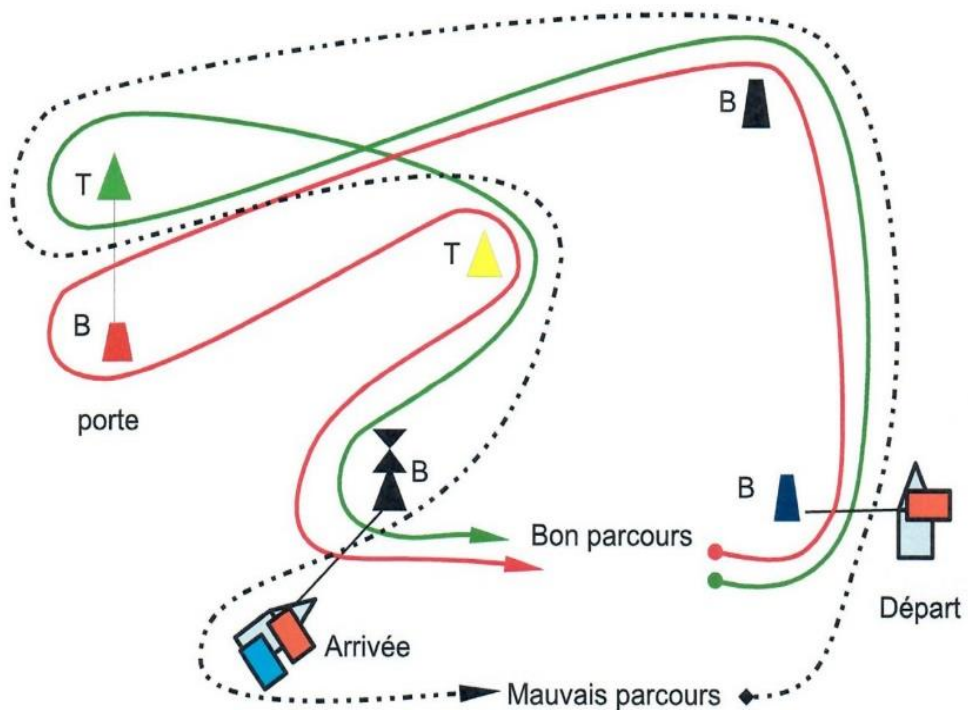


# De la croisière à la régates

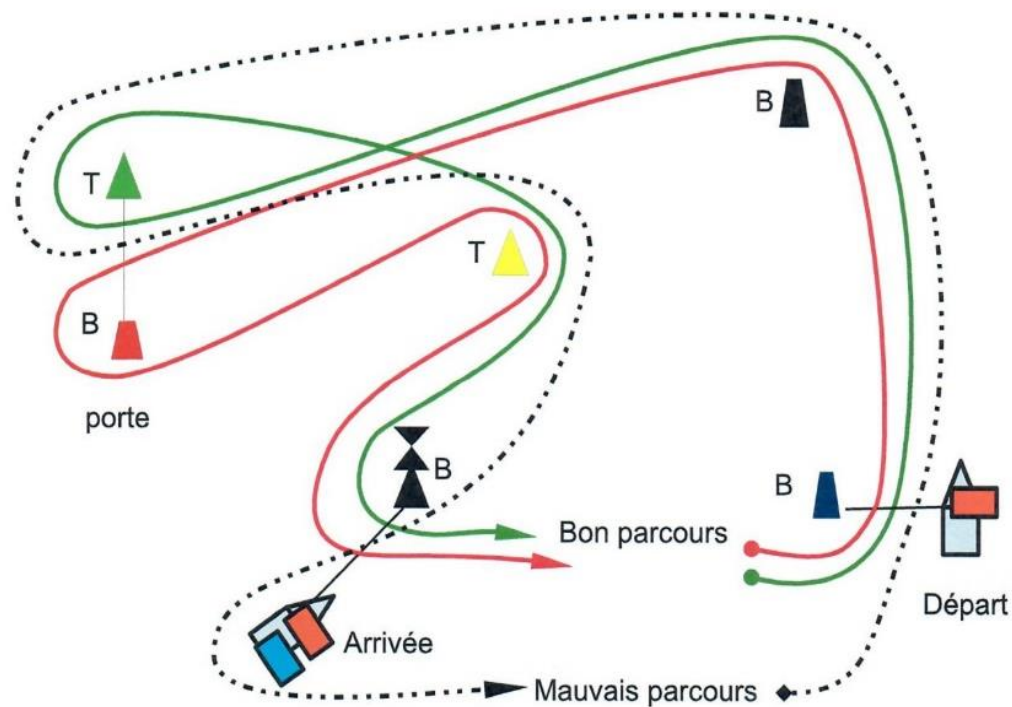
Pourquoi régater même quand on n'a pas l'esprit de compétition ?  
Qu'apporte la régates à celui qui préfère la croisière ?



# La régates me permet de me perfectionner dans :

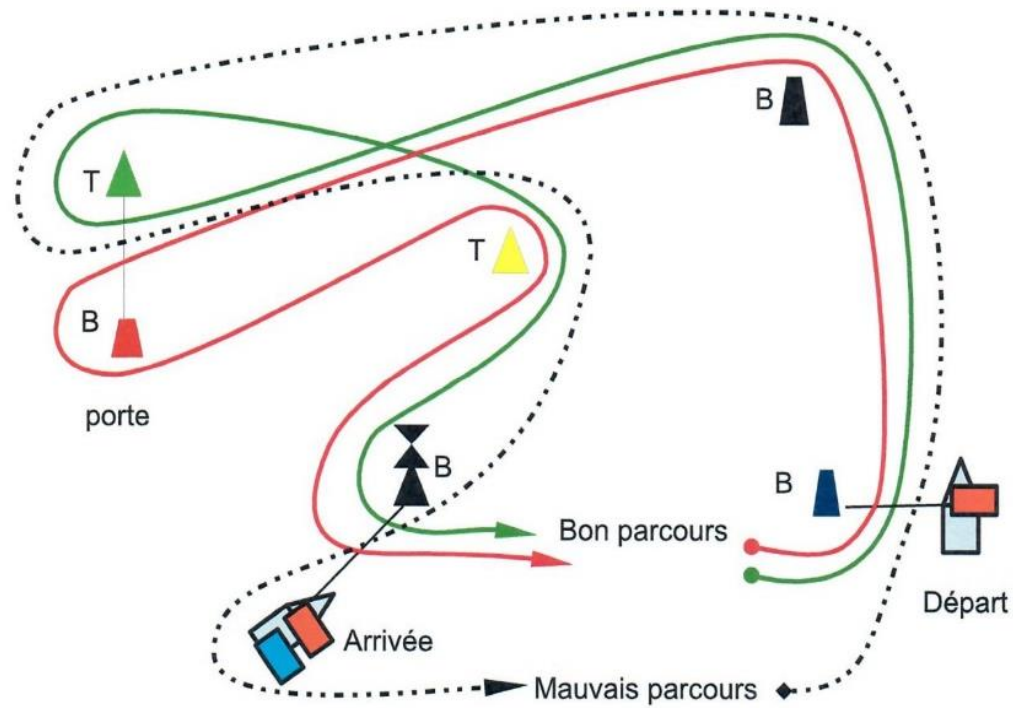
**Le réglage de mes voiles ...**  
même en croisière on a besoin d'aller vite pour rejoindre une place au port avant qu'il ne soit complet, qu'il fasse nuit ou ... que les bars soient fermés ; un voilier bien réglé marche mieux  
**les manœuvres ...** au mouillage , dans un port il est parfois nécessaire d'agir vite et bien. La régates permet de s'y entraîner. En régates j'enchaîne des manœuvres et je m'efforce de les faire le plus proprement et le plus rapidement possible...

**la gestion de l'équipage ...** les cris ..le stress cela ne fait pas bon ménage à fortiori en croisière... régater apprend à gérer le stress et à coordonner l'action de l'équipage...



**le calcul de la route...** quelle est la route qui va me permettre d'arriver le plus vite possible et en sécurité à ma destination suivante... quand le mauvais temps s'annonce, comment rejoindre le plus rapidement un abris... en longeant la côte, en passant par le large.... La régates développe ma perception de la meilleure route à suivre.

**Faire face à tous types de conditions ...** en croisière je peux être surpris par le mauvais temps...en régates je me teste et teste mon bateau dans des conditions musclées avec la sécurité de la présence du bateau comité et d'autres voiliers.



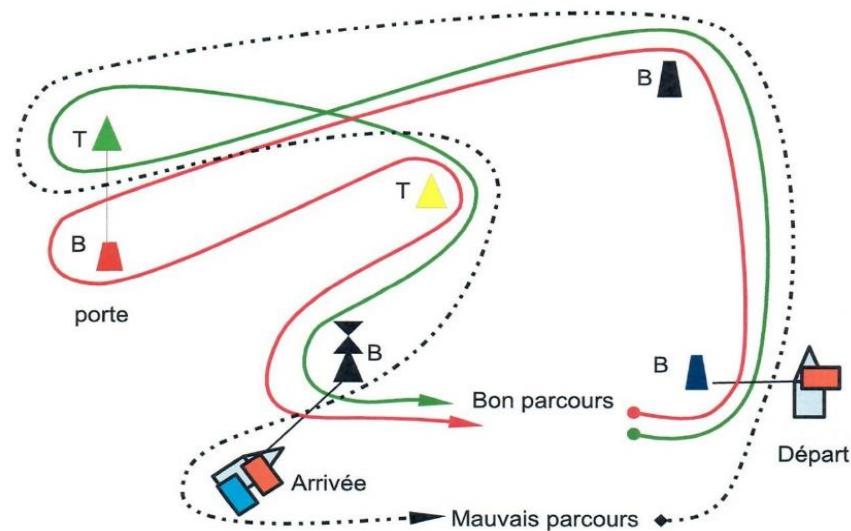
**Bref la régata me permet de me préparer à faire face de façon zen à toutes les situations que je peux rencontrer un jour ou l'autre en croisière.... De plus** la compétition n'empêche pas la convivialité ... bien au contraire... chaque veille de régata est précédée d'un repas préparé à tour de rôle par un ou deux équipages ... sans oublier le traditionnel planteur offert par le club...

Les règles de base (résumé de ... 21 pages sur internet)

Il y a des tutos sur internet en image ou en vidéo ... un manuel édité par la FFV en ... beaucoup de pages... que retenir de toutes ces règles en très bref ...

## La voile n'est pas un sport de contact... Fairplay recommandé

Tout faire ! pour éviter le contact avec les concurrents ... mais aussi avec le bateau comité ... même si on est prioritaire. En général on laisse les marques à babord sauf consignes particulière (voir instructions de course et briefing qui précisent quels sont les parcours et comment contourner les marques).



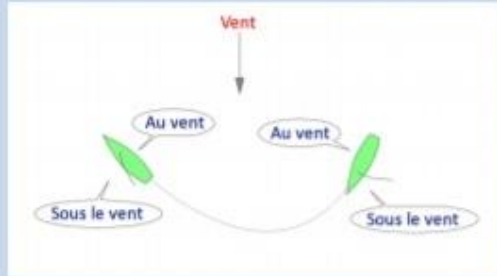
## Règles fondamentales

- 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

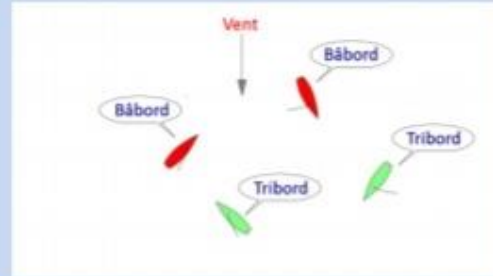
#### Sous le vent et Au vent :

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.



#### Engagement et Route libre Devant-Derrière :

Les bateaux ne sont pas engagés

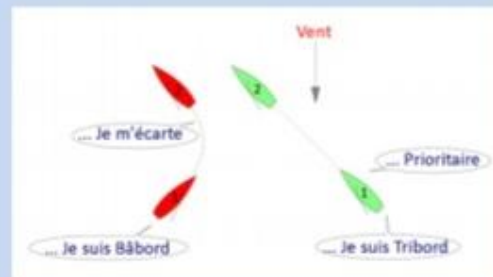


Les bateaux sont engagés



### 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*.



**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*

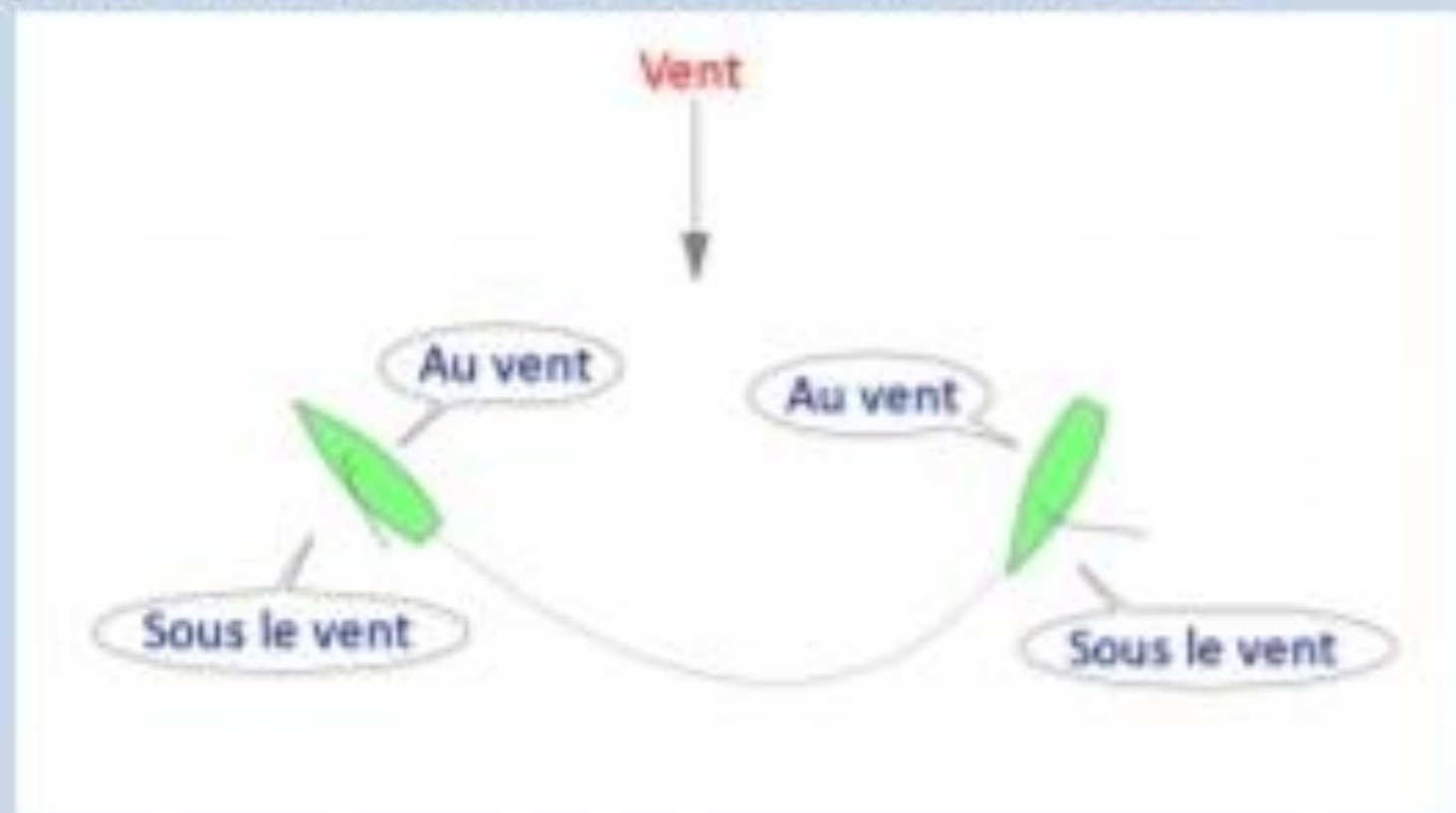


**3 - Changement de bord :** Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.



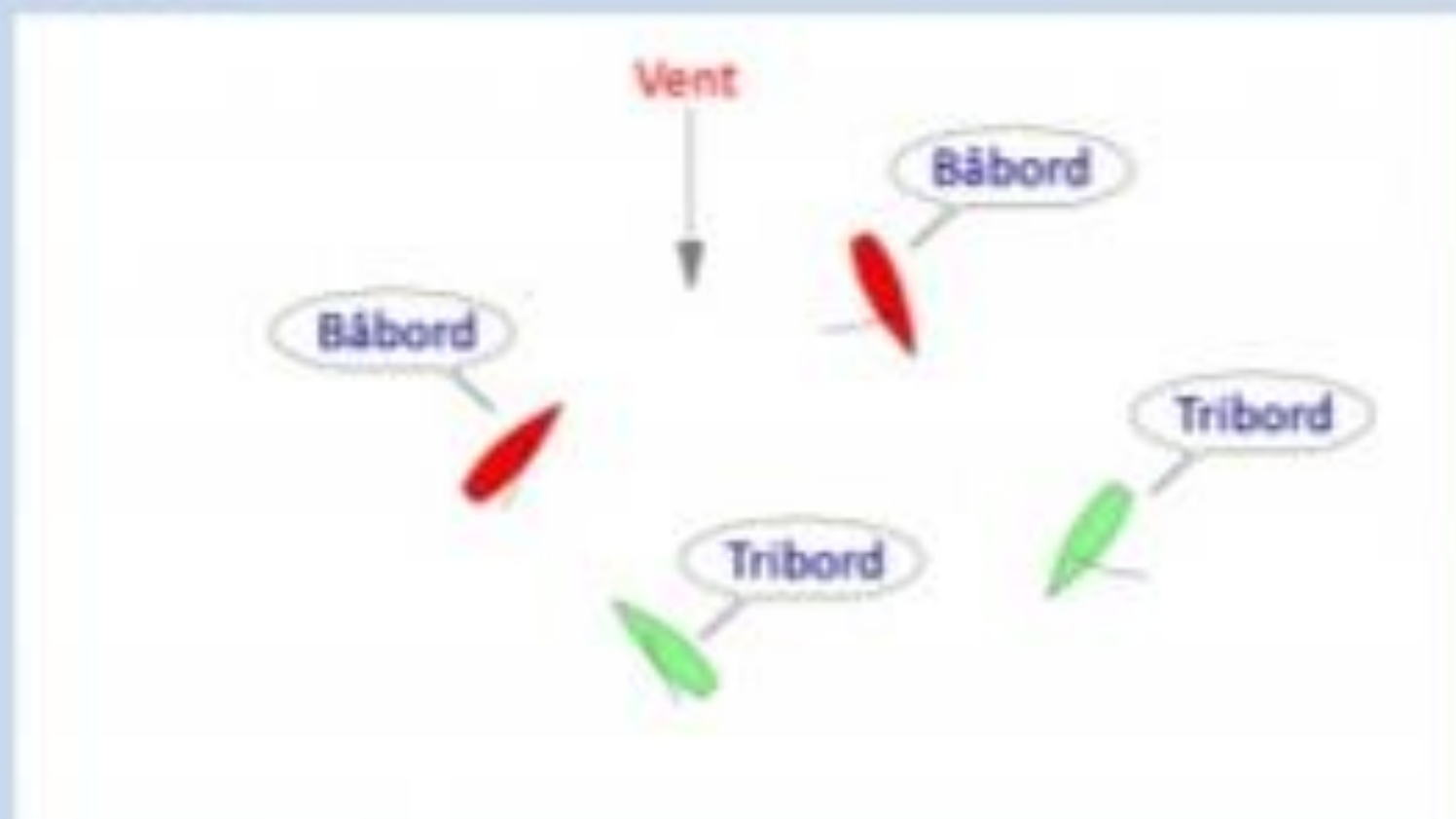
## ***Sous le vent et Au vent :***

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.*



### **Engagement et Route libre Devant-Derrière :**

Les bateaux ne sont pas engagés



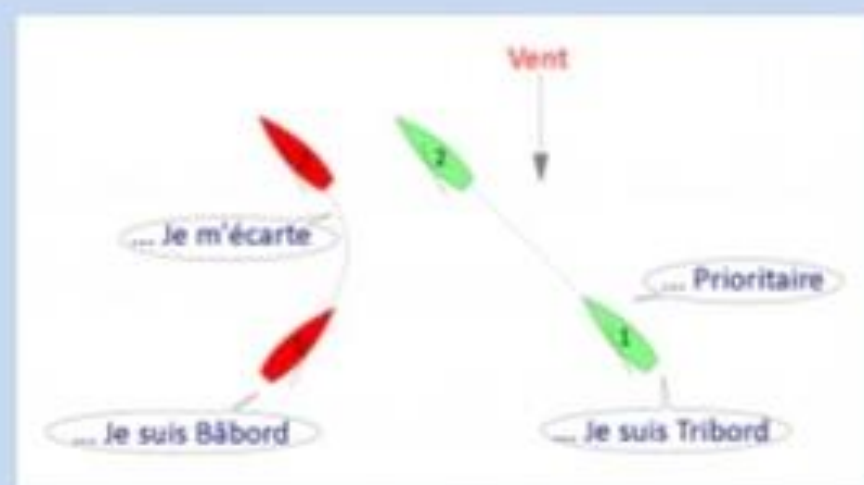
Les bateaux sont engagés





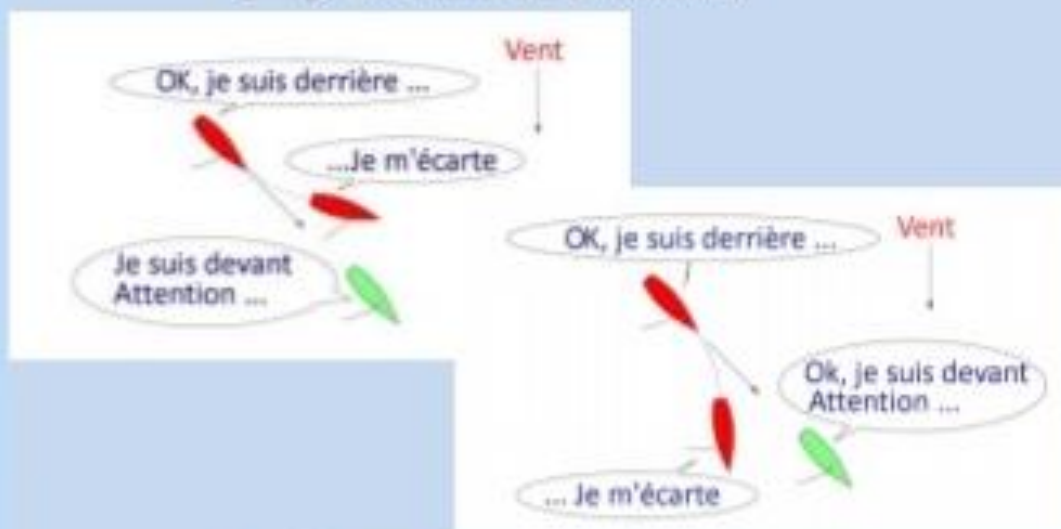
## Règles quand les bateaux se rencontrent

**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*.

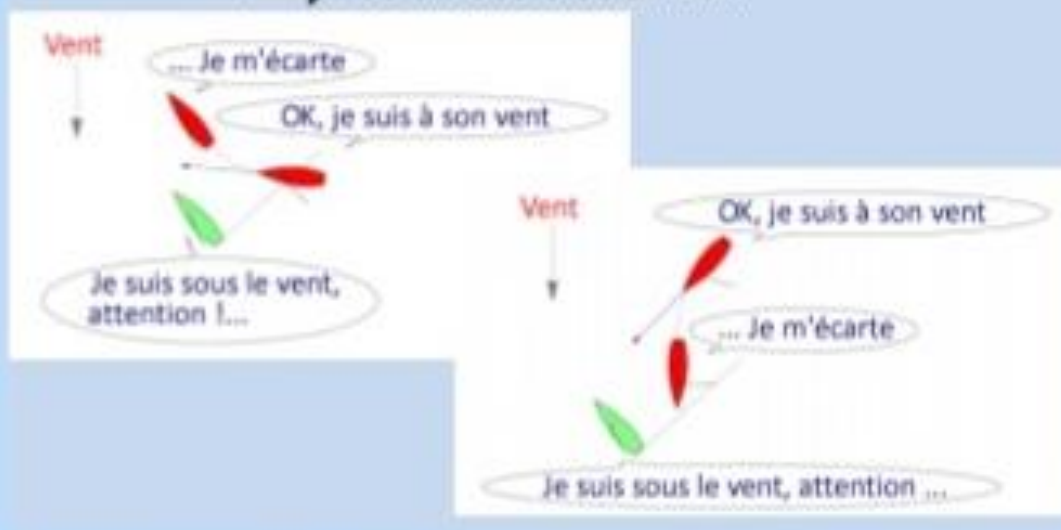


**2 - Même bord :** Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :

⇒ si vous êtes *derrière* lui



⇒ ou si vous êtes *au vent*



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



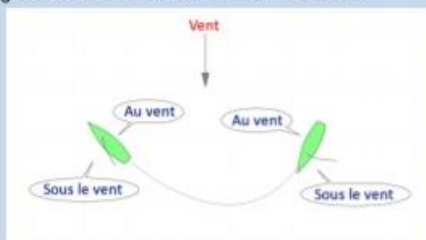
## Règles fondamentales

- 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

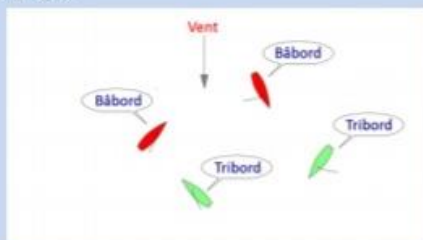
#### Sous le vent et Au vent :

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.



### Engagement et Route libre Devant-Derrière :

Les bateaux ne sont pas engagés

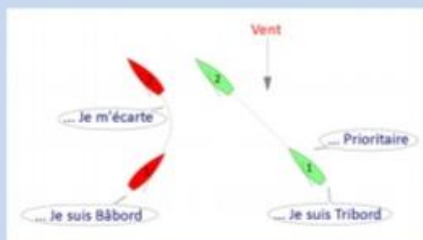
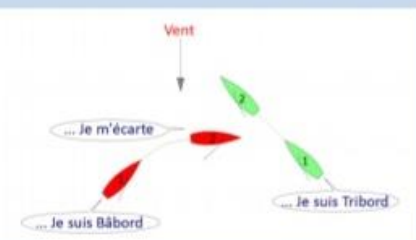


Les bateaux sont engagés



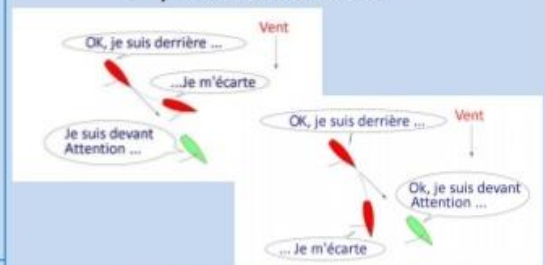
### Règles quand les bateaux se rencontrent

**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*.



**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*



**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 au près sur des bords opposés.



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/derrrière » se jugent quand le premier bateau arrive à 3 longueurs de la marque (sauf pour les windsurfs)

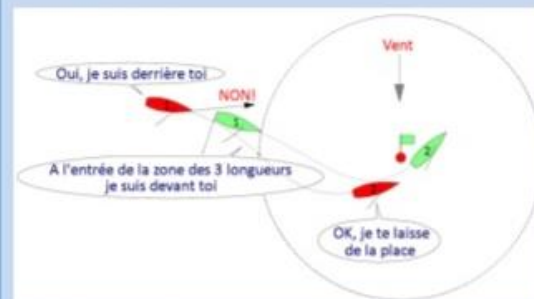
En cas de doute sur l'engagement, on considérera que les bateaux ne sont pas engagés.

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, sinon vous devez revenir complètement du côté pré-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. Les décisions de l'arbitre et des observateurs sont définitives.

➔ ou si vous êtes au vent

Vent  
↓  
... Je m'écarte

OK, je suis à son vent

Je suis sous le vent,  
attention !...

Vent  
↓

OK, je suis à son vent

... Je m'écarte

Je suis sous le vent, attention ...

**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 **au près** 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(ont) :

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



➡ devant vous.



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.

**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.



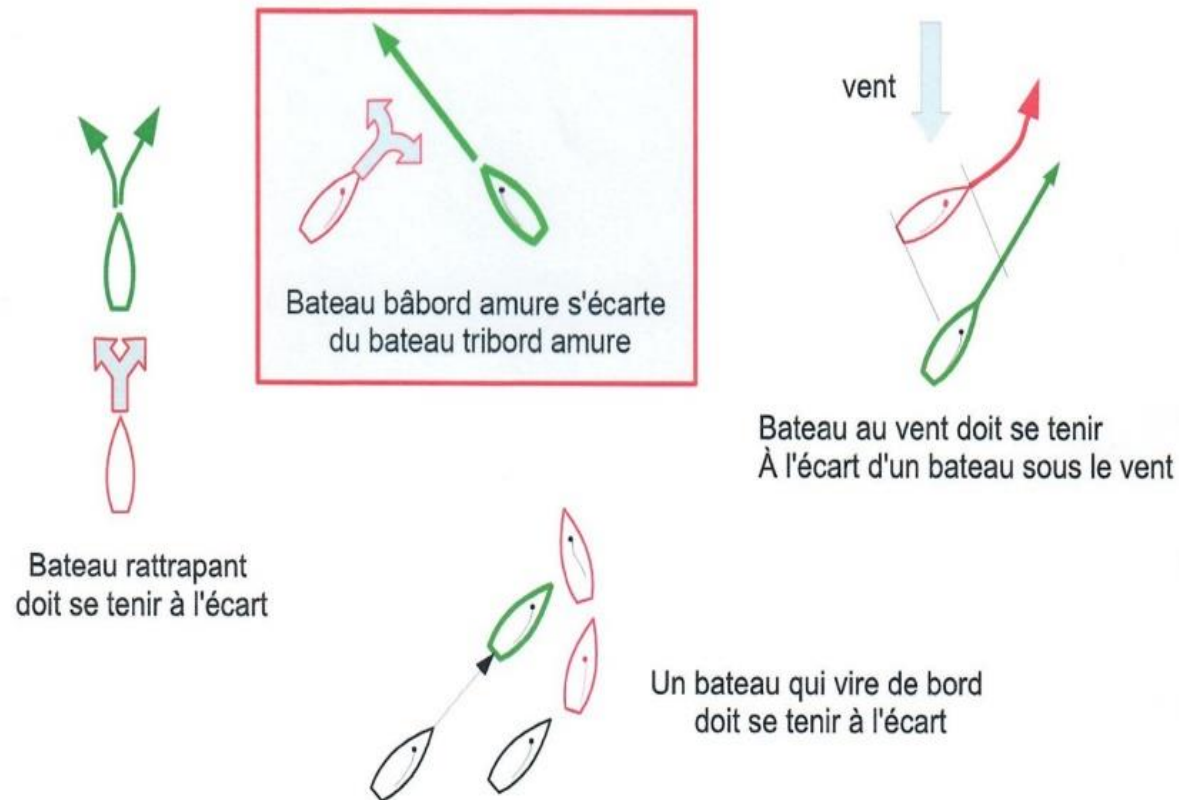
### **Autres règles :**

- 6 - Au signal de départ, vous devez être derrière la ligne de départ, sinon vous devez revenir complètement du côté pré-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.  
Les décisions de l'arbitre et des observateurs sont définitives.

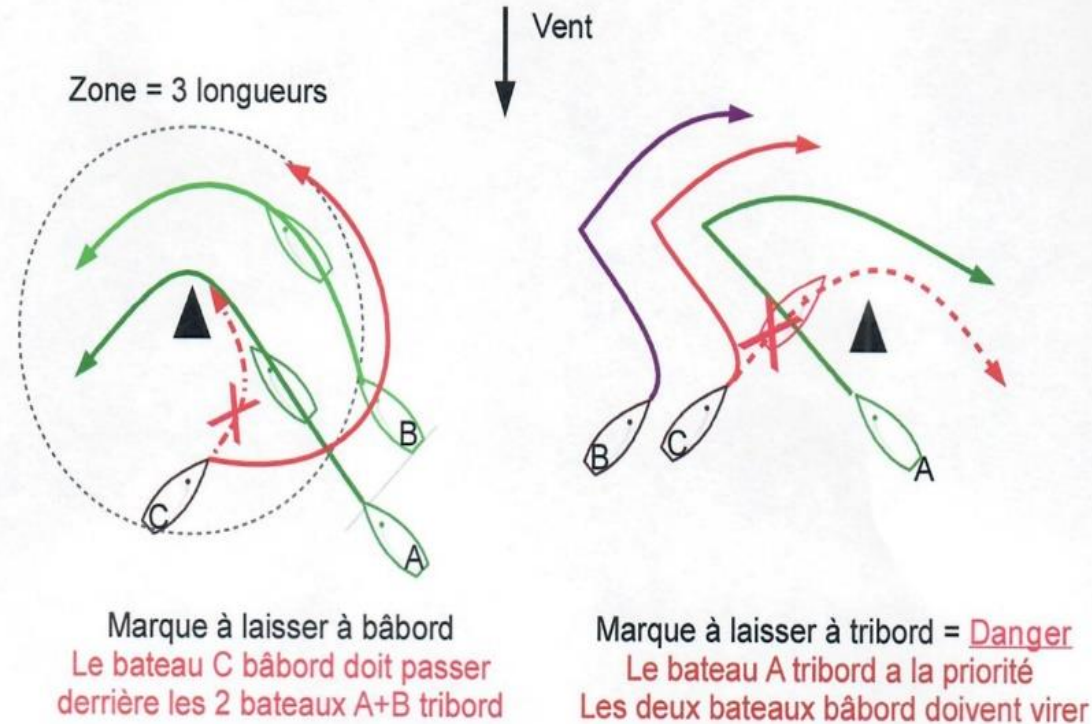


# Les priorités à surveiller comme l'huile sur le feu :

## Quand 2 bateaux se rencontrent



# Situations classiques aux marques



Aux marques de parcours (bouées), il y a parfois du monde. Il y a des règles d'engagement à respecter. On doit laisser de l'eau au voilier qui est engagé. Le bateau à l'extérieur doit laisser la place au bateau à l'intérieur (voir croquis).

Le bateau comité informe par signaux sonores, pavillon, messages sur VHF... du décompte : 10 minutes ... 5 minutes...4 minutes...1 minute...départ. Il ne faut pas partir avant ! ni trop tard !

## Séquence de départ R26 chap.3)

- Ho-10' bateau comité sur la ligne (pavillon **orange** + pavillon **Aperçu** si retard)

→ Pavillon Y signifie que le port des gilets de flottabilité est OBLIGATOIRE

- Ho- 6' affalé du pavillon **Aperçu** + signal court

- Ho -5' envoi du **pavillon de classe** + signal court

- Ho -4' envoi du pavillon **P, I, Z, U, Noir** + signal court

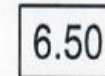
- Ho -1' affalé du pavillon **P** + signal long

- **Ho** affalé du **pavillon de classe** + signal court

- Ho + 3s éventuel signal de rappel individuel (X +1 signal court) ou  
rappel général (1er substitut + 2 signaux courts)

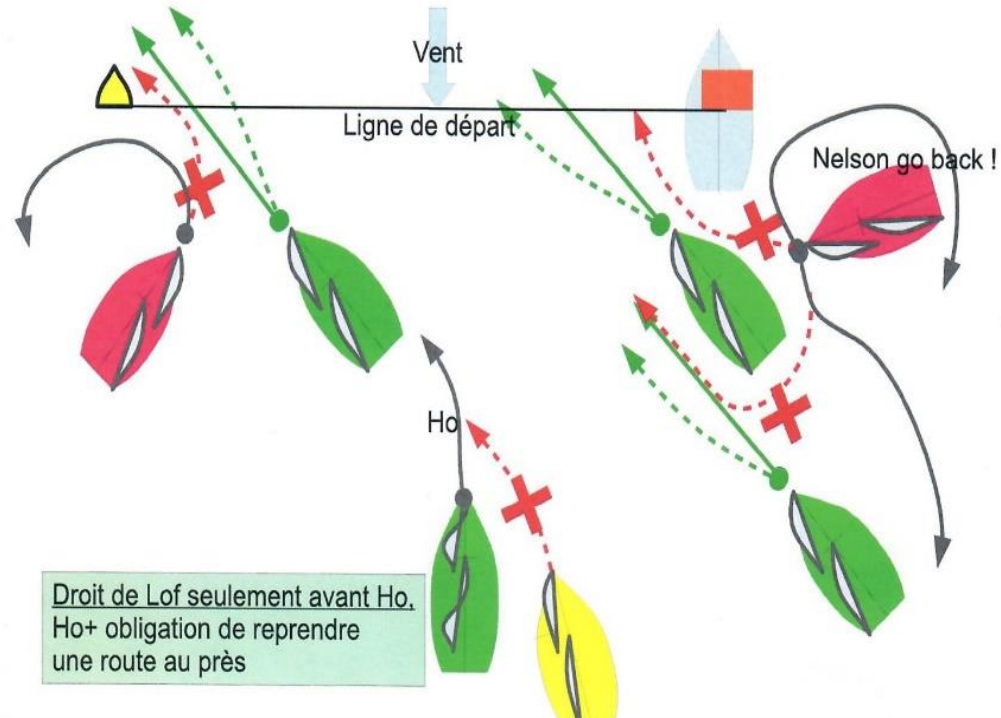
› Les signaux sont en général annoncés aussi à la VHF sur le canal affecté à la course (6-8-72-77) au bénéfice des bateaux sécurité, mouilleur, suiveurs et coureurs.

› En croisière, si vous entendez à la VHF un comité de course et des signaux de course, merci de garder le silence sur le canal de course afin que les coureurs puissent aussi les entendre.

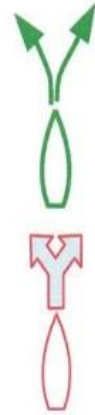


Le départ : c'est 40 à 50% de la course... un bon départ et c'est la victoire presque assurée... sous réserve de savoir où aller une fois la ligne de départ franchie : à tribord, à babord.  
Avant le départ sur le bateau comité sont affichés le numéro du parcours et le cap de la 1 ère marque à franchir.

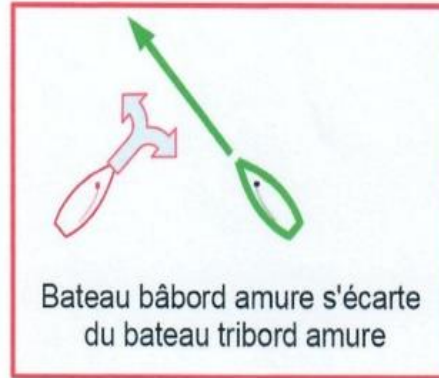
## Bon départ en vert



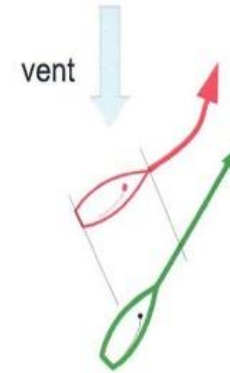
# Quand 2 bateaux se rencontrent



Bateau rattrapant  
doit se tenir à l'écart



Bateau bâbord amure s'écarte  
du bateau tribord amure



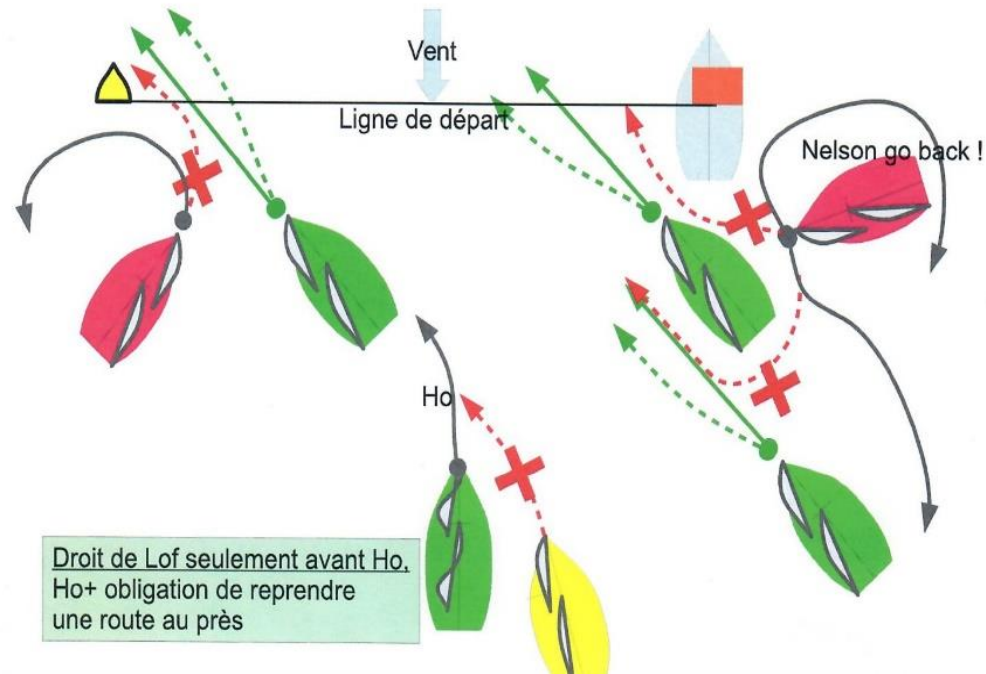
Bateau au vent doit se tenir  
À l'écart d'un bateau sous le vent



Un bateau qui vire de bord  
doit se tenir à l'écart

Le bateau au vent doit s'écarter du bateau sous le vent en particulier sur la ligne de départ. Interdiction d'abattre sur la ligne de départ si un voilier vient se placer sous votre vent. Et si vous entendez **au lof au lof !** il va vous falloir lofer... quitte à couper la ligne si vous êtes arrivé trop tôt sur celle-ci.

## Bon départ en vert



Pour vos premiers départs ... rester à proximité du bateau comité, prévoyez de partir tribord amure lancé ... laissez-vous glisser sous la ligne (1 longueur). Sachez que beaucoup de voiliers vont se bousculer pour partir au bateau comité. Eviter d'aller vous enfermer dans une position inconfortable ou des régatiers plus expérimentés vont se montrer intransigeant et agressif ...

[http://cvm03.free.fr/pdf/parcours/rcv\\_ffv.pdf](http://cvm03.free.fr/pdf/parcours/rcv_ffv.pdf)

