

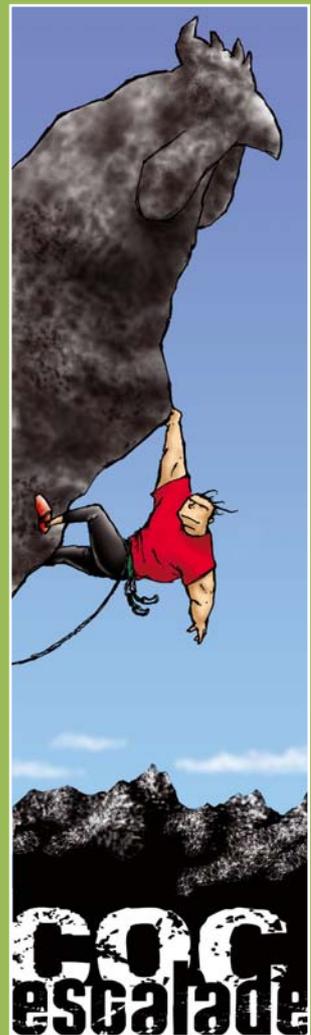
Le 26 juin 2011



OPEN ESCALADE COUËRON POUSSINS BENJAMINS 4^{ème} EDITION

Sommaire

1 RÈGLE DU JEU :	2
2 INSCRIPTIONS :	3
3 PROGRAMME :	3





1 RÈGLE DU JEU :

Ce rassemblement est ouvert aux catégories **poussins**, **benjamins** et **minimes** du **département**, à jour de leur licence annuelle FFME, CAF ou UNSS. Dans l'esprit, l'objectif est de permettre à un maximum d'enfants de grimper dans de bonnes conditions sans le « stress » que peut représenter une compétition. Les groupes d'enfants de 5 ou 6 seront encadrés par un « responsable de groupe ». Son rôle pédagogique est très important pour faire comprendre aux enfants le règlement de cette rencontre (les fautes commises sont représentées par des jokers perdus) et pour les aider à respecter le timing.

La règle du jeu :

- Il y a trois catégories distinctes, les poussins les benjamins et les minimes, avec pour chacune un classement individuel filles et garçons.
- La rencontre se déroule en un seul tour, sans isolement, avec 3 voies le matin et 3 voies l'après midi à grimper en tête. Seules les voies 5 et 6 de chaque catégorie seront flashées.
- Toutes les prises sont comptabilisées. Les grimpeurs doivent faire une tentative dans chaque voie avec un seul essai, donc un seul départ autorisé.
- Les prises de départ seront obligatoires et matérialisées.
- La voie est considérée finie lorsque la prise finale est atteinte et la corde passée dans le relais.

Constitution des groupes :

- Chaque groupe est constitué, par l'organisation, de 5 ou 6 grimpeurs de même catégorie.
- Le groupe sera sous la responsabilité du « responsable de groupe » mis à disposition par l'organisation.

Rôle du responsable de groupe :

- Respecter le planning horaire.
- Aider les grimpeurs à comprendre le règlement.
- Assurer les grimpeurs.
- Vérifier le nœud d'encordement (aidé par la table d'arbitrage).
- Prévenir un oubli de dégaine (le grimpeur perd dans ce cas 1 point).
- Gérer les fiches des grimpeurs.

Classement :

- Pour la grimpe, chaque prise "tenue" vaut 1 point.
- Si un grimpeur fait une faute, il perd un « joker ». (utilisation de prises interdites, faute de départ, oubli de dégaine,...).
- Des points supplémentaires sont accordés à ceux qui ont leurs « jokers » à la fin de la rencontre.



2 INSCRIPTIONS :

- Chaque grimpeur doit renseigner entièrement la fiche d'inscription individuelle, à télécharger sur le site <http://coc.escalade.free.fr/> en format doc ou pdf.
- La fiche devra être transmise à son club pour un envoi groupé par courrier ou par mail (scan) accompagné du règlement.
- Nous retiendrons les 20 premiers poussins, les 20 premiers benjamins et les 20 premiers minimales. Notre organisation ne nous permet pas de dépasser ces effectifs.
- Retour des dossiers pour le **11 juin 2011 au plus tard**. Après cette date aucune inscription ne sera prise, sauf si des places sont disponibles.

3 PROGRAMME :

9h00	Accueil des compétiteurs.
9h15	Réunion Juges et assureurs.
9h30	Réunion des compétiteurs.
9h40	Composition des groupes.
9h50	Flashage des voies
10h00	Début des voies de la matinée.
12h30	Pause repas des compétiteurs.
13h00	Début des voies de l'après midi.
17h00	Récompenses.