

Règles du Jeu

VITESSE 2017

- 1) Chaque grimpeur pourra effectuer pendant une période de **3 minutes**, le nombre d'essais qu'il désire pendant la période d'escalade de difficulté ou de bloc.
- 2) Le meilleur chrono sera pris en compte pour le résultat final.
- 3) Si le grimpeur passe dans les premiers, il devra se rendre disponible pour aider à l'arbitrage.
- 4) **Position de départ : 1 pied sur une prise matérialisée,** le second au sol, les 2 mains sur les deux prises matérialisées de départ.
- 5) Le chrono démarre lorsque le second pied du grimpeur quitte le sol en coordination avec les informations du juge chronométrateur : à vos marques, prêt, parti...
- 6) Le chrono s'arrête lorsque le grimpeur frappe la marque en haut de la voie.
- 7) C'est l'assureur qui se charge de l'encordement du grimpeur : nœud de huit + nœud d'arrêt (scotché) + deux mousquetons à vis inversés.
- 8) C'est l'assureur pour une question de sécurité qui donne le feu vert au juge chronométrateur.
- 9) C'est l'assureur qui pour une question de sécurité peut ordonner l'arrêt du compétiteur.
- 10) L'assurance se fait avec deux assureurs (physiques) et avec un système d'assurance autobloquant.

**La fiche individuelle participant,
de résultat en Vitesse,
Peu importe la catégorie est de couleur
Violette**

