

Rôles	COMPETENCES	acquis	Non acquis
<p>ASSUREUR</p> <p>/ 12 pts</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accueille le compétiteur et vérifie ... 2. Prend le mou nécessaire avant la parade 3. ne quitte jamais le grimpeur des yeux 4. parade avec les mains (au niveau des épaules si dévers, au bassin si paroi verticale) 5. position stable 6. juste après le mousquetonnage du 1^{er} point, saisir la corde pour assurer le grimpeur sans le quitter des yeux, se décaler de l'axe de chute, contre le mur. 7. ajuster le mou en se déplaçant 8. entre le 1^{er} et le 2^e mousquetonnage: se situe à bonne distance du mur (contre le mur en dehors de l'axe du grimpeur), puis à 1 m du mur après la 2^e dégainé. 9. donner du mou par déplacement et, au besoin par mouvement de bras en 3 tps 10. le brin de vie n'est jamais lâché 11. jamais de "pince" des 2 brins 12. très attentif lors du 2^e mousquetonnage 		
<p>JUGE DE VOIE</p> <p>/ 8 pts</p>	<p>Avant le début de l'épreuve :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lire avec attention le plan de la voie 2. demander toutes les précisions à l'ouvreur (cheminement de la voie et partie préhensible des prises) <p>pendant l'épreuve :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. déclenche le chrono au départ du grimpeur 2. en cas de yoyo, prévient le concurrent pour qu'il remédie à l'incident (et sait lui indiquer comment y remédier : on retire et replace la dégainé du bas) 3. informe nominativement qu'il ne lui reste qu'une minute 4. repère la dernière prise atteinte et reporte la prestation sur les feuilles de résultat du groupe 5. note la voie réussie après mousquetonnage de la dernière dégainé et tenue de la dernière prise 6. fait signer la feuille de groupe à l'issue du passage du concurrent 		
<p>JUGE DE BLOC</p> <p>/ 10 pts</p>	<p>Avant le début de l'épreuve :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. demande les précisions à l'ouvreur pour transmettre les infos nécessaires au concurrent (prises de départ, intermédiaire...) 2. Vérifie que les tapis soient bien installés et couvrent l'espace de chute <p>Pendant l'épreuve :</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. déclenche le chronomètre. (Tps 5 mn et 5 essais au maximum) 4. vérifie la position de départ (prises identifiées par l'ouvreur) 5. dès que le corps a quitté le sol, la prestation est commencée et compte pour un essai 6. la prise bonus est comptabilisée si elle est tenue 2 sec avec au moins une main, ou si la prise suivante est tenue. 7. informe le concurrent, nominativement, qu'il ne lui reste qu'1 minute. 8. annonce la fin de la prestation. 9. note pour chaque grimpeur le nombre d'essais qui lui ont été nécessaires pour réussir le bloc (si réussite) ainsi que le nombre d'essais pour tenir la prise bonus. le bloc est réussi si la prise de sortie (identifiée par une couleur) est tenue 2 sec à 2 mains, corps stabilisé et que vous avez annoncé "réussi". 10. signe la feuille de groupe à l'issue du passage des concurrents. 		

En rouge, les compétences éliminatoires si non acquises

Nom:

Prénom:

date de naissance:

Etablissement :

Note :