

**STRATEGIES en
COURSE PAR EQUIPES
équipe de 2 , 3 ou 4
Hugh Wylam**

**Traduction, ajouts et mise en conformité avec RCV 2009-2012 B Delbart
Validation Commission Centrale d'Arbitrage Février 2010**

Pourquoi ?

- **Esprit d'équipe**
- **Courses courtes avec marquage serré**
- **Bateaux**
- **Utilisation des bateaux**
- **Règles**
- **Fun**

Comment et Pourquoi?

- Arbitrage direct sur l'eau
- Championnat du monde

Classement d'une course

- **D3.1** (a) Chaque bateau qui *finit* une course, que la règle 28.1 ait été respectée ou non, doit recevoir le nombre de points égal à sa place d'arrivée. Tous les autres bateaux doivent recevoir le nombre de points égal au nombre de bateaux admis à *courir*.

mais

Classement d'une course

D3 (b) De plus, les points d'un bateau doivent être augmentés de la façon suivante :

<i>Règle enfreinte</i>	<i>Points de pénalité</i>
<i>Règle 28 (effectuer le parcours) quand en conséquence le bateau ou son équipe a obtenu un avantage</i>	10
<i>Toute autre règle enfreinte en course pour laquelle une pénalité n'a pas été effectuée</i>	6

Classement d'une course

Le plus petit total gagne [RCV D3.1 (d)]

(repère : Dans équipe de deux , ne pas finir dernier)

Pas d'égalité possible avec des équipes de 3 (21 pts à partager)

Égalités

S'il y a égalité , [RCV D3.1(d)]

cas d'**Équipes de 2** : ne pas finir dans l'équipe du premier

cas d'**Équipes de 4** : ne pas finir dans l'équipe du premier













Combinaisons pour des équipes de Deux

(10 points à partager)

En cas d'égalité pour gagner →

ne pas être dans l'équipe du premier


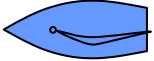
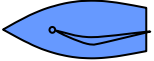

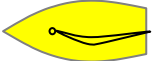

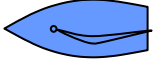
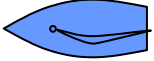




















































[RCV D3.1(d)]

Places = Points				Points des VERTS	Points des BLANCS
1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e		
				3	7
				4	6
				5	5

Finir 1^{er} pénalise l'équipe blanche

Combinaisons gagnantes pour équipes de 3

Total à
Partager 21 pts




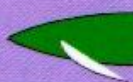

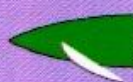





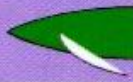
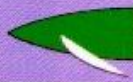













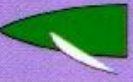





	1	2	3	4	5	6	
A							6 / 15
B							7 / 14
C							8 / 13
D							9 / 12
E							8 / 13
F							9 / 12
G							10 / 11
H							10 / 11
I							9 / 12
J							10 / 11

Combinaisons des égalités pour des équipes de 4 :

36 points à partager

En cas d'égalité, pour gagner ne pas être dans l'équipe du premier

[RCV D3.1 (d)]

1 ^{er}	2 ^e	Places = Points				3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	Points des VERTS	Points des BLANCS
								18	18				
								18	18				
								18	18				
								18	18				

Allez vite ?

1

2

3

4

5

6

A

B

C

D

E

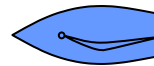
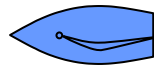
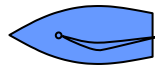
F

G

H

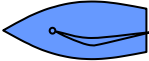


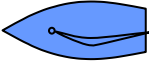
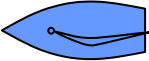

I

J



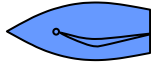

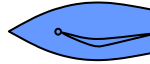



10 / 11

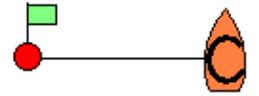
Savoir se ralentir ?

	1	2	3	4	5	6	
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							
H							10 / 11
I							
J							

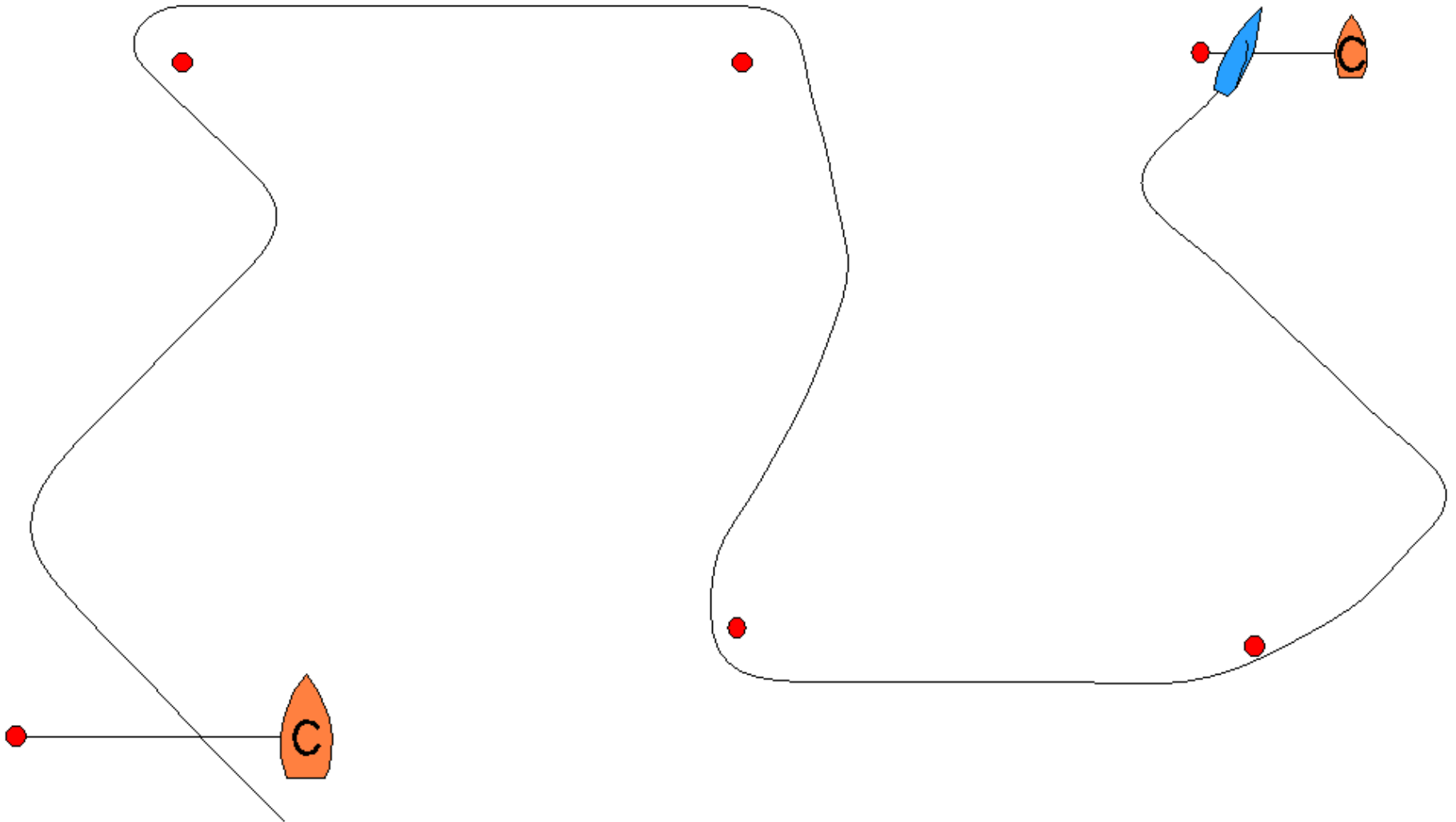
Savoir se ralentir ?

	1	2	3	4	5	6	
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							
H							
I							
J							10 / 11

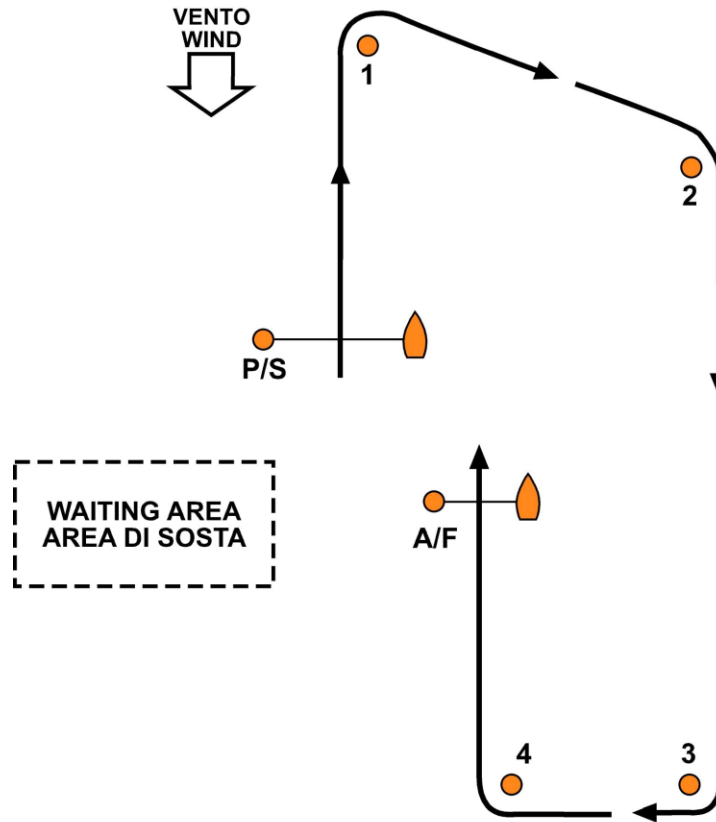
Un type de parcours



Un type de parcours



ou



Percorso/Course: P/S-1-2-3-4-A/F

Procédure de DEPART

Voir instructions de course

= 3' - 2' - 1' - Départ

ou

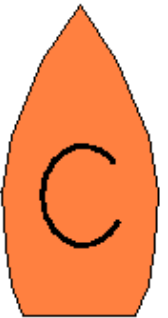
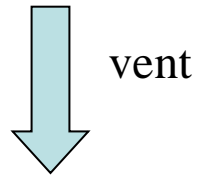
= 4' - 2' - Départ

ET

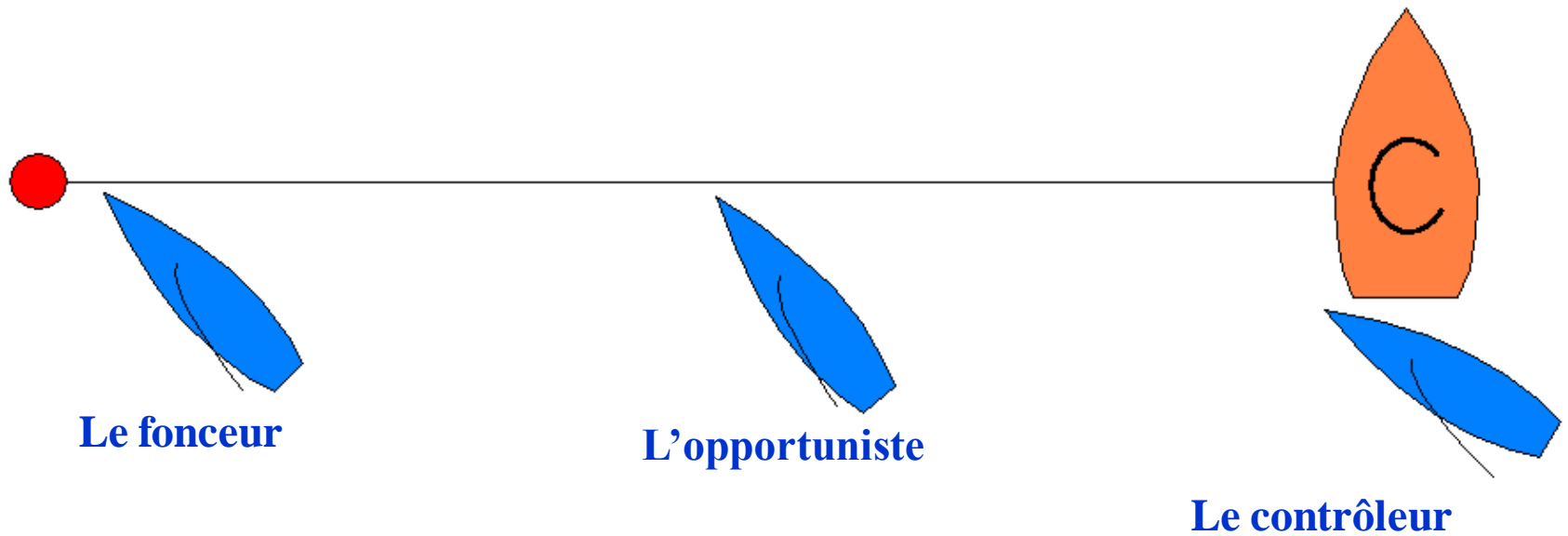
Avoir une stratégie !

Se répartir sur la ligne

Le départ



Le départ



Premier bord

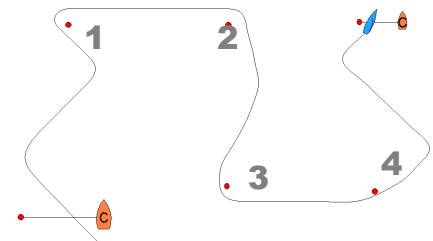
Allez vite!

Déterminez quelle est l'équipe gagnante

Communiquez entre membres de la même équipe

Marque au vent n 1

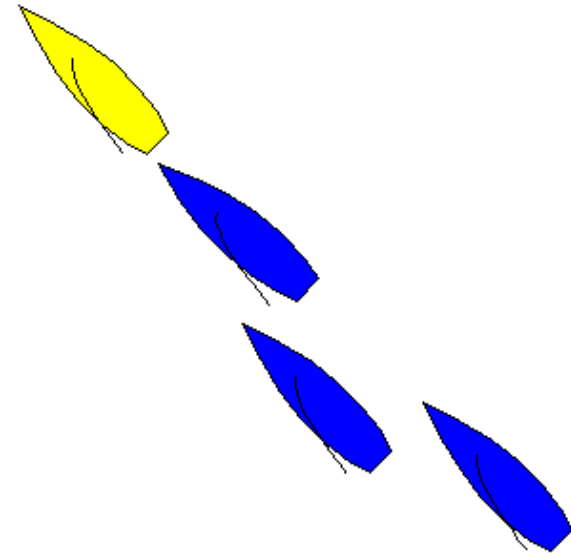
- **Approchez sur les deux bords :**
- **Naviguez au dessus du bord du cadre si vous arrivez sur la layline bâbord**
- **Communiquez entre membres de la même équipe**



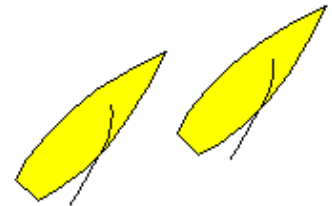
Approche sur des bords opposés



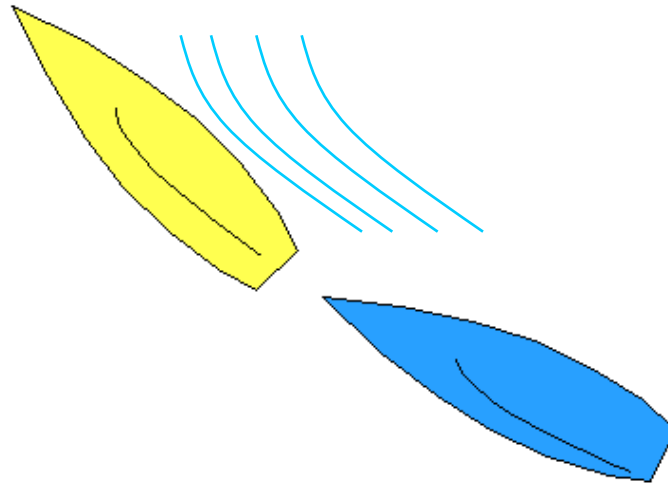
“Je vais essayer”



“Essaie de les ralentir »

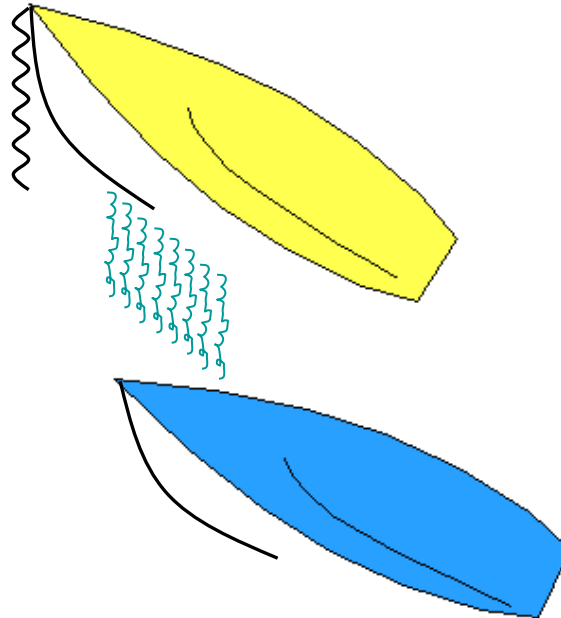


Dans la fumée

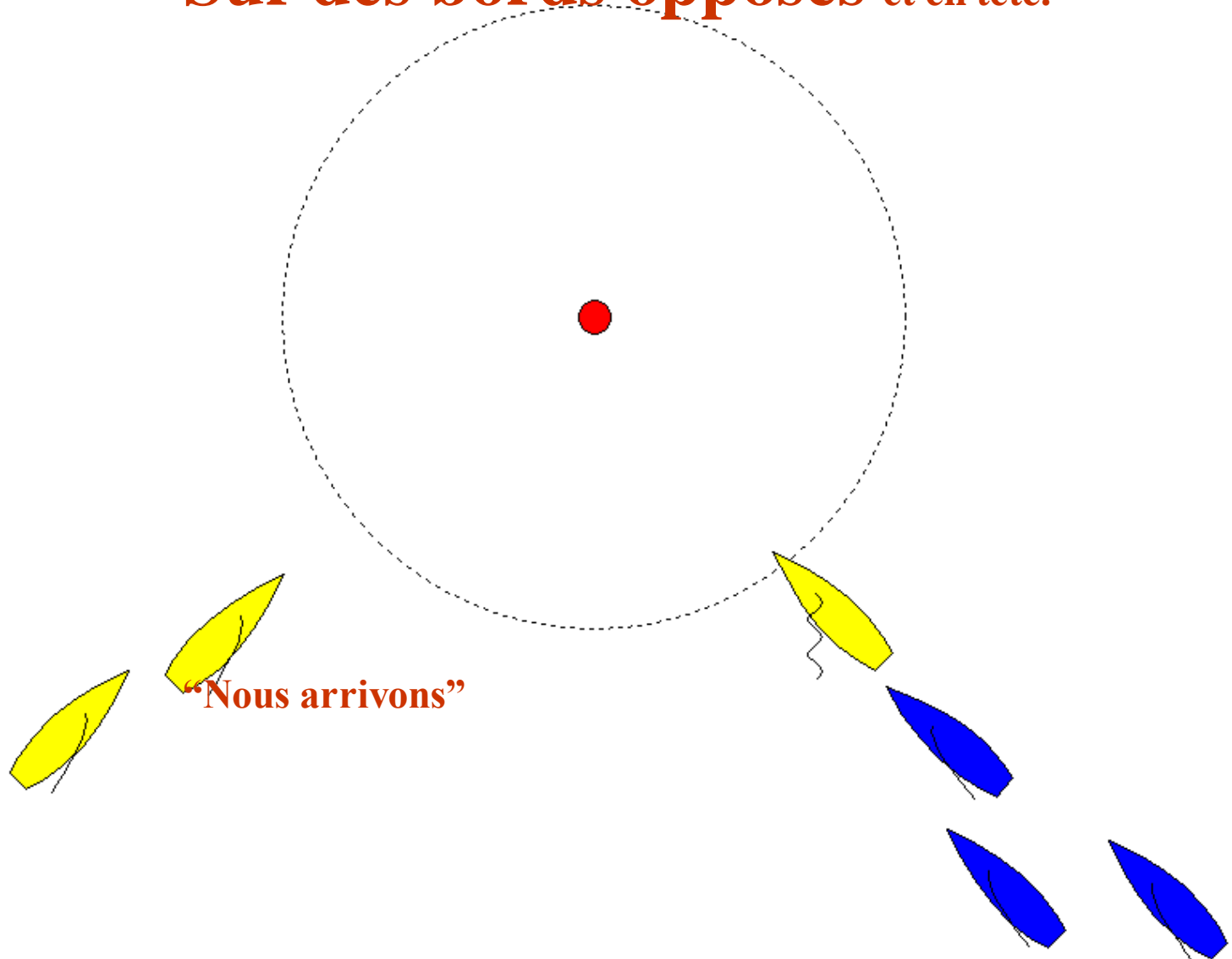


« je ne peux même pas
piper »

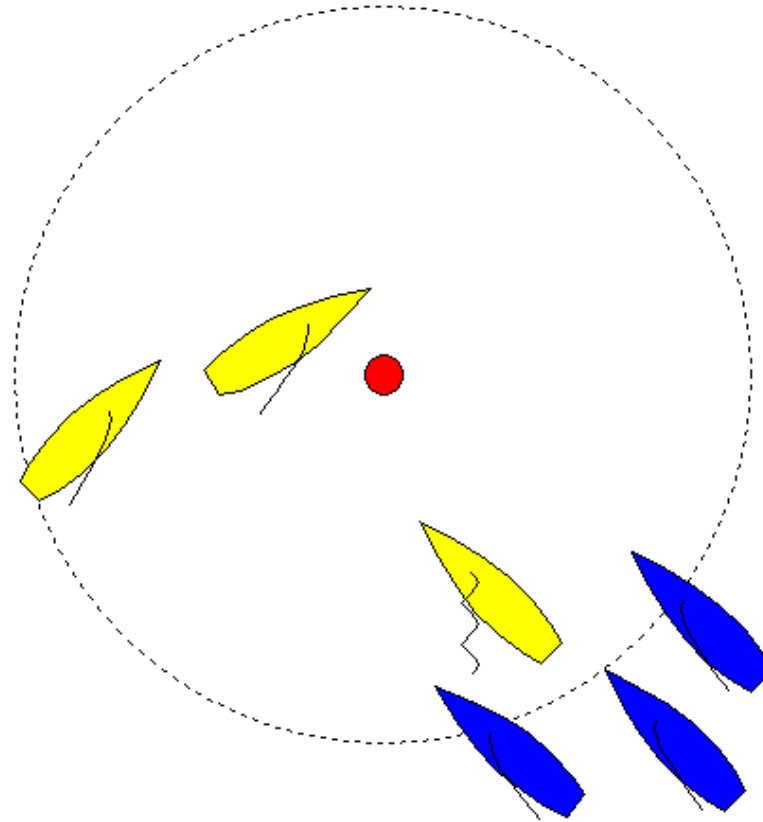
Couvrir serré



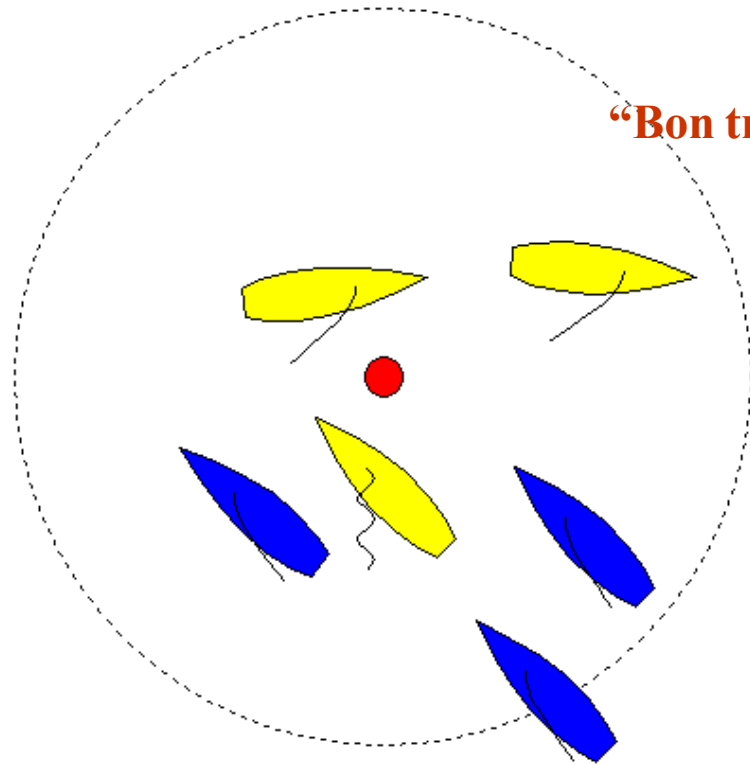
Sur des bords opposés et en tête.



Sur des bords opposés et en tête.

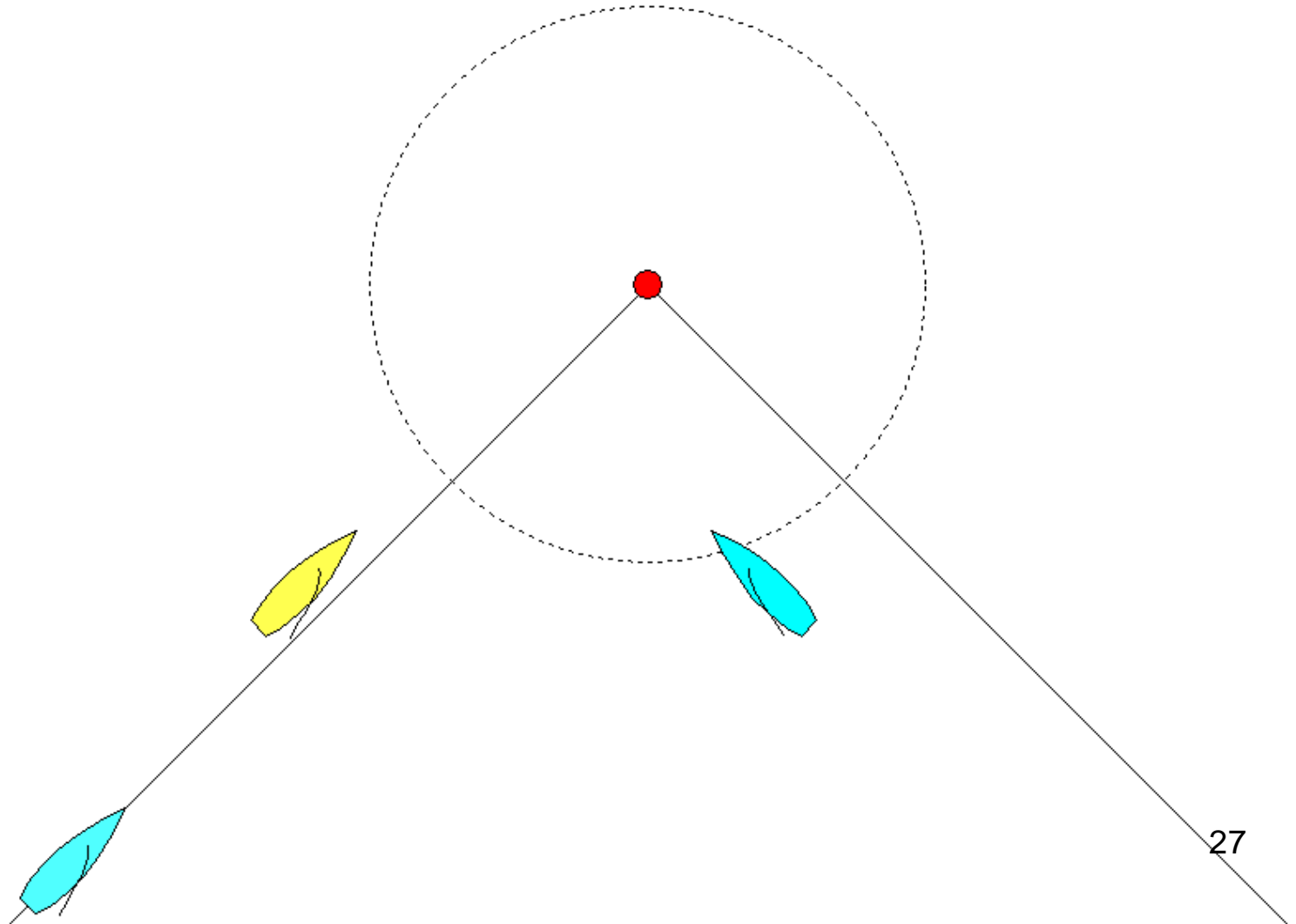


Sur des bords opposés et en tête.

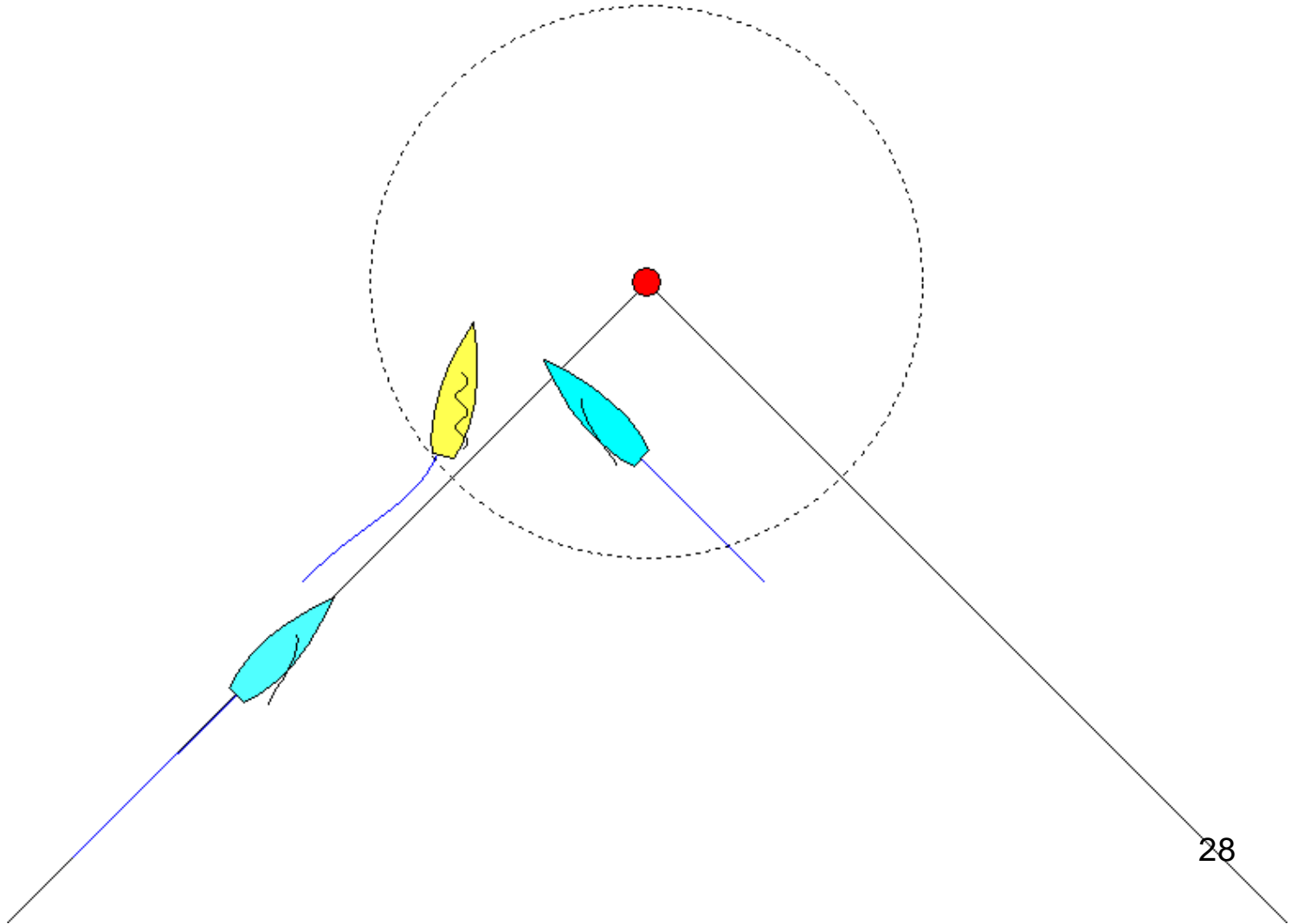


“Bon travail !”

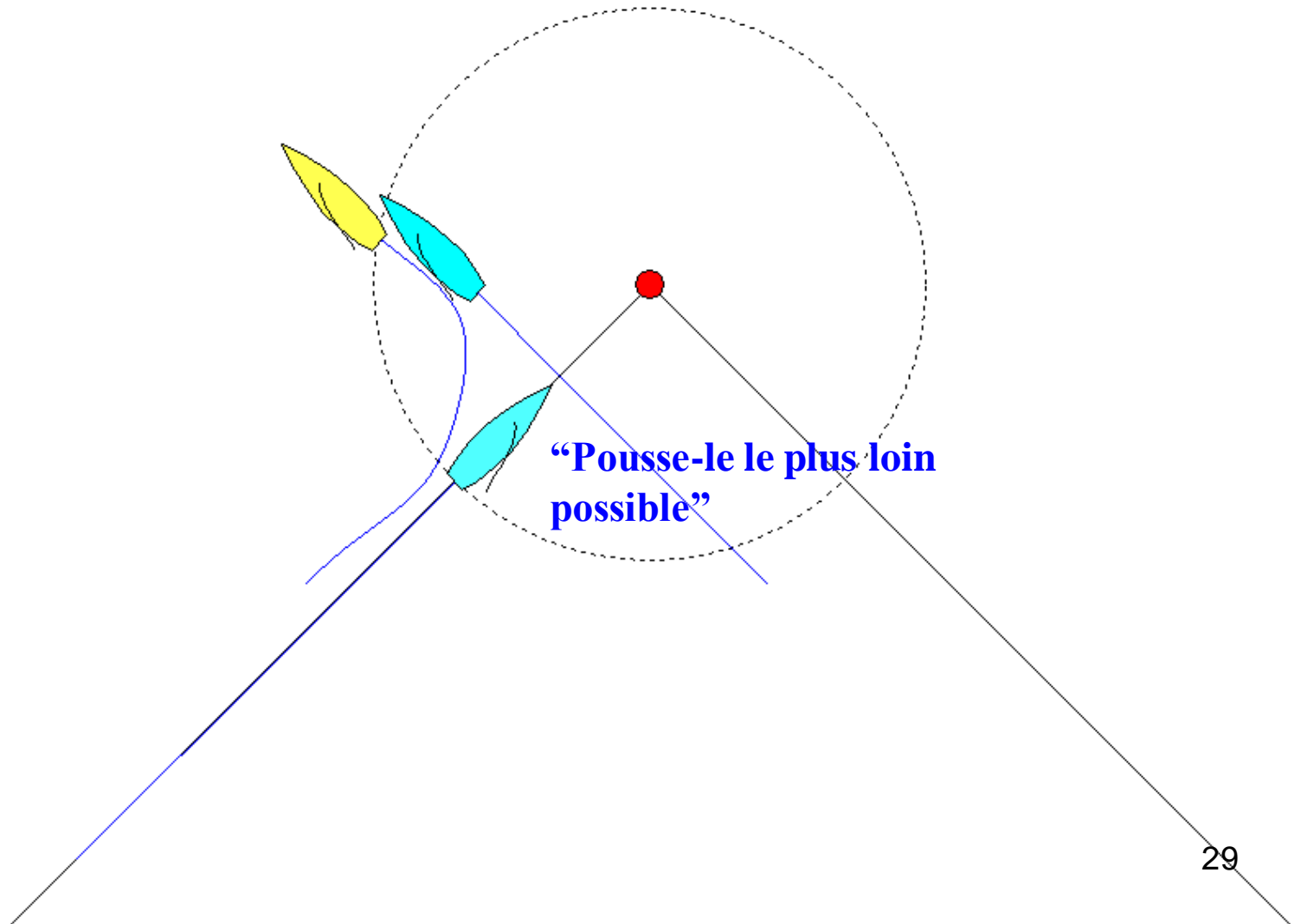
Sur le bord du cadre, arrivez bâbord.



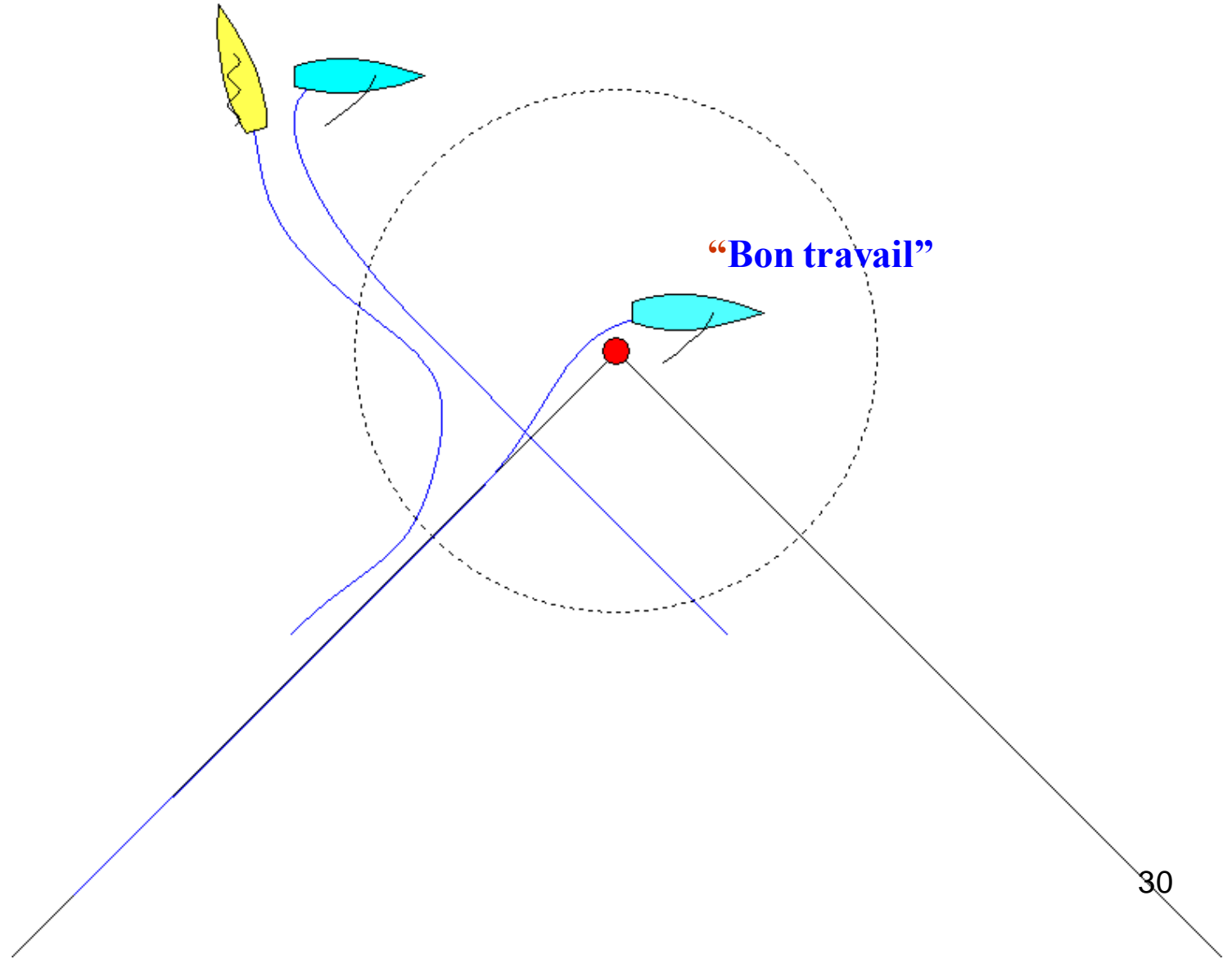
Sur le bord du cadre, arrivez bâbord.



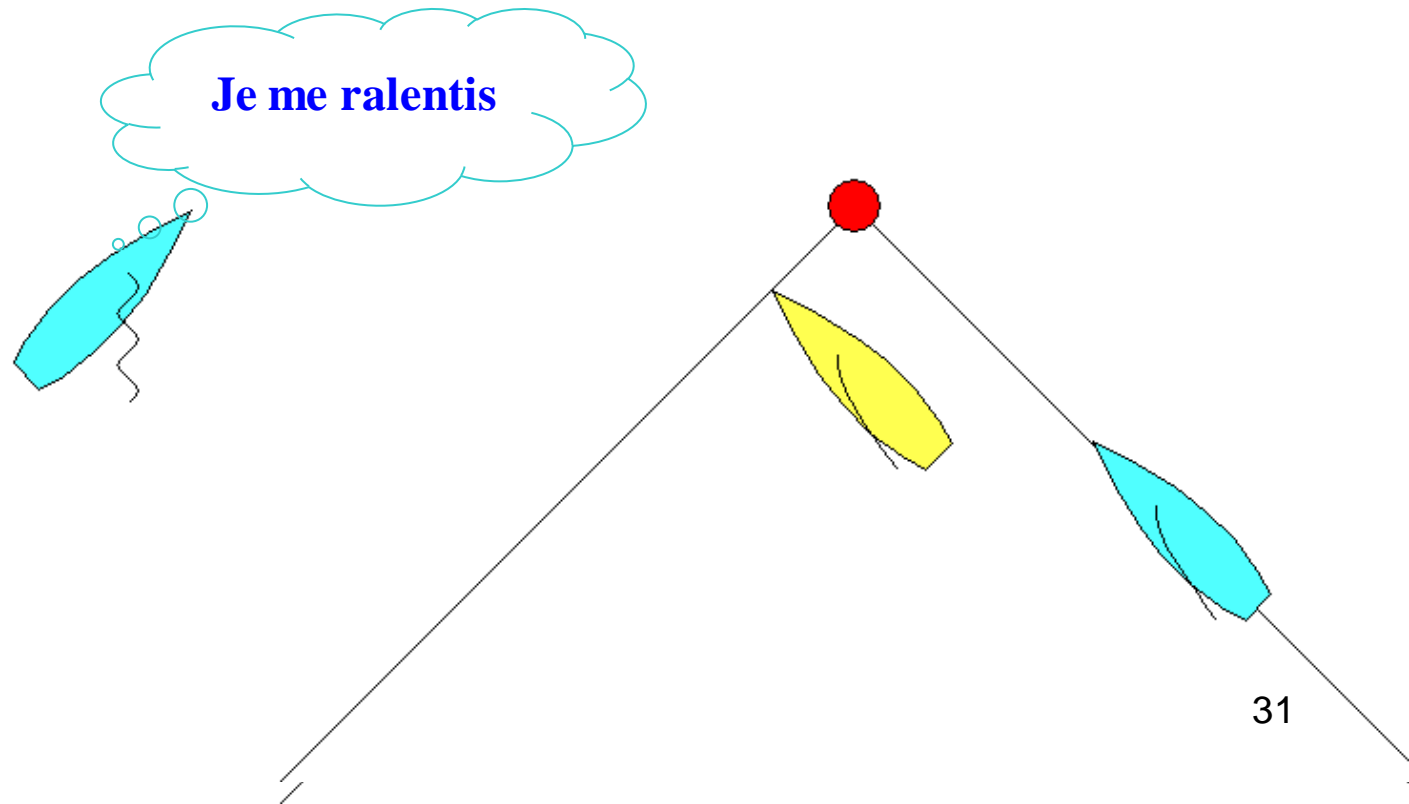
Sur le bord du cadre, arrivez bâbord.



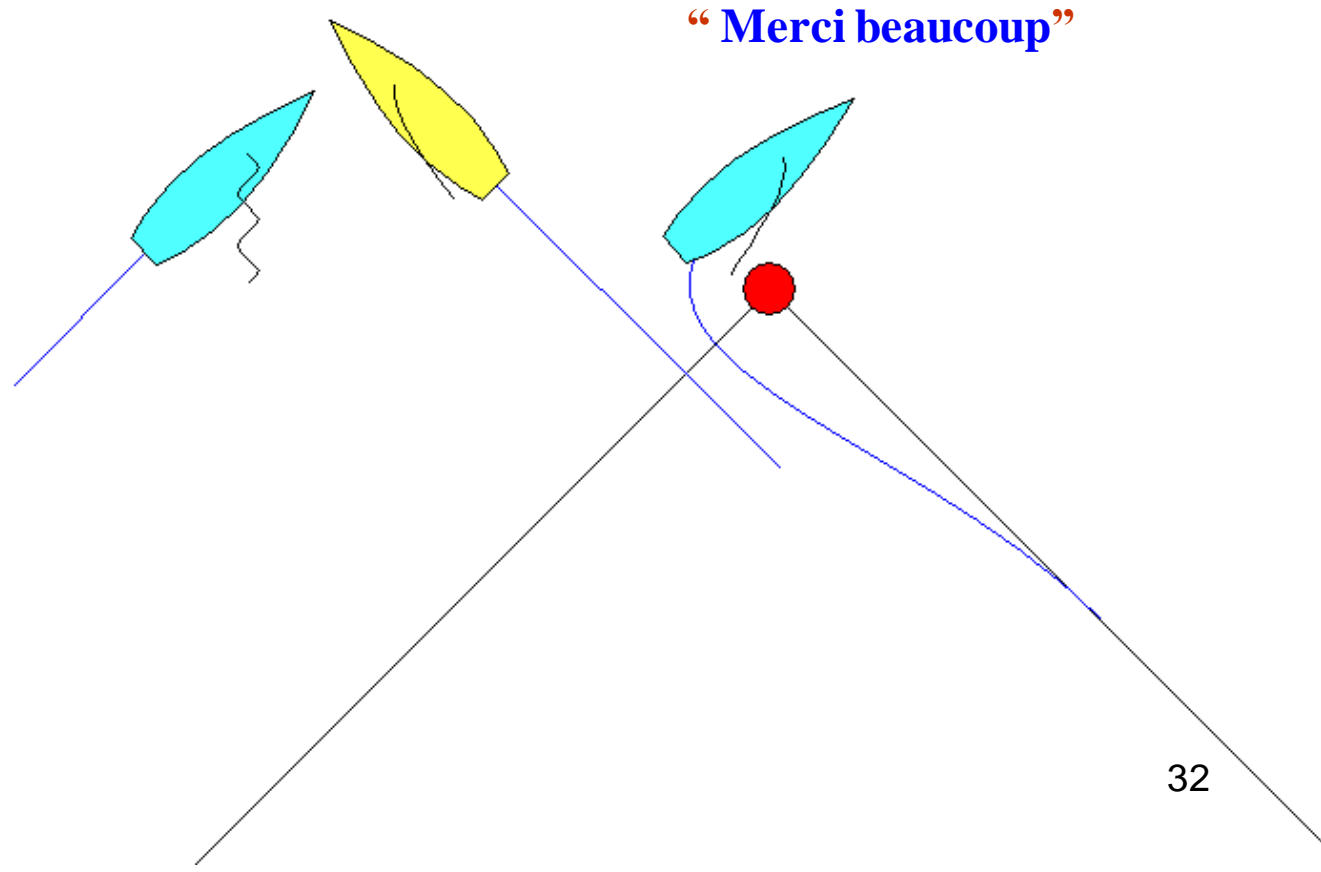
Sur le bord du cadre, arrivez bâbord.



Se présenter au dessus du bord du cadre bâbord.



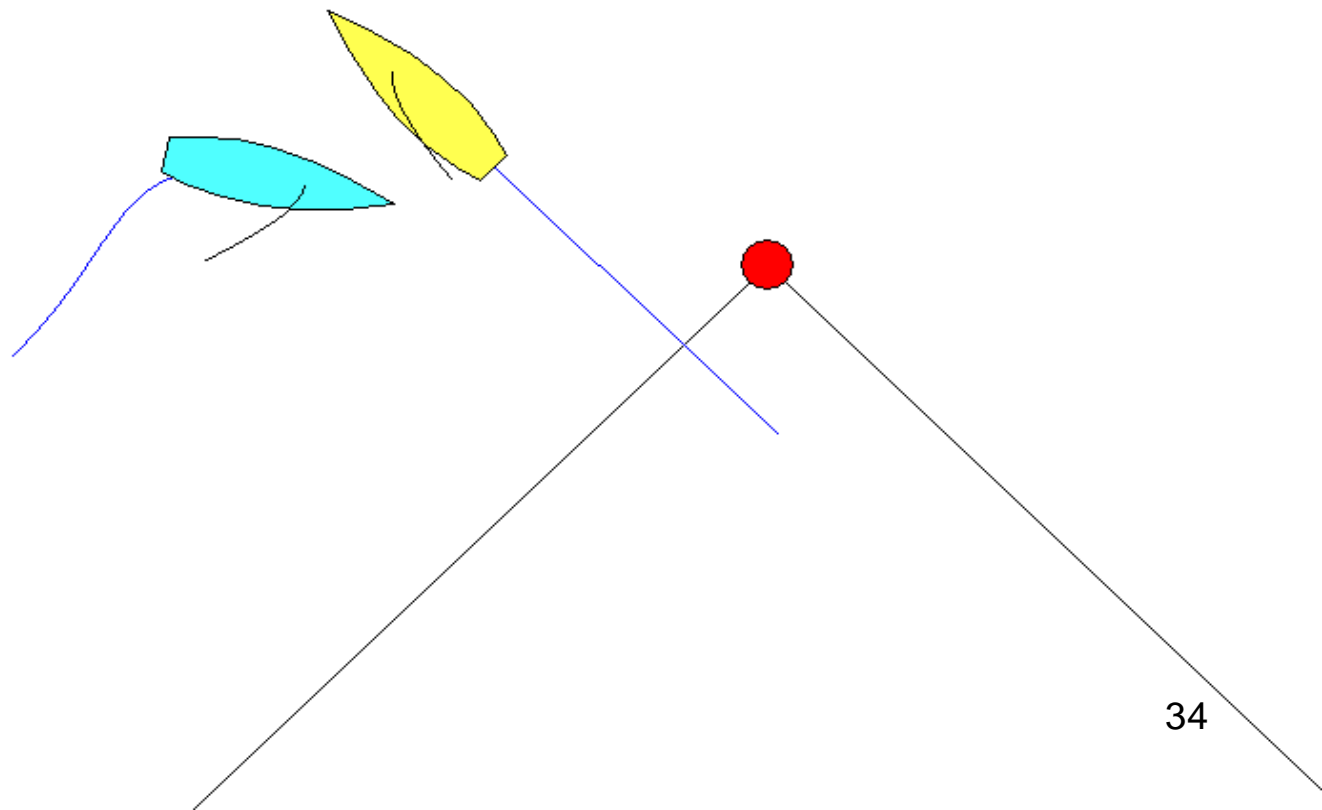
Se présenter au dessus du bord du cadre bâbord.



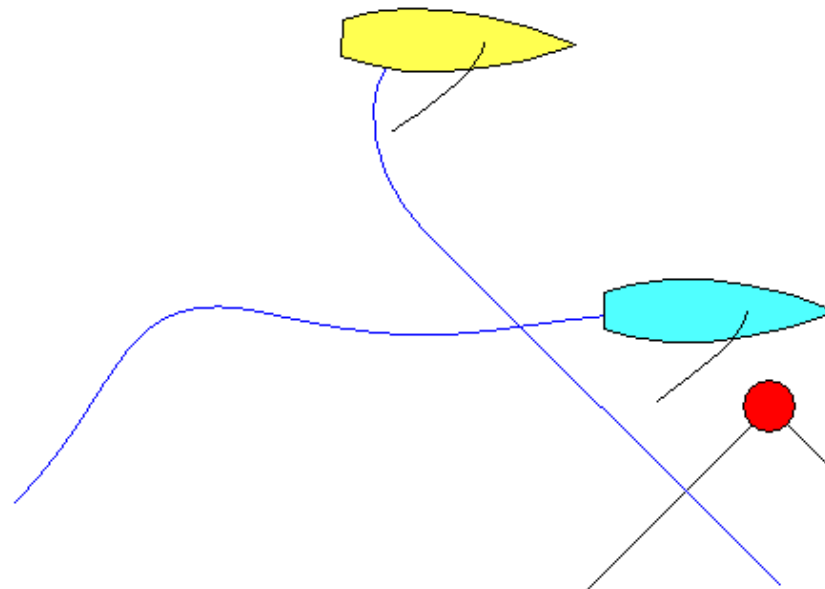
Se présenter au dessus du bord du cadre bâbord.



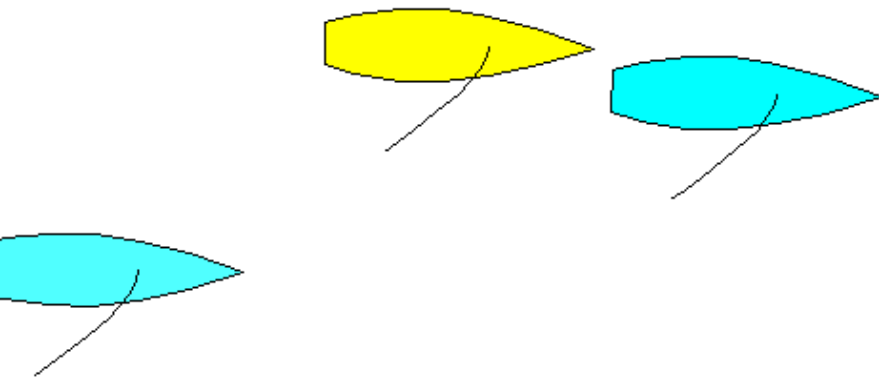
Se présenter au dessus du bord du cadre bâbord.



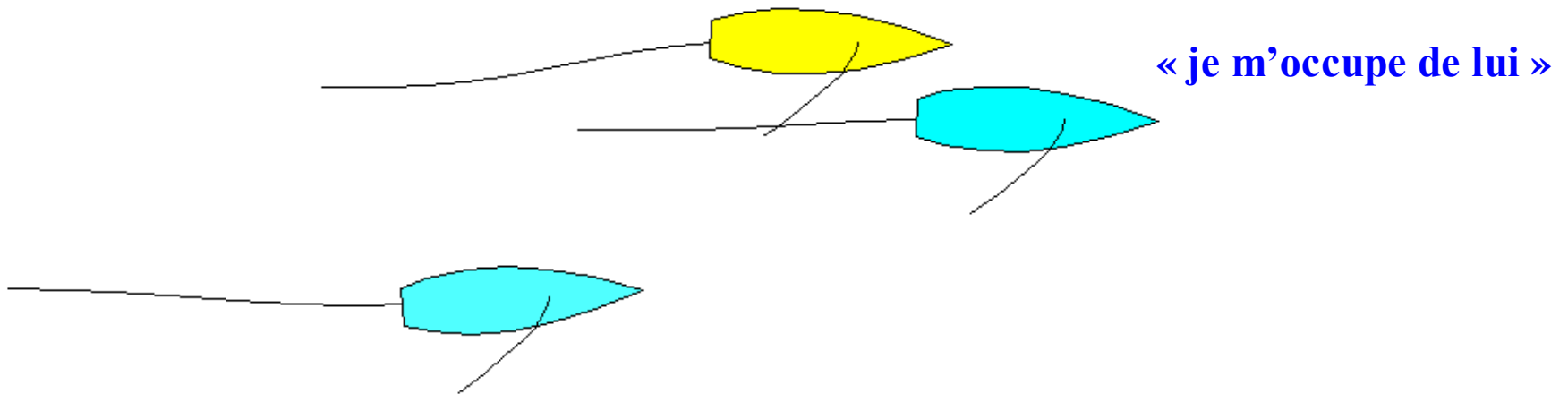
Se présenter au dessus du bord du cadre bâbord.



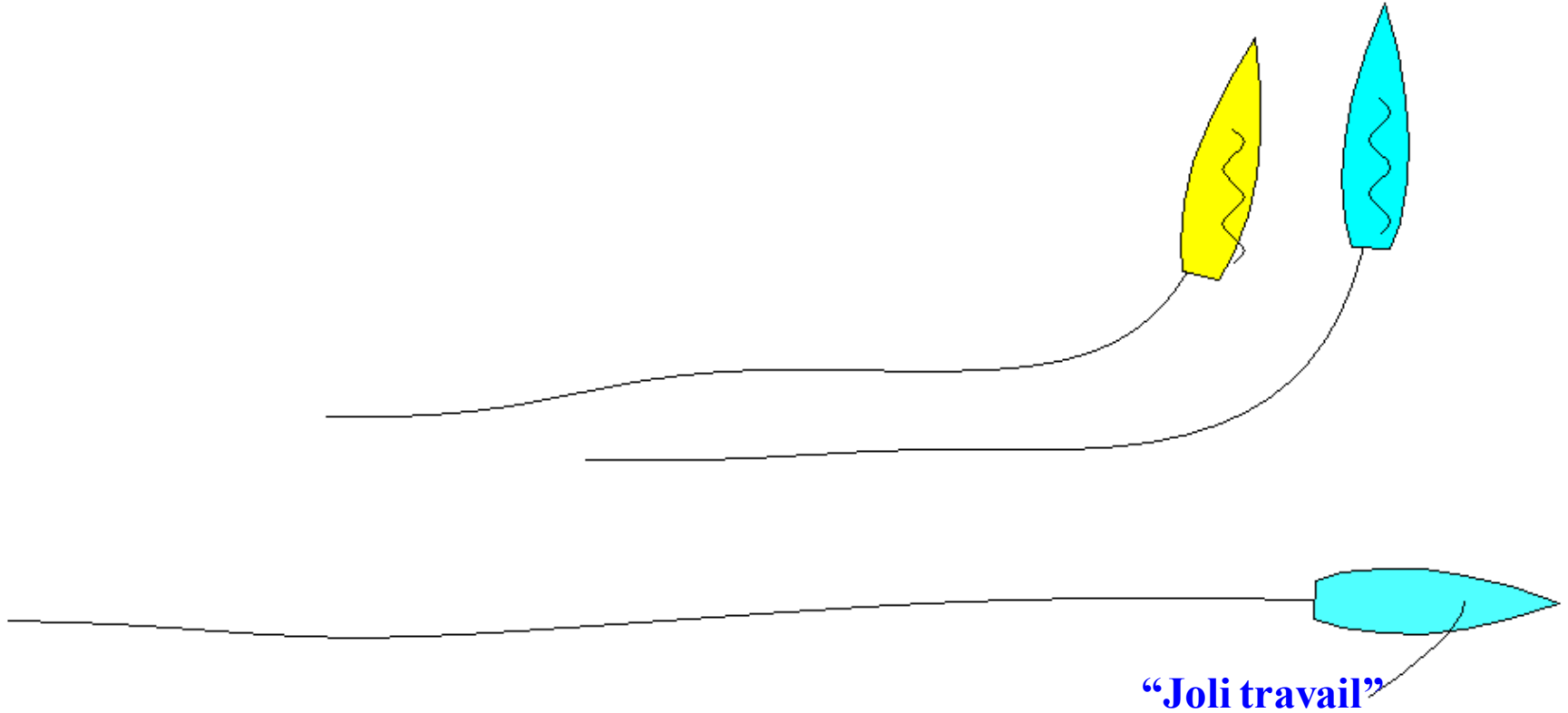
Le 1^{er} bord de largue (1 → 2) : le choix



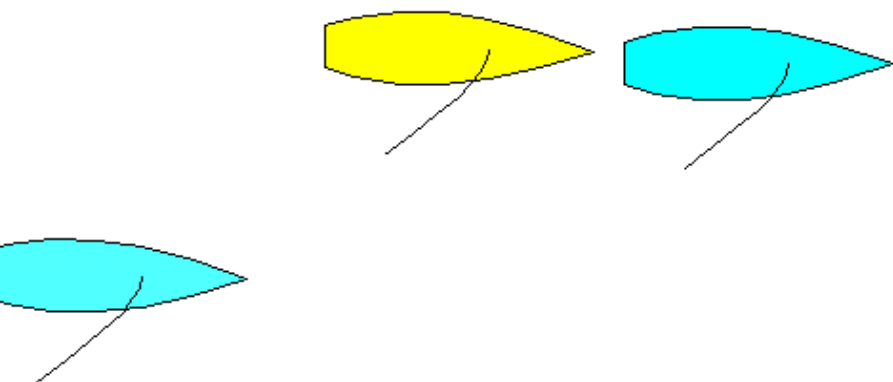
Le 1^{er} bord de largue (1 → 2) : le choix



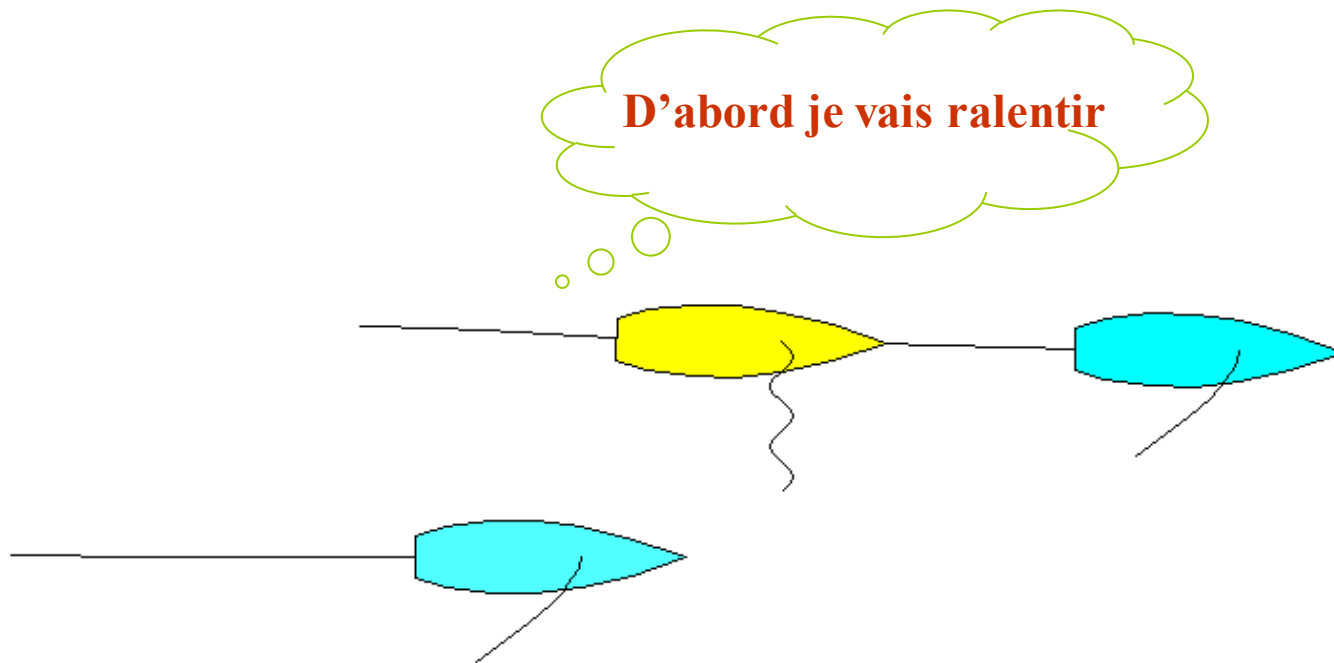
Le 1^{er} bord de largeur (1 → 2) : le choix



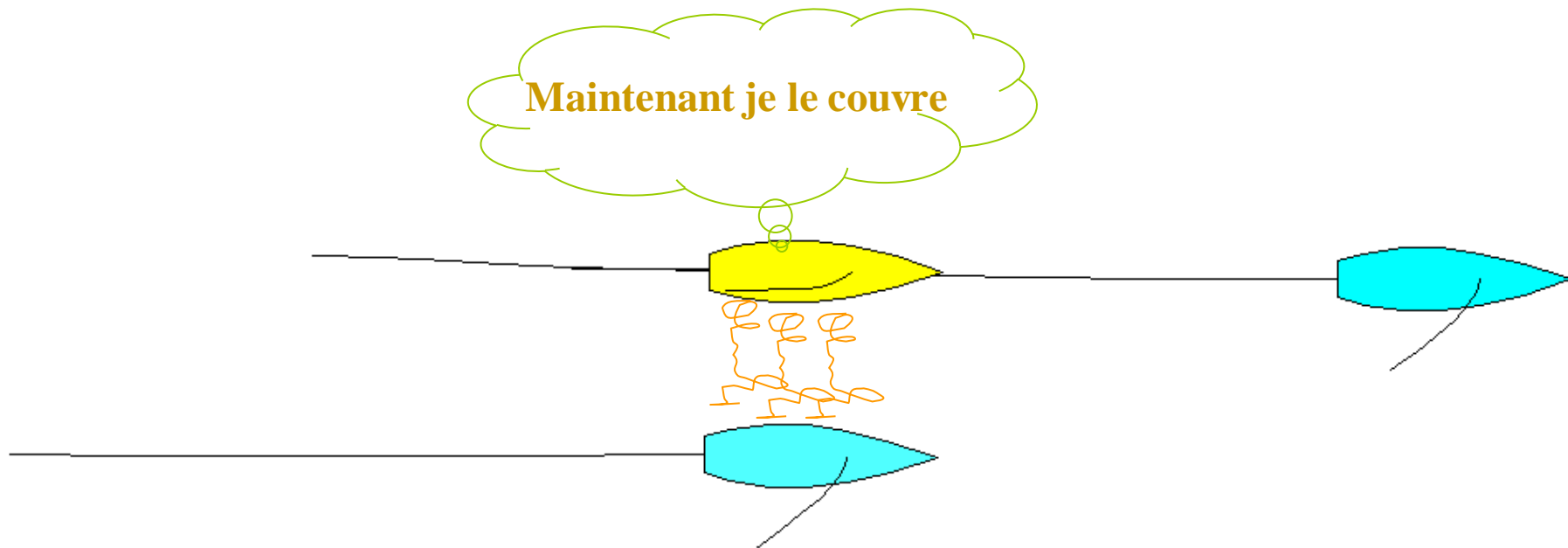
sur le 1^{er} bord de largeur : préparez votre revanche



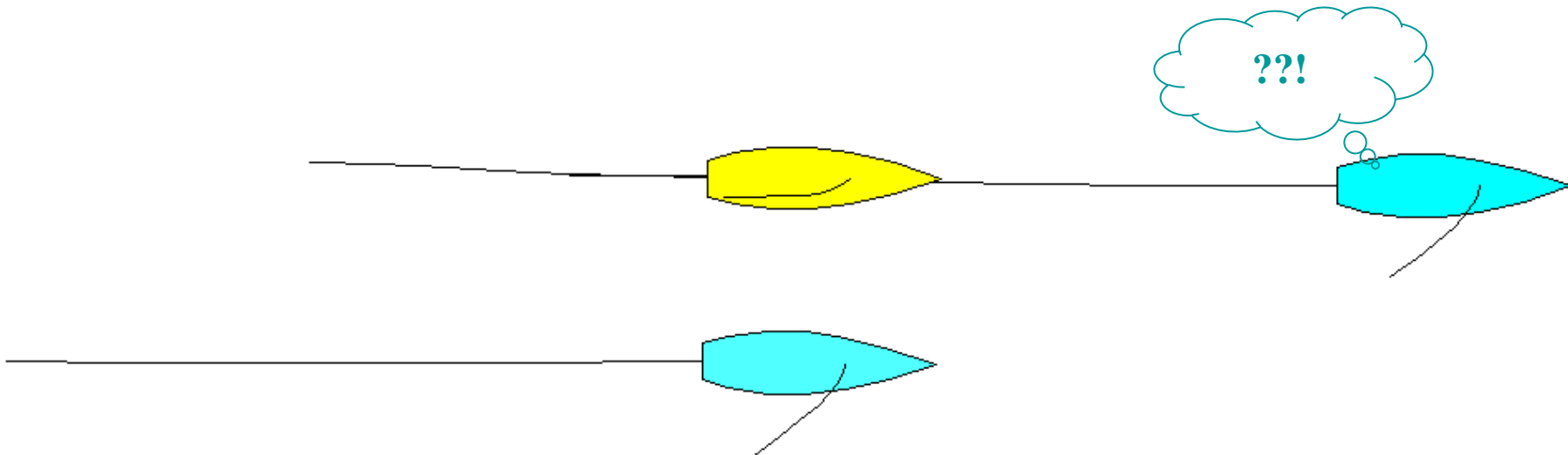
sur le 1^{er} bord de largue : préparez votre revanche



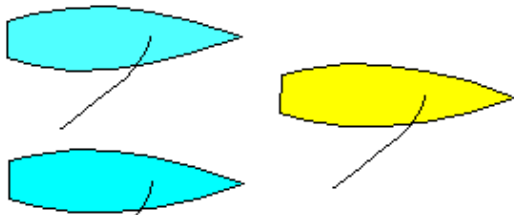
sur le 1^{er} bord de largue : préparez votre revanche



sur le 1^{er} bord de largue : préparez votre revanche

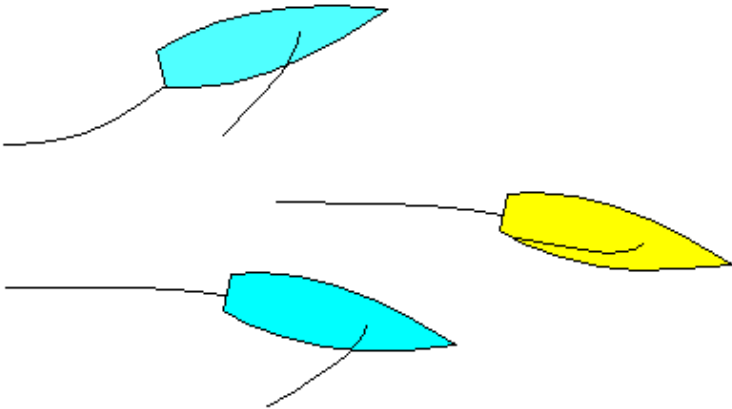


1^{er} bord de largue : passez dessus et dessous

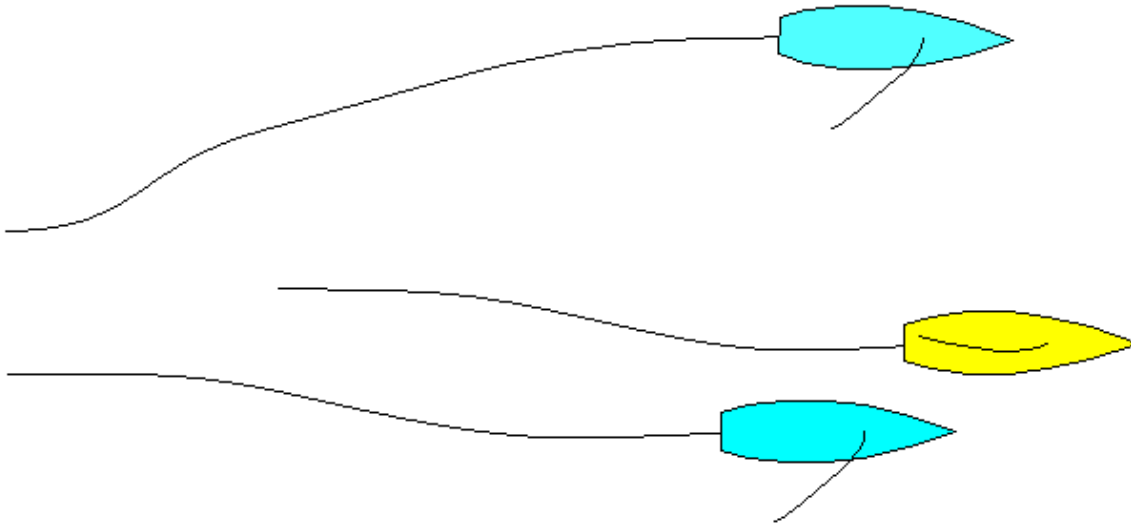


“ Tu passes au vent,
je passe sous le vent “

1^{er} bord de largeur : passez dessus et dessous

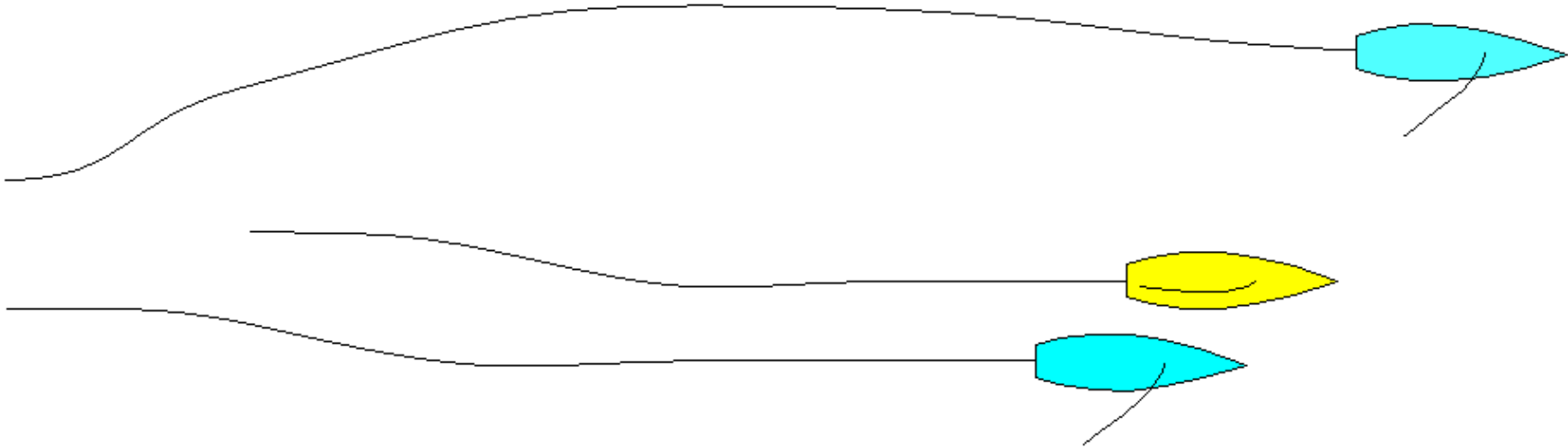


1^{er} bord de largue : passez dessus et dessous

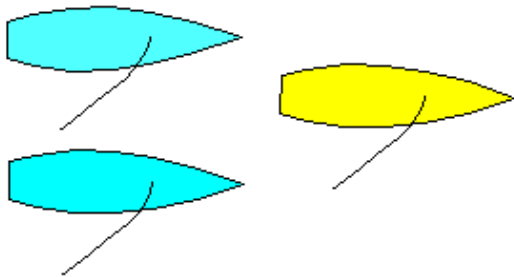


1^{er} bord de largue : passez dessus et dessous

“Ho ho!”

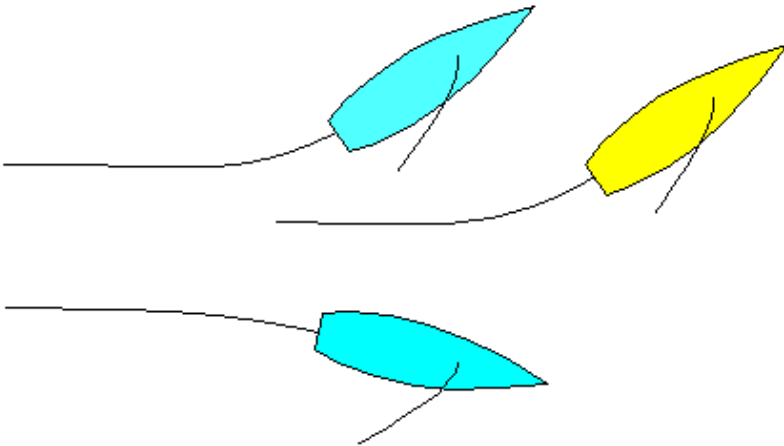


1^{er} bord de largue : passer dessus et dessous (avec contre-attaque)

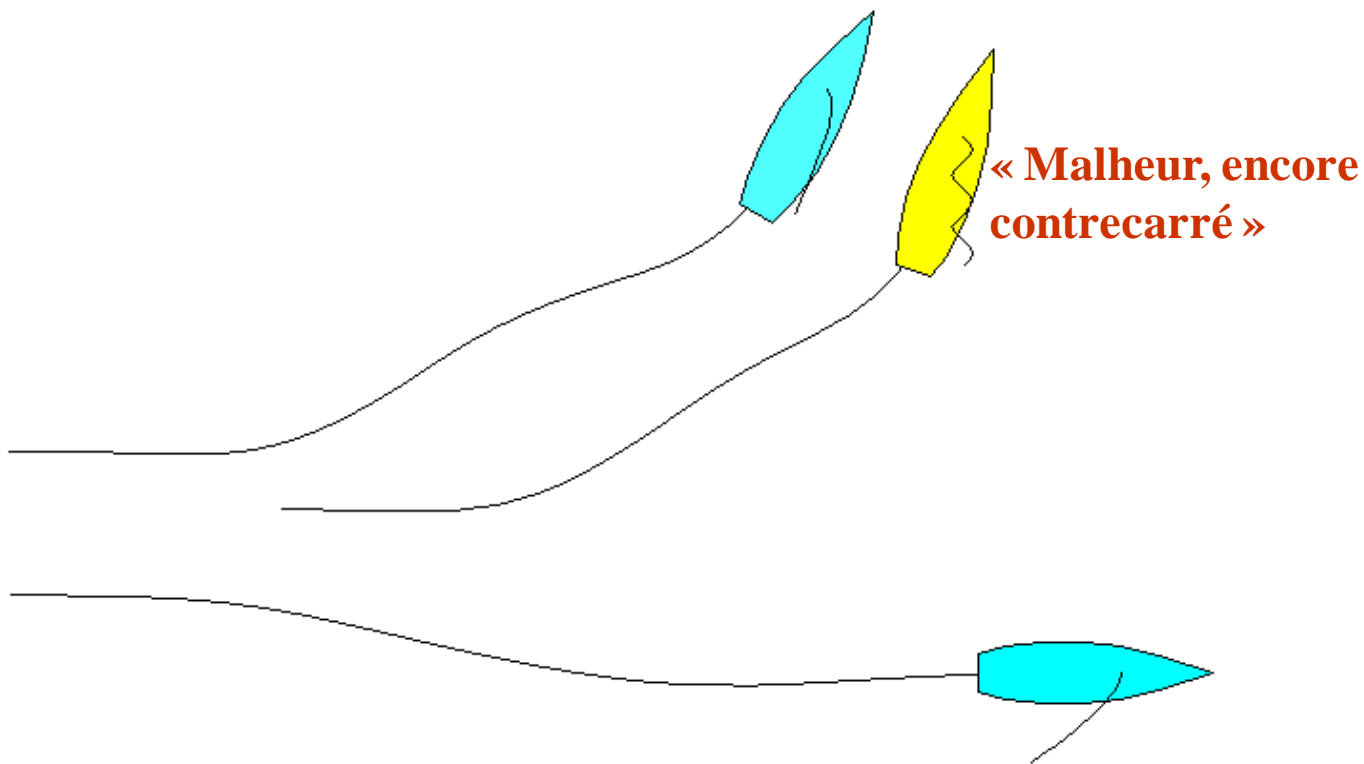


“ Tu passes au vent; je
passe sous le vent »

1^{er} bord de largue :
passer dessus et dessous (avec contre-attaque)

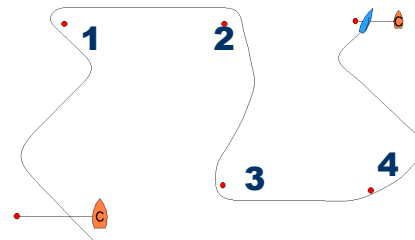


1^{er} bord de largue : passez dessus et dessous (avec contre-attaque)

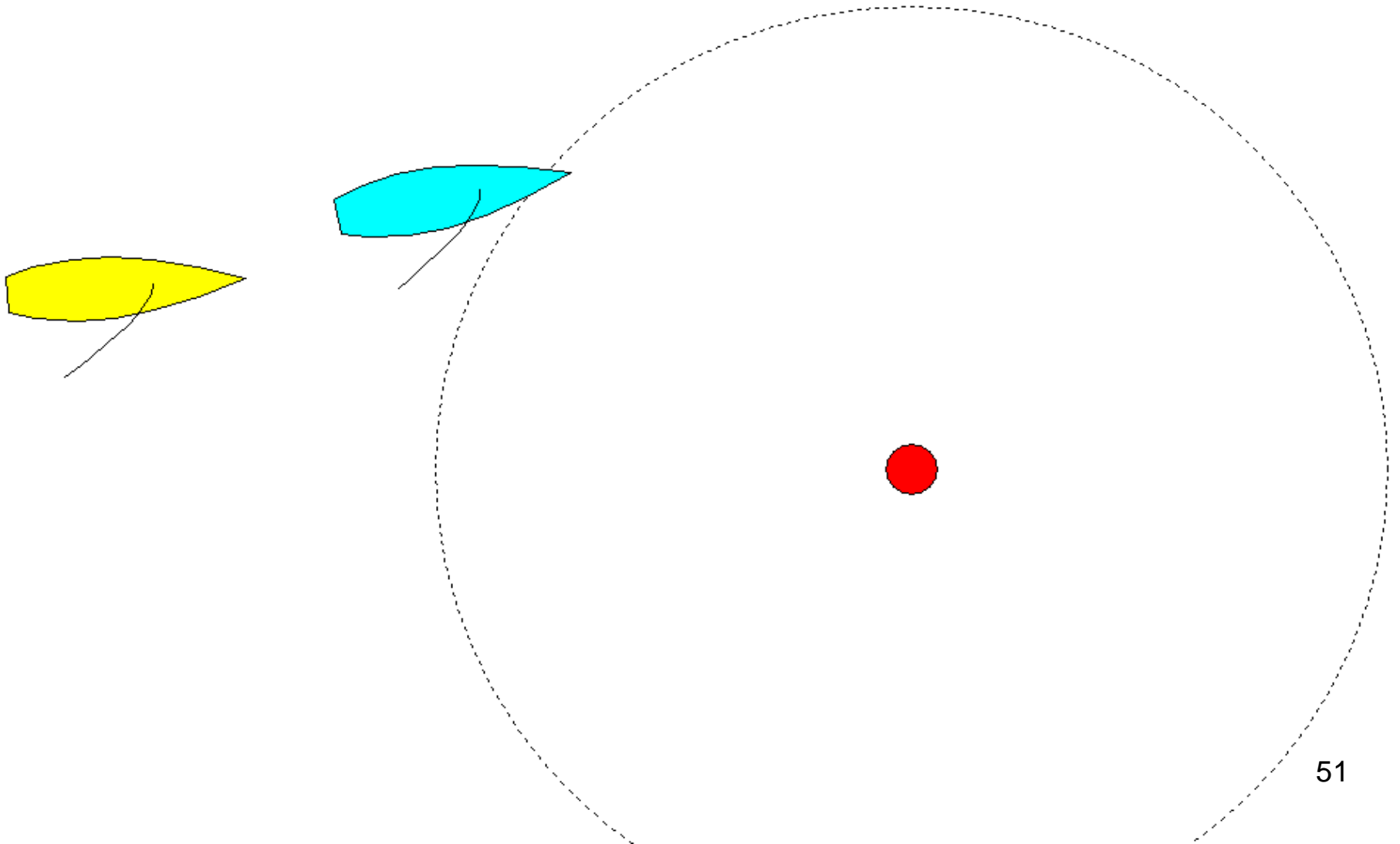


MARQUE 2

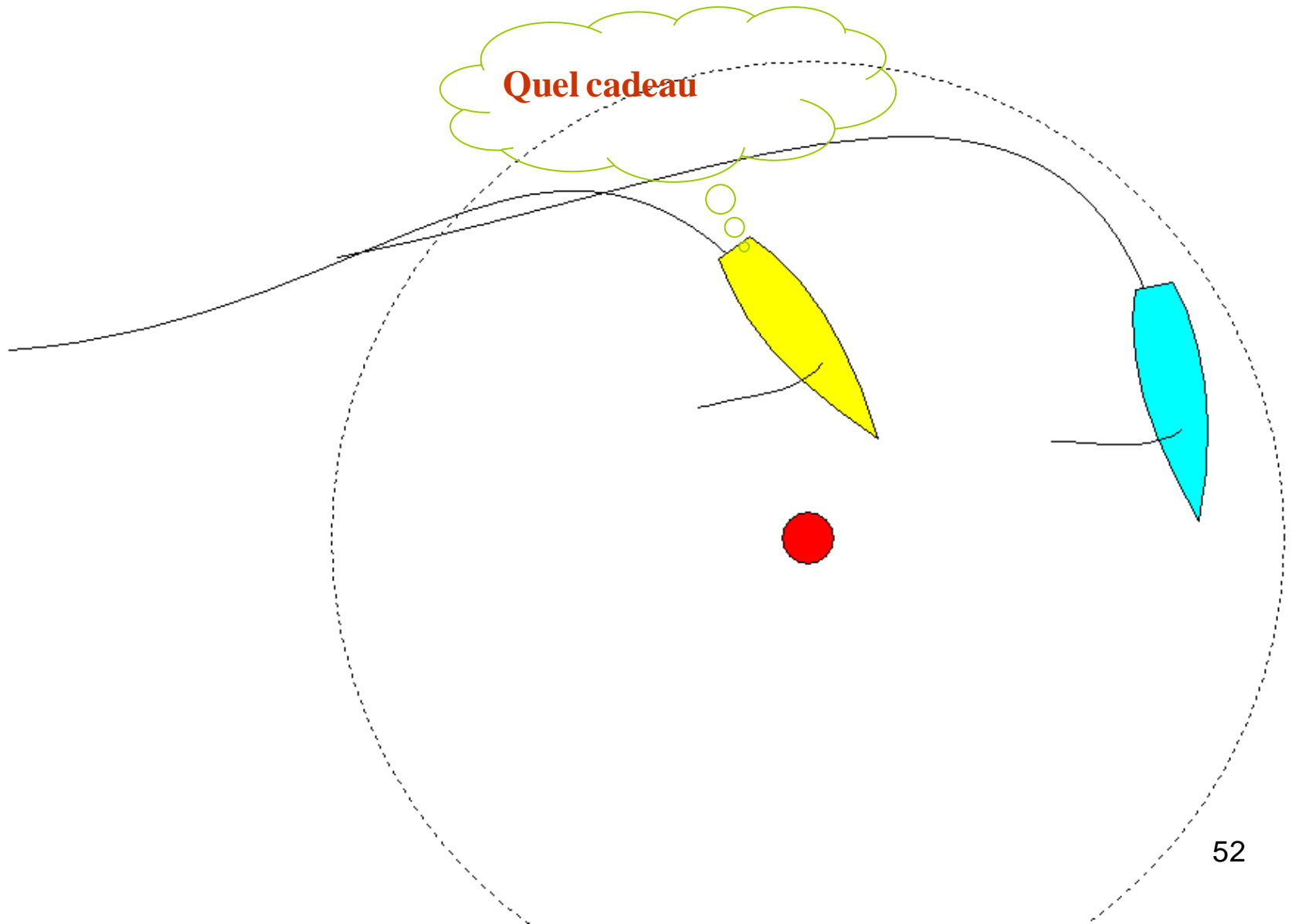
Stratégie



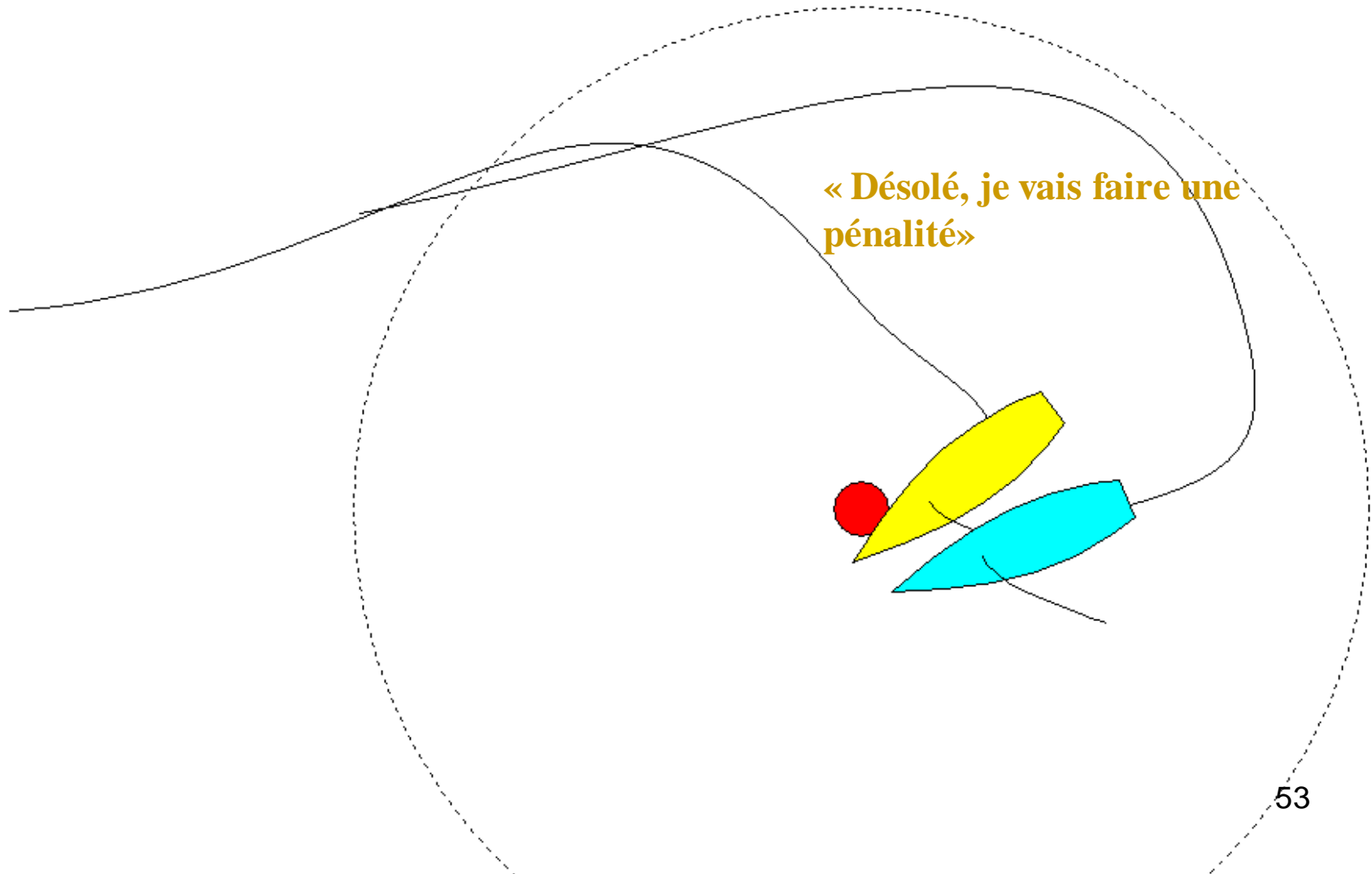
MARQUE 2 : un chausse-trappe



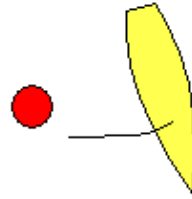
MARQUE 2 : un chausse-trappe



MARQUE 2 : un chausse-trappe



Le bord de vent arrière : Quelle route choisir?



Le bord de vent arrière : Quelle route choisir?



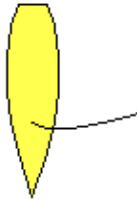
**Seul, sans être
couvert par un ou
plusieurs
adversaires**



Le bord de vent arrière : Quelle route choisir?



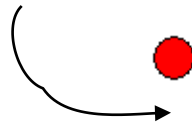
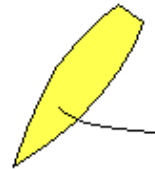
Le bord de vent arrière : Quelle route choisir?



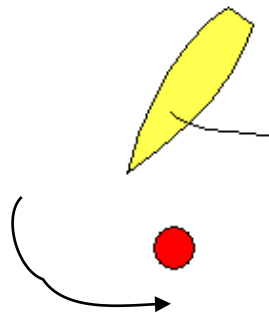
Le bord de vent arrière : Quelle route choisir?



**Arrivée tribord
prioritaire sur presque
tout le monde**

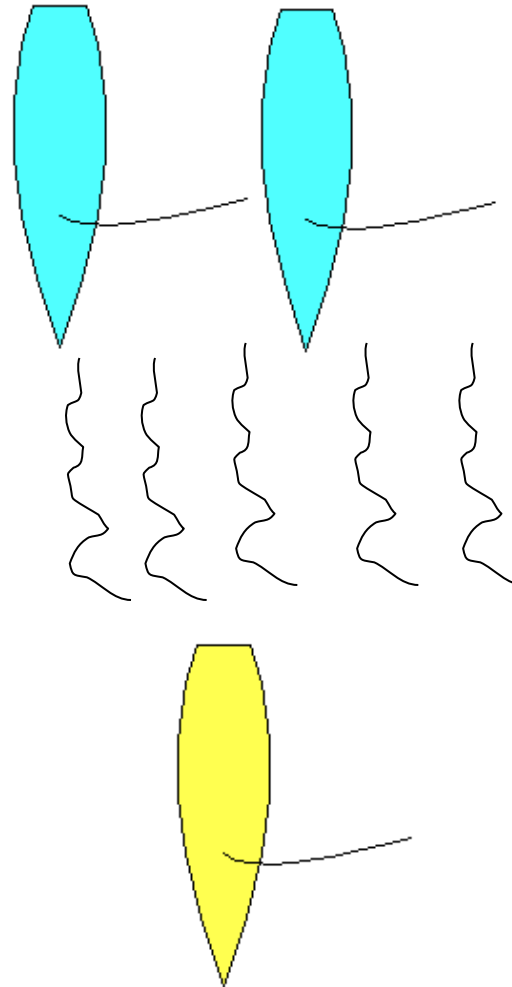


Le bord de vent arrière : Quelle route choisir?



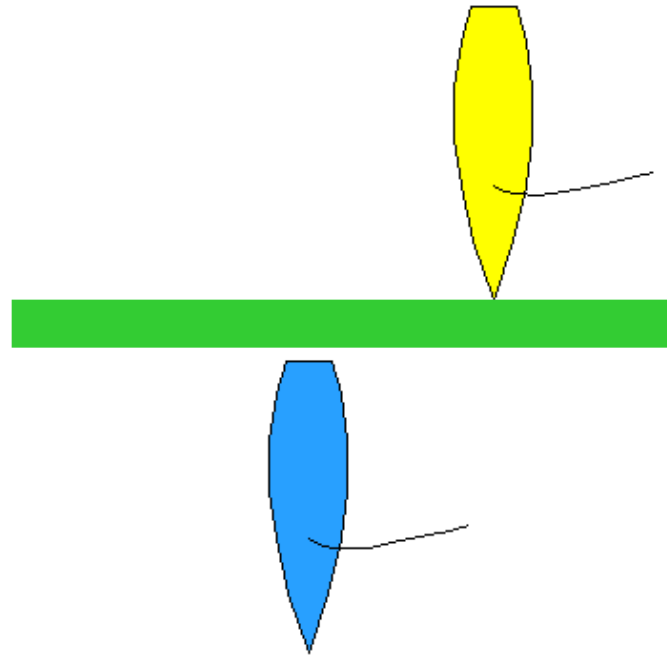
**..... Et à l'intérieur pour
une marque à
contourner à bâbord**

Le bord de vent arrière : large couverture



**On va le couvrir,
il sera ralenti**

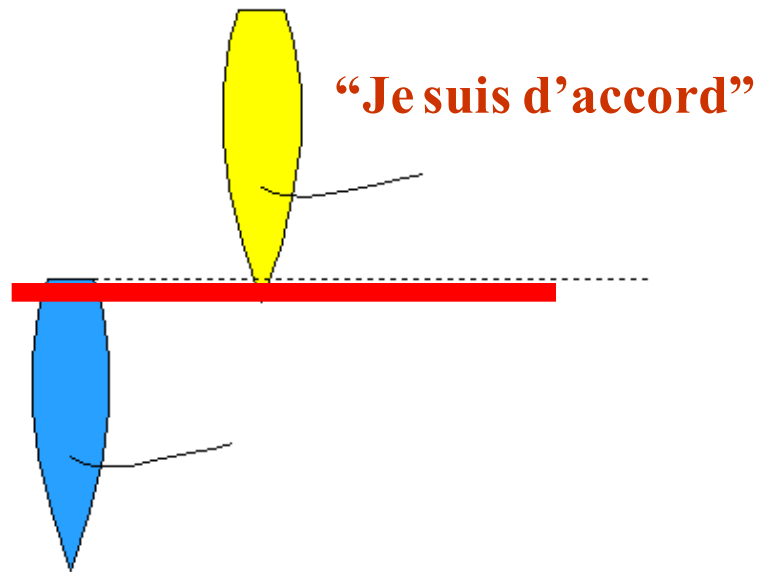
Le bord de vent arrière : double empannage



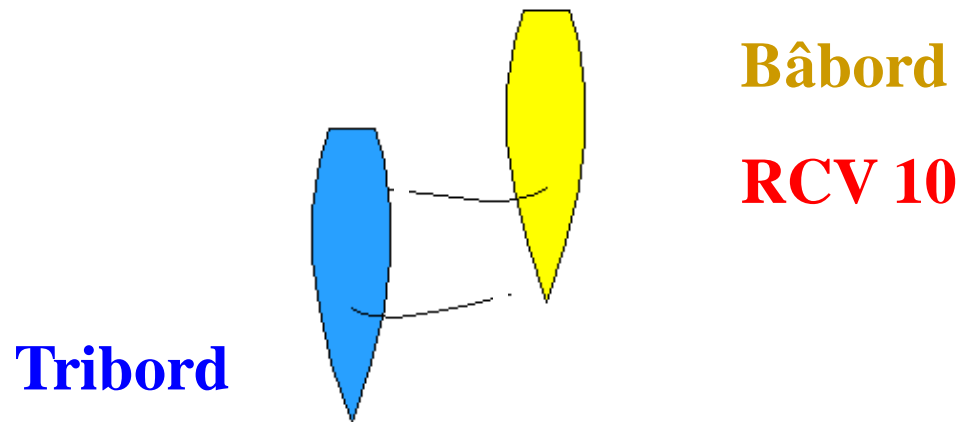
Je suis en route libre
derrière [RCV 12] , si
je m'engage sous le
vent, bien que
prioritaire (RCV 11) je
n'aurai pas le droit de
lofer au dessus de ma
route normale (RCV
17)

Le bord de vent arrière : double empannage

“Tu ne peux pas me
lofer, tu t’es engagé
SOUS le vent à partir
d’une route libre
derrière» (RCV 17)



Le bord de vent arrière : double empannage pour éteindre la règle 17 et

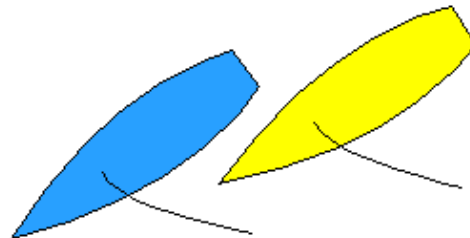


**Le bord de vent arrière : double empannage
éteindre la règle 17
et récupérer le droit de lofer**



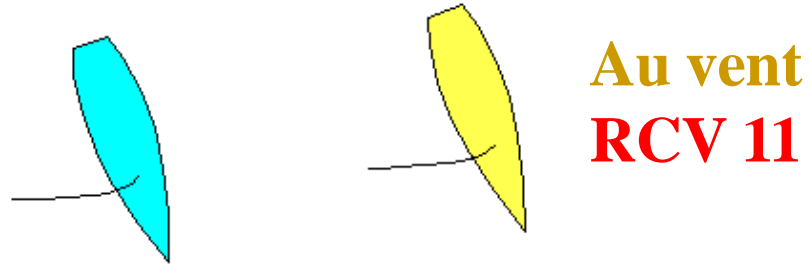
Le bord de vent arrière : double empannage éteindre la règle 17 et récupérer le droit de lofer

“Malédiction !”



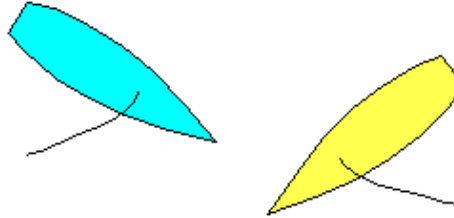
« Youpi ! »

Bord de vent arrière : duel d'empennages



Bord de vent arrière : duel d'empannages

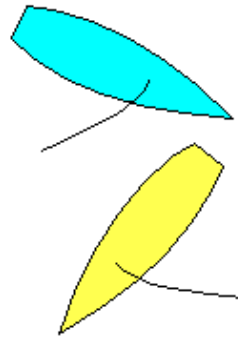
Bâbord
RCV 10



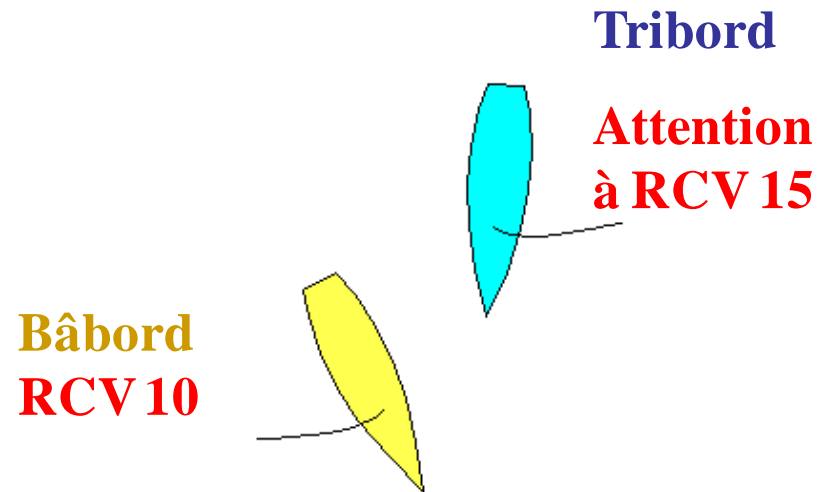
Tribord

**Attention à RCV 15:
acquérir une priorité**

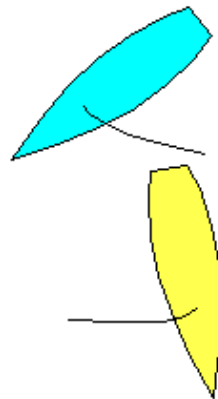
Bord de vent arrière : duel d'empennages



Bord de vent arrière : duel d'empannages

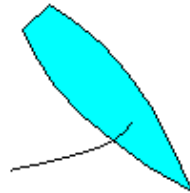


Bord de vent arrière : duel d'empannages



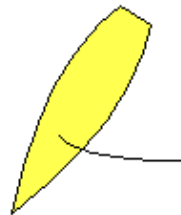
Bord de vent arrière : duel d'empannages

Bâbord
RCV 10

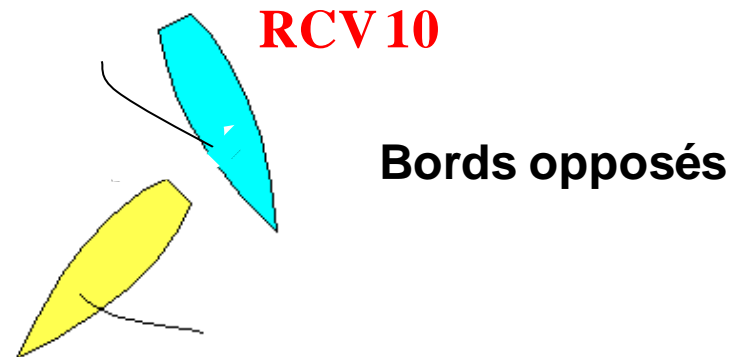


Tribord

Attention à la
RCV 15

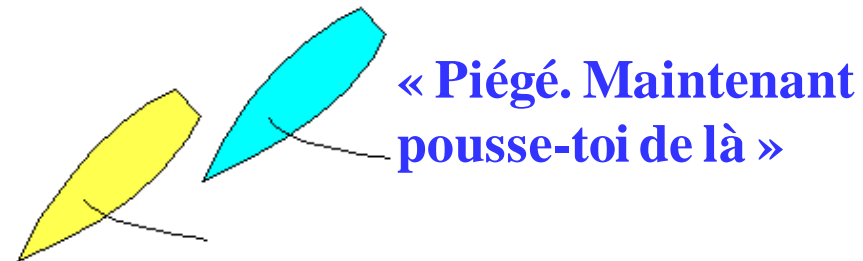


Bord de vent arrière : duel d'empennages

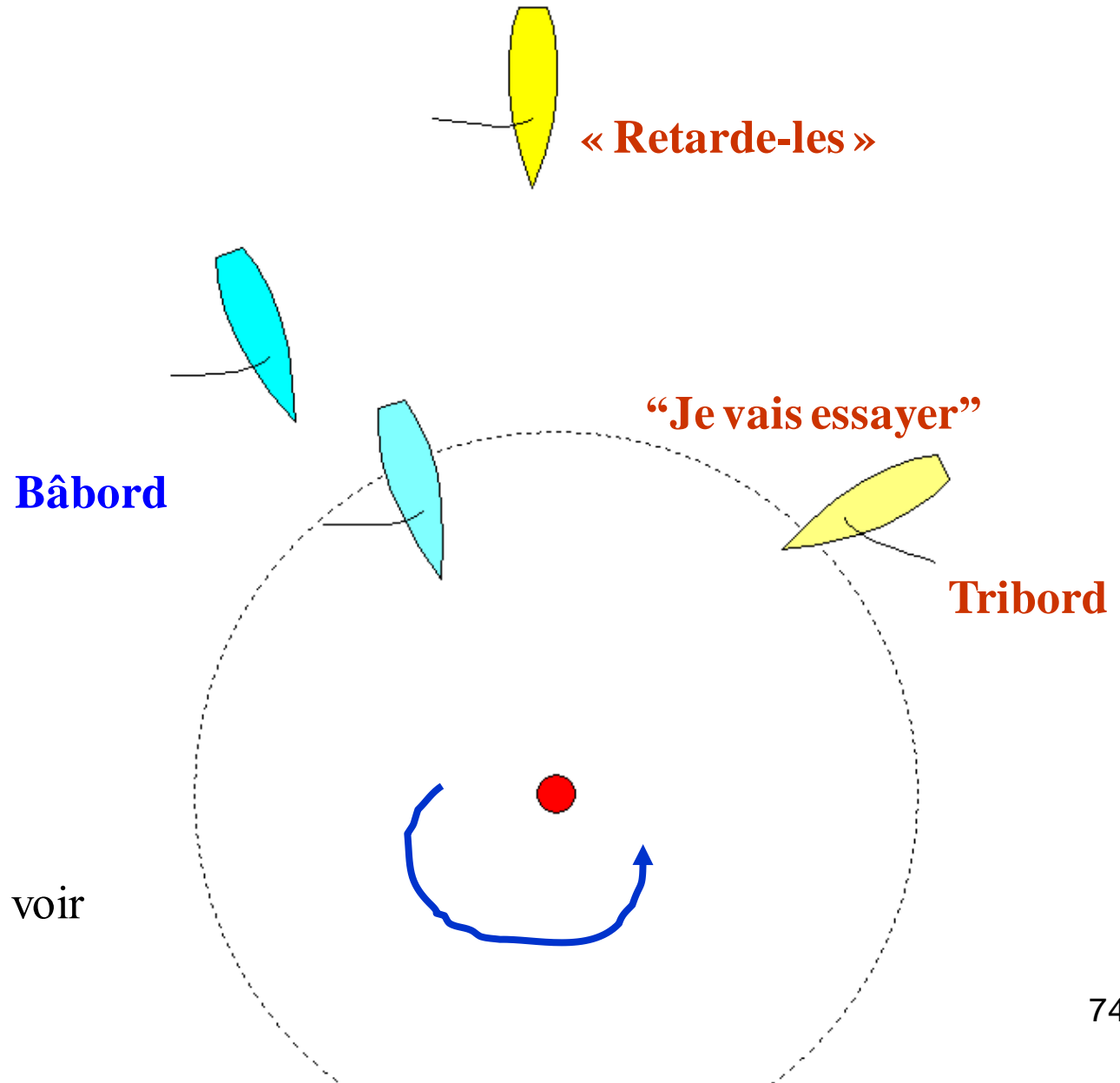


Bord de vent arrière : duel d'empennages

Au vent
RCV 11

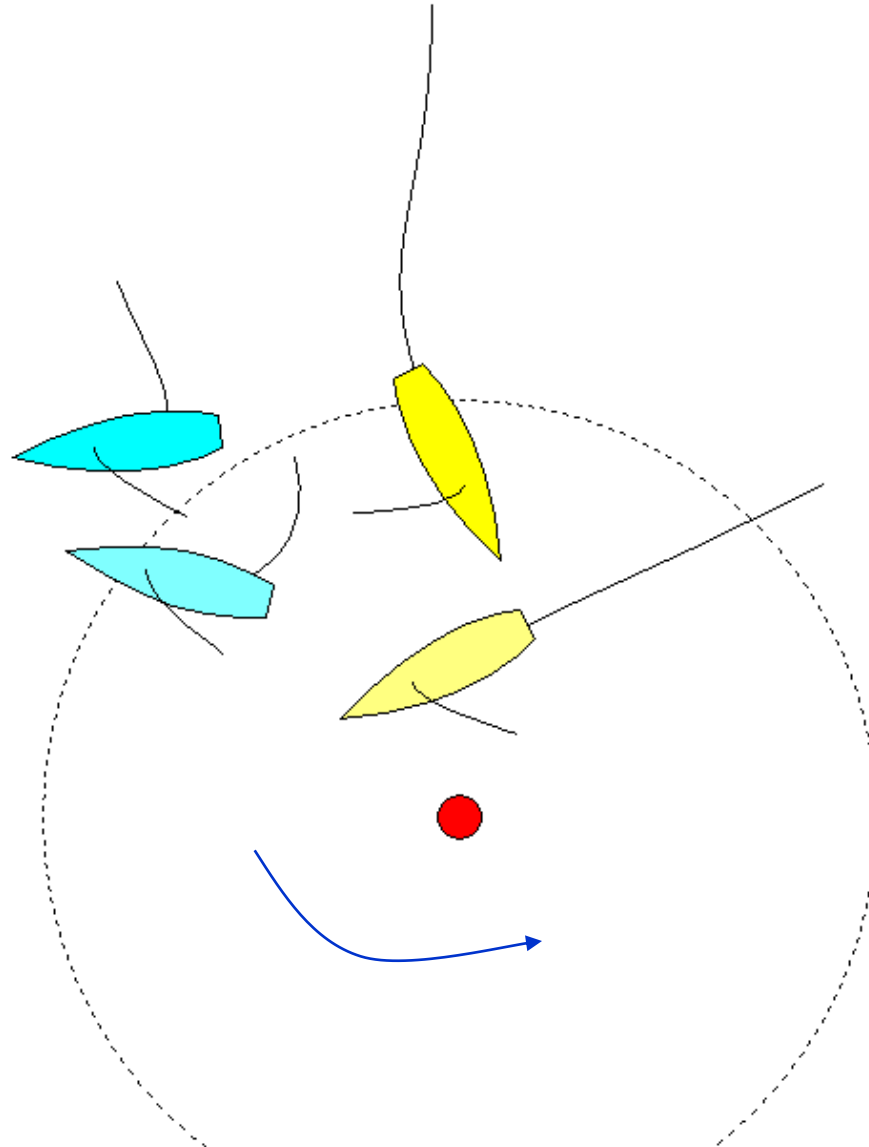


MARQUE 3 (sous le vent à contourner à Bâbord)



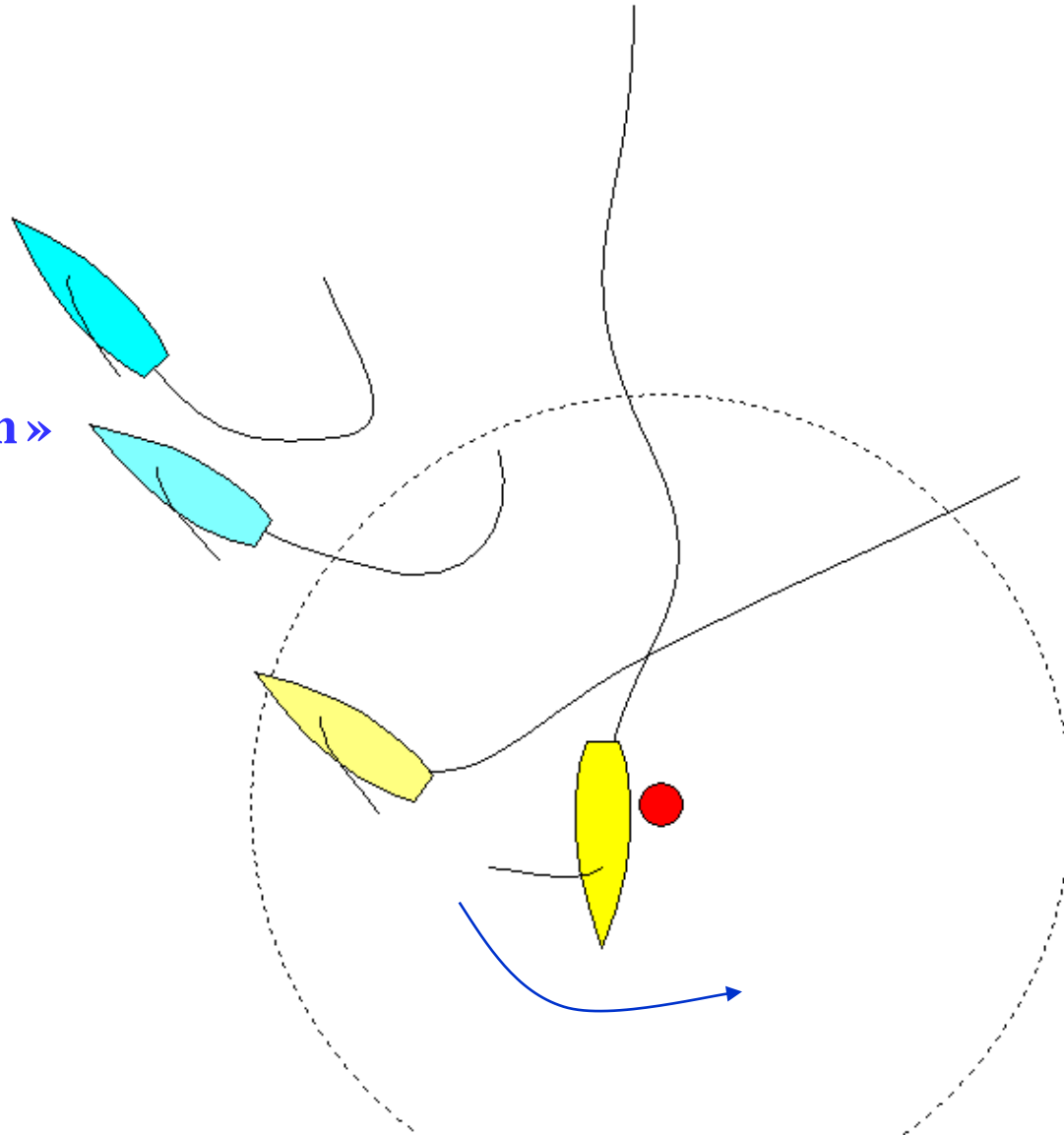
RCV 18.4 ne
s'applique pas , voir
RCVD1.1 (c)

MARQUE 3 (sous le vent à contourner à Bâbord)

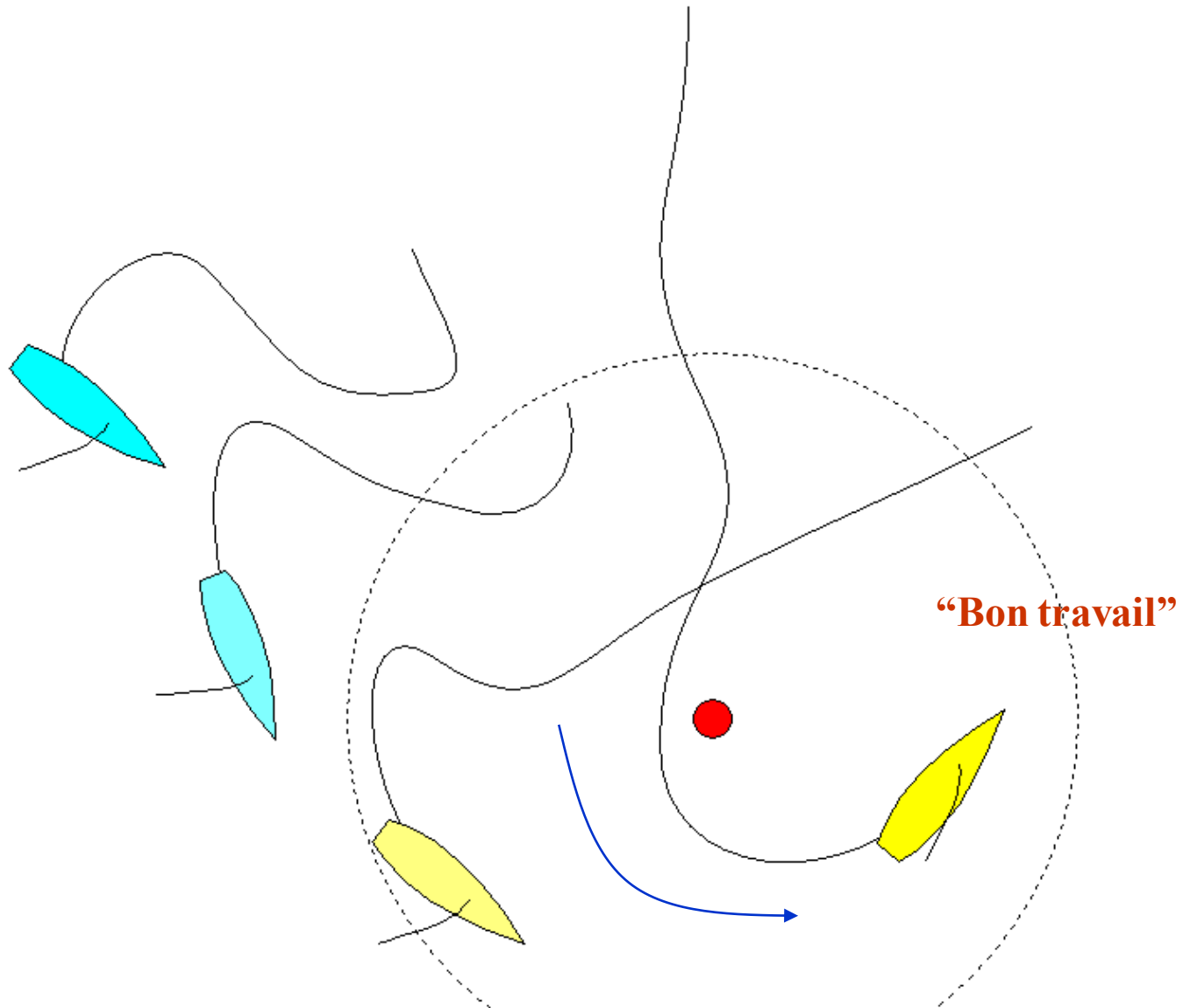


MARQUE 3 (sous le vent à contourner à Bâbord)

« Malédiction »



MARQUE 3 (sous le vent à contourner à Bâbord)

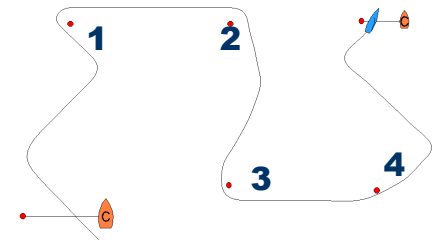


LE LARGUE DU bas du parcours (3 → 4)

**C'est plus ou moins la même chose que pour
le premier bord de largue**

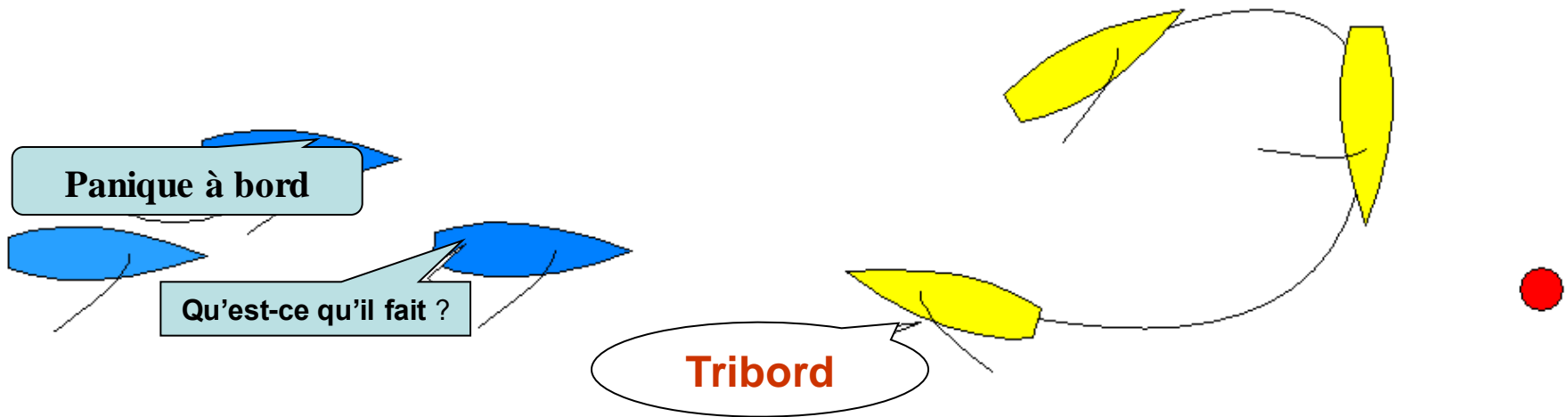
MAIS

**Le bateau à L'INTERIEUR
est maintenant au vent**



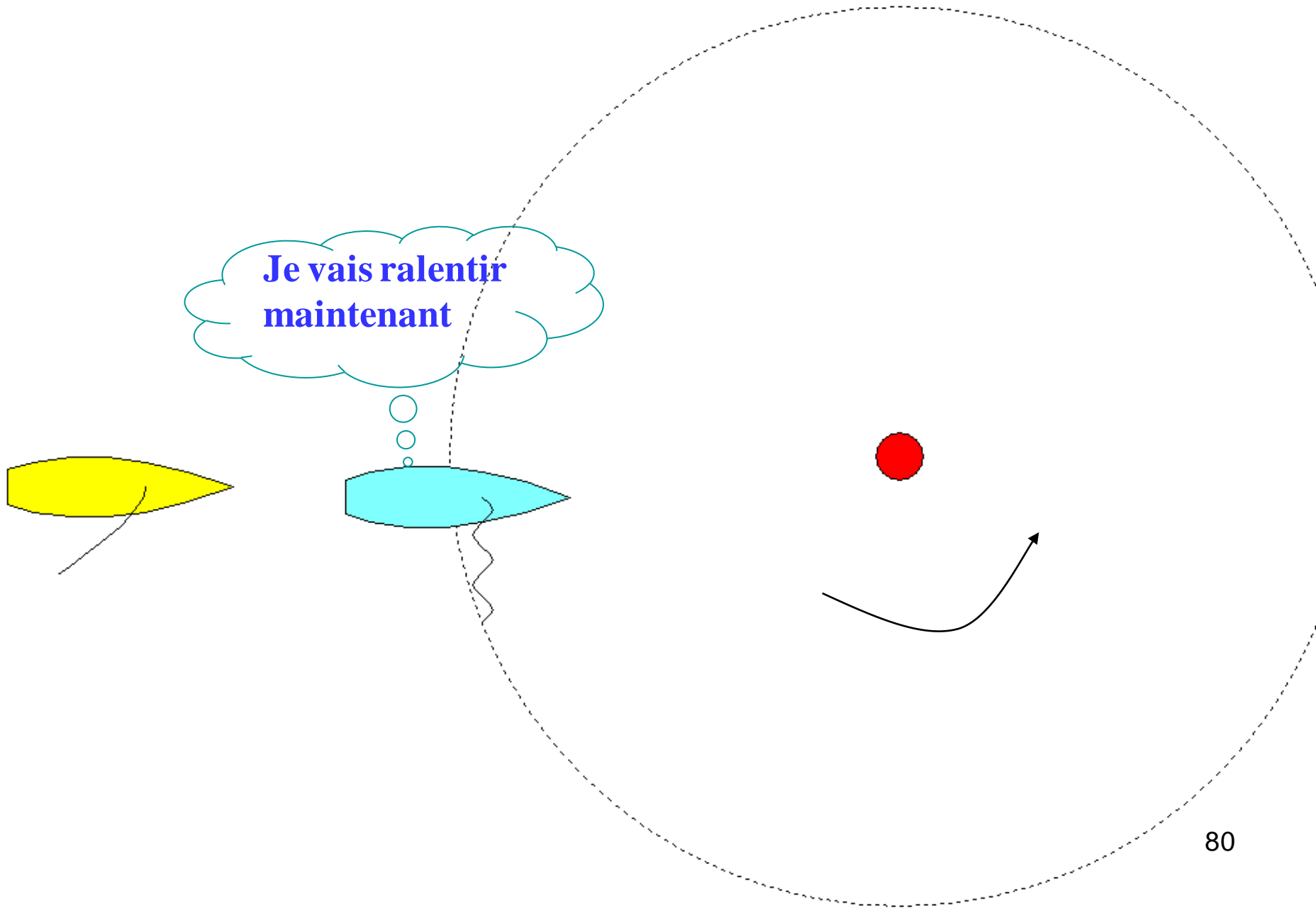
Les situations peuvent devenir désespérées

LE LARGUE D'EN BAS (3 → 4)

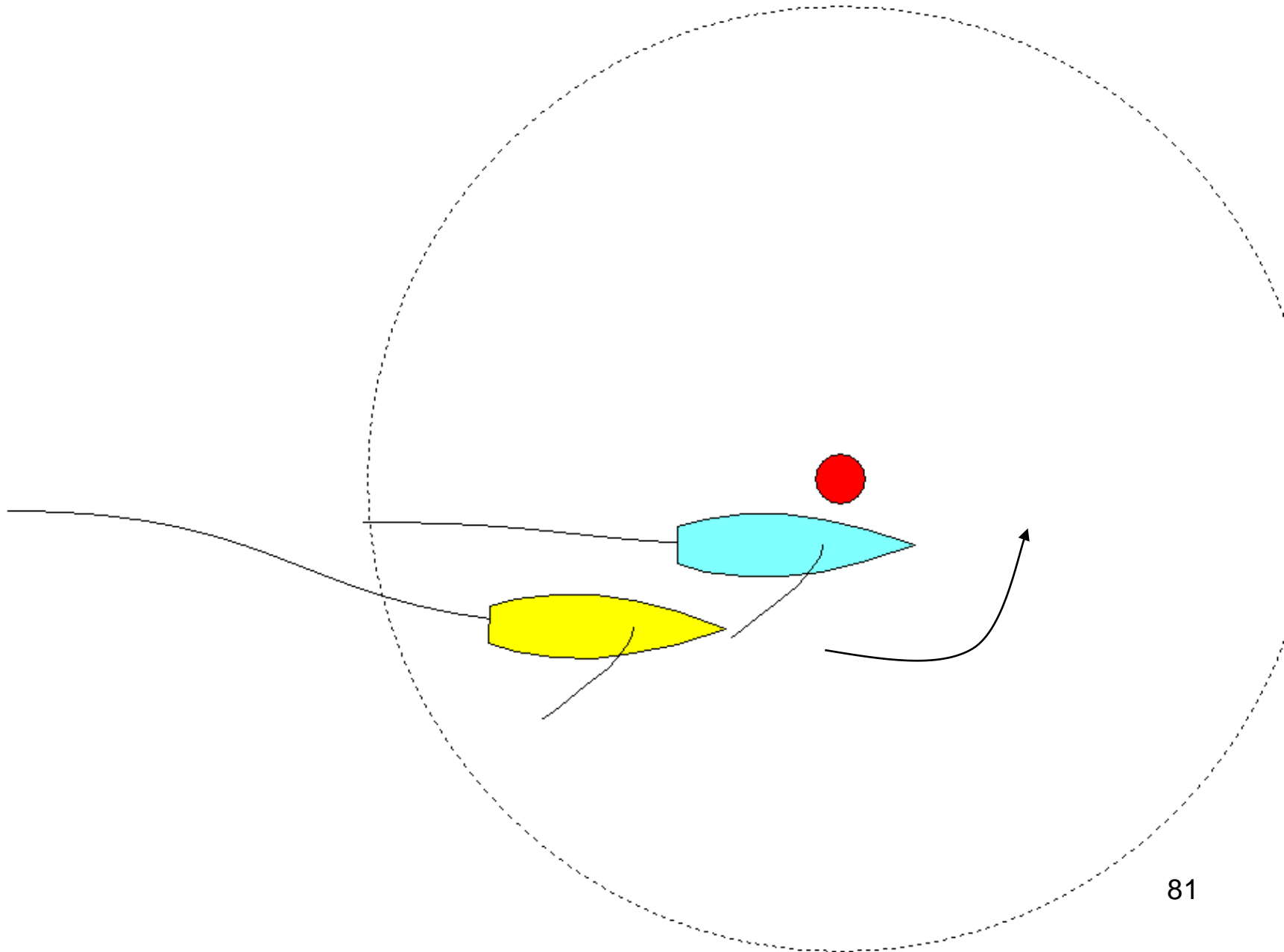


Jaune peut venir rechercher les bleus car ils sont sur le même bord du parcours

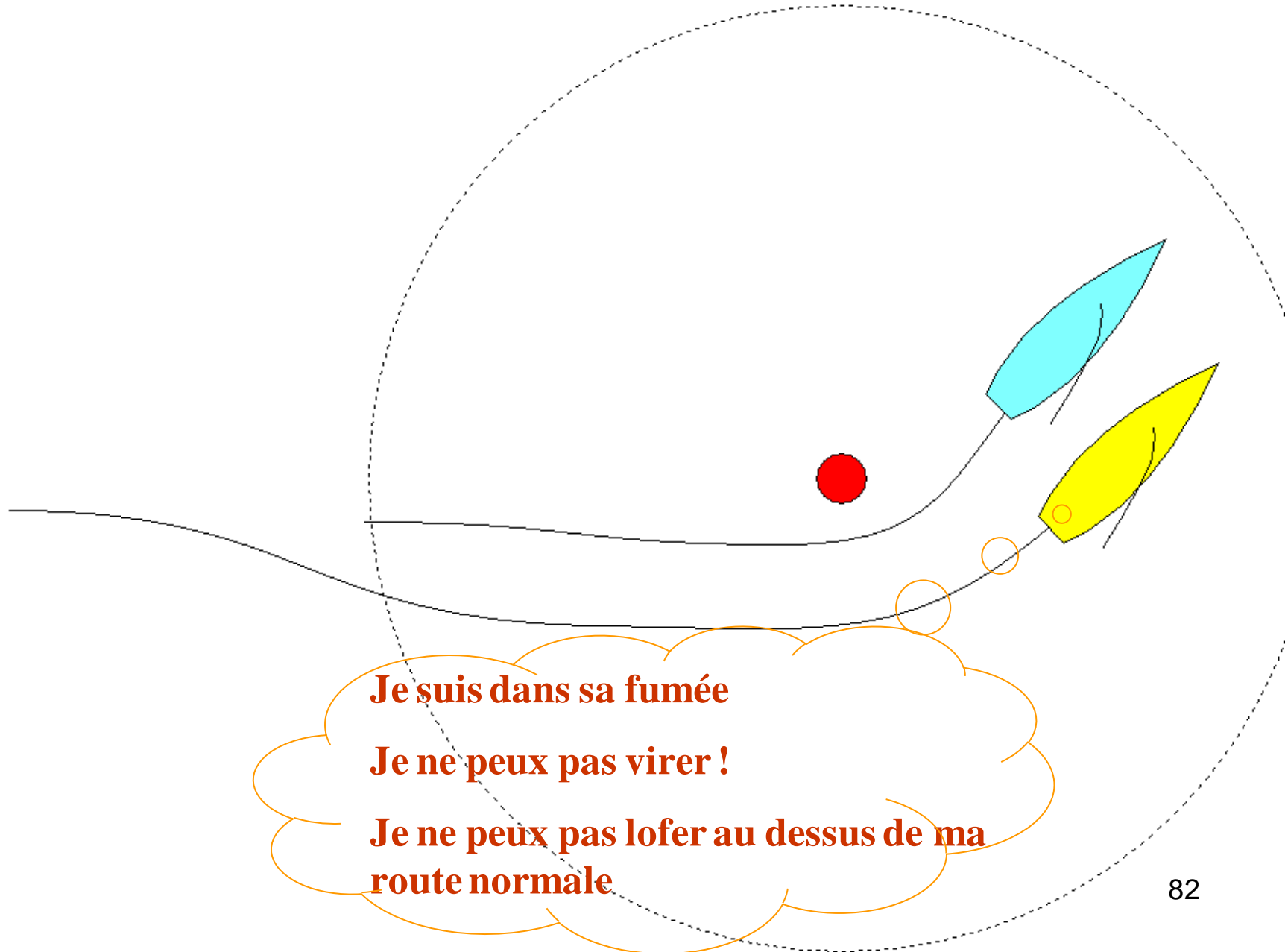
MARQUE 4 à contourner à bâbord



MARQUE 4 à contourner à bâbord



MARQUE 4 à contourner à bâbord



DERNIER BORD

Les dernières opportunités

Situation avant d'attaquer le DERNIER BORD

Qui seraient les gagnants ? **les jaunes**

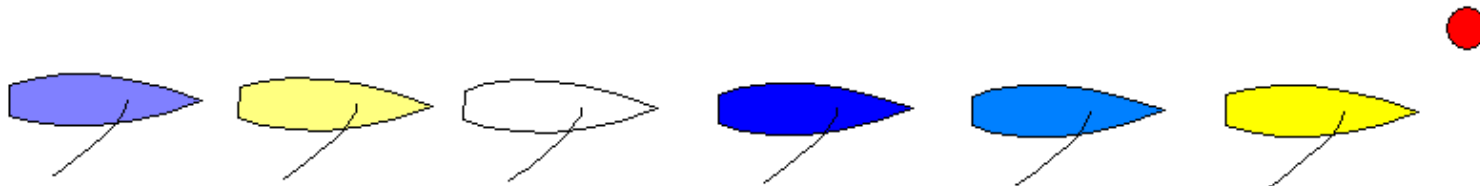
Que peuvent-ils faire pour conserver l'avantage?

“Il ne faut pas que le dernier bleu remonte d'une place”

10 / 11

“ Si je reste devant”

Il faut faire en sorte qu'aucun équipier ne finisse dernier

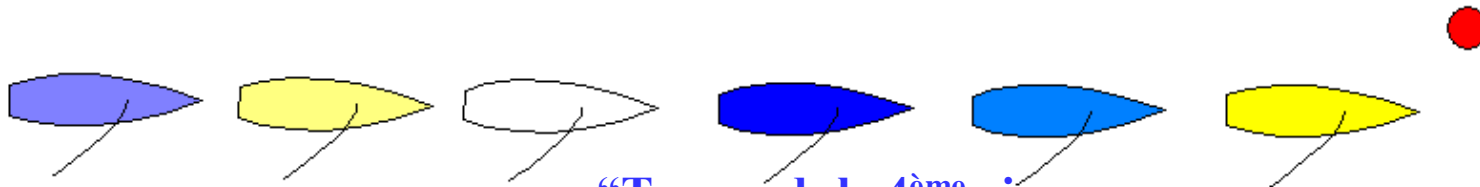


Situation avant d'attaquer le DERNIER BORD

Qui seraient les perdants ? **Les bleus**

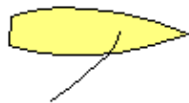
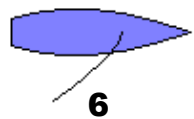
Que peuvent-ils faire pour gagner? **“Pour gagner , ils devraient finir
2,3,5 = 10 ou 2,3,4”=9**

**“J’peux pas m’occuper
du 1^{er} mais si**



**“Tu prends le 4^{ème} , je
prends le 5^{ème}”**

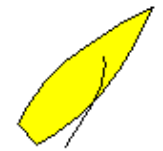
DERNIER BORD



“allez on y va”

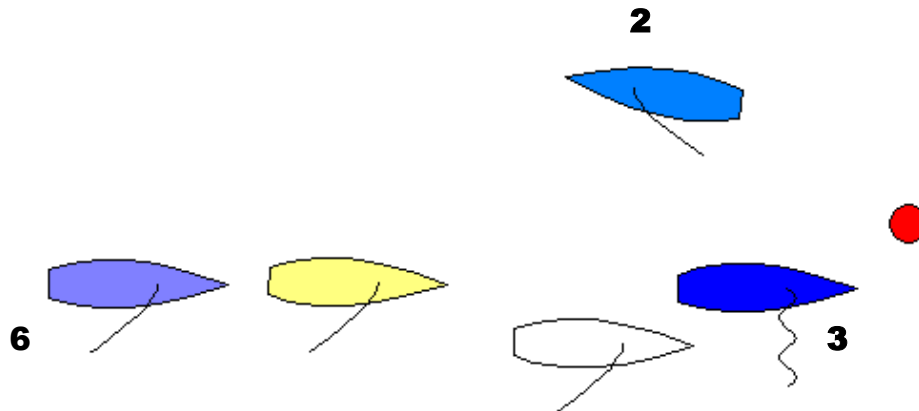
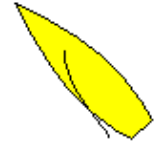


2

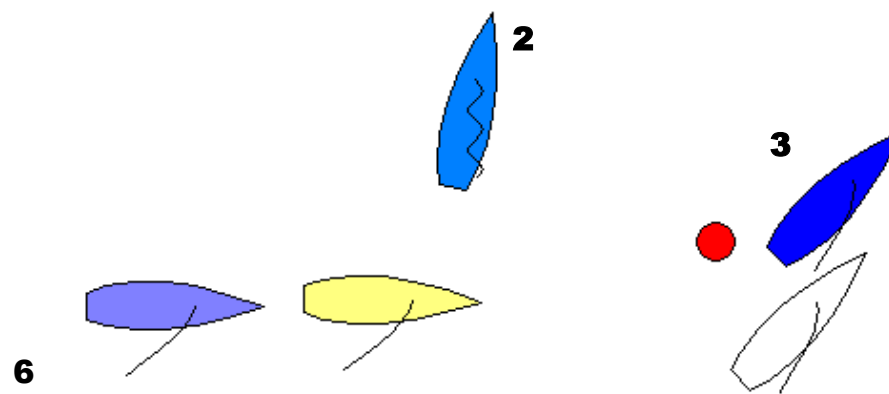
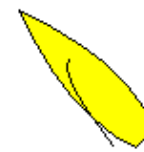


DERNIER BORD

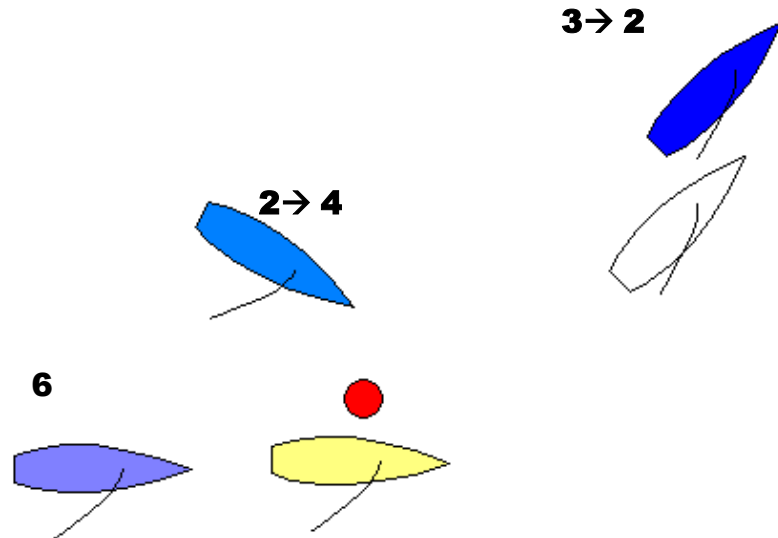
Le 2 doit attendre que ses adversaires soient sur le même bord du parcours que lui (après la marque) pour les attaquer (RCV 23.2)



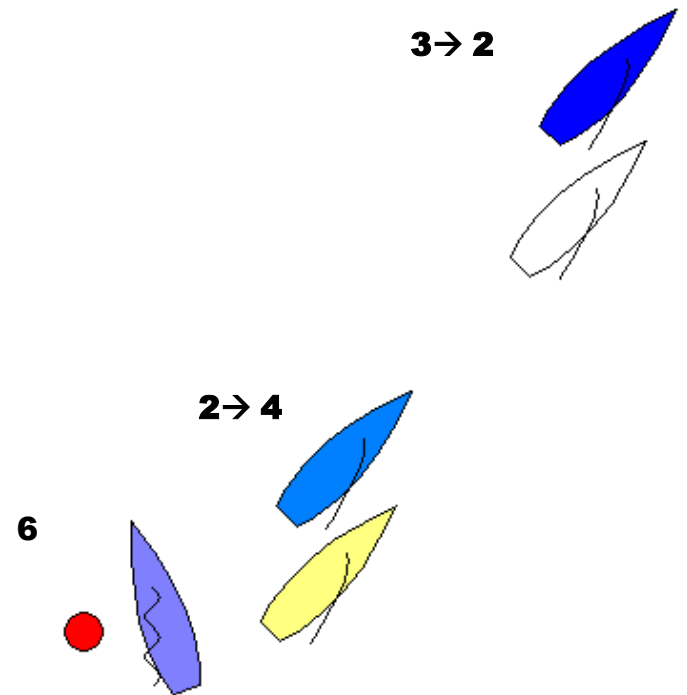
DERNIER BORD



DERNIER BORD

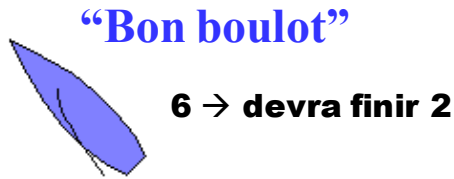


DERNIER BORD

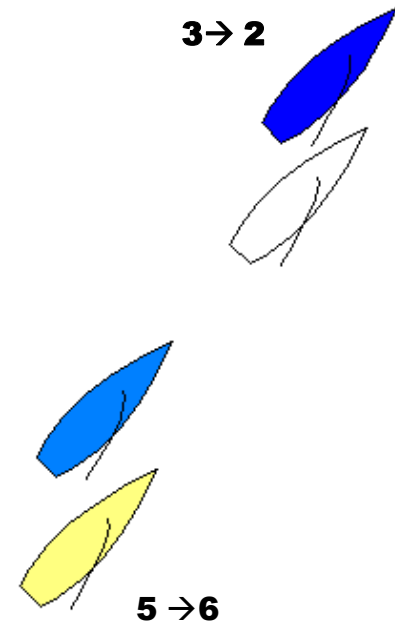


DERNIER BORD

“Nous devons seulement nous inquiéter si le 1^{er} jaune revient et se mêle à la partie » .



2 → 4 → 5

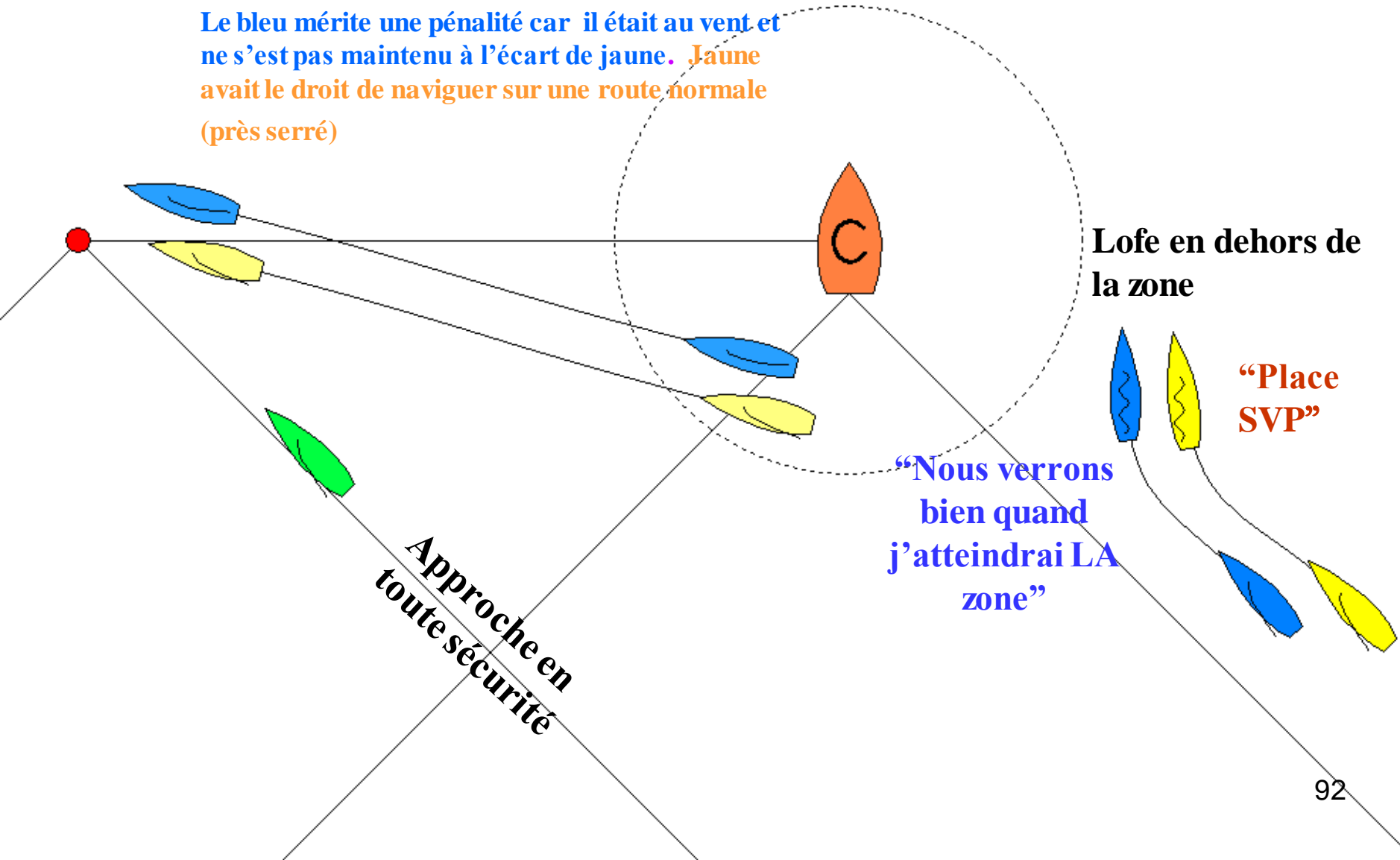


Pour gagner les Bleus devront finir : $2 + 3 + 5 = 10$



L'ARRIVEE

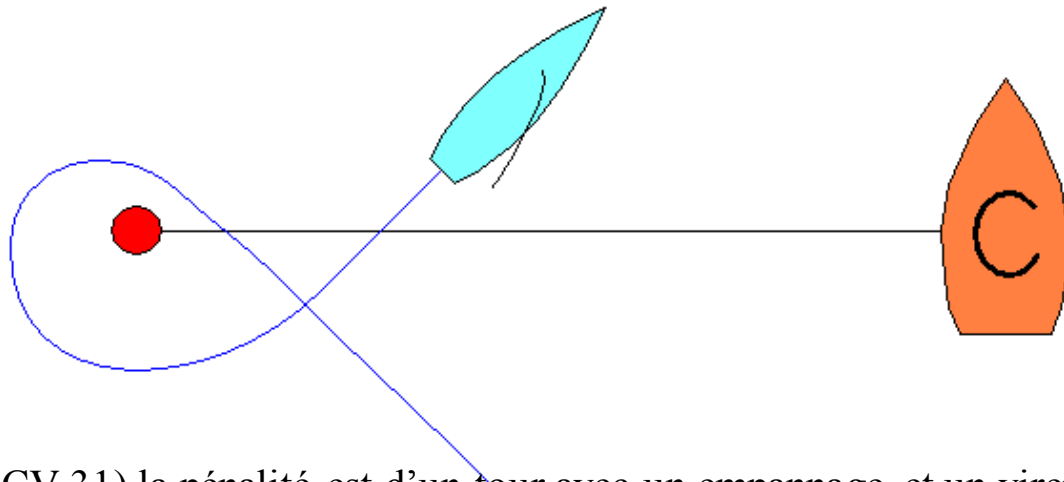
Le bleu mérite une pénalité car il était au vent et ne s'est pas maintenu à l'écart de jaune. Jaune avait le droit de naviguer sur une route normale (près serré)



L'ARRIVEE

Que doivent faire les umpires quand un bateau touche une marque d'arrivée ?

Et qu'il fait en fait le tour en empannant seulement !



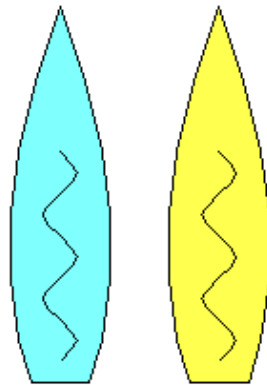
Pour un touché de marque (RCV 31) la pénalité est d'un tour avec un empannage et un virement de bord (RCV 44.1) et quand il s'agit de la marque d'arrivée, il doit avoir terminé son tour AVANT de finir (RCV 44.2 + définition de finir).

- Puisqu'il n'a pas fini le CC aurait du le déclarer DNF.(RCVA4.2)

- Les umpires devront le pénaliser RCV D 2.2 (d) (1) pavillon rouge ou s'il ne fait rien → pavillon noir → Jury

ARBITRAGE

Quand Jaune estime que Bleu a enfreint une règle!



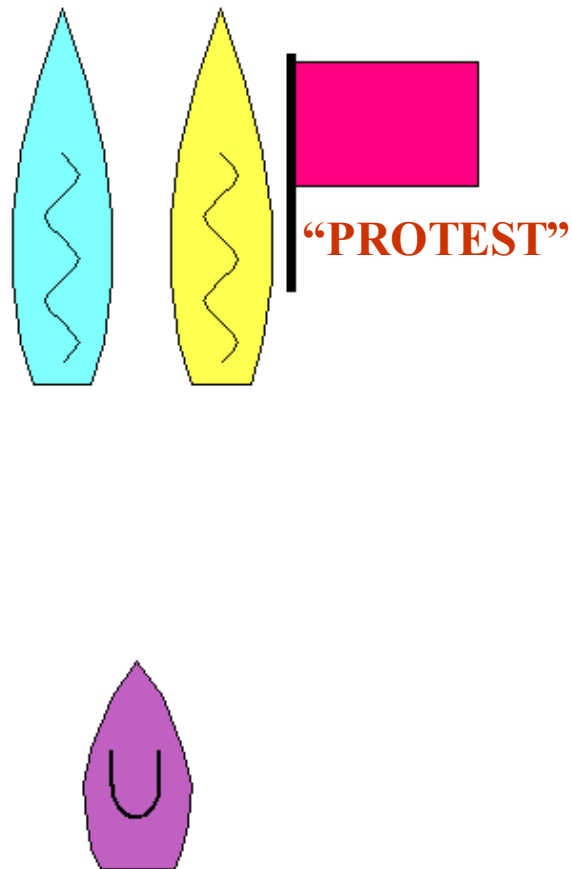
**‘C’est pas
bien ce que tu
fais!’**



ARBITRAGE

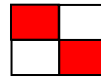
Il doit héler « protest » et arborer visiblement un pavillon rouge – quelle que soit la longueur de sa coque RCV 61.1 (a)+ D 2.1 (b)

Si un bateau reconnaît une infraction spontanément → Un tour D2.1 (c)



COURSES ARBITREES SUR L'EAU (umpiring)

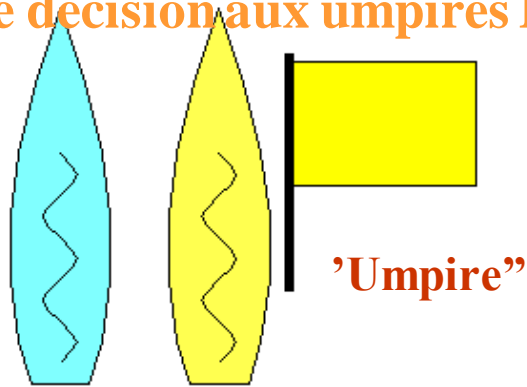
précisé dans IC ou envoi du pavillon



RCV D2.2

Si Bleu n'effectue pas de tour de pénalité, J

aune peut demander une décision aux umpires RCV D 2.2(a)

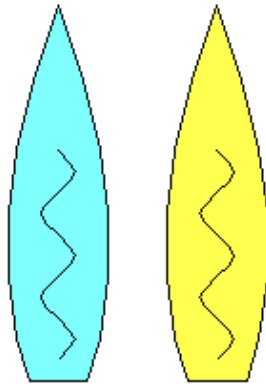


ARBITRAGE SUR L'EAU (UMPIRING)

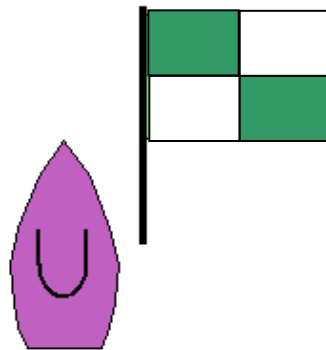
décision signalée par les umpires : RCVD2.2 (b) (1)

Pavillon vert et blanc ou vert =

pas de pénalité RCV D2.2(b)(1)



Pas d'infraction
Ou
Pas de règle enfreinte
→ INCIDENT CLOS



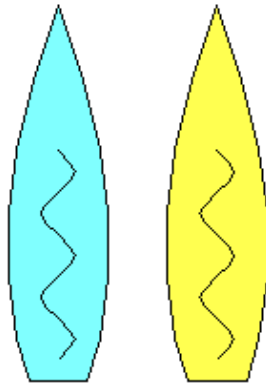
Ou
“Nous ne pouvons nous
mettre d'accord”

ARBITRAGE SUR L'EAU (UMPIRING)

décision signalée par les arbitres : D2.2 (b) (2)

Pavillon rouge :

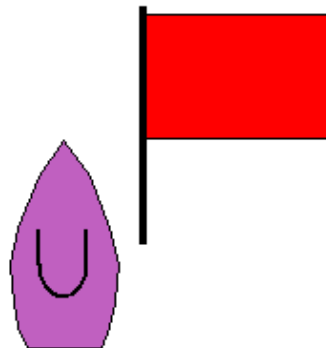
RCV D2.2(b)(2)



Un ou plusieurs bateaux sont pénalisés

L'umpire doit heler ou faire signe pour identifier chaque bateau pénalisé (éventuellement y compris celui qui a hélé « Protest »

→ [deux tours cf D 2.2(c)]



+ **Coup de sifflet**

+ **pointer le pavillon vers le bateau pénalisé**

+ **heler le n d'identification du bateau pénalisé**

PENALITE (RCV 44.2 modifiée D2.1(c) et D2.(c))

**“Après s’être largement ECARTE” des autres bateaux
ET aussitôt que possible après l’incident**

UN TOUR : réparation sans intervention d’umpire selon la RCV D2.1(c) :

un empannage et un virement de bord

OU

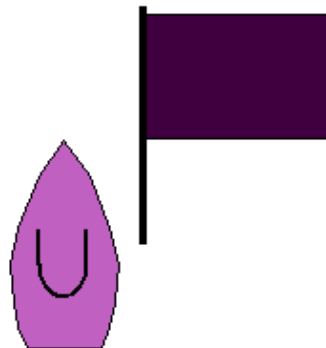
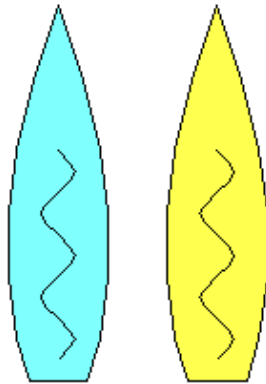
DEUX TOURS si intervention d’un umpire selon la RCV D2.2(c):

**Deux empannages et deux virements de bord dans la
même direction**

ARBITRAGE SUR L'EAU (UMPIRING)

décision signalée par les arbitres : RCV D2.2 (d)

Rapport de l'incident au jury RCV
D2.2 (d), dernière partie de la
dernière phrase



“Continuez à naviguer ,
Nous verrons cela à
terre avec le jury »

ARBITRAGE SUR L'EAU (UMPIRING)

PENALITE à L'INITIATIVE DES UMPIRES sans réclamation d'un autre bateau RCV D2.2(d)

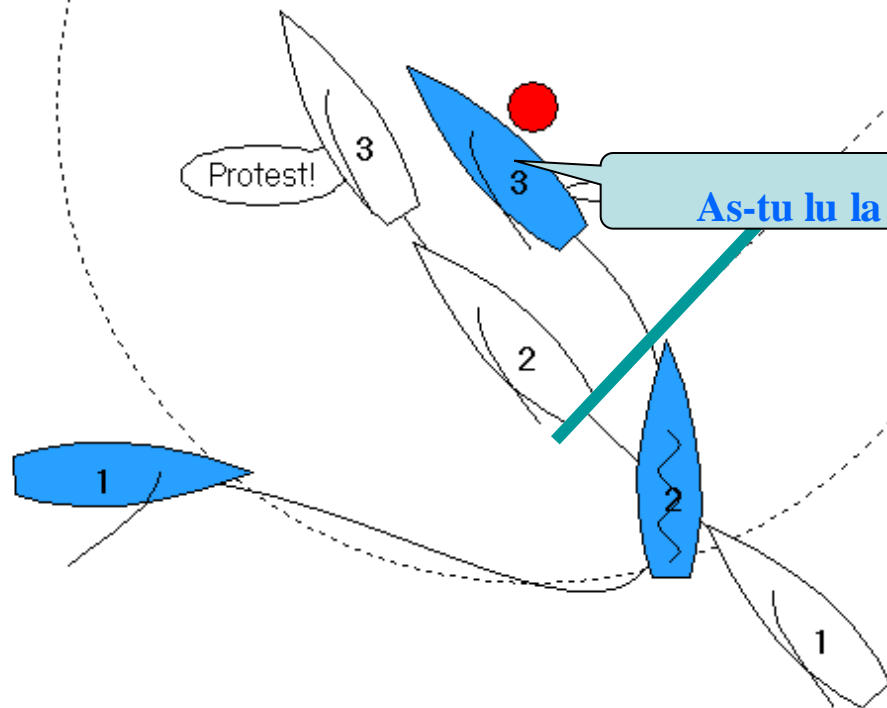
- TOUCHER UNE MARQUE 1 tour
- REGLE 42 propulsion
- CONTACT avec UN autre BATEAU de son EQUIPE
- TOURS de pénalité INCOMPLETS ou non respect de la RCV D2.2(c)
- VIOLATION A LA SPORTIVITE : REGLE 14 quand DOMMAGE ou BLESSURE
- GAGNER UN AVANTAGE BIEN QU'AYANT EFFECTUE UNE PENALITE

MODIFICATIONS aux REGLES de COURSE

- Dans la définition de *Zone*, la distance est changée en deux longueurs de coque (au lieu de trois en flotte) RCV D1.1 (a)

MODIFICATIONS aux REGLES de COURSE

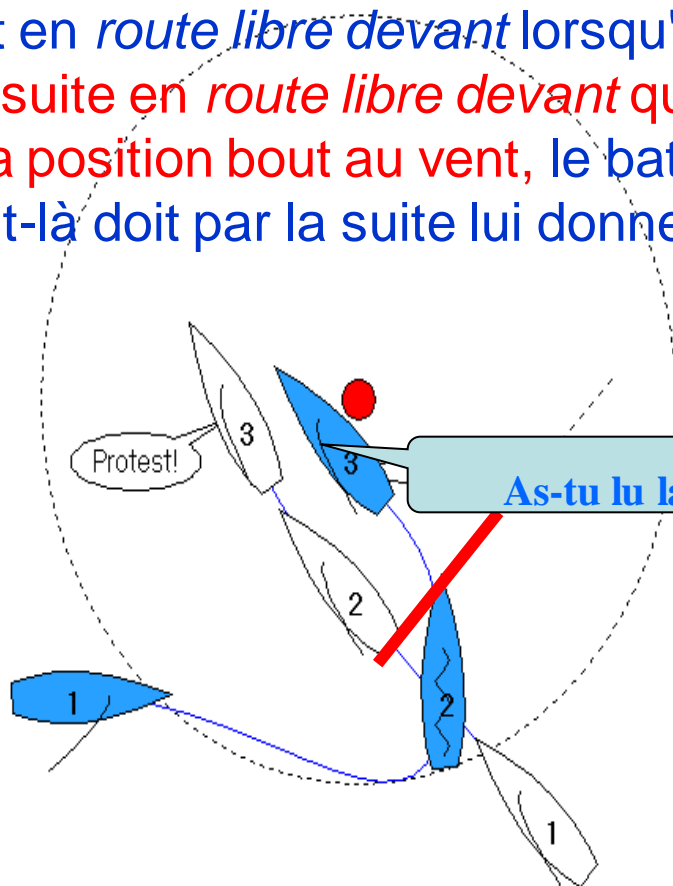
D1.1 (b) Si des bateaux sont *engagés* lorsque le premier d'entre eux atteint la *zone*, le bateau à l'extérieur à ce moment-là doit par la suite donner au bateau à l'intérieur la *place-à-la-marque*. Si un bateau est en *route libre devant* lorsqu'il atteint la *zone*, **ou** s'il devient ensuite en *route libre devant* quand un autre bateau dépasse la position *bout au vent*, le bateau en *route libre derrière* à ce moment-là doit par la suite lui donner la *place-à-la-marque*. »



As-tu lu la règle D1.1(b) qui modifie la 18.2(c) ?

MODIFICATIONS aux REGLES de COURSE

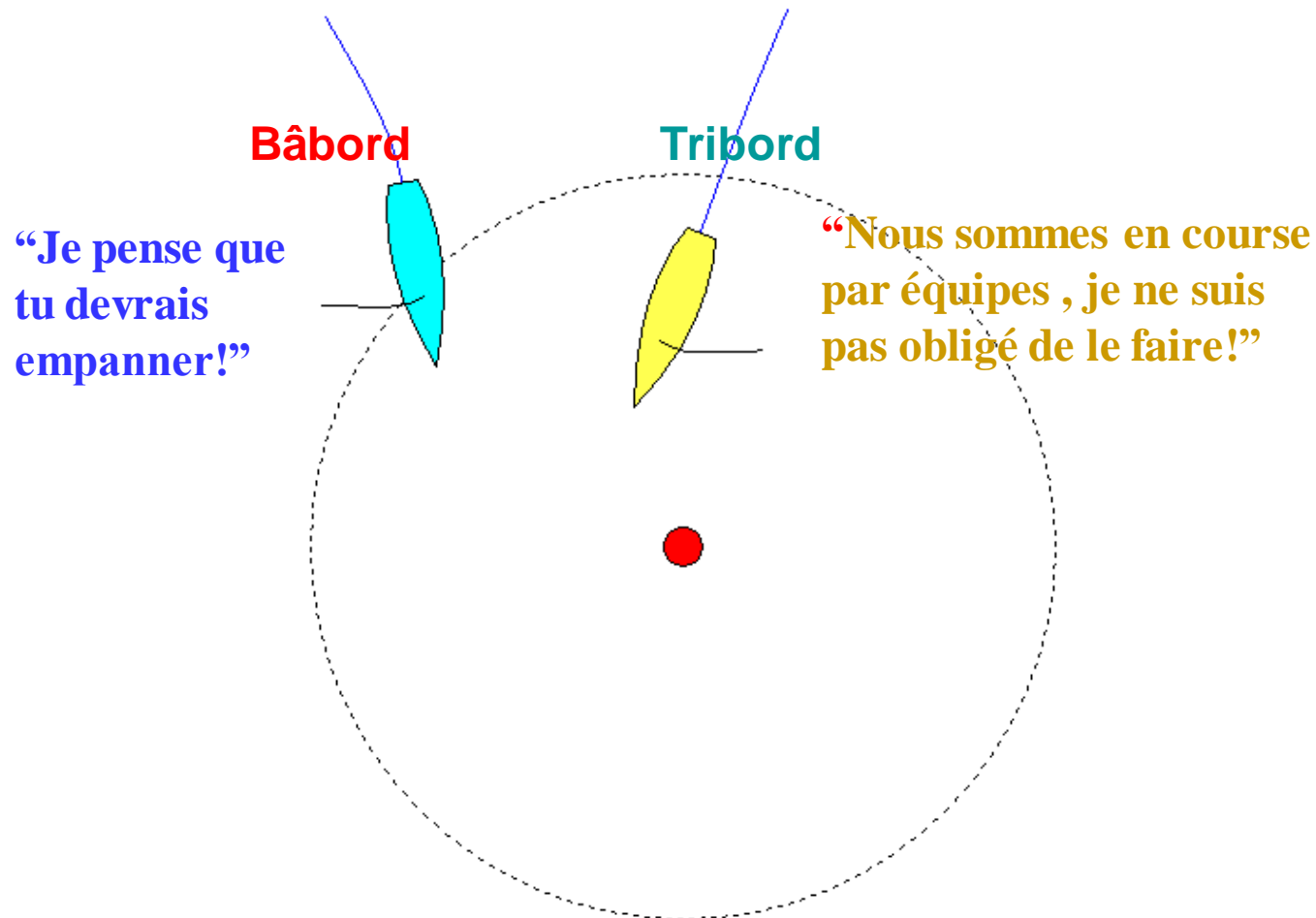
D1.1 (b) Si des bateaux sont *engagés* lorsque le premier d'entre eux atteint la *zone*, le bateau à l'extérieur à ce moment-là doit par la suite donner au bateau à l'intérieur la *place-à-la-marque*. Si un bateau est en *route libre devant* lorsqu'il atteint la *zone*, **ou s'il devient ensuite en route libre devant quand un autre bateau dépasse la position bout au vent**, le bateau en *route libre derrière* à ce moment-là doit par la suite lui donner la *place-à-la-marque*. »



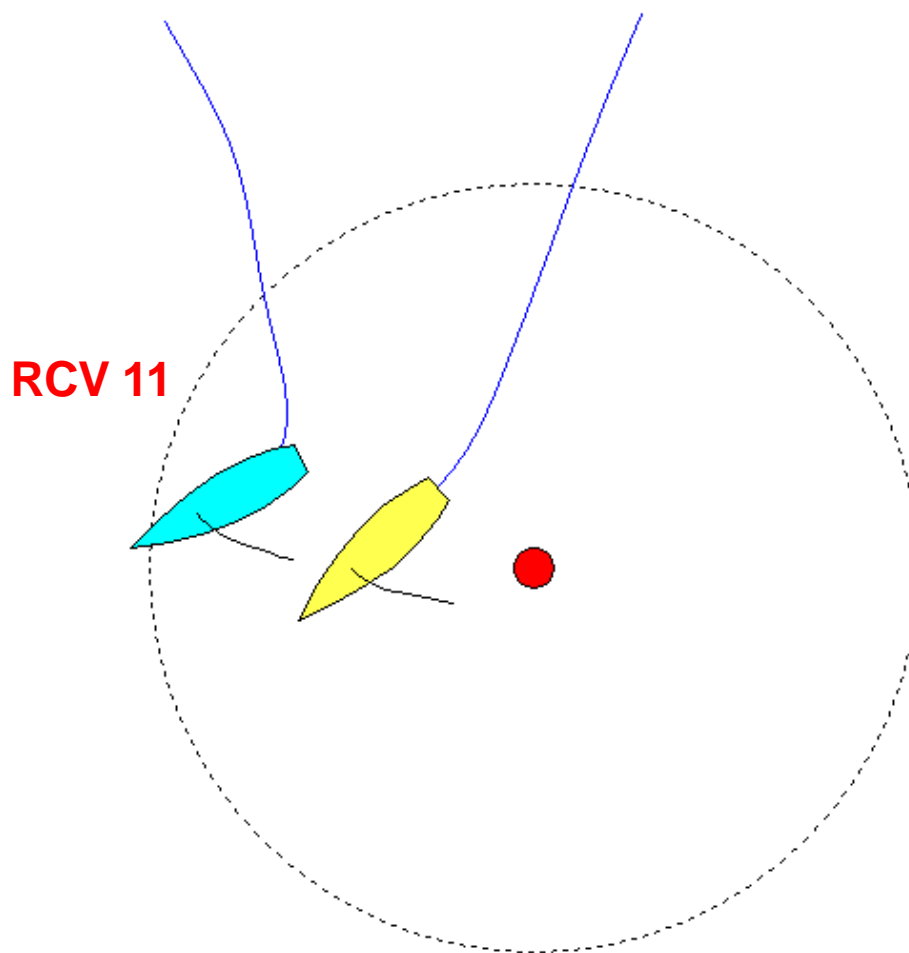
As-tu lu la règle D1.1(b) qui modifie la 18.2(c) ?

MODIFICATIONS aux REGLES de COURSE

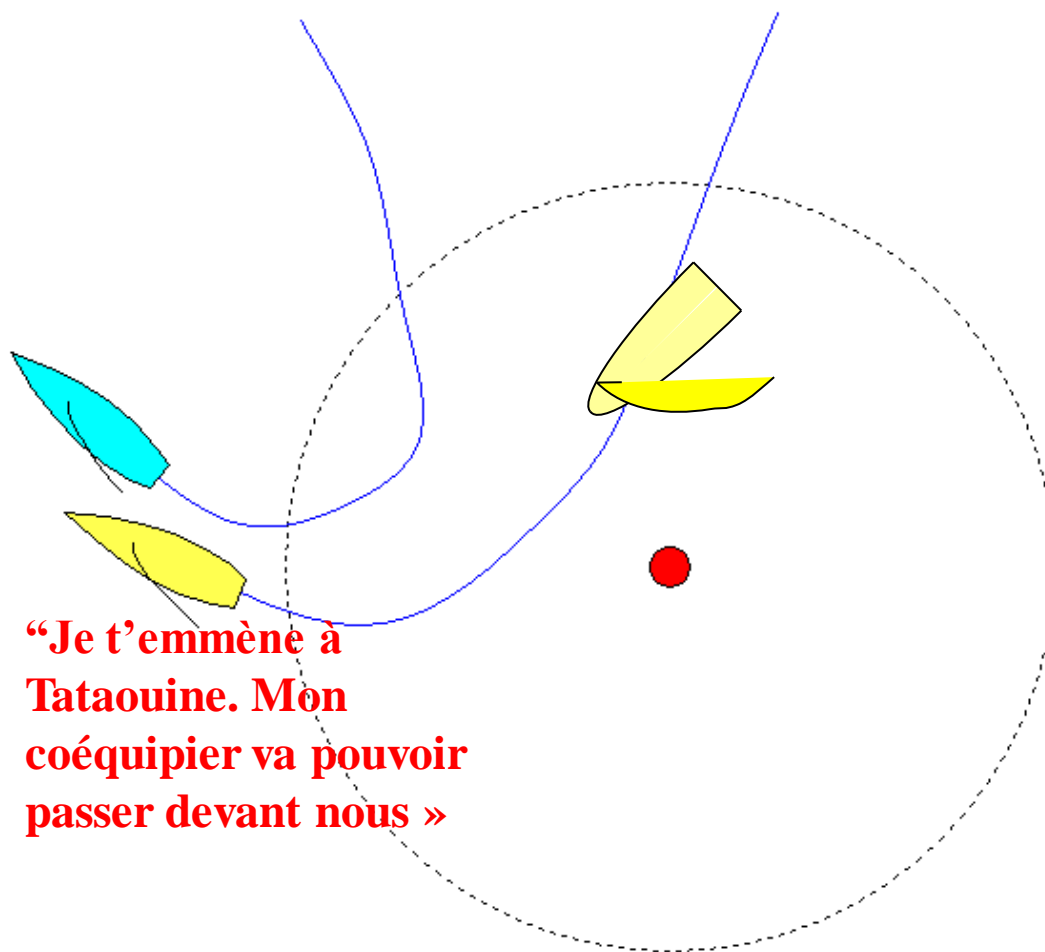
D1.1(c) La règle 18.4 (empanner) est supprimée



MODIFICATIONS aux REGLES de COURSE

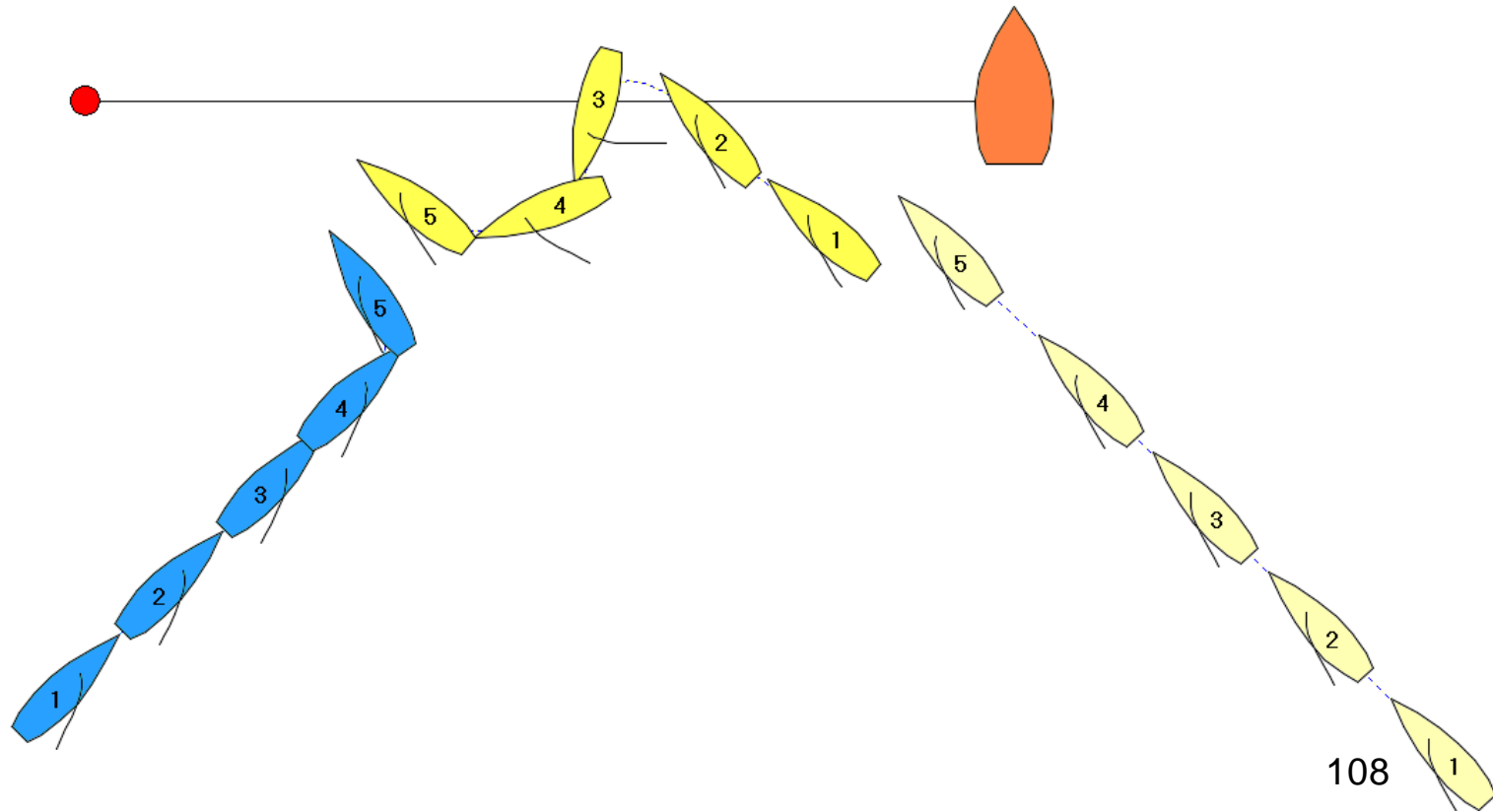


MODIFICATIONS aux REGLES de COURSE



AJOUTER une nouvelle REGLE de COURSE

D1.1 (d) ajouter une nouvelle règle RCV 23.3 :
GENER UN BATEAU APRES AVOIR FINI



AJOUTER une nouvelle REGLE de COURSE

23.4 Génér des bateaux d'une autre course

D1.1 (e) Ajouter une nouvelle règle 23.4 :
« Quand des bateaux de courses différentes se rencontrent, toute modification de route de l'un de ces bateaux doit être cohérente avec le respect d'une *règle* ou la volonté de gagner sa propre course. »

Autres REGLES additionnelles

D1.2(a) Il ne doit pas y avoir de pénalité pour une infraction à une règle du chapitre 2 quand l'incident survient entre des bateaux d'une même équipe **et qu'il n'y a pas de contact.**

Si contact pénalité à l'initiative des umpires d'un ou plusieurs tours
D2.2 (d) (1)

Autres REGLES additionnelles

D1.2(c) Un bateau n'a pas le droit de recevoir une réparation basée sur un dommage ou une blessure occasionné par un autre bateau de son équipe

**Pour progresser en régate :
essayez d'abord la course par équipe de deux**

**Vous ne pourrez plus
vous en passer !**