

# Fête du Club Alpin Français IdF

Week-end du 2 et 3 octobre 2021 à Larchant

## Rallye d'escalade

Ce rallye se disputera par équipe (cordées de 2 personnes).

Les équipes les mieux placées recevront, pour chacun de leurs membres, un/des prix en collaboration avec nos marques partenaires : Eb, i'bbz, Petzl, Bleausard et Fontainebleau Crashpads. Et comme nos partenaires sont généreux, une grande partie des participants recevront un lot de consolation !

👉 L'inscription se fait en ligne via cette fiche de sortie et comme elle se déroule par binôme, votre partenaire doit également s'inscrire de son côté. Merci d'indiquer ses nom et prénom dans le champ "Complément pour le secrétariat et les organisateurs" de votre inscription en ligne. Si vous n'avez pas de binôme, nous vous en trouverons un !

👉 Le rallye est limité à 10 cordées (20 personnes).

### Inscription gratuite

Rendez-vous samedi 2 octobre à 14h site de l'éléphant (Larchant), point d'accueil de la Fête du Club Alpin.

**Règlement pages suivantes**



# Grand rallye d'escalade 2021

## Règlement

Les participants doivent avoir leur matos perso, à minima :

Casque, baudrier, descendeur sur un mousqueton HMS à vis, 1 Machard sur un mousqueton à vis (2 si pas de bloqueur mécanique), longe, sangle de 120cm sur un mousqueton simple et 2 mousquetons supplémentaires. Micro traxion, jumar et poulie sont les bienvenus. Chaussures d'approche, chaussons pour l'épreuve 4.

Une fiche de notation accompagne chaque cordée.

### Épreuve N° 1

#### Parcours chronométré

- ① Escalade d'un mur de 8m. En moulinette pour le premier, assuré du relais pour le second ; Déplacement de bloc en bloc sur un parcours, fléché et facile, pour se rendre sur les différents ateliers suivants :
- ② Descente en rappel ;
- ③ Remontée sur corde ;
- ④ Remontée d'un "canyon" sur tyrolienne ;
- ⑤ Traversée sur corde fixe ;
- ⑥ Descente finale au point de départ sur tyrolienne.

A chaque atelier un organisateur est là pour assurer la sécurité et noter l'heure d'arrivée de la cordée sur leur fiche de notation. L'organisateur ne laisse pas partir la cordée si la sécurité n'est pas assurée. La cordée doit recommencer jusqu'à respecter toutes les procédures de sécurité. L'organisateur peut aider la cordée si, au bout de plusieurs essais, elle n'arrive pas à respecter les procédures de sécurité (le nombre d'essais avant aide est laissé à discrétion de l'organisateur).

Sur le dernier atelier un organisateur est là pour noter l'heure de fin du parcours.

Les horaires de passage sont arrondis à la minute.

ATTENTION la sécurité avant tout, si un organisateur constate que la sécurité de la cordée est mise en danger par une vitesse excessive, il demandera de ralentir voir de recommencer.

**Le plus rapide remporte cette épreuve et donne lieu à un premier classement.**

### Épreuve N° 2

#### Lovage/délovage d'un brin de 60 m

##### ① Lovage

Un brin de corde à double est sur une bâche, la corde est proprement préparée (passée), en tas, les deux bouts bien dissociés. L'un des deux membres de la cordée doit lover en écheveaux la corde (oreilles de cocker).

Son temps est noté sur la fiche + une note de qualité du lovage : 1 pour un bon lovage, 2 pour un lovage correct et 3 pour un lovage médiocre.

**Un premier classement sera fait par rapport au classement des chronos multiplié par la qualité du lovage. C'est le résultat de la partie ① de l'épreuve.**

## ② Délovage

Le membre de la cordée n'ayant pas lové la corde doit maintenant passer à nouveau la corde sur la bâche (délover). Son temps est noté sur la fiche + une note de qualité de la préparation de la corde, 1 pour une bonne préparation, 2 pour une préparation correcte et 3 pour une préparation médiocre.

**Un deuxième classement sera fait par rapport au classement des chronos multiplié par la qualité de la préparation de la corde. C'est le résultat de la partie ② de cette épreuve.**

**Les classements de cette épreuve se fait en multipliant entre eux les deux résultats, le vainqueur de l'épreuve étant celui qui aura le moins de points.**

## Épreuve N° 3

### Les nœuds

La cordée à 4 minutes pour réaliser un maximum de nœuds, les nœuds doivent être sur la liste et font gagner des points en fonction de leur utilité/difficulté.

Nœuds	Points	Nœuds	Points
<b>Sur un mousqueton à 1m50 du sol</b>		<b>Avec un brin de corde</b>	
Queue de vache (plein poing)	1	Papillon	2
Huit	1	Bouline/chaise double (relais)	4
Chaise (sécurisé)	2		
Demi-pêcheur double	2	<b>Avec deux brins de corde (jonction)</b>	
Cabestan	2	Pour rappel	2
Demi-cabestan	2	Pêcheur double	4
Cabestan <u>sans ouvrir le mousqueton</u>	4		
Demi-cabestan d'une main	4	<b>Sur une corde (autobloquant)</b>	
		Machard	2
		Prusik	2
		Valdôtain (Machard tressé)	4

**Un classement est fait en fonction du nombre de points réalisés par la cordée.**

## Épreuve N° 4

### La dalle à deux (chaussons !)

La cordée doit gravir une dalle à deux en parallèle, les deux grimpeurs étant reliés entre eux par une sangle à un de leur pied.

**Un classement est fait en fonction du temps réalisé pour arriver en haut du bloc.**

## Calcul du classement général

Les classements des différentes épreuves seront multipliés, le vainqueur étant celui qui aura le moins de points au final.