



Rencontres nationales et régionales d'arboriculture

Règlement du concours des arboristes – grimpeurs

Les épreuves des championnats regroupent de nombreuses activités réalisées par un grimpeur lors de son travail quotidien (à l'exception des coupes de branche). Mais les championnats restent un jeu, certaines situations diffèrent de véritables situations de travail, ainsi il peut comporter des différences de technique ou de matériel à ne pas mettre en œuvre sur chantiers tels que l'utilisation de la longe à foot-lock ou la mise en place de simple point au poste de travail par exemple. L'épreuve des championnats et celle de la finale se déroulent sur des arbres différents. Les cinq premiers seront qualifiés pour la finale.

Règlement

Les championnats des grimpeurs élagueurs sont ouverts à tous les grimpeurs professionnels en activité (ne sont pas admis les grimpeurs en cours de formation), adhérent à la SFA et à jour de leur cotisation.

Obligations des grimpeurs

Tous les grimpeurs ont l'obligation d'assister à l'inspection du matériel et aux réunions d'organisation. Ces réunions sont organisées par le responsable général du championnat, pour vérifier le matériel, présenter les règles et les normes, présenter les grimpeurs, les juges et les officiels, vérifier les inscriptions et les assurances obligatoires et répondre aux différentes questions. Ces réunions ont lieu le matin des épreuves. Il est de la responsabilité du grimpeur de poser aux juges, lors de ces réunions, toutes questions sur les règles, les normes ou le matériel.

REGLES GENERALES ET NORMES

1. Tous les équipements personnels doivent satisfaire aux normes et être Conformes aux Exigences (CE). Si l'équipement du grimpeur n'est pas conforme à ces règles, au moment de commencer l'épreuve, ce concurrent sera déclaré forfait. Le championnat est conçu pour présenter des conditions réelles de travail. Le grimpeur doit être équipé comme s'il était en condition de travail.

2. Tous les équipements personnels doivent être inspectés et agréés par les juges avant l'épreuve. Si le juge principal de l'épreuve ne peut répondre à une question d'un grimpeur sur l'équipement ou sur une technique particulière, ce problème doit être discuté avec le responsable général du championnat et le conseiller technique avant le début de cette épreuve. La décision finale, sur la pertinence de la technique ou la conformité du matériel, dépend du conseiller technique.

3. Le déroulement de l'épreuve est fixé par le comité. Il est de la responsabilité du grimpeur, et non des juges ou des officiels, de connaître et de suivre ses heures de passage.

4. Le concurrent doit se présenter au juge principal avant son heure prévue de passage. Si le concurrent ne s'est pas présenté au juge dans les 5 minutes de son heure prévue de passage, il sera déclaré forfait pour cette épreuve.

5. Le Championnat doit être accompli avec un équipement de protection contre les chutes. Un tel équipement suppose que le rappel du grimpeur soit toujours accroché au dessus de lui. Dès qu'il quitte le sol, le grimpeur doit être attaché ou assuré en permanence **sans aucune exception**. Des infractions à cette règle seront sanctionnées par une perte de points ou une disqualification décidée par les juges. Sont considérées comme infractions un excès de mou dans la corde, ou tout comportement qui risquerait d'entraîner une chute supérieure à 1 mètre (grimper à plus de 50 cm au-dessus de son point d'attache par exemple). Un manquement volontaire de cette règle entraînera la disqualification.

6. Les concurrents, les juges, les techniciens et les officiels doivent porter des chaussures adaptées pendant la compétition. Sont considérées comme adaptées des chaussures en cuir (ou toute matière équivalente) montantes protégeant la cheville et le pied et comportant une épaisse semelle synthétique. La semelle doit être dessinée pour donner une bonne adhérence sur le sol aussi bien que dans l'arbre. La semelle et le dessus de la chaussure doivent fournir une bonne protection contre la pénétration et l'écrasement. Les chaussures de tennis, de jogging ou toute autre chaussure légère de loisirs sont interdites.

7. Les concurrents doivent porter pour toute les épreuves techniques sans exception des chaussures adaptées comme expliquées ci-dessus, un pantalon résistant et adapté à cette pratique (short, jogging... interdits), des lunettes ou autre protection oculaire normalisées. Un manquement de cette règle entraînera la disqualification.

8. Seuls les connecteurs (mousquetons) à trois mouvements d'ouverture sont acceptés. Ils doivent être conformes à la norme EN 362 et être conçu pour ne pas s'ouvrir accidentellement pendant leur utilisation. Un manquement à cette règle pourra entraîner la disqualification.

** voir en annexe le tableau spécifiant le matériel et équipements agréés par le comité d'organisation du championnat.*

9. Les cordes destinées à confectionner des nœuds autobloquants doivent satisfaire au moins aux normes des cordes de grimper. Un nœud double de pêcheur doit être utilisé pour réaliser une boucle. Les modifications à cette règle, comme l'utilisation d'un morceau de corde avec une épissure doivent être agréées à l'avance par le conseiller technique.

10. L'utilisation de systèmes mécaniques d'ascension est subordonnée à l'avis préalable du conseiller technique.

11. Les bloqueurs à gâchette type poignée d'ascension doivent être obligatoirement sécurisés de telle façon que si l'une ou les deux gâchettes s'ouvrent, le grimpeur ne tombe pas. De plus elles devront être mises en place de manière à se que le grimpeur puisse descendre de manière autonome sans réaliser de manipulation supplémentaire. Les poignées normalisées EN 795B doivent également être sécurisées.

12. Les longues à foot-lock sont exceptionnellement autorisées (sur l'épreuve de foot-lock lors des sélections et du mystère'arbre) si elles permettent la réalisation d'un prussik 6 tours et si le nœud est hors d'atteinte des mains du grimpeur lorsqu'il est en poids dans son harnais. De plus cette technique est acceptée si et seulement si le grimpeur laisse ses mains en aval du nœud exclusivement. Les deux brins de la corde doivent être impérativement fixes. La technique doit permettre le retour au sol par le concurrent de façon autonome et immédiate.

13. L'usage d'alcool ou de toute drogue ou produit psychotrope par un concurrent entraînera sa disqualification immédiate.

14. Les concurrents ne sont pas autorisés à approcher ou à parler aux juges sans leur consentement lorsque l'épreuve a débuté. Un manquement à cette règle peut entraîner la disqualification.

15. Toutes les requêtes ou contestations doivent être soumises par écrit au responsable du championnat dans l'heure qui suit l'infraction contestée. La non-observation de ce protocole entraînera la nullité de la démarche et éventuellement une disqualification.

16. Le grimpeur est supposé connaître les règles et les normes et se comporter en professionnel durant la compétition. Un manquement à cette règle peut entraîner une disqualification immédiate.

17. Un concurrent peut être éliminé à tout moment s'il perd, ou laisse tomber, une partie de son équipement obligatoire lors de la participation à une épreuve.

Les cinq épreuves de sélection

1 Grimper et déplacement

Principe de l'épreuve

L'épreuve de sélection est destinée à juger le style et la maîtrise technique du concurrent. Une corde d'accès est mise à sa disposition afin qu'il puisse accéder au houppier. Il devra passer par plusieurs postes de travail matérialisés par des cibles dans le houppier. Un temps maximum est alloué pour réaliser cette épreuve, ce temps est donné dès le départ, le dépassement de la durée n'est pas éliminatoire. Les points acquis sont conservés. Même si cette épreuve est chronométrée afin de la limiter dans le temps, il ne s'agit pas d'une épreuve de vitesse : la qualité et la sécurité de la prestation sont plus gratifiantes que la rapidité.

Règles.

1. Chaque concurrent doit être équipé d'un casque, de lunettes de protection, d'un harnais d'élagueur, d'une fausse fourche, d'une scie dont la lame est protégée avec fourreau et d'une longe. Tous les équipements et les techniques doivent satisfaire aux normes en vigueur.

2. Un temps limite pour cette épreuve est décidé et annoncé avant le début de l'épreuve. Le temps démarre lorsque le juge principal donne le signal de départ. Le temps s'arrête lorsque le grimpeur revient au sol et que tout son matériel est récupéré. Si le grimpeur n'est pas redescendu avant la fin du temps réglementaire, il totalise les points réalisés jusqu'à la fin de ce temps. L'épreuve est avant tout une démonstration de maîtrise, le temps ne sert qu'à limiter la durée. Le temps peut compter pour départager les ex aequo au score. Les concurrents seront arrêtés par le juge principal au cas où le temps limite serait atteint ou si les règles de sécurité étaient transgressées.

3. Il peut y avoir 2 ou 5 juges. Lorsque l'on dispose de 5 juges, la plus haute et la plus basse notes sont éliminées et la moyenne des trois notes restantes donne le score du concurrent.

4. Une corde d'accès est placée dans l'arbre avant l'épreuve par le jury. Le concurrent devra l'utiliser pour accéder au houppier. L'utilisation de longe à foot-lock est interdite dans le cadre de cette épreuve. Cette ascension n'est pas incluse dans le temps imparti pour l'épreuve mais la mise en place ainsi que la fluidité et l'aisance sont pris en compte dans la notation. Le concurrent sera éliminé s'il se met en danger. Le départ de l'ascension est validé par le jury.

5. La mise en place de la corde du concurrent se fera dans le point d'ancrage installé par le jury (une poulie ou un anneau).

6. Depuis son point d'ancrage, le concurrent visite les postes de travail identifiés par un marquage visible. Chaque concurrent peut choisir l'ordre de passage à ces postes, ainsi que le chemin pour les atteindre. Le grimpeur doit montrer sa capacité à travailler les deux mains libres à chacune des stations. Ces stations sont :

- a. scie : le grimpeur fait sonner la cloche avec une scie à main.
- b. perche : le grimpeur utilise une perche pour faire sonner la cloche.
- c. lancer : Le grimpeur doit effectuer un lancer de précision au sol. Deux essais sont accordés.
- d. bout de branche : positionner en bout de branche, le grimpeur doit exécuter une consigne donnée par le jury.

Impérativement, à chacune des stations, le grimpeur devra être longé et stable, les deux mains disponibles et devra prévenir le jury de l'exécution de la tâche. Celle-ci pourra être exécutée après réponse du jury.

7. Le grimpeur redescendra et devra atterrir dans un cerceau posé au sol, sans prendre d'impulsion en dessous de la rubalise.
8. Les concurrents sont jugés selon des critères précisés sur la feuille de notation.

Calcul des points

Les juges notent l'évolution des concurrents depuis leur entrée dans l'enceinte jusqu'au retour au sol et récupération du matériel. Des feuilles de notations individuelles sont fournies à chacun des juges. Les concurrents sont jugés et notés selon une méthode de soustraction. Tous démarrent avec la note maximum et des points sont déduits à chaque erreur. Le concurrent avec le total le plus élevé est proclamé vainqueur.

2 Lancer de sac

Pour cette épreuve, le concurrent doit être équipé d'un casque, de lunettes de protection et d'au moins un petit sac ainsi qu'une cordelette adaptée. Le nombre maximum de set de lancer est limité à trois.

1. Le concurrent doit lancer son sac **à la main** (sans big shoot ou autre appareillage de propulsion) dans une des fourches spécifiées par un marquage installé par le jury. Plusieurs fourches seront marquées, à différentes hauteurs, ayant différentes valeurs.
2. A la suite du lancer de sac, le concurrent pourra installer sa corde dans la fourche, les deux extrémités touchant le sol, il ne devra pas y avoir de branche entre les deux brins de la corde.
3. Un seul placement de cordelette sera validé par arbre.
4. Tous bris de branche dont le diamètre est supérieur au témoin ou sortie de zone de travail du sac entraînera une disqualification immédiate.
5. Le sac bloqué, l'oublie d'annonce et le sac non décroché lors de la redescende de la cordelette entraînent des malus.
6. Un temps maximum sera défini pour cette épreuve. Le chronomètre démarre lorsque le concurrent entre dans la zone.

3 footlock contre-assuré

Pour cette épreuve, le concurrent doit être équipé d'un casque, de lunettes de protection, et d'un harnais

1. Les concurrents devront grimper à la corde sur double brins par la méthode du foot-lock, les systèmes mécaniques sans contre-assurance sont autorisés, l'ascension avec deux nœuds ou une longe à foot-lock sont autorisés (car les grimpeurs sont contre-assurés par une seconde corde). Le grimper en alternatif est interdit. Les bloqueurs de pied sont interdits.
2. Les concurrents grimperont seuls. Le départ est donné quand le candidat quitte le sol.

3. Les concurrents doivent être équipé obligatoirement d'une ceinture de maintien EN813 et EN358. Un harnais EN 361 obligatoire est fourni par l'organisation.

4. Le grimpeur peut installer sa corde(EN 1891). L'installation est de la responsabilité du concurrent : tout problème engendré par la manipulation du concurrent entraine sa disqualification de l'épreuve.

5. Le temps chrono sera converti en points.

4 Sauvetage - Assistance à grimpeur en difficulté.

Pour cette épreuve le concurrent doit être équipé d'un casque, de lunettes de protection, et de son matériel de grimper.

1. Les concurrents devront porter assistance à une victime (un mannequin) bloquée dans l'arbre. Ils devront effectuer une ascension sur une corde d'accès (12 mm) en foot lock (technique et bloqueur au choix, longe à foot-lock interdite), rejoindre le blessé. Il effectuera la technique de son choix sans que la victime et lui-même soient sur-exposés. L'efficacité de ce choix ainsi que d'autres critères sont évalués. La prise en charge, le maintien et la dépose du blessé au sol ainsi que la qualité du message d'alerte, le dialogue avec le blessé seront les critères de notation les plus importants.

2. Toute mise en danger de la victime et/ou du sauveteur entrainera une disqualification du concurrent pour cette épreuve.

3. Le temps est limité mais ne constitue pas un critère de notation. Le chronomètre démarre lorsque le concurrent entre dans la zone. Le temps s'arrête au signal du concurrent. Si le grimpeur n'est pas redescendu avant la fin du temps réglementaire, il totalise les points réalisés jusqu'à la fin de ce temps.

4. Le sectionnement de corde est strictement interdit dans le cadre du concours.

3 Le grimper rapide contre-assuré

Pour cette épreuve, le concurrent doit être équipé d'un casque et de lunettes de protection.

1. Les concurrents devront grimper à l'aide des prises naturelles et/ou artificielles qu'ils trouveront dans l'arbre jusqu'à la cible sommitale en passant éventuellement par des cibles intermédiaires.

2. Les concurrents grimperont seuls. Le départ est donné quand le candidat quitte le sol. Il devra redescendre par le même chemin.

3. Le grimpeur est contre-assuré par le jury.

4. Le temps chrono sera converti en points.

Finale – Epreuve complète - Mystère

Les cinq premiers au classement général des épreuves de sélection et le meilleur hors nation s'affrontent dans une finale appelée Mystère.

L'ordre de passage des concurrents est déterminé par leur classement à l'épreuve complète des championnats. Le premier du classement général a le choix de son passage, puis le second et ainsi de suite.

Tous les finalistes seront mis à l'isoloir et l'épreuve ne sera pas ouverte pour un souci d'équité.

Principe de l'épreuve

L'épreuve complète est destinée à juger le style et la maîtrise technique des concurrents. Lorsque le signal de départ est donné, le concurrent entre dans l'enceinte de l'épreuve. Il procède à une inspection de l'arbre, installe sa corde et grimpe. Il doit alors passer par 3 postes de travail dans l'arbre. A chacun de ces points, le concurrent devra faire valider la station avant de continuer vers la station suivante. Une des stations est équipée d'un système sensible au poids du concurrent. Si le concurrent pèse trop sur la branche une pénalité est appliquée. Un temps maximum est alloué pour réaliser cette épreuve, ce temps est donné dès le départ. Cette épreuve est chronométrée afin de la limiter dans le temps mais il ne s'agit pas d'une épreuve de vitesse.

Règles.

1. Chaque concurrent doit être équipé d'un casque, de lunettes de protection, d'un harnais d'élagueur, d'une scie avec fourreau et d'une longe. Tous les équipements et les techniques doivent satisfaire aux normes en vigueur.

2. Un temps limite pour cette épreuve est décidé et annoncé avant le début de l'épreuve. Le temps démarre lorsque le concurrent entre dans le périmètre. Le temps s'arrête lorsque le grimpeur est redescendu au sol et qu'il a redescendu l'intégralité de son matériel. Si le grimpeur n'est pas redescendu avant la fin du temps réglementaire, il totalise les points réalisés jusqu'à la fin de ce temps. L'épreuve est avant tout une démonstration de maîtrise, le temps ne sert qu'à limiter la durée. Le temps peut compter pour départager les ex-aequo au score. Les concurrents seront arrêtés par le juge principal au cas où le temps limite serait atteint ou si les règles de sécurité étaient transgressées.

3. Il peut y avoir 3 ou 5 juges. Lorsque l'on dispose de 5 juges, la plus haute et la plus basse notes sont éliminées et la moyenne des trois notes restantes donne le score du concurrent.

4. Il n'est pas permis d'installer à l'avance plusieurs cordes dans l'arbre.

5. L'arbre est divisé en cinq parties afin de noter l'installation de la corde de grimper. Les concurrents obtiennent un point s'ils installent leur corde dans la partie la plus basse et cinq points pour une installation dans la partie la plus haute. Les concurrents reçoivent une bonification de cinq points s'ils réussissent l'installation de leur corde au premier essai. Chaque tentative supplémentaire vaut un point de moins, la cinquième et dernière ne donne aucun point.

6. Depuis son point d'ancrage, le concurrent visite trois stations de travail identifiées par un marquage visible. Chaque concurrent peut choisir l'ordre de passage à ces trois stations, ainsi que le chemin pour les atteindre. Le grimpeur doit montrer sa capacité à travailler les deux mains libres à chacune des stations. Ces stations sont :

- a. Passage de la scie : le grimpeur fait sonner la cloche avec une scie à main.
- b. Passage de la perche : le grimpeur utilise une perche pour faire sonner la cloche.
- c. Le lancer de précision : le grimpeur doit jeter un petit sac dans un cerceau installé au sol, sans faire trop plier la branche. Il dispose de 2 essais.
- d. Le bout de branche : Un poids relié à la branche est suspendu à environ 60 cm du sol. Le grimpeur doit avancer sur la branche et sonner la cloche sans que ce poids ne touche le sol. Si le poids touche, le concurrent reçoit une pénalité de 10 points.

7. Les concurrents sont jugés selon des critères précisés sur la feuille de notation.

8. Le chronomètre est arrêté une fois l'arbre complètement déséquipé.

Calcul des points

Les juges notent l'évolution des concurrents depuis leur entrée dans l'enceinte jusqu'au retour au sol. Des feuilles de notations individuelles sont fournies à chacun des juges. Les concurrents sont jugés et notés selon une méthode de soustraction. Tous bris de branche entraîne la disqualification immédiate du concurrent. Tous démarrent avec la note maximum et des points sont déduits à chaque erreur. Le concurrent avec le total le plus élevé est proclamé vainqueur.

ANNEXE

Matériel et Equipements
Les Équipements de Protection Individuelle (EPI)

Fausse-fourche EN 785 B

Casque de sécurité muni d'une jugulaire de maintien (4 ou 3 points) EN397 ou EN12492

Protection oculaire EN166 – 167 – 168

Rappel de travail EN1891

Prussiks CE obligatoire
Epissures non manufacturées interdites
2200 KN de résistance minimum

Harnais EN361 ou baudrier EN358 EN 813 (suspension)

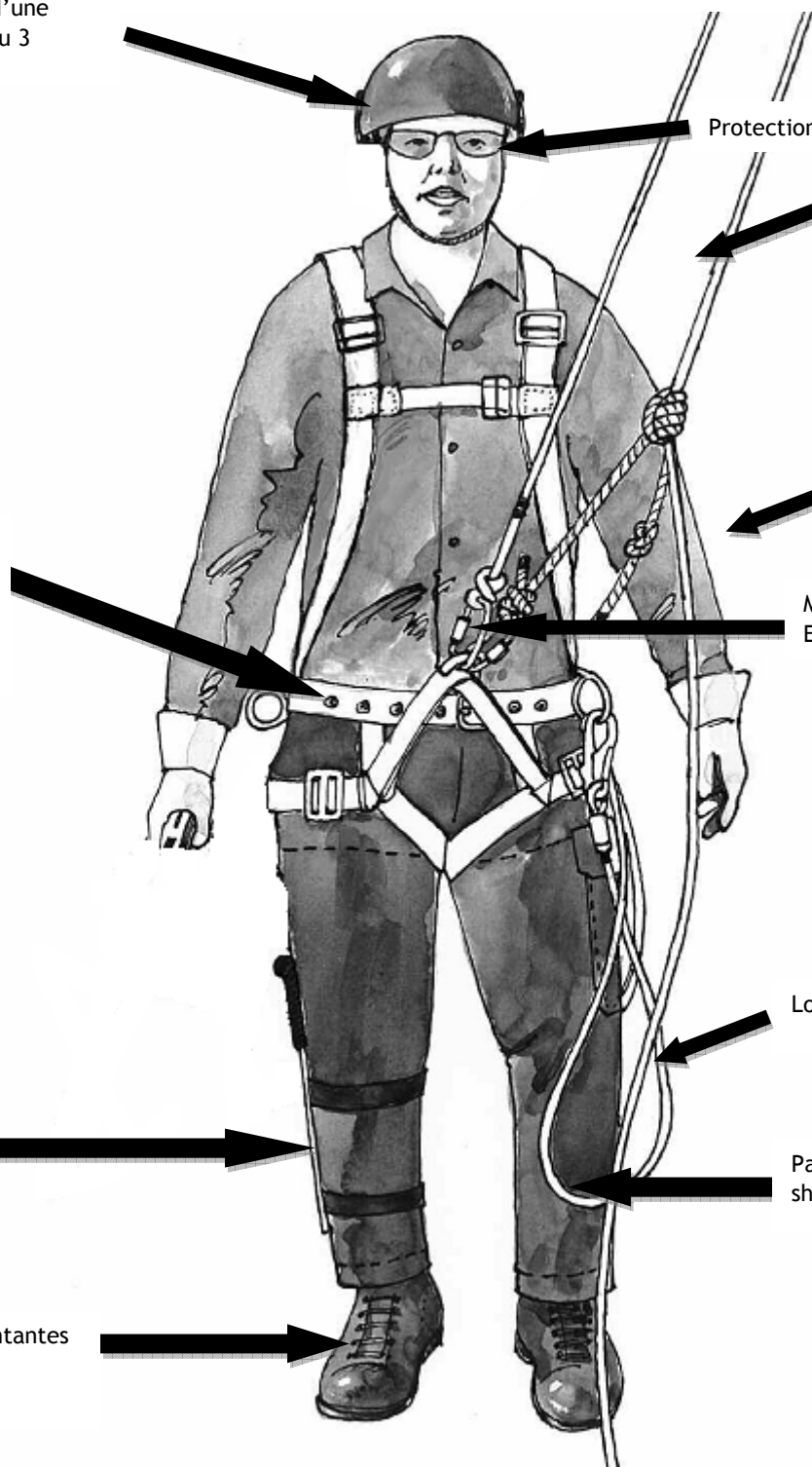
Mousquetons 3 mouvements EN362

Longe EN1891 ou EN358

Pantalon résistant : pas short ou jogging

Scie professionnelle

Chaussures montantes



Critères de choix des EPI et matériel autorisé pour les épreuves :

Gants EN388

Casque EN397

Lunettes EN 166 – 167 – 168

HARNAIS ET CEINTURE DE MAINTIEN AU TRAVAIL EN 358 – 361

Pont central	Pas de mousquetons qui relie directement les boucles. Pont central manufacturé. Maillons rapides et mousquetons pour point central cousu.
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

LONGE de MAINTIEN EN 358

Corde	diamètre 10.5 au minimum 16 fuseaux mini
Tendeur	Réglex, minibloqueur, nœud accepté Ropman, Tiblock Pas accepté
Connexion	Epissure obligatoire. Système d'arrêt en bout de longe obligatoire.
Mousquetons	Trois mouvements d'ouverture. Alu et acier autorisé

CORDE D'ACCES EN 1891 Diamètre 10.5 minimum

CORDE DE DEPLACEMENT EN 1891 Diamètre 11 minimum

NŒUD AUTOBLOQUANT

Corde	Drisse obligatoire Diamètre 8 mm minimum Les nœuds de pêcheur doivent être réalisés avec une extrémité d'une longueur de 2 doigts. CE obligatoire – épissure non manufacturée interdite – 2200KN minimum
Nœud	Tout type de nœud autobloquant courant et connu

CONNECTEURS

Mousquetons EN 362	Trois mouvements d'ouverture. Alu et acier autorisé Mousquetons ASTUCE – HOOK - GIROUETTE non autorisés
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

EQUIPEMENTS COMPLEMENTAIRES

Fausse fourche EN 795	Toutes fausses fourches du commerce autorisées.

Poignées d'ascension	Nœud de contre assurance obligatoire. Connexion sur la poignée par le biais d'un mousqueton, pas de corde qui passe directement dans l'œil des poignées.
----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------