

Régates en ligne : règlement et conseils

Règles de course

Connectez-vous depuis l'exécutable que vous avez téléchargé à l'heure précise de la régata à laquelle vous êtes inscrit, qu'elle ait été créée par vous ou par un autre skipper (les concurrents ne vous attendront pas).

Indiquez le pseudo et mot de passe de votre inscription au site <http://www.regatesenligne.com>

Le départ des régates est synchronisé sur le serveur et lorsque vous vous connectez, on vous prévient du temps restant avant le départ de la régata. Dans le cas où vous êtes seul inscrit à une régata, vous régatez seul.

Le compte à rebours ne commence qu'à trois minutes avant le départ, si vous vous connectez plus tôt l'horloge indique 3 minutes jusqu'au premier coup de canon.

La ligne de départ est située entre le bateau comité de départ à tribord et une bouée à bâbord

La ligne d'arrivée est située entre le bateau comité de départ à tribord et une bouée à bâbord

Donc attention, dans les deux cas : franchissez la ligne dans le bon sens en laissant le bateau comité à tribord. Si vous la franchissez dans le mauvais sens, vous êtes tenu de réparer en la contournant pour la re-franchir dans le bon sens sous peine d'être disqualifié.

Le premier coup de canon est donné trois minutes avant le départ.

Le second coup de canon est donné une minute avant le départ

Une trompe vous indique le départ. Si vous franchissez la ligne avant le coup de trompe, il vous faut refaire le tour en contournant la ligne sur les côtés pour la franchir dans le bon sens, sinon vous êtes disqualifié.

Si vous utilisez le moteur, vous êtes disqualifié

Si vous ne respectez pas les marques (obstacles à laisser à tribord ou à bâbord), vous êtes disqualifié

Si vous arrivez après la fermeture de la ligne (temps donné après l'arrivée du premier et indiqué dans le règlement de la course), vous êtes disqualifié

Si vous ne respectez pas les priorités vous devez effectuer une réparation immédiate en faisant deux fois 360° sur vous même ou vous êtes pénalisé de 2 points.

Contrairement à ce qui se fait sur les régates et dans le but de faciliter la gestion des dotations, le scoring se fait selon la méthode suivante : le premier de chaque régata obtient 8 points, le second a 7 points, etc ...jusqu'au dernier. Celui qui remporte la régata est donc celui qui a le plus de points.

Lorsqu'un joueur est disqualifié, il obtient 0 point.

Attention aux obstacles que vous pouvez rencontrer (chalutiers, containers flottants, baleines)

La course se passe en temps réel et en principe à l'heure réelle. Si vous courez à partir de 23 heures, les courses seront de nuit.

Vous disposez d'un GPS qui vous permet de préparer votre régata en traçant votre route, de savoir le cap à suivre et de visualiser la position de vos concurrents.

Les règles de priorité

Les règles de priorité s'exercent lorsque deux bateaux sont engagés.

Un bateau non prioritaire, s'il est engagé avec un autre doit se tenir à l'écart, c'est à dire que l'autre doit pouvoir faire toutes les manœuvres sans avoir à se dévier.

1 - Bateaux sur des bords opposés : tribord amure est prioritaire. C'est donc le bateau bâbord amure qui doit modifier son cap pour se tenir à l'écart du bateau tribord amure.

2 - Lorsque les deux bateaux sont sur le même bord et engagés, le bateau sous le vent est prioritaire, c'est au bateau au vent de se maintenir à l'écart.

Que faire lorsqu'un bateau ne respecte pas la priorité ?

1 - La règle est d'éviter le contact. Mais un bateau prioritaire n'a pas à dévier son cap sauf s'il voit que l'autre ne va pas l'éviter.

2 - Lorsqu'un bateau prioritaire modifie sa route, il doit laisser à l'autre la place de se maintenir à l'écart.

3 - Le bateau devant, dès qu'il est à moins d'une longueur de coque, devient un obstacle qu'il faut éviter

4 - Un bateau engagé avec un autre n'a pas le droit de le "coincer" entre lui et un obstacle, que ce soit une bouée, un récif ou une côte : il doit lui laisser la place de se tenir à l'écart de lui et de l'obstacle.

Le classement

DNF ou Did Not Finish. Le concurrent n'a pas terminé le parcours, soit il a abandonné, soit il est arrivé hors délai: il "n'a pas fini".

DNC ou Did Not Compete. Le concurrent n'est pas présent au moment du départ, il n'est pas "venu sur la zone de course".

DNS ou Did Not Start. Le concurrent n'a pas franchi la ligne de départ dans les délais: "n'a pas pris le départ". Il est non partant.

DSQ ou DiSQualified. Le concurrent est disqualifié, mais il peut participer aux autres épreuves.

Causes de disqualification

Les régates et les courses ont leurs propres règles, mais certaines règles sont immuables. Nous n'indiquons ici que celles qui sont utilisées dans le jeu:

- quand, dans la minute précédent le signal de départ, une partie quelconque de la coque, de l'équipage ou de l'équipement d'un bateau se trouve du côté parcours de la ligne de départ, ce bateau doit entièrement revenir du côté pré-départ de la ligne (en passant par l'extérieur des extrémités de la ligne de départ et non en la retraversant) avant de prendre le départ sinon, il est disqualifié
- si un bateau refuse une priorité à un autre, il peut réparer tout de suite en effectuant sur place deux fois 360°, sinon, une réclamation à l'arrivée lui vaudra une pénalité de 2 points. Dans le jeu les réparations ne sont pas gérées, un refus de priorité entraînera donc automatiquement une pénalité.
- si un bateau utilise le moteur, il est disqualifié
- si un bateau ne respecte pas les marques indiquées dans le règlement de course, il est disqualifié
- si un bateau ne possède pas les équipements réglementaires, il est disqualifié

si un bateau arrive après la fermeture de la ligne (temps qui est indiqué dans le règlement de la course), il est disqualifié et son nombre de points est donc égal au nombre de concurrents+1

Règles pour le calcul des points

- pour chaque régate : nombre de points du concurrent=ordre d'arrivée
- nombre de points d'un concurrent disqualifié (DSQ,DNS,DNC ou DNF), obtient un nombre de points égal au nombre de concurrents + 1
- on additionne à chaque fois les points de chaque régate
- pour le championnat final (10 courses courues), on additionne les points des 5 meilleures manches.
- Réclamation : (refus de priorité non réparé, non respect d'une marque, navigue au moteur) : une page sera réservée aux réclamations afin que les joueurs puissent décider s'il y a eu ou non un motif de pénalité ou de disqualification.
- Chaque infraction (non respect des priorités en particulier) est pénalisée de 1 point.
- Le gagnant est celui qui a le moins de points
- Dans le jeu, il faut courir 10 courses pour chaque championnat et pour effectuer le classement, on prend les 5 meilleures pour chaque concurrent.

Remarques sur l'application

- Le simulateur est un vrai simulateur de voile, mais comme le poids de la bôme et « l'aide » des skippers lors des changements de bord ne sont pas pris en compte, un très léger moteur est mis en route au moment du changement de bord pour aider au virement (ce à la demande de la plupart des skippers car seuls les champions arrivaient à virer de bord avec le Catalpa, comme dans les vrais régates! Mais ne vous avisez pas de mettre le moteur en plus, vous seriez disqualifiés).
- En quelques endroits et sur le bateau comité, la détection de collision est imparfaite. Nous nous excusons pour ce dysfonctionnement momentané.

