

Généralités

Les règles de course à la voile sont révisées tous les quatre ans. (La prochaine fois en 2017). Ces règles simplifiées ne décrivent pas toutes les règles, pour avoir des informations détaillées (pour participer à une régates ou en savoir plus), vous pouvez consulter les textes officiels sur le site de la [Fédération Française de Voile](#). De plus, dans certaines disciplines, il y a des règles particulières et les organisateurs peuvent modifier un certain nombre de points.

Une compétition se déroule en général en plusieurs courses. Dans chaque course, il y a un parcours déterminé à faire. Pour chaque course, un nombre de points est attribué à chaque bateau. A la fin de la compétition, c'est le bateau qui a le moins de points qui gagne.

Dans une compétition, il y a :

Les concurrents

Les organisateurs

Le comité de course: ce sont eux qui décident des modifications de parcours, qui donnent le départ, qui

notent l'ordre d'arrivée.

Le comité de réclamation: ce sont eux qui jugent les différends entre les concurrents ou entre le comité de

course et un concurrent.

La jauge: est chargée de vérifier que les bateaux sont conformes aux règles. (poids, taille,...)

Lorsqu'un bateau est en danger, les autres concurrents doivent, comme tous les marins et dans la mesure du possible, lui porter secours.

C'est à chaque bateau de décider s'il doit participer et rester en course. C'est lui seul qui peut prendre cette décision.

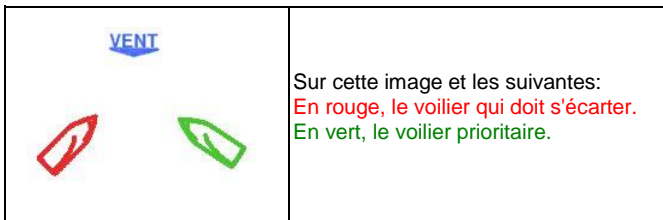
Les bateaux ne peuvent pas recevoir d'aide extérieure.

Il est interdit d'utiliser un autre moyen de propulsion que la voile. Les navires peuvent en général démarrer leurs moteurs pour produire l'électricité nécessaire aux instruments du bord mais ne doivent pas l'utiliser pour avancer. S'ils embrayent, ils abandonnent.

Les voiliers portent un numéro de voile en haut de leurs voiles du type: FRA0001, les 3 premières lettres indique le pays du bateau, par exemple:

Règles de priorité

Comme en voiture, il existe des règles de priorités entre les bateaux. Elles concernent tous les bateaux se trouvant sur le parcours. Lorsque les bateaux ne reçoivent pas le vent du même côté, c'est le bateau qui reçoit le vent du côté gauche qui doit s'écarter.



Lorsque deux bateaux sont l'un à côté de l'autre, c'est celui qui est le plus proche de la source du vent qui doit s'écarter.



Lorsqu'un bateau en double un autre, c'est au bateau qui double de s'écarter du bateau qui est doublé.



Dans tous les cas, les bateaux doivent éviter de se toucher. C'est le bateau qui n'a pas priorité qui doit s'écarter, s'il ne le fait pas, il risque une pénalité et l'autre doit agir pour éviter le contact.

Enfin, un bateau qui enfreint ces règles doit effectuer un ou deux tours sur lui-même ou accepte une pénalité en points.

Utilisation de ces règles

Chaque bateau fait un mur au vent avec sa voile. Derrière la voile de chaque bateau, il y a une zone où le vent est perturbé. L'une des utilisations de ces règles est de mettre les autres concurrents dans cette zone de "dévente" pour être le seul à bénéficier du vent. Evidemment, les autres veulent faire la même chose.

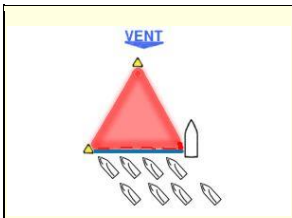


Les départs

Les départs de régates sont très importants, sur de petits parcours, c'est à ce moment que la plus grande partie de la régates se joue.





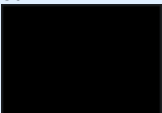
La ligne de départ

La ligne de départ est généralement constituée d'une bouée et d'un bateau, ou de deux bateaux, le bateau avec les pavillons est le bateau comité, il va faire un signe avec ses pavillons pour indiquer le départ. La ligne de départ est facile à remarquer car tous les bateaux, avant le départ, s'agglutinent d'un côté.



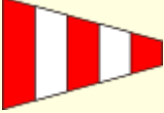


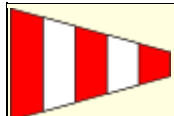
En rouge, zone où il est interdit de naviguer dans la minute précédant le départ.

Signaux de départs

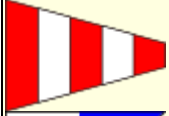
Avertissement	Pavillon de classe 1 signal sonore	5'
Préparatoire	1 signal sonore et l'un des pavillons:  ou  ou  ou  ou 	4'
Une minute	On enlève le pavillon précédant + 1 long signal sonore	1
Départ	On enlève le pavillon de classe + 1 signal sonore	0

Autres Signaux

 + 2 signaux sonores	Le parcours est réduit.
 + 1 signal sonore	Port du gilet de sauvetage obligatoire.
 ou	1 Le départ est retardé. Restez sur le plan d'eau à la disposition du Comité de Course



ou



+ 2 signaux sonores

2 Le départ est retardé Vous pouvez revenir à terre, mais restez à la disposition du Comité de Course.

3 Le départ est retardé au jour suivant.



ou



+ 3 signaux sonores

1 La course est annulée. Revenez à terre, mais restez à la disposition du Comité de Course

2 La course est annulée et sera recourue le lendemain.



+ 1 signal sonore

Rappel individuel: un ou plusieurs bateaux ont franchis la ligne avant le départ, ils doivent revenir de l'autre côté.



+ 2 signaux sonores

Rappel général: il y a tellement de bateaux qui ont passé la ligne avant le départ que le comité de course ne peut pas tous les identifier. On rappelle donc tous le monde pour donner un nouveau départ. La rappel général peut être aussi utilisé en cas d'erreur dans la procédure de départ. La nouvelle procédure de départ commencera dans 1 minute.



En cas de franchissement de la ligne avant le départ, le bateau fautif doit faire le tour de la ligne par l'une de ses extrémités pour revenir du bon côté de la ligne.



Règle de pénalité de 20%: si un bateau franchit la ligne avant le départ, il a une pénalité de 20% en points. Même si la course est recourue, il garde cette pénalité.



Règle du pavillon noir: si un bateau franchit la ligne avant le départ, il est disqualifié même si la course est recourue.

Stratégies utilisées au départ

Deux stratégies sont en général employées pour les départs de régates:

La première est de s'arrêter juste devant la ligne, d'attendre le signal de départ, et de partir. Le problème est que toute la prise de vitesse du bateau se fait après le départ d'où une perte de temps. Mais c'est la méthode la plus simple.

La deuxième est de partir loin de la ligne et de prendre le plus de vitesse possible afin de passer la ligne juste au moment du départ avec le maximum de vitesse. C'est mieux, mais beaucoup plus difficile à faire.

Passage des marques de parcours

Il est interdit de toucher les marques de parcours. Si un bateau touche une marque de parcours, il doit s'écarter et faire un tour complet sur lui-même, ce qui lui fait perdre beaucoup de temps. Cependant les bateaux essaient toujours de passer la ligne juste au moment du départ avec le maximum de vitesse.



Ce pavillon est envoyé à une marque du parcours pour signaler que la marque suivante a été déplacée. Les marques sont en général déplacées quand le vent a changé. Le parcours peut être raccourci ou allongé ou on peut le faire pivoter si la direction du vent change.



Un navire porte ce pavillon quand il remplace une marque qui manque.

Réclamations

Après la course, les concurrents et le comité de course peuvent porter réclamation contre d'autres concurrents. Ces affaires sont jugées par le comité de réclamation dans les heures qui suivent le retour à terre.

Un bateau qui n'a pas fini (abandon, disqualification,...) reçoit comme score le nombre de bateaux inscrits plus 1 point. Des points de pénalités peuvent être ajoutés au score du bateau en fonction des infractions qu'il a commis au règlement. Pour les résultats, les abréviations suivantes sont utilisées:

DNC	N'a pas pris le départ, n'est pas venu sur la zone de départ.
DNS	N'a pas pris le départ.
OCS	N'a pas passé la ligne de départ. Ce trouvait du mauvais côté de la ligne au moment du départ et/ou n'est pas revenu par l'extrémité de la ligne du bon côté.
ZPF	Pénalité de la règle des 20%
BFD	Disqualification à la suite de la règle du pavillon noir.
SCP	A reçu une pénalité en point.
DNF	N'a pas fini.
RAF	A abandonné après avoir fini
DSQ	Disqualification
DNE	Disqualification qui ne peut être retirée
RDG	Réparation (d'une faute commise par un autre) accordée.