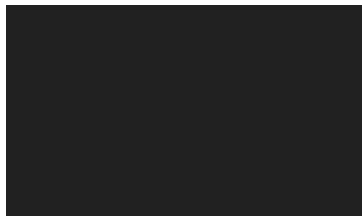


Exemple de cibles :



Règles valables sur tous les ateliers que les membres de la commission, en collaboration avec un DE du challenge et des participants proposent :

- _ Si la voile s'affale dans le périmètre de l'atelier nécessitant un redécollage, les points sont divisés par deux (afin de valoriser un pilote faisant un parcours sans faute et sans crash)
- _ Chaque pilote doit annoncer clairement son numéro de dossard au contrôleur.
- _ Aucune réclamation ne peut être faite directement à un contrôleur (voir le DE).
- _ Une manche est validée à partir du moment où 80% des pilotes ont décollés.

_ Piquet à toucher au sol :



_ Piquet à toucher en vol :



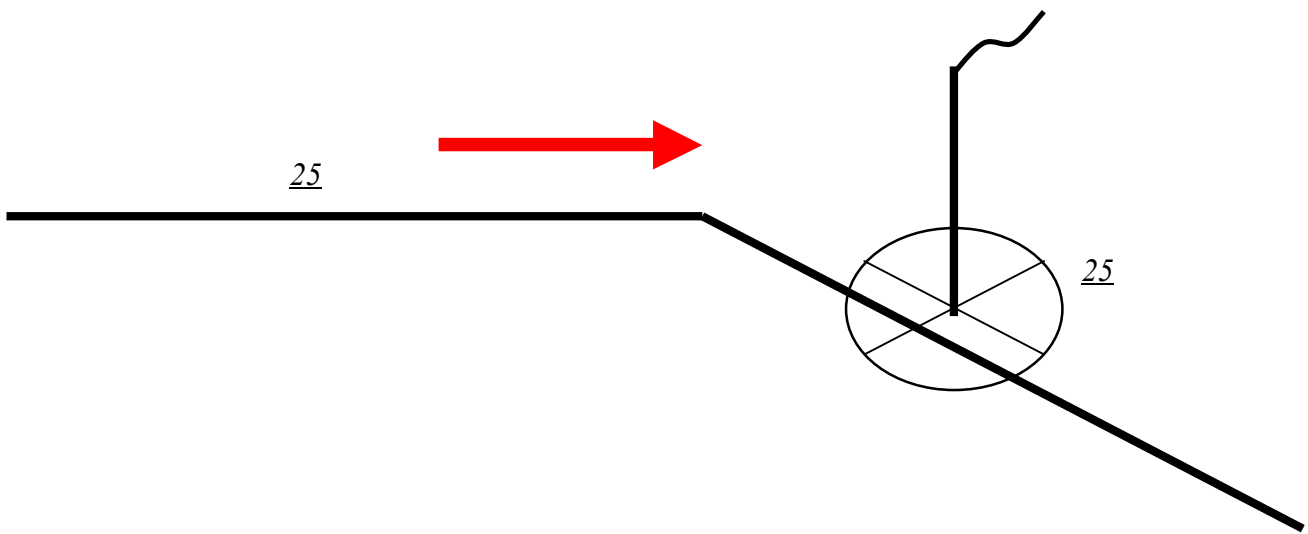
_ Piquet à toucher en vol ou au sol (les 2 sont possibles) :





1^{er} atelier

L'Envol = Décollage + Piquet à toucher
25pts + 25pts = 50 points

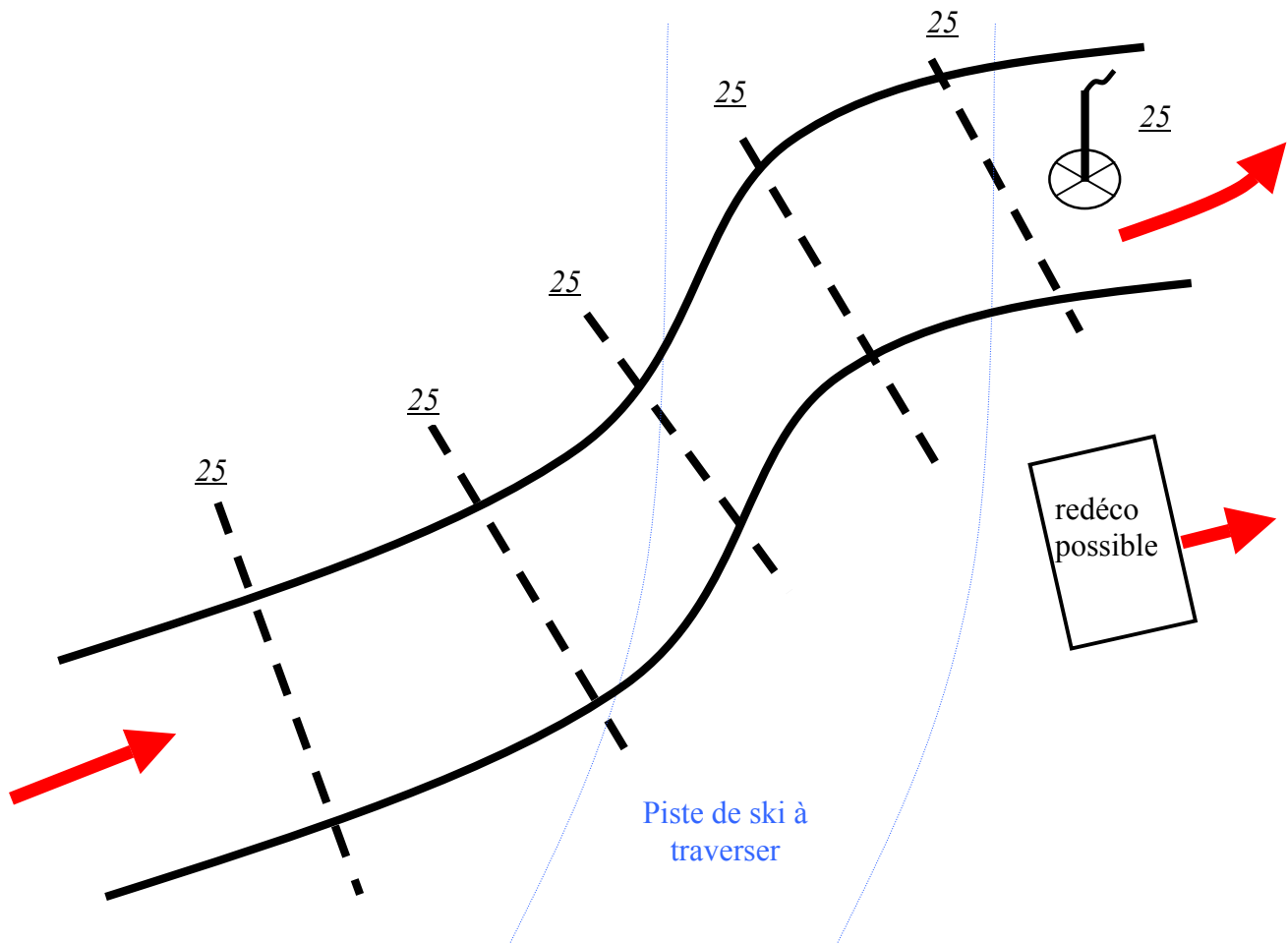


- _ **Le décollage doit être réussi du 1^{er} coup** pour valider les points.
- _ A partir du moment où la voile s'affale complètement avant l'envol stabilisé, le décollage n'est pas validé.
- _ En cas de décollage non validé, le piquet à toucher au décollage n'est alors, lui non plus, pas validé.
- _ **Le piquet doit être touché par le corps ou les skis du pilote en volant ou en glissant.**
- _ Si seule la voile touche le piquet, celui-ci n'est pas validée.
- _ Comme vu sur la cible 1, si la voile s'affale après le touché du piquet, nécessitant un redécollage, le piquet n'est pas validé.
- _ **En cas de redécollage, celui-ci se fait sur la zone normale de décollage** mais le pilote ne peut alors plus valider le piquet.

Mêmes règles sur toutes les manches

2^{ème} atelier

La Traversée = 5 lignes à couper au sol + 1 piquet
 $5 \times 25\text{pts} + 25\text{pts} = 150\text{ points}$

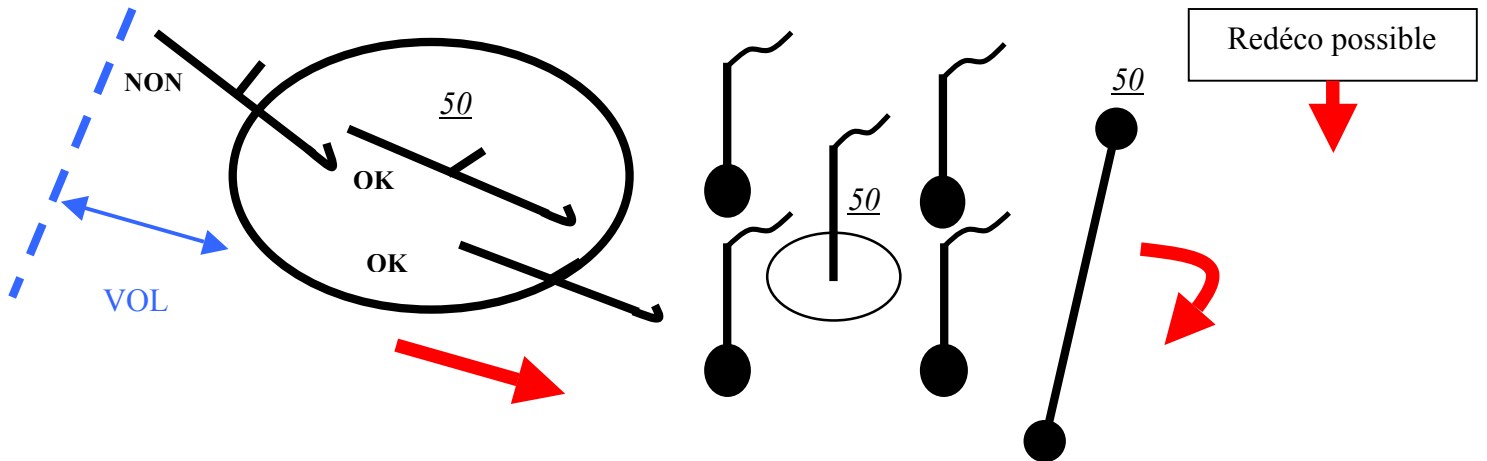


- _ **Chaque ligne est indépendante pour le comptage des points.**
- _ **Les lignes doivent être traversées en glissant avec au moins un ski au sol.**
- _ **Possibilité d'arriver en vol dans la zone pour marquer les lignes suivantes.**
- _ **Les lignes traversées en glissant sont comptées jusqu'au 1^{er} redécollage** et donc les lignes qui pourraient être traversées en glissant après un éventuel redécollage dans la zone ne seront pas validées.
- _ **Le piquet est indépendant et peut être touché en vol ou au sol.**

Mêmes règles sur toutes les manches

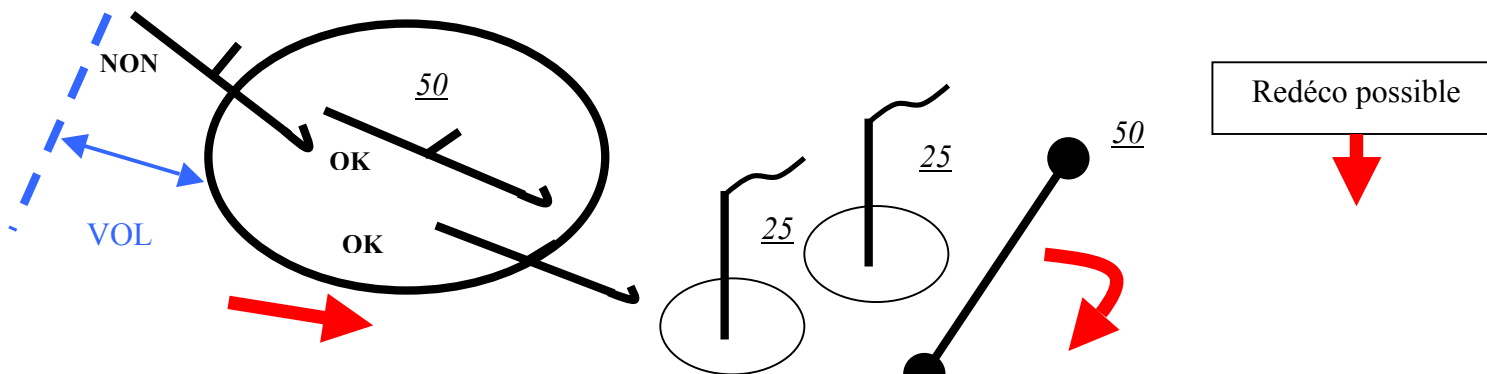
3^{ème} atelier

Le Prisonnier = Touch + Piquet à toucher + Ligne
50pts + 50pts + 50pts = 150 points



- _ **Arriver en vol dans le touch.** La chaussure du pilote fait office de repère pour la validation du touch (extérieur du cercle = non, sur ou dans le cercle = ok).
- _ **Le piquet du centre doit être touché en glissant avec le corps ou les skis et sans toucher les autres piquets** (aile comprise c'est-à-dire que si une suspente ou un élévateur touche le piquet du centre, celui-ci n'est pas validé).
- _ **La ligne doit être coupée en glissant avec au moins un ski au sol.**
- _ Le touch, le piquet et la ligne sont indépendants pour le comptage des points.

Modification de l'atelier possible : $50pts + 2 \times 25pts + 50pts = 150pts$



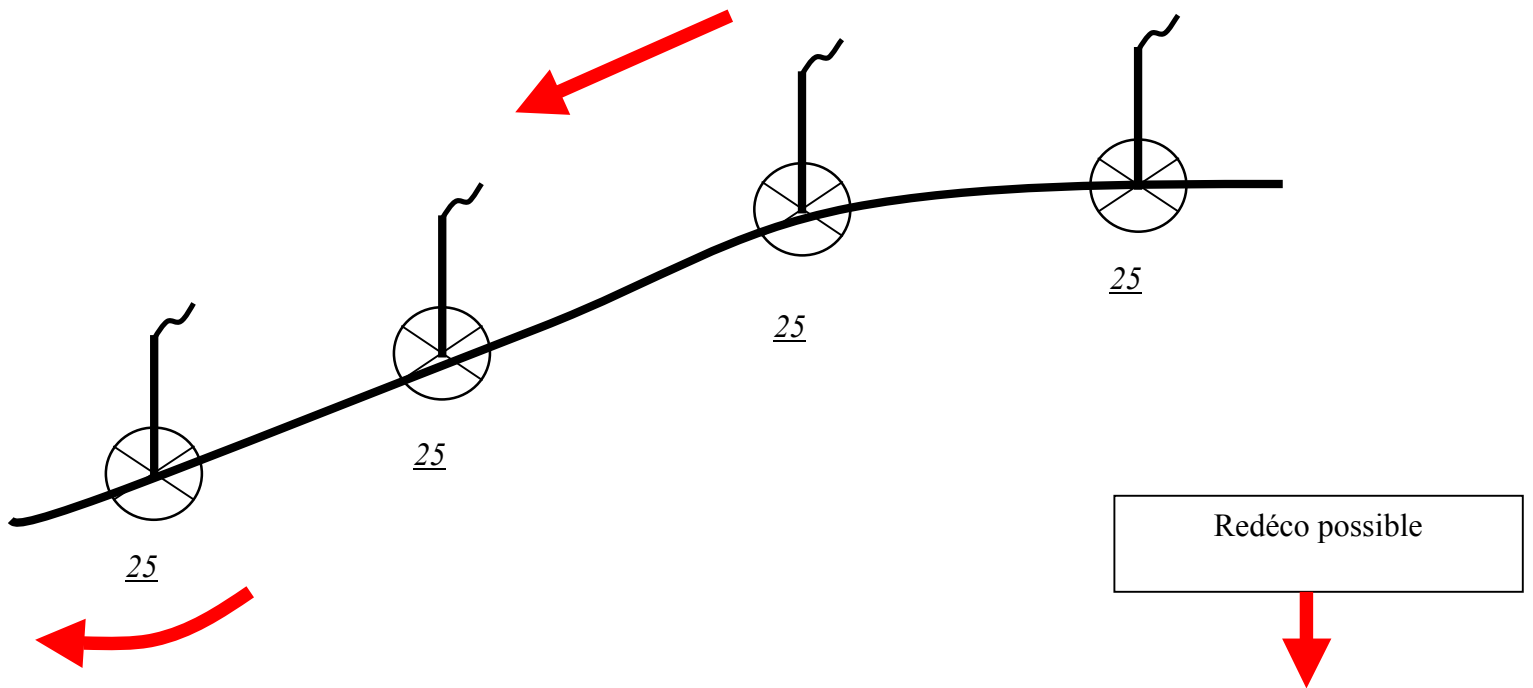
- _ Le piquet « emprisonné » se transforme en **2 piquets à toucher avec le corps ou les skis uniquement en glissant.**
- _ Chaque piquet, le touch et la ligne sont indépendants pour le comptage des points.



4^{ème} atelier

L'Enfilade = 4 piquets à toucher

4 × 25pts = 100 points



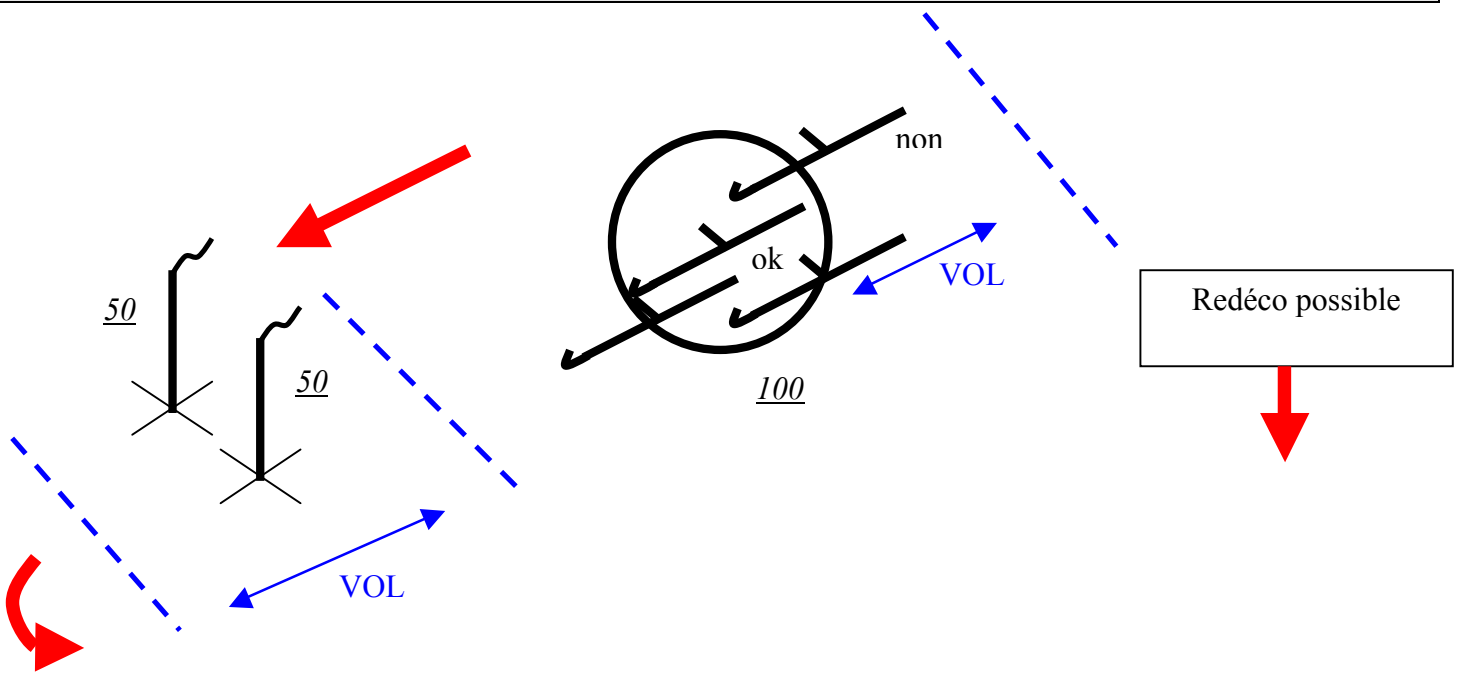
- _ 4 piquets à toucher avec le corps ou les skis en vol ou au sol.
- _ Chaque piquet est indépendant pour le marquage des points.

Mêmes règles sur toutes les manches



5^{ème} atelier

Le rebond = Touch + 2 Piquets en vol
100pts + 2×50pts = 200 points



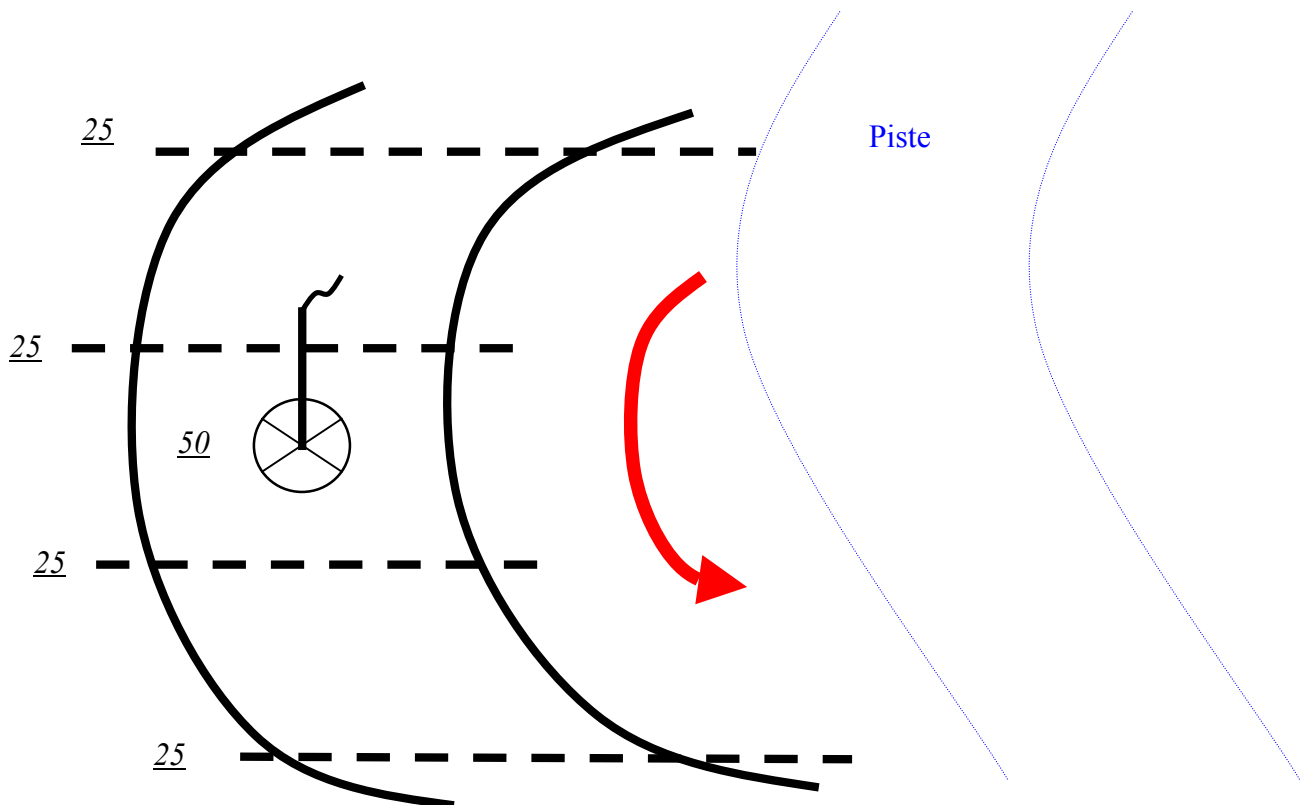
- _ Arrivée dans le touch en volant en respectant l'entrée de zone en bleue.
- _ La chaussure du pilote fait office de repère pour la validation du touch (extérieur du cercle = non, sur ou dans le cercle = ok).
- _ Toucher ensuite les piquets en volant uniquement en respectant la zone bleue. Chaque piquet est indépendant de l'autre.
- _ Les piquets et le touch sont totalement indépendants c'est-à-dire qu'un pilote peut valider seulement les piquets, seulement le touch, ou encore valider toute la zone en réussissant le touch et en touchant en vol les deux piquets.

Modification de l'atelier possible : 2×25pts + 100pts + 2×25pts = 200pts

- _ 2 piquets supplémentaires à toucher en vol par le pilote ou les skis et placés avant le touch.

6^{ème} atelier

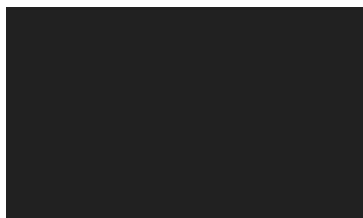
Le Virage relevé = Zone glissée en virage + piquet
 $4 \times 25\text{pts} + 50\text{pts} = 150\text{ points}$



- _ **Chaque ligne et le piquet sont indépendants pour le comptage des points.**
- _ **Les lignes doivent être traversées en glissant avec les 2 skis au sol.**
- _ **Possibilité d'arriver en vol dans la zone pour marquer les lignes suivantes.**
- _ **Les lignes traversées en glissant sont comptées jusqu'au 1^{er} redécollage** et donc les lignes qui pourraient être traversées en glissant après un éventuel redécollage dans la zone ne seront pas validées.
- _ **Le piquet doit être touché par le corps ou les skis en volant ou en glissant.**
- _ **Le redécollage est interdit en cas de « crash » sur cette zone.**

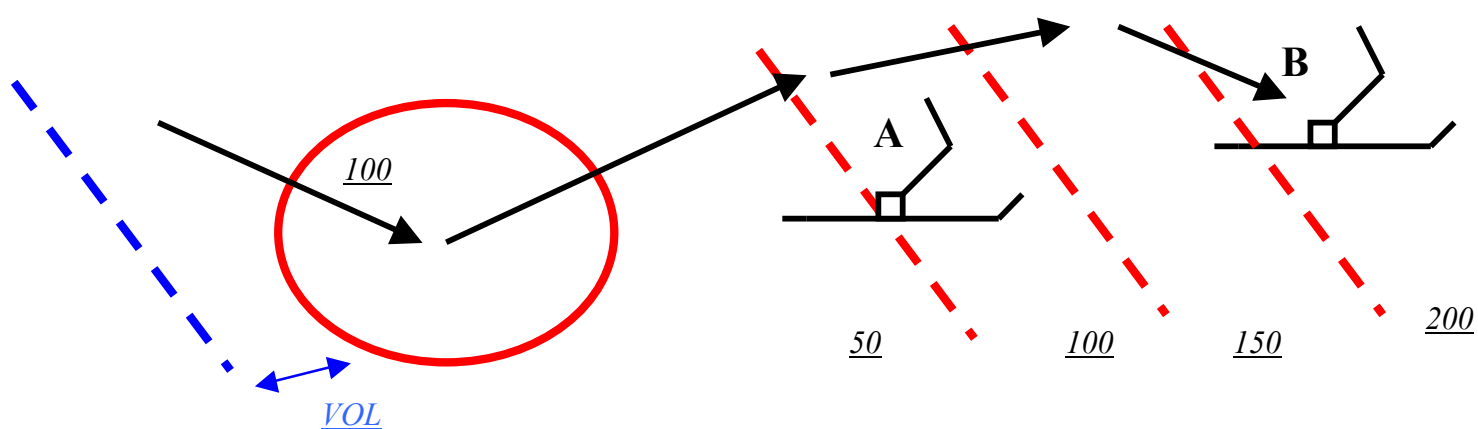
Modification de l'atelier possible : $4 \times 25\text{pts} + 2 \times 25\text{pts} = 150\text{pts}$

- _ **Il y aura 2 piquets au lieu d'un seul.** Les piquets seront indépendants du reste et rapporteront 25 points chacun. **A toucher en vol ou au sol.**



7^{ème} atelier

La Ressource : Max 300 points (100 pts +50 pts par lignes traversées)



_ Arrivée dans le touch en volant en respectant l'entrée de zone en bleue.

_ La chaussure du pilote fait office de repère pour la validation du touch (extérieur du cercle = non, sur ou dans le cercle = ok).

_ Pour que la ressource soit validée, aucune partie des skis ne doit toucher la ligne pour quitter la zone du touch, sinon le touch est validé mais pas la ressource. Sans touch : 0 points.

La ressource doit être aérienne et non pas un simple bond.

_ Pour la ressource, c'est l'endroit touché par le pied qui valide la zone.

Si le pied est sur la ligne, les points de la zone suivante sont attribués.

100 points + 50 par ligne traversée en vol. Max possible : 100 + 200 = 300 points

Exemple : A : 100 + 100 = 200 points (pied entre 1^{er} et 2^e ligne)

B : 100 + 200 = 300 points

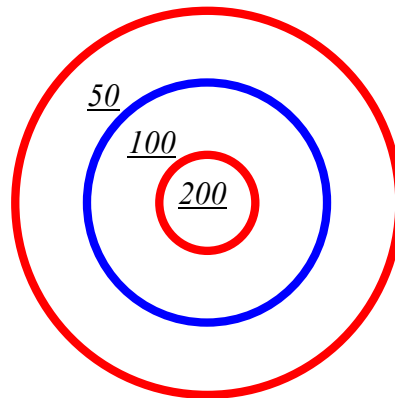
Mêmes règles sur toutes les manches



8^{ème} atelier

La Cible

Max 200 points (0, 50, 100 ou 200 points)



- _ L'atterrissage peut se faire dans un sens ou dans l'autre en fonction du vent.
- _ **Il s'agit de 3 cercles de tailles différentes.** A l'extérieur du plus grand cercle le pilote ne marque aucun point. Un posé dans le plus grand cercle rapporte 50 points. Le cercle moyen vaut 100 points et le petit cercle donne le maximum à savoir 200 points.
- _ **La chaussure du pilote fait office de repère pour la validation de la cible** (extérieur du cercle = non, sur ou dans le cercle = ok). Si par exemple les spatules sont dans le cercle bleu mais les chaussures dans le grand cercle rouge, le pilote marquera les points du grand cercle rouge (c'est-à-dire 50 points).

Mêmes règles sur toutes les manches

QUELQUES REGLES IMPORTANTES A L'ATTERRISSAGE :

- _ Pas de survol de la gare de départ du télésiège
 - _ Pas d'accro au-dessus du public, des chalets et du télésiège.
 - _ Une fois posé, chaque pilote doit mettre sa voile en bouchon rapidement et dégager la zone pour ne pas gêner les autres pilotes en approche.
 - _ Le pliage se fait dans la zone spécialement prévue à cet effet et non sur l'atterrissage lui-même.
 - _ Pour que nous puissions faire les manches prévues, merci de remonter rapidement au décollage.
-