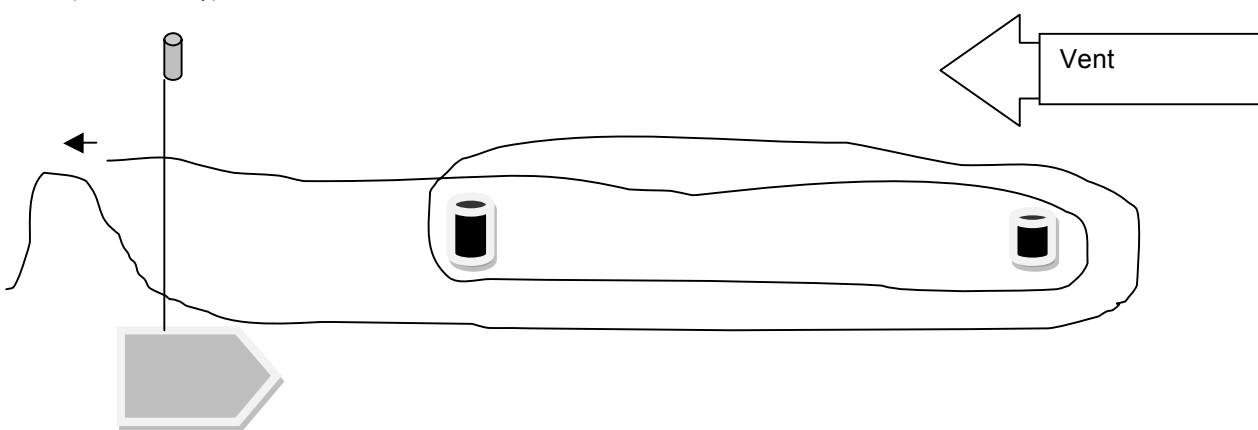


COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 4	PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE DE VOILE		
<p>Trouver la meilleure adaptation possible au vent et au plan d'eau pour réaliser le parcours le plus rapidement possible en appliquant les règles de sécurité, de courses et de priorité</p>	<p>Embarcation en double (dériveurs ou catamarans) Au moins deux parcours de régates avec changement barreur et équipier.</p> <p>Réalisation d'un parcours de type banane avec deux tours. Distance entre les bouées entre 600 m et 1200 m.</p> 		
Éléments à évaluer	Points à affecter		
Le barreur dans la conduite du bateau	05/20	2,5 à 5 pts Réalise le parcours en optimisant le trajet en particuliers dans la remontée contre le vent Équilibre le bateau en agissant sur les commandes	2,5 à 5 pts Réalise le parcours le plus rapidement possible en optimisant le trajet en particulier dans la remontée contre le vent anticipe l'équilibre du bateau en agissant sur les commandes
L'équiper dans l'équilibre et la propulsion du bateau	05/20	2,5 à 5 pts Adapte le réglage des voiles en fonction des conditions Participe à l'équilibre du bateau	2,5 à 5 pts Adapte finement le réglage des voiles en fonction de l'allure Participe à l'équilibre du bateau de façon permanente
Connaissances et mise en œuvre sur le parcours des règles de courses et de priorité	05/20	2,5 à 5 pts Connaît les règles de base, mais réagit tardivement par rapport aux adversaires	2,5 à 5 pts Anticipe les croisements des bateaux pour faire respecter ses droits, ou se maintenir à l'écart
Stratégie par rapport au plan d'eau, vent, adversaires	05/20	2,5 à 5 pts Prend le départ dans un temps correct Réalise le parcours en subissant les intentions tactiques des autres	2,5 à 5 pts Prend le départ au signal à la bonne extrémité de la ligne Etablit sa route en fonction des variations du vent et des adversaires