LES GRIMP'TOUT

Règles du jeu
Coupe de l'Ain 2024
@ Ferney-Voltaire

MOULINETTE ou TÊTE

- Microbe (U10), Poussin (U12) et Benjamin (U14) **doivent être en moulinette** (utilisation d'un système de préservation du mou)
- Minime (U16), Cadet (U18), Junior (U20), Senior et Vétéran **doivent être en tête**.

QUALIFICATIONS FLASH

- Démonstration par un ouvreur
- 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)
- Points d'encrage des dégaines et dégaines
- 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 afin que toutes les dégaines soient correctement mousquetonnées ; Il sera rapidement 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, de la dégaine pour autre chose que son clipage ou d'une prise interdite (Parfois a cause du nombre de voie sur un même couloir une prise peu être brièvement touché par erreur et le compétiteur s'en rend compte immédiatement et corrige son geste. Si la prise n'a pas été « utilisé », que cette erreur est manifestement isolé, la tentative peu continuer)
- 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
- Pendant la finale 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