

Les portes

Comme dans le véritable Vendée Globe des portes sont intégrées sur le Vendée Globe Virtuel. Elles ont pour effet d'obliger les skippers à ne pas descendre trop vers le Sud où de nombreux icebergs et growlers, détachés de l'Antarctique, rendent la navigation dangereuse à travers ces véritables champs de mines.

Sept portes et un point de passage ont donc été définis dans les mers du Sud du Vendée Globe Virtuel.

Ces portes sont des passages obligatoires et tout skipper qui se risque à ne pas les respecter ne sera plus classé. Il pourra poursuivre son Vendée Globe Virtuel mais sera considéré comme n'ayant pas réalisé le parcours. Il ne pourra donc prétendre à la victoire finale .

Définition

Une porte est définie par un ensemble de points de même latitude, limité à l'est et à l'ouest par deux points de longitude différente. Chaque concurrent devra laisser au moins un point quelconque de chaque porte, du côté requis (à tribord ou à droite pour les intimes).



Ici sur le Vendée Globe Virtuel les portes sont matérialisées par une ligne blanche horizontale fermée à chaque extrémité par deux bouées. Il y a cinq manières possible pour passer ces portes et nous préparons un document pour expliquer en détails les différentes solutions pour les passer.

**Il est important de retenir que chaque porte
est un point de passage obligatoire.**

1. Cinq bonnes manières de valider une porte

Le passage de la première porte au sud-ouest du Cap de Bonne Espérance est donné à titre d'exemple. Ce qui est valable pour cette porte l'est aussi pour les suivantes.

i. **Je suis au Nord de la porte. Je la longe sans la couper**

Je me dirige vers l'Est en laissant toujours cette porte sur mon tribord (ma droite). Le passage de la porte est validé.



ii. **Je suis au Nord de la porte et je la coupe vers le Sud**

Venant du Nord je coupe la porte entre les deux bouées pour descendre vers le Sud.

Le passage de la porte est validé.



iii. Je suis au Sud de la porte et je coupe la porte vers le Nord

Je suis situé au Sud de la porte. Je dois remonter vers le Nord pour la couper au moins une fois.

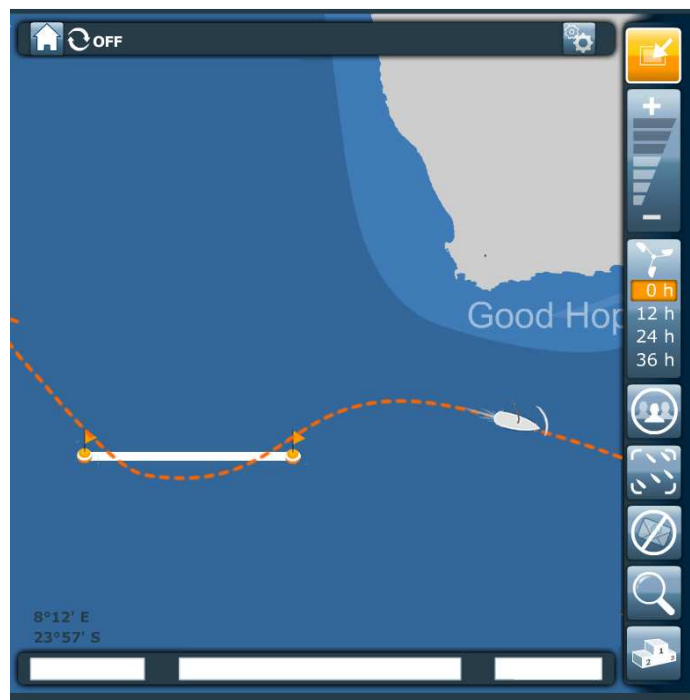
Le passage de la porte est validé.



iv. Je suis au Nord de la porte et je fais une incursion au sud

Venant du Nord j'ai bien coupé la porte vers le Sud. Une option météo m'oblige à remonter au Nord avant la fin de la porte.

Le passage de la porte est validé.



v. Je suis au Sud de la porte et je fais une incursion au Nord

Navigant dans le Sud je dois venir couper la porte vers le Nord. Une option météo m'oblige à redescendre vers le Sud après avoir coupé une première fois la porte.

Le passage de la porte est validé.



2. L'île d'Heard

Conformément aux instructions de course l'île d'Heard est à laisser à tribord. Une bouée est positionnée au Nord des côtes de l'île.

Vous devrez la contourner sur votre tribord.



3. Navigation interdite

Naviguer et laisser la porte sur son Nord sans jamais venir la couper vous disqualifie d'office.



3. Icebergs et growlers virtuels

Dans le monde réel du Vendée Globe Virtuel les Icebergs et les Growlers n'existent pas.

Aucune chance de casser ou de couler votre bateau, vous êtes en total sécurité sur le Vendée Globe ... Virtuel

4. Liste officielle des portes

Marque	Nom	LATITUDE	LONGITUDE
1	Porte Atlantique	42°00 S	Entre 01°00 E et 11°00 E
2*	Porte Kerguelen	46°00 S	Entre 25°00 E et 34°00 E
3	Heard	Ile Heard	
4	Porte Ouest Australie	47°00 S	Entre 103°00 E et 113°00E
5	Porte Est Australie	52°00 S	Entre 136°00 E et 147°00 E
6*	Porte Nouvelle-Zélande	48°00 S	Entre 170°00 et 160°00W
7	Porte Ouest Pacifique	50°30 S	Entre 151°00 W et 141°00 W
8*	Porte Est Pacifique	44°00 S	Entre 110°00 W et 10 2°00 W

*. Marques modifiées en accord avec les changements du Vendée Globe