

PASSEPORT AUTONOMIE EN SNE

ASG Bagnolet



Objectif général : Le grimpeur est capable de prendre en charge sa sécurité et celle de son compagnon en falaise sur des sites de couennes, c'est-à-dire des voies en une longueur (une couenne étant une SNE = Structure Naturelle d'Escalade)

PRÉAMBULE

L'escalade est une pratique à risques.

Elle nécessite de pouvoir faire confiance au matériel, en ses propres capacités dans la manipulation de celui-ci, mais aussi de se faire confiance et de faire confiance à son binôme.

Cette confiance passe par l'acquisition de différents savoirs et techniques, sans cesse renouvelés et contrôlés : c'est pour cela que ce passeport existe.

Donc, pour grimper en toute sécurité, pensez à toujours vérifier vos manipulations et celles de votre coéquipier, à vérifier le matériel et sa bonne utilisation ; sachez rester humble face aux remarques que l'on pourrait vous faire pour votre sécurité.

Mais surtout, que tout cela reste un plaisir !

NOM/Prénom	
------------	--

COMPÉTENCES REQUISES

Les compétences ci-dessous sont les manipulations de base à connaître. Le grimpeur devra aussi savoir s'adapter au site dans lequel il évolue en sachant appréhender le cadre de la voie effectuée : configuration du pied de la voie, type de voie, espacement des points, type de relais, etc.

En cas de doute (sur un relais, sur un point, sur une manipulation, etc.), il est rappelé qu'il vaut mieux laisser du matériel sur une voie (deux dégaines, des maillons rapides, mousquetons à vis...) que de se mettre en danger et de prendre des risques inconsidérés pouvant entraîner une chute importante voire une blessure.

Mises en garde

- *il faut impérativement retirer ses bijoux avant de grimper et notamment les bagues ;*
- *les cheveux longs doivent être attachés (risque de les emmêler dans le système d'assurage) ;*
- *le port du casque est obligatoire pour le grimpeur et l'assureur (chutes de cailloux, chutes de matériel de la main du grimpeur, chute du grimpeur tête en bas).*

Partie A - Arrivée sur site et gestion du matériel

Savoir lire un topo ;

Protection de la corde (de la terre, de l'eau, de l'arrachement des fibres avec matériel métallique, chaussures, autre) ;

Chute de matériel métallique : quelle réutilisation ? ;

Pose des dégaines selon le sens d'évolution de la voie ;

Récupération des dégaines en téléphérique ;

Vérification du matériel en place :

- type de matériel : plaquettes, broches, etc.
- qualité du matériel : matériel qui bouge, rouillé.

Les nœuds : machard, français, queue de vache, pêcheur, pêcheur double ;

Alerter en cas d'accident.

Partie B - Les manipulations de haut de voie à connaître

1- Savoir installer une moulinette dans les cas suivants :

Cas du relais chaîné :

- il est possible de passer la corde en double dans un maillon rapide du relais (attention ne pas passer la corde, ni se vacher dans un maillon de la chaîne qui relie les deux points) ;
- il n'est pas possible de passer la corde en double dans un maillon rapide du relais.

Cas du relais non chaîné :

Se vacher à un point du relais et passer une dégaine dans l'autre point. Passer la corde dans cette dégaine et faire un nœud en queue de vache attaché à son pontet par un mousqueton à vis. Défaire son nœud de huit, installer ensuite la moulinette en passant la corde dans les deux points. Et refaire son nœud de huit.

ATTENTION :

- le relais n'est pas construit, l'assureur ne lâche pas la corde pendant toute la durée de la manipulation .
- aucun des points du relais ne doit être une plaquette...
- le grimpeur ne dit pas « relais vaché » lorsqu'il se vache sur un point : son relais n'est pas construit. La consigne « relais vaché » signifie que le grimpeur est vaché à un relais construit et que l'assureur est alors libre de libérer la corde.

2 – Savoir construire un relais sur deux points non chaînés

3 - Savoir installer un rappel et descendre en rappel (avec un système d'auto-assurance (machard ou nœud français)).

Partie C - La « réchappe »

4 – Savoir faire une réchappe sur un point

Le grimpeur n'est pas arrivé au relais de la voie. Il va faire une manipulation sur un point, ce qui implique un danger potentiel : donc l'assureur ne lâche jamais la corde pendant la manipulation.

Cas où le point n'est pas une plaquette :

Le grimpeur place la dégaine, met la corde dans la dégaine.

Il se vache sur le point (sur le mousqueton du haut de la dégaine si le trou du point est trop petit). Il doit veiller à être toujours en tension sur sa vache.

Le grimpeur prend du mou et fait un nœud en queue de vache qu'il va attacher au pontet par un mousqueton à vis. Il défait ensuite son nœud de huit, fait passer la corde dans le point, refait son nœud de huit au pontet, défait le nœud en queue de vache, demande sec à son assureur. Il installe ensuite un nœud Machard sur la corde de l'assureur (corde collée au mur) et le relie à son pontet par un mousqueton à vis.

Cas où le point est une plaquette :

Il faut poser un maillon rapide et faire la manipulation précédente (corde passée dans le maillon rapide).

DATE SÉANCE	1 - MOULINETTE	2 - RELAIS	3 - RAPPEL	4 - RÉCHAPPE	NOM ENCADRANT + REMARQUES

Légende

1 : Vu - 2 : En cours d'acquisition - 3 : Acquis