

# ESCALADE EN TETE

# LYCEE ANTOINE ROUSSIN

ESCALADE		PRINCIPES D ELABORATION DE L'EPREUVE									
<p>COMPETENCES ATTENDUES</p> <p>NIVEAU 4</p> <p>Se déplacer en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête, des voies de difficulté 4 à 6 .</p> <p>Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.</p>		<p>Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête une voie tirée au sort parmi 2 possibles d'une même cotation. Les dégaines sont déjà en place.</p> <p>Durée max. 8 min</p> <p>En cas de chute le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute, à la seconde, l'épreuve s'arrête.</p> <p>L'épreuve s'arrête également en cas de yoyo, ou oubli de mousquetonner un point. En cas d'arrêt de l'épreuve, les points sont en fonction de la hauteur gravie mais seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus par la cotation.</p>									
POINTS	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 NON ACQUIS			DEGRE D 'ACQUISITION DU NIVEAU 4						
<b>10/20</b>	<i>COTATION CHOISIE</i>	COTATION		<b>3C</b>	<b>4A</b>	<b>4B</b>	<b>4C</b>	<b>5A</b>	<b>5B</b>	<b>5C</b>	<b>6A</b>
		GARS	EN	3,5	4,5	5,5	6	7	8	9	10
		FILLES	TETE	4	5,5	6	7	8	9	10	
<b>4/20</b>	<i>EVOLUTION DU GRIMPEUR</i>	Progression sans relâchement G reste entre les appuis			Progression d'intensité variée G majoritairement à la verticale des appuis			Progression fluide G dépasse la verticale des appuis			
		<b>0 à 2</b>			<b>3</b>			<b>4</b>			
<b>3/20</b>	<i>MOUSQUETONNAGE DESCENTE</i>	Erreur yoyo	Erreur corrigée immédiatement et/ou Redescente irrégulière avec recherche de verticalité		Mousquetonnage hésitant mais correct			Mousquetonnage rapide et économique			
					Descend en acceptant d'éloigner le buste de la paroi			Descente régulière et fluide			
		<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>			<b>3</b>				
<b>3/20</b>	<i>ASSURAGE</i>	Assure mais donne et reprend le mou avec retard			Assure et contrôle la tension de la corde Assure sans décalage avec le grimpeur			Donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur			
		<b>0 à 1</b>			<b>2</b>			<b>3</b>			

