

ESCALADE BAC		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE										
COMPETENCE ATTENDUE												
<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 7m minimum, de niveau 3c à 6a. Les dégaines sont en place. 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. 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. Les assureurs devront se placer/déplacer en respectant le couloir d'assurage et le couloir d'escalade. Deux possibilités au choix de l'élève en fonction de son niveau de compétence atteint pour l'évaluation : -Pour l'escalade en tête : la corde du grimpeur devra être pré-mousquetonnées dans les 2 premières dégaines. L'enseignant doit donner son accord en fonction du niveau de compétences du candidat. -Pour l'escalade en mouli-tête : grimpe en tête avec une 2^{ème} corde en moulinette et une boucle de mou à 1m au-dessus du baudrier. Concernant l'assurage en moulinette en 5 temps, l'enseignant devra réaliser un nœud de sécurité (queue de vache) sous le système frein et au plus près, dès la 2ème dégaine atteinte par les mains du grimpeur A la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute. A la seconde chute, l'épreuve s'arrête. 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. 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 en cours d'acquisition 0 à 9 points				Degrés d'acquisition du NIVEAU 4 de 10 à 20 points						
10/20	Cotation de l'itinéraire choisi. 1 voie tirée au sort parmi 2 voies choisies :	Points attribués en fonction de la cotation de la voie : ¼ de voie=cotation x0.20 ; ½ voie= Cx0.30 ; ¾ de voie= Cx0.40										
		COTATION		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a	
	<u>Voie 1</u>	<u>Voie 2</u>	Garçons	En tête	3,5	4,5	5,5	6	7	8	9	10
				En mouli-tête	1.5	2	2.5	3	4	5	6	7
		Filles	En tête	4.5	5,5	6	7	8	9	10		
			En mouli-tête	2	2.5	3	4	5	6	7		
5 /20	Évolution du grimpeur dans sa voie	Progression de face. Action des bras dominants. Escalade lente , saccadée			Progression de face, un ou 2 appuis propulseurs. Escalade fluide			Escalade de face et de profil selon besoin. Déséquilibres maîtrisés et recherchés. Escalade fluide, chgt d'intensité qd nécessaire				
		1	2	2.5	3.5	4	5					
2.5/20	Coordination de l'action grimper/ s'assurer	Erreur de mousquetonnage (yo-yo, oubli un point de mousquetonnage) ou/et Si 2 ^{ème} chute à moins d'une demi voie réalisée		Erreur de mousquetonnage corrigée immédiatement ou/et Si 2 ^{ème} chute à ½ voie		Mousquetonnage hésitant mais correct Sans PME si 2 ^{ème} chute à plus d'une demi voie			Mousquetonnage intégré à la progression (rapidité, économie utilise des positions de moindre effort)			
		0	1	1.5	2.5							
2.5/20	Coordonnations des actions assureur/grimpeur.	Assure mais donne et reprend le mou avec retard. Corde souvent en tension			Assure en contrôlant la tension de la corde. Assure sans décalage avec la progression du grimpeur.			Donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur. Anticipe				
		1	1.5	2	2.5							

