

# CAHIER DES REGATIERS



## Les contacts importants

<b>Canal VHF course</b>	<b>canal 72</b>
<b>Capitainerie Argelès</b>	<b>04 68 81 63 27</b>
<b>Canal VHF Capitainerie</b>	<b>canal 9</b>
<b>AFFAIRES MARITIMES</b>	<b>04 68 98 34 80</b>
<b>COMITE DE COURSE</b>	
<b>PRESIDENT YCAR</b>	<b>06 26 12 48 30</b>

## NUMEROS D'URGENCE

<b>Canal VHF cross</b>	<b>16</b>
<b>tel cross</b>	<b>196</b>
<b>CROSS MED LAGARDE</b>	<b>04 94 61 71 10</b>
<b>URGENCES</b>	<b>112</b>
<b>SAMU</b>	<b>15</b>
<b>POLICE</b>	<b>17</b>
<b>POMPIERS</b>	<b>18</b>

## GUIDE DE REGATE

1. Le mot des organisateurs
2. Calendrier
3. La procédure de départ
4. Utilisation des signaux de courses
5. les règles de priorités
6. Les contacts importants
7. Les parcours types
8. Sponsors

Le comité régaté

## Le Calendrier

18 mai	Femmes à la barre
07 et 08 juin	Les nautiques d'Argelès
07 septembre	Ski voile

## Règles Générales

La régaté sera régie par les règles telles que définies dans "*Les Règles de Course à la Voile 2025 à 2028*" éditées par la FFV.

Voir la règle 4, "La Décision d'un bateau de participer à une course ou de rester en course relève de sa propre responsabilité".

L'autorité organisatrice n'acceptera aucune responsabilité, en cas de dommage matériel, de blessure ou de décès, dans le cadre de la régaté, aussi bien avant, pendant, qu'après la régaté.

Les cartes et circuits illustrant les parcours de l'annexe ne sont pas utilisables pour la navigation, ni pour la régaté, il convient de suivre les instructions de course et le débrief donné avant chaque départ.

## Le mot des organisateurs

Chères amies plaisancières et régatières, chers amis plaisanciers et régatiers,

Il est toujours pour nous une agréable tradition de présenter aux plaisanciers une nouvelle saison de régates.

Notre ambition, la vôtre, est de participer activement et sportivement à la vie du Yacht-club d'Argelès le Racou. A cette fin toutes nos compétitions seront ouvertes aux bateaux non jaugés qui courent en formule rallye croisière.

Même si de nombreux plaisanciers participent activement aux différentes activités du club, le nombre de régatiers reste relativement modeste et constant. Faites connaître autour de vous cette activité régates et entraînez-y vos amis.

Nous avons conçu ce livret pour vous fournir les informations nécessaires au bon déroulement des régates. Nous vous remercions par avance de vos suggestions afin de rendre ce document plus efficace.

S'évader du quotidien, rendre l'activité sportive ludique, légère, partager le goût du rêve et de l'effort est tout ce que nous vous souhaitons pour cette nouvelle saison.

Qu'Eole nous soit favorable et nous permette de courir toutes les manches !

Amicalement

## PAVILLONS DE REGATES

### PROCEDURE DE DEPART

- 5 minutes (modifiable)	: Pavillon de Série	Hissé	1 signal sonore
- 4 minutes	: Pavillon Préparatoire	Hissé	1 signal sonore
- 1 minute	: Pavillon Préparatoire	Affalé	1 son long (différent)
<b>TOP DEPART</b>	: Pavillon de Série	Affalé	1 signal sonore

### Les différents Pavillons Préparatoires et Règles y afférant:



**Pav. P** : Règle 29.1 des RCV

Quand, au signal de départ d'un bateau, une partie quelconque de sa coque, de son équipage ou de son équipement se trouve du côté parcouru de la ligne de départ, il doit entièrement revenir du côté pré-départ de la ligne avant de prendre le départ.



**Pav. I** : Règle 30.1 des RCV

Si le pavillon I a été envoyé avant, avec ou en tant que signal préparatoire d'un bateau, et qu'une partie quelconque de sa coque, de son équipage ou de son équipement se trouve du côté parcouru de la ligne de départ ou de ses prolongements au cours de la **minute** précédant son signal de départ, le bateau doit revenir du côté pré-départ de la ligne en contournant l'une ou l'autre de ses extrémités avant de prendre le départ.



**Pav. Z** : Règle 30.2 des RCV

Si le pavillon Z a été envoyé avant, avec ou en tant que signal préparatoire d'un bateau, aucune partie de sa coque, de son équipage et de son équipement ne doit se trouver dans le triangle déterminé par les extrémités de la ligne de départ et la première marque, au cours de la **minute** précédant son signal de départ. Si un bateau enfreint à cette règle, il est pénalisé sans instruction de 20% par rapport au nombre de bateaux inscrits. Le bateau doit entièrement revenir du côté pré-départ de la ligne avant de prendre le départ



**Pav. Z sur I** :

La même règle de pénalité de 20 %.

Le bateau doit revenir du côté pré-départ de la ligne en contournant l'une ou l'autre de ses extrémités avant de prendre le départ.



**Pav. Noir** : Règle 30.3 des RCV

Si le pavillon Noir a été envoyé avant, avec ou en tant que signal préparatoire d'un bateau, aucune partie de sa coque, de son équipage et de son équipement ne doit se trouver dans le triangle déterminé par les extrémités de la ligne de départ et la première marque au cours de la **minute** précédant son signal de départ. Si un bateau enfreint à cette règle, il est disqualifié sans instruction . ( BFD )

## PROCEDURES DE RAPPEL

### 1. RAPPEL INDIVIDUEL



Pav. **X** : hissé + **1 signal sonore**

Règle 29.2 des RCV

Quand, au signal de départ d'un bateau, celui-ci doit satisfaire à la règle 29. ou 30.1, le comité de course doit rapidement envoyer le pavillon X avec un signal sonore. Ce pavillon doit rester envoyé jusqu'à ce que de tels bateaux soient entièrement du côté prédépart de la ligne de départ ou de ses prolongements, et aient satisfait à la règle 30.1 quand elle s'applique, mais pas plus de 4 minutes après le signal de départ.

Il n'y a pas de rappel individuel sous pavillon Noir

### 2. RAPPEL GENERAL



Pav. **1<sup>er</sup> Substitut** hissé + **2 signaux sonores**

Règle 29.3 des RCV

Quand au signal de départ, le comité de course est dans l'incapacité d'identifier les bateaux qui sont du côté parcourus de la ligne de départ ou ceux auxquels s'applique la règle 30, ou quand il a eu une erreur dans la procédure de départ, le comité de course peut signaler un rappel général.

Le signal d'avertissement pour un nouveau départ pour la classe rappelée doit être fait une minute après l'amenée du Premier Substitut avec un signal sonore. Les départs pour toute autre classe à suivre doivent succéder au nouveau départ.

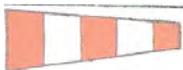
**NOUVEAU DEPART** après Rappel Général :

Nouv. Départ - 6 minutes : Pav. **1<sup>er</sup> Substitut Affalé 1 signal sonore**

Ensuite, même procédure que départ normal. (Procédure des 5 minutes)

## UTILISATION DU PAVILLON APERCU :

### 1,RETARD



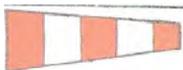
Pav. **Aperçu Hissé + 2 signaux sonores**

Durée minimum 4 minutes

Départ : - 6 minutes : Pav. **Aperçu Affalé + 1 signal sonore**

Ensuite, même procédure que départ normal. (Procédure des 5 minutes)

### 2, ANNULLATION de la PROCEDURE DE DEPART EN COURS

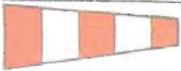


Pav. **Aperçu Hissé + 2 signaux sonores**

Durée minimum 4 minutes

Nouv. Départ : - 6 minutes : Pav. **Aperçu Affalé + 1 signal sonore**  
 Ensuite, même procédure que départ normal. (Procédure des 5 minutes)

### 3, PLUS DE COURSE



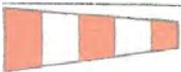
Pav. **Aperçu Hissés + 2 signaux sonores**

sur



Pav. **A** **Plus d'autre course aujourd'hui**

### 4. RETOUR au PORT POUR INSTRUCTION



Pav. **Aperçu Hissés + 2 signaux sonores**

sur



Pav. **H** **On rentre au port et on attend les instructions**

### ANNULATION APRES DEPART

#### 1. COURSE ANNULEE



Pav. **N** **Hissé + 3 signaux sonores**

Course annulée. Procédure de nouveau départ à suivre.

#### 2. COURSE ANNULEE - TERMINE



Pav. **N** **Hissés + 3 signaux sonores**

sur



Pav. **A** **Course Annulée. Plus d'autres course aujourd'hui**

#### 3. COURSE ANNULEE - RETOUR au PORT POUR INSTRUCTION



Pav. **N** **Hissés + 3 coups de canon**

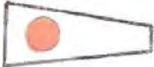
sur



Pav. **H** **Course Annulée. On rentre au Port et on Attend les instructions**

## AUTRES PAVILLONS

1) Les flammes numériques servent à indiquer par exemple, le parcours où le n° du départ etc...



Flamme 1 = parcours n° 1, départ n° 1 etc.



Flamme 2 = parcours n° 2, départ n° 2 etc.

etc...

2) Marque de parcours, Marque manquante



Pav. **M** + signal sonore répétitif

Marque doit être hissé par le bateau se substituant à la marque manquante.  
(Bateau pointeur par ex.)

3, Réduction de parcours



Pav. **S** + 2 signaux sonores

A une marque à contourner où d'arrivée :

Finissez entre la marque la plus proche et le mât arborant ce pavillon.

4, Changement de parcours

Pavillon **C** + signal sonore répétitif



La position de la marque suivante a été changée. Le cap à suivre est indiqué.

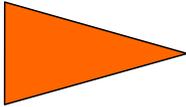
5, Port de gilet obligatoire

Pavillon **Y** + 1 signal sonore



## PAVILLON ORANGE

Plusieurs significations possibles :



- Indication de la ligne de départ où d'arrivée.
- Entre deux courses pavillon hissé ( min 4 minutes ) + 1 signal sonore :  
Procédure de départ à suivre, signal préparatoire dans min. 4 minutes.

#### PAVILLON BLEU



Pas de signal sonore.

Le bateau comité arborant ce pavillon est en position sur la ligne d'arrivée.

#### PAVILLON L



Pavillon hissé + 1 signal sonore.

A terre : Un avis aux concurrents a été affiché.

Sur l'eau : Venez à portée de voix où suivez ce bateau.

### Pour les résultats, les abréviations suivantes sont utilisées:

DNC

N'a pas pris le départ, n'est pas venu sur la zone de départ.

DNS

N'a pas pris le départ.

OCS

N'a pas passé la ligne de départ. Ce trouve du mauvais côté de la ligne au moment du départ et/ou n'est pas revenu par l'extrémité de la ligne du bon côté.

ZPF

Pénalité de la règle des 20%

BFD

Disqualification à la suite de la règle du pavillon noir.

SCP

A reçu une pénalité en point.

DNF

N'a pas fini.

RAF

A abandonné après avoir fini

DSQ

Disqualification

DNE

Disqualification qui ne peut être retirée

RDG

Réparation (d'une faute commise par un autre)



## LES RÈGLES DE PRIORITÉS

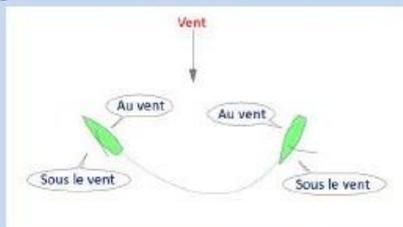
## Règles fondamentales

- 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

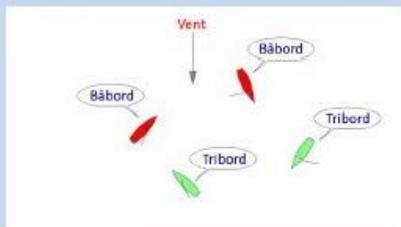
#### **Sous le vent et Au vent :**

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.



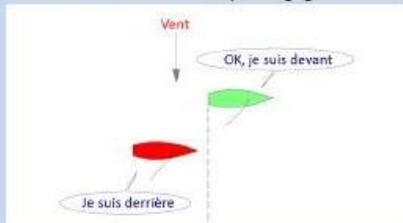
#### **Bâbord et Tribord :**

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

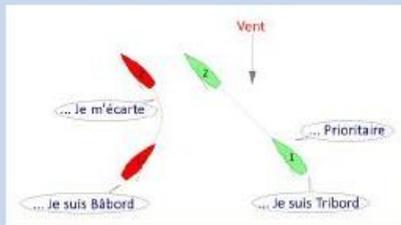
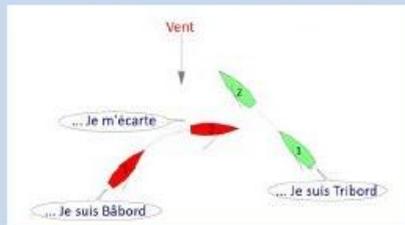


Les bateaux sont engagés



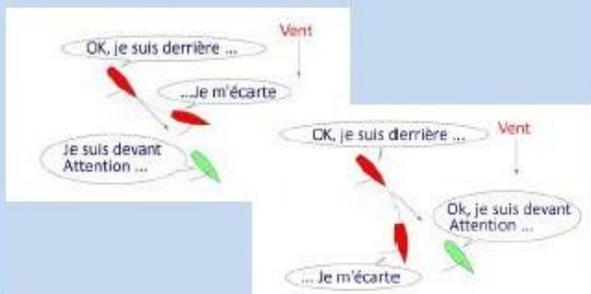
### **Règles quand les bateaux se rencontrent**

- 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*.



**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*



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



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.



- à une marque au vent quand ils naviguent sur des bords opposés.

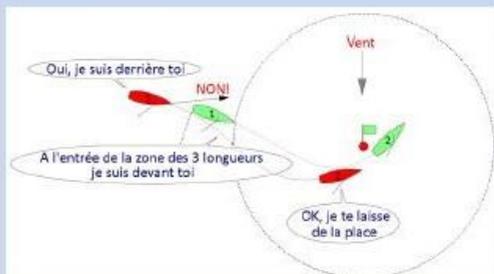


Pour passer une marque ou un obstacle, vous devez laisser de la place et vous écarter par rapport au(x) bateau(x) qui passe(nt) la marque ou l'obstacle, lorsqu'il(s) est(sont) :

- engagé(s) entre vous et la marque ou l'obstacle.



- devant vous.



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.

- Pour passer une marque, les positions « à l'intérieur/à l'extérieur » ou « devant/derrière » se jugent quand le premier bateau arrive 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.

- 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.



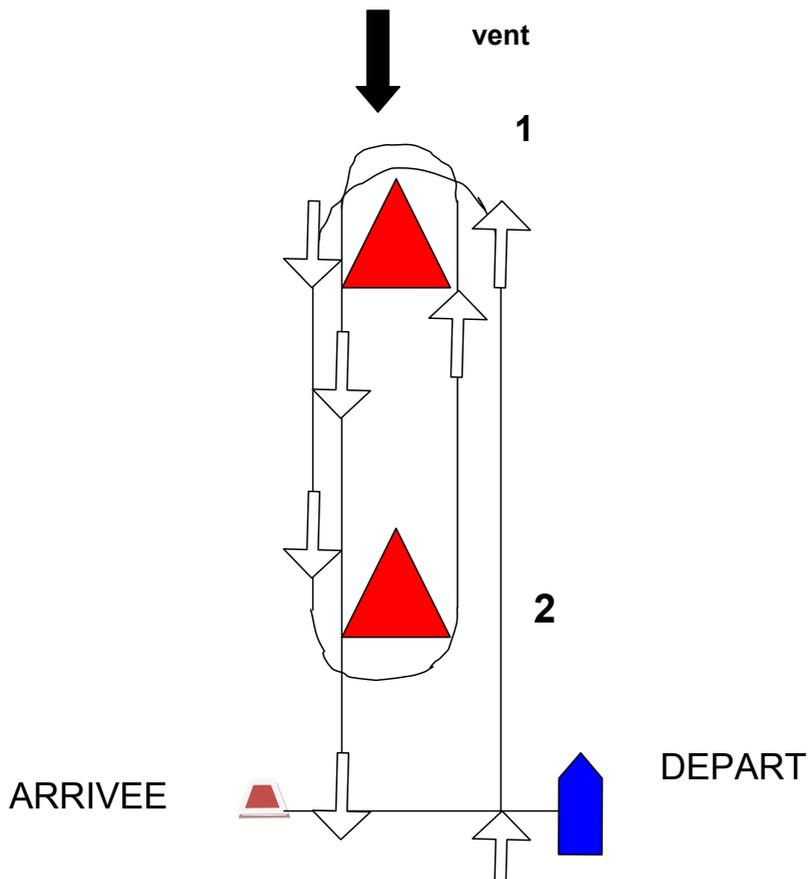
**Autres règles :**

- 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 complet, 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.

## LES PARCOURS

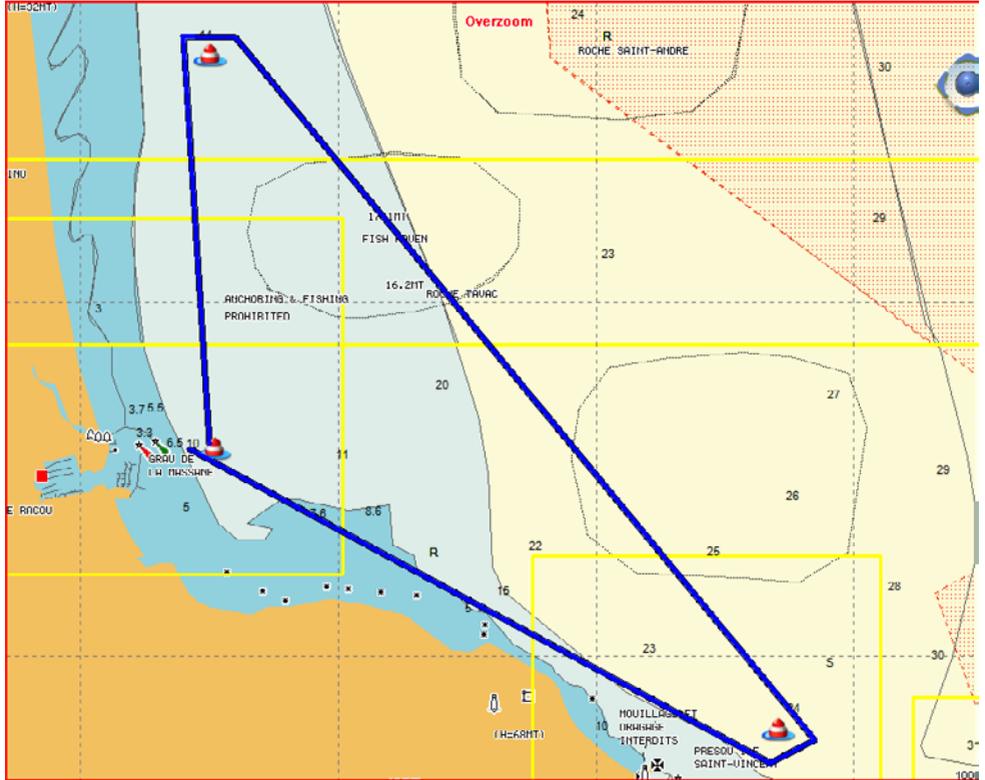
## PARCOURS 0

### Parcours Banane



Marque de parcours  
Bouées ROUGE 1 & 2,  
Départ bouée bateau comité  
Arrivée bouée bateau comité ( alternatif bouée 1 bateau comité)

## PARCOURS 1

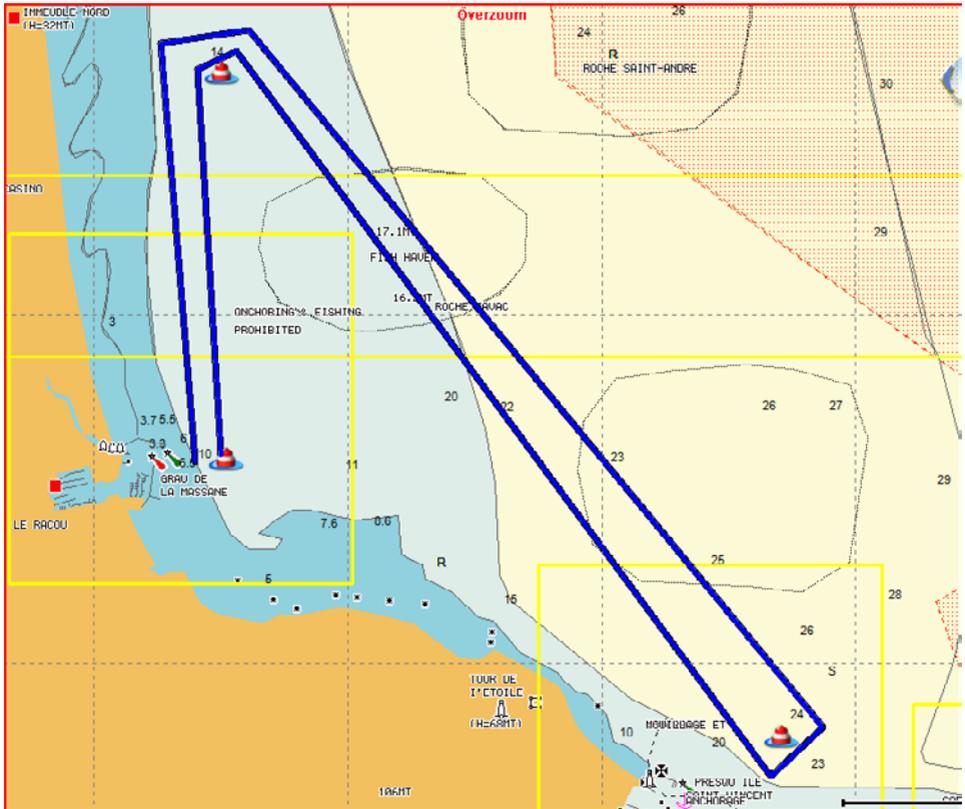


DEPART VERS BOUEE NORD ARGELES laisser à TRIBORD POUR  
BOUEE COLLIOURE laisser à TRIBORD POUR  
BOUEE ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare  
vert et bouée)

Eventuellement à suivre

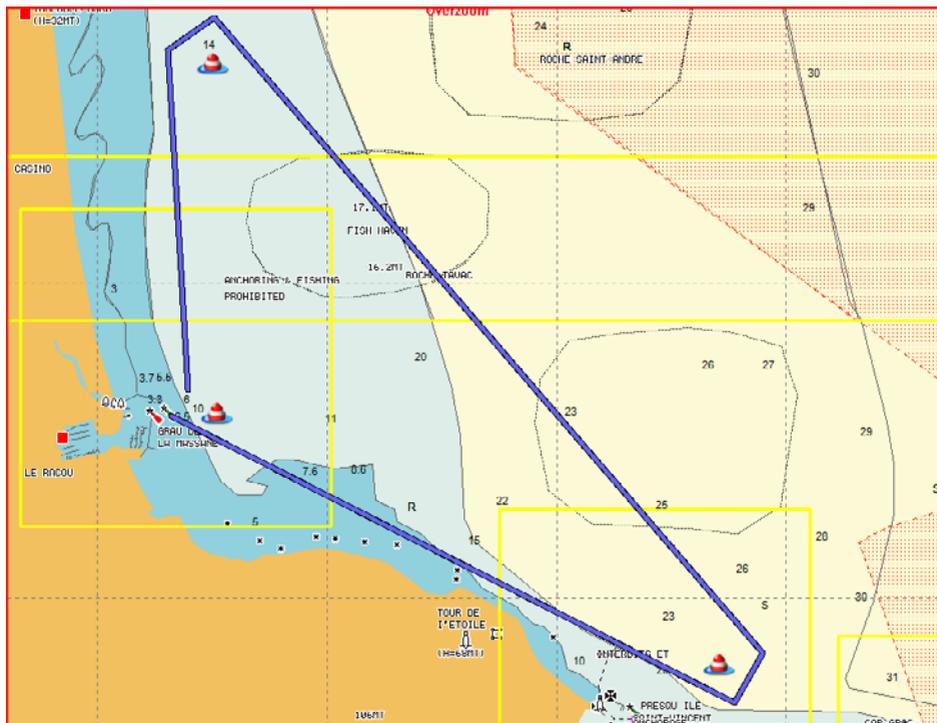
1 tour = 6 milles environ

## PARCOURS 2



Départ VERS BOUEE NORD ARGELES laisser à TRIBORD VERS  
 BOUEE COLLIOURE laisser à BABORD VERS  
 BOUEE NORD ARGELES laisser à BABORD VERS  
 ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et  
 bouée)  
 CIRCUIT 8 milles environ

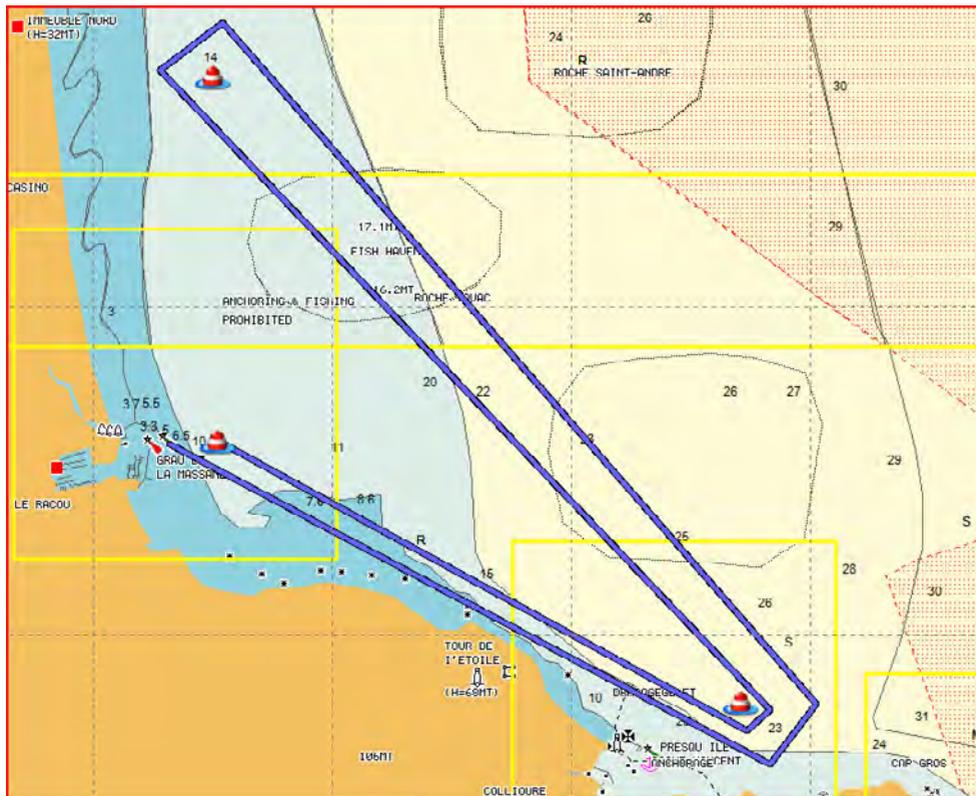
## PARCOURS 3



DEPART VERS BOUEE COLLIOURE laisser à BABORD VERS  
BOUEE NORD ARGELES laisser à BABORD VERS  
ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et  
bouée)

Eventuellement à suivre  
1 tour= 6 milles environ

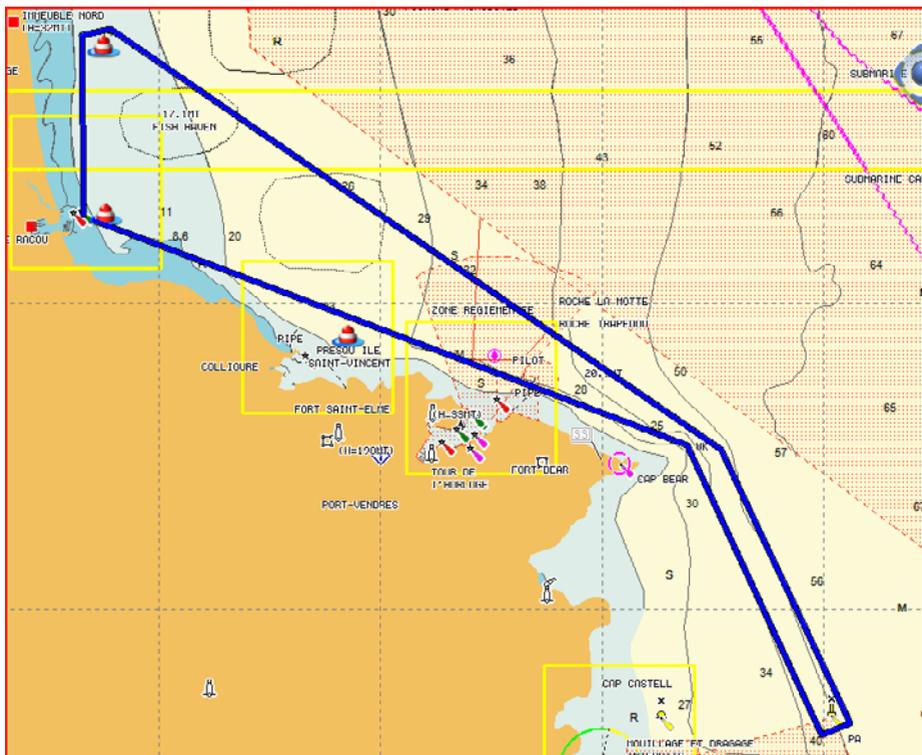
## PARCOURS 4



DEPART VERS BOUEE COLLIOURE laisser à BABORD VERS  
 BOUEE NORD ARGELES laisser à BABORD VERS  
 BOUEE COLLIOURE laisser à TRIBORD VERS  
 ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et  
 bouée)

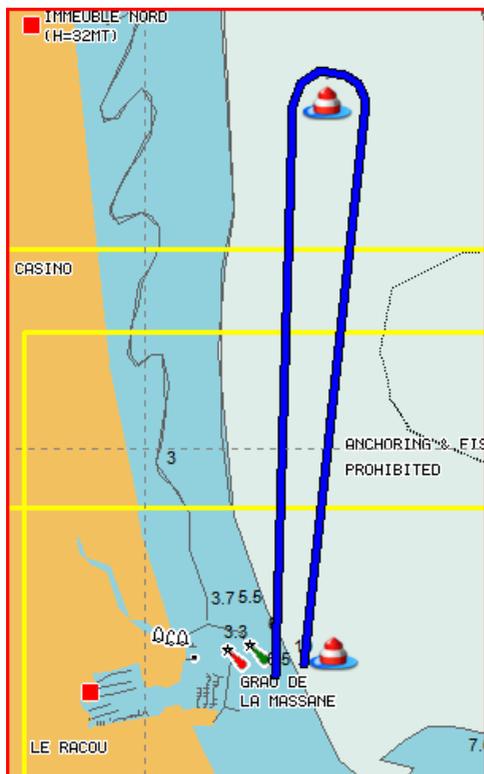
CIRCUIT 8 milles environ

## PARCOURS 5



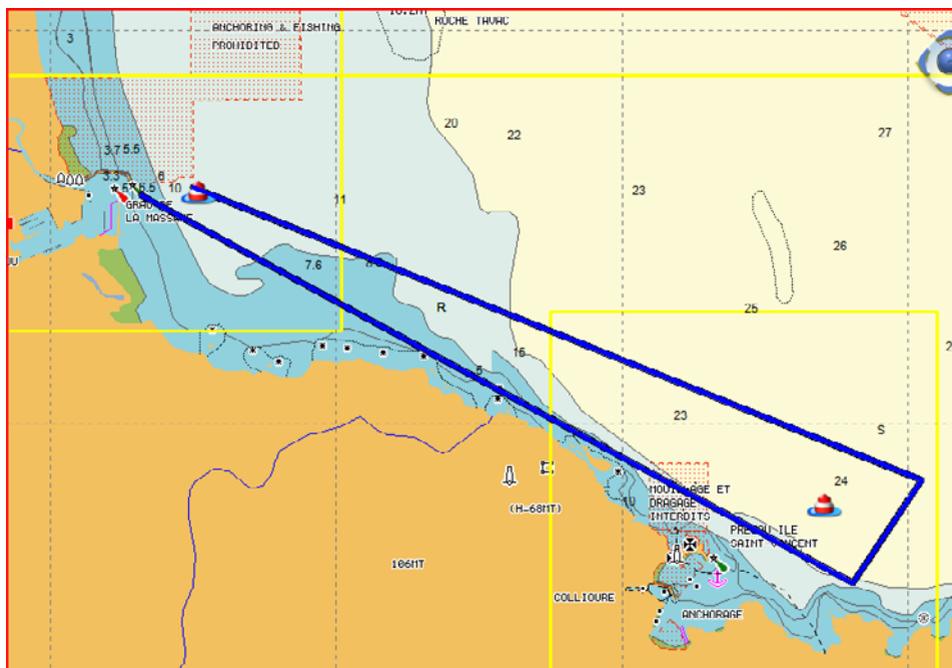
DEPART VERS BOUEE NORD ARGELES laisser à TRIBORD VERS  
 BOUEE NORD RESERVE BANYULS laisser à TRIBORD  
 VERS  
 ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et  
 bouée)  
 CIRCUIT 15 milles environ

## PARCOURS 6



DEPART VERS BOUEE NORD ARGELES laisser à BABORD VERS  
 ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et bouée)  
 Si à suivre BOUEE ARRIVEE laisser à TRIBORD  
 CIRCUIT 2.5 milles environ

## PARCOURS 7



DEPART VERS BOUEE COLLIOURE laisser à bâbord  
VERS

ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et  
bouée)

Si à suivre si 2 tours laisser bouée de D à bâbord  
CIRCUIT 4 milles environ

## Parcours 8



DEPART VERS BOUEE NORD RESERVE BANYULS laisser à Babord  
 VERS  
 ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et  
 bouée)  
 CIRCUIT 12 milles environ

## PARCOURS 9



DEPART VERS BOUEE SUD RESERVE BANYULS laisser à BABORD  
 VERS ARRIVEE (ligne entre bateau et bouée ou jetée phare vert et bouée)  
 CIRCUIT 16 milles environ

