

Les Règles d'Introduction à la Régate

Adopté par le Conseil d'Administration du 13 juin 2008

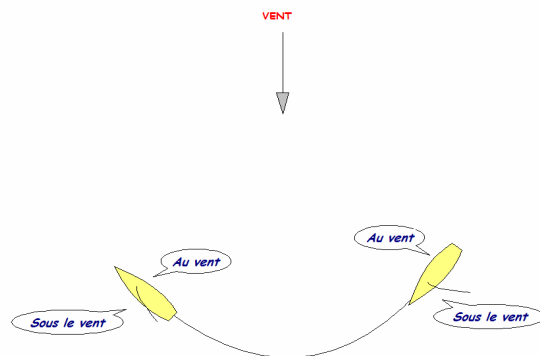
Règles fondamentales

- 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

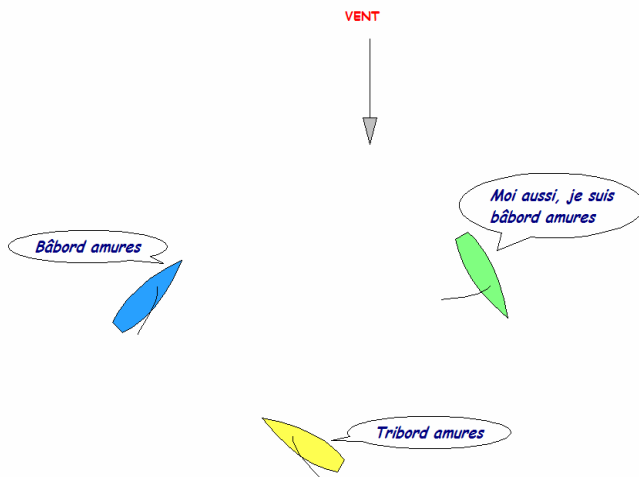
Sous le vent et Au vent :

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.



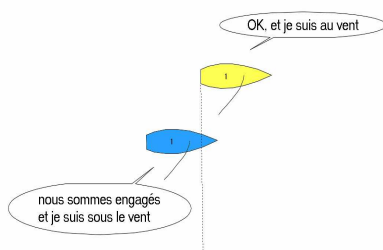
Bâbord et Tribord amures :

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

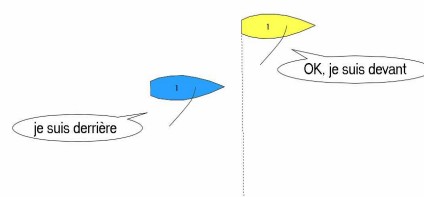


Engagement :

Les bateaux sont engagés

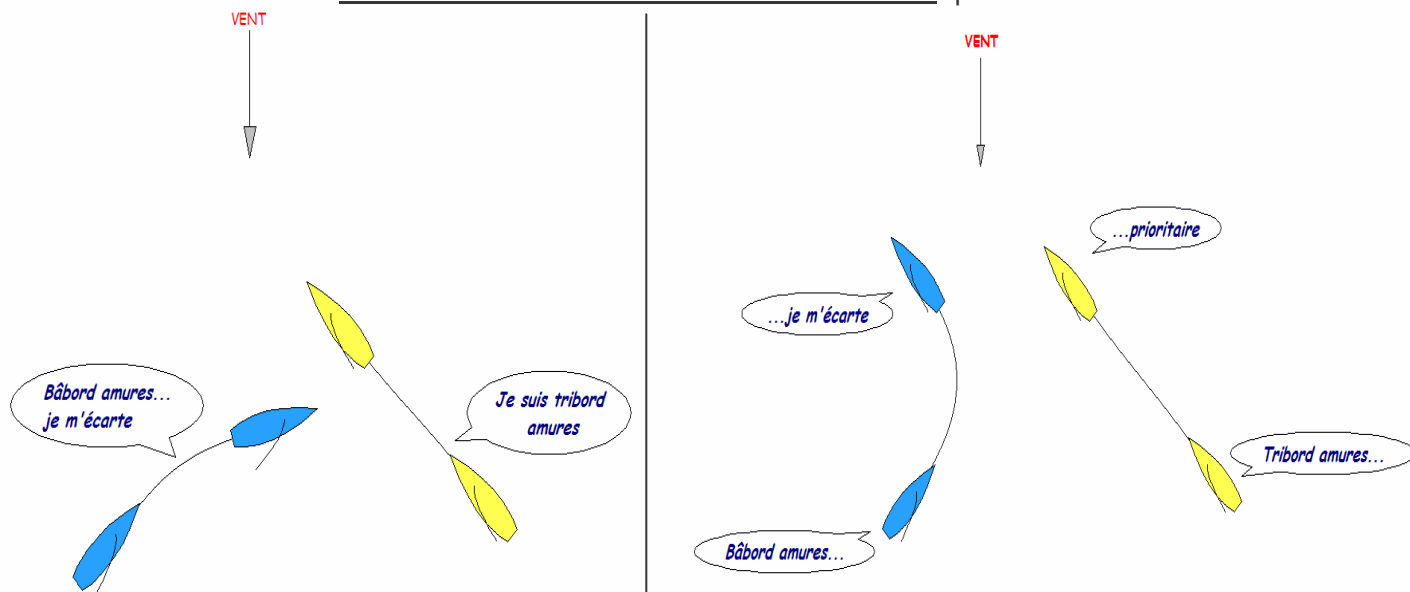


Les bateaux ne sont pas engagés



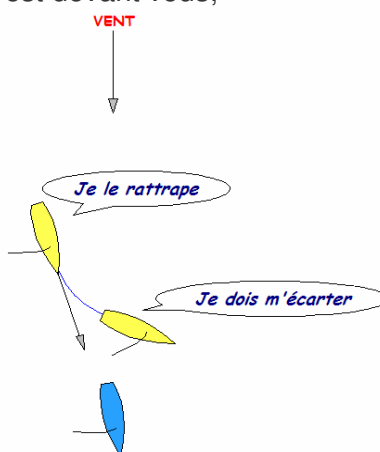
Règles quand les bateaux se rencontrent

1 Amures opposées : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur des amures opposées, si vous êtes *bâbord amures* vous devez vous maintenir à l'écart du bateau qui est *tribord amures*

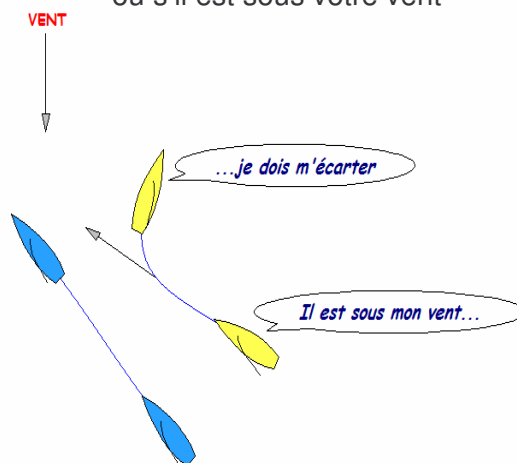


2 Même amure : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur la même amure, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :

- s'il est devant vous,



- ou s'il est sous votre vent



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

4 Contourner les marques et les obstacles : Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux contournent ensemble une marque ou un obstacle, mais ne s'applique pas :

- à une marque de départ entourée d'eau navigable quand ils s'en approchent pour prendre le départ,

- à une marque au vent quand ils naviguent sur des amures opposées.

Pour contourner une marque ou un obstacle, vous devez :

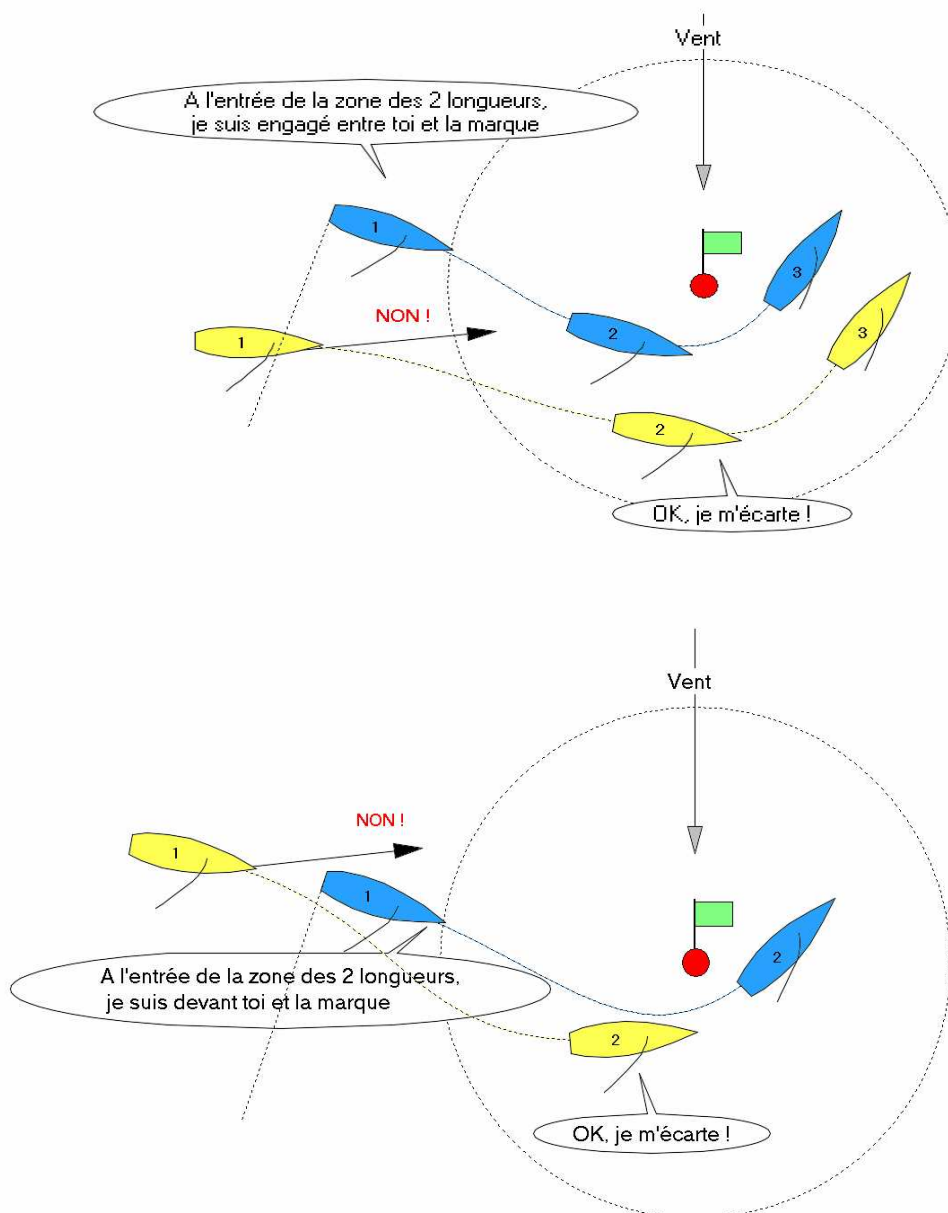
- laisser de la place au(x) bateau(x) engagés entre vous et la marque

- vous écarter des bateaux sur lesquels vous n'êtes pas engagé, qui contournent la marque devant vous.

L'engagement se juge quand le premier bateau du groupe arrive à 2 longueurs de la marque.

En cas de doute sur l'engagement, on considérera que les bateaux ne sont pas engagés.

La place à laisser doit être suffisante pour que les bateaux à l'intérieur puissent contourner la marque en toute sécurité.



5 Modification de route : Quand vous êtes prioritaire et que vous modifiez votre route, vous ne devez pas gêner un autre bateau qui essaie de vous éviter.

Autres règles

6 Au signal de départ, vous devez être derrière la ligne de départ.

7 Après le signal de départ, vous devez effectuer le parcours défini par les organisateurs de la course.

8 Vous ne devez pas toucher une marque du parcours (*sauf pour les windsurfs qui ont le droit*).

9 Si vous réalisez avoir enfreint une règle de priorité, vous devez effectuer une pénalité en faisant faire à votre bateau un tour complet, comprenant un virement de bord et un empannage.

Si votre infraction a occasionné un dommage ou une blessure, vous devez abandonner la course.

LE RIPAM

Attention ! C'est LE REGLEMENT INTERNATIONAL POUR EVITER LES ABORDAGES EN MER qui s'applique quand un bateau en course rencontre des bateaux qui ne sont pas en course, ou entre des voiliers qui ne sont pas en course.

Mais entre des bateaux en course, le RIPAM est remplacé par les règles de course.

RAPPEL DE QUELQUES REGLES DE ROUTE DU RIPAM

1 - Quand les navires reçoivent le vent d'un bord différent, celui qui reçoit le vent de bâbord doit s'écarter de la route de l'autre

2 - Quand les deux navires reçoivent le vent du même bord, celui qui est au vent doit s'écarter de la route de celui qui est sous le vent

3 - Tout navire qui en rattrape un autre doit s'écarter de la route de ce dernier.

Statut des règles

Avec ces règles, extraites des RCV, les principaux cas de priorité en régate sont couverts.

C'est la base indispensable à connaître pour commencer à régater.

Cependant, ces règles d'introduction ne remplacent pas les Règles de Course à la Voile qui restent la référence officielle pour gérer les litiges.

Litige

En cas de litige sur l'eau suite à une infraction, si aucun des bateaux n'a effectué de pénalité, vous pouvez rapporter le cas au club à terre. L'organisateur vous dirigera vers une personne (si possible un arbitre) habilitée à organiser une médiation entre les bateaux concernés, qui pourra se conclure par l'attribution d'une pénalité (points ajoutés au score du fautif, pouvant aller jusqu'à la disqualification en cas de dommage, de blessure, ou d'infraction à la sportivité).

Observateur habilité sur l'eau

Possibilité de présence sur l'eau d'un observateur habilité : Dans ce cas, l'observateur pourra observer des incidents, et imposer éventuellement des pénalités en tours sur l'eau.

Il sera également à terre, la personne habilitée pour discuter des litiges, entendre les concurrents concernés, et selon le cas donner des pénalités.

Dans tous les cas, il commentera les règles enfreintes, en faisant éventuellement référence aux RCV. L'observateur a un rôle de conseiller, de médiateur, d'arbitre et de pédagogue. Si un observateur est prévu, l'organisateur le précisera aux concurrents avant la course.

Application des Règles d'Introduction à la Régate (RIR) :

- Le document des RIR est considéré comme un support pédagogique et d'accès facilité aux règles, regroupant et illustrant les règles principales de priorité. Il est largement diffusé en tant que tel, mais il ne constitue pas un code de substitution aux RCV. Les RCV continuent d'être les règles applicables et référentes en cas de litige.
- Afin de faciliter l'animation sportive, la forme d'arbitrage est allégée pour un niveau d'épreuves 5 et 5b avec un personne habilitée (de préférence mais pas forcément arbitre qualifié) à régler les litiges en expliquant les règles applicables.
- Les RIR peuvent constituer à titre expérimental un code de substitution aux RCV pour un public bien identifié, des épreuves déterminées, et un encadrement connu (exemple : critères départementaux, Equipée Bleue, compétitions corporatives).

Retours

La forme d'arbitrage décrite ci-dessus est expérimentale., ne peut être utilisée sur les championnats départementaux et de ligue. Il est impératif de faire remonter à la FFVoile, par le biais de chaque Commission Régionale d'Arbitrage, un compte rendu des épreuves s'étant déroulées sous cette forme. La FFVoile fera part elle-même des diverses expériences françaises à l'ISAF.