

Concours des arboristes - grimpeurs

L'épreuve des concours regroupe des activités réalisées par un grimpeur lors de son travail quotidien (à l'exception des coupes de branche). L'épreuve des concours et éventuellement celle de la finale se déroulent sur des arbres différents. En fonction du nombre d'inscrits les participants pourront être divisés en plusieurs groupes, les concurrents sélectionnés pour l'éventuelle finale seront désignés en fonction de leur classement dans leur groupe.

Règlement

Les concours des grimpeurs élagueurs sont ouverts à tous les grimpeurs professionnels en activité

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 Concours, 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 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 Concours 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 concours 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. Seuls les connecteurs (mousquetons) à trois mouvements d'ouverture sont acceptés. Ils doivent être conformes à la norme CE 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 concours.*

4. 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.

5. Le concours 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 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 3 mètres (grimper à plus de 1,50 m 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 cordes destinées à confectionner des nœuds autobloquants doivent satisfaire au moins aux normes des cordes de grimper. 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.

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

8. L'usage d'alcool ou de toute drogue ou produit analogue par un concurrent, un juge ou un officiel entraînera la disqualification immédiate ou le retrait des épreuves du concours.

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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

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 après avoir atteint le point d'ancrage. Il devra passer par des points 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 de la prestation peut être plus gratifiante que la rapidité.

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 juge principal donne le signal de départ. Le temps s'arrête lorsque le grimpeur revient au sol. 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 obtenir un bonus ou 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 seraient transgressées.
3. Il peut y avoir plusieurs juges. Le score est obtenu en additionnant chaque notation des juges.
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. Pour une ascension sur poignées jumarts, la connexion entre les poignées et le grimpeur devra se faire par la corde de rappel et son système autobloquant.
5. L'ascension jusqu'au point d'ancrage définitif se fera en grimper dit «en footlock». Le concurrent sera éliminé s'il se décroche complètement et s'il monte au-dessus de son point d'ancrage d'ascension en facteur chute 2.
6. Depuis son point d'ancrage, le concurrent visite des stations de travail identifiées par un marquage visible. Chaque concurrent peut choisir l'ordre de passage à ces 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 seront expliquées aux concurrents avant l'épreuve.
7. 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. Des feuilles de notations individuelles sont fournies à chacun des juges. Le concurrent avec le total le plus élevé est proclamé vainqueur.

2 Lancer de sac

Le concurrent devra placer ses sacs dans les fourches identifier par de la rubalise, éventuellement y placer une corde, voire une fausse-fourche pour marquer des points de bonus.

Les fourches seront matérialisées par de la rubalise le concurrent pourra valider les deux fourches dans le temps alloué. Pour que la fourche soit validée, les deux brins de la cordelette doivent être ramenés parallèles et sans obstacles entre eux. Plusieurs validations par fourche sont possibles.

Des bonus de mise en place de la corde d'accès ou de la fausse-fourche seront alloués.

3 Le secourisme

Deux épreuves seront proposées, une épreuve logique et une sur corde. Seuls les concurrents ayant suivis une formation aux techniques d'assistance aux blessés dans l'arbre depuis moins de 3 ans pourront participer. Aucun justificatif ne sera demandé, nous comptons sur la bonne foi des concurrents.

Lors de l'épreuve sur corde, la descente du secouriste devra impérativement être dissociée de celle du blessé.

Une erreur de manipulation mettant en danger le blessé ou le secouriste sera éliminatoire.

4 L'équilibre

Les concurrents devront passer sur des branches situées quelques centimètres au dessus du sol sans toucher terre. Celui qui ira le plus loin sera proclamé vainqueur. Le temps effectué départagera les ex aequo sur la longueur.

5 Le Footlock

Le plus rapide gagne. Tous les nœuds couramment utilisés pour cette compétition sont autorisés. Pour une ascension sur poignées jumarts, la connexion entre la poignée et le harnais du concurrent devra se faire par la corde de rappel et son système autobloquant.

ANNEXE**Matériel et Equipements**

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 - 813

Pont central	EN 358 - EN 813 .Pont central manufacturé obligatoire.
--------------	---

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 11,7 minimum (corde toronnée acceptée)

NŒUD AUTOBLOQUANT

Corde	Drisse obligatoire Diamètre 9 mm minimum Les nœuds de pêcheur doivent être réalisés avec une extrémité d'une longueur de 2 doigts.
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 BALLOCK autorisé avec bille acier
--------------------	---

EQUIPEMENTS COMPLEMENTAIRES

Fausse fourche EN 795	Toutes fausses fourches du commerce autorisées.

Poignées d'ascension	Nœud de contre assurance obligatoire. Le grimpeur est connecté à la poignée par son rappel. Connexion sur la poignée par le biais d'un mousqueton, pas de corde qui passe directement dans l'œil des poignées. Maillon rapide accepté pour cette connexion.
----------------------	--