

## Règlement

### CONDITIONS DE PARTICIPATION

- ✓ Être licencié FFME (licence à présenter sur place, ou numéro de licence apporté sur la fiche d'inscription pour vérification).
- OU**
- ✓ Être en possession d'une licence journalière à prendre à l'inscription accompagnée d'un certificat médical de non-contre-indication à la pratique de l'escalade en compétition.
- ✓ Avoir réglé les droits d'inscription avant la date limite d'inscription, **l'inscription le jour de la compétition sera majorée**.
- ✓ Le règlement doit s'effectuer uniquement auprès de David AUGEREAU, agent de développement du CRFFME. Tel : 06 92 64 64 10 mail : comite.regional@ffme974.org
- ✓ Une autorisation parentale signée est obligatoire pour TOUS les mineurs Licence ANNUELLE et licence JOURNALIÈRE.
- ✓ L'épreuve se fait par équipe de 3 (sauf pour le trophée VITTEL : par équipe de 2)
- ✓ La catégorie « Basalt Killer » disparaît. Désormais, les « ex » grimpeurs et grimpeuses de cette catégorie pourront participer à la compétition en tant que grimpeur(euses) dans la catégorie « Hard Roc » sous certaines conditions (voir article 17)
- ✓ Le challenge à vue est remplacé par le trophée Vittel réservé aux meilleurs grimpeurs et grimpeuses (catégorie Poussins(es) et benjamins(es)) évoluant dans les compétitions régionales (voir article 18)

## 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.

### Définition du Coach : une personne habilitée par le club à encadrer les grimpeurs qu'elle accompagne le jour de l'événement.

Il est important à ce titre que la personne ait une connaissance des règles de sécurité inhérentes à la pratique du bloc : placement des crash-pad, critères d'une parade efficace et évaluation de l'exposition des blocs pour protéger de la chute éventuelle. Par ailleurs cette personne doit veiller au respect du règlement par les grimpeurs qu'elle accompagne. Il convient donc pour le coach d'être présent au moment du briefing et de suivre les grimpeurs dans la ravine, toute la journée.

## Article 2 : Constitution de l'équipe

Chaque équipe est constituée de trois grimpeurs de niveau homogène (sauf pour le trophée Vittel, 2 grimpeurs par équipe)

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

**Les équipes peuvent être mixtes,**

## Article 3 : Fonctionnement de l'équipe

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

## Article 4 : Équipement

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 dents) 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 sera fourni à chaque équipe afin qu'elle y mette ses déchets ainsi que tous ceux qu'elle trouvera sur sa route. Une journée de nettoyage est organisée en amont de l'événement, la date est communiquée aux licenciés par l'intermédiaire du CR FFME.

## 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 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 les résultats de l'équipe soient pris en compte.

La feuille de route ne doit pas être raturée pour que les résultats de l'équipe soient pris en compte.

Les équipes doivent donc remplir leur feuille de route avec le plus grand soin.

## Article 9 : Début de l'épreuve

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

Sauf trophée VITTEL, voir article 18

## Article 10 : Durée de l'épreuve

À la convenance de chaque équipe dans un créneau horaire compris entre 9h et 15h00 pour « les Pieds Tendres », « Pierre Qui Roule », « Age de pierre » et les « Hard Roc ».

Sauf trophée VITTEL, voir article 18

## Article 11 : Réussite d'un bloc

Un bloc est considéré comme réussi

- si **aucune aide extérieure** (parade appuyée ou poussette), n'a permis sa réalisation.
- Quand le grimpeur se rétablit au sommet du bloc
- quand le grimpeur respecte la zone de grimpe autorisée.

## Article 12 : Tentative d'un bloc

Un bloc peut être essayé sans limites d'essais 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 pointillé** de la couleur du bloc. Cette ligne ne devra pas être franchie par les mains et par les pieds.
- **Un point de départ imposé pour les pieds matérialisé par un point de peinture** de la couleur du bloc.
- **Un point de départ imposé pour les mains matérialisé par un point de peinture** de la couleur du bloc.
- **Un départ assis imposé** (aucun contact des pieds avec le sol) **matérialisé par une flèche soulignée** de la couleur du bloc. 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

### 1. Classement général

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 pas fait de distinction Enfant /Adulte. Ce niveau est **exclusivement réservé aux débutants**.

### 2. Classement Rallye

Pour toutes les catégories (adultes & enfants), l'équipe la plus proche de la moyenne de l'ensemble de sa catégorie gagne un lot

### 3. Classement déguisement

Le jury déguisement, composé de bénévoles de l'organisation, élira les meilleurs déguisements présents le jour de la compétition. Les catégories de déguisements retenues seront connues lors de la remise des prix.

### 4. Classement VITTEL

Un classement spécifique sera établi pour le trophée VITTEL, voir article 18.

## 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 (ados et adultes en forme !) bloc rouge: 1 point, bloc noir : 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 » 15 blocs verront leurs points doublés.

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

## Article 17 : Pénalité

Les équipes victorieuses lors de l'édition **BASALT TRIP 2014 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 réunit deux membres victorieux, la pénalité sera de 40 points.

**Dans la catégorie « Hard roc », un malus de 150 points sera attribué à chaque grimpeur qui, au cours des années précédentes, a déjà participé au Basaltrip dans la catégorie « Basalt Killer ». L'organisation se réserve le droit de statuer pour d'éventuels cas particuliers qui se présenteraient.**

## Article 18 : Trophée VITTEL

### TROPHÉE VITTEL "LES P'TITS DINGUES"

Ce trophée est ouvert aux meilleurs(es) grimpeurs(ses) des catégories poussins/benjamins "élite" évoluant dans les compétitions régionales.

Chaque équipe devra être composée de deux participants obligatoirement déguisés (Équipe mixte possible).

8 blocs seront sélectionnés par l'organisation dans les circuits rouge et noir : les 8 blocs ne seront connus que le jour de la compétition.

La réalisation des 8 blocs se fera entre 9h à 14h ; le passage des blocs pendant la matinée sera "surveillé par l'organisation"

Un certain nombre de points sera attribué à chaque bloc, pour établir le classement.

Une Finale se déroulera à 16h: une finale fille et une finale garçon (3 compétiteurs/sexe).

- Ils s'affronteront alors sur plusieurs blocs avec un nombre d'essais limités.
- Le vainqueur sera le concurrent qui réalisera le plus grand nombre de blocs avec le moins d'essais.

## Article 19 : Droit à l'image

Lors de votre inscription ou celle d'un enfant mineur, vous acceptez que votre image ou celle de l'enfant (prise lors de l'événement « BASALTRIP ») soit utilisée dans le cadre de l'escalade.

Sur simple demande écrite auprès de l'organisation, tout participant peut demander à ce que son image ne soit pas utilisée.

## Article 20 : Modification ou annulation de l'événement

En cas d'intempéries ou autres, le Comité Régional FFME peut décider de reporter le contest, de modifier le programme ou d'annuler la manifestation à n'importe quel moment et sans obligation d'information.

Vérifiez vos mails et le site internet de la manifestation pour vous assurer de toute modification.

Les frais d'inscriptions seraient alors remboursés.