

REGLES EXPERIMENTALES WORLD SAILING
ANNEXE HS – HIGH SPEED RULES (Règles Grande Vitesse)

Selon la réglementation 28.1.5(b), World Sailing a approuvé l'utilisation de ces règles pour les bateaux naviguant à grande vitesse. Les épreuves peuvent utiliser tout ou partie des règles de l'annexe HS ci-dessous. Si une règle de l'annexe HS est utilisée, cette règle ne doit pas être modifiée. Les courses peuvent être régies par ces règles seulement si l'avis de course le précise, en faisant référence à la version applicable, avec mise à disposition à tous les concurrents des règles appliquées. Ces règles peuvent être annoncées par une règle de l'avis de course « La version actuelle de l'annexe HS – High Speed Rules (Règles grande vitesse) s'applique » et publiées en tant que pièce jointe à l'avis de course de l'épreuve.

Les retours des utilisateurs sous forme d'un rapport à World Sailing est nécessaire et les suggestions d'amélioration doivent être adressées à cca@ffvoile.fr (qui transmettra à World Sailing) dans le mois qui suit la clôture d'une épreuve utilisant ces règles.

Quand les règles de l'annexe HS sont utilisées, ce paragraphe et les paragraphes ci-dessus doivent être supprimés.

Cette Annexe HS High Speed Rules a été approuvée par World Sailing selon la réglementation 28.1.5(b) et peut être publiée en tant que document indépendant, joint à l'avis de course, ou intégrée dans les règles de l'épreuve, avec renumérotation en conséquence.

Version Juin 2025 – traduction Commission Centrale d'Arbitrage Juin 2025 (2)

- HS.1 Modifier Terminologie – Concurrent dans l'Introduction :
Une personne qui participe ou qui a l'intention de participer à l'épreuve ou le skipper, l'équipe ou le bateau selon ce qui est le mieux approprié
- HS.2 Ajouter une nouvelle définition – Boundary :
Boundary Les lignes décrites dans les instructions de course en tant que « boundary » (limites de la zone de course).
- HS.3 La définition *Route libre derrière* et *route libre devant*, **engagement** est remplacée par :
Route libre derrière et route libre devant, engagement Un bateau est *en route libre derrière* un autre quand :
(a) sur un monocoque, sa coque et son bout-dehors en position normale sont derrière une ligne perpendiculaire à l'axe du bateau et passant par le point le plus arrière de la coque de l'autre bateau
(b) sur un multicoque, ses coques sont derrière une ligne perpendiculaire au point le plus arrière des coques de l'autre bateau.
L'autre bateau est *en route libre devant*. Cependant, un bateau avec l'une de ses coques ou son bout-dehors entre la ou les coques de l'autre bateau est *en route libre derrière*. Ils sont *engagés* quand aucun d'eux n'est *en route libre derrière* ou quand un bateau entre eux les *engage* tous deux. L'avis de course ou les instructions de course peuvent modifier cette définition de telle sorte que seul le (a) s'applique.
- HS.4 La définition de *Finir* est remplacée par :
Finir Un bateau *finir* quand, après son signal de départ, une partie quelconque de ses coques coupe la ligne d'arrivée depuis son côté parcours après avoir effectué toute pénalité. Cependant, il n'a pas *fini* si, après avoir franchi la ligne d'arrivée, il
(a) reçoit une pénalité d'un umpire,
(b) effectue une pénalité selon la règle 44,
(c) corrige une erreur commise en ayant *effectué le parcours* sur la ligne, ou
(d) continue d'*effectuer le parcours*.

Dans un Match Race, quand les pénalités sont annulées par un umpire après que l'un ou les deux bateaux ont *fini*, chacun doit être enregistré comme ayant *fini* quand il a coupé la ligne.

HS.5 La définition de *Se maintenir à l'écart* est remplacée par :

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 besoin d'agir pour l'éviter et,
- (b) si le bateau prioritaire peut également modifier sa route dans les deux directions sans immédiatement entrer en contact avec lui.

HS.6 La définition de *Place à la marque* est remplacée par :

Place à la marque La *place* pour un bateau pour naviguer pas plus loin que nécessaire de la *marque* pour suivre sa *route normale* pour contourner ou passer la *marque* et la *place* pour passer une *marque* d'arrivée après avoir *fini*.

HS.7 Ajouter une nouvelle définition *OCS* :

OCS Un bateau est *OCS* quand, à son signal de départ, une partie quelconque de ses coques se trouve du côté parcours de la ligne de départ.

HS.8 La définition d'*Obstacle* est remplacée par :

Obstacle Un *obstacle* est :

- (a) un objet qu'un bateau ne pourrait pas passer sans modifier sensiblement sa route, alors qu'il navigue directement vers lui et qu'il en est distant d'une longueur de coque,
- (b) un objet que l'on peut passer en sécurité seulement d'un côté, ou
- (c) un objet, une zone ou une ligne ainsi définis dans une *règle*.

Cependant, un bateau *en course* n'est pas un *obstacle* pour les autres bateaux à moins qu'ils ne soient tenus :

- (a) de s'en *maintenir à l'écart* et qu'ils ne s'approchent pas de la ligne de départ pour *prendre le départ* quand le premier bord est un bord de largue, ou
- (b) de s'en *maintenir à l'écart* et que les autres bateaux ne s'approchent pas de la ligne de départ pour *prendre le départ* sur des bords opposés quand le premier bord est un bord de près, ou
- (c) si la règle 22 s'applique, de l'éviter.

HS.9 La définition de *Place* est remplacée par :

Place L'espace dont un bateau a besoin, dans les conditions existantes, y compris l'espace pour se conformer à ses obligations selon les règles du chapitre 2, la règle 28.3 et la règle 31, pendant qu'il manœuvre rapidement en bon marin.

HS.10 La définition de *Prendre le départ* est remplacée par :

Prendre le départ Un bateau *prend le départ* quand

- (a) ses coques ayant été entièrement du côté pré-départ de la ligne de départ à son signal de départ ou après, une quelconque partie de ses coques coupe la ligne de départ depuis le côté pré-départ vers le côté parcours, ou
- (b) ayant coupé la ligne de départ en direction de la première *marque* et ayant été identifié en tant qu'*OCS*, il effectue une pénalité pour un *OCS*.

HS.11 La définition de *Zone* est remplacée par :

Zone L'espace autour des *marques*, *obstacles* ou la *boundary*, sur une distance de trois longueurs de coque. Un bateau est dans la *zone* quand une partie quelconque de ses coques est dans la *zone*. L'avis de course ou les instructions de course peuvent modifier la distance

de la zone.

HS.12 Remplacer la règle 2 par :

2 NAVIGATION LOYALE

Un bateau et son propriétaire doivent concourir dans le respect des principes reconnus de sportivité et de fair-play. Un bateau peut être pénalisé selon cette règle seulement s'il est clairement établi que ces principes ont été bafoués. La pénalité doit être une disqualification qui ne peut être retirée. Quand les courses sont jugées sur l'eau, un bateau n'a pas besoin d'effectuer une pénalité sauf quand cela lui a été signalé par un umpire.

HS.13 Ajouter une nouvelle règle 7 :

7 DERNIER POINT DE CERTITUDE

Les umpires supposeront que l'état d'un bateau, ou sa relation avec un autre bateau, n'a pas changé tant qu'ils ne sont pas certains que cet état a changé.

HS.14 Supprimer la règle 13 et remplacer par :

13 Supprimée

HS.15 Supprimer la règle 14 et remplacer par :

14 ÉVITER LE CONTACT

Si cela est raisonnablement possible, un bateau doit

- (a) éviter le contact avec un autre bateau,
- (b) ne pas causer de contact entre bateaux, et
- (c) ne pas causer de contact entre un autre bateau et un objet qui doit être évité.

Cependant, un bateau prioritaire ou naviguant dans la *place* ou dans la *place à la marque* à laquelle il a droit, n'a pas besoin d'agir pour éviter le contact jusqu'à ce qu'il soit clair que l'autre bateau ne *se maintient pas à l'écart* ou ne donne pas la *place* ou la *place à la marque*.

HS.16 Supprimer la règle 16.2 et remplacer par :

16.2 Supprimée

HS.17 Supprimer la règle 17 et remplacer par :

17 Supprimée

HS.18 Supprimer la règle 18 et remplacer par :

18 PLACE A LA MARQUE

18.1 Quand la règle 18 s'applique

- (a) 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*.
- (b) La règle 18 ne s'applique pas entre des bateaux :
 - (1) quand un bateau s'approche d'une *marque* et l'autre la quitte,
 - (2) quand le bateau ayant droit à la *place à la marque* a obtenu un *engagement* à l'intérieur et, depuis le moment où l'*engagement* a commencé, le bateau à l'extérieur est incapable de donner la *place à la marque*,
 - (3) quand le bateau ayant droit à la *place à la marque* quitte la zone, ou
 - (4) quand le bateau ayant droit à la *place à la marque* est sur le bord

suivant et que la *marque* est derrière lui.

18.2 Donner la place à la marque

- (a) Quand la règle 18 s'applique pour la première fois,
 - (1) si les bateaux sont *engagés*, le bateau à l'extérieur à ce moment-là doit par la suite donner au bateau à l'intérieur la *place à la marque*.
 - (2) si les bateaux ne sont pas *engagés*, le bateau n'ayant pas encore atteint la *zone* doit par la suite donner la *place à la marque*.
- (b) Si la règle 18 cesse de s'appliquer parce que le bateau ayant droit à la *place à la marque* quitte la *zone*, mais qu'il est nécessaire de l'appliquer à nouveau, la relation entre les bateaux au moment où la règle 18.2(a) s'applique à nouveau.

18.3 Virer de bord ou empanner

- (a) Si la *place à la marque* pour un bateau inclut un changement de *bord*, ce virement ou cet empannage ne doit pas être effectué plus rapidement qu'un virement ou empannage pour suivre sa *route normale*.
- (b) Quand un bateau prioritaire *engagé* à l'intérieur doit changer de bord à une *marque* pour suivre sa *route normale*, il ne doit pas, jusqu'à ce qu'il vire de bord ou empanne, passer plus loin de la *marque* que nécessaire pour suivre cette route si la route d'un autre bateau a été affectée avant que le bateau prioritaire change de bord. La règle 18.3(b) ne s'applique pas à une *marque* d'une porte ou à une *marque* d'arrivée.

18.4 Naviguer dans la place à la marque

Quand le bateau ayant droit à la *place à la marque* a navigué plus loin que nécessaire de la *marque* pour suivre sa *route normale*, il ne navigue plus dans la *place à la marque* à laquelle il a droit tant que la règle 18 s'applique.

HS.19 Supprimer la règle 19 et remplacer par :

19 PLACE POUR PASSER UN OBSTACLE

19.1 Quand la règle 19 s'applique

- (a) La règle 19 s'applique entre des bateaux quand au moins l'un d'eux est dans la *zone d'un obstacle*.
- (b) La règle 19 ne s'applique pas entre des bateaux quand :
 - (1) l'*obstacle* est également une *marque* que les bateaux sont tenus de laisser du même côté,
 - (2) la règle 18 s'applique entre les bateaux et l'*obstacle* est un autre bateau engagé avec chacun d'eux
 - (3) l'*obstacle* est une *boundary* avant le signal de départ et les bateaux le passent sur des bords opposés, ou
 - (4) la règle 20 s'applique.

19.2 Donner la place à un obstacle

- (a) La route d'un bateau prioritaire quand la règle 19 s'applique pour la première fois détermine le côté de l'*obstacle* pour que la règle 19 s'applique.
- (b) Quand les bateaux sont *engagés*, le bateau à l'extérieur doit donner au bateau à l'intérieur la *place* de passer entre lui et l'*obstacle* sauf
 - (1) s'il a été dans l'incapacité de le faire depuis le moment où l'*engagement* a commencé
 - (2) s'il a été dans l'incapacité de le faire car il donne ou prend la *place à*

- la marque* selon la règle 18.2(a), ou
- (3) s'il est dans l'incapacité de le faire car il prend la *place* selon la règle 20.2.

Cependant, la *place* dans la règle 19.2 n'inclut pas la *place* pour virer de bord sauf si c'est la seule option pour passer l'*obstacle*.

HS.20 Supprimer la règle 20 et remplacer par :

20 PLACE POUR PASSER UNE BOUNDARY

20.1 Quand la règle 20 s'applique

La règle 20 s'applique entre des bateaux qui ont *pris* le *départ* quand au moins l'un d'eux est dans la *zone* d'une *boundary*.

20.2 Donner la *place* à une *boundary*

- (a) Quand la règle 20 s'applique pour la première fois, un bateau *engagé* à l'extérieur ou en *route libre derrière* à ce moment doit par la suite donner à un bateau intérieur ou en *route libre devant* la *place* pour suivre sa *route normale*, incluant la *place* pour virer de bord ou empanner, tant que le bateau intérieur ou en *route libre devant* est dans la *zone*, sauf si le bateau tenu de donner la *place* est dans l'incapacité de le faire car il donne ou prend la *place* à la *marque* selon la règle 18.2(a).
- (b) Quand les bateaux passent une *boundary* sur des bords opposés, un bateau qui navigue sur un bord du parcours vers une *marque* au vent ou une porte au vent doit être considéré comme le bateau intérieur.

HS.21 Supprimer la règle 21 et remplacer par :

21 Supprimée

HS.22 Supprimer la règle 23.1 et remplacer par :

- 23.1 Si cela est raisonnablement possible, un bateau qui n'est pas *en course* ne doit pas gêner un bateau qui est *en course* ou un bateau umpire.

HS.23 Supprimer la règle 23.2 et remplacer par :

- 23.2 Si cela est raisonnablement possible, un bateau ne doit pas gêner un bateau qui navigue sur un autre bord du parcours. Cependant, après le signal de départ, cette règle ne s'applique pas quand le bateau navigue sur sa *route normale*.

HS.24 Ajouter une nouvelle règle 23.3

- 23.3 Dans un match race, quand des bateaux de matchs différents se rencontrent, toute route suivie par chaque bateau doit être cohérente avec le respect d'une *règle* ou avec la volonté de gagner son propre match.

HS.25 Ajouter une nouvelle règle 23.4

- 23.4 Après avoir *pris le départ* et sauf quand il navigue sur sa *route normale*, un bateau ne doit pas gêner un bateau qui effectue une pénalité ou un bateau qui navigue vers le côté pré-départ de la ligne de départ ou vers une de ses extrémités.

HS.26 Supprimer la règle 42 et remplacer par :

42 PROPULSION

Un bateau doit concourir en utilisant seulement le vent et l'eau pour augmenter,

maintenir ou diminuer sa vitesse. Son équipage peut ajuster le réglage des voiles, des safrans, des dérives et des coques et accomplir d'autres actions de navigation en bon marin.

HS.27 Supprimer la règle 50 et remplacer par :

50 VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENT DU CONCURRENT

- 50.1** Les concurrents ne doivent pas porter ou transporter de vêtements ou d'équipement dans le but d'augmenter leur poids.
- 50.2** Le poids des vêtements ou de l'équipement porté (comprenant nourriture, boisson et équipement individuel de sécurité obligatoire) ne doit pas excéder 8.0 kg par membre d'équipage. Les vêtements et l'équipement doivent être pesés secs.
- 50.3** Les vêtements et l'équipement des membres d'équipage ne doivent pas retenir l'eau dans le but d'augmenter le poids.

HS.28 Supprimer la règle 70.3 et 70.5 et remplacer par :

- 70.3** Il ne doit pas y avoir appel d'une action ou omission incorrecte ou d'une décision des umpires ou d'une décision d'un jury.
- 70.5** Supprimée

HS.29 Ajouter la règle Annexe N1.10 :

- N1.10** Dans la règle N.1, un umpire international peut être désigné dans le jury ou dans un panel de ce jury, à la place d'un juge international.

HS.30 Supprimer la règle 71 et remplace par :

- 71** Supprimée

HS.31 Supprimer la règle 90.2(c) et la remplacer par :

- (c) Les instructions de course peuvent être modifiées à condition que la modification soit faite par écrit et affichée au tableau officiel d'information avant l'heure précisée dans les instructions de course, ou, sur l'eau, qu'elle soit communiquée oralement à chaque bateau avant son signal d'avertissement.