

REGLEMENT CHALLENGE DEPARTEMENTAL

Mise à jour du 13 février 2011

Généralités

- Ordre de passage
 - Pour la première étape : ordre libre
 - Pour les étapes suivantes : l'ordre de passage est défini par le classement de l'étape précédente. Le dernier grimpeur du classement précédent partant en premier, etc.
- Participation des clubs
 - De 1 à 5 inscrits le club proposera 1 bénévole ou plus
 - De 6 à 10 inscrits le club proposera 2 bénévoles ou plus
 - Au delà de 10 inscrits le club proposera 3 bénévoles ou plus

 - L'organisateur mettra à disposition un planning des postes.
- Le grimpeur lorsqu'il grimpe en tête sera pré-encordés sur l'autre extrémité de la corde pendant le passage du grimpeur précédent.
- La chaîne et toute partie métallique sont interdites.
- En cas d'incident dans la voie (prise qui tourne, manque du mou évident...) qui pénalise le grimpeur, ce dernier retentera la voie après le dernier concurrent.

Les Voies

- Il est proposé à chaque grimpeur un minimum de 3 voies flash par catégorie.
- Toutes les catégories auront une ouverture par voie proposée.
- Chaque grimpeur doit se présenter 10 minutes avant l'horaire de départ de sa première voie au juge de la voie 1.
- Timing des voies
 - 4 minutes pour la progression
 - Si le grimpeur, en moulinette, tente un 2^{ème} essai (voir L'assurance), il doit le faire dans les 4 minutes.
 - 1 minute pour descendre le grimpeur et changer de grimpeur.
- Départ retardé
 - Un grimpeur pénalisé par le précédent concurrent aura le temps nécessaire pour respecter ses 4 minutes de progression.
- En cas de retard et quel qu'en soit la cause, les horaires du grimpeur seront décalés de 5 minutes en 5 minutes.
- Chaque grimpeur doit avoir 10 minutes de repos entre chaque voie (ou plus en fonction du choix du timing)
- En cas d'absence ne pas faire grimper un autre candidat à sa place.

expéditions

alpinisme

ski de montagne

escalade

raquette

rando raid

canyonisme

L'assurance

- L'assurance se fait obligatoirement par encordement direct avec un nœud de huit. Toute autre méthode est interdite (Mousqueton ...)
- Les microbes et les poussins grimpent en moulinette.
 - En moulinette, les concurrents ont droit à 2 essais.
 - Pour l'assurance en moulinette = corde molle obligatoire.
 - S'asseoir dans le baudrier, tirer sur la corde est disqualifiant.
- Les benjamins, les minimes et les cadets grimpent en tête.
 - En tête, la tentative de chaque concurrent est considérée comme commencée quand ses deux pieds ont quitté le sol. Le concurrent n'a droit qu'à une seule tentative.
 - Mousquetonnage
 - Chaque concurrent passe sa corde dans le mousqueton de chaque dégaine et dans l'ordre de la progression
 - La dernière position admise pour mousquetonner est :
 - Soit la dernière prise à partir de laquelle le concurrent peut mousquetonner sans désescalader ou traverser en sens inverse selon l'axe de progression de la voie. Le compétiteur n'est considéré en position irrégulière que lorsqu'il a quitté cette dernière prise avec les deux mains et qu'il a quitté une position stabilisée.
 - soit la prise « clé » matérialisée clairement par une croix bleu

Toute violation de ces règles de mousquetonnage entraîne l'arrêt définitif de la tentative et la prise en compte de la dernière prise validée

- La corde doit être mousquetonnée correctement (Yoyo) sinon le juge et/ou l'assureur doivent en informer le grimpeur. Le grimpeur doit obligatoirement remédier au problème.

Pour la sécurité du grimpeur, sa progression doit être arrêtée tant que la corde n'est pas passée dans le bon sens.

- Le vol, tirer à une dégaine, s'asseoir dans le baudrier sont disqualifiant.

Les finales

- Uniquement en cas de 1ers ex aequo au sein d'une même catégorie ; une voie supplémentaire leur sera donc proposée afin de les départager.
- L'ordre des passages sera tiré au sort par numérotation
- Les finalistes feront les voies en « à vue ».
- Les grimpeurs auront un temps d'observation commun et identique.

Notation

- Comptabilisation des points :
 - La valeur (V) de la prise est définie par le plan de voie.
(Ex : 370 pts pour une prise à 3m70)
 - La prise est touchée $V = 370$
 - La prise est tenue (3 secondes) $V = 370 + 1$
 - Le top d'une voie est validé :
 - En moulinette, le grimpeur touche la zone TOP (définie par l'ouvreur) **avec la dernière prise.**
 - En tête, le grimpeur mousquetonne le relais **avec la dernière prise.**
 - Si le relais est mousquetonné avec une autre prise :
 - Le grimpeur finit sa voie
 $V = \text{valeur de la prise finale} + 1$ s'il la tient + 1 Top
 - Le grimpeur ne finit pas sa voie
 $V = \text{valeur de la dernière prise (+1)} + 1$ Top

Classement départemental

- Classement départemental club : 10 meilleurs classements de chaque épreuve.
- Classement départemental individuel : les 2 meilleures performances seront prises en compte. En cas d'ex æquo, le 3^{ème} résultat les départagera.
- Chaque année, le club détenteur du trophée départemental le remettra en jeu. Il lui sera acquis au bout de 5 victoires consécutives.

Comptage des points pour les classements

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

En cas d'ex æquo les classements suivants seront pris en compte pour les départager.

expéditions

alpinisme

ski de montagne

escalade

raquette

rando raid

canyonisme