

Guide des formats de compétition Coupe Québec



FORMATS ADAPTÉS AUX STADES DE DÉVELOPPEMENT DES PARTICIPANTS

L'escalade est un sport qui a pris naissance sur des parois extérieures, où les pratiquants peuvent se comparer à d'autres par la réussite de voies et blocs qui perdurent. Un désir de se mesurer aux autres en temps réel a donné naissance aux événements sur structures artificielles. Depuis, les formats des compétitions ne cessent d'évoluer, pour des raisons très variées, incluant le nombre croissant de compétiteurs ainsi que pour des considérations de compréhension par des néophytes.

Les formats des événements sanctionnés Coupe Québec FQME servent les objectifs de croissance de la pratique de l'escalade sportive au niveau provincial et sont adaptés aux stades de développement des participants :

- ils permettent à un grand nombre d'organismes d'offrir des événements Coupe Québec selon leurs infrastructures et capacités logistiques, donc une meilleure distribution géographique des événements.
- ils respectent le stade de développement des participants en offrant des formats ludiques pour les jeunes catégories ou les compétiteurs moins expérimentés.
- ils permettent une progression graduelle vers les formats plus exigeants à mesure que les athlètes gagnent en habiletés et en maturité compétitive.
- ils sélectionnent les athlètes plus expérimentés sur des formats similaires aux compétitions nationales.

SCRAMBLE classique

fqme

BLOC

Un grand nombre de blocs sur un large éventail de difficultés et styles sont ouverts. Tous les participants peuvent essayer tous les blocs dans n'importe quel ordre, peu importe leur catégorie. Plusieurs essais sont accordés par bloc, durant toute la durée de la ronde. Il n'y a pas de limite de temps par essai.

Chaque bloc a une valeur en points relative à sa difficulté. Les points sont attribués pour les blocs réussis seulement (top). Une pénalité par essai peut être incluse dans le pointage et un bonus peut être attribué aux blocs réussis au premier essai (flash).

Tous les participants peuvent regarder les autres participants grimper.

Le classement de l'événement se base sur un nombre prédéterminé de blocs réussis par compétiteur, par exemple les 5 meilleurs. La somme de leurs valeurs, pénalités et bonus inclus, donne le score final.

Le temps minimum recommandé par ronde est de trois heures. Ce temps peut être ajusté selon le nombre de participants et de blocs disponibles.

Auto-pointage possible.

VOIE

Un grand nombre de voies sur un large éventail de difficultés et styles sont ouvertes. Tous les participants peuvent essayer toutes les voies disponibles pour le style d'ascension (en-tête ou moulinette) offert pour leur catégorie d'âge, dans n'importe quel ordre. Plusieurs essais sont accordés par voie, durant toute la durée de la ronde. Entre 4 et 6 minutes sont accordées par essai.

Chaque voie a une valeur en points relative à sa difficulté. Les points sont attribués pour les voies réussies seulement (top). Une pénalité par essai peut être incluse dans le pointage et un bonus peut être attribué aux voies réussies au premier essai (flash).

Tous les participants peuvent regarder les autres participants grimper.

Le classement de l'événement se base sur un nombre prédéterminé de voies réussis par compétiteur, par exemple les 3 meilleures. La somme de leurs valeurs, pénalités et bonus inclus, donne le score final.

Le temps minimum recommandé par ronde est de trois heures. Ce temps peut être ajusté selon le nombre de participants et de voies disponibles.

Auto-pointage possible.

Le SCRAMBLE classique est le format le plus adapté pour des groupes de participants d'habiletés variées et comme premières expériences de compétition. Il convient aussi aux participants expérimentés en leur permettant de se mesurer à tout le bassin, ainsi qu'aux participants de leur catégorie. C'est un format qui favorise les échanges et la collaboration tout en testant une grande variété de techniques d'escalade.



SCRAMBLE modifié

fqme

BLOC

Entre 6 et 10 blocs de styles variés avec un certain éventail de difficulté sont assignés à chaque catégorie. Les participants peuvent essayer tous les blocs de leur catégorie dans n'importe quel ordre. Plusieurs essais sont accordés par bloc, durant toute la durée de la ronde. Il n'y a pas de limite de temps par essai.

Les blocs peuvent présenter des scores intermédiaires: zones et zones basses. Une pénalité par essai peut être incluse dans le pointage. Deux types de répartition des points sont possibles : 1) pleine valeur des tops et des zones ou 2) valeurs relatives des tops et des zones selon le nombre de participants qui valident ces tops et zones.

Tous les participants peuvent regarder les autres participants grimper.

Le classement de l'événement se base sur tous les blocs de la catégorie.

Le temps minimum recommandé par ronde est de trois heures. Ce temps peut être ajusté selon le nombre de participants et de blocs disponibles.

Pointage assigné par un juge.

VOIE

Entre 3 et 5 voies de styles variés avec un certain éventail de difficulté sont assignées à chaque catégorie. Les participants peuvent essayer toutes les voies de leur catégorie dans n'importe quel ordre. Plusieurs essais sont accordés par voie, durant toute la durée de la ronde. Entre 4 et 6 minutes sont accordées par essai.

Les voies présentent entre 3 et 6 zones tout le long, et un top. Les participants ont jusqu'à deux essais par voie. Le classement de l'événement se base sur toutes les voies de la catégorie. La moyenne géométrique du classement des participants sur chaque voie donne le score final.

Tous les participants peuvent regarder les autres participants grimper.

Le temps minimum recommandé par ronde est de trois heures. Ce temps peut être ajusté selon le nombre de participants et de voies disponibles.

Pointage assigné par un juge ou assureur.

Le SCRAMBLE modifié est un format ludique. Les blocs et voies désignés peuvent représenter un niveau de difficulté très variable - élevé ou faible - selon les participants d'une même catégorie. Dans les catégories plus jeunes, ils peuvent également tenir compte de la taille des participants. C'est un format qui favorise les échanges et la collaboration tout en testant une grande variété de techniques d'escalade.



BLOC

Entre 4 et 6 blocs de styles variés avec un niveau de difficulté similaire pour chaque bloc. Les participants doivent grimper les blocs selon un ordre de passage prédéterminé. Un temps fixe de 4 minutes est alloué par participant par bloc, durant lequel le participant peut tenter un nombre illimité d'essais, suivi d'un temps égal de repos.

Tous les blocs ont la même valeur de 25 points, avec un score intermédiaire sur une zone valant 10 points. Une pénalité par essai est incluse dans le pointage.

Les entraîneurs accrédités peuvent échanger des informations avec les participants avant, durant et après leurs essais de grimpe. Tous les participants peuvent regarder les autres participants grimper.

Le classement de l'événement se base sur tous les blocs de la catégorie. La somme des points obtenus sur chaque bloc, incluant les pénalités, donne le score final.

Pointage assigné par un juge.

VOIE

Entre 2 et 3 voies de styles variés avec un niveau de difficulté similaire pour chaque voie. Les participants doivent grimper les voies selon un ordre de passage prédéterminé. Un temps maximum de 4 à 6 minutes est alloué par participant, par voie. Le participant n'a droit qu'à un seul essai sur chaque voie. Un temps minimum de 25 minutes de repos est octroyé entre chaque voie.

Chaque prise de main assignée par l'ouvreur vaut 1 point. Le pointage de la voie est la valeur de la prise la plus élevée atteinte durant l'essai.

Les entraîneurs accrédités peuvent échanger des informations avec les participants avant, durant et après leurs essais de grimpe. Tous les participants peuvent regarder les autres participants grimper.

Le classement de l'événement se base sur toutes les voies de la catégorie. La moyenne géométrique du classement des participants sur chaque voie donne le score final.

Pointage assigné par un juge.

Le FLASH est un format qui teste la gestion de l'effort à l'intérieur d'un temps limité, ainsi que l'enchaînement de plusieurs périodes d'effort. Ces contraintes additionnelles impliquent une bonne gestion du stress et ce format convient mieux aux participants avec une certaine expérience en compétition.



BLOC

Entre 4 et 5 blocs de styles variés avec un niveau de difficulté similaire pour chaque bloc. Les participants doivent grimper les blocs selon un ordre de passage prédéterminé. Un temps fixe de 4 minutes est alloué par participant, par bloc, durant lequel le participant peut tenter un nombre illimité d'essais.

Tous les blocs ont la même valeur de 25 points, avec un score intermédiaire sur une zone valant 10 points. Une pénalité par essai est incluse dans le pointage.

Certaines rondes permettent aux participants de regarder les blocs en groupe avant le début de la ronde. Dans tous les cas, les participants sont empêchés de voir les autres participants grimper avant et entre leurs temps de grimpe sur chaque bloc. Ils ne peuvent pas échanger d'information avec quiconque durant toute leur ronde.

Le classement de l'événement se base sur tous les blocs de la catégorie. La somme des points obtenus sur chaque bloc, incluant les pénalités, donne le score final.

Pointage assigné par un juge.

VOIE

Généralement 1 voie de ce style par ronde. Les participants doivent grimper la voie selon un ordre de passage prédéterminé. Un temps maximum de 6 minutes est alloué par participant. Le participant n'a droit qu'à un seul essai sur la voie.

Chaque prise de main assignée par l'ouvreur vaut 1 point. Le pointage de la voie est la valeur de la prise la plus élevée atteinte durant l'essai.

Les participants ont droit à un prévisionnement de la voie en groupe avant le début de la ronde. Avant leur temps de grimpe sur la voie, les participants sont empêchés de voir les autres participants grimper. Ils ne peuvent pas échanger d'information avec quiconque durant toute leur grimpe.

Le classement d'une ronde À vue se base sur la plus haute prise atteinte par chaque participant sur la voie.

Pointage assigné par un juge.

Le format À vue est le format qui permet aux compétiteurs expérimentés de tester leurs habiletés physiques, leur gestion de l'effort et leur ressources propres à la résolution de problèmes.



VITESSE

fqme

STANDARD WORLD CLIMBING

Sur une voie standardisée de 15 mètres, chaque athlète effectue deux courses individuelles de qualification, chacune sur l'une des deux voies identiques et côte à côte. Le meilleur temps des deux essais est retenu pour établir le classement et la sélection des finalistes.

Les finales se disputent en duels à élimination directe. Les deux compétiteurs grimpent simultanément, chacun sur sa voie, et celui qui arrête le chronomètre en premier remporte le duel et avance au tour suivant.

La ronde éliminatoire se poursuit jusqu'à la petite finale entre les deux perdants des demi-finales pour déterminer la troisième place, suivie de la grande finale, qui oppose les deux finalistes pour la première place.

LIGUE FQME

Doit se dérouler sur deux voies identiques côte à côte, sur un mur à angle constant. Une voie standardisée de 8 m est préférable mais pas obligatoire.

Les participants effectuent deux à quatre courses individuelles de qualification, et leur meilleur temps sert à former les groupes de finales. Ces finales regroupent des participants ayant des temps similaires, sans égard aux catégories, et tous les participants y prennent part.

Les résultats de la compétition, quant à eux, classent les participants par catégorie, selon le meilleur temps réalisé par chacun, toutes rondes confondues.