



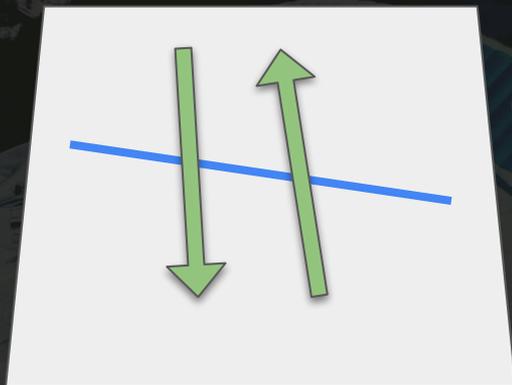
# *Ally* Betrisey Reine Cup

***Présentation du parcours 2024***

# Règles importantes

- Le survol d'une piste à moins de **5 mètres** du sol, **atterrissage sur une piste** ainsi que de **skier sur une piste** avec la voile gonflée **disqualifie immédiatement le concurrent**.
- Le dossard doit être visible et porté lors de **chaque vol** même hors compétition.
- Il est obligatoire de donner **son numéro à haute voix** sur chaque atelier pour faciliter le travail des contrôleurs sous peine de ne pas obtenir de points au poste.
- Lors d'un arrêt, **éviter de gêner** les autres concurrents; prendre votre voile le plus rapidement possible en boule, puis redécoller à **côté de l'atelier** pour continuer votre manche.
- Le pilote qui n'effectue pas la manche en cours **ne doit en aucun cas gêner son déroulement** sous peine de disqualification (ne pas utiliser le décollage et l'atterrissage de la manche en cours, ne pas effectuer les ateliers, ...).

## Poste 1/10 Ligne à Couper



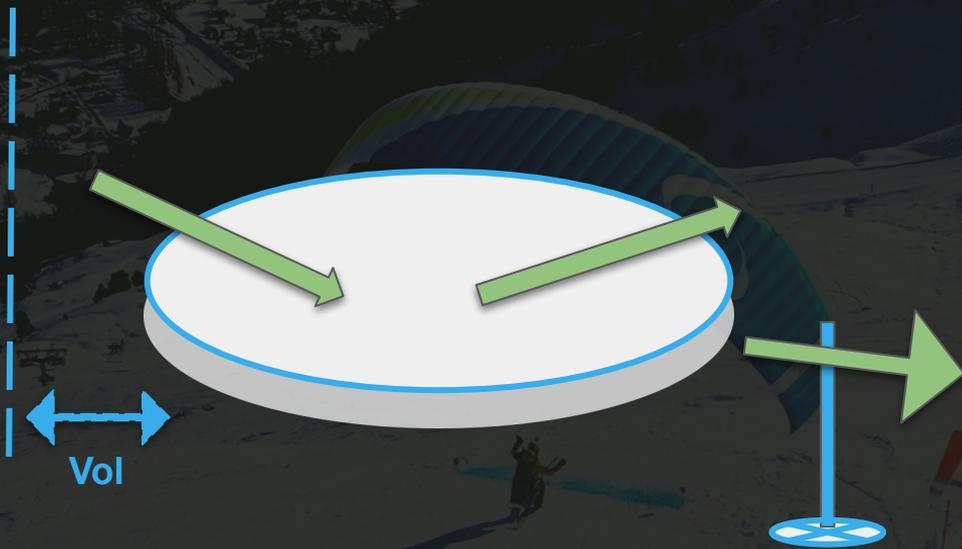
### Ligne à Couper

Max: 70 pts

70 pts ➔ ligne coupée en **montant**

50 pts ➔ ligne coupée en **descendant**

## Poste 2/10 La Remontada



### Touch and Go + Piquet

Max: **150 pts**

Touch and Go sans toucher le bord du cercle: **100 pts**

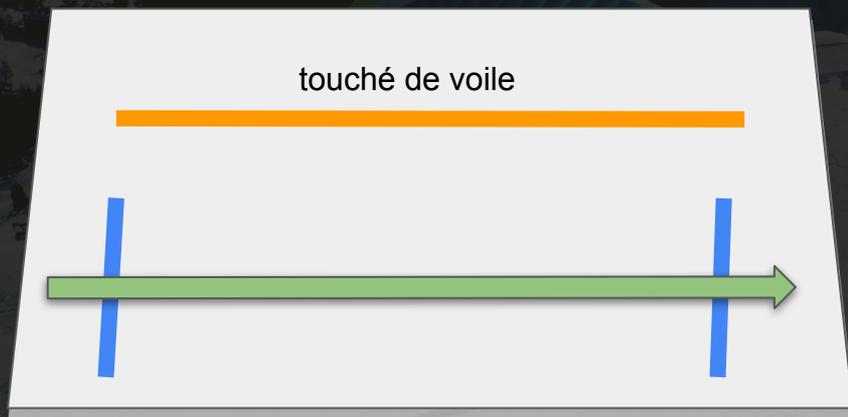
Touch dans le cercle et coupe le bord du cercle: **50 pts**

Arrivée dans le cercle en skiant: **0 pt**

**50 pts** / piquet touché en vol

**25 pts** / piquet touché au sol

## Poste 3/10 Zone de glisse + Kite



### Zone de glisse + Kite

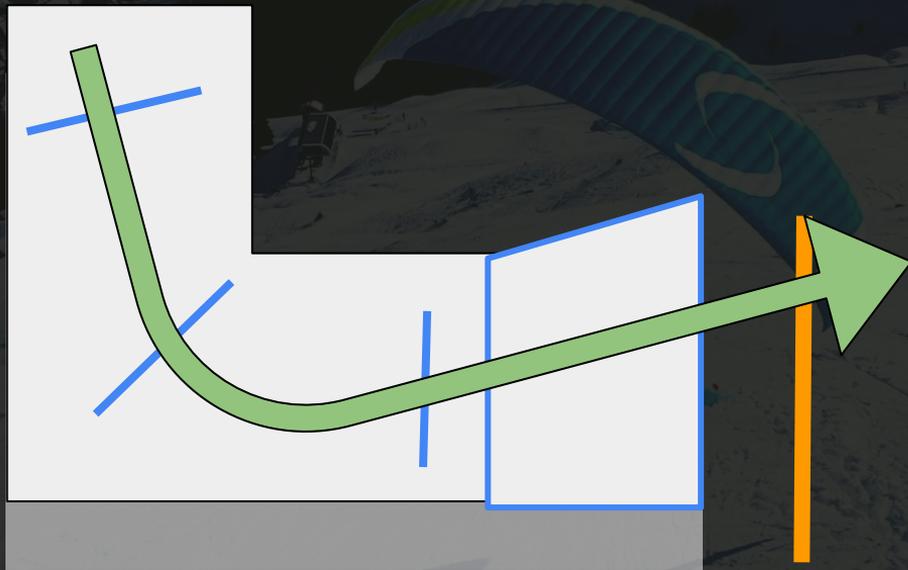
Max: **150 pts**

**50 pts** / ligne

Si le stabilo de la voile touche une fois le sol pendant la zone de glisse: **50 pts**

Lors d'un décollage à l'intérieur de la zone de glisse, seule la première ligne compte.

## Poste 4/10 Le Tremplin



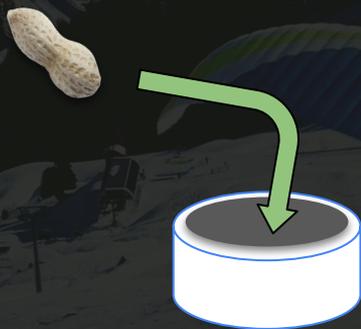
### Le Tremplin

Max: **200 pts**

Zone de glisse: **50 pts / Ligne**

**25 pts / ligne survolée**

## Poste 5/10 Trou à Bibi

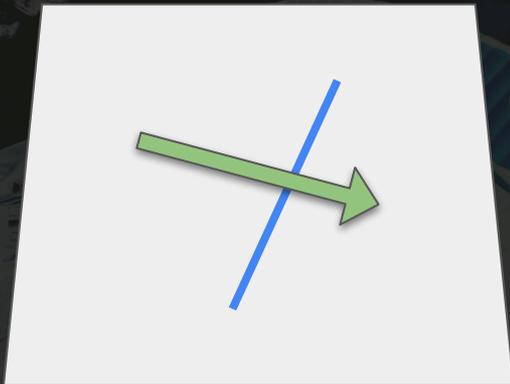


### Trou de Marmotte

Max: **50 pts**

Si la cacahuète est dans le trou: **50 pts**

## Poste 6/10 Ligne à Couper



### Ligne à Couper

Max: 50 pts

50 pts / ligne coupée

## Poste 7/10 Piquet à toucher



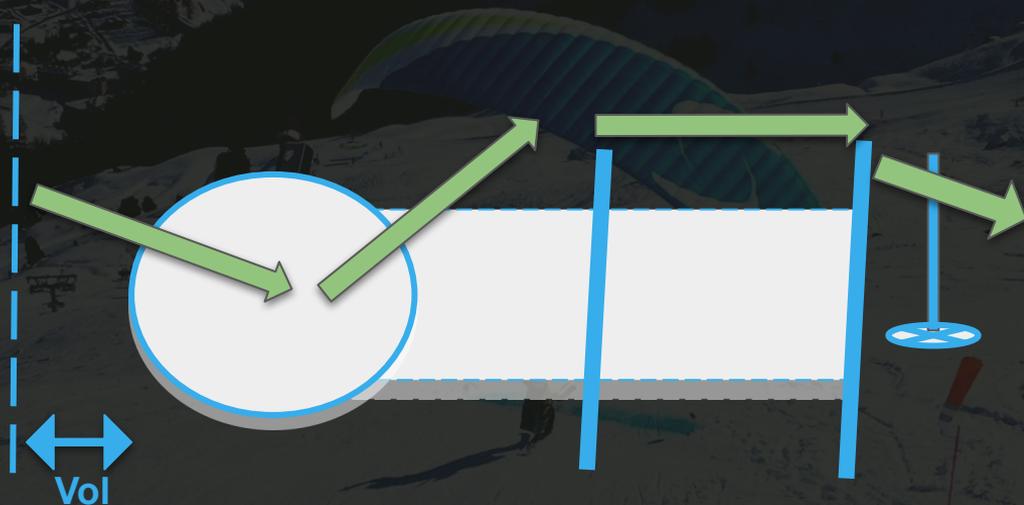
### Piquets à Toucher

Max: **50 pts**

**50 pts** / piquet touché en vol

**0 pts** / piquet touché au sol

## Poste 8/10 Touch dynamique + piquet



### Touch dynamique + piquet

Max: **250 pts**

Touch and Go + survol des 2 lignes: **200 pts**

Touch and Go + survol de 1 ligne: **150 pts**

Touch and Go + atterrissage avant la première ligne: **100 pts**

Atterrissage dans le cercle et glisse après le cercle: **50 pts**

Arrivée dans le cercle en skiant: **0 pt**

**50 pts** / piquet touché en vol

**25 pts** / piquet touché au sol

## Poste 9/10 Piquets à Toucher



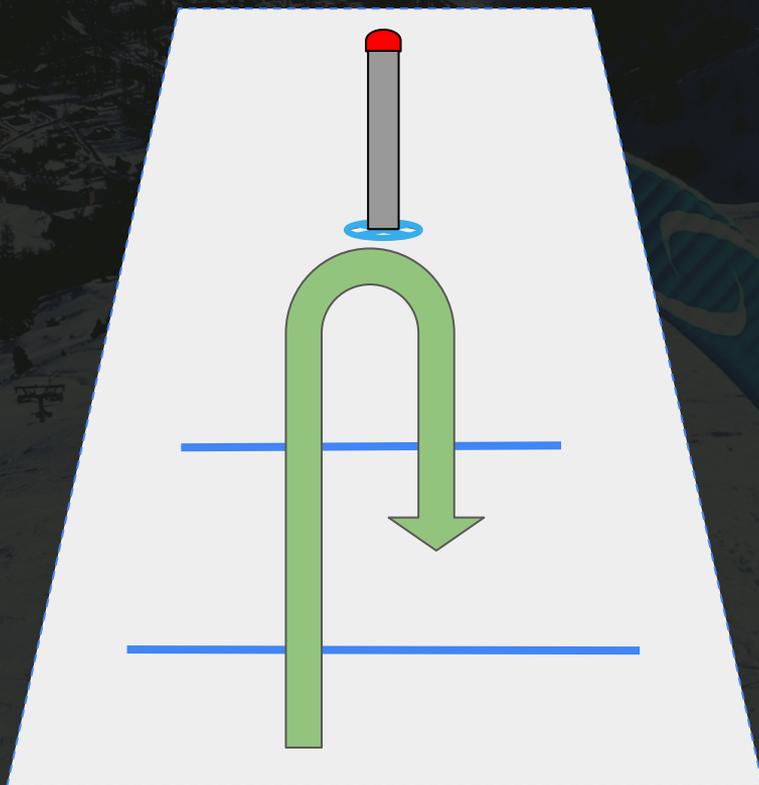
### Piquets à Toucher

Max: **150 pts**

**50 pts** / piquet touché en vol

**25 pts** / piquet touché au sol

## Poste 10/10 Atterrissage



### Atterrissage

Max: **200 pts**

Atterrissage dynamique + Buzzer

3 lignes + Buzzer: **200 pts**

2 lignes + Buzzer: **150 pts**

1 ligne + Buzzer: **100 pts**

0 ligne + Buzzer: **0 pt**

Si pas de Buzzer:

**50 pts** / ligne (uniquement en montée)

Dès que la voile touche le sol, **plus aucun point** n'est comptabilisé.