



Regata Persecución

Qué es una regata Persecución?

En una regata normal, todos los barcos largan juntos, los grandes llegan primero y los chicos detrás, y luego se calculan tiempos corregidos de acuerdo al rating de cada uno para determinar las posiciones. En una regata persecución, los chicos largan primero y los grandes después, en intervalos calculados de acuerdo al rating, y la meta de la regata es perseguir a los menores y llegar en el agua delante de ellos. El que primero cruza la línea es el que gana.

Porqué es una alternativa interesante a las regatas normales?

En la parte final de una regata crucero normal, los barcos contra los que está peleando el puesto estarán minutos atrás o adelante, y lo único que Ud. puede hacer es llevar el barco lo más rápido posible hacia la meta. En una persecución, los barcos contra quienes pelee el puesto estarán al lado suyo, y podrá atacarlos o defenderse, generando situaciones de divertida acción. La última parte de la regata se parecerá bastante a una prueba de monotipos, se hace más fácil plantearse tácticas y estrategias porque no depende de que estime tiempos corregidos o adivine si tal o cual le estará ganando. Su meta es muy simple: alcanzar al barco chico que tiene adelante y no dejarse pasar por el grande que lo está alcanzando. Solamente tiene que meter la proa en la llegada antes que ambos.

Cómo será la largada?

Será mucho más sencilla que en las regatas comunes. No tiene que descifrar banderas izadas en la lancha CR, ni tiene que lidiar con una multitud que quiere largar en determinado punto favorecido de la línea. Probablemente largue solo, o con un par de barcos más. En la reunión de timoneles le entregarán una planilla en la que le informarán cuantos minutos después del inicio del proceso de partidas larga su barco. En la embarcación CR verá un gran reloj que marca la cantidad de horas y minutos transcurridos desde el inicio del proceso de partidas. Este reloj se actualizará cada medio minuto con una señal sonora. Cuando el reloj marque el tiempo que le indica la planilla, puede partir.

La Persecución es un invento nuevo?

No. Hemos averiguado que se ha implementado anteriormente, aunque no se ha popularizado. Sin embargo, algunas de sus características atractivas merecen que sea reconsiderada como una alternativa interesante a la hora de organizar regatas crucero o de media distancia.

Porqué cambiar el sistema convencional que ya todos conocemos?

En principio, porque la diversidad es más entretenida que la monotonía. Así como corremos barlovento/sotavento, olímpicos, marcas fijas y regatas crucero, podemos agregar la modalidad de Persecución a las opciones posibles. El sistema tiene como característica un crescendo de acción a medida que transcurre la regata. Los más grandes van alcanzando a los más pequeños, de manera que la última parte se parece mucho a una regata de monotipos, en la que, el primero que corta la línea de llegada es el que gana. No existen complicados tiempos corregidos: el que llega primero gana.

Cómo sé cuándo puedo partir?

En la embarcación de Comisión de Regatas verá un tablero que indicará las horas, minutos y medios minutos transcurridos desde que se inició el procedimiento de partidas. Este tablero se actualizará cada medio minuto, acompañando cada cambio de dígito con una señal sonora. En la reunión de timoneles le entregarán una planilla en la que estará indicado cuanto tiempo después del inicio de proceso de partida puede partir su barco. Si el tablero de la embarcación CR indica, por ejemplo, 0:43, y la planilla indica que Ud. puede partir a las 0:48, significa que debe partir dentro de cinco minutos.

Cómo saben cuánto tiempo después que mi rival debo largar, si no se sabe la duración que va a tener la regata?

Estamos acostumbrados a correr regatas utilizando un sistema llamado Tiempo en Tiempo (TET) en las que un barco le paga a su rival determinada cantidad de segundos proporcional a la duración de la regata. Pero este no es el único sistema que puede usarse, ni siquiera el más equitativo. Otro sistema posible, igualmente equitativo que TET es el Tiempo en Distancia (TED), en la que un barco le paga a su rival una determinada cantidad de segundos proporcional a la longitud del recorrido. Como la longitud del recorrido es un dato conocido antes de largar, cuando se usa TED se conoce de antemano cuantos segundos le pagamos a cada rival. En consecuencia, se puede calcular cuanto tiempo antes debe largar un barco que el otro para implementar una persecución.

El procedimiento de partidas es muy largo y mi barco es de los últimos en largar. Tengo que esperar todo ese tiempo?

No hace falta que llegue a la zona de partida cuando se inicia el procedimiento de partidas. Si su barco parte, por ejemplo, una hora después de iniciado el procedimiento, salga del club con la suficiente anticipación como para no largar tarde. Al llegar a la zona, observe el tablero de tiempo en la embarcación de Comisión de Regatas y sincronice su cronómetro con él.

Qué es una Zona de Exclusión?

En una regata Persecución, la Comisión de Regatas debe controlar muchísimas largadas, ya que no largan todos juntos sino de a uno o de a grupos pequeños. Si durante este proceso toda la flota estuviera recorriendo la línea de partida, el control se haría muy complicado. Por lo tanto, además de la línea de partida, se fondea una segunda línea mediante dos boyas, atrás de la línea de partida. El cuadrilátero formado por la embarcación de Comisión de Regatas, la marca de partida, y las dos boyas antes mencionadas, conforman una Zona de Exclusión, en la que solo pueden navegar los barcos que están próximos a partir. Cada barco puede entrar a la Zona de Exclusión, cuatro minutos antes de su señal de partida.

Si el viento calma o aumenta durante el prolongado proceso de partidas, el sistema no es in equitativo?

Una regata convencional o una persecución son igualmente in equitativas durante el período en que un barco está en regata y otro no lo está. Un barco grande que deba pagarle una hora a otro pequeño partirá junto a él en una regata convencional y llegará una hora antes a la meta. Si durante este período el viento calma o aumenta, se produce cierta inequidad. En una persecución, el barco grande largará una hora después del pequeño. Si durante este período el viento calma o aumenta, también se produce cierta inequidad.

Porqué no se hacen todas las regatas así?

Una Persecución solo puede implementarse en regatas de media o larga distancia, pero no en regatas muy cortas. Si la regata es muy corta, también lo es el tiempo que le paga un barco a otro utilizando Tiempo en Distancia. Considerando que el intervalo mínimo entre largadas es de un minuto, cuanto más corta la regata, mayor es el error que se estaría cometiendo. En una regata cuyo recorrido sea menor a, digamos 20 millas, el error de aproximación que implica largar cada minuto sería de una magnitud considerable. Largar con intervalos menores a un minuto sería una carga difícil de llevar a cabo por una Comisión de Regatas.

Normalmente le pagaría 30 segundos a un rival en una regata de esta longitud. Porqué le tengo que pagar un minuto?

Un procedimiento de largadas en el que haya que controlar que un barco largue 30" después de otro sería muy difícil de sobrellevar por una Comisión de Regatas. Es por eso que los intervalos de largada se calculan redondeando al minuto más cercano. Con esto se comete un error de +/- 30 segundos, o sea que, entre dos barcos, puede haber hasta un minuto de diferencia entre lo que se pagarían en una regata convencional y en una Persecución. Un error de minuto en 20 millas navegadas es muy distinto a un minuto en 7 millas, por ejemplo. Este redondeo es aceptable, si la regata es suficientemente larga. Cuanto menor sea la distancia del recorrido, tanto mayor, proporcionalmente es el error cometido.