



Challenge Marche & Vol, initiatique, ludique, accessible et sécuritaire.

version 2020

Présentation	2
Organisation	2
Participants	3
Catégories	3
Équipement	3
Traces	4
Pointage sécurité	4
Fiche Pilote	4
Règles	5
Epreuve du « RANDONNEUR »	5
Epreuve du « CARREAU »	5
Epreuve « SPEEDY GONZALES »	5
Épreuve de la « FLÉCHETTE »	6
Epreuve « TIRAGE DE BOURRE »	6
Epreuve de « L'ENVOL »	6
Epreuve « PÉKIN-EXPRESS »	7
Epreuve « CHASSE AU TRÉSOR »	7
Le « BIVOUAC »	
Jour RECUP	
	Erreur ! Signet non défini.
	Erreur ! Signet non défini.

1. Présentation

Basé sur le principe du Marche & Vol, le club **Pointe Ardenne Parapente** vous propose un nouveau challenge initiatique, ludique, sécuritaire et accessible, basé sur un enchaînement de petites épreuves.

“Créer un événement sur le thème du marche et vol n’est pas chose aisée dans un tel environnement. Rares sont les personnes ayant du matériel assez léger leur permettant de se promener de longs kilomètres voile sur le dos. De plus le massif Ardennais est un site de cross de plaine! Quelle idée folle de vouloir créer un tel événement...” Alex.

Le challenge **X’Ardween** sera composé de plusieurs épreuves ou activités à la carte, en fonction des prévisions météorologique : randonneur, envol, fléchette, etc...

Le challenge sera inscrit au calendrier des compétitions FFVL dans la catégorie “Vol Rando”, il se déroulera sur un week-end autour de nos sites : Revin, Fumay, Nohan, Haulmé...

Le programme :

Samedi : Activités basées autour du vol (maintien uniquement si le samedi est volable)

Samedi soir : Bivouac et son BBQ

Dimanche : Activités en fonction des conditions météo

Les dates 2020 : 5 et 6 Septembre - report possible les 26 et 27 Septembre

Le prix des inscriptions : 30€ le week-end. Le repas du samedi soir au bivouac sera proposé avec une participation supplémentaire. A régler sur place le samedi matin.

2. Organisation

L’organisateur est le club **Pointe Ardenne Parapente**. Ses membres (et sympathisants) prendront en charge :

- La planification des parcours à pieds et en l’air
- L’organisation des navettes, location si nécessaire
- L’organisation des épreuves -> désignation d’un responsables par épreuve/activité
- L’édition des résultats et attribution des lots pour les participants -> un podium par catégories (Sangliers - Bêtes Rousses - Marcassins).
- Mise en place de Contrôleurs/Régulateurs au déco “officiel” : contrôle de l’équipement réglementaire + bon accrochage + conditions aérologiques satisfaisantes
- Mise à disposition d’un “écureuil”
- Gestion du pointage sécurité
- Organisation du bivouac : feu de camp, tables, bancs, barnum, eau potable
- Organisation du bbq : grillades, patates papillotes, pain, fromage, fruits
- Organisation du bar : cubi de rouge, pression

4. Participants

Ouvert à tous les pilotes FFVL, la carte compétiteur n'est **pas** nécessaire.

Pour les pilotes dépendants d'une autre organisation (Club Alpin, FBVL, ...) une attestation d'assurance sera demandée.

4.1. Catégories

Afin de convenir à tous, 3 catégories différentes sont proposées :

	<i>SANGUETZ</i>	<i>Bêtes rousses</i>	<i>Marcassins</i>
Départ	le 15km sportif		le 2km peinard
Matériel	sur le dos !	pris en charge par le PAP :-))	
Déco	Libre	Imposé	
un tas?	tu remontes à pincés...	on te fait la navette !	
Goal	goal commun imposé pour tous		

4.2. Equipement

L'équipement réglementaire minimum est identique aux compétitions standard FFVL (casque, secours, radio, ...)

Récapitulatif du matériel obligatoire spécifiques à ce challenge :

pour les épreuves de vol,

- Sellette, parapente solo ou biplace, secours, casque aux norme EN
- GPS enregistreur de trace (format .igc)
- Radio
- Téléphone avec appli Tracking
- Batterie secours (pour le téléphone)
- Sifflet

pour les épreuves pédestres,

- Un petit sac à dos qui rentre dans le parapente
- De quoi manger et boire
- Une lampe frontale
- Un gilet jaune (pourra être prêté par le PAP)
- Boussole ou appli boussole (pourra être prêté par le PAP)
- Appli carto ou carte papier (à charge du concurrent de se la procurer)

pour le bivouac,

- Une tente, un matelas, un sac de couchage ou tout autre type de bauge

4.4. Traces

Pour les épreuves de marche et de vol, il est demandé à chaque participant d'enregistrer sa trace (y compris la partie marche). Les pilotes s'engagent à strictement respecter les ZA et à déclarer leur trace sur la CFD, dans la catégorie "Marche & Vol" (nouvelle catégorie 2019).

Les traces seront récupérées par l'organisation au cours de la semaine suivante pour contrôle.

Les classements seront réalisés à partir des informations fournies sur l'honneur par les pilotes.

4.5. Pointage sécurité

Le pointage sécurité est obligatoire. Il sera réalisé par le pilote sur la liste whatsapp de l'épreuve :

- avant chaque décollage, en précisant le déco
- dans les 10 minutes suivant chaque posé
- à la fin du temps réglementaire
- à tout moment en cas de difficulté/danger

4.6. Fiche Pilote

Chaque jour le pilote reçoit une fiche comprenant :

- Fréquence radio : 146.700
- Téléphone pointage/sécu : 06 ?? ?? ?? ??
- Consignes
- Liste des décors interdits
- Liste des balises : le pilote coche les balises qu'il/elle a claqué
- Si CO : pointage des balises CO validées

5. Règles

5.1. Epreuve du « RANDONNEUR »

Trois parcours seront proposés, à réaliser en solo ou en binôme, avec ou sans sac :

- Parcours long « SANGLIERS » : circuit de 15 km max - orientation libre - déco libre - équipement de vol et de sécu sur le dos
- Parcours long « BÊTES ROUSSES » : circuit de 15 km max (identique aux sangliers) - déco imposé - équipement de vol et de sécu déposé au déco par l'orga
- Parcours court « MARCASSINS » : circuit court balisé et initiatique - déco imposé - départ différé - équipement de vol et de sécu déposé au déco par l'orga

Les circuits de marche seront définis par l'organisation et pourront contenir des balises au sol (notées X) à franchir obligatoirement en marchant.

Les sangliers peuvent choisir librement leur déco, sauf contre-indication de l'organisation.

Sangliers et Bêtes Rousses partagent le même circuit et prennent le même départ.

Chacun pourra choisir d'adapter son parcours au sol afin de valider des balises supplémentaires (toutes les balises sont validables en marchant).

Pour chaque balise : **300 pts**

5.2. Epreuve du « CARREAU »

IMPORTANT : Ce n'est pas une compétition, juste un challenge amical, il n'y a pas de DE (Directeur d'Épreuve), chaque pilote est entièrement responsable de son vol.

Précision d'atterrissage.

Une PA avec carreau grande taille 10m x 10m.

Carreau validé = **300 pts**

Carreau manqué = **0 pts**

Sécurité :

Pumping, basses vitesses, tangage profond et virages engagés près du sol **interdit !**

5.3. Epreuve « SPEEDY GONZALES »

Rangement express de son matériel.

L'arbitre de l'orga note le chrono de départ et celui de fin : on soustrait et obtient le temps.

Le concurrent rentre dans un box de pliage, équipé et aile en boule, stand-by en attente du feu vert de l'arbitre.

Au top de l'arbitre le pilote se déséquipe et commence son rangement.

Le chrono s'arrête quand le pilote a entièrement rangé son matériel (cockpit, casque dans le sac) matériel à dos et annonce à l'arbitre.

Le plus rapide empoche **300 pts**

Le plus lent empoche **100 pts** pour l'effort!

5.5. Épreuve de la « FLÉCHETTE »

IMPORTANT : Ce n'est pas une compétition, juste un challenge amical, il n'y a pas de DE (Directeur d'Épreuve), chaque pilote est entièrement responsable de son vol.

Lexique du plaineux : Fléchette mode plaine, aussi appelée "cross de m..." ou "extraction foirée".

Décollage et extraction précoce du site, ben oui ce n'est que le premier vol de la journée...
L'orga récupère les sacs des Bêtes Rousses et des Marcassins.
Valider l'épreuve rapporte **500 pts**

Mode LIBRE

On sort du cylindre du déco de X kilomètres, en vol, ou à pieds si on est trop court.
On pose hors du cylindre.
Retour à pieds au déco, avec le sac pour les Sangliers.

Mode BALISE

On fait la balise en vol -> une altitude minimum à la balise pourra être imposée par l'organisation pour valider les points.
On pose à la balise.
Retour à pieds au déco, avec le sac pour les Sangliers.

5.6. Epreuve « TIRAGE DE BOURRE »

IMPORTANT : Ce n'est pas une compétition, juste un challenge amical, il n'y a pas de DE (Directeur d'Épreuve), chaque pilote est entièrement responsable de son vol.

Petites conditions de vol mais ça vole : quelques balises dans le bocal.
Par exemple : un start, une balise devant, une balise à gauche, un gain d'altitude max, une balise à droite, un goal.

Scoring identique à l'épreuve de l'Envol

5.7. Epreuve de « L'ENVOL »

IMPORTANT : Ce n'est pas une compétition, juste un challenge amical, il n'y a pas de DE (Directeur d'Épreuve), chaque pilote est entièrement responsable de son vol.

L'épreuve de l'Envol sera proposée si nous prévoyons de belles conditions de vol

Hormis les départs, décos (sauf Sangliers) et goal qui sont imposés, le parcours est libre.
La stratégie de course est donc de claquer un maximum de balises, en vol ou à pieds, avant d'atteindre le goal.

Une valeur en point est attribuée à chaque balise : **300 pts**

Le goal vaut **1000 pts**

Une balise ne peut être validée qu'une fois par jour (donc 2 fois max dans le week-end) à pieds ou en vol. Toutes les balises vol ont un rayon de **r = 1 km**.

Comme en compétition classique il est demandé aux pilotes de communiquer les niveaux de sécurité de vol (1 - 2 - 3) afin d'informer les autres pilotes.

En cas de sortie ratée (tas) les marçassins et les bêtes rousses peuvent utiliser les navettes, les sangliers eux, poursuivent dans un pur esprit marche & vol!

Une heure de fin de déplacement en vol ou à pieds, sera définie par l'organisation.

5.8. Epreuve « PÉKIN-EXPRESS »

Une fois le goal atteint, le participant passe automatiquement en mode Pékin Express.

Pékin Express = retour en autonomie au bivouac depuis le goal -> stop, train/bus, marche.

Rentrer au Bivouac en mode Pékin Express rapporte **500 pts**, rentrer au bivouac en navette ne rapporte pas de point...

Rappel sécu :

- Compte rendu et envoi de la position via la liste whatsapp
- Garder son tracker allumé
- Attention aux déplacements sur la route, éviter dans la mesure du possible de marcher circulation dans le dos
- Gilet jaune obligatoire pour tout déplacement sur la route
- Avoir une lampe, de préférence type frontale
- Arrêt des déplacement à la nuit tombée

~~5.9. Epreuve « CHASSE AU TRÉSOR »~~

~~Une petite course d'orientation de 3 km max, départ type « contre la montre »~~

5.10. Le « BIVOUAC »

Chacun doit être autonome pour le couchage.

L'organisation prend en charge :

- feu de camp, tables, bancs, barnum, eau potable
- grillades, patates papillotes, pain, fromage, fruits
- cubi de rouge, binouzes
- zéro plastique et impact minimum sur l'environnement

5.11. Dimanche entre amis?

Ce n'est pas parce que ça vole pas le dimanche qu'on va se quitter comme ça !

Rando, VTT, pétanque, kayak...