

REGLES ET BAREME

LA GRIMPE

Les règles

- D'abord, la sécurité : encordement au nœud de huit, assurage aux normes (pas de système autobloquant), mousquetonnage des points d'assurage dans l'ordre (pas de « banane »).
- Tous les grimpeurs ont accès à toutes les voies pendant le temps imparti. Le nombre d'essais est illimité, mais :
 - dans la mesure où aucun autre participant n'attend son tour au pied de la voie ! Veillez à ne pas « squatter » une voie trop longtemps...
 - ... et seule la meilleure performance est prise en compte pour chaque voie, bien entendu.
- Le relais compte comme une dégainé ; il y a donc 6 dégainés en tout pour une voie enchaînée jusqu'au bout.
- Pour être validée dans un niveau, la voie doit être exécutée dans la même couleur de prises. Le décompte des points s'arrête en cas de chute ou en cas de blocage (repos/sec) sur un point d'assurage.
- Le grimpeur peut grimper en tête ou en moulinette. Mais les points sont multipliés par deux si la voie est faite en tête !
- Il est permis de prendre le rebord du mur comme « prise de fin » **dans le copyrock et le devers (couloirs 4 à 9) uniquement**. Pour les couloirs 10 à 19, il faut clipper le relais depuis la dernière prise (en tête) ou stabiliser sur la dernière prise (en moulinette).
- Pour ceux qui grimpent en tête : pensez à passer la corde dans les deux mousquetons, au relais !
- Tous modules autorisés. Pour les arêtes : voir indications en pied de voie ou sur le topo !
- Les voies non finies à 17h 00 seront comptabilisées à la dernière dégainé mise.

Le barème

Niveau	Pts / dégainé (6 dégainés en comptant le relais)	Bonus top	Bonus en tête	Valeur totale d'une voie enchaînée en moulinette	Valeur totale d'une voie enchaînée en tête
Toutes prises	1	+10	x2	16	32
4 / 5a+	2	+10	x2	22	44
5b à 5c	3	+10	x2	28	56
5c+ à 6a+	4	+20	x2	44	88
6b à 6b+	5	+20	x2	50	100
6c et +	6	+30	x2	66	132

Pour une voie enchaînée en 5a en moulinette : (6 dégainés x 2 points) + 10 points de « bonus top » = 22pts

Pour 5 dégainés posés en tête dans une 6b : (5 dégainés x 5 points) x 2 de « bonus tête » = 50pts



REGLES ET BAREME

LES ATELIERS

Épreuve du lapin :

- ✓ But du jeu : arriver en haut le plus vite possible !
- ✓ Barème :
 - Moins de 18 secondes : 100 points
 - Entre 18 et 30 secondes : 75 points
 - Plus de 30 secondes : 50 points

Épreuve de la tortue :

- ✓ But du jeu : arriver en haut le moins vite possible ! Il faut toujours avoir au moins une jambe ou un bras en mouvement ; magnésie interdite.
- ✓ Barème :
 - Plus de 3''45' : 100 points
 - Entre 2''30' et 3''45' : 75 points
 - Moins de 3''45' : 50 points

Comment tu fais ton nœud ?

- ✓ But du jeu : parvenir à réaliser deux nœuds tirés au sort parmi neuf proposés. Si l'on ne sait pas les faire, des fiches et du matériel sont à disposition : travaillez vos nœuds, et revenez faire votre démonstration un peu plus tard !
- ✓ Barème : voir la fiche dédiée à l'atelier !

Corde à nœuds, corde à étriers et « double » corde : points en fonction de la hauteur atteinte... Vous avez dépassé la moitié ? 40 points ! 80 points pour ceux qui atteignent le sommet !

Tour de table : 100 points pour la petite, 150 pour la grande ! Nombre d'essais illimité, mais on ne compte qu'une seule fois le tour réussi !

Vous avez fait au moins six ateliers ? Allez, 100 points de bonus !