

# Règlement OPEN 2016.

## Blocs :

- Les blocs n'ont pas d'ordre imposé et chaque compétiteur peut librement faire 3 tentatives, selon la disponibilité des blocs et avant 12h pour les blocs 1 et 2 et avant 15h pour le bloc 3, tout en regardant les autres compétiteurs effectuer leurs tentatives.
- Chaque bloc comporte une position de départ matérialisée **D**.
- La prise de sortie est la prise permettant de valider la réalisation du bloc. Elle est marquée **A**.
- Chaque bloc comporte une prise intermédiaire marquée **Z**.
- Le juge note, pour chaque concurrent et à chaque essai, le nombre de points.
- La tentative d'un grimpeur est considérée comme commencée dès lors que la totalité de son corps a quitté le sol.
- Le bloc est réussi si le concurrent contrôle la(les) prise(s) de sortie à deux mains pendant 2s.
- Si le bloc est réussi au 1<sup>er</sup> essai, il rapporte 30 points, au 2<sup>e</sup> essai 25 points, au 3<sup>e</sup> essai 20 points.
- S'il n'est pas réussi mais que la prise intermédiaire a été contrôlée au 1<sup>er</sup> essai, il rapporte 15 points, au 2<sup>e</sup> essai 10 points, au 3<sup>e</sup> essai 5 points.
- **Un classement sera établi à l'issue des 3 blocs.**

## Difficulté :

- Chaque voie est démontrée par un ouvrier.
- Benjamins et minimales en tête. Toutes les dégaines doivent être clipper dans l'ordre de progression.
- Toutes les autres catégories en moulinette pour toute la compétition.
- 3 minutes max par voie.
- Le juge note, pour chaque concurrent la valeur de la dernière prise tenue, éventuellement valorisée (+).
- La voie clippée avant la fin du temps équivaut à un TOP = 30 points.
- **Un classement sera établi à l'issue des 3 voies.**

## Vitesse :

- Les voies sont escaladées en moulinette
- Un buzzer est installé en haut de la voie et matérialise la fin de la voie.
- Avant de partir, le grimpeur doit avoir un pied au sol et l'autre sur la première prise de pied et une ou les deux mains sur la (ou les) première(s) prise(s) de main.
- Après l'ordre de départ, les compétiteurs démarrent leur tentative.
- La tentative d'un grimpeur est considérée commencée lorsque l'ordre de départ a été annoncé.
- Au sommet de la voie, chaque compétiteur finit sa tentative lorsqu'il arrête le chronomètre en pressant le buzzer avec la main.
- Le compétiteur aura 2 tentatives successives (1min30 max) avec un temps de repos de quelques secondes entre les 2 tentatives.
- Le meilleur temps des 2 tentatives sera conservé.
- 30 POINTS pour le 1<sup>er</sup>, ...
- **Un classement sera établi à l'issue de la vitesse.**

## Classement général :

- ~~Pour chaque compétiteur, on additionne les points obtenus dans chaque voie de difficulté et chaque bloc (180 points max).~~
- **Pour chaque compétiteur, on additionne les places obtenues dans chacun des trois classements (difficulté, bloc, vitesse).**
- **En cas d'égalité, les compétiteurs seront départagés par (dans l'ordre) :**
  - 1. Refaire une mort subite en vitesse.**