



PARA D'ILLIEZ 2019

RÈGLEMENT

MODALITÉ D'INSCRIPTION

- Dernier délai : **2 septembre 2019**
- Jour de la manifestation : 7 septembre 2019
- Inscription sur place : majoré de 15.-

Les inscriptions seront confirmées personnellement auprès de chaque pilote. La liste des participants sera disponible sur le site internet : www.paradilliez.ch.

Un maximum de 50 inscriptions pour la catégorie Hike and Fly

Un maximum de 12 inscriptions pour la catégorie Découverte

En cas d'annulation pour une question de météo, l'inscription, déduite de CHF 5.- pour les frais, sera remboursée.

PRIX DE L'INSCRIPTION

- 65.- pour la catégorie Hike and Fly
- 100.- pour la catégorie Découverte

Les personnes étant inscrites et ne se présentant pas le jour « J » ne seront pas en mesure de demander la restitution du prix de l'inscription.

CATÉGORIES ET CLASSEMENT

Tous les participants recevront un Multi-Pass et partiront du terrain d'atterrissage à « En Bêtre ».

Catégories :

Classements :

- | | |
|----------------|---|
| - Hike and Fly | - Hommes Hike and Fly, un prix pour les 3 premiers |
| | - Femmes Hike and Fly, un prix pour les 3 premières |
| - Découverte | - Découverte, un prix pour le premier |

PRESTATIONS INCLUSES

- [Multi-Pass](#) (pour utiliser les remontées mécaniques)
- Postes de ravitaillement sur le parcours
- Douches à disposition
- Repas du soir
- Prix souvenir
- Animation du soir

Pour la catégorie Découverte est également inclus

- Navettes pour « Les Pétiis », le Téléphérique et Soi
- Grillade de 12h00 à 13h30 à la croix de l'Hiver

LE PILOTE DOIT AVOIR

- | | |
|--|----------------------------------|
| - Une voile de parapente homologuée | - Son RC aérienne valide |
| - Un parachute de secours | - Son assurance accident valide |
| - Casque | - Un Smartphone avec lecteur NFC |
| - Licence de vol libre catégorie parapente ou IPPI (niveau 4 ou 5) à présenter avant le départ | |

LES DIFFÉRENTS POINTS À PRENDRE

- 8 sommets à rejoindre, dont 3 bonus
- Course en montée
- Quizz
- Lâcher d'objet
- Touch and go
- Touch « ballon »
- Atterrir dans la cible, soit 25m, soit 2m
- Pump
- Couloir en U suite au Pump
- Pliage de la voile

Les points pour les sommets

- Croix de l'Hiver : 500
- Les Pétis : 700
- Aiguille des Champeys : 800
- Chalets d'Antème : 1'000
- Soi : 1'400
- Valerette (**bonus***) : 2'000
- Pointe Bellevue (**bonus***) : 2'000
- Col de Cou (**bonus***) : 2'500

Les points pour les ateliers

- Quizz de 1 question à la Croix de l'Hiver, la réponse juste : 40
- Course en montée à la Croix de l'Hiver
 - o 10m : 100
 - o 20m : 200
 - o 30m : 400
- Touch « Les Pétis » : 300
- Lâcher l'objet dans la cible 6x10m au lieu dit « chez Bernard » : 300
- Touch d'un ballon « Au-dessus de l'atterrissage. » : 300
- Cible à l'atterrissage à « En Bêtre »
 - o 20m : 100
 - o 2m : 500
- Pump à « En Bêtre »
 - o Planche : 100
 - o Marqueur : 300
- Couloir en U à l'atterrissage à « En Bêtre » : 200
- Pliage à « En Bêtre »
 - o Moins de 1 minute : 300
 - o Ensuite moins 10 points par tranche de 10 secondes

Malus :

- Pour la catégorie Hike and Fly toute utilisation d'un mode de transport autre que ceux autorisés à savoir les pieds, le parapente, ou les transport inclus dans le multi-pass des Portes du Soleil
- Pour toute manœuvre dangereuse : selon la gravité
- Non-respect des propriétés privées et des cultures : selon la gravité
- Faute grave : Exclusion

Il est interdit de changer de voile durant la compétition.

COMPTABILISATION DES POINTS

Les points des différents postes ne seront attribués qu'en cas de réussite sous l'œil des deux responsables de poste ou après avoir badgé à la station de contrôle.
Pour être en mesure de badger vous devez posséder un smartphone avec accès Internet et équipé d'un lecteur NFC (iPhone 7 ou supérieur, et la plupart des appareils Android)

Sommets

Les points pour les sommets sont comptabilisés au passage à pied au sommet soit par un juge soit à l'aide d'une station de contrôle.

Vous ne pouvez pas cumuler deux fois le même sommet sans passer par « en Bêtre »

Pour la catégorie découverte aucun point de sommet n'est attribué.

Course en montée

Amener la voile au-dessus de sa tête avant les cônes de départ et effectuer la plus grande distance sans que la voile touche le sol. Si vous décollez seule la distance couverte à pied sera comptabilisée.

Quizz

Répondre en moins de 5 secondes à une question avec réponses à choix multiple.

Lâcher d'objet

Vous recevrez deux pives avec votre numéro qu'il faudra lâcher en vol à l'endroit « Chez Bernard » en visant une zone délimitée au sol. Si elle tombe dans celle-ci les points seront attribués.

Si vous voulez refaire le jeu plusieurs fois, n'oubliez pas de reprendre de nouvelles pives à « en Bêtre ».

Touch and go

Venir en vol et faire minimum trois pas dans une cible de 30m, redécoller sans que l'aile ne touche le sol.

Touch d'un ballon

Un ballon gonflé à l'hélium sera à 10m au-dessus d'un sapin entre la route et l'atterrissage qui est 60m plus bas. Le but est de le toucher avec votre corps (pieds, mains,..) ou l'oreille de votre aile sans arracher le ballon

Cible

Atterrir à « en Bêtre » avec les deux pieds à l'intérieur de la délimitation de la cible, soit de 20 mètres, soit de 2 mètres.

Pump

Après l'atterrissage à « en Bêtre » dans la zone du jeu, vous devez marcher deux pas au minimum sur la planche puis effectuer un saut de puce. La voile ne doit pas toucher le sol depuis l'atterrissage jusqu'à la fin du saut. Il n'est pas autorisé de faire la cible avant ce jeu. Après le Pump vous pouvez enchaîner sur le couloir en U.

Couloir en U

L'effectuer selon le parcours signalisé par les cônes suite à l'atterrissage. La voile ne doit pas toucher le sol depuis l'atterrissage jusqu'à la fin du couloir.

Pliage de la voile

Après l'atterrissage, dans la zone de pliage, effectuer le pliage de sa voile, la ranger dans le sac à dos, et être prêt à marcher avec le casque attaché ou dans le sac. Le temps démarre en badgeant à l'entrée dans la zone de pliage et s'arrête en badgeant à la sortie de la zone de pliage.

Bonus*

Les bonus « Bellevue », « Col de Cou » et « Valerette » ne pourront être atteints qu'une seule fois en marche ou en vol depuis n'importe où. Vous devez badger à pied.

FIN DE LA COURSE

La fin de la course est à 17h00 pour l'arrivée au décollage (pour comptabiliser les points).
Le quizz, la course en montée, le lâché d'objets et le Touch fermeront également à 17h00.
Ensuite les divers postes à l'atterrissage seront ouverts jusqu'à 17h30. Passé cette heure, plus aucun point ne sera attribué.

Le dernier délai pour se présenter à l'atterrissage à en Bêtre est à 18h30

SÉCURITÉ:

- **Si une croix jaune est disposée sur la cible à l'atterrissage, vous devrez impérativement vous dérouter dans les champs direction Champéry et en aucun cas atterrir dans un périmètre de 100 m.**
- Chaque pilote doit venir s'annoncer (en personne ou par téléphone) en fin de course au plus tard à 18h30, **cette démarche est obligatoire**, elle permet à l'organisation de ne pas déclencher des recherches et des secours inutilement.
Sans nouvelles d'un participant, l'organisation engagera des recherches. Sans raison valable les frais engendrés seront à la charge du participant.
- Chaque pilote est responsable de lui-même par rapport à ses compétences de vols et les conditions météorologique. Il est responsable du choix de l'itinéraire pédestre

RÈGLEMENT

L'inscription à la course implique l'acceptation du présent règlement.

La participation à cette compétition se fait sous la seule et entière responsabilité des participants.

Lors de la manifestation vous serez filmé.

En acceptant le présent règlement vous autorisez les organisateurs à utiliser les images pour la promotion de la manifestation.

Le règlement est disponible en tout temps sur le site internet.

Le comité du Para d'Illiez se réserve le droit de le modifier.

La version disponible à l'adresse www.paradilliez.ch fera foi.

Para d'Illiez décline toute responsabilité en cas d'accident.