

# REGLES DE COURSE A LA VOILE SIMPLIFIEES

Voici les 10 règles de base à appliquer en course.

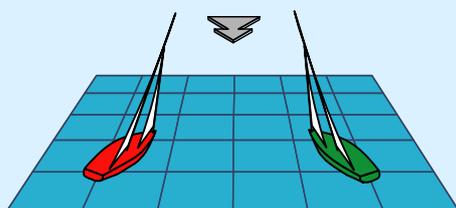
Les illustrations représentent un cas de figure parmi d'autres et les situations multiples que vous rencontrerez en régate vous ramèneront sans cesse à ces dix règles de bonne conduite.

Mais la première des règles est :

## ÉVITER LE CONTACT

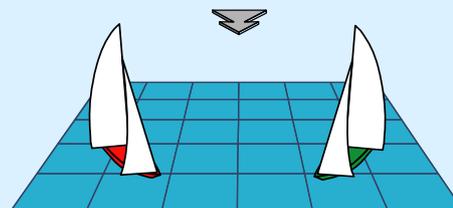
1

Le bateau sur *Bâbord Amure* doit s'écarter du bateau sur *Tribord Amure*.

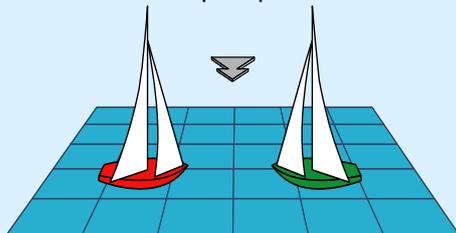


Au plus près

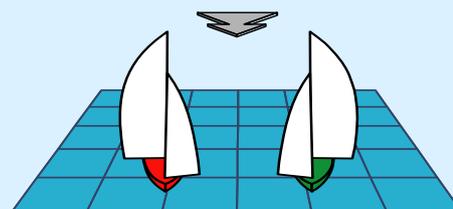
ou



Au large



Au Travers



Au vent arrière

Dans ces quatre exemples, le bateau vert est prioritaire sur le bateau rouge.

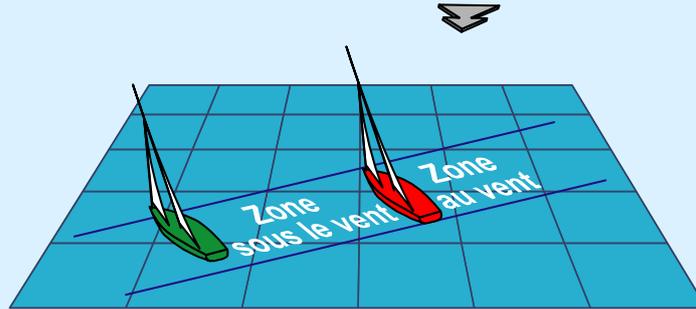
**Bâbord amures** : le vent arrive sur la gauche du bateau -Bâbord-, la grand-voile est établie à tribord (à droite)

**Tribord amures** : le vent arrive sur la droite du bateau -Tribord-, la grand voile est établie à bâbord (à gauche).

Pour simplifier : **Un bateau est prioritaire lorsque sa bôme est sur sa gauche**

2

Lorsque deux bateaux sont côte à côte, le bateau *au vent* doit s'écarter du bateau *sous le vent*.



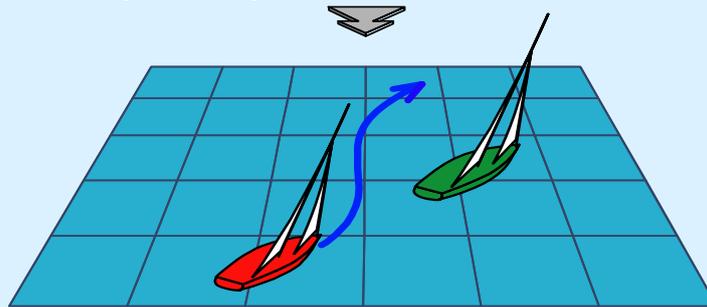
Le bateau rouge doit s'écarter du bateau vert. Le bateau vert est prioritaire.  
(Dans la réalité les bateaux sont beaucoup plus près l'un de l'autre, quasiment bord à bord)

**Bateau au vent** : celui qui reçoit le vent en premier

**Bateau sous le vent** : celui qui a le vent masqué par le premier bateau.

3

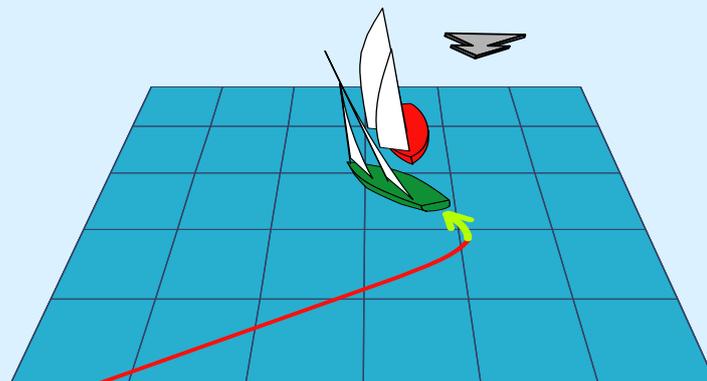
Lorsque deux bateaux se suivent sur la même amure (qui reçoivent le vent du même côté), le bateau qui rattrape doit s'écarter du bateau rattrapé.



Le bateau rouge doit s'écarter (par la droite ou la gauche) du bateau vert prioritaire.

4

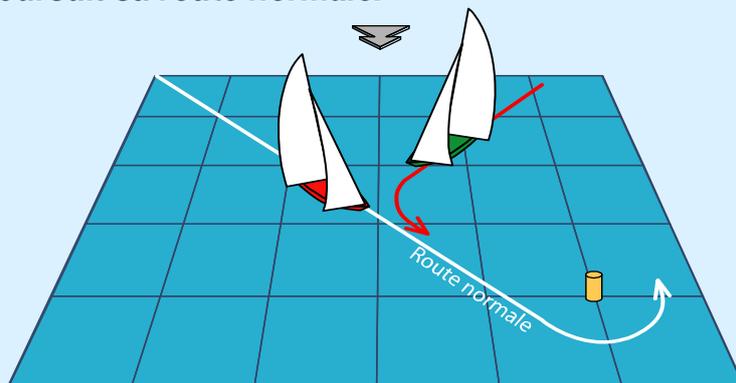
Le bateau qui devient prioritaire (en virant ou en empannant), ou qui change sa route doit laisser aux autres bateaux le temps et *la place* de s'écarter.



**Place** : Espace nécessaire pour manœuvrer (vire ou empanner) librement.

5

Le bateau qui veut manœuvrer *en virant* ou *en empannant* doit s'écarter du bateau qui poursuit sa *route normale*.



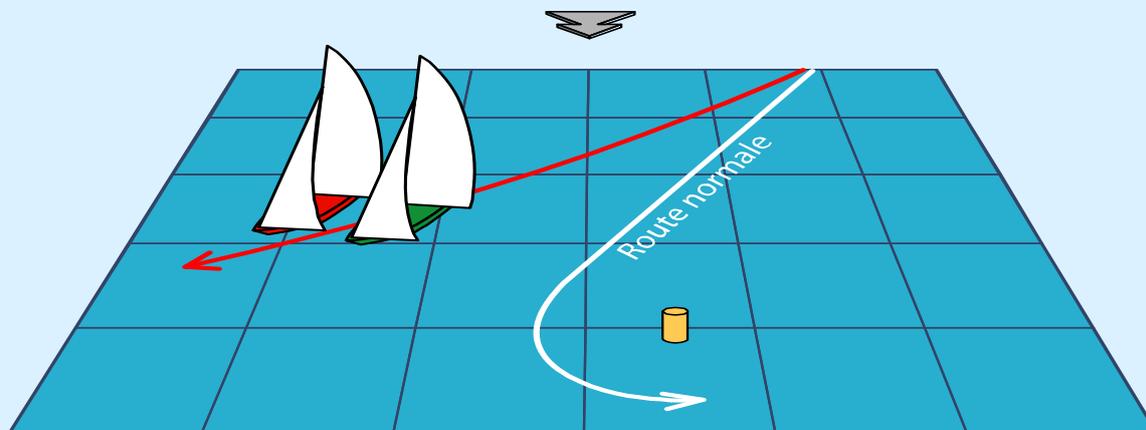
**Virer** : tourner en changeant de bord face au vent.

**Empanner** : tourner en changeant de bord dos au vent

**Route normale** : Route la plus rapide que ferait un bateau seul pour effectuer le parcours.

6

Un bateau doit suivre une route directe jusqu'à la *marque* ou la *ligne d'arrivée* (il n'a pas le droit de gêner les autres en les entraînant, ce n'est pas du Match-Racing ...).



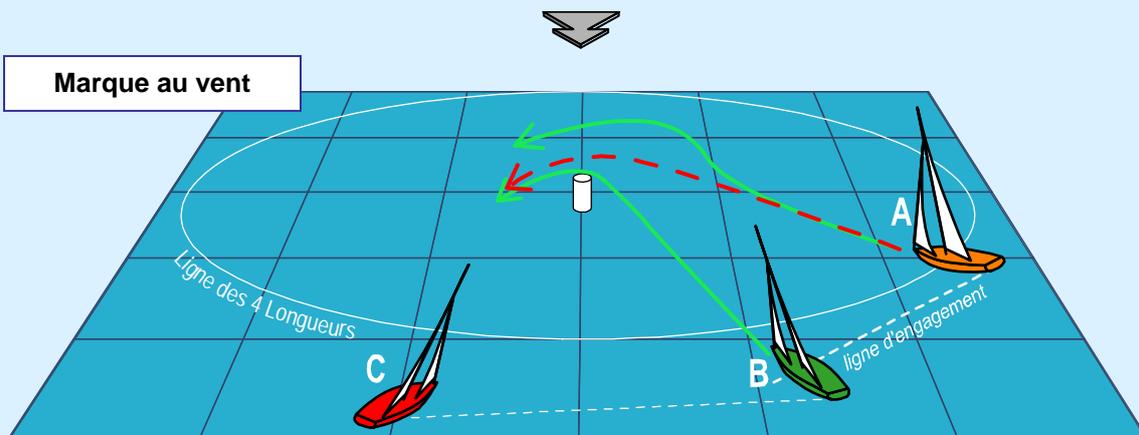
Le bateau rouge (au vent) doit s'écarter du bateau vert (sous le vent), mais ce dernier lofe légèrement de manière à entraîner le bateau rouge loin de la route normale. Il n'en a pas le droit.

**Marque** : Bouée, ou autre, balisant le parcours de régates (marque de passage, ligne d'arrivée)

Les marques doivent être passées telles que le juge ou l'organisateur l'aura annoncé lors du briefing. Se reporter au dessin du parcours s'il existe.

7

Si deux bateaux sont *engagés* en entrant dans la zone des 4 longueurs pour passer une marque, le bateau à l'extérieur doit laisser de la *place* au bateau à l'intérieur pour contourner cette marque.

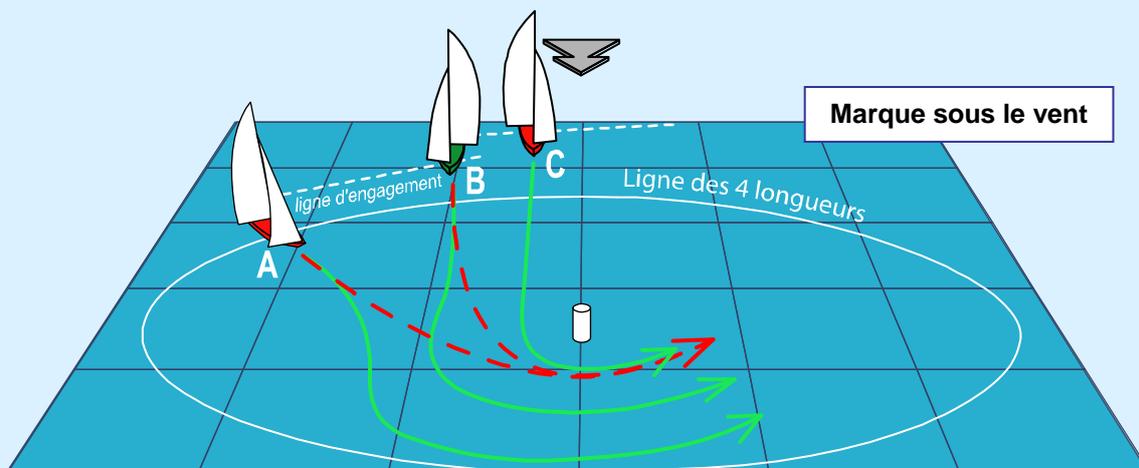


Le bateau B était *déjà engagé* sur A lorsque A entre dans la zone des 4 longueurs, il arrivera à la hauteur de la marque en même temps que A.

Le bateau B "demande de l'eau" à A qui doit s'exécuter et laisser de la *place* à B.

Cette règle ne s'applique que si B est *engagé* sur A en entrant dans la zone. Dans le cas contraire et même s'il s'engage ensuite, A n'a pas à laisser de l'eau à B. Si B se glisse tout de même entre la bouée et A, il risque la collision et une pénalité.

Le bateau C n'étant pas sous la même amure ne peut prétendre être engagé.



*Exception à la règle 1* : dès l'entrée dans la zone des 4 longueurs de la marque sous le vent, les bateaux sous l'allure du portant (au-delà des 90° du vent) ne sont plus sous le coup de la règle du Tribord amure.

Ici le bateau B engagé sur A demandera de l'eau à A.

C déjà engagé sur B demandera aussi de l'eau à A.

Ainsi A et B s'écarteront mutuellement afin d'éviter tout accrochage au passage de la marque.

Le retour à la règle 1 redevient effectif dès le passage de la marque.

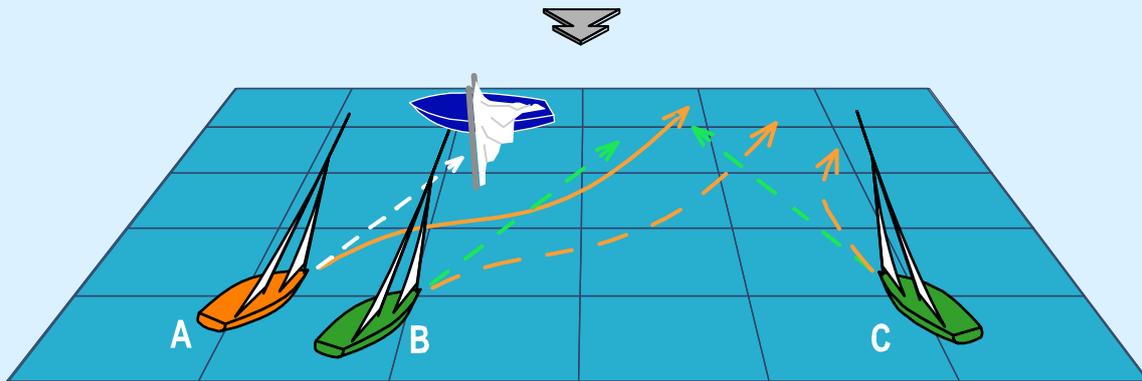
En cas de doute sur un changement de situation dans l'engagement, on considère cet engagement comme inchangé. (Exemple : un bateau est engagé avant d'entrer dans la zone, mais semble s'être désengagé au dernier moment. Dans le doute on le considère comme toujours engagé)

**Engagé** : Un bateau est engagé sur un autre si sa proue dépasse une ligne virtuelle perpendiculaire au tableau de l'autre bateau et ce jusqu'à ce que son propre tableau dépasse la proue de l'autre bateau. Ils doivent être sous la même amure.

**Place** : Espace nécessaire pour manœuvrer (vire ou empanner) librement.

8

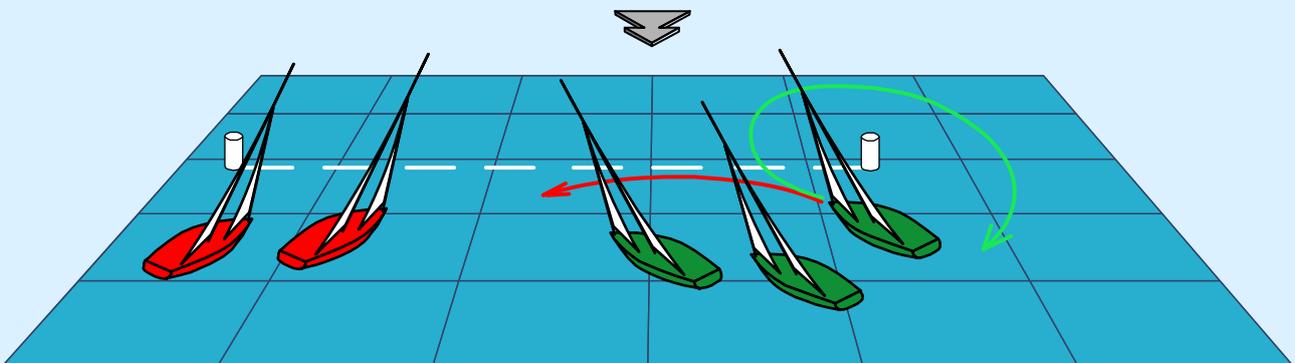
Donnez de la place à tout bateau évitant un obstacle.



B bien que prioritaire (sous le vent de A) et C prioritaire aussi (tribord amure) doivent laisser de la place à A pour contourner l'obstacle.

9

Au départ, n'abattez jamais sur les autres si vous arrivez trop tôt sur la ligne de départ. Passez-là et revenez en contournant la marque de départ par l'extérieur.



**Abattre** : tourner en gardant la même amure et en s'écartant du vent.

**Rappel des conditions de départ :**

Jusqu'à l'annonce de la dernière minute, navigation libre, passage de la ligne autorisée.

Ensuite, si vous passez la ligne ou en cas de faux départ individuel, il vous faut revenir du bon côté en contournant l'une des deux marques par l'extérieur.

10

Si vous avez violé une règle, faites votre pénalité au plus tôt. N'attendez pas d'être hélé par les observateurs.

Une pénalité consiste à s'écarter de la route pour faire un 360° : c'est un tour complet comprenant un virement et un empannage. Il ne faut pas gêner les autres en faisant sa pénalité



Seul le juge, et ses assesseurs s'ils existent, sont habilités à héler et/ou à rappeler à l'ordre un concurrent, sur une faute commise, afin qu'il fasse sa pénalité.

Il est toujours mieux de laisser la place, d'éviter une collision, ou d'effectuer une pénalité, que de passer des heures devant le jury (ou se fâcher avec les copains).



#### **SPECIFICITES DU MICRO-MAGIC :**

- Le touché d'une marque n'est pas sanctionné à condition qu'elle soit passée correctement (suffisamment pénalisant pour un si petit bateau)
- Possibilité d'informer un concurrent qu'il n'effectue pas le parcours correct aussi bien par le juge que par un autre concurrent (marque manquée par exemple).
- Un organisateur de régates peut se réserver le droit de modifier ou adapter certaines spécificités (Priorité du montant au descendant par exemple).



**Club de Modélisme Naval de Cergy HIPPOCAMPE – Ch BEUN – Nov-2010**  
avec la participation des membres de l'AMMF (Association Micro-Magic France)

