

# Un bon départ...

Un bon départ simplifie souvent la régates. Un mauvais départ, par contre, rend les choses beaucoup plus compliquées. Vous ne pouvez plus choisir le côté où vous voulez aller, il faut se dégager des dévents et trouver du vent frais.

Un bon départ c'est être en 1er rideau 1 minute après le coup de canon et pouvoir appliquer la stratégie choisie.

## H-24 ou 48 heures

La régates a déjà commencée. Vous devez avoir tous les documents sur les courants et posséder la carte du plan d'eau. Tout doit être étudié, les courants bien sûr mais aussi les effets de côte, les couloirs de vents, etc ... .

La météo doit être prise régulièrement pour bien suivre les évolutions.  
Quelques adresses à la mode:

- - Windguru.cz
- - Windfinder.com
- - Theyr.net

## H-45 minutes

Evidemment l'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt. Pour bien préparer une régates il faut se retrouver sur la ligne départ environ 45 minutes avant le départ et donc quitter le port parfois 1h30 ou 2h avant le départ. L'objectif, c'est d'utiliser ces 45 minutes pour se faire une idée précise du vent, du courant, de la ligne de départ, et de définir une stratégie du 1er près. Donc une fois arrivé sur la zone de course, vous voulez étudier le vent:

- - Navigation au près sur les 2 bords en utilisant le compas. Vous essayez de déterminer un vent moyen si c'est possible (un Snipe remonte à 45° du vent réel dans le petit temps, 35° dans la brise). Vous pouvez rencontrer plusieurs types de vents: vent stable, oscillant, évolutif ou un mélange de tout ça. Chaque type de vent amène une stratégie différente.
- - Faire des essais de vitesse avec un deuxième lève tôt (ils sont tout de même assez rares).
- - Avec ce collègue (de préférence avec une vitesse comparable) vous pouvez faire des bords miroirs. Vous partez chacun d'un côté et au bout de 5 minutes, par exemple, vous virez. Normalement 5 minutes après vous vous retrouvez avec un 1er et un second. Cela peut vous donner le côté favorable du parcours.
- - Le courant doit être observé à toutes les bouées et à tous les casiers pour confirmer ce qui a déjà été observé sur les cartes.

## H-10 minutes

La stratégie doit commencer à se dessiner:

- vous avez la météo,
- vous connaissez le courant,
- vous avez pu définir un type de vent.

Il faut maintenant s'intéresser à la ligne de départ. Vous devez connaître:

## **Le cap de la ligne et sa perpendiculaire**

Vous devez faire ça le plus précisément possible et plusieurs fois pour être sûr des relevés (à partir de 4 minutes, la ligne ne doit plus être modifiée).

La perpendiculaire à la ligne vous donnera la direction du vent pour avoir une ligne neutre. Un vent plus à gauche et la ligne sera favorable à gauche. Un vent plus à droite et la ligne sera favorable à droite (pour un observateur face au vent, bien sûr).

Plus le bateau est lent (le Snipe reste malgré tout un bateau lent) et plus le gain au vent de la ligne est prépondérant. Les bateaux lents donnent des flottes très compactes et 10m de gagner au départ peuvent tout changer à la bouée au vent.

### **50m 100m 200m 300m**

5° 4m 9m 17m 26m

10° 9m 18m 35m 53m

15° 13m 27m 54m 80m

20° 18m 36m 73m 109m

Exemple: Pour une ligne de 200m favorable de 15° au bateau, par exemple, le Snipe qui part au bateau aura 54m d'avance sur celui qui part à la bouée.

## **Le cap courant**

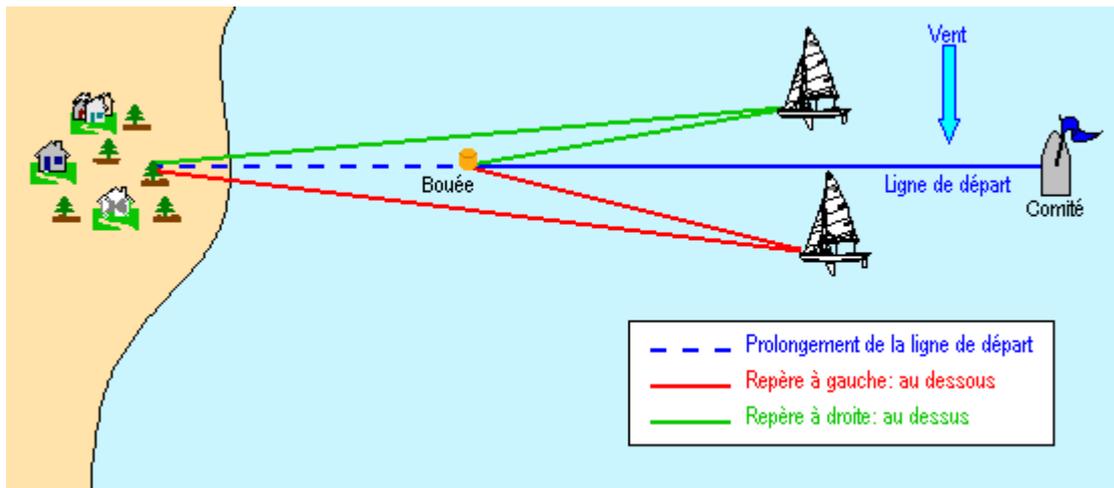
Et oui souvent on l'oublie, mais lui ne vous oublie pas. C'est lui qui vous plaquera sur le bateau comité ou qui vous fera couper la ligne à la vitesse "V". Vous devez connaître la direction et la force du courant pour anticiper son influence sur votre vitesse et votre cap.

## **La longueur de la ligne**

Evidemment plus la ligne est longue, plus le gain au vent pourra être important dans le cas d'une ligne mal mouillée. Plus la ligne est grande par rapport au nombre de bateaux et plus il y aura d'espace entre les bateaux. Vous pourrez peut-être trouver un trou plus facilement au dernier moment.

## **Les alignements**

Une fois sur deux il y a de très bons alignements à terre qui vous feront de très bons repères pour vous situer sur la ligne.



(La ligne de départ, le bateau et les repères)

- - La bouée est au dessus du repère: vous êtes trop bas.
- - Le repère est au dessus de la bouée: vous êtes trop haut.
- - Les deux sont alignés: vous êtes sur la ligne.

## H-5 minutes

Il faut être près du Comité pour prendre le chrono.

## H-4 minutes

La ligne ne peut plus être modifiée. Vous la vérifiez une dernière fois pour être sûr. Vous vérifiez également le vent. Maintenant les grandes décisions doivent être prises.

Plusieurs choix possibles:

### **La tactique et la ligne sont d'accord sur le côté à choisir**

La ligne est favorable au bateau de  $10^\circ$  et le vent depuis le début de la journée tourne à droite régulièrement. Là, il ne faut pas hésiter, les plus motivés partiront au bateau, les plus prudents partiront quelques mètres plus bas.

### **La tactique et la ligne ne sont pas d'accord**

La ligne est favorable de  $15^\circ$  à la bouée mais le courant est moins fort à droite. Il va falloir faire un choix, mettre tous les éléments dans la balance et se décider. Dans l'idéal vous partez bâbord à la bouée et vous foncez à droite vous mettre à l'abri du courant. Mais attention vous n'êtes pas tout seul à faire la régata, il se peut que d'autres aient la même idée que vous.

### **La ligne est neutre et le vent oscille**

Le vent oscille et la ligne est favorable parfois au bateau parfois à la bouée. Si vous arrivez à trouver le cycle du vent, vous pouvez déterminer comment sera la ligne au moment du départ (mais en général cela n'arrive que dans les livres).

Sinon il vaut mieux assurer et partir en milieu de ligne (surtout avec un bon repère à terre).

Il faudra de toute façon rester en milieu de ligne le plus tard possible et décider du départ au dernier moment.

## H-1 minute

C'est là que la technique rentre en jeu. Il va falloir:

- - se positionner près de l'emplacement choisi,
- - savoir garder et défendre sa place,
- - savoir créer un espace autour de soi (le fameux trou),
- - lancer au bon moment pour atteindre la vitesse max au moment de couper la ligne,
- - toujours savoir se situer sur la ligne, c'est la clef du départ réussi.

Pour réussir tout çà, il n'y a pas 50 solutions, il faut bouffer du départ. Toutes les bouées, toutes les lignes de départs doivent vous servir à travailler les positions arrêtées, les timings pour bien s'habituer à lancer le bateau, connaître son inertie et les vitesses de franchissement. On peut aussi donner quelques chiffres mais au final il n'y a que l'entraînement qui paye. Par exemple dans le tableau ci-dessous, on s'est amusé à calculer les vitesses de franchissement de la ligne, pour un Snipe à 10m de la ligne marchant à 4 nœuds et remontant à 45° vent.

### **Angle de ligne Distance à parcourir Temps de franchissement**

20° bouée	23m	11sec
10° bouée	17m	8sec
neutre	14m	7sec
10° bateau	12m	6sec
20° bateau	11m	5sec

La ligne est bien sûr plus longue à franchir quand elle est favorable à la bouée (11 secondes pour 20° bouée et seulement 5 secondes pour 20° bateau).