

Projet de règlement pour le challenge d'escalade de Belley

COUPE DE L'AIN

1^{er} décembre 2013

CONTRAINTE :

Pas assez de temps pour créer suffisamment de voies pour une compétition « loyale » entre les compétiteurs du club et les invités...

PROPOSITION :

Rencontre d'escalade moins formelle, dans l'objectif de proposer un maximum d'escalade, dans une ambiance stimulante ! Les voies du challenge seront en majorité celles existant sur la SAE depuis quelques mois ; pour des contraintes de temps, le club ne peut proposer des voies nouvelles que pour les finales. L'objectif n'est donc pas un classement à tout prix mais surtout beaucoup d'escalade pour tous...Il pourra par exemple y avoir des ex_aequo (pas de classement au temps).

PRINCIPE :

Le grimpeur choisit librement sa première voie. Chaque voie réussie (sommet atteint dans les conditions décrites ci-dessous) donne accès à un essai « Bonus » dans une voie de difficulté supérieure. En cas d'échec, le grimpeur dispose en début de compétition de 2 essais « Joker » à utiliser pour de nouveaux essais dans les voies de son choix. Une fois ses 2 Joker utilisés, le grimpeur ne peut continuer que s'il gagne des Bonus en réussissant ses voies. Les grimpeurs d'AIN ROC ne disposent que d'un seul Joker.

- 1^{er} essai dans une voie au choix
- Deux essais Joker pour deux autres voies au choix ; un seul Joker pour les grimpeurs d'AIN ROC
- Un essai Bonus gagné à chaque voie réussite
- Pas de démonstration dans les voies

CATEGORIES (HOMME ET FEMME) :

Microbes, Poussins, Benjamins, Minimes/Vétéran, Cadets/Juniors/Seniors

TRACES :

Voies de couleur, repérées par leur cotation, à gravir en tête ou en moulinette selon les cas

VOIES EQUIPEES POUR GRIMPER EN MOULINETTE :

- Moulinette en place
- tous les grimpeurs, quelque soit leur catégorie, grimpent en moulinette dans ces voies
- **voie réussie** si la dernière prise est atteinte
- mise en place d'un système contrôle du mou ; assurage « souple » par un adulte
- temps maximal autorisé : 4 minutes

VOIES EQUIPEES POUR GRIMPER EN TETE :

- accessible à partir de la catégorie benjamin
- grimpe en tête obligatoire
- **voie réussie** si le relais est mousquetonné, sans aide du rebord haut du mur
- les grimpeurs s'assurent entre eux
- temps maximal autorisé : 5 minutes

VOIE REUSSIE

- En moulinette : la dernière prise de la voie est tenue (utilisation d'un système de préservation du mou)
- En tête : le relais est mousquetonné

ZONES INTERDITES

- Rebords supérieurs (au-dessus des relais)
- Arrêtes vives
- Zones interdites : selon indications lors des démonstrations et indications du juge ou de l'assureur avant le départ

MOUSQUETONNAGE

- Chaque dégainé doit être mousquetonné (la désescalade est disqualifiante en cas d'oubli d'un mousquetonnage) ; le juge pourra stopper la progression en cas de danger
- En cas de yoyo, le grimpeur doit y remédier seul afin que toutes les dégaines soient correctement mousquetonnées ; Il ne doit pas être averti et sera stoppé par le juge s'il n'y remédie pas

ARRET TENTATIVE

- Si le grimpeur chute
- Si le temps imparti est dépassé
- Si utilisation d'une zone interdite ou d'une prise interdite
- Si mauvais mousquetonnage selon paragraphe mousquetonnage
- Si retour au sol après le début de la tentative
- Si le système de conservation du mou est éjecté (tentative en moulinette)

EN CAS DE LITIGE, LES REGLES DU JEU FEDERALES FERONT FOI

DEROULEMENT DU CHALLENGE :

- 1- Début du challenge à 9h00
- 2- A son arrivée, chaque compétiteur reçoit une fiche de suivi
- 3- Pour démarrer sa compétition, le grimpeur choisit sa première voie, l'inscrit sur sa fiche, et donne sa fiche de suivi au juge responsable de cette voie
- 4- Dans une même voie, les grimpeurs passent par ordre d'arrivée des fiches de suivi auprès du juge
- 5- Quand il y a plusieurs voies dans un même couloir, le juge organise les passages des concurrents
- 6- Les grimpeurs peuvent décider de changer de voie à tout moment en reprenant leur fiche mais perdent alors leur rang de passage
- 7- Avant chaque départ, le juge appelle le grimpeur et vérifie son encordement

- 8- S'il réussit sa voie, le juge enregistre sa réussite sur sa fiche de suivi, lui valide un essai Bonus valable pour une voie de la difficulté supérieure selon tableau ci-dessous et lui remet sa fiche. Par exemple, s'il réussit un 5+, il aura un essai Bonus 6A

Niveau réussi	Essai Bonus gagné
4	5
5	5+
5+	6A
6A	6B
6B	6C
6C	7A
7A	7B
7B	7C
7C	8A

- 9- S'il ne réussit pas sa voie, et s'il lui reste un essai joker, il choisit une voie, qui peut être la même ou une autre, plus facile ou plus dure (avec un joker, c'est au choix !); pour retourner dans la même voie, il est repositionné en dernière position de la file
- 10- Tant que le grimpeur a des essais Joker ou des essais Bonus, il peut grimper
- 11- La cotation de l'essai Bonus gagné impose le niveau minimal de la voie à essayer; la réussite ou l'échec donne lieu au même résultat qu'avec un essai Joker
- 12- S'il réussit une voie de la cotation qualificative pour aller en finale, il peut continuer à grimper tant qu'il gagne des essais Bonus ou garder des forces pour la finale...et il doit venir à la table du jury pour annoncer sa qualification et s'inscrire pour la finale; le jury l'inscrit dans Class'cimes
- 13- Si dans une catégorie personne ne réussit le niveau qualificatif pour la finale, alors les grimpeurs ayant réussi le niveau inférieur avec le minimum d'essai (dans ce niveau là) vont en finale
- 14- Tous les grimpeurs ayant atteint le niveau demandé vont en finale
- 15- Ex-aequo possible en finale (pas de classement au temps ni en fonction des qualifications)

COTATION A REUSSIR POUR ALLER EN FINALE	Femme	Homme
Microbes	5+	5+
Poussins	6A	6A
Benjamins	6A	6B
Minimes/Vétérans	6B	6C
Cadets/Juniors	6B	7A
Séniors	6C	7A

- 16- Les qualifications se termineront à 14h, qu'il reste ou non des essais aux grimpeurs.
- 17- Les grimpeurs qualifiés seront envoyés en isolement (fermeture à 14h15)
- 18- Les finales débiteront à 14h 30 (observation puis grimpe)
- 19- Classement habituel par Class'cimes pour les finales

CHALLENGE DE VITESSE (SI LE PLANNING LE PERMET !)

- Les compétiteurs qui le souhaitent pourront réaliser un ou 2 essais chronométrés dans la voie de vitesse de leur catégorie, entre 12 h et 14h
- Classement au temps par catégorie (catégorie classée si plus de trois grimpeurs engagés).

EXEMPLES DE FICHES DE SUIVI, POUR 2 CADETS

Nom	DUROC	Catégorie	CADET GARCON	
Prénom	Walter			
Voies n°	Cotation	ESSAI JOKER OU BONUS	Résultat (ECHEC ou REUSSITE)	ESSAI Bonus gagné
1	5+	1 ^{er} essai	R	6A
2	6A	BONUS	R	6B
3	6B	BONUS	E	-
4	6B	JOKER 1	R	6C
5	6C	BONUS	E	
6	6C	JOKER 2	R	7A =QUALIFICATION POUR LA FINALE
7	7A	B	E	FIN QUALIFICATION
8				
9				
10				

Nom	Duroc	Catégorie	CADET GARCON	
Prénom	Polo			
Voies n°	Cotation	ESSAI JOKER OU BONUS	Résultat (ECHEC ou REUSSITE)	ESSAI Bonus gagné
1	5+	1 ^{er} essai	R	6A
2	6A	Bonus	R	6B
3	6B	Bonus	E	-
4	6B	JOKER 1	R	6C
5	6C	B	E	
6	6C	JOKER 2	E	-
7				NON QUALIFIE
8				
9				
10				