

Escalade CAP / BEP (Référentiel rénové 2018)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve									
<p>Niveau 3 Pour grimper en moulinette des voies de difficulté 4 à 5, se dominer et conduire son déplacement en s'adaptant à différentes formes de prises et de support. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.</p>		<p>Le dispositif comprend des voies d'une longueur minimale de 7 m en SAE ou en falaise de niveau 3c à 5c pour les filles et de 4a à 6a pour les garçons. Le candidat choisit son niveau de difficulté et grimpe en moulinette dans une voie plus ou moins connue tirée au sort. L'enseignant ajoute une courte boucle pincée par un élastique, placée 1 mètre au-dessus du baudrier. L'épreuve consiste à s'équiper, s'encorder puis grimper dans un temps maximum de 8 minutes. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper d'un partenaire. À la première chute, le candidat peut reprendre sa progression. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête. Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, le candidat marque les points en fonction de la hauteur de voie gravie. Les points accordés à la cotation seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points possibles selon la cotation. Concernant l'assurage en moulinette en 5 temps, la modalité d'ascension doit permettre d'éviter tout retour au sol. Ce dispositif peut être un nœud de sécurité (corde nouée en double par un nœud simple appelé « queue de vache ») en dessous du système frein de l'assureur et à proximité de celui-ci, dès que les mains du grimpeur dépassent 4 mètres environ (soit la deuxième dégainé). Ce dispositif ou tout autre dispositif mis en place empêchant le retour au sol doit être contrôlé par l'enseignant.</p>									
		Points	Éléments à évaluer	Niveau 3 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts				Degré d'acquisition du niveau 3 de 10 à 20 pts			
12 points	Cotation de l'itinéraire choisi	Cotation		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçon	moulinette	5	6	7	8	9	10	11	12
		filles	moulinette	5,5	7	8	9	10	11	12	
4 points	Actions du grimpeur	de 0 à 1,5 pts				de 2 à 4 pts					
		<p>Réalisation de la voie avec disparition de la boucle pincée et/ou au-delà des 8 minutes Ascension corde tendue Redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité</p>				<p>Réalisation de la voie sans faire sauter la boucle pincée Fluidité du parcours Redescente en acceptant d'éloigner le buste de la paroi Redescente régulière et fluide (espace arrière construit)</p>					
4 points	Coordinations des actions assureur/grimpeur	<p>En moulinette, assurage en 5 temps avec une tension irrégulière (trop de mou ou la boucle pincée saute)</p>				<p>Assurage en contrôlant la tension de la corde (la boucle pincée ne saute pas) Assurage sans décalage avec la progression du grimpeur Communication efficace</p>					