

THE GAME BY ESF

REGLEMENT 2020

PRINCIPE DE L'EVENEMENT :

Evènement organisé par le SNMSF.

Nouveau concept d'échappée game à ski ou snowboard entièrement scénarisé avec découverte du domaine skiable de la station. La mission est de rejoindre différents points pour effectuer des épreuves type Airbag, Recherche DVA, slalom... pour obtenir des niveaux (or, argent, bronze) et résoudre des énigmes.

Il n'y a pas de notion de compétition, pas d'obligation d'effectuer toutes les épreuves ; cet évènement se déroule sur une journée complète.

Cet évènement est organisé pour la 1^{ère} édition 2020 dans la station du Grand-Bornand.

Date : Le Samedi 26 Janvier 2020.

CONDITIONS DE PARTICIPATION

The Game by ESF est ouvert à tous publics et toutes disciplines (ski, snowboard, télémark).

Un niveau minimum est recommandé (être capable d'évoluer sur tout type de piste) : 3^e étoile pour les enfants, 2^e degré pour les adultes.

Pour les enfants, obligation d'un accompagnement d'adulte(s) durant l'évènement.

Inscription par équipe de 2 à 5 personnes.

Le port du casque est conseillé.

Les concurrents autorisent, par cette participation, à la fois l'usage des noms et toutes photographies ou vidéos, que ce soit pour une exposition ou une publicité dans les médias, presses, radio, télévision ou à toutes fins promotionnelles des ESF.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions seront effectuées sur le site : <https://thegamebyesf.fr/>

Tarif : 50 € par personne avec forfait journée, accès aux parking, distribution de goodies, petit déjeuner et repas du midi, droit de jeu, participation au tirage au sort si succès lors de l'énigme finale.

N.B. : le pack forfait, goodies, roadbook sera remis à l'arrivée des participants lors de l'accueil des équipes le matin.

NATURE DES EPREUVES

- 1) **Recherche DVA** : Recherchez des éléments enfouies comme lors d'un secours en avalanche. Le niveau de difficulté de l'indice correspondra au nombre de coups de sonde effectués pour toucher l'objet enfoui.
- 2) **Slalom** : Passage chronométré du slalom Géant. La moyenne du temps total cumulé des différents équipiers sera comparée avec le temps de l'ouvreur pour juger la difficulté de l'indice.
- 3) **KL** : épreuve de vitesse sur une pente rectiligne. Passage individuel de chaque équipier. La vitesse moyenne des différents passages détermine le niveau de l'indice.
- 4) **Boardercross** : parcours chronométré de Ski X effectué en équipe. Le chrono référence est celui du dernier membre de l'équipe ayant franchi la ligne d'arrivée. Le temps est alors comparé avec le chrono de l'ouvreur pour obtenir la difficulté de l'indice.
- 5) **Airbag** : Le principe est uniquement de sauter sur l'airbag. Pas de note, le niveau de l'indice pour cette épreuve est calculé en fonction du nombre d'équipiers qui effectuent un saut.

- 6) **Biathlon** : Le but est d'effectuer une petite boucle en courant puis d'enchaîner 5 tirs avec carabine laser. Le % moyen des cibles atteintes déterminera le niveau de l'indice.
- 7) **Yooner** : Il s'agit d'un relais par équipe. Chaque équipier doit effectuer la descente en passant toutes les portes correctement puis remonter le yooner en haut du tracé. Le temps total effectué par le relais est le facteur de la difficulté de l'indice de ce défi.
- 8) **Descente synchro** : L'épreuve est par équipe en réalisant une descente synchro (enchaînement de virages en même temps) de façon coordonnée. La note artistique est jugée par le staff The Game et déterminera selon un barème, le niveau de difficulté de l'indice.
- 9) **Course d'orientation** : un petit parcours à effectuer à pieds combiné avec un recherche d'indices. Epreuve à réaliser par équipe pour trouver l'énigme de ce défi.

Un roadbook détaillant les points d'activités et d'énigmes sera fourni par l'organisateur

Les équipes pourront se déplacer librement sur le domaine skiable en choisissant l'un des trois pôles d'épreuves selon leur convenance.

Seule règle concernant l'enchaînement des défis : il est obligatoire d'effectuer les épreuves 1 et 2 de chaque pôle pour se présenter à l'épreuve numéro 3. Soit 1/2/3, soit 2/1/3.

Chaque activité ne peut être effectuée qu'une seule fois par les équipes.

Les équipes doivent **obligatoirement** se présenter au départ de chaque épreuve pour y être enregistrées.

TIRAGE AU SORT LOTS PARTENAIRES

Seules les équipes ayant trouvé l'énigme finale pourront être tirées au sort lors de l'After de l'évènement.

RESTAURATION

Une zone de restauration est mise en place par l'organisateur. Seuls les participants de THE GAME by esf munis d'un brassard rouge avec leur nom d'équipe pourront bénéficier du repas offert. Plage horaire définie par l'organisation.

ASSURANCE

En s'inscrivant à l'évènement, les participants sont couverts pour tout accident par le biais de l'assurance de l'organisateur.

MODIFICATION D'INSCRIPTION

Toutes demandes de modifications doivent être faite par mail, dans la rubrique CONTACT du site : <https://thegamebyesf.fr/>.

Il est possible d'inscrire un équipier supplémentaire avant la date limite et si le nombre total de participants n'est pas atteint. Un lien cliquable est affiché sur le site officiel.

SECURITE

Cet évènement se déroulant sur le domaine skiable ouvert au public, il est demandé à chaque participant de respecter les règles de sécurité en vigueur.

En cas de non-respect de celles-ci, l'organisateur se réserve la possibilité d'exclure l'équipe de la compétition.

ANNULATIONS

PAR LE PARTICIPANT :

Un remboursement par l'organisation est possible uniquement à l'aide d'un certificat médical ou par le biais d'un document attestant d'un cas de force majeure.

PAR L'ORGANISATEUR :

Les conditions météorologiques (vent, brouillard), le trop faible enneigement ou la fermeture d'une partie du domaine peuvent donner lieu à une annulation de l'évènement par l'organisation.

En cas d'annulation de l'épreuve, l'organisateur rembourse l'intégralité du montant de l'inscription à chaque équipe.