

U2019NSS

2019

JE SUIS JEUNE JUGE/ARBITRE EN ESCALADE

JE SUIS JEUNE COACH EN ESCALADE

Mise à jour : 25 juin 2018

ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ



PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiquesdans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

Ainsi, devenir jeune officiel, c'est

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.
- acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- devenir responsable.

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».

CONDITION DE MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

La circulaire n°2012-093 du 08 juin 2012

« Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation », il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »
« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL)».

L'arrêté du 07 juillet 2015 : création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel : « ...*les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international* » valident automatiquement la note de 16/20.

L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.
- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune arbitre doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).
- La validation d'un niveau national du jeune arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.
- Ces dispositions ne sont pas valables pour tous les rôles hormis jeune arbitre et jeune juge.

HISTORIQUE DU CF ESCALADE UNSS

L'épreuve se déroule sur une SAE en difficulté et vitesse, sur des blocs artificiels (ou pan) pour le bloc.

A partir de 2019, la nouvelle formule du championnat de France d'escalade s'organise comme suit :

- Équipes de 4 grimpeurs parité de sexe obligatoire (2G/ 2F)+ 1 jeune juge, composition conforme aux indications de la fiche sport en cours,
- Combiné de 3 disciplines : difficulté, bloc et vitesse.
- 12, 10 ou 8 secteurs possibles à réaliser
- Si 12 secteurs : 7 voies, 4 blocs et 1 vitesse
- Si 10 secteurs : 6 voies, 3 blocs et 1 vitesse
- Si 8 secteurs : 5 voies, 2 blocs et 1 vitesse
- Chaque grimpeur s'exprime sur tous les secteurs où 2 parcours sont proposés. L'équipe choisira 2 grimpeurs sur chacun des 2 parcours.
- Un secteur peut correspondre à une épreuve de difficulté, de bloc ou de vitesse.
- Le classement s'obtient par l'addition des points de chaque grimpeur de l'équipe

Depuis 2011, les grimpeurs d'une même équipe s'assurent entre eux sur les différentes voies. C'est pourquoi l'évaluation des jeunes juges portera désormais seulement sur leurs capacités du jeune à assumer le rôle de juge de voie, de juge de bloc ou de vitesse.

Cependant, la formation à l'assurage reste utile.

La compétition ne peut se dérouler en l'absence de juges :

En conséquence celui-ci devra :

- **Connaître et faire appliquer les règles de l'activité.**
- **Appliquer des choix pertinents lors de ses décisions.**
- **Se montrer efficace grâce à une autorité affirmée.**

LE JEUNE JUGE/ARBITRE, LE JEUNE COACH

1. S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS
2. DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. LE JEUNE JUGE /ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

1. LE JEUNE JUGE/ARBITRE, JEUNE COACH S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (lycée) au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... » et l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) Compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités »..

1.1 Le jeune juge/arbitre doit :

- Connaître le règlement de l'activité ESCALADE
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.
 - Pour remplir sa mission, le jeune juge/arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.
 - Le jeune juge/arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes juges/arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité » (Comité International Olympique).

1.2 : Le jeune coach

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement »

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui connaît l'activité et qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne

Le jeune coach appartient à l'équipe. Selon l'activité, il peut être joueur et coach. Les compositions d'équipe ne sont pas modifiées.

Le jeune coach est reconnaissable par un tee-shirt de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS.

Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission

2. LE JEUNE JUGE/ARBITRE, LE JEUNE COACH DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Pour le JEUNE JUGE/ARBITRE

- assister l'animateur d'AS sous sa responsabilité et en présence de celui-ci
- être capable d'assurer l'encadrement et l'animation d'un groupe de licenciés dans une activité proposée à l'AS ou /et par l'UNSS
- perfectionner ses connaissances spécifiques dans l'activité : techniques, tactiques, règlementaires, etc
- faire preuve d'autorité, de respect et de mise en confiance
- participer aux choix et prises de décisions du calendrier sportif
- participer à l'encadrement des entraînements et au suivi des équipes lors des déplacements
- être capable d'assister l'enseignant en compétition (coacher) ou à l'occasion de sorties.
- contribuer à la gestion du matériel sportif (suivi, renouvellement, commandes)
- être soucieux d'accompagner les nouveaux licenciés pour fidéliser leur engagement à l'AS
- être manager
- être autonome : anime une ou plusieurs séquences de travail proposées par l'animateur d'A.S
- être capitaine de vestiaire en fonction de l'activité
- Faire des choix, adapter ses propositions

Pour le JEUNE JUGE/ARBITRE

A) Règlement de l'escalade UNSS en difficulté

PRESTATION :

- En compétition d'escalade UNSS, il n'existe qu'une forme de prestation : les voies «flash».
- La voie est démontrée par un ouvreuse ou visionnée.
- Les grimpeurs voient évoluer les autres compétiteurs.
- Aucune indication **technique (des coéquipiers ou** extérieure) pendant la prestation du grimpeur.
- Les voies sont gravées en tête.
- L'ordre de passage des équipes se fait par tirage au sort.
- Sur chaque secteur, la gestion du temps et de l'ordre de passage des équipiers est laissée à l'appréciation de l'équipe.

1) DÉBUT DE PRESTATION :

Une prestation débute dès que les 2 pieds du grimpeur quittent le sol.

2) CE QUE DOIT FAIRE LE GRIMPEUR :

- S'encorder avec un nœud en huit sécurisé par un nœud d'arrêt.
- Mousquetonner impérativement toutes les dégaines et dans l'ordre de progression.
 - * Attention : il est encore possible de mousquetonner tant que le grimpeur peut toucher la dégainé avec une main sans l'aide des pieds.
 - * La dernière position admise pour mousquetonner est la dernière prise avec laquelle le concurrent peut toucher avec la main la dégainé à mousquetonner.
 - * Le compétiteur est autorisé à toucher ou tenir la prise suivante mais cette dernière ne sera pas comptabilisée tant que le mousquetonnage n'aura pas été réalisé.
 - * En cas de problème de sécurité, on matérialisera cette prise ainsi que la dégainé par un marquage (croix bleue). Elle sera annoncée au cours de la démonstration.
- Réparer lui-même un mauvais mousquetonnage (cas du yoyo ou scoubidou). Dans les conditions citées au-dessus.
- Respecter les consignes et les interdits donnés par l'organisateur pendant la démonstration.

3) CE QUE PEUT FAIRE LE GRIMPEUR :

- Désescalader une partie de sa voie, sans retourner au sol.
- Signaler et demander la prise en compte d'un incident technique (voir chapitre A-6), ce qui pourra, si avéré, lui accorder une nouvelle tentative et sa meilleure prestation sera retenue. Ou bien ne pas signaler l'incident et choisir de continuer sa prestation. Dans ce dernier cas, aucune nouvelle tentative ne peut lui être accordée.
- Demander, à tout moment, le temps qui lui reste.

4) FIN DE PRESTATION :

Une prestation est terminée lorsque :

- * Le grimpeur mousquetonne la dernière dégainé en position réglementaire. L'atteinte de la dernière prise de la voie n'est donc pas obligatoire.
- * Le grimpeur fait un retour au sol.
- * Un grimpeur dépasse le temps accordé à l'équipe pour gravir la voie (le grimpeur peut demander à tout moment le temps restant au jeune juge).
- * Le grimpeur commet une faute technique en bénéficiant d'une aide artificielle :
 - * Corde tendue après le mousquetonnage.
 - * Le grimpeur utilise des parties du mur interdites (les bords latéraux et supérieurs de plaques, les trous d'inserts sont toujours interdits).
 - * Le grimpeur se tient à une dégainé ou un point d'assurage.
- * Le grimpeur met le pied sur un point d'assurage :
 - si aide, arrêt immédiat
 - si touché, on laisse le grimpeur poursuivre sa progression.
- * Il oublie un mousquetonnage.
- * Il ne mousquetonne pas les dégaines dans l'ordre de progression.
- * Il chute (il est arrêté par la corde ou revient au sol).

Dans tous les cas : relever la valeur de la prise la plus haute atteinte par le grimpeur (prise « contrôlée », prise « utilisée »).

5) DÉTERMINATION DE LA HAUTEUR ATTEINTE :

2 possibilités de jugement :

La prise est contrôlée : le grimpeur tient la prise et stabilise son corps.

La prise est utilisée : le grimpeur engage un mouvement de progression avec celle-ci vers la prise suivante. Déplacement significatif du centre de gravité et déplacement d'une main vers la prise suivante (rappelons qu'un mousquetonnage ne constitue pas une utilisation).

6) INCIDENT TECHNIQUE:

a) Définition : il y a incident technique lorsque :

- une prise casse ou est desserrée.
- un mousqueton est mal positionné.
- une gêne qui n'est pas le fait de grimpeur est constatée (à l'appréciation du président de jury).

b) Traitement de l'incident : plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- le grimpeur choisit de continuer : plus de recours possible.
- le grimpeur réclame un incident technique :
 - * La dernière hauteur est comptabilisée.
 - * L'incident technique est vérifié par le chef ouvrier.
 - * s'il est accepté le concurrent pourra repasser.
 - * Après sa 2ème prestation, la meilleure performance est retenue.

ATTENTION !

En UNSS, les grimpeurs de l'équipe s'assurent entre eux.

Par conséquent, tout grimpeur gêné par une corde trop tendue ne pourra réclamer un incident technique.

Mais, si la tension de la corde constitue une aide pour le grimpeur, le juge de voie avertit l'assureur et, en cas de récurrence, le juge de voie décide d'arrêter la prestation du grimpeur. Il lui attribue, alors, la valeur de la prise atteinte au moment de l'arrêt.

7) RÉCLAMATIONS :

Toute réclamation doit être faite par écrit au Président de jury :

- Dans les 10 mn après la distribution des résultats aux accompagnateurs d'équipe.
- Dans l'immédiat pour les réclamations durant la compétition par l'accompagnateur déclaré.

Les faits doivent être clairement exposés.

Ces réclamations sont d'abord faites à l'oral puis confirmées par écrit au président de jury.

Toutes délibérations et décisions prises par le Président de jury, après consultation des juges de la voie ou du bloc concerné sont irrévocables.

B) Règlement de l'escalade UNSS en Bloc

PRESTATION :

- Chaque bloc comporte une position de départ matérialisée obligatoirement par deux prises de main et deux prises de pied (position légitime de départ).
- Il peut être imposé une main droite et une main gauche, idem pour les pieds. Les prises de départ sont marquées d'une couleur spécifique permettant une identification claire.
- Chaque concurrent dispose de 5 essais maximum pour réussir le bloc.
- Ils peuvent les réaliser de manière consécutive ou non.
- L'équipe gère le temps accordé de manière autonome et choisit l'ordre de passage des équipiers durant l'épreuve.

1) DÉBUT DE PRESTATION :

La prestation débute lorsque le grimpeur quitte la position de départ légitime et que la totalité de son corps quitte le sol.

S'il démarre dans une position irrégulière, ou s'il quitte entièrement le sol, le juge de bloc l'arrête immédiatement et *comptabilise un essai*.

2) EXIGENCE DU BLOC :

- Le grimpeur peut nettoyer les prises uniquement avec le matériel mis à la disposition
- par l'organisateur et sans décoller les pieds du sol.
- Avant le début de la prestation, le grimpeur ne peut toucher que les prises de départ (sinon, essai).
- Tout grimpeur touchant le tapis (ballant ou chute) au cours d'une tentative se verra comptabiliser un essai.
- Le grimpeur ne peut pas utiliser les trous d'insert avec les mains, ni les parties interdites (essai).
- Pour valider la prise zone (bonus), celle-ci doit être contrôlée « main sur la zone de préhension »

3) FIN DE PRESTATION :

Le bloc est réussi :

- Lorsque le concurrent contrôle la prise de sortie à deux mains
ET
- Après que le juge valide la réussite du bloc en annonçant « OK » et en levant le bras.

C) Règlement de l'escalade UNSS en Vitesse

Proposition d'organisation pour une épreuve de vitesse au championnat.

- Un secteur comportant 2 voies : de 7 à 12 m de développé vertical.

Difficulté minimale	Collège Lycée	5b 5c
---------------------	------------------	----------

- Deux essais chronométrés pour chacun des 4 équipiers participant à cette épreuve : le meilleur temps de chacun est pris en compte.
- les points sont attribués à l'issue du passage de toutes les équipes de la manière suivante :

Exemple: si la vitesse vaut 40 points

Dégressif de 40 points à 5 points de 0 à 75% en plus du meilleur temps.

6 points (15% de 35 pts) de 75 à 125% en plus du meilleur temps

4 points (10% des 40 pts) de 125 à 150% en plus du meilleur temps

2 points (5% des 40 pts) pour les concurrents au-delà de 150% en plus du meilleur temps

0 point en cas de chute

Les points attribués à l'équipe, en vitesse, correspondent à la somme des points obtenus par chaque équipier

- Procédure de départ : « à vos marques » le candidat se présente au pied de la voie un pied levé, 1 ou 2 mains sur la ou les prises de départ, le chrono démarre aux ordres du starter : « prêt » et dans un délai de 2 secondes maximum « go ».
- Triple chronométrage : le temps retenu est le temps médian. Si un chronomètre est défaillant, le temps retenu est la moyenne des 2 temps. Si 2 chronomètres défaillants, la prestation est recommencée.
- Assurage à 2 : l'un des assureurs a le système d'assurage sur lui (type autobloquant) et l'autre l'aide à avaler la corde rapidement.
- Encordement : 2 mousquetons de sécurité inversés, reliés à la corde par un nœud de 8 sécurisé par un nœud d'arrêt.
- Conversion des temps au centième en temps au dixième ;

* arrondi au dixième inférieur

D) Cotations au Championnat de France

Attention ! : Il n'est plus tenu compte des catégories de sexe, il y aura 2 parcours dans chaque secteur.

Formule avec 12 secteurs

<i>Secteurs collège</i>	<i>S1</i>	<i>S2</i>	<i>S3</i>	<i>S4</i>	<i>S5</i>	<i>S6</i>	<i>S7</i>	<i>S8</i>	<i>S9</i>	<i>S10</i>	<i>S11</i>	<i>S12</i>
<i>Epreuves</i>	<i>V1</i>	<i>V2</i>	<i>V3</i>	<i>V4</i>	<i>V5</i>	<i>V6</i>	<i>V7</i>	<i>B1</i>	<i>B2</i>	<i>B3</i>	<i>B4</i>	<i>VITE</i>
<i>Parcours 1</i>	<i>5b</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b+</i>	<i>6c+</i>	<i>7a+</i>	<i>7c</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b</i>	<i>6c</i>	<i>5b</i>
<i>Parcours 2</i>	<i>5a</i>	<i>5b</i>	<i>6a</i>	<i>6b</i>	<i>6c</i>	<i>7a</i>	<i>7b</i>	<i>5b</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b+</i>	<i>5a</i>

<i>Secteurs lycée</i>	<i>S1</i>	<i>S2</i>	<i>S3</i>	<i>S4</i>	<i>S5</i>	<i>S6</i>	<i>S7</i>	<i>S8</i>	<i>S9</i>	<i>S10</i>	<i>S11</i>	<i>S12</i>
<i>Epreuves</i>	<i>V1</i>	<i>V2</i>	<i>V3</i>	<i>V4</i>	<i>V5</i>	<i>V6</i>	<i>V7</i>	<i>B1</i>	<i>B2</i>	<i>B3</i>	<i>B4</i>	<i>VITE</i>
<i>Parcours 1</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6c</i>	<i>7a</i>	<i>7b</i>	<i>7c</i>	<i>8a</i>	<i>6a</i>	<i>6b</i>	<i>6c</i>	<i>7a</i>	<i>5c</i>
<i>Parcours 2</i>	<i>5b</i>	<i>5c</i>	<i>6b</i>	<i>6c</i>	<i>7a</i>	<i>7b</i>	<i>7c</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b</i>	<i>6c</i>	<i>5b</i>

Formule avec 10 secteurs

<i>Secteurs collège</i>	<i>S1</i>	<i>S2</i>	<i>S3</i>	<i>S4</i>	<i>S5</i>	<i>S6</i>	<i>S7</i>	<i>S8</i>	<i>S9</i>	<i>S10</i>
<i>Épreuves</i>	<i>V1</i>	<i>V2</i>	<i>V3</i>	<i>V4</i>	<i>V5</i>	<i>V6</i>	<i>B1</i>	<i>B2</i>	<i>B3</i>	<i>VIT</i>
<i>Parcours 1</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b+</i>	<i>6c+</i>	<i>7a+</i>	<i>7b+</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b+</i>	<i>5b</i>
<i>Parcours 2</i>	<i>5B</i>	<i>6a</i>	<i>6b</i>	<i>6c</i>	<i>7a</i>	<i>7b</i>	<i>5b</i>	<i>6a</i>	<i>6b</i>	<i>5a</i>

<i>Secteurs lycée</i>	<i>S1</i>	<i>S2</i>	<i>S3</i>	<i>S4</i>	<i>S5</i>	<i>S6</i>	<i>S7</i>	<i>S8</i>	<i>S9</i>	<i>S10</i>
<i>Épreuves</i>	<i>V1</i>	<i>V2</i>	<i>V3</i>	<i>V4</i>	<i>V5</i>	<i>V6</i>	<i>B1</i>	<i>B2</i>	<i>B3</i>	<i>VIT</i>
<i>Parcours 1</i>	<i>6a</i>	<i>6b+</i>	<i>6c+</i>	<i>7a+</i>	<i>7b+</i>	<i>7c+</i>	<i>6a</i>	<i>6b+</i>	<i>6c+</i>	<i>5c</i>
<i>Parcours 2</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b</i>	<i>6c</i>	<i>7a+</i>	<i>7b+</i>	<i>5c</i>	<i>6a</i>	<i>6b+</i>	<i>5b</i>

Formule avec 8 secteurs

<i>Secteurs collège</i>	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
<i>Epreuves</i>	V1	V2	V3	V4	V5	B1	B2	VIT
Parcours 1	6a	6b	6c+	7a+	7b+	6a	6b+	5b
Parcours 2	5c	6a+	6b+	7a	7b	5c	6b	5a

<i>Secteurs lycées</i>	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
<i>Epreuves</i>	V1	V2	V3	V4	V5	B1	B2	VIT
Parcours 1	6a	6c	7a	7b	7c+	6a	6c	5c
Parcours 2	5c	6b+	6c+	7a+	7b+	5c	6b	5b

3. LE JEUNE JUGE/ARBITRE S'INVESTIT DANS DIFFERENTS ROLES

Au niveau de la fonction de jeune juge, il convient de définir 2 rôles distincts et liés entre eux.

- juge de voie
- **juge de bloc ou juge de vitesse**

Important : Un jeune juge ne pourra accéder au championnat de France que s'il a acquis les compétences nécessaires dans les 2 domaines cités. Ces compétences devront être validées au niveau académique.

A) JE SUIS JEUNE JUGE

Le Juge

Déclenche le chronomètre et signale le temps restant à la demande du grimpeur ou de l'équipe si besoin est.

a) Juge de Voies

- **avant :**

Vérifie les licences
Vérifie la chaîne d'assurance
Demande l'ordre de passage des grimpeurs
Donne les consignes si besoin

- **pendant**

Évalue la hauteur atteinte (contrôlé- utilisé),
Procède à l'arrêt du compétiteur en cas de position non réglementaire,
Reporte le nombre de points marqués.

- **après**

Fait signer la fiche équipe (navette sur laquelle figure les résultats)
Redonne les licences

b) Juge de Blocs

- **avant**

Vérifie licence et ordre de passage
Donne les consignes sur le bloc (position de départ légitime, interdits, prise de zone et de sortie)

- **pendant**

Annonce « OK » et lève le bras si la prise finale est tenue au moins 2 secondes contrôlée,
Comptabilise les essais (prise de zone),
Reporte le nombre de points marqués.

- après

Fait signer la fiche
Redonne les licences

c) Juge de Vitesse
(À construire)

B) JE SUIS JEUNE ORGANISATEUR

Le brossueur

Responsable de son balai et de sa brosse à dent pendant toute la compétition.
Entretien les prises du bloc entre chaque essai ou à la demande du grimpeur, remet les tapis de réception en place si besoin.

Le démontreur

S'il y a lieu démontre la voie en utilisant la méthode la plus appropriée.

4. LE JEUNE JUGE/ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Niveau Départemental

➤ Pré requis : le jeune juge doit être investi au niveau de son district

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES
JUGE DE VOIE	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lire attentivement le plan de voie - demander des précisions à l'ouvreur pour comprendre le cheminement ainsi que les parties préhensibles des prises <p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vérifier le couple grimpeur-assureur - déclencher le chronomètre - distinguer les 2 préhensions : contrôlé- utilisée - informer le concurrent : quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie) <p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer la dernière prise atteinte (contrôlé utilisé) - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe
JUGE DE BLOC	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations et les consignes aux compétiteurs : prise(s) de départ, position légitime de départ prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les interdits - vérifier les surfaces de réception - autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds - demander à un ouvrier de nettoyer les autres (si nécessaire) <p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - déclencher le chronomètre - vérifier la position légitime de départ et suivre le cheminement - noter chaque essai et vérifier le départ suivant - informer le concurrent : quand la prestation est terminée (faute ou fin de bloc) - vérifier la position des tapis à tout moment <p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe

Niveau Académique

- Pré requis : Le jeune juge doit :
 - être investi au niveau de son département.
 - justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
JUGE DE VOIE	1. APPLICATION DES REGLES 2. PERTINENCE DES DECISIONS 3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Avant l'épreuve : - lire attentivement le plan de voie - demander des précisions à l'ouvreur pour comprendre le cheminement ainsi que les parties préhensibles des prises Pendant l'épreuve : - vérifier le couple grimpeur-assureur - déclencher le chronomètre - distinguer les 2 préhensions : contrôlé-utilisé - informer le concurrent quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie) Après l'épreuve : - repérer la dernière prise atteinte (contrôlé-utilisé) - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe	Validation par la personne ressource académique lors des championnats d'académie ou lors d'une journée de formation spécifique S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte
JUGE DE BLOC	1. APPLICATION DES REGLES 2. PERTINENCE DES DECISIONS 3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Avant l'épreuve : - demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations et les consignes aux compétiteurs : prise(s) de départ, position légitime de départ prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les interdits - vérifier les surfaces de réception - autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds - demander à un ouvrier de nettoyer les autres (si nécessaire) Pendant l'épreuve : - vérifier le couple grimpeur-assureur - déclencher le chronomètre - distinguer les 2 préhensions : contrôlé-utilisé - informer le concurrent quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie) Après l'épreuve : - repérer la dernière prise atteinte (contrôlé-utilisé) - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe	
JUGE DE VITESSE	(à construire)		

		<p>concurrents.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informer les concurrents du temps restant s'ils le demandent. - Quand le bloc est réussi (prise finale tenue à 2 mains, mouvement contrôlé), le juge dit « OK » et lève la main dans un même temps. <p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reporter les résultats sur la feuille de route. - Faire signer cette fiche par les concurrents. - Redonner les licences.
JUGE DE VITESSE	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vérifier l'encordement spécifique. <p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Récupérer et vérifier les licences des grimpeurs du secteur. - Noter pour chaque essai et vérifier le départ suivant. - Démarrer et arrêter le chrono. <p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reporter le meilleur temps de chaque compétiteur. - Faire signer cette fiche par les concurrents. - Redonner les licences.

UNE NOTE GLOBALE DE 16 / 20 MINIMUM EST REQUISE POUR OBTENIR LE NIVEAU NATIONAL

AU CHAMPIONNAT DE FRANCE D'ESCALADE UNSS / OBSERVABLES POUR AIDE A L'EVALUATION

DIFFICULTÉ note/9 Attention: Une note inférieure à 7 entraîne la non validation du niveau national et ce quelque soit la moyenne générale obtenue.	ASSURAGE
	*Le juge se lève et vérifie:- le nœud d'encordement du grimpeur - la mise en place correcte du système d'assurage et les baudriers *Le juge est vigilant et fait corriger le « mou » si nécessaire sur les 4 premières dégaines *Le juge intervient sur le placement de l'assureur si celui ci se trouve sur la trajectoire de chute potentielle en début de voie. *Le juge intervient s'il estime que l'assurage n'est pas maîtrisé.(lâche le brin du bas par exemple) *Le juge intervient si tension de la corde (aide)
	JUGEMENT
	*Le juge donne des consignes claires et précises sur le secteur (ex : les interdits,). *Le juge ne quitte jamais le grimpeur des yeux lors de sa prestation. *Le juge maîtrise les notions de « prise contrôlée » et « prise utilisée ». *Le juge maîtrise la notion de dernière prise pour mousquetonner et le jugement en rapport. *Le juge n'oublie pas de déclencher le chronomètre et de noter le temps au départ de chaque prestation. *Le juge reporte de manière fiable les résultats des prestations.
BLOC ou VITESSE note/5 BLOC Attention : Une note inférieure à 4 en bloc ou en vitesse entraîne la non validation du niveau national et ce quelque soit la moyenne générale obtenue.	AVANT LA PRESTATION
	*Le juge effectue un brossage des prises. *Le juge donne des consignes claires et complètes sur le bloc : - position légitime de départ, prise bonus, TOP, interdit s'il y a lieu et fautes potentielles *Le juge rappelle les règles sur le coaching.
	PENDANT LA PRESTATION
	*Le juge fait preuve d'une attention soutenue et constante (ne lâche pas le grimpeur des yeux). *Décision rapide. *Le juge annonce clair et fort * Jugement affirmé et cohérent. *Le juge maîtrise parfaitement la notion de « prise contrôlée ». *Le juge est capable de répondre aux questions que lui pose les grimpeurs concernant le bloc. *Brossage efficace. *Le juge reporte de manière fiable les résultats des prestations.
VITESSE Une note inférieure à 4 en bloc ou en vitesse entraîne la non validation du niveau national et ce quelque soit la moyenne générale obtenue.	*Le juge vérifie matériel et encordement *Le juge maîtrise les différents rôles:- starter - assureur - chronométrateur *Le juge maîtrise et applique les règles(faux départ,fautes techniques..etc....). *Le juge maîtrise le chronométrage. *Le juge reporte de manière fiable les résultats. * Jugement clair et affirmé.
THÉORIE/6	Attention:une note inférieure à 5 entraîne la non validation du niveau national et ce quelque soit la moyenne générale obtenue.

RAPPEL DES EXIGENCES DE L'ASSURAGE EN TETE

POUR LA FORMATION DES GRIMPEURS AU SEIN DE VOS A.S.

- Exigence 1** Préparer la corde lovée, sans nœud.
- Exigence 2** Vérification des boucles du baudrier et du nœud d'encordement (huit double + nœud d'arrêt obligatoire).
- Exigence 3** Positionner le frein sur la corde et prendre la longueur de mou nécessaire pour le mousquetonnage du premier point.
- Exigence 4** Parade jusqu'au mousquetonnage du premier point.
- Exigence 5** Ne jamais quitter le grimpeur des yeux afin d'anticiper les déplacements ainsi que les mousquetonnages.
- Exigence 6** Juste après le mousquetonnage du 1er point, saisir la corde pour assurer le grimpeur et se décaler latéralement de l'axe de chute (en veillant à ne pas gêner le grimpeur).
- Exigence 7** Ajuster le mou en se déplaçant vers le grimpeur ou en s'éloignant de lui, notamment au moment des mousquetonnages pour ne pas gêner le grimpeur ou pour récupérer du mou en urgence.
- Exigence 8** Lorsqu'il donne ou reprend du mou, l'assureur ne doit jamais lâcher la main placée sous le frein et pour ce faire utiliser la technique de l'assurage en 5 temps.
- Exigence 9** En cas de chute du grimpeur, freiner sa chute de façon dynamique et déposer en douceur le grimpeur au sol.
- Exigence 10** Ravaler rapidement la corde en prenant garde à ne pas retourner les dégaines et lover correctement la corde.

5. LE JEUNE JUGE /ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique...) donnera lieu à l'attribution de la pastille de couleur correspondante.

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune juge sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant qu'arbitre ou juge sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

Exemple de questions en QCM

JUGE DE VOIE :

Un grimpeur prend 2 prises de main, une prise de pied, garde le deuxième pied au sol puis lâche le mur :

- 1 : Son essai n'est pas commencé.
- 2 : Il a droit à un deuxième essai.
- 3 : Son essai est terminé, il a les points de la prise contrôlée.
- 4 : Incident technique.

Un grimpeur tient les prises 1 et 2, met un pied sur le mur, décolle le deuxième pied, n'atteint pas la prise 3 et revient au sol :

- 1 : Il peut recommencer.
- 2 : Il a 3 points.
- 3 : La prise 2 est comptée.
- 4 : Incident technique.

Un grimpeur utilise la prise 31, redescend jusqu'à la 29, se repose, repart, puis chute en touchant la prise 30. Son score est :

1 : 29 2 : 30- 3 : 31 4 : 31+

Un grimpeur contrôle la prise 25, prend appui avec son pied sur une plaquette et atteint la 26 :

- 1 : Il continue à grimper.
- 2 : Avertissement et il refait le passage.
- 3 : Arrêt immédiat, score 25.
- 4 : Incident technique.

Un grimpeur touche une dégaine avec son pied, sans s'appuyer dessus, en attrapant la prise 19 :

- 1 : 18+
- 2 : 19
- 3 : Il continue à grimper.
- 4 : Incident technique.

Une prise touchée hors zone de préhension est comptée comme :

- 1 : contrôlée
- 2 : utilisée
- 3 : Non validée, on compte la prise précédente utilisée.

Un grimpeur est monté trop haut et il est obligé de dés escalader pour mousquetonner :

- 1 : Il continue.

- 2 : La prise la plus haute atteinte est comptée.
- 3 : La prise la plus haute permettant de mousquetonner la dégainé est comptabilisée.

Un grimpeur arrive à la prise 15, mousquetonne en faisant un yoyo, redescend à la 14, répare le yoyo, remonte, tient de manière contrôlée la 16 et chute. Son score est :

1 : 14 2 : 1 3 : 16 4 : 16+ 5: Incident technique.

Une prise :

- 1 : N'a obligatoirement qu'une et une seule zone de préhension.
- 2 : Peut avoir plusieurs zones de préhension, mais une seule valeur.
- 3 : Peut avoir plusieurs zones de préhension, avec des valeurs différentes.

Pour utiliser une prise, il suffit de :

- 1 : Tenir la zone de préhension 2 secondes.
- 2 : Faire un mouvement de progression **ou** déplacer une main, vers la prise suivante.
- 3 : Faire un mouvement de progression **et** déplacer une main, vers la prise suivante.
- 4 : Ramener la deuxième main dessus.
- 5 : Mousquetonner en tenant cette prise.

Pour qu'une prise soit comptée contrôlée, il faut et il suffit qu'elle soit :

- 1 : Touchée dans la zone de préhension.
- 2 : Tenue 2 secondes dans une position non équilibrée.
- 3 : Tenue 2 secondes dans une position stabilisée.
- 4 : Tenue et qu'un mouvement soit fait vers la prise suivante.

La prise 15 tourne lorsque le grimpeur l'attrape :

- 1 : Incident technique.
- 2 : Faute technique.
- 3 : Rien à signaler.

Un grimpeur subit un incident technique :

- 1 : Il doit s'arrêter.
- 2 : Il doit continuer.
- 3 : Il peut s'arrêter et refaire une tentative après un temps de repos.
- 4 : Il peut continuer et refaire une tentative s'il n'atteint pas le TOP.

Un concurrent touche avec son pied droit une partie interdite de la structure, à gauche de la voie, sans prendre appui :

- 1 : Il continue à grimper.
- 2 : Avertissement.
- 3 : Arrêt de la tentative et essai supplémentaire.
- 4 : La dernière prise tenue avant la faute est comptabilisée.

Quels sont les cas d'incidents techniques :

- 1 : Prise qui tourne.
- 2 : Prise d'appui sur une zone interdite.
- 3 : Gêne d'un concurrent de la voie voisine.
- 4 : Toucher une dégainé avec le pied sans prendre appui dessus.
- 5 : Une prise qui casse.

Une faute technique entraîne l'arrêt du compétiteur par le juge de voie. Quels sont les cas de fautes techniques :

- 1 : Prise qui tourne.
- 2 : Prise d'appui sur une zone interdite.
- 3 : Gène d'un concurrent de la voie voisine.
- 4 : Toucher une dégaine avec le pied sans prendre appui dessus.
- 5 : prendre une dégaine à la main pour progresser.
- 6 : Prise qui casse.

Pour assurer un grimpeur en compétition, on peut utiliser :

- 1: Un "8"ou descendeur.
- 2 : Un grigri.
- 3 : Un puit, panier ou tube.
- 4: Une corde statique.
- 5: Un demi-cabestan.

JUGE DE BLOC :

Au bloc, le pied du grimpeur effleure le sol :

- 1 : Le grimpeur continue son essai.
- 2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.
- 3 : Arrêt immédiat, mais essai non compté.

Au départ, les deux prises de mains et de pieds sont marquées. Le grimpeur ne tient qu'une seule des 2 prises de mains et démarre :

- 1 : Le grimpeur continue son essai.
- 2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.

Lors d'un départ assis, le grimpeur effectue une traction, décolle du sol, ne bouge ni les pieds ni les mains et se rassoit :

- 1 : Le grimpeur continue son essai.
- 2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.

Au départ, le grimpeur tient les deux prises de main et une prise de pied, l'autre pied reste au sol. Il lâche toutes les prises :

- 1 : Le grimpeur n'est pas parti.
- 2 : Arrêt immédiat du grimpeur et essai compté.

Le grimpeur pose la main sur la zone de préhension de la prise bonus, ne se stabilise pas et chute :

- 1 : Prise bonus non comptée.
- 2 : Prise bonus comptée touchée.
- 3 : Prise bonus comptée contrôlée
- 4 : Prise bonus comptée utilisée.
- 5 : Prise bonus comptée.

Le grimpeur utilise la prise bonus puis chute :

- 1 : Prise bonus non comptée.
- 2 : Prise bonus comptée touchée.
- 3 : Prise bonus comptée contrôlée.
- 4 : Prise bonus comptée utilisée.
- 5 : Prise bonus comptée.

Le grimpeur touche la prise finale puis chute :

- 1 : TOP.
- 2 : Points de la prise finale comptée touchée.
- 3 : Prise bonus comptée.

4 : Prise bonus comptée utilisée.

Le grimpeur tient la prise finale à deux mains, se stabilise puis descend :

- 1 : TOP.
- 2 : Points de la prise finale comptée tenue.
- 3 : Prise bonus comptée.
- 4 : Prise bonus comptée valorisée.

Les points attribués en bloc sont fonction de la prise atteinte (bonus et finale) et du nombre d'essais réalisés pour l'atteindre :

VRAI

FAUX

Entre deux essais, le grimpeur peut :

- 1 : Reprendre de la magnésie.
- 2 : Parler avec ses coéquipiers.
- 3 : Parler avec son entraîneur.
- 4 : Boire et manger.
- 5 : Brosser les prises en gardant les pieds au sol.
- 6 : Brosser toutes les prises même celles qu'il ne peut pas atteindre depuis le sol.
- 7 : Demander au juge de table de faire broser les prises hautes.
- 8 : Toucher les prises de départ.
- 9 : Toucher toutes les prises.

6. LE JEUNE JUGE /ARBITRE PEUT PARFAIRE SES CONNAISSANCES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Adresse de la fédération concernée :

Fédération française de Montagne et d'Escalade
8-10 Quai de la Marne
75019 PARIS
Tél : 01.40.18.75.50 – Fax : 01.4018.75.59
Site FFME : www.ffme.fr