

PARCOURS DES DOUX

- Épreuve chronométrée
- Temps moyen
- Début du chrono
- Fin du chrono
- Délimitation de l'épreuve à suivre
- Liaisons
- Remontées mécaniques (respecter l'ordre alphabétique)
- Poste de secours
- Toilettes

CASQUE OBLIGATOIRE

Le début des épreuves chronométrées sera signalé par 2 oriflammes jaunes.
La fin des épreuves chronométrées sera signalée par 2 oriflammes roses.
Attention ! Votre chrono n'est pas enclenché si vous ne passez pas entre ces oriflammes et l'épreuve sera considérée comme non effectuée au classement. Pensez à ralentir légèrement avant de passer la ligne de départ et la ligne d'arrivée pour que votre chrono se déclenche correctement.

1 LE COQ DORT by ROSSIGNOL

Pistes que vous allez utiliser : BLEUE & ROUGE
D: 230 m D+: 0 m DISTANCE: 1,39 Km
Cette première épreuve est là pour vous mettre dans l'ambiance : vous n'êtes pas au Coq d'Or... ici, c'est le Coq Dort. Inutile de bomber le torse pour épater la galerie. N'oubliez pas que vous avez choisi d'endosser le dossard des « Doux ». Oui, vous pouvez jouer la gagne, mais la sécurité et le fair-play restent la règle du jeu. Côté parcours, on reste sur une base proche de l'an dernier, avec une petite différence : le départ se fera côté gauche. Ensuite, vous longerez la piste des Vallons pour enchaîner virages, petits mouvements de terrain, whoops et autres tape-cul parfaitement assumés. Le tracé a été pensé pour être ludique, joueur et accessible : de quoi se faire plaisir sans se faire peur... à condition de rester propre sur les appuis. Et sur le bas du parcours, l'ESF de Chantemerle va vous concocter un petit tracé sympa. Et si la légende dit vrai... un tunnel pourrait bien vous faire passer entre les pattes d'un coq. Oui, oui, ici, le coq dort... alors ne le réveille pas. Par contre, vous, restez bien réveillés : c'est chronométré d'en haut jusqu'en bas, donc ça ne compte pas pour du beurre.

2 TRÈS HOT WHEELS

Piste que vous allez utiliser : BLEUE
D: 110 m D+: 0 m DISTANCE: 760 m
Bienvenue dans le Funny Cross version Doux... mais ne vous fiez pas au mot « doux » : ça va être joueur, visuel, et relevé à souhait. Parce qu'on est dans les Hautes-Alpes, on a aussi prévu quelques HOT gourmandises au départ de Très Hot Wheels : bonbons acidulés pour les enfants, piments doux pour les grands... histoire de se mettre dans l'ambiance avant de lâcher les chevaux. Le départ sera unique, et il devrait faire son petit effet : un départ en zigzag, encadré par de beaux murs de neige d'1,20 m, façon mimilabyrithme, mais avec une vraie logique de tracé sinuose. Au début, vous ne verrez même pas vraiment vos adversaires... et c'est bien ça qui est drôle. Ensuite, cap sur un boardercross très fun, inspiré des circuits Hot Wheels : une version neige de nos fantasmes de mini-pilotes, avec mini-rollers, tunnel en escargot, whoops, épingles et autres mouvements de terrain qui vont vous secouer juste ce qu'il faut. (Sans looping, on vous rassure.) Ici, ça bouge, ça relance, ça peut se doubler... mais on reste vigilants. Ouvrez grand les yeux et, comme on a coutume de dire, regardez dans le rétro. L'ESF de Briançon viendra pimenter tout ça avec quelques portes et éléments supplémentaires, histoire que ce soit fun d'en haut jusqu'en bas. Un run ludique, rythmé, un peu foufou, très visuel... bref, le mode Grand Prix est bien actif.

3 LAMA START

Pistes que vous allez utiliser : VERTE & BLEUE
D: 32 m D+: 10 m DISTANCE: 300 m
Vous avez aimé le biathlon au J.O. ? Vous avez vibré derrière votre écran devant la sautée des Français ? On va vous faire vivre, à notre manière, votre première mass start... sauf que, comme on est joueurs, on a twisté le nom façon Lama Start. Sinon, ce ne serait pas vraiment le Grand Prix. Vous allez partir à plat... et finir à plat ! Pour commencer, posez votre matos : le début se fait sans ski, sans snowboard, mais pas sans se marier. On vous a préparé une bouclette de « pénalité » on ne peut plus touffue (oui, ici, tout le monde y passe). On a décidé de vous faire chevaucher un lama façon « hobby lama » : un bâton avec une tête de lama en peluche, inspiré du cheval-bâton. Et là, il faudra jouer le jeu jusqu'au bout : simuler le trot, le galop, voire le saut d'obstacles... on veut du style. Une fois cette bouclette passée (1 tour pour les petits, 2 tours pour les grands), place au pas de tir. Et là, on revient aux bases : comme au biathlon, il faut viser les cibles. Quand tout est validé, cap sur le spot où vous avez laissé votre matos. Ensuite, il faudra monter une butte en courant, chausser en haut, puis vous aventurer dans un sous-bois, avant d'enchaîner sur un grand virage relevé qui vous rapprochera de la ligne d'arrivée. Une épreuve courte, aussi drôle à regarder qu'à faire, où il faudra avoir un peu de jambes, un peu de sang-froid... et un vrai sens du panache. Ça va vous plaire ! Juré, craché ! Tout est chronométré : l'anneau de pénalité, le temps au tir, la montée, le chaoussage, la glisse... tout compte du début à la fin.



4 LA PISTE DANSANTE

Piste que vous allez utiliser : BLEUE
D: 62 m D+: 0 m DISTANCE: 480 m
Vous êtes inscrits chez les Doux, mais sur cette épreuve, dansez franchement... limite comme des Dingues ! Ici, on va tester votre dextérité et votre sens du rythme. Une piste passée sous la boucle à facettes, place au disc-golf. Chaque participant dispose de trois frisbees légers et d'une cible à atteindre depuis une marque au sol. Gardez votre matos aux pieds et visez ! Dès que votre premier « disc » entre dans la cible, vous pouvez poursuivre l'épreuve. En revanche, si aucun disque ne rentre, le concurrent devra enchaîner quelques pas de danse en mode disco, en guise de pénalité, avant de repartir. On veut vous voir vous remousser bien 20 secondes ! À la fin du long plat, un tunnel musical vous attend, et là, vous avez le droit de chanter à tue-tête avant de vous élaner sur un petit tracé façon piste de « bob ». Voilà globalement ce qu'il y a à savoir. Et si l'envie de vous rassasier se fait sentir, dites-vous que vous n'êtes pas si loin du « pit stop », qui viendra vous désaltérer et vous satisfaire si vous avez un petit creux. Pour ça, après cette épreuve, direction le bas du stade de l'Aravet, sans passer par l'épreuve du stade, qui sera cette année réservée aux « Dingues » uniquement. Et si l'envie de danser vous prend, le dance-floor du Pit Stop sera fait pour vous.



5 LE CHAT MALLOW & LA SOURIS VERTE

Piste que vous allez utiliser : VERTE
D: 35 m D+: 0 m DISTANCE: 340 m
Le nom de cette épreuve annonce la couleur. Vous êtes sur une piste verte... et ici, il va falloir jouer au chat et à la souris verte ! Cette épreuve ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de l'an dernier... et pourtant, vous allez encore l'aimer. Le jeu de mots est évident, limite facile, mais ne vous y trompez pas : tout ne sera pas aussi simple que vous l'imaginez. Le départ se fera en douceur, avec une promesse à l'arrivée : quelques Chamallows offerts par notre partenaire Haribo. Sauf qu'avant ça, le parcours est digne d'une fable de La Fontaine. Car oui, sur cette épreuve, vous allez emprunter une piste serpentine qui porte le nom d'un chat excessivement gourmand. Et si vous êtes attentifs le jour J, vous remarquerez que, cette année, quelques trous de souris feront office de raccourcis... à condition d'être haut comme trois pommes. Il faudra gérer votre allure, vos trajectoires et votre timing : partir trop fort peut vous piéger, partir trop doucement peut vous condamner à pousser sur les bâtons et donc à être au ralenti. Une épreuve « jeu », avec un esprit de poursuites : un côté chat, un côté trou de souris... et évidemment, on évite de se téléscoper. Le chrono s'arrête à votre passage entre les deux oriflammes, en bas de l'Easboarder... alors ne criez pas victoire trop vite !

Nouvelle règle à avoir en tête : une fois arrivés en bas de l'épreuve, les petits Doux, en plus de leur sucrerie moelleuse, auront droit à un petit jeu. Vous aurez l'opportunité de tourner la roue quine », ce qui peut vous rapporter de 0 à 1000 points. Mais le risque, c'est aussi de tomber sur une case pénalité de Dingue (-500 points). La case 49.3 vous permettra de décider vous-même du bonus... ou du malus. Attention donc que c'est à double tranchant. Et avec un beau sourire, même les grands auront le droit de tenter le diable.

6 MÊME PAS PEUR !

Piste que vous allez utiliser : NOIRE POUR VOUS FAIRE PEUR MAIS EN VRAI BLEU !
D: 105 m D+: 0 m DISTANCE: 600 m
Du côté de Monêtier cette année, oubliez le petit parcours pépère : on vous a préparé une épreuve qui fout la frousse... juste ce qu'il faut. Si vous voyez une araignée géante, dites-vous que vous êtes au bon endroit. Pour commencer, on vous propose de traverser un tunnel hanté ou plutôt d'un Coq commence à être flipant ? Ensuite, pour rester dans l'ambiance, on vous embarque dans un sous-bois type boarder, avec bruits flippants, fantômes qui gardent un oeil sur vous... et ne vous avisez pas de sortir du tracé ni de couper à travers la forêt : les fantômes des « tripes chaudes » ne feront qu'une bouchée de vous ! Rien d'insurmontable, mais il faudra rester sur le tracé, même si c'est cabossé. À ce moment-là de la journée, il y a des chances que les jambes commencent à tinter un peu, donc ouvrez grand les yeux pour ne pas louper la sortie... En soi, rien de sorcier. Hahahahahahaha.

7 L'INTERMINABLE TUNNEL DE FRÉJUS

Pistes que vous allez utiliser : VERTE & ROUGE
D: 410 m D+: 0 m DISTANCE: 2,60 Km
Cette année encore, le Grand Prix de Serre Chevalier se terminera au Pontillas, sur la commune de La Salle-Les-Alpes. Et comme le veut la tradition, sur la dernière épreuve, Doux et Dingues se mélangent : ici, c'est le principe du temps moyen qui rapporte le plus de points. Inutile donc de partir à fond car là, ce qu'on récompense, c'est la gestion. Respectez le code de la route... car oui, cette année, on vous plonge aux portes du tunnel de Fréjus. Une fois la barrière de péage passée, l'idée sera simple : trouver le bon rythme. Ni trop vite, ni trop doucement. Le clin d'oeil est assumé : comme dans le vrai tunnel de Fréjus, inutile de faire n'importe quoi. Tenez votre allure, restez propres, et c'est tout ce qu'il y a à savoir. Une épreuve simple comme « buongiorno » en vrai ! N'oubliez pas de passer la ligne d'arrivée avec un large sourire et les bras levés. La mascotte officielle KUI et le staff SCV vous remettront la médaille du mérite. Et sans langue de bois : vous l'aurez bien méritée. Si vous êtes contents... c'est que vous avez bien fait le Grand Prix. Et vous comprendrez enfin comment on a choisi le nom de la mascotte.
Épreuve en "temps moyen" : vous devez rallier l'arrivée en visant le chrono le plus proche, possible du temps moyen (ni trop vite, ni trop lent). En clair : la régularité = les points. Trop rapide ? Vous vous grillez. Trop prudent ? Vous risquez d'être lanterne rouge.

NOUVELLE RÈGLE : POUR FIGURER DANS LE CLASSEMENT, IL FAUT PASSER LA LIGNE D'ARRIVÉE AVANT 15H30.

SCORING / POINTS

Les points sont attribués en fonction du chrono sur chaque épreuve. Le classement général est établi au cumul des points.

N'oubliez pas que vous devez IMPÉRATIVEMENT FAIRE LES ÉPREUVES DANS L'ORDRE. Pour constituer le classement par équipe, on additionne le cumul des points par épreuve.

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE	ÉPREUVES N°1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6	TEMPS MOYEN - ÉPREUVES N°7
Vainqueur de l'épreuve	2750 points	
du 2 ^{ème}	2500	du 1 ^{er} au 100 ^{ème}
du 3 ^{ème}	2250	du 101 ^{ème} au 200 ^{ème}
du 4 ^{ème} au 10 ^{ème}	1800	du 201 ^{ème} au 300 ^{ème}
du 11 ^{ème} au 20 ^{ème}	1600	du 301 ^{ème} au 400 ^{ème}
du 21 ^{ème} au 50 ^{ème}	1400	du 401 ^{ème} au 500 ^{ème}
du 51 ^{ème} au 100 ^{ème}	1200	du 501 ^{ème} au 600 ^{ème}
du 101 ^{ème} au 200 ^{ème}	1000	du 601 ^{ème} au 700 ^{ème}
du 201 ^{ème} au 300 ^{ème}	800	du 701 ^{ème} au 800 ^{ème}
du 301 ^{ème} au 400 ^{ème}	600	du 801 ^{ème} au 900 ^{ème}
du 401 ^{ème} au 500 ^{ème}	500	du 901 ^{ème} au 1000 ^{ème}
du 501 ^{ème} au 600 ^{ème}	400	du 1001 ^{ème} au 1100 ^{ème}
du 601 ^{ème} au 700 ^{ème}	300	du 1101 ^{ème} au 1200 ^{ème}
du 701 ^{ème} au 1276 ^{ème}	200	du 1201 ^{ème} au 1276 ^{ème}

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT !

L'Office du Tourisme vous propose une animation Bungee Ejector : vous êtes installé(e) dans un harnais, attaché(e) à des élastiques, puis... propulsé(e) vers le haut pour quelques secondes de sensations (le temps de se dire en l'air, "pourquoi j'ai dit oui" ?). C'est accessible à tous : même si la sensation est dingue, les doux sont évidemment les bienvenus. C'est gratuit, et c'est aussi fun à regarder qu'à tester ! Vendredi : Place du Serre d'Algie... Samedi : au niveau du Pontillas

TICKETS D'OR & DE PLATINE

Cette année, on a caché sur le domaine des tickets d'or & de platine. Entre chocolaterie et grosses certifs, la ref est cadeau. Si vous avez la chance d'en trouver un pendant le Grand Prix, ramassez-le et gardez-le précieusement : il vous permettra de repartir avec un lot lors de la remise des prix. On ne vous en dit pas plus... mais une chose est sûre : ça vaut le coup de garder les yeux bien ouverts entre deux épreuves. Et peut-être qu'en scrollant sur l'Instagram du GPC, vous aurez droit à quelques indices en story.

BLIND TEST GÉANT !

Cette année, DJ Vinc (oui oui, un vrai DJ mobile à skis), accompagné de son binôme, va débambuler sur le domaine pendant le Grand Prix. Leur mission ? Mettre l'ambiance sur les pistes... et vous faire gagner des lots avec des blind tests improvisés avec une grosse thématique année 80 ! Si vous entendez le son au détour d'une piste, tendez l'oreille, freinez proprement, et préparez-vous à dégainer le bon titre.

VENDREDI 20 MARS 2026
 LA RECONNAISSANCE



All mountain reborn.
ARCADE 94
ROSSIGNOL



UN GRAND MERCI À NOS PARTENAIRES

Serre Chevalier

ROSSIGNOL, SUN VALLEY, AME, Futuroscope, Mustela, iana, DYNASTAR, AZR, CAISSE D'ÉPARGNE, HABIBO, RECCO, Sacré Billy, TECHNO ALPIN, REGION SUD

UN ÉVÉNEMENT ORGANISÉ PAR

© 2026 / NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE / MISE EN PAGE : MOÏS MERLE (AVEC L'AIDE DE @MORITZ.ADM.SCHMITZ) CREDITS PHOTOS : PIERRE MOREL & ALPES PHOTOGRAPHIES

IANA - L'énergie qui t'accompagne jusqu'au sommet.



BE FROID INTENSE, BRUINE DE MASSAGE APRILIGHT, CRÈME CHAUFFANTE RELAXANTE

99% NATURAL, 99% NATURAL, 98% NATURAL

iana

iana.france

Une gamme de soins à appliquer

NOUVEAU !
LA TOURTONNERIE BRIANÇON

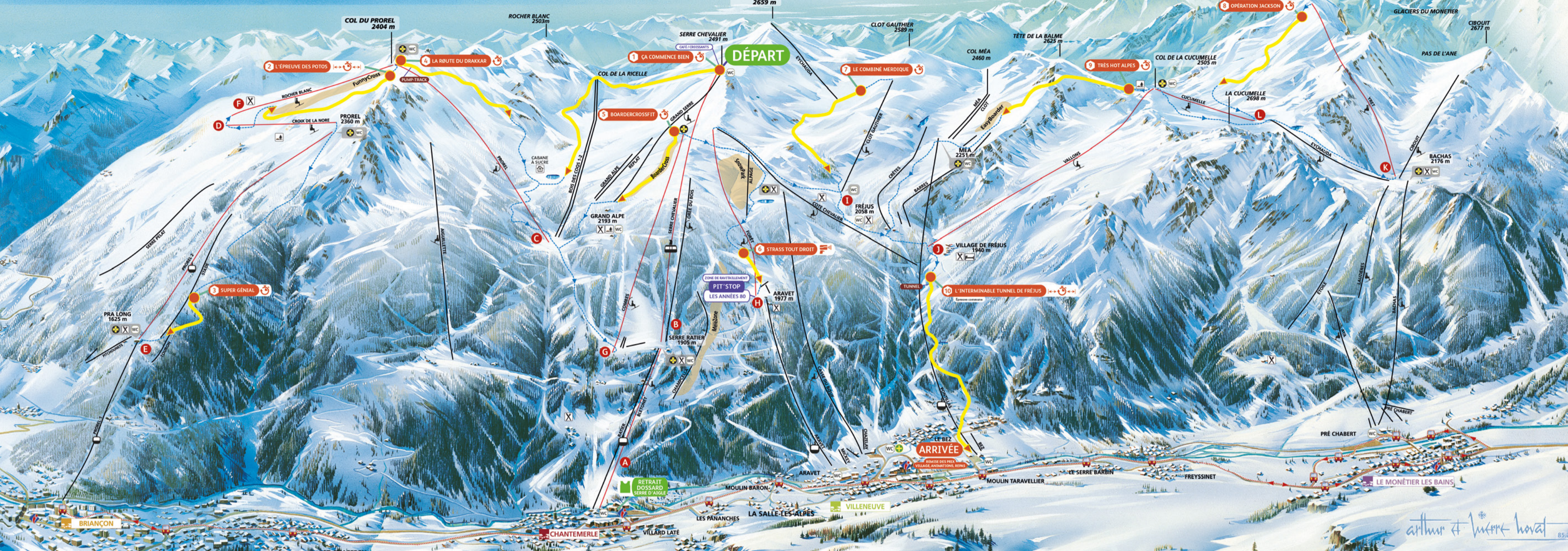
SPECIALITES
TOURTONS - RAVIOLES
GRATINS D'OREILLES D'ANES

A EMPORTER - SUR PLACE
FORMULES BOISSONS
ET SALADES

6 AVENUE DU GENERAL BARBOT
TEL : 09 83 84 52 53
WWW.TOURTONS.COM

GRAND PRIX DE PARCOURS DES "DINGUES"

LA COURSE LA + FOLLE DU PAYS!



INFORMATIONS

ACCUEIL AU SOMMET AVEC BOISSONS CHAUDES (CAFÉ, THÉ...) ET MINI VIENNOISERIES

Chaque participant recevra un bracelet RFID qui permettra de vérifier les points de passage, de chronométrer les différentes épreuves et avec l'aide de calculs savants, d'établir un classement par équipe et individuel.

Chaque participant devra respecter l'ordre des épreuves pré-défini dans les plans ci-contre.

Le port d'un DVA type ARVA est obligatoire pour les participants qui emprunteront le parcours des « dingues ».

Le port du casque est obligatoire pour les « doux » et les « dingues ».

Le port d'une protection dorsale est fortement recommandé.

Les équipements indispensables d'une journée de ski classique sont recommandés (lunettes ou masques, gants, crème solaire, gourde, écocup...)

LE BRACELET DE CHRONOMÉTRAGE DOIT ÊTRE PLACÉ À L'EXTÉRIEUR DE LA CHAUSSURE DROITE.
Ne pas mettre dans un sac à dos, ni au poignet.

Après avoir passé la ligne d'arrivée, il est obligatoire de nous rendre votre bracelet RFID et votre dossard.
On vous remettra, en échange, le ticket repas / boisson, et les goodies du Grand Prix.

CECI N'EST PAS LE PLAN DES PISTES

Il s'agit du dépliant présentant les parcours des « doux » et des « dingues » pour l'événement du Grand Prix de Serre Chevalier 2026, sous réserve des conditions météorologiques et nivologiques. Seules les remontées mécaniques et les pistes utilisées pour les épreuves sont représentées pour orienter les participants. Merci de vous référer au plan des pistes du domaine skiable pour avoir une vision d'ensemble du domaine et des remontées.

POUR ACCÉDER AUX DÉPARTS, VOICI LES POSSIBILITÉS :

- Télécabine Ratier > Téléphérique
- Télécabine Pontillas > Télésiège Côte Chevalier >> Télésiège Grand Serre
- Télésiège Casse du Boeuf > Téléphérique
- Télésiège Casse du Boeuf > Télésiège Combes >> Télésiège Grand Serre

SAMEDI 21 MARS 2026 LA COURSE

OUVERTURE DE LA PREMIÈRE REMONTÉE

Ouverture exceptionnelle le samedi 21 mars

- Télécabine Ratier (Chantemerle) à 7h30
- Télésiège Casse du Boeuf (Villeneuve) à 7h30
- Télécabine du Pontillas (Villeneuve) à 7h30

CONSULTEZ LES HORAIRES DE LA NAVETTE VALLÉE

Ligne 6 : Briançon <-> Le Monétier Les Bains sur monatigo.fr

DÉPARTS

Sommet Téléphérique à Chantemerle
9H : 1^{er} départ des « dingues » par vague de 6
9H : 1^{er} départ des « doux » par vague de 6

PONTILLAS Ouvert à tous.

12H - 17H : Repas offerts à tous les participants (sur présentation du ticket repas). Une boisson offerte à tous les participants sous la tente La Tourment (sur présentation du ticket boisson)

À PARTIR DE 11H
Animation musicale.

ANIMATIONS AIRE D'ARRIVÉE
Animations sur place : coloriage géant, photobooth, bungee ejector, château gonflable, atelier maquillage, jeu « La roue qui tourne », buvette, jeux en bois, stand de sensibilisation à la sécurité sur les pistes avec Les Patrouilleurs, stands partenaires (Iana, Mustela, Rossignol, Sun Valley, AZR, Tourton(s) du Champsaure, Elvir d'Isabelle, RECCO, Caisse d'Épargne...) & Animation musicale au bar le Off Piste jusqu'à 19h.

15H30 : REMISE DES PRIX

Petit format, grande protection sur les pistes : **le stick solaire SPF 50 pour toute la famille.**



mustela®
www.mustela.fr @ mustela.france

PARCOURS DES DINGUES

- Épreuve chronométrée
- Remontées mécaniques (respecter l'ordre alphabétique)
- Temps moyen
- Épreuve flashée
- Début du chrono
- Fin du chrono
- Délimitation de l'épreuve à suivre
- Liaisons

CASQUE ET DVA OBLIGATOIRES

Le début des épreuves chronométrées sera signalé par 2 oriflammes jaunes.

La fin des épreuves chronométrées sera signalée par 2 oriflammes roses.

Attention ! Votre chrono n'est pas enclenché si vous ne passez pas entre ces oriflammes et l'épreuve sera considérée comme non effectuée au classement. Pensez à ralentir légèrement avant de passer la ligne de départ et la ligne d'arrivée pour que votre chrono se déclenche correctement.

SI LA FATIGUE SE FAIT SENTIR, AUCUNE OBLIGATION : VOUS POUVEZ SAUTER UNE ÉPREUVE.

- Dans ce cas, l'épreuve sera comptée 0 point.
- Le classement se fait au cumul des points (pas au temps) : sauter une épreuve ne vous avantage donc pas... (on précise ça pour les petits mains).



SUN VALLEY
So FREE
photo: Louis Billy

1 CA COMMENCE BIEN by IANA

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE

Piste que vous allez utiliser : BLEU & ROUGE
D:-287 m D+:46 m DISTANCE:1,29 Km

D'entrée de jeu, cette épreuve va vous mettre dans le bain. Comme ce bon vieux Albert Einstein, vous risquez de tirer la langue mais tout va bien se passer. Déjà culte en 2024, on repropose à nouveau cette épreuve cette année parce que oui : vous aviez adoré la détester. Pour les petits nouveaux, on parie que vous allez trouver ça facile au début, limite gentil, mais vous allez vite pester quand il faudra déchausser pour monter en contres, le col de la Ricelle direction le sommet du téléski du Bots des Coqs, pour basculer sur « la Marie-Thérèse ». Rien de bien sorcier, mais tout va se jouer sur votre glisse sur la première portion et la façon dont vous avalez ce petit D+. Prenez ça comme un petit remontant. Le départ, par vagues de 8, donnera le ton : on verra vite qui a fait. Dans tous les cas, impossible d'emmagasiner assez de vitesse pour éviter de déchausser donc attendez-vous à remonter la pente à patte. À noter : le point de passage en haut du téléski est obligatoire, donc n'essayez pas de couper, au risque de manquer un point de passage chrono. L'arrivée se situe en bas du « Petit Alpe ». Pas de folie sur la dernière descente... Au Grand Prix, l'important, c'est de participer et de relayer la ligne d'arrivée.

2 L'ÉPREUVE DES POTOS

ÉPREUVE TEMPS MOYEN

Piste que vous allez utiliser : VERTE
D:-90 m D+:8 m DISTANCE:640 m

Sur cette nouvelle épreuve, pas de grande difficulté, mais il faudra avoir les yeux grands ouverts ! Avant de vous élaner bille en tête, il faudra trouver un binôme avec qui faire la descente. Ça peut être un pote, votre future femme, un participant au hasard que vous ne connaissez pas... peu importe : la règle, c'est d'être attaché à la personne, au sens figuré bien sûr ! On ne va pas vous menotter, ne vous emballez pas... mais on va vous demander de tenir un lien, et donc de faire vraiment l'épreuve sans lâcher ce « lien » (sauf en cas de chute, évidemment). La suite, c'est un petit slalom entre des potos. Alors oui, on aurait adoré inviter tous vos potos pour que vous puissiez slalomer entre eux... mais pas « potos », on entend bien autre chose. On ne vous en dit pas plus ! Soignez vous appuis, faites de belles courbes, suivez le parcours, faites la casquette avec votre binôme... d'autant que, pour engranger un max de points, il faut être dans la moyenne. N'avez donc pas en tête de partir sur un : « On le fait ensemble ? Tout schuss ? ». À la fin, il faudra légèrement craphuter pour passer la ligne d'arrivée, où se trouve la cellule. Guettez bien les oriflammes « roses » ! Le genre d'épreuve qui rebat les cartes, donc soyez de fins stratèges si vous visez le haut du classement.

3 SUPER GÉNIAL

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE

Piste que vous allez utiliser : ROUGE

À défaut d'un petit run de freeride avec l'épreuve « La Dame déneige », on vous propose une Super G façon géant ! Si le Super G est une épreuve olympique, le Super Génial est une épreuve du Grand Prix qui vous demande d'être en forme olympique. Le principe est simple : vous faire passer entre portes rouges et portes bleues, mais sur un terrain jaugé où la neige peut être damée, glacée, trafoïlée... Les portes ne sont pas là pour décorer, donc il ne faudra pas chercher à tirer tout droit, au risque de vous voir disqualifiés ! Cette épreuve ne compte pas pour du beurre, donc soyez solides sur vos appuis, n'en tenez pas rigueur à Dame Nature, et préparez-vous à un Super G vraiment génial ! Ce passage par Briançon vous offrira un beau point de vue sur la cité Vauban. L'ESF de Briançon et son DT en effet vont concocter un parcours aux petits oignons, alors prenez-vous au jeu des portes à passer. Et si vous entendez parler de bananes, dites-vous juste que tout va bien se passer ! Skiez avec la banane, mais faites attention en cas de dérapage. Évidemment, restez lucides, car si vous étiez un pur super-géantiste comme Luc Alphand ou Nils Allgöer, ça se saurait. La légende dit que si vous gagnez cette épreuve, vous pourrez rejoindre le clan français en 2030...

4 LA ROUTE DU DRAKKAR

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE

Pistes que vous allez utiliser : BLEUE & NOIRE
D:-76 m D+:0 m DISTANCE:800 m

Là, on est pile dans une épreuve signature : décalée, mais pas cadeau. Ce n'est pas une épreuve « pépère »... loin de là ! On vous êtes inscrits chez les Dingues, n'est-ce pas ? En prime, ce dingue de Pierre Vaultier va pimenter l'épreuve comme il se doit, et on espère que vous n'aurez pas le mal de mer. Armé de sa pelle, avec la complicité du service damage de SCV, il va vous concocter une sorte de pump track où il faudra avoir le pied marin pour dompter les vagues de bosses. Réveillez le Viking qui sommeille en vous... et faites confiance aux équipes de Ski Expérience pour vous secouer avec un petit brévaige dès le départ. Faites équipe avec « More Direction », car il y aura deux descentes à gérer ! Vous n'êtes pas obligés de lever le coude, évidemment. Ensuite, après un départ qui vous chahute, ça va vers la piste d'Arthur Bauchet, bossée à souhait. Une piste noire, bien raide... et quand vous allez vous retrouver sur le mur de bosses naturelles, vous allez vite comprendre. Le run est court, mais intense. Allez-y à votre rythme : ne vous faites ni bosse, ni bleu, ni quoi que ce soit, car cette route du Drakkar ne sera pas de tout repos !

5 BOARDERCROSSFIT

ÉPREUVE BONUS À LA CLÉ CHRONOMÉTRÉE

Piste que vous allez utiliser : BLEUE
D:-146 m D+:0 m DISTANCE:1 Km

Le nom annonce la couleur douleur : un boardercross... avec un petit supplément « fit » qui pique. Au programme, un départ façon CrossFit, histoire de se faire les jambes avant de vous lancer dans un boardercross joueur à souhait. Évitez de vous prendre les pieds dans les élastiques jonchés au sol, qui sont là justement pour corser le départ et donc un côté crossfit avant de vous envoyer dans le boarder. Sur le reste du parcours, vos guibolles vont chauffer : gainage, explosivité, relâches... Vous allez aimer nos whoops, nos virages relevés, et tutti quanti. Le départ à plat, en courant, par vagues de quatre, donnera le ton. Ne partez pas dans le rouge dès le début : cette épreuve va déjà tester votre résistance. Et surtout, n'oubliez pas : au Grand Prix, le fair-play prime. Les réflexes inutiles ne servent à rien. Le chrono s'arrête lorsque vous passez entre les deux oriflammes en bas du boardercross : ne criez pas victoire trop vite... il vous reste encore un paquet d'épreuves ! Et si vous êtes un King (ou une Queen), bonne nouvelle : cette année, celles et ceux qui battent le temps de référence de Pierre Vaultier, double champion olympique, repartent avec un bonus de 500 points, qui s'ajoutent au score de l'épreuve.

6 STRASS TOUT DROIT

ÉPREUVE ÉPREUVE FLASHÉE

Piste que vous allez utiliser : ROUGE
D:-125 m D+:0 m DISTANCE:400 m

Si d'habitude, sur le Grand Prix, l'épreuve du stade de l'Aravet se veut serpentine à souhait, cette année, comme son nom l'indique presque, on vous propose de plus ou moins tracer tout droit. Évidemment, c'est surtout un jeu de mots et un clin d'oeil aux années 80, donc allez-y à votre rythme et ne vous prenez pas pour un dur à cuire pour épater la galerie. Vous pouvez faire des virages, du chasse-neige... même si aller plus ou moins vite vous fera gagner des points. Inspirés par les années 80, on s'est dit : et si on proposait une sorte de petit KL pour les Dingues ? L'ESF de Villeneuve est partante pour encadrer tout ça comme il se doit. Tenez la ligne, partez plus bas si ça vous rassure, et ne vous laissez pas aspirer par le terrain : relevez-vous avant la cassure finale. Soyez stratèges, soyez eighthés à souhait. Ce n'est pas parce que c'est « tout droit » qu'il faut y aller comme un kalu. La meilleure manière d'engranger des points, ce sera de viser une pointe à 80 km/h. Notez que le score est maximal à 80 km/h, puis il diminue si vous êtes en dessous ou au-dessus. Au-delà de 89 km/h : score plancher. Mieux vaut y aller mollo que faire trop le fappadingue.



7 LE COMBINÉ MERDIQUE

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE

Pistes que vous allez utiliser : NOIRE, BLEUE & HORS-PISTES
D:-230 m D+:25 m DISTANCE:1,35 Km

Le combiné merdique, c'est une épreuve combo qui mélange plusieurs galères dans la même galère. Au final, une épreuve qui portera bien son nom... et qui risque de créer des écarts. Au départ, après avoir déclenché votre chrono, on vous propose de réveiller la Julia Simon qui sommeille en vous : ici, pas d'épreuve à la carte... il faudra être bon au tir, point. Une fois vos cibles validées, place à la glisse : un bon tout schuss pour limiter la marche (ou le pas de patineur), parce que oui... le plat est long. Très long même remontant. Et là, il faudra tenter de faire du grand Johannes Klaebo pour s'imposer ! Et une fois de plus, vous allez en baver un peu, avant de basculer sur la « Châteliss », un petit freeride qui vous amènera sur la fin de l'épreuve. Tâchez de ne pas louer la cellule d'arrivée donc pour ça ne cherchez pas les raccourcis et suivez le balisage.

8 OPÉRATION JACKSON

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE

Piste que vous allez utiliser : HORS-PISTES
D:-300 M D+:15 M DISTANCE:800 M

C'est enfin le retour de cette épreuve mythique. Croisons les doigts pour que les conditions soient au rendez-vous, car si on parvient à la tenir, ça risque d'être votre run préféré. Pour parler purement du spot, « Jackson », c'est un hors-piste bien connu à Serre Chevalier, du côté de Monet'. Une portion pas « facile-facile » et qui requiert de la sérénité. Au départ, il faudra monter patte blanche : équipement DVA obligatoire (à minima ceinture Recco), car vous sortez clairement des sentiers battus. Vigilance obligée : c'est la règle n°1 en montagne. Allez-y à votre rythme : quand la neige est transformée, les erreurs arrivent vite. Donc molo l'astico ! Faites attention aux « requins » et profitez du spot carte postale. Des équipes du Bureau des Guides de Serre Chevalier et de Briançon seront au départ pour vous donner les consignes et vous prêter main-forte, notamment au niveau du passage du rocher à grimper à mi-parcours. Monet', c'est en quelque sorte la principauté de Serre Chevalier. ;)

9 TRÈS HOT ALPES by DYNASTAR

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE

Piste que vous allez utiliser : HORS-PISTE
D:-215 m D+:107 m DISTANCE:1,75 Km

Cette épreuve, vous l'avez aimée l'an dernier, donc on la remet au programme. De quoi rajouter un peu de piquant... au sens propre comme au figuré. Inspirée des interviews « Hot Ones », on a décidé de tester à nouveau votre résistance au feu. Bienvenue sur un très beau run des Hautes-Alpes. Un loosooong run même, qu'on a imaginé Très Hot Alpes. Un seul itinéraire cette année : une ribambelle de trucs qui piquent au départ, les cuisées en feu à la montée, puis un point de vue unique une fois en haut, avant de basculer sur un run ouvert et fort sympathique... si le brouillard ne s'invite pas à la dernière minute. Ici, pas d'entre-deux : soit vous vivez un enfer, car la montée, ce n'est pas votre truc, soit ce sera un moment divin... mais dans tous les cas, ça pique. Quelle échelle de Scoville êtes-vous capable d'affronter ? Et surtout : quel temps allez-vous mettre dans la montée ? Parce que l'ascension en direction de l'ancien télésiège de la Balme, ce ne sera pas une petite balade de santé. Mais une fois au sommet : panorama à couper le souffle... avant de basculer sur la face sud, qui vous fera arriver vers le Méa. Attention : c'est l'avant-dernière épreuve, les guibolles chauffent, donc ne vous mettez pas dans le rouge... Clairement l'épreuve qui va vous mettre une fringale, mais l'arrivée est proche et bientôt, ce sera l'heure de passer à table. Bon appétit, bien sûr !



SCORING / POINTS

Les points sont attribués en fonction du chrono sur chaque épreuve. Le classement général est établi au cumul des points. **N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS DEVEZ IMPÉRATIVEMENT FAIRE LES ÉPREUVES DANS L'ORDRE.** Pour constituer le classement par équipe, on additionne le cumul des points par épreuve.

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE	ÉPREUVES N°1/3/14/5/16/17/18/19	TEMPS MOYEN - ÉPREUVE N°2/10	ÉPREUVE FLASHÉE	ÉPREUVE N°6 - STRASS TOUT DROIT
Vainqueur de l'épreuve	2750 points			
le 2 ^{ème}	2500	du 1 ^{er} au 100 ^{ème}	200	≤ 74 Km/h
le 3 ^{ème}	2250	du 101 ^{ème} au 150 ^{ème}	300	75 - 79 Km/h
du 4 ^{ème} au 10 ^{ème}	1800	du 151 ^{ème} au 200 ^{ème}	400	80 Km/h
du 11 ^{ème} au 20 ^{ème}	1600	du 201 ^{ème} au 250 ^{ème}	500	81 - 82 Km/h
du 21 ^{ème} au 50 ^{ème}	1400	du 251 ^{ème} au 300 ^{ème}	700	83 - 85 Km/h
du 51 ^{ème} au 100 ^{ème}	1200	du 301 ^{ème} au 350 ^{ème}	900	86 - 88 Km/h
du 101 ^{ème} au 200 ^{ème}	1000	du 351^{ème} au 450^{ème}	1200	≥ 89 Km/h
du 201 ^{ème} au 300 ^{ème}	800	du 451 ^{ème} au 500 ^{ème}	900	1000
du 301 ^{ème} au 400 ^{ème}	600	du 501 ^{ème} au 550 ^{ème}	700	2100
du 401 ^{ème} au 500 ^{ème}	500	du 551 ^{ème} au 600 ^{ème}	500	2750
du 501 ^{ème} au 600 ^{ème}	400	du 601 ^{ème} au 650 ^{ème}	400	2500
du 601 ^{ème} au 700 ^{ème}	300	du 651 ^{ème} au 700 ^{ème}	300	2000
du 701 ^{ème} au 750 ^{ème}	200	du 701 ^{ème} au 750 ^{ème}	200	1500

ATELIER

Sur l'aire d'arrivée, retrouvez le stand de sensibilisation à la sécurité et au secours en avalanche ! Avec des formateurs secouristes de chez Recco et l'association « Les Patrouilleurs », vous pourrez échanger sur la sécurité, tester vos connaissances et prendre des conseils sur les matériels de secours avalanche et leur technique d'utilisation : Détecteurs de Victime d'Avalanche (DVA), peltetage, sondage, Sac Air Bag et Technologie Recco.

MERCI 1000 FOIS

Un tel événement ne pourrait pas se tenir sans l'aide de nombreuses entités. On tient à remercier chaleureusement celles & ceux qui aident particulièrement à la tenue de cet événement hors-normes. Un énorme merci à eux ! Précisément ce merci s'adresse à l'ESF de Briançon, de Chantemerle, de Villeneuve et Monétier, Ski Expérience, ESI Génération, ESI Monétier, l'école de Ski & Snowboard Oxygène de Serre Chevalier, Ski Connections, les bureaux des guides et accompagnateurs de Serre Chevalier et Briançon, l'UCPA de Serre Chevalier, les nombreux bénévoles qui nous aident en amont ou éventuellement le jour J à la réussite de l'événement, évidemment le personnel de SCV impliqué dès la première heure, sans oublier les équipes de l'OT de Serre Chevalier, les nombreux socios pro de la station qui nous aident à fédérer autant de participants, l'ensemble des maires de Serre Chevalier Briançon, mais aussi le soutien sans faille des partenaires du Grand Prix. On espère évidemment l'avoir oublié personne, mais en vrai, on n'oubliera pas de vous dire merci, car on sait 0 combien ce soutien est important.