

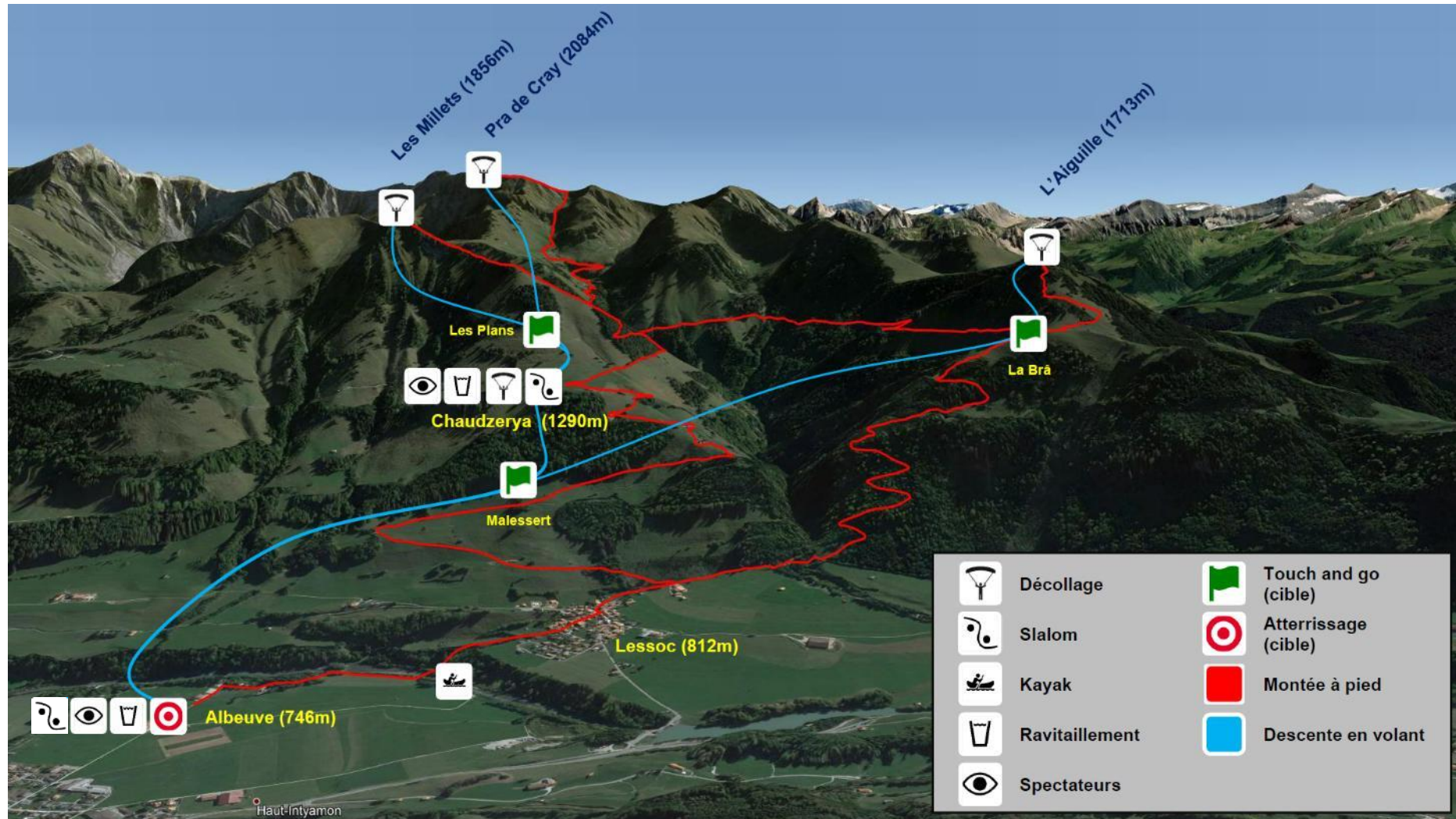


17 octobre 2026

Les catégories

	"Endurance"	"Découverte"
heure de départ	07h30	07h30
Nombre de concurrents	80	40
Passent au poste de contrôle (Chaudzerya, Sommets, Albeuve)	OUI	OUI
Numéro concurrent	1 à 99 avec dossard sur le casque	100 et supérieur
Bracelet	Vert	Bleu clair
Atelier en vol à la descente (Touch & Go, Slalom)	OUI	NON
Atelier agilité au sol à Albeuve	NON	OUI NEW
Atterrissage Albeuve	Cible de précision dans la zone	Dans la zone
Bonus 3 sommets et T-shirt ou 3 bons boissons	OUI	OUI
Classement	Classement dans l'ordre du total points «montées» + «ateliers» + «cible précision»	Classement dans l'ordre du total points «montées» + «agilité»

La course – terrain de jeu



Fin de la fiche coureurs et nouveaux bracelets



Vert pour catégorie Endurance

Bleu clair pour catégorie Découverte

Plus de fiches coureurs qui suivent le concurrent toute la journée. Tout est enregistré dans l'application des bénévoles.

A chaque passage au poste de contrôle à Albeuve ou Chaudzerya :
Le bénévole montre au concurrent les résultats pour son dernier vol.
Le concurrent le consulte et le valide avant de continuer.

En cas de litige, le juge de l'atelier est contacté et les corrections éventuelles sont apportées.

Des bracelets avec le numéro de dossard, le nom et téléphones d'urgence.

- Un à mettre au poignet
- Un sur votre sac coureur
- Un comme scellé pour les contrôles du matériel (casque)

Nouveau système d'attribution des points

Barème progressif fondé sur la performance réalisée de manière maîtrisée lors du passage sur l'atelier afin de limiter les prises de risques.

Performance parfaite (Touch & Go cible principale)	Performance partielle (Touch & go zone à proximité)	Renoncement maîtrisé (Survol zone)	Échec	Perte de maîtrise Prise de risques
100%	50%	~ 10%	0 pt	-200 pts

- À tout moment, le pilote peut renoncer ou choisir une autre option maîtrisée pour ne pas perdre tous les points.
- Le pilote obtient les points correspondant à la performance validée selon les règles de chaque atelier.

Aucun classement, aucun point ne justifie une prise de risque

Nouveau système d'attribution des points

Touch & Go cible principale	Performance partielle Touch & Go zone à proximité	Survol de la zone	Échec	Perte de maîtrise
100%	50%	~10%	0 pt	-200 pts

- Touch & Go cible principale: Premier pied dans la cible, 2ème pied au sol et redécollage de manière maîtrisée.
- Touch & Go zone à proximité : Premier pied dans la zone, 2ème pied au sol et redécollage manière maîtrisée.
- Survol zone: Survol prudent et de manière maîtrisé de la zone à hauteur d'homme, moins de 2 m sol
- Echec: Atelier pas tenté, survol trop éloigné, touch en dehors de la zone, voile/sellette qui frotte le sol avec interruption.
- Perte de maîtrise : Atelier tenté mais pas de manière maîtrisé, prise de risques.

Nouveau système d'attribution des points

Atelier tenté mais pas de manière maîtrisée,
Approches et manœuvres dangereuses,
Prise de risques :

Malus de -200 points, remplaçant les points éventuellement obtenus.

- Contact avec le sol autre que les pieds. (main, fesses, genoux, etc.)
- Pompage excessif.
- Décrochage volontaire ou involontaire.
- Vrille et amorce de vrille, sortie du domaine de vol.
- Voile ou sellette qui frotte le sol et pilote qui redécroche au lieu d'interrompre.
- Non-respect des priorités ou des règles de vol à vue
- Toutes manœuvres jugées dangereuses.

Selon la gravité de l'infraction, une disqualification peut également être prononcée.

La voile et la sellette ne doivent pas toucher le sol

Si la voile ou la sellette frotte le sol durant un atelier, cela est considéré comme échec maîtrisé si le pilote interrompt immédiatement l'atelier, sans perte de maîtrise et sans tenter de poursuivre le Touch & Go ou le slalom.

=> 0pt attribué pour l'atelier.

Si le pilote force le redécollage après que la voile ou la sellette aient frotté le sol, cela est considéré comme pas maîtrisé. L'atelier sera noté comme pas maîtrisé.

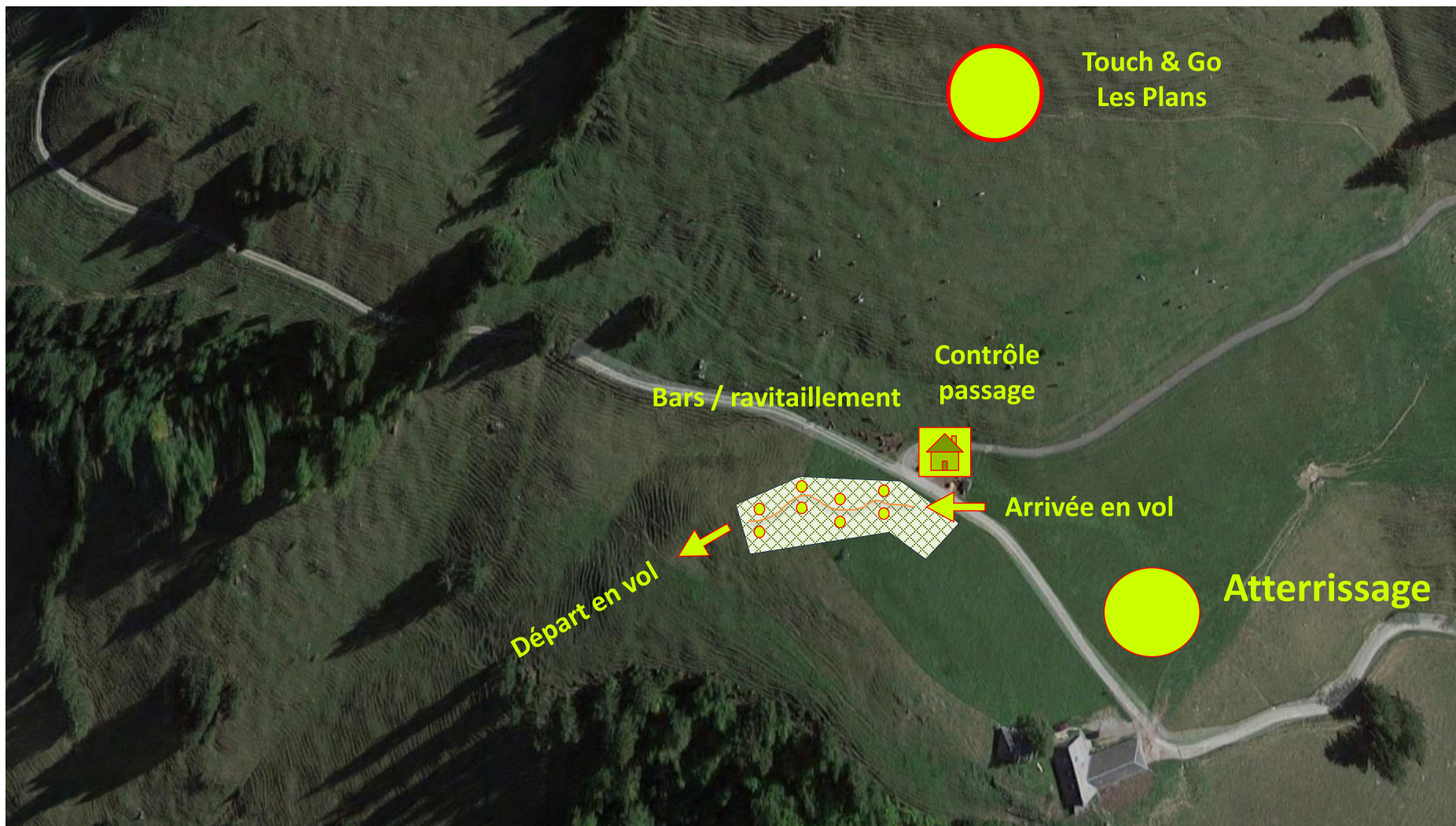
=> -200 pts attribués pour l'atelier.

Tout autre élément ou partie du corps autre que les pieds qui touchent le sol est considéré comme pas maîtrisé.

=> -200 pts attribués pour l'atelier.

Plan de situation – Chaudzerya

Slalom uniquement pour catégorie ENDURANCE



Passage au poste de contrôle de Chaudzerya

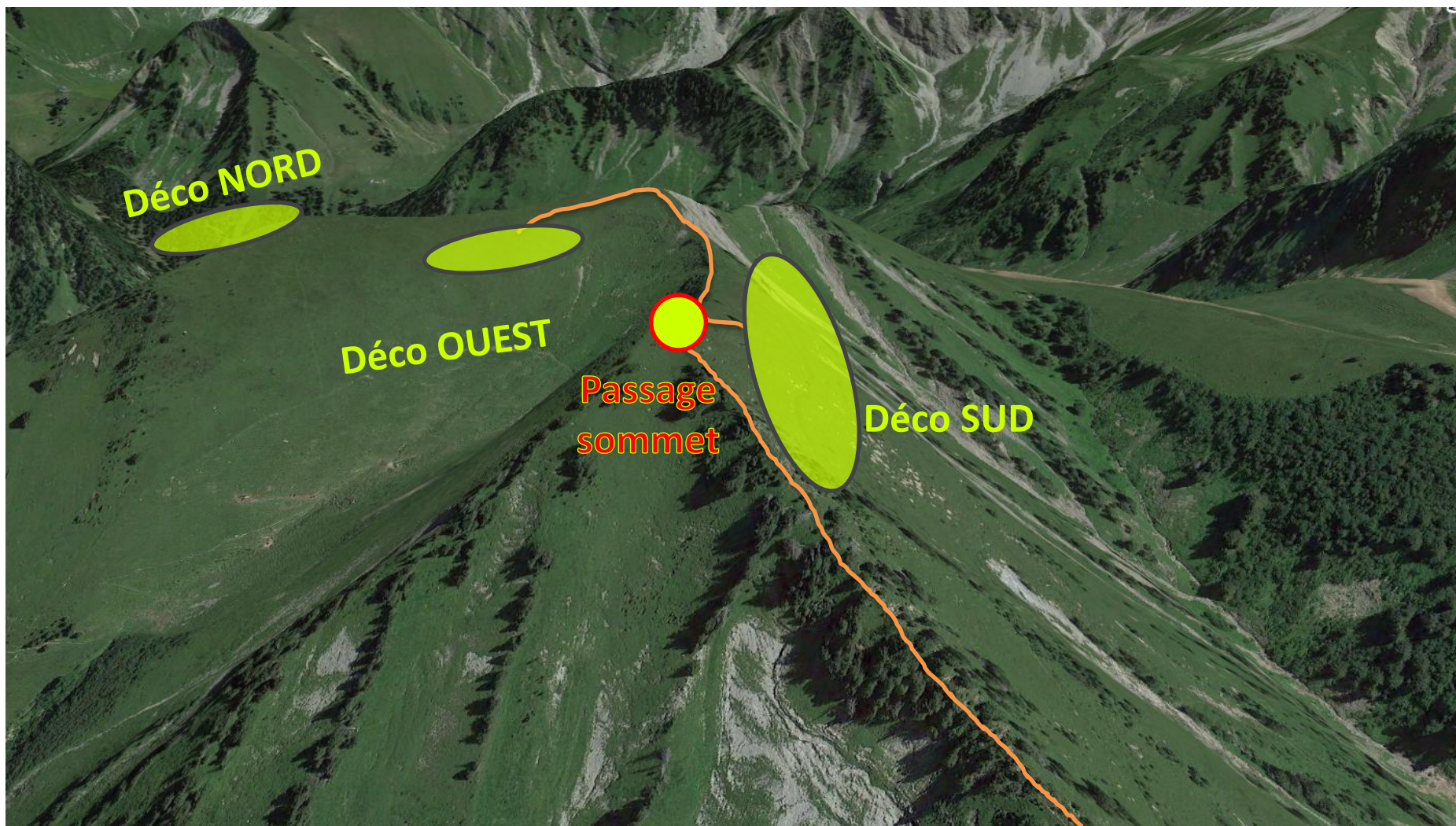
Arrivée à pied à la montée:

- Passage obligatoire du concurrent au poste de contrôle, avant de se rendre au ravitaillement.

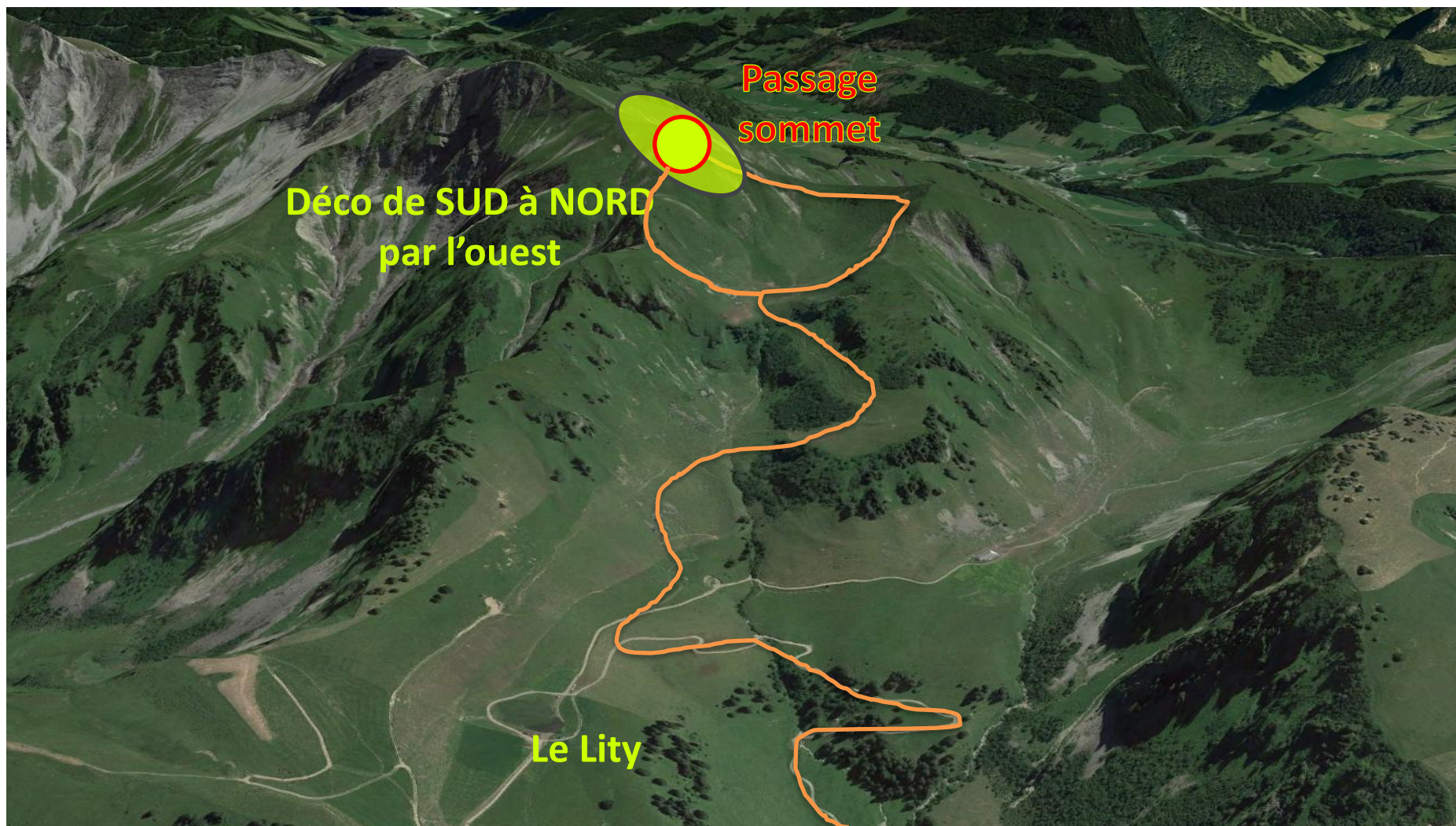
Arrivée en vol pour remonter sur un sommet:

- Après atterrissage, s'annoncer au poste de contrôle avant de repartir sur un autre sommet.
- Le bénévole montre au concurrent les résultats pour son dernier vol.
- Le concurrent le consulte et le valide avant de continuer.

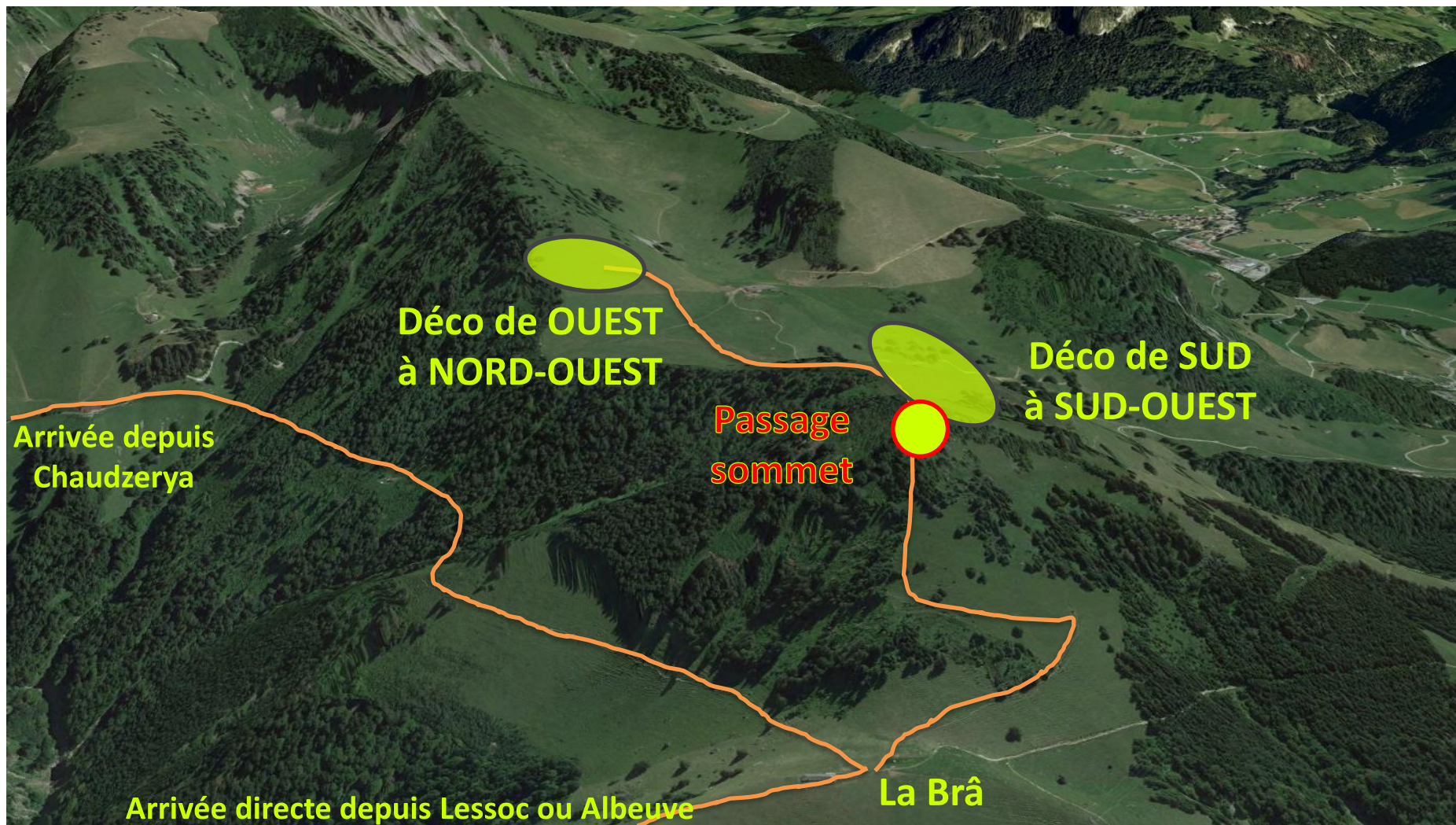
Plan de situation – Les Millets



Plan de situation – Pra de Cray



Plan de situation – L'Aiguille



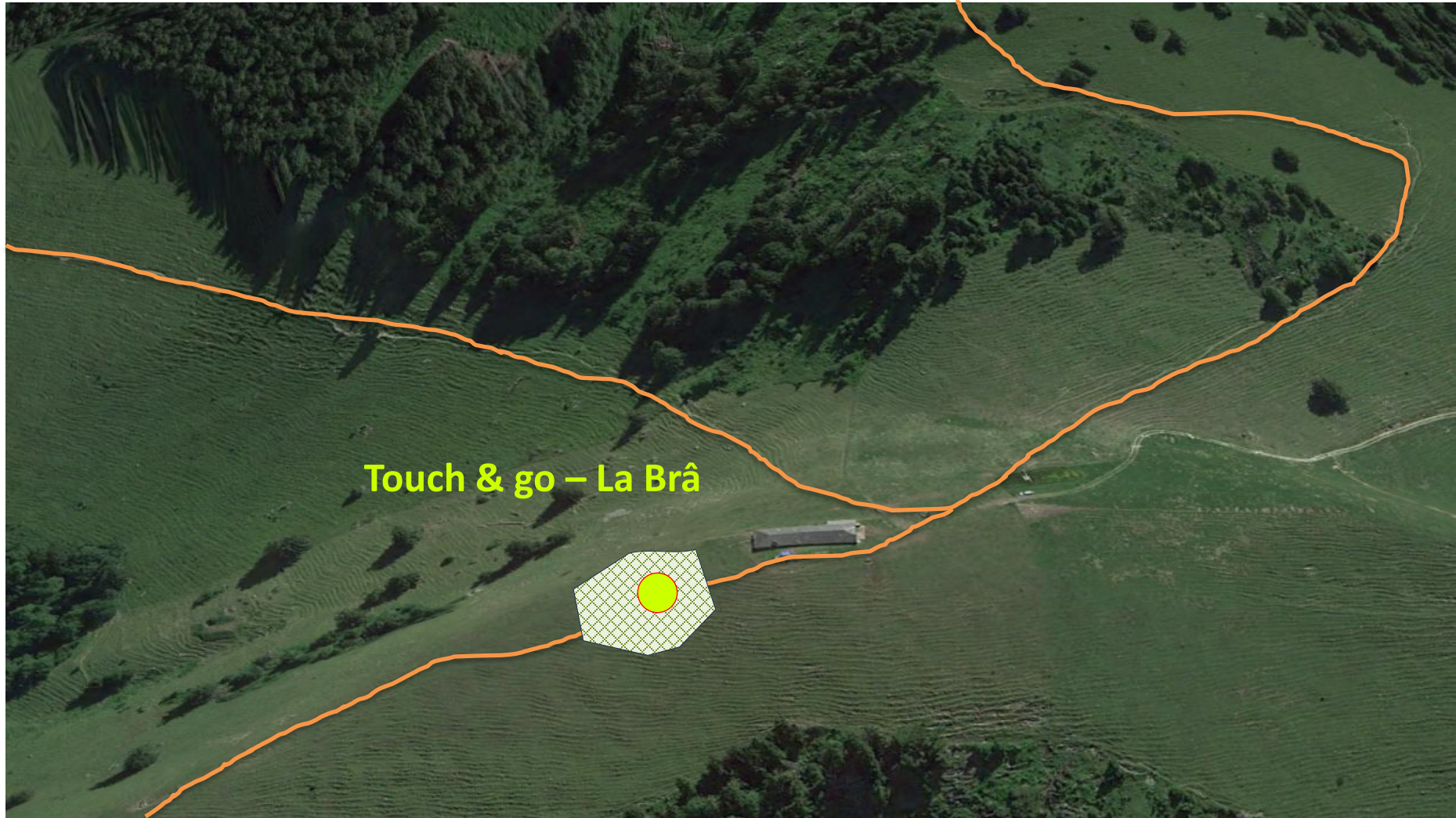
Sur les sommets

Chaque concurrent :

- Passe s'annoncer au poste de contrôle.
- Prend seul la décision de voler, sauf si les organisateurs ont décidé d'interdire le décollage sur ce sommet.
- Est libre de décoller où il le souhaite (plus bas si les conditions sont défavorables au sommet par exemple).
- Évalue personnellement la météo, le vent, le site, son état et son niveau. En cas de doute : il renonce.

Touch & Go – La Brâ

uniquement pour catégorie ENDURANCE



Touch & Go – Les Plans

uniquement pour catégorie ENDURANCE

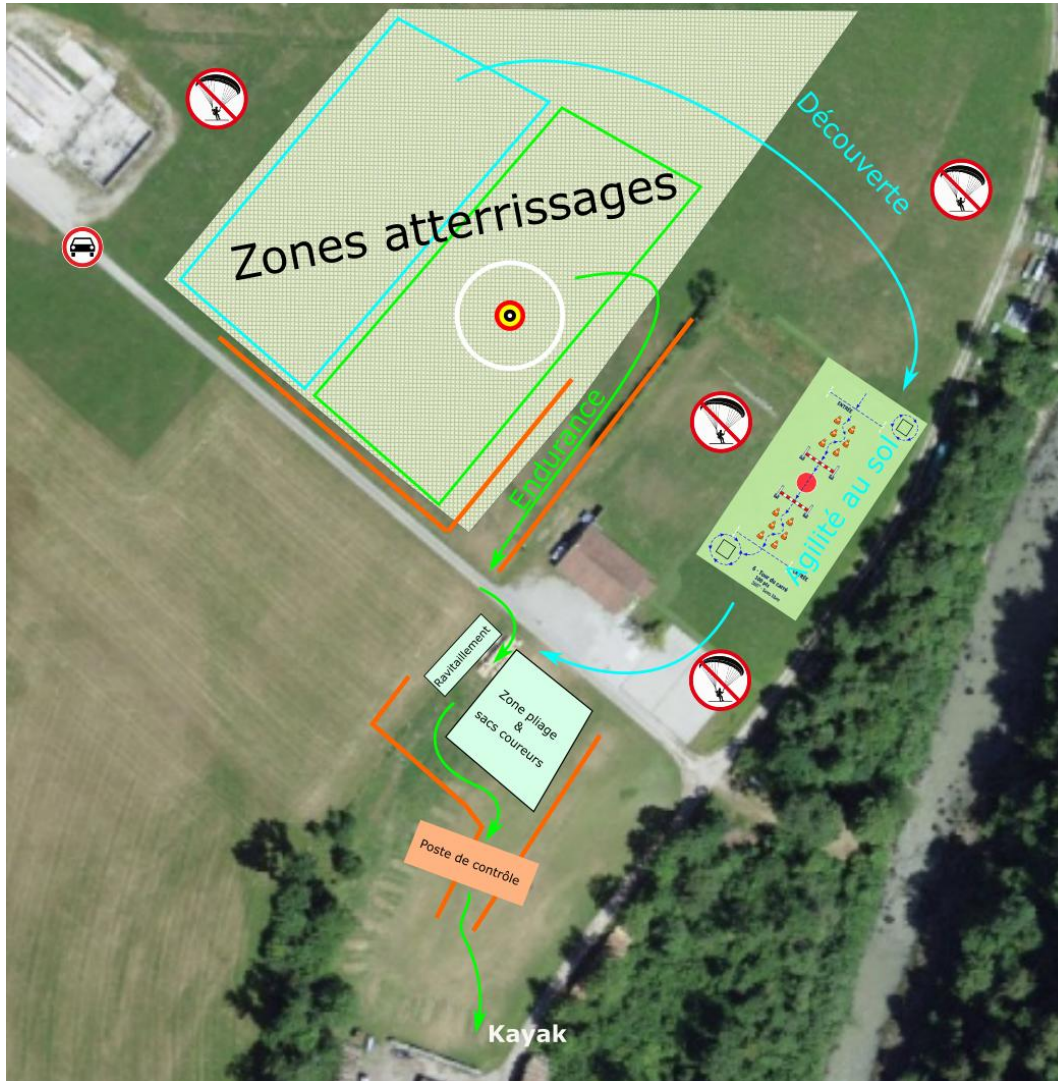


Touch & Go – Malessert

uniquement pour catégorie ENDURANCE



Plan de situation - Atterrissage Albeuve



Directement après l'atterrissage,

- Le bénévole enregistre le résultat dans l'application.
- Le concurrent se déplace, voile en boucle vers la zone de pliage, range son matériel et se ravitaille.

Ensuite,

- le concurrent passe au poste de contrôle.

Passage au poste de contrôle à Albeuve

Le concurrent:

- S'annonce au poste de contrôle.
- Le bénévole montre au concurrent les résultats pour son dernier vol.
- Le concurrent consulte le résultat de son vol et le valide avant de continuer.

Traversée de la Sarine

Se conformer aux instructions des responsables sur place



En cas de montée des eaux, la traversée pourrait être à tout moment supprimée avec l'obligation de faire le tour au barrage.

Fin de la course – barrières horaires

15h00 Fin de la course Les points de montée ne sont plus attribués.

De 15h00 à 16h00 Possibilité de redescendre en toute sécurité (à pied ou en volant). Seuls les ateliers en aval du dernier poste de contrôle atteint seront comptabilisés.

16h00 Dernier délai pour pointage de sécurité obligatoire.

(au poste de contrôle d'Albeuve ou par téléphone au directeur d'épreuve).

À 17h00, si aucune nouvelle du concurrent n'a été donnée, les secours sont automatiquement engagés et le concurrent n'est pas classé.

Fin de la course - exemple

Dernier poste validé avant la fin de la course : **14h25 Chaudzerya.**

Arrivée au Millets avant 15h00 (avant annonce fin de course à la radio) :

- points pour le tronçon Chaudzerya – Les Millets attribués
- Tous les ateliers en aval peuvent encore être tentés avant 16h00.

Arrivée au Millets 15h01 (après annonce fin de course à la radio) :

- Pas de point pour le tronçon Chaudzerya – Les Millets
- Seul le touch & Go Malessert et cible Albeuve peuvent encore être tentés avant 16h.

Un concurrent qui partirait à 14h30 d'Albeuve et qui n'atteindrait pas Chaudzerya avant 15h00, ne pourrait pas tenter les ateliers ni la cible d'atterrissage.

Fin de la course pour un concurrent

- S'annonce au poste de contrôle d'Albeuve.
- Peut consulter directement tous les résultats pour son dernier vol et contrôler le total des points.
- Si éligible, il reçoit à choix le t-shirt « 3 sommets » ou 3 bons boissons.
- En cas d'égalité de points, les participants seront départagés selon l'ordre d'arrivée au dernier sommet.

Fermeture d'un décollage ou atelier

- Si un atelier est fermé : celui-ci est barré et aucun point ne sera attribué.
- En cas de non-respect de ces règles de sécurité, un malus sera attribué ou disqualification selon la gravité.
- **En cas d'une interruption temporaire de la course, attendre autorisation du poste de contrôle pour redécoller.**

Matériel obligatoire

- Parapente certifié utilisé dans sa plage de poids
- Ailes d'au moins 16m² à plat, charge alaire < à 6 kg/m².
- Sellette avec protecteur
- Parachute de secours
- Casque : EN 966 (sports aériens), EN 1077 (sports d'hiver)
- Téléphone portable (en état de marche)

Se référer au règlement pour la liste et description complète.

Des contrôles seront effectués, l'absence d'un des éléments de sécurité entraînera une disqualification.

Le concurrent contrôlé a l'obligation de s'y soumettre.

Rappel sécurité

- Tout au long de la course chaque concurrent évolue sous sa propre responsabilité au sol et en l'air.
- Un concurrent peut décider d'arrêter la course à tout moment mais doit impérativement en informer le poste de contrôle d'Albeuve ou le Directeur d'épreuve.
- Celui qui enfreindra les règles de vol à vue se verra attribuer un malus ou disqualification selon la gravité.
- **Nous sommes ici pour se faire plaisir avant tout**, nous comptons sur votre Fair-Play.
- **Aucun classement, aucun point ne justifie une prise de risque.**

Règles des Touch & Go

uniquement pour catégorie ENDURANCE

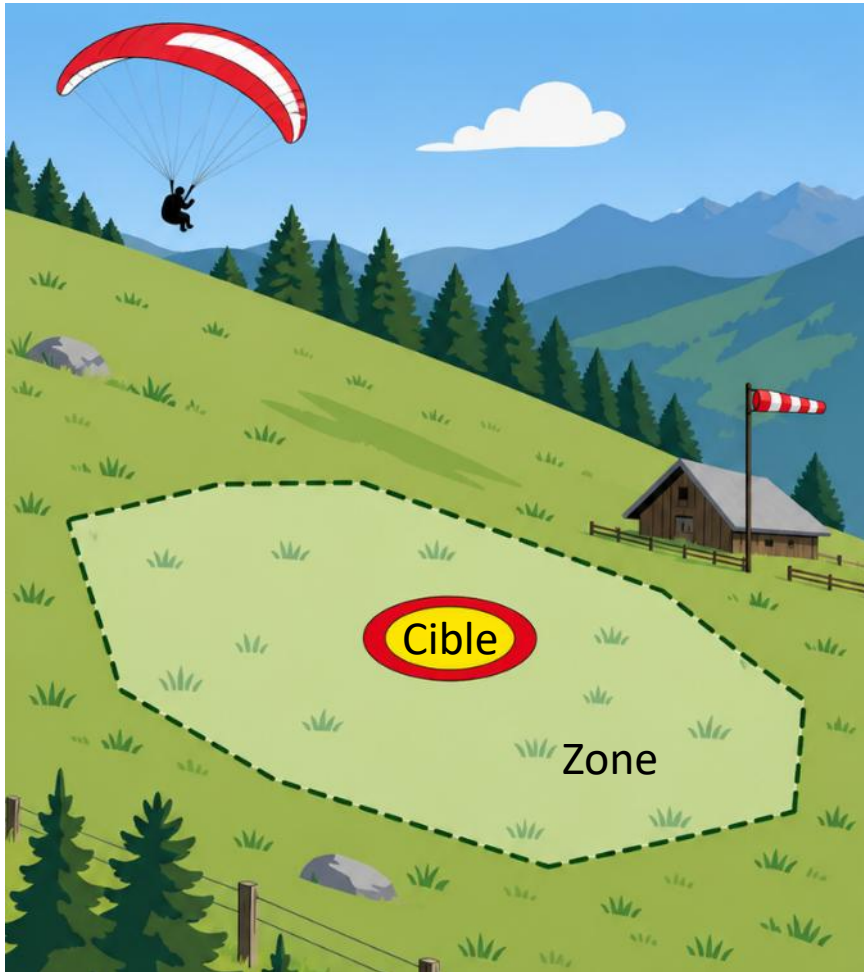
Chaque concurrent :

- annonce son numéro de dossard en le **CRIANT**.
- **Touch and Go « Cible »** : le premier pied doit être dans la cible. Le deuxième pied doit toucher le sol.
- **Touch and Go « Zone »** : le premier pied doit être dans la zone. Le deuxième pied doit toucher le sol.
- **Survol « Zone »** : La zone doit être survolée à hauteur d'homme moins de 2 m sol.

L'exécution doit être maîtrisée pour que les points soient attribués
Seuls les pieds sont autorisés à entrer en contact avec le sol.

Attribution des points – Touch & Go

uniquement pour catégorie ENDURANCE



POINTS (La Brâ)

	Touch cible	1'000 pts
	Touch zone	500 pts
	Survol zone (sans poser)	100 pts
	Hors zone / Échec	0 pt

POINTS (Plans et Malessert)

	Touch cible	400 pts
	Touch zone	200 pts
	Survol zone (sans poser)	50 pts
	Hors zone / Échec	0 pt

Atelier tenté mais non maîtrisé : -200pts

- Une zone à proximité. Les angles seront délimités de manière visible.
- Le survol zone se fait à hauteur d'homme, moins de 2m sol. Cela permet au pilote de renoncer à l'atelier sans perdre tous les points

Règles du Slalom

uniquement pour catégorie **ENDURANCE**

Chaque concurrent :

- annonce son numéro de dossard en le **CRIANT**.
- **Slalom** : Le premier pied doit toucher le sol avant l'une des quatre lignes. À partir de cette ligne, le pilote doit franchir au sol, dans l'ordre et sans interruption, toutes les lignes restantes du slalom. Chaque ligne ainsi franchie rapporte 150 points , jusqu'à un maximum de 600 points lorsque les quatre lignes sont franchies.
- **Survol « Zone »** : La zone doit être survolée à hauteur d'homme moins de 2 m sol.

L'exécution doit être maîtrisée pour que les points soient attribués.
Seuls les pieds sont autorisés à entrer en contact avec le sol.

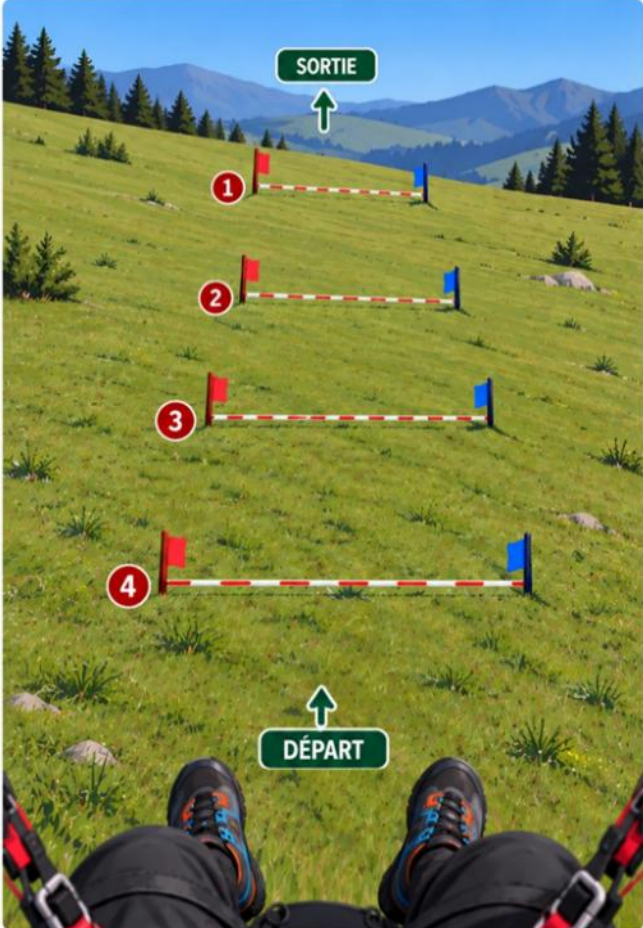
Celui qui atterrit ou décolle à Chaudzerya ne peut pas tenter le slalom.

Attribution des points - Slalom

uniquement pour catégorie **ENDURANCE**

ATELIER SLALOM

Franchir les lignes successivement jusqu'à la dernière



RÈGLE

Franchir les lignes successivement jusqu'à la dernière.

POINTS

4	4 lignes franchies	600 pts
3	3 lignes franchies	450 pts
2	2 lignes franchies	300 pts
1	1 ligne franchie	150 pts
Survol de la zone		50 pts
Après la dernière ligne ou hors zone		0 pt

Slalom tenté mais non maîtrisé : -200pts

Règles atterrissage Albeuve

uniquement pour catégorie ENDURANCE

Chaque concurrent :

- annonce son numéro de dossard en le **CRIANT**.
- « Cible 1m » : le premier pied doit être sur la cible.
- « Cible 15m » : le premier pied doit être dans la cible.
- « Atterrissage zone » : le premier pied doit être dans la zone.

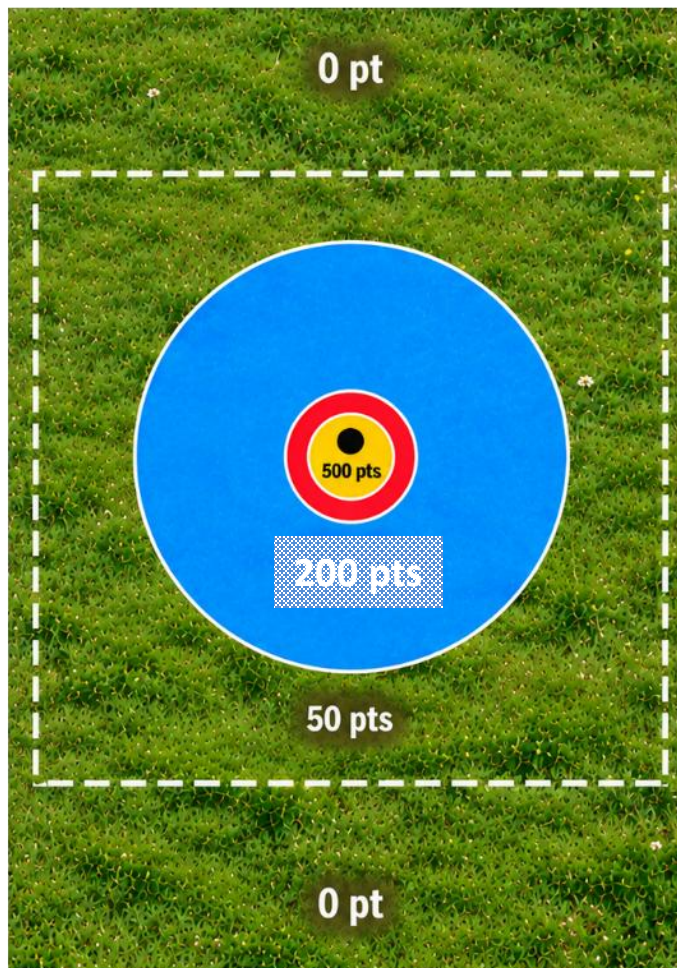
L'exécution doit être maîtrisée pour que les points soient attribués
Seuls les pieds sont autorisés à entrer en contact avec le sol.

Attribution des points - Cible

uniquement pour catégorie ENDURANCE

ATELIER ATERRISSAGE – ALBEUVE

Le premier pied posé détermine la zone de points



POINTS



Cible 1 m **500 pts**



Cible 15 m **200 pts**



Atterrissage dans la zone **50 pts**



Hors zone **0 pt**

Atterrissage non maîtrisé : -200pts

Consignes communes aux ateliers

uniquement pour catégorie ENDURANCE

Chaque concurrent :

- S'il manque l'atelier et ne redécalle pas, il se place sur le côté afin de ne pas gêner les autres concurrents. Il peut ensuite redécoller à proximité, sans retenter l'atelier.
- La priorité est donnée au pilote qui est le plus bas.

Ateliers non atteints en vol

uniquement pour catégorie ENDURANCE

- Un pilote qui atterrit à proximité d'un atelier, par exemple par manque de finesse, ne peut pas remonter pour redécoller pour tenter l'atelier.
- *Exemple:*
- *Un pilote arrivant à Chaudzerya depuis la Brâ qui se retrouve trop court ou trop bas et atterrit avant ou en dessous du slalom ne peut pas remonter à pied pour redécoller et tenter l'atelier. Cette règle s'applique à tous les ateliers.*

Mauvaise visibilité ou autres perturbations

Si le vol ne peut pas être repris en toute sécurité après avoir réussi l'atelier:

- Nuages ou brouillard en contrebas de l'atelier.
- Un autre concurrent ou un obstacle (au sol ou en l'air) empêche de reprendre le vol en sécurité.

→ Possibilité d'interrompre son vol à la sortie d'un Touch & Go ou du Slalom.

Lorsque la vue et/ou les obstacles sont dégagés, redécoller à proximité ou en contrebas sans gêner les autres concurrents.

Si l'interruption est volontaire, de manière maîtrisée et justifiée, les points obtenus lors de l'atelier seront conservés.

Uniquement pour catégorie DÉCOUVERTE

AGILITÉ AU SOL

100 pts par section réussie
600 pts maximum

Lever la voile avant l'entrée,
puis la garder en l'air.

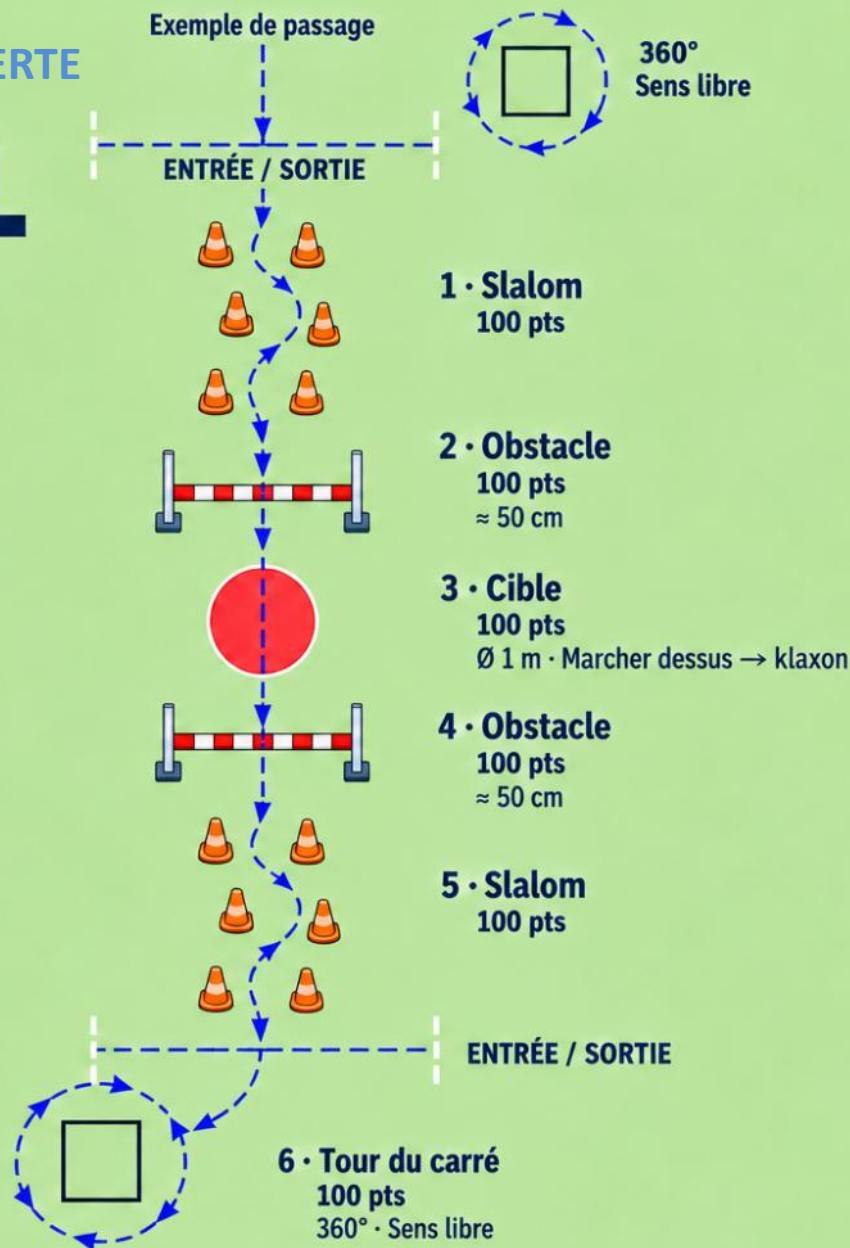
Franchir les obstacles
dans l'ordre, sans faire
tomber les barres.

Parcours réversible selon le vent.

360° uniquement à la sortie.

L'atelier prend fin immédiatement
si la voile touche le sol.

Le bénévole donne l'ordre
de prendre le départ.



En cas de problème

Chaque concurrent ou bénévole :

- Porte assistance dans la mesure de ses possibilités.
- Informe immédiatement le directeur d'épreuve par radio ou téléphone.
- Numéro de sécurité, également inscrit sur le bracelet :
 - Marc Fragnière : +41 79 269 28 86
 - Claude Gétaz +41 79 158 84 25
- Une ambulance est présente sur le site.
- En cas de nécessité: appeler les secours via l'application REGA ou au 1414.

Météo durant la course

Balise météo sur les 3 sommets, Chaudzerya et atterrissage Albeuve

<https://winds.mobi>

Balises fournies par windball.ch

Contrôle matériel

Le concurrent se présente au retrait des dossard avec son casque homologué

EN 966 (sports aériens)



- **Absorption de chocs** : testés pour des impacts sur plusieurs surfaces (plat et angulaire). La décélération ne doit pas dépasser 250 G.
- **Résistance à la perforation** : Une perforation plus puissante est réalisée, avec une tolérance stricte de 5 mm au maximum.
- **Système d'attache** : Le déplacement sur la tête ne doit pas excéder 30°.

ou

EN 1077 (sports d'hiver)



Seuils d'absorption inférieurs à ceux des casques d'activités aériennes.

Encore toléré.

 Sans casque contrôlé le dossard ne sera pas remis et il ne sera pas possible de prendre le départ.

Programme pour les coureurs

Vendredi 16 octobre 2026 :

18h30 à 21h00 : Remise des dossards pour les concurrents à la salle de gym de Neirivue
Dépôt possible des sacs des coureurs
Contrôle des casques

Samedi 17 octobre 2026 :

5h45 à 6h30 : Accueil des derniers concurrents et distribution des dossards à la salle de gym de Neirivue.
Dépôt des sacs des coureurs
Contrôle des casques

6h30 à 7h00 : Navette en bus Neirivue vers le départ, à Lessoc

7h30 : Départ des courses « Découverte » et « Endurance »

Les personnes qui ne respectent pas ces horaires devront rejoindre le départ par leurs propres moyens avec le retard que cela aura occasionné.