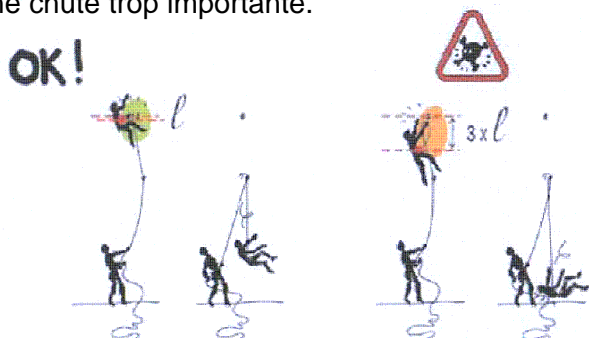


# ESCALADE EN TETE

## Le Grimpeur

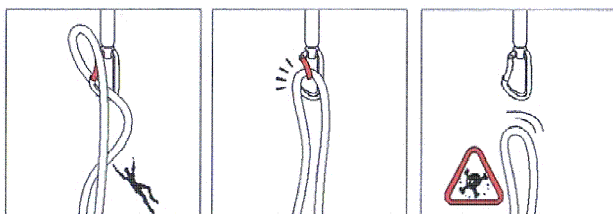
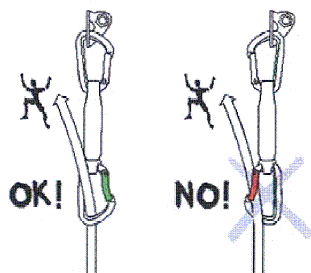
- 1 Mousquetonner les points au niveau de la ceinture

Très important pour le 2ème point. Cela réduit la longueur de corde et évite ainsi un retour au sol en cas de chute avant le mousquetonnage. Egalement valable pour les autres points pour éviter une chute trop importante.

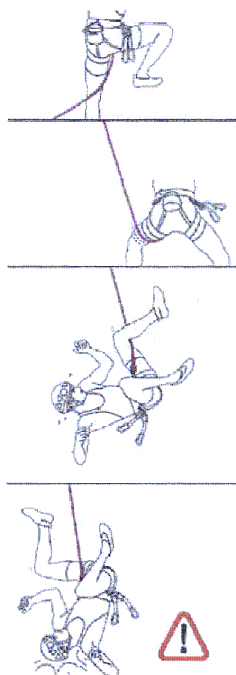


- 2 Passer correctement la corde dans la dégaîne

La corde venant de l'assureur doit passer entre la paroi et le mousqueton.



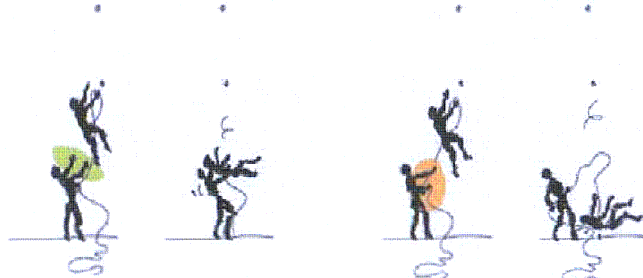
- 3 Ne jamais passer la corde derrière la jambe



## L'Assureur

- 1 Faire une parade avant le mousquetonnage du 1er point

OK!



- 2 Jusqu'au 2ème point, se mettre légèrement sur le côté de façon à ce que le grimpeur ne puisse pas retomber pas sur la corde. (Choisir le bon côté!)

- 3 A partir du 2ème point l'assureur peut se remettre à l'aplomb du grimpeur à environ 1.50 m de la paroi

Pas trop loin pour ne pas être projeté violemment contre le mur en cas de chute et pas trop près pour pouvoir donner du mou facilement en avançant d'1 ou 2 pas

Prévoir une 2ème personne en contre assuage lorsque qu'il y a une trop forte différence de poids entre l'assureur et le grimpeur.

## ASSURAGE DYNAMIQUE

Il est très important de "dynamiser" une chute pour l'amortir.

L'assuage dynamique ne se réalise pas avec du "mou". 20 à 30 cm de corde lâche suffisent.

Voir avec un grimpeur qualifié pour travailler l'assuage dynamique (Ecole de vol)

**Assurer une personne en escalade n'est pas un acte anodin mais une vraie responsabilité qu'il faut assumer avec une très grande vigilance.**

Il faut toujours être très attentif et ne pas laisser trop de mou. Une prise qui tourne ou un pied qui zip et c'est la chute instantanée.

**Ne jamais lâcher la corde sous le frein !!!**