

Règlement

CONDITIONS DE PARTICIPATION

- ✓ Etre licencié FFME (licence à présenter sur place ou numéro de licence apporté sur la fiche d'inscription pour vérification).
OU
- ✓ Etre en possession d'une licence journalière à prendre à l'inscription (7€) accompagnée d'un certificat médical de non contre indication à la pratique de l'escalade.
- ✓ Avoir régler les droits d'inscription (15 € par équipe) avant **le mercredi 15 Juin 2011.**
- ✓ **Le règlement doit s'effectuer auprès de David AUGEREAU, agent de développement du CRFFME. Tel : 06 92 64 64 10**
- ✓ **Une autorisation parentale signée est obligatoire pour TOUS les mineurs LICENCE ANNUELLE ET JOURNALIERE. NOUVEAUTE !!!**
- ✓ **Epreuve par équipe de 3 :**

Article 1 : Sécurité

Chaque équipe est constituée de grimpeurs capables d'assurer leur sécurité sur le parcours de blocs : parade, évaluation de la difficulté et de l'exposition des blocs, placement du tapis de réception.

Les équipes constituées de trois débutants ne pourront pas s'inscrire sauf si elles sont accompagnées par un cadre compétent pour assurer la sécurité.

Les équipes composées de jeunes de moins de **12 ans révolus** doivent être accompagnées par un coach compétent pour assurer la sécurité.

Un coach peut encadrer jusqu'à trois équipes.

Le coach doit être déclaré à l'inscription de l'équipe.

Article 2 : Constitution de l'équipe

Chaque équipe est constituée de trois grimpeurs de niveau homogène.

Sauf pour le niveau « Basalt killers » ou l'équipe ne sera composée que de deux grimpeurs. **Cependant à moins de 3 équipes participantes dans ce niveau, il n'y aura pas de classement final.**

Il est proposé **cinq niveaux** de classement.

Article 3 : Fonctionnement de l'équipe

Les trois équipiers doivent grimper **ensemble et ne pas se disperser** durant leur prestation sous peine d'être disqualifié. En aucun cas un grimpeur d'une équipe peut essayer un bloc sans que ses coéquipiers ne soient présents à la parade.

Article 4 : Equipement

Chaque équipe doit avoir un pad ou un matelas de réception d'un mètre carré au minimum avec une surface amortissante (mousse dense) d'au moins 8 centimètres d'épaisseur. Chaque équipe doit se munir d'une brosse (type brosse à dent) pour le nettoyage des prises. L'usage de la magnésie et/ou de pof est autorisé.

Article 5 : Traces de magnésie

Les traces de magnésie doivent être nettoyées après les tentatives ou les réussites de chaque bloc.

Article 6: Pollution « CLEAN UP DAY »

Les équipes ne doivent laisser aucun déchet sur le site. Un sac biodégradable sera fourni à chaque équipe afin qu'elle y mette ses déchets ainsi que tous ceux qu'elle trouvera sur sa route.

Article 7 : Principe d'autoévaluation

Chaque équipe notera ses résultats sur la feuille de route qui lui sera remise à la confirmation de son inscription
Une équipe qui note sur sa feuille de route des résultats non conformes à ses réalisations sera disqualifiée.

Article 8 : La feuille de route

Chaque équipe devra se munir d'un stylo ou d'un crayon, d'un transparent pour y glisser la feuille de route et d'une écriture rigide.

La feuille de route doit être remise au jury à **15h dernier délai**

La feuille de route doit être en bon état pour que le résultat de l'équipe soit pris en compte.

La feuille de route ne doit pas être raturée pour que le résultat de l'équipe soit pris en compte. Les équipes doivent donc remplir leur feuille de route avec le plus grand soin.

Article 9 : Début de l'épreuve

A partir de 9h et jusqu'à 13h à la convenance de chaque équipe.

Article 10 : Durée de l'épreuve

- A la convenance de chaque équipe dans un créneau horaire compris entre 9h et 15h00 pour « les pieds tendres », « **Pierre Qui Roule** » (**! nouvelle catégorie depuis l'année dernière !**), « Age de pierre » et les « Hard Roc ».
- De 9h à 14h30 pour les « basalt killers » puis de 15h30 à 16h30 pour le « challenge à vue » qui est réservé aux meilleures équipes des Basalt killers et Hard Roc. **L'organisation indiquera le jour du contest, les équipes retenues dans ce challenge.**

Article 11 : Réussite d'un bloc

Un bloc est considéré comme réussi si **aucune aide extérieure** (parade appuyée ou poussette) a permis sa réalisation.

Un bloc est considéré comme réussi quand le grimpeur se rétablit au sommet du bloc. Un bloc est considéré comme réussi quand le grimpeur respecte la zone de grimpe autorisée.

Article 12 : Tentative d'un bloc

Un bloc peut être essayé sans limite d'essai ou de temps dans la mesure où les tentatives ne pénalisent pas d'autres équipes qui attendent. Si d'autres équipes attendent, les tentatives sont limitées à 3 minutes par équipe.

Article 13 : Zone de grimpe

Certains blocs ont **une limite matérialisée par une ligne en pointillée** de la couleur du bloc. Cette ligne ne devra pas être franchie par les mains et par les pieds.

Certains blocs ont **un point de départ imposé pour les pieds matérialisé par un point de peinture** de la couleur du bloc.

Certains blocs ont **un point de départ imposé pour les mains matérialisé par un point de peinture** de la couleur du bloc.

Certains blocs ont **un départ assis imposé** (aucun contact des pieds avec le sol) **matérialisé par une flèche soulignée** de la couleur du bloc.

Certains blocs ont à leur pied des blocs plus petits qui **peuvent être interdits**. Dans ce cas les plus petits blocs ont **une croix** peinte dans la couleur du bloc.

Article 14 : Classement

L'équipe gagnante sera celle qui aura totalisé le plus grand nombre de points dans son niveau, en respectant les closes du règlement. **Dans la catégorie « pieds tendres » il ne sera plus fait de distinction Enfant /Adulte**. Ce niveau est **exclusivement réservé aux débutants**.

Article 15 : Nombre de points par bloc

Niveau 1 : Pieds tendres (débutants tous âges) ; bloc jaune : 1 point, bloc orange : 5 points.

Niveau 2 : **Pierre Qui Roule (enfants et adultes loisirs)**: bloc orange : 1 point ; bloc bleu : 5 points.

Niveau 3 : Age de pierre (ados et adultes débrouillés) ; bloc bleu: 1 point, bloc rouge : 5 points.

Niveau 4 : Hard roc (compétiteurs ados et adultes) bloc rouge: 1 point, bloc noir : 5 points.

Niveau 5 : Basalt killers bloc noir: 1 point, bloc blanc : 5 points

Chaque réussite d'un bloc par un membre d'une équipe rapporte la valeur du bloc à son équipe.

Si 2 membres d'une équipe réussissent le bloc, la valeur du bloc est comptabilisée 2 fois, et 3 fois en cas de réussite des 3 membres de l'équipe. **Un membre d'une équipe ne peut valider une réussite d'un bloc qu'une seule fois.**

Les réussites doivent être reportées sur la feuille de route immédiatement après la réussite du bloc, au pied du bloc.

Article 16 : Bloc compte double

Pour la catégorie « âge de pierre », 6 blocs du circuit rouge verront leurs points doublés.

Pour la catégorie « hard roc » 14 blocs verront leurs points doublés.

Ces blocs seront inscrits sur la feuille de route dans une colonne rouge à part.

Article 17 : Pénalité

Les équipes victorieuses lors de l'édition **BASALT TRIP 2010 UNIQUEMENT** (Ne sont concernés que les Pieds tendres, Pierre qui Roule, Age de Pierre et Hard Roc) se réinscrivant dans le même niveau se verront infliger une des pénalités suivantes :

- Si l'équipe est exactement la même (3 personnes), la pénalité sera de 80 points.
- Si l'équipe réunie deux membres victorieux la pénalité sera de 40 points.

Article 18 : Challenge à vue

Les meilleures équipes des catégories « Basaltkiller » et « Hard Roc » pourront s'inscrire pour le « challenge à vue ».

Ils s'affronteront alors sur un bloc. Chaque participant aura 5 min pour le réaliser. Le vainqueur sera le concurrent qui réalisera ce bloc le plus rapidement avec le moins d'essais. **Les équipes concernées seront annoncées le jour de l'évènement.**