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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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. | 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. | **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. |
| à une marque au vent quand ils naviguent au près sur des bords opposés. | devant vous. | **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, 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. |
| 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 sans toucher.  Pour passer une marque, les positions « à l’intérieur/à l’extérieur » ou « devant/derrière » se jugent quand le premier bateau arrive dans la zone, c’est-à-dire 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. | |