

ARRAMPICATA

aggiornato al 19/02/2024



La gara di arrampicata si svolgerà presso una falesia in località Grandubbione (si forniranno ulteriori dettagli più avanti).

Regolamento

Modalità di gara:

La gara di arrampicata, per ragioni legate alla sicurezza, si svolgerà nella modalità "prova a punti": ad ogni concorrente che terminerà uno dei percorsi stabiliti dall'organizzazione sarà assegnato un punteggio.

La somma dei punti conquistati dai concorrenti di un Quartiere verrà divisa dal numero dei concorrenti del Quartiere stesso e si determinerà la classifica finale.

Elenco partecipanti:

Le squadre di ogni Quartiere dovranno essere formate da un minimo di 4 ad un massimo di 8 arrampicatori e dovranno essere necessariamente maggiorenni (18 anni già compiuti). Tra i componenti della squadra dovrà comparire almeno una donna e almeno un uomo.

Se un borgo non riesce a raggiungere il numero minimo di partecipanti, potrà partecipare comunque alla prova di arrampicata, ma il punteggio complessivo ottenuto dai concorrenti sarà diviso per il numero minimo di partecipanti previsto dal regolamento (in questo caso sarà diviso per 4).

Nel caso mancasse la donna o l'uomo, il punteggio verrà comunque diviso per il numero di partecipanti +1 (il mancante appunto).

Tale lista non potrà più subire modifiche a partire dal 15 Giugno 2024.

Svolgimento e durata della gara:

Le vie di arrampicata sulle quali si svolgerà la gara saranno di difficoltà diversa (nello specifico quarto grado, quinto grado e sesto grado) e saranno scelte dagli organizzatori. Ai concorrenti non è consentito uscire dal corridoio di salita, pena l'annullamento della prova.

I concorrenti potranno scegliere quale percorso affrontare in base alla loro bravura e sicurezza.

L'ordine di partenza non sarà né prestabilito né estratto, ma sarà a completa discrezione dell'arrampicatore, ovvero quando sarà pronto e se la sentirà potrà partire.

Questo vale per la prima salita come per le successive, anche non rispettando l'ordine di partenza precedente.

Il concorrente può decidere di salire tutti e tre i percorsi iniziando obbligatoriamente da quello di grado inferiore (quarto grado) e proseguendo in crescendo con gli altri due itinerari, in ordine quinto e poi sesto, guadagnando, in questo modo, un massimo di 14 punti per la propria squadra.

Solo il concorrente che terminerà la falesia in cui si sta cimentando avrà la possibilità di presentarsi al via del percorso successivo di un livello superiore.

Per garantire la sicurezza delle prove, le salite avverranno esclusivamente con la tecnica del TOP-ROPE (corda dall'alto).

Divieti:

- I concorrenti NON potranno effettuare resting (fermate) appesi alla corda, pena l'invalidità della prova.
- I concorrenti NON potranno appendersi con nessun mezzo a chiodi/spit/rinvii posti in loco, pena l'invalidità della prova.
- I giudici di gara (membri del CAI esterni al comune di Pinasca) potranno decidere se la prova del concorrente è da ritenersi invalida per i motivi sopra citati.
- In caso di invalidità della prova, essa verrà interrotta, il concorrente sarà tenuto a scendere e gli sarà assegnato un punteggio pari a 0.
- E' ASSOLUTAMENTE obbligatorio l'utilizzo del casco di protezione. I concorrenti che si rifiuteranno di utilizzare il casco verranno squalificati.

Assegnazione dei punti:

L'assegnazione dei punti alla squadra è prevista esclusivamente alla conclusione della via (arrivo in catena) entro un tempo massimo deciso dall'organizzazione che sarà di 8 minuti indipendentemente dalla lunghezza e dalla difficoltà della via.

I punti saranno assegnati nel seguente modo:

- via di quarto grado: 2 punti
- via di quinto grado: 4 punti
- via di sesto grado: 8 punti

verranno assegnati alla squadra del concorrente che termina la via di sesto grado nel minor tempo 10 punti BONUS.

Materiale per la gara:

I concorrenti potranno utilizzare il proprio materiale (imbragatura, corde, moschettoni, scarpette, casco e magnesite) per la prova qualora ne fossero in possesso. Se ne fossero sprovvisti, l'organizzazione/CAI di Pinasca fornirà esclusivamente imbrago e casco omologati (oltre comunque alle corde e ai moschettoni indispensabili per la gara) e si richiede comunque calzature e abbigliamento adeguati.

Assicurazione:

Ciascun concorrente sarà assicurato anche per la gara di arrampicata.

Oltre a questa assicurazione, per ciascun arrampicatore verrà offerta per quel giorno l'assicurazione CAI (come se uno fosse membro del CAI).

Sul modulo di iscrizione, al concorrente che si iscriverà alla specialità arrampicata, si richiede di specificare se si è già membro CAI o meno.

Qualora l'arrampicatore non fosse già membro CAI, si richiede di scrivere il proprio codice fiscale al fine di poter portare avanti l'assicurazione al meglio senza intoppi.

Punteggio finale:

Al termine della specialità, verrà stilata la classifica della gara di arrampicata e verrà assegnato il seguente punteggio per contribuire alla classifica finale dei Giochi:

- alla 1^a squadra classificata verranno assegnati 5 punti
- alla 2^a squadra classificata verranno assegnati 3 punti
- alla 3^a squadra classificata verranno assegnati 2 punti

- all'ultima squadra classificata verrà assegnato 1 punto

(i punteggi sopra indicati possono essere modificati con il "Potere della Girandola", la "Maledizione del Framasun" e la "Sfida al comitato" descritti nel Regolamento Generale dei Giochi).