

Open jeunes 2026

Règlement & Organisation de la compétition

1. ORGANISATION

- **Chaque compétiteur à au moins 10 voies à faire avec la voie de vitesse.**

Ce sont les voies qui sont en blanc sur la fiche (pas celles en grisé) (Les jeunes de la catégorie microbes ne font pas la voie de vitesse)

- **Le compétiteur s'inscrit à une voie Il y dépose sa fiche sous les autres déjà inscrites**

(petite démo le jour de l'open)

- **Lorsque c'est bientôt son tour, le compétiteur s'encorde (fait son nœud et enfile ses chaussons)**

(petite démo en le jour de l'open)

- **Il grimpe en tête ou en moulinette**

Pastilles Bleues en tête.

Pastilles Jaunes en moulinette.

- **Avant de partir, le grimpeur attend le signe du juge de voie pour confirmer son départ. (Contrôle visuel)**

(petite démo le jour de l'open)

- **Dès que le compétiteur lève le pied le chrono limité à**

3:00 minutes en moulinette.

3:30 minutes en tête.

Est mis en marche

2. PENDANT LA GRIMPE

- **Si chute avant la première dégaine, 2 essais en plus possible** (*sans arrêt du chrono*)

- en tête : si dégaine clipée
- en moulinette : épaules à la hauteur de la dégaine.

- **Toutes les dégaines doivent être mises à l'endroit et dans l'ordre**

Si a l'envers, Pas dramatique...

Si yoyo : déclipper celle du bas et reclipper dedans la corde de l'assureur (démonstration) et continuer.

- **Tous les modules sont autorisés (même s'il n'y a pas de prises de ma couleur dessus)**

Module vs grosses prise : on peut y mettre des prises dessus avec des inserts. (montrer les modules vas prises avec laser)

- **Tous les reliefs du mur de l'ancienne structure sont autorisés.**

- **Les bords, sauf si scotch sont autorisés aussi.**

- Les interdits :

- *Saisir une dégaine*
- *Saisir un point/une plaquette*
- *Poser son pied sur une plaquette*
- *Prendre le bord là où il y a du Scotch (danger)*
- *Saisir une prise d'une autre couleur que notre voie*
- *Poser son pied sur une prise d'une autre couleur* (maladresse tolérée – retirer tout de suite à la demande du juge !!)
- Demander sec et repartir
- S'asseoir dans le baudrier (ne devrais pas arriver)
- Tirer sur la corde pour s'aider
- Tirer sur la dégaine tout en clipant
- A la fin : saisir le haut du mur.
- Prises touchée/tapée ne compte pas..

- Autres logiques auxquels nous ne pensons pas

3. FIN DE L'ASCENSION (les différents cas)

FIN DU TEMPS IMPARTI

Ce sera la prise la plus haute tenue avant la fin du temps imparti qui sera comptée.

PS : Afin d'éviter les bouchons, lorsque c'est fini, veuillez à redescendre et ne pas rester sur le mur.

CHUTE DU GRIMPEUR

Ce sera la prise la plus haute que le grimpeur aura « tenu » avant sa chute qui compte.

DEMANDER SEC

Lorsque l'on ne souhaite pas tomber mais arrêter l'ascension, la dernière prise « tenue » la plus haute sera comptabilisée.

Attention ! Pas possible de repartir après avoir demandé sec. L'ascension s'arrête

REUSSITE DE LA VOIE

Pour que la voie soit marquée comme réussite à 100%, le grimpeur doit saisir la dernière prise avec deux mains.

(tenue 2 mains pendant 3 secondes).

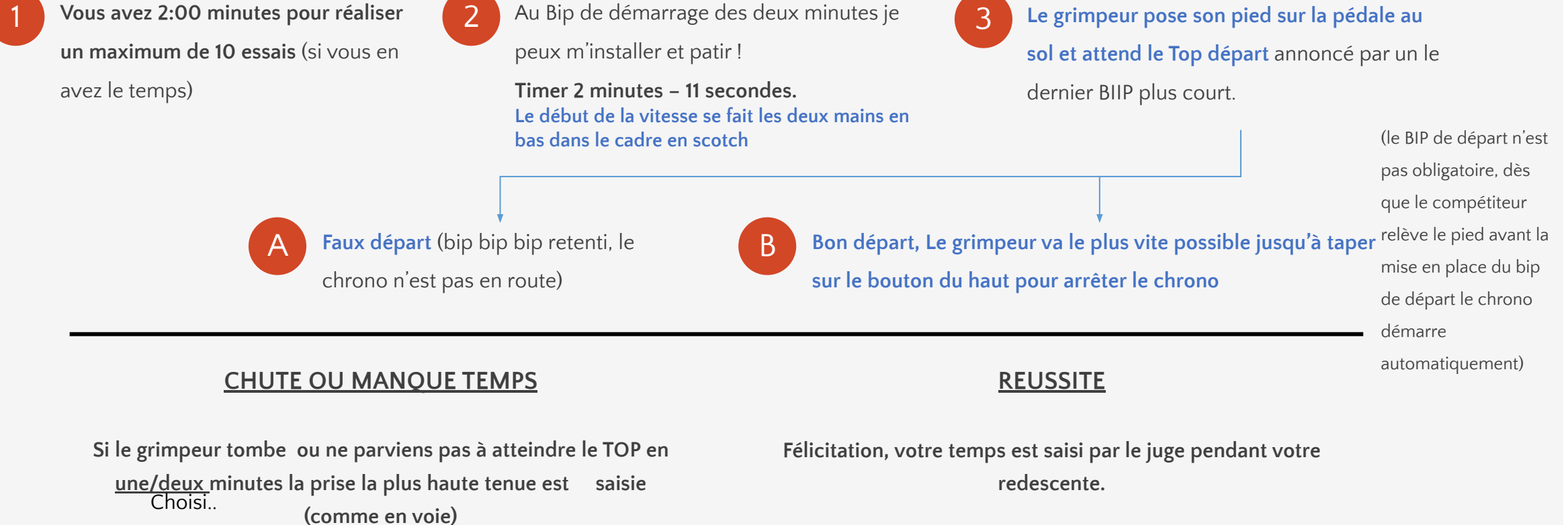
Clippage relais non obligatoire

TRICHERIE

Si une tricherie est constatée, le juge doit vous en avertir pour non répétition ou correction... Celui-ci en fonction de la tricherie ou répétition peut décider de saisir le résultat de la dernière prise tenue avant la constatation de la tricherie

4. CAS DE LA VITESSE – Deux Chronos !!

Avec juste les prises bleues, il s'agit du positionnement de la voie de vitesse jeune officiel



Enfin, s'il vous reste du temps sur le chrono des 2:00 et que vous avez fait moins de 10 essais vous pouvez **refaire un essai** à la suite. Le temps ou la prise la plus haute sera également saisi comme resultat.

5. FIN DE VOIE (commun à vitesse et voies)

Lorsque j'ai fini

1

Je me **désencorde**

2

Je **récupère ma fiche** auprès du juge de voie

3

Je suis libre de m'inscrire ailleurs.

Petits trucs en plus

- Ne pas froisser sa fiche papier (surtout le QRCode)
- Avec le QRCode, vous pouvez voir votre fiche informatisée avec votre smartphone.
- Lorsque c'est bientôt votre tour, soyez proche de la voie et pas de l'autre coté du gymnase...
- Les voies 1,2 et 3 sont à faire en priorité par les Microbes et les Poussins.
- Essayez de vous inscrire sur une voie dans laquelle il n'y a pas beaucoup d'attente pour éviter qu'il y ait un bouchon dans une seule voie tandis que d'autres sont dépourvues de grimpeurs. (on vous aidera pour ça).
- Chaque voie à un nombre de points défini. La première vaut 500 points et la dernière vaut 1350 points.
- Il y a un autre classement indépendant pour la vitesse.
- Les résultats en temps réel sont consultables sur l'écran.
- Ne pas stationner dans les Croix oranges au sol !!!

6. BUVETTE – SLACKLINE – JEUX – TOILETTES – POUBELLES

□ N'hésitez pas à **aller à la buvette**. Sandwich Thé/Café Boissons froides pâtisseries, gâteaux cakes confectionnés par les meilleurs..

> A la buvette les gobelets sont **consignés 2€**.

> Attention ! Des **poubelles de tri** sont à votre disposition

> Les **toilettes sont à l'entrée** du gymnase – Les laisser propres SVP.

> Attention La slackline, un seul utilisateur à la fois

> **Des jeux** sont à votre disposition pour faire passer l'attente, nous sommes 150 inscrits. C'est un record historique !! Merci encore.

Attention à ne rien perdre des jeux. Les laisser dans le Gymnase.

> En vous souhaitant une très belle journée ! Bonne grimpe !