



# La pagina tecnica

di René VILLERET

## I segreti della classe "M"

(Quarta parte)

Attenzione ugualmente alla contro sbandata, il contatto possibile del balestrone del fiocco con l'acqua provoca un mezzo giro incontrollabile della barca. Per evitarlo, è indispensabile curvare fortemente il balestrone alle sue estremità. Per assicurare una buona rotazione di tutto l'insieme, il piede d'albero è installato perpendicolarmente alla linea di galleggiamento. La curvatura all'indietro è data da una forte tensione del patarazzo assicurando alla vela un giro d'albero che può essere per il gioco "A" di 35mm. Per avere una certa armonia ed equilibrio nei vari giochi di vele, bisogna cercare di costruire i medesimi con lo stesso giro d'albero e le forme dei balestroni identiche. La forma di questo armamento a balestrone ha delle conseguenze sulle dimensioni del fiocco: Limitazioni della superficie a un massimo del 28% della superficie totale SV, in modo da permettere a tutto l'insieme di girare sull'asse. IL punto di mura della velatura è molto basso, in conseguenza alla posizione rasoponte del balestrone sulla barca. La distanza punto di mura della vela dalla coperta è fissata in 40mm per gli esempi dei calcoli da me fatti.

I coefficienti da utilizzare nei calcoli delle vele-balestrone sono indicati nelle tabelle qui sotto:

### COEFFICIENTI UTILIZZATI NEI CALCOLI

K1=Coefficiente, rapporto tra SGV e SF

K2= Coefficiente per calcolare M

K3=Coefficiente per calcolare Q

K4=Coefficiente per calcolare N

Q=Lunghezza ghinda del fiocco

N=Distanza verticale tra CV e punto mura

M=Distanza orizzontale tra CV e l'asse di un albero diametro 10 mm

Coefficiente	Utilizzazione	Valori				
K1	Calcolo delle superfici e di M	$= \frac{SGV}{SF} \text{ o } \frac{M}{K2} + 1$				
K2	Calcolo di M	Gioco A 50	Gioco B 55	Gioco C 60	Gioco C1 65	Gioco C2 70
K3	Calcolo di Q	0,67	0,7	0,73	0,76	0,79
K4	Calcolo di N	0,280	0,285	0,290	0,295	0,300

CVA=Centro velico gioco "A"

CVB=Centro velico gioco "B"

CVC=Centro velico gioco "C"

CVC1=Centro velico gioco "C1"

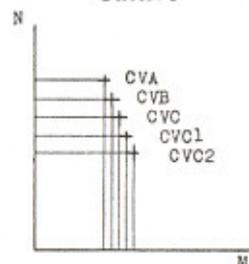
CVC2=Centro velico gioco "C2"

SF=superficie fiocco

Se si calcolano tutti i giochi di vele con la superficie del fiocco al 28% del totale della velatura, avremo una cattiva posizione dei vari CV. Infatti essi saranno disposti al contrario di come dovrebbero essere. Difatti, il CV della vela C2 normalmente il più vicino all'albero. Se esso è avanzato, SF sarà superiore al 28% cosa affatto raccomandabile.

La soluzione è nel collocare gli altri CV dietro di CVC2, con un decalage ricercato sul diagramma degli scarti dei CV (in figura).

Cattivo



Buono

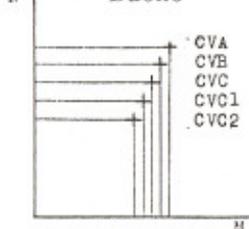
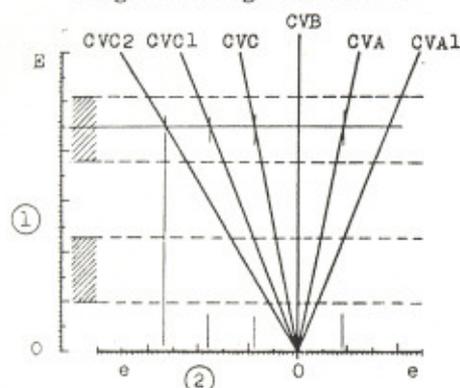


Diagramma degli scarti dei CV



(Continua al prossimo numero)