



# Introduction à la régates



## Sommaire :

- **Préambule**
- **Les documents officiels**
- **Définitions importantes**
- **Les règles de base**
- **Les règles au départ**
- **Les règles à l'arrivée**
- **Les pénalités**
- **annexes**



# Préambule

## → Ne pas oublier :

- La régates est un jeu, c'est un loisir. Comme dans tous les jeux, il est impératif de connaître les règles, c'est à dire les droits et obligations de chacun.

Les règles de courses sont issues de la fédération mondiale de voile (« world Sailing »).

En France, elles sont éditées par la Fédération Française de Voile et mises à jour tous les 4 ans (dernière version 2025-2028).

En participant à une régates, chaque concurrent accepte d'être régi par ces règles sous peine d'être pénalisé.

- Les aides, les juges, et toute l'organisation sont des bénévoles
- Politesse et courtoisie sont de mises
- C'est également valable entre concurrents qui doivent concourir dans le respect des principes de sportivité et de fair-play





# Les documents officiels

## → L'avis de course

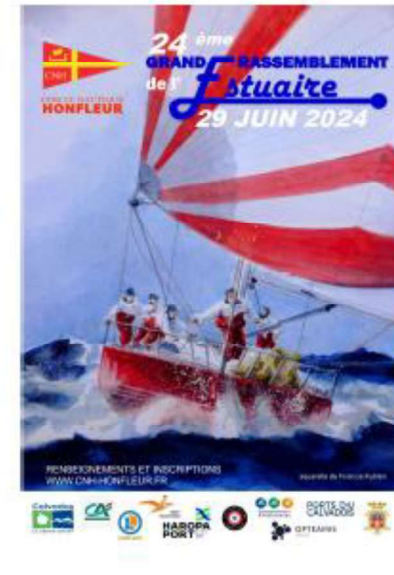
1<sup>er</sup> document lors de la création de l'évènement

- Il rappelle l'acceptation des RCV 2025-2028
- Les conditions d'inscription, les tarifs
- Les types de bateaux pouvant participer
- La zone de course
- Le programme et l'organisation à terre et sur l'eau

## → Les instructions de courses 'IC)

Document remis le jour de l'évènement

- Les règles applicables (RCV 2025 -2028)
- Le programme des courses, les horaires, la description des parcours (le départ, les marques, l'arrivée)
- Les pavillons de classe, le canal VHF de course
- Les pénalités, le jury, les réclamations
- Le système de classement, l'affichage des résultats
- un rappel : la décision de participer ou de rester en course relève de la seule responsabilité du concurrent



**LE GRAND RASSEMBLEMENT DE L'ESTUAIRE**  
 Skippers et Entreprises  
 Régate du classement national FFV Osiris – grade SA  
 AVIS DE COURSE

**Vous êtes skipper, propriétaire d'un voilier :**  
 Vous disposez de 2 OPTIONS D'ENGAGEMENT :

**Engagement libre à 80 euros**

**Engagement avec sponsor : Gratuit pour le skipper.**

**Vous êtes à la recherche d'un sponsor pour régater sous les couleurs d'une entreprise pour la prise en charge des frais d'inscription faites nous le savoir par retour de votre fiche d'inscription que vous remplissez dans le délai avant le 15/06/24.**

- Vous acceptez en contrepartie la présence d'un skipper ou deux équipiers désignés par ce même sponsor ainsi qu'un cadreur ou banderole au format 80x100cm fournis. Pendant toute la course, votre bateau naviguera sous le nom de ce sponsor.
- Vos classements FFV seront pris en compte sous le nom habituel du bateau.

**Vous avez déjà un partenaire, vérifiez les conditions pour votre sponsor :**  
 Sponsoriser un bateau pour la somme de 100 € avec les possibilités suivantes :

- Un bateau en course à votre nom
- Votre présence ou celle d'un(e) de vos collaborateurs, à bord en compétition
- La présence de votre entreprise dans toutes les communications du CNH liées à cette manifestation

Contact : [regate@cnh-honfleur.fr](mailto:regate@cnh-honfleur.fr)

**Informations**  
 Retrouvez en permanence toutes nos informations sur notre site internet : [www.cnh-honfleur.fr](http://www.cnh-honfleur.fr)  
 Cette régata est ouverte aux monocoques, multicoques et multicoques avec certificats de Jauge de la FFV.

**Inscriptions**  
 Sur la page « actualités et régates » du site internet du CNH : [www.cnh-honfleur.fr](http://www.cnh-honfleur.fr)

**Zone de course :** au sud des chenaux de Rouen et du Havre.

**Point de rassemblement :** à 2 MN au sud de la bouée 10 (sortie Canal de Rouen), soit à environ 8,8 MN de Honfleur, 4 MN du Havre et 5 MN de Deauville.



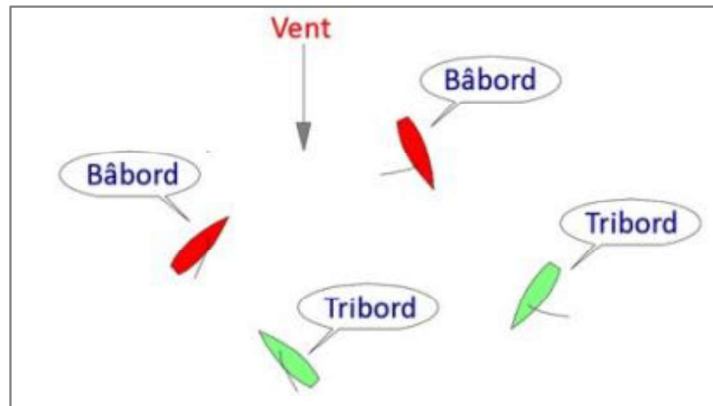


# Quelques définitions importantes (1/3)

Définitions reprises de la FFV

## → Naviguer bâbord ou tribord amure

Un bateau navigue sur le bord correspondant à son côté au vent



## → Route normale

C'est la route qu'un bateau suivrait pour finir le parcours aussitôt que possible en l'absence des autres bateaux impliqués dans la règle.

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 bateau prioritaire :

1. Si le bateau prioritaire peut naviguer sur sa route sans avoir à agir pour l'éviter
2. Quand les bateaux sont engagés, si le bateau prioritaire peut modifier sa route dans les 2 directions sans immédiatement entrer en contact

## → Place

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



# Quelques définitions importantes (2/3)

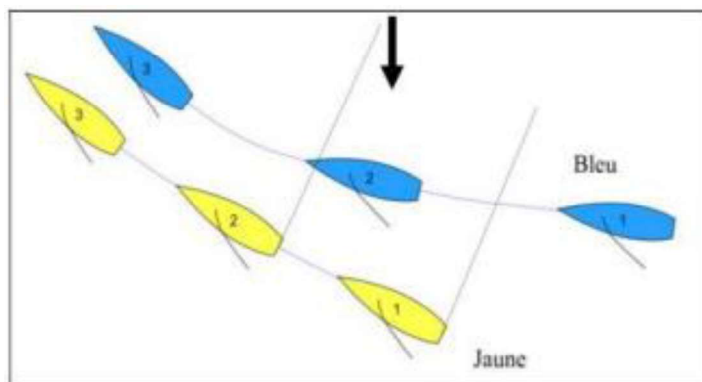
## → Route libre et engagement

**Ces notions concernent la proximité des bateaux sur la même route.**

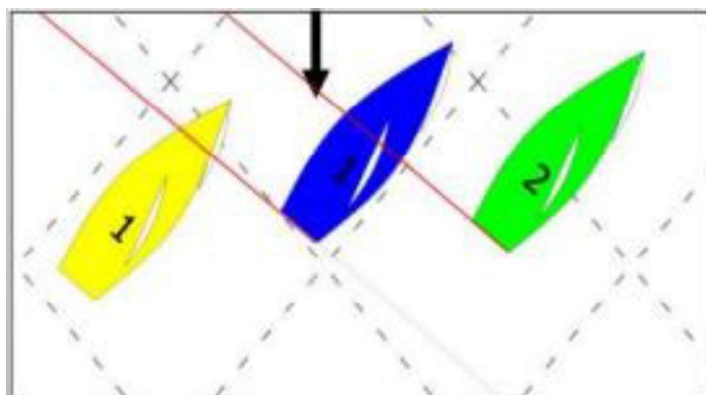
Un bateau est en route libre derrière un autre quand sa coque est derrière une ligne perpendiculaire passant par le point le plus arrière de la coque de l'autre bateau.

L'autre bateau est en route libre devant.

Ils sont engagés quand aucun des 2 n'est en route libre derrière.



Position 1	Bleu est en route libre derrière le jaune
Position 2	Bleu est engagé au vent de jaune
Position 3	Bleu est encore engagé au vent de jaune



Jaune est engagé au vent de bleu
Bleu est engagé au vent de vert
Par transitivité, jaune est engagé avec vert

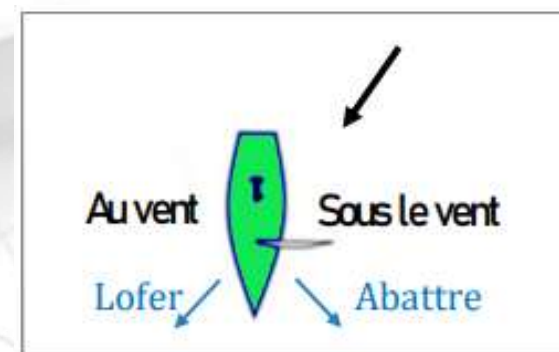
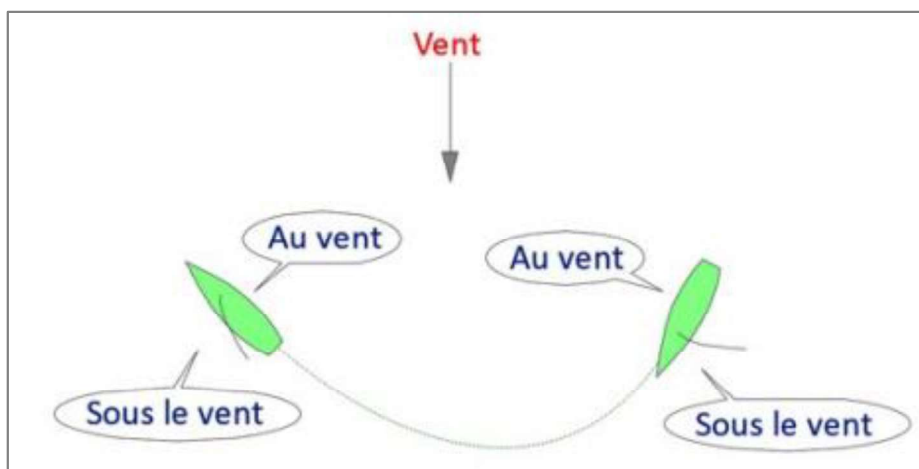


# Quelques définitions importantes (3/3)

## → Sous le vent et au vent

Le côté sous le vent d'un bateau est le côté le plus éloigné du vent, ou quand il est bout au vent, le côté qui était le plus éloigné du vent.

Cependant, quand il navigue sur la fausse panne ou plein vent arrière, son côté sous le vent est le côté où se trouve la grand-voile. L'autre côté est son côté au vent.



## → Marque

- Un objet qu'un bateau est tenu de laisser d'un côté spécifié comme requis par les instructions de course.
- Un bateau du comité de course entouré d'eau navigable à partir duquel s'étend la ligne de départ ou la ligne d'arrivée.

## → Zone

L'espace autour d'une marque sur une distance de 3 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.

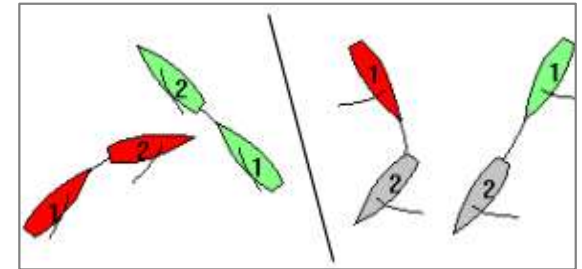


# Les règles de base (1/5)

## → Les priorités quand 2 bateaux se rencontrent

### ■ Les 2 bateaux se croisent sur des bords opposés

**RCV10** : un bateau bâbord amure doit se maintenir à l'écart d'un bateau tribord amure (*tribord amure, roi des mers*)

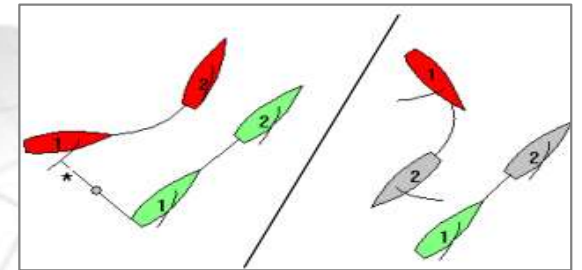


### ■ Les 2 bateaux se croisent sur le même bord

#### → Sur le même bord engagés

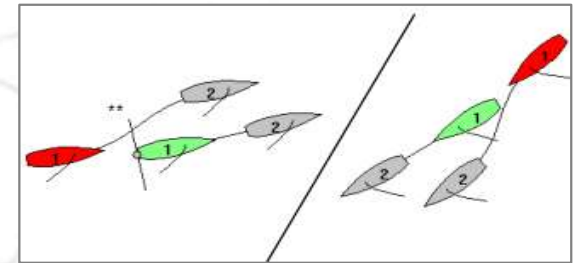
**RCV11** : le bateau au vent doit se maintenir à l'écart du bateau sous le vent.

*Attention cette règle est importante sur les lignes de départ*



#### → Sur le même bord non engagés

**RCV12** : un bateau en route libre derrière doit se maintenir à l'écart d'un bateau en route libre devant

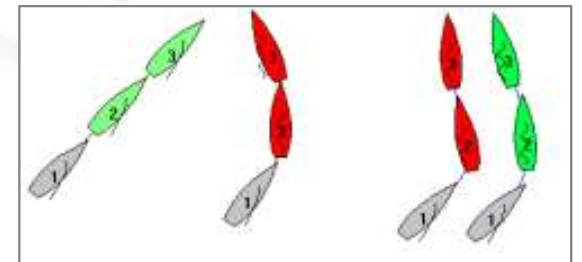


### ■ **RCV13** La priorité pendant le virement de bord

→ Quand un bateau vire de bord, il doit se tenir à l'écart des autres jusqu'à ce qu'il soit sur une route au plus près.

**Pendant ce temps les règles 10, 11 et 12 ne s'appliquent pas.**

→ Si 2 bateaux virent en même temps, celui qui est du côté bâbord de l'autre ou celui qui est derrière doit se maintenir à l'écart





# Les règles de base (2/5)



## → Les limitations de priorités

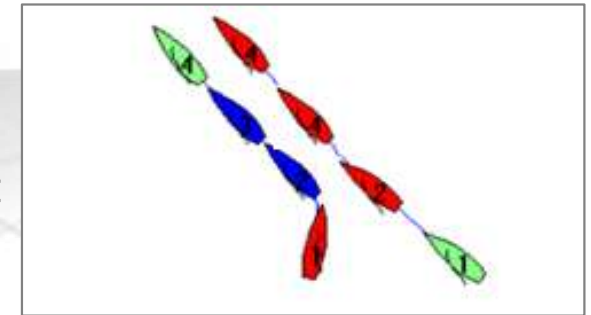
### ■ RCV14 : le bateau prioritaire doit éviter le contact

Mais il n'a pas à agir tant qu'il n'est pas clair que le non-prioritaire ne se maintient pas à l'écart



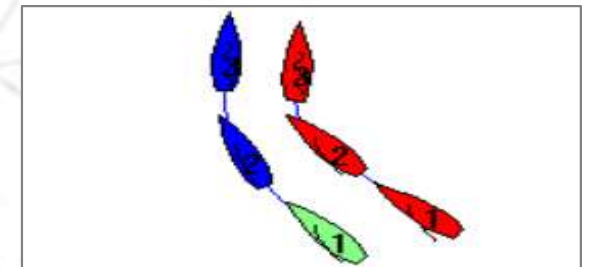
### ■ RCV15 : acquérir la priorité

quand un bateau acquiert la priorité, il doit au début laisser à l'autre bateau la place de se maintenir à l'écart, sauf s'il acquiert la priorité en raison des actions de l'autre bateau



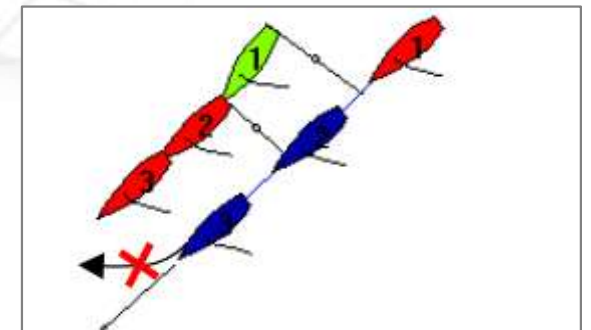
### ■ RCV16.1 : modifier sa route

Un bateau prioritaire qui modifie sa route doit laisser la place à l'autre de se maintenir à l'écart



### ■ RCV17 : sur le même bord; route normale

Si un bateau en route libre derrière devient engagé à moins de 2 longueurs sous le vent d'un bateau, il ne doit pas naviguer au-dessus de sa route normale tant qu'ils restent sur le même bord et engagés sauf si, ce faisant, il passe rapidement derrière l'autre bateau



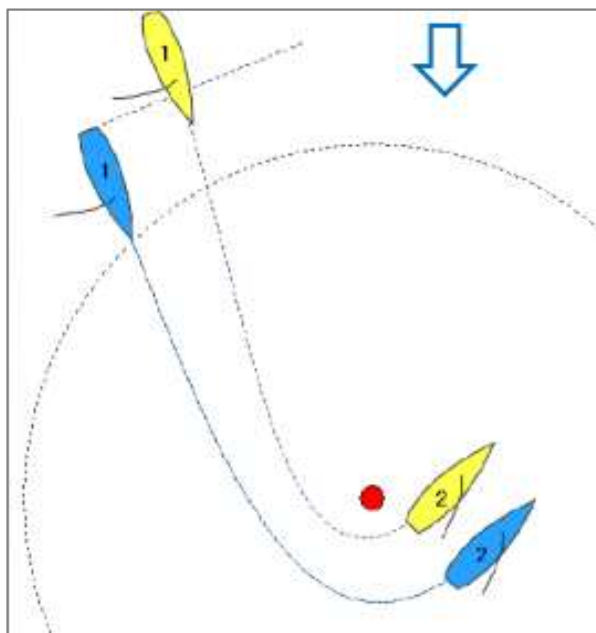


# Les règles de base (3/5)

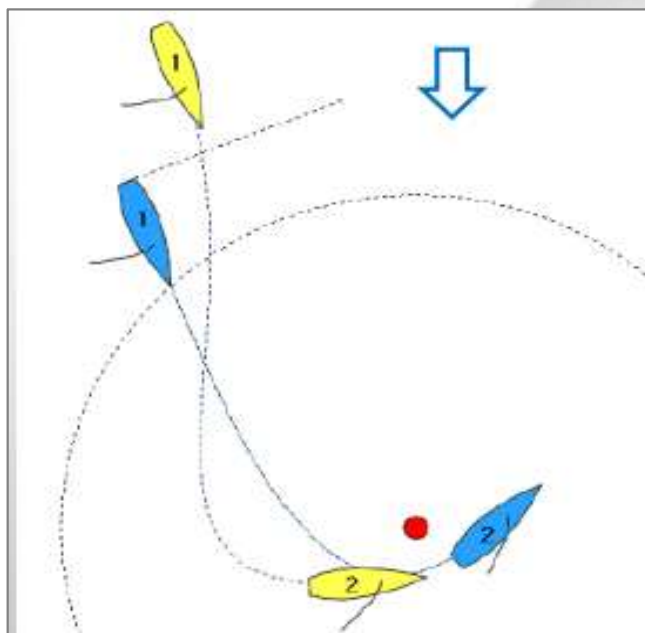
## → Place à la marque

*La zone des 3 longueurs autour de la marque est très bruyante et on y entend souvent des noms d'oiseaux et des gens qui demandent « de l'eau, de l'eau... »*

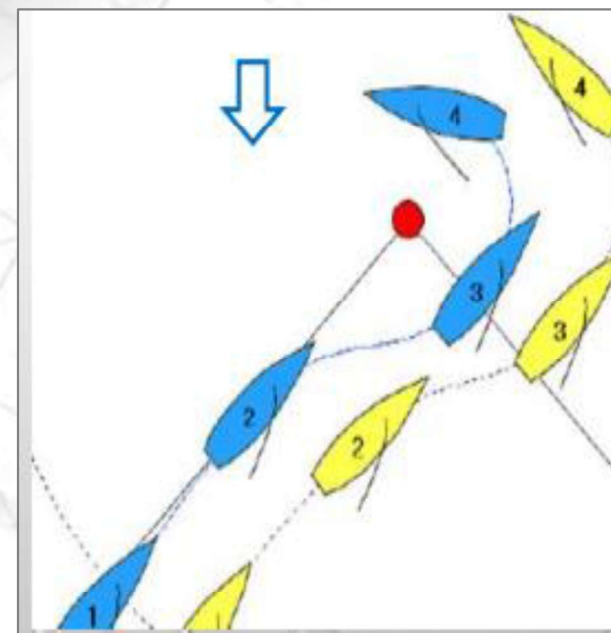
- **RCV18** : Si 2 bateaux sont engagés en entrant dans la zone des 3 longueurs pour passer une marque, le bateau à l'extérieur doit laisser de la place au bateau à l'intérieur pour contourner cette marque.



Le bateau Bleu prioritaire à l'extérieur de la zone doit laisser de la place à la marque à Jaune



Le bateau Jaune non engagé lors de l'entrée du bateau Bleu dans la zone des 3 longueurs doit laisser de la place à la marque à Bleu



Jaune est prioritaire sous le vent de bleu. Jaune doit laisser la place à la marque à bleu, ce qui inclus, pour bleu la place pour virer de bord.



# Les règles de base (4/5)

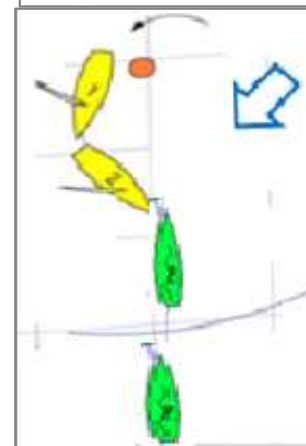
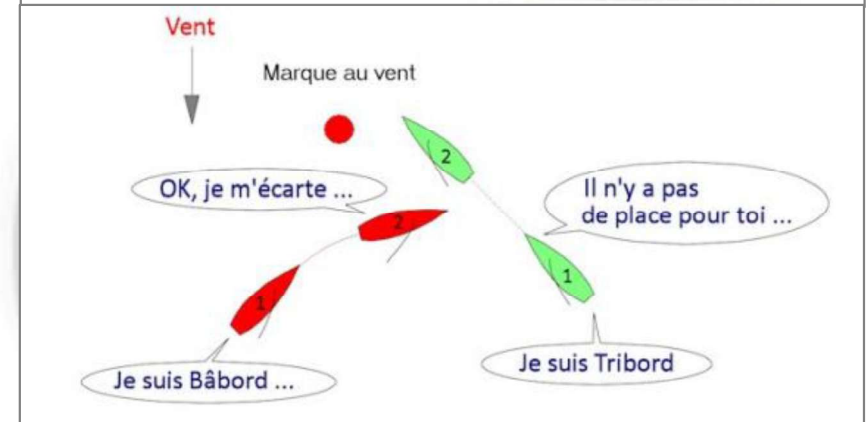
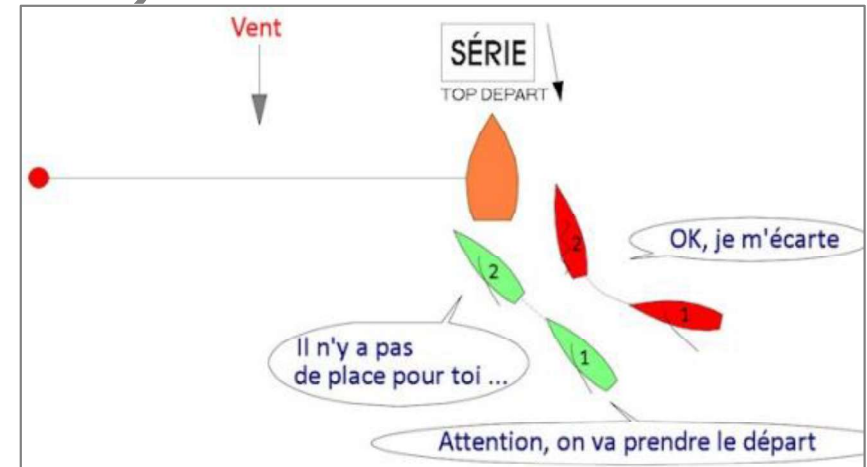
## → Place à la marque

La **RCV18** ne s'applique pas :

→ Aux marques de départ entourées d'eau navigable, au moment du départ

→ Sur des bords opposés, lors d'un louvoyage au vent

→ Quand le bateau ayant droit à la place à la marque l'a obtenue ou s'il dépasse la position bout au vent ou s'il quitte la zone



bateau s'approchant d'une marque et un autre la quittant

**Le bateau vert tribord est prioritaire (application RCV10)**



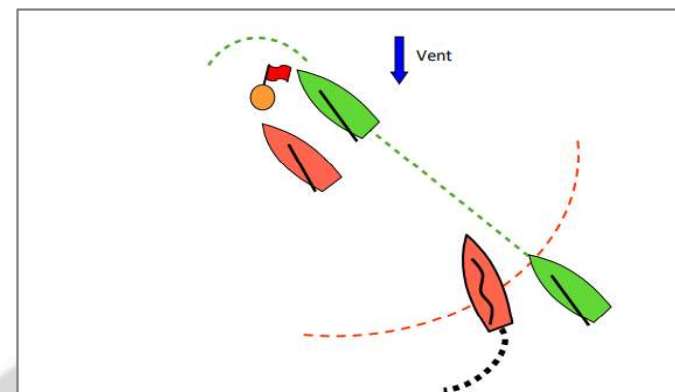
# Les règles de base (5/5)

## → Place à la marque

### ■ RCV18.3 : virer de bord dans la zone

Si un bateau passe de bâbord à tribord dans la zone d'une marque à laisser à tribord, il ne doit pas obliger le bateau qui est à tribord depuis son entrée dans la zone à naviguer au-delà du plus près pour éviter le contact.

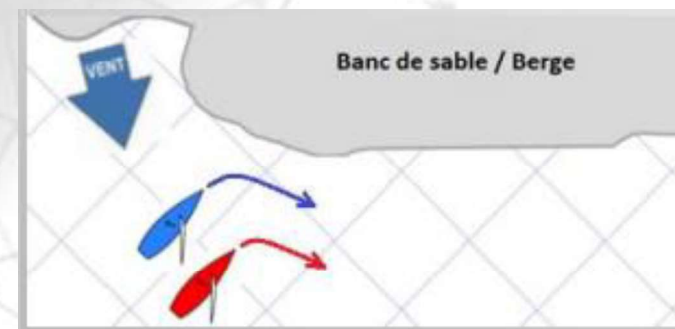
Il doit donner la place à la marque si cet autre bateau devient engagé sur son intérieur.



## → Place pour passer un obstacle

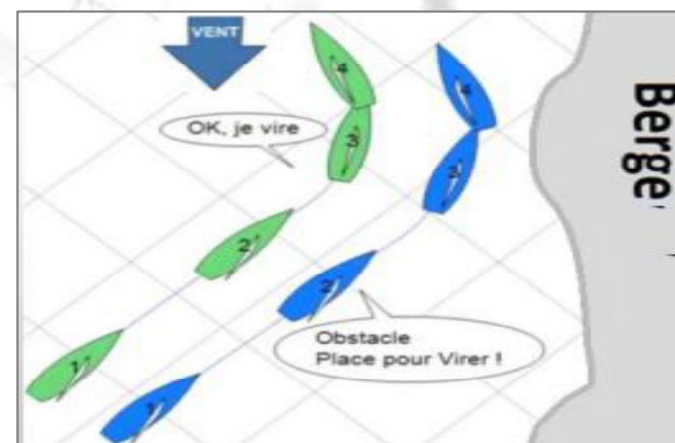
### ■ RCV19 : donner de la place

quand les bateaux sont engagés, le bateau à l'extérieur (rouge) doit donner au bateau à l'intérieur (bleu) de la place pour passer entre lui et l'obstacle



### ■ RCV20 : héler de la place pour virer de bord

Un bateau peut héler pour demander de la place pour virer de bord et éviter un autre bateau sur le même bord.





# Résumé des règles de base

## Prioritaire

Tribord

Sous le vent

Devant

Sur un bord

Sur un bord

Avançant

Devant, dans la zone

Devant à 3 longueurs

Engagé intérieur et  
prioritaire à 3 longueurs

## Règles

10

11

12

13

21

21

18

18

18

## Non-prioritaire

Bâbord

Au vent

Derrière

Virant de bord

Effectuant une pénalité

Reculant (voile à contre)

Derrière, dans la zone

Derrière, à 3 longueurs

Engagé, extérieur et non  
prioritaire à 3 longueurs





# Les règles au départ (1/5)

→ Au départ, la plupart des règles précédentes s'appliquent



- **RCV10** : le bateau tribord amure a priorité sur le bâbord amure

- **RCV11** : le bateau au vent doit se maintenir à l'écart du bateau sous le vent

**Important** : avant le départ (avant le coup de canon), il n'y a pas de route normale, donc le bateau qui s'engage par l'arrière peut lofer jusqu'au vent debout. Après le départ, il doit abattre et faire une route normale au près.

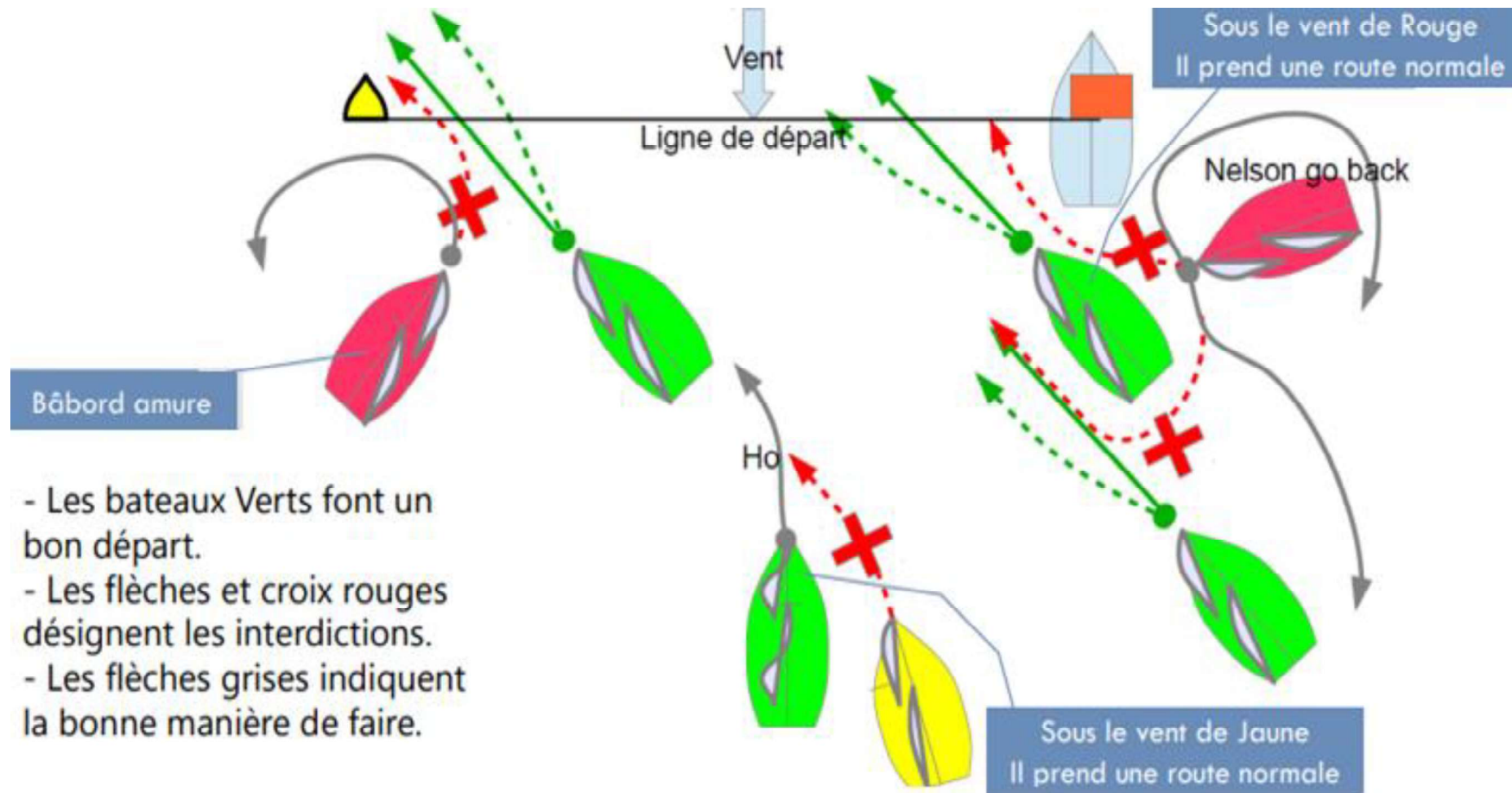
- **RCV22** : un bateau retournant vers la zone de départ doit se tenir à l'écart

**Rappel** : sur la ligne de départ, la règle **18** (laisser de l'eau à une marque) ne s'applique pas.



# Les règles au départ (2/5)

## → Au départ





# Les règles au départ (3/5)

## → Procédure de départ et pavillonnerie de régates

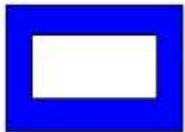
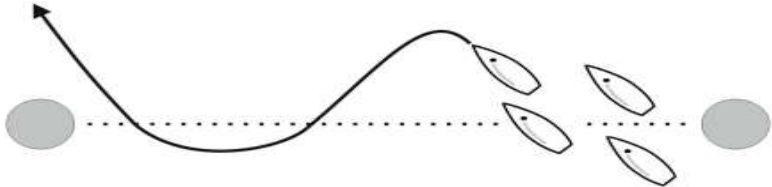

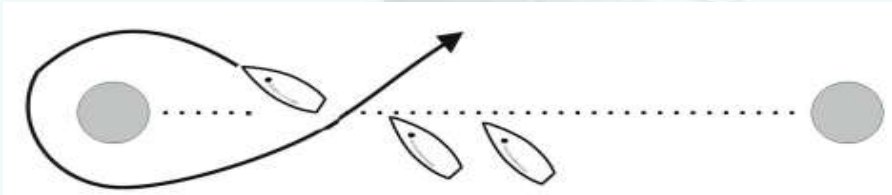


La procédure est décrite dans les instructions de course, voici une procédure type :

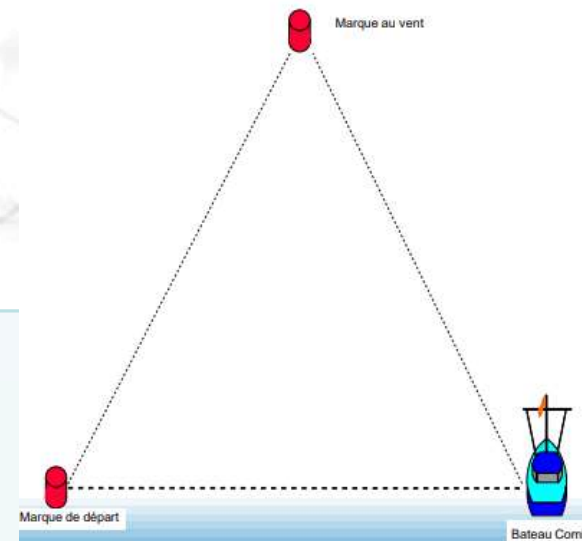
H-10'	Bateau comité sur la ligne (pavillon orange + aperçu si retard sur l'heure officiel du départ) Envoi de l'aperçu + 2 signaux sonores à l'envoi Le pavillon Y signifie « brassières obligatoires »	  
H-6'	Affalé du pavillon aperçu + signal court	
H-5'	Signal d'avertissement Il est hissé 5 minutes avant le départ avec un coup sonore. Il s'agit du pavillon de classe stipulé dans les IC qui indique le groupe de bateaux concernés par le départ L'envoi de l'aperçu signifie l'abandon de la procédure de départ	
H-4'	Signal préparatoire Signal sonore et envoi d'un pavillon qui identifie la règle qui sera appliquée avant le départ (pénalité ou exclusion en cas de franchissement de la ligne dans la minute précédent le départ).	 ou  ou  ou  noir
	Les RCV s'appliquent, la propulsion moteur doit être arrêtée, pas le droit de toucher une marque...	
H-1'	Affalée du signal préparatoire A la minute avant le départ, le signal préparatoire est affalé avec un signal sonore long. A partir de ce moment la règle spécifiée par le pavillon s'applique	
H	Le départ Au top départ, le pavillon de classe est affalé et un long signal sonore est envoyé.	
H +3s	Eventuellement rappel général ou individuel (1 <sup>er</sup> substitut ou pavillon X) Pas de rappel individuel sous pavillon noir	 



# Les règles au départ (4/5)

## → En cas de départ anticipé

 <p><b>P</b></p>	<p><b>Obligation</b> : être sous la ligne de départ au signal du départ <b>Réparation</b> : repasser entièrement sous la ligne avant le départ</p> 
 <p><b>I</b></p>	<p><b>Obligation</b> : être sous la ligne et ses prolongements pendant la minute qui précède le départ <b>Réparation</b> : revenir sur la ligne en contournant l'une ou l'autre de ses extrémités</p> 
 <p><b>Z</b></p>	<p><b>Obligation</b> : idem P + ne pas être dans le triangle formé par les extrémités de la ligne et la 1<sup>ère</sup> marque de parcours dans la minute précédant le départ <b>Réparation</b> : idem P. Si présence dans le triangle pendant la minute → pénalité de 20% en point sur la manche</p>
	<p><b>Obligation</b> : ne pas être dans le triangle formé par les extrémités de la ligne et la 1<sup>ère</sup> marque de parcours dans la minute précédant le départ <b>Réparation</b> : aucune, obligation de quitter le plan d'eau Disqualification pour la course.</p>





# Les règles au départ (5/5)

## PAVILLONS DES SIGNAUX RÉGLEMENTAIRES DES RÉGATES

<p><b>PAVILLON I</b> La règle 30.1 s'applique</p>	<p><b>PAVILLON Z</b> La règle 30.2 s'applique</p>	<p><b>PAVILLON U</b> La règle 30.3 s'applique</p>	<p><b>PAVILLON NOIR</b> La règle 30.4 s'applique</p>																		
<p>↑ <b>Classe</b> <b>SYSTÈME 1</b> 10min avant départ ↓ <b>TYPE FFV</b> 5min avant départ</p>	<p><b>PAVILLON P</b> Signal préparatoire</p>	<p><b>PAVILLON G</b> Départ au lièvre</p>																			
<p><b>PAVILLON X</b> Rappel individuel</p>	<p><b>1<sup>ER</sup> SUBSTITUT</b> Rappel général</p>	<p><b>PAVILLON L</b> Venez à portée de voix ou Suivez ce bateau</p>	<p><b>PAVILLON Y</b> Brassière obligatoire</p>																		
<p><b>APERÇU</b> Départ retardé</p>	<p><b>PAVILLON N</b> Courses annulées, revenir sur la zone de départ</p>	<p><b>PAVILLON S</b> Réduction de parcours</p>																			
<p><b>PAVILLON M</b> Remplace une marque manquante</p>	<p><b>PAVILLON C</b> Position de la marque suivante changée</p>	<p><b>PAVILLON R</b> Parcours raid ou Pumping interdit</p>	<p><b>PAVILLON O</b> Parcours olympique ou Pumping autorisé</p>																		
<p><b>PAVILLON VERT</b> Laisser toutes les marques à tribord</p>	<p><b>PAVILLON ORANGE</b> Ce mât est une extrémité de la ligne de départ</p>	<p><b>PAVILLON BLEU</b> Ce mât est une extrémité de la ligne d'arrivée</p>																			
<p><b>APERÇU SUR PAVILLON H</b> Départ retardé et Retour à terre et Signaux ultérieurs</p>	<p><b>APERÇU SUR PAVILLON A</b> Plus de courses aujourd'hui</p>	<p><b>PAVILLON N SUR H</b> Course en cours annulée et Retour à terre et Signaux ultérieurs</p>	<p><b>PAVILLON N SUR A</b> Course en cours annulée et Retour à terre et Plus de courses</p>																		
<p><b>APERÇU SUR FLAMME NUMÉRIQUE</b> Départ retardé de x heures</p>	<p><b>FLAMMES NUMÉRIQUES</b></p> <table><tr><td>0</td><td></td><td>2</td><td></td><td>4</td><td></td><td>6</td><td></td><td>8</td><td></td></tr><tr><td>1</td><td></td><td>3</td><td></td><td>5</td><td></td><td>7</td><td></td><td>9</td><td></td></tr></table>	0		2		4		6		8		1		3		5		7		9	
0		2		4		6		8													
1		3		5		7		9													

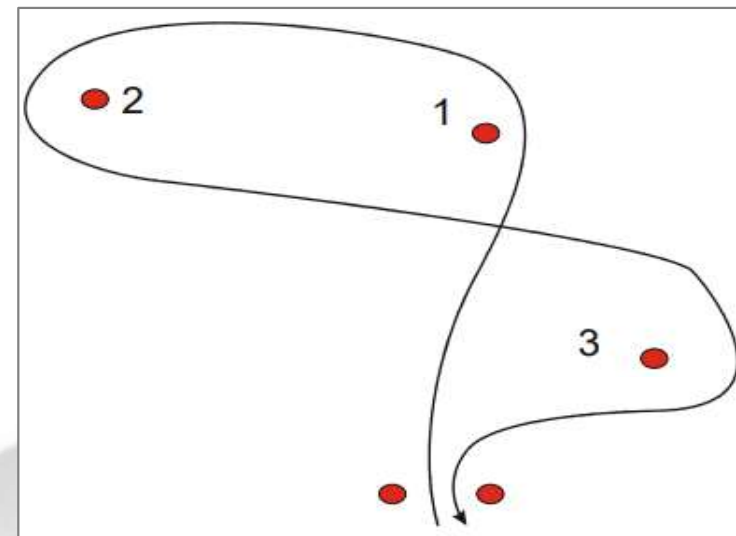


# Les règles à l'arrivée

## → Effectuer le parcours

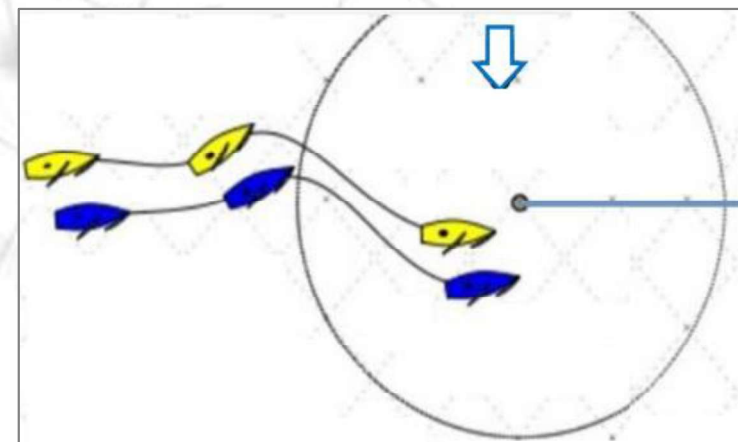
Avant d'arriver, les bateaux doivent prendre le départ, effectuer le parcours, , laisser chaque marque du coté requis dans l'ordre correct et finir sur la ligne d'arrivée.

En cas de réduction de parcours, envoi du seul pavillon S



## → L'arrivée

- La ligne d'arrivée est en général entre le bateau comité, identifié par un pavillon bleu, et une marque à laisser du coté requis par les IC (instructions de course). Les règles sont donc celles qui sont appliquées aux marques de parcours
- On retrouve la **RCV18** « place à la marque », le bateau engagé à l'intérieur a droit à de la place. La règle « pas d'eau au bateau comité » ne s'applique pas sur la ligne d'arrivée.
- Les bateaux ayant eu une pénalité doivent l'effectuer avant de finir.
- Le temps d'arrivée est pris au moment où l'étrave passe la ligne d'arrivée (pas le spi, bout dehors, balcon ou autres extensions)





# Les pénalités et autres règles

## → Pénalités (à effectuer dès que possible)

### ■ Toucher une marque de parcours

→ Réparation : le bateau doit faire un tour complet, comprenant un virement de bord et un empannage

### ■ Refus de tribord

→ Réparation : le bateau doit faire 2 tours complets, comprenant 2 virements de bord et 2 empannages (sauf si précisions dans les instructions de course)

### ■ au signal de départ, être derrière la ligne de départ

→ Réparation : revenir et repasser la ligne de départ (en fonction du signal préparatoire) et sans gêner les autres bateaux

### ■ RCV22 un bateau qui revient vers la ligne de départ, effectue une pénalité ou recule avec les voiles à contre doit se tenir à l'écart de ceux qui ne font pas de même.

## → Autres règles

■ Le classement, dans le délai fixé par les IC, peut être corrigé par le comité de course, Ne pas hésiter à le contacter en cas de désaccord avec l'ordre d'arrivée affiché au tableau officiel

■ En cas de litige, le skipper doit s'adresser, après la course, à l'arbitre désigné. Les décisions de l'arbitre et des observateurs sont définitives

■ **RIPAM** : le Règlement International pour Prévenir les Abordages en Mer doit être appliqué si l'on croise des bateaux qui ne sont pas en course, il s'applique également la nuit (entre le coucher et lever du soleil). Si un concurrent est gêné, il peut demander réparation au jury.



# Annexes

## Ce document est un aperçu des principales règles, pour aller plus loin, quelques liens utiles :

- Les règles de courses du « world sailing » : <https://www.sailing.org/inside-world-sailing/rules-regulations/racing-rules-of-sailing/>
- Mémento pédagogique FFVoile (vidéos et quizz) : <https://claco-ffv.univ-lyon1.fr/workspaces/3891/open/tool/home#/tab/5093>
- Mémento illustré des règles de course à la voile de Bruno Célérier : [http://gailles.free.fr/RCV\\_ill2\\_2000C\\_8\\_7\\_02.pdf](http://gailles.free.fr/RCV_ill2_2000C_8_7_02.pdf)
- Règles de courses à la voile faciles pour les nuls : <https://ceylou.com/wordpress/BRIGANTINE/voile-regle-course-regate/>
- Un document de Sylvie Harle très complet sur la règle RCV 18 : <https://reglesdecoursealavoile.wordpress.com/chapitre-2-section-c-rcv18/>
- Le site d'entraînement sur les règles de régates de Finckh « jouer avec les règles » : <https://game.finckh.net/indexf.htm>
- Les Pavillons : <https://cvmarcon.fr/wp-content/uploads/Pavillons.pdf>

