

# LA PRISE DE DÉCISION EN WINDSURF

*BENOÎT FOURNIER*

LIGUE SUD  
**FF**voile  
Provence-Alpes  
Côte d'Azur

STAGE RÉGIONAL SUD  
MARSEILLE - FÉVRIER 2019

# SOMMAIRE

- Définitions
- Schéma de fonctionnement
- Paroles de Champions
- Les différents observables
  - Milieu
  - Adversaires
  - Parcours
  - Engin
- Les différentes zones de réflexion/décision
  - Près
  - Portant



RIK PHOTOGRAPHE

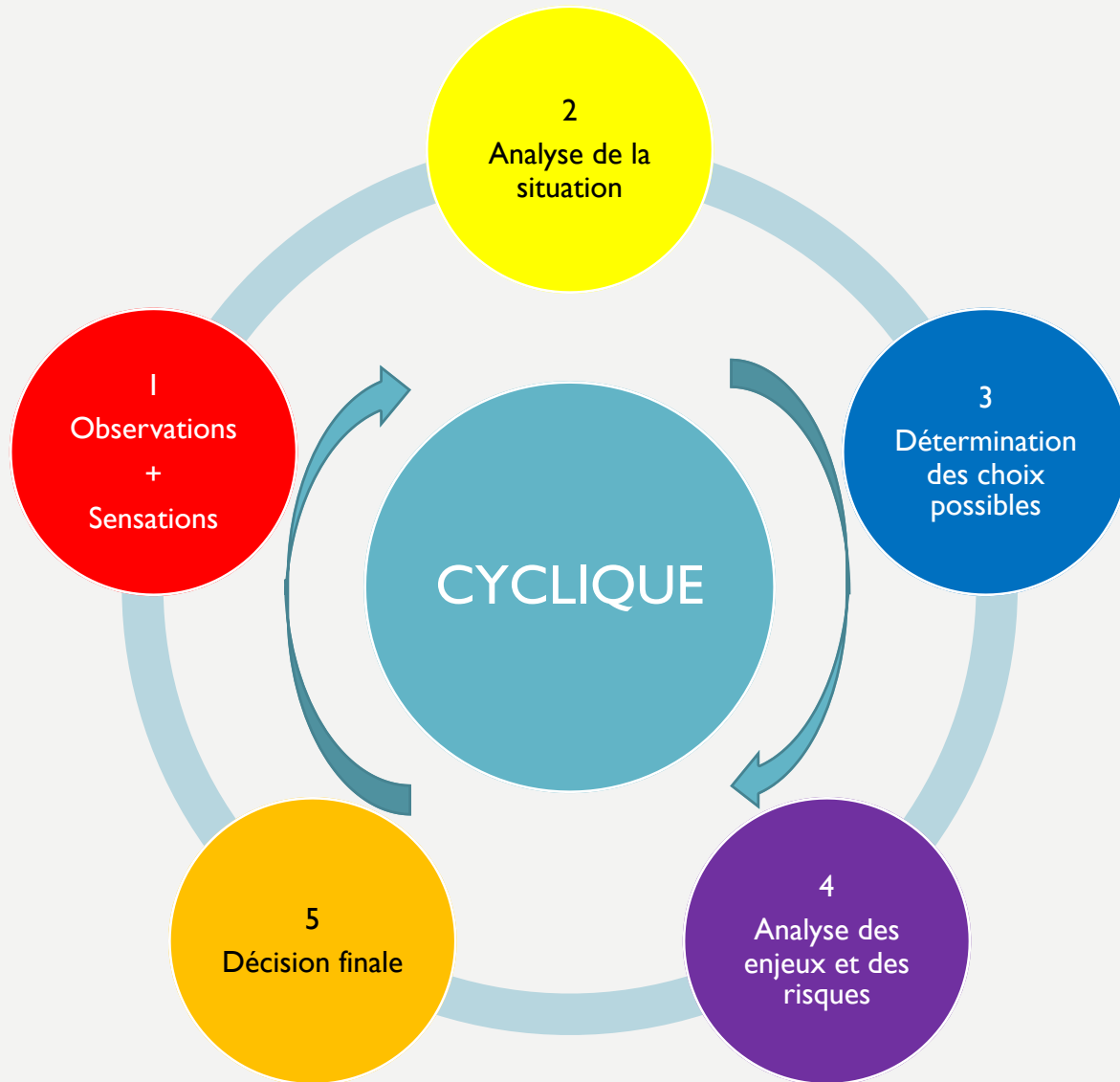
## DÉFINITIONS

La **prise de décision** est un processus théoriquement basé sur des critères de choix, de sélection et sur une analyse des enjeux et des options. Il conduit à un choix final.

*Wikipédia*

Acte par lequel quelqu'un opte pour une solution, décide quelque chose ; cela entraîne une résolution de choix

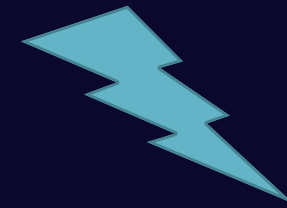
*Larousse*



## SCHÉMA DE FONCTIONNEMENT

La nature et la qualité d'observation vont déterminer :

- la rapidité de la prise de décision
- la probabilité de prendre le meilleur choix



Sans observation : pas de choix possibles

=

Mode suiveur / Mode « Vadoo »



# PAROLES DE CHAMPIONS

- Le Français détaille l'importance de l'observation :

«J'observe un maximum de choses dans un seul but : prendre la meilleure décision, au meilleur moment! **Même après une victoire**, j'aurai davantage tendance à pointer les petites choses qui n'ont pas fonctionné parfaitement. Car en voile, il est très rare que tout se passe comme prévu.»

*Julien Bontemps, Médaille d'Argent aux JO de Pékin*

- La française revient sur son mode de fonctionnement :

« Je fonctionne avec des observables simples, en les hiérarchisant. Dans le feu de l'action, **il faut aller au plus simple** pour être sûr de sa décision, car la moindre hésitation peut me coûter une manche.

*Charline Picon, Médaille d'Or aux JO de Rio*



## LES OBSERVABLES DU MILIEU

Algues, OFNI

Fumées (cheminées, usines)

Nuages (types, vitesse)

Risées, molles

Courant (direction, intensité)

Vagues (orientation, hauteur, période)

Effets de sites

Adonnantes, refusantes (zone, angle, distance)

Bascules (angle, période)

Evolutions MTO

Bateau comité, pointeur au vent (orientation)





**RIK** PHOTOGRAPHE

## LES OBSERVABLES DES ADVERSAIRES

Cap (+/- par rapport à moi)

Vitesse (+/- par rapport à moi)

Placement des adversaires directs (combat rapproché)

Placement des adversaires indirects (% sailing, mouvement de flotte)

Position favorable ou défavorable

Situer l'emplacement des cônes de dévent

Repérer les leaders & adversaires directs au classement

Repérer les comportements des adversaires (intention de virer, passer en mode aileron...)

Chute, voile dans l'eau





## LES OBSERVABLES DU PARCOURS

Axe parcours (angle, longueur)

Laylines (distance)

Distance aux marques (longueur, place)

Amer (terrestre, maritime)

Porte (écart, angle)

Bord de reaching (distance, angulation)

Ligne de départ (longueur, angulation, timing)

Coté favorable de la ligne

Pavillonnerie (comité, viseur, pointeurs)

Jury (présence, distance)





## LES OBSERVABLES DE L'ENGIN

Repères kinesthésiques (sensations mains, visage, oreilles, fesses)

Assiette latérale et longitudinale

Pressions (mains, pieds, harnais)

Réglages (palan d'amûre/écoute, bouts de harnais, lattes, dérive, pied de mât, hauteur de wish)

Cap/vitesse (toujours de moi par rapport aux adversaires)

Puissance/glisse/appui

Mode cap/vitesse

# LES ZONES DE RÉFLEXION/DÉCISION

## A : ZONE PRÉ-DÉPART

Projet, avantage, placement, timing, place sous le vent, adversaires au vent, surveillance, réglages, décompte lancement, pavillonnerie, observables, ado/refus, mode dérive/aileron

## B : ZONE POST-DÉPART

Départ anticipé, réglages, équilibre longitudinal/latéral, adversaire cap/vitesse/écart, mode cap/vitesse, dévents

## C : ZONE DE JEU

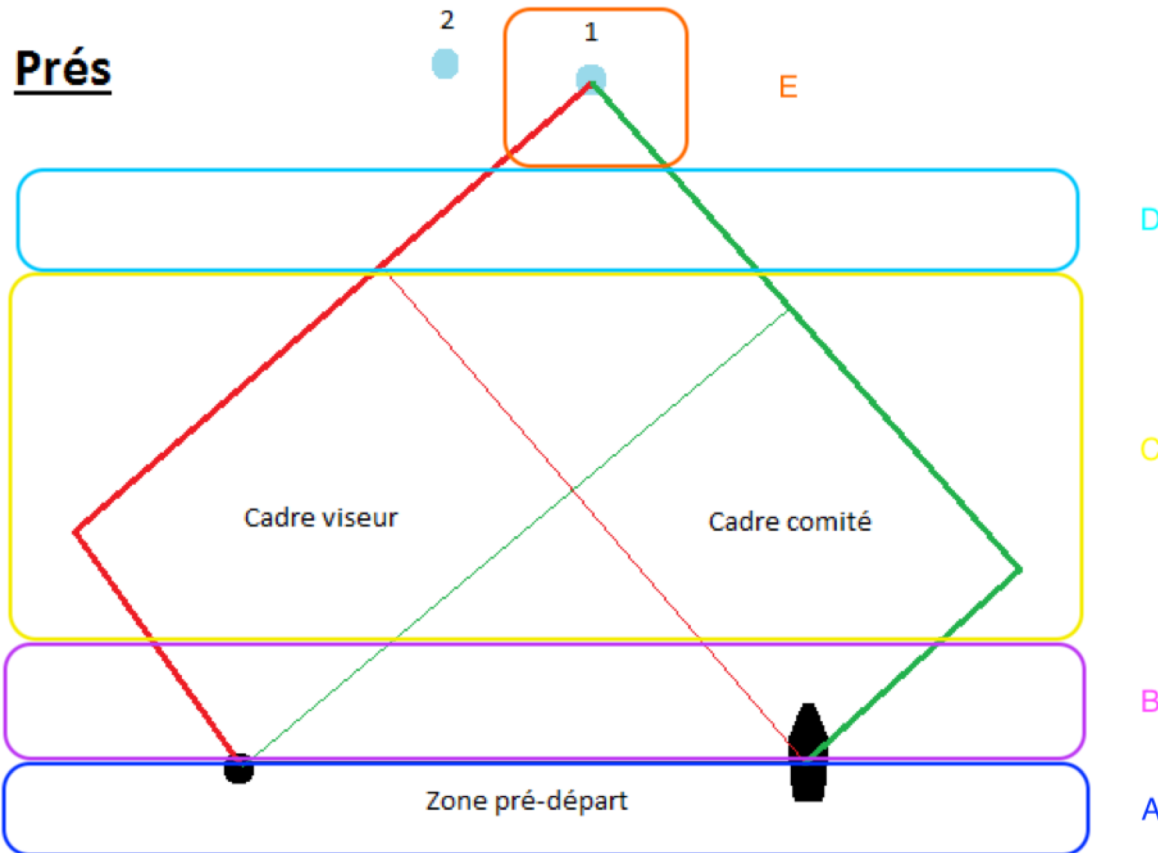
Mouvements de flotte, adversaires directs, placements leaders, mode cap/vitesse, croisements, distance layline, ado/refus, risées/molles

## D : ZONE D'APPROCHE DE MARQUE

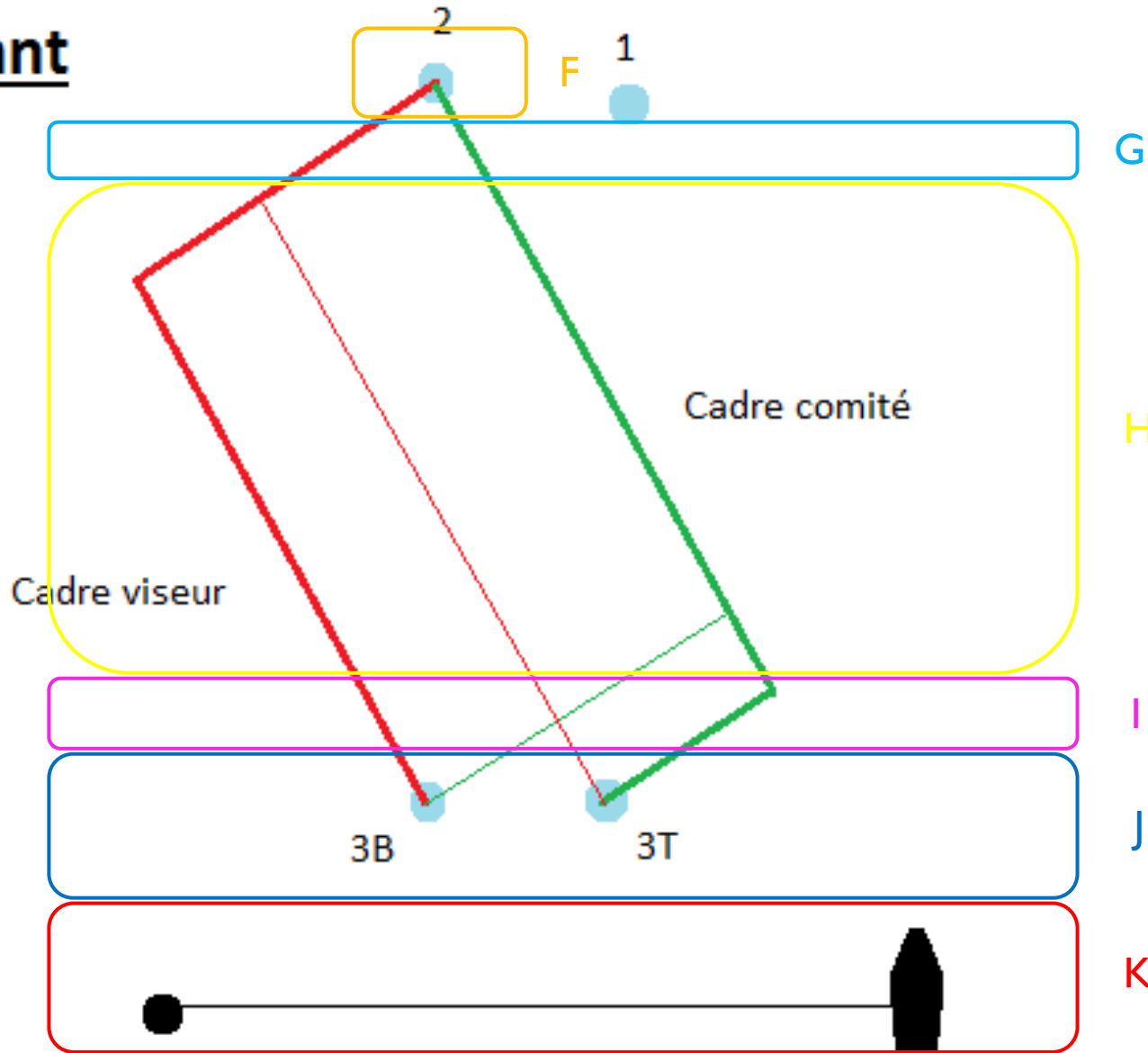
Projet portant, mode dérive/aileron, manœuvre à venir, positionnement adv, croisement, mode cap/vitesse, position (place)

## E : ZONE DE MARQUE

Cadre réglementaire, distance à la marque, réglages, reaching, manœuvre à venir, confirmation projet portant



# Portant



## LES ZONES DE RÉFLEXION/DÉCISION

### F : ZONE DE MARQUE

Distance à la marque, adversaires directs, cadre réglementaire, réglages, Bare-away/Gybe-set

### G : ZONE POST-MARQUE

Mode cap/vitesse, dévent/couverture, placement tactique, régulation du projet possible

### H : ZONE DE JEUX

Mouvements de flotte, adversaires directs, placements leaders, mode cap/vitesse, croisements, distance layline, ado/refus, risées/molles, choix de la porte, projet 2<sup>ème</sup> tour

### I : ZONE D'APPROCHE DE PORTE

Validation choix de la porte, manœuvres à venir, positionnement adv, croisement, mode cap/vitesse, position (place), densité, confirmation de projet

### J : ZONE DE PORTE

Cadre réglementaire, distance à la marque, réglages, manœuvre à venir

### K : ZONE D'ARRIVÉE

Adversaires directes, manœuvre, pomping?, risée/molle, position (place), dévent, cadre réglementaire



# MAINTENANT À VOUS DE JOUER !

