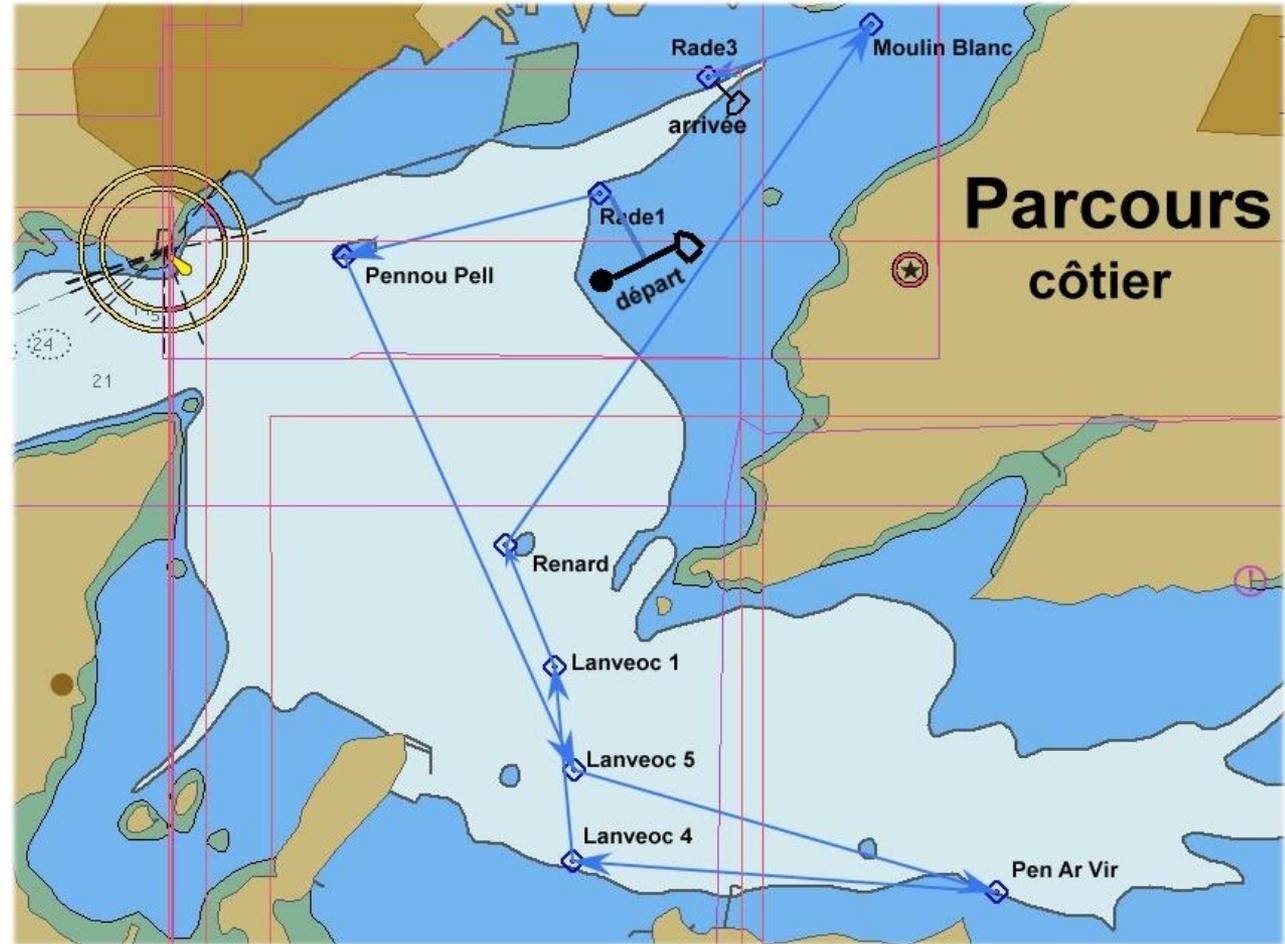
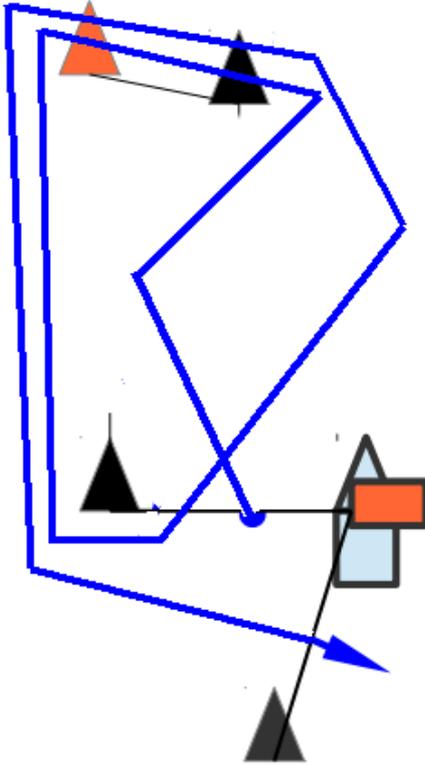


# Introduction à la régate

# Types de parcours

Parcours banane



# Connaissances préalables

- Avis de course
- Règles de courses ISAF (fédération internationale de voile) éditées par la FFV
- Annexes aux règles de courses, éditions locales
- Instructions de courses, éditées par l'organisateur

# Avis de course

- Règles utilisées pour la course
- Types de bateau pouvant participer
- Types de parcours, zone de course
- Tarifs, programme, horaires
- Communication (vhf, pavillonnerie..)
- Classement
- Résultats

# Règles de courses éditées par la FFV

- Voir manuel des règles de course à la voile 2013-2016
- **Chapitre 1** : Règles fondamentales
  - Sécurité et aide à ceux qui sont en danger.
  - Navigation loyale, acceptation des règles.
  - Éviter le contact
- **Chapitre 2** : Quand les bateaux se rencontrent
  - Section A: Priorité (même bords, bords opposés engagé ou pas ..)
  - Section B: Limitations générales (éviter le contact, acquérir une priorité, route libre derrière engagé ..)
  - Section C: Aux marques et obstacles (place à la marque, obstacle..)
  - Section D: Autres règles (pénalités, culer, assistance..)
- **Chapitre 3** : Direction d'une course
  - Avis de course
  - Départ des courses (5, 4, 1, 0)
  - Effectué le parcours
  - Rappels (individuel pavillon **X**, général **premier substitut**)
  - Pénalités de départ ( **I** retour départ, **Z** pénalité 20% ou **noir** disqualification)
  - Réduction **S**, changer de bord **C**, marque manquante parcours **M**

Signaux préparatoires



↑ • ↓ —  
P Signal préparatoire.



↑ • ↓ —  
I La règle 30.1 s'applique.



↑ • ↓ —  
Z La règle 30.2 s'applique.



↑ • ↓ —  
Pavillon noir. La règle 30.3 s'applique.

Signaux de rappel



↑ •  
X Rappel individuel.



↑ • • ↓ •  
Premier substitut Rappel général. Le signal d'avertissement sera envoyé 1 minute après l'affalé.



↑ • • S



----- C



----- M

# Règles de courses éditées par la FFV



- **Chapitre 4** : Autres obligations en course
  - Brassières Y
  - Aides extérieures (blessé, collision, autre bateau.)
  - Propulsion, actions interdites (pomper, godiller, balancer..)
  - Pénalités: 2 tours faute sur chapitre 2, 1 tour pour toucher de marque, les instructions de courses peuvent modifier ces pénalités par des pénalités en points ou autres pénalités.
  - Mouillage
  - Equipage à bord (le même au départ et à l'arrivée)
  - Filières, feux
  - Etablir et border les voiles, tangons, types de voiles..
- **Chapitre 5** : Réclamations, réparations, mauvaise conduite, appels, ...
  - Un bateau peut réclamer pour une infraction aux règles du chapitre 2, un toucher de marque ou demander réparation.
  - Exigences : informer le réclamé, le contenu, temps limite (à défaut 2h après l'arrivée du dernier)
  - Instructions: horaires, lieu..
  - Décisions, appels

# Règles de courses éditées par la FFV

- **Chapitre 6** : Instruction et qualification
  - Inscription à une course, règles (licences, club)
  - Identification des voiles
  - Publicité
- **Chapitre 7** : Organisation de la course
  - Règles en vigueur
  - Comité de course, arbitre.
  - Jury

# Abréviations pour les résultats

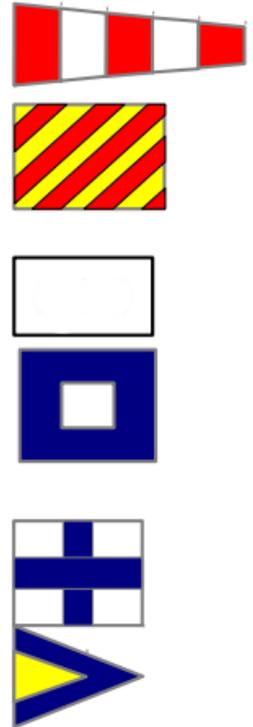
- DNC** N'a pas *pris le départ* ; n'est pas venu sur la zone de départ
- DNS** N'a pas *pris le départ* (autre que DNC et OCS)
- OCS** N'a pas *pris le départ* ; du côté parcours de la ligne de départ à son signal de départ et a manqué à *prendre le départ*, ou a enfreint la règle 30.1
- ZFP** Pénalité de 20% selon la règle 30.2
- bfd** Disqualification selon la règle 30.3
- SCP** A accepté une pénalité en points selon la règle 44.3(a)
- DNF** N'a pas *fini*
- RET** A abandonné
- DSQ** Disqualification
- DNE** Disqualification (autre que DGM) qui, selon la règle 90.3(b), ne peut être retirée
- DGM** Disqualification pour mauvaise conduite notoire, qui selon la règle 90.3(b), ne peut être retirée
- RDG** Réparation accordée
- DPI** Pénalité discrétionnaire infligée

# Départ

- La ligne de départ est entre deux marques. Le pavillon orange sur le bateau comité définit une des extrémités de la ligne, une bouée définit l'autre extrémité.
- Les bateaux sont en course à Ho-4'==>propulsion moteur arrêté !
- Pas le droit de toucher une marque avant le départ => pénalité à effectuer après !
- Un bateau qui pare la marque de départ n'est pas tenu de donner de la place au(x) bateau(x) à son vent
  - Jamais de droit à la place au bateau comité !
  - Avant le départ un bateau peut lofer jusqu'à vent de bout
  - Après le départ un bateau ne doit pas lofer plus haut qu'au plus près.
- R22 Un bateau navigant vers le côté pré-départ après signal départ, pour (re)venir prendre le départ doit se tenir à l'écart.
- R24 Un bateau qui n'est pas en course (avant ou après) ne doit pas gêner un bateau en course.

# Séquence de départ

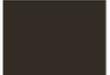
- Ho-10' bateau comité sur la ligne (pavillon **orange** + pavillon **Aperçu** si retard)
  - **Pavillon Y** signifie que le port des gilets de flottabilité est OBLIGATOIRE
- Ho- 6' affalé du pavillon **Aperçu** + signal court
- Ho -5' envoi du **pavillon de classe** + signal court
- Ho -4' envoi du pavillon **P** + signal court
- Ho -1' affalé du pavillon **P** + signal long
- **Ho** affalé du **pavillon de classe** + signal court
- Ho + 3s éventuel signal de rappel individuel (X +1 signal court) ou rappel général (1er substitut + 2 signaux courts)



<i>Minutes avant le signal de départ</i>	<i>Signal visuel</i>	<i>Signal sonore</i>	<i>Signification</i>
5*	Pavillon de classe	Un	Signal d'avertissement
4	Pavillon P, I, Z, Z et I ou noir	Un	Signal préparatoire
1	Pavillon préparatoire affalé	Un long	Une minute
0	Pavillon de classe affalé	Un	Signal de départ

\* ou tel que spécifié dans les instructions de course

# Signaux de préparation

Signal flottant		signal sonore	Description
	P		Signal de préparation normal - aucune pénalité de départ sera comptée. Un bateau au delà de la ligne peut revenir prendre le départ par la ligne ou par une extrémité, mais doit céder le passage aux bateaux qui ne reprennent pas le départ. Si ils ne reviennent pas prendre le départ, ils auront un pointage OCS (éliminé)
	I		La règle du <i>I Flag</i> 30.1 est considérée. Si un bateau passe la ligne durant la minute avant le départ, il doit retourner prendre le départ en contournant une extrémité de la ligne de départ. Si non, il serait éliminé par OCS.
	Z		Une pénalité de 20 % (règle 30.2) est comptée sur le temps des bateaux qui dépassent la ligne durant la dernière minute.
	I Z		Les deux règles précédentes sont comptées.
			Tout bateau dépassant la ligne avant le départ sera disqualifié par la règle 30.3.

# Arrivée



(Pas de signal)

- La ligne d'arrivée est en général entre le bateau comité, identifié par un pavillon orange et un pavillon bleu, et une marque à laisser du côté requis par les IC.
- Vous devez laisser la place à la marque (bateau/bouée) à un concurrent engagé, pas le droit de l'empêcher de finir!
- Vous devez effectuer toute pénalité AVANT de finir, après c'est trop tard !
- Le temps d'arrivée est pris au moment où l'étrave ou toute partie de la coque du Bateau passe la ligne d'arrivée (pas le spi, bout dehors, balcon ou autres extensions).
  - Pas besoin de passer entièrement la ligne (R28.1)
  - Mais pas le droit de toucher une marque d'arrivée après avoir fini.

# Signaux de course

## Signaux préparatoires



↑ ● ↓ —  
P Signal préparatoire.



↑ ● ↓ —  
I La règle 30.1 s'applique.



↑ ● ↓ —  
Z La règle 30.2 s'applique.



↑ ● ↓ —  
Pavillon noir. La règle 30.3 s'applique.

## Signaux de rappel



↑ ●  
X Rappel individuel.



↑ ● ● ↓ ●  
Premier substitut Rappel général. Le signal d'avertissement sera envoyé 1 minute après l'affalé.

## Parcours réduit



↑ ● ●  
S Le parcours a été réduit. La règle 32.2 s'applique.

## Changer le bord suivant



---  
C La position de la marque suivante a été changée :



à tribord ;



à bâbord ;



pour diminuer la longueur du bord ;



pour augmenter la longueur du bord.

## Autres signaux



↑ ●  
L A terre : Un avis aux concurrents a été affiché. Sur l'eau : Venez à portée de voix ou suivez ce bateau.



---  
M L'objet portant ce signal remplace une marque manquante.

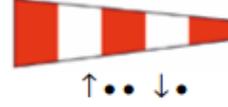


↑ ●  
Y Portez un équipement individuel de flottabilité.



(Pas de signal)  
Pavillon ou voyant bleu. Ce bateau du comité de course est en position sur la ligne d'arrivée.

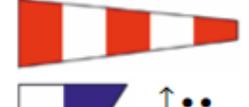
## Signaux de retard



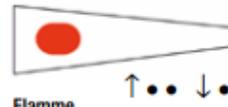
↑ ● ● ↓ ●  
Aperçu  
Les courses dont le départ n'a pas été donné sont retardées. Le signal d'avertissement sera fait 1 minute après l'affalé sauf si à ce moment la course est retardée à nouveau ou annulée.



↑ ● ●  
Aperçu sur H Les courses dont le départ n'a pas été donné sont retardées. Signaux ultérieurs à terre.



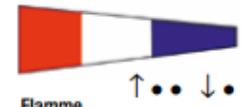
↑ ● ●  
Aperçu sur A Les courses dont le départ n'a pas été donné sont retardées. Plus de courses aujourd'hui.



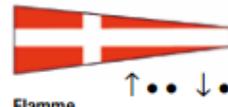
↑ ● ● ● ↓ ● ●  
Flamme numérique 1



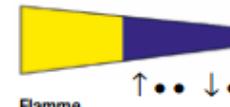
↑ ● ● ● ↓ ● ●  
Flamme numérique 2



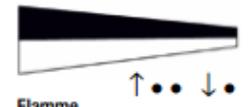
↑ ● ● ● ↓ ● ●  
Flamme numérique 3



↑ ● ● ● ↓ ● ●  
Flamme numérique 4



↑ ● ● ● ↓ ● ●  
Flamme numérique 5



↑ ● ● ● ↓ ● ●  
Flamme numérique 6

Aperçu sur flamme numérique 1 - 6 : Retard de 1 - 6 heures après l'heure prévue de départ.

## Signaux d'annulation



↑ ● ● ● ↓ ● ●  
N Toutes les courses dont le départ a été donné sont annulées. Revenez sur la zone de départ. Le signal d'avertissement sera fait 1 minute après l'affalé sauf si à ce moment la course est annulée à nouveau ou retardée.



↑ ● ● ●  
N sur H Toutes les courses sont annulées. Signaux ultérieurs à terre.



↑ ● ● ●  
N sur A Toutes les courses sont annulées. Plus de courses aujourd'hui.

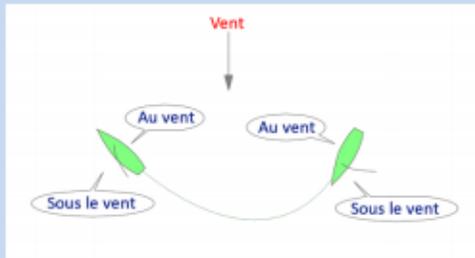
## Règles fondamentales

- A** Vous devez apporter toute l'aide possible à toute personne ou à tout bateau en danger.
- B** Vous devez respecter les principes de sportivité et de jeu loyal, c'est-à-dire ne pas tricher, respecter les règles, et effectuer une pénalité si vous réalisez que vous avez enfreint une règle.
- C** Vous devez éviter toute collision avec un autre bateau.

### Quelques définitions

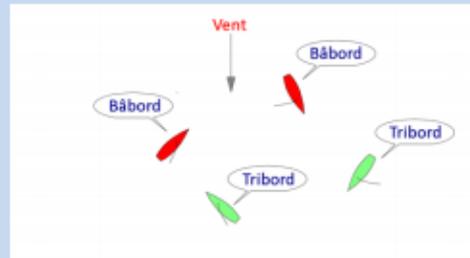
#### Sous le vent et Au vent :

Le côté *sous le vent* de votre bateau est le côté où se trouve votre grand-voile. Le côté *au vent* est l'autre côté.



#### Bâbord et Tribord :

Vous êtes *Bâbord* ou *Tribord* en fonction de votre côté qui reçoit le vent.

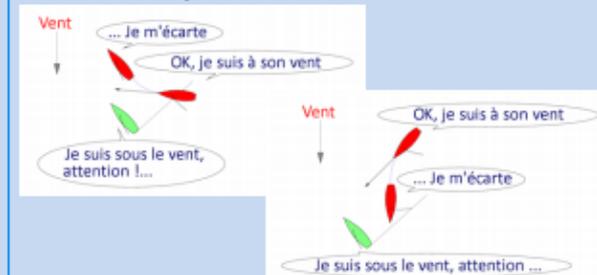


**2 - Même bord :** Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :

⇨ si vous êtes *derrière* lui



⇨ ou si vous êtes *au vent*



### Engagement et Route libre Devant-Derrière :

Les bateaux ne sont pas engagés

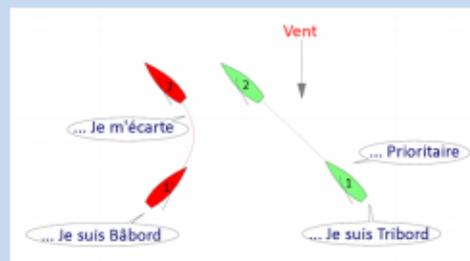
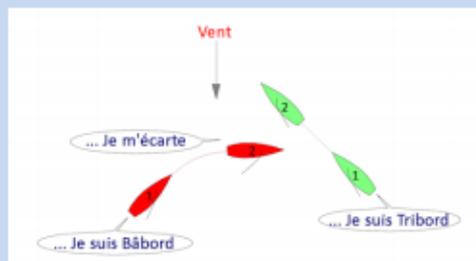


Les bateaux sont engagés



### Règles quand les bateaux se rencontrent

**1 - Bords opposés :** Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur des bords opposés, si vous êtes *bâbord* vous devez vous maintenir à l'écart du bateau qui est *tribord*.



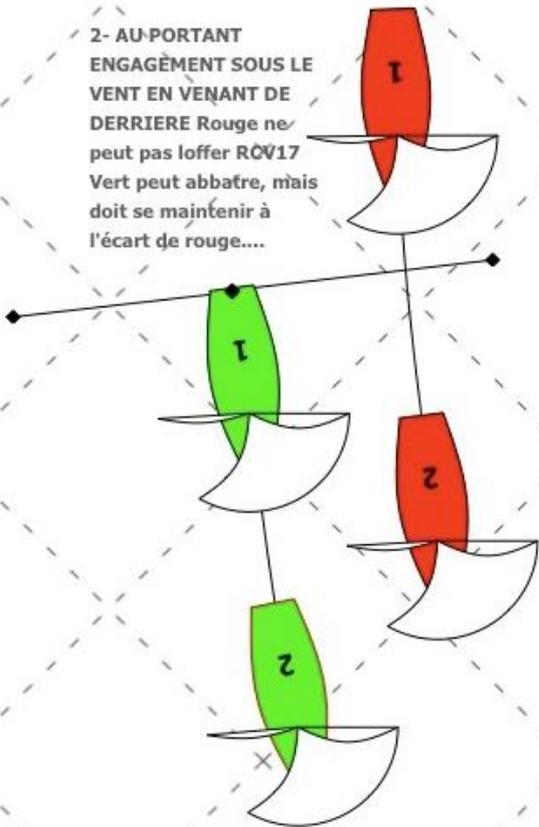
**3 - Changement de bord :** Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.



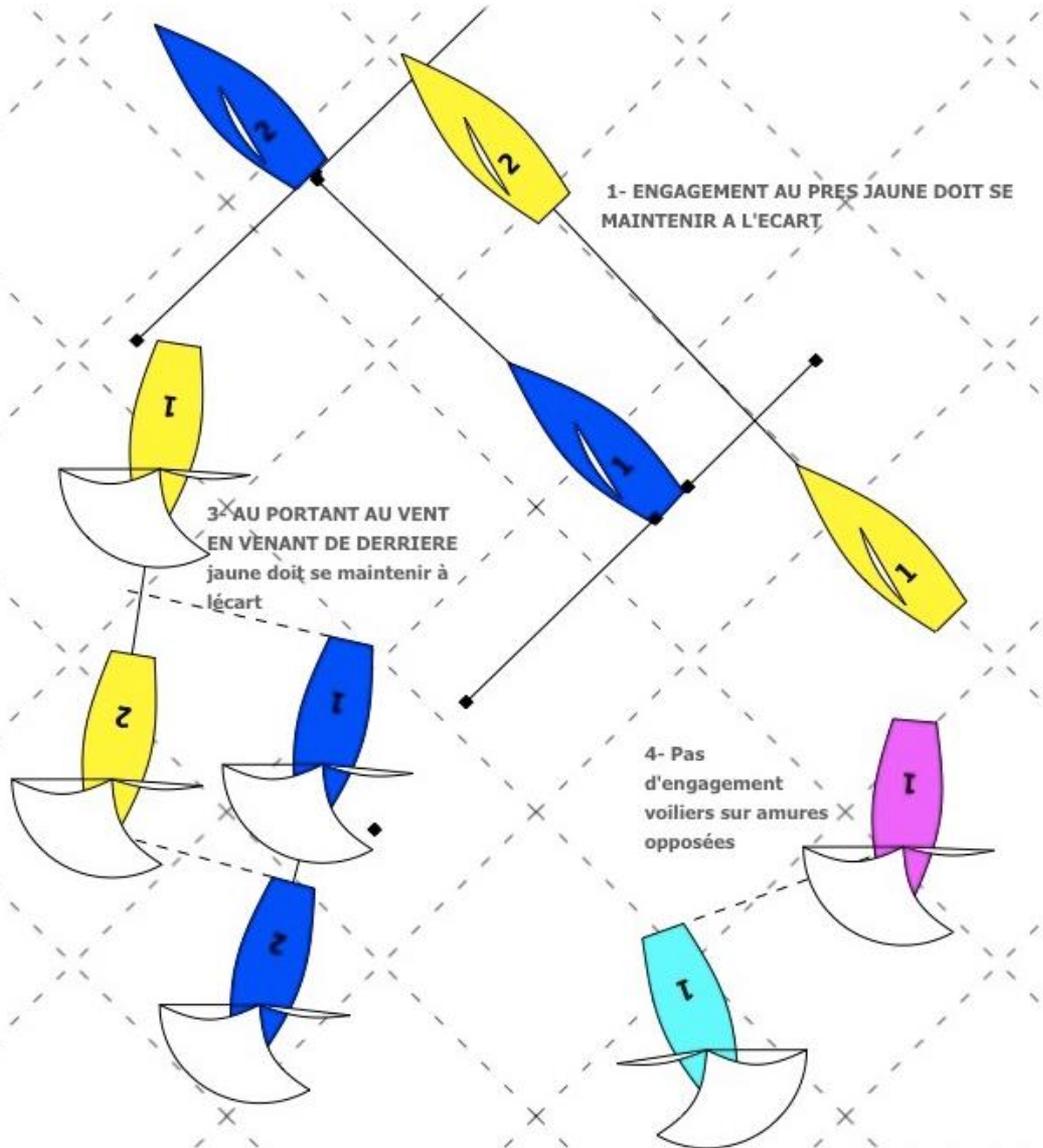




2- AU-PORTANT  
ENGAGEMENT SOUS LE  
VENT EN VENANT DE  
DERRIERE Rouge ne  
peut pas loffer RCV17  
Vert peut abbafrer, mais  
doit se maintenir à  
l'écart de rouge....



1- ENGAGEMENT AU PRES JAUNE DOIT SE  
MAINTENIR A L'ECART



3- AU PORTANT AU VENT  
EN VENANT DE DERRIERE  
jaune doit se maintenir à  
l'écart



4- Pas  
d'engagement  
voiliers sur amures  
opposées

