

Challenge VOILE

THOMSON M05, T07

Lors de la présentation, vous pouvez

accéder directement au jeu en appuyant sur une touche.



loriciels

CHALLENGE VOILE

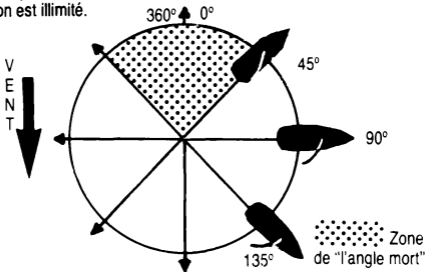
Notions élémentaires sur la marche d'un voilier

UN VOILIER a la capacité de "remonter au vent", c'est-à-dire de progresser vers l'origine apparente du vent, dans une direction contraire à celle du vent. Pour ce faire, il lui est nécessaire de posséder un aileron immergé, au centre et dans l'axe de la coque, afin d'améliorer la résistance latérale du voilier et donc de l'empêcher de "dériver" (déraper).

DERIVE: Pour remonter au vent, vous devez avoir la dérive basse (progression vers le haut de l'écran). En revanche, vous devez remonter la dérive lorsque vous avez le vent portant, sinon votre bateau sera freiné (progression vers le bas de l'écran).

SPI: Le spinnaker est une voile de grande surface, creuse, que l'on porte lorsque le vent vient de l'arrière et jusqu'au vent de travers. Il est impossible de progresser contre le vent en portant le spi, par contre, il augmentera votre vitesse par vent portant.

LOUVOYAGE: La progression d'un voilier contre le vent n'est pas directe, absolue, mais bien indirecte, d'une valeur angulaire relative. Le schéma suivant représente l'espace-plan de la surface de l'eau. Les trajectoires sont exprimées par les 360° d'un cercle fictif dont le rayon est illimité.



Exemples : la trajectoire à 180° correspond à "l'allure du vent arrière", la direction du voilier étant la même que celle du vent. La trajectoire à 0° correspond à une progression impossible, c'est l'axe du vent. De même toutes trajectoires inférieures à 45° correspondent à une impossibilité, c'est ce que l'on nomme "l'angle mort". La trajectoire de 45° correspond à "l'allure du près". C'est l'angle minimal de remontée du vent. Ainsi donc, un voilier désirent progresser géographiquement contre le vent, devra suivre une route alternée d'un bord de près à l'autre, décrivant un "zig-zag" que l'on nomme "louvoyage".

PRESENTATION D'ECRAN : Sur votre droite, en haut, un zoom sur votre voilier vous permet de choisir la trajectoire et de régler la voile. En dessous de cette partie d'écran, la force du vent de 1 à 6 (force beaufort) et la direction du vent, visualisée par un petit plot lumineux.

Exemples :



le vent vient
de haut de l'écran
Nord



le vent vient
du Nord-Nord-Est



le vent vient
du Nord-Ouest

COURANT : en dessous du vent sont visualisés les deux paramètres concernant le courant, sa direction et son intensité.

le courant porte à l'Est ▶

◀ le courant porte à l'Ouest

La progression du courant suit le rythme de la marée : croissance jusqu'à 6 ou 7 puis décroissance, puis le courant s'annule et s'inverse en reprenant sa croissance. Le courant constitue un élément de tactique important, notamment sur le passage des bouées.

AUTRES INDICATIONS A L'ECRAN : Au dessus, divers témoins représentent : le niveau de difficulté de la partie, témoin du numéro du bateau actuellement en relation avec l'ordinateur, témoins de spi et de dérive.

COLLISIONS ET PENALITES : A la fin de chaque tour, les joueurs peuvent convenir de pénaliser un ou plusieurs bateaux. Chaque pénalité équivaut à 15 mn de temps comptant dans le score final.

3

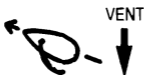
En cas de collision, il appartient aux joueurs de s'accorder pour pénaliser tel ou tel voilier selon les règles internationales de l'I.Y.R.U.

A un niveau plus immédiatement accessible, la première règle de course est celle de la priorité du bateau navigant tribord amures.

Un voilier navigant tribord amures reçoit le vent par sa droite.

Un voilier navigant babord amures reçoit le vent par sa gauche.

Voilier
Tribord
Amures



Voilier
Babord
Amures



LOUVOYAGE:

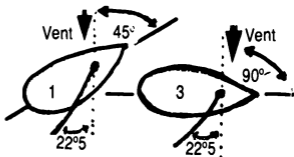


REGLAGE DE VOILE: Vous disposez de 5 possibilités de réglage. Le meilleur réglage est obtenu en "choquant" (lachant) la voile d'une unité d'angle (angle de $22^{\circ}5$).

Exemples:

"allure de près"
réglage en position 1

"allure du vent de travers"
réglage en position 3



4

Lorsque vous naviguez au portant (vent arrière, trois quart arrière, etc...) vous devez "choquer" (lacher). Donc réglage 4. N'oubliez pas alors d'utiliser le spi!



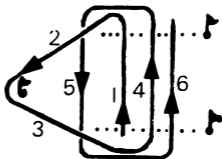
Présentation du jeu :

DEPART : Seule la ligne de départ est figurée sur le plan d'eau "vu d'avion". Vous devez vous y diriger, chercher le meilleur pré-placement sans toutefois franchir cette ligne.

EN COURSE : Après le coup de canon du départ, les bateaux sont positionnés relativement à leur pré-placement précédant le départ. Le plan d'eau figure alors les trois bouées du parcours olympique.

PARCOURS OLYMPIQUE

- 1 louvoyage
- 2 large tribord
- 3 large babord
- 4 louvoyage
- 5 vent arrière
- 6 louvoyage



De même, on peut pénaliser un voilier touchant une bouée de parcours, ou qui ne la franchit pas du côté requis (parcours olympique). Attention : vous devez obligatoirement effectué le parcours du côté requis, sinon la fin de course ne sera pas enregistrée.

Auteur : Philippe Darmagnac