

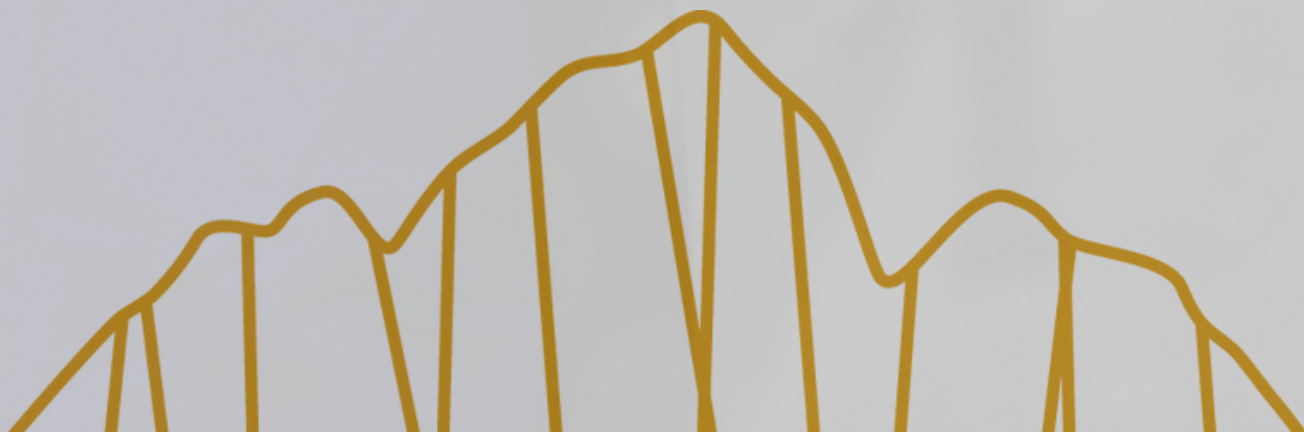


Fédération  
québécoise  
de la montagne  
et de l'escalade

# Guide d'interprétation et d'application des règlements IFSC/CEC pour le circuit de la Coupe Québec Saison 16.

Les règlements IFSC/CEC, utilisés par la FQME pour la saison 16, se trouvent à l'adresse suivante: <https://climbingcanada.ca/competition-rules/>. Vous trouverez dans les pages suivantes l'interprétation que fera la FQME de certaines zones grises, des précisions sur quelques règles ainsi que des modifications concernant l'application de certains règlements.

Si un règlement ne se trouve pas dans ceux expliqués par la FQME, nous nous baserons sur les règlements du CEC, puis de la IFSC.





Fédération  
québécoise  
de la montagne  
et de l'escalade

## Règlements généraux

### Remise des médailles et abandon

**Si l'athlète abandonne la compétition avant la fin, il doit en aviser en personne la présidence de jury.**

**Si le récipiendaire d'une médaille ne peut participer à la remise des médailles, il doit aviser en personne la présidence du jury et fournir une raison qui sera jugée valable. Sinon, l'athlète recevra un carton jaune.**

### Format Flash

**Même en format flash, personne ne peut parler à l'athlète lorsqu'il est sur le mur.**



Fédération  
québécoise  
de la montagne  
et de l'escalade

## Difficulté

### Le plus (+)

**Le plus est donné si une main et le centre de masse de l'athlète se déplacent en direction du « cône de progression de la voie », i.e. la main et le centre de masse doivent se diriger vers une zone où se trouve des prises pour les mains.**

### Z-clip

**Si l'athlète réussit à progresser, malgré un Z-clip, la progression sera considérée dans son pointage, à moins que l'assureur ou un juge constatent un risque, auquel cas l'athlète est avisé et la grimpe se termine.**

### 40 secondes

**Lorsque le juge annonce que les 40 secondes sont terminées et que l'athlète ne débute pas, il ne reçoit pas de carton jaune, mais il est averti et son temps débute.**





Fédération  
québécoise  
de la montagne  
et de l'escalade

## Bloc

### Le départ

**Pour que le départ soit jugé valide, les deux mains et au moins un pied doivent être en contrôle. Le 4<sup>ième</sup> membre (pied) peut toucher rapidement la 4<sup>ième</sup> prise lorsque les 3 autres prises sont contrôlées.**

**(le « touch » est accepté)**

**Les modules (volumes) et les structures ne faisant pas partie des 4 prises de départ ne peuvent être utilisés avant d'avoir atteint la position de départ.**