

LES REGLES DE COURSE A LA VOILE VIRTUELLE

WORLD SAILING / VIRTUAL REGATTA

Date de publication : 22 janvier 2019

http://esailing-wc.com/wp-content/uploads/2019/01/Virtual_Racing_Rules_220119.pdf

Traduction : Commission Centrale d'Arbitrage - juillet 2019

Les règles suivantes des Règles de Course à la Voile (2017-2020) qui s'appliquent à des bateaux en course ont été adaptées et utilisées dans le cadre du jeu électronique - Virtual Regatta Inshore.

DEFINITIONS

Un terme utilisé tel que défini ci-dessous apparaît en italique ou, dans les préambules, en **italique gras**.

Route libre derrière et route libre devant ; engagement Un bateau est *en route libre derrière* un autre quand sa coque et son équipement en position normale sont derrière une ligne perpendiculaire passant par le point le plus arrière de la coque et de l'équipement de l'autre bateau en position normale. L'autre bateau est *en route libre devant*. Ils sont *engagés* quand aucun des deux n'est *en route libre derrière*. Cependant, ils sont aussi *engagés* quand un bateau situé entre eux établit un *engagement* sur les deux. Ces termes s'appliquent toujours à des bateaux sur le même *bord*. Ils s'appliquent à des bateaux sur des *bords* opposés seulement quand la règle 18 s'applique entre eux ou quand les deux bateaux naviguent à plus de quatre-vingt-dix degrés du vent réel.

Parer Un bateau *pare* une *marque* quand il est en mesure de passer à son vent et de la laisser du côté requis sans changer de *bord*.

Finir Un bateau *finit* quand une partie quelconque de sa coque, ou de son équipage ou équipement en position normale, coupe la ligne d'arrivée depuis le côté parcours. Cependant, il n'a pas *fini* si, après avoir franchi la ligne d'arrivée, il

- (a) effectue une pénalité selon la règle 44, ou
- (b) corrige une erreur selon la règle 28.2 commise sur la ligne.

Se maintenir à l'écart Un bateau *se maintient à l'écart* d'un bateau prioritaire

- (a) si le bateau prioritaire peut naviguer sur sa route sans avoir à agir pour l'éviter et,
- (b) quand les bateaux sont *engagés*, si le bateau prioritaire peut également modifier sa route dans les deux directions sans immédiatement entrer en contact.

Sous le vent et au vent Le côté *sous le vent* d'un bateau est le côté le plus éloigné du vent, ou quand il est bout au vent, le côté qui était le plus éloigné du vent. Cependant, quand il navigue plein vent arrière, son côté *sous le vent* est le côté où se trouve sa grand-voile. L'autre côté est son côté *au vent*. Quand deux bateaux sur le même *bord* sont *engagés*, celui qui est du côté *sous le vent* de l'autre est le bateau *sous le vent*. L'autre est le bateau *au vent*.

Marque Un objet qu'un bateau est tenu de laisser d'un côté spécifié et un bateau du comité de course entouré d'eau navigable à partir duquel s'étend la ligne de départ ou la ligne d'arrivée.

Place à la marque *Place* pour un bateau pour laisser une *marque* du côté requis. Et,

- (a) *place* pour aller à la *marque* lorsque sa *route normale* est de s'en approcher, et
- (b) *place* pour contourner la *marque* tel que nécessaire pour effectuer le parcours.

Engagement Voir *Route libre derrière et route libre devant ; engagement*.

Route normale Une route qu'un bateau suivrait pour *finir* aussitôt que possible en l'absence des autres bateaux auxquels la règle utilisant ce terme fait référence. Un bateau n'a pas de *route normale* avant son signal de départ.

En course Un bateau est *en course* depuis son signal préparatoire jusqu'à ce qu'il *finisse* et dégage la ligne et les *marques* d'arrivée ou qu'il abandonne.

Place L'espace dont un bateau a besoin, y compris l'espace pour se conformer à ses obligations selon les règles du chapitre 2 et la règle 31, pendant qu'il manœuvre rapidement.

Prendre le départ Un bateau *prend le départ* quand, ayant été entièrement du côté pré-départ de la ligne de départ au moment de son signal de départ ou après, une partie quelconque de sa coque ou équipement coupe la ligne de départ en direction de la première *marque*.

Bord, tribord ou bâbord
son côté *au vent*.

Un bateau est sur le *bord, tribord* ou *bâbord*, correspondant à

Au vent

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

Zone L'espace autour d'une *marque* sur une distance de trois longueurs de coque d'un bateau. Un bateau est dans la *zone* quand une partie quelconque de sa coque est dans la *zone*.

CHAPITRE 2

QUAND LES BATEAUX SE RENCONTRENT

SECTION A

PRIORITE

*Un bateau est prioritaire sur un autre bateau quand l'autre bateau est tenu de s'en **maintenir à l'écart**. Cependant, certaines règles des sections B, C et D limitent les actions d'un bateau prioritaire.*

10 SUR DES BORDS OPPOSÉS

Quand des bateaux sont sur des bords opposés, un bateau *bâbord* doit se maintenir à l'écart d'un bateau *tribord*.

11 SUR LE MÊME BORD, ENGAGÉS

Quand des bateaux sont sur le même *bord* et *engagés*, un bateau *au vent* doit se maintenir à l'écart d'un bateau *sous le vent*.

12 SUR LE MÊME BORD, NON ENGAGÉS

Quand des bateaux sont sur le même *bord* et non *engagés*, un bateau *en route libre derrière* doit se maintenir à l'écart d'un bateau *en route libre devant*.

13 PENDANT LE VIREMENT DE BORD

Après qu'un bateau dépasse la position *bout au vent*, il doit se maintenir à l'écart des autres bateaux jusqu'à ce qu'il soit sur une route au plus près. Pendant ce temps, les règles 10, 11 et 12 ne s'appliquent pas. Si deux bateaux sont soumis à cette règle au même moment, celui qui est du côté *bâbord* de l'autre ou celui qui est derrière doit se maintenir à l'écart.

SECTION B

LIMITATIONS GÉNÉRALES

15 ACQUÉRIR LA PRIORITÉ

Quand un bateau acquiert la priorité, il doit au début laisser à l'autre bateau la *place* de se maintenir à l'écart, sauf s'il acquiert la priorité en raison des actions de l'autre bateau.

16 MODIFIER SA ROUTE

Quand un bateau prioritaire modifie sa route, il doit laisser à l'autre bateau la *place* de se maintenir à l'écart.

SECTION C

AUX MARQUES

*Les règles de la section C ne s'appliquent pas à une **marque** de départ.*

18 PLACE À LA MARQUE

18.1 Quand la règle 18 s'applique

La règle 18 s'applique entre des bateaux quand ils sont tenus de laisser une *marque* du même côté et qu'au moins l'un d'eux est dans la *zone*. Cependant, elle ne s'applique pas

- (a) entre des bateaux sur des *bords* opposés sur un *louvoyage au vent*,
- (b) entre des bateaux sur des bords opposés quand, la *route normale* à la *marque* pour l'un d'eux, mais pas pour les deux, est de virer de bord, ou
- (c) entre un bateau s'approchant d'une *marque* et un autre la quittant.

18.2 Donner la place à la marque

- (a) Quand des bateaux sont *engagés*, le bateau à l'extérieur doit donner au bateau à l'intérieur la *place à la marque*, sauf si la règle 18.2(b) s'applique.

- (b) Si des bateaux sont *engagés* quand 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* quand il atteint la *zone*, le bateau en *route libre derrière* à ce moment-là doit par la suite lui donner la *place à la marque*.
- (c) Quand un bateau est tenu de donner la *place à la marque* en vertu de la règle 18.2(b),
 - (1) il doit continuer à le faire même si par la suite un *engagement* est rompu ou un nouvel *engagement* est établi ;
 - (2) s'il devient *engagé* à l'intérieur du bateau ayant droit à la *place à la marque*, il doit également donner à ce bateau la *place* pour suivre sa *route normale* tant qu'ils restent *engagés*.
- (d) Les règles 18.2(b) et (c) cessent de s'appliquer quand le bateau ayant droit à la *place à la marque* l'a obtenue, ou s'il dépasse la position bout au vent ou quitte la *zone*.

SECTION D

AUTRES RÈGLES

Quand la règle 22 s'applique entre deux bateaux, les règles de la section A ne s'appliquent pas.

21 EXONÉRATION

Quand un bateau navigue dans la *place* ou la *place à la marque* à laquelle il a droit, il doit être exonéré si, dans un incident avec un bateau tenu de lui donner cette *place* ou *place à la marque*, il enfreint une règle de la Section A, la règle 15 ou la règle 16.

22 ERREURS DE DÉPART ; EFFECTUER DES PÉNALITÉS ; CULER

22.1 Un bateau naviguant vers le côté pré-départ de la ligne de départ après son signal de départ pour *prendre le départ* doit *se maintenir à l'écart* d'un bateau qui ne fait pas de même, jusqu'à ce qu'il soit entièrement du côté pré-départ.

22.3 Un bateau qui cule en route surface doit *se maintenir à l'écart* d'un bateau qui ne fait pas de même.

CHAPITRE 3

DIRECTION D'UNE COURSE

26 DONNER LE DÉPART DES COURSES

26.1 Les départs des courses doivent être donnés en utilisant les signaux suivants.

<i>Minutes avant le signal de départ</i>	<i>Signal visuel</i>	<i>Signal sonore</i>	<i>Signification</i>
1.15	P et Pavillon Virtual Regatta	Un	Signal d'avertissement
1	P affalé	Un long	Signal préparatoire
0	Pavillon Virtual Regatta affalé	Un	Signal de départ

28 EFFECTUER LE PARCOURS

28.1 Un bateau doit *prendre le départ*, effectuer le parcours décrit dans le jeu et *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 fil représentant le sillage d'un bateau à partir du moment où il commence à s'approcher de la ligne de départ depuis le côté pré-départ pour *prendre le départ* jusqu'à ce qu'il *finisse* doit, s'il est tendu,

- (a) passer chaque *marque* du côté requis et dans l'ordre correct,
 - (b) toucher chaque *marque* à contourner, et
 - (c) passer entre les *marques* d'une porte depuis la direction de la *marque* précédente.
- Il peut corriger toute erreur pour respecter cette règle tant qu'il n'a pas *fini*.

29 RAPPELS

29.1 Rappel individuel

Quand, au signal de départ d'un bateau, une partie quelconque de sa coque, de son équipage ou de son équipement se trouve du côté parcours de la ligne de départ, le comité de course doit rapidement prévenir le bateau

31 TOUCHER UNE MARQUE

Pendant qu'il est *en course*, un bateau ne doit pas toucher une *marque* de départ avant de *prendre le départ*, une *marque* qui commence, délimite ou termine le bord du parcours sur lequel il navigue, ou une *marque* d'arrivée après avoir *fini*.

35 SCORES

Si un bateau effectue le parcours comme requis par la règle 28 et *fini*, tous les bateaux qui *finissent* doivent recevoir les points correspondant à leur place d'arrivée.

CHAPITRE 4

AUTRES OBLIGATIONS EN COURSE

44 PÉNALITÉ AU MOMENT D'UN INCIDENT

Quand un bateau a enfreint une ou plusieurs règles du chapitre 2 ou la règle 31 dans un incident pendant qu'il est *en course*, il doit effectuer une pénalité en étant ralenti. Pendant qu'il est ralenti, un bateau ne peut pas faire qu'un autre bateau soit pénalisé ni le déventer.