

ESCALADE CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE									
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.		Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 5c pour les filles et de 4a à 6a pour les garçons, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Le candidat choisit son niveau de difficulté selon la modalité d'ascension en moulinette avec une boucle pincée 1 mètre au dessus du baudrier par un élastique ou sans boucle, dans une voie plus ou moins connue. 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. A la première chute, le candidat peut reprendre sa progression. A 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.									
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 de 10 à 20 pts						
12 Points	Cotation de l'itinéraire choisi.	Points attribués en fonction de la cotation de la voie.									
		COTATION		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçons	Moulinette		6	7	8	9	10	11	12
		Filles	Moulinette	6	7	8	9	10	11	12	
4 Points	Coordination de l'action Grimper/ s'assurer.	Réalisation de la voie sans boucle pincée. Au-delà des 8 minutes. Ascension corde tendue. Redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité.			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).						
4 Points	Coordonnations des actions assureur/grimpeur.	En moulinette, assurage en 4 temps avec une tension irrégulière (trop de mou ou la boucle pincée saute).			Assurage en contrôlant la tension de la corde (la boucle pincée ne saute pas). Assurage sans décalage avec la progression du grimpeur. Communication efficace.						

SAE : structure artificielle d'escalade