

ESCALADE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE										
COMPETENCE ATTENDUE												
<p style="text-align: center;">Session 2016</p> <p>Niveau 4 : Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 6. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.</p>		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 6a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont en place.</p> <p>Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête 1 voie plus ou moins connue tirée au sort parmi deux voies possibles de même cotation.</p> <p>L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper puis grimper dans un temps maximum de 8 minutes. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire.</p> <p>A la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute. A la seconde chute, l'épreuve s'arrête.</p> <p>L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement (mousquetonnage à l'envers ou yo-yo) ou ne mousquetonne pas tous les points.</p> <p>Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve (dépassement du temps, chutes, erreur de mousquetonnage non corrigée), pour la partie « cotation de l'itinéraire », le candidat marque des points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté.</p>										
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis			Degrés d'acquisition du NIVEAU 4							
10/20	Cotation de l'itinéraire choisi.	Points attribués en fonction de la cotation de la voie.										
		COTATION		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a	
		Garçons	En tête	3,5	4,5	5,5	6	7	8	9	10	
		Filles	En tête	4	5,5	6	7	8	9	10		
4 /20	Évolution du grimpeur dans sa voie	Progression sans relâchement avec un centre de gravité qui reste entre les appuis.			Progression d'intensité variée avec un centre de gravité majoritairement à la verticale de l'appui.			Progression fluide avec un centre de gravité qui peut dépasser la verticale des appuis. Les lignes d'action (dissociation main/pied) sont privilégiées.				
		0			2			3			4	
3/20	Coordination de l'action grimper/ s'assurer.	Erreur de mousquetonnage (yo-yo).		Erreur de mousquetonnage corrigée immédiatement et/ou redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité.		Mousquetonnage hésitant mais correct et/ou redescente en acceptant d'éloigner le buste de la paroi.			Mousquetonnage intégré dans la progression (rapidité, économie) et redescente régulière et fluide (espace arrière construit).			
		0	1	2			3					
3/20	Coordonnations des actions assureur/grimpeur.	Assure mais donne et reprend le mou avec retard.			Assure en contrôlant la tension de la corde.			Donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur.				
		Assure sans décalage avec la progression du grimpeur.			Assure sans décalage avec la progression du grimpeur.							
		0			1			2			3	