



# LES GRIMP'TOUT

## Règles du jeu Coupe de l'Ain 2023 @ Ferney-Voltaire

### MOULINETTE ou TÊTE

- Microbe, Poussin et Benjamin **doivent être en moulINETTE** (utilisation d'un système de préservation du mou)
- Minime, Cadet, Junior, Senior et Vétéran **doivent être en tête**.

### QUALIFICATIONS FLASH

- Démonstration par un ouvreure
- Tirage au sort de l'ordre de départ
- Chaque concurrent gravit 3 voies imposées dans l'ordre imposé
- **Temps maxi = 5 min** (plus 40 s d'observation avant le départ) ; l'essai et le chrono débutent quand le deux pieds ont quitté le sol ou après les 40s d'observation même si la tentative n'a pas démarré.
- **Écriture Hauteur** en cas d'arrêt tentative ou en cas de voie réussie.

### FINALES

- Sélection selon quota retenu par le Jury (1 à 5 concurrents → 3 finalistes ; 6 → 4 ; 7 et 8 → 5 ; 9 → 6 ; 10 → 7 ; 11 et + → 8)
- Observation durant 6 min
- Isolement après observation
- Départ dans l'ordre inverse du classement des qualifications
- **Temps maxi = 6 min** (plus 40 s d'observation avant le départ) ; l'essai et le chrono débutent quand le deux pieds ont quitté le sol ou après les 40s d'observation même si la tentative n'a pas démarré
- **Écriture Hauteur et Temps** en cas d'arrêt tentative ou en cas de voie réussie.

### HAUTEUR ATTEINTE / VOIE RÉUSSIE

- Se référer au schéma de la voie pour identifier la hauteur X
- PRISE TENUE (X) = Le grimpeur a tenu la prise sans réussir à engager le mouvement suivant
- PRISE VALORISÉE (X+) = Le grimpeur a tenu la prise et engagé le mouvement suivant, en direction de la prochaine prise
- VOIE RÉUSSIE (« TOP »)
  - En moulINETTE : la dernière prise de la voie est tenue 3 secondes

- En tête : la corde est mise au relai (mousquetonnage ou dégaine)

### ZONES INTERDITES

- Rebords du mur (bordures de plaques au dessus des relais et sur les cotés extérieur du mur)
- Points d'encrage des dégaines ou de tout élément
- Zones interdites : selon indications lors des démonstrations et indications du juge ou de l'assureur avant le départ

### MOUSQUETONNAGE

- Chaque dégaine doit être mousquetonnée (la désescalade en cas d'oubli d'un mousquetonnage arrête la tentative) ; le juge ou l'assureur 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 sera stoppé par le juge ou l'assureur s'il n'y remédie pas

### ARRÊT TENTATIVE

- Si le grimpeur chute
- Si le temps imparti est dépassé
- Si utilisation d'une zone interdite, d'une prise interdite, ou de la dégaine pour autre chose que son clipage
- 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)

### DIVERS

- En cas d'ex-aequo en finale :
  - Départage selon classement des qualifications
  - Si nouvelle égalité : prise en compte du temps pour départager
- Le grimpeur ne doit pas recevoir d'informations pendant sa tentative autres que celles du juge ou de l'assureur
- Le président de Jury règle les litiges