
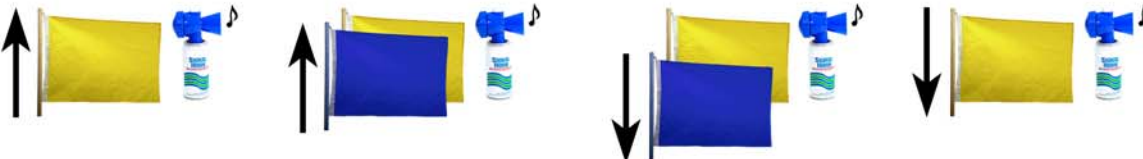








Drapeaux	Séquence de départ
<p>Venez à portée de voix ou suivez-moi</p>  <p>↑.</p>	<p>-5 Minutes -4 Minutes -1 Minute Départ</p> 
<p>Course Retardée</p>  <p>↑... ↓... -6 min.</p>	<p>N.B.: Le drapeau jaune ci-dessus représente le drapeau de la classe devant partir et le vôtre peut être différent de celui-ci. Consultez vos instructions de course.</p> <p style="text-align: center;">Résumé des règles de course</p>
<p>Course Annulée</p>  <p>↑...</p>	<p>Définitions</p> <p>1. Sous le vent et au vent : Le côté sous le vent d'un bateau est le côté le plus éloigné du vent. Lorsqu'il navigue au vent arrière ou sur une fausse panne, le côté sous le vent est le côté sur lequel il porte sa bôme. L'autre côté est son côté au vent.</p> <p>2. Tribord et bâbord amures : Un bateau est sur un bord, tribord ou bâbord correspondant à son côté au vent. Au vent arrière ou sur une fausse panne, son amures correspond au côté opposé à sa bôme.</p>
<p>Rappel Individuel</p>  <p>↑.</p>	<p>Règles générales</p> <p>1. Évitez les contacts : Un bateau doit éviter le contact avec un autre bateau dans la mesure du possible.</p> <p>2. Priorité tribord amures : Un bateau bâbord amures doit se maintenir à l'écart d'un bateau tribord amures.</p> <p>3. Priorité sous le vent : Un bateau au vent doit se maintenir à l'écart d'un bateau sous le vent.</p> <p>4. Priorité devant : Un bateau s'approchant de l'arrière d'un autre bateau doit se maintenir à l'écart du bateau devant. Exception : Si le bateau derrière est tribord amures et que le bateau devant est bâbord amures (possible par vent arrière), le bateau bâbord amures (devant) doit se maintenir à l'écart.</p> <p>5. Virement de bord : Un bateau qui vire doit se tenir à l'écart des autres bateaux. Un virement de bord se termine lorsque le bateau est sur sa nouvelle route du plus près, peu importe la position des voiles.</p> <p>6. Restriction sur le lof : Après le signal de départ, un bateau navigant derrière un autre bateau et qui s'engage sous le vent de ce dernier ne peut naviguer au-dessus de sa route normale tant et aussi longtemps que cet engagement existe. Sa route normale est celle qu'il ferait en l'absence du bateau à son vent, donc s'il doit lofer pour éviter d'autres bateaux ou une marque, alors il navigue sa route normale.</p> <p>7. De l'eau aux bouées : Lorsque des bateaux entrent dans le cercle des trois longueurs de bateaux d'une bouée, les bateaux engagés à l'intérieur ont droit à de l'eau pour passer du bon côté de la bouée. Attention, il y a des exceptions à cette règle lors du départ et à la bouée de près. Voir les règles suivantes.</p>
<p>Rappel Général</p>  <p>↑... ↓... -6 min.</p>	<p>Règles au départ</p> <p>1. Les règles de course commencent à s'appliquer 4 minutes avant le signal de départ.</p> <p>2. Avant son signal de départ, un bateau n'a pas de route normale. Un bateau sous le vent a donc toujours le droit de lofer un bateau à son vent et le bateau au vent doit se maintenir à l'écart.</p> <p>3. Un bateau n'a pas droit à de l'eau aux extrémités de la ligne de départ, alors gare au « Barging ».</p>
<p>Parcours Raccourci</p>  <p>↑..</p>	<p>Règles à la bouée de près</p> <p>1. Pour avoir droit à de l'eau à la bouée de près, un bateau engagé à l'intérieur doit être sur la même amures que le bateau à l'extérieur. S'ils sont sur des bords opposés, la règle tribord-bâbord a préséance.</p> <p>2. Un bateau qui a viré à l'intérieur des trois longueurs de bateaux de la bouée de près doit laisser de l'eau aux bateaux pouvant se retrouver entre lui et la bouée, et ne doit pas obliger un bateau à son vent à naviguer au-delà du près serré pour l'éviter.</p>
<p>Arrivée</p> 	<p>Corriger ses fautes</p> <p>1. Si on enfreint une règle, on doit faire une pénalité de deux tours complets (720°) aussi tôt que possible.</p> <p>2. Si on touche une bouée, on doit corriger cette faute en faisant un tour complet (360°).</p> <p>3. Si on prend le départ prématurément, on doit retourner complètement du côté pré départ de la ligne et partir à nouveau.</p>
<p>Les règles énoncées ci-dessus sont une vulgarisation non exhaustive des règles de courses de l'ISAF dans le but d'en faciliter la compréhension. En cas de réclamations, les règles de l'ISAF seront appliquées, et non celles-ci. Ce document a été préparé par Simon Grégoire (Laser 28 Colibri) en mars 2004, et mis à jour en mai 2009.</p> <p>Légende: Une flèche pointant vers le haut ou le bas signifie qu'un signal visuel est envoyé ou affalé. Un point ou une corne du brume signifie un signal sonore.</p>	