

Bienvenue à la soirée Comité de course



Comité de course
C'est aussi ça quelquefois



Jean-Bernard Luther

NJ / NRO

Samir Saydjari

NRO / NJ

1. Le départ
2. Pose de la ligne de départ
3. Changement de parcours
4. Réduire
5. L'arrivée

La régates est jeu

Pour jouer, quel que soit le jeu, il est impératif de connaître les règles, soit les droits et les obligations de chacun.

Par exemple, pour jouer aux échecs, chaque concurrent doit savoir bouger les pièces, sans cela le jeu n'est pas possible.



De même, pour régater, chaque concurrent doit savoir se déplacer selon les « règles de course à la voile », sans cela le jeu n'est pas possible.

Ce sont les mêmes règles pour l'organisation :
Comité de course - Jury - Jaugeur



Règles 2021 – 2024

Les règles changent tous les 4 ans et il est primordial d'être en possession de la dernière version car les numéros des règles peuvent être également modifiés.



DÉFINITIONS

Dans les règles, *un terme écrit en italique* ou **en italique gras** est défini dans le chapitre DEFINITIONS. Certains autres termes sont donnés dans le chapitre introduction sous Terminologie.

Accompagnateur Toute personne qui

- (a) apporte ou peut apporter une aide physique ou de conseil à un concurrent, comprenant tout entraîneur, formateur, manager, personnel de l'équipe, médecin, personnel paramédical, ou toute autre personne travaillant avec un concurrent, le traitant ou l'assistant pendant la compétition ou le préparant à la compétition, ou
- (b) est le parent ou tuteur légal d'un concurrent.

Annulation Une course qu'un comité de course ou un jury *annule* est sans valeur mais peut être recourue.

Au vent Voir *Sous le vent et au vent*.

Bord, tribord ou bâbord Un bateau est sur le *bord, tribord* ou *bâbord*, correspondant à son côté *au vent*.

Conflit d'intérêts Une personne a un *conflit d'intérêts* si elle

- (a) est susceptible de profiter ou de pâtir en conséquence d'une décision à laquelle elle prend part
- (b) peut raisonnablement paraître avoir un intérêt personnel ou financier qui pourrait affecter sa capacité à être impartiale, ou
- (c) a un intérêt personnel étroit dans une décision.

Introduction

Terminologie

Un terme utilisé dans le sens indiqué dans les Définitions est imprimé en italique ou, dans les préambules, en italique gras (par exemple, *en course* et ***en course***).

Chaque terme du tableau ci-dessous est utilisé dans *Les Règles de Course à la Voile* avec la signification indiquée.

<i>Terme</i>	<i>Signification</i>
Bateau	Un bateau à voile et l'équipage à bord.
Concurrent	Une personne qui participe ou qui a l'intention de participer à l'épreuve.
Autorité nationale	Une autorité nationale membre de World Sailing.
Comité de course	Le comité de course désigné selon la règle 89.2(c) et toute autre personne ou comité assurant une fonction du comité de course.
Règle de course	Une règle dans <i>Les Règles de Course à la Voile</i> .
Comité technique	Le comité technique désigné selon la règle 89.2(c) et toute autre personne ou comité assurant une fonction du comité technique.
Navire	Tout navire ou embarcation.

Règles

28 EFFECTUER LA COURSE

- 28.1** Un bateau doit *prendre le départ*, *effectuer le parcours* et puis **finir**. Ce faisant, il peut laisser d'un côté ou de l'autre une *marque* qui ne commence pas, ne délimite pas ou ne termine pas le bord sur lequel il navigue. Après avoir *fini*, il n'a pas besoin de franchir complètement la ligne d'arrivée.
- 28.2** Un bateau peut corriger toute erreur commise en *effectuant le parcours*, tant qu'il n'a pas coupé la ligne d'arrivée pour *finir*.

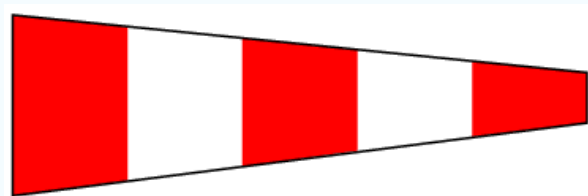
Un mot en **italique** dans une règle renvoie à une définition.

Un trait sur le côté d'une règle ou d'une définition, signifie que celle-ci à été en partie ou complètement modifiée.

SIGNAUX DE COURSE

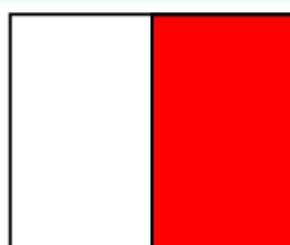
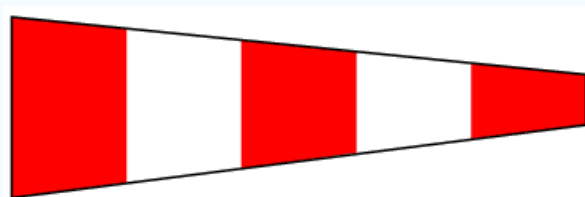
Les significations des signaux visuels et sonores sont données ci-dessous. Une flèche pointant vers le haut ou le bas (↑ ↓) signifie qu'un signal visuel est envoyé ou affalé. Un point (•) signifie un signal sonore ; cinq tirets courts (- - - - -) signifient des signaux sonores répétitifs ; un tiret long (—) signifie un signal sonore long. Quand un signal visuel est envoyé au-dessus d'un pavillon de classe, d'un pavillon de flotte, d'un pavillon d'épreuve ou d'un pavillon de zone de course, le signal s'applique seulement à cette classe, flotte, épreuve ou zone de course.

Signaux de retard



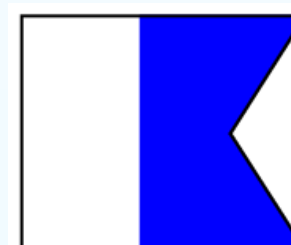
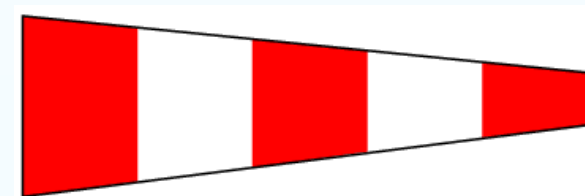
↑ • • ↓ •
Aperçu

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-là, 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.

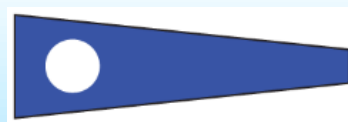
Aperçu

Retard
heures
l'heure
de départ

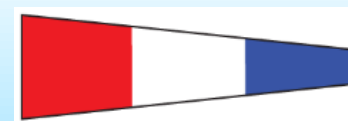


Flamme numérique 1 ↑ • • ↓ •

9



Flamme numérique 2 ↑ • • ↓ •



Flamme numérique 3 ↑ • • ↓ •



Flamme numérique 4 ↑ • • ↓ •

Le Comité de Course communique avec les moyens suivants :

Signaux visuels : Pavillons

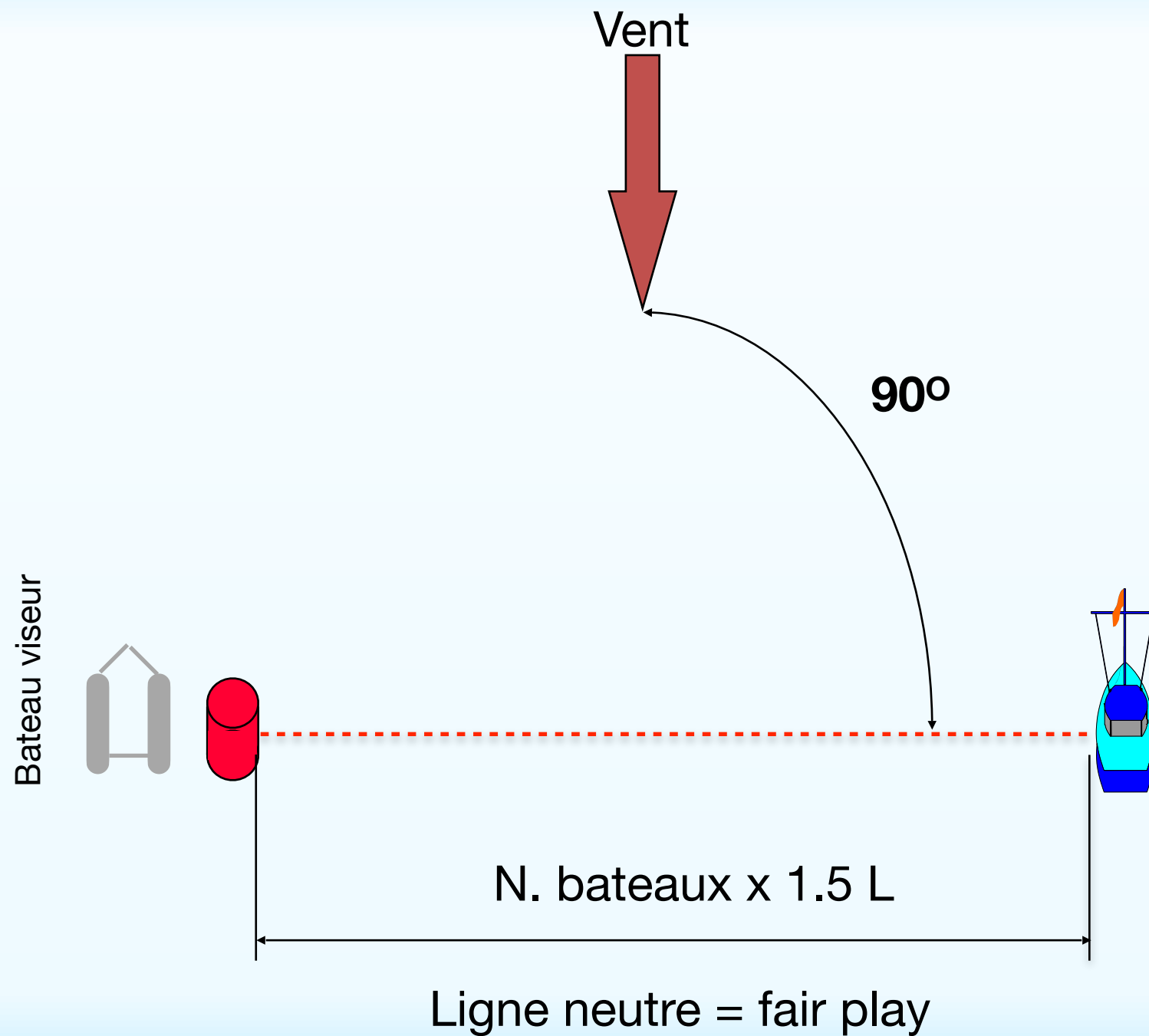


Signaux sonores : Klaxon / sifflet



Une utilisation correcte de ces signaux facilite le déroulement et la compréhension des actions du CC pour les concurrents.

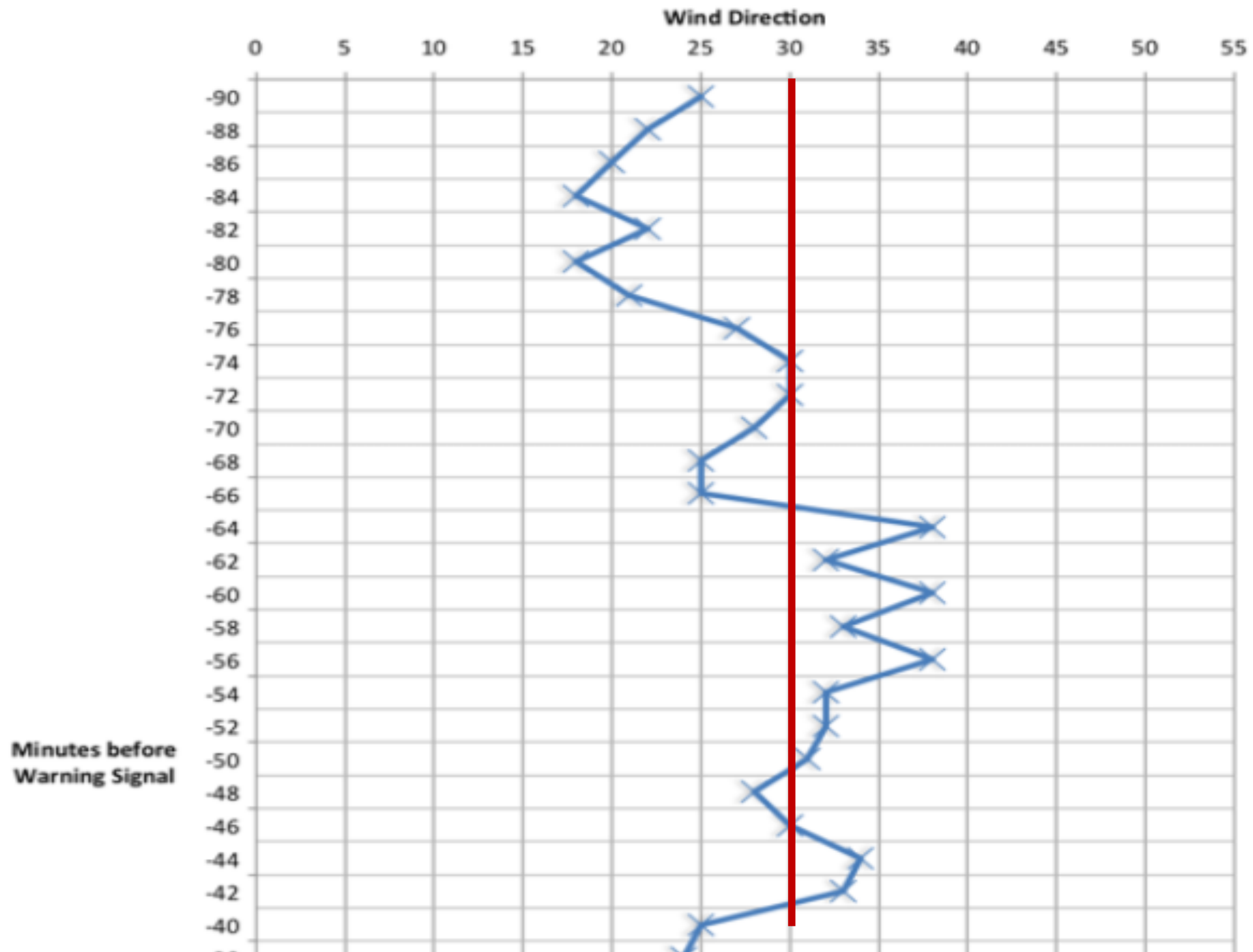
Comment poser une ligne de départ ?



Une ligne doit être posée avec le vent moyen pris dans les dernières 20 minutes avant le départ

Ligne de départ

Une ligne doit être posée avec le vent moyen pris dans les dernières 20 minutes avant le départ



Cap Vent Compas	Favorable Babord	Neutre	Favorable Tribord	Cap Vent Compas	Favorable Babord	Neutre	Favorable Tribord
0	275	270	265	180	95	90	85
5	280	275	270	185	100	95	90
10	285	280	275	190	105	100	95
15	290	285	280	195	110	105	100
20	295	290	285	200	115	110	105
25	300	295	290	205	120	115	110
30	305	300	295	210	125	120	115
35	310	305	300	215	130	125	120
40	315	310	305	220	135	130	125
45	320	315	310	225	140	135	130
50	325	320	315	230	145	140	135
55	330	325	320	235	150	145	140
60	335	330	325	240	155	150	145
65	340	335	330	245	160	155	150
70	345	340	335	250	165	160	155
75	350	345	340	255	170	165	160
80	355	350	345	260	175	170	165
85	360	355	350	265	180	175	170
90	5	360	355	270	185	180	175
95	10	5	360	275	190	185	180
100	15	10	5	280	195	190	185
105	20	15	10	285	200	195	190
110	25	20	15	290	205	200	195
115	30	25	20	295	210	205	200
120	35	30	25	300	215	210	205
125	40	35	30	305	220	215	210
130	45	40	35	310	225	220	215
135	50	45	40	315	230	225	220
140	55	50	45	320	235	230	225
145	60	55	50	325	240	235	230
150	65	60	55	330	245	240	235
155	70	65	60	335	250	245	240
160	75	70	65	340	255	250	245
165	80	75	70	345	260	255	250
170	85	80	75	350	265	260	255
175	90	85	80	355	270	265	260
180	95	90	85	360	275	270	265

Vent moyen 30° →

Angle ligne neutre 300°
30° + 270°

Longueur bateau : 10.00m

N. de bateaux : 30 bateaux

Longueur ligne : 450.00m

$$L = 10.00\text{m} + 1/2 L = 5.00\text{m} = 15.00\text{m}$$

$$\text{N. bateaux} = 30 \times 15.00\text{m} = 450.00\text{m}$$

Longueur bateau / ILCA: 4.24m

N. de bateaux : 100 bateaux

Longueur ligne : 630.00m !!

$$L = 4.24\text{m} + 2.12\text{m}(1/2L) = 6.36\text{m} = 6.30\text{m}$$

$$\text{N. bateaux} = 100 \times 6.30\text{m} = 630.00\text{m}$$

Avantage de la ligne

Longueur	Angle	5°
Ligne de 100m		9.00m
Ligne de 200m		18.00m
Ligne de 500m		45.00m

Dans l'exemple ci-dessus, on voit qu'un bateau de 10.0m qui part normalement du côté désavantagé de la ligne à déjà perdu 4 longueurs, 10 longueurs s'il s'agit d'un ILCA !

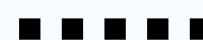
Définitions selon RCV:



Signal sonore



Long signal sonore



Signaux sonores répétés
(au minimum 5 sons)

<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, U ou noir	Un	Signal préparatoire
1	Pavillon préparatoire affalé	Un long	Une minute
0	Pavillon de classe affalé	Un	Signal de départ

* ou comme indiqué dans les instructions de course

Quand est utilisé un long signal sonore ?

Dernière minute (règle 26)

26 DONNER LE DÉPART DES COURSES

Les départs des courses doivent être donnés en utilisant les signaux suivants. Les temps doivent être comptés à partir des signaux visuels ; l'absence d'un signal sonore ne doit pas être prise en considération.

<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, U ou noir	Un	Signal préparatoire
1	Pavillon préparatoire affalé	Un long	Une minute
0	Pavillon de classe affalé	Un	Signal de départ

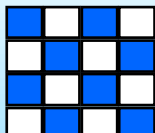

* ou comme indiqué dans les instructions de course

Que signifie : l'absence d'un signal sonore ne doit pas être pris en considération.

Que signifie : un signal sonore fait avant ou après le temps imparti.

C'est une erreur du Comité de Course et toute erreur doit être corrigée.

Dans ce cas le CC envoie le pavillon AP   avant le départ

Dans ce cas le CC envoie le pavillon N   après le départ

Est-ce que la marque N°1 doit être posée pour un départ?

Non

Il n'y a pas de règle qui stipule que la marque N°1 doit déjà être posée au signal de départ.

Est-ce-que cette affirmation s'applique à tous les types de départs ?

NON

Les règles 30.2 (Z), 30.3 (U) et 30.4 (noir) mentionnent que si un pavillon a été envoyé, aucune partie de la coque, de l'équipage ou de l'équipement d'un bateau ne doit se trouver dans le triangle défini par les extrémités de la ligne de départ et la 1^{ère} marque....

Quand doit être posé la marque de départ ?

Règle 27.2

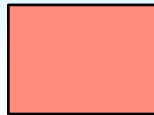
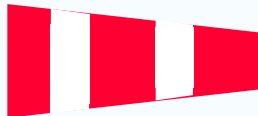
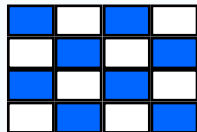
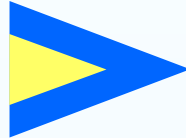

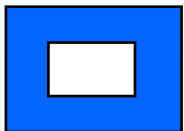
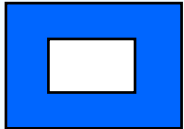
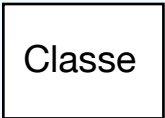

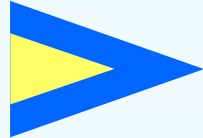


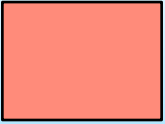
Au plus tard au signal préparatoire (- 4 minutes, si application de la règle 26),

le comité de course peut déplacer une marque de départ

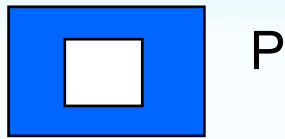
- Bouée
- Bateau comité.

Signal d'avertissement au plus tôt dans 5 min	- 10	↑	Ne fait pas partie de la règle 26, Annexe L, 6.4
Avertissement	- 5	↑	↑
Préparatoire	- 4	↑	
Minute	- 1	↓	
Départ	0	↓	↑ ↑
	+ 4	↓	Ou quand tous les départs prématurés ont repassé la ligne correctement ↓
	+ 5 / + 6	↓	Ou comme mentionné dans les IC

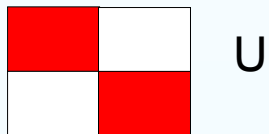
Après une annulation, un rappel général ou un retardé

			
		AP	ou
			ou
		N	ou
			ou
		1 ^{er} substitut	
			
Avertissement	- 5	↑	↑
		Classe	
Préparatoire	- 4	↑	
		P	
			
Minute	- 1	↓	
		P	
			
Départ	0	↓	↑
		Classe	X
			
			1 ^{er} substitut
			
	+ 4	↓	↓
			
			Ou quand tous les départs prématurés ont repassé la ligne correctement
	+ 5 / + 6	↓	
			Ou comme mentionné dans les IC

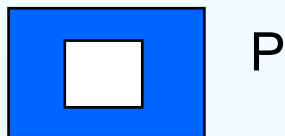
Quel pavillon utiliser pour le 1^{er} départ ?



Quel pavillon utiliser si la flotte est indisciplinée après un ou plusieurs rappels généraux ?



Quel pavillon utiliser après un départ sous pavillon U ou noir ?



Il n'est pas d'usage d'utiliser le pavillon « I » lors de premier départ.
Le pavillon « I » est un système de pénalité et on ne pénalise pas si il n'y a pas faute.



Utilisation:

- ☞ Le CC ne devrait utiliser cette solution par exemple si la flotte est indisciplinée, par manque de temps.

Après un rappel général ou une annulation :

- ☞ Tableau avec numéro de voile des concurrents pénalisés, **BFD**, doit être affiché sur le bateau Comité au minimum **pendant 3 minutes**.

Ces bateaux ne peuvent pas participer à la course suivante, si elle porte le même N°.
(Faire une photo du tableau comme preuve)

BFD indiqués à la première marque au vent :

- ☞ Cette procédure n'est plus utilisée, **mais si elle obligatoire par les règles de classe**, elle doit être mentionnée dans les IC.

6 SCHEDULE OF RACE

6.1 The Schedule of Racing is shown in the table below.

Date	1 st Warning Signal at	Races
July 23th	10 :30 C.E.T	Tune up Races
July 24th	10 :30 C.E.T	Tune up Races
July 25th	10 :30 C.E.T	Race 1 and 2
July 26th	10 :30 C.E.T	Race 3 and 4
July 27th	10 :30 C.E.T	Race 5 and 6
July 28th	10 :30 C.E.T	Reserve Day
July 29th	10 :30 C.E.T	Race 7 and 8
July 30th	10 :30 C.E.T	Race 9 and 10

Exemple : le 26 juillet le départ de la course 4 se fait sous drapeau noir, à 17h00 le CC envoie le pavillon « N » sur « A » tous les concurrents rentrent au port, plus de course ce jour. Les bateaux suivants sont notés BFD :
 NOR 78
 GER 45

Le 27 juillet les deux bateaux pourront courir puisqu'ils ne participent pas à la course N° 4 mais à la course N° 5.

La course N°4 pourra se courir le 30 juillet si les conditions le permettent.

Sinon, c'est bonus :-) pour les deux BFD

Procès-verbal de départ

Date :		Série :	Course N°
<u>Heure de départ</u>	<u>Cap à la marque N°1</u>	<u>Longueur parcours</u>	<u>Parcours</u>
Parcours raccourci, changement de parcours, annulé :			

Position des marques

Start :	Viseur :	Marque N°1 :			
Arrivée :		Marque N° 3 :			
Observation du vent					
Heure	Direction	Vitesse nds	Heure	Direction	Vitesse nds
DNS (pas parti)					
OCS (départ prématuré)					
Rappel général, rappel individuel, infractions					
Observations particulières :					

Procédure de départ

12h45		-10 min.	↑	Pavillon orange	
		- 6 min.	↓	Aperçu	↓ ↓
Avertissement		- 5 min.	↑	Pavillon de classe	
Préparatoire		- 4 min.	↑	Pavillon P ou	↑ ou ↑
Dernière minute		- 1 min.	↓	Pavillon P ou	↓ ou ↓
Départ		0	↓	Pavillon de classe	
Rappels			↑		↑

Signaux de course

Le pavillon **orange** définit le mât de contrôle et par conséquent la ligne de départ

Le montage du pavillon, avec signal sonore, au minimum 5 minutes avant la procédure de départ permet aux concurrents de se préparer.



Pavillon "Orange": informe les concurrents que le départ d'une ou plusieurs courses va être donné. Le pavillon „Orange“ sera hissé sur le mât de contrôle de la ligne de départ, avec un long signal sonore pas moins de 5 minutes avant le signal d'avertissement.

Si un bateau viseur avec mât de contrôle se trouve coté bâbord de la ligne, un pavillon orange sera hissé dans le même temps sur ce mât.



Le pavillon sera hissé

- Avant un départ
- Après une longue période retardée

Le pavillon reste à poste

- Entre les départs de plusieurs classes
- Lors d'un rappel général
- Lors d'une courte période retardée

Le pavillon est affalé

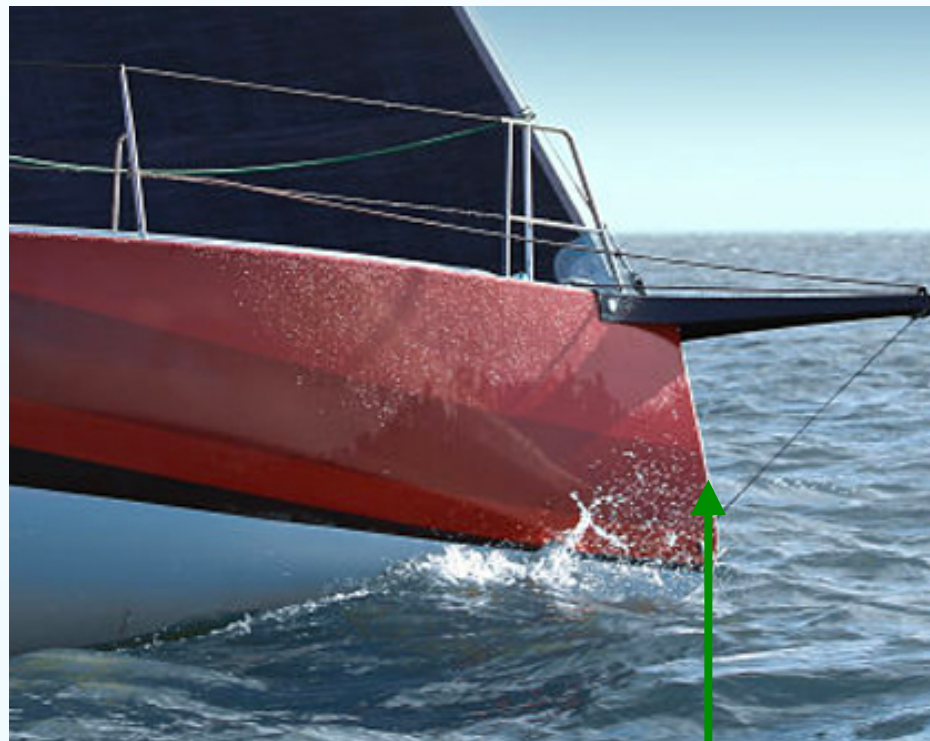
- 4 minutes après le signal de départ (sans signal sonore) ou après le temps réglementaire pour prendre le départ
- Lors d'une longue période retardée

Un bateau qui ne prend pas le départ dans les 4 minutes après son signal de départ sera classé « DNS » sans instruction. Ceci modifie les RCV A4 et A5.



Définition – Prendre le départ


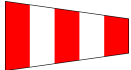












Un bateau *prend le départ* quand, sa **coque** ayant été entièrement



← Ancienne règle :
une partie quelconque de sa
coque, équipage ou équipement

↑ Nouvelle règle 2021
Coque

Viseur / check list

	Pavillons	Reçu	Rendu
	Pavillon du Club		
	Pavillon AP		
	Pavillon X		
	1er Substitut		
	Pavillon N		
	Pavillon A		
	Pavillon H		
	Pavillon S		
	Pavillon M		
	Pavillon C		
	Pavillon rouge (changement parcours bâbord)		
	Pavillon vert (changement parcours tribord)		
	Pavillon + et -		
	Pavillon Race Comite		
	Documents de régata		
	Instruction de course		
	liste des participants		
	liste pointage		
	Plan de parcours		
	Liste tél. mobile		
	Radio		
	GPS		
	Klaxon		
	Bouées de marquage		
	Contre-poids		
	Ancres		
	Courses pour ancrage bouées		
	Perche pour fixer les pavillons		

Check list bateau bouée

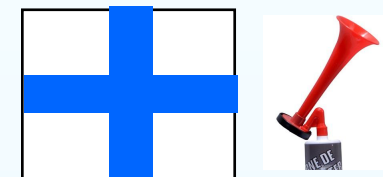
	Essence
	Bidon du réserve
	Liste N° portables
	Radio (communication)
	GPS
	Jumelles
	Compas
	Corne (klaxon) de brume
	Carte du lac, plan de parcours
	Bouées
	Poids pour le mouillage / Cordage en suffisance
	Pavillon Y
	Pavillon C
	Pavillon S
	Pavillon M
	Pavillon N
	Pavillon 1er Substitut (rappel général)
	Pavillon changement de parcours vert
	Pavillon changement de parcours rouge
	Pavillon bleu arrivée
	Pavillon bleu arrivée pour bouée
	Panneau d'affichage, craie
	Dictaphone
	Crayons
	Classeur pour formulaires
	Liste des participants

Communications viseur : Succinctes sans commentaires superflus.

Termes utilisés :

- Bon départ

- 4 bateaux / pavillon X
Il n'est pas nécessaire de communiquer les numéros tout de suite



Un rappel individuel doit être envoyé dans les 5 secondes après le signal de départ.

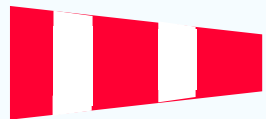
- Trop / 1^{er} substitut - rappel général



Question :

Le pavillon « P » monte correctement dans le temps, le signal sonore est donné 15 secondes trop tard : quel sera le comportement du CC ?

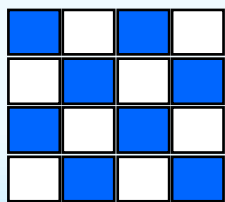
Dans ce cas, il s'agit d'une erreur et toute erreur doit être corrigée. Retardé, avant le départ.



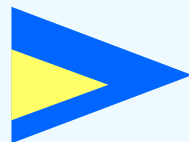
AP ●●

Le pavillon de classe descend 15 sec. trop tard, quel sera le comportement du CC.

Annulé, il s'agit d'une erreur du CC et non une erreur des concurrents, donc on hisse « N » et évent. le 1^{er} substitut.



N●●●



1er substitut ●●

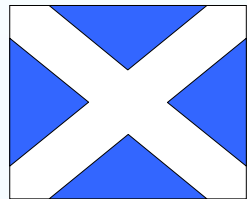
Tâches:

- Équipé avec du matériel de mouillage pour marques de parcours en suffisance et bon état.
- Pose les bouées selon indication du président CC.
- Pose les bouées lors d'un changement de parcours.
- Corrige ou remplace des marques qui se déplacent.
- Pavillons et corne de brume préparés.
- Contrôle des passages aux bouées
- Liaison radio avec bateau Start.
- Releve les arrivées si parcours raccourci.

Matériel du bateau pose-bouée:

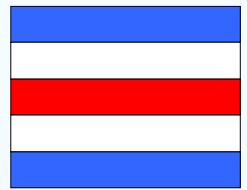
Pavillons :

M



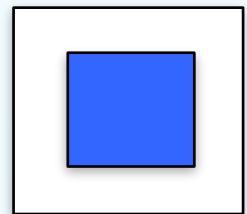
Marque

C



Changement de parcours

S



Raccourcir

L



signifie selon les RCV:

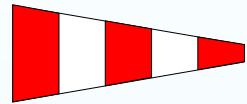
Venir à portée de voix ou suivre le bateau start

Utilisation:

- Quand le bateau Start sort du port
- Quand le bateau Start change de position
- Quand des instructions orales vont être données
(Attention: pas d'instructions de course, R 90.2.c)

Le pavillon «L» est affalé sans signal sonore

AP



signifie:

Les courses qui ne sont pas parties sont retardées, l'avertissement sera donné 1 minute après l'affalé.

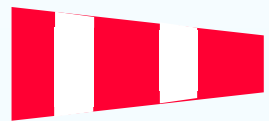
- Utilisation:
- Course retardée pour une raison quelconque.
 - Après une course jusqu'à la suivante.



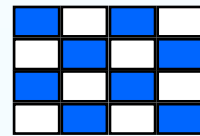
©Breschi-photo-video.com

Soutien des pavillons avec des signaux sonores

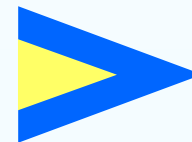
➤ Signaux sonores obligatoires



AP ●●



N ●●●

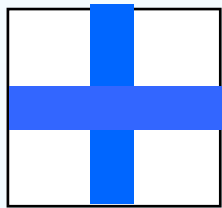


1er substitut ●●

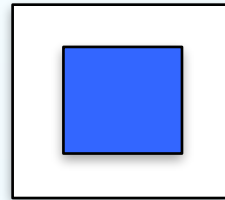
Soutien des pavillons avec des signaux sonores

2. ➤ Signaux sonores obligatoires

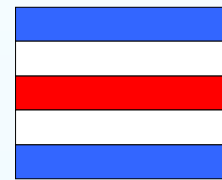
- ☑ Cases 31, 71 (X)
- ☑ Texte des règles



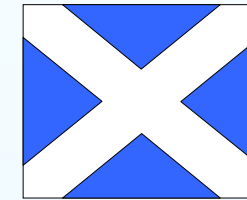
X



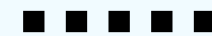
S



C



M



L'absence d'un signal sonore peut être considérée comme faute selon la règle 62.1.(a) et peut aboutir à une demande de réparation positive.

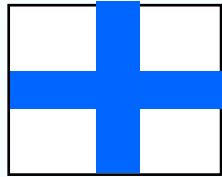
Principe: un bateau est parti quand :

- une partie quelconque de sa coque coupe la ligne de départ en direction de la première bouée.
- qu'avant le signal il ait été du côté pré départ.
- qu'il ait satisfait à la règle 30.1.

Si ces conditions ne sont pas remplies, le bateau est considéré comme pas parti et est classé OCS sans instruction.

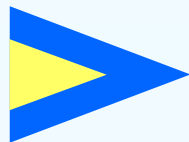
Rappel individuel sans pénalité: - R 29.1

- Pavillon : X, avec 1 signal sonore distinct (obligatoire).



Rappel général - R 29.2:

- Pavillon : „1^{er} substitut“ et 2 signaux sonores distincts (obligatoire)
- Nouveau départ: selon R 29.2 ou comme décrit dans les IC.



R 30.3: Règle du pavillon « U »

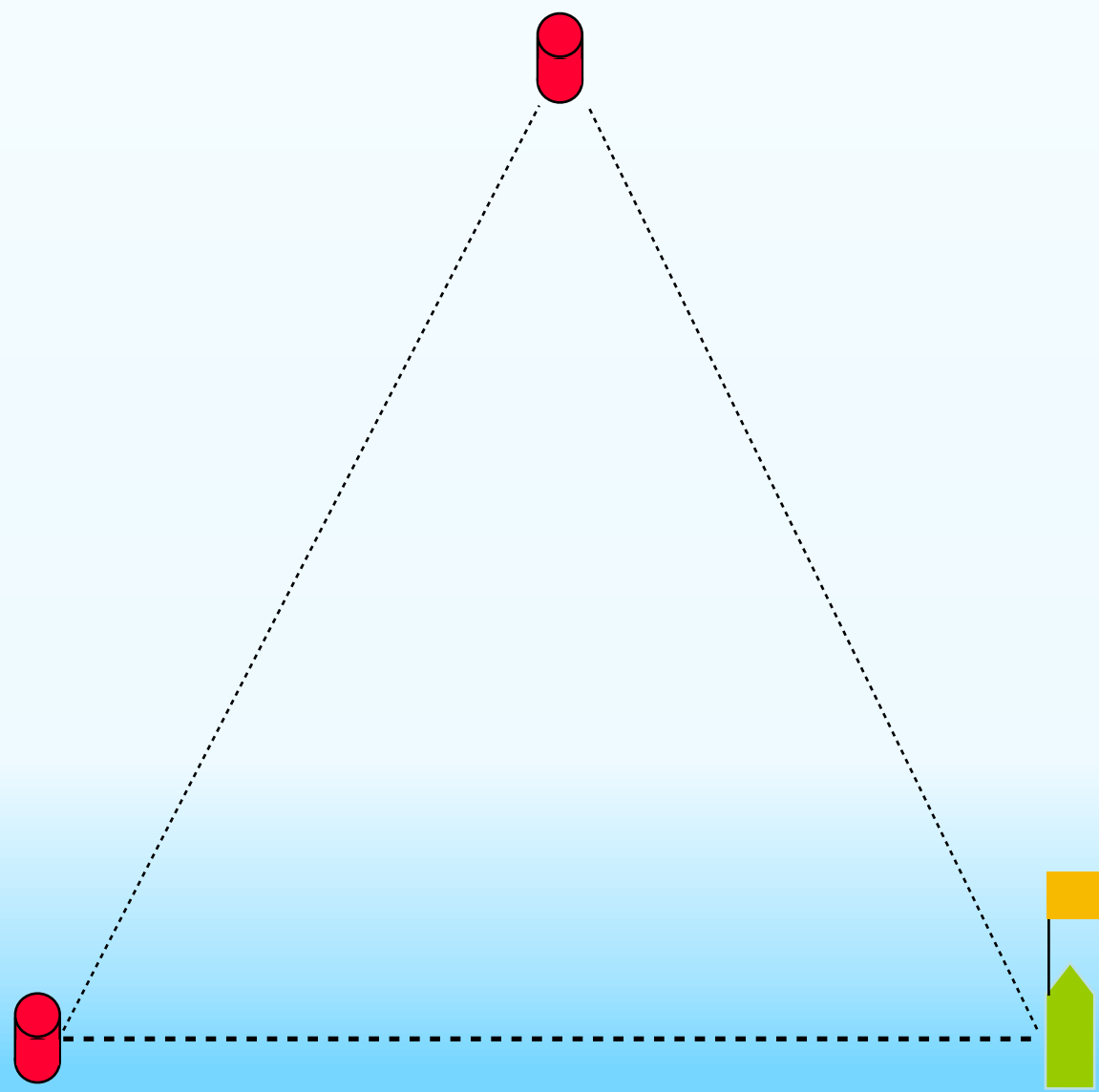


Tout bateau identifié dans cette zone sera pénalisé sans instruction.

Cette règle interdit aux bateaux de réparer. S'il est identifié dans cette zone, et que la course est validée, il sera classé UFD sans instruction (c'est-à-dire qu'il recevra le même nombre de points qu'un BFD, DSQ...).

Le comité ne devra donc pas envoyer de rappel individuel.

Par contre, si un rappel général est signalé, ou si la course est annulée, il ne sera pas pénalisé (ce qui différencie le pavillon « U » du « Noir ») et pourra courir.



➤ Pas de rappel individuel

✓ Rappel général

R 30.4: Règle du pavillon « Noir »



Si un pavillon noir a été envoyé, aucune partie de la coque d'un bateau ne doit se trouver dans le triangle formé par les extrémités de la ligne de départ et la première *marque* pendant la dernière minute précédant son signal de départ.

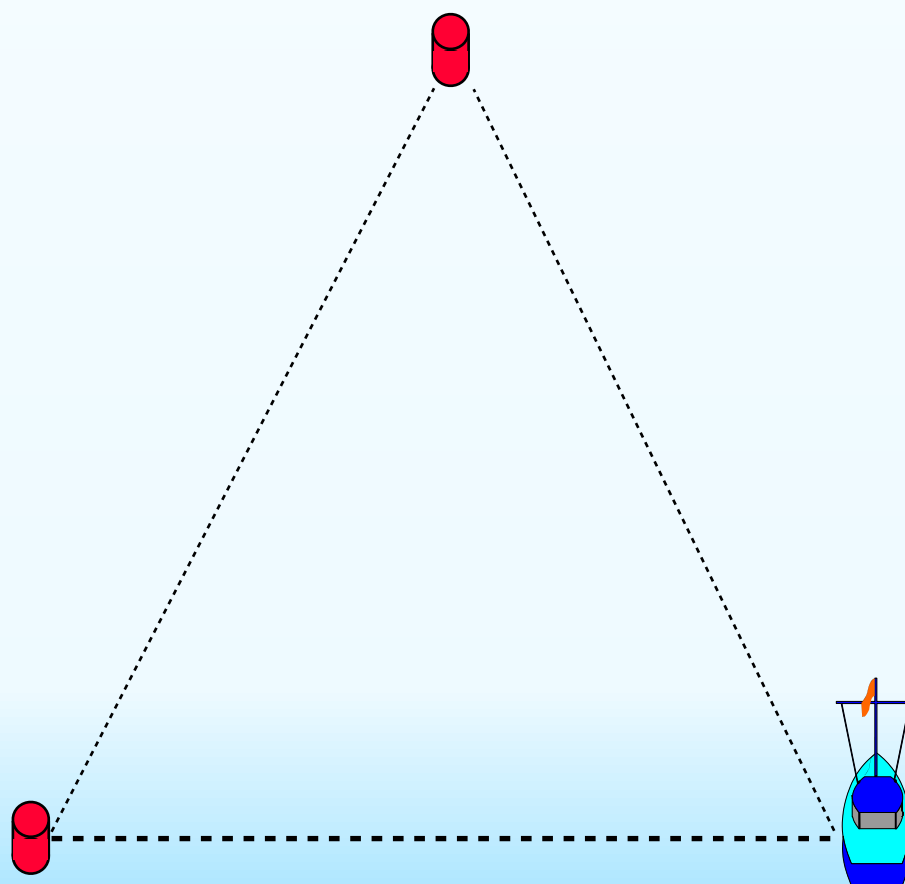
Si un bateau enfreint cette règle et est identifié, il doit être disqualifié sans instruction, même si le départ de la course est redonné ou si la course est recourue, mais pas si elle est *retardée* ou *annulée* avant le signal de départ.

Si un rappel général est signalé ou si la course est *annulée* après le signal de départ, le comité de course doit afficher son numéro de voile avant le prochain signal d'avertissement de cette course, et si le départ de la course est redonné ou si la course est recourue, il ne doit pas y participer.

S'il y participe, sa disqualification ne doit pas être retirée lors du calcul de son score dans la série, DNE.

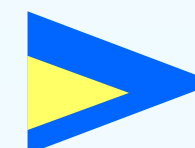
BFD
SUI 184
FRA 265
GBR 972

au minimum 3 min.



➤ Pas de rappel individuel

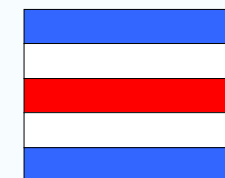
✓ Rappel général



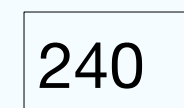
1er substitut ●●

Règle 33

- Possible à chaque marque
- Avant le passage du premier bateau
- Avec **pavillon „C“** sur la marque ou bateau comité
- Avec signal sonore répété : - - - - -

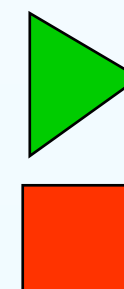


- Et avec indications : - cap compas ou



ATTENTION,
il faut être précis

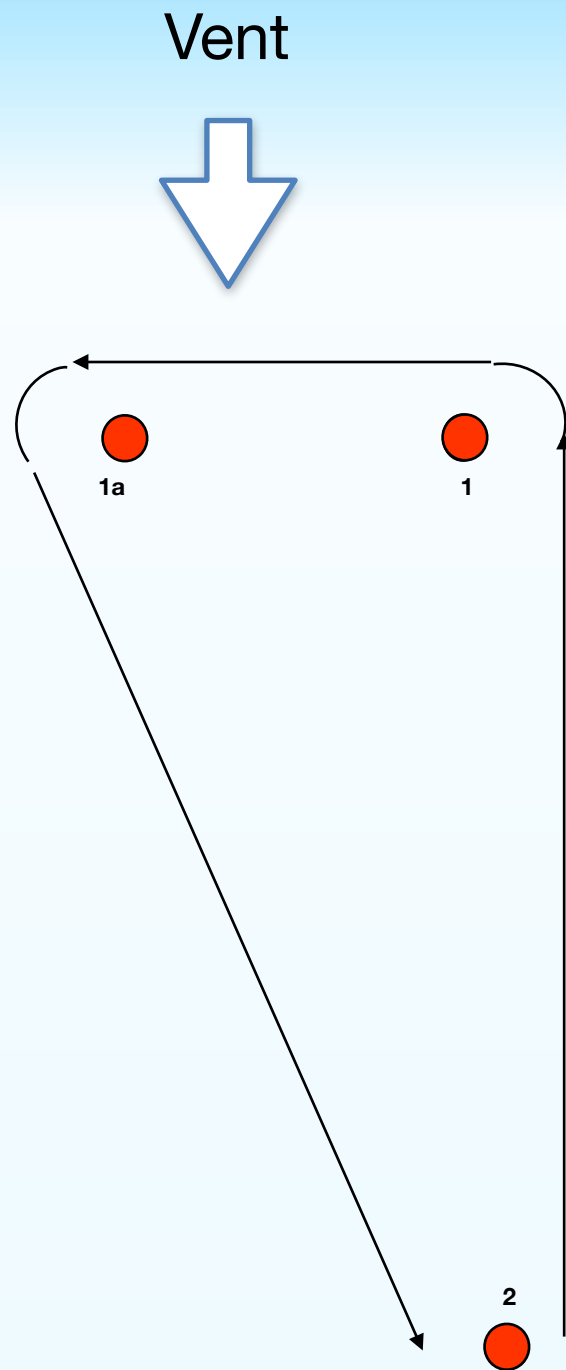
- pavillon - tribord vert
- bâbord rouge



- panneau - plus ou moins



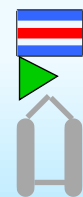
Le procédé choisi doit être mentionné dans les IC.



Nouvelle marque

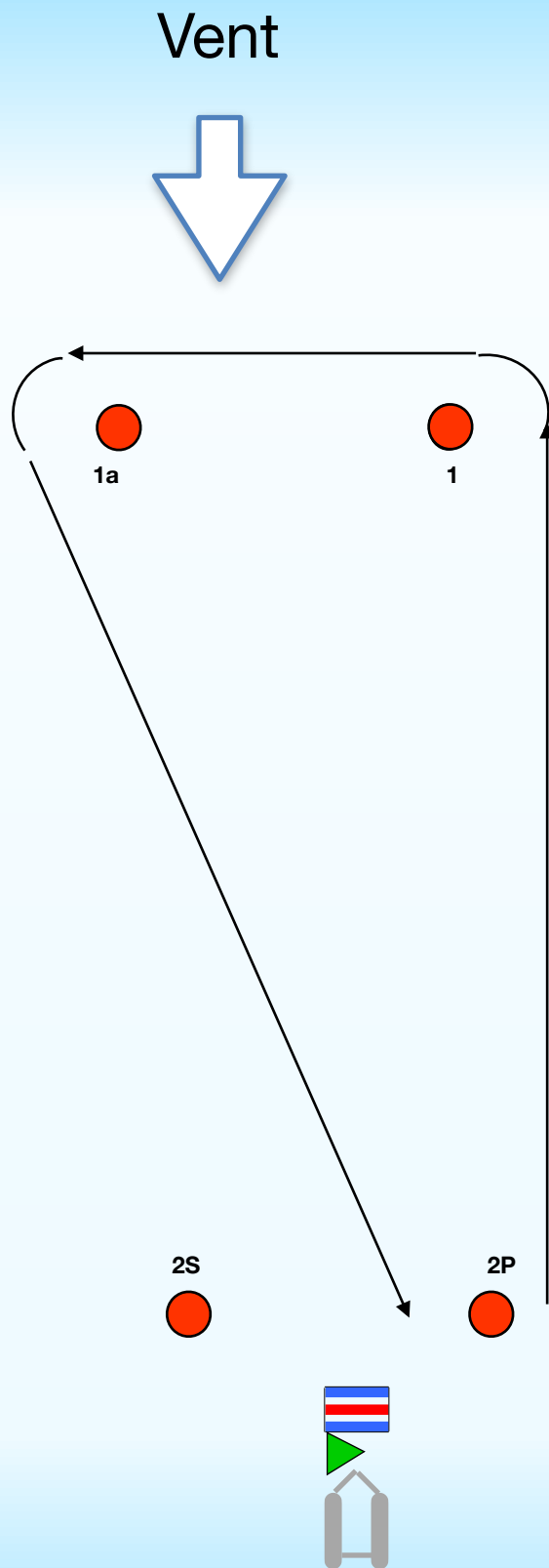


On dit que le vent a tourné à droite



Signaux sonores aux passages des bateaux





Nouvelle marque



On dit que le vent a tourné à droite

Signaux sonores aux passages des bateaux





Signal sonore
=
Sifflet



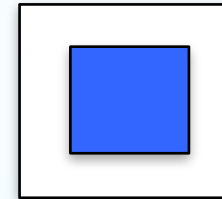
Raisons :

- Pour une bascule de moins 10° le parcours ne sera pas modifié.
- Pour une bascule de vent entre 10° et 15° , le parcours sera modifié pour autant que la bascule soit constante.
- Pour une bascule de plus de 45° le CC analysera la stabilité et l'influence sur la course et pourra décider de modifier le parcours ou d'annuler la course.
- Changement de la force du vent
Le parcours pourra être modifié en fonction des paramètres de force, rallonger ou raccourcir.

Règle 32 et signaux

- A une marque à contourner, à une porte ou à une ligne que doivent passer les bateaux après chaque tour.

- Avec pavillon „S“ sur le bateau arrivée

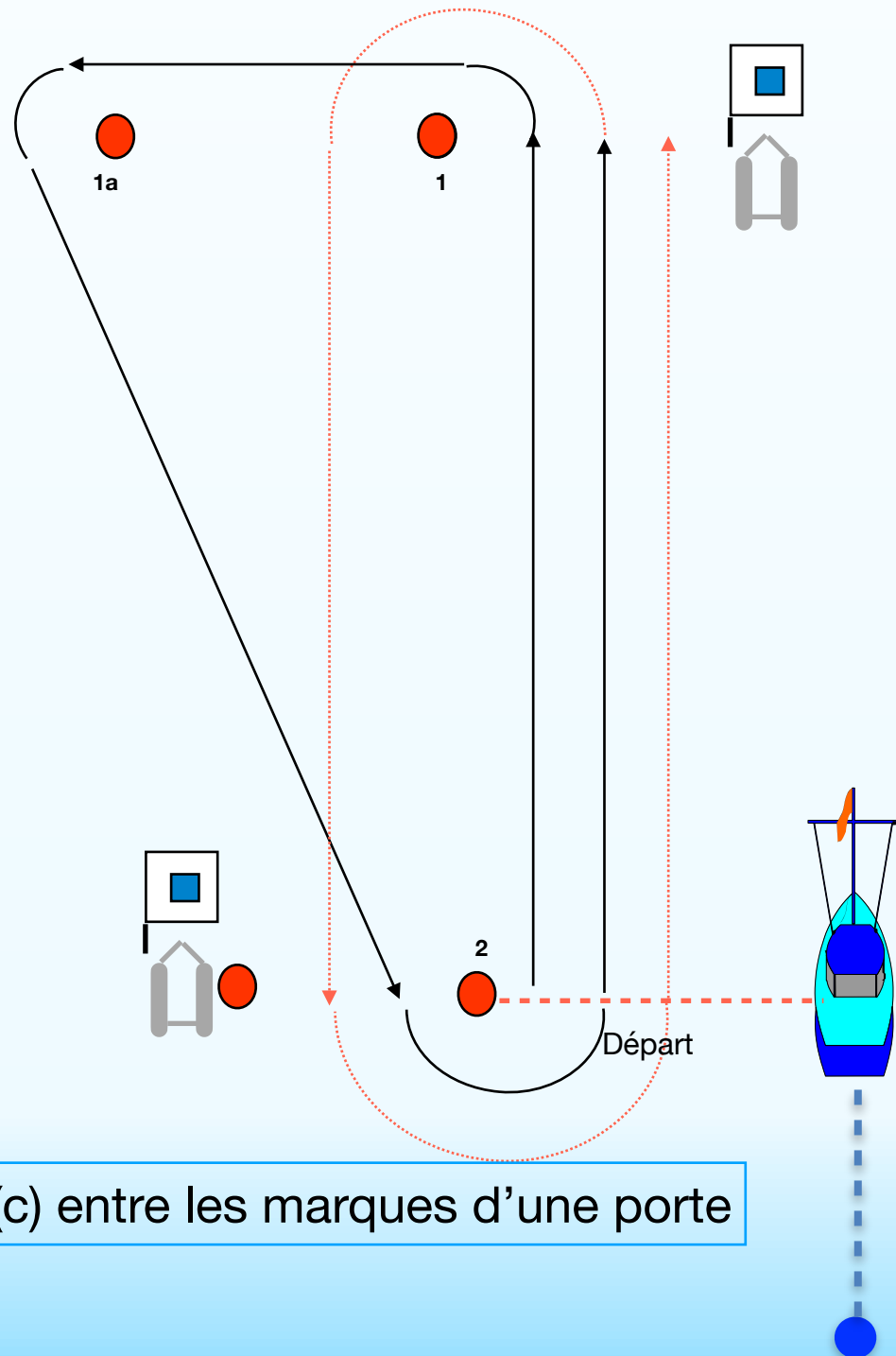


- Signaux sonores obligatoires:

- Arrivée:
- a) entre une marque et le mât d'un bateau Comité avec le pavillon „S“.
 - c) Entre les marques d'une porte.

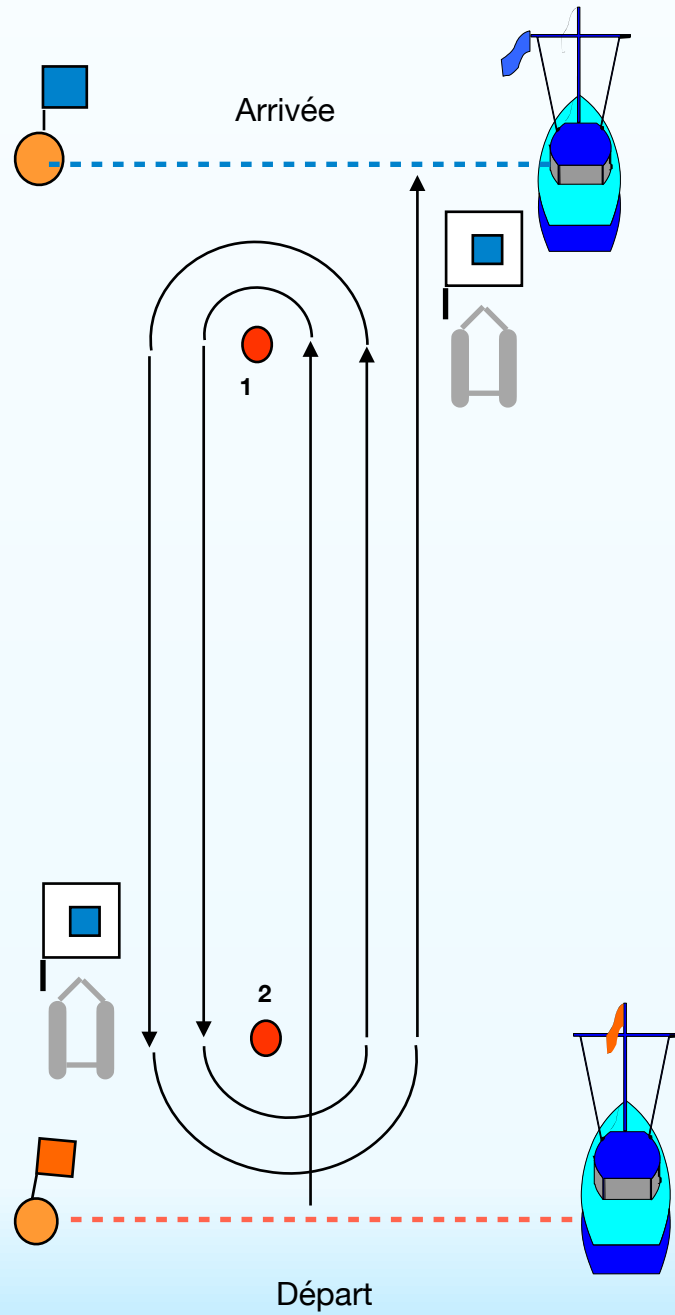
Pavillon „S“ et signaux sonores lors de l'approche du premier bateau, dans tous les cas avant le passage de la ligne d'arrivée.

(a) à une marque à contourner,
entre la marque et un mât arborant le pavillon S

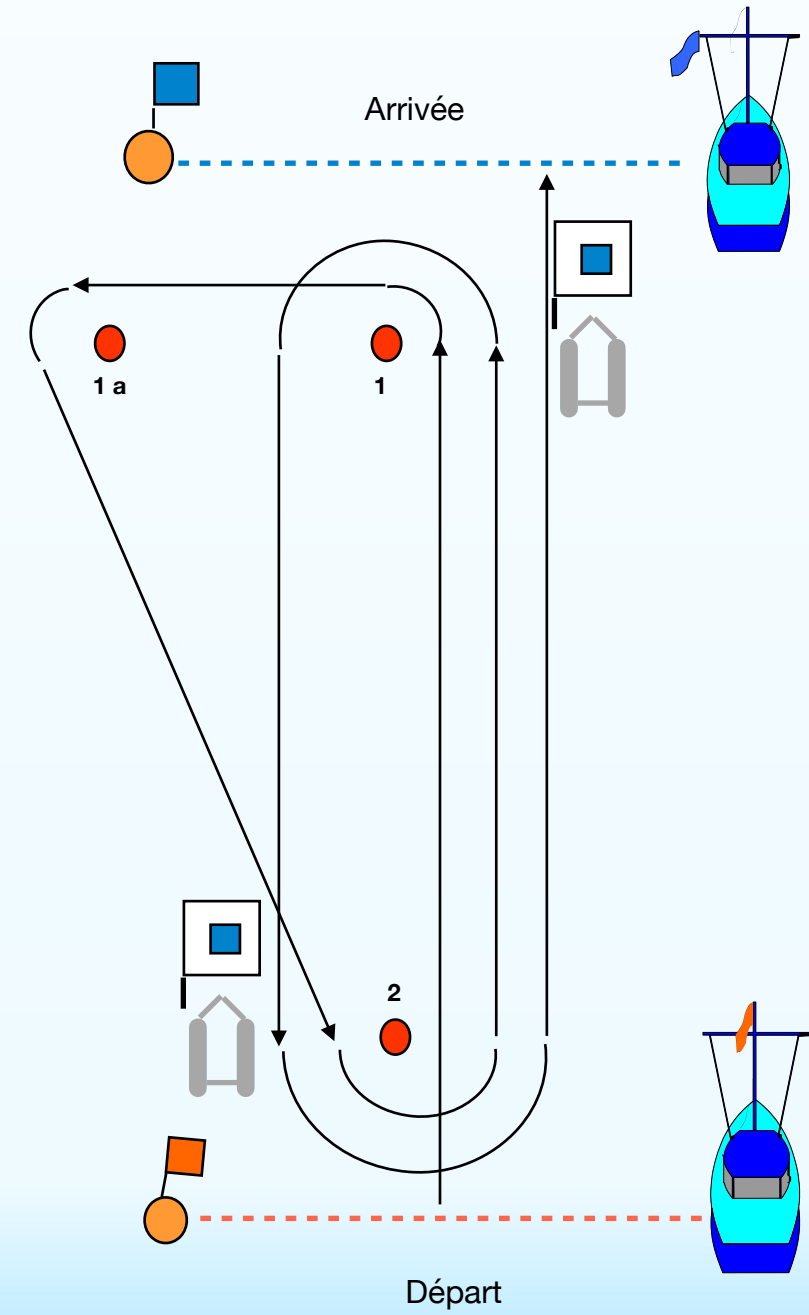


(c) entre les marques d'une porte

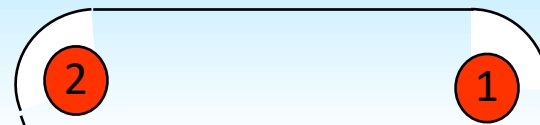
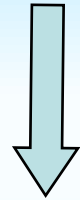
(a) à une *marque* à contourner,
entre la *marque* et un mât arborant le pavillon S



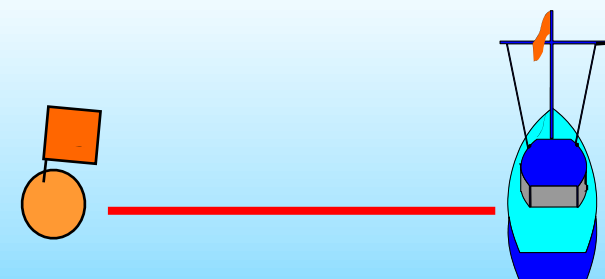
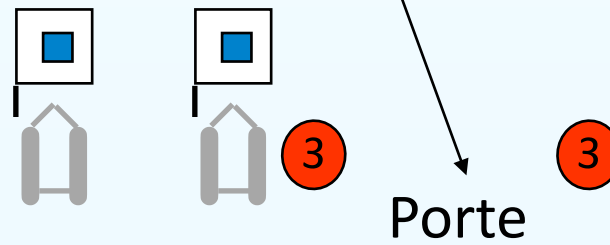
Que doit faire le CC ?
Réduire aux marques 1 et 2



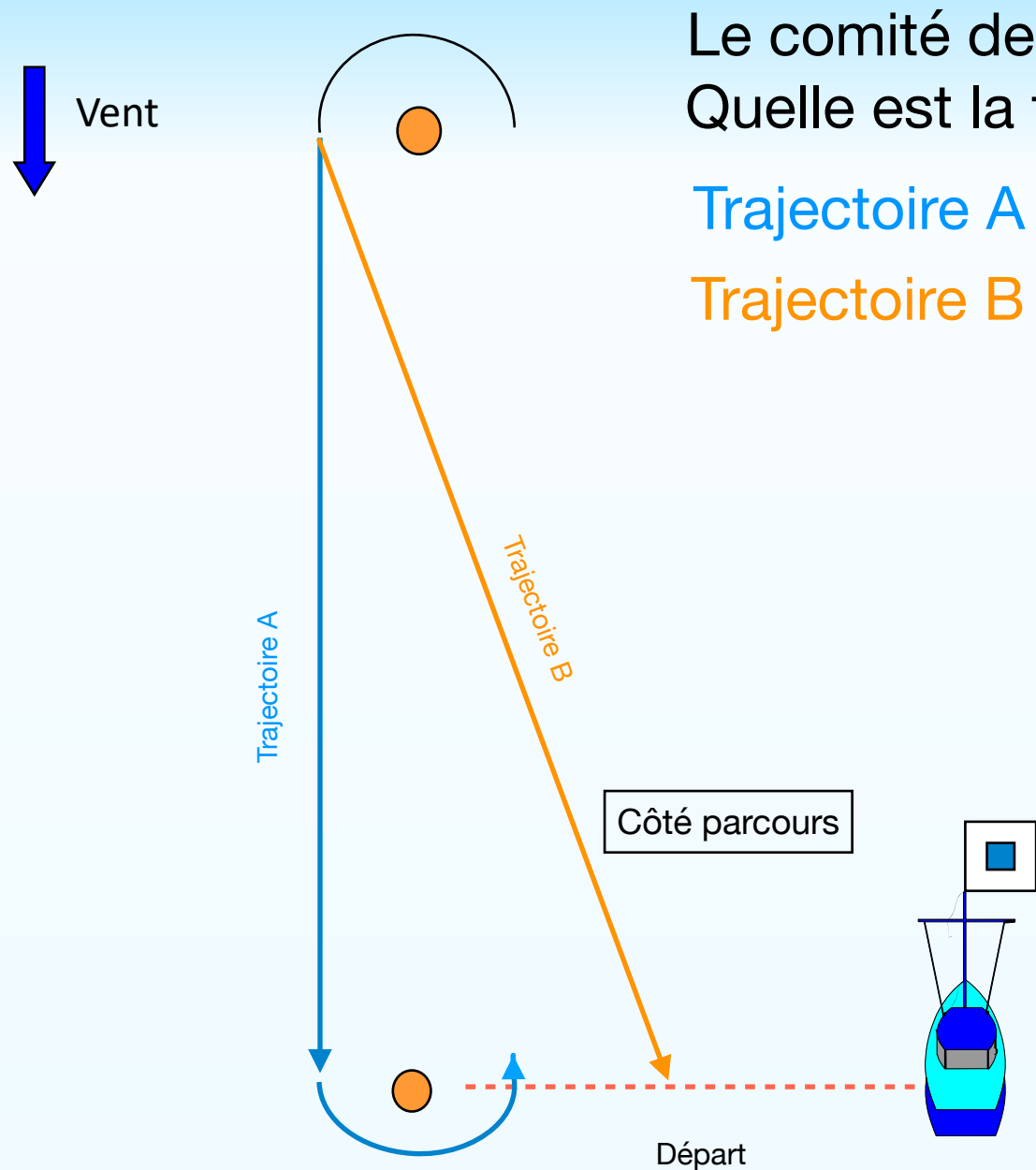
Vent



(c) à une porte, entre les *marques* de la porte.



Start



Le comité de course réduit le parcours de cette façon.
Quelle est la trajectoire correcte pour finir ?

Trajectoire A

Trajectoire B Trajectoire B correcte

Cas World Sailing N° 129

Finir

Un bateau *finir* quand après avoir *pris le départ*, une partie quelconque de sa coque, coupe la ligne d'arrivée depuis le **côté parcours**.

Règle 32

Signalisation:



Annulé, nouveau départ



Annulé, retour au port, signaux ultérieurs à terre



Annulé, retour au port, plus de courses aujourd'hui

Conditions selon règle 32:

Une course peut être annulée en raison de :

- erreur dans la procédure de départ.
- mauvaises conditions météo.
- pas assez de vent (évent. Temps limite).
- marque de parcours manquante et pas remplacée à temps.
- manque de sécurité ou course pas fair-play.
- afin de pouvoir courir une autre course.

Important

Le Comité de course peut répéter des procédures de départ d'une course

Il ne peut pas recommencer une arrivée

Définition : Finir

Un bateau finit quand avoir pris le départ, une partie de sa **coque** coupe la ligne d'arrivée depuis le côté parcours



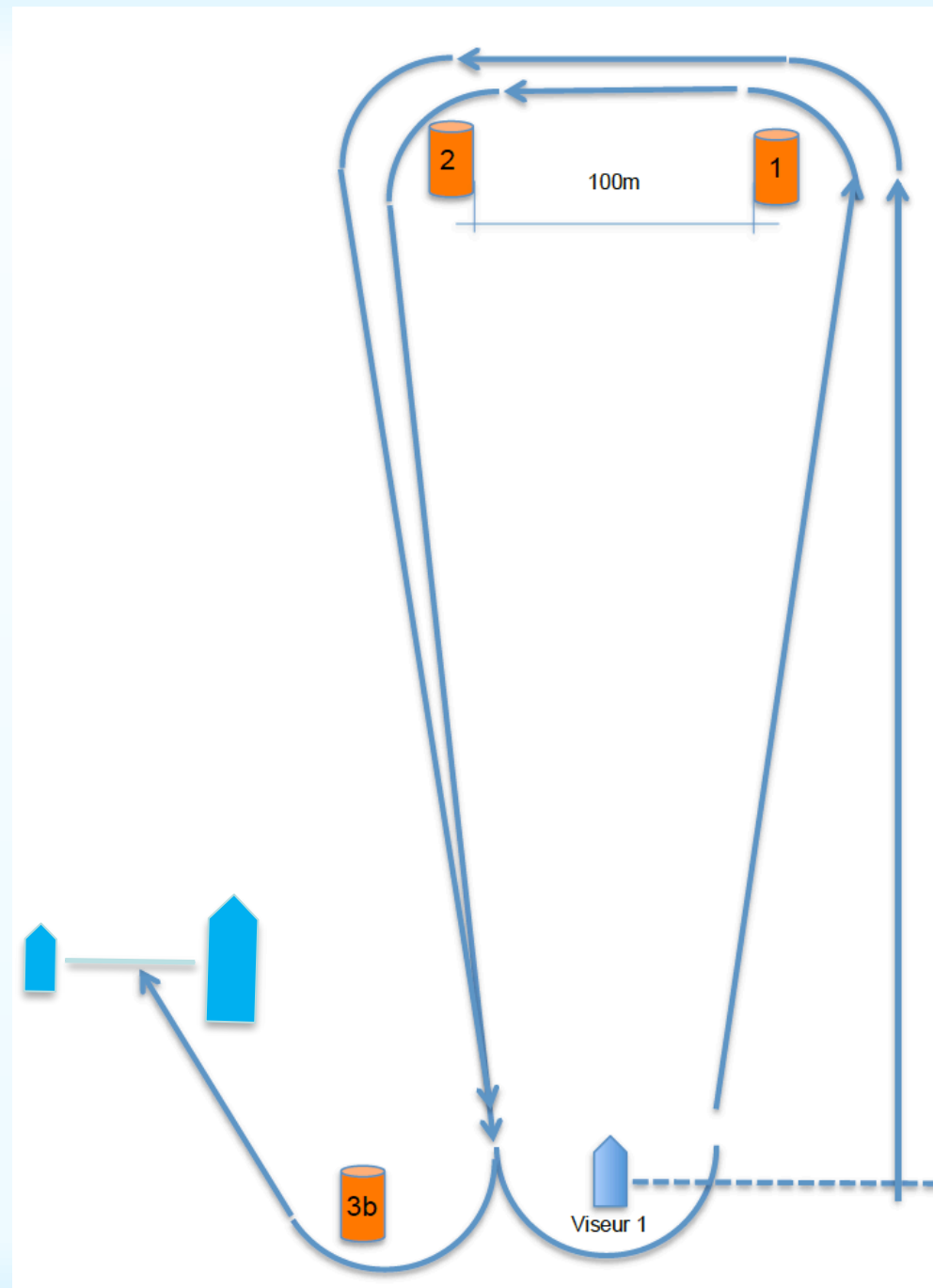
Ancienne règle :
une partie quelconque de sa
coque, équipage ou équipement

Nouvelle règle 2021
Coque

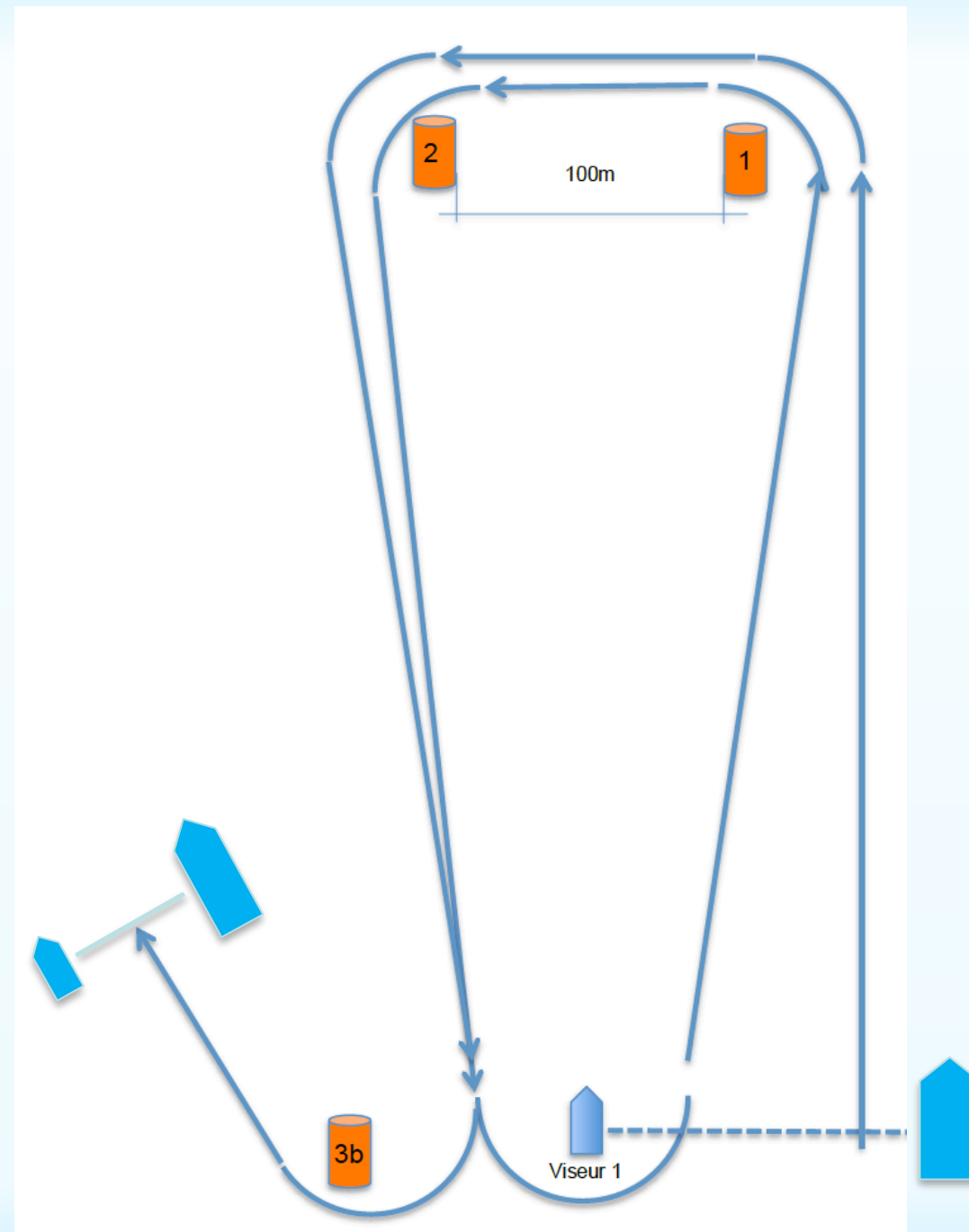
Comment doit être orienté une ligne d'arrivée ?

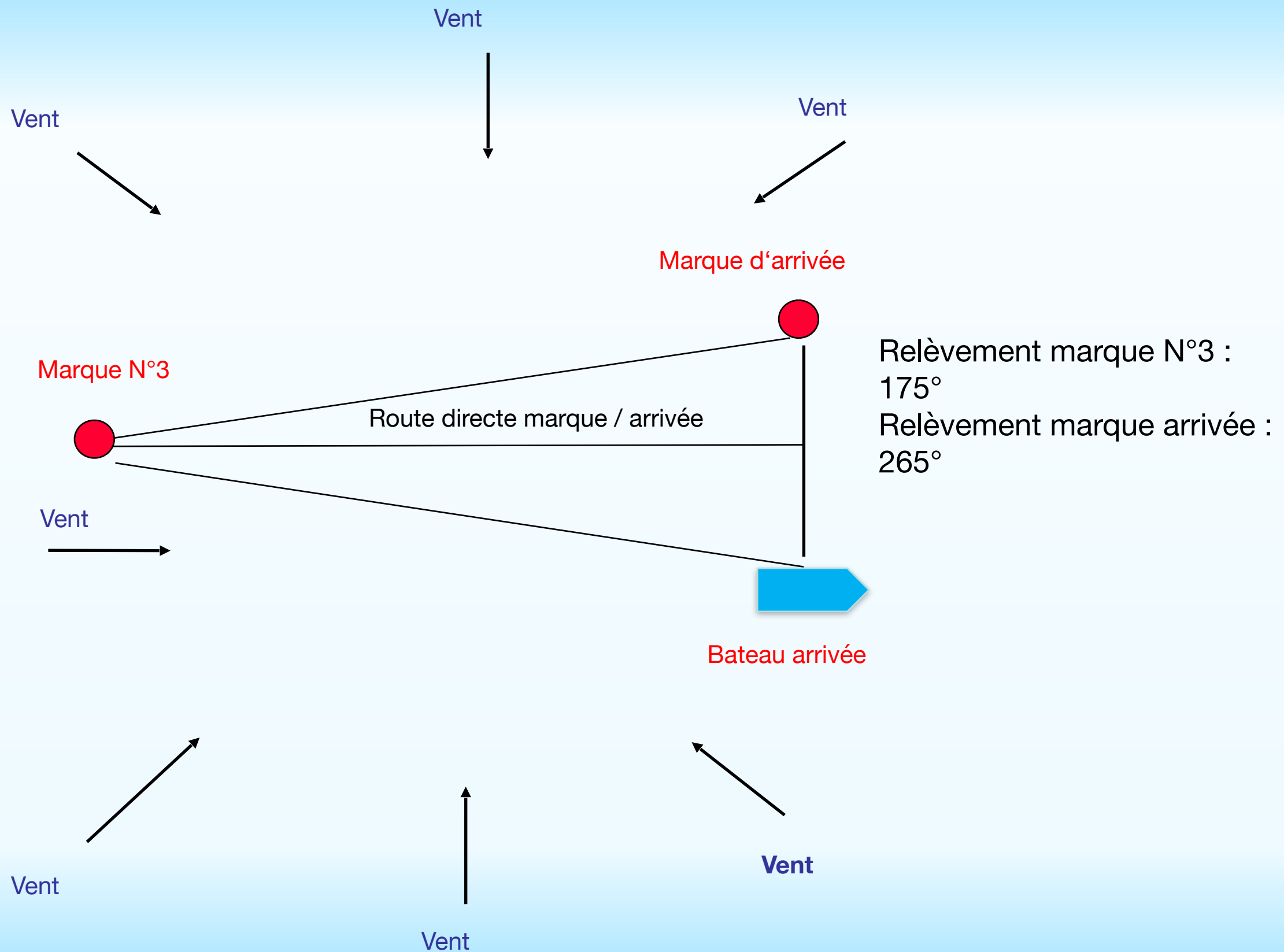
Elle doit être mouillée perpendiculairement à la dernière section de parcours (sauf dans le cas d'une arrivée au vent, où elle sera mouillée, comme une ligne de départ, perpendiculairement au vent).

Vent



Vent





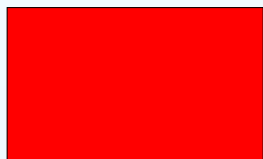
Entre 30 m et 50 m

Bateau arrivée en place



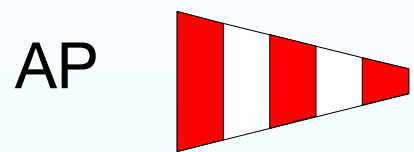
Un signal sonore peut (doit) être fait lors du passage du premier concurrent afin de signaler aux concurrents que le délai pour finir a commencer.

Aucune règle n'oblige, ni n'interdit, un comité de course à faire des signaux sonores au passage de la ligne. En aucun cas ce signal valide ou invalide la course des concurrents.

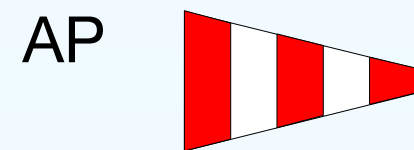
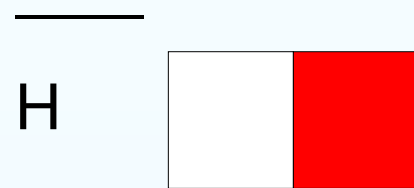


Le CC relève les pavillons rouge (protêt) arboré par les concurrents

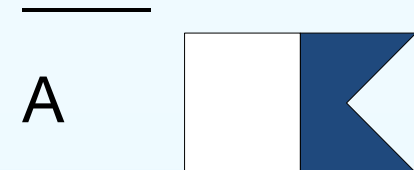
Vous voulez que les concurrents rentrent au port après le franchissement de la ligne d'arrivée !

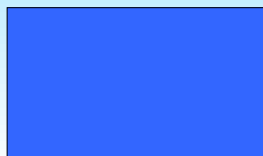


signifie : Retardé, signaux ultérieurs à terre



signifie : Les courses dont le départ n'a pas été donné sont retardées.
Plus de course aujourd'hui





Quand le pavillon bleu doit-il être affalé ?

Le pavillon bleu est affalé après le passage du dernier concurrent ou le temps mentionné dans les IC

Comment est affalé le pavillon bleu ? Signal sonore ?

Le pavillon bleu est affalé sans signal sonore

Arrivées / CS Surprise 2021

Date : 15.2.2021	Course N° : 4	Responsable : Joe Cocker
Arrivée 1 ^{er} bateau (h/mn) 15h28	Arrivée dernier bateau /h/mn) 15h40	
Temps limite : 15h43		

Nom de la personne qui relève les arrivées

$15h28 + 15' = 15h43$

Ran	Voile N°	Prôtet	Remarques
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Exemple

Définition – Finir

Un bateau *finit* quand, quand avoir pris le départ, une partie quelconque de sa coque coupe la ligne d'arrivée depuis le côté parcours. Toutefois il n'a pas *fini* si, après avoir franchi la ligne d'arrivée, il :

- a) effectue une pénalité selon la R 44.2 (1 ou 2 tours)
- b) corrige une erreur selon la R 28.2 commise sur la ligne, ou
- c) continue d'effectuer le parcours

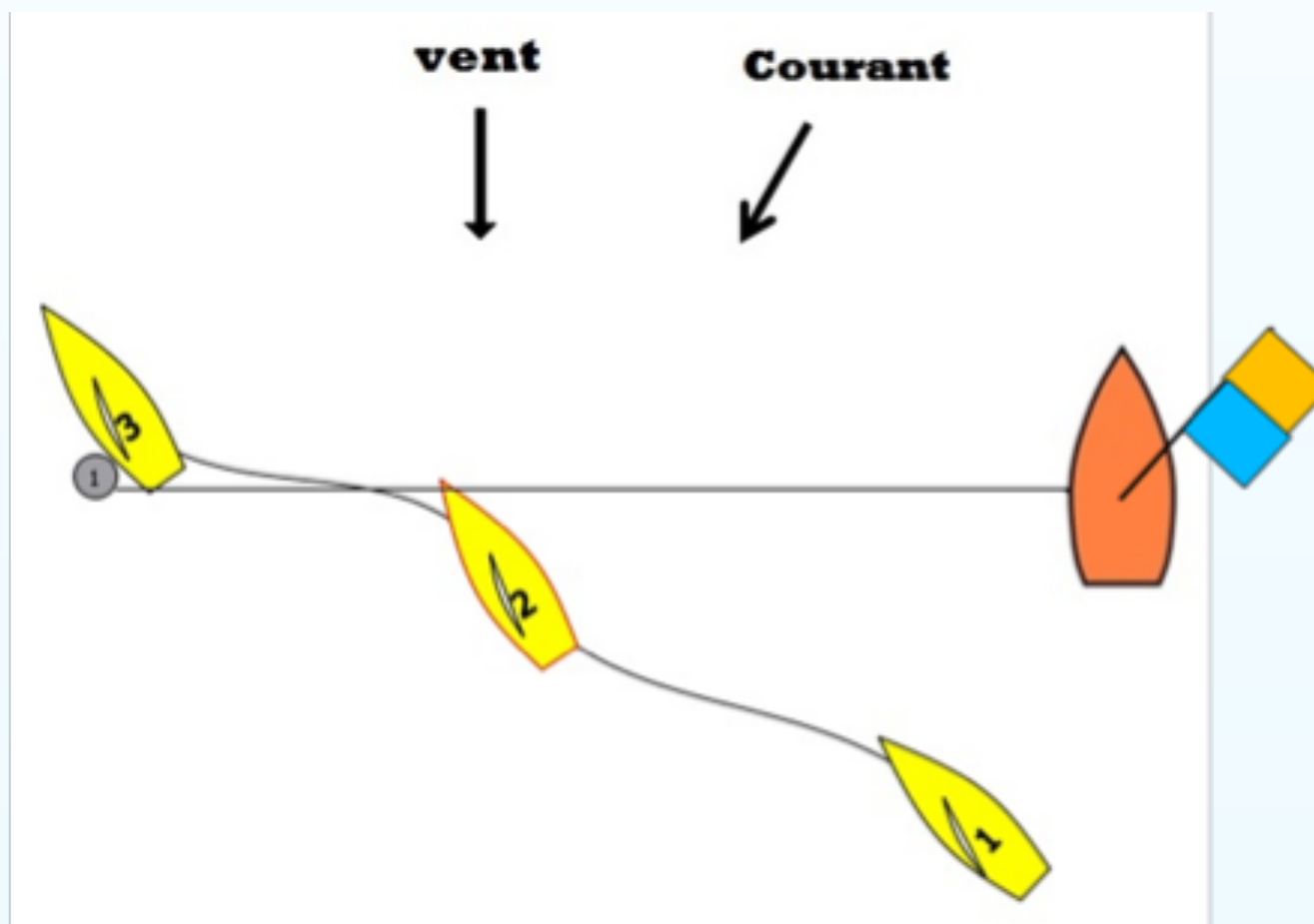
Règle **28** **Effectuer la course**

28.1 Un bateau doit *prendre le départ*, effectuer le parcours et puis *finir*. Ce faisant, il peut laisser d'un côté ou de l'autre une *marque* qui ne commence pas, ne délimite pas ou ne termine pas le bord sur lequel il navigue. Après avoir *fini*, **il n'a pas besoin de franchir complètement la ligne d'arrivée.**

28.2 Un bateau peut corriger toute erreur commise *en effectuant le parcours*, tant qu'il n'a pas coupé la ligne d'arrivée pour *finir*.

Jaune coupe la ligne d'arrivée depuis le côté parcours, il a fini en position 2 mais, en raison d'un fort courant, il touche la bouée d'arrivée bâbord en maintenant sa route. Entre alors en jeu la définition de En course

En course : Un bateau est en course depuis son signal préparatoire jusqu'à ce que soit il finisse et dégage la ligne et les marques d'arrivée,



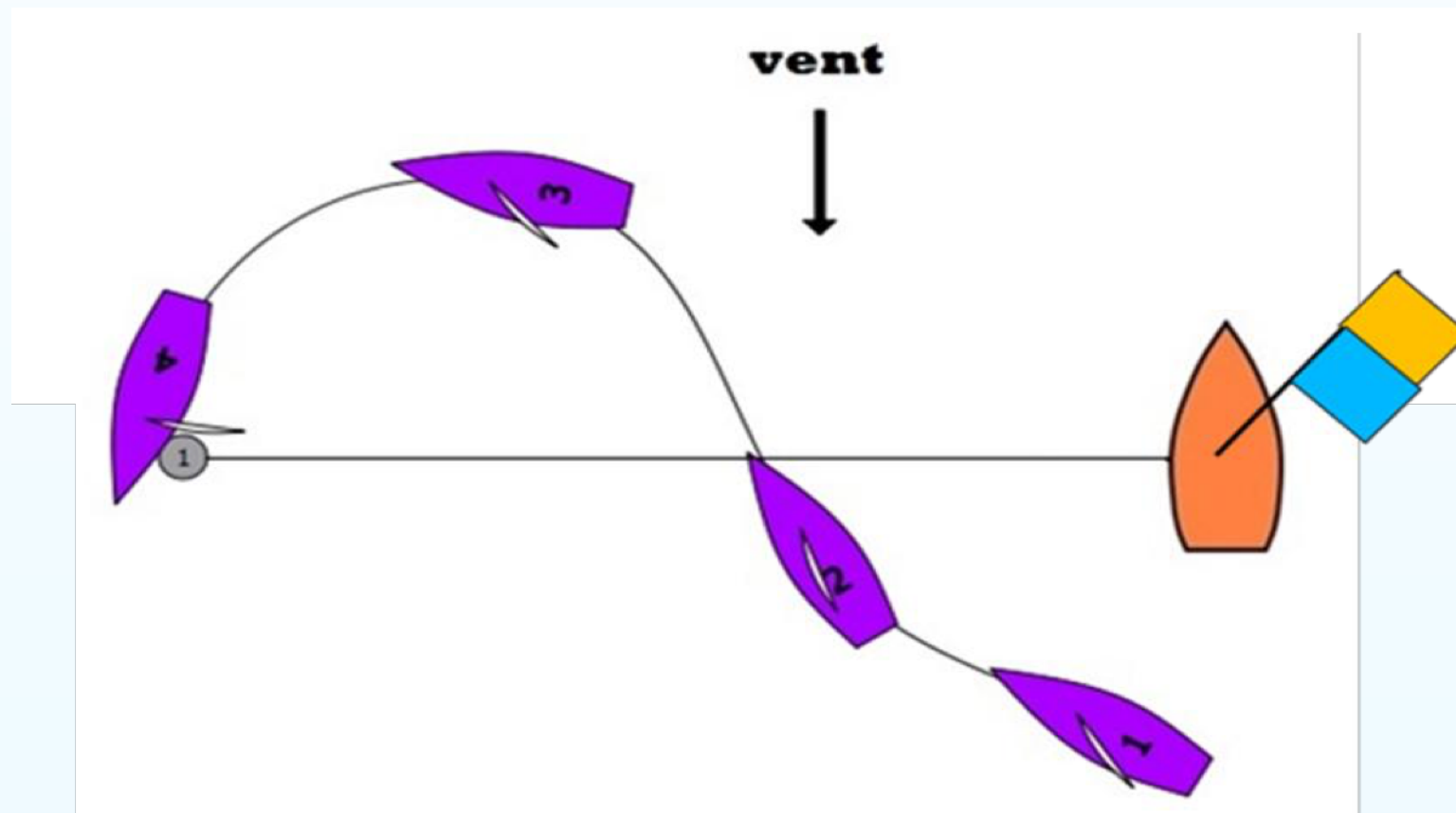
Bien qu'ayant fini, Jaune n'a pas dégagé la ligne et les marques d'arrivée. Il est toujours en course

Il a touché la marque d'arrivée, il est donc soumis à la RCV 31.

Violet en position 2 finit en coupant la ligne d'arrivée depuis le côté parcours.

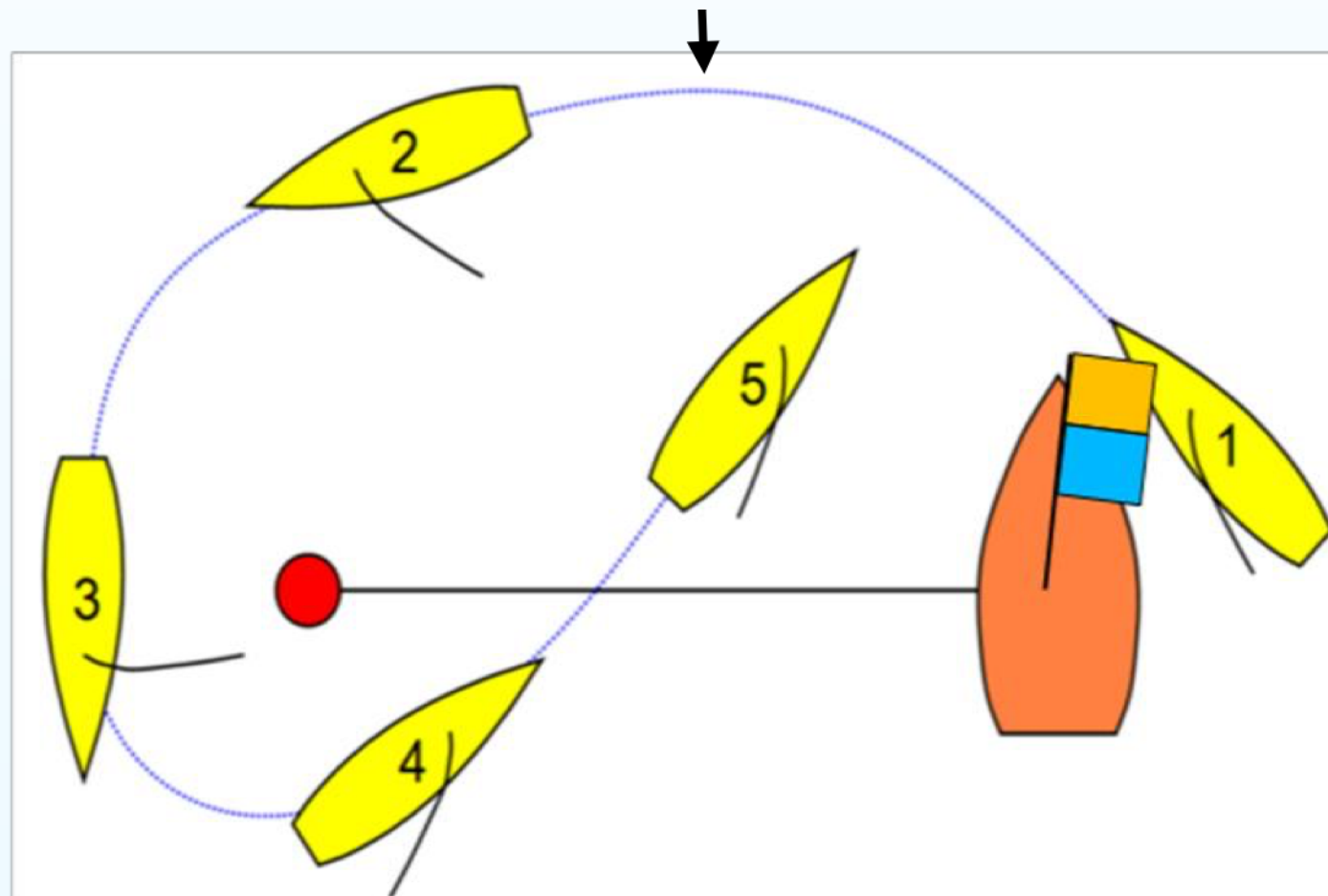
En position 3, Violet a dégagé la ligne et les marques d'arrivée, le bateau n'est plus en course.

En position 4, Violet touche la marque d'arrivée bâbord, mais comme le bateau n'est plus en course, il n'est plus soumis à la RCV 31.



Repère : un bateau a dégagé la ligne quand, ayant fini, il change volontairement sa trajectoire, pour dégager la ligne d'arrivée.

Arrivée au vent, Jaune en positions 1 et 2 passe au-dessus de la ligne d'arrivée, replonge côté parcours en position 3 et coupe la ligne d'arrivée depuis le côté parcours entre la position 4 et en position 5, il a fini.

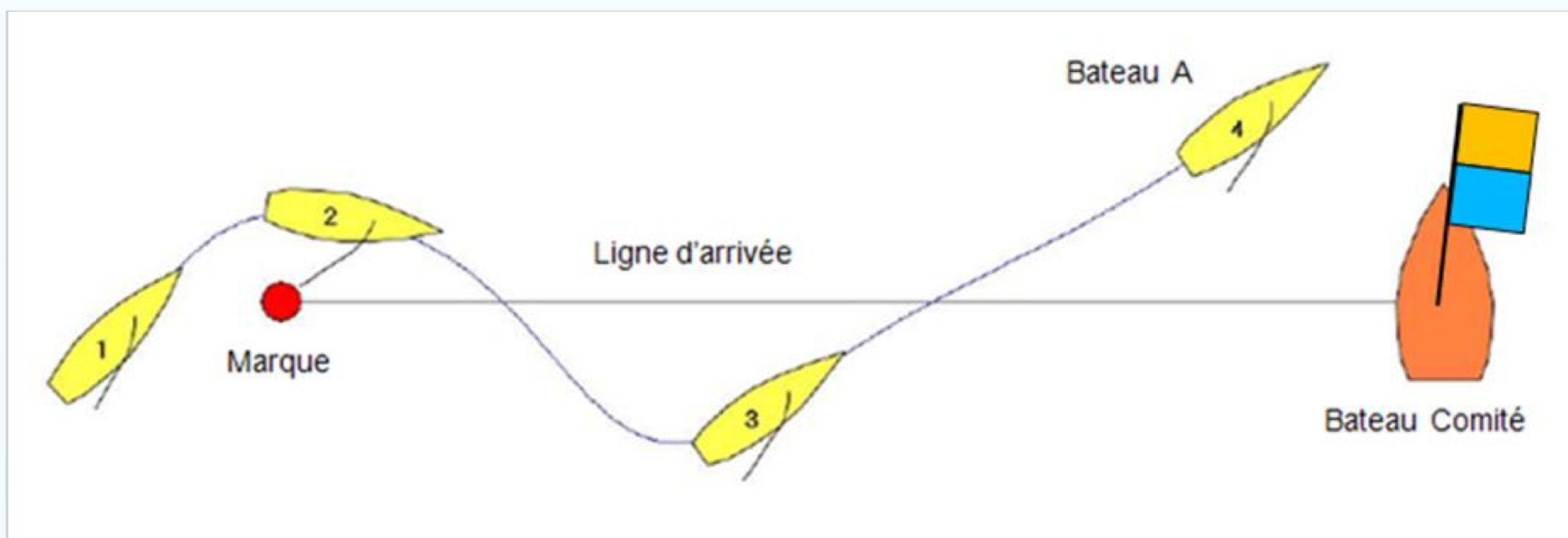


Arrivée au vent, position 1, Jaune côté bâbord de la ligne d'arrivée, monte au vent, en 2 il manœuvre pour replonger sous la ligne d'arrivée.

En position 3, il est entièrement côté parcours.

Entre 3 et 4, il coupe la ligne d'arrivée et il finit.

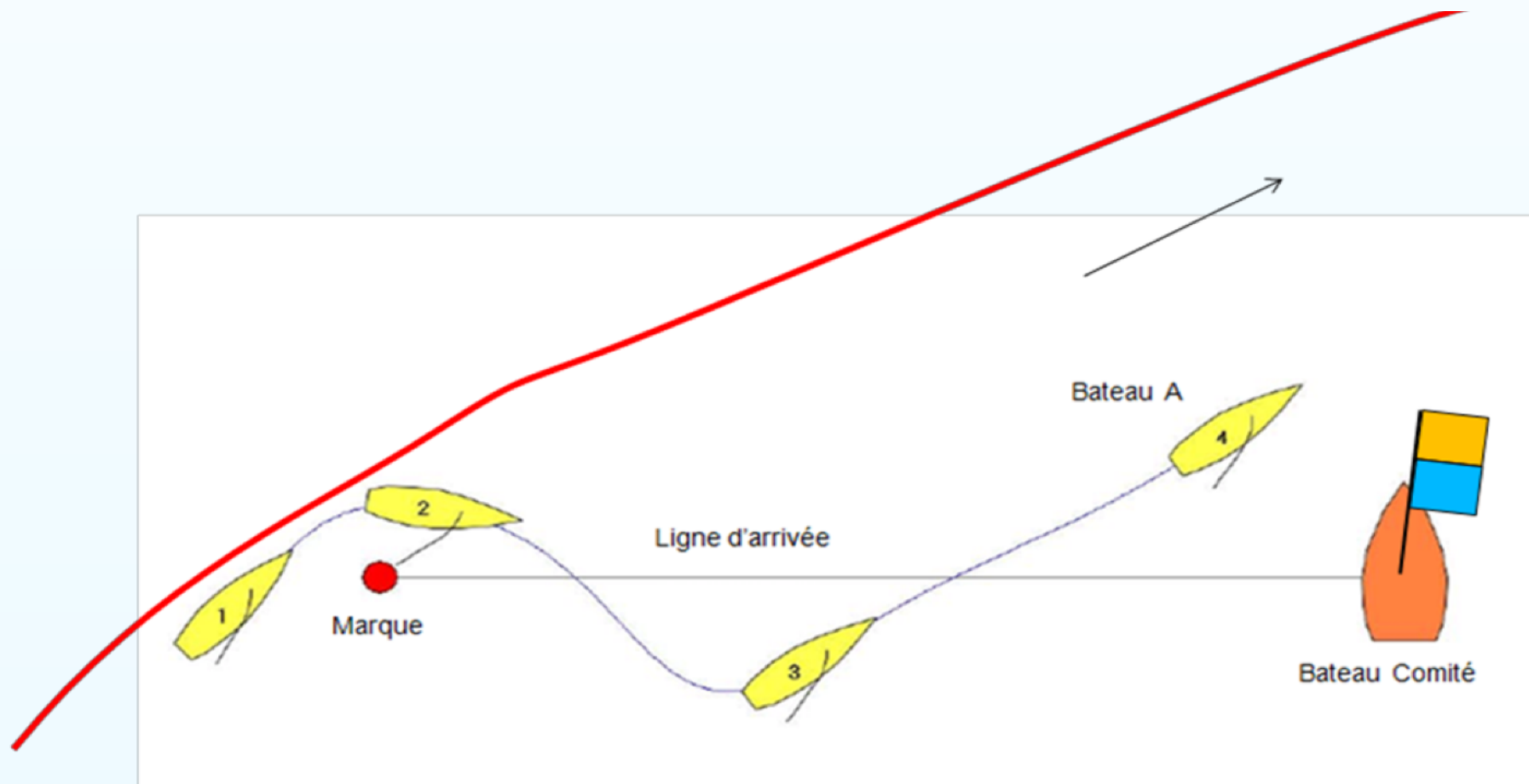
Jaune continue ensuite sa route pour rentrer au port.



La question que va se poser maintenant le comité de course est de savoir si Jaune a effectué le parcours (RCV 28).

On voit que le fil tendu ne passe pas entre les marques de la ligne d'arrivée, Jaune a bien fini mais il n'a pas effectué le parcours.

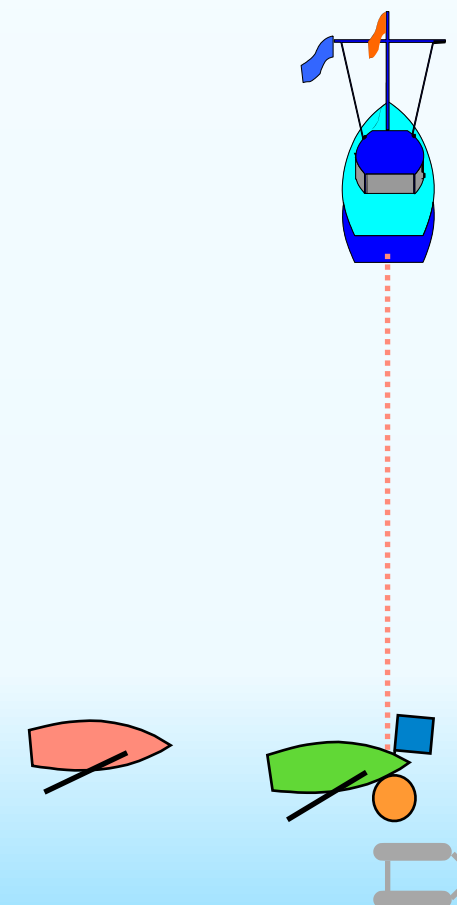
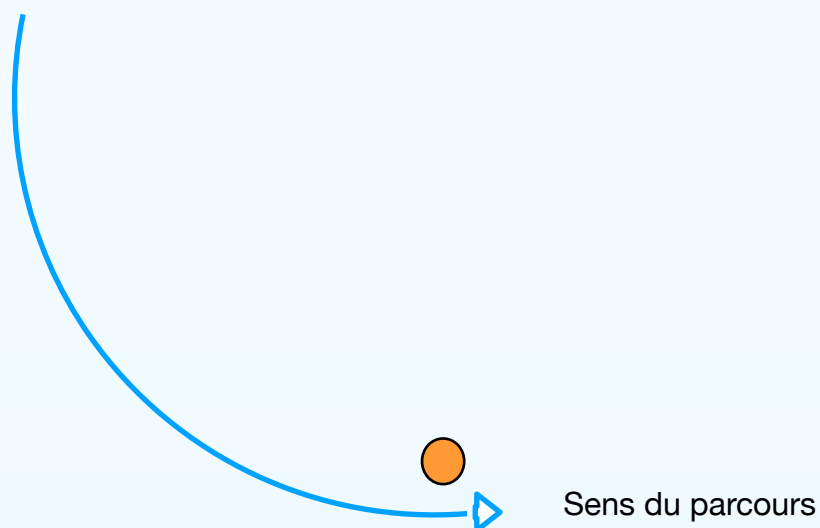
Comment sera inscrit le bateau sur la liste des arrivées ?



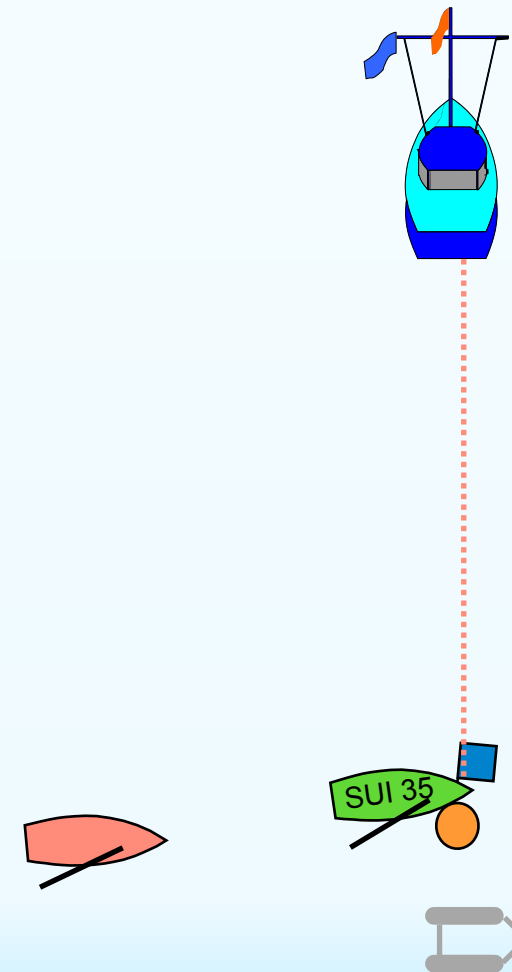
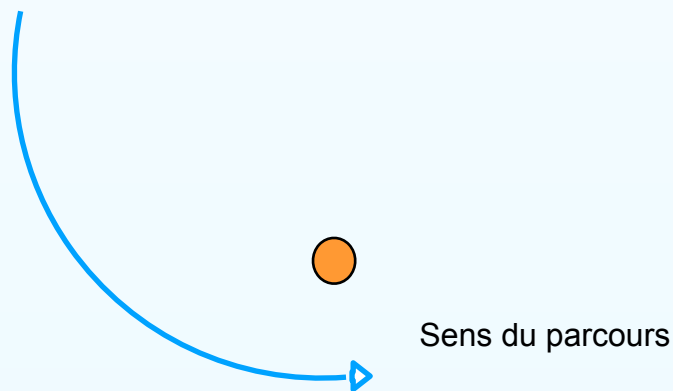
A l'arrivée de la dernière course du jour, un membre du comité de course relevant les arrivées constate que le bateau SUI 35 (vert) en 1^{ère} position touche la marque d'arrivée et rentre directement au port.

Comment sera noté le bateau SUI 35 sur la feuille d'arrivée et ensuite au classement provisoire?

- DNF
- DSQ
- Autre



Le CC inscrira l'arrivée du bateau comme 1^{er} bateau et celui-ci restera classé 1^{er}, si le CC, le jury ou un concurrent ne dépose pas de réclamation.



Quelle serait la solution en application de la règle 2 ? Retrait du concurrent / RET

63.1 Nécessité d'une instruction

Un bateau ou un concurrent ne doit pas être pénalisé sans l'instruction d'une réclamation, sauf tel que prévu dans les règles 30.2, 30.3, 30.4, 64.4(d), 64.5(b), 64.6, 69, 78.2, A5.1, et P2

La règle 63.1 contient deux règles fondamentales :

1. Pénalité	Seulement avec instruction
2. Réparation	

Exceptions sans instructions par comité de course:

- Pénalités de départ (OCS, ZFP, UFD, BFD)
- Pas parti, pas arrivé (DNC, DNS, DNF)
- Pas fait le parcours (NSC)

N bateaux partant à la course : 42

N bateaux arrivés dans la fenêtre : 35

N de points pour les 7 derniers bateaux : TLE 36

16	Time Limit and Target Times	Temps limite et temps cible		
16.1	Time limits and target times:	Temps limites et les temps cibles :		
		Mark 1 Time Limit / Temps limite à la marque 1	Target Time / Temps cible	Finishing Window / Fenêtre pour finir
		Surprise	15 min	50 min
				10 min
16.2	If no boat has passed Mark 1 within the Mark 1 time limit, the race will be abandoned.	Si aucun bateau n'a passé la marque 1 dans le temps limite à la marque 1, la course sera annulée.		
16.3	The finishing window is the time for boats to finish after the first boat sails the course and finishes. Boats failing to finish within the finishing window, and not subsequently retiring, penalized or given redress, will be scored time limit expired (TLE) without a hearing. A boat scored TLE shall be scored points for the finishing place one more than the points scored by the last boat that finished within the finishing window. This changes RRS 35, A5.1, A5.2 and A10.	La fenêtre pour finir est le temps dont disposent les bateaux pour terminer après que le premier bateau a effectué le parcours et fini. Les bateaux qui ne terminent pas dans la fenêtre pour finir et qui ne se retirent pas, ne sont pas pénalisés ou n'obtiennent pas de réparation par la suite, se verront attribuer le score Temps Limite Expiré (TLE) sans instruction. Un bateau marqué TLE se verra attribuer un point de plus que les points marqués par le dernier bateau ayant terminé dans la fenêtre pour finir. Ceci modifie les RCV 35, A5.1, A5.2 et A10.		
16.4	Failure to meet the race target time will not be grounds for redress. This changes RRS 62.1(a).	Le manquement à respecter le temps cible de course ne constituera pas motif à réparation. Ceci modifie la RCV 62.1(a).		

N bateaux partant à la course : 42

N bateaux arrivés dans la fenêtre : 35

N de points pour les 7 derniers bateaux : DNF 43

16	Time Limit and Target Time	Temps limite et temps cible						
16.1	Time limit and target times:	Temps limite et les temps cible :						
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="935 1003 1273 1222">Race Target Time / Temps cible de course</th> <th data-bbox="1273 1003 1613 1222">Race Time Limit / Temps limite de course</th> <th data-bbox="1613 1003 1956 1222">Finishing Window / Fenêtre pour finir</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="935 1222 1273 1289">50 min</td> <td data-bbox="1273 1222 1613 1289">80 min</td> <td data-bbox="1613 1222 1956 1289">15 min</td> </tr> </tbody> </table>			Race Target Time / Temps cible de course	Race Time Limit / Temps limite de course	Finishing Window / Fenêtre pour finir	50 min	80 min	15 min
Race Target Time / Temps cible de course	Race Time Limit / Temps limite de course	Finishing Window / Fenêtre pour finir						
50 min	80 min	15 min						
16.2	Boats failing to finish within the time stated under “Finishing Window” after the first boat of the that class sailed the course and finished will be scored DNF without a hearing. This changes RRS 35, A5.1 and A5.2.	Tout voilier n’ayant pas fini dans les 15 minutes après le premier voilier de sa classe ayant effectué le parcours et fini sera classé DNF sans instruction. Ceci modifie les RCV 35, A5.1 et A5.2.						
16.3	Failure to meet the race target time will not be grounds for redress. This changes RRS 62.1(a).	Le manquement à respecter le temps cible de course ne constituera pas motif à réparation. Ceci modifie la RCV 62.1(a).						

Annexe A

Pénalités appliquées par le Comité de course sans instruction

- DNC N'a pas pris le départ; n'est pas venu sur la zone de départ
- DNF N'a pas *fini*
- 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 n'a pas *pris le départ*, ou a enfreint la règle 30.1
- ZFP Pénalité de 20% selon la règle 30.2
- UFD Disqualification selon la règle 30.3
- BFD Disqualification selon la règle 30.4
- NSC **Did not sail the course** (voir les règles 63.1, A5.1 et A5.2)

Annexe A

Pénalités appliquées par le Jury avec instruction

- DSQ Disqualification
- DNE Disqualification qui ne peut être retirée
- DPI Pénalité discrétionnaire imposée
- RDG Réparation accordée
- SCP Pénalité en points appliquée

AnnexeA

Pénalité appliquée par le concurrent sur sa propre décision

RET

A abandonné

Le passage de la ligne d'arrivée est soumise à :

5 règles

Règle 23.1 : Si cela est raisonnablement possible, un bateau qui n'est pas en course ne doit pas gêner un bateau qui est en course.

Règle 28.1 : Après avoir fini, il n'a pas besoin de franchir complètement la ligne d'arrivée.

Règle 31: Un bateau ne doit pas toucher une marque d'arrivée après avoir fini.

Règle 32.2 : Si le comité de course signale un parcours réduit (pavillon « S ») avec deux signaux sonores, la ligne d'arrivée doit être :

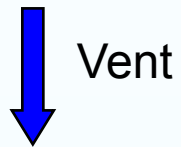
- (a) à une marque à contourner, entre la marque et un mât arborant le pavillon « S »
- (b) Une ligne que les bateau sont tenus de franchir à la fin de chaque tour.
- (c) A une porte, entre les marques de la porte.

Règle 44.2 : Quand un bateau effectue la pénalité sur ou près de la ligne d'arrivée, il doit se trouver entièrement du côté parcours de la ligne avant de finir.

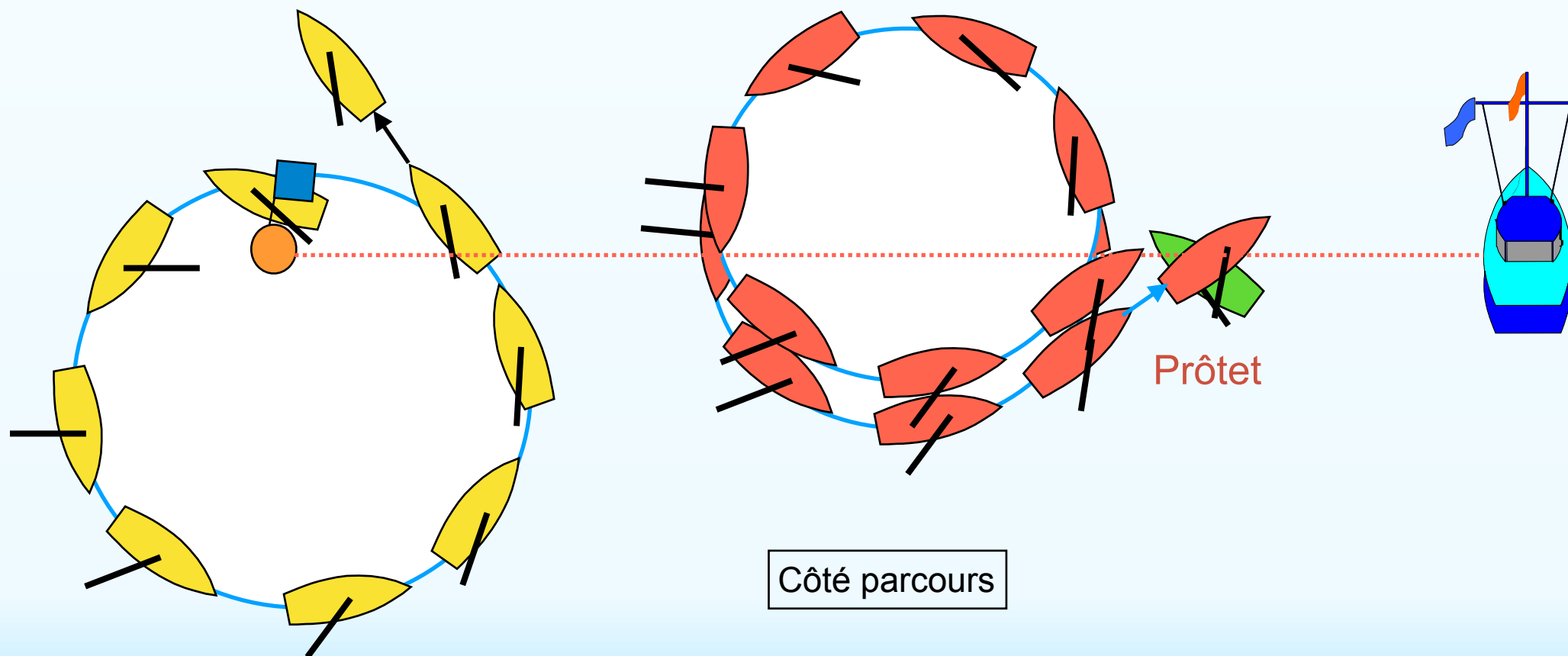
(a) effectue une pénalité selon la règle 44.2, (pénalité 1 ou 2 tours)

Infraction à une règle du chapitre 2

Toucher une marque



Sa pénalité effectuée, le bateau doit repasser la ligne d'arrivée



Règle 44.2 Quand un bateau effectue la pénalité sur ou près de la ligne d'arrivée, il doit se trouver entièrement du côté parcours de la ligne avant de finir

Le protêt fait partie du jeu.

En général c'est que la règle n'est pas bien comprise ou que l'on en fait une
interprétation erronée.

L'explication d'une erreur favorise la compréhension des règles et rend le jeu plus
attractif pour tous, donc n'hésitez pas.

Constituez un jury et RECLAMEZ

Merci de votre engagement

Amusez-vous bien

et bonne saison de régates.