



Manuel de la SAC Kids Climbing Cup

1 Introduction

Le présent manuel pour les organisateurs de la SAC Kids Climbing Cup (ci-après: **manuel de la SKCC**) sert d'aide aux organisateurs lors de la préparation et du déroulement de la manifestation. Les directives qu'il contient sont à respecter et les éventuelles dérogations prévues ne sont possibles qu'en accord avec le CAS.

Outre les informations générales figurant au point 1.1, les chapitres deux à quatre se rapportent aux trois disciplines que sont la difficulté, le bloc et la vitesse.

Remarque: le contenu de ce document peut être révisé et adapté en permanence. La version actuelle est disponible en ligne: sac-cas.ch/kids-climbing-cup

1.1 Informations d'ordre général

1.1.1 Inscription

- Le CAS est responsable du processus d'inscription.
- L'inscription des enfants se fait préalablement en ligne sur le site Vertical-Life. Le lien pour l'inscription est publié sur le [site Internet de la SKCC](#).
- Il est en outre possible de s'inscrire sur place. Pour ce faire, le ou la participant·e remplit le talon d'inscription mis à disposition par le CAS et le remet au ou à la responsable de la manifestation (ci-après RM) afin que les données soient saisies dans le système d'inscription.

1.1.2 Taxe d'inscription

- Les montants de la taxe d'inscription ont été fixés comme suit par le CAS pour la saison 2024 :
 - Membres du CAS 15 francs.
 - Non-membres du CAS 25 francs.
 - Inscription sur place 5 francs en sus.
- Processus
 - La taxe d'inscription sera perçue auprès des participant·e·s sur place. Dans l'idéal, elle est encaissée directement par l'organisateur·trice (p. ex. à la caisse de la salle d'escalade).
 - L'organisateur·trice peut facturer le montant fixe au CAS après l'événement.
- L'organisateur·trice ou la salle ne peut pas percevoir de frais d'entrée en plus de la taxe d'inscription pour les enfants participant aux compétitions.

1.1.3 Processus de candidature pour l'organisation d'une SKCC l'année suivante

- Les organisateur·trice·s intéressé·e·s s'annonceront par écrit auprès du responsable des compétitions sportives (sandro.pfister@sac-cas.ch).

1.1.4 Service de premiers secours

- Il est assuré par le CAS en collaboration avec la société DOCS.
- L'organisateur·trice met une personne de contact (assistant·e en cas d'urgence) à la disposition du ou de la secouriste de la société DOCS.

- Les coûts de la société DOCS sont entièrement à la charge du CAS. L'assistant·e est mis·e à disposition par l'organisateur·trice et, le cas échéant, indemnisé·e.

1.1.5 Assistantes et assistants

- La mobilisation et la rémunération des assistant·e·s sont du ressort des organisateurs.
- Pour plus de détails sur le nombre et la répartition des assistant·e·s, prière de consulter les chapitres 2 et 3 du manuel de la SKCC.

1.1.6 Informatique

- La responsabilité de l'inscription, de la liste de départ et du classement incombe au CAS/RM.

1.1.7 Speaker

- Le matériel nécessaire (haut-parleur, microphone) est mis à disposition par le CAS, s'il n'y pas d'équipement dans la salle.
- L'organisation et la rémunération d'un speaker sont facultatives et relèvent de la responsabilité de l'organisateur·trice.

1.1.8 Délimitation entre la zone d'escalade et celle des spectateur·trice·s

- Afin de garantir la sécurité des participant·e·s, la zones d'escalade et celle des spectateur·trice·s doivent être clairement séparées l'une de l'autre.
- Les spectateur·trice·s (p. ex. les parents) doivent se tenir en dehors du field of play (FOP, p. ex. les tapis de sol en bloc).

1.2 Communication

1.2.1 CAS

- Le CAS met à disposition – avec ses partenaires – le matériel de communication suivant, que l'organisateur·trice pourra utiliser pour la promotion de sa SKCC:
 - Affiche de la SKCC au format PDF.
 - Affiche de la manifestation au format PDF.
 - Site Internet avec la possibilité de s'inscrire et de la documentation.
 - Autres moyens de communication.

1.2.2 Organisateur

- Les organisateur·trice·s utilisent les affiches mises à disposition par le CAS comme moyen de communication local pour la publicité dans leur région.
- Les organisateur·trice·s peuvent réaliser leurs propres supports publicitaires.

1.3 Responsable de la manifestation

1.3.1 Définition

- Le ou la responsable de la manifestation (RM) est la personne du CAS qui endosse la responsabilité principale de la réussite d'une SKCC.
- Cette personne prend préalablement contact avec l'organisateur·trice afin de coordonner les préparatifs nécessaires et le déroulement de la manifestation.

- Le ou la RM tient lieu d'assistance aux organisateur·trice·s et doit contribuer, en accord avec ces dernier·ère·s, à la réussite positive de l'événement.

1.3.2 Durée d'engagement

- Le ou la RM se rend, si besoin, sur le site de la compétition la veille de la SKCC et assiste les organisateurs dans les préparatifs.
- Le ou la RM assiste les organisateurs le jour de la manifestation et veille à ce que tout se déroule sans heurts.

1.3.3 Tâches sur place

- Les tâches du ou de la RM comprennent :
 - Gérer les inscriptions, les listes de départ et les résultats au moyen du logiciel des résultats.
 - Etre la personne de contact pour les organisateur·trice·s et leurs assistant·e·s.
 - Contrôler le matériel d'escalade utilisé par les organisateurs.
 - Evaluer le risque de blessures des challenges¹ et des voies.
 - Installer le matériel de la manifestation et le matériel publicitaire avec l'aide des assistant·e·s.
 - Préparer les cadeaux / «give-away».
 - Expliquer le déroulement de la journée et les principales règles.

1.4 Matériel et logistique

1.4.1 Transport du matériel

- Le ou la RM apporte la veille le matériel nécessaire à l'organisation d'une SKCC conformément à la liste du matériel.
- Le reste du matériel doit être fourni par l'organisateur·trice.

1.4.2 Matériel de présentation à fins publicitaires

- Est fourni par le CAS et par ses partenaires.
- Matériel publicitaire:
 - Le ou la RM détermine à chaque fois, en accord avec l'organisateur·trice, le nombre et l'endroit où le matériel publicitaire doit être placé.
 - Il s'agit notamment du matériel publicitaire suivant:
 - Beachflags
 - Pop-ups
 - Roll-ups
 - Panneaux de voies
 - Eventuellement d'autres éléments

1.4.3 Cadeau

- Le CAS offre un cadeau à chaque enfant participant.
- Logistique:
 - Le ou la RM apporte les cadeaux généralement la veille.

¹ Un challenge est un bloc ou une épreuve composée de mouvements (spécifiques à l'escalade).

2 Difficulté

2.1 Règlement de la compétition

Pour plus de détails, prière de consulter le règlement de la SAC Kids Climbing Cup.

2.2 Règles de compétition

2.2.1 Conception des voies

- La hauteur des voies (hauteur jusqu'au sommet) est de 12 mètres au maximum. Il est possible de déroger à cette règle en accord avec le ou la RM.
 - En second:
 - Relais conforme aux normes de l'ASSE.
 - Point d'ancrage de l'enfant qui grimpe conforme aux **normes de l'ASSE**
 - Deux mousquetons à vis (opposés).
 - Mousqueton safe-lock.
 - Nœud de huit.
 - Outre la brochure de l'ASSE, les informations relatives à la **sécurité** peuvent également être consultées dans la brochure (voir colonne de droite sur le site Internet).
- Ouvreur·euse·s de voies
 - Au moins une personne dans l'équipe des ouvreur·euse·s de voies devrait avoir de l'expérience dans la conception de voies adaptées aux enfants.
- Conception de voies adaptées aux enfants
 - Nombreuses prises, courtes distances entre les prises, etc.
 - Degrés de difficulté:
 - Niveau environ 4a-6c
 - Aides et conseils
 - Prises de départ pas trop élevées.
 - Rayon pointe du pied - bout des doigts (env. 145-180 cm).
 - Portée bout de doigt - bout de doigt (env. 115-125 cm).
 - Croissance pas terminée (cartilages de croissance des doigts !) → Éviter les (toutes) petites prises et réduire au minimum le risque de blessure.
 - Grandes différences en termes d'anthropométrie, de technique, de tactique et de condition physique.
 - Tester rayon et portée avec les coudes.
 - Faire tester les voies et les blocs/challenges par des petits.
 - Le document « Suggestions pour l'ouverture de voies » peut aussi servir d'aide.
- Sécurité générale lors de la conception des voies :
 - Les voies doivent être aménagées de manière à ce que les participant·e·s ne mettent pas en danger des tiers en cas de chute (p. ex. chute pendulaire dans une voie voisine).

2.2.2 Sécurité

- Avant la compétition, le ou la RM examine avec le chef ou la cheffe ouvreur·euse chaque voie en vérifiant les aspects suivants:
 - Le matériel de sécurité est conforme aux normes UIAA.
- Seul du matériel d'escalade conforme aux normes UIAA peut être utilisé.

- Les assureur·euse·s doivent avoir de l'expérience dans l'assurance des enfants.
- En principe, tous les dispositifs d'assurance sont autorisés. Les assureur·euse·s connaissent bien les dispositifs d'assurance qu'ils ou elles utilisent. Pour l'escalade en moulinettes, il est recommandé d'utiliser des tubes ou des dispositifs semi-automatiques.
- L'assureur·euse donne du «mou» ou réduit la longueur de corde de façon appropriée en permanence. La sécurité de l'enfant est la priorité absolue!
- Le ou la RM peut exiger le remplacement de l'assureur·use à tout moment en cas de non-maîtrise de la technique d'assurance.
- Une zone de compétition (= field of play; FOP) doit être clairement définie. Elle n'est pénétrée que par les assureur·euse·s et les enfants qui sont sur le point de grimper ou qui grimpent déjà.

2.2.3 Matériel d'escalade

- L'organisateur·trice met à disposition les cordes d'escalade.
- L'organisateur·trice met à disposition du matériel de location (baudrier, chaussons d'escalade, etc.).
- Le CAS dispose d'un stock de base de baudriers et de chaussons d'escalade pour enfants que le ou la RM peut apporter si besoin.

2.2.4 Nombre d'assistant·e·s et leur répartition

Dispositifs d'auto-assurance* disponibles?	Nombre d'assistant·e·s	Répartition
Non	Dépend du nombre de voies	<ul style="list-style-type: none"> • Un·e assureur·euse par voie.
Oui	Dépend du nombre de voies	<ul style="list-style-type: none"> • 1 personne par voie qui contrôle que les enfants soient encordés correctement.

*p. ex. Toppas, Trublue

- Deux à quatre autres assistant·e·s sont en outre nécessaires pour diverses tâches et/ou comme remplaçant·e·s.

2.2.5 Tâches des assistant·e·s

- Assurance des enfants
- Saisie éventuelle de la hauteur atteinte (= résultat) par les enfants au moyen du smartphone/de la tablette ou soutien aux parents/à la personne accompagnatrice.
 - La procédure de saisie des résultats peut être adaptée et déterminée par le ou la RM.
- Collaboration et communication avec le ou la RM. Notamment pour:
 - ... l'inscription au début: encaisser la taxe d'inscription, distribuer la scorecard et le numéro de départ, etc.
 - ... la distribution de cadeaux à la fin: préparation et distribution des cadeaux.

3 Bloc

Pour plus de détails, prière de consulter le règlement de la SAC Kids Climbing Cup.

3.1 Règles de compétition

3.1.1 Conception des voies

- L'organisateur·trice est responsable de la conception des voies.
- Les blocs doivent être aménagés de sorte que les pieds des enfants soient au maximum à 1,60 m - 1,80 m du sol au point le plus haut. → Ceci est surtout important pour les catégories d'âges U8 et U10.
 - Dans des cas exceptionnels justifiés et en accord avec le ou la RM, il est possible de déroger à cette règle.
- Il faut veiller à concevoir des voies adaptées aux enfants.
 - Nombreuses prises, faibles distances entre les prises.
 - Placer les prises de départ suffisamment bas.
 - Placer des prises de descente, voire de très bonnes prises pour la désescalade.
 - Voir point 2.2.1 pour d'autres conseils ainsi que le document «Suggestions pour l'ouverture de voies».
- Ouvreur·euse·s de voies
 - Au moins une personne dans l'équipe des ouvreur·euse·s de voies devrait avoir de l'expérience dans la conception de voies adaptées aux enfants.
- Le cas échéant, mise en place du matériel de présentation et autre matériel auxiliaire.
- Sécurité générale lors de la conception des voies:
 - Les voies doivent être aménagées de manière à ce que les participant·e·s ne mettent pas en danger des tiers (en cas de chute).
- Le document «Suggestions pour l'ouverture de voies» peut aussi servir d'aide.

3.1.2 Description des challenges

- Une compétition de bloc se compose d'au moins dix challenges.
- Un challenge est un bloc ou une épreuve composée de mouvements (spécifiques à l'escalade).
- Les 10 challenges suivants peuvent par exemple être mise en place. Le matériel (à l'exception des prises d'escalade normales) pour ces challenges est fourni par le ou la RM si besoin. Le matériel mis à disposition par le CAS est marqué d'un astérisque (*).

Dénomination du challenge	Description	Exigences / Conception des voies
Bloc de vitesse	L'objectif est d'escalader le bloc le plus rapidement possible. S'il est grimpé en dessous d'une limite de temps fixée au préalable, le challenge est considéré comme réussi.	<ul style="list-style-type: none"> • Balisage d'une prise de départ • Installation et maniement continu du Ninja-Timer* par une personne On peut aussi faire stopper manuellement • Au moins dix mouvements d'escalade. • Bloc très facile • Paroi peu inclinée à légèrement surplombante
Bloc de saut en longueur	L'objectif est de sauter par-dessus une marque au sol en partant d'une prise de départ et en courant sur plusieurs volumes. Le	<ul style="list-style-type: none"> • Il ne devrait pas être possible de se mouvoir statiquement par-dessus les volumes

	challenge est considéré comme réussi si aucune partie du corps ne touche la ligne ou le sol avant la ligne.	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte la grandeur et la force des enfants • Marquage au sol avec du ruban adhésif. • Plus d'un mouvement intermédiaire sur la paroi devrait si possible être nécessaire • Sur une paroi inclinée ou un dièdre
Bloc d'équilibre	L'objectif est d'atteindre une prise cible à partir d'une prise de départ, sans utiliser les mains pour se déplacer. L'appui des mains sur le mur est autorisé, mais pas sur les prises d'escalade.	<ul style="list-style-type: none"> • Marquage d'une prise de départ et d'une prise cible • Recours à des prises qui exigent de la précision des pieds ou à des volumes • Faible intervalle en hauteur entre les prises • Le challenge doit être facile
Bloc de suspension	L'objectif est d'atteindre une position cible en se balançant et en se suspendant à partir d'une position de départ. Tout le corps, jambes et pieds compris, peut être utilisé pour se déplacer.	<ul style="list-style-type: none"> • Marquage d'une position de départ et d'une position cible • Utilisation d'anneaux et engins suspendus dans un espace dégagé* • Possibilité de compléter par des prises normales • A proximité du sol • Attention au risque de blessure en restant accroché aux anneaux
Slackline	L'objectif est de parcourir la slackline depuis la position de départ pour atteindre une position cible. Il est interdit de toucher le sol.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'une slackline*. • Marquage d'une position de départ et d'une position cible
Bloc à foam-noodles	L'objectif est d'atteindre une prise cible en partant d'une prise de départ. Dans la voie vers la prise cible, il s'agit de grimper à travers plusieurs foam-noodles dans un ordre et une direction définie. Dès qu'une foam-noodle se détache de son support ou qu'elle touche le sol, la tentative est considérée comme terminée et le challenge comme non réussi.	<ul style="list-style-type: none"> • Marquage d'une prise de départ et d'une prise cible • Placement des crochets à foam-noodles* et de ces dernières* • Aménagement de nombreuses bonnes prises (possibilité de déroulement du challenge sur un spraywall) • Sur paroi verticale ou légèrement inclinée
Escalade de noms	Le but est de grimper son propre nom. Le départ est donné à la première lettre du nom et le challenge est considéré comme réussi lorsque l'on tient la dernière lettre de son nom.	<ul style="list-style-type: none"> • Pose des prises alphabet* • Compléter avec des prises à pied pour que chaque prise alphabet puisse être tenue • Sur paroi verticale à max. légèrement surplombante
Transport de petits animaux	Le but est de transporter deux petits animaux magnétiques depuis les prises de départ jusqu'aux prises cibles. Les petits animaux magnétiques peuvent être aimantés aux vis métalliques des prises. Il est interdit de déplacer les deux petits animaux	<ul style="list-style-type: none"> • Marquage de deux prises de départ et de deux prises cibles • Bloc facile équipé de bonnes prises • S'assurer que les petits animaux magnétiques* peuvent être aimantés aux vis des prises

	magnétiques en même temps, de les conserver dans les mains pendant l'escalade ou de les fixer au corps de quelle manière que ce soit. Si un animal magnétique tombe, le challenge est considéré comme terminé. Il est considéré comme réussi lorsque les deux petits animaux magnétiques sont aimantés aux prises cibles.	<ul style="list-style-type: none"> • Sur paroi verticale
Bloc à volumes	L'objectif est d'atteindre la prise cible à partir des prises de départ, sans toucher le sol.	<ul style="list-style-type: none"> • Marquage des prises de départ et de la prise cible • Recours à des volumes ou autres grandes prises • Requiert des mouvements d'appui • Sur paroi inclinée à verticale • Bloc facile
Bloc de tension	L'objectif est d'atteindre la prise cible à partir des prises de départ, sans toucher le sol.	<ul style="list-style-type: none"> • Marquage des prises de départ et de la prise cible • Requiert des crochets et des mouvements de tension • Sur paroi surplombante • Utiliser de grandes prises
<p>→ On peut proposer jusqu'à 20 challenges. Ces challenges supplémentaires peuvent être des blocs normaux mais aussi d'autres épreuves composées de mouvements (spécifiques à l'escalade).</p>		

3.1.3 Prêt de matériel d'escalade

- Si besoin, le CAS met à disposition des chaussons d'escalade de différentes tailles.
- L'organisateur·trice met des chaussons d'escalade supplémentaires pour compléter.

3.1.4 Nombre d'assistant·e·s et leur répartition

- Pour la réalisation d'une SKCC en bloc, il faut au moins trois assistant·e·s.
 - Les assistant·e·s auront les tâches suivantes:
 - Inscription au début: encaisser la taxe d'inscription, distribuer la scorecard et le numéro de départ, etc.
 - Explication des challenges et réponses aux questions des enfants
 - Soutien aux parents/à la personne accompagnatrice
 - Distribution de cadeaux à la fin: préparation et distribution des cadeaux.
 - Soutien général au personnel du CAS

3.1.5 Résultats

- Une liste de résultats par ordre alphabétique (sans classement effectif) est établie.

3.1.6 Sécurité

- Tous les blocs doivent être sécurisés avec des tapis de réception. L'équipe d'ouvreur·euse·s de voies détermine la taille et la position des tapis. Les tapis assemblés doivent être recouverts dans leur ensemble, de sorte que les grimpeur·euse·s ne puissent pas tomber entre eux.
- La zone de compétition doit être clairement définie. Seul·e·s les assistant·e·s, les organisateur·trice·s, le ou la responsable de la manifestation et les enfants grimpant se trouvent dans la

zone de compétition. Les parents et les enfants qui ne grimpent pas ne doivent pas pénétrer dans la zone d'escalade.

- Lors de la conception des voies, il faut veiller à ne pas aménager plusieurs blocs dans un même coin ou des blocs sur des parois proches les uns des autres, au risque de voir les enfants tomber les uns sur les autres.

4 Compétition de vitesse

4.1 Règles de compétition

4.1.1 Déroulement

- Les enfants remettent leur scorecard à la personne qui encadre la voie d'escalade de vitesse et font la queue.
- Dès que c'est au tour d'un enfant, il est correctement assuré par la personne qui encadre l'escalade de vitesse. Après avoir grimpé la voie, le temps est noté et l'enfant quitte la zone.
- La personne qui accompagne l'enfant saisit elle-même le meilleur temps de l'enfant directement dans le logiciel pour les résultats au moyen d'un smartphone/d'une tablette.

4.1.2 Nombre de tentatives

- Les enfants disposent d'un nombre illimité de tentatives.

4.1.3 Evaluation

- Le temps le plus rapide de chaque enfant compte pour l'évaluation.

4.1.4 Conception des voies

- Les mouvements complexes sont à éviter.

4.1.5 Matériel

- Le CAS met à disposition un stock de base de matériel d'escalade.
- Le reste du matériel de location (boudrier, chaussons d'escalade, etc.) est mis à disposition par l'organisateur·trice.

Annexe

Exemples de challenges bloc

Bloc à foam-noodles



Transport de petits animaux



Bloc de suspension



Exemples d'escalade de difficulté

En moulinette



Exemple d'escalade de vitesse



Autres exemples

Division des secteurs de hauteur



Scorecards

Scorecard bloc
Recto



Prénom _____

Nom _____

Catégorie U8 U10 U12 _____

Sexe fille garçon _____

Scorecard bloc

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Coche les
challenges que
tu as réussis.

Total

Verso

- Les enfants inscrivent leurs résultats eux-mêmes sur la scorecard.
- Les parents/personnes responsables saisissent les résultats sur **sac-cas.results.info**
- Le nombre d'essais par challenge est illimité.
- Une fois le temps de grimpe écoulé, la scorecard doit être remise au bureau des inscriptions.

Des prix Intéressants seront tirés au sort et offerts aux enfants à la fin de chaque événement.



Plus d'Informations
sac-cas.ch/kids-climbing-cup

Scorecard difficulté

Recto



Prénom _____

Nom _____

Catégorie U8 U10 U12

Sexe fille garçon

Scorecard difficulté

Vole 1 []	Vole 2 []	Inscris le nombre de points par voie.
Vole 3 []	Vole 4 []	
Vole 5 []	Vole 6 []	
Total []		

Verso

- Les enfants inscrivent leurs résultats eux-mêmes sur la scorecard.
- Les parents/personnes responsables saisissent les résultats sur **sac-cas.results.info**
- Chaque voie peut être grimpée une fois.
- Une fois le temps de grimpe écoulé, la scorecard doit être remise au bureau des inscriptions.

Des prix Intéressants seront tirés au sort et offerts aux enfants à la fin de chaque événement.



Plus d'Informations
sac-cas.ch/kids-climbing-cup

Scorecard vitesse

Recto



Prénom, Nom _____

Catégorie U8 U10 U12 _____

Sexe fille garçon _____

Scorecard vitesse

Inscris tes temps par voie et par essai.

	1 ^{er} essai	2 ^e essai	3 ^e essai
Challenge 1			
Challenge 2			
Challenge 3			
Challenge 4			
Challenge 5			
Challenge 6			

Verso

- Les enfants inscrivent leurs résultats (temps en secondes) eux-mêmes sur la scorecard.
- Les parents/personnes responsables saisissent les résultats sur **sac-cas.results.info**
- Chaque challenge peut être réalisée plusieurs fois. Le temps le plus rapide pour chaque challenge compte.
- En cas de faux départ, une deuxième tentative est possible. Si celle-ci échoue aussi, on doit refaire la queue.
- Une fois le temps de grimpe écoulé, la scorecard doit être remise au bureau des inscriptions.

Des prix intéressants seront tirés au sort et offerts aux enfants à la fin de chaque événement.



Plus d'Informations
sac-cas.ch/kids-climbing-cup