|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue de niveau 5** | | **Principes d’élaboration de l’épreuve de voile tout support (dont la PAV)** | |
| Concevoir et conduire son déplacement à la voile pour réaliser la meilleure performance dans une régate en flotte organisée 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..).  Régate en plusieurs manches.  Départ sur 3 minutes.  Parcours comportant au moins un bord de louvoyage (trajectoire indirecte). Exemple: parcours type “banane”. | |
| **POINTS** | **Eléments à évaluer** | Compétence de niveau 5 en cours d’acquisition | Compétence de niveau 5 acquise |
|  | **Indicateurs de compétence** | ***Navigue sans préoccupation tactique ni stratégique.*** | ***Navigue en s’inscrivant dans un projet tactique et stratégique qu’il régule au cours de la course.*** |
| **10** | Dans la conduite, l’équilibre et la propulsion.  **6 points** | **De 0 à 3 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 3 à 6 points**  Prend le départ au “top”, embarcation lancée.  Les manœuvres sont optimisées pour conserver la vitesse.  Conduit en recherchant la VMGmax. |
| Tactique et stratégie  **2 points** | **De 0 à 1 point**  Se place de façon aléatoire sur la ligne de départ.  Les trajectoires sont stéréotypées sans adaptation aux variations du vent et aux placements des adversaires. | **De 1 à 2 points**  Se place du bon côté de la ligne en cohérence avec le 1er bord de près.  Les trajectoires sont cohérentes et pertinentes. Elles sont adaptées aux variations du vent et aux placements des adversaires. |
| La mise en œuvre des règles de sécurité et de priorité.  **2 points** | **De 0 à 1 point**  L’utilisation des règles de priorité reste approximative et les réactions tardives. | **De 1 à 2 points**  Utilise les règles de priorité pour prendre un avantage tactique. |
| **5** | Le parcours 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. | |
| 1er = 5 points  T.R +30s = 4,5 points T.R +1min30 = 3,5 points T.R + 2min30 = 2,5 points  T.R +1min = 4 points T.R +>2min= 3 points T.R +>2 min35 = 2 points | |
| **5** | Restitution des connaissances théoriques | Tactiques et stratégiques  Règles de courses, pavillons.  Mécanique des fluides (notions élémentaires)  Météo. | |