

## Largadas

En esta sección encontraras de todo un poco a lo referido a las Largadas.

Básico

Medio

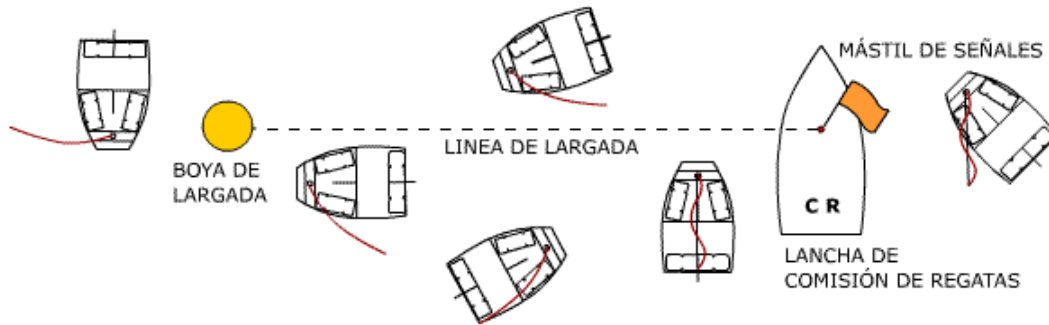
Avanzado

Técnicas

Básico

### ¿Cómo es la línea de largada?

Dado que es imposible materializar una línea de largada y que también es impracticable el mantener los barcos frenados hasta el momento del "top" de largada -como sería el caso de una carrera de autos- la largada de una regata de veleros tiene sus particularidades. La línea de largada es una línea imaginaria que une el mástil de la lancha de la Comisión de Regatas, que enarbola una bandera naranja, con la boya de largada. Todos los barcos deben partir dentro de los límites establecidos por la boya y la lancha para que se los considere competidores.



## SEÑALES DE PARTIDA

ATENCIÓN	PREPARATORIA	UN MINUTO	PARTIDA
<b>5'</b> Para partir	<b>4'</b> Para partir	<b>1'</b> Para partir	<b>0'</b> Partida
	Partida normal  Letra 'P'	 ↓	 ↓
	Variantes especiales    Letras 'I', 'Z' o negra	 ↓	
Se iza bandera de clase	Se iza señal preparatoria	Se arría señal preparatoria	Se arría bandera de clase
Señal sonora	Señal sonora	Señal sonora larga	Señal sonora

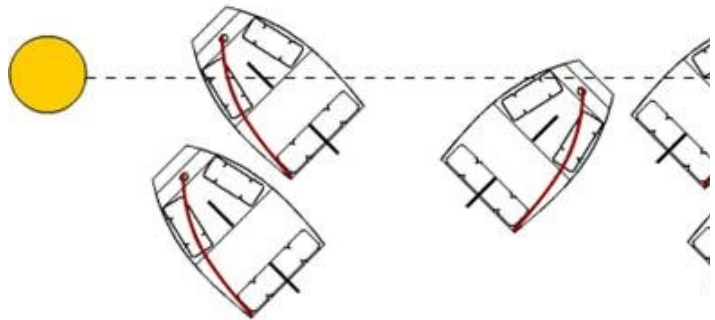
## OTRAS SEÑALES

BANDERA	SONIDOS	SEÑAL	SIGNIFICADO
	2 al izar 1 al arriar	Postergación	Se postergan las regatas que no se han largado
	3 al izar 1 al arriar	Anulación	Todas las regatas que han partido son anuladas
	1 al izar	Llamada individual	Uno o más barcos están pasados
	2 al izar 1 al arriar	Llamada general	Se hará una nueva partida para esta clase

### ¿Cómo es el mecanismo de largada?

Los barcos se acercan a la línea de largada aproximadamente entre 50 o 60 minutos antes de la partida para probar la cancha de regatas para saber que parte es la que favorece mas y como bornea el viento. Cinco minutos antes de la partida en sí comienza el mecanismo de largada, que consiste en varias señales visuales y auditivas que la Comisión de Regatas utiliza para que los participantes conozcan el tiempo hasta el comienzo de la regata.

- **Señal de atención:** se da cinco minutos antes de la partida y consiste en la bandera de la clase (en Optimist es una bandera blanca con el logo de la clase) acompañada de una señal sonora.
- **Señal preparatoria:** Cuatro minutos antes se iza la bandera letra P del código internacional de señales. Ésta puede ir acompañada de alguna señal especial como la bandera negra, o la letra I de la regla del minuto.
- **Señal de minuto:** Un minuto antes de la señal de partida se arrían todas las banderas menos la de la Clase con una larga señal sonora.
- **Señal de partida:** En el instante de la partida se da una señal sonora y se arrían todas las banderas



paralelamente a la línea cazan sus velas y orzan de manera de cruzar la línea y comenzar la primera pierna. El Oficial de día, que es la persona encargada de la regata, avisa por medio de banderas si alguno de los barcos partió antes de tiempo, en cuyo caso deberá rehabilitarse correctamente, es decir partir nuevamente siguiendo los lineamientos especificados en las instrucciones de regata.

### Medio

#### Antes de la largada

Con frecuencia algunos regatistas se quejan de la mala suerte, pero es raro que esa mala suerte no la tengan los que suelen estar en los primeros puestos.

No será que éstos emplean un poco más la cabeza, y dedican menos tiempo a **quejarse, jugar o pelearse.**

Una idea. Dedicar tiempo a la preparación de cada pierna. No se puede salir con el tiempo justo para llegar a la línea de largada.

Y menos para permanecer luego junto a la lancha como si estuvieras en los autitos chocadores del parque de la costa.

Proba a hacer lo siguiente:

1º Antes de salir infórmate de las corrientes que hay en la cancha de regata, de las horas de cambio de mareas.

Observa los accidentes del terreno cercanos a la zona de navegación (edificios, desembocaduras de ríos, etc.) y su influencia sobre la fuerza y dirección del viento.

2º Salí a navegar con el tiempo suficiente para hacer todas las pruebas necesarias sobre lo que has estudiado o nos han dicho de la cancha de regatas. No te quedes contento con ver que tienes suficientemente tensa el pico.  
Si sales con otros del mismo club ponete de acuerdo con otro que tenga tu misma velocidad para realizar pruebas conjuntas; por ejemplo navegando uno por cada lado de las zonas en las que dudes por donde ir para comprobar las posibles influencias de corrientes y olas.

3º De vez en cuando adelantate y mira la dirección del viento.

Los cambios de intensidad del viento suelen corresponderse con cambios de dirección. Si ves que esto se cumple te ayudará a saber si es bueno virar hacia babor o estribor del recorrido en cada caso.

Así que antes de que la comisión fondee la línea de largada tenes trabajo que hacer. Tene estudiado por donde vas a correr la regata y todos los imprevistos que puedes tener como así como solucionarlos lo mas rápido posible.

### **Algunas técnicas que puedes hacer antes de la largada**

Debes tener un sistema pensado y entrenado para largar si sucede cada uno de estos tres casos:

No hay ningún lado favorecido.  
La boya es el lado favorecido.  
La lancha es el lado favorecido.

Te doy algunas ideas aplicables a los tres y mas adelante veremos algunas tácticas de largada para cada uno de los casos.

Cualquier táctica que puedas emplear para hacer una buena largada tiene que venir precedida por un buen cronometraje de los intervalos de las señales de salida por lo que:

1. Entérate de las señales y tiempos previstos en las instrucciones de la regata para el procedimiento de largada
2. Si la lancha de comisión lleva la bandera de aplazamiento izada; al minuto de bajarla suelen subir la de atención.
3. Puedes empezar a cronometrar ya si has estado atento, y si no lo has hecho, ponete donde puedas ver la lancha de comición y espera para cronometrar en la señal siguiente que será la de preparación y podrás ver si es para tu clase o grupo.
4. Cuando falten dos minutos para la largada debes ya haber decidido como y por donde lo vas a hacer. Si el número de barcos es grande será difícil que largues bien si no piensas largar amurado a estribor.
5. Tene cuidado para estar dentro de línea cuando vayan a dar la señal de la regla del minuto; y ya debes estar colocado en el mejor lugar posible. Revisa las referencias para mantenerte unos tres metros detrás de la línea, aunque menos con poco viento.
6. Si "patinas la línea", frénate un poco para dejar espacio entre el que va adelante y vos, para evitar su desvente al largar y sus posibles orzadas anteriores.
7. Si has mantenido esos tres metros debes empezar a cazar y ceñir cuando falten cinco segundos de forma que cuando den el top de largada te encuentres con velocidad, junto a la línea y ya en rumbo de ceñida.

Proba estas cosas en los entrenamientos y veras espectaculares resultados en corto tiempo, recuerda que en una buena largada está el éxito de una regata.

**No hay ningún lado favorecido**



a) Larga por el lado más próximo a la zona donde piensas correr (por la corriente, viento, u otras condiciones ya que esto fue probado antes). Si no lo tienes claro, larga por el centro aunque algo pegado al lado de estribor siempre que no te metas en el lío de barcos.

b) Larga amurado a estribor, principalmente para poder concentrarte solamente en tu vela y conseguir así la máxima velocidad en esos primeros metros.

### La lancha el lado favorecido



a) Claramente tienes que largar por este lado y amurado a estribor pero atención a:

\* Con poco viento tienes que estar en el lugar donde piensas largar al menos 30 segundos antes. No creas que te van a dejar paso entre la lancha de comisión y los optimist,.

\* Con viento fuerte es fácil conseguir largar pegado al jurado sin tener que estar situado antes sobre la línea, ya que es difícil estar parados y todos empiezan a patinar la línea antes de la señal de largada dejando espacios suficientes.

b) Si no largas primero por estribor, lo más rápido posible tienes que virar para salir del desvente (viento sucio) de los que están en tu pro.

c) Si no tienes mucha práctica y quieres largar bien de todas formas, es también buena opción largar un poco más a sotavento sin meterte en la masa de optimist. Esto es muy práctico especialmente con poco viento así puedes solo pensar en tu barco teniendo viento limpio y darle velocidad para despegarte de la flota. Como se ve en la siguiente figura:



## La boya el lado favorecido



Cuida no quedar fuera de línea

a) La largada normal será si haces un buen uso del reloj, y venís patinando la línea para largar amurado a estribor cerca de la boya, pero tené cuidado:

\* No pasarte de línea ya que tienes pocas referencias si es larga, y la boya la puedes tener tapada por el resto de la flota. Mira alguna referencia en el horizonte y no dejes de controlar esto.

\* Deja espacio con el barco que tengas por proa y a sotavento. Cuando falten 15 segundos frénate un poco para dejar espacio con el que tengas delante para que no te desvente al largar, y cuando falten cinco segundos toma otra vez velocidad.

\* Si ves que llegas demasiado pronto a la boya más vale dar a tiempo una pequeña vuelta antes que quedar atrapado fuera de línea o comerte el cabo o la boya.

b) Solo deberías virar y salir amurado a babor si se han amontonado tantos optimist en la boya que evidentemente no te van a poder dar estribor. No pierdas el tiempo pidiendo paso ya que no van a poder hacerlo; vira antes de llegar a ellos.