



### 1 Le golfe de Gascogne

- ~ Zone traversée par de nombreuses dépressions en hiver entraînant des vents forts et une mer agitée.
- ~ Les marins dorment très peu car ils doivent être vigilants pour éviter des collisions avec d'autres bateaux (trafic maritime important) ou un objet flottant non-identifié (OFNI).
- ~ Les skippers s'amarinent : ils ont parfois du mal à s'alimenter car ils peuvent être sujet au mal de mer le temps que leur organisme s'adapte.

### 2 Les anticyclones

- ~ L'anticyclone des Açores dans l'Atlantique Nord et anticyclone de Sainte-Hélène dans l'Atlantique Sud.
- ~ Les skippers contournent ces zones de haute pression atmosphérique car le vent est très faible dans leur centre.
- ~ La position et l'ampleur de ces anticyclones varient. Chaque skipper sera donc obligé d'adapter sa trajectoire au moment où il passera ces zones.

### 3 Les tropiques et les Alizés

- ~ Les alizés sont des vents modérés et réguliers. Dans l'hémisphère nord (sous le tropique du cancer), ils soufflent vers le sud-ouest. Dans l'hémisphère sud (au-dessus du tropique du Capricorne), ils soufflent vers le nord-ouest.
- ~ Dans ces régions, la température est d'environ 30°C et les conditions de navigation sont très bonnes. Les skippers rencontrent énormément de poissons volants.

### 4 Le passage de l'équateur et le Pot au Noir

- ~ Cette zone de convergence intertropicale est la rencontre des systèmes climatiques de l'hémisphère nord et de l'hémisphère sud. Les marins appellent : "Pot au Noir" car il est pénible de s'en extraire.
- ~ Les conditions météo sont totalement imprévisibles. On peut passer d'un instant à l'autre d'une absence totale de vent à des vents violents, orages et pluies diluviennes.

### 5 Les mers du sud

- ~ En-dessous de la latitude 40° Sud, c'est la zone des "rugissants" : les marins rencontrent des vents violents (car il n'y a pas de terre pour les ralentir) et une mer houleuse.
- ~ Au-delà de la latitude 50° Sud, zone surnommée les cinquantièmes hurlants, la situation est encore pire.
- ~ Les températures s'approchent de 0°C et les conditions subies par les skippers sont très rudes.
- ~ Les mers du sud sont le royaume des albatros, des oiseaux marins de 3 mètres d'envergure !

### 6 Le Cap Horn

- ~ Ses eaux dangereuses ont provoqué des naufrages à l'époque où le Cap Horn était l'unique route entre l'Europe et l'Asie pour les bateaux de commerce. Désormais les navires empruntent le canal de Panama pour rallier l'Atlantique et le Pacifique. Les skippers de Vendée Globe doivent franchir ce dernier obstacle avant d'effectuer leur remontée de l'Atlantique.
- ~ Les marins guettent les premiers albatros signe que la terre est proche.

### 7 L'Antarctique

- ~ Continent-île entièrement recouvert d'une calotte glaciaire dont l'épaisseur peut atteindre plus de 4 km.
- ~ Seul continent sur terre qui ne comporte pas d'habitat humain permanent. Il n'est habité que par les manchots et les phoques. À l'intérieur du continent la température moyenne est de -20°C et peut descendre en-dessous de -80°C.

### 8 La limite des Glaces

- ~ Près de l'Antarctique des icebergs dérivent dans la mer et représentent un danger important pour les concurrents du Vendée Globe.
- ~ Pour des raisons de sécurité, la direction de course a fixé une limite sud que les skippers ne peuvent pas franchir sous peine de pénalité voire de disqualification. Les skippers pourraient être tentés de passer au plus près de l'Antarctique pour réduire leur trajet et gagner du temps.

### 9 Le passage de l'antéméri dien

- ~ C'est le méridien opposé au méridien de Greenwich (méridien d'origine pour la mesure des longitudes et des fuseaux horaires). Quand ils passent l'antéméri dien, les skippers ont effectué le demi tour du monde.
- ~ Jusqu'à l'antéméri dien ils s'éloignent de leur point d'arrivée. À partir d'ici, ils se rapprochent désormais de leur point d'arrivée.

### Légende

- Courant marin "chaud"
- Courant marin "froid"
- Trajet de la course
- Zone de Convergence Intertropicale (Équateur météorologique)
- Masses d'air principales et leur sens de rotation