Coupe Québec

Les règlements

Adopté par la Commission de Compétition le 21 décembre 2009
Version 11- Révisé le 7 septembre 2019

1 Dispositions communes aux disciplines. 9
1.1 Règlement général 9
1.1.1 Participants 9
1.1.2 Identification de l'athlète 9
1.1.3 Code vestimentaire 9
1.1.3.1 La Structure Artificielle d'Escalade (SAE) 9
1.1.3.2 Délimitations et marquages sur la SAE 10
1.1.3.3 Prise de main 10
1.1.4 Entretien de la structure d'escalade 10
1.1.4.1 La zone d'isolement 10
1.1.4.2 Le temps d'isolement et la période d'ouverture 10
1.1.4.3 Affichage horaire zone isolement 11
1.1.4.4 Les personnes autorisées en zone d'isolement 11
1.1.5 Briefing et réunion technique 11
1.1.6 Observation des voies ou blocs. 12
1.1.6.1 Personnes admises à l'observation des voies ou blocs 12
1.1.6.2 Règles générales pendant l'observation 12
1.1.7 Règles générales de préparation à l'escalade 12
1.1.7.1 Zone de transit 12
1.1.7.2 Matériel personnel du compétiteur ; vêtement et matériel technique. 13
1.2 Sécurité 13
1.2.1 L'organisateur 13
1.3 Incidents techniques. 14
1.3.1 Définition 14
1.3.1.1 Règles générales des incidents techniques 14
1.4 Classements 14
1.4.1 Les règles de classements dans la compétition. 14
1.4.2 Les fiches de résultat 15
1.4.3 Le pointage affecté à chaque position dans le classement provincial 16
1.4.4 Quotas pour les championnats 16
1.4.5 Les abandons 17

1.4.6 Évaluation médicale 17
1.5 Officiel et ouvreur 17
1.6 Antidopage 18
1.7 Utilisation des vidéos pour les juges. 18
2 Règlements de difficulté. 19
2.1 Règlements techniques 19
2.1.1 Introduction 19
2.1.2 Format spécifique catégories Junior 19
2.1.2.1 Junior, Juvénile A et B 19
2.1.2.2 Juvénile C, D et E 20
2.1.3 Format spécifique Sénior 20
2.1.4 Nombre de compétiteurs et ordre de passage 21
2.1.5 Période d'observation pour les épreuves à vue. 21
2.1.6 Période de démonstration 21
2.1.7 Indicateurs de hauteur 21
2.1.8 Procédure d'escalade 21
2.1.8.1 Temps maximum pour réaliser une voie. 21
2.1.8.2 Temps maximum pour débuter une tentative. 21
2.1.8.3 Début d'une tentative 22
2.1.8.4 Le mousquetonnage 22
2.1.8.5 Nettoyage des voies. 23
2.1.9 Fin de tentative dans une voie 23
2.1.9.1 La réussite d'une voie 23
2.1.9.2 Arrêt d'une tentative 23
2.1.9.3 Information de l'arrêt de la tentative 24
2.1.9.4 Temps entre les rondes 24
2.2 La sécurité 24
2.2.1 Généralité 24
2.2.2 La corde 24
2.2.3 Équipement des voies 25
2.2.4 Le compétiteur 25

2.2.5 L'assureur 25
2.2.5.1 Avant que le compétiteur ne commence sa tentative 25
2.2.5.2 Durant la tentative du compétiteur 26
2.2.5.3 Après la tentative du compétiteur 26
2.3 Incidents techniques 26
2.3.1 Les différents incidents techniques possibles 26
2.3.2 Le traitement de l'incident technique 27
2.4 Le classement 27
2.4.1 Mesure des hauteurs atteintes 27
2.4.1.1 Prises comptabilisées 27
2.4.1.2 Méthode pour la mesure des hauteurs 28
2.4.1.3 Classement sur une même prise 28
2.4.2 Classement après chaque tour 28
2.4.2.1 Cas général 28
2.4.2.2 Départage des ex aequo au classement d'un tour – « Rétro procédure » 28
2.4.2.3 Cas des voies multiples tentées par tous les compétiteurs 29
2.4.3 Chronométrage d'une tentative 29
2.4.4 Quota pour chaque tour 30
2.4.4.1 Cas général d'accès au tour suivant 30
2.4.4.2 Les quotas pour chaque tour 30
2.4.4.3 Dépassement du quota 30
3 Règlement de bloc 31
3.1 Règlements techniques 31
3.1.1 Introduction 31
3.1.2 Les tours 31
3.1.3 Les deux types de compétition 31
3.1.4 Le juge 31
3.1.5 Identification des prises particulières 31
3.1.5.1 Prise de départ 31
3.1.5.2 Prise de fin 32
3.1.5.3 Prise « Zone » 32

3.1.5.4 Le marquage 32
3.1.6 Nombre de concurrents et ordre de passage 32
3.1.7 Période d'observation 32
3.1.8 Procédure d'escalade 33
3.1.8.1 Avant une tentative 33
3.1.8.2 Début d'une tentative 33
3.1.8.3 Fin d'une tentative 33
3.1.8.4 Nombre de blocs (compétition « à vue ») 33
3.1.8.5 Un circuit sans observation collective 34
3.1.9 La réussite d'un bloc 34
3.1.10 Compilation d'une tentative 34
3.1.11 Comptabilisation de la prise Zone 35
3.2 La sécurité 35
3.2.1 Les surfaces de réception 35
3.2.2 La hauteur maximale des blocs 35
3.3 Incidents techniques 35
3.3.1 Déclaration de l'incident 35
3.3.2 Dans le cas d'une compétition format « à vue » sans observation collective 35
3.3.2.1 L'incident est réparé avant la fin du temps d'escalade 35
3.3.2.2 L'incident ne peut pas être réparé avant la fin du temps d'escalade 36
3.3.3 Dans le cas d'une compétition format « à vue » avec observation collective 36
3.3.4 Dans le cas d'une compétition « Flash » 36
3.4 Le classement 36
3.4.1 Le classement après chaque tour 36
3.4.2 Le classement pour les formats « À vue » 36
3.4.3 Quota pour les finales. 37
3.4.3.1 Quota senior et junior 37
4 Règlements de vitesse 38
4.1 Règlements techniques 38
4.1.1 Introduction 38
4.1.2 Les rondes 38

4.1.3 Le chronométrage 38
4.1.4 La cloche 39
4.1.5 Les juges de voies 39
4.1.6 Nombre de compétiteurs et ordre de passage. 39
4.1.7 Quota pour la ronde finale 39
4.1.8 Démonstration 39
4.1.9 Observation 39
4.1.10 Procédures d'escalade 39
4.1.10.1 Procédures de départ. 39
4.1.10.2 Commandements de départ 40
4.1.10.3 Début d'une tentative 40
4.1.10.4 Le faux départ 40
4.1.10.5 Fin d'une tentative dans une voie. 40
4.1.10.6 Arrêt d'une tentative 41
4.1.10.7 Après une tentative 41
4.2 Sécurité 41
4.2.1 Généralité 41
4.2.2 La corde 41
4.2.3 Le compétiteur 41
4.3 Incidents techniques 41
4.3.1 Les types d'incidents techniques 41
4.3.2 Traitement de l'incident technique. 42
4.4 Classements 42
4.4.1 Ronde de qualification 42
4.4.1.1 Gestion des égalités 43
4.4.2 Ronde finale 43
4.4.3 Temps et classement général 43
5 Catégories et Divisions 44
5.1 General 44
5.2 Catégories juniors 44
5.2.1 Juniors 44

5.2.2 Sénior 44
5.3 Divisions 45
5.3.1 Division 1 (compétitif) 45
5.3.2 Division 2 (développement) 45
6 Compétition d'escalade de difficulté 46
6.1 Local 46
6.2 Championnat 46
Compétition d'escalade de bloc. 47
7 47
7.1 Division 1 47
7.2 Division 2 47
8 Compétition de vitesse 48
9 Règles générales 49
9.1 Appel contre une décision d'arrêt d'une tentative. 49
9.1.1 Compétition de difficulté et de vitesse et de bloc 49
9.2 Appel contre des résultats officiels 49
10 Le pouvoir du juge en chef 50
10.1 Les infractions dans l'aire de compétition. 50
10.1.1 Les cartons jaunes 51
10.1.2 Les cartons rouges 52
10.2 Modalités 52
Annexe I – Politique sur le comportement antisportif 53
Annexe II – Finales de vitesse – format élimination 55
Annexe III - Plans des voies de vitesse 56

Chapitre 1 – Règlements

1 Dispositions communes aux disciplines.

Les dispositions communes concernent les trois volets compétition de l'escalade, l'escalade de difficulté, de vitesse et de bloc.

1.1 Règlement général

1.1.1 Participants

La Coupe Québec d'Escalade est réservée aux membre de la Fédération Québécoise de la Montagne et de l'Escalade. Les participants doivent être membre compétiteurs. Exceptionnellement, les compétiteurs provenant de provinces n'ayant pas d'organisation sportive provincial (PSO) peuvent participer.

1.1.2 Identification de l'athlète

Les compétiteurs doivent en tout temps porter dans le dos visiblement leur numéro de dossard fournit par la FQME. Un compétiteur ne pourra entamer sa tentative sans dossard. Le numéro peut être imprimé directement sur l'uniforme du compétiteur. Un compétiteur qui n'a pas son dossard lors de sa tentative de grimpe se verra attribué un carton jaune.

En cas de perte de son dossard, le compétiteur est responsable de contacter la FQME dans les plus brefs délais.

1.1.3 Code vestimentaire

- Les compétiteurs doivent de porter un chandail ou une camisole durant l'ensemble de l'événement.
- Les athlètes affiliés à un club doivent, lors des remises de récompenses et toute autre cérémonie protocolaire être habillés avec un vêtement officiel de leur club d'escalade.
- Les compétiteurs doivent porter des chaussures sur les podiums.
- Les compétiteurs ne doivent pas masquer l'identification de leur équipe lors de la remise de prix, par exemple, porter un chandail ou manteau par-dessus leur chandail d'équipe. Le manteau ou veste d'équipe est autorisé.

1.1.3.1 La Structure Artificielle d'Escalade (SAE)

Toutes les compétitions organisées ou autorisées par la FQME se déroulent sur des structures artificielles d'escalade conforme aux règles et normes en vigueur. La surface entière de la SAE peut être utilisée avec les précisions suivantes :

- Les bordures latérales et supérieures ne peuvent pas être utilisées

- Les compétiteurs ne peuvent utiliser les insertions (trou de t-nut) lors de la progression

- Les compétiteurs ne peuvent utiliser les points de fixation d'assurage (plaquette et boulons).

1.1.3.2 Délimitations et marquages sur la SAE

Lorsque nécessaires, les prises ou zones de la structure ne devant pas être utilisées sont délimitées par un marquage continu et clairement identifiable (de couleur NOIR de préférence).

1.1.3.3 Prise de main

Une prise de main est une préhension utilisable par les mains.

- Les insertions (trous de t-nut) ne sont pas autorisées ni sur les murs ni sur les volumes.
- Les trous sur les prises sont autorisés.
- Toute affiche ou bannière ne peut être utilisé comme prise.

1.1.4 Entretien de la structure d'escalade

L'entretien de la structure d'escalade appartient au propriétaire de cette dernière. Cependant, l'ouvreur en chef peut demander d'effectuer des tâches de réparation ou de maintenance s'il juge que la sécurité des participants est compromise.

Dans le cas où les travaux ne sont pas effectués, l'ouvreur en chef peut exiger l'arrêt de la compétition, cette décision est sans appel.

1.1.4.1 La zone d'isolement

À l'exception des informations autorisées par le juge en chef ou par les officiels identifiés aucune autre information ne doit être donnée à l'intérieur de cette zone. Les animaux sont interdits dans la zone d'isolement. Tout moyen de communication avec l'extérieur utilisé par les compétiteurs et/ou entraineurs sous n'importe quelle forme se soit est interdit, sous peine de disqualification.

L'affichage de l'heure dans la zone d'isolement est obligatoire.

1.1.4.2 Le temps d'isolement et la période d'ouverture

- La Zone d'isolement peut être fermée pour une durée maximum de 1 heure avant le début de la ronde. Le début de la ronde peut comprendre la présentation des compétiteurs.

- Il doit y avoir un temps minimum de 2h entre la fin de la ronde précédente et la fermeture de l'isolation de la ronde suivante (qualification, finale)

- La zone d'échauffement doit être accessible au moins 1 heure avant le début de la ronde.

1.1.4.3 Affichage horaire zone isolement

- Les horaires de la période d'ouverture et de fermeture de la zone d'isolement devront être visibles sur le babillard officiel de l'événement

1.1.4.4 Les personnes autorisées en zone d'isolement

Seules les personnes mentionnées ci-dessous sont autorisées en zone d'isolement

- Officiels et juge en chef
- Les compétiteurs admis pour le tour présent de la compétition
- Les entraîneurs des compétiteurs admis pour le tour présent de la compétition
- Le personnel médical autorisé par le juge en chef
- Exceptionnellement, d'autres personnes ayant reçu l'autorisation par le juge en chef. Pendant leur séjour dans la zone d'isolement, ces personnes sont escortées et surveillées par un officiel afin d'éviter la distraction et favoritisme des participants.

Les compétiteurs et entraîneurs doivent pénétrer dans la zone d'isolement avant l'heure limite imposée annoncée par le juge en chef.

Toute sortie par un compétiteur ou entraineur de la zone d'isolement est DÉFINITIF.

Les enfants et bébés ne sont pas autorisés à entrer en isolation.

1.1.5 Briefing et réunion technique

Le juge en chef est responsable d'informer les participants, entraîneurs et juges avant le début des épreuves ou le cas échéant avant le début d'un tour de la compétition pour une réunion technique, durant laquelle il annonce :

- Le déroulement général de la compétition
- Les horaires
- Les quotas de qualification
- Les spécifications techniques des parcours
- Tout autre point à sa discrétion.

1.1.6 Observation des voies ou blocs.

1.1.6.1 Personnes admises à l'observation des voies ou blocs

Seuls les compétiteurs admis à prendre part au tour présent de la compétition ont le droit de participer à cette observation.

Les entraineurs peuvent prendre part à l'observation collective dans les rondes ne comportant pas d'isolation. Les modalités de cette période d'observation sont déterminées dans les règlements de chaque discipline.

1.1.6.2 Règles générales pendant l'observation

Pendant la période d'observation, les compétiteurs doivent rester à l'intérieur de la zone d'observation indiquée. Ils n'ont pas l'autorisation de grimper sur le mobilier ou sur les murs afin de mieux voir. Ils peuvent demander de l'information au juge en chef ou à l'ouvreur en chef.

Ils peuvent toucher aux prises accessibles en gardant les deux pieds au sol. Si des prises de départ ont été définies, seulement ces prises peuvent être touchées par les compétiteurs.

Chaque compétiteur a l'entière responsabilité de se tenir informé de toutes les instructions concernant la voie ou le bloc qu'on lui demande de tenter.

Les concurrents n'ont de renseignement sur aucune autre voie ou bloc que ceux proposés par l'ouvreur en chef ou le juge en chef durant la période d'observation.

Les compétiteurs peuvent utiliser des lentilles binoculaires pour observer les parcours, ils peuvent prendre des notes et faire des dessins à main levée. Aucun autre équipement d'observation ou d'enregistrement n'est permis.

1.1.7 Règles générales de préparation à l'escalade

1.1.7.1 Zone de transit

La zone de transit est le dernier lieu avant d'être appelé par le juge de voie ou de bloc pour faire sa ou ses tentatives sur le parcours.

Chaque participant gère son échauffement de façon à être prêt dès que le concurrent précédent à gagner la zone de transit.

La zone de transit est interdite aux entraineurs.

Dans la zone de transit, le participant accomplit ses derniers préparatifs afin d'être prêt lors de l'appel du juge (mets ses souliers, ajustement du baudrier, etc.).

Si le participant n'est pas prêt lors de l'appel du juge, il peut recevoir un premier avertissement, si la situation n'est pas corrigée, le juge peut alors lui remettre un deuxième avertissement, ce qui entraine sa disqualification immédiate.

1.1.7.2 Matériel personnel du compétiteur ; vêtement et matériel technique.

Tout le matériel d'escalade doit être conforme aux normes UIAA. Si le matériel utilisé n'est pas conforme aux normes UIAA, le participant s'expose à des mesures disciplinaires.

Tous les compétiteurs sont libres d'utiliser un sac à magnésie, un casque et les vêtements qu'ils préfèrent.

Les participants peuvent utiliser seulement de la craie de magnésie (liquide ou sèche).

1.2 Sécurité

1.2.1 L'organisateur

L'organisateur est responsable de l'organisation matérielle de la compétition. Ses obligations vis-à-vis la FQME et des tiers à propos de la sécurité sont indiquées dans les règles d'organisation et de déroulement des compétitions.

Le juge en chef peut refuser de commencer ou de poursuivre la compétition à n'importe quel moment s'il estime que la sécurité des participants et des spectateurs est compromise.

Quiconque, officiel ou toute autre personne, considéré par le juge en chef comme ayant ou pouvant porter atteinte à la sécurité est libéré de ses tâches et éventuellement expulsé de l'aire de compétition.

L'ouvreur en chef s'assure que chaque voie et bloc est tracé de façon à éviter au maximum qu'un compétiteur se blesse ou blesse une tierce personne lors d'une chute.

Les assureurs nommés par les organisateurs et identifiés comme tels devront assurer de façon sécuritaire et selon le type d'activité encadré. Le juge en chef ainsi que l'ouvreur en chef peuvent à tout moment retirer et remplacer un assureur qui pourrait mettre la sécurité du compétiteur en danger. Si l'assureur est remplacé, il ne peut en aucun cas reprendre ses fonctions plus tard durant l'événement.

1.3 Incidents techniques.

1.3.1 Définition

Un incident technique est un événement intervenant durant la prestation d'un compétiteur qui produit à son encontre un avantage ou un désavantage qui n'est pas de sa responsabilité.

1.3.1.1 Règles générales des incidents techniques

a) Dans le cas d'un événement entrainant une position irrégulière du compétiteur celui-ci est arrêtée par le juge de la voie ou du bloc. Le cas échéant, le juge en chef prend immédiatement la décision de déclarer un incident technique et autorise le compétiteur à bénéficier d'une prestation supplémentaire selon les règles spécifiques de la discipline.

b) Dans le cas d'un événement ne mettant pas le compétiteur en position irrégulière.

   a. L'incident est déclaré par le juge en chef, qui peut décider :

      i. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation

      ii. De proposer à celui-ci de poursuivre ou non sa prestation.

   b. L'incident technique est demandé par le compétiteur au juge. Le compétiteur doit en indiquer la nature. L'incident technique est validé par le juge en chef qui peut décider :

      i. D'arrêter le compétiteur dans sa prestation

      ii. De proposer à celui-ci de poursuivre ou non sa prestation.

Pour prendre sa décision, le juge en chef peut demander l'avis de l'ouvreur en chef. Les types d'incidents techniques et les procédures à suivre sont précisés dans le règlement de chaque discipline. Cette décision est finale et sans appel.

1.4 Classements

1.4.1 Les règles de classements dans la compétition.

Le classement après chaque tour d'une compétition de bloc, difficulté ou vitesse est déterminé selon le règlement de chaque discipline.

Ce classement fait l'objet d'une publication officielle par un affichage visible des compétiteurs. Le juge en chef y appose sa signature afin de le rendre officiel.

Le classement provincial est préparé chaque année afin de procéder à la sélection des membres de l'équipe provinciale selon les catégories.

1.4.2 Les fiches de résultat

Les fiches de classements de chaque étape doivent être sur un modèle approuvé par la FQME, chaque fiche de résultats doit inclure au minimum les informations suivantes :

- Un entête standard avec le logo de la FQME, CQ et de l'organisme hôte.
- Le titre de la compétition
- La ville et la région de la compétition
- Le type de compétition (bloc, difficulté, vitesse)
- Le titre de l'étape
- Le nom ou numéro du parcours comptabilisé
- Le nom et la signature du juge en chef de l'événement
- Le temps de la journée où les résultats ont été imprimés et signés
- La position de chaque compétiteur en ordre croisant
- Nom et prénom de chaque participant, le nom doit être en MAJUSCULE
- Provenance de chaque participant (ville) ou nom de l'équipe

1.4.3 Le pointage affecté à chaque position dans le classement provincial

Place	Championnat	Coupe Québec
1	25	20
2	20	16
3	16	12
4	13	9
5	11	7
6	9	5
7	8	4
8	7	3
9	6	2
10	5	1
11	4	
12	3	
13	2	
14	1	

Il est à noter que lors du calcul du classement provincial, nous excluons la moins bonne performance de la saison.

Exemple :

- Circuit avec 2 événements de bloc ; retenu de LA meilleure performance
- Circuit avec 3 événements de bloc ; retenu des 2 meilleures performances

1.4.4 Quotas pour les championnats

Les quotas pour les championnats sont déterminés par le nombre de compétiteurs ayant compétitionner dans la discipline. Un compétiteur doit avoir participé à au moins une compétition de la discipline à moins d'obtenir une dérogation. Toute demande de dérogation doit être envoyé au Directeur Sportif de la FQME.

Pour les catégories juniors (juvénile A, B, C et junior)

Nombre de compétiteurs	Quota
0 à 9	6
10 à 19	12
20 et plus	15

Pour la catégorie Ouverte

Nombre de compétiteurs	Quota
0 à 14	10
15 à 34	23
35 et plus	32

1.4.5 Les abandons

Un participant abandonnant sur blessure et/ou avis médical durant un tour ou entre deux tours est classé selon sa dernière performance.

Le juge en chef doit être informé de l'abandon par l'athlète ou son entraineur.

Tout autre abandon entraine la disqualification du participant. Dans ce cas le participant n'apparait pas dans le classement de l'événement.

1.4.6 Évaluation médicale

Si le juge en chef a raison de croire qu'un compétiteur n'est pas apte à participer à la compétition pour quelque raison que ce soit, par exemple maladie ou blessure:

1. Le juge en chef a l'autorité d'exiger une évaluation par l'équipe médicale de l'évènement.
    a. Membres inferieurs : Le compétiteur doit pouvoir sauter 5 fois avec chaque jambe.
    b. Membres supérieurs : Le compétiteur doit pouvoir effectuer 5 push-ups en utilisant les deux bras.
    c. Saignement : Le saignement doit être résolu. Un mouchoir blanc appliqué sur la plaie ne doit montrer aucune trace de sang.
2. Le juge en chef a l'autorité de terminer la participation du compétiteur si l'équipe médicale est d'avis qu'il n'est pas apte à participer

1.5 Officiel et ouvreur

Une équipe de juge est constituée pour l'événement. L'équipe de juge est supervisée par le juge en chef, qui doit s'assurer du respect des règles du présent document.

Une équipe d'ouvreur est constituée pour chaque événement pour la mise en place des voies et/ou des blocs. L'ouvreur en chef coordonne cette équipe.

Un assureur en chef pourra être nommé et sera responsable de gérer l'équipe d'assureurs.

1.6 Antidopage

À la demande de la FQME, l'organisateur d'un événement Coupe Québec doit mettre la disposition un poste de dépistage antidopage, selon les conditions du CEC.

Pour plus d'informations sur l'antidopage, voir les informations publiées par le **Centre Canadien pour l'Éthique dans le Sport** au https://cces.ca/fr. Noter que toute consommation de drogue ou d'alcool est défendue lors des compétitions. Cette règle s'applique aux compétiteurs ainsi qu'au officiels et entraineurs.

1.7 Utilisation des vidéos pour les juges.

Les enregistrements vidéo sont permis lors des événements. Cependant, seulement les vidéos officielles pourront être retenues pour les appels.

Lors de l'organisation de championnat, l'utilisation de vidéos est obligatoire pour la tenue de l'événement.

Cependant, l'équipe de tournage devra respecter les conditions suivantes.

a) Ne pas déranger ou intervenir avec les participants.

b) Ne pas déranger ou intervenir avec les assureurs et juges

c) L'équipement ne doit en aucun cas nuire aux performances des participants.

d) L'équipe de tournage doit respecter sans discussion les demandes de l'ouvreur en chef ou du juge en chef.

2 Règlements de difficulté.

Ce règlement est à lire conjointement avec les dispositions générales du circuit Coupe Québec.

2.1 Règlements techniques

2.1.1 Introduction

L'escalade de difficulté consiste à parcourir une ou plusieurs voies en tête avec un assurage du bas et à réaliser cette ou ces voie(s) sans chute dans un temps imparti.

Les compétitions de difficultés peuvent inclure des tentatives :

a) **A vue** : à l'issue d'une période d'observation autorisée du parcours. Un isolement du compétiteur l'empêche d'avoir des informations autres que celles acquises lors de l'observation.

b) **Flash** : après la démonstration de la voie par un ouvreur ou un autre compétiteur et sans indication extérieure durant la tentative de grimpe. Cette démonstration sera faite sur vidéo si possible.

Les compétitions de difficulté se déroulent généralement en deux tours, qualification et finale. En cas de force majeure rendant matériellement impossible le déroulement d'un tour, le juge en chef peut décider d'annuler un seul tour.

2.1.2 Format spécifique catégories Junior

2.1.2.1 Junior, Juvénile A et B

Un seul format possible en premier de cordée seulement :

- 2 voies de qualification – **FLASH**
- 1 voie de finale – **À VUE**

Le classement est déterminé selon l'article 2.4.1

2.1.2.2 Juvénile C, D et E

Un seul format possible en moulinette seulement :

Événement local

- Temps variable de la qualification entre 3 et 4 heures.
- Maximum de 6 minutes pour réaliser la voie.
- Grimpe selon ordre de passage officiel de l'événement.
- 4 voies dans un format **Flash**.
- 1 tentative sera autorisée pour chacune des voies.
- Un repos minimum de 20 minutes sera accordé entre chaque voie.
- Le classement est déterminé selon l'article 2.4.1.

Championnat québécois

Juvénile C :

- 2 voies de qualification dans un format flash
- Final dans un format à vue

Le classement est déterminé selon l'article 2.4.1.

Juvénile D et E:

Aucun évènement de championnat.

2.1.3 Format spécifique Sénior

a) Catégorie Ouverte (OPEN)

1 seul format possible en **premier de cordée** seulement :

- 2 voies de qualification – **FLASH**
- 1 voie de finale – **À VUE**

Le classement est déterminé selon l'article 2.4.1

Le juge de voie est chargé de mesurer la performance de chaque compétiteur dans la voie.

2.1.4 Nombre de compétiteurs et ordre de passage

a) Pour le premier tour de la compétition, l'ordre de passage est réalisé par un tirage au sort.

b) Ordre de passage pour les tours suivants :

   a. Pour la deuxième voie de qualification, la catégorie est divisée en deux. Le deuxième groupe grimpera dans l'ordre avant le premier groupe.

   b. Pour le tour de finales, l'ordre inverse du classement sera utilisé

2.1.5 Période d'observation pour les épreuves à vue.

Les périodes d'observations ne doivent pas dépasser six (6) minutes par voie.

2.1.6 Période de démonstration

Avant le début du tour en format flash ou après travail, un ou plusieurs ouvreur(s) désigné(s) par l'ouvreur en chef effectue(nt) une démonstration de la voie. Cette démonstration devrait être faite par vidéo lorsque possible.

2.1.7 Indicateurs de hauteur

Lors des compétitions locales, pour les voies de la catégorie juvénile D et E, des marqueurs de hauteur seront affichés à des intervalles réguliers (5 ou 10 prises de main) pour permettre aux grimpeurs de mieux comprendre leur progression dans la voie. Les marqueurs seront, en ordre, blanc, bleu et rouge.

2.1.8 Procédure d'escalade

2.1.8.1 Temps maximum pour réaliser une voie.

Chaque compétiteur a 6 minutes pour sa tentative.

À n'importe quel moment durant sa tentative, le compétiteur peut demander au juge de voie le temps qu'il lui reste, ce dernier doit lui répondre oralement.

En cas de dépassement du temps total, le juge doit arrêter le concurrent et mesurer la performance de celui conformément à la disposition dans la section CLASSEMENT.

Le juge de voie doit prendre tous les moyens nécessaires à sa disposition afin de se faire entendre par le compétiteur.

2.1.8.2 Temps maximum pour débuter une tentative.

Le concurrent dispose de 40 secondes pour débuter sa tentative dans la voie. S'il ne le fait pas dans les 40 secondes, il reçoit l'ordre de débuter à grimper immédiatement. Cette période de 40 secondes n'est pas incluse dans le temps imparti pour réaliser la voie.

2.1.8.3 Début d'une tentative

La tentative de chaque concurrent est considérée comme commencée quand ses deux pieds quittent le sol.

2.1.8.4 Le mousquetonnage

Durant la tentative d'une voie :

a) Chaque compétiteur passe sa corde dans le mousqueton de chaque dégaine et dans l'ordre de la progression.

   Si le juge de voie juge que le grimpeur n'est plus en position légitime de mousquetonner une dégaine, il peut ordonner immédiatement l'arrêt de la tentative du grimpeur. Dans un tel cas, les points attribués pour la tentative seront ceux de la dernière prise maîtrisée par le grimpeur d'où il était encore possible de mousquetonner.

   La position légitime de mousquetonner est définie comme suit : Un grimpeur doit pouvoir mousquetonner la prochaine dégaine dans l'ordre de progression sans avoir à dé-grimper pour le faire.

   Si jamais la dégaine est trop loin et ne peut être atteinte, le grimpeur aura donc commis une faute technique et sera sanctionné. Son essai s'arrêtera là et les points qui lui seront attribués seront ceux de la dernière prise maitrisée par le compétiteur d'où il était encore possible de mousquetonner.

b) Pour des raisons de sécurité, l'ouvreur en chef peut décider d'imposer la dernière prise admise pour mousquetonner, dans ce cas il doit l'afficher clairement avec des « X », préférablement de couleur bleu. Le juge en chef doit en avertir le concurrent avant le début de l'observation l'emplacement de cette prise et de la dégaine.

Toute violation de ces règles entraîne l'arrêt de la tentative et les points sont comptabilisés selon les dispositions dans la section CLASSEMENT.

Lorsqu'un concurrent mousquetonne sa corde sans transgresser le règlement ci-haut, mais avec le mauvais brin, communément appelé « z-clip ». Le grimpeur doit remédier au problème. Il est permis de dé-grimper pour corriger le problème.

L'erreur ne doit pas être signalée et en fin de tentative les dégaines doivent avoir été mousquetonnées dans l'ordre.

Si le compétiteur n'a pas procédé à la modification, le juge de voie met un terme à la tentative du compétiteur. Le pointage retenu est celui de la dégaine précédente.

Le dé-mousquetonnage volontaire par le compétiteur est interdit, à l'exception de la procédure décrite ci-haut.

2.1.8.5 Nettoyage des voies.

Les prises du parcours sont nettoyées selon la fréquence et selon la méthode décidée par le juge en chef et l'ouvreur en chef.

Le nombre d'essais sur un parcours avant le nettoyage est 20 (ou au plus 22) et doit être effectué au milieu du groupe (par exemple, s'il y a 30 compétiteurs, le nettoyage se fera après le 15ième compétiteur).

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à nettoyer les prises durant leur tentative.

2.1.9 Fin de tentative dans une voie

2.1.9.1 La réussite d'une voie

Une voie est considérée réussie lorsque le compétiteur a passé sa corde dans le mousqueton de la dernière dégaine et qu'il a réalisé sa prestation en respectant les présentes règles. Pour une voie en moulinette, la réussite de la voie implique le contrôle, à deux mains, de la prise de fin. La prise de fin doit être encadrée pour l'identifier.

2.1.9.2 Arrêt d'une tentative

On mesure la hauteur atteinte selon les dispositions dans la section CLASSEMENT, lorsqu'un compétiteur tombe ou est arrêté sur ordre du juge de voie dans les cas suivants :

a) Il dépasse le temps maximum imparti pour réaliser la voie

b) Il utilise une partie du mur ou une prise matérialisée comme interdite

c) Il utilise les parties interdites de la SAE mentionnées.

d) Il utilise, pour l'aider dans sa progression, boulons, plaquettes, dégaines ou insertions (trou de t-nut)

e) Il ne mousquetonne pas une dégaine conformément à l'article 2.1.8.4

f) Il touche le sol avec une quelconque partie du corps après le début de sa tentative.

2.1.9.3 Information de l'arrêt de la tentative

Dans les différents cas mentionnés ci-haut (2.1.7.2) où la prestation du participant doit être arrêtée, le juge de voie informe le participant oralement. Le juge engage la procédure de mesure de la haute atteinte prévue dans la section CLASSEMENT, afin de prendre la tentative précédente à celle ayant causé l'arrêt.

Le juge en chef, peut demander à l'assureur de bloquer la corde si le participant ne s'arrête pas. Le juge doit prendre, toutes les dispositions nécessaires à ce que le participant entende l'avis.

Tout appel à cette décision doit être fait immédiatement par le compétiteur ou son entraineur. Le compétiteur est immédiatement escorté dans une autre zone d'isolement indépendante, afin d'éviter les échanges avec les autres compétiteurs et entraineurs. Il attend la décision finale du juge en chef.

L'appel sera traité le plus rapidement possible par le juge en chef. Si le concurrent est autorisé à faire une autre tentative, sa meilleure prestation est comptabilisée pour établir le classement du jour. Le compétiteur aura droit à un temps de repos au même titre que lors d'un incident technique (2.3.2a).

2.1.9.4 Temps entre les rondes

Lors des rondes de qualification, un compétiteur doit disposer d'un temps de repos d'au moins 50 minutes entre la fin de sa tentative et le début de sa tentative dans la prochaine voie.

Pour les finales, il doit y avoir un temps minimum de 2 heures entre la fin de la ronde et la fermeture de l'isolation de la prochaine ronde. Il ne doit pas y avoir plus d'une heure entre la fermeture de la zone d'isolation et le début de la ronde.

2.2 La sécurité

2.2.1 Généralité

Le juge en chef et l'ouvreur en chef inspectent chaque voie avant le début de chaque tour d'une compétition afin de s'assurer que les conditions sont sécuritaires à la tenue de la compétition.

Le juge en chef a l'autorité nécessaire afin de demander le remplacement d'un assureur ou d'un juge s'il juge que la présence de cette personne peut compromettre la sécurité des participants.

2.2.2 La corde

Les grimpeurs utilisent une corde à simple respectant les normes CE de 9,6 mm ou plus fournie par les organisateurs. La fréquence avec laquelle cette corde est changée dépend de la décision du juge en chef.

2.2.3 Équipement des voies

Chaque point de protection utilisé pendant un tour de la compétition est équipé d'une sangle et d'un mousqueton, respectant les normes CE en vigueur, dans lequel un compétiteur passe sa corde. La liaison entre la sangle et le point de protection est réalisée au moyen d'un maillon rapide.

Remarque : La porte du maillon rapide doit être fermée selon les spécifications du constructeur.

Lorsque la sangle de la dégaine est trop courte ou trop longue, elle peut être remplacée par une sangle cousue d'une seule pièce de la bonne taille respectant les normes CE.

2.2.4 Le compétiteur

Avant chaque départ d'une tentative :

a) Les participants doivent être équipés d'un baudrier conforme aux normes CE, le participant doit savoir comment utiliser son matériel.

b) Le compétiteur relie la corde directement à son baudrier avec un nœud en huit double, suivi par un **nœud d'arrêt** (double pêcheur) selon les normes d'encordement de la FQME. Le juge et l'assureur vérifient le nœud du grimpeur avant le départ de celui-ci. Pour les catégories en moulinette, il est possible d'utiliser des mousquetons pour relier la corde au baudrier selon les normes en vigueur.

2.2.5 L'assureur

2.2.5.1 Avant que le compétiteur ne commence sa tentative

a) L'assureur doit vérifier dans la zone de transit ou au pied du mur que le nœud utilisé par le participant est conforme au point 2.2.4 et que le baudrier est correctement fermé. Si l'assureur a un doute, il doit en aviser le juge de voie ou le juge en chef qui jugera la conformité.

b) Avant d'accompagner le compétiteur au départ de la voie, l'assureur s'assure que la corde est rangée de façon qu'elle ne soit pas entremêlée et sans nœuds.

c) De manière exceptionnelle, le juge en chef peut décider si un second assureur est nécessaire pour le départ du participant et si un pré-mousquetonnage de la première dégaine est nécessaire.

d) L'assureur peut utiliser un système autobloquant pour assurer, selon les règlements de l'organisateur et selon les recommandations du fabricant.

e) Les systèmes d'assurage automatique sont permis pour les voies en moulinette.

2.2.5.2 Durant la tentative du compétiteur

À tout moment durant la tentative d'un compétiteur, l'assureur doit être attentif pour :

a) Que les mouvements du compétiteur ne soient pas gênés par une corde trop tendue

b) Que lorsque le compétiteur tente de mousquetonner une protection, il ne soit pas gêné, ou dans le cas où il manquerait sa tentative de mousquetonnage, le mou excessif de la corde soit immédiatement avalé.

c) Que toute chute soit contrôlée en sécurité et de façon dynamique.

d) Qu'en cas de chute, il puisse adapter son assurage en fonction des reliefs de la SAE. L'ouvreur en chef doit informer les assureurs des parties de la voie nécessitant une vigilance particulière.

2.2.5.3 Après la tentative du compétiteur

Après avoir réalisé la voie ou à la suite d'une chute, le compétiteur est redescendu au sol. Durant que ce dernier défait son nœud, l'assureur retire aussi rapidement que possible la corde de son appareil d'assurage. L'assureur fait en sorte que le compétiteur quitte rapidement le pied de la paroi de la SAE.

2.3 Incidents techniques

Cet article complète le 1.3 des dispositions communes.

2.3.1 Les différents incidents techniques possibles

En difficulté les incidents techniques peuvent être les suivants :

a) Une tension de corde qui avantage ou non le compétiteur

b) Une prise cassée ou desserrée

c) Une dégaine ou mousqueton mal positionné

d) Tout autre événement intervenant durant la prestation d'un compétiteur qui produit à son encontre un avantage ou désavantage et qui n'est pas de la responsabilité du compétiteur.

2.3.2 Le traitement de l'incident technique

Un incident technique est traité, conformément aux dispositions communes des incidents techniques du 1.3 avec les spécificités suivantes :

a) Si un concurrent tombe et indique qu'un incident technique est à l'origine de sa chute, le juge en chef traite la demande du compétiteur. Si nécessaire l'ouvreur en chef procède à des vérifications et fait un rapport au juge en chef. La décision du juge en chef est sans appel.

b) Le compétiteur est immédiatement escorté dans une autre zone d'isolement indépendante, afin d'éviter les échanges avec les autres compétiteurs. Il attend la décision finale du juge en chef.

c) Le compétiteur victime d'un incident technique confirmé par le juge en chef se voit accorder une période de récupération dans la zone d'isolation séparée et n'est pas autorisé à entrer en contact avec toute autre personne que les juges. Le temps de repos accordé sera de 1 minute par prise de main utilisé, jusqu'à un maximum de 20 minutes de période de repos.

d) Si le concurrent est autorisé à faire une autre tentative, sa meilleure prestation est comptabilisée pour établir le classement du jour

2.4 Le classement

2.4.1 Mesure des hauteurs atteintes

2.4.1.1 Prises comptabilisées

Seules les prises de main, selon le 1.1.3.3, sont comptabilisées pour la mesure des hauteurs. L'ouvreur en chef détermine les prises de mains avec le juge avant le début de la compétition afin que celui-ci puisse dresser un plan de la voie.

Si le compétiteur touche une prise non indiquée comme prise de main, le juge de voie consulte l'ouvreur en chef pour déterminer si c'est une prise de main et le cas échéant rectifie le plan de voie et comptabilise la prise pour mesurer la hauteur atteinte.

La renumérotation des prises se fait en conjonction avec la documentation publiée par l'IFSC à cet effet.

2.4.1.2 Méthode pour la mesure des hauteurs

a) Chaque prise est numérotée selon l'ordre de progression.

b) Lorsqu'une prise doit être prise avec les deux mains, on lui affecte 2 numéros, un pour la première main et un pour la seconde, sans distinction de main droite ou gauche. L'obtention du deuxième pointage est jugée comme étant le moment ou le compétiteur maitrise la prise avec deux mains.

c) Le juge peut appliquer le précédent pour deux prises à moins de 10 cm de distance (haut ou coté).

d) Dans le cas où un compétiteur réussirait le mouvement en utilisant une seul des deux prises (cas c) ou sans mettre les mains sur la même prise (cas b) on affecte à la prise la numérotation la plus haute et on reclasse tous les compétiteurs en fonction de cette nouvelle affectation.

2.4.1.3 Classement sur une même prise

Afin de départager des concurrents sur une même prise, le juge de voie applique deux valeurs par ordre croissant :

1. Une prise « tenue » se voit attribuer la hauteur sans préfixe. On considère qu'une prise est « tenue » lorsque le grimpeur tient celle-ci et est en contrôle. Une prise est considérée comme étant contrôlé lorsque le compétiteur l'utilise pour atteindre une position stable.
2. Une prise « valorisée » se voit attribuer la hauteur de la prise avec le suffixe (+). On considère qu'une prise est valorisée lorsque le grimpeur réalise un mouvement de progression avec celle-ci. Un mouvement de progression est défini comme un changement de centre de gravité contrôlé accompagné d'un mouvement de main dans la direction de progression de la voie.

2.4.2 Classement après chaque tour

2.4.2.1 Cas général

Après chaque tour de la compétition, les concurrents sont classés selon l'article 2.4.1.

2.4.2.2 Départage des ex aequo au classement d'un tour – « Rétro procédure »

En cas d'égalité dans les tours suivant les qualifications, les pointages des tours précédents sont pris en compte pour départager les concurrents. Si l'égalité perdure, les tours antérieurs sont successivement considérés.

Si l'égalité persiste dans la ronde finale après la rétro procédure le temps servira à départager les participants pour les trois premières positions. Pour toutes les autres positions, l'égalité persiste et sera enregistré.

2.4.2.3 Cas des voies multiples tentées par tous les compétiteurs

Dans le cas d'un tour organisé sur plusieurs voies tentées par tous les compétiteurs, le classement du tour de qualification s'établit de la façon suivante ;

a) Légende

Pt : total des points

R1 : classement dans la voie 1

R2 : classement dans la voie 2

RX : classement dans la voie X

b) Calcul des points pour établir le classement

PT=RACINE de (R1XR2XRX)

Plus le nombre est **petit** meilleur est le résultat. Le résultat prend compte de toutes les décimales mais seulement deux décimales seront affichées sur la fiche de résultat.

c) La formule précédente s'accompagne d'un facteur correctif pour les places comportant des ex aequo. Chaque compétiteur se voit attribuer un classement moyen des compétiteurs ex aequo dans une voie donnée.

Exemple :

5 grimpeurs classés première place dans la 1ère voie.

(1+2+3+4+5)/5=15/5= 3. Les 5 premiers ont un classement R1 égal à 3 à la place de 1.

2.4.3 Chronométrage d'une tentative

- Le temps imparti à une tentative pour un grimpeur est celui entre le début de sa tentative et la fin de celle-ci sur une voie.

- Le temps des tentatives pour chaque compétiteur devra être mesuré avec un dispositif électronique digital (chronomètre digital).

- Au minimum un juge de voie devra agir à titre de Chronométreur officiel pour chaque voie et celui-ci devra écrire le temps obtenu pour chaque compétiteur. Sauf si le temps est une seconde exacte, le temps imparti à l'essai du compétiteur devra être arrondie à la seconde la plus basse. Ex : 2 min 35 sec 48 centièmes devient 2 min 35 sec. ; 2 min 35 sec 55 centièmes deviennent 2 min 35 sec.

- Le temps imparti pour la tentative d'un compétiteur est déterminé comme le temps entre ; le début de la tentative du grimpeur et le mousquetonnage de la dernière dégaine ou une chute ou tout autre arrêt de tentative.

2.4.4 Quota pour chaque tour

Cet article doit être lu conjointement avec l'article 2.4.2, les procédures de classement doivent être terminées avant l'application des règles suivantes.

2.4.4.1 Cas général d'accès au tour suivant

Le nombre de compétiteurs ayant accès au tour suivant est en fonction d'un quota préétabli. Les mieux classés du tour présent ont accès au tour suivant jusqu'au quota.

2.4.4.2 Les quotas pour chaque tour

Les quotas des finales sont fixés selon le tableau ci-dessous en fonction du nombre de concurrents présents au début de la compétition pour chaque catégorie. Seulement les compétiteurs québécois sont admis pour le championnat.

Les juniors provenant d'une autre province n'ayant de pas de championnat peuvent participer au championnat Québécois, cependant leur présence en finale est considérée comme extra Quota. Lors des championnats, la colonne intitulée finale est celle qui sera appliquée (nombre de Québécois).

Nombre de compétiteurs en qualification	**Finale**	**Nombre minimum de Québécois Finale**
30+	8	5
15 -29	6	4
8 -14	5	4
6 - 7	4	3
<=5	3	3

Pour les championnats, des quotas fixes seront appliqués :

- Pour les catégories juvénile B et C, 8 compétiteurs accèderont aux finales.
- Pour les catégories juvénile A, junior et ouverte, 6 compétiteurs accèderont aux finales.

2.4.4.3 Dépassement du quota

Si le quota est dépassé à la suite de compétiteurs ex aequo, l'ensemble de ces grimpeurs est qualifié au tour suivant. Dans le cas de plusieurs groupes disposant de la même proportion du quota, la règle précédente est appliquée au sein de chaque groupe.

3 Règlement de bloc

Ce règlement est à lire conjointement aux dispositions communes de ces règles du jeu

3.1 Règlements techniques

3.1.1 Introduction

Un bloc est un passage court d'escalade. La compétition consiste à gravir une succession de blocs sans corde. Le nombre de prises de main (voir 1.1.3.3 pour la définition d'une prise de main) dans chaque bloc ne doit pas être supérieur à 12 et le nombre moyen de prises de main dans un tour doit être compris entre 4 et 8.

3.1.2 Les tours

Les compétitions se déroulent généralement en deux tours : qualifications et finale.

En cas de force majeure rendant matériellement impossible le déroulement d'un tour, le juge en chef peut décider de l'annulation d'un seul tour de la compétition (intempéries par exemple).

3.1.3 Les deux types de compétition

a) **Flash avec zone**: Les blocs réalisés dans un délai de maximum 2 heures, il n'y a pas d'ordre imposé et chaque compétiteur peut librement faire des tentatives à sa guise, selon la disponibilité des blocs et le temps alloué pour les réaliser, tout en regardant les autres compétiteurs effectuer leurs tentatives (interdit pour l'ensemble des catégories lors de championnat). Les compétiteurs ont 10 blocs à compléter avec un nombre d'essais limités sur chacun des blocs. Tous les blocs sont comptabilisés.

b) **À vue :** Les blocs inclus dans un circuit ont un ordre imposé et sont tentés « à vue », c'est-à-dire sans informations préalables sauf celles acquises lors d'une éventuelle période d'observation prévue.

3.1.4 Le juge

Chaque bloc a un juge assigné et le cas échéant un assistant.

3.1.5 Identification des prises particulières

3.1.5.1 Prise de départ

Chaque bloc comporte une position de départ matérialisée obligatoirement par deux prises de main complétées par deux prises de pied, les départs sans pieds sont INTERDIT (jump start)

Il peut être imposé une main droite et une main gauche, idem pour les pieds. Les prises de départ sont clairement identifiées avec du ruban de couleur.

On doit utiliser quatre bandes de ruban pour identifier les prises à utiliser pour chaque membre. Il peut y avoir plusieurs bandes sur une même prise si elle doit être utilisée par plus d'une main ou d'un pied.

Un groupe de prises pourrait être compté comme une seule prise et sera indiqué par un encadré autour des prises.

3.1.5.2 Prise de fin

La prise de fin est la prise permettant de valider la réalisation du bloc. Elle est clairement identifiée avec du ruban. Aucune partie de la structure ou rétablissement n'est autorisé pour la fin.

3.1.5.3 Prise « Zone »

Afin de départager d'éventuelles égalités, chaque bloc comporte une prise nommée « zone », identifiée avec en marquage d'une autre couleur, préférablement rouge. Cette prise est choisie par l'ouvreur en chef. La validation de cette prise n'est pas une condition obligatoire pour valider la réalisation du bloc.

3.1.5.4 Le marquage

Les prises doivent être clairement identifiées, soit par un ruban adhésif de couleur ou par le choix de prises de même couleur.

3.1.6 Nombre de concurrents et ordre de passage

Pour les compétitions de bloc « à vue » l'ordre de passage est réalisé de la façon suivante :

a) Pour le premier tour, l'ordre de passage est établi selon le classement.
    a. Premierement, les compétiteurs ayant un classement Québécois (Coupe Québec) en ordre. L'ordre de passage de la premiere compétition de la saison sera établi selon le classement de la saison précédente puis, pour les compétitions suivantes, le classement de l'année en cours s'appliquera.
    b. Finalement, les compétiteurs n'ayant aucun classement en ordre aléatoire
b) Pour les tours suivants, l'ordre de passage est l'inverse du classement de la ronde précédente. En cas d'égalité dans le tour précédent, l'ordre de passage se fait dans l'ordre inverse du classement provincial permanent de bloc de la catégorie pour les grimpeurs classés ex aequo. Les grimpeurs non classés partent avant ceux qui sont classés.

Dans les compétitions « flash » les participants n'ont pas d'ordre de passage pour les qualifications, ils doivent le faire durant le temps qui est alloué pour la qualification.

3.1.7 Période d'observation

Si une période d'observation collective est prévue (en finale seulement) le temps alloué est de 2 minutes par bloc. Autrement, le temps d'observation est inclus dans le temps total de prestation.

3.1.8 Procédure d'escalade

3.1.8.1 Avant une tentative

Les compétiteurs sont autorisés à toucher uniquement les prises de départ entre leurs tentatives. Le fait de toucher toute partie de la structure autre que les prises de départ sera comptabilisé comme un essai.

Les concurrents peuvent brosser les prises accessibles du bas avec le matériel de l'organisation disponible à chaque passage. Ils peuvent demander le nettoyage des prises auprès du juge de bloc ou de son assistant.

Tout système de nettoyage personnel est interdit. Les prises doivent cependant avoir été couvertes de magnésie afin de la rendre la moins glissante possible suite au lavage et également afin d'éviter de montrer comment prendre ladite prise.

Les compétiteurs ne peuvent apposer des marqueurs (tick mark) sur les prises ou la structure.

Seul l'usage de la magnésie est autorisé.

3.1.8.2 Début d'une tentative

La tentative d'un grimpeur est considérée comme commencée dès que son corps ne touche plus la surface de réception.

Le grimpeur doit débuter sa tentative en plaçant ses mains et ses pieds comme stipulé dans le point 3.1.5.1. Il doit obtenir une position stable avant de progresser. Il ne peut utiliser d'autres prises ou volumes pour atteindre sa position de départ.

S'il démarre d'une façon irrégulière, le juge de bloc l'arrête immédiatement et lui comptabilise un essai. Dans ce cas le compétiteur doit revenir sur la surface de réception avant de faire un nouvel essai.

3.1.8.3 Fin d'une tentative

Une tentative est terminée lorsque :

a) Le compétiteur termine le bloc comme indiqué au 3.1.9
b) Le compétiteur chute
c) Le compétiteur est arrêté par le juge de bloc car :
    a. Il dépasse les limites du bloc ou utilise des prises interdites.
    b. Il débute son essai en ne se plaçant pas comme indiqué au 3.1.8.2
    c. Il dépasse le temps imparti (alloué).

3.1.8.4 Nombre de blocs (compétition « à vue »)

Le nombre de bloc pour les qualifications est de 5 et pour les finale est de 4

3.1.8.5 Un circuit sans observation collective

Les compétiteurs tentent de réaliser un nombre de bloc « à vue » imposés dans un ordre prédéfini. Après chaque bloc, ils disposent d'un temps de repos égal au temps alloué pour l'escalade de chaque bloc. Ils peuvent tenter les blocs autant de fois qu'ils le désirent durent cette période. Ce temps est de 5 minutes. Le compétiteur doit rester en zone d'isolement de 5 minutes après sur dernier bloc, en cas d'appels.

Durant toute la durée du tour, les compétiteurs ne peuvent avoir aucun contact avec les personnes à l'extérieur de la zone d'isolation (10.1)

Le début, la fin de la période d'escalade ou de repos est annoncée par un signal sonore suffisamment fort pour qu'il soit parfaitement audible par les concurrents.

À ce signal, les concurrents qui grimpent doivent arrêter leur prestation et se rendre immédiatement dans la prochaine zone d'isolement, ou ils ne peuvent voir le bloc suivant.

Les concurrents qui terminent leur période repos rejoignent le bloc suivant.

3.1.9 La réussite d'un bloc

Le bloc est réussi :

- Si le participant contrôle la dernière prise du bloc avec les deux mains.

  Le juge note pour chaque tentative, la réussite ou l'échec.

3.1.10 Compilation d'une tentative.

Dans tous les cas, le nombre d'essais est comptabilisé lors des compétitions de bloc. Une tentative est comptabilisée :

- Dès que le corps du grimpeur quitte le sol.
- Si le participant touche d'autres prises que celles de départ.
- Le compétiteur ajoute des marqueurs (tick mark)

Si un incident technique survient lors de la tentative du grimpeur, cette dernière n'est pas comptabilisée si le grimpeur arrête immédiatement. Dans le cas où le compétiteur choisit de poursuivre sa tentative et qu'il chute, cet essai est comptabilisé.

3.1.11 Comptabilisation de la prise Zone

La prise zone est comptabilisée (compétition à vue seulement).

1. Lorsque le compétiteur contrôle ou utilise la prise.

2. Lorsque le compétiteur réussit le bloc sans utiliser cette prise.

Le juge de bloc indique la validation ou non de la prise zone ainsi que le nombre d'essais pour la validation de celle-ci.

3.2 La sécurité

3.2.1 Les surfaces de réception

La dimension et positionnement des surfaces de réceptions est déterminé par l'ouvreur en chef. Les matériaux de réception doivent être adéquats et présenter le moins de jonctions possibles. Dans le cas où l'ouvreur en chef juge les installations non sécuritaires, il se réfère au juge en chef qui décidera de poursuivre l'événement ou non.

3.2.2 La hauteur maximale des blocs

La hauteur maximale des blocs pour les catégories est la suivante :

1. Juvénile A, B, junior, C et ouverte : 3 mètres (9,85 pieds)

2. Juvénile D et E; 2 mètres (6,56 pieds)

La hauteur maximale est mesurée depuis la surface de réception jusqu'à la partie la plus basse du corps du concurrent tenant la prise de fin.

3.3 Incidents techniques

À lire en plus des dispositions communes des incidents techniques 1.3.

3.3.1 Déclaration de l'incident

Dans le cas d'un incident technique, le juge de bloc doit immédiatement noter le temps restant et convoquer le juge en chef afin que celui confirme l'incident. Le juge en chef prend alors les mesures selon les dispositions communes 1.3 et selon les cas suivants :

3.3.2 Dans le cas d'une compétition format « à vue » sans observation collective

3.3.2.1 L'incident est réparé avant la fin du temps d'escalade

Le compétiteur a le choix de continuer son essaie immédiatement ou de continuer plus tard. Si il choisit de continuer immédiatement, l'incident est clos et sans appel possible. Si il choisit de

continuer plus tard, le juge en chef décidera du moment où le compétiteur pourra reprendre sa tentative dans le bloc dans le temps restant avant l'incident, avec un minimum de 2 minutes

3.3.2.2 L'incident ne peut pas être réparé avant la fin du temps d'escalade

Au signal le tour est arrêté pour tous les compétiteurs suivant le concurrent victime de l'incident technique. Le compétiteur précédent (dans les blocs suivants) continu son tour.

Après réparation, le compétiteur victime de l'incident peut reprendre sa tentative dans le bloc dans le temps restant avant l'incident, avec un minimum de 2 minutes. La compétition reprend alors son déroulement normal.

3.3.3 Dans le cas d'une compétition format « à vue » avec observation collective

Dès la validation de l'incident technique, le compétiteur est raccompagné dans la zone d'attente pour attendre la réparation.

Après réparation, le compétiteur victime de l'incident peut reprendre sa tentative dans le bloc dans le temps restant avant l'incident, avec un minimum de 2 minutes. La compétition reprend alors son déroulement normal.

3.3.4 Dans le cas d'une compétition « Flash »

Dès que l'incident a été validé par le juge en chef, le bloc est inaccessible durant la période des réparations.

Si le compétiteur désire poursuivre une fois l'incident technique annoncé par le juge, sa tentative est comptabilisée. S'il arrête sa tentative, il a le droit de recommencer et la tentative précédente n'est pas comptabilisée.

3.4 Le classement

3.4.1 Le classement après chaque tour

Pour chaque bloc, la feuille de résultats comporte :

- La réussite ou non du bloc

Et pour les tours sous forme de circuits :

- La tenue de la prise « zone »
- Le nombre d'essais effectués en cas de réussite
- Le nombre d'essais effectués pour tenir la prise « zone »

3.4.2 Le classement pour les formats « À vue »

Dans une compétition de format « À vue », le compétiteur est classé selon :

- Le nombre de blocs réussi, en ordre décroissant
- Le nombre de prises « zone » tenues en ordre décroissant
- La somme des essais pour réussir les blocs par ordre croissant
- La somme des essais effectués pour tenir les prises « zone », par ordre croissant.

3.4.3 Quota pour les finales.

3.4.3.1 Quota senior et junior

Nombre de compétiteurs en qualification	Finale	Nombre minimum de Québécois Finale
30 +	8	5
15 -29	6	4
8 -14	5	4
6 - 7	4	3
<=5	3	3

Lors des championnats québécois, les compétiteurs provenant de l'extérieur du Québec seront en addition au quota.

4 Règlements de vitesse

Ces règlements sont à lire conjointement aux dispositions communes.

4.1 Règlements techniques

4.1.1 Introduction

L'escalade de vitesse consiste à gravir une voie encordée en moulinette le plus rapidement possible.

La course se tient sur 2 voies parallèles identiques ou les compétiteurs ne peuvent pas se gêner. La corde doit être placée de façon identique dans les deux voies. Les voies ne doivent pas changer de durant toute la compétition. Il est préférable d'utiliser la voie officielle internationale.

4.1.2 Les rondes

Les compétitions de vitesse se déroulent en deux rondes, qualification et finale.

Qualification :

> Chaque compétiteur fait une tentative dans chaque voie. La meilleure des deux (2) prestations est retenue pour le classement.

Finale :

> En format élimination (voir Annexe I pour la charte des ordres de passage)

La ronde de pratique est obligatoire pour la vitesse, tous les participants doivent se présenter dans l'ordre de passage.

Les grimpeurs ne peuvent faire les deux voies de vitesse une après l'autre. Tous les compétiteurs doivent avoir un temps de repos de 5 minutes minimum entre les deux voies.

4.1.3 Le chronométrage

Le chronométrage est assuré soit :

1. Par un système électrique ayant une précision d'au moins un centième de seconde. Le système doit intégrer un temps de réaction d'un dixième de seconde.

2. Manuellement avec des chronomètres précis au centième de seconde, par 3 juges différents pour chacune des deux (2) voies. Le temps retenu et indiqué par le Juge en chef est le temps médian (le temps maximum et minimum des chronomètres est écarté).

4.1.4 La cloche

Un dispositif est installé en haut de chaque voie afin que le compétiteur puisse le toucher pour signaler l'atteinte de la fin de la voie. Il peut émettre un signal sonore ou un allumer une lampe de couleur visible.

4.1.5 Les juges de voies

Pour chaque voie il y a :

- Trois juges pour le chronométrage (seulement dans le cas d'un chronométrage manuel)
- Un juge chargé pour les faux départs (s'il n'y a pas de système automatique pour la détection des faux départs)
- Un juge en charge de donner le signal de départ

Ils sont tous supervisés par le juge en chef.

4.1.6 Nombre de compétiteurs et ordre de passage.

Le nombre de compétiteurs est fixé par l'organisateur de l'événement.

1. Qualification : l'ordre de passage est réalisé par un tirage au sort.

2. Finale : l'ordre de départ est établie selon la charte en annexe I pour les rondes d'élimination.

4.1.7 Quota pour la ronde finale

Pour une finale en format élimination, le quota sera le suivant :

Nombre de compétiteur en qualification	Finale
16 ou plus	16
8 - 15	8
4 - 7	4

4.1.8 Démonstration

Deux démonstrations de la ou des voies sont réalisées par un ouvreur désigné par l'ouvreur en chef. La première à vitesse normale et la seconde le plus rapidement possible. Il n'y a pas de démonstration lorsque la voie standard internationale est utilisée.

4.1.9 Observation

Il n'y a aucune période d'observation puisque la voie n'est pas cachée.

4.1.10 Procédures d'escalade

4.1.10.1 Procédures de départ.

Le compétiteur positionne le dispositif de départ le plus rapidement possible et se place à 2 mètres du mur, dos au mur, et attend les consignes du juge. L'assureur encorde le compétiteur à ce moment.

Une fois les deux compétiteurs en position d'attente, le juge entame la procédure de départ.

4.1.10.2 Commandements de départ

1. « À vos marques » : Les compétiteurs doivent rejoindre la position de départ, soit un pied au sol et l'autre sur la première prise de pied de la voie et les deux mains sur la ou les prises de départ. Les compétiteurs disposent de 4 secondes pour se positionner sinon ils peuvent se voir emmètre un carton jaune.

2. « Prêt » : Les compétiteurs doivent rester immobiles.

1 seconde plus tard

3. Signal sonore audible : 3 bips séparés d'une seconde. Le dernier bip doit être d'une tonalité plus élevée.

Le juge utilise tous les moyens nécessaires pour bien se faire entendre des participants. Si les compétiteurs ne sont pas prêts, les compétiteurs ont la possibilité de demander un arrêt dans la procédure de départ une seule fois avant chacune des tentatives avant que le juge ait dit « prêt ».

4.1.10.3 Début d'une tentative

La tentative d'un compétiteur est considérée commencée lorsque le juge annonce le départ (signal sonore).

4.1.10.4 Le faux départ

Le faux départ est annoncé par le juge si un compétiteur démarre avant le signal donné en 4.1.10.2.

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

Pour les catégories juvénile A, juvénile B, junior et ouverte, un compétiteur commettant **1 faux départ** est éliminé.

Pour les catégories juvénile C, D et E, un même compétiteur commettant **2 faux départs** est éliminé.

Le compétiteur éliminé est classé dernier pour la ronde et ne grimpe plus. Lors de la ronde de demi-finale, le grimpeur perd la manche et grimpe dans la petite finale (manche pour la médaille de bronze).

4.1.10.5 Fin d'une tentative dans une voie.

Au sommet de chaque voie, le compétiteur termine sa tentative lorsqu'il touche le dispositif prévu à cette fin.

4.1.10.6 Arrêt d'une tentative

Dans le cas d'un arrêt d'une tentative par le compétiteur :

- En qualification : le temps n'est pas pris en compte, le compétiteur termine dernier.
- En finale : le compétiteur perd son tour au bénéfice de l'autre

Arrêt d'une tentative si le compétiteur :

- Chute
- Touche une prise ou une partie du mur qui n'est pas autorisé dans le parcours.
- Utilise les parties interdites de la SAE.
- Touche le sol avec n'importe quelle partie du corps après le départ.

4.1.10.7 Après une tentative

Lorsque le compétiteur a terminé sa tentative, il rejoint la zone d'attente délimitée par le juge. S'il accède en finale, il demeure dans cette zone, sinon il quitte la zone après que le juge en chef l'en avise.

4.2 Sécurité

4.2.1 Généralité

Le juge en chef, le juge de voie et l'ouvreur en chef inspectent les parcours avant chaque début de phase de qualification et finale afin de s'assurer que les conditions du parcours sont sécuritaires.

Le juge en chef a l'autorité nécessaire afin de demander un changement d'assureur durant la compétition s'il juge que celui-ci représente un danger pour les compétiteurs.

4.2.2 La corde

Il est préférable d'utiliser un système d'assurage automatique conçu pour l'escalade de vitesse (systèmes approuvés par l'IFSC).

4.2.3 Le compétiteur

Chaque compétiteur doit posséder du matériel certifié CE ou UIAA et doit savoir l'utiliser.

4.3 Incidents techniques

En complément aux dispositions générales

4.3.1 Les types d'incidents techniques

Pour le volet d'escalade de vitesse, les incidents techniques peuvent être les suivants :

- La corde pourrait gêner le participant (trop de tension ou de mou)
- Une prise cassée ou desserrée.
- Un problème avec le système de chronométrage
- Tout autre événement qui se produit, qui affecte la tentative du grimpeur qui avantage ou désavantage la performance qui n'est pas de sa responsabilité.

4.3.2 Traitement de l'incident technique.

En complément aux dispositions communes avec quelques spécifications suivantes :

- Si un compétiteur tombe et indique qu'un incident technique a provoqué sa chute, le juge traite alors sa demande. L'ouvreur en chef procède à la vérification et ensuite aux corrections si nécessaires.
- Si l'incident survient en finale dans la deuxième voie, le compétiteur victime de l'incident confirmé par le juge en chef se voit accordée une période de 5 minutes de récupération au pied du mur ou dans la zone d'isolement. Si l'incident survient dans la première voie de la finale, le grimpeur fait sa tentative immédiatement dans la deuxième voie disponible.
- En qualification, le concurrent est autorisé à faire une autre tentative et si possible, la tentative durant laquelle est survenu l'incident peut être comptabilisé pour établir le classement du tour si elle est plus avantageuse pour le compétiteur.
- Dans le cas des voies identiques en qualification ; le compétiteur bénéficiant d'un incident technique doit effectuer sa deuxième tentative en dernière position. S'il est déjà classé premier avec la performance de sa première tentative, il n'est pas autorisé à faire une tentative supplémentaire.
- En finale ou demi-finale ;
    - On arrête l'autre compétiteur afin d'éviter la fatigue, si l'incident est confirmé, les deux compétiteurs recommencent leur tentative.
    - Si l'incident n'est pas confirmé, l'autre compétiteur remporte la manche.

4.4 Classements

4.4.1 Ronde de qualification

Le compétiteur fait successivement 2 tentatives dans une des deux voies. On retient le meilleur temps des 2 tentatives. Si le compétiteur chute lors d'une tentative, on retient le temps de l'autre tentative. S'il chute deux fois, il est classé dernier.

4.4.1.1 Gestion des égalités

Si le quota pour les finales est dépassé, les méthodes suivantes seront utilisées pour briser l'égalité.

a. Le temps au 1/1000 de seconde pourra être utilisé si le système le permet.

b. Le deuxième temps des compétiteurs sera utilisé (1/1000 de seconde si possible).

c. Un compétiteur n'ayant pas de deuxième temps est classé après un celui qui a un deuxième temps

d. Si l'égalité persiste, les compétiteurs feront un essaie supplémentaire sur la voie A (gauche).

4.4.2 Ronde finale

Le classement des compétiteurs battus en huitième de finale et en quart de finale est effectué en fonction du temps réalisé dans le tour.

Si un compétiteur chute avant la fin de la voie, il perd la manche et l'autre est vainqueur. Si les deux compétiteurs chutent, ils recommencent la manche.

En finale ; si un compétiteur chute avant la fin de la voie, il perd la manche, si les deux chutent, ils recommencent la manche.

4.4.3 Temps et classement général

Le résultat général doit faire apparaître les temps de toutes les manches de la compétition.

Chapitre 2 – Les niveaux de compétition

Ces règlements précisent par type d'événement les règles applicables stipulées dans le chapitre précédent.

5 Catégories et Divisions

5.1 General

Les compétiteurs sont divisés premièrement par groupe d'age et ensuite par division .

5.2 Catégories juniors

5.2.1 Juniors

Catégories pour garçons et filles. L'âge doit être atteint en date du 31 décembre de l'année durant laquelle la saison de compétition se termine.

La catégorie dans laquelle participe un athlète est en fonction de son âge au 31 décembre de l'année du championnat provincial de la saison en cours. Ex. saison 2019-2020, c'est l'âge au 31 décembre 2020 qui détermine la catégorie de l'athlète.

Catégorie	Age	Année de naissance	Type d'escalade de difficulté
Juvénile E	9 ans et moins	2010 et moins	Moulinette
Juvénile D	10 – 11 ans	2009 - 2010	Moulinette
Juvénile C	12 - 13 ans	2007 - 2008	Moulinette
Juvénile B	14 - 15 ans	2005 - 2006	Premier de cordée
Juvénile A	16 - 17 ans	2003 - 2004	Premier de cordée
Junior	18 - 19 ans	2001 - 2002	Premier de cordée

5.2.2 Sénior

Catégorie ouverte (OPEN) ; catégories ouvertes à tous 16 ans et plus– Premier de cordée

La catégorie dans laquelle participe un athlète est en fonction de son âge au 31 décembre de l'année du championnat provincial de la saison en cours. Ex. saison 2019-2020, c'est l'âge au 31 décembre 2020 qui détermine la catégorie de l'athlète.

5.3 Divisions

5.3.1 Division 1 (compétitif)

Cette division comporte un classement général et des championnat provinciaux. Les athlètes ont la possibilité de se rendre aux championnats régionaux ainsi qu'au nationaux.

Lors des compétitions de bloc, le Format « à vue » avec finales sera utilisé.

Catégories : C / B / A / Jr / Ouverte

5.3.2 Division 2 (développement)

Cette division comporte un classement général (sauf pour les catégories D et E). Il n'y a pas de championnat provincial et les athlètes ne peuvent se qualifier pour les régionaux.

Catégories : E / D / C / B / A / Jr / Ouverte

Lors des compétitions de bloc, le format sera « Flash » de 10 blocs scrambles (avec zone) .

Il n'y a pas de compétitions de voies sauf pour les catégories D et E.

6 Compétition d'escalade de difficulté

Ces compétitions peuvent se dérouler selon les dispositions suivantes :

6.1 Local

Juvénile A, B, junior et ouverte

1. Deux (2) tours dénommés Qualification et Finale.
    a. Qualification : « flash » avec **2 voies** (chapitre 2.1.1)
    b. Finale : une voie « à vue »

Juvénile C, D et E

1. Un (1) tour dénommé Qualification.
    a. Qualification : « flash » avec au **4 voies** (chapitre 2.1.1)
    b. Aucune finale

6.2 Championnat

Juvénile A, B, C, junior et ouverte

1. Deux (2) tours dénommés Qualification et Finale
    a. Qualification **: 2 voies** « flash » (chapitre 2.1.1)
    b. Finale : **une voie** « à vue » obligatoirement (chapitre 2.1.1)

Les quotas pour la finale sont calculés selon le nombre de compétiteur comme indiqués au chapitre 2.4

Juvénile D et E

1. Un (1) tour dénommé Qualification.
    a. Qualification : « flash » avec au **4 voies** (chapitre 2.1.1)
    b. Aucune finale

7 Compétition d'escalade de bloc.

7.1 Division 1

Deux (2) tours dénommés **Qualification et Finale.**

a. Qualification : « à vue » (chapitre 3.1.3) avec 5 blocs par catégories.
b. Finale : 4 problèmes « à vue »

7.2 Division 2

Un seul tour format « Flash » avec 10 blocs comportant une prise zone. Les compétiteurs disposent de 2 heures pour compléter leurs blocs avec un maximum de :

- Juvénile C, B, A, junior et ouverte : 5 essais par bloc.
- Juvénile D et E : 8 essais par bloc.

8 Compétition de vitesse

Les règles sont définies dans le précédent chapitre aux points 4.

Chapitre 3 – Les appels

9 Règles générales

Définition : un appel est la possibilité laissée au compétiteur ou à son entraineur de contester une décision prise par un juge, à moins d'avis contraire dans les règlements précédents.

9.1 Appel contre une décision d'arrêt d'une tentative.

9.1.1 Compétition de difficulté et de vitesse et de bloc

Si le juge de voie arrête la tentative d'un compétiteur suite à une faute technique, son entraîneur ou lui-même peuvent demander un appel à cette décision. Ils doivent le faire immédiatement oralement.

Lors d'une compétition de bloc, si le compétiteur ou l'entraineur ne sont pas d'accord avec la décision du juge, ils doivent faire appel au plus tard à la fin de la prochaine rotation (prochaine période de 5 minutes).

Dans le cas d'une compétition nécessitant une isolation, le compétiteur est raccompagné dans une zone d'isolation séparé en attendant la décision du juge en chef.

S'il obtient gain, il a droit à un nouvel essai selon les mêmes modalités qu'un incident technique. Dans le cas contraire, la décision initiale est validée et sans appel.

9.2 Appel contre des résultats officiels

Dès la publication des résultats officiels signés par le juge en chef, un compétiteur ou son entraîneur, peut déposer un appel sur ces résultats dans un délai de 15 minutes. Pour les finales, ce délai est de 5 minutes.

Les appels doivent être déposés par écrit en utilisant le formulaire officiel de la FQME et accompagné d'un montant de 60$ comptant. En cas de gain de cause par le compétiteur, la totalité du montant lui est remis, sinon le montant est conservé par la FQME.

Passé le délai, tout appel est déclaré irrecevable.

Chapitre 4- Sanctions sportives

Les sanctions sportives suivantes sont destinées à assurer le bon déroulement d'un événement coupe Québec.

10 Le pouvoir du juge en chef

Le juge en chef à l'autorité en matière de sanction sportive à l'intérieur de la zone de compétition.

La zone de compétition se définie comme étant :

- La SAE où se déroule l'événement
- Les zones d'observation
- Les zones d'isolement
- Les zones de transit
- La zone du podium

Le juge en chef peut demander l'expulsion immédiate de la zone de compétition toute personne en contravention avec les règlements du présent document ou dont le comportement nuit au bon déroulement de l'événement. Si nécessaire le juge en chef peut suspendre le déroulement de l'événement tant que sa demande n'aura pas été satisfaite.

10.1 Les infractions dans l'aire de compétition.

Le juge en chef peut prendre les mesures énumérées ci-dessous, indiqués par ordre croissant d'importance, concernant les violations des règlements et les problèmes de comportement d'un compétiteur :

- Un avertissement oral informel
- Un avertissement officiel matérialisé par la présentation d'un carton jaune.
- Une disqualification de la compétition, matérialisée par la présentation d'un carton rouge. Dans ce cas le compétiteur est mentionné disqualifié dans les résultats officiels.

10.1.1 Les cartons jaunes

Le juge en chef peut présenter un carton jaune à un compétiteur dans les cas suivants :

- Retard injustifié dans la zone d'isolation après la période d'observation
- Ne pas se présenter à temps dans la zone de compétition
- Se présenter avec matériel d'escalade technique non conforme.
- Ne pas commencer sa tentative après l'ordre du juge de voie
- Ne pas s'arrêter immédiatement après l'ordre d'arrêt du juge de voie.
- Avoir une conduite ou un langage irrespectueux envers les officiels ou les autres compétiteurs.
- Conduite antisportive
- Distraire ou gêner un autre compétiteur lors de sa préparation ou de sa tentative.
- Refuser d'obéir à toute instruction d'un officiel

Suite à la présentation d'un carton jaune, le compétiteur doit immédiatement réagir et corriger son comportement, dans le cas contraire le juge en chef peut lui présenter un carton rouge.

Lors des événements de vitesse et difficulté, ce sont deux événements distincts dans le traitement des cartons jaunes. Donc une personne pourrait avoir deux cartons jaunes en vitesse cela n'affectera pas sont événement de difficulté. Ceci s'applique pour les éléments techniques seulement, les avertissements sur le comportement sont valides pour les deux.

Lorsqu'un compétiteur reçoit **trois (3) cartons** jaunes dans la **même saison** (pas nécessairement durant le même événement) peu importe la discipline (difficulté, vitesse ou bloc), le compétiteur **ne peut plus prendre part à aucun événement pour la saison en cours.**

La présentation d'un second carton jaune au cours du même événement pour quelque comportement que ce soit, entraine automatiquement la disqualification du compétiteur.

10.1.2 Les cartons rouges

Le juge en chef peut présenter un carton rouge à un compétiteur dans les cas suivants, sans qu'un carton jaune ou avis oral ait au préalable été présenté par au compétiteur.

- Présentation d'un deuxième carton jaune durant le même événement
- Observer les voies à l'extérieur de la zone d'isolement.
- Utiliser un outil de communication interdit dans l'aire de compétition
- Prendre des renseignements sur une voie ou un bloc ou sur la progression des autres concurrents auprès des personnes situées en dehors de la zone d'observation ou d'isolement.
- Avoir une conduite antisportive qui pourrait mettre en danger les autres concurrents.
- Adopter une attitude dangereuse pour lui-même ou les assureurs telle que les sauts volontaires avant une chute.

10.2 Modalités

Le juge en chef procède de la manière suivante pour intervenir auprès d'un compétiteur qui enfreint les règlements :

- Interpellation de l'intéressé
- Présentation officielle du carton
- Dans le cas d'un carton rouge, le juge en chef remet une fiche explicative à l'intéressé.

Le juge en chef doit tenir un rapport du nombre de carton jaune et rouge émis lors de chaque événement.

Annexe I – Politique sur le comportement antisportif

CONSIDÉRANT QUE

1. La FQME a adhéré à l'Avis sur l'éthique en loisir et en sport du Ministère de l'Éducation, du loisir et du sport du Québec et adhère aux valeurs véhiculées par l'Avis, notamment : équité, plaisir, respect, santé, sécurité et intégrité de même que la prévention de la violence, de l'abus et du harcèlement[1].

2. La commission sportive de la FQME adhère à la vision du Centre Canadien sur l'Éthique en Sport (CCES) : Le sport au Canada est juste, sécuritaire et ouvert pour tous[2].

3. La commission sportive de la FQME reconnait que le sport possède un potentiel important comme contribution à la santé, à l'équilibre et au développement de la personne et que le bien-être et l'épanouissement de tous constituent une priorité située au-delà de la performance et de la victoire sportive.

4. La commission sportive de la FQME condamne l'usage de la violence sous toutes ses formes et l'utilisation d'un langage incorrect, irrespectueux ou harcelant envers les athlètes, les entraineurs, les officiels, les bénévoles, les organisateurs et les spectateurs.

PAR CES MOTIFS

1. La procédure décrite ci-dessous s'applique dans le cas de tout **spectateur,** incluant les **parents,** qui adopterait un **comportement antisportif** contrevenant aux points énoncés ci-dessus.
2. La procédure décrite ci-dessous ne s'applique **pas** aux **athlètes**. La procédure encadrant les comportements antisportifs provenant d'un athlète est décrite aux sections 9.1 et 9.2 des règlements de la Coupe Québec[3].
3. La procédure décrite ci-dessous s'applique lors de tous les événements et toutes les compétitions de la Coupe Québec à compter du _____.

La présente sera transmise à l'ensemble des clubs compétitifs du Québec, qui devront assurer la transmission de l'information à leurs athlètes et aux parents d'athlètes.

[1] Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport du Québec. 2016. Avis sur l'éthique en loisirs et en sport. En ligne. http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/loisir-sport/AvisEthiqueLoisirSport_Avis.pdf
[2] Centre canadien pour l'éthique dans le sport. En ligne. https://www.cces.ca/fr/mission-et-vision
[3] FQME. Version 11 des règlements de la Coupe Québec. Section 10

Procédure s'appliquant dans le cas d'un comportement antisportif adopté par un spectateur

1- Un individu peut, en tout temps lors d'une compétition, demander à remplir un formulaire officiel de plainte afin de faire part de son insatisfaction aux organisateurs. Ainsi, si un spectateur se comporte de façon antisportive, il lui sera demandé de cesser ce comportement et sera invité à remplir un formulaire de plainte, s'il le désire.

2- Si un comportement antisportif (le même ou un autre) est répété, le juge en chef donne un avertissement officiel au spectateur concerné, matérialisé par la présentation d'un carton jaune.

3- Si un comportement antisportif (le même ou un autre) est répété à la suite d'un avertissement officiel, et ce, lors du même événement ou lors d'un autre événement de la même saison de compétition, le directeur technique de la compétition demande au spectateur de quitter les lieux de la compétition. Le juge en chef matérialise l'éviction du spectateur par la présentation d'un carton rouge.

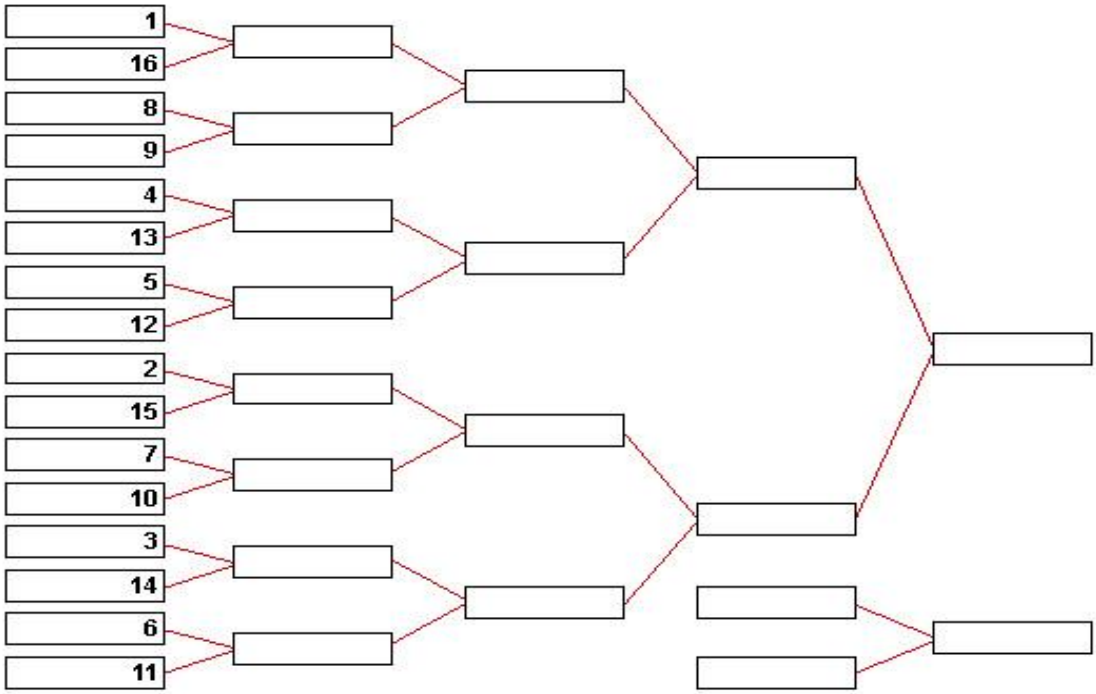
4- En cas de refus de quitter, le juge en chef suspend la compétition, et ce, jusqu'au départ de l'individu concerné. Les modalités de suspension sont déterminées par le juge en chef et le directeur technique de l'événement.

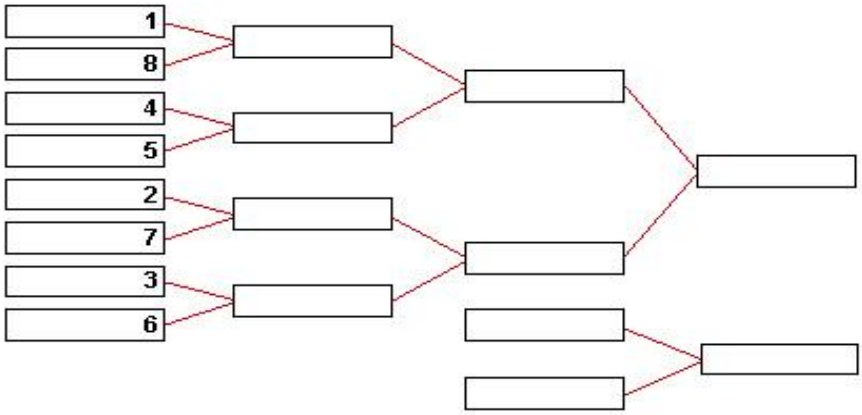
5- Dans tous les cas, un rapport d'événement est produit par le juge en chef.

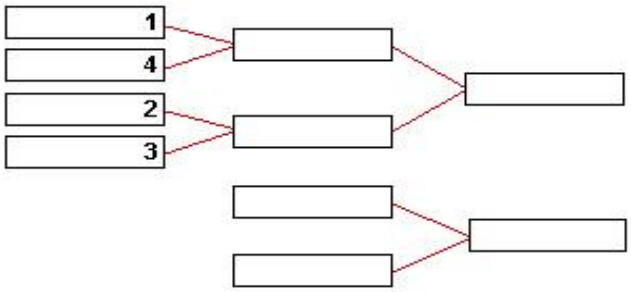
6- Dans tous les cas, un suivi verbal avec le club concerné est réalisé sur place.

7- Dans tous les cas, un suivi écrit avec le club est effectué au cours des trois semaines suivant l'événement.

Annexe II – Finales de vitesse – format élimination

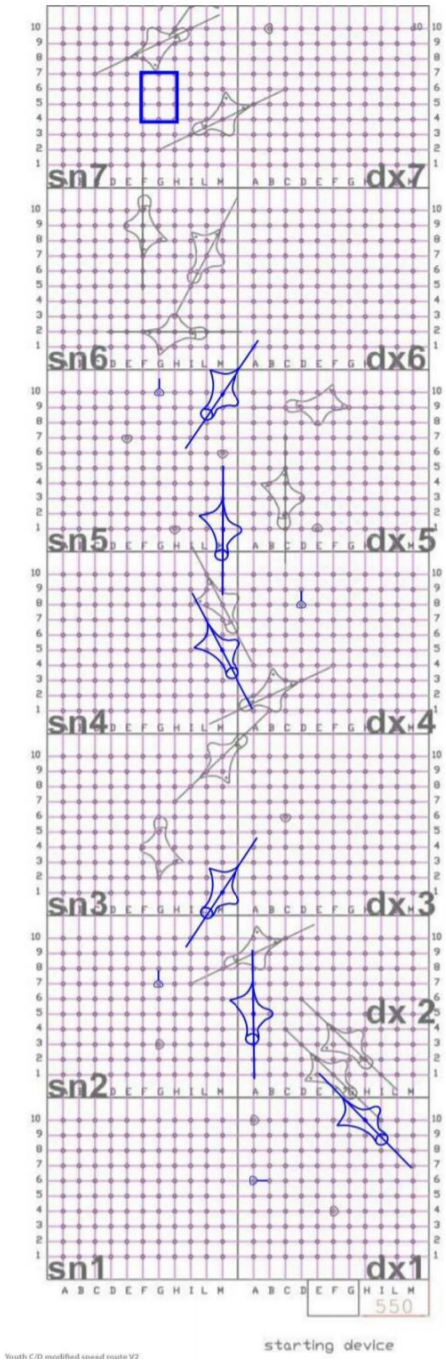
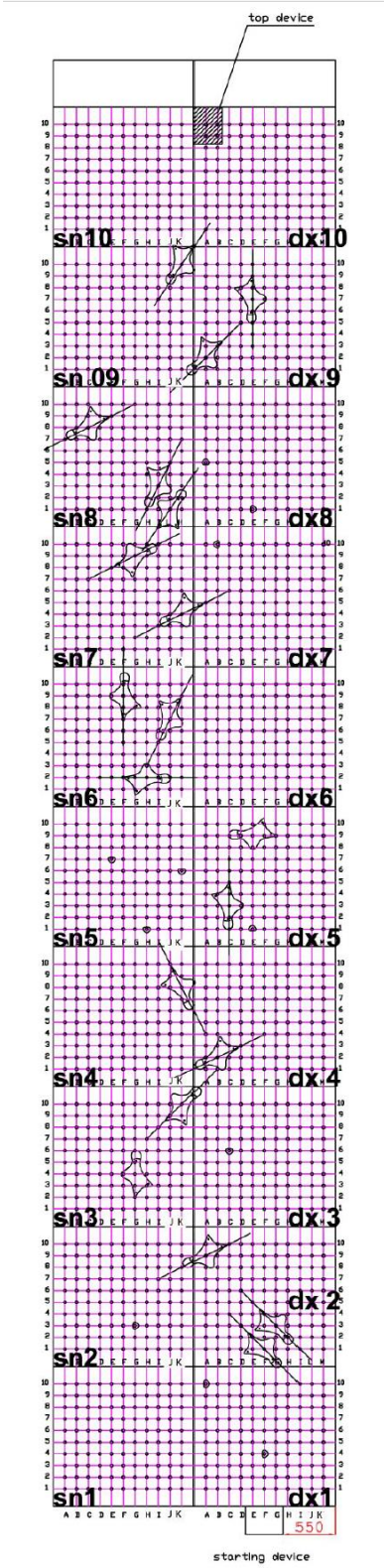






Annexe III - Plans des voies de vitesse

Juvénile C, D et E. Voie de 10 mètres



Juvénile A, B, Junior et Ouverte. Voie de 15 mètres