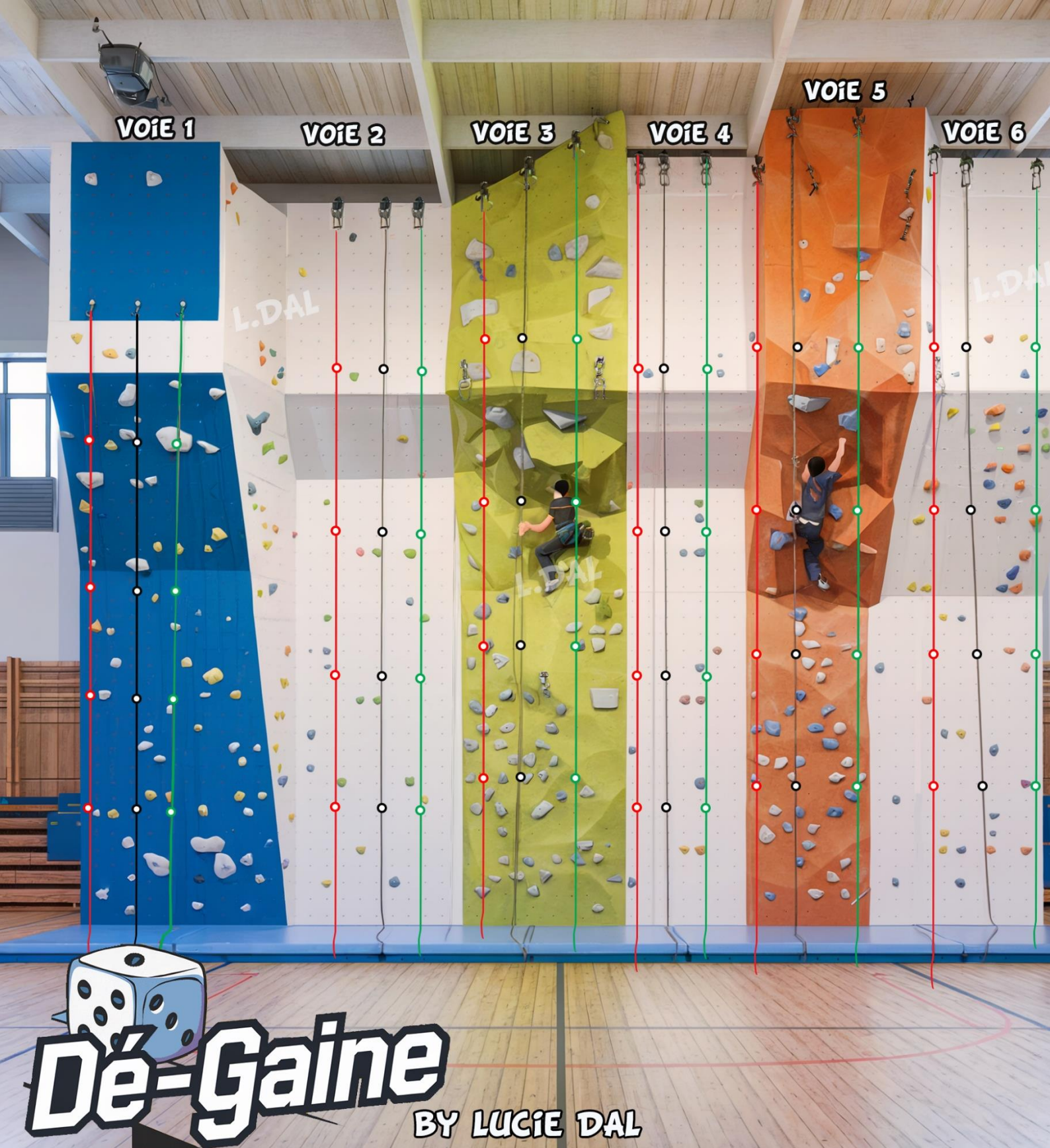




- Lancez, le ou les dés.
- Encordez-vous à la corde correspondant au résultat du dé et appelez l'enseignant pour vérifier l'encordement.
- Réalisez la voie avec ou sans thématique imposée, jusqu'à la première dégainé non réalisée.
- Entourez la portion de voie réalisée sur cette fiche si le grimpeur la valide sans tomber.

Conditions de victoire possibles :

Dans un temps donné, valider le plus de dégainés, être la première équipe à valider X voies, ou être la première équipe à atteindre X points, sachant qu'une dégainé = 1 pt et une voie = 5 pts.



- Lancez, le ou les dés.
- Encordez-vous à la corde correspondant au résultat du dé et appelez l'enseignant pour vérifier l'encordement.
- Réalisez la voie avec ou sans thématique imposée, jusqu'à la première dégainé non réalisée.
- Entourez la portion de voie réalisée sur cette fiche si le grimpeur la valide sans tomber.

Conditions de victoire possibles :

Dans un temps donné, valider le plus de dégaines, être la première équipe à valider X voies, ou être la première équipe à atteindre X points, sachant qu'une dégainé = 1 pt et une voie = 5 pts.