

BASALTRIP



Samedi 14 et dimanche 15 mai 2022
Ilet Bethléem – Saint-Benoît

CONDITIONS DE PARTICIPATION

- ❖ Être licencié FFME 2022 (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 (délivrée sur place le jour même)

- ❖ Une autorisation parentale signée est obligatoire pour TOUS les mineurs : Licence ANNUELLE 2022 et licence JOURNALIÈRE
Si le mineur est compétiteur : L'autorisation parentale présentée lors des compétitions est valable. Le classeur club sera donc à présenter le jour de l'évènement
Si le mineur n'est pas compétiteur (section loisir du club) : Il doit remplir l'autorisation parentale que lui transmet le club.

- ❖ Avoir réglé les droits d'inscription avant la date limite d'inscription, **l'inscription le jour de la compétition sera majorée.**

Pré-inscriptions obligatoires avant le jeudi 5 mai 2022

Contact : Axel COIRAL & Alix BOUTARD

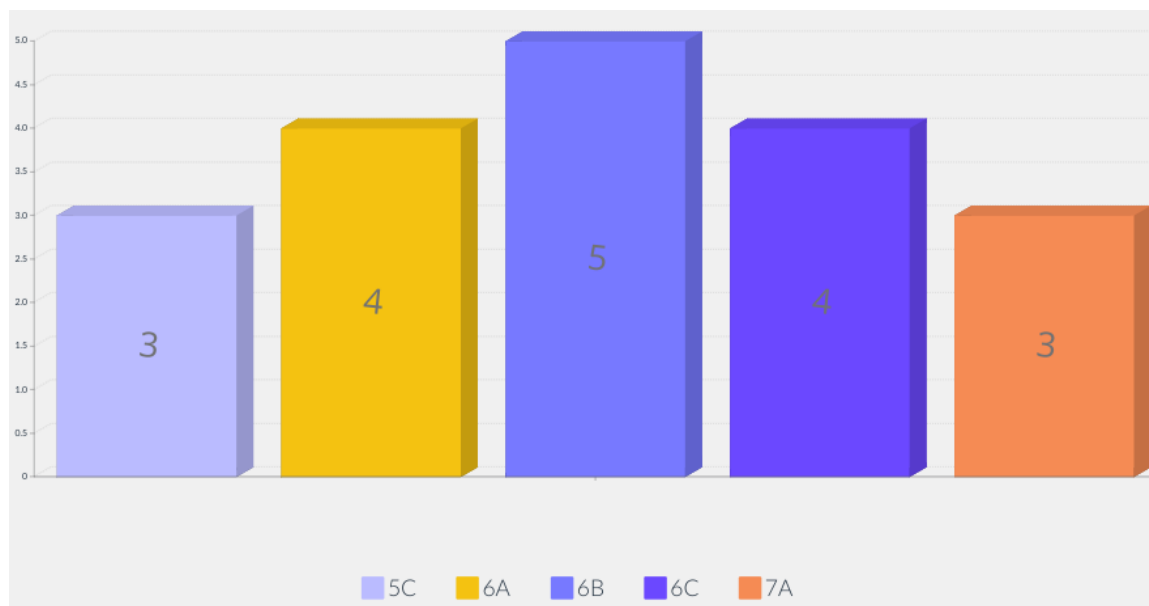
06.93.86.94.05

service.civique.sne@ffme974.org

REGLEMENT

Articles valables pour tous les inscrits au Basaltrip 2022

Cotations des voies :



Article 1 : Constitution et fonctionnement de l'équipe

Chaque équipe est constituée de 2 grimpeurs, choisit un nom et doit être déguisée. Le déguisement compte dans le total des points du challenge. Les grimpeurs seront autorisés à enlever tout ou partie de leur déguisement pendant leur prestation d'escalade pour des raisons de sécurité.

Il est proposé un challenge réservé à la grimpe en moulinette et un challenge réservé à la grimpe en tête. Les équipes peuvent être mixtes et de clubs différents.

Les équipiers doivent grimper ensemble et peuvent grimper des voies différentes durant leur prestation. Avant le début de toute tentative dans une voie, ils sont tenus aux règles de sécurité.

Article 2 : Sécurité

Les participants au Basaltrip 2022 doivent IMPERATIVEMENT :

- Respecter le présent règlement
- Respecter les consignes données par les initiateurs habilités, avant et pendant leur prestation d'escalade
- **Porter un casque dans la zone réservée à la grimpe**

- Ne pas grimper avec des bijoux (colliers, bagues, bracelets)
- Évoluer dans leur voie lors de l'ascension et ne pas utiliser d'aide artificielle (corde, points d'ancrage, etc.).
- Pratiquer le double check : baudrier d'escalade correctement fermé, vérification du système d'assurage et mousqueton de sécurité et du nœud de 8 avec nœud d'arrêt, nœud en bout de corde
- Pour les grimpeurs mineurs : Être accompagnés par un coach* pour assurer la sécurité. Le coach doit être déclaré sur place à la confirmation d'inscription de l'équipe. Un coach peut encadrer 4 cordées.
- Signaler à l'initiateur présent tout problème technique : corde défectueuse, dégaine retournée, etc...

En cas de non respect des consignes de sécurité, l'organisation ou toute personne habilitée se verra contrainte d'arrêter une cordée à risque.

**Définition du Coach : une personne majeure, au minimum passeport orange, habilitée par le club à encadrer les grimpeurs qu'elle accompagne le jour de l'évènement. 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 d'accompagner les grimpeurs sur tout le secteur, pendant l'ensemble du challenge.*

Article 3 : Équipement d'escalade

Chaque participant à l'évènement doit avoir :

- Un baudrier,
- Des chaussons d'escalade,
- Un casque,
- Un dispositif d'assurage de type frein (descendeur en 8 interdit).

Tous les équipements (baudrier, casque, système d'assurage et mousqueton de sécurité) doivent être en bon état et répondre aux normes EPI.

L'usage de la magnésie liquide ou en poudre est autorisé.

Article 4 : Zone de grimpe

La zone de grimpe sera délimitée par de la rubalise et des pancartes. Elle sera réservée aux seuls grimpeurs inscrits, aux personnes habilitées et à l'équipe organisatrice. Le port du casque est obligatoire à l'intérieur de cette zone.

Les voies ouvertes au contest sont identifiées par leur nom et cotation présents en pied de voie.

Article 5 : Tentative d'une voie

Les voies n'ont pas d'ordre imposé. L'ordre de passage correspond à l'ordre d'arrivée des grimpeurs au pied de la voie. Les premiers arrivés grimpent dans la voie, les suivants attendent leur tour en se mettant en sécurité. Une tentative prend fin lorsque la voie est terminée ou en cas de chute du grimpeur. C'est alors le tour du grimpeur suivant dans la file d'attente (qui peut être l'assureur). Une voie peut être essayée sans limites d'essais.

Article 6 : Comptage des points / Classement

Les points sont comptabilisés pour chaque équipe. Ils se répartissent entre le contest de grimpe et le challenge déguisement.

Contest grimpe :

- Le nombre de points est calculé en fonction du nombre de dégaines atteintes. Chaque dégainie franchie par le grimpeur (hauteur du bassin en moulinette) et/ou mousquetonnée (en tête), sans aide artificielle (utilisation de la dégainie, corde tendue, etc.), rapporte **10 points**.
- Si 2 membres d'une équipe réussissent la voie et/ou si un compétiteur grimpe 2 fois la même voie, la valeur de la voie ou de la dégainie atteinte, est comptabilisée 2 fois.
- Les équipes inscrivent leurs points sur la feuille de route qui leur sera remise à la confirmation de l'inscription.
- La feuille de route peut être contrôlée par l'initiateur présent.
- Lorsque la fin du tour est annoncée, un grimpeur en cours de tentative, arrête sa prestation en sécurité et comptabilise les points correspondant à la valeur de la voie ou de la dégainie atteinte.
- Les feuilles de route doivent être remises à l'organisation à la fin du tour.

Challenge déguisement :

- Le déguisement de chaque équipe sera noté selon la grille de critères jointe en annexe du présent règlement par un jury composé de bénévoles de l'organisation.

L'équipe gagnante sera celle qui aura totalisé le plus grand nombre de points : Contest grimpe + Challenge déguisement.

Article 7 : « CLEAN UP DAY »

Les participants au BasalTrip sont tenus de ramasser tous leurs déchets, voire plus et de les mettre dans les poubelles présentes sur le site. Des toilettes sèches seront mises en place sur le site et devront être utilisées par les participants. **Merci de respecter les lieux et l'environnement naturel du site.**

Article 8 : Droit à l'image

L'inscription d'un participant (majeur ou responsable légal pour un enfant mineur) vaut acceptation du droit à l'utilisation de son image ou de celle de l'enfant mineur (prise lors de l'événement « BASALTRIP 2022 ») par la Ligue Réunion FFME, 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 9 : Modification ou annulation de l'événement

En cas d'intempéries ou autres, la Ligue Réunion FFME se réserve le droit de reporter, modifier le programme ou annuler la manifestation à n'importe quel moment et sans obligation d'information. Il appartient à chacun de vérifier ses mails et le site internet de la Ligue Réunion FFME pour vérifier toute modification ou annulation de l'évènement. Les frais d'inscriptions seront alors remboursés.

CHALLENGE Moulinette

Samedi 14 mai 2022

Ce challenge est ouvert aux grimpeurs de toutes catégories **à partir de U10** (2013 & 2014).

Horaire de l'épreuve : 9h00 - 15h00

Durée de l'épreuve : À la convenance de chaque équipe dans un créneau horaire compris entre le début et la fin de l'épreuve.

Article 1 : Sécurité

- Les grimpeurs utilisent la corde en place, installée préalablement en moulinette. La corde ne doit pas être retirée à la fin de la prestation.
- Le grimpeur ne progresse pas tant que la corde n'est pas légèrement tendue par l'assureur.
- Le grimpeur est redescendu au sol par l'assureur en toute sécurité.

Article 2 : Fonctionnement de l'équipe

Les deux grimpeurs de l'équipe doivent grimper en moulinette.

Article 3 : Validation de la voie

La voie est considérée comme réalisée lorsque le grimpeur en moulinette touche la chaîne finale.

CHALLENGE En tête

Dimanche 15 mai 2022

Ce challenge est ouvert aux grimpeurs sachant grimper en tête, **à partir de U14** (2009 & 2010).

Horaire de l'épreuve : 9h00 - 14h00

Durée de l'épreuve : À la convenance de chaque équipe dans un créneau horaire compris entre le début et la fin de l'épreuve.

Article 1 : Sécurité

- Les grimpeurs utilisent les dégaines en place et ne les enlèvent pas.
- Le grimpeur assure sa sécurité en passant la corde dans les dégaines en place. Toutes les dégaines doivent être mousquetonnées.
- L'assureur pare le grimpeur entre le sol et le mousquetonnage de la première dégain.
- Avant de grimper, la cordée vérifie l'absence de nœuds dans la corde.
- Les dégaines sont mousquetonnées dans l'espace tête / bassin.
- Toute chute est assurée de manière dynamique et sûre.
- Le grimpeur est redescendu au sol par l'assureur en toute sécurité.

Article 2 : Fonctionnement de l'équipe

Les deux grimpeurs de l'équipe doivent grimper en tête. Ils sont formés aux techniques de progression et d'assurage en tête (assurage dynamique notamment).

Article 3 : Validation de la voie

La voie est considérée comme réalisée lorsque le grimpeur en tête mousquetonne la dégain finale après avoir mousquetonné **TOUTES** les dégaines de la voie.

GRILLE NOTATION DEGUISEMENT

Complexité	Le costume principal est fait maison (Basique)		Les personnes portent du maquillage ou de nombreux accessoires		Plus de 2 pièces de déguisement (pantalon/plastron/couvre chef)		Utilisation de plus de 3 matériaux		Le costume principal est fait maison (Complexe)		TOTAL	
	50 points		50 points		50 points		50 points		100 points			
Originalité	Idée unique : les personnes sont les seules à porter ce déguisement Création originale et improbable (Ex : Imitation d'un animal)		Danse ou mise en scène associée au déguisement		Utilisation de plus de 3 accessoires (épée, gourde, etc.)		Les costumes font rire		Les costumes étonnent		TOTAL	
	50 points		50 points		50 points		100 points		50 points			
Symbiose	Compréhension évidente de la complémentarité des costumes		Cri de guerre / éléments d'interdépendance ponctuelle (pose, check, danse, etc.)		Interdépendance des costumes : les costumes peuvent fusionner et créer un nouveau costume		Les costumes appartiennent à la même histoire (Ex : Roméo et Juliette, Astéris et Obélix, ...)		Les costumes sont assortis mais différents entre les deux participants		TOTAL	
	50 points		100 points		50 points		50 points		50 points			
<table border="1" style="float: right;"> <tr> <td>SOMME TOTAUX</td> <td></td> </tr> </table>											SOMME TOTAUX	
SOMME TOTAUX												