

SIGNAUX DE COURSE

Les significations des signaux visuels et sonores sont données ci-dessous. Une flèche pointant vers le haut ou le bas (↑ ↓) signifie qu'un signal visuel est envoyé ou affalé. Un point (●) signifie un signal sonore ; cinq tirets courts (- - - -) signifient des signaux sonores répétitifs ; un tiret long (—) signifie un signal sonore long. Quand un signal visuel est envoyé au-dessus d'un pavillon de classe, le signal s'applique seulement à cette classe.

Signaux de retard



↑ ● ● ● ↓ ●

Aperçu

Les courses dont le départ n'a pas été donné sont *retardées*. Le signal d'avertissement sera fait 1 minute après l'affalée sauf si à ce moment la course est *retardée* à nouveau ou *annulée*.



↑ ● ●



Aperçu sur H Les courses dont le départ n'a pas été donné sont *retardées*. Signaux ultérieurs à terre.



↑ ● ●



Aperçu sur A Les courses dont le départ n'a pas été donné sont *retardées*. Plus de courses aujourd'hui.



↑ ● ● ● ↓ ●

Flamme numérique 1



↑ ● ● ● ↓ ●

Flamme numérique 2



↑ ● ● ● ↓ ●

Flamme numérique 3



↑ ● ● ● ↓ ●

Flamme numérique 4



↑ ● ● ● ↓ ●

Flamme numérique 5



↑ ● ● ● ↓ ●

Flamme numérique 6

Aperçu sur flamme numérique 1 - 6 : *Retard* de 1 - 6 heures après l'heure prévue de départ.

Signaux d'annulation



↑ ● ● ● ↓ ●

N Toutes les courses dont le départ a été donné sont *annulées*. Revenez sur la zone de départ. Le signal d'avertissement sera fait 1 minute après l'affalée sauf si à ce moment la course est *annulée* à nouveau ou *retardée*.



↑ ● ● ●

N sur H Toutes les courses sont *annulées*. Signaux ultérieurs à terre.



↑ ● ● ●

N sur A Toutes les courses sont *annulées*. Plus de courses aujourd'hui.

SIGNAUX DE COURSE

Signaux préparatoires



↑ ● ↓ —

P Signal préparatoire.



↑ ● ↓ —

I La règle 30.1 s'applique.



↑ ● ↓ —

Z La règle 30.2 s'applique.



↑ ● ↓ —

Pavillon **noir**. La règle 30.3 s'applique.

Signaux de rappel



↑ ●

X Rappel individuel.



↑ ● ● ↓ ●

Premier substitut Rappel général. Le signal d'avertissement sera envoyé 1 minute après l'affalée.

Parcours réduit



↑ ● ●

S Le parcours a été réduit. La règle 32.2 s'applique.

Changer le bord suivant



C La position de la *marque* suivante a été changée :



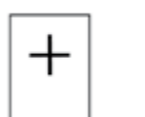
à tribord ;



à bâbord ;



pour diminuer la longueur du bord ;



pour augmenter la longueur du bord.

Autres signaux



↑ ●

L A terre : Un avis aux concurrents a été affiché. Sur l'eau : Venez à portée de voix ou suivez ce bateau.



M L'objet portant ce signal remplace une *marque* manquante.



↑ ●

Y Portez un équipement individuel de flottabilité.



(Pas de signal)

Pavillon ou voyant **bleu**. Ce bateau du comité de course est en position sur la ligne d'arrivée.

DÉFINITIONS

Un terme utilisé tel que défini ci-dessous est écrit en italiques ou, dans les préambules, en italiques gras.

Annulation Une course qu'un comité de course ou un jury *annule* est sans valeur, mais elle peut être recourue.

Au vent Voir *sous le vent* et *au vent*.

Bord, tribord ou **bâbord** Un bateau est sur le *bord, tribord* ou *bâbord*, correspondant à son côté *au vent*.

En course Un bateau est *en course* depuis son signal préparatoire jusqu'à ce que soit il *finisse* et dégage la ligne et les *marques* d'arrivée, soit il abandonne, ou jusqu'à ce que le comité de course signale un rappel général, un *retard*, ou une *annulation*.

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

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 dans le sens de la route depuis la dernière *marque* soit pour la première fois, soit après avoir effectué une pénalité selon la règle 44.2, soit, après avoir corrigé une erreur commise sur la ligne d'arrivée, selon la règle 28.1.

Marque Un objet tel que les instructions de course exigent d'un bateau qu'il le laisse 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. Une ligne de mouillage ou un objet temporairement ou accidentellement attaché à une *marque* n'en fait pas partie.

Obstacle 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. Un objet que l'on peut passer en sécurité seulement d'un côté et une zone ainsi définie dans les instructions de course sont aussi des *obstacles*. Cependant, un bateau *en course* n'est pas un *obstacle* pour les autres bateaux à moins qu'ils ne soient obligés de s'en *maintenir à l'écart*, de lui donner de la *place* ou la *place-à-la-marque* ou, si la règle 22 s'applique, de l'éviter. Un navire qui fait route, y compris un bateau *en course*, ne constitue jamais un *obstacle* continu.

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

Partie Une *partie* dans une instruction : un réclamant ; un réclamé ; un bateau qui demande réparation ; un bateau ou un concurrent qui peut être pénalisé selon la règle 69.1 ; un comité de course ou une autorité organisatrice dans une instruction selon la règle 62.1(a).

Partie Intéressée Une personne susceptible de profiter ou pâtir en conséquence d'une décision d'un jury, ou qui a un intérêt personnel étroit dans la décision.

Place L'espace dont un bateau a besoin dans les conditions existantes pendant qu'il manœuvre rapidement en bon marin.

Place-à-la-marque La *place* pour un bateau pour aller à la *marque*, et par la suite la *place* pour naviguer sur sa *route normale* quand il est à la *marque*. Cependant, la *place-à-la-marque* ne comprend pas la *place* pour virer de bord sauf si le bateau est *engagé au vent* et à l'intérieur du bateau tenu de donner la *place-à-la-marque*.

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, et ayant satisfait à la règle 30.1 si elle s'applique, une partie quelconque de sa coque, équipage ou équipement, coupe la ligne de départ en direction de la première *marque*.

DÉFINITIONS

Réclamation Une allégation faite selon la règle 61.2 par un bateau, un comité de course ou un jury qu'un bateau a enfreint une *règle*.

Règle (a) Les règles dans ce livre, y compris les Définitions, les Signaux de course, l'Introduction, les préambules et les règles des annexes qui s'appliquent, mais pas les titres;

(b) la Régulation 19 de l'ISAF, Code d'admissibilité ; la Régulation 20 de l'ISAF, Code de publicité ; la Régulation 21 de l'ISAF, Code antidopage ; et la Régulation 22 de l'ISAF, Code de classification des coureurs ;

(c) les prescriptions de l'autorité nationale, sauf si elles sont modifiées par les instructions de course conformément à la prescription, si elle existe, de l'autorité nationale à la règle 88 ;

(d) les règles de classe (pour un bateau courant avec un système de handicap ou de jauge, les règles de ce système sont des « règles de classe ») ;

(e) l'avis de course ;

(f) les instructions de course ; et

(g) tout autre document régissant l'épreuve.

Retard Une course *retardée* est suspendue avant son départ prévu mais peut être courue ou *annulée* ultérieurement.

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 ne s'appliquent pas à des bateaux sur des *bords* opposés sauf si la règle 18 s'applique ou si les deux bateaux naviguent à plus de quatre-vingt-dix degrés du vent réel.

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.

Se maintenir à l'écart Un bateau *se maintient à l'écart* d'un autre si cet autre bateau peut naviguer sur sa route sans avoir à agir pour l'éviter et, quand les bateaux sont *engagés* sur le même *bord*, si le bateau *sous le vent* peut modifier sa route dans les deux directions sans immédiatement entrer en contact avec le bateau *au vent*.

Sous le vent et **au vent** Le côté *sous le vent* d'un bateau est le côté le plus éloigné du vent, ou lorsqu'il est bout au vent, le côté qui était le plus éloigné du vent. Cependant, lorsqu'il navigue sur la fausse panne ou plein vent arrière, son côté *sous le vent* est le côté sur lequel il porte 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*.

Zone L'espace autour d'une *marque* sur une distance correspondant à trois longueurs de coque du bateau qui en est le plus proche. Un bateau est dans la *zone* quand une partie quelconque de sa coque est dans la *zone*.