

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



YACHT CLUB

*Jeu de Société pour 2 à 6 joueurs
à partir de 10 ans et adultes*

"Yacht-Club est un jeu passionnant, mais aussi une véritable école de voile. Je souhaite vivement qu'il incite les jeunes à découvrir les joies de la mer et de la compétition".

Eric Tabarly

Yacht-Club est la représentation fidèle d'une course (ou régates) de bateaux à voiles, qui évoluent sur un plan d'eau, où se trouvent des bouées délimitant le parcours de la course.

Ce jeu, conçu avec l'aide de champions de yachting, met en valeur la tactique personnelle du joueur, qui doit tenir compte des autres concurrents, des variations imprévues du vent, et de la chance.

Son intérêt va sans cesse en croissant, chaque partie apportant de nouvelles occasions de perfectionnement. Ceux qui n'ont jamais navigué sur un bateau à voiles, ni assisté à des régates, trouveront peut-être les premières parties lentes à commencer ; ils ne craindront pas, en ce cas, de se référer au lexique, et aux dessins, exemples de mouvements de bateaux. Ils posséderont ainsi rapidement les connaissances essentielles pour participer aux « régates d'entraînement » pour débutants, puis aux « régates de championnat ».



LEXIQUE YACHT CLUB

ALLURES DU BATEAU

On désigne ainsi les directions dans lesquelles le bateau se trouve par rapport au vent :

vent debout : face au vent.

au près : en allant le plus près possible contre la direction du vent (dans le jeu, à 45°).

au large ou *vent de travers* : en allant dans une direction perpendiculaire au vent.

vent 3/4 arrière : en allant au 3/4 dans le sens du vent.

vent arrière : en allant dans le sens du vent.



BABORD - TRIBORD

Ces termes signifient respectivement gauche et droite.

Un bateau qui reçoit le vent par sa droite (par *tribord*) a priorité sur un bateau qui le reçoit par sa gauche (par *babord*).

Dans le jeu, on en tient compte dans les régates de championnat.

DÉRIVEUR, DÉRIVE, DÉRIVER

Un *dériveur* est un bateau à voiles léger qui a une quille réglable, ou *dérive*, qui l'aide à suivre sa trajectoire.

On règle la dérive en cours de course suivant la force et la direction du vent. Si l'on oublie de baisser la dérive, le vent soufflant de côté, le bateau va dériver, c'est-à-dire glisser en crabe dans la direction du vent. Si l'on baisse trop la dérive à un moment où cela est inutile (vent arrière par ex.), le bateau est freiné.

Dans le jeu, on a tenu compte du réglage de la dérive pour les régates de championnat.

DÉSSALAGE OU CHAVIRAGE

Il peut arriver, par vent violent ou à la suite d'une mauvaise manœuvre, qu'un dériveur *chavire* sans que cela ait des conséquences importantes. Il peut généralement être redressé facilement par son équipage.

ÉQUIPIER

Les dériveurs de course ont généralement deux personnes à bord. L'un, le *barreur*, tient la barre ou gouvernail, et manie la voile principale ; c'est lui qui dirige sa course. L'autre est l'*équipier*, qui aide à diverses manœuvres, et manie les autres voiles (foc et spinaer). D'autre part, il se déplace sans cesse sur le bateau pour compenser par son poids la force du vent. Un équipier de poids léger est précieux lorsque le vent est faible, car ainsi le bateau enfonce peu et peut aller plus vite. En particulier, si le vent force momentanément, un bateau qui a un équipage léger accélérera plus vite et en profitera davantage ; si le vent faiblit, un bateau avec un équipage lourd sera davantage retardé. Par contre, si le vent est fort, un équipier lourd plaçant son poids le plus possible à l'extérieur du bateau l'empêchera de pencher trop, et même, dans bien des cas, de chavirer.

Dans le jeu, on suppose que c'est le joueur qui tient le gouvernail et conduit son bateau, et il choisit un équipier imaginaire léger, moyen ou lourd... sans pouvoir connaître d'avance, comme dans la réalité, la force du vent.

FORCE DU VENT

La vitesse du vent est exprimée généralement en fonction d'un barème qui va en augmentant de *Force 1* à *Force 12*. Les dériveurs ne peuvent pas normalement naviguer au-delà de *Force 6*.

Dans le jeu, pour simplifier, les forces vont de *Force 1* à *Force 4*.

PLANER, PLANING

Quand un bateau dériveur évolue en ligne droite, « au large » et reçoit ainsi le vent de travers, à partir d'une certaine force de vent, brusquement son avant se soulève légèrement, le bateau enfonce moins, et sa vitesse augmente beaucoup. On dit qu'il se met à *planer*, ou qu'il est au *planing*. On plane évidemment plus aisément avec un équipier léger, si le vent n'est pas très fort.

Dans le jeu, on a prévu des points de vitesse supplémentaires en cas de planing dans les régates de championnat.

SPINAER OU SPI

C'est une voile légère amovible, que l'on peut mettre et retirer pendant la course. Elle a une forme très creuse et se fixe à l'avant du bateau. Elle ne peut être utilisée normalement que lorsque le vent vient de l'arrière ou 3/4 arrière. Mais elle est difficile à manipuler : elle risque fréquemment d'être déventée et de se dégonfler lorsque la direction du vent varie un peu. Il peut arriver aussi qu'elle reste momentanément coincée en haut du mât. Bien utilisée, elle augmente sensiblement la vitesse du bateau, mais on perd toujours un peu de temps au moment de la mettre comme au moment de l'enlever.

Dans le jeu, toutes ces nuances ont été envisagées dans les régates de championnat.

VIREMENT DE BORD

On effectue un *virement de bord* lorsque l'on vire d'une façon telle que le bateau, qui recevait le vent d'un côté de la voile avant le virage, le reçoive de l'autre côté après. Le virement de bord peut s'effectuer si l'on est *au près* d'un côté en passant momentanément face au vent avant de se retrouver *au près* de l'autre côté. On peut aussi virer de bord *vent arrière*. Un virement de bord mal effectué fait perdre beaucoup de vitesse et peut se terminer par un chavirage si le vent est fort.

On a tenu compte de ces difficultés dans le jeu.

REGLE DU JEU

(RÉGATES D'ENTRAINEMENT)

pour débutants

COMMENT SE DÉPLACENT LES BATEAUX

POSITION DES BATEAUX

Les bateaux ont à tout moment une position précise sur le plan d'eau.

Avant chaque mouvement ils se trouvent :

- sur un point noir du plan d'eau appelé case ;
- orientés dans une direction précise, l'avant vers le Nord, ou le Nord-Est, l'Est, etc. par exemple.

DÉPLACEMENT DES BATEAUX ET FORCE DU VENT

Les bateaux se déplacent vers l'avant en ligne droite en suivant les lignes du plan d'eau — et ils peuvent aussi effectuer des virages sur place.

Ils avancent plus ou moins vite suivant la force du vent. (Ils vont plus vite si le vent est plus fort).

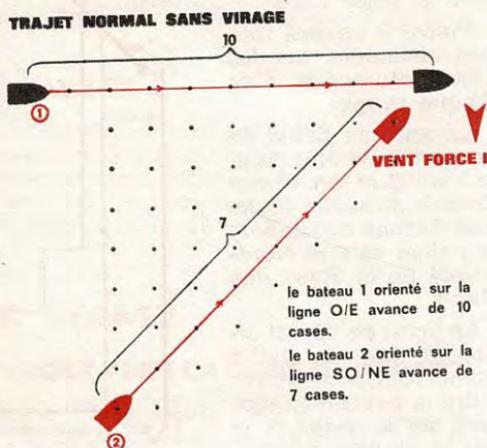
Leur vitesse est représentée par un certain nombre de points dont disposent les joueurs à chaque coup : le nombre de points est faible si le vent est faible, important si le vent est fort.

Les points sont mis en évidence sur la « Table des Vitesses », que l'on consultera fréquemment. Les joueurs utiliseront la « Table des Vitesses » côté « Régate d'entraînement ».

Chaque déplacement en ligne droite d'un bateau, de la position où il se trouve vers la case la plus voisine coûte 1 point, un trajet de 2 cases coûte 2 points, etc.

Si un joueur dispose, compte tenu de la force du vent, de 7 points par exemple, il peut faire avancer son bateau en ligne droite de 7 cases.

Les joueurs doivent utiliser tous les points dont ils disposent. Ils jouent et font avancer leurs bateaux, chacun à leur tour.

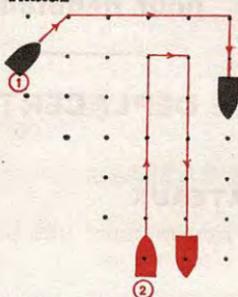


VIRAGE

Quand un joueur veut faire virer son bateau, celui-ci pivote sur place.

Un virage de 45° coûte 1 point, un virage de 90° coûte 2 points. On ne peut faire sur place un virage de plus de 90°. Si l'on veut faire un virage de plus de 90° et, par exemple, faire un demi-tour complet le plus serré possible, il faut virer de 90°, avancer d'une case, puis virer à nouveau de 90°.

VIRAGE



le bateau 1 orienté SO/NE dispose de 10 points et en utilise 1 pour son virage de 45°, et 2 pour son virage de 90°.

le bateau 2 orienté S/N dispose de 15 points et en utilise 2 pour chacun de ses 2 virages de 90°.

DÉPLACEMENT DES BATEAUX ET DIRECTION DU VENT

Les bateaux peuvent avancer dans toutes les directions de la Rose des Vents, en suivant les lignes du plan d'eau, à l'exception du sens directement opposé au vent. Si le vent vient du Sud-Est, ils peuvent se diriger vers le Nord, le Nord-Est, l'Est, le Sud, etc. mais pas vers le Sud-Est.

Ils peuvent seulement, en cours de virage, se trouver un instant face au vent, et ils peuvent à la fin d'un coup, s'arrêter en cours de virage dans la direction opposée au vent.

PRÉPARATION DE LA COURSE

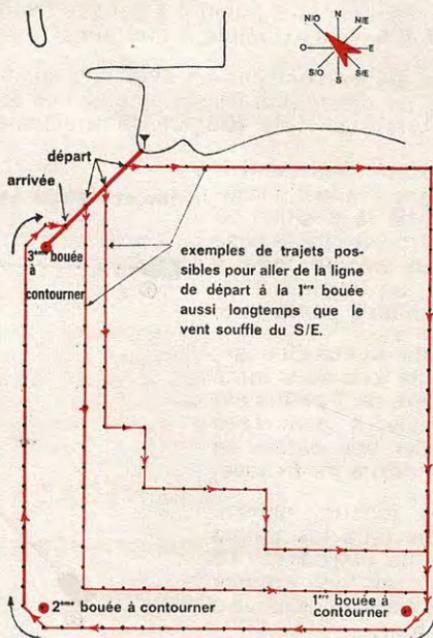
PARCOURS

Le parcours est délimité par 3 bouées, et le signal triangulaire représenté sur le virage vers le Yacht-Club.

Placer 3 bouées rouges aimantées sur les cases marquées d'un disque rouge.

Le vent, au début de la partie, souffle toujours du Sud-Est. Placer donc la girouette (l'une des flèches aimantées) la pointe vers le Nord-Ouest de la Rose des Vents.

La ligne de départ signalée par de petits points rouges se trouve entre le poteau triangulaire sur le rivage et la bouée la plus proche.



Les bateaux devront, une fois le départ donné, franchir cette ligne qui est perpendiculaire à la direction d'où vient le vent à ce moment.

Ils devront ensuite se diriger vers la 1^{re} bouée et la contourner en la laissant sur leur droite (aussi longtemps que le vent soufflera du Sud-Est les bateaux ne pourront aller en ligne droite vers la 1^{re} bouée et ils devront avancer en zig-zag).

Ils contourneront ensuite de la même façon la 2^e bouée.

Ils devront enfin contourner la dernière bouée et franchir la ligne d'arrivée qui est la même que la ligne de départ.

ATTRIBUTION DES BATEAUX

Tous les bateaux doivent prendre le départ. Les joueurs se les répartissent en tirant au dé les numéros du ou des bateaux qu'ils piloteront. Ils jettent le dé à tour de rôle jusqu'à épuisement de tous les chiffres.

Si les joueurs sont moins de 6, certains prennent plusieurs bateaux. On peut faire une partie avec 2 joueurs seulement, chacun disposant de 3 bateaux.

Les joueurs placent alors leurs bateaux aimantés dans le port aux emplacements prévus, l'avant contre une bouée d'amarrage rouge.

Ils prennent les cartes de bateau numérotées correspondantes.

CHOIX DES ÉQUIPIERS

Dans l'ordre numérique (le joueur ayant le bateau n° 1 le premier), les joueurs choisissent un équipier imaginaire *léger*, *lourd* ou *moyen* parmi les 6 cartes d'équipiers disponibles, et placent cette carte sur celle de leur bateau qu'ils conservent près d'eux.

DÉTERMINATION DE LA FORCE DU VENT

Le joueur du bateau n° 6 tire d'un seul coup de dé la force du vent et place la deuxième flèche aimantée sur le cadran de force du vent (gradué de 1 à 4). Si l'on a tiré 5 ou 6 au dé, on retire à nouveau.

Pour cette force de vent, la « Table des vitesses » indique le nombre de points dont disposent tous les joueurs pour chacun de leur coup aussi longtemps que la force du vent ne variera pas.

Les joueurs utiliseront la « Table des vitesses » côté « Régate d'entraînement. »

ORDRE DE JEU DES BATEAUX

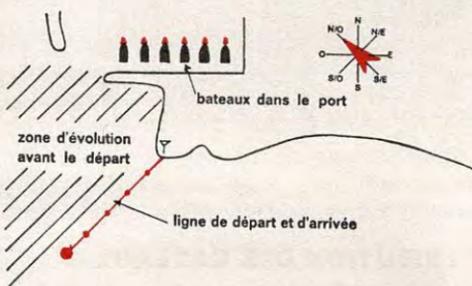
Le joueur n° 5 tire au dé le numéro du bateau qui partira le premier. Les joueurs joueront en suivant l'ordre des numéros des bateaux. Si c'est par exemple le bateau n° 4 qui part le premier, le suivant sera le n° 5, puis le n° 6, le n° 1, etc. et c'est dans cet ordre que les joueurs continueront à jouer jusqu'à la fin de la course.

LA RÉGATE

MANŒUVRE POUR SE PLACER VERS LA LIGNE DE DÉPART

Trois coups successifs (pendant lesquels on n'utilise aucune carte ni dé) permettent aux bateaux de se placer au mieux en vue du départ).

— **1^{er} coup** : Le premier joueur fait partir son bateau du port et le place sur la case de son choix, mais derrière la ligne de départ en restant au Nord-Ouest de celle-ci.



LE BATEAU DOIT ÊTRE PLACÉ SUR UN POINT ET DANS UNE DIRECTION BIEN PRÉCISE (vers le Nord, le Nord-Est, l'Est, etc. par exemple).

C'est le seul coup de la partie où l'on déplace les bateaux sans tenir compte du nombre de points indiqués par la « Table des Vitesses ».

Tous les joueurs jouent ensuite à leur tour leur premier coup.

— **2^e coup** : Toujours dans le même ordre les joueurs déplacent leurs bateaux en partant de cette première position, en utilisant maintenant le nombre de points indiqués par la « Table des Vitesses ».

Il faut rappeler ici que les BATEAUX NE PEUVENT JAMAIS AVANCER DANS LA DIRECTION OPPOSÉE AU VENT.

— **3^e coup** : Les joueurs jouent une dernière fois avant le départ en s'efforçant de se placer à la fin de ce tour le plus près possible de la ligne de départ, mais il est interdit de la franchir avant le départ.

Si un bateau, coincé par ses concurrents, était contraint d'atteindre ou de franchir la ligne de départ pendant l'un de ces coups avant le départ, il devrait contourner la bouée et se placer à nouveau derrière la ligne.

DÉPART ET COURSE

Le départ est alors donné et chaque joueur va faire franchir la ligne de départ à son bateau, et poursuivre au mieux sa route.

Mais désormais, et à chaque coup, dans l'ordre suivant :

1°) **Il jette le dé** : Si le chiffre du dé correspond au numéro de son bateau, il y a « Variation du Vent ». Dans ce cas seulement, il prend une carte du paquet bleu qui indique le changement en question.

2°) **Il prend obligatoirement une carte du paquet jaune** concernant les *Manœuvres de l'équipage*.

Ou bien cette manœuvre est *normale* et la carte est sans conséquence, ou bien il y a un *incident*, commenté dessus.

Certaines cartes sont rayées : on n'en tient compte que dans

les Régates de championnat; dans les Régates d'entraînement, quand on a tiré une telle carte, on en retire une autre. Les cartes tirées sont ensuite remises sous le paquet.

3°) Il **déplace son bateau** compte tenu de ce qui précède, de son nombre de points de vitesse disponible, et de sa tactique personnelle et des obstacles (bouées, autres bateaux, limites du plan d'eau).

Il peut arriver exceptionnellement qu'un bateau se trouve complètement coincé par ses concurrents, ou une bouée, ou la limite du plan d'eau, éventuellement face au vent. Dans ce cas, il tire normalement des et carte (si le départ est déjà donné) mais ne déplace pas son bateau.

LES JOUEURS DOIVENT S'EFFORCER DE JOUER VITE pour rendre la partie beaucoup plus vivante, et d'ailleurs la rapidité des décisions est essentielle en régate.

MAUVAIS VIREMENT DE BORD
VENT FORCE 4



le bateau (équipier léger) chavire après avoir viré à la bouée.

CLASSEMENT

Si la régate est courue en une seule manche, les bateaux sont classés dans l'ordre dans lequel ils franchissent la ligne d'arrivée.

Il est recommandé de courir les régates en plusieurs manches, chacun des joueurs conservant son bateau et son « équipier ».

Avant chaque départ la girouette est à nouveau remise dans la même position que pour le premier départ, orientée vers le Nord-Ouest.

La force du vent est à nouveau tirée au sort, de même que le numéro du bateau qui part le premier.

Les 2 paquets de cartes sont battus et coupés.

Dans ce cas, comme dans les véritables régates, pour chaque manche on attribue ainsi les points de classement : 1^{er} : 0 ; 2^e : 1,5 ; 3^e : 2,75 ; 4^e : 4 ; 5^e : 5, 6^e : 6.

Et l'on additionne les points obtenus à chaque manche, le vainqueur étant celui qui a totalisé le moins de points.

Si la course se joue en plus de 2 manches (sans limite de nombre) on annule pour chaque joueur la manche la plus défavorable, ce qui tend à éliminer le facteur de malchance.

Exemple de classement : pour une régate disputée en 3 manches.

N° du bateau	1	2	3	4	5	6
Classement						
1 ^{re} manche	3 ^e	1 ^{er}	5^e	6^e	2 ^e	4 ^e
2 ^e manche	2 ^e	3^e	4 ^e	5 ^e	1 ^{er}	6^e
3 ^e manche	5^e	1 ^{er}	3 ^e	6 ^e	2^e	4 ^e
Nombre de points						
1 ^{re} manche	2,75	0	—	—	1,5	4
2 ^e manche	1,50	—	4	5	0	—
3 ^e manche	—	0	2,75	6	—	4
Total des points	4,25	0	6,75	11	1,5	8
Classement final	3 ^e	1 ^{er}	4 ^e	6 ^e	2 ^e	5 ^e

REGLE DU JEU COMPLEMENTAIRE

(RÉGATES DE CHAMPIONNAT)

Les joueurs, une fois initiés, peuvent augmenter sensiblement l'intérêt du jeu en se rapprochant plus encore d'une régates véritable.

Les règles complémentaires, ou différences par rapport aux régates d'entraînement, sont énumérées ci-dessous. Les joueurs utiliseront la « Table des Vitesses » côté « Régate de championnat ».

PARCOURS

Il est recommandé de conserver le même parcours. Cependant, les joueurs peuvent composer le parcours de leur choix en utilisant s'ils le veulent une 4^e bouée fournie en réserve avec le jeu. La ligne de départ doit toujours se trouver perpendiculairement à la direction du vent au moment du départ.

ORDRE DE JEU DES BATEAUX

Pour mieux égaliser les chances, l'ordre dans lequel jouent les joueurs — tiré au sort par le joueur n° 5 alors que les bateaux sont encore dans le port, — ne sert que pour déterminer l'ordre du jeu pendant les 3 coups avant le départ de la régates proprement dite.

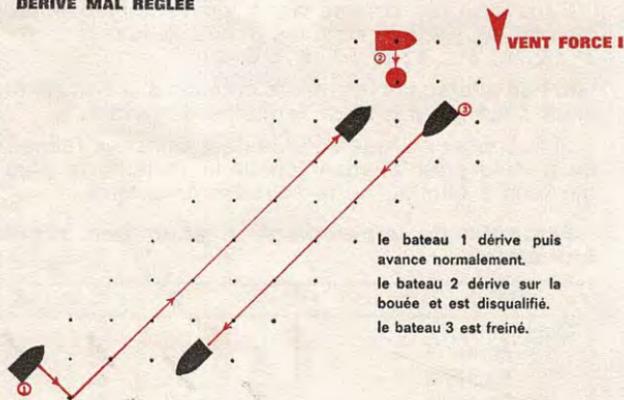
Une fois que les joueurs ont tous joué leurs 3 coups de préparation au départ, et se sont placés le plus près possible de la ligne de départ, l'ordre du jeu à partir de ce moment est à nouveau tiré au sort : le joueur n° 4, cette fois, tire le numéro de celui qui prendra effectivement le premier le départ de la régates.

C'est dans ce nouvel ordre que les joueurs joueront jusqu'à la fin de la course.

RÉGLAGE DE LA DÉRIVE

Les joueurs tiendront compte des cartes jaunes rayées concernant le réglage de la dérive. Si un joueur, qui a tiré une carte *Dérive mal réglée* va en dérivant heurter avec son bateau soit un autre bateau, soit une bouée, soit la limite du plan d'eau, il est disqualifié (voir page 12 « disqualification ».)

DÉRIVE MAL RÉGLÉE

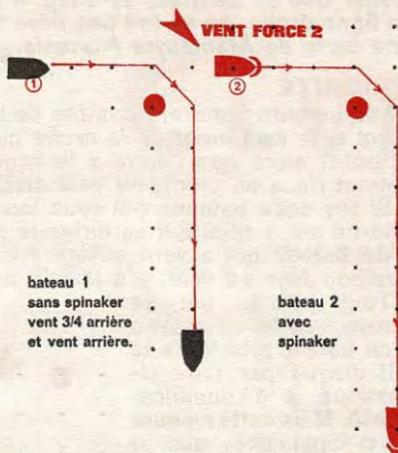


SPINAKER

Les joueurs utiliseront à leur gré pour un ou plusieurs coups, par vent arrière ou 3/4 arrière, une voile supplémentaire appelée *Spinaquer* ou *Spi*, qui accélérera la vitesse (voir « Table des Vitesses ») en plaçant à l'avant du bateau et accrochée au sommet du mât la voile amovible aux couleurs de leur bateau. Mais ils se décideront à la mettre, à la

garder ou à l'enlever **avant** d'avoir tiré dé et carte, et perdront un de leurs points disponibles au moment de la mettre, et un point au moment de l'enlever.

Dans certains cas imprévisibles (changement de direction du vent ou obligation de conserver le spi après avoir tiré une carte « spi coincé »), un joueur peut être forcé de faire avancer son bateau avec le spi bien qu'il ne soit plus vent arrière ou 3/4 arrière. Dans ce cas au lieu d'accélérer le bateau, le spi le freine. Si un bateau navigue, même un seul instant dans ces conditions, le joueur, pour ce coup, déduit au lieu d'ajouter le nombre de points qu'il aurait gagnés normalement avec le spi.



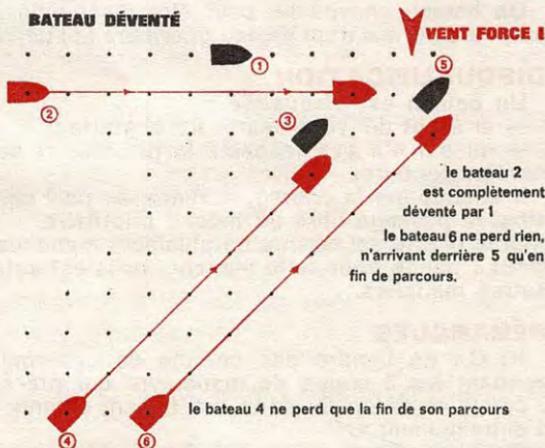
DÉVENTEMENT

Les joueurs tiendront compte de la réduction de vitesse apportée à un bateau, lorsque, naviguant parallèlement à un autre sur la ligne la plus proche, et dans le même sens que celui-ci, il passe **immédiatement derrière lui** par rapport au vent, se faisant ainsi **déventer** par ce second bateau. (Voir « Table des Vitesses ».)

Si au moment où il se fait déventer, il ne lui reste plus le nombre de points correspondant à sa pénalité, il ne perdra que le restant de son parcours.

Un bateau est déventé même s'il ne se trouve, en cours de virage, qu'un instant parallèle à un autre bateau. Un bateau peut être déventé successivement par plusieurs autres, et perd chaque fois le nombre de points correspondants.

Un bateau chaviré ne dévente pas les bateaux qui passent derrière lui par rapport au vent.



PLANING

Par vent de travers, (perpendiculaire à la direction suivie par le bateau) et à partir de certaines conditions de force de vent et de poids de l'équipier, les joueurs pourront faire planer leur bateau. Ceci augmente sa vitesse (voir « Table des Vitesses »). Le bateau ne peut

planer que si, pendant ce coup, il effectue la totalité de son trajet en ligne droite, ne se fait pas déventer par un autre, et s'il a été tiré une carte de *Manœuvre Normale*.

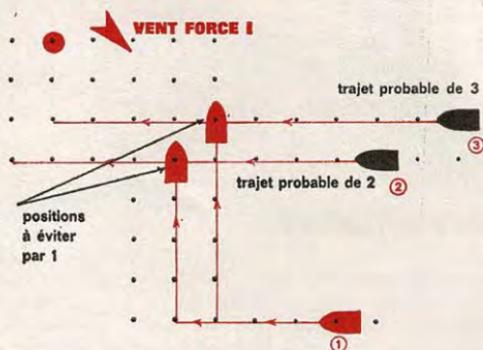
PRIORITÉ

Les joueurs tiendront compte de la *priorité* qu'a un bateau sur un autre *si le vent vient de la droite* par rapport au sens de la marche (tribord) alors que l'autre a le vent à gauche (babord), ou est vent debout (face au vent), ou vent arrière.

Si les deux bateaux ont tous les deux le vent du même côté, la priorité est à celui qui se dirige le plus contre le vent.

Un bateau qui a vent arrière ou qui, en cours de virage, est en position face au vent, n'a jamais priorité.

Tout bateau qui se trouve sur la trajectoire d'un bateau prioritaire se fait *disqualifier* (voir ci-dessous « disqualification »). Mais cette mesure n'est applicable que si le bateau prioritaire se dirige effectivement, par le chemin le plus court, vers la prochaine bouée. Ainsi, **tout joueur a intérêt, avant de jouer, à examiner la trajectoire normale probable de ses concurrents**, pour, ou bien éviter de s'y trouver, ou bien s'y trouver en position prioritaire favorable.



Un bateau chaviré ne peut être disqualifié s'il se trouve sur le parcours normal d'un bateau prioritaire qui devra donc le contourner.

DISQUALIFICATION

Un bateau est *disqualifié* :

- si ayant dérivé il heurte un obstacle ;
- ou s'il n'a pas respecté la priorité, et se fait heurter par un navire prioritaire.

Il abandonne la course, et rentre au port immédiatement laissant ainsi le passage libre au bateau prioritaire.

Si la régata est courue en plusieurs manches, il reçoit au classement 7 points pour cette manche, mais est autorisé à participer aux autres manches.

REMARQUES

1°) On ne tiendra pas compte de ces règles complémentaires pendant les 3 coups de manœuvre qui précèdent le départ. Ces 3 coups se déroulent donc exactement comme ceux d'une « Régata d'entraînement ».

2°) Les joueurs ajouteront à volonté une ou plusieurs de ces difficultés (*réglage de la dérive, spinnaker, déventement, planing, priorité*).

L'utilisation des priorités n'est conseillée qu'aux joueurs expérimentés qui ne chercheront pas à heurter systématiquement les bateaux non prioritaires, et admettront sportivement toutes les conséquences de cette règle, et notamment dans les cas délicats (cas de chargement de vent par exemple).

TABLE DES VITESSES

(exprimée en nombre de points)

régates de championnat

FORCE DU VENT	1	2	3	4
● Trajet en ligne droite				
si avant de jouer, le bateau est orienté,				
- sur une ligne N/S ou E/O.....	10	12	13	15
- sur une ligne NE/SO ou NO/SE.....	7	8	9	10
● Voile mal réglée				
réduction de	1	2	3	4
● Mauvais virement de bord				
réduction de,				
- si équipier lourd	2	3	4	5
- si équipier moyen.....	2	3	4	chavirage
- si équipier léger	2	3	chavirage	chavirage
● Dérive mal réglée				
suitant la direction du bateau par rapport au vent, le bateau dérive ou est freiné de	1	1	2	2
● Spinker				
augmentation de.....	4	4	5	5
mais, on perd 1 point au moment de le mettre, et 1 point au moment de l'enlever.				
● Planing				
augmentation de,				
- si équipier lourd	—	—	—	4
- si équipier moyen.....	—	—	4	4
- si équipier léger	—	4	4	4
● Bateau déventé				
réduction de	2	3	4	5

TABLE DES VITESSES

(exprimée en nombre de points)

régates d'entraînement

FORCE DU VENT	1	2	3	4
● Trajet en ligne droite				
si avant de jouer, le bateau est orienté,				
- sur une ligne N/S ou E/O.	10	12	13	15
- sur une ligne NE/SO ou NO/SE.	7	8	9	10
● Voile mal réglée				
réduction de.	1	2	3	4
● Mauvais virement de bord				
réduction de,				
- si équipier lourd.	2	3	4	5
- si équipier moyen.	2	3	4	chavirage
- si équipier léger.	2	3	chavirage	chavirage