



## REGLEMENT DE L'ACTIVITE ESCALADE

### ARTICLE 1

#### LIEU DE RENDEZ-VOUS

L'activité d'escalade en milieu extérieur nécessite un accès quelquefois dangereux du lieu de pratique et souvent un trajet en voiture. Pour des raisons d'organisation, de matériels, et **de sécurité** il est nécessaire de respecter l'heure et le lieu du rendez-vous. En cas d'impossibilité, vous devez convenir avec le **responsable** de la sortie d'un autre rendez-vous.

### ARTICLE 2

#### ACCES AU SITE

Il est déconseillé de se rendre sur le lieu d'activité par ses propres moyens. Vous devez attendre d'être accompagné par un responsable de l'encadrement ou une personne exerçant cette responsabilité durant la séance d'escalade. L'accès est souvent dangereux, surtout pour des non initiés en particulier pour certains sites, voir ci-après (**risque de chute du haut tout particulièrement**).

### ARTICLE 3

#### SUR LE SITE

L'environnement des sites peut présenter des dangers (voir ci-après), les membres présents lors des sorties doivent se conformer aux directives des responsables présents.

### ARTICLE 4

#### MATERIELS DE SECURITE

Des matériels de sécurité sont nécessaires (casques, baudrier, ...) et peuvent être prêtés selon disponibilité par le club. **Important** : il est obligatoire d'utiliser les matériels de sécurité lorsque leur utilisation est demandée par le responsable de la sortie. En cas contraire l'intéressé sera exclu de la sortie voire de l'activité.

### ARTICLE 5

#### NIVEAUX

Le souhait de la fédération des CAF est d'aider les pratiquants à acquérir plus d'autonomie et de sécurité. Dans ce but, les responsables de l'activité Escalade proposeront à chaque pratiquant de l'aider à connaître son niveau d'autonomie dans cette pratique. Cela est conforme le souhait de la fédération des CAF d'aider les pratiquants à acquérir plus d'autonomie et de sécurité. A cette fin, une grille (cf. document A) défini 8 niveaux croissants d'autonomie selon les sites. Ce niveau est tout à fait différent des cotations classiques des difficultés d'escalade ou d'alpinisme.

---

Je soussigné..... déclare avoir pris connaissance du règlement intérieur de l'activité Escalade

Date

Signature (avec mention lu et approuvé)

## **DANGER DES SITES D'ESCALADE ET DES ACCES (NON EXHAUSTIF)**

Chaise du diable : descente recommandée par le bois, vigilance si descente par le haut de la falaise.

Kaolin : Danger en marchant au bord. Accéder par le bas en faisant le tour. Rocher friable

Courégant : Danger en marchant au bord. Accéder par le bas en faisant le tour. En haut ne pas sortir du chemin. Rocher friable

Quimperlé : (les 2 sites) : Danger en marchant au bord. **Ne pas accéder par le haut**

Iles aux pies : : **Ne pas accéder par le haut.** Danger en marchant au bord. Faire le tour par le bois.

Saint Just : Ne pas accéder par le haut

Le Croisic : Danger en marchant au bord. Accéder par le bas en faisant le tour.

Pont Cafino : Ne pas accéder par le haut

Le Cube : Ne pas accéder par le haut

L'Impératrice : Ne pas accéder par le haut

Pen-Hir : : **Terrain montagne : accès dangereux pour rejoindre les cordées. Ne pas rejoindre des cordées en action. Rester au parking voiture**

## **TERMES UTILISES DANS LE TEXTE DU REGLEMENT INTERIEUR ESCALADE :**

- Autonomie : qui gère lui-même sa sécurité et sa progression
- Site naturel : site d'escalade extérieur à l'exclusion des surfaces artificielles
- Baudrier : matériel de sécurité permettant de répartir les effets d'une chute sur les parties non fragiles du corps. Autres noms : cuissard, harnais
- Descendeur : même matériel permettant d'assurer un autre grimpeur et de permettant de descendre en rappel
- En second : le grimpeur est assuré par le haut, la corde est devant soi
- En tête : (ou premier de cordée) qui est assuré par le second placé au-dessous, la corde étant dessous
- Ecole d'escalade : site d'escalade (ou partie d'un site) d'une longueur de corde. L'équipement est normalement (à vérifier) à demeure dans les voies
- Falaise : site d'escalade (ou partie d'un site) de plusieurs longueurs de corde. L'équipement est normalement (à vérifier) à demeure dans les voies
- Terrain d'aventure : site d'escalade (ou partie d'un site) d'une ou plusieurs longueurs de corde mais sans équipements. Le premier de cordée doit poser ses protections lui-même.
- Rappel : utilisation de la corde pour redescendre d'une paroi et récupération de la corde d'en bas
- Réchappe : action de sortir d'une voie par différentes techniques (en sécurité) alors que l'on ne peut plus poursuivre l'ascension (pour des raisons techniques, de difficultés, d'horaires, ...)

## **MATERIEL NECESSAIRE A LA PRATIQUE DE L'ACTIVITE**

\* Escalade : prêté (suivant disponibilité) mais à acquérir au bout d'un an de pratique (baudrier, casque, chaussons, descendeur, mousqueton à vis, ...)

## DOCUMENT A

### NIVEAU INTERNE POUR L'ESCALADE

- 1) En second : débutant
- 2) en tête et mouliné en école d'escalade : notions pour grimper en tête acquises mais pas la conception des relais; doit grimper en tête si le relais est déjà en place et descente en moulinette
- 3) en tête sur relais en école d'escalade : notions pour grimper en tête, faire un relais élémentaire et descendre en rappel en école escalade acquises mais à surveiller en fonction des relais
- 4) autonomie complète école d'escalade : notions pour grimper en tête, faire un relais élémentaire et descendre en rappel en école escalade acquises, faire une réchappe, surveillance non indispensable
- 5) en tête sur relais falaise (équipée) : notions pour grimper en tête, faire un relais et descendre en rappel en falaise (plusieurs longueurs) mais surveillance indispensable par proximité
- 6) autonomie complète falaise (équipée) : notions pour grimper en tête, faire un relais, descendre en rappel et faire une réchappe en falaise (plusieurs longueurs) et surveillance non indispensable
- 7) en tête sur relais terrain d'aventure : notions pour grimper en tête (pose des coinces ou pitons), faire un relais, descendre en rappel en terrain d'aventure mais surveillance indispensable par proximité
- 8) autonomie complète terrain d'aventure : notions pour grimper en tête (pose des coinces ou pitons), faire un relais, descendre en rappel et faire une réchappe en terrain d'aventure et surveillance non indispensable

Niveau	Lieux	Relais	Rappel	Réchappe	Techniques
1	Tous	Non	Non	Non	Nœud en huit
2	1 longueur entièrement équipée	Non	Non	Non	Mousquetonnage, assurage, nœud de vache, organisation du matériel
3	1 longueur entièrement équipée	Oui	Oui	Non	Nœuds de cabestan, demi- cabestan et Machard
4	1 longueur entièrement équipée	Oui	Oui	Oui	Relais élémentaire, descendeur de fortune, nœuds de pêcheur et double pêcheur
5	Plusieurs longueurs entièrement équipées	Oui	Oui	Oui	
6	Plusieurs longueurs entièrement équipées	Oui	Oui	Oui	Mouflage, descente sur corde tendue, rappel de fortune, remontée sur corde fixe, main courante, aide du second
7	Longueurs non équipées	Oui	Oui	Oui	
8	Longueurs non équipées	Oui	Oui	Oui	Relais de triangulation