Afin de développer la participation à ses régates, Weta Classe France propose aux clubs organisateurs d’intégrer une manche ou animation plus ludique dans la régate.

Cela pourra prendre par exemple les formes suivantes (liste non limitative) :

- imposer en pleine régate une figure (marche arrière entre deux bouées), un 360 ou un 720, un bord debout,

- un parcours en cercle (nécessite au moins 8 bouées)

- un ressalage chronométré

- un barreur les yeux bandés sur indication de son partenaire pour les doubles

- un parcours de nuit

- des classements originaux : celui qui a passé le plus de temps sur la régate (donc le dernier...), le plus grincheux, fairplay, déguisés, ...

- des speedcup (départ libre dans un délai large, laps de temps d'1/2 h ou 1 heure, dont le but est d'aller le plus vite sur un parcours aller/retour, parcours donc chronométré mais il faut donc choisir son meilleur moment en fonction du vent mais aussi des autres bateaux et on a droit à plusieurs essais...),

- des départs décalés (on court pendant 1 heure, mais le départ est calculé par rating, donc, on a une heure de départ définie par rating et celui qui est arrivé le plus loin au bout d'une heure a gagné : avantage : les plus petits rating partent en premier ce qui leur donne un autre aperçu de la régate et amène les plus rapide derrière les autres),

- des parcours raids avec des centres de motivation lors des étapes (jeux, ateliers voire tourisme...),

- faciliter l'arbitrage avec une fin des éliminations et une réparation (si nécessaire) sur un autre type de support tels que paddle, kayak, course à pieds, pétanques, bref, du ludique,

- une pavillonnerie simplifiée par codes couleurs bien identifiables et simples (noir, rouge, bleu, vert...),

- des accompagnements techniques lors des régates uniquement pour les plus faibles niveaux,

- des auto arbitrages où tout le monde à tour de rôle passe arbitre,

- donner aux arbitres des capacités d'innover selon les conditions météo (transformer une régate en mini raid si le vent est trop changeant pour établir un départ par exemple),

- des ateliers à terre techniques (aéro ou hydro), retour vidéo, apprentissage des réglages fins et des jeux type quizz, règles de course, météo, vocabulaire, culture nautique, course relais kayak paddle, atelier "épissures ou matelotage", etc..