

A

À vue : grimper une voie ou un bloc, sans jamais l'avoir essayé (ou vu quelqu'un la faire) auparavant. Cet exercice requiert une bonne lecture et beaucoup d'anticipation.

Après-travail : Par opposition au à vue, s'utilise quand le grimpeur a déjà essayé la voie ou le bloc.

Arquée : sur les prises les plus petites, les doigts adoptent une position arquée.

Assurage : technique qui consiste à assurer la protection du grimpeur dans son ascension.

B

Bac : prise large et profonde, facile à tenir.

Baudrier : harnais sur lequel le grimpeur s'encorde pour être retenu en cas de chute en escalade de voies.

Bloc : peut être naturel ou artificiel. C'est un passage court et intense sur lequel on escalade sans corde. La sécurité est assurée par des tapis de réception / crash-pad.

Blocage : mouvement qui consiste à se tenir d'une main sur une prise, le temps pour l'autre d'aller chercher la prise suivante.

Bourrin : grimpeur qui passe en force

C

Cotation : indication de la difficulté d'une escalade selon une échelle reconnue par tous. On utilise des chiffres adjoints d'une lettre (a, b, ou c) et éventuellement d'un +. Les voies les plus difficiles sont cotées 9c.

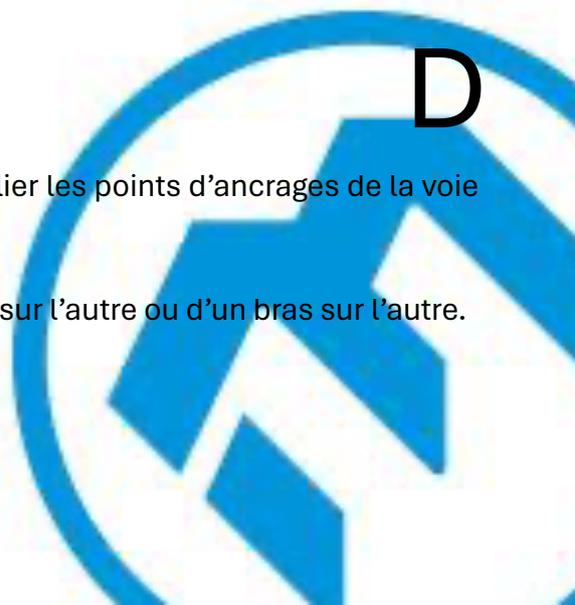
Crux : passage clef d'une longueur ou d'une voie.

Dégaine : 2 mousquetons joints par une sangle, permettant de relier les points d'ancrages de la voie à la corde.

Délayer : se reposer les bras dans une voie en passant d'un appui sur l'autre ou d'un bras sur l'autre.

Dévers : ou paroi déversante, au-delà de la verticale.

D



E

Enchaîner : réussir une voie ou bloc sans se reposer ni s'aider de la corde ou des dégaines.

En-tête : opposé à l'escalade de moulinette. Dans ce cas, le grimpeur assure sa sécurité en « mousquetonnant » sa corde dans des dégaines, au fur et à mesure de sa progression. La corde est donc sous le grimpeur.

Essai : tentative pour enchaîner un passage. En bloc, le nombre d'essai pour réussir un passage est comptabilisé ; il sert à établir le classement.

F

Flash : tentative dans une voie ou un bloc, sans jamais l'avoir essayé, mais après avoir eu des informations dessus. (ex : avoir vu un autre grimpeur l'essayé)

I

Inversée : prise que l'on attrape par-dessous, et qu'il faut valoriser au maximum pour aller chercher loin.

J

Jeté : mouvement très dynamique qui consiste à aller chercher une prise hors de portée en sautant.

