|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue de niveau 4** | | **Principes d’élaboration de l’épreuve de voile tout support (dont la PAV)** | |
| Choisir et conduire son déplacement à la voile le plus vite possible autour d’un parcours défini.  Maîtriser et respecter les règles de sécurité et de priorités. | | **Toutes les embarcations possibles: en solitaire (PAV), en double (hobbie-cat, fun boat..) ou en équipage (ludique, Elliott..).**  **les élèves choisissent et réalisent l’un des deux types de parcours proposé par l’enseignant.**  **La course se fait au temps. Il pourra s’agir d’effectuer un contre la montre. (sécurité en Elliott)**  **parcours type 1: ne comporte que des trajectoires directes (travers, bon plein, vent arrière).**  **parcours type 2: comporte au moins une remontée au vent (louvoyage).**  (la mise en place précise des parcours est laissée à la responsabilité de l’enseignant afin qu’il puisse adapter au mieux l’épreuve, au plan d’eau et au support qu’il évalue) | |
| **POINTS** | **Eléments à évaluer** | Compétence de niveau 4 en cours d’acquisition | Compétence de niveau 4 acquise |
|  | **Indicateurs de compétence** | ***Navigue avec peu d’anticipation dans les actions et de coordination dans les manœuvres.*** | ***Navigue avec des trajectoires optimisées et des manœuvres maîtrisées.*** |
| **10** | Dans la préparation de l’embarcation | **De 0 à 1 points**  Prépare approximativement l’embarcation ou de manière incomplète. | **De 1 à 2 points**  Prépare rigoureusement l’embarcation avec un soucis d’optimisation des réglages. |
| Dans la conduite (barreur) | **De 0 à 4 points**  Prend le départ avec du retard (>5s) ou sans vitesse.  Effectue le parcours sans chercher à optimiser sa vitesse. (compromis cap-vitesse, surf sur les vagues, …) | **De 4 à 8 points**  Prend le départ au “top”, embarcation lancée.  Relance le bateau (ou la PAV) dans les manœuvres.  Optimise ses trajectoires dans une recherche de VMG max. |
| Dans l’équilibre et la propulsion (équipiers) | **De 0 à 4 points**  Règle grossièrement les voiles en fonction de l’allure et lors de manœuvres.  L’équilibre reste approximatif et non favorable à une optimisation de la vitesse. | **De 4 à 8 points**  Adapte finement les réglages de voiles en fonction de l’allure et lors des manœuvres. (Relance)  Maintient l’assiette du bateau (ou son équilibre en PAV) pour optimiser la vitesse. |
| **4** | La mise en œuvre des règles de sécurité et de priorités | **De 0 à 2 points**  Ne respecte pas les consignes de navigation.  Connaît les règles de base mais réagit tardivement ou de manière non appropriée par rapport aux adversaires.  A besoin de l’aide de l’enseignant pour le retour à terre. | **De 2 à 4 points**  Applique les consignes de navigation. (zone de navigation, écart entre les embarcations, regroupement autour d’un bateau chaviré,...)  Anticipe les croisements pour se maintenir à l’écart ou pour faire respecter ses droits (“en bon marin”).  Sait revenir à terre de manière sécuritaire sans l’aide de l’enseignant. |
| **6** | Le projet et le classement | **Parcours non réalisé= 0 point. Parcours réalisé hors délai (T.R +4min)= 1 point**  Classement par rapport au temps de référence (T.R) établi par le vainqueur dans son niveau. | |
| **Parcours 1**: 1er= 3 points.  T.R +30s = 2,5 points T.R +1min30= 1,5 point  T.R +1min = 2 points T.R +>1min35= 1point | **Parcours 2:** 1er= 6 points  T.R +30s = 5,5 points T.R +1min30 = 4 points T.R + 2min30 = 3 points  T.R +1min = 4,5 points T.R +>2min= 3,5 points T.R +>2 min35 = 2 points |