

REGATTA

NOTIZIE GENERALI SULL'ANDARE A VELA.

I buoni Skipper usano appropriatamente il gergo marinaro e capiscono le condizioni del vento che sono così importanti per le loro barche.

Lo "Skipper" novizio deve conoscere questi termini e queste condizioni.

Le barche a vela possono muovere in qualsiasi direzione eccettuato che direttamente verso il vento.

Far vela direttamente nella direzione verso cui soffia il vento, si dice andare con il vento in poppa o semplicemente "in poppa".

Far vela in una direzione perpendicolare al vento si dice andare "al traverso".

Le barche a vela danno un ottimo rendimento al "gran lasco", "andatura" a meta strada fra il "traverso" e la "poppa".

Contrariamente a ciò che pensano molti "terragnoli" uno yacht a vela sarà più veloce al "gran lasco" che quando veleggia direttamente "in poppa".

Per far vela in direzione contraria a quella del vento, gli "Skippers" devono usare una manovra chiamata "bordeggio". Il bordeggio si fa andando "di bolina", (cioè veleggiando obliquamente nella direzione la più vicina possibile al vento) e virare ogni tanto seguendo una rotta a zig-zag.

Quando uno yacht è in poppa o al gran lasco, la sua velocità può essere aumentata usando una vela ausiliaria che assomiglia ad un paracadute: lo "Spinnaker". Esso deve essere usato con giudizio. Se il vento gira (cambia direzione) o c'è ragione di cambiare rotta, la barca che ha uno "Spinnaker" "a riva" non può manovrare bene perciò lo "Spin" deve essere ammainato e ciò fa perdere velocità.

Quando una barca passa vicino a un'altra direttamente fra questa e il vento, la barca "sottovento" (quella più lontana dal vento) viene coperta e perde velocità.

GLOSSARIO NAUTICO

Beam reaching	=	veleggiare "al traverso" (perpendicolarmente al vento).
Beating	=	veleggiare il più vicino possibile al vento = andare di "bolina" cioè in una direzione tra il "traverso" e la "prua al vento".
Blanketing	=	coprire, togliere il vento alla vela di un'altra barca mettendosi tra essa e il vento.
Broad reaching	=	veleggiare col vento ad una andatura (gran lasco) che sta tra il "traverso" e la "poppa".
Coming about	=	virare cambiando di bordo (cioè prendendo il vento dal lato opposto della imbarcazione).
Downwind	=	veleggiare col vento, (ad una andatura "portante" cioè o al "traverso" o al "lasco" o in "poppa").
Jibing	=	virare di bordo quando si veleggia ad andatura poppiera = mettere la vela dal lato opposto della barca.

Leeward	=	sottovento, allontanarsi dal vento.
Luffing	=	veleggiare molto vicino al vento o addirittura nel vento in modo da "sventare" le vele, cioè togliere vento alle vele; lasciar sbattere le vele.
Mark	=	boa intorno alla quale le barche devono girare durante una regata.
On a tack	=	su un bordo, su una rotta: cioè l'imbarcazione non sta virando in prora (tacking) nè in poppa (Jibing). Ad esempio uno yacht che è con mure a sinistra, veleggia ricevendo il vento da sinistra.
Port	=	babordo = lato sinistro della barca.
Rounding	=	girare intorno a una boa.
Running	=	veleggiare con il vento proprio in poppa.
Spinnaker	=	una vela speciale a forma di pallone o paracadute usata nelle andature di poppa o di gran lasco.
Starboard	=	tribordo = dritta = lato destro della barca.
Tacking	=	cambiare di bordo e di direzione dalla quale si riceve il vento, virando in prora (attraverso l'occhio del vento o letto del vento).
Windward	=	verso il vento, contrario di leeward.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 1 Barca del Comitato di Regata
- 6 Yachts
- 4 Boe di percorso
- 2 Dadi (uno bianco e uno colorato)
- 6 Carte Spinnaker
- 1 Indicatore della direzione del vento.

PREPARARE IL GIOCO

Le boe di percorso (intorno alle quali le barche devono girare) possono essere posizionate dovunque sulla mappa. In generale, il percorso più usato è un triangolo.

La linea di partenza (che è anche quella di arrivo) si definisce piazzando la barca del Comitato e una delle Boe in modo che fra di esse vi sia una distanza pari a due spazi per ciascuna barca che partecipa alla regata.

L'Indicatore del vento dovrebbe essere piazzato sulla mappa, nello spazio indicato, con la freccia che punta nella direzione del vento prevalente.

Il vento prevalente all'inizio è sempre da Sud, così la freccia punterà verso Nord finché non ci sarà un cambiamento nella direzione del vento (salto di vento).

Generalmente, le regate iniziano con un tratto di percorso controvento, così la linea di Partenza/Arrivo dovrebbe essere posizionata direttamente sottovento e perpendicolare alla direzione del vento.

N.B. Vedi illustrazione sulle istruzioni in inglese per avere un esempio di percorso a triangolo.

GIOCO BASICO

Lo scopo del gioco è di essere lo skipper dello yacht che taglia per primo la linea di Arrivo. Mentre manovrano i loro yachts lungo il percorso, i giocatori devono tenere in mente le differenze tra "rounds", "spazi", "segmenti", "turni": ciascun "round" consiste in un turno per ogni giocatore. Ciascun "turno" di giocatore consiste in uno o più segmenti come sarà determinato dal dado.

Ciascun segmento è un movimento in linea retta che consiste in 1, 2 o 3 spazi.

Ciascuno spazio è designato da un + sulla tavola di gioco.

Ogni round inizia con un tiro di dado bianco per determinare il numero dei segmenti per turno per tutti i giocatori.

Il numero di segmenti si determina così.:

Dado

1 - 2	Il turno sarà di un solo segmento
3 - 4	Il turno sarà di due segmenti
5 - 6	Il turno sarà di tre segmenti

L'ordine in cui i giocatori muoveranno nel primo turno è determinato dal tiro del dado. Il giocatore che ottiene il numero più alto è il primo; quello alla sua sinistra il secondo, etc.. Nei turni seguenti, l'ordine di gioco rimane lo stesso finché uno degli altri giocatori riceve un bonus di "raffica" come risultato del proprio tiro di dado.

Il primo giocatore a tirare un bonus di "raffica" in un turno, diviene il primo giocatore a muovere nel turno successivo, con il giocatore alla sua sinistra che diviene secondo, etc.

Si continua così finché un altro giocatore tira il dado e riceve una raffica e così via.

Una volta deciso l'ordine di gioco, ciascun giocatore sceglie uno yacht e lo posiziona dietro la linea di partenza su qualsiasi spazio (+) egli desidera, tranne che su spazi stando sui quali tolga il vento (copra) a un altro yacht. Ciò si fa nello stesso ordine nel quale i giocatori muoveranno, così il giocatore che muoverà primo posiziona per primo il suo yacht; etc..

I giocatori ricevono ciascuno una Carta Spinnaker.

I rounds uno e due sono come gli stadi del segnale preparatorio e quello dei 5 minuti in una regata velica ufficiale.

Durante questo periodo che precede la partenza, gli Skippers manovrano i loro yachts il più vicino possibile alla linea di partenza per ottenere la posizione più vantaggiosa nel momento in cui la regata realmente inizia. Un giocatore non può essere sulla linea di partenza o al di là di essa prima del turno tre.

Le barche in anticipo sul segnale di partenza devono tornare indietro e riattraversare la linea.

REGOLE BASICHE

I giocatori non possono muovere in uno spazio occupato o attraverso di esso.

Tutti i segmenti e i turni devono essere completi; nessun segmento può essere ritracciato entro lo stesso turno.

I giocatori devono compiere i loro turni se appena ciò è possibile anche se le possibilità siano svantaggiose. Un giocatore deve rinunciare a qualsiasi segmento se, a causa di ostacoli, non può completarlo.

Un giocatore può mettere la prua al vento, ma solo per un solo segmento per turno.

Segmenti

Ciascun segmento è in linea retta e varia in lunghezza secondo la propria direzione rispetto al vento. Il numero di spazi per ciascun segmento, come è mostrato sullo "Speed Indicator" (Indicatore di velocità.), è costituito dal numero di spazi seguente :

<u>Direzione rispetto al vento</u>	<u>Numero di spazi</u>
Gran lasco	3
Traverso o poppa	2
Bolina	1
Prua al vento	0

L'uso della Carta Spinnaker aggiunge uno spazio a un segmento di gran lasco o di poppa.

TURNI :

Ciascun turno consiste in uno, due o tre segmenti come è stato determinato dal dado.

Quando il dado dà 1 o 2, tutti i giocatori muovono le loro barche di un segmento in qualsiasi direzione eccettuato prua al vento; per esempio, due spazi in poppa o 3 al gran lasco.

Quando si tira 3 o 4, i giocatori possono muovere due segmenti in una direzione oppure un segmento in una direzione seguito da un altro segmento in un'altra ; per esempio, un giocatore può muovere 2 spazi di bolina (1 spazio per segmento) oppure può dividere il suo turno in due differenti segmenti. Per esempio, un segmento al traverso (due spazi) e poi un segmento al gran lasco di 3 spazi (come mostrato dal diagramma sulle istruzioni in inglese.

Quando escono il 5 o il 6, ciascun giocatore può muovere tutti e tre i segmenti in una direzione o due segmenti in una direzione e uno in un'altra, oppure, se opportuno, può cambiare rotta ogni segmento.

Il seguente esempio (vedi diagramma sul testo inglese) illustra un round di turni di 3 segmenti ;

BARCA A

1 - segmento	:	gran lasco	(3 spazi)
2 - segmento	:	poppa	(2 spazi)
3 - segmento	:	poppa	(2 spazi)

BARCA B

1 - segmento	:	gran lasco	(3 spazi)
2 - segmento	:	traverso	(2 spazi)
3 - segmento	:	gran lasco	(3 spazi)

BARCA C (che porta uno Spinnaker)

1 - segmento	:	poppa	(2 spazi + 1 spazio per lo Spin)
2 - segmento	:	poppa	(2 spazi + 1 spazio per lo Spin)
3 - segmento	:	gran lasco	(2 spazi + 1 spazio per lo Spin)

RAFFICHE

(Puffs)

Si tratta di un vento, improvviso, locale e momentaneo creato da aria verticalmente instabile. Può riguardare una barca e non un'altra. La velocità extra che una raffica imprime a una barca si simula dando uno spazio in più ad un segmento per la barca che ha ricevuto il bonus.

Il bonus per una raffica si determina così :

nel corso del gioco, ciascun giocatore durante il suo turno tira i dadi. Se ottiene un totale di 7 nei due dadi o due numeri uguali (es. due 2, due 6, etc.), egli ha incontrato una raffica e ha diritto al bonus.

NOTA BENE questo bonus è facoltativo e può essere ignorato. (Ricordare anche che il primo giocatore a ricevere un bonus per raffica in un turno muoverà per primo il turno successivo.)

SALTI DI VENTO

Qualche volta, durante una regata, il vento inaspettatamente cambierà direzione. Quando un giocatore ottiene un 2 o un 12 con i dadi (con lo stesso tiro di dado che effettua all'inizio del suo movimento per le raffiche), il vento ha "saltato". Se il tiro di dado era 2, il vento cambia di 45° in direzione oraria, così che se la direzione precedente del vento era da sud, ora è da sud-ovest. Se il tiro di dado è 12, il vento gira in senso antiorario, così che se soffiava da sud, adesso soffia da sud-est.

Il vento può cambiare solo una volta per turno. Perciò ignorate, per quanto riguarda il vento, tutti i tiri di dado 2 o 12 se il vento ha già cambiato direzione una volta in questo turno.

INDICATORE DEL VENTO

Il pezzo rettangolare con su scritto "Wind Direction" è l'indicatore del vento. Esso viene piazzato sulla rosa dei venti stampata sulla mappa. e mostra la direzione del vento, con la freccia puntata nella direzione verso cui il vento soffia.

Per esempio, se il vento soffia da sud, la freccia punterà verso nord.

All'inizio della regata, l'Indicatore del vento è piazzato sulla rosa dei venti nella direzione del vento permanente (che consigliamo sia con provenienza sud, anche se potete decidere voi stessi come meglio credete).

Adiacente alla rosa dei venti si trova un diagramma che mostra le differenti velocità della barca alle varie andature.

USARE UNO SPINNAKER

Solo quando si va alle andature di "gran lasco" o di "poppa", un giocatore può usare uno Spinnaker per guadagnare uno spazio per ogni segmento.

Egli issa questa vela simbolicamente rovesciando a faccia in su la sua Carta di Spinnaker prima di muovere e annunciando che egli ora sta portando uno Spinnaker.

Se non potrà andare in "poppa" o al "gran lasco" per un turno intero, egli dovrà iniziare il suo turno ammainando lo Spin, cioè rovesciando la Carta a faccia in giù e perdendo un segmento del suo turno. (Perciò, ammainare uno Spin in un turno di un solo segmento significa perdere un turno).

TOGLIERE IL VENTO, COPRIRE

Quando una barca occupa lo spazio direttamente sopravvento ad una altra barca, gli toglie il vento dalle vele.

Ai fini del gioco, una barca è considerata coperta se c'è una barca direttamente sopravvento e adiacente ad essa all'inizio del turno, oppure se c'è una barca direttamente sopravvento e adiacente al momento che il giocatore dovrebbe iniziare la sua mossa.

Una barca "coperta" perde un segmento del suo turno. Una barca, che porta uno Spin può coprire parzialmente un'altra barca dal secondo spazio direttamente sopravvento; il giocatore "coperto" perde un segmento del turno anche in questo caso.

Una barca che ne segue un'altra e che si trova a una andatura da Spin è talvolta in buona posizione per coprire).

ORDINE DI ARRIVO

Il giocatore la cui barca attraversa per prima la linea di arrivo vince la regata. Gli altri giocatori se la vedono per il secondo e terzo posto etc..

Giocatori che finiscono nello stesso round e con lo stesso numero di segmenti vengono classificati pari.

Se due o più giocatori tagliano la linea di arrivo nello stesso round, quello che taglia la linea in meno

segmenti vince. Se c'è una esatta parità si può anche tirare un dado per vedere quale barca ha vinto.

FACOLTATIVO

Il termine "Regata" può riferirsi a una singola corsa o a una serie di corse. Se si desidera disputare una serie di prove si stabilirà all'inizio quante prove saranno. (In generale 3, 5, 7 etc.).

Per ciascuna prova verranno assegnati punti così

<u>Piazzamento</u>	<u>Punti</u>
1	3/4
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

Le barche squalificate o che per qualsiasi motivo non possono finire la corsa, ricevono un punto di più di quelli spettanti all'ultima barca che ha finito la corsa. Alla fine della serie di prove, il vincitore sarà il giocatore con meno punti.

POSIZIONAMENTO DEGLI YACHTS SULLA MAPPA.

E' importante che quando si dispone uno yacht sulla mappa si abbia cura poi di inclinarlo a mostrare in ogni momento le sue attitudini rispetto al vento.

E ciò non solo ogni volta che si effettuano manovre, ma anche quando il vento cambia direzione.

L'inclinazione della barca indica da quale lato essa porta la vela; questa informazione è importante per chiarire i diritti di precedenza oppure per determinare se una virata in poppa sta avendo luogo.

DIREZIONAMENTO DEGLI YACHTS

Ogni volta che un giocatore completa un turno è importantissimo che posizioni il suo yacht in modo da indicare bene la direzione verso la quale si dirige. Le varie possibili direzioni sono mostrate dal diagramma nell'ultima pagina delle istruzioni in inglese, prima colonna. Esse sono 8 possibili direzioni.

CAMBIAMENTI DI DIREZIONE

Occorrono per cambiare rotta quando le regole richiedono di farlo.

Ciascun movimento direzionale equivale a un segmento ; un giocatore non può fare due movimenti direzionali consecutivi in un turno.

I seguenti esempi illustrano quando devono essere usati movimenti direzionali

1 - Virare in prora e virare in poppa:

Poichè in queste manovre si perde un po' di velocità, un segmento deve essere sacrificato ogni volta che la prora della barca passa da un lato all'altro del letto del vento.

(vedi diagramma e colonna 2).

2 - Essere con la prua al vento:

un cambiamento di vento può lasciare uno yacht in posizione di "pua al vento". Quando ciò accade lo skipper deve fare un movimento direzionale per iniziare a mettersi prua al vento e un secondo movimento direzionale per "abbattere" sull'una o sull'altra mura.

(Perde più tempo che per virare).

REGOLE DI PRECEDENZA

Molta della strategia delle regate veliche deriva dalla necessità, di rispettare le regole di precedenza e nello stesso tempo sfruttarle a proprio vantaggio.

Le regole che consigliamo, (ma qualsiasi tipo di regole di regata può essere adottato), sono quelle della NAYRU (North American Yacht Racing Union).

Queste sono le più importanti:

REGOLE DELLE MURE OPPOSTE: uno yacht con mure a sinistra deve lasciare il passo a uno yacht con mure a destra. (Uno yacht è con mure a sinistra quando riceve il vento dal lato sinistro).

REGOLA DELLE STESSE MURE: se hanno le stesse mure uno yacht sopravvento deve lasciare il passo a uno yacht sottovento. (Cioè quando due yachts ricevono il vento dallo stesso lato, quello più lontano dal vento ha diritto di precedenza.

REGOLA DEL CAMBIAMENTO DI MURE: uno yacht che sta cambiando mure, (cioè virando in prora o in poppa) deve lasciare il passo a uno yacht che è su una delle due mure.

(Uno yacht è sempre con mare a destra o a sinistra a meno che non stia virando in prora o in poppa).

REGOLE SPECIALI

Quando una di queste regole è pertinente, essa ha più importanza di qualsiasi regola precedente.

GIRARE O PASSARE BOE E OSTRUZIONI

Quando uno yacht che si trova all'interno si trova entro due spazi da una boa, uno yacht all'esterno sulle stesse mure deve cedere il passo.

YACHTS CHE RITORNANO ALLA PARTENZA

Uno yacht che è partito prematuramente e sta tornando indietro per fare partenza regolare o uno yacht che cerca la migliore posizione prima della partenza arrivando dalla parte sbagliata della linea di partenza o delle sue estensioni immaginarie, quando inizia il round di partenza deve cedere il passo a tutti gli yachts che stanno partendo (o sono partiti) e ciò fino a che lo yacht in questione non venga a trovarsi tutto dalla parte giusta della linea di partenza o delle sue estensioni immaginarie.

CEDERE IL PASSO

Quando un giocatore finisce un turno su di uno spazio direttamente sul cammino di uno yacht che ha diritto di precedenza, egli non ha ceduto il passo se il giocatore con diritto di precedenza raggiunge lo spazio occupato entro il suo prossimo turno.

Per il giocatore che non vuole prendere rischi, cedere il passo significa evitare di finire un turno su di uno spazio direttamente davanti a uno yacht con diritto di precedenza; spazio che questi potrebbe passare o raggiungere nel suo prossimo turno.

PENALITA' PER VIOLAZIONE DELLE REGOLE

Prima dell'inizio si stabilirà se sarà adottato il sistema di penalità A o quello B

Penalità A : (Ufficiale del. NAYRU)

il giocatore che infrange il diritto di precedenza di un altro è squalificato immediatamente. Ciò aggiunge molta eccitazione al gioco.

Penalità B

il giocatore colpevole deve tornare indietro del segmento fatto e non può muovere in quel turno. (Meno realistica),

=====

Traduzione dall'inglese : Dott.Alfredo Gentili

Titolo originario "Regatta"