

WEDSTRIJDREGLEMENT REGLEMENT DE COURSE



ILLUSTRATIE BASISREGELS WEDSTRIJDZEILEN ILLUSTRATION DES REGLES DE BASE DES REGATES

Hallo toekomstige Spirou-wedstrijdzeil(st)ers,

We sommen voor jou de belangrijkste regels bij het wedstrijdzeilen op.
Zorg er voor dat je ze goed begrijpt.
Heb je vragen, aarzel dan niet ze voor de start aan de wedstrijdleiding voor te leggen.

Veel geluk...

1. Aanvaringen vermijden

Je moet, in alle omstandigheden, er alles aan doen om een botsing met een andere boot te vermijden, ook al heb je voorrang!
Dan nog moet je ervoor zorgen dat de andere boot tijd krijgt om uit te wijken zonet ga je zelf in de fout!
Als je voorrang hebt, kan je steeds de andere boot aanroepen : "Bakboord" (franstaligen "Tribord").
Wanneer je voorrang hebt aan de boei roep je "Water" of "De l'eau" (de loo).

2. Eerlijk zeilen

Eerlijk wedstrijdzeilen is belangrijk !
Wat je bijvoorbeeld niet doet : roepen dat je voorrang hebt als dit niet zo is, wrikken met je roer of 'pompen' als er te weinig wind staat, iemand met je hand wegduwen bij de start, ...
Foutje gemaakt en iemand geraakt? Kan gebeuren...
Om je fout te herstellen hoor je twee strafondjes (720°) te draaien zonder de andere deelnemers te hinderen en je weg daarna verder te zetten...

Bonjour aux futurs régatiers Spirou,

Nous avons rassemblé pour vous les principales règles de régates. Essaie de bien les comprendre et si tu as le moindre doute n'hésite pas, pose tes questions avant le départ.

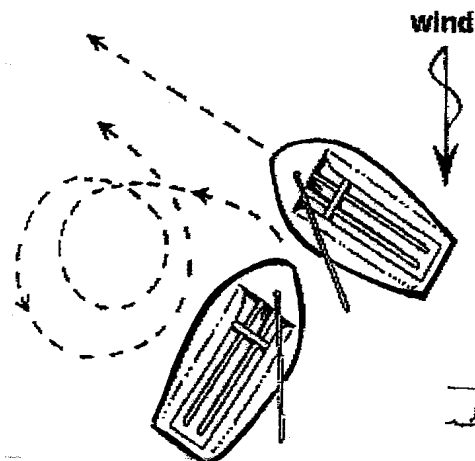
Bonne chance...

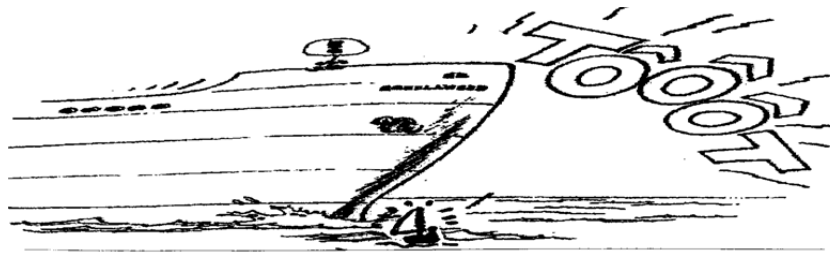
1. Eviter les abordages

Tout barreur devra, dans toutes les circonstances, tout faire pour ne pas toucher un autre bateau, même si tu as la priorité! Si tu as la priorité, annonce lui et surtout fais en sorte que l'autre bateau ait le temps de t'éviter. Si tu ne le fais pas, tu es toi même en tort ! Tu peux toujours annoncer à l'autre bateau que tu as priorité en criant "Tribord" (les néerlandophones crient "Bakboord"). A la bouée tu as la priorité, tu peux crier "De l'eau" ou "Water".

2. Naviguer fair-play

Naviguer fair-play est très important !
Ce que tu ne peux, par exemple, pas faire c'est: crier que tu as priorité alors que ce n'est pas le cas ou bien godiller ou 'pomper' quand il n'y a pas de vent, tirer avec la main un concurrent vers l'arrière lors du départ, ...
Tu as fait une faute et touché un concurrent?
Cela peut arriver.
Tu peux réparer ta faute en faisant accomplir à ton voilier 2 tours complets (720°) sans gêner les autres et reprendre ta route....

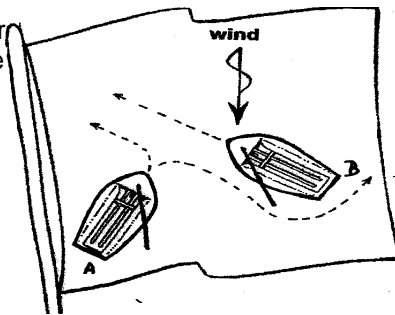




3. Bakboord-stuurboord

Als twee boten elkaar kruisen, heeft er één steeds voorrang op de andere: de boot met de wind van rechts en dus het zeil over de linkerszijde!

Aangezien de wind van rechts komt heeft hij zijn zeil over bakboord. Om dit te melden roept boot B naar de andere boot: "bakboord" of "Tribord" in het Frans.



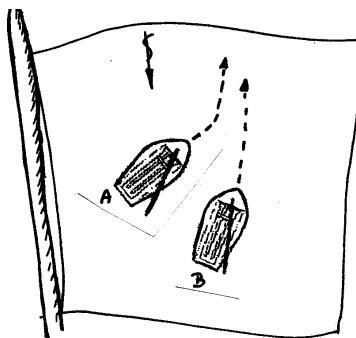
3. Bâbord-tribord

Quand deux bateaux se croisent, l'un des deux a toujours priorité: celui qui reçoit le vent de droite et dont la voile se trouve donc à gauche!

Comme son vent vient de sa droite on dit qu'il est "tribord amure", ou plus simplement qu'il est "tribord". Pour se signaler le bateau B criera "tribord" à l'autre bateau (ou "Bakboord" en neerlandais).

4. Loef wijkt voor lij

Kom je een andere boot tegen die in dezelfde richting als jij vaart en met de zeilen over dezelfde boeg, dan heeft die boot voorrang die het scherpst vaart. Wat betekent dat? Zie je de andere boot naderen onder je zeil (aan de kant van je zeil, de zogenaamde 'lijzijde') dan heeft die boot voorrang!



4. Au vent et sous le vent

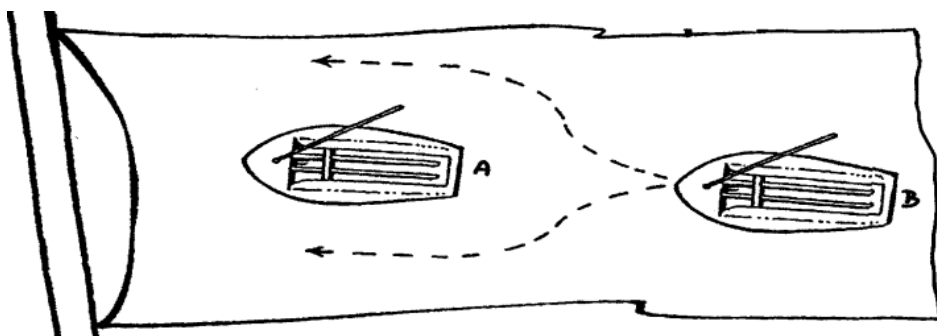
Si tu rencontres un autre bateau navigant dans le même sens et donc avec la voile du même côté, qui a la priorité? C'est le bateau qui est sous le vent. Autrement dit: si tu vois un bateau qui s'approche sous ta voile (du côté de ta voile, on dit alors qu'il est sous le vent), alors ce bateau a priorité!

5. Inhalen: geen voorrang

Haal je een boot in? Je hebt geen voorrang! Je mag hem links of rechts voorbijgaan maar je mag hem absoluut niet hinderen... Als je ingehaald wordt, mag je niet plotseling van je koers afwijken om diegene die u passeert te hinderen. Eens jullie naast elkaar liggen, geldt weer regel 4 "Loef wijkt voor lij" zie hierboven.

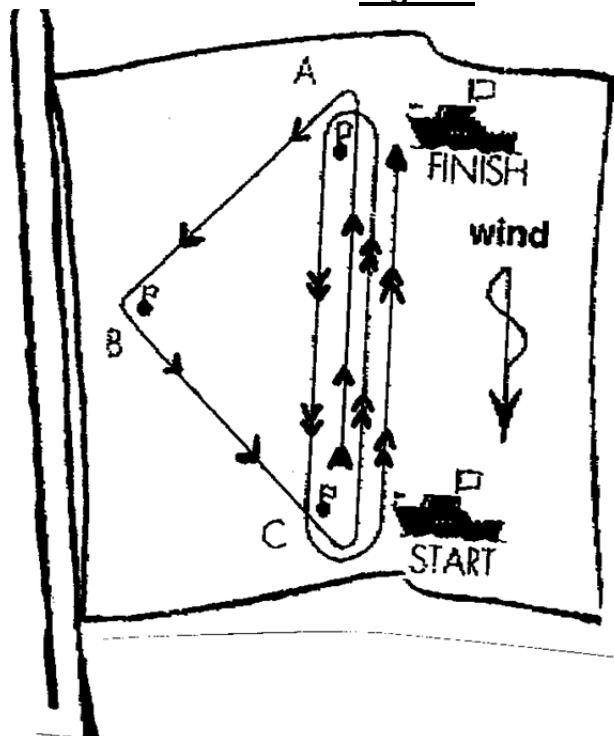
5. Bateau rattrapant: pas de priorité

Rattrapes-tu un bateau? Tu n'as pas priorité! Tu peux le dépasser par la gauche ou par la droite mais tu ne peux surtout pas le gêner... Si c'est toi qui te fais rattraper tu dois faire attention que tu ne peux pas changer brutalement de route pour gêner celui qui te dépasse. Et quand vous serez côte à côte rappelles toi bien de la règle 4 exposée juste ici au dessus.



6. Hoe ziet een wedstrijd baan er uit?

6. A quoi ressemble le parcours d'une régates?



Als de wind en de ruimte op het water het toelaten, dan zeil je rond drie boeien. Eerst een driehoek en vervolgens een lus (wordt hiervan afgeweken, dan zal de wedstrijdleiding dit voor de start duidelijk maken).

Start: tussen de startboei en de vlag op de oever of op de motorboot

Driehoek: de boeien A-B-C (je kruist op naar boei A, dan met ruime wind naar boei B -gijpen- en tenslotte naar boei C die zich meestal in de buurt van de startzone bevindt)

Lus: boeien A-C (je kruist opnieuw op naar boei A maar keert onmiddellijk terug naar boei C om vervolgens opnieuw op te kruisen en te finishen)

Finishen: tussen de vlag aan de vlaggenmast op de motorboot of de wal en de 'finishboei'



Heb je vragen over ligging en/of kleur van de boeien, de startlijn, de finishlijn?... Luister goed naar de uitleg van de wedstrijdleader en lees goed het wedstrijdreglement ter plaatse. **Blijft het onduidelijk, vraag dan uitleg !**

Let op : start- en finishboei kunnen andere boeien zijn dan de wedstrijd baanboeien.

Si le vent et la superficie du lac le permettent, le parcours se fera autour de trois bouées. D'abord un triangle, suivi d'une boucle. Si un autre parcours est décidé par le comité de course, celui-ci te l'expliquera clairement avant le départ.

Départ: entre la bouée de départ et le drapeau se trouvant à terre ou sur le bateau moteur

Triangle: bouées A-B-C (tu remontes au vent vers la bouée A, puis tu vas au vent vers la bouée B -empannage- puis vers la bouée C qui se trouve souvent dans la zone de départ)

Boucle: bouées A-C (tu remontes de nouveau au vent vers la bouée A mais là tu te diriges immédiatement vers la bouée C, après celle-ci tu remontes vers la ligne d'arrivée)

Finish: entre le drapeau à terre ou sur la bateau à moteur et la bouée d'arrivée.

Si tu as des questions sur les emplacements et/ou les couleurs des bouées, de la ligne de départ et d'arrivée, écoute bien les explications du comité de course et lis bien le règlement de course sur place. **Tu peux nous demander toutes les explications que tu veux.**

Attention : les bouées de départ et d'arrivée peuvent être différentes des bouées du parcours

7. Voor en tijdens de start

5 minuten voor de start: de "Spirou"-klassevlag wordt omhoog gestoken (of een anderen vlag, zoals voorgesteld door het wedstrijdcomité tijdens de briefing, of wedstrijd instructie).

4 minuten voor de start: een tweede vlag, het "voorbereidingssein", gaat omhoog Vlag "P": (blauw met wit vierkant).

1 minuut voor de start: deze tweede vlag gaat omlaag (Vlag P)

Start: de eerste vlag gaat ook omlaag (Vlag Spirouklasse)

Er wordt telkens een geluidssignaal gegeven.

Bijzonder regels

Zie je als tweede vlag, tegelijkertijd met de Vlag "P" (een gele vlag met zwarte bol in het midden (Vlag I)) dan moet je tijdens de laatste minuut voor de start **verplicht** achter de startlijn blijven. Ga je binnen die laatste minuut toch over de startlijn moet je terugvaren rond de motorboot of rond de startboei om opnieuw geldig te starten.

Let op: Je mag je bij de start niet tussen een boot en het startschip of startboei 'wringen' als daar geen ruimte voor is. En ook voor het startsein geldt de bakboord-stuurboordregel !

Te vroeg gestart? Als het wedstrijdcomité na de start een witte vlag met blauw kruis hijst (of om het even welke andere vooraf overeengekomen vlag) gevolgd door een lang geluidssignaal wil dit zeggen dat één of meerdere zeilers te vroeg gestart zijn. Uw zeilnummer wordt door de wedstrijdjury geroepen en je moet opnieuw starten! Je vaart terug rond de motorboot of de startboei zonder iemand te hinderen.

Als teveel boten te vroeg gestart zijn, wordt volgende vlag gehesen: gele driehoek met blauwe randen gevolgd door 2 lange geluidssignalen. In dit geval wordt de start geannuleerd. Een nieuwe start zal gegeven worden.

7. Avant et pendant le départ

5 minutes avant le départ: le drapeau de la classe "Spirou" est hissé (ou un autre drapeau que le comité aura précisé dans le briefing ou dans les instructions de course).

4 minutes avant le départ: un deuxième drapeau est hissé: le pavillon "P" (P comme préparatoire) C'est un rectangle bleu avec un carré blanc au milieu

1 minute avant le départ: ce deuxième drapeau (le P) est descendu

Départ: le premier drapeau est descendu. (le drapeau de la classe)

Tu entendas chaque fois un signal sonore.

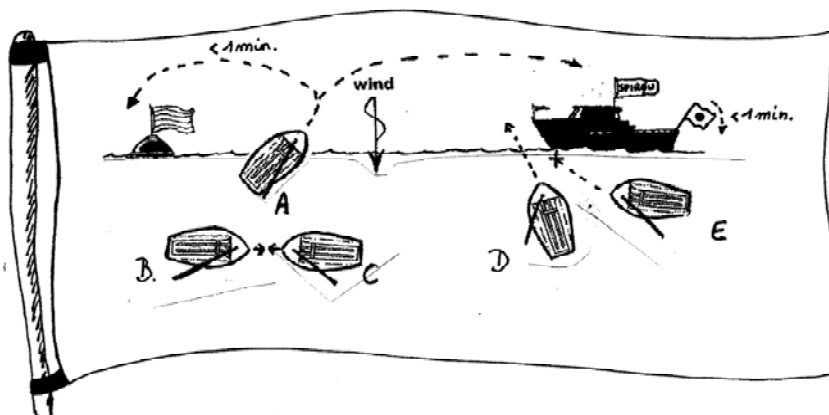
Règle particulière:

Si tu vois que le comité hisse un deuxième drapeau en même temps que le "P" (Un drapeau jaune avec une boule noire au milieu – appelé pavillon "I") ? Dans la dernière minute avant le départ, tu dois rester **obligatoirement** dans la zone derrière la ligne de départ. Si tu traverses la ligne de départ pendant cette dernière minute tu dois retourner derrière la ligne et contourner soit la bouée de départ, soit le bateau comité pour pouvoir prendre un départ valable.

Attention: Tu ne peux pas te 'glisser' entre un bateau et le bateau comité ou la bouée de départ si tu n'en as pas la place. Avant le départ, la règle tribord-bâbord est également d'application.

Parti trop tôt? Si, après le signal de départ, le comité de course hisse un drapeau blanc avec une croix bleue (ou tout autre désigné à l'avance), (normalement accompagné d'un long signal sonore) cela veut dire qu'un ou plusieurs concurrents ont passés la ligne trop tôt (donc avant le signal de départ). Ces concurrents doivent reprendre le départ en repassant entièrement du bon côté de la ligne avant de repartir.

Enfin, si trop de bateaux ont "volés" le départ le comité hissera un pavillon (triangle jaune bordé de bleu – appelé "1^{er} substitut") avec deux signaux sonores. Dans ce cas le départ est annulé et va être recommencé.



Wie heeft voorrang?

Boot C (bakboord)
 Boot D (E mag er niet tussen ...)
 Boot A is te vroeg gestart (Vlag I geel met zwarte bol) en moet rond startboei of motorboot varen om opnieuw te starten. (Te vroeg = over de lijn minder dan 1 minuut voor de start, indien de gele vlag met zwarte bol getoond werd). Als de vlag I niet gehesen wordt maar enkel Vlag P, volstaat het om de startlijn opnieuw te passeren langs de goede zijde.

8. Rond de boeien

Zorg er voor dat je de boei op de juiste wijze rondt!

Je moet de boeien aan de linkerzijde voorbijvaren (tenzij het anders afgesproken werd of indien er een volledig groene vlag gehesen wordt tijdens de startprocedure).

Wanneer verschillende boten "op het punt staan" een boei te ronden, heeft die boot voorrang, die aan de binnenkant van de bocht vaart. Die boot mag "water" vragen om de boei te kunnen voorbij zeilen. In de schets is dit boot B. Om B plaats te geven, mag boot C ook ruimte vragen aan boot D!

Let op : na het kruisrak geldt ook vlak bij de boei nog steeds de bakboord-stuurboord-regel: boot A moet de andere laten voorgaan !

Qui a priorité?

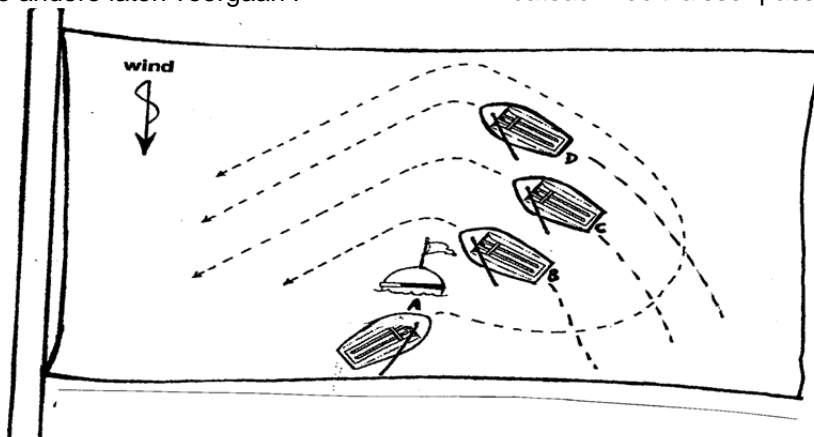
Bateau C (tribord)
 Bateau D (E ne peut pas se mettre entre les deux...)
 Bateau A est parti trop tôt et donc si le pavillon "I" (jaune avec boule noire) avait été utilisé par le comité il doit contourner la bouée de départ ou le bateau comité pour reprendre le départ. (Trop tôt = franchir la ligne de départ dans la dernière minute avant le signal de départ.
 Si il n'y a pas eut de pavillon "I" mais seulement le "P", il doit simplement repasser entièrement du bon côté de la ligne avant de repartir.

8. Contourner les bouées

Fais attention à contourner la bouée dans *le sens requis*: tu dois contourner la bouée en la laissant à ta gauche (sauf instructions spéciales avant le départ ou sauf si il y a un pavillon tout vert hissé par le comité pendant la procédure de départ).

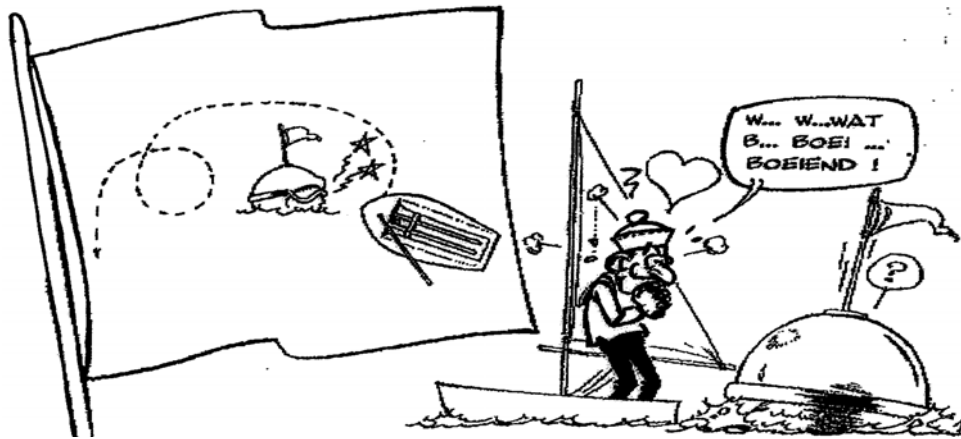
Quand plusieurs bateaux sont "sur le point de" contourner une bouée c'est le bateau qui est à l'intérieur de la courbe qui a la priorité. Ce bateau peut demander "de l'eau" pour pouvoir contourner la bouée. Sur le dessin c'est le bateau B. Et pour donner de la place à B, le bateau C peut demander de l'eau au bateau D!

Attention: après la remontée au vent, tout près de la bouée, la règle tribord-bâbord est d'application, le bateau A doit laisser passer les autres bateaux!



Heb je een boei geraakt? Dan moet je, na de boei in de juiste zin gerond te hebben, onmiddellijk een strafondje (360°) draaien met je boot, zonder de anderen te hinderen!

As-tu touché une bouée? Tu devras après l'avoir contourner dans le sens requis, effectuer une rotation complète de 360° (1 tour) avec ton bateau, immédiatement après mais sans gêner les autres!

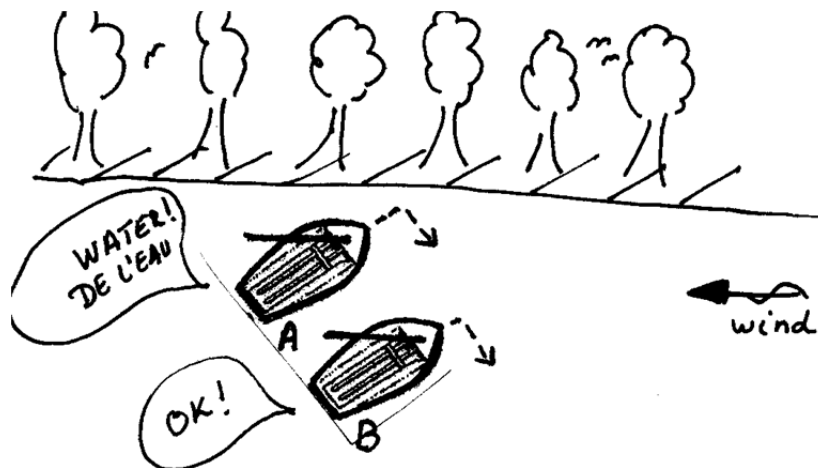


9. Ruimte vragen voor een hindernis

Kom je een hindernis tegen waar je niet rond kunt varen (de wal of de kaaimuur bijvoorbeeld), dan mag je aan de boot die volgt, ruimte vragen om bijvoorbeeld overstag te gaan.

9. Devant un obstacle

Si tu arrives à un obstacle que tu ne peux contourner (la rive ou le mur du quai par exemple) tu peux demander "de l'eau" au bateau qui te suit pour pouvoir virer de bord par exemple.



Opmerking:

Op de BJC is het voldoende, de vereenvoudigde regels zoals hierboven beschreven, te begrijpen en te respecteren. Maar voor de nationale wedstrijden (buiten BJC) vragen de regels meer aandacht en precisie (hetgeen je zal leren tijdens de wedstrijden en de stages).

BJC= Belgian Juniors Cup

Remarque:

Lors de la BJC la compréhension et le respects des règles simplifiées que nous expliquons ici sera suffisant. Mais attention que pour les régates nationales (donc hors BJC) ces règles demandent un peu plus de précisions (que tu apprendras en naviguant en régate ainsi que lors des stages).

BJC= Belgian Juniors Cup

SPECIFIEK BJC- REGLEMENT

Voor alle regatta's worden de boten toegewezen bij lottrekking.

Als er voldoende deelnemers zijn, worden ze ingedeeld in groepjes volgens leeftijd. Niettemin kunnen zussen en/of broers kiezen of ze in dezelfde of in een verschillende groep willen zeilen. In het geval van meerdere groepen wordt er een finale georganiseerd met de besten van elke groep.

Rangschikking

De behaalde plaats in een manche staat gelijk met het aantal behaalde punten.

Elke diskwalificatie wordt bestraft met een laatste plaats; niet-deelname aan een manche met een laatste plaats +1. Het totaal aantal punten bepaalt de uitslag binnen de groep.

De resultaten van de manches worden samengevoegd om te komen tot een algemeen resultaat van de wedstrijd.

Bij gelijkheid van punten telt het aantal behaalde eerste plaatsen, tweede plaatsen, enz. Blijft de gelijkheid bestaan, dan wordt de jongste geplaatst voor de oudste.

Betwistingen

Niet-naleving van de wedstrijdregels wordt door het wedstrijdcomité (van de organiserende club) bestraft zoals voorzien bij 'De regels voor Wedstrijdzeilen ISAF'. Tegen de beslissingen van de wedstrijdcomités is geen beroep mogelijk.

Zware overtredingen van de sportiviteit kunnen, hetzij door het wedstrijdcomité, hetzij door de verantwoordelijken van de Belgian Juniors Cup, bestraft worden met een definitieve uitsluiting uit de competitie; ook hier is geen beroep mogelijk.

Alle betwistingen, niet voorzien in dit reglement, worden beoordeeld door de verantwoordelijken van de Belgian Juniors Cup.

REGLEMENT SPECIFIQUE BJC

Pour toutes les régates, l'attribution des bateaux se fait par tirage au sort.

Si il y a suffisamment d'inscrits, les participants sont divisés en plusieurs groupes selon leur âge. Néanmoins, sœurs et/ou frères peuvent choisir s'ils veulent courir dans le même ou dans des groupes différents.

Dans le cas de plusieurs groupes, une finale sera organisée avec les meilleurs de chaque groupe

Classement

La place obtenue dans une manche détermine le nombre de points. Toute sorte de disqualification est sanctionnée par une dernière place; non-participation à une manche à une dernière place +1. Le total de points obtenus détermine le résultat de groupe.

Les résultats des manches sont réunis de sorte à arriver au résultat général de la régata.

En cas d'égalité de points, le nombre de premières places, de deuxièmes places, etc. est déterminant. S'il y a toujours égalité, le plus jeune est placé avant le plus âgé.

Litiges

Le non-respect des règles de course est sanctionné par le comité de course (club organisateur) par les sanctions prévues par 'Les règles de course ISAF'. Les décisions d'un comité de course sont sans appel.


























































Des infractions graves des règles de sportivité peuvent être sanctionnées par le comité de course ou par les responsables de la Belgian Juniors Cup par une exclusion définitive de la compétition; ici aussi il n'y a pas d'appel possible.

Tout litige non prévu par ce règlement sera tranché par les responsables de la Belgian Juniors Cup.

Bijlage

SEINVLAGGEN										ZEILWEDSTRIJDSEINEN	
A	B	C	D	E	F	G	C	BOEIVERLEGGING		UITSTEL VOOR ONBEPAALEDE TIJD	
H	I	J	K	L	M	N	I	BUITEN-OM-REGELING		UITSTEL VOOR HET AANTAL UREN, AANGEGEVEN DOOR DE CIJFERWIMPEL	
O	P	Q	R	S	T	U	Z	Z-REGEL IS VAN TOEPASSING		UITSTEL, VERDERE SEINEN AAN DE WAL	
V	W	X	Y	Z	1		ZWARTE VLAG REGEL		UITSTEL, VERDERE SEINEN AAN DE WAL		
		2	3	4	L	MEDEDELING OF "VOLG MIJ"		UITSTEL, GEEN WEDSTRIJDEN MEER VANDAAG			
	ONDSCHIEDINGSWIMPEL	5	6	7	M	VERVANGEND MERKTEKEN		UITSTEL, GEEN WEDSTRIJDEN MEER VANDAAG			
		8	9	0	N	WEDSTRIJD AFGEBROKEN		WEDSTRIJDEN ZIJN AFGEBROKEN, VERDERE SEINEN AAN DE WAL			
					P	4-MINUTENSEIN		WEDSTRIJDEN ZIJN AFGEBROKEN, GEEN WEDSTRIJDEN MEER VANDAAG			
1 ^e VERVANG	2 ^e VERVANG	3 ^e VERVANG			S	BAANAFKORTING		WEDSTRIJDEN ZIJN AFGEBROKEN, GEEN WEDSTRIJDEN MEER VANDAAG			
					X	INDIVIDUELE TERUGROEP					
					ALGEMENE TERUGROEP						
					Y	ZWEMVEST VERPLICHT					
					FINISHSCHIP						

Annexe

PAVILLONS DE REGATE		LOILES
A TERRE		
 APERÇU + Départ retardé (durée indéterminée).	 Z + Rajoutez votre zone de départ.	 1^{er} SUBSTITUT + Rappel général.
 APERÇU SUR FLAMME NUMÉRIQUE N°1 + Départ retardé d'une heure.	 APERÇU SUR A + Course retardée à une date ultérieure.	 N + Course(s) annulé(s).
 L + Avis aux concurrents sur tableau officiel.	 Y + Port de la brasserie obligatoire sur l'eau.	 N SUR H + Course(s) annulé(s), retour à terre pour instructions.
SUR LE BATEAU COMITE		
Procédure de départ		
 CLASSE PAVILLON DE CLASSE + Signal d'attention : 10' avant le départ (6' en Planche à Voile).	 J AMENE + UN SIGNAL SONORE LONG Dernière minute avant le départ.	 C + SIGNAUX SONORES REPETITIFS Changement de parcours.
 P + Signal préparatoire : 5' avant le départ, (3' en Planche à Voile).	 CLASSE PAVILLON DE CLASSE + P AMENES Départ.	 S + Réduction de parcours.
 P ENVOYE AVEC I Application de la règle de la minute.	 G Autre type de départ : départ au lievre.	 BLEU Bateau comité en position pour l'arrivée.
 P ENVOYE AVEC I Application de la règle de la minute.	 APERÇU + Départ retardé.	 I SUR LA LIGNE D'ARRIVEE Le départ d'une autre marche va être donné.
 APERÇU SUR H + Départ retardé, retour à terre pour instructions.	 X + Rappel individuel.	
FLAMMES NUMERIQUES		
 1	 2	 3
 6	 7	 8
 4	 9	 5
 0		
RACEBOARD Pavillons de série		
 FEMININES	 LOURDS	 PLUMES
FUNBOARD Disciplines		
 D Longue distance.	 W Vagues.	 S Slalom.
		 C Course Racing.
HABITABLES selon instructions de la course		
 D La première marque est une bouée de dégagement.	 O Parcours olympique.	
A VOTRE BORD		
 B OU ROUGE Je réclame.		
 I OU JAUNE Je reconnais ma faute (généralité pourcentage).		
HABITABLE • Pavillons de course et/ou identification de classe : voir instructions de Course. • Identification des classes "Handicap National".		
 A	 B	 C
 D	 E	 F
 R3	 R2	
JURY JAUGE		
 JURY Bateau Jury	 J OU JAUGE Sur bateau de la jauge.	 M Mesurement
		Suivre les instructions données par ces bateaux.