

Mémo sur la règle 20 en match racing

« Place pour virer de bord à un obstacle »

1 Trois obligations préliminaires :

- Il faut naviguer au près ou au dessus du près
- Il faut avoir à faire « un changement de route conséquent pour éviter l'obstacle ».
- Il faut appeler dès que la sécurité l'impose.

Attention tout appel qui ne répond pas à l'une de ces obligations est pénalisable par les umpires :

Ne pas appeler trop tôt, et si plus abattu que le près.

Si votre adversaire appelle sans raison : Y

Il est important de comprendre que le choix d'allumer » cette règle appartient au bateau sous le vent ou devant, et que ce bateau voudrait virer (et non empanner). Cette règle est avant tout une règle de sécurité, mais reste très intéressante tactiquement.

2 La procédure :

- Le bateau qui s'approche d'un obstacle doit impérativement faire un double appel (Règles 20 et C2.7) :
 - a. A la voix : ROOM
 - b. Avec le bras par le barreur : POINTER AVEC LE BRAS VERS LA DIRECTION DU VENT ET PLUSIEURS FOIS
- Le bateau qui est appelé doit impérativement REPONDRE :

Cette réponse peut être soit :

1. Virer aussitôt que possible après l'appel.

ou

2. Faire double réponse :

- a. A la voix : YOU TACK
- b. Avec le bras par le barreur : POINTER VERS L'AUTRE BATEAU ET DEPLACER LE BRAS VERS LA DIRECTION DU VENT CLAIREMENT ET PLUSIEURS FOIS.

Si absence de réponse et Y = pénalité : voir call MR 38

Donc si mon adversaire approche d'un obstacle, je dois :

- surveiller ses appels et gestes du bras,
- avoir anticipé ma réponse en termes tactiques,
- je dois répondre correctement aussitôt que possible après son appel.

3 Les pénalités possibles :

Il y a sur cette règle de multiples possibilités d'être pénalisé :

- **Appels incorrects : les appels pour demander ou répondre (voix et geste) sont rarement corrects : les 2 sont obligatoires. Si l'un des 2 manque, les umpires peuvent pénaliser. Voir MR 24**
- Appel trop tôt : peut être pénalisé d'autant plus que l'appel aurait un intérêt tactique. Cependant la règle précise qu'un second appel doit être fait si le bateau hélé ne répond pas, ce qui suppose une 1^{ère} demande précoce. La 2^{ème} demande est peu utilisée en arbitrage direct. Noter aussi que la notion de zone n'existe plus dans cette règle depuis 2009.
- Réponse tardive du bateau ayant appelé :

Ce bateau doit virer aussitôt que possible après la réponse du bateau hélé :

Virer si le bateau hélé vire : il est totalement interdit de retarder le virement dans ce cas, tout retard doit être pénalisé. Voir Q&A 2010-32 du 5 oct 2010

On admet donc que le bateau ayant appelé doit obligatoirement commencer à lofer pour virer au plus tard lorsque le bateau hélé passe l'axe du vent.

En match racing, la réponse du voilier doit être rarement de virer afin d'éviter une position tactique vulnérable. Il est plus souvent intéressant de s'adapter au virement du bateau qui a « allumé » cette règle. Cela dit, si le voilier choisit de répondre par le virement, il doit réclamer avec le Y pour tout virement un peu tardif de son adversaire.

- Enfin, selon la règle 20.3 « *de plus, il ne doit pas heler si l'obstacle est une marque que le bateau hélé pare* ». Voir schéma ci-dessous : Situation au moment de prendre le départ lorsque le bateau comité de course devient une marque (parce qu'il a un côté requis à ce moment là) ou à n'importe quelle marque avec ce même type de scénario.
-



4 Les cas plus complexes :

En tant que bateau hélé, en match race, la réponse YOU TACK doit être privilégiée :

- A éviter seulement si le bateau hélé au vent est en avant.
- Le bateau hélé après une réponse YOU TACK doit se maintenir à l'écart lors du virement : depuis 2009 il est clair que le bateau ayant appelé est exonéré de la règle 16 (règle 20.2). Ce virement peut donc être brutal, le bateau hélé doit être préparé à un virement de ce type.
- Répondre YOU TACK et ne pas modifier sa route : si je pense que l'appel est injustifié car le bateau hélé peut soit :
 - virer et abattre derrière moi « en bon marin » voir cas ISAF 35.
 - virer et revirer « en bon marin » voir cas ISAF 101

Attention :

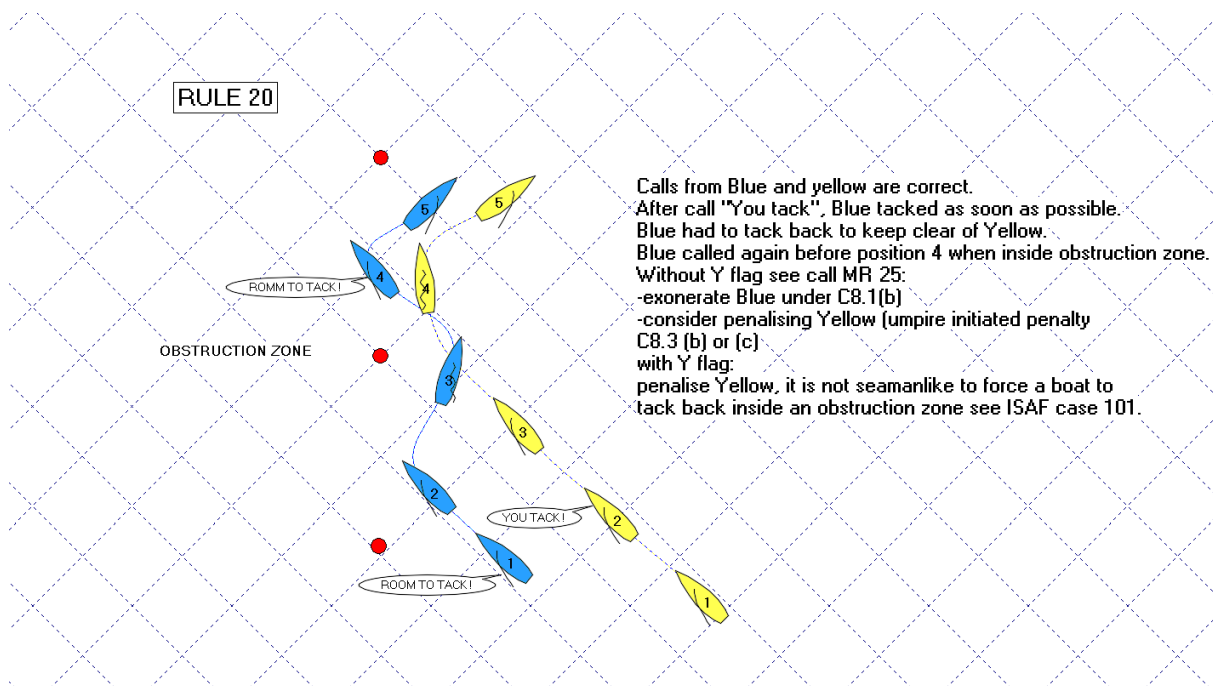
- a) en tant que bateau hélé dans ce cas, il reste toujours obligatoire de répondre YOU TACK. L'absence de réponse reste pénalisable même si dans ce cas la distance entre les bateaux peut être plus grande.

La règle n'a pas prévu que l'appel ne soit pas entendu : si les 2 umpires ont vu le geste et entendu l'appel, le bateau hélé doit avoir entendu : lorsque mon adversaire s'approche d'un obstacle je dois le savoir, regarder et écouter.

- b) La notion de « bon marin » reste du domaine du jugement des umpires :

Si le bateau hélé abat derrière et que les arbitres ont une forte peur de collision, ils peuvent décider de pénaliser le bateau hélé qui n'aurait pas changé de route.

Exemple d'un cas vu à Pornichet (IFMR 2009) et au Danish Open 2010 :



Malheureusement, il subsiste malgré tout des doutes... :

Toutes les formes d'appel injustifiés ou incorrects sont pénalisables en cas de pavillon Y. voir MR24, MR25, MR38, plus un Event Call MR Sweden 2009, voir même un America Cup Call en 2007-003.

Exemple d'appel injustifié : si un bateau hèle pour demander de la place, si le bateau hélé répond YOU TACK puis maintient sa route, si le bateau appelant peut ensuite de façon évidente :

- Soit croiser derrière sans quasiment abattre
- Soit revirer facilement et éviter.

Cet appel est-il incorrect et pénalisable ? sans doute oui

Si les Ump sont certains que l'appel est injustifié, ils peuvent initier une pénalité sous C8.3. et pénaliser un appel tel que défini ci-dessus.

RESUME REGLE 20

PLACE POUR VIRER DE BORD A UN OBSTACLE

Conditions nécessaires :

- *Etre au plus près ou au-delà et*
- *Avoir l'intention de virer*
- *Notion de sécurité par rapport à un obstacle qui réclame un changement de route important*
- *Attention, ne pas heler :*
 - ✓ *si pas de changement de route pour éviter l'obstacle*
 - ✓ *si l'obstacle est une marque que le bateau hélé pare*

Cf Préambule chapitre 2 section C : quand la règle 20 s'applique, les règles 18 et 19 ne s'appliquent pas.

