

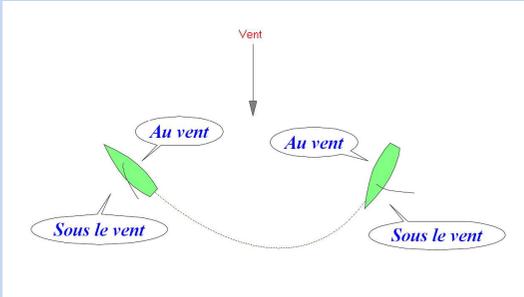
## Règles fondamentales

- 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

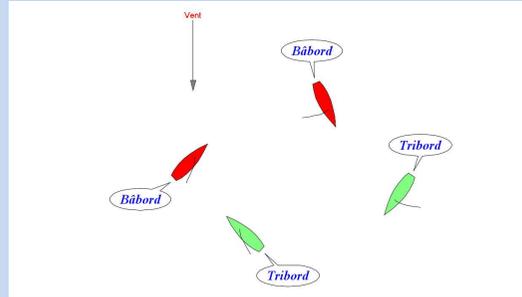
#### Sous le vent et Au vent :

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.



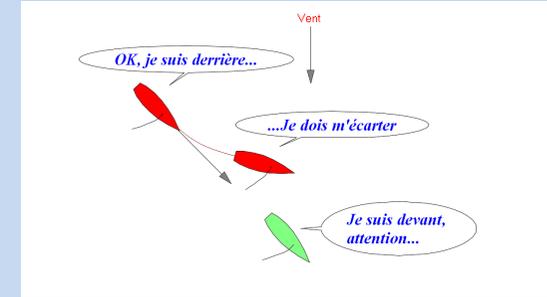
#### Bâbord et Tribord :

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

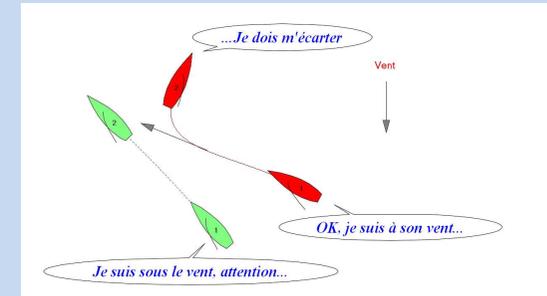


**2 - Même bord :** Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau.

⇒ si vous êtes *derrière* lui

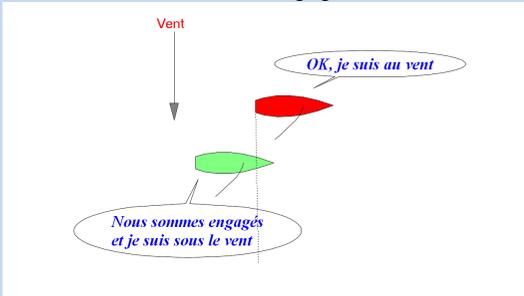


⇒ ou si vous êtes *au vent*

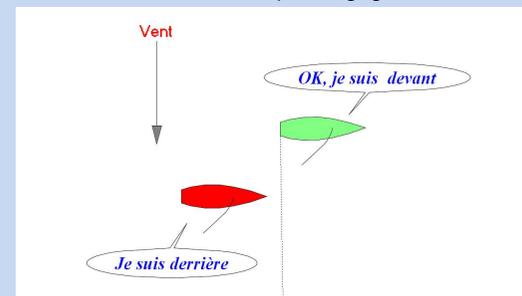


### Engagement et Route libre Devant-Derrière :

Les bateaux sont engagés

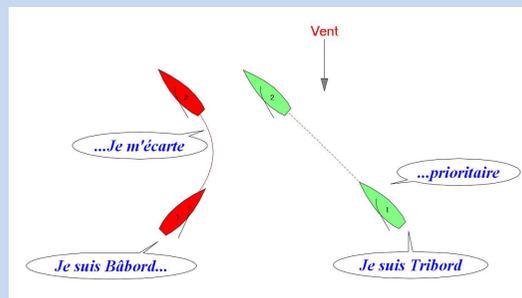
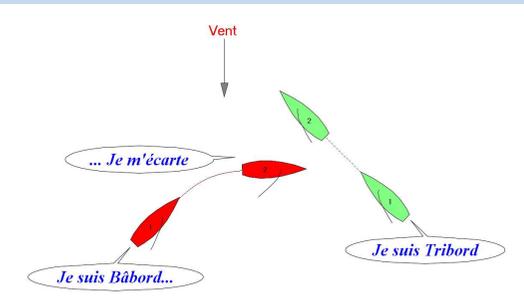


Les bateaux ne sont pas engagés

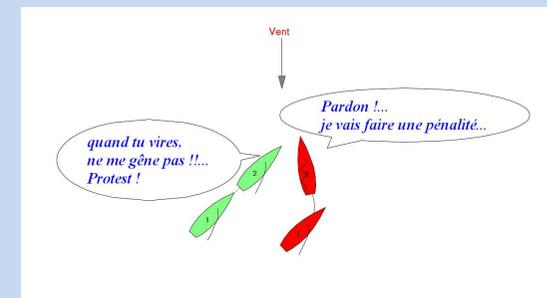


### Règles quand les bateaux se rencontrent

**1 - Bords opposés :** Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur des bords opposés, si vous êtes *bâbord* vous devez vous maintenir à l'écart du bateau qui est tribord.

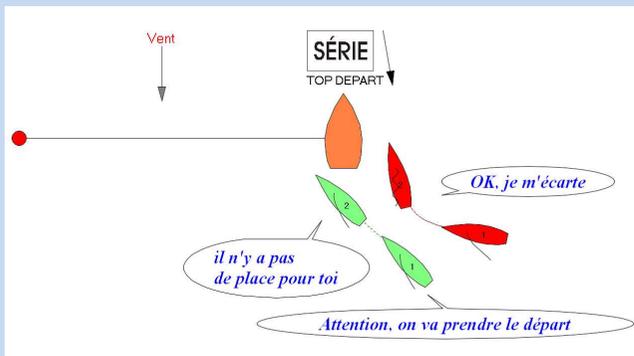


**3 - Changement de bord :** Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.

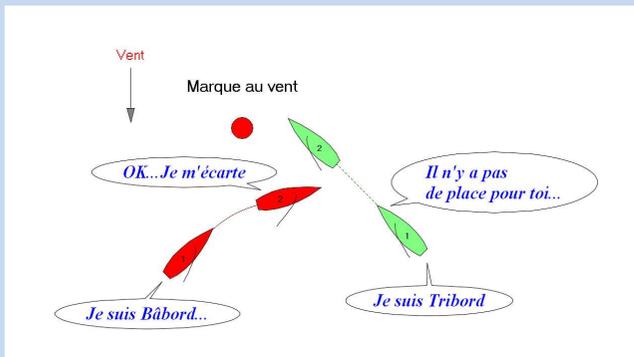


**4 - Passer les marques et les obstacles :** Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une marque ou un obstacle, mais ne s'applique pas :

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

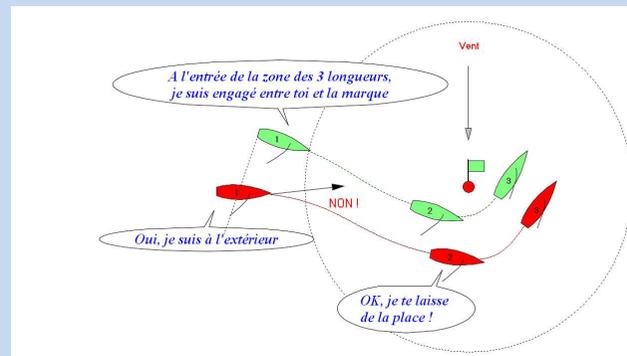


✳ à une marque au vent quand ils naviguent sur des bords opposés.

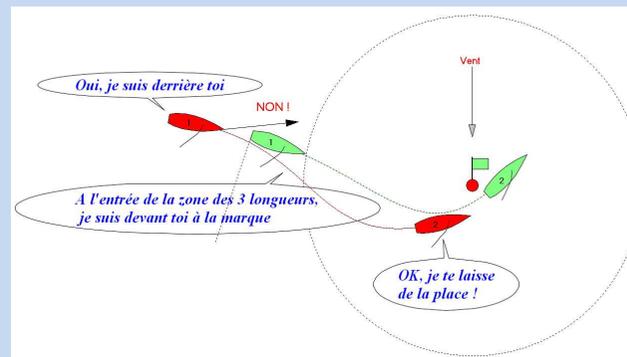


Pour passer une marque ou un obstacle, vous devez laisser de la place et vous écarter par rapport au(x) bateau(x) qui passe(nt) la marque ou l'obstacle, lorsqu'il(s) est(sont) :

⇒ engagé(s) entre vous et la marque ou l'obstacle.



⇒ devant vous.



**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.
- 10 - Si votre infraction a occasionné un dommage ou une blessure, vous devez abandonner la course.
- 11 - En cas de litige, vous pouvez vous adresser, après la course, à l'arbitre désigné.

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

✳ Pour passer une marque, les positions « à l'intérieur/à l'extérieur » ou « devant/derrière » se jugent quand le premier bateau arrive à 3 longueurs de la marque. (sauf pour les windsurfs)

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

## **ARBITRAGE**

L'arbitrage est assuré par une personne ayant la qualité d'arbitre ou jugée compétente par l'organisateur.

L'arbitre pourra être présent sur l'eau, observera les incidents et imposera éventuellement des pénalités 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, il a un rôle de conseiller, de médiateur, d'arbitre et de pédagogue.

## **BRIEFING**

L'arbitre désigné par l'organisateur indiquera que la compétition se courra sous les RIR et présentera à l'ensemble des coureurs :

- o les procédures de départ,
- o le parcours à effectuer,
- o les pénalités et conditions d'arbitrage

## **DOMAINE D'APPLICATION**

La forme d'arbitrage décrite ci-dessus est expérimentale, ne peut être utilisée sur des compétitions au-delà du grade 5, ni 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.