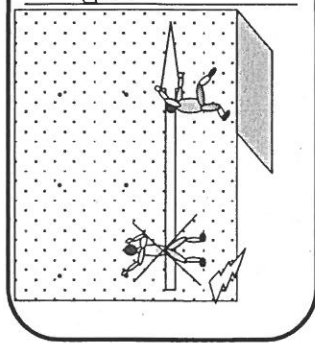
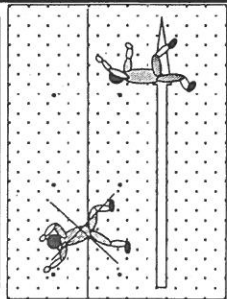


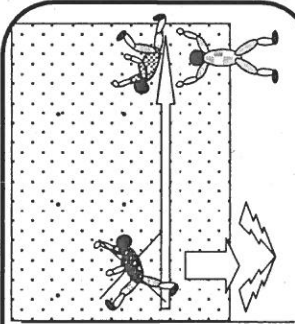
### Traversee 1

Ne jamais dépasser la ligne matérialisée sur le mur. Au dessus, la chute peut s'avérer dangereuse.



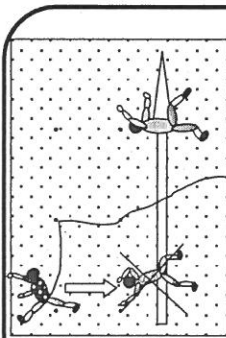
### Traversee 2

Lors d'un travail en traversée, toute tentative sans tapis au sol peut être dangereuse lors de chute pour vos chevilles ou vos bras.



### Traversee 3

Travaillez toujours avec un pareur, même lorsqu'il y a des tapis.



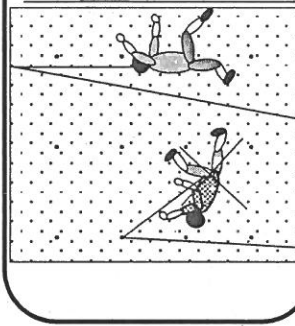
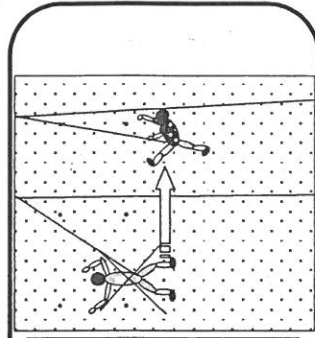
### Traversee 4

Comme en tête, ne grimpez que dans un couloir libre. Veillez à ce que personne n'évolue au dessus de vous

## 4 REGLES FONDAMENTALES POUR LES TRAVERSEES

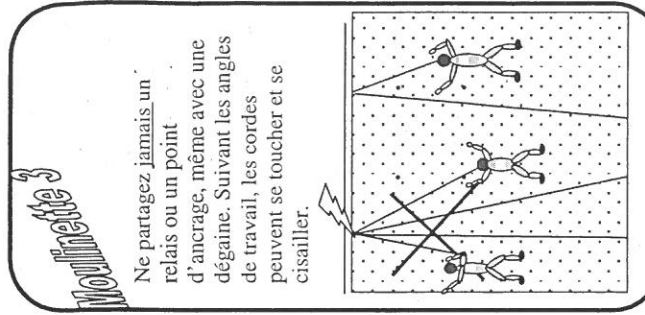
### Moulinette 1

Ne pas se décaler de son couloir d'escalade. En pendulant, on peut se blesser et blesser les autres.



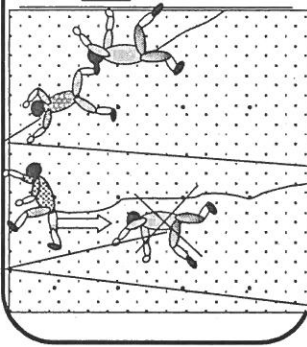
### Moulinette 2

Il ne faut jamais faire de moulinette sur 1 point du mur. S'il cassait... Seul le relais peut être utilisé ou 2 points reliés.



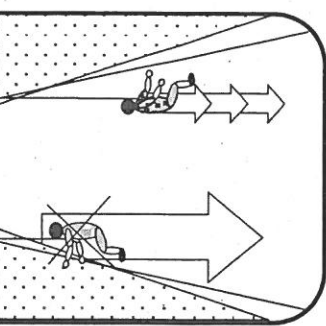
### Moulinette 4

Par pitié pour vos/nos cordes, moulinez-vous lentement, même si votre budget pour cette activité vous autorise à en changer régulièrement.



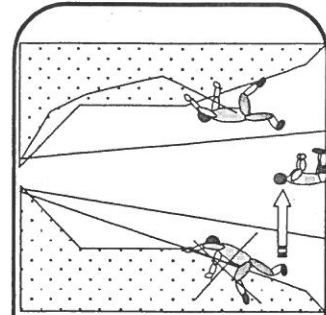
### Moulinette 5

Ne jamais faire une moulinette en aval d'un grimpeur en tête. En effet, il peut chuter sur nous et nous blesser.



### Moulinette 6

Grimpez toujours dans les surplombs avec les paires remises en place. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez faucher des gens au sol.

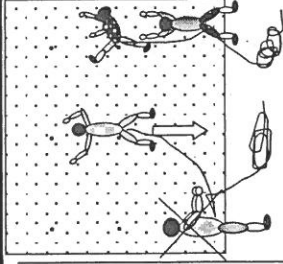


Concepteur  
Réalisation  
B. Geromini

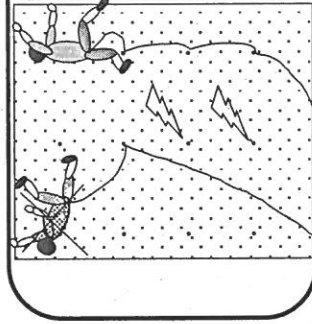
# 9 Règles de base pour garder LA TÊTE SUR LES ÉPAULES !

Conception  
Réalisation  
B. Geronimi

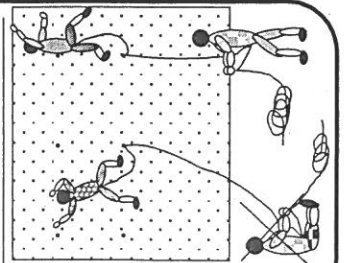
**EN TÊTE 4**  
Pour des raisons évidentes, l'assureur effectue une parade jusqu'au premier clou, ne s'occupant de la corde que lorsque que le premier point est mousquetonné.



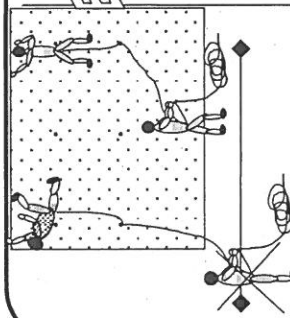
**EN TÊTE 5**  
Le grimpeur mousquetonne impérativement tous les points de sa longueur, même si c'est «trop facile»; on n'est jamais à l'abri d'une prise qui tourne.



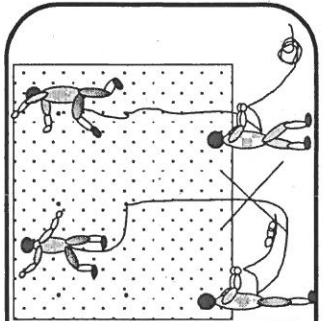
**EN TÊTE 1**  
L'assureur doit nécessairement se trouver debout. Donner du mou, avaler, assurer dynamique est ainsi beaucoup plus simple.



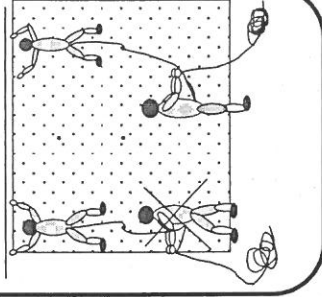
**EN TÊTE 2**  
L'assureur doit se placer entre la ligne marquée au sol ou sur les tapis. Il risque, dans le cas contraire, de finir sa séance «fan les dents».



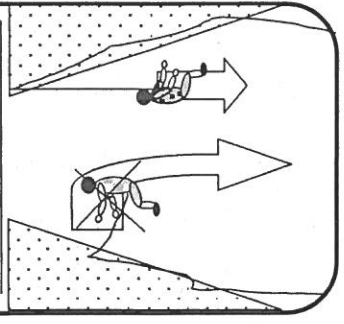
**EN TÊTE 3**  
Tout mou dans la corde est à proscrire. Il ne peut que mettre la vie du partenaire en danger ou rendre le choc encore plus violent.



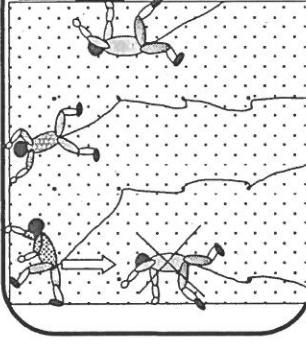
**EN TÊTE 6**  
Respectez le couloir de chute lorsque vous êtes assuré. Si vous vous trouvez à la verticale, le grimpeur peut vous heurter lors de sa chute et vous blesser.



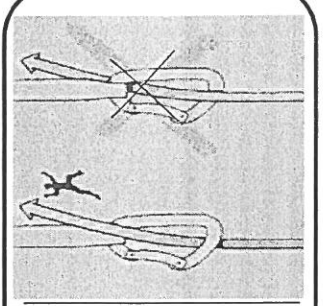
**EN TÊTE 7**  
En haut, je mousquetonne le relais et ne me jette pas dans le vide, même joyeux d'une réussite aussi importante qu'éphémère.



**EN TÊTE 8**  
On ne s'engage en tête que dans une ligne libre. En effet, on peut se prendre un autre grimpeur qui évolue au-dessus de nous en cas de chute de ce dernier.

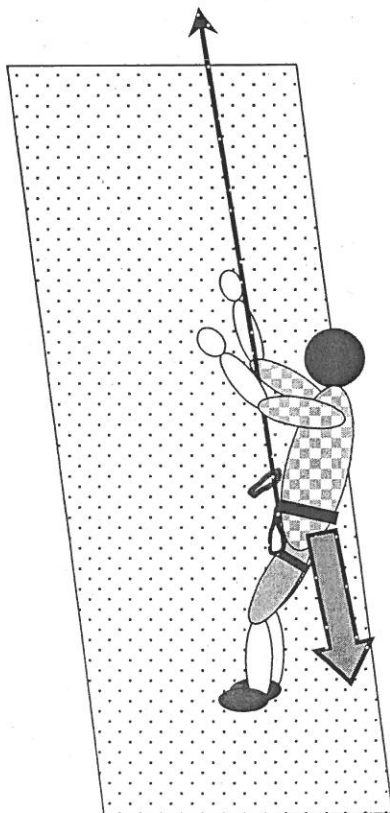
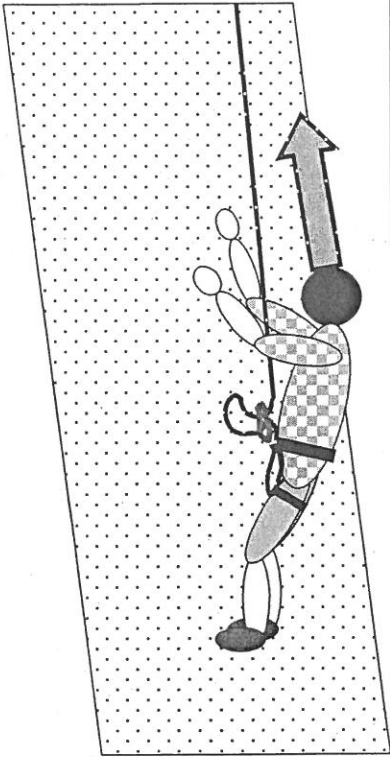


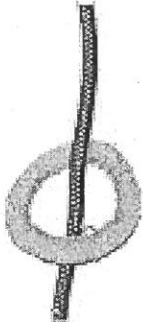


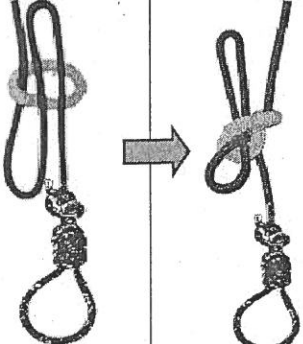

**EN TÊTE 9**  
Mousquetonnez vos dégaines à l'endroit. Un mousqueton coudé à l'envers s'ouvre avec une facilité déconcertante lors d'un vol, et on a déjà suffisamment de raisons de se faire mal.



# ELASTIQUE ????

Conception  
Réalisation  
B.Geronimi



1		<p>Avant d'effectuer mon nœud en 8, je place un élastique à cheveux dans la corde.</p>
2		<p>Je m'encorde avec un nœud en 8</p>
3		<p>Je replie la corde en lui faisant faire 2 boucles</p>
4		<p>Avec l'élastique, je cravate les brins de la corde et le verrouille par une boucle.</p>
5		<p>Si le grimpeur vient à se faire prendre par la corde, la tension fait glisser la boucle et l'élastique saute, mais reste prisonnier de la corde !</p>