Sur Virtual Regatta, à la fin de chaque course sont attribués des VSR, des VR et des XP

Quésako ?

***Les VR sont des crédits** acquis et permanents (qu'on peut dépenser lors de n'importe quelle course)*

Certains sont acquis en fonction de la performance réalisée selon la formule :
1600 * (7 - Categorie de la course) / (Classement ^ 0,25)

Depuis le 2 avril 2019 il existait deux classements décorrélés :

Les VSR (Virtual Sailing Ranking) et les XP (affichés à Gauche et à Droite du VR) sont deux types de classement. Les points supplémentaires sont attribués selon les formules :

points VSR = (5000 * (1 - Classement / nombre de participants) – nombre actuel de points VSR) * (7 – Catégorie de la course) / 25

points XP = 1000 * (7 - Catégorie de la course) * (1 - Classement / nombre de participants)

Les points VSR étaient attribués selon un classement Elo basé sur la notion de force relative entre joueurs (voir classement Elo sur le net). C'était excellent ! Mais ne rapportait pas assez d'argent à VR

***VR nous a« pondu » nouveau système de classement depuis le 18 janvier 2021.** Les points VSR acquis sont la différence entre le nombre de participants à une course, moins le classement obtenu.*

Autrement dit, pour marquer des points, il faut faire toutes les courses, peu importe le classement obtenu.

Ce nouveau décompte est une vraie MERDE !

Bravo Virtual Regatta, vous vous êtes mis à combien pour inventer une pareille connerie ? Un gars tout seul, même très limité ne peut pas en être capable !

*Il y a aussi un classement simplifié en 14 niveaux (sur l'image ci-dessus **niveau 10** indiqué en haut à gauche)*

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		

On évolue au niveau supérieur quand la jauge (située en haut à gauche de l'écran d'accueil) est pleine

Il est intéressant de charger une notice de 62 pages expliquant parfaitement le fonctionnement de Virtual Regatta
https://static.wixstatic.com/ugd/7fd4b1_ba7a0d9b46d24d999085ed0be655d724.pdf
disponible sur l'excellent site :
https://martinez58400.wixsite.com/navigationvirtuelle/
sur lequel il est conseillé de s'inscrire

On y apprend par exemple qu'il est parfois préférable de ne pas utiliser les voiles automatiques :

- 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 entraine 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 C0 et revenir en SPI va vous coûter l'équivalent de 5 minutes à l'arrêt. Si vous naviguer à 12 nds, cela représente 1 mille en distance, la différence Spi/C0 peut n'être que de 0,1 nd, il faudrait donc 10 heures de navigation en mauvaise voile pour subir une pénalité équivalente !

Il existe aussi des aides à la navigation appelés « routeurs »
télécharger le guide ici :
https://static.wixstatic.com/ugd/7fd4b1_26c46ef44f64437eb5aa865af73c18f2.pdf

et VR Dashboard, une extension Chrome qui surveille la position du bateau, appelle zezo et permet le transfert automatique de la position du bateau sur Virtual Regatta au routeur zezo.
Télécharger ici :
https://static.wixstatic.com/ugd/7fd4b1_9eed591a72044fa0a9dafab714c18254.pdf

Maintenant, on sait comment on peut gagner sur VR : faire toutes les courses !
Vous avez compris aussi que ça ne m'intéresse pas du tout.