Dossier présentation Breizh Aile Challenge

Déroulé :

Ce challenge se déroule le week-end du 12-13 juin (sur 1 jour, meilleur jour en fonction des conditions météo). Il est composé de plusieurs ateliers au sol et en l'air. Un règlement précis de ces épreuves est rédigé afin d'en définir les règles.

Ce challenge est amical et doit se dérouler dans la bonne humeur !

Scoring :

A l'issue de chaque atelier un classement est établi entre les 12 pilotes. Le 1er pilote obtient 12 points, le 2nd 11points … le 12ème 1 point.

Le classement final du challenge est établi en additionnant les points obtenus par les pilotes après chaque atelier. Des lots sont mis en jeux.

Organisateurs :

Directeur d'épreuve : Alexandre Potié

Président des jury : Johan hatsch

L'objectif est de préserver l'esprit convivial et chaleureux de la manifestation avant d'aborder l'aspect compétition. Les décisions du jury sont incontestables.

Lieu : plage de Gohaud à Saint-Michel-Chef-Chef. (voir annexe 1)

Admissions :

Sont admis à participer à cette compétition tous les pilotes ayant le niveau brevet initial. Le challenge est ouvert à 12 pilotes maximum.

Une licence FFVL à jour ainsi qu'une assurance responsabilité civile aérienne sont obligatoires.

Un pilote n'ayant pas le niveau technique, ayant un comportement dangereux ou ne pouvant pas, pour une raison quelconque participer à un atelier en sécurité, peut être écarté du challenge.

Les inscriptions se font en ligne. Les 12 places sont réservées aux 12 premiers inscrits.

Parapente et matériel de vol :

À tout moment l'organisateur a le droit d'inspecter le matériel de vol. Il peut en cas de doute, interdire le vol pour des raisons de sécurité. Chaque parapente doit être piloté à l'intérieur du domaine de vol défini par son constructeur ou par l'organisme de contrôle qui l'a testé. Le challenge est adapté et réservé aux parapentes (le speed riding et les petites voiles sont interdits).

Les pilotes doivent respecter les priorités en usage dans les règles de l'air, les restrictions de vol.

Le port du casque, le parachute de secours et une radio en état de marche sont obligatoires.

Ci-dessous la liste non exhaustive des ateliers pour le Breizh Aile Challenge.

Le jour du challenge, le jury sélectionne les ateliers adaptés aux conditions du jour. Toute épreuve peut être suspendue si les conditions deviennent défavorables ou dangereuses.

Epreuves en vol :

Atelier 1 : Chrono'vol :

Objectif : réaliser un vol d'une durée précise

Le candidat doit atterrir au moment où il pense que la durée de son vol est la plus proche de la durée de vol fixée par l'organisateur.
Au moment où le candidat atterrit le jury calcule **l'écart de temps** entre le temps de vol du candidat et le temps de vol fixé par l'organisateur.
Tout appareil pouvant donner des informations sur le temps de vol (montre, variomètre, téléphone…) est interdit.

Atelier 2 : Pétanque aérienne par équipe

Objectif : marquer des points en plaçant ses balles de tennis au plus proche de la cible

Deux équipes s'affrontent. Un boulodrome est dessiné sur la plage. Les pilotes décollent chacun leur tour, se placent à la verticale du boulodrome et doivent lâcher leurs balles de tennis le plus proche de la cible.
Si un pilote atterrit dans le boulodrome, sa balle sera invalidé par les juges.
Les règles de la pétanque s'appliquent. Ces dernières sont ré expliquées avant le début de l'épreuve.
Première équipe qui arrive à 12 points gagne.

Atelier 3 : Précision d'atterrissage

Objectif : atterrir le plus proche du centre de la cible

L'atelier cible d'atterrissage est une épreuve qui consiste à évaluer la précision du pilote lors de son retour au sol.

Le but est de poser le plus proche possible du centre de la cible (un carré de 2m de côté).

La performance accomplie par le pilote est évaluée en mesurant la distance en centimètres entre le centre de la cible et le premier point de contact du posé du pilote. Seuls les juges valident le point d'impact de la cible et la conformité du posé sans chute. On compte 1 point par centimètre.
Au-delà de 500 cm, le score est compté comme 500.

L'atterrissage doit être fait sur les pieds. Si un pilote chute à l'atterrissage, il reçoit le score maximum (500).
Si le pilote se pose sur ses deux pieds ou d'une manière telle que le premier point d'impact n'a pas pu être défini par les juges, alors la mesure est faite à la limite d'impact la plus défavorable pour le pilote.
Si le pilote se pose sur un talon puis se redresse sur ses pieds, la mesure est prise au point touché par le talon.
Pour éviter les pratiques dangereuses, le « Pompage » intempestif, décrochage, virages serrés proche du sol sont interdit.
Plusieurs manches sont organisées. Le score final individuel de chacun des pilotes est établi en faisant la moyenne des performances de chaque manche.

Atelier 4 : concours de finesse

Objectif : atterrir le plus loin possible du décollage

Les pilotes décollent depuis la zone d'envol, le but étant d'atterrir le plus loin possible du décollage.
Le vainqueur est celui qui atterrit les plus loin possible du décollage sur un axe donné.
C'est le premier contact entre le sol et le pilote qui fait office de marque.

Epreuves au sol :

Atelier 1 : Bord de fenêtre

Objectif : amener le plus rapidement possible l'aile en bord de fenêtre jusqu'au contact de la plume de l'aile avec le sol.

Le pilote doit descendre sa voile en « bord de fenêtre » le maximum de fois en 2 minutes.
L'organisateur prédéfinit une zone d'évolution de laquelle le pilote n'a pas le droit de sortir.

Scoring : A chaque fois que la plume de l'aile touche le sol, le pilote marque un point. Le pilote ne peut pas réaliser le contact entre l'aile et le sol deux fois du même coté à la suite.

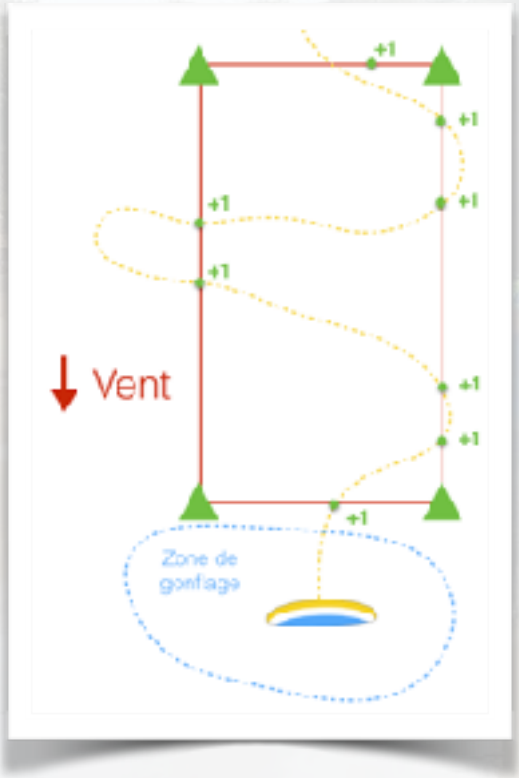
Atelier 2 : Plat école

Objectif : sortir et rentrer un maximum de fois du rectangle sans faire tomber sa voile.

Le pilote doit traverser un rectangle. A chaque fois que le pilote rentre ou sort du rectangle (les deux pieds) il marque 1 point.
Le comptage des points s'arrête lorsque la voile du pilote touche le sol.

En fonction des conditions de vent, un temps maximum peut être ajouté par le jury.

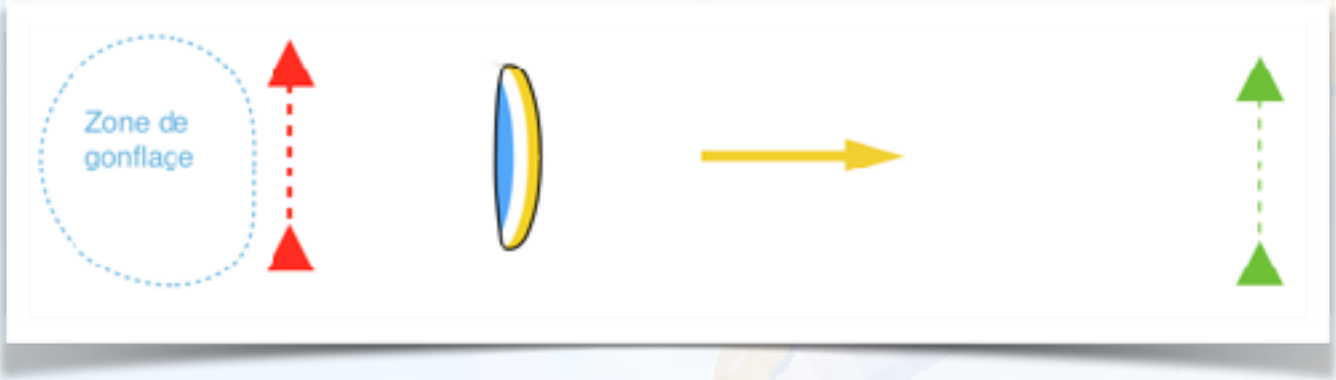
Le pilote ayant le plus de points est déclaré vainqueur.



Atelier 3 : Déplacement entre deux points sans les mains

Objectif : se déplacer entre deux portes le plus rapidement possible sans utiliser les commandes

Le pilote doit se déplacer entre deux portes le plus rapidement possible. Il a l'interdiction d'utiliser ses commandes de freins pour diriger sa voile. Il la dirige à l'aide de son déplacement et de ses appuis sellette.



Si la voile du pilote touche le sol, le pilote doit retourner au point de départ et recommencer le parcours.
Chaque pilote dispose de 3 essais. Si au bout du troisième essai le pilote n'a pas réussi à franchir la porte de sortie (verte), son score est la distance entre là où son aile a touché le sol et la porte d'entrée (rouge).
Le meilleur des trois essais est retenu.

Atelier 4 : Combat de voile

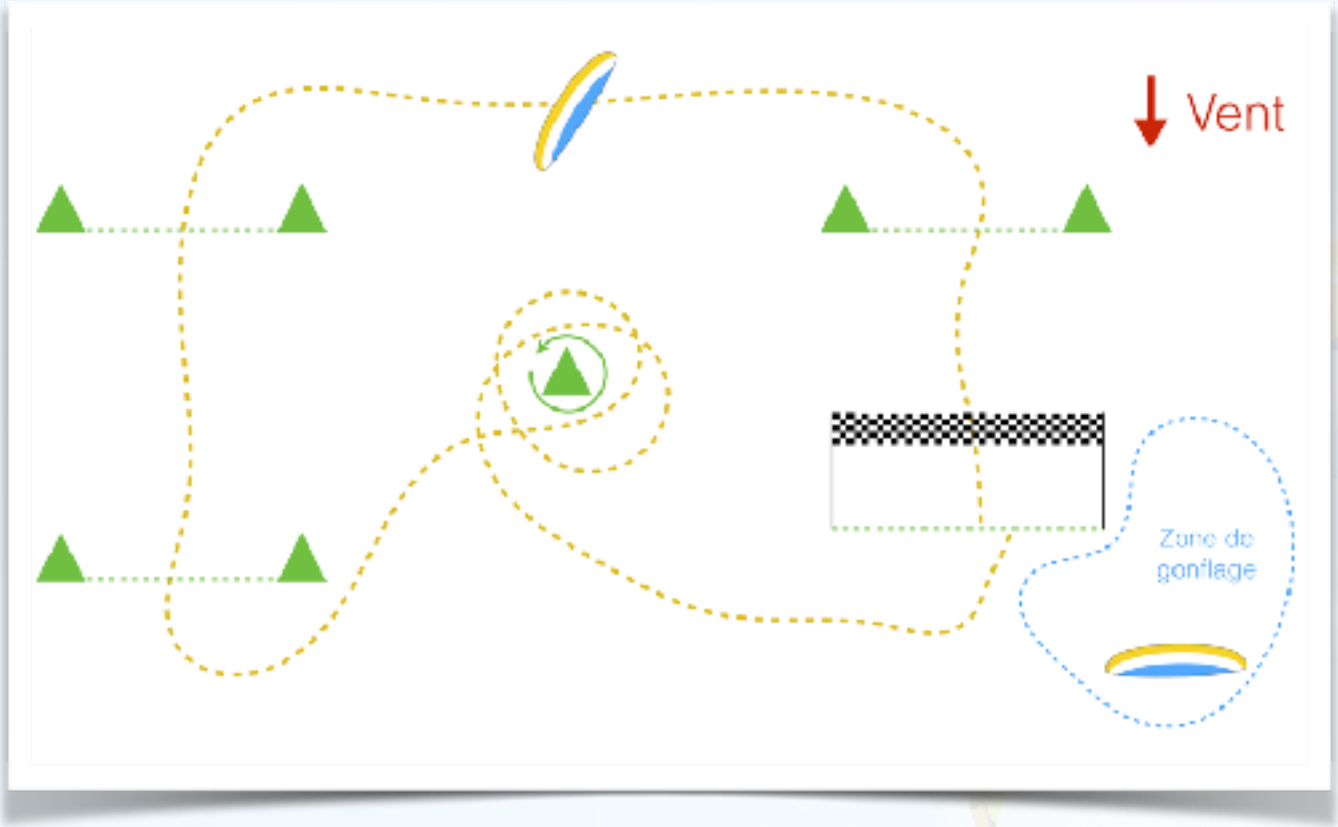
Objectif : Etre le dernier à avoir son aile qui touche le sol.

Dans une zone définie, deux pilotes vont s'affronter.
Le pilote qui voit son aile toucher le sol en premier perd le combat.
Si l'un des pilotes sort de la zone il est alors déclaré perdant.

Scoring : le pilote gagnant le combat gagne un point.

Atelier 5 : Relai au sol

Objectif : réaliser le parcours en équipe le plus rapidement possible



Plusieurs équipes s'affrontent. Un parcours est proposé aux candidats.
Le pilote doit réaliser le parcours le plus rapidement possible, passer les portes les unes après les autres.
Un pilote peut démarrer dès que le pilote de son équipe réalisant le parcours avant lui, lui a transmis le collier.
Il est possible d'attendre avec la voile sur la tête dans la zone de gonflage.
Si la voile du pilote touche le sol, le pilote doit revenir à la dernière porte passée.
La manche est terminée lorsque tous les pilotes d'une même équipe ont réalisé le parcours.

Annexe 1 : Lieux

Annexe 2 : Affiche Breizh Aile Challenge

Annexe 3 : Logo Breizh Aile Challenge