



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

version 2023

1. Présentation	1
2. Organisation	2
3. Participants	2
3.1. Catégories	2
3.2. Equipement	3
3.3. Traces	3
3.4. Pointage sécurité	4
3.5. Fiche Pilote	4
4. Règles	4
4.1. Les Balises	4
4.2. Epreuve du « RANDONNEUR »	4
4.3. Epreuve du « CARREAU »	5
4.4. Epreuve « SPEEDY GONZALES »	6
4.5. Épreuve de la « FLÉCHETTE »	6
4.6. Epreuve « TIRAGE DE BOURRE »	6
4.7. Epreuve de « L'ENVOL »	7
4.8. Epreuve « PÉKIN-EXPRESS »	7
4.9. Le « BIVOUAC »	8
4.10. Dimanche entre amis?	8

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.

Le challenge **X'Ardween** sera composé de plusieurs épreuves ou activités à la carte, en fonction des prévisions météorologiques : 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 BBQ

Dimanche : Activités en fonction des conditions météo

Les dates 2023 : 26 et 27 Août

Le prix des inscriptions : 40€ le week-end. Le repas du samedi soir au bivouac sera proposé avec une participation supplémentaire. Une participation supplémentaire pourra être demandée pour le camping, en fonction des tarifs négociés. 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 tirage au sort des lots pour les participants
- 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

3. 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.

3.1. Catégories

Afin de convenir à tous, 2 catégories différentes sont proposées :

	SANGLIETZ	Marcassins
Départ	départ commun imposé pour tous	
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	

3.2. 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 (facultatif)

pour les épreuves pédestres.

- Un petit sac à dos qui rentre dans le parapente
- De quoi manger et boire
- Une lampe frontale
- Boussole ou appli boussole
- 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

3.3. 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 respecter strictement les ZA et à déclarer leur trace sur la CFD, dans la catégorie "Marche & Vol".

Les traces des 3 premiers pilotes 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.

3.4. Pointage sécurité

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

- après le dernier posé, en précisant : Nom, Besoin d'une navette (si nécessaire)
- à la fin du temps réglementaire
- à tout moment en cas de difficulté/danger

3.5. Fiche Pilote

Chaque jour le pilote reçoit une fiche comprenant :

- Fréquence radio : 154.150
- Téléphone pointage/sécu : 06 ?? ?? ?? ??
- Consignes
- Liste des décors interdits
- Liste des balises : le pilote coche les balises qu'il/elle a claqué

4. Règles

4.1. Les Balises

Nous vous proposons plusieurs catégories de balises, chacune avec ses spécificités :

Type de balise	Conditions de validation			Rayon	Valeur
	En vol	A pieds	Epreuve "Féchette"		
B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 000 m	300 pts
D	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 000 m	300 pts
S	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	50 m	300 pts
F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	100 m	500 pts
X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	–	0 pts
goal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 000 m	750 pts

4.2. Epreuve du « RANDONNEUR »

Un seul parcours est proposé, à réaliser en solo ou en binôme, avec ou sans sac :

- Mode « **SANGLIERS** » : circuit de 15 km max - orientation libre - déco libre - équipement de vol et de sécu sur le dos
- Mode « **MARCASSINS** » : circuit de 15 km max (identique aux sangliers) - déco imposé - 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 X** au sol permettant de vous guider sur le parcours. Ces balises ne rapportent aucun point.

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

Sangliers et Marcassins partagent le même circuit et prennent le même départ.

Chacun pourra choisir d'adapter son parcours au sol afin de valider des balises supplémentaires.

Les **balises B et D** sont validables en marchant ET en volant.

Les **balises S** sont validables uniquement en marchant.

Les **balises X** ne rapportent aucun point (balises de guidage)

Pour chaque balise B et D : **300 pts** avec r=1000m

Pour chaque balise S : **300 pts** avec r=50m

4.3. 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 !**

4.4. Epreuve « SPEEDY GONZALES »

Rangement express de son matériel.

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.

L'arbitre de l'orga chronomètre ou note l'heure de départ et celle de fin (en fonction de l'affluence).

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!)

4.5. 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.

Le principe est ici de réaliser un petit parcours en vol avec retour à pinces au déco.

Pour cette épreuve les organisateurs activeront des **balises F** spécifiques au site choisi, en précisant au briefing du matin les règles particulières applicables pour l'épreuve du jour.

A noter que hors du cadre de l'épreuve "Fléchette", les balises F ne rapportent aucun point.

L'organisation pourra mettre en place des navettes pour les sacs des Marcassins.

Valider l'épreuve rapporte **500 pts**

Quelques exemples d'épreuves "Fléchette" :

Mode LIBRE

On décolle, on sort du cylindre du déco de X kilomètres.

Possibilité de finir à pieds si on est trop court.

Mode BALISE

On décolle, on rejoint la balise définie par l'orga.

Possibilité de finir à pieds si on est trop court.

Mode PARCOURS

On décolle, on réalise le parcours défini par l'orga.

Possibilité de finir à pieds si on est trop court.

4.6. 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

4.7. 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 des conditions propices au cross.

Départ commun pour tous, déco défini par l'orga pour les Marcassins et au choix pour les Sangliers, goal commun. Le parcours reste libre.

La stratégie de course est de claquer un maximum de balises B, D et S, en vol ou à pied, avant d'atteindre le GOAL.

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

Le goal vaut **750 pts** (et non, la balise du goal ne marque PAS 300 pts supplémentaires!)

Une balise ne peut être validée qu'une fois par jour (donc 2 fois max dans le week-end) à pied ou en vol.

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 marcassins peuvent utiliser les navettes, les sangliers eux, poursuivent dans un pur esprit marche & vol...

Si le goal n'est pas atteint, possibilité de poursuivre son parcours en mode "Randonneur" ou "Pékin" au choix du pilote/marcheur.

Une heure de fin d'épreuve (fin de manche), sera définie par l'organisation. A partir de ce moment, plus aucun point ne sera marqué, mis à part le "Pékin-Express".

4.8. Epreuve « PÉKIN-EXPRESS »

Pékin Express = retour en autonomie au bivouac, ou autre point de récup défini par l'orga.

Les moyens sont utilisables sont : stop, train/bus, marche à pied.

Si le goal est atteint, le pilote passe **automatiquement** en mode Pékin Express.

Cependant, le pilote peut choisir de passer en mode Pékin à tout moment (une fois posé!), il n'est pas nécessaire d'atteindre le goal pour cela, il lui suffira de déclarer sur le Whatsapp Pilote : "Nom, je passe en mode Pékin".

Une fois en mode Pékin, le pilote ne peut plus valider aucune balise.

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

Rappel sécu :

- Déclare le passage en mode Pékin sur la liste whatsapp
- Attention aux déplacements sur la route, éviter dans la mesure du possible de marcher circulation dans le dos
- Gilet jaune conseillé pour tout déplacement sur la route
- Avoir une lampe, de préférence type frontale
- Arrêt des déplacement à la nuit tombée

4.9. Le « BIVOUAC »

Chacun doit être autonome pour le couchage (sauf indication contraire de l'orga)

L'organisation prend en charge :

- feu de camp, tables, bancs, barnum, eau potable
- victuailles diverses et variées
- zéro plastique et impact minimum sur l'environnement

4.10. Dimanche entre amis?

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

Rando, VTT, pétanque, kayak...