

PARCOURS « LOISIRS »

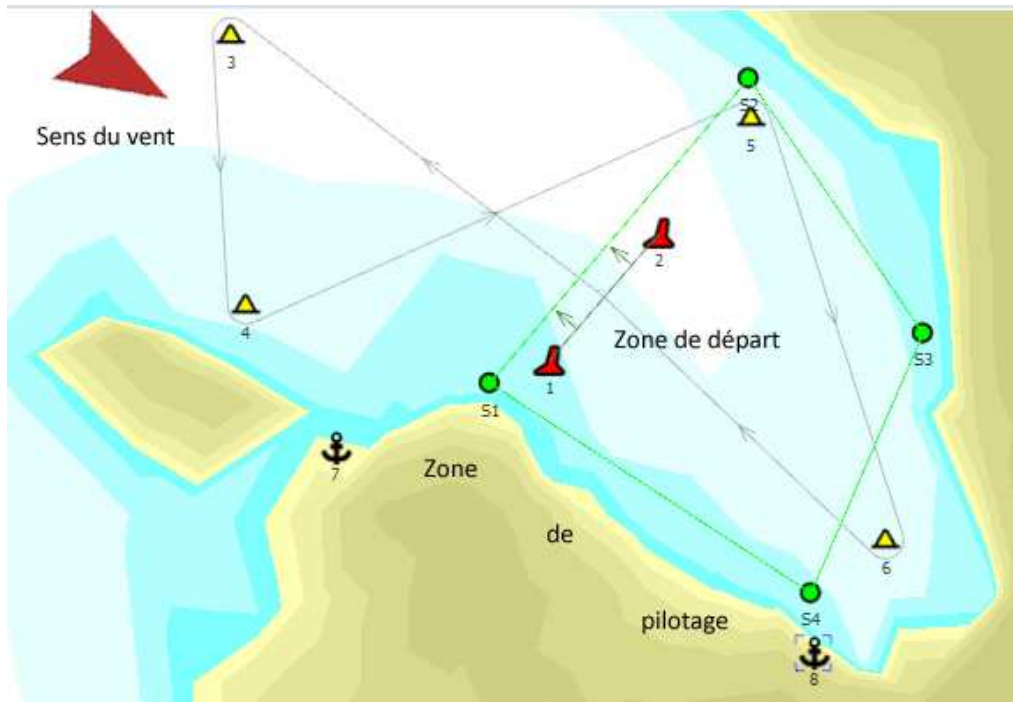
Type : Parcours Côtier

Descriptif : parcours ludique alternatif aux grands classiques (Triangle Olympique et Banane)

Intérêt : profiter des effets de site pour mouiller un parcours avec des allures variées, des bords de près un peu décalés, du près bon plein, du large plus ou moins serré. Les plans d'eau ont bien souvent des effets de site remarquables : zones abritées, courants de barrage, îlots, bascules de vent. Il s'agit éventuellement dans ce type de parcours d'en faire des difficultés à surmonter, des sortes « d'écluses techniques » qu'il faut apprendre à négocier au mieux.

Limites ou restrictions : éviter au maximum les croisements, ou s'il y en a, qu'ils soient logiquement peu probables sur un déroulement normal de la régates comme sur l'exemple ci-dessous. Garder en tête la bonne visibilité sur le parcours et ne pas trop corser les difficultés. Eviter les parcours trop complexes avec trop de bouées (risque d'erreur de parcours des concurrents)

Variantes : plusieurs tours



Légende :

- Ligne de départ et d'arrivée : bouées 1 et 2
- Zone de départ : S1, S2, S3 et S4, matérialisée ici pour donner une idée de la zone fréquentée pendant la procédure de départ (en réalité pas de bouées ni de limites imposées en dehors des règles de franchissement de la ligne de départ)
- Bouée de « près » : bouée 3, celle située la plus « au vent »
- Bouée de « large » : bouée 4
- Bouée de « large » : bouée 5
- Bouée « sous le vent » ou bouée de vent arrière : bouée 6
- Zone de pilotage : ancres 7 et 8 à terre, zone d'évolution à pied autorisée pour le contrôle radio pendant la régates. Elle peut être réduite à une estrade ou au contraire très longue (de la longueur du bord de près bouée 5 à 3)