



UN GRAND MERCI À NOS PARTENAIRES



UN ÉVÈNEMENT ORGANISÉ PAR
@GRANDPRIXDESERRECHEVALIER
@SERRECHEVALIER.GRANDPRIX
@AIGLEOS
@LA_BANDERORIGINALE

© 2025 / NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE / MISE EN PAGE : MORIS MERLE (AVEC L'AIDE DE BIENVEILLANCE)

PARCOURS DES DOUX

- Epreuve chronométrée
- Allez ni trop vite ni trop doucement !
- Début du chrono
- Fin du chrono
- Délimitation de l'épreuve à suivre
- Liasons
- Remontées mécaniques
- Respectez l'ordre alphabétique
- Poste de secours

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 LA DIAGONALE DES DOUX
Pistes que vous allez utiliser : BLEUE & ROUGE

On commence tout doux avec le départ habituel sur la piste des Vallons. Donnez de la voix, tapez dans les bâtons, bref, faites-nous un joyeux bordel, car côté orga, on adore l'ambiance qui plane chaque année au départ du Grand Prix. À gauche, les dingues, à droite les doux, et une séparation de la piste qui évite les croisements, évidemment. Vous allez démarrer en descendant une ligne droite à aborder sans faire les dingues ! Ici, c'est la diagonale des doux, donc ne cherchez pas à faire les doux. (Vous avez la réf ?) Après ce départ en douceur, on vous propose quelques woops, des virages relevés et ensuite un petit parcours ludique tracé par l'ESF de Chantemerle, qui sera joueur à souhait. Et si, habituellement, le parcours vous emmène dans le légendaire « canyon de la mort », cette année, on change un peu et il faudra traverser sur la droite pour rejoindre le bois des Coqs ! Rien de tel pour vous réveiller et être comme un coq en pâte le reste de la course.

2 SUPER SONIC
Piste que vous allez utiliser : BLEUE

Voilà une épreuve où il sera possible de bombarder tel un avion supersonique... ou pas ! Vous allez partir à plat, ou presque, et il faudra regagner les lacets du Funnycross, qui vous réserve quelques beaux mouvements de terrain. Mais avec un peu de chance, vous serez désigné pour prendre un départ avec un peu d'élan afin de traverser ce long plat « rebondissant » en étant plus proche du hérisson bleu que de la tortue. Ça, c'est le facteur chance qui vous le dira ! Quoi qu'il arrive, après avoir passé les bosses un peu « tape-cul », vous devrez traverser trois anneaux jaunes pour arriver en forme olympique au niveau du tunnel en escargot. Vous pouvez vous doubler, mais évidemment, restez vigilants, ouvrez grand les yeux et, comme on a coutume de dire, regardez dans le rétro. C'est chronométré, d'en haut jusqu'en bas, donc évidemment, cette épreuve Super Sonic ne compte pas pour du beurre ! D'autant plus pour les moins de 12 ans, car le ou la meilleure se verra offrir par Dynastar une sublime paire de skis.

3 LA FORÊT INTERDITE
Pistes que vous allez utiliser : ROUGE & UN PETIT HORS-PISTE

Les fans d'Harry Potter auront sans doute compris que le nom de cette toute nouvelle épreuve du Grand Prix fait référence à l'immense forêt bordant l'enceinte du château de Poudlard. Avant de vous aventurer dans ce sous-bois, vous devrez vous présenter à la porte de départ de cette épreuve, qui vous fera prendre la voie 9/3/4 avant d'emprunter les serpents de ce parcours, situé en partie sur la piste rouge des Saludes avec une petite partie dans un mini hors-piste accessible. Pas impossible que, lors de votre passage dans la forêt, vous croisiez Hedwige ! Ça va être chouette. Allez aussi vite que si vous étiez aux commandes d'un Nimbus 2000, mais n'oubliez pas que pour engendrer un max de points sur cette épreuve, il ne va ni aller trop vite, ni trop doucement. Le Grand Prix, c'est magique quand on y pense. Pas d'arrêt à la Cabane à Sucre cette année, mais on s'y retrouve le dimanche pour sucrerie et un DJ set endiablé de Mosimann.

4 LA GLISSADE D'OBÉLIX
Piste que vous allez utiliser : BLEUE

Encore une nouvelle épreuve qui fait son apparition au Grand Prix 2025 ! Son nom fait référence à une attraction récente du Parc Astérix, donc ne vous étonnez pas si vous croisez en chemin quelques sangliers, un menhir et des réfs à vos Gaultois préférés. Jetez un œil par-ci, par-là, on aime cacher des surprises. L'épreuve commencera par la traversée d'un tunnel, et la première partie, plutôt plate, s'aborde sans grande difficulté. Après le plat, quelques virages vous feront glisser dans un petit parcours ludique. Tâchez de ne loucher aucune porte et, une fois dans le dévers, allez-y mollo... sauf si vous êtes tombé dans la marmite étant petit ! Vous ne serez pas loin du « Snowpark Astérix ». Et si l'envie de vous rassasier se fait ressentir, dites-vous que vous n'êtes pas si loin du « pit stop », qui va vous désaltérer et vous satisfaire si vous avez un petit creux. Ça, après cette année, mais on s'y retrouve le dimanche pour sucrerie et un DJ set endiablé de Mosimann.

5 COMPLÈTEMENT MARTEAU
Piste que vous allez utiliser : BLEUE

Encore une épreuve qui risque de bien porter son nom ! D'une part, vous allez emprunter la piste du Marteau, mais comme on aime pimenter les épreuves, il faudra, au départ, faire preuve de dextérité... avec un marteau. Vous allez devoir planter un clou dans du bois pour rehausser votre matos et continuer l'épreuve. Tant que le clou n'est pas planté, vous ne partez pas. Bon, en lisant ça, vous devez soit ne rien comprendre, soit vous dire qu'on est complètement marteau... Mais rassurez-vous, le jour J, tout sera plus clair. Apprenez par cœur la chanson « Si j'avais un marteau » de Claude François, histoire de nous cloquer le bec le moment venu. Car oui, cette épreuve ne manquera pas de challenge et il n'est pas impossible qu'un mini karadoké s'invite au cœur de cette épreuve. C'est une épreuve au temps moyen, donc s'il aux pieds, inutile de bombarder comme des kalus. Pour engranger un maximum de points, il faut aller ni trop vite ni trop doucement. L'arrivée se situe non loin de celle de l'ancien télésiège du Clos du Lièvre... mais là, il faut vraiment être amoureux de Serre Che depuis des lustres pour le savoir. Suivez la flèche, faites coucou aux bénévoles... et ne vous inquiétez pas, vous ne vous perdrez pas ! L'épreuve est assez longue, on espère juste que vous n'allez pas en avoir marre... tôt !

6 LE CHAT MALLOW & LA SOURIS VERT
Piste que vous allez utiliser : VERTE

Cette épreuve ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de l'année dernière et pourtant, quelques nouveautés sont au programme. Le jeu de mots est évident, limite facile, mais ne vous y trompez pas : tout ne sera pas aussi simple que vous ne l'imaginez ! Le départ, lui, se fera en douceur, avec la promesse qu'une fois en bas, quelques Chamallows vous attendront. 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 font office de raccourcis... À condition d'être haut comme trois pommes ! Quelques virages et des woops risquent de vous chatouiller, et pour rendre le tout encore plus fabuleux, en plus d'un « géant vert », il faudra passer entre les ailes d'un aigle royal et vous aurez droit à un virage en escargot qui vous plongera dans un tunnel. C'est imagé, mais en vrai, si vous ouvrez bien les yeux, vous verrez qu'on ne dit pas de bêtises. Le chrono s'arrête lors de votre passage entre les deux oriflammes en bas du easyborder, donc ne criez pas victoire trop vite !

Une nouvelle règle à avoir en tête cette année : si vous arrivez en bas de l'épreuve « Le chat Mallow & la souris verte » après 14h précises, il vous faudra rejoindre directement le départ de la toute dernière épreuve. Vous ne serez pas privé de dessert, mais de Monet's Ton Pays.

Ne sera pas compté et vous ne figurerez pas au classement. La bonne nouvelle, c'est que vous pouvez toujours jouer la gagne, même si vous ne parvenez pas à faire l'épreuve 7, car 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 malus.

7 MONET' TON PAYS M'ÉMERVILLE
Piste que vous allez utiliser : BLEUE

Vous avez tellement été nombreux à réclamer un labyrinthe qu'on n'a pas perdu une seule seconde à réfléchir si on en refaisait un ou pas. Ni une, ni deux, on a motivé Pierre Valtour pour la construction et on a eu l'envie de faire un clin d'œil monstrueux à Alice au pays des merveilles côté décoration. Donc, si vous croisez un gros matou, un lapin pressé ou un champignon géant, c'est que vous êtes bien dans le monde merveilleux du Grand Prix. Un départ à 4 avec un géant tout sauf parallèle, et d'ailleurs, un des tracés risque de vous mettre « en r'tard, en r'tard », mais c'est le jeu ! Il faudra bien tenir sa trajectoire et ne pas faire de queue de poisson aux participants engagés, d'autant que vous allez y croiser des « dingues ». Ensuite, il faudra traverser le fameux labyrinthe (et il faudra vous déchausser avant). Trouver la sortie ne sera pas une mince affaire ! Quand vous l'aurez trouvée, la suite du parcours sera tout aussi fantastique, avec un sous-bois TOUT TERRAIN.

8 LE BAISE MAIN
Pistes que vous allez utiliser : VERTE & ROUGE

Si vous êtes perspicace, vous avez remarqué que cette année, la ligne d'arrivée n'est pas au même endroit puisque après avoir fait halte plusieurs années à Monétier, le Grand Prix de Serre Chevalier va arriver au Pontillas sur la commune de La Salle-les-Alpes. Et comme le veut la tradition, sur la dernière épreuve ou se mêlant les doux et les dingues, c'est un temps « moyen » qui rafle le + de points. L'occasion d'être courtois avec les autres participants, de prendre son temps, d'admirer le paysage... Vous aurez aussi le loisir de vous saluer entre doux & dingues, voire même, vous aurez l'occasion de perpétuer une tradition médiévale... qui consiste à s'incliner, jambes serrées, et saisir délicatement la main d'une personne afin de l'effleur du bout de son menton, sans l'embrasser réellement. Quand on a vu que pour regagner l'arrivée, il fallait emprunter la route de fréjus et la piste du Bez, évidemment qu'on a eu mille idées à la seconde. Voilà pourquoi cette épreuve s'appelle le « baise main » et après tout cette marque de respect, ce geste de courtoisie ou d'admiration à toute sa place au Grand Prix. Donc mis à part ça, et de beaux costumes d'époque que vous allez choisir cette épreuve est simple comme bonjour. Ça ne sera pas une balade de santé pour autant car non loin de l'arrivée, on a prévu de vous en faire baver sinon c'est pas drôle ! Les guiboles vont chauffer, donc ne vous mettez pas charrette et n'oubliez pas de passer la ligne d'arrivée avec un large sourire et les bras levés. Surtout que la mascotte officielle KUI et le staff SCV vous offriront la médaille du mérite et sans langue de bois, vous l'aurez bien mérité !

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

SCORING / POINTS

Pour constituer le classement par équipe, on additionne le cumul des points par épreuve. N'oubliez pas que vous devez impérativement faire les épreuves dans l'ordre. Points attribués en fonction des difficultés des épreuves et de votre chrono.

ÉPREUVE CHRONOMÉTRÉE ÉPREUVES N°1/2/4/6/7	
Vainqueur de l'épreuve	2750 points
le 2 ^{ème}	2500
le 3 ^{ème}	2250
du 4 ^{ème} au 10 ^{ème}	1800
du 11 ^{ème} au 20 ^{ème}	1600
du 21 ^{ème} au 50 ^{ème}	1400
du 51 ^{ème} au 100 ^{ème}	1200
du 101 ^{ème} au 200 ^{ème}	1000
du 201 ^{ème} au 300 ^{ème}	800
du 301 ^{ème} au 400 ^{ème}	600
du 401 ^{ème} au 500 ^{ème}	500
du 501 ^{ème} au 600 ^{ème}	400
du 601 ^{ème} au 700 ^{ème}	300
du 701 ^{ème} au 1275 ^{ème}	200

TEMPS MOYEN ÉPREUVES N°3/5/8	
du 1 ^{er} au 100 ^{ème}	200
du 101 ^{ème} au 200 ^{ème}	300
du 201 ^{ème} au 300 ^{ème}	400
du 301 ^{ème} au 400 ^{ème}	500
du 401 ^{ème} au 500 ^{ème}	700
du 501 ^{ème} au 600 ^{ème}	900
du 601 ^{ème} au 700 ^{ème}	1200
du 701 ^{ème} au 800 ^{ème}	900
du 801 ^{ème} au 900 ^{ème}	700
du 901 ^{ème} au 1000 ^{ème}	500
du 1001 ^{ème} au 1100 ^{ème}	400
du 1101 ^{ème} au 1200 ^{ème}	300
du 1201 ^{ème} au 1275 ^{ème}	200

DJ SET GRAND PRIX

SAMEDI 22 MARS

HENRI PFR

DJ SET A 17H GRATUIT

TELECABINE PONTILLAS
Villeneuve La Salle les Alpes

ARCADE 88

ULTRA-POLYVALENCE
Des skis allround pour skier partout en station, sur tous les terrains. À l'aise dans toutes les conditions et qualités de neige, ils allient le meilleur de nos technologies course et freinage. Des skis pour qui vous offrent précision, stabilité, accroche et maniabilité.

100% every TURN.

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