



Contest Tour Isère 2022 Epreuve de Crolles



Règlement de la compétition

Présentation générale

L'épreuve de Crolles pour le Contest Tour Isère 2022 est un contest de voies, organisé par le club Crolles Grésivaudan Escalade. Cette épreuve se déroule le 13 mars 2022 au gymnase de la Marelle à Crolles. Les catégories des compétiteurs autorisées sont :

- U10 Microbes (nés en 2013 ou 2014, ou 2015)
- U12 Poussins (nés en 2011 ou 2012),
- U14 Benjamins (nés en 2009 ou 2010),

Cette épreuve est réservée aux compétiteurs licenciés en Isère, Savoie et Haute-Savoie.

Le président du jury est Jean-François FAGOT.
Contact: crolles.grimpe@gmail.com
<http://crolles.grimpe.free.fr/>

Accueil

Accueil des compétiteurs à partir de 8h30, jusqu'à 9h30.

Les compétiteurs doivent se présenter aux tables d'accueil en donnant leur nom et tous les documents qu'ils n'auront pas déjà fourni : licence, autorisation parentale, et certificat médical de non contre-indication à la pratique de l'escalade en compétition (sauf si licence FFME, CAF, UNSS en fait mention).

Les compétiteurs reçoivent alors leur fiche de résultat et un dossard dont le port est obligatoire et doit être visible des juges durant la grimpe.

Chaque club doit fournir au moins un juge de voies et/ou un assureur. Ils doivent se présenter au président du jury qui leur remettra une fiche d'aide pour les juges et leur expliquera les règles de la compétition.

Règlement

Le règlement appliqué de base est le règlement FFME en vigueur du type contest de voie à essais limités (4 essais) sauf spécificités indiquées ci-dessous.

Début des épreuves de qualification: 9h
Fin des épreuves de qualification: 14h30
Finales: 15h30
Remise des prix 17h00

Tarif d'inscription: 12 euros



Contest Tour Isère 2022 Epreuve de Crolles



Déroulement d'un essai

Pour effectuer un essai, le compétiteur donne sa fiche aux juges qui la mettent sous la pile en cours. Lorsque son tour se présente, s'il n'est pas présent, la fiche est remise à la fin de la pile de fiches en attente.

Un essai est considéré comme engagé dès que le deuxième pied quitte le sol.

La prise de zone doit être tenue pour être validée par le juge (pas seulement touchée)

Au sommet la voie est validée si:

- en moulinette: le compétiteur ramène les deux mains dans la prise finale.
- en tête: le compétiteur mousquetonne au moins un mousqueton du relais en tenant l'une des dernières prises (pas le rebord). Le deuxième mousqueton peut être mis en tenant le bord de mur.

Chaque voie sera numérotée au pied du mur sur une feuille de couleur avec l'inscription de la catégorie autorisée. La couleur correspondra à une catégorie et sera identique à celle de la fiche individuelle

Les voies sont numérotées de la plus facile à la plus dure.

Le compétiteur peut essayer les voies dans l'ordre qu'il veut et autant de fois qu'il le veut (avec un maximum de 4 essais).

Certaines voies s'effectuent en moulinette et d'autres en tête. Cela doit être respecté et une voie prévue pour être réalisée en tête ne doit pas être effectuée en moulinette et inversement.

Le compétiteur doit contrôler l'évaluation de son essai sur sa fiche.

Il ne peut poser de réclamation qu'immédiatement auprès du président du jury (et non auprès du juge de voie).

Toute attitude antisportive ou tricherie du compétiteur, d'un coach ou d'un parent entraînera l'exclusion immédiate de la compétition.

Fautes

Fautes obligeant l'arrêt de la grimpe et donc l'échec de la voie:

- une chute
- se reposer sur la corde (l'assureur doit laisser du mou en moulinette)
- utilisation d'une prise en dehors de la voies (prise valorisée)
- appui sur une plaquette ou utilisation de dégaine
- utilisation d'une surface ou bord interdit
- une dégaine non mousquetonnée
- immobilisation supérieur à 1 minute sans progression dans la voie

En cas de constatations d'une de ces fautes, le juge arrête le compétiteur et celui-ci doit immédiatement redescendre. Le juge lui explique si nécessaire la faute en question. En cas de doute sur une faute, le juge est habilité à laisser le compétiteur poursuivre.

En cas de prise qui tourne ou casse, si le compétiteur le souhaite, le juge peut lui faire recommencer immédiatement son essai. Si le compétiteur décide de continuer son évolution, le résultat de l'essai est validé.



Contest Tour Isère 2022 Epreuve de Crolles



Sécurité

Le compétiteur doit au départ de chaque voie contrôler son nœud d'encadrement et son assurage. Il montre son nœud au juge de voie, et attend son accord pour partir.

En cas d'oubli d'un mousquetonnage, le juge avertit le compétiteur et lui demande de mousquetonner la dégaîne oubliée. Il est à noter que tout le monde est autorisé à prévenir le grimpeur, on ne sanctionne pas ce genre de rappel.

Le compétiteur doit pouvoir mousquetonner sans redescendre après le rappel du juge, sinon l'essai est considéré comme un échec et le compétiteur doit redescendre.

Classement

Qualifications

Chaque zone et voie réussie vaut un certain nombre de points en fonction de sa difficulté. La valeur de la zone est égale à la moitié des points de la voie. Cette valeur évolue au cours de la compétition en fonction du nombre de réussite de ladite voie et zone. Ce calcul est propre à chaque catégorie.

Valeur zone réussie = valeur zone x (1 – (95% x pourcentage de réussite))

Valeur top réussi = valeur zone réussie + valeur top x (1 – (95% x pourcentage de réussite))

Exemple : Valeur voie 2000 points

50% de réussite zone. Valeur zone réussie = $1000 * (1 - (0.95 * 0.5)) = 525$

25% de réussite top. Valeur top réussie = $525 + (1000 * (1 - (0.95 * 0.25))) = 525 + 763 = 1288$

Le compétiteur prend la totalité de la valeur de la voie ou de la zone à vue. Il perd 5 points par nouvel essai.

Total des points du candidat dans la voie = valeur de zone réussie – (5 x nb essais supplémentaires) + valeur top réussie – (5 x nb essais supplémentaires).

Les valeurs initiales sont indiquées dans le tableau affiché dans la salle.

Le classement est réalisé à partir des 10 meilleurs scores (voie ou zone)

NOTA : Il pourra y avoir 2 zone, le classement sera alors adapté en conséquence

Finales

Une finale par catégorie, 6 finalistes par catégories. Les finalistes sont les 6 premiers au nombre de points totaux des qualifications, en comptant les ex-æquo.

Les règles pour la finale sont celles d'une compétition de difficulté classique, en comptant les prises valorisées.