

# Règles de calculs appliquées 2020

## BLOCS

Chaque bloc possède une cote initiale et une cote finale.

Les cotes initiales sont définies avant le départ de la compétition.

Au départ de la compétition, une fiche avec la liste de l'ensemble des blocs est distribuée aux compétiteurs.

La réalisation d'un bloc par un compétiteur est sanctionnée sur sa fiche par la signature du juge-pareur.

La cote finale d'un bloc est égale à sa cote initiale divisée par le nombre de compétiteurs qui l'ont réalisé **par** catégorie.

La cote finale est calculée automatiquement par le logiciel.

Exemple : La cote initiale d'un bloc vaut 1000. Il a été réalisé par 10 grimpeurs. Sa cote finale vaut  $1000 / 10 = 100$ . Chaque grimpeur qui l'a réalisé gagne 100 points.

Xb est le nombre de meilleurs blocs réalisés retenus pour la sélection. Xb est défini avant le départ de la compétition.

Le score "Blocs TopXb" d'un compétiteur est égale à la somme des cotes finales des Xb blocs les plus cotés qu'il a réalisés.

Un Classement Bloc Cb est réalisé dans chaque catégorie à partir des scores Blocs\_TopX atteints par les compétiteurs.

## DIFFICULTE

Chaque voie de difficulté est définie par un TOP et une Cote.

Les TOP et les Cotes des voies de difficulté sont définis avant le départ de la compétition.

Au départ de la compétition, une fiche avec la liste des compétiteurs et les voies à réaliser est distribuée aux juges de voies. Il y a une fiche par catégorie.

La réalisation d'une voie de difficulté est sanctionnée dans la feuille des juges par le niveau N atteint dans la voie, N étant compris entre 1 et TOP.

Pour certaines voies définies à l'avance, un "T" est ajouté par les juges, juste après le niveau atteint si la voie est réalisée en tête.

Exemple : Prise n°15 atteinte en tête => le juge note "15 T"

Le score d'un grimpeur sur une voie est égale au niveau N atteint divisé par le TOP et multiplié par la Cote de la voie :  $\text{Score} = N / \text{TOP} \times \text{Cote}$

Si la voie a été réalisée en tête, le score atteint par le grimpeur est multiplié par un facteur 1,5 lors de la saisie logicielle

Exemple : Prise n°15 atteinte dans une voie réalisée en tête, dont le Top est 30 et la Cote est 100 => le score sera  $15 / 30 \times 100 \times 1,5 = 75$

Xd, le nombre de meilleures voies retenues pour la sélection, est défini avant le départ de la compétition.

Le Score final en difficulté "Voie TopXd" d'un grimpeur est égale à la somme des Xd meilleurs Scores atteints dans les voies qu'il a réalisés.

Un Classement Difficulté Cd est réalisé dans chaque catégorie à partir des scores Voies\_TopXd atteints par les compétiteurs.

## CLASSEMENT FINAL

Un Score Intermédiaire Pondéré compris entre 0 et 100 est calculé pour chaque compétiteur dans chaque catégorie à partir du Score Difficulté Sd, du Meilleur Score Difficulté Md,

du Score Bloc Sb, du Meilleur Score Bloc Mb, et en appliquant des coefficients de pondération Kd et Kb sur la Difficulté et le Bloc :

Score Intermédiaire Pondéré =  $(Sd / Md \times Kd) + (Sb / Mb \times Kb)$

avec : Kd, le coefficient entre 0 et 100 donné à la Difficulté.

Kb, le coefficient entre 0 et 100 donné au Bloc.

tel que  $Kd + Kb = 100$

Les coefficients de pondération Kd et Kb sont définis avant le départ de la compétition.

Exemple : Kd = 66 et Kb = 33. Dans ce cas, un avantage de 2 pour 1 est donné à la difficulté.

Le classement Final est calculé sur le Score Intermédiaire Pondéré

## PARAMETRES AU DEPART DE LA COMPETITION

Xb = 20 (nombre de meilleurs blocs réalisés pris en compte pour le classement Bloc)

Xd = 5 (nombre de voies de difficulté réalisées pris en compte pour le classement Difficulté)

Kd = 50 (Coefficient de pondération appliqué sur le classement Difficulté pour le calcul du classement Final)

Kb = 50 (Coefficient de pondération appliqué sur le classement Blocs pour le calcul du classement Final)