

## INTRODUCTION

L'*équipieur* est celui qui a déjà une certaine expérience spéléologique et a acquis une technicité, tant dans la progression sur corde que dans l'équipement des puits. Il a 3 fonctions essentielles, que nous détaillerons dans ce mémento :

- 1 - Aborder le puits et placer les cordes sur un ou des amarrages**
- 2 - Guider le groupe, car il est en première position lors de la progression**
- 3 - Donner le tempo sur sa section d'équipement**

Par ces fonctions, il prend de fait la position et la responsabilité implicite de leader, sur toute ou une partie de la cavité.

Cette position de leader est une grande responsabilité qu'il ne faut pas négliger car la réussite de la sortie dépend en partie de lui.

Le *déséquipieur* quant à lui, ferme la marche du groupe. Son rôle est technique car il doit être capable de :

- 1 - Retirer les cordes et amarrages de la cavité en toute sécurité**
- 2 - Etre rapide pour ne pas ralentir l'attente des équipiers du haut**

Pour équiper et déséquiper, il convient de se rappeler quelques conseils qui pourront s'avérer utiles quand vous serez amenés à dégainer votre clef de 13...

---

## A - L'EQUIPEUR

Déjà, l'équipieur s'assurera qu'il a le bon kit pour sa section, surtout dans le cas où ce n'est pas lui qui les a confectionnés.

Egalement, il aura pris soin d'ouvrir le kit pour s'assurer que les cordes sont bien enkitées (et non lovées...), qu'il y a un nœud en bout de corde, et qu'il y a de quoi faire des amarrages. Chaque speleo confectionne les kits à sa façon et avec plus ou moins de rigueur, il est donc bon de les vérifier avant de partir. La confiance n'exclue pas le contrôle, on le sait et on le reverra souvent dans ce propos...

### 1 - ABORDER LE Puits ET PLACER LES CORDES SUR DES AMARRAGES

A l'abord de son puits, l'équipieur réalise systématiquement 3 actions :

- **installation de la MC,**
- **purge du puits et vérification des alentours en 3D**
- vérification de la **fiabilité des amarrages / frottement de la corde**
- **Equipement confortable = Sécurité maximale**

#### ➤ **INSTALLATION DE LA MC**

- La MC en spéléologie est obligatoire, même pour un ressaut de 5m. En effet, si à l'aller, elle peut paraître parfois superflue, lors de la sortie de ce puits avec 1 ou 2 kits + la fatigue accumulée, elle s'avérera être une solide alliée. Ceci est d'autant plus vrai sur les puits d'entrée, où l'équipieur est frais comme un gardon...mais au retour c'est souvent ces puits, les derniers qui sont les plus durs.

- Il arrive d'être confronté à un accès au puits en pente. L'équipieur décidera s'il installe une MC (tendue ou avec des nœuds d'arrêt pour les mains par exemple) ou directement un fractio en fonction :

- ✓ de l'inclinaison de la pente,
- ✓ du terrain très glissant ou pas,
- ✓ de la présence de prises de pieds naturelles,
- ✓ de l'aisance de ses équipiers.

En cas de doute, on préférera installer un fractio, toujours en prévision de la remontée, toujours plus difficile.

### ➤ PURGE DU PUIITS / VERIFICATION DES ALENTOURS EN 3D

- L'équipeur, doit systématiquement purger les abords du puits ; mais aussi purger le sol tout le long de la MC. Ceci pour éviter que des cailloux tombent sur les équipiers tant lors de la descente que lors de la remontée. La chute de pierre est l'une des causes principales d'accident en speleo, et très souvent, ce sont les kits qui traînent au sol qui font tomber les pierres.

- L'équipeur ne doit pas se contenter de purger le sol, il doit également ausculter les parois et le plafond du puits, afin d'être sûr qu'il n'y a pas un caillou instable, une strate fragile ou une trémie menaçante.

- On évitera de purger un puits une fois que la corde est installée ; afin que les cailloux tombant n'abîment pas la corde en place. Mais en cas d'obligation de purge par oubli de l'équipeur, on demandera aux speleos en bas du puits de :

- lover le rab de corde en bas du puits et de le protéger au mieux des chutes de pierres
- se mettre eux même à l'abri

- S'il y a de la neige à l'entrée du trou, il faut également la purger, sinon ça fait froid dans le cou quand ça tombe ! Si l'équipeur a oublié, ne pas hésiter à faire des boules de neige et à les lui envoyer sans états d'âme !!

### ➤ VERIFICATION DE LA FIABILITE DES AMARRAGES/ FROTTEMENTS DE LA CORDE

- Une partie de la responsabilité de l'équipeur se passe au moment où il installera la corde. La MC et la tête de puits seront systématiquement accrochés à 2 points artificiels (spits, goujons, broches scellées, piton,..) ou 1 amarrage naturel fiable et testé.

- S'il arrive sur un obstacle déjà équipé, il vérifiera dans un premier temps les ancrages et les cordes, mais **ne les utilisera pas automatiquement**. Cela dépendra de :

- ✓ l'état des broches : si elles bougent, si elles sont bien placées, aspect général.
- ✓ l'état des plaquettes en place, si leurs formes (coudées ou vrillées) sont adaptées au travail qui leur a demandé (arrachement, cisaillement, plafond), aspect général.
- ✓ l'état des mousquetons en places : traces d'alumine, d'oxydation, aspect général.
- ✓ l'état et le vissage des boulons de spits et écrous de goujons.
- ✓ l'état des cordes en place : aspect général, longueur de celle-ci, nœud en bout, et dans le cas d'une MC fixe, la fiabilité de l'amarrage en arrivée de celle ci

- Les speleos qui passent ensuite sur l'équipement mis en place, décidé et mis en place par l'équipeur, devront à leur tour vérifier les amarrages installés. La confiance n'exclue (toujours) pas le contrôle...

- de même, l'équipeur mettra tout en oeuvre pour équiper une ligne de rappel sans frottement. ***Mais il est usuel en spéléologie d'équiper à 2*** ; l'équipeur descend et fractionne. L'équipier en haut du puits peut être amené à re-régler les oreilles d'un nœud, annoncer un frottement que l'équipeur n'aurait pas vu, installer une déviation à posteriori, retendre une MC... La spéléologie est une activité d'entraide et de camaraderie. La compétition entre équipeurs n'a pas lieu d'être. L'équipier qui fera ***une modification de l'équipement ne doit pas être prise par l'équipeur comme un mauvais travail de sa part, mais comme un enrichissement de son travail***. Passer en deuxième est toujours plus facile car on voit le trajet de la corde, ce que ne peut pas toujours anticiper l'équipeur.

### ➤ EQUIPEMENT CONFORTABLE = SECURITE MAXIMALE

Le confort de descente en speleo est aussi important que le bon vissage d'une plaquette. Des oreilles trop longues en tête de puits, une déviation trop tendue, un passage de nœud que l'on pouvait éviter, un fratio de confort raté... et c'est une perte considérable d'énergie qui sera dépensée par les équipiers. Cette dépense d'énergie, à un moment ou l'autre, se paiera par une fatigue excessive, un manque de vigilance, une lucidité perdue et donc des mises en danger inévitables (tant sous terre, qu'une fois dehors dans la voiture...). On peut donc résumer ces propos par cette phrase désormais bien connue des spéléologues : « Equipement confortable = Sécurité maximale » .

## **2 - GUIDER LE GROUPE CAR IL EST EN PREMIERE POSITION LORS DE LA PROGRESSION**

- La reconnaissance lors d'un itinéraire labyrinthique se fera seul ou à deux et se fera toujours sans kit. Ils sont déposés à l'endroit où l'équipeur est arrivé. La, 2 solutions :

✓ Le second reste immobile avec les kits à la demande de l'équipeur, afin de garder un repère visuel sur l'endroit d'arrivée (cas de trémies « pomatoires » où l'on peut très vite se perdre et ne même plus retrouver l'endroit d'où on arrive. L'équipeur part à la recherche de l'itinéraire.

✓ Le second cherche également un itinéraire, les kits étant le point de ralliement.

Une fois l'itinéraire confirmé par un speleo, l'autre speleo lui amènera son kit et récupérera également le sien. L'ordre, équipeur en premier et second ensuite, est alors repris, et l'explo continue.

## **3 - DONNER LE TEMPO SUR SA SECTION D'EQUIPEMENT**

- La speleo est une succession de temps moteurs (descente et remontée sur corde, crapahut, ramping,...) et de temps morts (les attentes). L'équipeur aura pour mission seconde (après la sécurité), d'être rapide pour réduire au maximum ces temps morts.

- La rapidité de l'équipeur se joue sur 3 points fondamentaux :

✓ sa capacité à analyser l'obstacle en 3D (trouver les amarrages tant au plafond, que sur les parois latérales gauche ou droite). Pour cela, il devra ne pas hésiter à se mettre plein vide sur sa MC, afin de prendre un maximum de recul.

✓ sa capacité à réaliser des nœuds bien réglés, pour ne pas ensuite tricoter de longues minutes.

✓ sa capacité à être claire avec son matériel perso : que le kit ne s'emmêle pas avec la corde, que la corde passe du bon côté de la MC, etc... Ca sera de précieuses secondes de gagner. A la fin de l'explo, ça peut se chiffrer en heure...

## **B – LE DESEQUIPEUR**

Il est le dernier lors de la remontée. Ses missions sont simples et à la fois lourdes de responsabilités :

### **1 - RETIRER LES CORDES ET AMARRAGES DE LA CAVITE EN TOUTE SECURITE**

- il est d'usage de ne jamais laisser l'équipeur seul, comme *on ne laisse jamais un speleo quel que soit son niveau technique descendre ou remonter seul dans une cavité.*

- dans un souci de rapidité, l'équipeur ne devra pas oublier de travailler avec ordre et méthode.

### **2 - ETRE RAPIDE POUR NE PAS RALENTIR L'ATTENTE DE/DES EQUIPIERS DU HAUT**

- il est d'usage d'enkiter la corde directement avec les nœuds et les plaquettes en place :

✓ pour gagner du temps et ne pas en perdre à défaire les nœuds

✓ si par hasard, il fallait rééquiper rapidement la cavité pour une raison ou une autre (oubli d'un kit, blessure nécessitant de redescendre,...)

- chaque fois que le déséquiper à son kit plein, 2 solutions s'offre à lui, en adéquation avec son partenaire juste au-dessus :

✓ il transmet le kit plein à l'équipier juste au-dessus, qui le remontera jusqu'à la surface

✓ il le garde et double l'équipier juste au-dessus, qui deviendra à son tour déséquiper

- PASCAL ZAOUÏ -