



Guide de navigation virtuelle

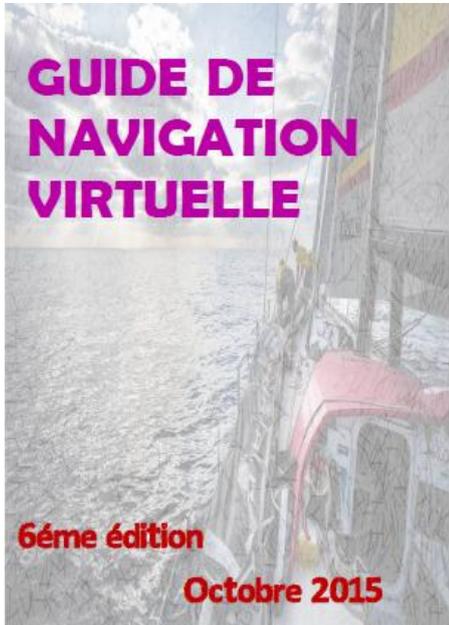
1 ère édition
MAJ avril 2019

Virtual
Regatta

Serge, Capitaine du MTZ8493

Présentation du guide

Le premier guide de navigation virtuelle a été créé par le Grand Dic qui a choisi d'arrêter les courses sur Virtual Regatta en 2014 laissant la communauté orpheline de ses conseils avisés, de ses petites astuces et l'édition de ses cartes pour VRTOOL.



En octobre 2015, Céline, à la barre de « FELISEATE » a décidé de reprendre le flambeau avec la rédaction d'une mise à jour, 6^{ème} édition du guide.

Depuis et malgré une nouvelle version du jeu (VR 03), personne n'a remis le métier sur l'ouvrage pour une refonte complète de cette « bible ». Même s'il est toujours possible de progresser avec, il faut reconnaître que sans aucune notion du jeu, c'est devenu maintenant très difficile.

J'ai découvert Virtual Regatta en 2012 à l'occasion du Vendée Globe. Totalement néophyte en voile, j'ai fait ce que j'ai pu. A l'arrivée de la course, j'étais mordu du jeu et depuis j'ai participé à pratiquement toutes les courses. J'ai donc décidé de progresser et, pour ce faire, j'ai recherché toutes les informations disponibles sur le sujet. C'est à cette occasion que j'ai découvert l'ouvrage de Céline.

L'arrivée des teams dans le jeu nous a permis de créer de véritables équipes avec des niveaux souvent très différents. A l'occasion de la dernière Route du Rhum, je suis à l'initiative de la Team 58 Nièvre. J'ai rapidement été rejoint par des nivernais dont leur rang VSR va de 1 à 14 et transmis ma passion à plusieurs de mes amis qui viennent de débiter sur le jeu.

La finalité de tout jeu c'est l'amusement. Mais la particularité de Virtual Regatta c'est cet esprit de compétition qui nous gagne insidieusement et très vite nous cherchons à figurer le mieux possible. « Coatch » de la team, je suis régulièrement sollicité pour des conseils sur les outils mis à notre disposition ou sur des stratégies.

Dans un premier temps, mon intention était de simplement remettre au gout du jour la 6^{ème} édition. Très rapidement je me suis aperçu que c'était extrêmement compliqué et qu'il serait préférable de repartir d'une feuille blanche.

Comme Didier et Céline l'avaient si bien fait avant moi, je vais essayer de vous aider à mieux appréhender ce jeu passionnant qu'est Virtual Regatta Offshore.

Je n'ai pas la prétention d'avoir rédigé une « bible » mais seulement un guide accessible à tous qui je le souhaite pourra vous aider. J'ai pris du plaisir dans sa rédaction et j'espère que vous en prendrez autant à le lire. Bien entendu, je suis ouvert à toutes suggestions, idées et astuces pour l'améliorer ou le compléter.

Serge, Capitaine du MTZ8493

Mise à jour avril 2019

- 🌐 Nouveaux classements VSR et XP
- 🌐 Changements cosmétiques de l'interface de jeu
- 🌐 Modification de l'option VIP
- 🌐 Coût d'une nouvelle tentative de record
- 🌐 Précisions sur la fermeture des courses
- 🌐 Suppression des annexes 1 et 2 (voir guides séparés)



Chapitre 1 : Adoptez un vocabulaire commun	page 5
Chapitre 2 : Initiation à la navigation	page 16
Chapitre 3 : L'interface Virtual Regatta	page 23
1 - Identification et connexion	page 24
2 - Panneau d'accueil des courses	page 28
3 - Panneau de contrôle	page 30
1. Carte ou Plan d'eau	page 31
2. Menu principal	page 31
3. Menu visualisation de la flotte	page 32
4. Prévisions météo à 7 jours	page 32
5. Menu expert.....	page 33
6. Fonctions sociales	page 33
7. Mode plein écran.....	page 34
8. Tchat interne à VR	page 34
9. Module de recherche de joueurs	page 34
10. Zoom de la carte	page 35
11. Vitesse de votre bateau	page 36
12. Vitesse du vent	page 36
13. Cadenas	page 36
14. L'angle au vent (TWA).....	page 36
15. Indicateur du cap suivi	page 36
16. Sélecteur de voiles.....	page 37
17. Compas	page 37
18. Mode Help	page 38
19. Affiche le bateau en mode 3D	page 38
20. Classement provisoire.....	page 39
21. Bidon étanche	page 39
22. Son bateau	page 40
Chapitre 4 : Foire aux questions	page 41
1. Crédits, cartes et abonnements	
1.1. Comment acheter des crédits ?	page 41
1.2. Où peut-on acheter des cartes ?	page 41
1.3. Que faire de mes cartes non utilisées ?	page 42

2. Instruments de Navigation	
2.1. Comment choisir la meilleure VMG ?	page 42
2.2. A quoi servent les voiles automatiques ?	page 42
2.3. Comment afficher le sélecteur de voiles ?	page 43
2.4. Comment fonctionne le régulateur d'allure ?	page 43
2.5. A quoi sert le programmeur de cap ?	page 43
2.6. Le programmeur de cap est-il fiable ?	page 43
2.7. Comment faire une programmation ?	page 45
2.8. Comment placer des waypoints ?	page 45
2.9. Comment placer un waypoint près de mon bateau ?	page 47
2.10. Quel sera mon cap après avoir atteint mon waypoint ?	page 47
3. Classement et récompenses	
3.1. Qu'y a-t-il à gagner sur Virtual Regatta ?	page 47
3.2. Que sont les primes de départ ?	page 47
3.3. Que sont les primes d'arrivée ?	page 48
3.4. Comment fonctionne le classement provisoire ?	page 48
3.5. Où retrouver mon palmarès ?	page 48
4. Navigation et parcours	
4.1. Comment connaître le parcours à suivre ?	page 49
4.2. Comment franchir une bouée ?	page 49
4.3. Comment franchir une porte ?	page 50
4.4. A quoi ressemble la ligne d'arrivée ?	page 50
4.5. Pourquoi me suis-je échoué ?	page 50
4.6. Comment sortir d'un échouage ou d'un échouement ?	page 50
4.7. Pourquoi mon bateau n'a-t-il pas suivi exactement mon routage ?	page 51
4.8. Pourquoi mon cap n'a pas été pris en compte ?	page 51
4.9. À quoi correspondent les points dans mon sillage ?	page 51
4.10. Pourquoi mon sillage traverse-t-il la terre ?	page 51
4.11. Qu'est-ce que la frégate d'accompagnement ?	page 52
4.12. Comment utiliser la frégate ?	page 52
4.13. Quand mon bateau avance-t-il ?	page 52
4.14. Comment faire une « aile de mouette » ?	page 53
5. Fonctions sociales	
5.1. Comment rejoindre une équipe ?	page 53
6. Divers	
6.1. Comment mettre un avatar personnalisé ?	page 54
6.2. Comment éviter les « bugs » ?	page 55
6.3. GMT, CET, UTC... de quelle heure parlons-nous ?	page 55
6.4. Vitesse et distance autour du globe	page 56
6.5. Les unités de mesure	page 57
Chapitre 5 : 10 erreurs à éviter	page 59
Chapitre 6 : Lexique de la navigation électronique	page 60
Aide et assistance VR	page 60
Sites à découvrir	page 62
Sources	page 62
Remerciements	page 62

Chapitre 1

Adoptez un vocabulaire commun

Afin de bien comprendre le jeu et utiliser au mieux ce guide, il est primordial d'adopter d'un vocabulaire commun.

Nous allons donc reprendre des termes propres à Virtual Regatta (à partir de cet instant ce sera VR) ou à la navigation et les décliner par liste alphabétique.

Cette étape bien qu'indispensable pourra paraître fastidieuse mais ce jeu est tellement passionnant et complexe que c'est en réalité un tout petit effort comparé à ce qu'il faudra obligatoirement faire pour espérer gagner des courses.

A

Abattre : Sur un voilier, abattre c'est manœuvrer le bateau de manière à l'écartier du lit du vent. Le contraire est lofer ou (loffer).

Aile de mouette : L'aile de mouette, c'est une route classique quand on tourne autour d'un anticyclone. A un moment donné, il faut changer de bord et cette route dessine une aile de mouette à très grande échelle.

Alerte radio : Equipement qui permet d'être alerté de façon personnalisée lorsque le bateau rencontre une difficulté et permet de venir agir plus rapidement pour corriger le cap ou la configuration de voilure selon le problème rencontré (bateau échoué, ou voile inadaptée aux conditions météo). L'alerte radio vous avertit de deux manières :

- 📧 Par email, si dans votre profil vous avez accepté de recevoir des emails
- 📱 Par notification push, si vous avez autorisé l'application mobile à envoyer des notifications

C'est un accessoire qui peut s'avérer pratique mais qui ne modifie pas les performances du bateau.

Allure : Sur un voilier, l'allure désigne la direction d'où provient le vent.

Amure : En navigation l'amure désigne la position d'un bateau par rapport au vent ou plus précisément le côté où les amures reçoivent le vent : on dit bâbord amures quand le bateau reçoit le vent par bâbord et tribord amures quand il le reçoit par tribord.

Ancre : Objet muni de pattes servant à accrocher un navire au fond.

Anémomètre : L'anémomètre sert à afficher l'angle et la vitesse du vent sur un point donné du plan d'eau, ainsi que la distance de votre bateau par rapport à ce point. Cette fonctionnalité peut s'utiliser conjointement avec les prévisions météo, c'est alors la vitesse et l'angle du vent à l'heure choisie qui seront affichés.

Angle au vent : Voir TWA.

Arrivée : L'arrivée peut prendre plusieurs formes selon la course. Elle peut apparaître sous forme d'un cercle, ou d'une ligne. L'arrivée se distingue par un petit phare sur la carte du jeu.

Au vent : Portion de l'espace, qui, sur un bateau, se trouve du côté du lit du vent.

B

Bâbord : Le côté gauche d'un bateau lorsqu'on regarde vers l'avant (la proue) (du néerlandais bakboord).

Bidon étanche : Lorsque vous participez à une course, un mystérieux bidon étanche s'agite (actuellement) toutes les 11 heures (sa périodicité est paramétrable par VR, et peut donc évoluer en fonction des courses) en haut à droite de votre écran. Ce bidon contient les précieuses cartes dont vous avez besoin pour faire fonctionner vos instruments de navigation tout au long de la course.

Bouée : Certains parcours comportent des marques à contourner. Le sens de passage est indiqué par la ligne blanche qui vous montre le parcours, ainsi que par des flèches animées autour de la bouée à valider.

C

CO : Voir Code 0.

Cadenas : Permet d'activer ou de désactiver le régulateur d'allure.

Cartes : Les cartes sont nécessaires pour faire fonctionner vos instruments de navigations sur une course. A chaque instrument correspond un type de carte. Lorsque vous souhaitez activer l'un d'entre eux, une ces cartes vous sera demandée. Il y a sur le jeu 4 types de cartes :

-  Help
-  Programmation
-  Voile automatique
-  Waypoint

Cartes Help : Les cartes Help vous présentent simplement le meilleur cap à suivre pour les 4 prochaines heures et la meilleure combinaison de voile possible, au moment précis où vous l'activez.

Cartes de programmations : Avoir des cartes programmations en stock est un point crucial pour naviguer efficacement. Cela permet de naviguer sans être totalement aveugle. Elles offrent la possibilité de prévoir des changements de cap sur 24h (ou trois jours avec l'option VIP) ou de planifier des changements cap avec le régulateur d'allure activé ou désactivé. Les programmations s'effectueront automatiquement aux heures prévues. Elles ne prennent pas en compte les éventuels changements de vent ce qui peut générer des mauvaises surprises comme d'envoyer le bateau dans les rochers, provoquer des demi-tours, ou naviguer avec une mauvaise voile. Au large, c'est très souvent la meilleure option. Les programmations ont l'avantage de pouvoir être annulées et récupérées en double cliquant dessus. Il n'est actuellement pas possible de combiner programmations et waypoints.

Cartes voile automatique : Les voiles automatiques sont un outil très pratique. Une fois activées, elles permettent à votre bateau de naviguer avec la voile optimale quel que soit la force du vent ou sa direction. Avec les voiles automatiques vous êtes sûr de naviguer avec la voile optimale disponible sur votre bateau. Les voiles automatiques peuvent être activées, pour enclencher cette fonction, une ou plusieurs cartes "Voile Automatique" seront nécessaires par tranches de 12 heures.

Cartes waypoint : Elles permettent de placer des points de passage pour le bateau, la navigation se faisant dès lors à cap fixe, le changement de cap s'effectuant alors une fois que le bateau aura atteint le point choisi. Un enchaînement de waypoints est le moyen le plus sûr de contourner une bouée ou une île ou de frôler les côtes. Attention en revanche à ne pas modifier les waypoints à proximité des côtes et lorsqu'ils sont proches sous peine d'avoir de très mauvaises surprises. Il n'est actuellement pas possible de combiner waypoints et programmations.

Choquer : Désigne l'action de relâcher ou détendre (une écoute, par exemple).

Classement VSR : Il fournit un aperçu au plus juste des résultats de chacun au fil des courses auxquelles vous participerez. Il est composé de 14 niveaux (ou divisions). Le niveau 1 est le niveau débutant, le niveau 14 est le plus élevé. Depuis le 02/04/2019, il existe 2 classements qui sont décorrés :

- 🌐 Le niveau d'expérience (XP)
- 🌐 Le Classement VSR



Votre nombre de point VSR est un chiffre compris entre 0 et 5000. 2500 étant la « moyenne », ce nombre de points représente le « classement moyen ». C'est le point de départ du classement VSR de chaque participant.

A la clôture de chaque record, chaque course ou de chaque étape composant une course, le nouveau classement VSR des skippers est calculé selon le [principe ELO](#) en tenant compte de son classement VSR courant.

Ce principe permet de définir un gain ou un déficit de points attribués en fonction du niveau VSR de la course (de 1 à 6), de votre niveau de jeu (XP), de votre position actuelle au classement VSR, du nombre de participants et votre classement à l'arrivée.

Les joueurs n'ayant pas franchi la ligne d'arrivée obtiennent un « malus » sur les points VSR que leur position dans la course aurait dû leur faire gagner.

La date de la dernière mise à jour du classement est affichée en haut de l'écran des classements.

Le TOP VSR représente l'élite des skippers. Il est composé des 200 premiers du classement VSR.

Vous pouvez faire une estimation de vos gains (ou perte) sur le [calculateur de Benoit, capitaine du BGSteMairne](#).



Code 0 : Voile de vent de travers du set de voile (ou reaching) appelé communément le CO.

Compas : Le compas est l'outil qui permet de diriger votre bateau. Il prend la forme d'un disque situé en bas à gauche de votre écran de jeu. En l'actionnant, votre bateau se dirigera dans la direction voulue.

Corde : Terme proscrit du vocabulaire maritime, à une seule exception près : la corde de la cloche.

Couleur des boutons : La couleur des boutons peut changer :

- 🌐 Un bouton blanc signifie que l'option peut être activée à condition toutefois d'avoir les cartes requises le cas échéant
- 🌐 Un bouton bleu signifie que l'option est active
- 🌐 Un bouton grisé signifie que l'option ne peut pas être activée, car elle n'est pas compatible avec une autre option active

Crédits : Les crédits sont la monnaie virtuelle dont vous disposez pour équiper votre bateau avant le départ d'une course, mais aussi pour obtenir des cartes qui vous permettront d'utiliser des instruments de navigation pendant une course. Ces crédits ne peuvent être dépensés que sur le jeu Virtual Regatta Offshore.

E

Echouage : Dans le domaine maritime, l'échouage est une manœuvre délibérée consistant à laisser le navire se poser sur le fond de la mer, généralement en tirant parti d'une marée descendante. L'échouage s'oppose à l'échouement, qui est, lui, un accident de navigation.

Echouement : L'échouement est l'immobilisation accidentelle d'un navire sur un haut-fond, c'est-à-dire dans un endroit où le navire ne dispose plus assez de profondeur d'eau sous sa coque pour naviguer. L'échouement se produit généralement non loin de la côte, mais il peut également se produire au large dans une zone de mer moins profonde. Lorsque l'immobilisation résulte d'une action volontaire (par exemple pour caréner (nettoyer) la coque dans une mer à marée) on parle d'échouage.

Empanner : Changer d'amure vent arrière. On emploie aussi le terme "virer lof pour lof" ou jiber.

Equipements : Ensemble des voiles et options qui équipent votre bateau.

Etrave : Extrémité avant du voilier, qui fait partie de la proue d'un navire.

F

Fermeture de la course : C'est le moment auquel vous devez avoir franchi la ligne d'arrivée pour que votre course ou votre tentative en cours soit prise en compte.

Foils : Les foils permettent à votre bateau d'obtenir un gain de vitesse aux allures portantes (vent latéral ou venant de l'arrière) dans le vent fort. Ils sont disponibles sur toutes les courses. Le gain de vitesse (pouvant aller jusqu'à 4%) obtenu avec des foils se fait sentir aux allures portantes dans le vent fort à modéré. La force de vent (aux alentours de 11 nœuds) et l'angle au vent (de 80° à 160°) à partir de laquelle les foils entrent en action dépendent de multiples paramètres et du type de bateau qui les utilise. Pas besoin de les actionner, si votre bateau en est équipé avant le départ, ils agiront automatiquement.

Frégate d'accompagnement : La frégate d'accompagnement est un bateau sur lequel vous pouvez vous repositionner si vous êtes dans une mauvaise posture, par exemple si vous vous êtes échoué, ou si vous avez pris trop de retard sur les autres participants. Si vous rejoignez la position de la frégate, il ne vous sera plus possible de retrouver votre position précédente. Cette action est irréversible (et n'est possible qu'une fois).

Full option (Toutes options) : Bateau disposant de toutes les voiles et options.

Full pack : Le Full pack (option uniquement accessible par paiement ou gracieusement offert par VR en cas de dédommagement d'un problème) contient l'ensemble des équipements avec lesquels vous pouvez améliorer votre bateau avant le départ d'une course ou d'une étape.

Il se compose de :

-  Les alertes Radio
-  Les winchs Pro
-  Les Foils
-  Les voiles de petit temps
-  Les voiles de Brise
-  La voile de Reaching
-  Le Polish de coque

L'obtention d'un "Full pack" vous permet de bénéficier des cartes de navigation en illimité, dans ce cas, le bidon n'apparaîtra plus sur votre écran de jeu. Vous pouvez avoir aussi une utilisation de cartes de navigation en illimité gracieusement offerte par VR en cas de dédommagement d'un problème.

G

Génois léger : Voile de vent de près du set de voiles de petits temps.

Girouette : Voir anémomètre.

Gîte : Inclinaison latérale du bateau sous l'effet du vent ou d'un mauvais équilibre des masses embarquées.

Grand-voile : Voile principale du navire, hissée à l'arrière du grand mât, dont la forme a beaucoup évolué au cours de l'histoire de la voile.

Grib : GRIdded Binary en anglais désigne un format de fichier utilisé en météorologie pour la diffusion de données de prévisions météorologiques et d'images satellites.

H

Heave sails ou heavy (HS) : Autre appellation des voiles de brise (vent fort).

I

Instruments de navigation : C'est l'ensemble des outils utiles pour faire naviguer votre bateau. Nous y trouvons :

-  Le compas
-  Le sélecteur de voile
-  Le régulateur d'allure
-  Les cartes voiles automatiques
-  Les cartes programmations
-  Les cartes waypoint
-  Les cartes Help

J

Jib : Voile de vent de près du set de base de voiles.

Joueur certifié : Un joueur certifié est un concurrent reconnu par Virtual Regatta comme personnalité importante. Il s'agit généralement de skippers expérimentés ou de grands champions, mais aussi de personnages publics connus de tous.

L

Latitude : La latitude est une coordonnée géographique représentée par une valeur angulaire, expression de la position d'un point sur Terre, au nord ou au sud de l'équateur qui est le plan de référence.

Light sails ou light (LS) : Autre appellation des voiles petits temps.

Lit du vent : Direction d'où vient le vent.

Lofer : Sur un voilier, lofer c'est manœuvrer le navire de manière à rapprocher le voilier de l'axe du vent.

Longitude : La longitude est une coordonnée géographique représentée par une valeur angulaire, expression du positionnement est-ouest d'un point sur Terre. La longitude de référence sur Terre est le méridien de Greenwich.

Louvoyer : Action de virer successivement de bord du près au près dans le but de remonter au vent.

Loxodromie : Une route loxodromique est représentée sur une carte marine ou aéronautique en projection de Mercator par une ligne droite, mais elle ne représente pas la distance la plus courte entre deux points. En effet, la route la plus courte, appelée route orthodromique ou orthodromie, est un arc de grand cercle de la sphère.

M

Manœuvre : Action sur la voilure pour changer le mouvement du navire.

Message de bateau : Il est possible de communiquer avec un autre bateau depuis sa fiche concurrent. Chaque course dispose d'un système de tchat indépendant que vous pouvez utiliser à volonté.

Mille marin : Le mille marin est une unité de mesure de distance utilisée en navigation maritime et aérienne égale par convention à 1 852 mètres.

N

NAP : C'est un style de jeu qui oblige ses participants à naviguer au pifomètre c'est-à-dire sans aide au routage autre que celles disponibles sur le jeu. Des joueurs ont créé un règlement et gèrent un classement NAP.

Navigation à cap constant : Le bateau avance sur un cap fixe lorsque le cadenas est ouvert Le bateau suit le cap affiché jusqu'à une intervention manuelle curseur de changement de cap. Le cap fixe est très utile pour atteindre des points précis (bouées, pointes terrestres, points stratégiques...) et représente une véritable sécurité lors de la navigation côtière appelé également rase cailloux.

Navigation à TWA constant : Le bateau avance sur un TWA constant lorsque le régulateur d'allure est activé (cadenas fermé de couleur bleu) et ce quel que soit le sens du vent. Le bateau suit le TWA affiché jusqu'à une intervention manuelle. La vitesse du bateau dépend de l'angle et de la force du vent. Sa valeur est indiquée à droite de la boussole et lorsque le curseur passe au vert il indique le meilleur compromis entre la vitesse et la distance parcourue. Cette notion sera abordée plus en détail ultérieurement. C'est la méthode de navigation à privilégier, surtout en haute mer.

Niveau d'expérience (XP) : Quel que soit votre résultat sur une course, vous gagnez des points d'expérience quoi qu'il arrive. Cela permet une progression constante et rapide des niveaux.

Le niveau VSR est fonction du nombre de points XP :

VRS 1 :	0 point	VRS 6 :	4 000 points	VRS 11 :	14 000 points
VRS 2 :	500 points	VRS 7 :	5 000 points	VRS 12 :	20 000 points
VRS 3 :	1 000 points	VRS 8 :	6 000 points	VRS 13 :	30 000 points
VRS 4 :	2 000 points	VRS 9 :	8 000 points	VRS 14 :	50 000 points
VRS 5 :	3 000 points	VRS 10 :	10 000 points		

Nœud : Le nœud (nd) est une unité de mesure de la vitesse utilisée en navigation maritime (et aérienne). Un nœud correspond à un mille marin par heure, soit 1,852 kilomètre par heure.

O

Orthodromie : L'orthodromie désigne la géodésique, le chemin le plus court, entre deux points d'une sphère. C'est donc le plus petit des deux arcs de grand cercle qui passe par ces deux points. Pour les navigateurs, une route orthodromique désigne ainsi la route la plus courte à la surface du globe terrestre entre deux points. Dans la vie courante, cette plus courte distance entre deux points sur Terre est désignée sous le nom de « distance à vol d'oiseau » entre ces deux points (voir aussi Loxodromie).

P

Parcours à suivre : Le parcours à suivre est représenté par un tracé de couleur blanche sur la carte. Il prend son origine au départ, et rejoint l'arrivée. Ce tracé est réalisé à titre indicatif, il n'est lié à aucun calcul. Cependant il représente le bon parcours à suivre, respectant toutes les marques de parcours en passant du bon côté de chaque marque, mais pas nécessairement la meilleure trajectoire. En aucun cas il ne s'agit de l'orthodromie.

PDD : C'est un style de jeu qui oblige ses participants à effectuer la course en équipant son bateau uniquement avec les crédits obtenus en prime de départ d'une course. Des joueurs ont créé un règlement et gèrent un classement PDD.

Peinture : Une fois inscrit sur une course, rendez-vous dans la cabine de peinture, il vous sera alors possible de choisir une des couleurs proposées selon la palette de sélection. La personnalisation de votre bateau est limitée. Vous ne pouvez choisir que la peinture de coque / déco des voiles. Le jeu ne permet pas d'ajouter du texte ou des commentaires sur la coque ou les voiles de votre bateau.

Pénalités : Manœuvrer, ça prend du temps ! Il faut monter sur le pont, sortir les voiles, les hisser, border, choquer ... Heureusement, sur VR c'est bien plus simple, il suffit de changer de cap ou de sélectionner une voile depuis le tableau de bord du jeu sans même avoir à enfiler un ciré ! Sur le jeu, après chaque changement de voile ou d'amure (virement ou empannage) une pénalité est appliquée. Votre bateau est alors ralenti à 50% de sa vitesse pendant une période de 300 secondes. Elle peut être réduite à 75 secondes en utilisant les winchs pro.

Pétole : Absence de vent, calme plat.

Plan d'eau : Zone maritime sur laquelle se déroule la course ou la régates. Appelé communément la carte qu'il ne faut pas confondre avec les cartes pour faire fonctionner vos instruments de navigation.

Polaires : On appelle Polaire le diagramme donnant la vitesse théorique d'un bateau en fonction de la direction, de la force du vent et de la voile utilisée. C'est grâce à ces données que le jeu calcule le déplacement (la vitesse) de votre bateau sur le jeu.

Polish coque (P) : Le polish est une opération consistant à polir la coque de votre bateau pour qu'elle soit la plus brillante et la plus lisse possible. Cela permet d'obtenir une meilleure glisse, et par conséquent, un gain de vitesse (0,3%) à toutes les allures et par tous les temps !

Porte : Une porte est un passage obligatoire entre 2 bouées. Elle est matérialisée sur le parcours par un pointillé jaune.

Poupe : Partie arrière d'un bateau (du latin puppis).

Prévisions Météo : Pour consulter la météo, il vous suffit de manipuler l'échelle de temps (de 0 à 7 jours) qui se trouve à droite de votre écran de jeu. Rappelez-vous que les prévisions météo sont seulement cela : des prévisions. La météo réelle peut varier, des fois de manière significative, de la météo prévue.

Prime d'arrivée : Des primes en crédits et en points VSR sont distribuées dès que la ligne d'arrivée est franchie. Elles dépendent du niveau de la course et de votre rang VSR.

Prime de départ : C'est les crédits obtenus en prime de départ d'une course. Ils ne peuvent être utilisés que sur la course sur laquelle ils ont été obtenus. S'ils n'ont pas été totalement dépensés à la fin de la course ou de l'étape sur laquelle ils vous ont été attribués, ils disparaîtront.

Programmeur de cap : Le programmeur de cap est l'instrument qui vous permettra de déterminer à quel moment votre bateau changera de cap, et quel cap il devra prendre au(x) moment(s) choisi(s). Il peut être couplé avec le régulateur d'allure ce qui permet la programmation d'un cap fixe mais aussi d'un angle au vent fixe. Pour utiliser le programmeur de cap des cartes "Programmation" seront nécessaires en fonction du nombre de programmations dont vous avez besoin.

Proue : Partie avant d'un bateau (du grec ancien πρῶρα, prôra).

Q

Quille : Partie sous le bateau faisant office de contrepoids (grâce au lest) et de plan antidérive (quille fixe). La quille peut être pivotante latéralement pour augmenter le couple de rappel. Des dérives sont intégrées au bateau. La quille peut aussi être relevable verticalement sur certains voiliers.

QtVlm : Outil informatique de routage.

R

Rang VSR : Division à laquelle vous appartenez dans le classement VSR (voir classement VSR).

Refuser : Rotation défavorable du vent de l'arrière vers l'avant.

Régulateur d'allure : Le bouton d'activation du régulateur d'allure se trouve près de l'affichage de l'angle au vent en bas de l'écran de jeu. Il se présente sous la forme d'un cadenas qu'on actionne d'un simple clic :

- ⊕ Cadenas ouvert : Le bouton s'affiche en gris, votre bateau suivra le cap donné sans tenir compte de la direction du vent.
- ⊕ Cadenas fermé : Le bouton s'affiche en bleu, votre bateau suivra une route en gardant un angle au vent constant.
- ⊕ Le régulateur peut également s'activer dans le programmeur de cap, le fonctionnement est alors exactement le même dans chaque écran de programmation.

Ris : Système pour diminuer la surface d'une voile, par plis.

Routage : Le routage est une procédure qui permet de trouver la route optimale pour un navire déterminé et pour un voyage déterminé en tenant compte des voiles disponibles et des prévisions météorologiques. Il peut être manuel (utilisation de carte papier et de règles de calcul) ou fait par des programmes informatiques comme zezo ou qtVlm.

Route zezo : Extension pour Google Chrome complémentaire à zezo.

S

Serrer le vent : Voir lofer.

Sous le vent : Sur un bateau, portion de l'espace se trouvant du côté opposé au lit du vent.

Spi : Voile de vents portants du set de base de voiles (diminutif de spinnaker).

Spi léger : Voile de vents portants du set de voiles de petits temps.

Spi lourd : Voile de portant du set de voiles de brise.

Strong : Autre appellation des voiles de brise.

T

Tangage : Mouvement oscillatoire longitudinal.

Team : Ensemble de joueurs regroupés dans une même équipe.

Tribord : Côté droit en regardant vers l'avant (du norrois styribord).

Trinquette : Voile de vent de près du set de voiles de brise.

TWA (True Wind Angle) : Le TWA (True Wind Angle) ou Angle du Vent Réel c'est l'angle que fait le vent réel par rapport à l'axe du bateau. Principes généraux :

- 🌐 Votre bateau n'avancera pas ou très lentement à des TWA inférieurs ou égaux à 36-40°
- 🌐 Les vitesses les plus élevées sont en général atteintes à TWA 90-110°
- 🌐 Au-delà de TWA 160-170°, les vitesses chutent progressivement.

En voile, pour aller d'un point A à un point B, la ligne droite n'est pas toujours le plus rapide. Il faudra toujours rechercher le meilleur compromis entre la vitesse réelle du bateau et la distance à parcourir. En fonction de la direction et de la force du vent, en fonction de la capacité des voiles (les polaires), le TWA sera déterminant.

TWS (True Wind Speed) : Vitesse réelle du vent.

V

VIP : En souscrivant à un abonnement à l'option VIP, vous bénéficiez de plusieurs avantages tant que cet abonnement est actif :

- 🌐 Prévoyez votre trajectoire pour les 120 prochaines heures ((au lieu de 24 heures par défaut)
- 🌐 Placez jusqu'à 15 waypoints (au lieu de 9)
- 🌐 Placez jusqu'à 15 programmations ((au lieu de 9)
- 🌐 Suivez jusqu'à 60 joueurs ((au lieu de 30)
- 🌐 Bénéficiez d'un support client prioritaire

Virer de bord : Changer le côté d'où vient le vent, en passant face au vent.

VMG : La VMG (Velocity Made Good) est un compromis CAP/VITESSE. Un barreur qui cherche à trop serrer le vent fait certes moins de route mais diminue sa vitesse et celui qui abat trop obtient certes une vitesse plus importante, mais cet avantage peut être annulé par le surcroît de route à parcourir. Le bon compromis est celui qui fait gagner le plus de distance sur l'axe du vent. Lorsque vous naviguez aux allures de reaching avec le Code Zéro, la notion de "gain au vent" étant absente, la meilleure VMG ne s'affiche pas sur votre compas.

Voiles de base : Les voiles de base, c'est un set composé de deux voiles, 1 jib et 1 spi.

Voile de brise : Les voiles de brise, c'est un set composé de deux voiles, 1 trinquette et 1 spi lourd, spécialement conçues pour la navigation dans les vents forts. Plus petites, et très solides, elles assurent à votre bateau des performances améliorées lorsque vous naviguez en pleine tempête. Elles sont plus efficaces que le jib et le spi de base dans les vents forts et doivent être favorisées lorsque les vents seront majoritairement au près ou portant d'une force supérieure à 18,5 nœuds.

Voile petits temps : Les voiles de petit temps, c'est un set composé de deux voiles, 1 Génois léger et 1 spi léger, spécialement conçues pour la navigation dans les vents faibles. Plus légères et plus stables, elles assurent à votre bateau des performances améliorées lorsqu'il y a peu de vent. Elles sont plus efficaces que le jib et le spi de base dans les vents faibles et doivent être favorisées lorsque les vents seront majoritairement au près ou au portant d'une force inférieure à 18,5 nœuds.

Voile Reaching : La voile Reaching, c'est ce que les marins appellent un "Code Zéro". Considérée comme l'arme absolue aux allures de vent de travers. Elle offre à votre bateau de meilleures performances lorsque le vent souffle sur le côté de votre bateau. Elle est indispensable sur certaines courses mais moins sur d'autres.

VRDashboard : Extension pour Google Chrome complémentaire d'aide à la navigation sur VR Offshore.

VSR : Virtual Sailing Ranking est le classement international officiel de la voile virtuelle (voir classement VSR).

X

XP : Voir niveau d'expérience

W

Waypoint (WP) : Un waypoint est un "point de cheminement", ou point de virage. C'est un point de la route à atteindre où doit avoir lieu un changement de cap.

Winch : Un winch est un équipement fixe placé sur le pont de votre bateau qui permet de démultiplier la traction exercée par le skipper sur les cordages (écoute, drisse, bras de spinnaker) utilisés pour contrôler la voileure.

Winch pro : Les winchs pro sont des winchs plus puissants que ceux déjà présent dans l'équipement standard de votre bateau, et vous permettront de manœuvrer de manière encore plus efficace ! Avec des winchs pro, ce temps de manœuvre est réduit et le bateau manœuvrera beaucoup plus vite lors des virements de bord et des empannages à effectuer, mais aussi (lors de/à) chaque changement de voile. La pénalité de manœuvre passe donc de 300 secondes à 75 secondes.

Z

Zezo : Outil informatique de routage.

Zone de glace : Sur certaines courses autour du monde, une ligne rouge peut apparaître dans les hautes latitudes. Cette limitation est ajoutée pour se rapprocher au mieux du parcours de la course réelle. Comme sur l'ensemble des courses, le tracé blanc qui figure sur la carte vous montre le passage à respecter. Un bateau qui franchit cette ligne, et/ou navigue du mauvais côté, voit sa vitesse de navigation fortement réduite (jusqu'à 75%). Il faut donc veiller à se tenir à l'écart de cette limite en naviguant du côté indiqué par le tracé blanc sans coller au tracé de la ligne. La zone pointillée vous indique la zone de danger dans laquelle il faut éviter de naviguer.

+ Exemple pour une vitesse de 20 nœuds pour une zone de glace à 60° :

▪ 60° 00' 00'' :	15 nœuds	-25%
▪ 60° 06' 00'' :	14 nœuds	-30%
▪ 60° 12' 00'' :	13 nœuds	-35%
▪ 60° 18' 00'' :	12 nœuds	-40%
▪ 60° 24' 00'' :	11 nœuds	-45%
▪ 60° 30' 00'' :	10 nœuds	-50%
▪ 60° 36' 00'' :	9 nœuds	-55%
▪ 60° 42' 00'' :	8 nœuds	-60%
▪ 60° 48' 00'' :	7 nœuds	-65%
▪ 60° 54' 00'' :	6 nœuds	-70%
▪ 61° 00' 00'' :	5 nœuds	-75%
▪ au-delà de 61° :	5 nœuds	-75%

Attention, la vitesse affichée ne présente aucun changement et ne prend pas en compte cette baisse, mais en réalité le bateau est bel et bien ralenti de 25 à 75%.

Le point NEMO



Chapitre 2

Initiation à la navigation

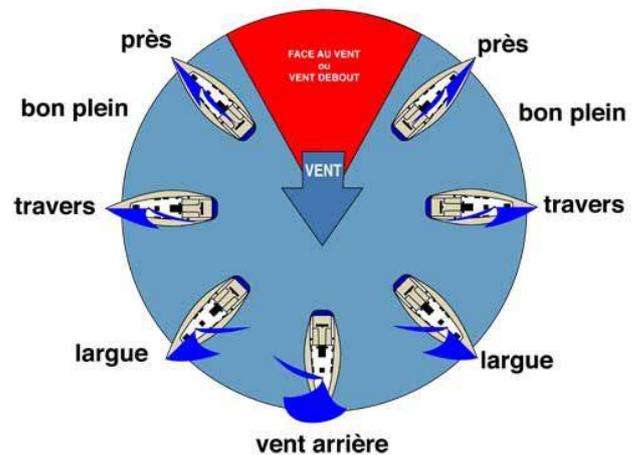
Nous disposons maintenant d'un vocabulaire commun, c'était une première étape. De nombreux joueurs n'ont jamais mis les pieds sur un voilier avant de se lancer sur VR. Il est donc temps de voir quelques principes de la navigation d'un voilier.

I – LES ALLURES

Les principales allures de navigation d'un voilier sont :

- le près
- le bon plein
- le travers
- le large
- le vent arrière

L'allure dépend de l'angle formé entre l'axe principal du navire (axe proue-poupe) et le lit du vent apparent.



Les allures sont symétriques, il existe deux zones de près, de travers, etc. Pour les distinguer, il est utilisé les termes de tribord amures, et bâbord amures. Le voilier est tribord amures lorsque le vent vient de la droite par rapport à l'axe principal du navire (axe proue poupe). Et inversement, le voilier est bâbord amures si le vent vient de la gauche.



Lorsque le voilier est face au vent, il ne peut pas avancer ; on dit alors que le voilier est vent debout (dit aussi bout au vent). Il doit s'écarter d'environ 45° de l'axe du vent pour pouvoir progresser à l'aide de ses voiles (30° sur les voiliers de régates les plus performants).

Si la destination visée par le voilier nécessite de prendre une direction face au vent, le voilier devra louvoyer (ou tirer des bords), c'est-à-dire progresser en traçant des zigzags pour maintenir toujours l'angle minimum cité plus haut qui lui permet d'être propulsé par ses voiles.

Bon d'accord sur VR, le confort n'est pas très important alors on s'intéressera plutôt à la vitesse !

II - LES VOILES D'UN BATEAU

Une voile est une pièce de tissu (naturel ou synthétique), dont la taille peut varier de quelques mètres carrés à plusieurs centaines de mètres carrés, qui, grâce à l'action du vent, sert à faire avancer un véhicule. Les voiles sont utilisées sur des voiliers, planches à voile, mais aussi sur des véhicules terrestres (chars à voiles, voile sur glace).

Le type de voile utilisé et leur agencement sur les mâts, vergues et/ou étais s'appellent le gréement.

Une voile travaille de deux façons :

- Soit en écoulement attaché qui fait apparaître un phénomène de portance, pour les allures allant du près au large
- Soit en écoulement décroché, ainsi qu'une planche que l'on positionnerait perpendiculairement au vent. C'est le mode utilisé aux allures grand-largue et vent arrière.

La plupart du temps le bateau utilise une combinaison de 2 voiles :

- la grand voile qui est toujours à poste
- une voile d'avant qui est choisie en fonction de la direction et de la force du vent.

Le poids d'une voile varie en fonction de sa surface et de son épaisseur. La grand voile qui doit être très solide, pèse 120 kg.

Le spi, bien qu'étant la plus grande voile, doit être plus léger pour être efficace. Il est fabriqué dans une toile plus fine et pèse 40 kg.

Le skipper doit veiller à ne pas sur-toiler le bateau, c'est à dire mettre trop de voile par vent fort. Le bateau gîterait alors de manière excessive et ne pourrait pas accélérer. Les risques de casse matériel seraient aussi importants, voire de démâtage. Lors d'une fausse manœuvre, il peut également arriver qu'une voile se déchire.

<p>Grand voile</p>  <p>hauteur : 27,5 m largeur : 8,5 m surface : 170 m²</p>	<p>Spi (spinnaker) nom de code : A2</p>  <p>hauteur : 27,5 m largeur : 17 m surface : 400 m²</p>	<p>Grand gennaker nom de code : A3</p>  <p>hauteur : 27,5 m largeur : 14,5,5 m surface : 295 m²</p>	<p>Petit gennaker nom de code : A5</p>  <p>hauteur : 19,5 m largeur : 14,5 m surface : 155 m²</p>
<p>Code 0</p>  <p>hauteur : 26,5 m largeur : 13 m surface : 170 m²</p>	<p>Génois nom de code : J1</p>  <p>hauteur : 24,5 m largeur : 11 m surface : 131 m²</p>	<p>Solent nom de code : J2</p>  <p>hauteur : 19,3 m largeur : 9 m surface : 88 m²</p>	<p>Trinquette nom de code : J3</p>  <p>hauteur : 13,5 m largeur : 7 m surface : 48 m²</p>

Choisir la bonne voile en fonction du vent :

La grand voile est plus ou moins déployée selon la force du vent. Par vent fort, le skipper abaisse partiellement la grand voile (on dit qu'il prend un ou plusieurs ris, de 1 à 4 maximums).

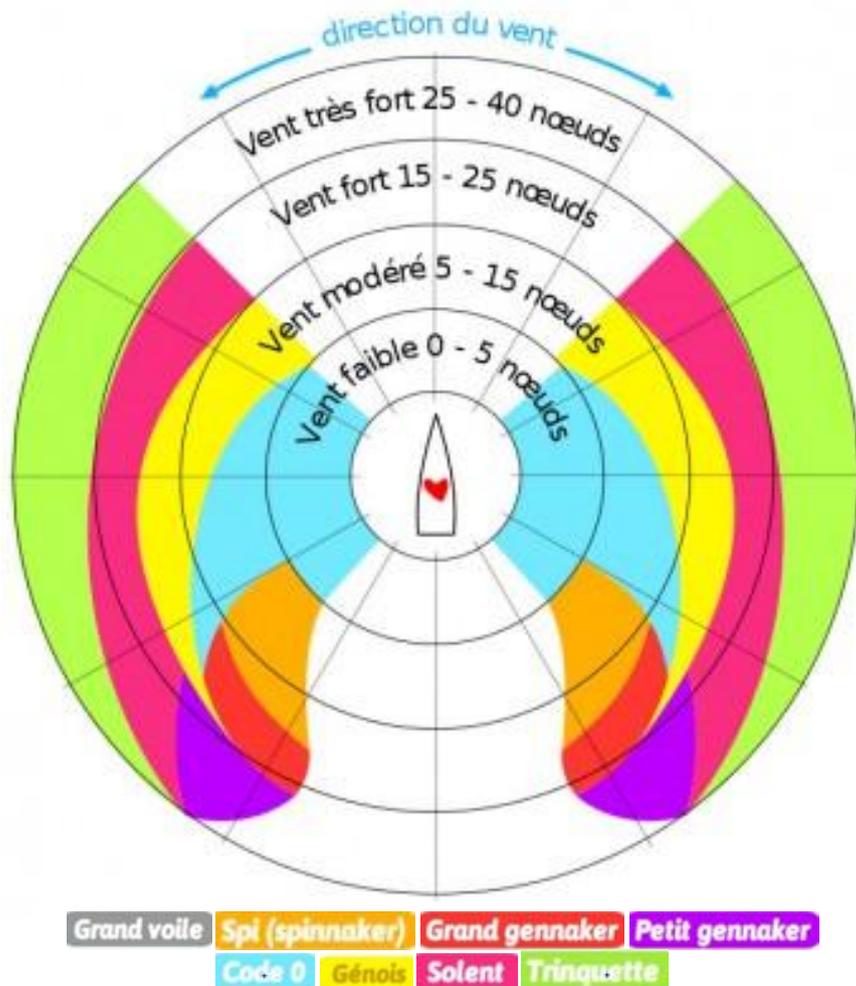
La voile d'avant doit être choisie en fonction de la force et de la direction du vent.

Le diagramme indique dans quel cas une voile est utilisée (chaque voile est repérée par sa couleur selon le tableau ci-dessus).

Par exemple, par vent faible à modéré, le skipper va utiliser le Code 0 sauf si le vent modéré vient plutôt de l'arrière du bateau, alors c'est le Spi qui sera choisi.

Le spi et les gennakers sont des voiles dites « de portant ». Elles sont utilisées quand le vent vient plutôt du côté arrière du bateau.

Lorsque le vent vient trop de face (de 0 à 45° par rapport à l'avant du bateau) le bateau ne peut plus avancer (zone blanche sur le diagramme).



Les skippers ne naviguent pas non plus avec le vent venant complètement de l'arrière : le bateau n'avance pas suffisamment vite et est plus difficile à contrôler. Il faut donc toujours naviguer avec un angle permettant un écoulement du vent sur les voiles, comme sur une aile d'avion.

Sur VR c'est un peu plus simple et notre bateau navigue toujours avec seulement la grand voile et l'une des voiles à choisir parmi les 7 proposées par défaut ou en option. Aucun autre réglage n'est à faire. Les voiles disponibles sont :

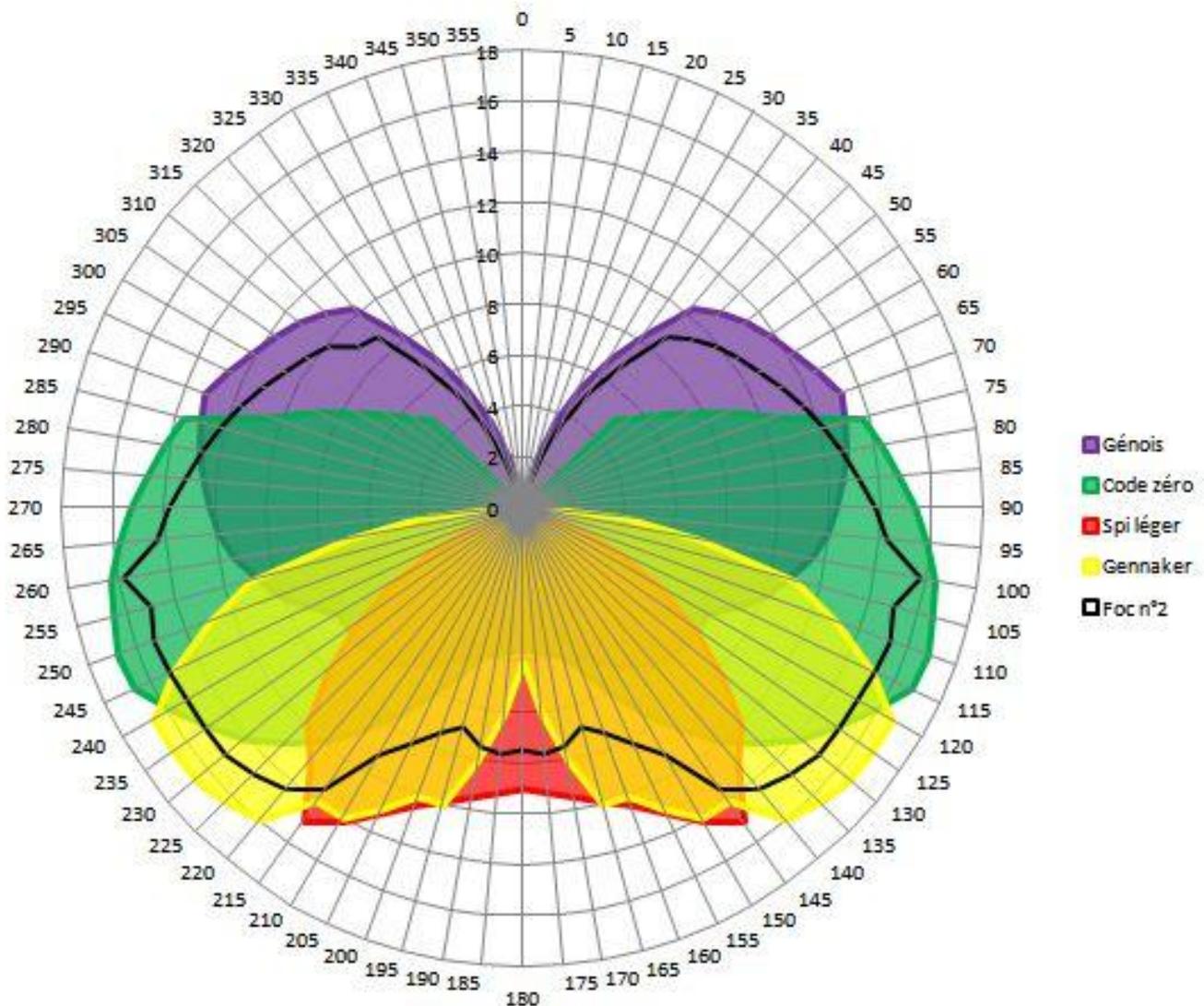
- 3 voiles de près, le JIB, le GENOIS LEGER et la TRINQUETTE
 - 3 voiles de portant le SPI, le SPI LEGER et le SPI LOURD
 - 1 voile de reaching le CO
- + Le JIB et le SPI sont déjà à bord lorsque vous prenez le départ d'une course.
 - + Si vous voulez doter votre bateau du GENOIS LEGER et du SPI LEGER, vous devez acheter les voiles de "petit temps", appelées aussi voiles légères, Light sails, LS, light.
 - + Si vous voulez doter votre bateau de la TRINQUETTE et du SPI LOURD, vous devez acheter les voiles de "brise", appelées aussi Strong, Heavy Sails, HS
 - + Si vous voulez doter votre bateau du code 0, vous devez acheter la voile reaching



III – LES POLAIRES D’UN BATEAU

Pour connaître le meilleur TWA, il faudra se référer aux polaires du bateau.

La polaire des vitesses est une courbe qui caractérise la performance du bateau en fonction de la force du vent et des caractéristiques du bateau. La polaire est définie pour chaque jeu de voiles.



Ce sont ces courbes qui sont utilisées par VR pour calculer votre vitesse. Elles sont, pour le jeu, disponibles sur le site <http://toxct.free.fr/polars/> et qui a l'avantage d'être relativement facile à prendre en main. Il faut donc choisir la bonne course pour les étudier.

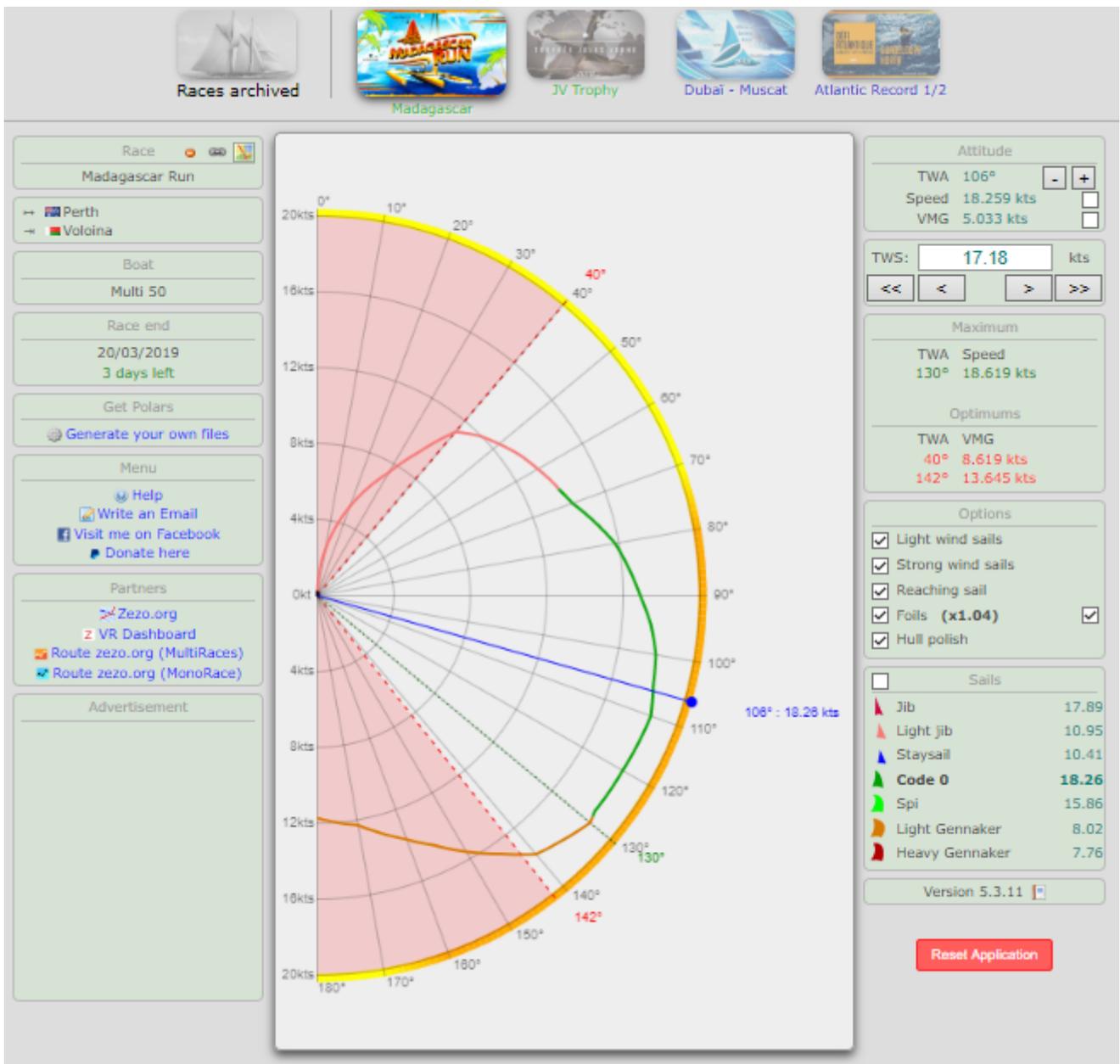
Il faut en premier lieu sélectionner la bonne course. Ce qui a pour effet d'indiquer les polaires avec les équipements par défaut (type de bateau et JIB + SPI). Ensuite, en fonction de votre équipement vous cochez ou non les cases à droite.

Vous pouvez maintenant faire varier l'angle au vent (avec le curseur bleu ou avec le +/- à côté de TWA) et la force du vent (TWS en nœuds) pour connaître la meilleure voile en fonction de ces deux données. C'est un outil qui peut permettre de choisir l'équipement avant le début d'une course.

En vert est indiqué le TWA de la vitesse maximale pour un TWS donné.

En rouge sont indiqués les angles pour les VMG au portant et au près pour un TWS donné.

Le demi-cercle jaune indique pour quels TWA les foils sont actifs. Là encore ça dépend de la force du vent.



Les polaires dépendent du type de bateau. Sur VR on navigue principalement en :

Class 40



Imoca



Multi 50



Maxi trimaran



Ultim



IV – LES WINCHS



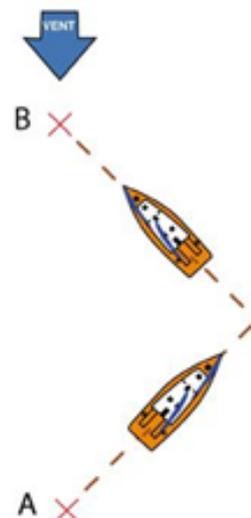
Les winchs pro sont des winchs plus puissants que ceux déjà présents dans l'équipement standard de son bateau, et permettent de manœuvrer de manière encore plus efficace et donc de gagner du temps ! En effet, manœuvrer, ça prend du temps ! Il faut monter sur le pont, sortir les voiles, les hisser, border, choquer ...

Avec des winchs pro, ce temps de manœuvre est réduit et le bateau manœvrera beaucoup plus vite dans lors des virements de bord et les empannages effectuer, mais aussi lors de chaque changement de voile.

V – LA VMG

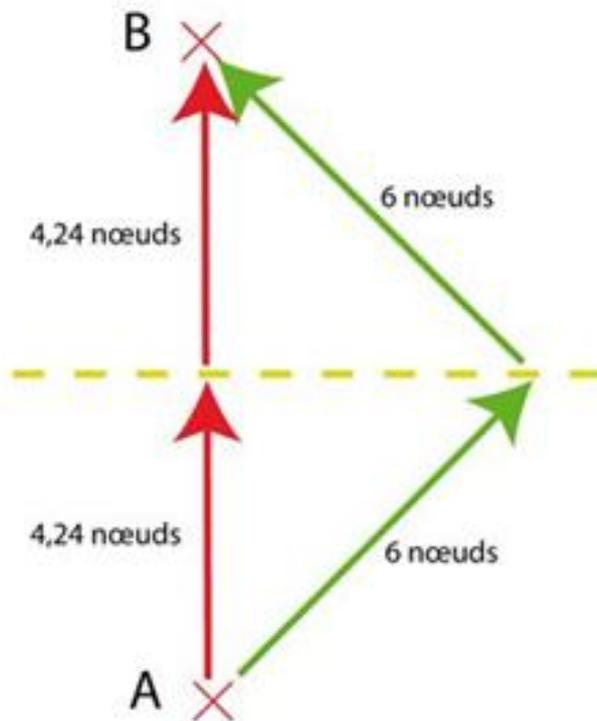
La VMG se traduit par "Velocity Made Good". C'est la vitesse dans le lit du vent. Cette indication apparaît sur les écrans des appareils électroniques des voiliers. Elle combine des notions de vitesse sur l'eau et d'angle de remontée au vent. C'est une stratégie de navigation à voile, plus particulièrement de régate.

La VMG est importante au près mais aussi au vent arrière. Nous vous l'expliquons par des schémas au près mais on peut tout aussi bien la visualiser (au/par) vent arrière.



Explications :

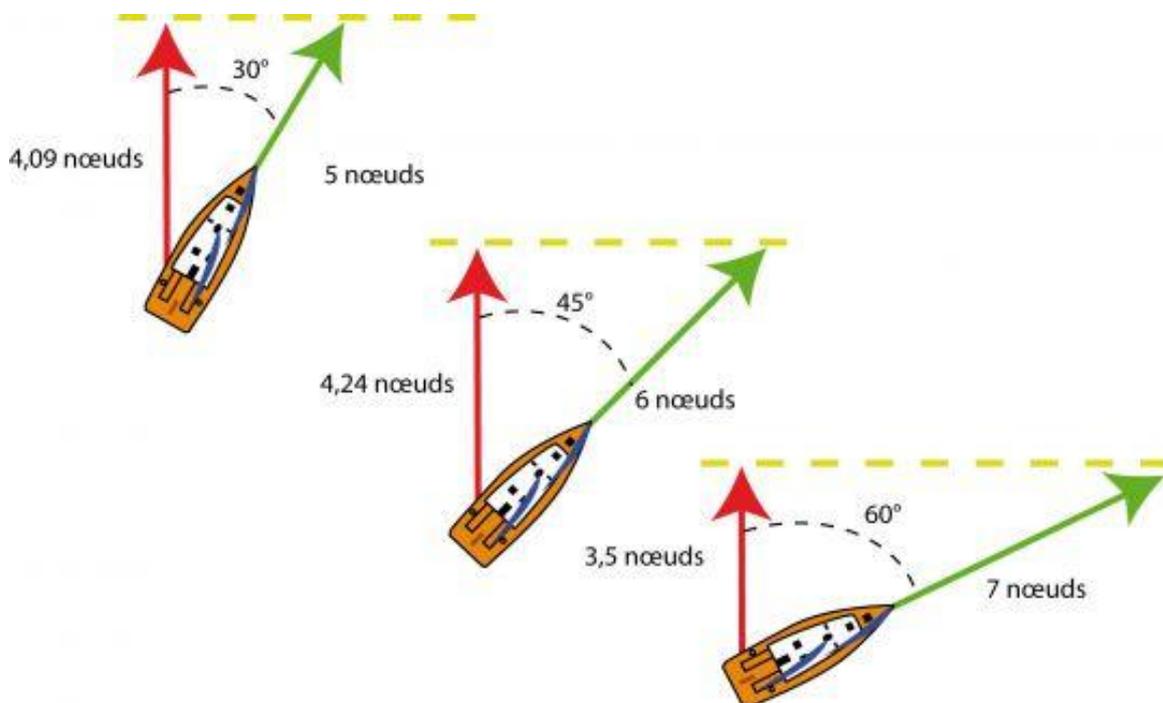
Un voilier ne peut pas avancer dans l'axe du vent. Il doit garder un angle pour progresser. En tirant des bords, il va progressivement approcher du but.



Prenons l'exemple d'un voilier qui remonte à 45° du vent et qui avance à 6 nœuds. Il va du point A au point B.

Sa VMG sera de 4,24 nœuds. Les amoureux de trigonométrie apprécieront de savoir que la VMG = vitesse x cos (angle avec le vent).

Si l'angle de remontée au vent change, la vitesse du voilier va aussi changer.



Dans notre exemple :

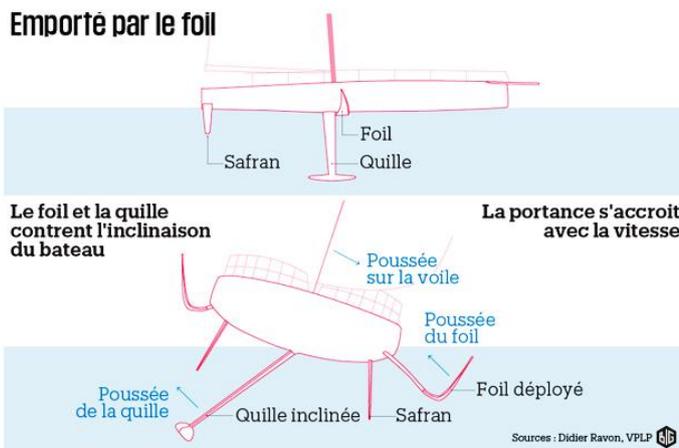
- Si le voilier serre le vent à 30°, sa vitesse chute à 5 nd. Sa VMG passe alors à 4,09 nd.
- Si le voilier abat et s'éloigne du lit du vent, sa vitesse passe à 7 nd, mais sa VMG chute à 3,5 nd.
- Ici l'angle de remontée au vent idéal est de 45°. Avec une VMG de 4,24 nd, nous progresserons le plus rapidement possible dans l'axe vent.

Lorsque le vent est de face ou arrière, la plupart du temps la VMG est à privilégier. Il existe pour chaque vitesse de vent, une VMG au portant et une VMG au près qui sont normalement représentées par le passage au vert du curseur de la boussole de VR.

VI – LES FOILS

Les foils, au-delà d'une certaine vitesse, vont fournir une force verticale capable de contrer l'effet de la force de pesanteur. Ce système présente de plus l'avantage de réunir de très bonnes performances à la fois du point de vue de l'efficacité (avec une diminution très importante de la traînée totale par rapport à une embarcation classique) et, en navigation, de la stabilité et de la pilotabilité (ce qui permet aux véhicules qui en sont équipés de tenir de nombreux records de vitesse).

Ils permettent au bateau d'obtenir un gain de vitesse aux allures portantes ou de travers dans le vent fort.



Aides informatique :

- + Routeur [QtVlm](#)
- + Routeur [zezo](#)
- + Extension [route-zezo](#)
- + Extension [VRDashboard](#)
- + Voir et/ou obtenir [son propre fichier de Polaire](#) en fonction d'un bateau et de ses voiles disponibles.

Echelle Beaufort :

Force	Symbole	Descriptif	km/h	Appréciation	Effet du vent sur la mer
0	○	Calme	< 1	Très facile	Mer lisse comme un miroir
1	○	Très légère brise	1 à 5	Très facile	Mer ridée, sans écume
2	—	Légère brise	6 à 11	Assez facile	Mer belle petites vagues
3	—	Petite brise	12 à 19	Facile	Petites vagues et quelques moutons
4	—	Jolie brise	20 à 30	Peu difficile	Petites vagues et de nombreux moutons
5	—	Bonne brise	31 à 39	Assez difficile	Vagues modérées, moutons et embruns
6	—	Vent frais	40 à 50	⚠ Difficile	Lames, crêtes d'écumes étendues, embruns
7	—	Grand frais	51 à 61	⚠ Très difficile	Mer grossissante, lames déferlantes, embruns
8	—	Coup de vent	62 à 74	⚠ Dangereux	Lames déferlantes, tourbillons d'embruns
9	—	Fort coup de vent	75 à 88	⚠ Très dangereux	Grosses lames, rouleaux, embruns
10	—	Tempête	89 à 102	⚠ Danger extrême	Très grosses lames, rouleaux puissants, mer blanche
11	—	Violente tempête	103 à 117	⚠ Suicidaire	Lames très hautes, mer blanche, visibilité réduite
12	—	Ouragan	> 118	⚠ Apocalyptique	Mer blanche, visibilité presque nulle

Initiatives-Cœur a mis en ligne deux bonnes animations qui résument l'essentiel de ce que nous venons de voir :

- + [Vocabulaire sur la voile](#)
- + [Apprendre les allures de navigation](#)

Chapitre 3

L'interface Virtual Regatta

Virtual Regatta est disponible sur PC, MAC, IOS ou Android.

VR propose deux modes de jeu :

- Virtual Regatta Inshore
- Virtual Regatta Offshore

VR Offshore propose deux modes :

- Le mode invité : les bateaux sont reconnaissables à leur nom commençant toujours par Guest. Les informations du bateau et de sa navigation sont enregistrés sur la machine du joueur ce qui peut poser des problèmes en cas de défaillance technique
 - Le mode enregistré : Les informations du bateau et de sa navigation sont enregistrés sur les serveurs de VR.
- +** Dans ce guide, nous allons nous intéresser uniquement au mode Offshore sur PC pour les joueurs enregistrés.

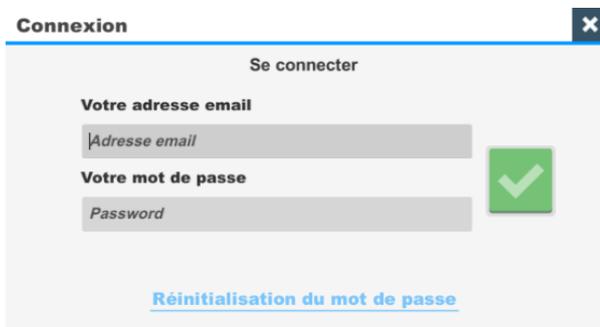
1 - Identification et connexion

En arrivant sur l'accueil du jeu, il faut choisir Virtual Regatta Offshore et cliquer sur **Jouer maintenant**.



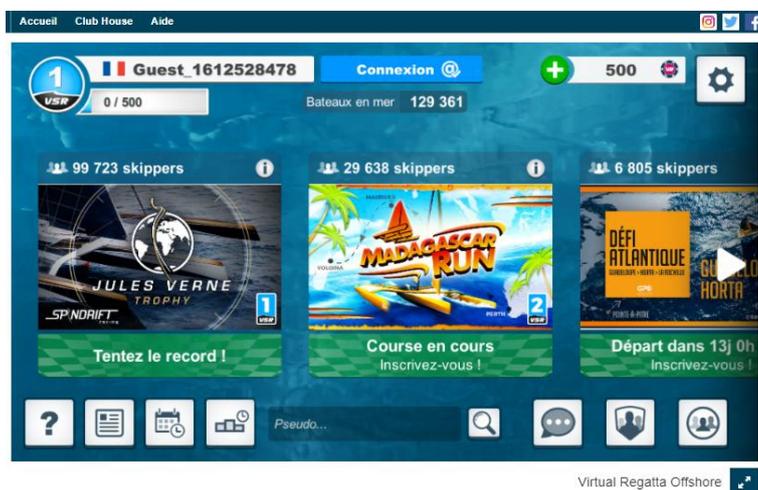
Une fois inscrit en remplissant le formulaire accessible en cliquant sur **Créer votre compte**, vous recevez un mail de confirmation destiné à valider votre inscription. Lors de votre première inscription, un bonus de 500 crédits permanents vous sera attribué.

Vous vous connectez ensuite en cliquant sur **J'ai déjà un compte**,



puis en fournissant l'adresse courriel et le mot de passe choisis.

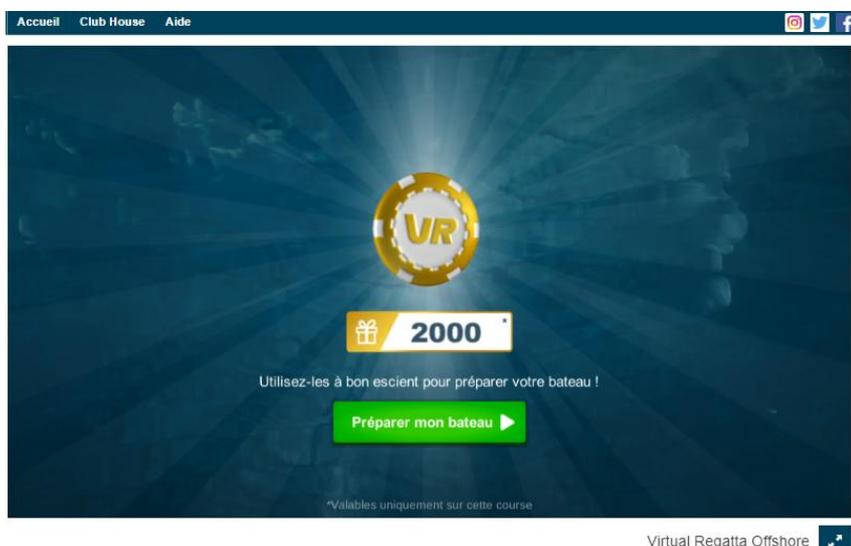
Si vous avez perdu votre mot de passe, il est possible de le réinitialiser sur cet écran.



A ce stade, il faut maintenant choisir une course et s'y inscrire.

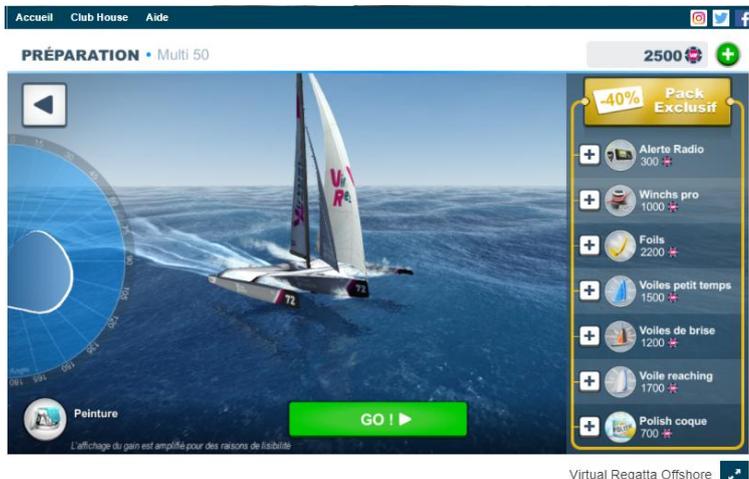
Pour l'exemple, nous avons choisi de participer à la Madagascar Run. Nous arrivons sur un écran de présentation de la course, du bateau et accessoirement du nombre de skippers déjà inscrits.

En cliquant sur **JOUER ▶**, les crédits bonus (temporaires) attribués à la course sont donnés.



En cliquant sur **Préparer mon bateau ▶**, on arrive sur un écran sur lequel sont listées toutes les voiles et options disponibles.

- + Avant de se lancer sur l'acquisition de voiles ou d'options, il est important de bien réfléchir.
- + Les voiles ayant des rendements différents, il est très important d'étudier la météo avant le départ pour ne pas gaspiller des crédits inutilement avec l'achat de voiles inadaptées à la course.
- + De plus, au cours de la course, vous aurez certainement besoin de cartes pour utiliser les instruments de navigation comme les voiles automatique, les programmations, les waypoints...
- + Il faut donc avoir une gestion juste et pertinente de ses crédits.

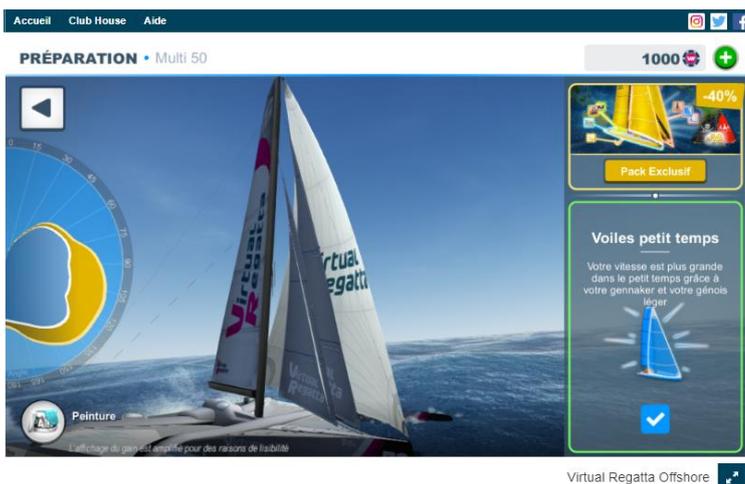
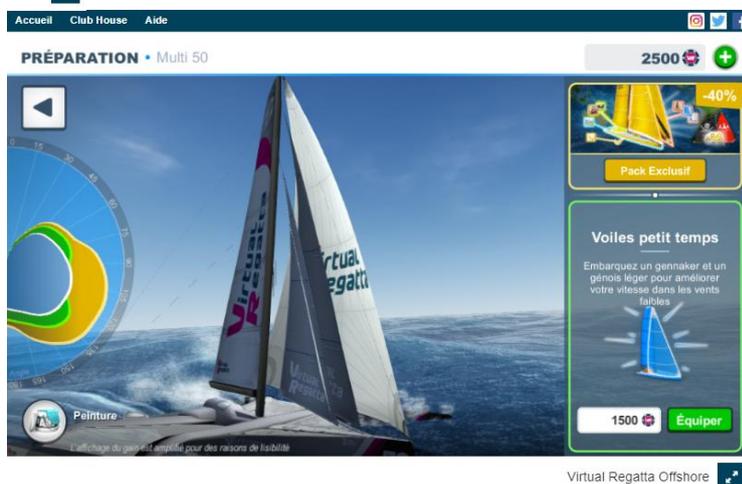


Il est tout à fait possible de différer l'équipement de son bateau jusqu'au départ de la course et même pendant la course. En cliquant sur **GO!**, vous arrivez directement au tableau de contrôle qui permet de faire l'étude de la course et de la météo. Il est généralement conseillé d'équiper son bateau dans les dernières heures avant le départ.

Une fois prêt, il est temps d'équiper son bateau. Pour se faire, il faut cliquer sur l'icône **+** correspondant à l'option choisie pour ouvrir un nouvel écran.

Si par erreur vous avez appuyé sur un mauvais équipement, un clic sur **◀** permet de revenir à l'écran précédent.

Un clic sur **Équiper** valide un choix qui devient définitif. Il n'y a pas de possibilité de retour en arrière.



Dans cet exemple les voiles de petit temps sont validées et installées à bord de votre bateau.

Il faut procéder de même pour tous les équipements souhaités dans la limite de vos crédits (bonus et/ou permanents).

- + Les crédits bonus et le prix des équipements varient en fonction du niveau VSR des courses selon le tableau récapitulatif ci-contre (en ce qui concerne la peinture il y en a tous les prix de 0 à 2999 crédits).

Catégorie de course	6	5	4	3	2	1
Crédits bonus	400	800	1200	1600	2000	2400
Light	300	600	900	1200	1500	1800
Heavy	240	480	720	960	1200	1440
C0	340	680	1320	1760	2200	2640
Foils	440	880	1320	1760	2200	2640
Polish	140	280	420	560	700	840
Winchs pro	200	400	600	800	1000	1200
Alerte radio	60	120	180	240	300	360
Peinture	120	240	240	?	?	?
Crédits nécessaires pour full voiles + foils + polish + winchs pro	1260	2520	3780	5040	6300	7560



Un clic sur  permet de revenir à l'écran précédent et éventuellement choisir d'autres équipements.

Une fois terminé, vous cliquez sur . VR vous proposera d'acheter un Full Pack, offre que vous pouvez décliner.

Votre bateau est automatiquement placé sur la ligne de départ et, en ouvrant le bidon étanche, vous recevrez 4 nouvelles cartes.

Pour le départ de la course, 3 cas possibles :

- 🌐 **Cas N° 1, vous êtes inscrit et vous avez équipé votre bateau avant le départ de la course :** Votre bateau partira automatiquement avec le reste de la flotte. Vous aurez la possibilité d'ajouter des équipements en course dans la limite de vos crédits.
- 🌐 **Cas N° 2, vous êtes inscrit et vous n'avez pas équipé votre bateau avant le départ de la course :** Votre bateau partira automatiquement avec le reste de la flotte et les équipements de base. Vous aurez la possibilité d'ajouter des équipements en course dans la limite de vos crédits.
- 🌐 **Cas N°3, vous n'êtes pas inscrit au départ de la course :** Une fois inscrit et équipé (ou non), votre bateau sera automatiquement placé à hauteur de la frégate d'accompagnement. Vous aurez la possibilité d'ajouter des équipements en course dans la limite de vos crédits. Mais dans ce cas :
 - 🚫 Le cadeau de bienvenue n'est pas donné
 - 🚫 La frégate d'accompagnement n'est plus présente tant que vous n'êtes pas retourné au menu principal du jeu et entré à nouveau dans la course

Conseils pour un bon départ :

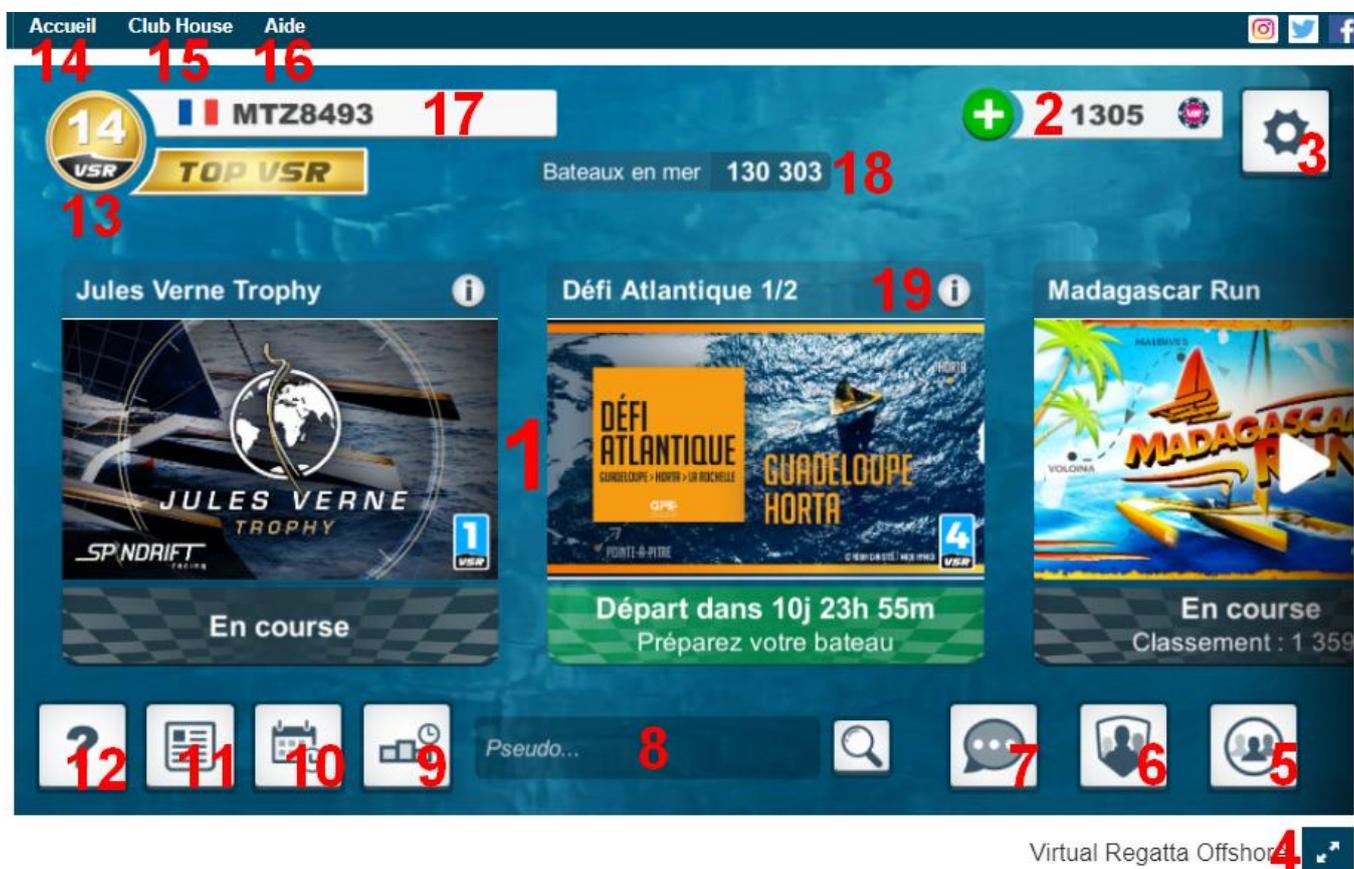
- ⊕ Si vous n'êtes pas présent pour le départ, penser à orienter et équiper votre bateau par anticipation pour qu'il parte dans la bonne direction et correctement voilé.
- ⊕ Si vous décidez de partir en mode TWA, n'oubliez pas que l'orientation et la force du vent au moment du départ ne sera pas forcément celui au moment de la préparation, votre bateau risque de ne pas partir dans la direction voulue.
- ⊕ Le problème est similaire pour un départ en cap fixe, en fonction de la force et de l'angle du vent vous risquez de ne pas avoir la bonne voile pour le départ.
- ⊕ L'utilisation d'une carte voile auto vous permettra de partir avec la bonne voile, sa validité ne commencera à être décomptée qu'à partir de l'heure de départ.
- ⊕ Pendant les premières minutes de courses, il n'y a que votre bateau qui apparaîtra sur la carte et le classement provisoire n'est pas accessible. Vous pouvez néanmoins avoir accès à votre place en revenant sur la page de choix des courses.
- ⊕ Environ trente minutes après le départ, il sera nécessaire d'actualiser l'écran de jeu en repassant par le menu  du jeu.

Il est donc maintenant temps de regarder en détail le panneau d'accueil des courses.



2 - Panneau d'accueil des courses

Après être passé par l' **Accueil** du jeu, et cliquez **Jouer maintenant** du menu Virtual Regatta Offshore, vous arrivez sur le panneau d'accueil des courses.



1. Les courses en cours ou à venir
2. Crédits disponibles
3. Paramètres du jeu
4. Mode plein écran
5. Joueurs suivis
6. Teams
7. Tchat interne à VR
8. Module recherche de bateaux
9. Palmarès
10. Agenda des courses à venir
11. Messages de VR
12. Tutoriel vidéo interactif
13. Classement VSR
14. Accueil du jeu
15. Clubs house
16. Aide en ligne de VR
17. Paramètres du compte
18. Nombre de bateaux à la mer à la connexion
19. Information sur la course choisie



En cliquant sur une icone,
vous ouvrez le menu correspondant

Information sur une course : Date et heure de départ et de fermeture



Avant de vous engager sur une course, vous pouvez obtenir certaines informations en cliquant sur le bouton  situé dans le coin supérieur droit de l'image de la course. La fenêtre qui s'ouvre vous indique :

-  Lieu de départ de la course
-  Lieu d'arrivée de la course
-  Date et heure de départ
-  Date et heure de fermeture
-  Nombre de skippers engagés (à l'instant où vous consultez)
-  Distance approximative à parcourir
-  Durée de course estimée

Los Angeles - Honolulu

Los Angeles USA Honolulu USA

Départ : 01/04/2019 02:00 Fermeture : 01/05/2019 02:00

 = 21 877 skippers  ≈ 4 500 milles  ≈ 4 jours

IMPORTANT : La date de fermeture de la course est la date à laquelle vous devez avoir franchi la ligne d'arrivée pour que votre course ou votre tentative en cours soit prise en compte.

- + Techniquement, vous pouvez vous élaner jusqu'au dernier jour de la course. Cependant, si vous n'avez pas franchi la ligne d'arrivée avant la date de fin de course, votre tentative ne sera pas homologuée
- + En mode record, il est important de bien calculer le temps de course estimé avant de se lancer dans une « ultime tentative »
- + En fonction des conditions météo, il peut arriver que la date de fermeture de la course soit différée dans le temps
- + En mode record, la date de fermeture n'a jamais été différée

Une fois cette date passée, la course sera fermée. Vous pourrez toujours y accéder pendant quelques jours pour consulter votre résultat mais aussi récolter les crédits issus du rachat de vos cartes inutilisées, et ceux qui vous sont offerts selon votre classement.



En cliquant sur une course, vous accédez au panneau de contrôle de votre course.

3 - Panneau de contrôle



De nombreuses informations et outils sont disponibles. Nous allons les détailler tout au long de ce guide :

1. Carte ou Plan d'eau
2. Menu principal
3. Menu visualisation de la flotte
4. Prévisions météo à 7 jours
5. Menu expert
6. Fonctions sociales
7. Mode plein écran
8. Tchat interne à VR
9. Module de recherche de joueurs
10. Zoom de la carte
11. Vitesse de votre bateau
12. Vitesse du vent
13. Cadenas
14. L'angle au vent (TWA)
15. Indicateur du cap suivi
16. Sélecteur de voiles
17. Compas
18. Menu Help
19. Affiche le bateau en mode 3D
20. Classement provisoire
21. Bidon étanche et décompte avant nouvelle ouverture
22. Son bateau (c'est le plus gros)
23. La projection de la route actuelle
24. Point de programmation d'un changement de direction

1 – Carte ou plan d'eau :

Un marin ne peut naviguer sans une carte fiable. Celle qui est fournie sur l'interface permet une navigation avec une précision des côtes de l'ordre de 150 mètres, et un positionnement en coordonnées à la seconde, soit environ 30 mètres.

Pour s'en rendre compte, il suffit de zoomer en cliquant sur plus  10 milles  moins ou d'utiliser la molette de votre souris.

- + Pour afficher d'autres zones de la carte du monde, cliquez en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser la carte.

2 – Menu principal :

Un clic sur , ouvre le menu principal :



- Un clic sur le « **nom du bateau permet** » de modifier les paramètres du compte
- Le bouton « **Stopper la tentative** » est une fonction disponible uniquement sur les records, un clic vous permet de recommencer votre record immédiatement (abandon de la tentative en cours). Sur certains records, cette action peut avoir un coût en crédits
- Le bouton « **Mes crédits** » affiche le total de mes crédits permanents ou de départ
- Le bouton « **Mes cartes** » affiche les cartes disponibles pour la course considérée (et permet d'en acquérir d'autres)
- Le bouton « **Classement** » permet d'accéder aux différents classements établis par VR
- Le bouton « **Paramètres** » permet de modifier certains paramètres du jeu
- Le bouton « **Code partenaire** » permet de saisir un code partenaire et d'arborer les couleurs de celui-ci. Dans certain cas, un éventuel classement spécifique au sein des partenaires sera effectué par VR. Votre bateau aura aussi un symbole partenaire sur la course
- Le bouton « **Accueil** » permet de revenir à l'accueil du jeu



Menu paramètres du jeu



Menu paramètres du compte



- + Cette liste déroulante vous permet de saisir un pays, un département, une ville, et un club nautique, dans lesquels vous serez classés par VR.
- + En bas de la liste déroulante vous avez la possibilité de supprimer votre compte définitivement.

3 – Menu visualisation de la flotte :

Un clic sur  ouvre le menu visualisation de la flotte



Ce menu permet d'afficher par clic (boutons de gauche à droite) :

-  L'ensemble de la flotte
 -  Les bateaux amis
 -  Son bateau seul
 -  Le nom des bateaux visibles (disponible en complément des 3 boutons précédents)
 -  Le mode furtif (si disponible) qui permet de cacher son bateau aux autres joueurs pendant 24 heures
 -  Recentrer la carte sur son bateau
-  Pour effectuer certaines manœuvres, l'affichage de son seul bateau permet d'avoir une meilleure vision du plan d'eau.

4 – Prévisions météo à 7 jours :



Le moteur d'un bateau à voile c'est le vent. Il est donc important de toujours être à la recherche des meilleurs vents. C'est l'une des principales difficultés du jeu. L'interface nous offre des prévisions à 7 jours. Plus la prévision est lointaine, moins elle est fiable. Il faudra donc régulièrement la consulter. Les vents indiqués sur la carte sont les vents à l'heure indiquée ou le reflet de ces prévisions.

La météo est mise à jour 4 fois par jour. Elle est incrémentielle et de nouvelles données sont ajoutées dès qu'elles sont diffusées par la National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA).

Le programme commence à 09h30 UTC (10h30, heure de métropole, en hiver) avec 12 heures de données, puis 24 heures de prévision sont ajoutées toutes les 10 minutes environ. A 10h30 UTC, la première semaine est disponible.

Que se passe-t-il à 15h30 UTC ? VR commence à actualiser les données du fichier météo. Il charge les 12 premières heures puis poursuit le chargement des données à raison de 24h toutes les 10 minutes.

Que se passe-t-il à 17h00 UTC ? La prévision complète est disponible et le routage peut être complètement différent de celui prévu à 15h30 car les données de long terme impactent la route optimale.

Que se passe-t-il sur cette plage de temps dans VR ? Cette plage correspond grossièrement à la plage sur laquelle les données météo sont interpolées temporellement. La météo affichée est un mixte entre nouvelles et anciennes données.

En résumé, les 12 premières heures de la mise à jour des vents sont intégrées sur l'interface du jeu autour de :

-  09h40 UTC
-  15h40 UTC
-  21h40 UTC
-  03h40 UTC

-  Il est évident que se lever la nuit pour vérifier la nouvelle trajectoire de son bateau vers 04h40 (05h40 en été) demande un certain effort, mais ça peut être le prix à payer pour espérer faire un bon résultat.

Vous trouverez ci-dessous un tableau pour vous permettre de mieux repérer les moments stables.

MISE A JOUR DES DONNEES METEOROLOGIQUES (heures GMT)																																																																																	
De 23h00 à 3h30		03:30 à 03:40		03:40 à 03:50		03:50 à 04:00		04:00 à 04:10		04:10 à 04:20		04:20 à 04:30		04:30 à 04:40		04:40 à 04:50		04:50 à 05:00		De 5h00 à 9h30		09:30 à 09:40		09:40 à 09:50		09:50 à 10:00		10:00 à 10:10		10:10 à 10:20		10:20 à 10:30		10:30 à 10:40		10:40 à 10:50		10:50 à 11:00		De 11h00 à 15h30		15:30 à 15:40		15:40 à 15:50		15:50 à 16:00		16:00 à 16:10		16:10 à 16:20		16:20 à 16:30		16:30 à 16:40		16:40 à 16:50		16:50 à 17:00		De 17h00 à 21h30		21:30 à 21:40		21:40 à 21:50		21:50 à 22:00		22:00 à 22:10		22:10 à 22:20		22:20 à 22:30		22:30 à 22:40		22:40 à 22:50		22:50 à 23:00		De 23h00 à 3h30	
RAS		0,5	2j	4j	6j	8j	10j	12j	14j	16j	RAS		0,5	2j	4j	6j	8j	10j	12j	14j	16j	RAS		0,5	2j	4j	6j	8j	10j	12j	14j	16j	RAS		0,5	2j	4j	6j	8j	10j	12j	14j	16j	RAS		0,5	2j	4j	6j	8j	10j	12j	14j	16j	RAS		0,5	2j	4j	6j	8j	10j	12j	14j	16j	RAS															

- + Dans certains cas vous pouvez avoir besoin de prévisions à plus long terme ou d'observer les tendances des systèmes météo sur les sites suivants par exemple : www.windy.com , www.passageweather.com. Evidemment ça reste des prévisions qui ne seront jamais totalement exactes. Ces outils extérieurs ne sont que des aides à la décision, le skipper restant seul maître à bord.

Pour mémoire :

- Les anticyclones tournent dans le sens horaire dans l'hémisphère nord et antihoraire dans l'hémisphère sud
- Les dépressions tournent dans le sens antihoraire dans l'hémisphère nord et horaire dans l'hémisphère sud.

5 – Menu expert :



Un clic sur  donne accès aux instruments de navigation.



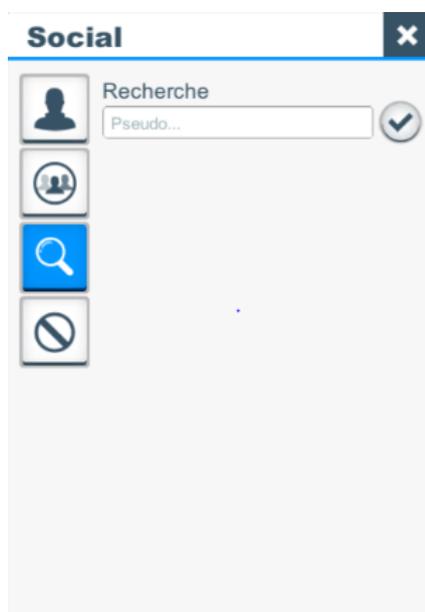
Ce menu permet de (boutons de gauche à droite) :

- De poser des programmations
- De poser des waypoints (WP)
- D'afficher l'anémomètre

La couleur de ces boutons peut changer :

- Un bouton blanc signifie que l'option **peut être activée** (à condition toutefois d'avoir les cartes requises le cas échéant)
- Un bouton bleu signifie que l'option est **active**
- Un bouton grisé signifie que l'option **ne peut pas être activée**, car elle n'est pas compatible avec une autre option active

6 – Afficher les amis ou joueurs suivis :



Un clic sur  ouvre le menu social.

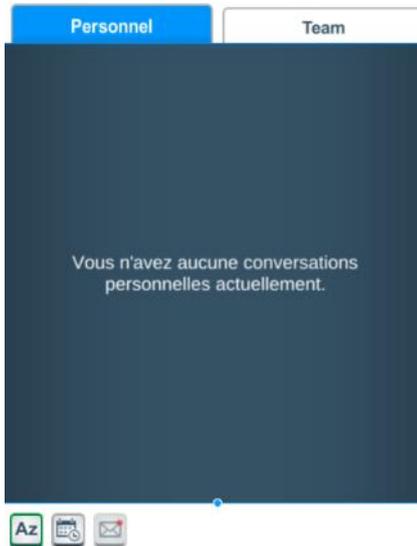
Ce menu permet de (haut en bas) :

- Voir les joueurs suivis
- Voir les joueurs qui vous suivent
- Rechercher des joueurs
- Voir les joueurs bloqués

7 – Mode plein écran :

Un clic sur  met l'interface du jeu en plein écran. Appuyez sur la touche  de votre clavier pour en sortir.

8 – Tchat :



Un clic sur  ouvre le centre de messagerie.

Il est possible :

-  d'adresser des messages privés à un autre bateau
-  des messages à l'attention de tous les membres d'une même team.

Le nombre de messages archivés est limité.



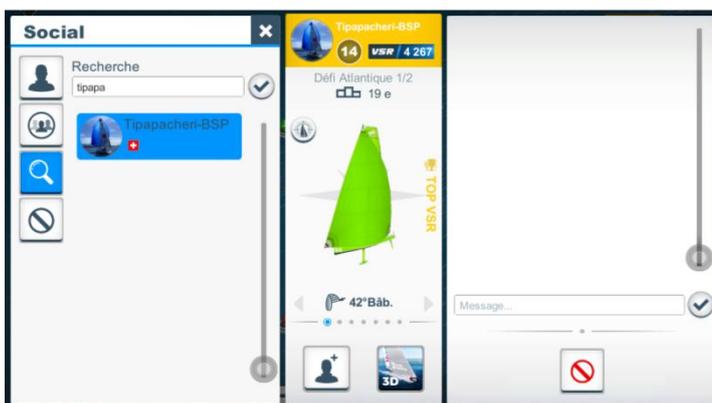
indique que vous avez des messages non lus.

Le bouton **Az** permet de classer les joueurs de la liste par ordre alphabétique, le bouton **calendrier**, d'afficher les joueurs par chronologie de messages, le **bouton enveloppe**, d'afficher en premier les messages non lus.

9 – Module de recherche de bateaux :



Avant toute chose, vous devez d'abord trouver le joueur que vous souhaitez suivre. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur la loupe qui ouvre le menu social.



Tapez son nom (ou le début de nom) dans la barre de recherche, validez, une liste apparaît dans laquelle se trouvent les premiers bateaux correspondant au critère de recherche, ayant ce nom ou un nom voisin. Attention, il faut entrer l'orthographe exacte du nom du bateau, espace ou autre signe compris. La recherche est cependant indépendante de la casse (majuscules ou minuscules).

Sélectionnez le joueur de votre choix, en cliquant sur son nom, une fenêtre apparaîtra au centre de l'écran dans laquelle vous trouverez les informations de son bateau.

En bas de cette zone, apparaît l'icône suivante 

Cliquez une fois dessus, ce bouton de demande confirmation apparaît 

Cliquez une nouvelle fois, et le joueur sélectionné apparaîtra alors parmi vos joueurs suivis.

L'icône devient alors blanche avec un (-). . Si vous cliquez à nouveau dessus, le bouton passera au rouge . Cliquez sur le bouton rouge, cela supprimera ce joueur de votre liste de suivi.

Sur le plan d'eau certains bateaux comportent un petit panneau.



Joueur affiché aléatoirement



Joueur suivi



Joueur de votre team



Leader du classement VSR



Leader du classement provisoire



Détenteur actuel du record (icône floutée)



Skippers réels en course



Joueurs certifiés par VR (personnalités)

10 – Zoom de la carte :

En appuyant sur  vous zoomez ou dézoomez la carte.

En plan large, toutes les terres émergées ne sont pas visibles. Lorsque vous naviguez dans une zone inconnue, il est important de zoomer au maximum pour les faire apparaître. Cela évite la mauvaise surprise de l'échouement.



Le zoom est également accessible avec la molette de la souris ou par le glisser des doigts sur les écrans tactiles.

11 – Vitesse de votre bateau :

Ce compteur affiche la vitesse de votre bateau sur l'eau. Le ralentissement de votre vitesse pour manœuvre, bien qu'appliqué n'apparaît pas sur votre écran. Une valeur à 0,0 indique que vous êtes face au vent ou échoué !!!

12 – Vitesse du vent :

Affichage de la vitesse du vent qui s'engouffre dans les voiles de votre bateau.

13 – Cadenas :

Ceci est un élément extrêmement important de votre navigation.



Cadenas ouvert (blanc) : Vous naviguez à cap fixe. En conséquence, la vitesse de votre bateau dépend bien sûr de la force du vent mais aussi de sa direction.

- + Pas de surprise de direction
- Pas de maîtrise de la vitesse (risque en cas de météo changeante)



Cadenas fermé (bleu) : Vous naviguez à TWA constant. En conséquence, la vitesse de votre bateau dépend uniquement de la force du vent et non plus de sa direction. Par analogie, ce mode de navigation est aussi appelé "régulateur de vitesse".

- + Vitesse optimum
- Pas de maîtrise de direction (risque en cas de navigation à proximité des côtes)
- Risque en cas de navigation à proximité d'une dépression

Cap constant
ligne droite blanche à l'avant du bateau

TWA constant
ligne blanche courbe à l'avant du bateau



14 – Angle au vent (TWA) :

Affichage de votre TWA et de l'amure.

15 – Indicateur du cap suivi :

Affichage du cap suivi par votre bateau.

16 – Sélecteur de voiles :



Un clic sur  ouvre le menu sélecteur de voiles. Il permet de :

Afficher la voile actuelle

S'équiper éventuellement de la meilleure voile disponible

D'activer la voile automatique en utilisant une carte ou plusieurs cartes

Montrer les voiles disponibles

Acheter la meilleure voile à cet instant



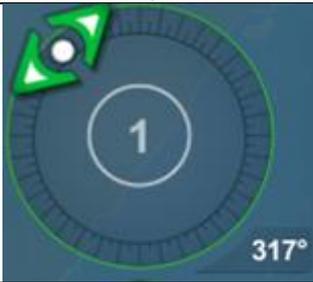
17 – Compas :



Pour diriger votre bateau de degré en degré, il vous suffit de cliquer du côté vers lequel vous souhaitez modifier votre cap ou de tourner le compas avec la poignée blanche. Une projection estimée de votre route future apparaît sur l'interface pour vous permettre de visualiser la direction que prendra votre bateau en suivant le cap choisi.

Vous trouverez également d'autres informations sur le compas : L'indication de la direction du vent que reçoit votre bateau, matérialisée par le pointeur blanc, ainsi qu'au centre la voile actuellement hissée sur votre bateau.

Ce marqueur fléché peut changer de couleur selon l'angle du vent par rapport à votre bateau :

TWA optimum	TWA neutre
	
Mauvais TWA	mauvais TWA dans le temps (programmation) et pas de voile auto
	

18 – Mode Help :



Un clic sur  ouvre le menu Help

L'utilisation d'une carte Help permet d'avoir une suggestion de route sur les 4 prochaines heures et matérialisée sur la carte par une ligne orange. Il est possible d'accepter ou de refuser cette proposition.



19 – Affiche le bateau en mode 3D :



Un clic sur  bascule l'affichage en mode 3D.

L'icône  permet de masquer le nom des bateaux.

L'icône  permet de changer l'angle de vue.

Le zoom est disponible et il est possible de tourner la caméra sur 360°.

Le  ferme ce mode. Le mode 3D vous permet de visualiser votre bateau en 3 dimensions, comme si vous étiez à bord. Cependant, cet affichage ne montre pas les côtes, ni la distance réelle des autres bateaux par rapport au vôtre, et ne vous permet pas de manœuvrer mais permet de faire de jolies photos pour les réseaux sociaux.

20 – Classement provisoire :

Le classement provisoire est donné à titre indicatif. Un clic dessus permet d'afficher les différents classements provisoires proposés par VR en comparant votre bateau aux leaders, à vos amis, à vos compatriotes, à vos adversaires locaux, à ceux de votre team et à ceux de votre club nautique.



Monde - 27 129 skippers		Temps / Distance
1.	NuMaSutje	5047.34 milles
2.	ceoukonva	+ 0.00 milles
3.	mikeltxu	+ 0.00 milles
4.	ltoff22	+ 0.01 milles
5.	sam	+ 0.01 milles
6.	vit94	+ 0.01 milles
6.	Olaf	+ 0.01 milles
8.	DPC-PAT	+ 0.01 milles
8.	Baloo56	+ 0.01 milles
10.	wam57	+ 0.01 milles
<hr/>		
19 057.	Guest_1615520389	5052.88 milles

- ⊕ Il est dangereux de se fier au classement provisoire. Il faut définir une stratégie et s'y tenir. Le seul classement qui compte c'est celui de l'arrivée.

21 – Bidon étanche :

Un décompte apparaît près de ce bidon : C'est le temps qu'il reste avant sa prochaine ouverture possible. Lorsque ce temps est écoulé, il vous est possible d'ouvrir le bidon. Deux possibilités vous sont alors offertes :



- 🌐 Obtenir les 2 cartes qui vous sont montrées : vous savez alors quelles cartes seront alors ajoutées à votre stock de cartes (ici, 1 carte Waypoint et 1 carte Help).
- 🌐 Obtenir 3 cartes surprise : Vous obtenez une carte de plus dans votre stock de cartes, mais elles vous sont attribuées au hasard.

C'est à vous de choisir ! Une fois que vous avez récupéré ces cartes, elles sont ajoutées à votre stock. Une fois vidé, le bidon apparaît "grisé" sur votre écran, et un nouveau compte à rebours actuellement de 11 heures est lancé. Pour obtenir une nouvelle fois des cartes, il faudra attendre la fin du décompte.

22 – Son bateau :

Votre bateau est le plus gros sur l'interface du jeu. Il est noir par défaut, mais si vous avez pris l'option peinture, il sera de la couleur choisie. En cliquant dessus on ouvre un menu contextuel qui affiche :



Le nom du bateau

Votre rang de 1 à 14 et le nombre de point VSR

La course et votre classement provisoire

Différentes informations accessibles soit en cliquant sur le point soit en les faisant défiler à l'aide des flèches. De gauche à droite :

- L'angle au vent du bateau sélectionné
- La vitesse du vent rencontré par le bateau
- La vitesse du bateau
- Sa distance au but
- Son nombre de milles parcourus
- Son temps de course
- Sa position sur le globe

A noter que ces informations sont accessibles pour n'importe quel bateau en cliquant dessus.

Pour savoir quel équipement vous avez acheté en début de course, cliquez sur votre bateau puis observez les icônes situées en bas à gauche de la fenêtre qui vient de s'ouvrir. Leur couleur indique si vous possédez l'équipement en question.

Ce bateau n'a aucun équipement activé	Ce bateau possède tout l'équipement à l'exception de la peinture personnalisée (la 1re icône est encore grisée)
	



CHAPITRE 4



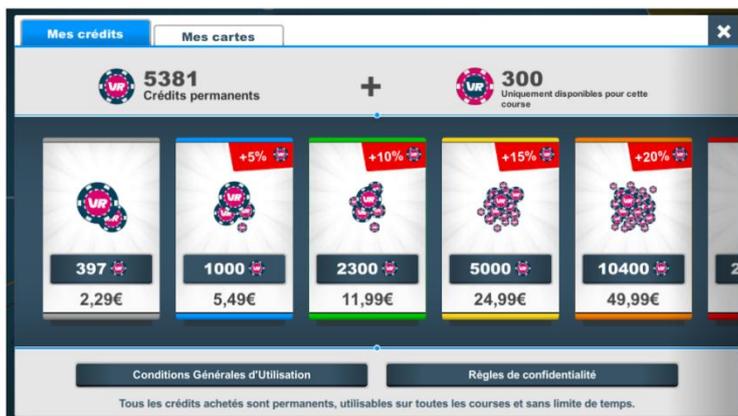
Nous avons repris ici certains éléments de l'aide en ligne de VR disponibles en cliquant sur **Aide** et accessibles sur tous les écrans VR.

1. Crédits, cartes et abonnements

1.1. Comment acheter des crédits ?

Si vous souhaitez acheter des crédits, il vous suffit de cliquer sur le bouton vert (+) qui apparaît à côté du nombre de crédits qu'il vous reste.

Dans l'écran qui s'affiche, il ne vous reste plus qu'à choisir le pack de crédits qui correspond à vos besoins.



Une fois votre pack sélectionné, un formulaire d'achat s'ouvrira, par lequel vous pourrez procéder au paiement.



Une fois le paiement enregistré, vos crédits apparaîtront dans le jeu.

1.2. Où peut-on acheter des cartes ?

Il est possible d'acheter des cartes dans la boutique de cartes. Elle est spécifique à une course ou une étape, vous y accédez lorsque que vous souhaitez activer un instrument de navigation ou bien en cliquant sur "mes cartes" dans le menu du jeu (bouton en haut à droite).



Les cartes obtenues, ainsi que celles achetées, sur une course ne peuvent pas être utilisées sur une autre course.

⊕ Noter que vous pouvez permuter de l'écran "mes cartes" à celui des "crédits" à l'aide des onglets, vous permettant ainsi de connaître votre disponibilité financière.

1.3. [Que faire de mes cartes non utilisées ?](#)

Lorsque vous franchissez la ligne d'arrivée d'une course, ou d'une étape, Virtual Regatta vous rachète vos cartes !

Les crédits correspondant vous sont attribués en fin de course, ou d'étape. Chaque carte est rachetée actuellement pour 5 crédits, mais ces crédits sont plafonnés en fonction du Niveau VSR de la course (voir le tableau ci-dessous pour connaître ce montant maximal perçu et le nombre minimal de cartes pour l'obtenir). Pour les ajouter à vos crédits permanents, il vous suffit de cliquer sur le bouton « Obtenir » qui s'affiche sur le panneau d'arrivée.

Niveau des courses	Nombre de cartes	Plafond des crédits
VSR 6	30	150
VSR 5	50	250
VSR 4	70	350
VSR 3	90	450
VSR 2	110	550
VSR 1	130	650

Si vous ne souhaitez pas obtenir les crédits correspondant au rachat de ces cartes, et que vous n'actionnez pas le bouton "Obtenir", alors ces cartes seront perdues, et aucun crédit ne s'ajoutera à votre compte.

- ➕ VR donne 5 crédits par carte et ce, quelle que soit la carte. Il faut donc penser à dépenser toute la prime de départ en achat de cartes avant l'arrivée. Vous récupérez ainsi des crédits grâce à la PDD. S'il vous reste moins de 65 crédits temporaires, il est inutile d'acheter des cartes.

2. [Instruments de Navigation](#)

2.1. [Comment choisir la meilleure VMG ?](#)



Sur votre tableau de bord la best VMG se trouve sur le compas qui permet de régler votre cap.

Lorsque que vous tournez la molette et qu'elle devient verte c'est que la meilleure VMG est atteinte.

La VMG (Velocity Made Good) est un compromis CAP/VITESSE.

Un barreur qui cherche à trop serrer le vent fait certes moins de route mais diminue sa vitesse et celui qui abat trop obtient certes une vitesse plus importante, mais cet avantage peut être annulé par le surcroît de route à parcourir.

Le bon compromis est celui qui fait gagner le plus de distance sur l'axe du vent.

Lorsque vous naviguez aux allures de reaching avec le Code Zero, la notion de "gain au vent" étant absente, la meilleure VMG ne s'affiche pas sur votre compas.

2.2. [A quoi servent les voiles automatiques ?](#)

Les voiles automatiques sont un outil très pratique ! Une fois activées, elles permettent à votre bateau de naviguer avec la voile optimale quelle que soit la force du vent ou sa direction.

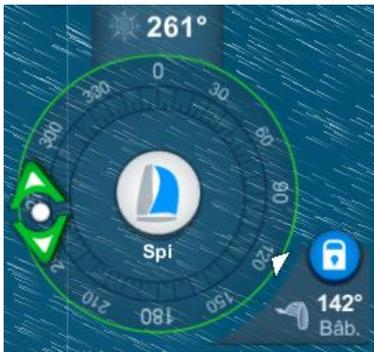
Avec les voiles automatiques vous êtes sûr de naviguer avec la meilleure des voiles disponibles sur votre bateau. Les voiles automatiques peuvent être activées par tranches de 12 heures. Pour enclencher cette fonction, une ou plusieurs cartes "Voile Automatique" vous seront demandées.

- + Dans quels cas particuliers ne faut-il pas mettre la voile auto ?

Dans certains cas il est préférable de naviguer en mauvaise voile que de changer de voile, en effet un changement de voile entraîne une pénalité (voire 2 si vous devez revenir sur la même voile rapidement). La navigation en "Mauvaise Voile" pendant quelques minutes peut être moins pénalisante qu'un ou deux changements.

Exemple : Passer de SPI à CO et revenir en SPI va vous coûter l'équivalent de 5 minutes à l'arrêt. Si vous naviguez à 12 nds, cela représente 1 mille en distance, la différence Spi/CO peut n'être que de 0,1 nd, il faudrait donc 10 heures de navigation en mauvaise voile pour subir une pénalité équivalente !

2.3. [Comment afficher le sélecteur de voiles ?](#)



La voile utilisée par votre bateau est visualisée au centre du compas de direction en bas à gauche de votre écran de jeu.

En cliquant sur cette voile, le sélecteur s'affichera, et vous pourrez sélectionner la voile de votre choix.

Lorsque la voile automatique est activée, la voile est remplacée par le temps de voile automatique restant.

Il est possible d'annuler la voile automatique en forçant une voile manuellement (celle active, ou une autre).

2.4. [Comment fonctionne le régulateur d'allure ?](#)

Le régulateur d'allure permet de garder un angle constant par rapport au vent. Le cap du bateau est mis à jour à chaque fois que l'angle du vent change. Soyez donc très attentif dans des zones proches des centres dépressionnaires ou anticycloniques : il est possible que votre bateau change de direction très rapidement car la direction du vent change très vite.

Lorsque le régulateur est activé, vous pourrez observer une ESTIMATION de votre trajectoire future sur la carte du jeu. Ce tracé permet de projeter votre stratégie sur les heures à venir, néanmoins, cette représentation est indicative et ne garantit pas que votre bateau suive EXACTEMENT cette route.

- L'utilisation du régulateur n'est pas conseillée pour la navigation côtière, pour naviguer près des côtes, il est préconisé d'utiliser les waypoints, plus précis géographiquement.

2.5. [A quoi sert le programmeur de cap ?](#)

Le programmeur de cap est l'instrument qui vous permettra de déterminer à quel moment votre bateau changera de cap, et quel cap il devra prendre au(x) moment(s) choisi(s).

Il peut être couplé avec le régulateur d'allure ce qui permet la programmation d'un cap fixe mais aussi d'un angle au vent fixe. Pour utiliser le programmeur de cap, une ou plusieurs cartes "Programmation" seront nécessaires selon le nombre de programmations dont vous avez besoin.

2.6. [Le programmeur de cap est-il fiable ?](#)

Lorsque vous tracez une route à l'aide du programmeur de cap, vous tracez alors une Route Estimée que votre bateau sera susceptible de suivre dans les heures à venir. En effet, plusieurs données peuvent être susceptibles de changer dans les heures suivant l'établissement de votre programmation.

La seule donnée qui ne sera pas soumise à des modifications autres que celles que vous apporterez sont les heures des points de changement de cap et la valeur du cap (ou de l'angle au vent) que vous aurez modifiées.

Exemple : Si vous programmez un changement de cap au 214 à 18h14, C'est bien ce cap qui sera bien suivi par votre bateau à l'heure demandée.

En effet, l'évolution de votre bateau est en permanence soumise à la météo qui évolue au fil des prévisions, mais dépend aussi des manœuvres effectuées (Changements de voiles etc.), qui peuvent également influencer sur sa vitesse.

Exemple : Si vous avez programmé un changement de cap avec un angle au vent bloqué à 57° du vent à 14h16, c'est bien cet angle au vent qui sera suivi à 14h16 avec le vent du moment, lequel peut être différent du vent prévu au moment où vous avez effectué cette programmation.

Au moment choisi dans votre programmation, il est alors possible que le point de changement de cap initialement visualisé sur la carte soit un peu plus proche, ou un peu plus éloigné, ou bien que la trajectoire suivie soit différente de celle qui s'affichait sur votre écran au moment où vous l'avez programmée.

C'est pourquoi Il faut être vigilant lors de l'utilisation de cet instrument lorsque la météo est instable, ou dans certaines zones côtières et parsemées d'îles, mais aussi pour contourner une bouée.

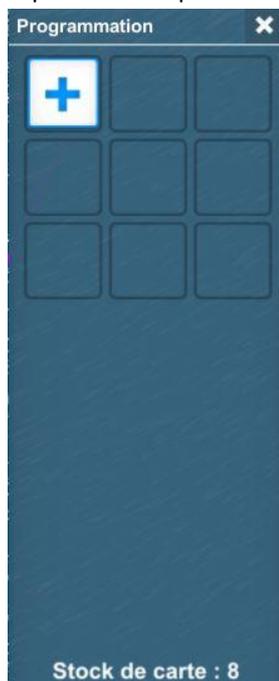
Si vous avez besoin de précision "géographique", nous préconisons d'utiliser les waypoints, qui vous permettront de naviguer en sécurité et d'éviter l'échouement intempestif ou la non validation d'une marque de parcours.

2.7. Comment faire une programmation ?

Voici comment procéder pour entrer une programmation. Cliquez sur  en bas à droite de votre écran, puis sur le bouton de programmation (le premier bouton dans la capture d'écran ci-dessous) :



Le panneau de programmation s'ouvre. Dans la partie supérieure figurent 9 emplacements vides, dont un dans lequel est indiqué "+". En bas de ce panneau se trouve le nombre de cartes que vous avez en stock.



Cliquez sur "+". Le bouton "+" devient bleu. Le panneau vous indique alors le nombre de cartes nécessaires pour ajouter cette programmation.

Si vous n'avez pas le nombre de cartes suffisant, vous serez alors redirigé vers la boutique de cartes pour vous en procurer de nouvelles.

Validez en cliquant sur le bouton vert. Le panneau de programmation apparaît.

Modifiez l'heure à laquelle vous souhaitez effectuer un changement de cap à l'aide des flèches situées de part et d'autre de l'horaire de programmation. Le point de changement de cap se déplace sur la trajectoire estimée.

Modifiez le cap souhaité à l'aide du compas. Vous pouvez choisir de naviguer sous régulateur d'allure en actionnant le cadenas affiché près de l'indication d'angle au vent.



Vous pouvez en ajouter d'autres en cliquant sur "+" dans le pavé supérieur. Vous pouvez effectuer au total 9 programmations successives (15 avec l'option VIP).



Si vous souhaitez supprimer cette programmation, cliquez sur l'icône en forme de poubelle, le bouton devient rouge. En cliquant une nouvelle fois, votre programmation disparaîtra.



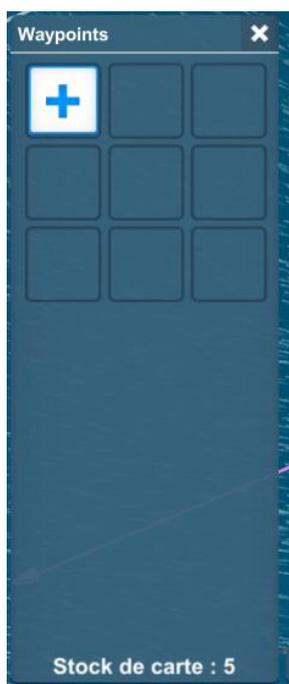
- + Si vous supprimez une programmation, les cartes dépensées pour l'activer seront restituées.

2.8. Comment placer des waypoints ?

Un waypoint est un "point de cheminement", ou point de virage. C'est un point de la route à atteindre où doit avoir lieu un changement de cap.



Pour commencer à utiliser des waypoints, cliquez sur **EXPERT** en bas à droite de votre écran, puis sur le bouton Waypoints (le bouton du centre).

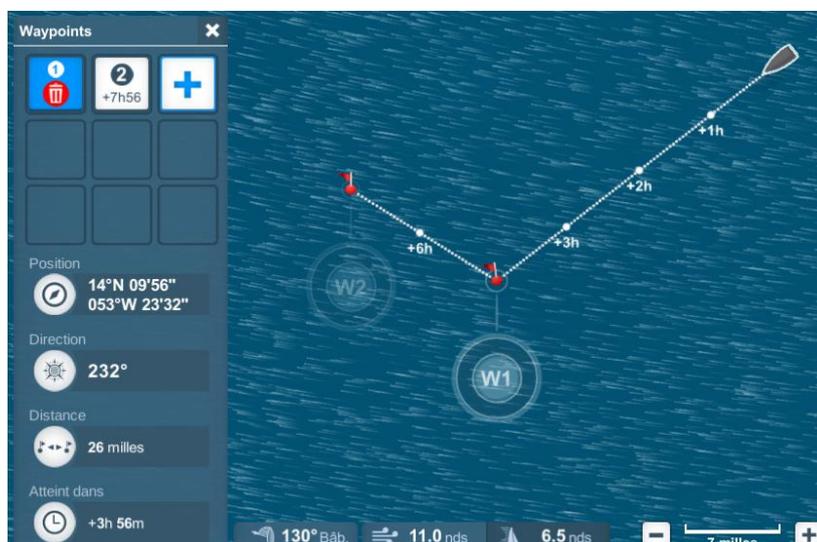


Puis cliquez sur le + pour ajouter un waypoint. Vous pouvez avoir un maximum de 9 waypoints (15 avec l'option VIP) :

Dépensez le nombre de cartes requis en cliquant sur le bouton vert. Dans la capture d'écran ci-dessous, placer ce waypoint coûtera 1 carte, et vous en possédez 5.

Les waypoints sont matérialisés sur le jeu par une petite bouée sphérique rouge, surmontée d'un petit drapeau.





Sur cette capture d'écran, 2 waypoints sont activés. Le premier (W1) est sélectionné, et des informations concernant ce waypoint sont affichées sur la gauche de votre écran.

- Position : les coordonnées exactes du waypoint sélectionné
- Direction : le cap de votre bateau, qui naviguera en ligne droite afin d'atteindre le waypoint sélectionné
- Distance : la distance séparant votre bateau du waypoint sélectionné
- Atteint dans : le temps restant avant que votre bateau atteigne le waypoint sélectionné

Si vous souhaitez ajuster la position de votre waypoint, cliquez sur le cercle W1 situé sous le waypoint, et déplacez-le.



Dans le coin supérieur gauche, cette icône apparaît :

Elle vous permet de supprimer ce waypoint. Cliquez dessus, puis une nouvelle fois pour confirmer. Vous verrez alors ce message :



Comme indiqué ci-contre, supprimer un waypoint supprimera alors automatiquement tous les waypoints suivants. Les cartes utilisées pour activer les waypoints supprimés ne seront pas restituées.

Si vous souhaitez simplement modifier la position d'un waypoint, vous pouvez le faire en cliquant sur le cercle W1 situé sous le waypoint. Ajuster la position d'un waypoint ne consomme aucune carte.



- ➕ Attention en posant des waypoints, assurez-vous de ne pas vous retrouver trop au près ou face au vent sur votre route...
- ➕ Assurez-vous aussi que vous avez activé la voile automatique en cas de changement de route (sauf cas particuliers).
- ➕ Exemple de la pose d'une série de waypoint pour passer le détroit du Bosphore. Lorsque vous posez des waypoint, il est fortement conseillé d'avoir activé les voiles automatiques pour une durée au minimum égale au temps nécessaire pour arriver sur le dernier.

2.9. [Comment placer un waypoint près de mon bateau ?](#)



En fonction de la vitesse de votre bateau, et en particulier sur les bateaux très rapides, une distance minimum est déterminée pour placer votre premier Waypoint.

Cette sécurité est mise en place afin de ne pas perturber le calcul de l'avancement de votre bateau par le jeu, et ainsi éviter toute forme de dysfonctionnement au franchissement de ce premier point de passage.

Cette distance minimum étant directement liée à la vitesse de votre bateau, elle évolue selon la direction dans laquelle vous souhaitez placer ce premier point. Elle est matérialisée par un cercle dont le diamètre évolue en temps réel lorsque vous manipulez le point.

2.10. [Quel sera mon cap après avoir atteint mon waypoint ?](#)

Il existe deux cas de figure :

- Vous avez au moins un autre waypoint placé sur la carte : Si le waypoint que vous venez d'atteindre n'est pas le dernier de votre série, votre bateau changera alors de cap, et voguera en ligne droite vers le waypoint suivant.
- Vous n'avez plus d'autre waypoint placé sur la carte : Si le waypoint que vous venez d'atteindre est le dernier de votre série, votre bateau continuera en ligne droite une fois ce waypoint atteint, sans changer de cap.

3. [Classement et récompenses](#)

3.1. [Qu'y a-t-il à gagner sur Virtual Regatta ?](#)

Au fil de votre parcours sur le jeu, Virtual Regatta vous offre régulièrement des cartes, des crédits, mais aussi des points qui alimentent votre classement VSR.

- Des cartes permettant d'utiliser les instruments de navigation vous sont régulièrement offertes.
- Une prime de départ (en crédits temporaires) vous est offerte lors de chaque inscription.
- Des crédits vous sont distribués en fonction de votre résultat à l'arrivée des courses (prime d'arrivée).

Selon les événements couverts par le jeu, des lots peuvent également être distribués en fonction des résultats sur une course, mais aussi par tirage au sort.

3.2. [Que sont les primes de départ ?](#)

Pour vous permettre de vous préparer dans les meilleures conditions, VR vous offre des crédits pour chacune de vos participations (même si vous vous y inscrivez après le départ).

Le nombre de crédits qui vous sont offerts à cette occasion dépend du rang VSR de la course à laquelle vous allez participer. Plus le rang VSR de la course est important, plus le nombre de crédits offerts est important ! Ces crédits ne peuvent être utilisés que sur la course ou l'étape sur laquelle ils vous ont été attribués.

- | | |
|--|--|
| ● 400 crédits pour les courses VSR 6 | ● 1 600 crédits pour les courses VSR 3 |
| ● 800 crédits pour les courses VSR 5 | ● 2 000 crédits pour les courses VSR 2 |
| ● 1 200 crédits pour les courses VSR 4 | ● 2 400 crédits pour les courses VSR 1 |

3.3. [Que sont les primes d'arrivée ?](#)

Lors de votre passage sur la ligne d'arrivée, vous gagnez (ou perdez) des points, mais VR vous offre également des crédits permanents !

Tous les joueurs sont récompensés, du premier au dernier ! À condition, bien sûr, de franchir la ligne d'arrivée avant la fermeture de la course (ou de l'étape).

Le nombre de crédits qui vous sont offerts est fonction du nombre de points obtenu au franchissement de la ligne, et donc de votre rang d'arrivée. Dans le cas d'une contre-performance, selon votre niveau, si vous perdez des points, vous gagnerez quand même des crédits. Ces crédits s'ajoutent à votre solde, et pourront être utilisés sur toutes les autres courses auxquelles vous participerez !

Catégorie de course	Primes pour le 1er	Écart entre les points et les crédits en fonction du niveau de VSR													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	9 600	0	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640	704	768	832
2	8 000	0	53	107	160	213	267	320	373	427	480	533	587	640	693
3	6 400	0	43	85	128	171	213	256	299	341	384	427	469	512	555
4	4 800	0	32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416
5	3 200	0	21	43	64	85	107	128	149	171	192	213	235	256	277
6	1 600	0	11	21	32	43	53	64	75	85	96	107	117	128	139

3.4. [Comment fonctionne le classement provisoire ?](#)

Le parcours est parsemé de bouées de classement invisibles qui sont utilisées pour déterminer la distance restant à parcourir.

Tant que ces marques ne sont pas validées, la distance peut être faussée. Dès lors qu'elle est validée, il peut y avoir un changement significatif de cette distance restante et, par conséquent, des sauts importants dans le classement provisoire. C'est notamment pour cette raison que le classement provisoire n'a aucun intérêt d'un point de vue stratégique. C'est l'analyse de votre position par rapport à la route et la stratégie que vous choisissez qui est importante. Seul le classement à l'arrivée est définitif.

3.5. [Où retrouver mon palmarès ?](#)

L'historique de votre palmarès peut être consulté directement depuis l'écran d'accueil en cliquant sur



En cliquant dessus, vous aurez accès à l'intégralité de votre palmarès, comprenant toutes les courses auxquelles vous avez participé, et dans lesquelles vous avez été classé.

Si vous avez participé à des courses sur une version précédente du jeu, les résultats obtenus sur ces courses apparaissent également dans la catégorie "Courses Archivées".

Vos résultats sont triés dans l'ordre chronologique de la course la plus récente à la plus ancienne, année après année, vous pourrez consulter :

- Vos différents temps de course sur chaque évènement
- Votre place dans le classement
- Le nombre de participants ayant complété le parcours
- Le coefficient VSR de la course (courses récentes)
- Le nombre de points VSR obtenus (courses récentes)
- En cliquant sur une course vous avez accès au résultat complet de la course (sur plusieurs pages de 50 skippers)
- En cliquant sur la nouvelle icône en bas à gauche on se positionne directement sur son classement dans la liste.

4. Navigation et parcours

4.1. Comment connaître le parcours à suivre ?

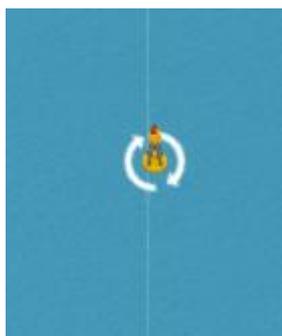
Le parcours à suivre est représenté par un tracé de couleur blanche sur la carte. Il prend son origine au départ, et rejoint l'arrivée.

Ce tracé est réalisé à titre indicatif, il n'est lié à aucun calcul. Cependant il représente le bon parcours à suivre, respectant toutes les marques de parcours en passant du bon côté de chaque marque, mais pas nécessairement la meilleure trajectoire. En aucun cas il ne s'agit de l'orthodromie.

Certains tracés peuvent parfois comprendre quelques subtilités. En cas de doute sur le tracé du parcours, n'hésitez pas à consulter la rubrique d'informations située sur l'écran d'accueil du jeu. Des informations précieuses peuvent s'y trouver !

Avant chaque départ, un email d'info course vous est aussi envoyé. Cet email contient des indications sur le parcours à suivre. Pour être certain de recevoir ces emails, rendez-vous dans le menu de mise à jour de votre profil et cochez "OUI" dans la section "Voulez-vous recevoir les informations de course Virtual Regatta".

4.2. Comment franchir une bouée ?



Lorsque le parcours comporte des marques à contourner, le sens de passage vous est indiqué par la ligne blanche qui vous montre le parcours, ainsi que par des flèches animées autour de la bouée à valider.

Une fois le passage validé, la bouée passera de l'orange au vert dans les minutes qui suivent. Ne paniquez pas si le passage n'est pas pris en compte immédiatement, c'est normal.

Si vous n'avez pas contourné correctement la marque de parcours, elle ne changera pas de couleur. Votre distance à parcourir augmentera alors au fur et à mesure que vous vous en éloignerez. Il vous faudra alors faire demi-tour et contourner correctement cette marque de parcours.

Attention, faire demi-tour après la bouée pour la recroiser dans l'autre sens invalide le passage et la fait repasser à l'orange. Vous ne pourrez pas terminer le parcours si vous ne validez pas chaque bouée.

Lorsque des bouées sont numérotées, il convient de les franchir dans l'ordre de leur numérotation. Pour contourner une bouée en toute sérénité, il est conseillé d'utiliser les waypoints. Un contournement de bouée en utilisant le programmeur de cap peut être la source de mauvaises surprises !

4.3. [Comment franchir une porte ?](#)

Lorsque le parcours comporte des portes à passer, le sens de passage vous est indiqué par la ligne blanche qui vous montre le parcours, ainsi que par une ligne de pointillés jaunes entre les bouées.



4.4. [A quoi ressemble la ligne d'arrivée ?](#)

L'arrivée peut prendre plusieurs formes selon la course. Elle peut apparaître sous forme d'un cercle, ou d'une ligne. L'arrivée se distingue par un petit phare sur la carte du jeu.



4.5. [Pourquoi me suis-je échoué ?](#)

Si vous vous êtes échoué, c'est que votre bateau est entré en contact avec la terre.

Comme en mer, le trait de côte n'est jamais "franc" et vous pouvez distinguer des vagues se déplaçant le long de la côte, si vous vous approchez trop des vagues et de la bordure de la côte, il n'est pas certain que votre bateau passe, et vous risquez l'échouement.

S'approcher au plus près de la côte constitue une prise de risque dans votre stratégie de course. Lorsque vous préparez votre route, soyez vigilant et prenez bien ce risque en considération.

- + La représentation graphique de la côte sur notre interface est parfois décalée vers la droite le plus souvent. Dans le doute il est conseillé de laisser de la marge entre la trajectoire et la côte sur un passage Ouest. Toutefois, comme la différence n'est pas constante, il faudra rester prudent sur tous les passages délicats.

4.6. [Comment sortir d'un échouage ou d'un échouement ?](#)

En général, pour sortir d'un échouage ou d'un échouement il faut repartir sur son sillage (faire demi-tour) pendant quelques minutes puis reprendre sa route.

En zoom maximum, votre bateau est transparent, il est donc plus facile de voir la limite de la côte, celle-ci est constituée de petits carrés, par conséquent, vous avez une plage de 80° pour sortir de cette mauvaise passe.

4.7. [Pourquoi mon bateau n'a-t-il pas suivi exactement mon routage ?](#)

Si vous avez utilisé un outil de routage pour calculer votre prévision de route, les données que vous avez utilisées ne sont pas exactement celles qui sont utilisées par le jeu. Il est donc normal que votre bateau n'ait pas suivi avec exactitude ce que votre calcul avait prévu.

4.8. [Pourquoi mon cap n'a pas été pris en compte ?](#)

Lorsque vous modifiez votre cap, une information "Cap validé" apparaît sur votre écran de jeu.

Il est possible que dans certains cas particuliers (perte de connexion de votre appareil, microcoupure sur la ligne, mauvaise réception réseau ...), l'information de votre changement de cap ne soit pas correctement transmise, et que votre ordre de cap n'ait finalement pas été pris en compte. Ces situations sont malheureusement aléatoires et difficilement détectables.

Cependant, nous avons des suggestions qui peuvent vous aider à éviter ce problème :

- ⊕ Lorsque vous faites un changement de cap, regardez le coin supérieur gauche de votre fenêtre de jeu, là où vous voyez votre classement. Vous verrez alors un message "Nouveau cap validé". C'est la preuve que vos changements ont été pris en compte par le serveur.
- ⊕ Si vous êtes incertain de la qualité de votre connexion et que vous voulez vous assurer que vos changements ont été pris en compte, vous pouvez fermer votre application et la relancer (fermer votre téléphone et le rallumer ne suffit pas).
- ⊕ Si vous voyez toujours vos modifications une fois l'application relancée, tout va bien pour vous.
- ⊕ Si vous ne voyez plus vos modifications, cela signifie qu'elles n'ont pas été prises en compte. Le cas échéant, cela signifie également que les crédits et les cartes que vous avez éventuellement dépensés pour effectuer ces changements n'ont pas été dépensés non plus, et que vous ne les avez pas perdus.

4.9. [À quoi correspondent les points dans mon sillage ?](#)

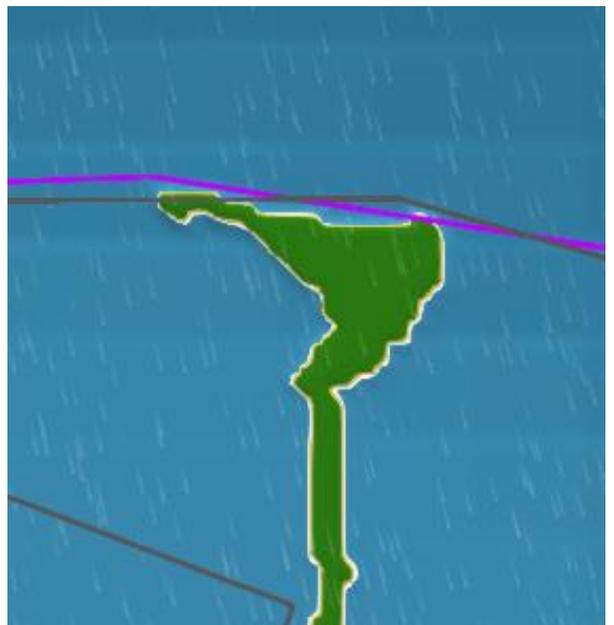
Les points de la couleur de votre trace que vous pouvez voir dans votre sillage correspondent à votre position mesurée toutes les 24 heures.

4.10. [Pourquoi mon sillage traverse-t-il la terre ?](#)

Si vos traces sont modifiées, ou montrent un passage au-dessus de la terre, il s'agit simplement d'un "lissage" de vos trajectoires. En effet, afin d'alléger les serveurs l'ensemble des points de votre trajectoire et celles de vos concurrents n'est pas retranscrit.

Ainsi, quand vous observez la route suivie par un concurrent et que vous la voyez passer par-dessus une île ou une zone de terre, celui-ci n'a pas triché ! Vous observez seulement un résumé de ses dernières positions.

Lors du passage de bouées, il ne s'agit pas du lissage qui est pris en compte mais votre trace réelle, si votre bouée n'est pas validée, vous n'avez pas correctement franchi la bouée.



4.11. [Qu'est-ce que la frégate d'accompagnement ?](#)



La frégate d'accompagnement est un bateau sur lequel vous pouvez vous repositionner si vous êtes dans une mauvaise posture, par exemple si vous vous êtes échoué, ou si vous avez pris trop de retard sur les autres participants.

La position de la frégate est calculée en fonction de la position de tous les participants. Elle se trouve donc au centre de la flotte.

Dans les cas où la flotte est très dispersée, la frégate peut se déplacer très rapidement entre deux points distants, en fonction de la position des bateaux qui évolue

en temps réel.

Cependant, la position de la frégate sur votre écran ne s'actualise que lorsque vous entrez dans la course. Si vous voulez utiliser la frégate d'accompagnement, il est conseillé de retourner au préalable au menu principal du jeu, puis d'entrer à nouveau dans la course. Cette opération vous permettra de voir la position la plus récente de la frégate.

4.12. [Comment utiliser la frégate ?](#)

Pour vous repositionner sur la frégate, cliquez dessus. Ensuite, dans le menu qui s'ouvre sur la gauche de votre écran, cliquez sur le bouton vert "Rejoindre la frégate".

Le coût de ce déplacement est indiqué juste au-dessus du bouton vert. Ce coût peut varier en fonction du niveau VSR de la course en question.

Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité autant de fois que vous le souhaitez durant une course ou une étape donnée, une fois utilisée la frégate n'est plus présente tant que vous n'êtes pas retourné au menu principal du jeu et entré à nouveau dans la course.

- ⊖ Si vous rejoignez la position de la frégate, il ne vous sera plus possible de retrouver votre position précédente. Cette action est irréversible.

4.13. [Quand mon bateau avance-t-il ?](#)

La position de votre bateau est calculée en permanence, elle est rafraîchie par votre navigateur chaque minute en prolongement de votre trajectoire. Actuellement, toutes les 5 minutes votre position est actualisée par le serveur.

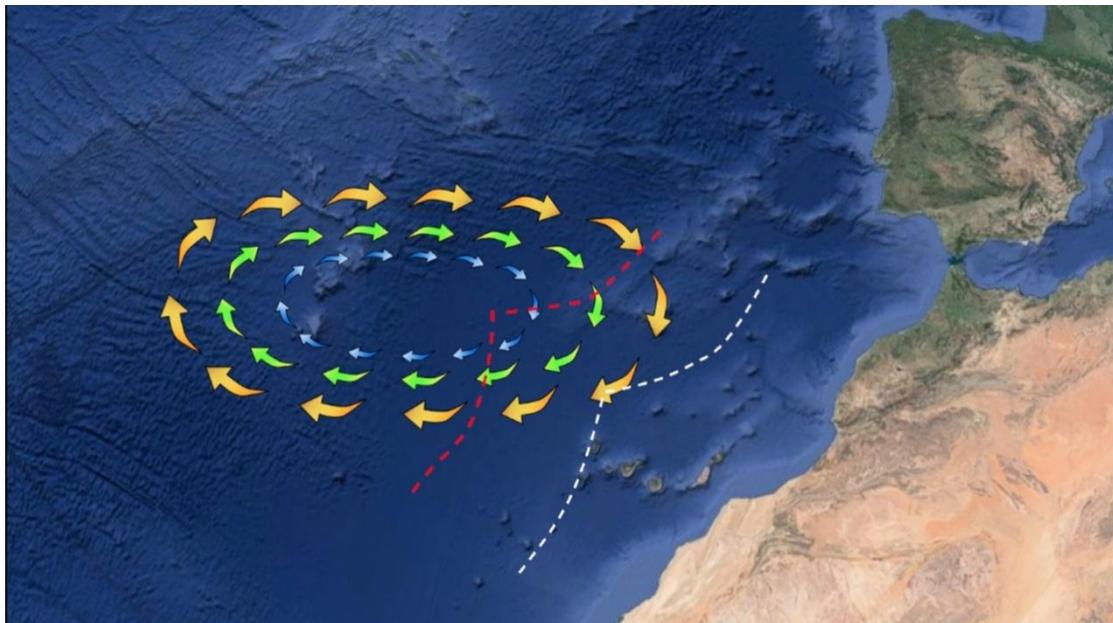
Mais, à partir de fichiers du cache de votre ordinateur, il y a un calcul de fait toutes les minutes pour positionner le bateau sur l'interface. Cela fait que si l'on voit sur l'écran que le bateau a passé une bouée par exemple, on change de cap, à l'écran le bateau vire. Si ce changement a lieu à la minute 3 du serveur, quand le serveur calcule la nouvelle position du bateau à la minute 5, il part de la position à la minute 0, applique le dernier cap que l'on a donné au bateau pour le calcul à partir de la position à la minute 0 (ici dans l'exemple le cap donné à la minute 3), d'où la trajectoire touche la côte et échouement. Le serveur ne tient pas compte des positions intermédiaires aux minutes 1, 2, 3 et 4 mises à l'écran par le calcul interne de l'ordinateur (il ne les connaît pas). Ces positions intermédiaires sont donc très trompeuses car non prises en compte par le serveur lors d'un

changement de cap. La dernière action manuelle entre $t = 0 + 1$ s et $t = 4$ min 59 s sera considérée par le serveur comme étant réalisée à $t = 0$.

- + Si on ne connaît pas le moment de la minute de calcul du serveur, mieux vaut attendre 5 minutes après le passage d'un obstacle pour changer de cap (idem lors d'un déséchouement) ou prendre de la marge.
- + Si vous avez besoin d'une actualisation précise, quitter le jeu et entrer de nouveau dans la course, ceci vous permet de virer correctement autour d'une bouée ou de la côte en cas d'impossibilité d'avoir pu poser des waypoints. On peut donc reprendre un bon cap sans attendre les 5 minutes.
- + Si vous restez longtemps sur l'écran de jeu, la position de votre bateau est rafraîchie mais pas celle de vos adversaires. En cliquant sur l'un d'eux, sa position sera actualisée.
- + Pour actualiser l'ensemble de la flotte, il faudra passer par l'écran d'accueil du jeu.

4.14. [Comment faire une « aile de mouette » ?](#)

Prenons par exemple l'anticyclone des Açores lors d'une course autour du monde :



Le but est de trouver le meilleur compromis entre une route vers l'Ouest, plus courte mais également plus proche des calmes de l'anticyclone (en rouge sur le dessin) et une route plus dans l'Est (en blanc) qui sera plus longue, mais probablement plus ventée.

C'est la fameuse « aile de mouette » dont parlent souvent les skippers. Elle porte ce nom parce que la forme de la trajectoire parfaite ressemble à une mouette stylisée.

Le point d'empannage est un choix difficile. Il détermine le passage par rapport aux îles de Madère, des Canaries, du Cap Vert et enfin l'entrée dans le Pot-au-Noir. Trop à l'Ouest, c'est du temps perdu et trop à l'Est, il faudra faire un contre bord plus tard dans du vent qui aura basculé à l'Est-Nord Est et qui sera donc beaucoup moins favorable en direction.

5. [Fonctions sociales](#)

5.1. [Comment rejoindre une équipe ?](#)

En cliquant sur  vous ouvrez le menu des équipes.



Le menu suivant vous montre les équipes existantes. Vous pouvez utiliser le menu de recherche pour trouver une équipe en particulier, ou bien utiliser les flèches en haut à droite de votre écran pour parcourir les équipes existantes.

Vous pouvez également créer votre équipe. Il vous appartiendra alors d'inviter au moins une dizaine de skippers à venir vous rejoindre pour prétendre participer au classement par équipe.

"restreintes".

- Si une équipe est ouverte, vous pouvez la rejoindre librement. Il vous suffit de cliquer sur l'équipe en question et de cliquer sur "Rejoindre".
- Si une équipe est restreinte, vous devrez fournir le mot de passe pour la rejoindre.

Les nombres à côté de chaque équipe indiquent leur nombre de membres actuels et leur nombre maximal de membres. Par exemple, 25/50 signifie que l'équipe rassemble actuellement 25 membres, et qu'elle peut en accueillir jusqu'à 50.

Pour que votre team soit classée dans une course, au moins 10 joueurs de cette team doivent participer à la course en question. Le classement de votre team prend en compte la performance des 10 meilleurs joueurs de votre team pour la course en question.

Pour quitter l'équipe à laquelle vous appartenez, ouvrez le menu des équipes, puis cliquez sur l'onglet "Ma Team". Vous verrez alors un bouton "Quitter". Après une confirmation de votre part, vous quitterez effectivement l'équipe.

Si vous quittez une équipe dont vous êtes le coach, votre titre est automatiquement transféré au membre le plus ancien de votre équipe. Si vous souhaitez qu'un autre membre hérite de votre titre, vous devrez choisir cette personne manuellement avant votre départ. Si vous êtes le dernier membre de votre équipe, cette équipe est automatiquement dissoute.

6. Divers

6.1 Comment mettre un avatar personnalisé ?

Pour arborer fièrement votre avatar :

- 1 - Enregistrer une image sur votre disque
- 2 - Lancer le site Gravatar.com : <https://fr.gravatar.com/?logout=1>
- 3 - Cliquer sur "CREER VOTRE GRAVATAR"
- 4 - Créer votre compte en utilisant l'adresse mail vous servant à vous connecter à Virtual Regatta, utiliser le nom de votre bateau comme identifiant et choisissez un mot de passe
- 5 - Un mail est transmis, il suffit de valider l'adresse en cliquant sur le lien joint pour activer le compte
- 6 - Revenir sur le site de Gravatar et se connecter puis choisir "add a new image"
- 7 - Prendre l'option "Upload new" puis parcourir et choisir l'image du pavillon enregistrée au point N° 1
- 9 - Cliquer sur "crop image" puis "Set rating"

C'est tout simple et au prochain lancement de Virtual Regatta, votre avatar sera fièrement arboré.

6.2 Comment éviter les « bugs » ?

Il est souvent reproché à VR des « bug » de fonctionnent. Voici quelques conseils pour les limiter :

- + Rafraîchissez régulièrement le jeu.
- + En cas de disparition soudaine des WP ou des programmations, surtout vous ne touchez à rien. Vous fermez le jeu et vous le relancez.
- + Ne touchez pas à vos programmations ou à vos WP dans les 10 minutes avant ces derniers.
- + Si vous avez posé des programmations, notez l'heure et ne vous connectez jamais à cette heure, mais 2 minutes après.
- + Lorsque vous avez placé des programmations ou des WP pour la nuit, vous fermez le jeu et vous le relancez pour vérifier que toute votre stratégie à bien été enregistrée.

Ce jeu et cette plateforme bien que comportant quelques imperfections, sont fiables et très bien fait. En suivant ces quelques conseils vous vous apercevrez que les erreurs répertoriées sont souvent des erreurs personnelles, et en aucun cas des bugs.

6.3 GMT, CET, UTC... de quelle heure parlons-nous ?



Un petit point sur les acronymes des horaires est peut-être nécessaire. Une erreur est si vite arrivée !

Quand on parle d'heure, ça peut vite devenir compliqué... Ceux qui voyagent (comme les marins virtuels que nous sommes), en savent quelque chose ! Qui ne s'est pas grattée la tête pour savoir s'il fallait avancer ou reculer la pendule aux changements d'horaires. Bref, on ne va pas tourner autour du pot IL FAUT UNE HEURE DE REFERENCE.

Connu de tous, en tout cas je l'espère, c'est le méridien de Greenwich (longitude 0°) qui fut longtemps le lieu de référence pour recevoir l'heure de référence. L'heure GMT.

- + Attention : ce n'est pas parce qu'on est sur le méridien de Greenwich que l'heure locale correspond à l'heure de référence !
- +

Ca pouvait devenir un vrai casse-tête chinois ce truc-là. En effet un exemple tout simple : la France est traversée par le méridien de Greenwich et pourtant notre heure locale n'est jamais égale à l'heure GMT. Il faut raisonner en écart par rapport à la référence.

- + En hiver notre heure locale est GMT+1
- + En été notre heure locale est GMT+2

Jusque-là c'est simple MAIS vous avez peut-être déjà vu des acronymes comme UTC / CET... quèsaco !!!

- 🌐 GMT : Greenwich Mean Time
- 🌐 CUT (Anglais) : Coordinated Universal Time
- 🌐 UTC (Français) : Temps Universel Coordonné
- 🌐 WET : Western European Time



Tout ça c'est la même chose ! Ce n'est pas « notre » heure et il y a un le fameux décalage à appliquer de 1 ou 2 heures en fonction que nous sommes sous le régime d'horaires d'été ou d'hiver.

Vous avez vu le piège : Western European Time comme « heure de l'Europe de l'Ouest » ce n'est pas nous ! Il y a encore plus à l'ouest comme les Anglais, les Irlandais ou les Portugais.

- ☉ CET : Central European Time = GMT+1 (ça c'est nous !). Pour l'heure nous sommes en Europe Centrale
- ☉ HNEC : Heure Normale d'Europe Centrale = GMT+1

Ça c'est nous en hiver.

- ☉ CEST : Central European Summer Time = GMT+2
- ☉ HAEC: heure avancée d'Europe Centrale = GMT+2
- ☉ RST: Romance Summer Time = GMT+2

Ca c'est nous en été.

- ☉ **WEST**: West European Summer Time = GMT+1 c'est le nom de l'Heure d'été des Anglais

Un petit tableau récapitulatif va mettre de l'ordre dans tous ces acronymes.

		On est en heures d'hiver	On est en heures d'été
Pour trouver l'heure en France métropolitaine j'effectue l'opération suivante:			
On me donne l'heure en :	GMT	+1	+2
	CUT / UTC	+1	+2
	WET	+1	+2
	CET	0	+1
	HNEC	0	+1
	CEST	-1	0
	HAEC	-1	0
	RST	-1	0
	WEST	0	+1

6.4. [Vitesse et distance autour du globe](#)

latitude y	largeur en milles entre 2 longitudes espacées de 1° : $\cos y \times 60$	exemple de vitesse en nœuds pour parcourir cette largeur dans un temps de 2 h	exemple de temps pour parcourir cette largeur à une vitesse de 15 nœuds	longueur en milles du tour de la terre à la latitude y	vitesse en nœuds à l'équateur pour faire le tour dans le même temps que si on est à 15 nœuds à la latitude y
0	60,0	30,0	4 h 00	21600	15,000
5	59,8	29,9	3 h 59	21518	15,057
10	59,1	29,5	3 h 56	21272	15,231
15	58,0	29,0	3 h 52	20864	15,529
20	56,4	28,2	3 h 45	20297	15,963
25	54,4	27,2	3 h 37	19576	16,551
30	52,0	26,0	3 h 28	18706	17,321
35	49,1	24,6	3 h 16	17694	18,312
40	46,0	23,0	3 h 04	16547	19,581
45	42,4	21,2	2 h 50	15274	21,213
50	38,6	19,3	2 h 34	13884	23,336
55	34,4	17,2	2 h 17	12389	26,152
60	30,0	15,0	2 h 00	10800	30,000
65	25,4	12,7	1 h 41	9129	35,493
70	20,5	10,3	1 h 22	7388	43,857
75	15,5	7,8	1 h 02	5590	57,956
80	10,4	5,2	0 h 42	3751	86,382
85	5,2	2,6	0 h 21	1883	172,106
89	1,0	0,5	0 h 04	377	859,480
89,5	0,5	0,3	0 h 02	188	1718,895
90	0,0	0,0	0	0	

6.5. Les unités de mesures

Si vous n'avez jamais été amenés à naviguer, que ce soit sur l'eau ou dans les airs, vous avez toujours parlé en kilomètres (km) pour les distances et km/heure pour les vitesses (pour les échelles qui nous intéressent).

Nous maîtrisons bien ces notions inculquées depuis notre plus jeune âge !

- ➕ Mais voilà ! Plus vous allez progresser dans le jeu et plus vous serez « obligés » de vous mettre au vocabulaire des marins et voire à l'anglais !!!! huhuhuh !!!

Alors un petit point pour vous aider :

Les distances :

Le mille marin = 1852 mètres (parfois appelé « nautique » ou « mille nautique » (symbole NM en Anglais). D'où nous vient ce mille (milles au pluriel. Eh oui celui-ci s'accorde) symbole M (en Français) ?

- 🌐 Prenez n'importe quel point de notre globe (votre habitation par exemple).
- 🌐 Tracez (imaginativement bien sûr) le périmètre de notre planète passant par ce point et les 2 pôles.
- 🌐 Vous obtenez un « pseudo » équateur soit environ 40000 km.
- 🌐 On a fait un tour soit 360°... donc quand on se déplace d'1° on se déplace de $40000 \text{ km} / 360 = 111.11 \text{ km}$.

L'unité est trop grande... alors nous savons que 1° se divise en 60' (minutes)

- 🌐 Et miracle quand on se déplace de 1' (pas forcément pendant une minute !) on a parcouru : $111,11 \text{ km} / 60' = 1,8518 \text{ m}$
- 🌐 Arrondi à 1852m par la convention de Monaco de 1929
- ➕ NOTA : J'ai simplifié l'explication... c'est un tout petit peu plus complexe car, entre autre, notre terre n'est pas parfaitement ronde

ATTENTION UN FAUX AMI (enfin ami, ami ça reste à prouver...)

- 🌐 Le mile = 1609 mètres (c'est aussi le mille terrestre).
- 🌐 Rien à voir avec notre mesure nautique ou aérienne. C'est un COUP DES ANGLAIS ! Celui-ci n'a qu'1 L et il vole beaucoup moins bien.

Et l'encablure...

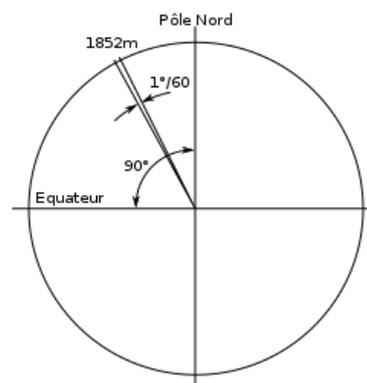
- 🌐 C'est $1/10^{\text{ème}}$ de mille soit 185m. Pour notre Team c'est la distance à partir de laquelle on peut se passer l'apéro de bord à bord !

Les vitesses :

Le nœud = 1 mille en 1 heure (ouf c'est simple) = 1852 mètres / heure = 1 knot par heure en Anglais

Symbole :

- 🌐 Nœud (nd)
- 🌐 Knot (Kt, kts, kn, kns)



Un tableau un tableau un tableau

DISTANCES					
Terrestres			Nautiques		
Français	Kilomètre(s)	km	Français	Mille(s)	M
Anglais	Mile(s)	m	Anglais	Nautic Mile(s)	NM

VITESSES					
Terrestres			Nautiques		
Français	Kilomètres / heure	km/h	Français	Nœud	nd
Anglais	Miles / heure	mph	Anglais	Knot	kt(s) / kn(s)

Conversions :

- + Distances :
 - 1 Mille = 1 Mille Nautique = 1 M = 1NM = **1,852 km**
 - 1 km = 0.54 NM
- + Vitesses :
 - 1 nœud = 1 knot = 1 nd = 1kn = **1.852 km/h**
 - 1 km/h = 0.54 nd



Chapitre 5

10 erreurs à éviter

1. Suivre vos « amis » sans essayer de comprendre leur option. Il est confortable de suivre, mais en suivant on ne passe pas devant.
2. Prendre la même option que l'un de vos amis, même si vous n'êtes distants que de quelques milles. Ces quelques milles peuvent simplement vous empêcher d'accrocher un vent favorable à temps.
3. Prendre au pied de la lettre et sans les comprendre les conseils d'un routeur météo : la route indiquée peut être contredite dans les heures suivantes, surtout en cas de météo changeante.
4. Ne pas revérifier une option « stratégique » que vous seriez seul(e) à suivre. N'y a-t-il pas un pari risqué ou une hypothèse douteuse dans cette option ???
5. Tenter un coup parce que l'on est attardé. Très souvent, le « coup » se payera par de nouvelles places perdues. Ne considérez donc pas qu'une option « originale » soit la panacée pour rattraper un retard.
6. Se laisser influencer par le classement provisoire. Dans bien des cas, il ne veut rien dire ! Le seul classement important est le classement ... à l'arrivée ! Contentez-vous de surveiller vos « amis » proches...
7. S'entêter dans un mauvais choix si le phénomène météo que vous attendiez ne se produit pas là où vous l'attendiez.
8. Changer trop souvent de « stratégie » est une erreur habituelle qui vous fera rater toutes les bonnes situations car vous courrez toujours après une hypothétique amélioration.
9. Refuser de partager avec vos amis. Essayez d'en repérer un qui est un peu meilleur que vous et n'hésitez pas à lui poser des questions quand il effectue des manœuvres que vous ne comprenez pas. La plupart du temps il vous expliquera ses raisons ...
10. Ne pas tenir compte de vos absences au moment où vous élaborez votre stratégie ! Il serait dommage de prévoir un routage qui impose votre présence derrière l'écran (changement radical de cap ou de voile, passage au milieu d'un archipel) au moment où vous êtes au restaurant ou dans votre lit !



10 erreurs à éviter !

Chapitre 6

Lexique de la navigation virtuelle

AIS (Automatic Identification System) : utilise la fréquence VHF donc a une portée limitée à 25/30 milles.

ARPA (Automatic Radar Plotting Aids) : dispositif radar permettant de suivre les échos.

ASN (appel sélectif numérique) : Une VHF ASN dispose d'un canal supplémentaire (canal 70) qui permet d'envoyer ou de recevoir de façon immédiate et sélective, des messages de détresse, d'urgence, de sécurité, ainsi que des appels de routine.

AWA (Apparent Wind Angle) : angle du vent apparent.

AWS (Apparent Wind Speed) : La vitesse du vent apparent.

BRG (Bearing to destination) : Cap à suivre pour aller au prochain point de destination.

BTW (Bearing to Waypoint) : Relèvement du prochain Waypoint.

CDI (Course Deviation Indicator) : couloir de navigation virtuel servant de repère au déplacement du bateau et permet d'éviter les écarts de route.

CMG (Course made good) : cap suivi depuis le départ.

COG (Course Over Ground) : cap suivi sur le fond.

CPA (Closest Point of Approach) : Le CPA est la distance la plus courte entre les routes de deux navires ou deux points ciblés.

CTS (Course To Steer) : Cap optimum à suivre pour rejoindre la route initialement prévue.

DPT (Depth) : Profondeur.

DST (Distance) : Distance par rapport au point de destination.

DUAL (Dual frequency) : Double fréquence. Sur une VHF, on utilise souvent le terme Dual Watch qui signifie "double veille". Cette fonction permet de communiquer sur un canal tout en assurant une veille automatique sur le canal 16.

DTW (Distance to Waypoint) : Distance jusqu'au prochain waypoints.

ETA (Expected Time of Arrival) : Heure estimée d'arrivée au point de destination.

ETE (Temps estimé pour arriver à destination) : Temps estimé nécessaire pour atteindre le prochain point de passage choisi.

GOTO : La fonction GOTO permet d'activer la navigation vers un point de la carte, ou permet d'activer une route.

HDG (Heading) : Orientation du mobile, sans rapport avec son déplacement (cap du bateau).

Layline : Lignes fictives calculées (faisant un angle entre elles de 60 à 80 degrés) qui permettent de déterminer le lieu des changements de bord lorsqu'un navire louvoie vers un Waypoint.

MOB (Man Over Board) : Homme à la mer.

POS : Position.

SPEEDO : Cette valeur correspond la vitesse surface du navire.

SOG (Speed Over Ground) : Vitesse sur le fond : la vitesse du bateau sur le fond n'est pas nécessairement équivalente à la vitesse du bateau par rapport à la surface de l'eau ni à la vitesse d'approche au point de destination.

SST : Température d'eau.

STA : Direction du courant.

STR (Steering) : Différence entre le COG (cap vrai) et le CTS (cap optimum à suivre pour rejoindre la route initialement prévue).

STW (Speed True Water) : vitesse surface.

TCPA (Time to closest Point of Approach) : Temps pour atteindre le Point le Plus proche.

TTA : Temps pour atteindre l'arrivée.

TTL AVG SPEED (Total Average Speed) : Vitesse moyenne.

Tot TTG (Total Time To Go) : Estimation de la totalité du temps pour que le navire parcourt la distance entre le Waypoint de départ et le Waypoint d'arrivée.

TTG (Time To Go) : Temps estimé pour que le bateau atteigne le Waypoint, en supposant qu'il n'y a aucun changement concernant la vitesse et le cap du bateau.

TWA (True Wind Angle) : Angle vent réel.

TWD (True Wind Direction) : Direction du Vent vrai.

TWS (True Wind Speed) : vitesse vent réel.

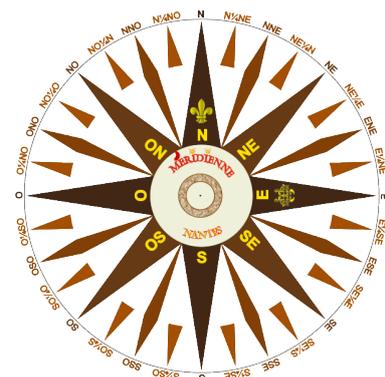
VMG (Velocity Made Good) : Vitesse d'approche au point situé dans l'axe du vent.

VMC (Velocity Made of Course) : Vitesse de progression sur la route.

VRM (Variable Range Marker) : Marque ou cercle de distance électronique qui peut être placé au-dessus de n'importe quelle cible sur l'écran radar. Permet de mesurer la distance entre votre bateau et une cible représentée par son écho.

WPT (Waypoint) : Point de passage référencé.

XTE : Cross Track Error



Aide et assistance VR

Il y a dans VR une aide en ligne qui répond à nombreuses questions. C'est un outil particulièrement utile pour les débutants. Il est disponible à l'adresse :

+ <https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr>

En cas de problème sur une course, vous pouvez contacter le support de Virtual Regatta à l'adresse suivante :

+ <https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr/requests/new>

Sites à découvrir

- + <https://www.citevoile-tabarly.com/fr/lexique-de-la-voile>
- + <http://www.lavoile.com/glossair/glossaire.pdf>
- + https://fr.wikipedia.org/wiki/Lexique_de_la_navigation_%C3%A0_voile
- + <https://www.bateaux.com/>
- + <https://www.sharemysea.fr/>
- + <http://www.windy.com>
- + <http://ww.passageweather.com>

Sources

- + <https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr>
- + <https://www.initiatives.fr/leblog/les-voiles-d-un-bateau-de-course-au-large-11701>
- + [https://fr.wikipedia.org/wiki/Voile_\(navire\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Voile_(navire))
- + <http://voilevirtuelle.free.fr/polaires/index.html>
- + <https://www.guelt-nautic.com/>
- + <https://www.sharemysea.fr/>
- + <https://www.permis-hauturier.info/>
- + <https://miscellaneesdublog.wordpress.com/>

Remerciements

Seul, il est très difficile de savoir si rien n'a été oublié ou si tout est bien clair. Alors, je souhaite remercier chaleureusement pour leurs contributions :

- + Guy, capitaine du mcmgj1 et du mcmgj 2
- + Eric, capitaine du Chevenon et du Chevenon 3
- + Pascal, capitaine du Mimil88
- + Christian, capitaine du cervantes9
- + Benoit, capitaine du BGSteMarine
- + Romain capitaine du GeGax-EZ
- + Nicolas (Toxcct)
- + Michael (je ne me souviens plus de son bateau)

Par avance, merci également à toutes celles et tous ceux qui, par leurs critiques, remarques ou idées feront évoluer ce guide.

