

X'ARDWEEN

Créer un événement sur le thème du marche et vol n'est pas chose aisée dans un tel environnement. Rare sont les personnes ayant du matériel assez léger leur permettant de se promener de longs kilomètres matériel sur le dos. De plus le massif ardennais est un site de cross de plaine ! Quelle idée folle de vouloir créer un tel événement...

Le contenu exposé est bien sûr qu'une proposition, à nous tous d'en débattre, de réfléchir sur la faisabilité ou non d'un **CHALLENGE INITIATIQUE**. En effet j'aborde ce projet sous une forme initiatique et découvrir de manière **LUDIQUE ET SECURITAIRE** les qualités d'un « marcheur volant ». L'objectif est évident : *on touche du bout du doigt, on se marre sans se faire mal.*

Ma réflexion s'est donc faite sur un enchaînement de petites épreuves en essayant à chaque fois de répondre à cette question : *Que doit savoir faire un « Marcheur Volant » ?*

L'initiation implique que l'on se doit qu'un tel challenge soit **ACCESSIBLE** à un maximum de personnes, donner à tout volant l'envie d'essayer.

JOUR 1

EPREUVE DU « RANDONNEUR » :

La première qualité c'est de savoir marcher !

Sachant que la majorité des parapentistes de plaine ont des matériels allant de 15 à 25 kilos je n'envisage **pas une marche avec le matériel dans le dos** (par contre ceux qui voudront marcher avec leur matériel seront gracieusement récompensés). Le circuit fera environ 15km (5heures en moon walk !) Donc une distance abordable mais pas effrayante.

-Sécurité :

je pense qu'il faut faire des **équipes de 2**, en effet le marche et vol ne se fait pas seul comme on pourrait le croire.

Le circuit sera balisé pour une plus grande sécurité.

Avoir le tel et au moins 1/2 ayant une appli tracker gratuite (Live track 24 par exemple).

Avoir sa radio de vol.

Avoir de quoi boire et manger.

Autonomie énergie (power bank).

-Organisation :

1 ou 2 véhicules pour amener les parapentes au déco, soit 1 ou 2 pilotes qu'on utilisera sur le déco pour le poste de **régulateur/contrôleur**.

-Règlement :

Avoir le matériel minimum de sécurité sur soi.

Le portage du parapente n'est pas obligatoire, **possible de prendre son parapente** (Bonus point).

Pas de notion de temps sur cette épreuve, mais le temps sera votre ennemi car on fera un calcul moyen de façon à ce que l'arrivée moyenne sur le déco se fasse au moment des conditions optimums de vol.

EPREUVE DE « L'ENVOL » :

La deuxième qualité c'est de savoir voler. Nous avons **5 possibilités de conditions de vol** :

- 1) **Ca vole pas** : on boit des bières, on fait de la pétanque... on s'occupe !
- 2) **Ca plouf** : si sur les 2 jours nous avons une journée à plouf on inverse J1 et J2 (voir J2).
- 3) **Petites conditions de vol mais ça vole** : si les prévis du lendemain nous obligent à aller sur un autre site on essaye de se rapprocher au maximum du goal. Si les conditions du lendemain nous obligent à revenir sur le même site on évaluera la faisabilité d'une balise.
- 4) **Grosses conditions avec du vent** : J2 nous oblige à aller sur un autre site, on évaluera la faisabilité d'une ou plusieurs balises. J2 nous obligent à rester sur site on envisagera une ou plusieurs balises en mode tirage de bord.
- 5) **Grosses conditions sans vent** : là c'est open bar !

-Sécurité :

Dans un premier temps je pense qu'il faut 1 ou 2 **régulateurs** afin de systématiquement **contrôler visuellement et tactilement le bon arrimage des pilotes** à leur sellette, en effet en état de fatigue et dans une certaine précipitation les conneries sont vite arrivées.

;Matériel aux normes EN.

;Parachute de secours et à jour de pliage.

;Radio et téléphone chargés et power bank.

;Si possible une appli tracker pour 2.

;Idem qu'en manche de compétition cross on communique sur l'état de la masse d'air et possibilité d'annuler l'épreuve en vol.

-Organisation :

1 ou 2 régulateurs.

Directeur d'épreuve au pc course, mobile si possible, en mesure de récupérer un éventuel binôme en difficulté.

Avoir un écreuil dispo.

2 personnels pour décharger les traces.

-Réglementation :

Respecter les moyens sécuritaires énoncés dans la partie « sécurité »

Ne pas décoller sans le « vert » du régulateur.

Vol en binôme (le même que la marche).

Avoir un gps en mesure de décharger et exploiter les traces.

Si un des deux pose le deuxième pose avec. (Restons groupir !)

Bonus ou Malus en fonction de la classe de l'aile la moins élevée de l'équipe.

Biplace autorisé évidemment (la c'est gros bonus).

Compte rendu et **envois position via whatsapp** sur groupe dédié à l'épreuve.

EPREUVE « PEKIN EXPRESS » :

Et oui quand ça pose il faut continuer à avancer... RE marcher mais pas que ! En effet **le stop sera autorisé** pour rejoindre le goal, à deux évidemment. Il faudra donc jouer de ruse, poser si possible près des axes routiers les plus passant.

-Sécurité :

- .Compte rendu et envois **position via réseau whatsapp**.
- .Garder le tracker allumé.
- .Attention aux déplacements sur la route, éviter dans la mesure du possible de marcher circulation dans le dos.
- .**Gilet jaune obligatoire** pour tout déplacement sur la route.
- .Avoir **une lampe**.
- .Plus de déplacement nuit tombée.

-Organisation :

- .Pc directeur de course mobile en mesure de récupérer un binôme en détresse.
- .1 ou 2 véhicules pour les récupés et acheminer le matériel du bivouac le soir.

-Règlement :

- Respect du matériel minimum de sécurité.
- Heure de nuit déplacement interdit** organisation de la récup.
- Epreuve n'engendrant pas de points Malus ou Bonus.
- Etre en binôme.

FIN DE J1 LE « BIVOUAC » :

Le « marcheur volant » est capable de dormir n'importe où, n'importe comment, au bord d'une route, au milieu d'un champ, dans une grange ou sous une bâche, dans un duvet ou enroulé dans son parapente...

Le soir on se fait un bivouac, tente, camion ou camping car... un feu de camps, on mange des grillades, on boit des bières, on se raconte nos journées ! Prévoyez les guitares les musicos. Frontale obligatoire pour pas aller pisser sur la tente du copain.

JOUR2

Après une bonne nuit, on remet le couvert pour un enchaînement un peu plus dynamique et plus visuel pour les éventuels spectateurs.

Je propose pour cacher la misère de la veille et de faire marrer la « populasse » de le faire déguisé, déguisement simple ce n'est pas la coupe Icare non plus !

EPREUVE « CHASSE AU TRESOR » :

Le « marcheur volant » sait s'orienter, sortir des sentiers battus, il est rustique et n'a pas peur de traverser des ronciers pour couper la trajectoire : communément appelé le « SHORT CUT »

Une petite **course d'orientation de 3 km max**, départ type « contre la montre » en binôme afin de pas se retrouver tous groupir dans le bois et d'étager l'épreuve suivante.

-Sécurité :

.idem que l'épreuve du « randonneur »

-Organisation :

1 véhicule pour amener le matériel au déco.

1 personnel pour lancer les départs.

Cartes et protection plastique (photocopie de carte et pochette plastique fermé avec du scotch de bureau)

Balise type CO.

1 personnel à l'arrivée au déco pour noter les arrivées et donner l'épreuve suivante.

-Règlement :

Course en binôme.

Bonus pour le temps et nombre de balises trouvées.

Boussole non obligatoire mais fortement conseillée. (appli téléphone boussole autorisée)

Pas de parapente même pour les gens en possession de matériel light.

EPREUVE « CEREBRALE » :

Le « marcheur volant » doit être en mesure, même fatigué de faire fonctionner sa matière grise. Je propose donc une fois le dernier binôme arrivé de faire tous ensemble **un test type qcm brevet de pilote** (plus facile à corriger) avec une grosse **contrainte de temps** d'épreuve.

EPREUVE DU « CARREAU » :

Le « marcheur volant » est précis lors de ses posés, il est capable de poser dans un jardin ou dans un cimetière sans se mettre en danger !

-Sécurité :

.Idem que l'épreuve de VOL J1 avec un ou des « régulateurs » qui donnent le vert.

.Bumping, basses vitesses, tangage profond et virages engagé prêt du sol interdit !

.C'est souvent le débat lors de ce type d'épreuve, on n'est pas là pour ce la mettre inutilement.

.Gros Tapis type gymnastique sous la cible.

-Organisation :

1 régulateur au déco.

2 arbitres au posé : 1 qui observe et signal les éventuels attitudes dangereuses par un coup de sifflet pour prévenir le pilote. Et un deuxième qui note le résultat au posé.

Gros tapis type gymnastique et une cible.

-Règlement :

Attendre le « vert » régulateur pour pouvoir décoller.

Avoir le matériel minimum obligatoire de vol.

La finale ce fera type « bras haut » afin d'éviter toute manœuvre dangereuse près du sol.

Bumping, basses vitesses, virages engagés et tangage profond formellement interdit.

Manœuvres type S, 8 ou B autorisées.

Toute manœuvre estimée dangereuse sera lourdement sanctionnée.

Le coup de sifflet de l'arbitre vous informera que votre manœuvre est limitée et donc à ne pas reproduire dans la suite du vol.

EPREUVE « SPEEDY GONZALES » :

Le « marcheur volant » peut être pris d'une envie soudaine de ranger vite son matériel soit parce que la pluie arrive soit parce que ses potes l'attendent au bar et qu'il a soif.

L'épreuve consistera à ranger le plus vite possible son matériel.

-Sécurité :

Respecter son matériel, ne pas péter des joncs ou déchirer une aile avec la fermeture éclair du sac !

-Organisation :

Plus on a de monde plus on va vite pour faire passer les personnes. (La journée n'est pas finie).

-Règlement :

Le premier pilote posé attend son binôme, sellette sur le dos et accroché, aile en boule, une fois le binôme posé, top chrono... il s'arrêtera lorsque les 2 auront packé et que tout le matériel minimum demandé soit rangé. (Les sacs en pot de pus ça ne marche pas).

EPREUVE « TIRAGE DE BOURRE » :

Le « marcheur volant » aime se tirer la bourre en vol... je propose donc, en fonction du temps restant et des conditions météo une petite épreuve avec quelques balises en local à réaliser le plus vite possible afin que ça reste visuel pour d'éventuel spectateurs et qu'on ne passe pas la fin de journée à aller récupérer tout le monde.

-Sécurité :

Idem que « L'ENVOL »

-Organisation :

Navette et pilotes pour aller au déco.

Ecureuil sur zone.

Personnels pour décharger les traces.

-Règlement :

Les points seront attribués en faisant la moyenne du binôme. Si un des 2 pose, **pas d'obligation de poser pour le second.**

Matériel de vol minimum obligatoire.

Bonus Malus en fonction de la catégorie d'aile utilisée.

RECAPITULATIF DU MATERIEL OBLIGATOIRE :

- Pour les épreuves pédestres :

Un petit sac à dos qui rentre dans le parapente.

De quoi manger et boire.

Téléphone et radio.

Power Bank.

Sifflet.

Une lampe frontale.

Un gilet jaune.

- Pour les épreuves de vol :

Sellette, parapente, secours, casque aux normes EN.

Un gps enregistreur de trace.

Radio et téléphone.

Power bank.

Sifflet.

REGLEMENT GENERALE :

- Définir à qui est ouverte l'épreuve (niveau minimum brevet de pilote ? Confirmé ? A tous ?).
- Avoir le matériel minimum.
- Avoir du matériel aux normes.
- Le challenge se fait en équipe de deux avec la même personne pour toute la durée de l'épreuve.
- Avec le même matériel du début à la fin.
- Epreuve ouverte au biplace.

Pour résumer j'ai essayé de prendre en compte les contraintes du relief et de l'équipement des parapentistes locaux.

Les mots à retenir :

CONVIVIALITE
INITIATION
PLAISIR
SECURITE
DIVERSITE

Merci d'avoir pris quelques minutes pour lire ce projet, merci à Rémi d'avoir lancé cette idée. Il ne reste plus qu'à débattre sur la faisabilité ou non d'un tel challenge, ce n'est qu'un ensemble d'idées qui peuvent être parfaitement évolutives, rien n'est figé ou acquis dans les épreuves proposées, c'est juste une grande idée générale. Le plus compliqué sera sûrement de faire un dossier d'épreuve pas site de vol... (Même pas peur !)

Sportivement ALEX.