

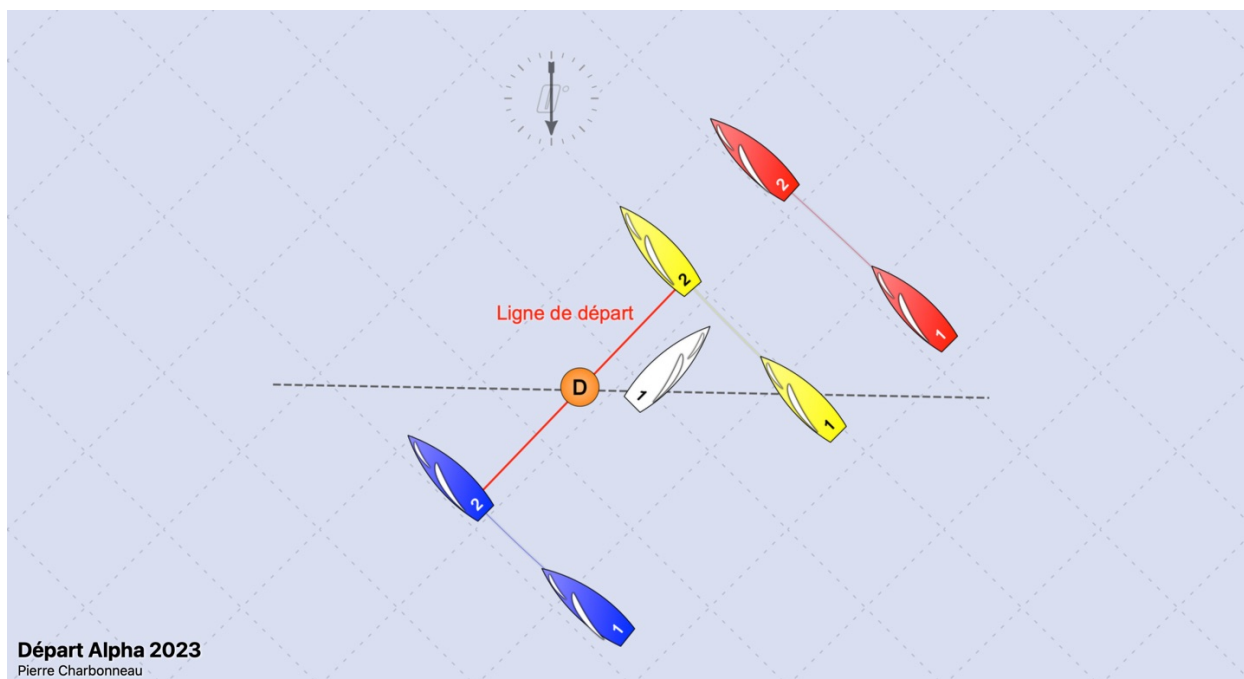
Départ et Arrivée ALPHA## 2023

Dans toutes les compétitions, il y a les malins et les autres.... Les règles ont toujours deux buts: a) la sécurité et b) l'équité. **La stratégie est de suivre les règles à notre avantage!** Je sais que ce qui suit n'induit que quelques secondes de différences entre les différentes stratégies, mais je tenais à ce que chacun n'ignore pas ces différences si minimes soient-elles!

Dans notre nouvelle configuration de régates ALPHA, il n'y a pas de bateau comité ni au départ, ni à l'arrivée et ceci est une modification majeure des pratiques classiques.

Dans tous nos parcours ALPHA ##, les départs se font au près car le parcours est choisi afin que le premier bord soit en remontant le vent. Par contre, l'arrivée peut être au près et aussi au large (et si le parcours est réduit, toutes les possibilités sont possibles).

Sur les seize parcours prévus, seulement quatre prévoient une arrivée au vent portant.



La règle de la ligne d'arrivée et de départ

Autant à l'arrivée qu'au départ, le participant doit croiser une ligne perpendiculaire à son bateau, passant par le barreur et la marque de départ, ou d'arrivée, **la distance entre le bateau et la marque étant au plus égale à une longueur de son bateau.** Le barreur enregistre alors le temps indiqué sur son cellulaire à la seconde près.

Au départ, au près serré, il sera avantageux pour réduire votre temps de course de deux ou trois secondes de passer la marque tribord amures à une distance maximale de une longueur, pas plus sinon ce serait tricher!

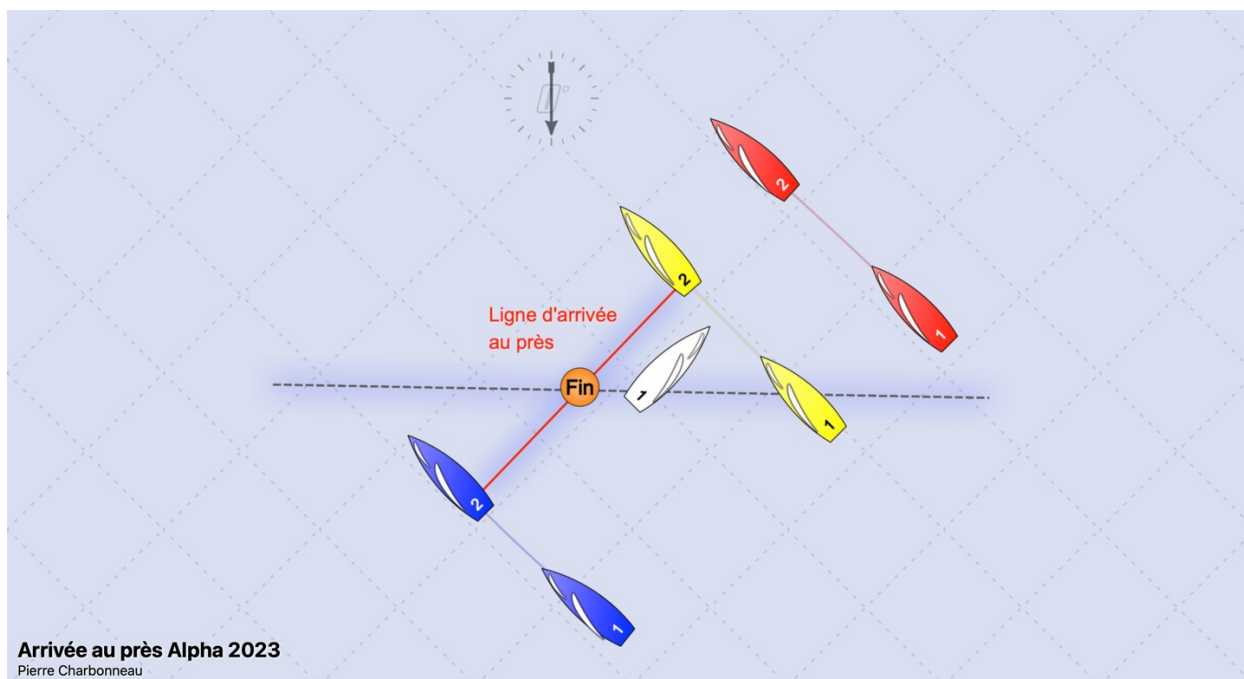
Dans la figure ci-dessus, le bateau blanc est là pour illustrer la distance de une longueur. trois bateaux illustrent un départ:

- A) le bateau bleu en partant sous la marque du côté sous le vent à la marque, allonge son parcours et son temps de course; ce n'est donc pas une bonne stratégie.
- B) Le bateau rouge prend son départ au vent de la marque le plus loin possible, soit ici à deux longueurs de la marque. Par cette stratégie, il raccourcit son temps de parcours et la distance à parcourir, **mais il a triché car la distance maximale est de seulement une longueur.**
- C) Le bateau jaune en prenant son départ au vent de la marque à la distance limite de une longueur, minimise son temps de parcours, la distance à parcourir et respecte la règle! Le bateau Jaune prend donc le meilleur départ.

Pourquoi avoir choisi comme règle une distance de une longueur? Il aurait été plus juste de choisir une longueur encore plus courte afin de minimiser les effets de la stratégie.

La raison est que d'une part la flotte est réduite (moins de dix participants), que chacun choisissant son moment de départ dans une fenêtre de quinze minutes, l'approche de la marque au départ n'est jamais conflictuelle, et que d'autre part, avec une distance de une longueur, de part et d'autre de la marque, si deux bateaux se présentent au départ en même temps, il devrait y avoir suffisamment de place pour chacun et ainsi éviter les contacts et les protêts! Si des problèmes survenaient, le comité de régates avisera alors afin de préserver la sérénité de nos régates.

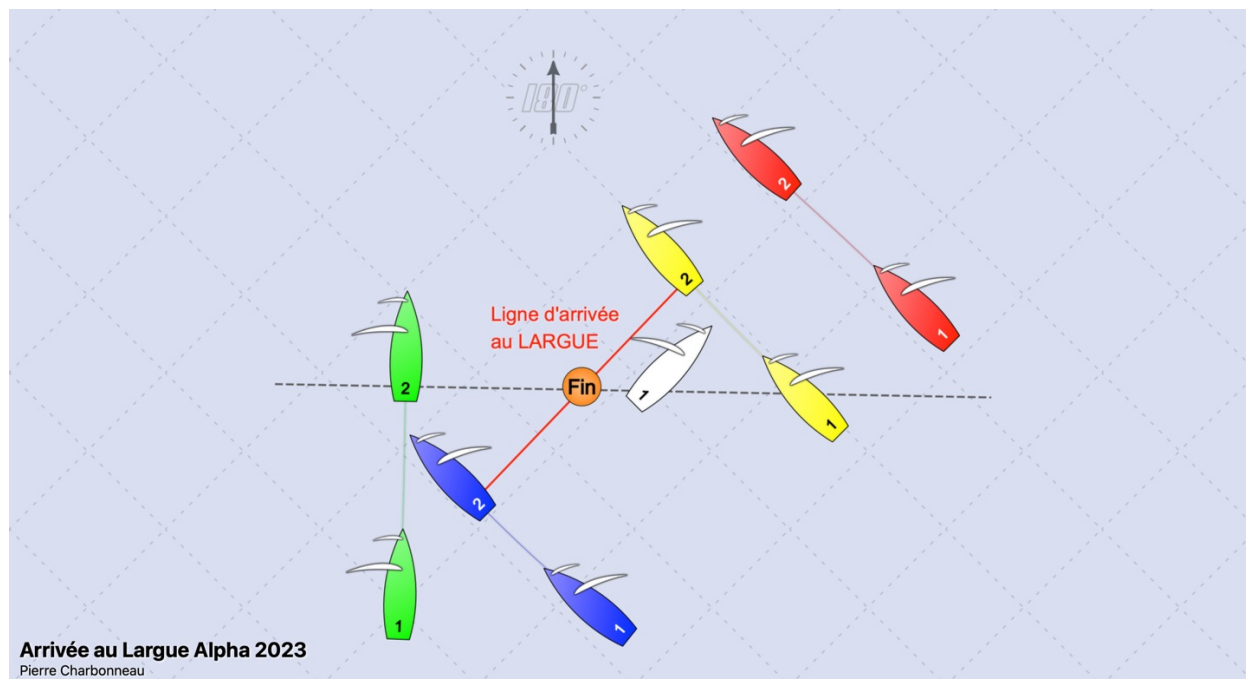
Ligne d'arrivée au près



Lorsque l'arrivée est au près, la stratégie est une approche sous le vent de la marque d'arrivée et à la distance de une longueur (soit pas trop près de la marque).

Ci-dessus, le bateau bleu raccourcit son parcours et son temps de course, alors que le jaune et le rouge allonge leur temps de parcours et la distance à parcourir. De plus le rouge enfreint la règle de la distance de une longueur.

Ligne d'arrivée au large



Lors d'une arrivée au large, L'approche sous le vent de la marque est préférable si vous êtes au large. Le Bleu raccourcit son temps et sa distance, et le vert, si le parcours vent arrière était optimal, peut alors passer d'une bord ou de l'autre de la marque pourvu que la distance soit d'au plus une longueur. Jaune et rouge sont défavorisé ici; Rouge étant en plus en infraction de la règle de une longueur.

Voilà, la règle de UNE LONGUEUR, demeure la règle!