



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

ESCALADE

Programme 2008-2012

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

Il vous appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A :

- 1. REMPLIR SON ROLE**
- 2. CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIR DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURER LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF, ...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le Jeune Officiel doit connaître :

➔ NOTIONS PRÉLIMINAIRES D'ARBITRAGE

A) **PRESTATIONS** : en compétition d'escalade, il existe deux formes de prestations :

1) Les voies « flash »

La voie est démontrée par un ouvreur.
Les grimpeurs voient évoluer les autres compétiteurs.
Les voies sont gravies en tête.
C'est la forme de prestation retenue en UNSS.

2) Les voies « à vue »

Les grimpeurs ont entre 4 et 8 mn (le + souvent 6mn) pour observer la voie.
Ils ne voient pas évoluer les autres grimpeurs.
Ils sont en isolement (aucune information extérieure autorisée).
C'est une forme de prestation plutôt pratiquée en compétition fédérale.

3) **L'ordre de passage des équipes** se fait par tirage au sort.

B) **DÉBUT DE PRESTATION** :

- 1) Une prestation débute lorsque les 2 pieds quittent le sol.
Les prises de départ sont imposées en bloc et peuvent être clairement identifiées (par un marquage) en voie.
- 2) Le grimpeur doit impérativement mousquetonner les dégaines dans l'ordre de progression.
- 3) Il est possible de mousquetonner tant que l'on n'a pas besoin de redésescalader pour le faire. Le grimpeur sera stoppé lorsqu'il aura quitté, avec les 2 mains, la dernière prise avec laquelle il était encore possible de mousquetonner. En cas de problème de sécurité, on matérialisera cette prise ainsi que la dégaine par un marquage (croix bleue) et elle sera annoncée au cours de l'observation ou de la démonstration.

C) **CE QUE DOIT FAIRE LE GRIMPEUR** :

- 1) s'encorder avec un **NŒUD EN HUIT sécurisé par un nœud d'arrêt**
- 2) respecter : les consignes et les interdits donnés pendant l'observation
- 3) remédier, par lui-même, à un mauvais mousquetonnage (cas du yoyo ou scoubidou)

D) **CE QUE PEUT FAIRE LE GRIMPEUR** :

- 1) désescalader une partie de sa voie, sans retourner au sol ;
- 2) signaler un incident technique :
 - prise qui tourne ou casse
 - dégaine ou mousqueton mal positionné(e)
 - tension de la corde ou gêne
- 3) observer sa voie pendant 40 secondes maximum, avant le début de sa prestation (après le déclenchement du chronomètre par le juge de voie), ceci uniquement en cas de voie « à vue », le temps étant pris sur le temps total de la voie ;
- 4) demander à tout moment le temps qui lui reste.

E) **FIN DE PRESTATION** :

Une prestation est terminée lorsque :

- 1) le grimpeur a mousquetonné la dernière dégaine en position réglementaire (celle-ci peut être mise sans que l'on soit obligé de tenir la dernière prise)
- 2) le grimpeur fait un retour au sol

- 3) il y a dépassement de temps :
1 mn avant la fin du temps pour réaliser une voie, l'arbitre doit avertir le grimpeur
- 4) le grimpeur bénéficie d'une aide artificielle :
 - a) corde tendue
 - b) le grimpeur prend appui sur des parties interdites
 - c) le grimpeur se tient à une dégaine ou un point d'assurage
 - d) le grimpeur met le pied sur un point d'assurage :
 - si appui, arrêt immédiat
 - si touché, on laisse le grimpeur poursuivre sa progression
 - si on n'est pas sûr, on laisse le grimpeur poursuivre sa progression puis on le prévient dès sa redescente que l'on réserve son jugement après un contrôle de la vidéo (si vidéo officielle). Le doute doit toujours bénéficier au compétiteur.
- 5) il chute
- 6) il oublie un mousquetonnage

Dans tout les cas : relever la dernière hauteur (prise touchée, tenue ou valorisée) réalisée avant la faute commise.

F) DÉTERMINATION DE LA HAUTEUR ATTEINTE :

Trois possibilités de jugement :

- 1) la prise est **touchée** : comptée seulement lorsque le grimpeur touche la zone de préhension de la prise
- 2) la prise est **tenue** : comptée seulement lorsque le grimpeur tient la prise, en position stabilisée, pendant environ 2 secondes
- 3) la prise est **valorisée** : un mouvement est engagé vers la prise suivante pour progresser dans le sens de la voie.

TOUT ENDROIT DÉPOURVU DE PREHENSION ET TOUCHÉ NE SERA PAS COMPTABILISÉ

G) INCIDENT TECHNIQUE :

- 1) Définition : il y a incident technique lorsque
 - a) une prise casse ou est desserrée
 - b) un mousqueton est mal positionné
 - c) la tension de la corde aide ou gêne la progression du grimpeur
 - d) une aide ou une gêne, qui n'est pas le fait du grimpeur, est constatée
- 2) Solutions : plusieurs cas de figure peuvent se présenter :
 - a) le grimpeur choisit de continuer (s'il le peut) : plus de recours possible
 - b) le grimpeur réclame un incident technique :
 - la dernière hauteur est comptabilisée
 - l'incident technique est vérifié par le chef ouvreuse
 - s'il est accepté, le concurrent est isolé (si voie « à vue ») et dispose de 20 mn minimum de récupération.
 - après sa 2^{ème} prestation, il sera tenu compte du meilleur de ses 2 essais.
 - c) le juge déclare un incident technique (gêne ou aide de la corde, mauvais assurage), on procède comme pour le point b)

H) RÉCLAMATIONS :

Toute réclamation doit être faite par écrit au Président de jury, dans les 20 mn suivant l'affichage officiel des résultats par l'accompagnateur déclaré.

Les faits doivent être clairement exposés.

Les délibérations et décisions sont prises par le Président de jury après consultation du juge de voie ou de bloc concerné et visualisation de la vidéo officielle.

Le Jeune Officiel doit connaître :

➔ LES REGLEMENTS DES EPREUVES EN UNSS

A) DIFFICULTE

- Dès son entrée dans la zone de compétition, le grimpeur ou l'équipe dispose d'un temps qui sera déterminé par l'organisateur pour réaliser sa prestation (*le chrono est déclenché par le jury de la voie*)
- Dès que les 2 pieds du concurrent ont quitté le sol, la prestation est considérée comme commencée (*même si la 1ère dégainé n'est pas mousquetonnée*)
- Le grimpeur doit mousquetonner sa corde dans toutes les dégainés en respectant l'ordre de la progression.
- En cas de "tricot" ou "yo-yo" ou "scoubidou", le juge de voie le signalera au grimpeur qui devra déclipper la dégainé du bas et remettre la corde correctement, avant de continuer sa prestation
- La dernière minute sera annoncée dans la limite du temps réglementaire accordé
- Seules les prises de mains sont comptabilisées
- **Une prise est considérée comme touchée** si le concurrent touche la zone de préhension
- **Une prise est considérée comme tenue** si le concurrent tient la prise 2 secondes
- **Une prise est considérée comme valorisée** si le concurrent engage avec celle-ci un mouvement dans le sens de la progression (un mousquetonnage de dégainé n'est pas une valorisation)
- La voie est considérée comme réussie après **le mousquetonnage de la dernière dégainé**

Attention:

1. l'arête supérieure de la SAE (Surface Artificielle d'Escalade) est interdite
2. les zones, ne devant pas être utilisées, seront matérialisées par du ruban adhésif noir
3. en absence de vidéo officielle, nul ne pourra apporter de réclamation quant à la mesure de la prestation du grimpeur

B) BLOC

- ✓ Chaque grimpeur a droit à **5 essais maximum** dans le temps imparti (généralement 5 minutes)
- ✓ Avant le départ, le grimpeur ne peut **uniquement** que toucher les prises de départ
- ✓ Le grimpeur doit démarrer le bloc en prenant les prises de départ matérialisées
- ✓ Dès que le grimpeur quitte le sol, l'essai est comptabilisé
- ✓ La réussite du bloc est validée lorsque la prise finale est tenue à 2 mains, en position stabilisée, et après l'annonce ("OK") du Juge de Bloc
- ✓ Tout grimpeur touchant le sol (ballant ou chute) au cours d'une tentative se verra comptabiliser un essai.
- ✓ Trous de vis pour les mains et parties interdites = 1 essai
- ✓ Le grimpeur peut nettoyer les prises **uniquement** avec le matériel mis à la disposition par l'organisation et sans décoller les pieds du sol.
- ✓ A l'issue de ses 5 essais ou dès qu'il y a réussite ou décision d'arrêt, le grimpeur sort de l'aire de bloc (tapis).

Nota: Le grimpeur **doit** être prêt, chaussons mis aux pieds avant le début de sa prestation.

C) VITESSE

- Une voie par catégorie de 7 à 12 m développé vertical

▪ Difficulté minimale	Collège	5 b
	Lycée	6 a

- Deux essais par concurrent : le meilleur temps est pris en compte
 - 1^{er} essai : ordre de passage inverse au classement de l'épreuve de difficulté.
 - 2^{ème} essai : ordre inverse du classement du 1^{er} essai.

- Les points sont attribués, **à l'issue du 2^{ème} essai**, de la manière suivante : exemple
Exemple: si la vitesse vaut 120 points
 - le premier marque 120 Points
 - les points des suivants sont déterminés au pourcentage de l'écart de temps par rapport au temps du premier: *50% en plus du meilleur temps = 60 points*
 - entre 90% et 100% en plus du meilleur temps, tous les concurrents se verront attribuer la somme invariable de 8 points.
 - tous les concurrents au delà de 100% en plus du meilleur temps mais ayant sorti la voie dans le temps imparti (évalués en amont par l'organisateur) se verront attribuer la somme invariable de 4 points.
 - au-delà du temps imparti, le concurrent sera arrêté et marquera 0 point.
 - une chute = 0 point.
 - les points sont attribués pour chaque catégorie d'âge et de sexe (indépendamment des autres catégories grimant la même voie)
- Deux échecs = 0 point
- Départ : un pied levé, le chrono démarre dès que le deuxième pied quitte le sol (dans un délai maximum de 5 secondes après le signal du starter).
- Double chronométrage : un officiel et un de secours
- Assurage à 3

⇒ **Conversion des temps au centième en temps au dixième.**

- Si le centième est compris entre 1 et 4, la performance est ramenée au dixième inférieur
Exemple: 10,14 = 10,1
- Si le centième est compris entre 5 et 9 la performance est élevée au dixième supérieur
Exemple: 10,17 = 10,2

➔ **LES EXIGENCES DE L'ASSURAGE EN TETE**

- Exigence 1** Préparer la corde lovée, sans nœud.
- Exigence 2** Accueil du compétiteur avec vérification des boucles du baudrier et du nœud d'encordement (huit double + nœud d'arrêt obligatoire).
- Exigence 3** Positionner le frein sur la corde et prendre la longueur de mou nécessaire pour le mousquetonnage du premier point.
- Exigence 4** Parade jusqu'au mousquetonnage du premier point.
- Exigence 5** Ne jamais quitter le grimpeur des yeux afin d'anticiper les déplacements ainsi que les mousquetonnages.
- Exigence 6** Juste après le mousquetonnage du 1^{er} point, saisir la corde pour assurer le grimpeur et se décaler latéralement de l'axe de chute (en veillant à ne pas gêner le grimpeur).
- Exigence 7** Ajuster le mou en se déplaçant vers le grimpeur ou en s'éloignant de lui, notamment au moment des mousquetonnages pour ne pas gêner le grimpeur ou pour récupérer du mou en urgence.
- Exigence 8** Lorsqu'il donne ou reprend du mou, l'assureur ne doit jamais lâcher la main placée sous le frein et pour ce faire utiliser la technique de l'assurage en 5 temps.
- Exigence 9** En cas de chute du grimpeur, freiner sa chute de façon dynamique et déposer en douceur le grimpeur au sol.
- Exigence 10** Ravalier rapidement la corde en prenant garde à ne pas retourner les dégaines et lover correctement la corde.

➔ **UN ORDRE DE GRANDEUR DES COTATIONS**

Pour exemple, tableau proposé pour 3 voies par catégorie d'âge et de sexe, en fonction du niveau de compétition :

Catégories	Inter-District	Département	Académique	France
BF				
V1	3	4	4+	5b
V2	4	4+	5c	6a
V3	4+	5b	6b	6c
MF / BG				
V1	3+	4	5a	5c
V2	4+	5a	6a	6b
V3	5a	5c	6b+	6c+ / 7a
MG				
V1	4	5a	5b	6a
V2	5a	5b	6a+	6c
V3	5b	6a	6c	7b
CF				
V1	4a	5a	5b	5c
V2	5a	5b	6a+	6b
V3	5b	6a	6c	6c+
CG				
V1	5a	5c	6a	6b
V2	5c	6a	6b	7a
V3	6a	6b	7a	7b+ / 7c
JG				
V1	5c	6a+	6b	6c
V2	6a+	6b	6c+	7b
V3	6b	6c	7b	7c / 7c+
JF				
V1	4+	5b	5c	5c
V2	5b	5c	6b	6b
V3	5c	6a+	6c+	7a

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

Au niveau de la fonction de jeune officiel, il convient de définir 3 rôles distincts et liés entre eux.

Par ordre de difficulté croissante, nous distinguons les fonctions de :

- juge de voie (éventuellement de bloc)
- assureur

Important : Un jeune officiel ne pourra accéder au championnat de France que s'il a acquis les compétences nécessaires dans les 2 domaines cités. Ces compétences devront être validées au niveau académique.

A) JE SUIS JEUNE OFFICIEL

L'assureur

- Prépare la corde et vérifie l'encordement du grimpeur
- Effectue une parade jusqu'au premier point
- Se décale et limite le mou jusqu'au deuxième mousquetonnage
- Donne suffisamment de mou ensuite (mobile et anticipe les mouvements du grimpeur)
- Dynamise l'assurage

Le Juge

Déclenche le chronomètre et signale la minute restante si besoin est.

- a) Juge de Voies Évalue la hauteur atteinte (tenue, touchée, valorisée)
Procède à l'arrêt du compétiteur en cas de position non réglementaire
Reporte le nombre de points marqués
- b) Juge de Blocs Donne les consignes sur le bloc (position de départ, interdits, prise de zone et de sortie)
Annonce « OK » si la prise finale est tenue au moins 2 secondes, corps stabilisé
Comptabilise les essais (prise de zone)
Reporte le nombre de points marqués

B) JE SUIS JEUNE ORGANISATEUR

Le brosseur

Responsable de son balai et de sa brosse à dent pendant toute la compétition

Entretien les prises du bloc entre chaque essai ou à la demande du grimpeur

Le démonstreur

Démontre la voie en utilisant la méthode la plus appropriée à la catégorie (morphologie, force)

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Les formations d'assureur, de juge de voie et de juge de bloc doivent être rigoureuses. Elles nécessitent des compétences extrêmement précises en regard des règles de sécurité. Les rôles sont différents et doivent être bien ciblés. Pour chaque niveau, le niveau inférieur doit être acquis.

Niveau départemental:

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ASSUREUR	Vérifier le grimpeur	Vérifier le serrage de la ceinture, les boucles et le passage des cuisses Vérifier le nœud en huit et le nœud d'arrêt	Le JO doit être en possession de son passeport
	Manipuler un frein	Fermer la bague du mousqueton après avoir placé la corde d'assurage Savoir "sécher" entre la 1 ^{ère} et la 2 ^{ème} dégainé Faire descendre en 2 temps sans ouvrir les poings en plaçant les 2 mains sous le frein	
	Gérer la corde	Prendre le mou nécessaire avant la parade (2 brassées ou environ 3m) Saisir la corde rapidement après le 1 ^{er} mousquetonnage Ne jamais lâcher le brin du bas Ne jamais "pincer" la corde : les 2 brins dans une seule main Ne pas tendre la corde ou laisser trop de mou	
	Faire une parade	Les mains au niveau du bassin au départ Toujours prêt à attraper aux aisselles Les bras demi-fléchis et les jambes décalées pour une bonne stabilité	S'il est certifié, le JO reçoit la carte de JO avec la pastille bleue
	Evolution du grimpeur	Ne jamais quitter le grimpeur des yeux	
JUGE DE VOIE		<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lire attentivement le plan de voie - demander des précisions à l'ouvreur pour comprendre le cheminement ainsi que les parties préhensibles des prises <p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vérifier le couple grimpeur-assureur - déclencher le chronomètre - distinguer les 3 préhensions : toucher - tenu - valorisé - informer le concurrent : en cas de Yoyo, quand il reste une minute, quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie) <p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer la dernière prise atteinte (tenue, touchée ou valorisée) - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe 	

JUGE DE BLOC	<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations et les consignes aux compétiteurs : prise(s) de départ, prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les interdits - vérifier les surfaces de réception - autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds - demander à un ouvreur de nettoyer les autres (si nécessaire) 	
	<p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - déclencher le chronomètre - vérifier la position de départ et suivre le cheminement - noter chaque essai et vérifier le départ suivant - informer le concurrent : quand il reste une minute, quand la prestation est terminée (faute ou fin de bloc) - vérifier la position des tapis à tout moment 	
	<p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe 	

Niveau académique:

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ASSUREUR	Manipuler un frein	<p><i>Reprendre le mou en 3 temps :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❶ la main du haut descend sous le frein en laissant la place pour une main ❷ la main du bas remonte au dessus de la main du haut ❸ la main du haut remonte loin au dessus du frein et avaler la corde <p><i>Donner du mou en 3 temps :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❶ la main du haut glisse vers le frein ❷ la main du bas descend le plus bas possible ❸ saisir et donner le mou <p><i>Comprendre l'assurage dynamique</i></p>	<p>Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue</p> <p>Validation par la personne ressource académique lors des championnats d'académie ou lors d'une journée de formation spécifique</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte</p>
	Gérer la corde	<p>Savoir lover sa corde et la préparer</p> <p>Le brin du bas est prêt à être saisi sans regarder le frein</p> <p>Adapter le mou (léger ventre) pour ne pas gêner le grimpeur</p>	
	Faire une parade	<p>Vérifier la surface de réception au sol</p> <p>Placer les mains aux épaules si dévers ou toit</p> <p>Le brin du bas est entre le pouce et l'index de la main de blocage</p>	
	Suivre l'évolution du grimpeur	<p>Se décaler de l'axe de chute après le 1^{er} mousquetonnage</p> <p>Vérifier les clipages</p>	
JUGE DE VOIE		<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lire attentivement le plan de voie - demander des précisions à l'ouvreur pour comprendre le cheminement ainsi que les parties préhensibles des prises <p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vérifier le couple grimpeur-assureur - déclencher le chronomètre - distinguer les 3 préhensions : toucher - tenu - valorisé - informer le concurrent : en cas de Yoyo, quand il reste une minute, quand l'épreuve est terminée (faute ou fin de voie) 	

	<p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer la dernière prise atteinte (tenue, touchée ou valorisée) - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe 	
JUGE DE BLOC	<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - demander les précisions à l'ouvreur pour donner toutes les informations et les consignes aux compétiteurs : prise(s) de départ, prise(s) bonus, prise(s) d'arrivée, cheminement, les interdits - vérifier les surfaces de réception - autoriser le concurrent à nettoyer les prises qu'il peut atteindre sans décoller les pieds - demander à un ouvrier de nettoyer les autres (si nécessaire) 	
	<p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - déclencher le chronomètre - vérifier la position de départ et suivre le cheminement - noter chaque essai et vérifier le départ suivant - informer le concurrent : quand il reste une minute, quand la prestation est terminée (faute ou fin de bloc) - vérifier la position des tapis à tout moment 	
	<p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reporter la valeur sur la feuille du secrétariat et la fiche personnelle - faire signer la feuille de groupe 	

Niveau national:

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ASSUREUR	Gérer la corde	Ravaler rapidement une corde en fin d'épreuve sans retourner les dégaines Lover la corde correctement et la présenter au grimpeur suivant	Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille jaune Evaluation par la personne ressource nationale lors des championnats de France S'il est certifié, le JO reçoit la pastille rouge sur sa carte
	Manipuler un frein	Faire un assurage adapté en toutes circonstances : <ul style="list-style-type: none"> - parade : les bras prêts, les jambes décalées, la corde dans la main de blocage - sec : en fonction de la configuration du mur entre la 1^{ère} et la 3^{ème} dégaîne - dynamique : ralentir et déposer au sol sans blocage lors d'un vol au dessus de la 3^{ème} dégaîne 	
	Suivre l'évolution du grimpeur	Modifier son placement en fonction de l'axe de chute du grimpeur Ajuster le mou en se déplaçant vers le grimpeur ou en s'éloignant de lui Savoir s'asseoir pour sécher plus rapidement en cas de chute entre la 1 ^{ère} et la 2 ^{ème} dégaîne Savoir anticiper le mousquetonnage	

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A) Epreuves de difficulté (exemple de 10 questions)

1	<i>Que veut dire "grimper à vue" ?</i>
a	Bénéficiaire de la démonstration de l'ouvreur et voir les grimpeurs précédents
b	Juste bénéficiaire d'un temps de 6 minutes d'observation collective de la voie avant l'isolement
c	Possibilité de s'entraîner avant dans les passages difficiles
2	<i>Que veut dire "grimper flash" ?</i>
a	Bénéficiaire de la démonstration de l'ouvreur et voir les grimpeurs précédents
b	Juste bénéficiaire d'un temps de 6 minutes d'observation collective de la voie avant l'isolement
c	Possibilité de s'entraîner avant dans les passages difficiles
3	<i>Un grimpeur peut désescalader mais peut il revenir au sol ?</i>
a	Oui
b	Non
c	Oui mais s'il n'a pas encore mousquetonné le premier point,
4	<i>Le grimpeur tient le bac final mais ne parvient pas à mousquetonner</i>
a	La voie est réussie
b	On compte la dernière prise tenue
c	Le dernier mousquetonnage aurait donné le maximum de points pour la voie
5	<i>Le grimpeur saisit une prise de main hors limite de la voie</i>
a	Vous lui signalez et le laissez continuer
b	Vous l'arrêtez et vous comptabilisez la dernière prise de main tenue avant son erreur
c	Vous lui signalez et l'arrêtez s'il commet une deuxième fois l'erreur
6	<i>Le grimpeur s'appuie sur une prise de pied hors limite ou une plaquette</i>
a	Vous lui signalez et il doit refaire le passage sans l'utiliser
b	Vous l'arrêtez et vous comptabilisez la dernière prise de main tenue avant son erreur
c	Vous l'arrêtez s'il s'appuie sur une prise ou une plaquette une seconde fois dans la voie
7	<i>Un mousqueton est à l'envers ou une prise tourne, mais le grimpeur ne tombe pas</i>
a	Vous l'arrêtez et vous le faites recommencer après une période de récupération de son choix
b	Si le grimpeur le désire il peut continuer sa prestation
c	Le grimpeur peut recommencer selon son choix après un des 5 grimpeurs suivants
8	<i>Le grimpeur touche la structure avec le pied hors limite</i>
a	Vous le laissez continuer s'il n'y a pas eu appui pour progresser
b	Vous l'arrêtez et vous comptabilisez la dernière prise avant le dépassement
c	Vous l'arrêtez et vous lui redemandez de refaire le passage
9	<i>Que signifie "prise tenue" ?</i>
a	Le grimpeur tient la prise au moins 2 secondes
b	Le grimpeur peut tenir la prise moins de 2 secondes
c	Le grimpeur touche la partie tenable de la prise
10	<i>Le grimpeur réclame un incident technique</i>
a	Je ne prends pas en compte sa demande
b	Je repère la hauteur acquise et je lui redonne un essai
c	Je repère la hauteur acquise et je fais vérifier la réalité de l'incident

B) Epreuves de Blocs (exemple de 7 questions)

1	<i>Pour réaliser un passage, le grimpeur a droit à :</i>
a	Autant d'essais que possibles
b	5 essais maximum
c	5 essais et 2 minutes par essai
2	<i>Quand débute un essai :</i>
a	Dès que le grimpeur touche le mur
b	Dès que le deuxième pied décolle
c	Dès que son corps ne touche plus le sol
3	<i>Une prise de zone réussie au deuxième essai :</i>
a	donne plus de 50% de la valeur du bloc
b	50% de la valeur du bloc
c	donne moins de 50% de la valeur du bloc
4	<i>Que faire si une prise casse ou tourne à la troisième tentative :</i>
a	Arrêter immédiatement le chronomètre sans compter sa dernière tentative comme essai
b	Faire réparer puis lui redonner 3 tentatives immédiatement avec le temps lui restant
c	Le grimpeur bénéficie de 5 tentatives supplémentaires
5	<i>Le grimpeur peut il utiliser</i>
a	le trou de vis de la prise? Oui: <input type="checkbox"/> Non: <input type="checkbox"/>
b	le trou servant à visser une prise? Oui: <input type="checkbox"/> Non: <input type="checkbox"/>
b	les interstices entre les plaques? Oui: <input type="checkbox"/> Non: <input type="checkbox"/>
6	<i>Les prises de départ d'un bloc sont matérialisées par ?</i>
a	les 2 prises de main et les 2 prises de pied
b	les 2 prises de main et 1 prise de pied (au moins)
c	les 2 prises de main et/ou les 2 prises de pied
7	<i>Doit-on indiquer le temps ou le nombre d'essais restant si le grimpeur le demande ?</i>
a	Oui
b	Non c'est à lui de le gérer
c	Oui s'il est de votre académie

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant:

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Consulter :

- ▶ le site UNSS : www.unss.org

et

- ▶ le site FFME : www.ffme.fr

Fédération française de Montagne et d'Escalade
8-10 Quai de la Marne
75019 PARIS

Tél : 01.40.18.75.50 – Fax : 01.4018.75.59