

Réponse rapide Match Racing Call 2022.001

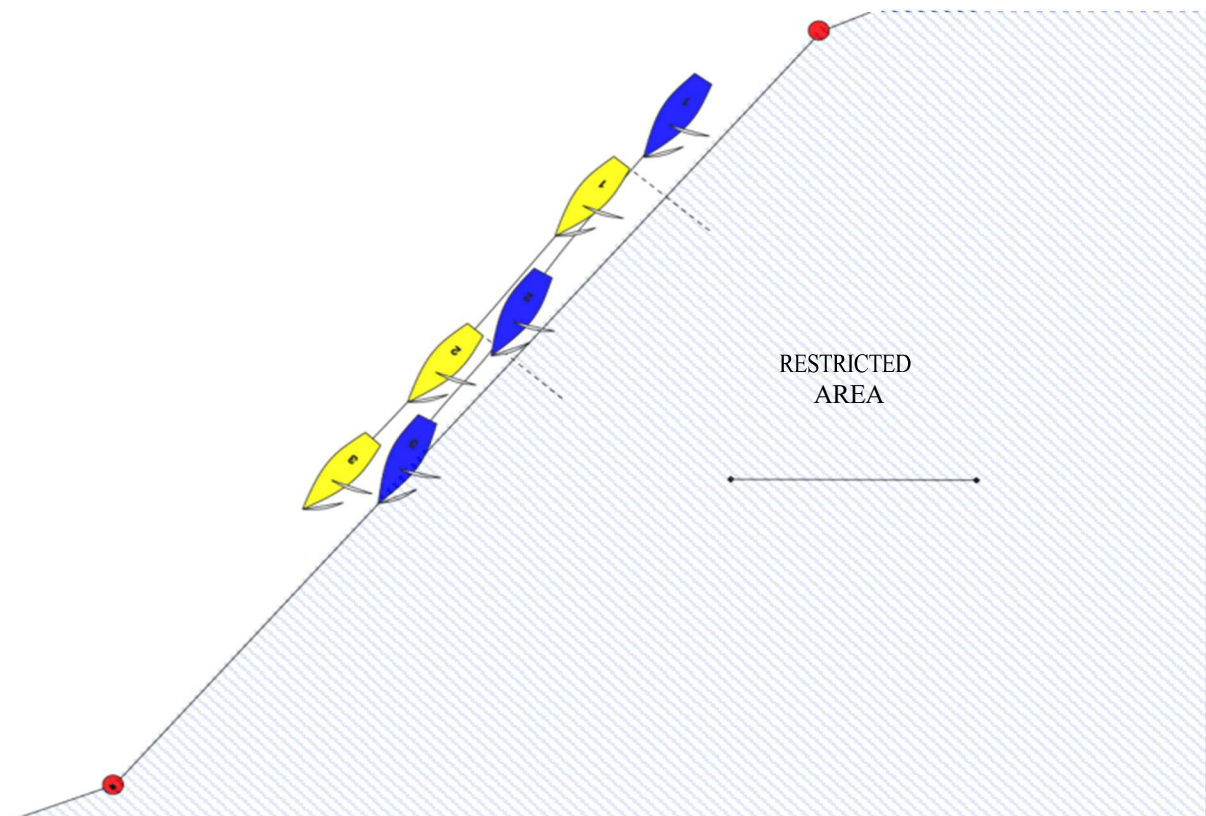
Définition Obstacle

Règle 19.2 Donner de la place à un obstacle

Les instructions de course précisent qu'aucune partie de la coque d'un bateau ne doit couper la ligne imaginaire entre deux bouées adjacentes et que dans ce cas, les umpires peuvent pénaliser à leur initiative selon C8.2 et qu'un bateau ne peut pas réclamer. De plus, les lignes sont définies comme des "obstacles" et sont la limite de navigation sûre.

Question 1

Avant le signal de départ, Jaune et Bleu naviguent tribord amure au large, parallèlement à l'obstacle, Jaune en route libre devant Bleu. Jaune navigue en ligne droite, avec moins d'une largeur de bateau entre sa coque et l'obstacle. Bleu s'engage sous le vent de Jaune. Jaune maintient sa route. Bleu s'écarte pour éviter Jaune. Ce faisant, la coque de Bleu franchit la ligne désignée comme obstacle. Les deux bateaux envoient un pavillon Y. Que doit être le call ?



Réponse 1

Envoyer le pavillon vert et blanc puis pénaliser Bleu.

Les lignes désignées comme obstacles sont des obstacles continus au sens de la règle 19.2(c).

En position 1, Bleu est en route libre derrière et doit se maintenir à l'écart de Jaune. En position 2, Bleu se retrouve engagé sous le vent de Jaune. Au moment où l'engagement commence (position 2), si Jaune est « figé » dans cette position, Bleu n'a pas la place de passer entre Jaune et l'obstacle, c'est-à-dire l'espace dont Bleu a besoin, tout en manœuvrant en bon marin dans les conditions existantes, pour passer Jaune (dans sa position « figée ») et l'obstacle sans entrer dans la zone interdite ni entrer en contact avec Jaune. En conséquence, la règle 19.2(c)(2) exige que Bleu se maintienne à l'écart de Jaune tant qu'ils restent engagés et que la règle 19 s'applique. Bleu se maintient à l'écart de Jaune.

En position 3, Bleu enfreint l'instruction de course qui interdit de franchir la ligne imaginaire et aucune règle n'exonère Bleu de cette infraction. Les umpires sont certains que Bleu a enfreint l'instruction de course et doivent donc le pénaliser.

Question 2

La réponse à la question 1 est-elle identique s'il y a plus d'une largeur de bateau entre la coque de Jaune et l'obstacle, mais moins d'une largeur de bateau entre l'extrémité de la bôme de Jaune et l'obstacle ?

Réponse 2

Oui. Au moment où l'engagement commence, si Jaune est « figé », il n'y a pas suffisamment de place pour Bleu pour éviter la bôme de Jaune et l'obstacle en naviguant entre eux et pour passer Jaune dans la position « figée » (position 2).

Question 3

La situation est similaire à la question 1, sauf que les bateaux naviguent le long d'une digue en béton et aucune règle n'interdit aux bateaux de toucher l'obstacle. Après que Bleu crée l'engagement, Jaune maintient sa route et Bleu abat pour éviter Jaune. Ce faisant, il touche la digue. La route de Jaune n'est pas affectée. Bleu envoie un pavillon Y. Que doit être le call ?

Réponse 3

Envoyer le pavillon vert et blanc.

Voir la réponse 1. Le type d'obstacle ne modifie pas comment la règle 19.2 s'applique.

Question 4

La situation est similaire à la question 1, sauf qu'après que Bleu crée l'engagement, Jaune lofe pour éviter une collision avec Bleu. Jaune envoie un pavillon Y. Que doit être le call ?

Réponse 4

Pénaliser Bleu.

Comme il n'y a pas assez de place pour Bleu au moment où l'engagement est créé, pour passer entre Jaune et l'obstacle, Bleu reste le bateau tenu de se maintenir à l'écart, mais cette fois d'après la règle 19.2(c)(2), tant que les bateaux restent engagés et que la règle 19 s'applique. Comme Jaune doit modifier sa route pour éviter Bleu, Bleu ne se maintient pas à l'écart et enfreint la règle 19.2(c)(2).