilisation sera considéré comme réussi lorsque le grimpeur maîtrise parfaitement une prise et est capable d'effectuer un mouvement consolidant sa position avec cette prise, par exemple en transférant son poids sur cette prise.

Les indicateurs de réussite d'un mouvement de stabilisation sont :

- l'arrêt du mouvement,
- la capacité à relâcher ou repositionner la main arrière ;
- le déplacement du centre de gravité et le repositionnement d'un ou des deux pieds, par exemple

³² Les termes « **phase** » et « **tour** » sont utilisés pour distinguer l'organisation d'un tour (son format) du calcul du classement. Par exemple, si le tour final d'une compétition est annulé, la demi-finale deviendra la phase des médailles et, dans certains cas, des tie-breaks, généralement non appliqués en demi-finale, pourront être utilisés.



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

Association 1901 agréée par le ministère chargé des sports - Affiliée à l'IFSC, à l'ISMF et au CNOSF - APE 93122 - Numéro de siren : 784 354 193 00046
Numéro de déclaration d'activité : 11753802875