

**TITRE**

**Course au temps moyen par tour**

**OBJECTIF**

Faire naviguer en intersérie sur un format original favorisant le temps de navigation et minimisant les temps d'attente entre les courses.

**PRINCIPES**

Les concurrents partent pour une distance et une durée non déterminées, laissées à l'appréciation du Comité de course.

Lorsque celui-ci le juge bon, il est envoyé un pavillon « S » signifiant aux concurrents qu'ils doivent terminer leur tour et passer la ligne d'arrivée (règle 32,2 des RCV).

Pendant ce temps de course, des bateaux auront fait « N » tour quand d'autres en auront fait « N-1 », « N+1 » en un temps calculé sur la base de leur heure d'arrivée.

Après avoir préalablement rentré dans FREG la distance du tour (facile avec un GPS), il suffit alors de simplement rentrer dans FREG l'heure d'arrivée des concurrents et le nombre de tours effectués par chacun pour sortir un classement en temps compensé basé sur la vitesse moyenne des concurrents pendant le temps de course défini par le comité.

Les concurrents les plus rapides n'auront donc pas longtemps à attendre avant de lancer une autre course et tous auront couru à peu de chose près le même temps de course.

Parce que les uns rattrapent les autres, les situations de jeu de régates se multiplient et créent une émulation et une convivialité fortes sur l'eau.

**MISE EN ŒUVRE**

Un parcours pas trop long pour multiplier les tours.

Un GPS pour mesurer la distance du parcours.

Utiliser FREG (cliquez dans nouvelle course régates à durée fixe pour mettre la distance du tour).

Un briefing pour expliquer aux coureurs le déroulement.

Un comité qui adapte les temps des courses pour que chaque bateau ait le temps de bien s'exprimer.

L'idéal est d'avoir une ligne de départ et d'arrivée au milieu du parcours ou le plus proche possible de la fin du parcours. Par exemple dans le cadre d'une banane, il est conseillé d'avoir la ligne de départ et d'arrivée à environ 1/3 de la distance entre la bouée sous le vent et la bouée au vent.

Dans le cas où la ligne de départ et d'arrivée sont distinctes, ne pas autoriser les concurrents à passer par la ligne d'arrivée quand ils bouclent un tour.

Bien préparer les fiches de pointage pour bien compter les tours.

**LES PLUS**

Il est conseillé de demander aux concurrents de repasser par la ligne de départ à chaque tour, au près notamment. Cela facilite le travail de pointage du comité et cela favorise aussi le jeu tactique entre concurrents.