

**BAC PROFESSIONNEL : ESCALADE**

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE									
<b>Niveau 4</b> : Pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 5, conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.		Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 6a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont en place. Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête dans 1 ou 2 voies connues. L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper puis grimper dans un temps maximum de 8 mn (par voie). L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire À la 1 <sup>ère</sup> chute, le candidat peut reprendre sa progression. A la seconde chute, l'épreuve s'arrête. L'épreuve s'arrête si le candidat ne mousquetonne pas tous les points. 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 à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	Points attribués en fonction de la cotation de la voie									
14 pts	Cotation de l'itinéraire choisi	COTATION		3c	4a	4b 4c		5a 5b	5c		6a
		Garçons	En tête	6 8		10	11	12	13	13,5	14
		Filles	En tête	7	9	11	12	13 13,5	14		
3 pts	Coordination de l'action Grimper/s'assurer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION				DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 de 10 à 20					
		mousquetonnage à l'envers (villé) redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité				mousquetonnage hésitant mais correct redescente en acceptant d'éloigner le buste/paroi		mousquetonnage intégré dans la progression (rapidité, économie) redescente régulière et fluide (espace arrière construit			
3 pts	Coordinations des actions assureur/grimpeur	assure mais donne et reprend le mou avec retard				assure en contrôlant la tension de la corde assure sans décalage avec la progression du grimpeur		donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur			

SAE : structure artificielle d'escalade

1 ou 2 voies selon le contexte : structure SAE, falaise, nombre de candidats, vécu dans l'activité, temps disponible pour l'épreuve