

COMPÉTENCE ATTENDUE :

Niveau 2 :

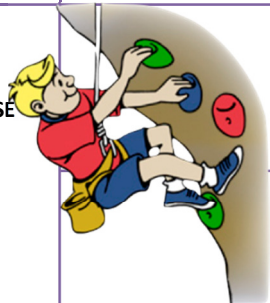
Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes, à son meilleur niveau, en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras. Assurer un partenaire en toute sécurité.

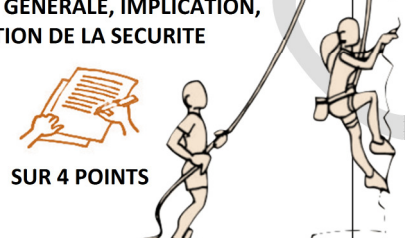
SITUATION PROPOSÉE :

- S'équiper pour enchaîner en moulinette deux voies différentes, à son meilleur niveau (cotations de 3c à 5b)
- Une cordée est composée obligatoirement d'un grimpeur, d'un assureur
- L'assurage est réalisé en « corde molle » une fois que le grimpeur a dépassé la ligne de sécurité
- Deux essais sont autorisés par voie pour chaque grimpeur. En cas de chute, le grimpeur reprend en bas de la voie
- Le temps défini pour réaliser la voie est de 4 minutes
- Tout dépassement de temps est pénalisé
- Avant le début de l'épreuve, le grimpeur annonce son projet de voie et de temps

PERFORMANCE GRIMPEUR SUR 6 POINTS	2 voies réussies de niveau 3c à 5b au maximum de hauteur dans le délai imparti 3 points/réalisation Total/6 points	0.5 à 1	1.5 à 2	2.5 à 3	3.5 à 4	4.5 à 5	5.5 à 6
		2 Voies réalisés de niveau 3c Hors délai 0.5 Délai respecté 1	2 Voies réalisés de niveau 4a Hors délai 1.5 Délai respecté 2	2 Voies réalisés de niveau 4b Hors délai 2.5 Délai respecté 3	2 Voies réalisés de niveau 4c Hors délai 3.5 Délai respecté 4	2 Voies réalisés de niveau 5a Hors délai 4.5 Délai respecté 5	2 Voies réalisés de niveau 5b Hors délai 5.5 Délai respecté 6

PROJET SUR 2 POINTS	Pertinence et lucidité sur 2 points	Ne réalise pas son projet = 0 point	Réalise son projet à demi = 0.5 point	Réalise son projet hors délai = 1 point	Enchaîne les 2 voies dans le temps réglementaire = 1.5 point	Enchaîne les 2 voies à son meilleur niveau = 2 points
----------------------------	--	-------------------------------------	---------------------------------------	---	--	---

	GRIMPEUR Sur 5 points	0 à 1.5	2 à 3.5	4 à 5
	le grimpeur tâtonne, hésite ; évolution lente et heurtée	Le grimpeur enchaîne, l'activité est dynamique, mais parfois saccadée	Le grimpeur anticipe, l'activité est fluide Le grimpeur répartit son effort et sa vitesse de progression, il sait utiliser des PME (positions de moindre effort)	
ASSUREUR Sur 3 points	0 à 0.75	1 à 1.75	2 à 3	
L'activité de l'assureur nécessite quelques rappels (corde trop molle ou trop tendue)	L'assureur suit l'activité du grimpeur, la sécurité est maîtrisée	L'assureur favorise l'évolution du grimpeur, réagit en fonction de son niveau, et des caractéristiques de la voie (sécurité optimale)		

ATTITUDE GÉNÉRALE, IMPLICATION, GESTION DE LA SÉCURITÉ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'impliquer dans le cycle et les séances de manière lucide et responsable, adopter une attitude concentrée, vigilante, adaptée à une activité « à risque » telle que l'escalade. ▪ Connaître, accepter et appliquer scrupuleusement les règles et consignes de sécurité ; être concentré et vigilant ▪ Accepter de fonctionner avec tous les élèves du groupe sans restriction et en adoptant une attitude positive ▪ Savoir s'équiper, s'encorder, vérifier l'équipement de son partenaire et avoir à l'esprit qu'il s'agit d' « une équipe de cordée » et non d'une activité individuelle ▪ Savoir assurer en 4 temps (A B C D ; avaler, bloquer, croiser, décroiser) sans lâcher le brin inférieur
 SUR 4 POINTS	Accepter et assumer les différents rôles successifs de grimpeur, assureur, coach, chronométrateur