



## LE PRINCIPE

Une Aventure de marche et vol sur deux jours en boucle au départ du Grand Echaillon.

## LE TERRAIN DE JEU

Départ et arrivée : Chalet du Grand Echaillon.

L'Aventure se veut flexible et pourra amener les participants à se déplacer dans les massifs du Vercors (bien sûr!), mais aussi du Diois, de la Chartreuse, du Dévoluy, et même, en cas de météo particulièrement favorable, dans l'Oisans, les Écrins, ou sur la côte d'Azur.

## LES RÈGLES DU JEU

En partant du Grand Echaillon, chaque Aventurier doit boucler un parcours en fonction des conditions météo et de ses choix tactiques propres.

De plus, il doit réaliser un maximum de selfies avec des « trésors homologués »

## COMMENT ?

Seuls deux moyens de locomotion sont autorisés : son parapente et/ou ses chaussures.

L'Aventure est neutralisée la nuit entre 20 h 30 et 7 h.

Des moyens de transports alternatifs sont autorisés sous conditions (voir plus bas).

Les selfies sont réalisés par l'Aventurier ou par un passant.

## POURQUOI ?

L'idée est de regrouper sur un événement inédit

- Des Aventuriers aux motivations diverses et provenant d'horizons différents sur un format d'Aventure compact, flexible et accessible
- Des familles en quête de nature et d'émerveillement.

Cette course est inspirée de la fameuse X-Alps, mais les règles la rendent plus accessible. Les Aventuriers qui rêvaient de vivre ce type d'Aventure vont enfin pouvoir réaliser leur rêve. Même pour les Aventuriers qui n'ont pas forcément l'esprit de « compétition », la mise en place d'une telle Aventure va enfin leur donner le coup de pouce pour se lancer dans ce type d'Aventure.

L'Aventure est ouverte à tous : nul besoin de voler. Les piétons sont bienvenus et peuvent gagner.

## ORGANISATION

### ORGANISATEUR ET DIRECTEUR D'AVENTURE

L'Organisateur est le club de parapente Les Tichodromes (association loi 1901). Le directeur d'Aventure est choisi par l'Organisateur.

### JURY/COMITÉ D'AVENTURE

Le directeur d'Aventure, l'Organisateur et deux Aventuriers (l'un désigné par l'Organisateur et l'autre élu par les Aventuriers) constituent le comité d'Aventure. Ce comité statuera en cas de litige entre Aventuriers, pourra sanctionner des Aventuriers par une pénalité et validera les calculs de distance permettant l'établissement du classement.

Le comité d'Aventure se réserve le droit d'adapter les règles de l'Aventure s'il le juge nécessaire.

### CONDITIONS DE VOL ET DE MARCHÉ

Les Aventuriers sont les seuls à prendre les décisions qui s'imposent quant au choix des itinéraires. L'analyse et l'anticipation de l'évolution des conditions du terrain et des conditions météorologiques devant être un souci de chaque instant.

### CONDITIONS DE REPORT OU D'ANNULATION

Si les prévisions météorologiques s'avèrent particulièrement défavorables, le comité d'Aventure se réserve la possibilité de reporter le départ de l'Aventure. De même, il peut neutraliser l'Aventure sur une partie de la durée de l'Aventure. Dans ce cas, les Aventuriers seront avertis par SMS.

48heures avant le départ, l'Aventurier est averti sur la page d'accueil du site Tichodromes.com de la date de départ (1 Mai ou report 8 Mai 2021).

## AVENTURIERS

### CONDITIONS GÉNÉRALES DE PARTICIPATION

- Être âgé(e) de plus de 18 ans
- Et, si vol prévu :
  - o Être titulaire d'une assurance responsabilité civile aérienne
  - o Dans le cas des équipages biplace
    - Le passager (comme le pilote) doit être licencié/assuré à la FFVL au moyen d'une licence pratiquant parapente
    - Le pilote doit être titulaire d'une qualification biplace
  - o De plus, l'une au moins des conditions suivantes doit être remplie pour participer:
    - Avoir gagné au moins une fois la X-Alps
    - Avoir été au moins une fois sur le podium de la X-Alps
    - Avoir participé au moins une fois à la X-Alps
    - Avoir voulu participer au moins une fois à la X-Alps
    - Avoir été fasciné au moins une fois par la X-Alps
    - Avoir été intéressé au moins une fois par la X-Alps
    - Avoir vu au moins une fois des images de la X-Alps
    - Avoir participé au moins une fois à la Batouchoncel
    - Avoir marché au moins une fois avec un sac sur le dos
    - Avoir volé au moins une fois en montagne

L'Organisation recommande fortement aux Aventuriers de souscrire une assurance individuelle accident. En effet, les participants ne bénéficient d'aucune assurance complémentaire en dehors de leur couverture individuelle.

La sélection des participants est faite par ordre d'arrivée des dossiers d'inscription complets (documents + paiement).

### OBLIGATIONS

Tout non-respect des consignes de l'Organisateur induisent disqualification et blâme ! Là, ça chie !

Chaque Aventurier a l'obligation :

- De se faire plaisir
- D'être de bonne humeur
- De se taper une bonne bouffe le premier soir (trésors au Goal pour vérification)
- De payer sa tournée s'il gagne ou s'il est disqualifié
- De suivre ce règlement

---

### INFORMATION ET CHAT

L'Organisation créé un groupe WhatsApp « Aventuriers Batouch 2021 » sur lequel tous les Aventuriers seront admis. Ils y échangeront conseils, blagounettes, selfies, forme physique, envies, pensées, choix stratégiques et vidéos.

---

## CHAINE DE SÉCURITÉ

La « chaine de sécurité » est composée

- De deux n° de téléphonent mobiles Urgence-Sécurité donnés au briefing
- Le groupe WhatsApp « Sécurité Batouch 2021 »
  - Tous les Aventuriers seront inscrits
  - Usage exclusif pour la sécurité (un groupe séparé permet de « chatter » entre Aventuriers)
  - Message exemple : « Je suis (lieu-coordonnées GPS)..... en compagnie de (nom)..... nous sommes posés et en bonne forme (où) nous avons besoin d'aide »
- La radio fréquence FFVL sécurité 143.9875
- Le live tracking pour connaitre la position approximative de chaque aventurier (lorsque le réseau GSM le permet) et des Aventuriers proches.

Chaque Aventurier a l'obligation absolue d'utiliser la chaine sécurité 24H/24 dans les cas suivants :

- Situation d'urgence-secours (pour lui-même ou pour un autre Aventurier)
- Abandon : l'Organisateur supprimera l'Aventurer de la liste des Aventuriers
- Pointage sécurité (le Samedi avant 21h et Dimanche avant 18h30)  
« Je suis (lieu)..... en compagnie de (nom)..... nous sommes posés et en bonne forme (où) nous avons besoin d'aide »
- Information importante : « un patou agressif est sur le plateau d'Ambel, gaffe ».

---

## MATÉRIEL OBLIGATOIRE LORS DU BATOUCHONCEL

Le comité d'Aventure peut inspecter l'équipement de l'Aventurier à tout moment.

L'Aventurier doit avoir avec lui en permanence :

- Un téléphone portable ... qui fonctionne (gaffe, sur 2 jours, ça peut être tendu – prévoir batterie de secours)
- Un GPS - ou le téléphone en mode trace (pour mettre sa trace sur internet et la faire admirer par tous, pour donner sa position à l'Organisation – gaffe, prévoir grosse batterie de secours)
- Un système de live tracking smartphone (Airtribune a priori)
- Kit de survie (couverture de survie, sifflet, lampe)
- Un masque anti-Covid de bonne facture

---

## EN VOL

Les Aventuriers ont le choix du matériel utilisé, ce choix est placé sous leur seule responsabilité. Le matériel de vol doit être homologué.

En vol, en plus du matériel précité, l'Aventurier doit avoir avec lui en permanence :

- Voile solo ou biplace
  - Sellette(s)
  - Parachute de secours
  - Casque(s) de parapente
- Un casque à la norme EN966 est recommandé, mais pas obligatoire. Il faut juste en porter un en vol.

---

## SAVOIR FAIRE

S'il envisage de voler l'Aventurier doit:

- Savoir décoller, voler, atterrir raisonnablement en terrain inconnu ou renoncer au vol, compte tenu des conditions rencontrées et de son niveau du jour (sous sa seule responsabilité).
- Avoir le niveau "cross habituel" (par exemple : avoir déclaré 100 patates à la CFD en cumulé sur les 20 dernières années). Sinon, préférer le Marche ou Marche, autorisé sur la Batouchoncel.

---

## MATÉRIEL VIVEMENT CONSEILLÉ

- Carte(s)
- Gants, veste imperméable, vêtements de rechange, boussole, couteau, crème solaire, vario, trousse de secours, protection dorsale, décapsuleur
- **Kit sécurité : sangle dynema, mousqueton, 20m de suspente fine)**
- Radio pour la sécurité (fréquence sécurité FFVL)

---

## GPS

L'Aventurier doit être en mesure de fournir une trace GPS de tous ses déplacements en marche et en vol afin qu'elle puisse être contrôlée par l'Organisation. Le défaut de production de trace ou d'une partie de la trace peut entraîner des sanctions allant de la pénalité à la disqualification de l'Aventurier. Diantre !

Chaque Aventurier gère l'autonomie de son GPS et ses batteries.

La trace GPS au format UTM WGS84 doit être fournie sous forme d'un fichier au format ICG à l'Organisation pour preuve du parcours réalisé par l'Aventurier.

La trace du GPS fourni doit comporter au moins :

- 1 point toutes les minutes en l'air ;
- 1 point tous les 200 m au sol.

Chaque Aventurier devra fournir le câble correspondant à son matériel pour déchargement des traces et chargement du GPS.

---

## CAS D'URGENCE/DÉCLENCHEMENT DES SECOURS

Dès son arrivée au sol, l'Aventurier doit replier IMMÉDIATEMENT son parapente. Un parapente au sol non rassemblé ou non replié signifie : « J'AI BESOIN DE SECOURS ».

L'Aventurier qui vole à proximité d'un Aventurier en difficulté doit lui porter assistance et/ou avvertir l'Organisation par la « chaîne de sécurité ». Le jury appréciera le mode de compensation du score de l'Aventurier qui aura porté secours.

---

## EN CAS D'ACCIDENT

Étape 1 : Le déclenchement des secours s'effectuera directement auprès des services de secours (même procédure qu'un secours « habituel ») :

- tel 112 ;
- « Y » pour l'hélico,

- etc..

Étape 2 : L'Aventurier ou l'assistant informera dès que possible l'Organisateur (« chaîne de sécurité ») afin de prendre les mesures appropriées.

---

## COVID

Les Aventuriers et leurs assistants s'engagent à respecter scrupuleusement les protocoles de distanciation sanitaires et à ne pas se présenter au départ s'ils sont déclarés positifs au COVID ou cas contacts dans les 7 jours précédant l'Aventure.

Pour écouter au maximum le briefing Samedi matin, merci de lire l'intégralité des documents mis à disposition et de préparer ses questions à l'avance.

---

## DOPAGE

Comme toutes les autres disciplines sportives, notre activité est soumise par la loi française aux règles de la lutte contre le dopage : l'usage de produits dopants est strictement interdit hors cadre de prescriptions médicales particulières et justifiées.

---

## RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT

Les Aventuriers et les assistants s'engagent à ne laisser aucune trace de leur passage et à respecter le milieu dans lequel ils évoluent (faune, flore et sol).

---

## RÈGLES DE DÉPLACEMENT

L'Aventurier a le droit seulement de marcher et de voler, toute autre forme de déplacement est strictement interdite, sauf moyens de transports alternatifs « en marche arrière » ou « en marche avant pour rejoindre le goal » (cf. pitch Briefing et chapitre Parcours ci-dessous).

Seuls les itinéraires autorisés aux piétons peuvent être empruntés. Il appartient à chacun d'en sortir à ses risques et périls. Les itinéraires soumis à des arrêts sont interdits.

---

## RÈGLES DE VOL

L'Aventurier s'il veut voler, doit voler dans des conditions aérologiques adaptées à son niveau de pilotage et à sa fatigue. Il est responsable de ses choix et s'engage à ne pas s'exposer physiquement.

La violation d'un espace aérien contrôlé entraînera une pénalité pouvant aller jusqu'à la disqualification immédiate de l'Aventurier.

L'Aventurier s'engage à respecter les règles de vol à vue qui s'appliquent au parapente conformément aux lois françaises (notamment vol interdit dans les nuages, etc.). Le non-respect de ces règles constitue une faute très grave qui entraînera des sanctions allant de la pénalité à la disqualification de l'Aventurier.

---

## INTERDICTIONS

Toute violation entraîne la disqualification automatique et immédiate de l'Aventurier, le pauvre !

Interdiction :

- de faire peur à l'Organisateur (et à qui que ce soit d'ailleurs), que ce soit en vol, en marchant ou en transport alternatif !  
Donc on ne joue pas les martyrs en travers de la route pour arrêter une bagnole et rentrer au goal à temps le dimanche après-midi, ou faire accélérer un conducteur bourré façon Pékin Express pour arriver à 17h59 à l'Echaillon.
- de se faire peur, soi-même  
on est pas là pour ça
- de se faire mal  
même en marchant
- de faire secours  
enfin bon, n'exagérez pas, si ya besoin, tirez ! tant pis pour le classement ! Un tour=Secours !
- d'enfreindre quelque réglementation que ce soit  
par exemple les règles de politesse et de bienséance, les règles de l'air, les parcs, environnement, distanciation sociale, dopage, alcool, armes, code de la route, livres sacrés (je parle, bien sûr, du Aupetit illustré et des Delorme de poche, ...)
- De contester quoi que ce soit
- De profiter de son assistance, de ses potes ou de ses proches pour le retour entre BA et le "Goal" (bref pas de stop avec la belle-mère pour rentrer à l'heure !),

L'Organisation peut prendre la décision de stopper un Aventurier si ce dernier n'a plus les capacités physiques de continuer.

## AUTORISATIONS

La Batouchoncel est accessible

- Aux piétons
- Aux parapentistes monoplace
- Aux parapentistes en biplace (attention, le passager doit être licencié pratiquant FFVL)

La Batouchoncel autorise :

- Le vol en bande
- L'assistance au sol (bouffe, dodo, guidage, portage, etc....)
- Le stop entre les segments (ou train, vélo, avion, cheval, bateau, trottinette, patins à glace (liste non exhaustive) façon « marche Batouchoncelienne » (cf. ci-après).

## APPLICATION DES PÉNALITÉS

Le comité d'Aventure se réserve le droit d'ajuster les pénalités en fonction de la gravité des faits et des intentions sous-jacentes.

Tout Aventurier ayant été pris ou soupçonné d'avoir triché pourra faire l'objet de pénalités ou, plus grave, d'une disqualification.

Une pénalité peut être aussi décidée dans le cas où le jury juge la conduite d'un Aventurier dangereuse pour son intégrité physique, notamment dans son choix de voler dans des conditions extrêmes (vent fort, orage à proximité). Cette pénalité peut s'appliquer pendant l'Aventure ou a posteriori après vérification des traces.

## ASSISTANTS

Chaque Aventurier peut avoir un assistant. Mais ce n'est pas obligatoire.

## MODALITÉS

### MODALITÉS D'INSCRIPTION

L'inscription se fera par Internet sur le site de la FFVL.

Afin de valider l'inscription, chaque Aventurier devra intégralement régler le montant de l'inscription ainsi que faire parvenir l'intégralité des pièces demandées à [contat@tichodromes.com](mailto:contat@tichodromes.com).

Les Aventuriers recevront un email de validation de leur inscription. La liste des inscrits sera mise en ligne sur le site FFVL et actualisée régulièrement. Il y a un nombre limité de places ouvertes. Les premiers dossiers complets et validés seront prioritaires. Au-delà, les Aventuriers seront mis en liste d'attente dans l'ordre d'inscription (dossier complet). L'Organisation se réserve le droit d'inviter des Aventuriers supplémentaires.

L'Organisation se réserve également le droit de refuser un Aventurier s'il ne présente pas les qualités requises pour participer en sécurité à cette Aventure.

### FRAIS D'INSCRIPTION

Les frais d'inscription (voir site FFVL) sont une participation aux frais de l'Aventure.

L'Organisation ne remboursera pas le montant de l'inscription, même en cas d'annulation / désistement / maladie, ...

**Les frais sont dus pour chaque adulte majeur inscrit**

### LISTE DES INSCRITS

L'Organisateur considère que tous les Aventuriers inscrits à la Batouchoncel participent à l'intégralité de l'Aventure.

### DÉCHARGE DE RESPONSABILITÉ ET DROITS À L'IMAGE

Chaque Aventurier doit impérativement signer la décharge de responsabilité fournie par l'Organisation.

Les Aventuriers autorisent l'Organisation à utiliser leur image pour les photos, films, reportages, articles...

## DÉROULEMENT

### CONVOCATION

En cas de report, l'information sera sur la page d'accueil du site [tichodromes.com](http://tichodromes.com) le 29 Avril.

En cas d'annulation, l'information sera sur la page d'accueil du site [tichodromes.com](http://tichodromes.com) le 6 Mai.

### BRIEFING

Samedi, 9h-10h Chalet du Grand Echaillon

**pointage présence + dernières vérifications de votre téléphone, de votre GPS, batteries de secours etc...**



Petit-dej offert.

On compte les Aventuriers

Élection du Comité d'Aventure

Remise des tickets « apéro » pour Dimanche

Informations

- Inscription aux Groupes WhatsApp « Aventuriers Batouch 2021 » et « Sécurité Batouch 2021 »  
Oui, je sais tout le monde n'est pas fan de WhatsApp. Dans ce cas, utilisez-le, exceptionnellement pour me faire plaisir et désinstallez-le vite fait dès la fin de l'Aventure.
- N° de tel urgence-sécurité.
- Briefing Météo
- Géographie aérienne

## DÉ-BRIEFING

Au "Goal", on compte :

- Les Aventuriers arrivés "au Goal" et "A Temps". Pour eux, on calcule leur score.
- Les Aventuriers ayant donné leur position "A Temps" (et on va les chercher du mieux qu'on peut)
- Les autres Aventuriers, perdus donc, et on prévient les secours pour les retrouver.

## PROCLAMATION DES RÉSULTATS

L'Aventurier arrivé "A Temps" au "Goal" avec le meilleur "Score" est déclaré gagnant. Il est submergé de cadeaux que nos sponsors (contact@tichodromes.com) auront eu le bonheur de nous confier.

S'ensuit, un apéro festif et distancié de fin d'Aventure offert par le Club (et le vainqueur ? ainsi que les disqualifiés ?).

## PARCOURS - DÉFINITIONS

### BD (BALISE DE DÉPART)

Chalet du Grand Echaillon – Le départ est compté à la sortie d'un cylindre de 5km. Ce qui veut dire que vous pouvez aller au col des Limouches (au col, pas au déco) en voiture

### B1 (BALISE 1)

Point le plus éloigné de BD atteint en Marche-et-Vol Batouchoncelien par l'Aventurier.

### BA (BALISE D'ARRIVÉE)

Point final atteint en Marche-et-Vol Batouchoncelien.

Le top c'est de boucler en Marche-et-Vol Batouchoncelien : BA=BD (+/- 3 km façon CFD)

Le Graal ! Et un gros coef (1.2) pour les points Parcours comme pour les points Trésors

## GOAL

Chalet du Grand Echaillon – L'arrivée est comptabilisé à l'entrée d'un cylindre de 5km. Ce qui veut dire que vous pouvez arrêter de courir au col des Limouches (au col, pas au déco) et finir à l'Echaillon en voiture

## À TEMPS

Avant 18h le dimanche.

## LA MARCHE BATOUCHONCELIENNE

Lors des Marche-et-Vole à l'ancienne (old school quoi !), l'Aventurier, quand il marche, se doit de porter son matos. Pfff !

En marche Batouchoncelienne, l'Aventurier peut progresser léger. À pied, mais sans se péter le dos ! Batouchoncel devrait donc être remboursé par la sécu.

Il suffit à l'Aventurier de confier son matos à un ami, un suiveur, une groupie, un X-Alpeur désœuvré, une mule compatissante ou une hollandaise en Deuche.

## LE MARCHE-ET-VOL BATOUCHONCELIEN

Le « Marche-et-Vole », chaque Aventurier connaît.

Mais à la Batouchoncel, on peut "Segmenter" le Marche-et-Vole ...avec du Stop (ou tout autre moyen de transport normalement interdit sur un Marche-et-Vole. Par exemple, un cheval, un télésiège, un train, un bus, un vélo, etc....) !

Histoire de remonter au déco tranquille, bien sûr.

## SEGMENT

Morceau du parcours que l'Aventurier effectue en Marche-et-Vole traditionnel. i.e. à pied (avec ou sans sac) ou en vol.

Entre deux Segments, l'Aventurier se déplace comme il veut.

## FIN DU SEGMENT

C'est l'endroit d'un Segment le plus éloigné de la Balise de référence (BD à l'aller et B1 au retour).

## DÉBUT DU SEGMENT

C'est l'endroit d'un Segment le plus proche de la Balise de référence (BD à l'aller et B1 au retour).

## CONTINUITÉ BATOUCHONCELIENNE

Le parcours est continu, au sens Batouchoncelien du terme, lorsque le début de chaque Segment est situé "derrière" la fin du Segment précédent. i.e. l'Aventurier a "reculé" entre deux Segments. Pensez « passes au Rugby »

Attention, la continuité Batouchoncelienne doit aussi être assurée entre Samedi soir et Dimanche matin.

Entre 20h30 et 7h la continuité Batouchoncelienne est désactivée.

## PÉRIODE DE PROGRESSION

Les Aventuriers ont le droit de se déplacer entre 7h et 20h30.

- Chaque point de Début de Segment doit être atteint après 7h
- À 20h30 le Samedi ou 18h le Dimanche, si l'Aventurier marche ou vole encore, le point où il est à cet instant est considéré comme la Fin du Segment en cours.
- Lors du redémarrage de l'Aventure (après repos nuit ou temps neutralisé), l'Aventurier doit réactiver son GPS dans la continuité Batouchoncelienne.

Durant le temps de repos, entre 20h30 et 7h le lendemain, l'Aventurier ne dépend plus de l'Aventure.

## SCORE

Score = "Points Parcours"+ "Points Trésors"

## POINTS PARCOURS

Idem CFD (La distance mesurée est celle réalisée en Marche-et-Vol Batouchoncelien, distance avec un seul point de contournement)

- A/R bouclé = coef 1,2
- Non-bouclé = 2 branches coef 1
- Points comptabilisés uniquement si l'Aventurier est "A Temps" ET au "Goal"

## POINTS TRÉSORS

Dans le but de découvrir la région, sa nature, ses habitants, des points Trésor sont donnés pour chaque "Selfie Trésor". Nombre de points selon difficulté. Voir Score Card.

**Un maximum de 20 Selfies par participant sera valorisé. Ça veut dire de sélectionner les 20 plus « payants » avant de les faire évaluer par le jury.**

Si l'A/R est bouclé à temps, le coef de 1.2 s'applique ici aussi.

## SELFIE TRÉSOR

Selfie (hors doublons) sur lequel apparaît :

- L'Aventurier
- + son aile (ou son sac)
- + un "trésor homologué"

## TRÉSORS HOMOLOGUÉS

Voir Score Card.

## CLASSEMENT

Le classement sera établi en prenant en compte les scores.

## EN PJ

Fiche d'inscription complémentaire

Pitch Briefing

Score Cards

Décharge Aventurier

Conditions de participation aux épreuves de parapente FFVL

Règlement cadre FFVL des compétitions de marche et vol et de randonnée sur neige 31032020