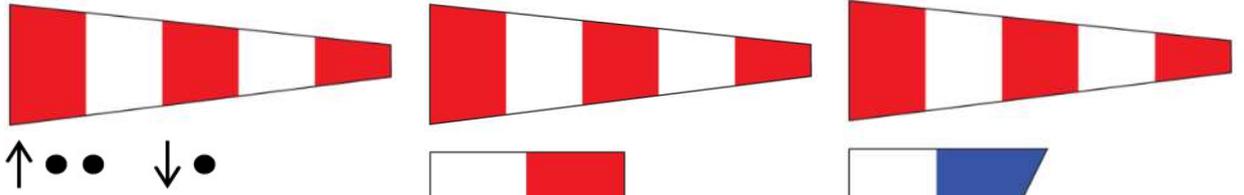


경기신호

시각신호와 소리신호의 의미는 다음과 같다. 위, 아래를 나타내는 화살표(↑↓)는 시각신호의 올림 또는 내림을 뜻한다. 점 (●)은 소리 한 번을 의미하고, 다섯 개의 짧은 대시(-----)는 소리의 반복을 의미하며, 긴 대시(—)는 소리를 길게 내는 것을 의미한다. 시각신호가 클래스기, 플리트기, 대회기 또는 경기수역기 위에 올려진 경우, 그 신호는 그 클래스, 플리트, 대회 또는 경기수역에만 적용된다.

연기신호



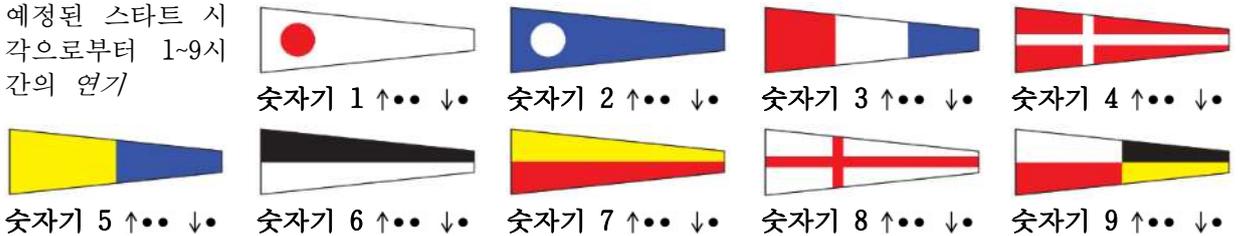
AP 스타트하지 않은 경기를 연기한다. 경기가 다시 연기되거나 취소되지 않는다면, AP를 내리고 1분 뒤에 예고 신호를 한다.

H 위에 AP 스타트하지 않은 경기를 연기한다. 이후 신호는 육상에서 한다.

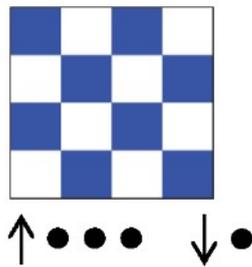
A 위에 AP 스타트하지 않은 경기를 연기한다. 오늘은 더 이상 경기가 없다.

숫자기 1-9 위에 AP

예정된 스타트 시각으로부터 1-9시간의 연기



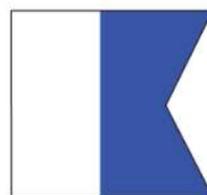
취소신호



N 스타트한 모든 경기를 취소한다. 스타트수역으로 돌아오라. 경기가 다시 연기되거나 취소되지 않는다면, N기를 내리고 1분 뒤에 예고신호를 한다.

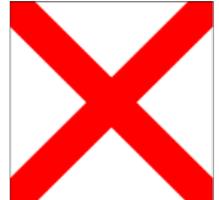


H 위에 N 모든 경기를 취소한다. 이후 신호는 육상에서 한다.



A 위에 N 모든 경기를 취소한다. 오늘은 더 이상 경기가 없다.

안전

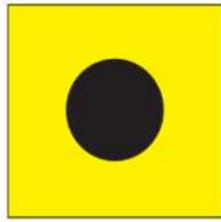


V 안전지시에 대한 통신채널을 청취할 것 (규칙 37 참고)

준비신호



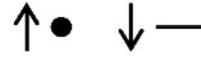
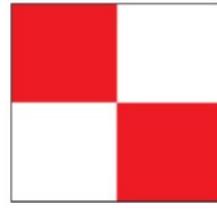
P 준비신호.



I 규칙 30.1을 적용한다.



Z 규칙 30.2를 적용한다.



U 규칙 30.3을 적용한다.



검정기 규칙 30.4를 적용한다.

리콜신호

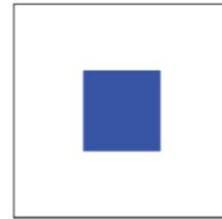


X 개별 리콜.



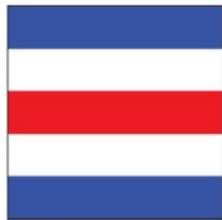
제1대체기 전체 리콜. 이 기를 내리고 1분 뒤에 예고 신호를 한다.

코스 단축



S 코스가 단축되었다. 규칙 32.2를 적용한다.

다음 레에 대한 변경



C 다음 마크의 위치가 변경되었다:



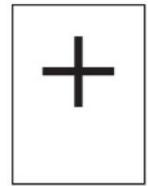
스타보드 쪽으로;



포트 쪽으로;

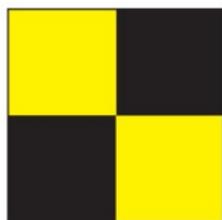


레의 거리를 줄임;



레의 거리를 늘임.

기타 신호



L 육상에서: 선수에 대한 공지가 게시되었다.

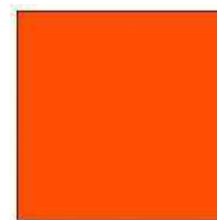
수상에서: 소리가 들리는 거리까지 다가오라 또는 이때를 따라오라.



M 이 신호기를 달고 있는 물체가 분실된 마크를 대체한다.



Y 개인용 부력용구를 착용할 것 (규칙 40 참고).



(소리없음)

주황기 이 깃발이 올려진 깃대는 스타트라인의 한쪽 끝이다.



(소리없음)

파란기 이 깃발이 올려진 깃대는 피니시라인의 한쪽 끝이다.

세일링 경기규칙

2021-2024

월드세일링

한국어판 소개

1. 이 규칙집은 월드세일링 발행의 *세일링 경기규칙* (이하 RRS) 2021-2024를 월드세일링의 정회원 (Member National Authority)인 대한요트협회에서 우리말로 옮긴 것으로서 국가협회 규정과 함께 발행하였다.
2. 가능한 한 원문에 충실하게 옮겼으나, 이해를 돕기 위하여 원문이 갖는 의미에 벗어나지 않게 의역을 한 곳도 있다.
3. 이 규칙집은 국가협회 규정을 합본함으로써 원문의 구성이 일부 바뀌었다.
4. 이 경기규칙 및 부칙과 국가협회 규정은 2021년 1월 1일부터 적용한다.
5. 이 책의 일부 또는 전부를 전재할 경우에는 반드시 사전에 국가협회인 대한요트협회의 승인을 받아야 한다.
6. 이해를 돕기 위하여, 규칙의 제목이나 항목을 나타내는 단어나 구절을 홑화살기호(“<” 과 “>”)로 표기하였다.
7. 영어 원문의 한국어 번역과 관련한 문의나 제안이 있을 경우, 아래를 통하여 자유로운 토론이 가능하다.
 - a. 대한요트협회 홈페이지의 자유 게시판
(<http://ksaf.org/community/board/>)
 - b. RRS 번역 카페 (<http://cafe.naver.com/rrskr>)

목차

	경기신호	표지 안쪽
	온라인 규칙 문서	4
	머리말	5
	정의	7
	기본 원칙	11
제1장	기본 규칙	11
제2장	보트끼리 마주쳤을 경우	14
제3장	경기의 운영	21
제4장	경기-중 기타 요건	26
제5장	항의, 구제, 청문, 부정행위 및 상고	34
제6장	참가 및 자격	50
제7장	경기 조직	52
부칙 A	채점	57
부칙 B	윈드서핑 플리트 경기규칙	61
부칙 C	매치 경기규칙	72
부칙 D	팀 경기규칙	86
부칙 E	무선세일링 경기규칙	94
부칙 F	카이트보딩 경기규칙	104
부칙 G	세일의 식별	115
부칙 H	의류와 장비의 계측	120
부칙 J	대회공고와 범주지시서	121
	대회공고 지침에 관련된 공지	126
	범주지시서 지침에 관련된 공지	126
부칙 M	항의위원회에 대한 권고	127
부칙 N	국제심판단	134
부칙 P	규칙 42를 위한 특별 절차	137
부칙 R	상고와 요청의 절차	140
부칙 S	표준 범주지시서	143
부칙 T	중재	150
	항의서 양식	152
	국가협회 규정	154

온라인 규칙 문서

월드세일링에서는 이 규칙집에 언급되어 있는 규칙 문서들의 링크를 찾아볼 수 있는 통합 인터넷 주소를 만들었다. 그 문서들을 아래에 기재하였다. 다른 규칙 문서들의 링크도 이 인터넷 주소에 있다.

주소: sailing.org/racingrules/documents

문서	명시된 곳
임의재량 벌칙에 대한 지침	머리말
2021년 1월 1일 이후 규칙들의 변경사항	머리말
월드세일링 규정	머리말
판결 사례집	머리말
다양한 경기방식에 대한 즉결판결 지침서	머리말
규칙의 지위를 갖는 월드세일링 규정	정의 규칙 (b)
규칙 42. 추진에 대한 해석	규칙 42
월드세일링 외양경기 특별 규정	규칙 49.2
세일링 장비규칙	규칙 55
부칙 TS, 통항분리제도	규칙 56.2
청문 요청 및 청문 판결 양식	5장 전문
윈드서핑의 기타 경기 방식을 위한 규칙	부칙 B 전문
매치 경기를 위한 표준 대회공고	부칙 C 전문
매치 경기를 위한 표준 범주지시서	부칙 C 전문
시각장애 선수를 위한 매치 경기규칙	부칙 C 전문
업파이어 방식 무선세일링에 대한 테스트 규칙	부칙 E 전문
카이트보드의 기타 경기 방식을 위한 규칙	부칙 F 전문
세일 국제문자표의 최신판	부칙 G
대회공고 지침	부칙 K 공지
범주지시서 지침	부칙 L 공지
이해 상충에 대한 지침	부칙 M2.3
부정행위에 대한 지침	부칙 M5.8
월드세일링 심판 매뉴얼	부칙 T 전문

머리말

세일링 경기규칙은 두 가지 주요한 부분으로 나뉘어져 있다. 첫째, 제1장에서 제7장까지는 모든 선수들에게 영향을 미치는 규칙으로 이루어져 있다. 둘째, 부칙은 세부적인 규칙들과 특정 종류의 경기에 적용되는 규칙 그리고 그에 해당하는 선수들과 운영요원들에게만 적용되는 규칙들로 이루어져 있다.

용어 <정의>에서 기술된 의미로 사용된 용어는 이탤릭체로 표기하되, 전문에서는 굵은 이탤릭체로 표기하였다. (예를 들어, *경기-중*과 *경기-중*)

다음 표에 명시된 용어들은 *세일링 경기규칙*에서 다음의 뜻으로 사용된다.

용어	뜻
보트	세일보트와 승선한 승정원
선수	대회에서 경기를 하거나 경기를 하려는 사람
국가협회	월드세일링 가맹 국가협회
경기위원회	규칙 89.2(c)에 따라 임명된 경기위원회 그리고 그 외 경기위원회의 기능을 수행하는 사람이나 위원회
경기규칙	<i>세일링 경기규칙</i> 에 있는 규칙
기술위원회	규칙 89.2(c)에 따라 임명된 기술위원회 그리고 그 외 기술위원회의 기능을 수행하는 사람이나 위원회
배	보트 또는 선박의 총칭

그 밖의 단어와 용어들은 해사분야 또는 일반적으로 이해되는 의미로 사용된다.

소리지르기 영향을 받는 모든 보트들이 그 언어를 이해할 수 있다고 여기는 것이 타당하다면, 규칙에서 요구하는 소리지르기는 영어가 아닌 다른 언어를 사용할 수 있다. 그러나, 영어로 하는 소리지르기는 언제나 허용된다.

표기 규칙에서 ‘[DP]’ 표기는 해당 규칙을 위반한 경우, 항의위원회의 재량에 의하여 실격보다 가벼운 벌칙을 부과할 수 있다는 것을 뜻한다. **임의재량벌칙**에 대한 지침은 월드세일링 웹사이트에 있다.

개정 경기규칙은 이 종목의 국제기구인 월드세일링에서 매 4년마다 개정되어 발간된다. 이번 판은 2020년에 시작한 대회에서 대회공고 또는 범주지시서에 따라 그 적용이 연기된 경우를 제외하고, 2021년 1월 1일부터 효력을 발생한다. 오른쪽 가장자리 표시선은 2017~2020년 판 <제1장-제7장> 및 <정의>의 중요한 변경을 표시한다. 2025년 전에는 변경을 고려하고 있지 않지만, 그 이전에 긴급하게 결정된 변경사항들은 국가협회를 통하여 알리고, 월드세일링 웹사이트에 게시할 것이다.

부칙 부칙의 규칙을 적용할 때, <제1장~제7장>의 규칙 및 <정의>와 상충되는 것이 있을 경우, 부칙이 우선한다. 각 부칙은 문자로 구별된다. 부칙의 규칙을 인용할 경우, 문자와 규칙번호를 표기한다 (예를 들면, ‘규칙 A1’). 문자 I, O 및 Q는 이 책에서 사용하지 않는다.

월드세일링 규정 이 규정은 규칙의 정의와 규칙 6에 참조되어 있지만, 언제든지 변동이 있을 수 있기 때문에 이 규칙서에는 포함되어 있지 않다. 규정의 가장 최신판은 월드세일링 웹사이트에 있다; 최신판은 국가협회를 통하여 알려진다.

해석집 월드세일링은 경기규칙에 대한 권위있는 해석으로 다음 문서들을 발행한다:

- *판결 사례집 - 경기규칙에 대한 해석,*
- 다양한 경기방식에 따른, *즉결판결 지침서,*
- 규칙 42, 추진에 대한 해석, 그리고
- 규칙에 해당되는 월드세일링 규정들에 대한 해석,

이 발행물들은 월드세일링 웹사이트에 있다. 경기규칙에 대한 다른 해석은 월드세일링 규정 28.4에 따라 월드세일링이 승인하지 않는 한, 권위가 없다.

정의

다음에 기술된 의미로 사용될 때, 그 용어는 이탤릭체로 표기하되, 전문에서는 굵은 이탤릭체로 표기한다. 몇몇의 기타 용어에 대한 의미는 머리말의 <용어> 부분에 있다.

취소 경기위원회 또는 항의위원회에서 취소한 경기는 무효이지만 재경기될 수 있다.

클리어 어스틴 및 클리어 어헤드; 오버랩 한 보트의 선체 및 정상 위치에 있는 장비가 상대 보트의 선체 및 정상 위치에 있는 장비의 맨 끝에서 횡직각으로 그은 선보다 뒤에 있는 경우, 그 보트는 상대 보트를 기준으로 **클리어 어스틴**이며, 상대 보트는 **클리어 어헤드**이다. 어떤 보트도 **클리어 어스틴**이 아닌 경우, 두 보트는 **오버랩**이다. 그러나, 두 보트 사이의 어떤 보트가 양쪽 모두에 **오버랩**되어 있으면 그 보트들도 역시 **오버랩**이다. 같은 **택**의 보트들 사이에는 언제나 이 용어들이 적용된다. 반대 **택**의 보트들에게는 두 보트 사이에 규칙 18이 적용되는 경우 또는 두 보트가 참바람으로부터 90° 를 넘어서 범주하고 있는 경우에만 **오버랩**이 적용된다.

이해 상충 다음의 경우, 그 사람은 **이해 상충**에 있는 것이다.

- (a) 그 사람이 관여한 판결의 결과로 그 사람이 이득이나 손실을 볼 수 있는 경우,
- (b) 그 사람이 본인의 공정성에 영향을 줄 수 있는, 개인적인 또는 금전적인 이해관계가 있는 것으로 보여지는 경우, 또는
- (c) 판결에 그 사람과 밀접한 개인적 이해관계가 있는 경우.

폐칭 **택**을 변경하지 않고 **마크**의 풍상을 지나서 정해진 쪽으로 떠날 수 있는 보트는 **마크**로 **폐칭**하는 것이다.

피니시 **스타트** 후, 코스 쪽으로부터 선체의 어느 부분이라도 **피니시라인**을 교차하면 **피니시**한 것이다. 그러나, **피니시라인**을 교차했다라도 다음의 경우에 있는 보트는 **피니시**한 것이 아니다.

- (a) 규칙 44.2에 따라 벌칙을 이행하는 경우,
- (b) **피니시라인**에서 범한 코스 범주에 대한 실책을 바로잡는 경우, 또는
- (c) 코스 범주를 계속하는 경우.

킵 클리어 다음의 경우, 보트는 **항로권** 보트를 **킵 클리어**한 것이다.

- (a) **항로권** 보트가 피하기 위한 **동작없이** 자신의 침로를 범주할 수 있는 경우, 그리고
- (b) 보트가 **오버랩**되어 있는 경우, **항로권** 보트가 즉각적인 접촉 없이 양 방향 어느 쪽으로도 **침로**를 변경할 수 있는 경우.

풍하와 풍상 보트의 풍하 쪽이란 바람이 불어가는 쪽을 말하며, 보트가 풍위에 있는 경우, 풍위에 이르기 전에 바람이 불어가던 쪽을 말한다. 그러나, 바이-더-리 또는 풍하 쪽으로 범주하는 경우, 메인세일이 나가 있는 쪽이 풍하 쪽이다. 그 반대쪽이 풍상 쪽이다. 같은 **택**의 두 보트가 **오버랩**되어 있는 경우, 상대의 풍하 쪽에 있는 보트가 풍하 보트이고, 상대 보트는 풍상 보트이다.

마크 범주지시서에서 정해진 쪽으로 보트가 지나가도록 지정한 물체, 항해 가능한 수역으로 둘러싸여 있으면서 스타트라인 또는 피니시라인이 되는 경기위원회 배, 그리고 상기한 물체나 배에 의도적으로 부착한 물체를 말한다. 그러나, 앵커라인은 마크의 일부가 아니다.

마크-자리 마크의 정해진 쪽으로 보트가 떠나는데 필요한 자리, 또한,

- (a) 마크로 가까이 범주하는 것이 그 보트의 **프로퍼 코스**일 경우 마크로 범주할 수 있는 자리, 그리고
- (b) 마크 접촉 없이, 코스 범주를 하기 위하여 마크를 돌거나 지나는데 필요한 자리.

그러나, 마크-자리에 태킹을 위한 자리는 포함되지 않는다. 다만, 보트가 마크-자리를 주어야하는 보트의 안쪽에서 풍상으로 오버랩되어 있고 택을 변경한 후 마크로 패칭할 수 있는 경우는 태킹을 위한 자리가 포함된다.

장애물 보트가 그것을 향하여 똑바로 범주하고 있고, 그것으로부터 보트 한 척 길이 만큼의 거리가 되었을 때, 그 보트가 상당한 **침로의 변경없이** 지나갈 수 없는 물체를 말한다. 오직 한쪽으로부터 안전하게 지날 수 있는 물체와 범주지시서에 그렇게 지정한 물체, 수역이나 선 또한 장애물이다. 그러나, 경기-중인 보트는 다른 보트들에게 장애물이 아니다. 다만, 다른 보트들이 그 보트를 **킵 클리어**하여야 하거나, 규칙 22가 적용되어 피해주어야 하는 경우는 장애물이다. 경기-중인 보트를 포함하여 항해 중인 배는 결코 연속적인 장애물이 아니다.

오버랩 <클리어 어스텐 및 클리어 어헤드; 오버랩> 참고.

당사자 청문에 대한 당사자는 다음과 같다.

- (a) 항의청문에서: 항의자, 피항의자;
- (b) 구제 청문에서: 구제를 요청하는 보트 또는 구제가 요청된 보트; 규칙 60.3(b)에 따라 구제를 고려하기 위하여 청문이 소집된 보트; 규칙 60.2(b)에 따른 경기위원회; 규칙 60.4(b)에 따른 기술위원회;
- (c) 규칙 62.1(a)에 따른 구제 청문에서: 부적절한 행위 또는 임무를 누락한 것으로 의심을 받는 조직;
- (d) 규칙 69.1(a)를 위반한 혐의를 받고 있는 사람; 규칙 69.2(e)(1)에 따라 위반혐의를 제기하는 사람;

- (e) 규칙 60.3(d) 또는 69에 따라 청문 대상이 되는 **지원인력**, 그가 지원하는 모든 보트; 규칙 60.3(d)에 따라 혐의를 제기하도록 지명된 사람.

그러나, 항의위원회는 결코 **당사자**가 아니다.

연기 연기된 경기는 예정된 스타트 이전에 지연된 경기를 말하며, 후에 스타트 또는 취소될 수 있다.

프로퍼 코스 이 용어를 사용하는 규칙에 언급되는 다른 보트들이 없다고 가정했을 때, 보트가 가능한 한 빨리 코스 **범주**하고 **피니시**하기 위하여 **선택할 침로**. 스타트 신호 이전에는 보트에게 **프로퍼 코스**가 없다.

항의 보트, 경기위원회, 기술위원회 또는 항의위원회가 규칙 61.2에 따라 어떤 보트가 **규칙**을 위반하였다고 혐의를 제기하는 것이다.

경기-중 보트의 준비신호부터 그 보트가 **피니시**하여 피니시라인과 피니시 **마크**를 벗어나거나 리타이어할 때까지 또는, 경기위원회가 전체 리콜, **연기** 또는 **취소** 신호를 할 때까지 그 보트는 **경기-중**이다.

자리 뱃사람다운 방법으로 신속하게 조종하는 동안, 보트가 제2장의 규칙들과 규칙 31에 따른 의무를 준수하기 위한 공간을 포함하여, 현 상황에서 필요한 공간.

규칙

- (a) 정의, 경기신호, 머리말, 전문 및 관련된 부칙의 규칙을 포함한 이 책의 규칙. 단, 제목은 포함하지 않는다.
- (b) 월드세일링에서 **규칙**의 지위를 부여하였고, 월드세일링 웹사이트에 게시된 월드세일링 규정;
- (c) 국가협회 규정. 그러나, 규칙 88.2에 따라 국가협회 규정을 대회공고 또는 범주지시서에서 변경한 부분은 제외;
- (d) 클래스규칙 (보트가 핸디캡 또는 레이팅 방식에 따라 경기한다면 이 방식의 규칙이 ‘**클래스규칙**’이다);
- (e) 대회공고;
- (f) 범주지시서; 그리고
- (g) 대회에 적용되는 그 외의 문서.

코스 범주 보트가 **스타트**하려고 **프리-스타트** 쪽으로부터 스타트라인에 접근하는 때부터 **피니시** 할 때까지의 항적을 나타내는 가상의 끈을 팽팽하게 당겼을 경우, 다음과 같으면 보트는 **코스 범주**를 한 것이다.

- (a) 경기 코스의 각 *마크*를 정해진 쪽과 올바른 순서로 지나고,
- (b) 범주지시서에서 도는 *마크*로 지정한 각각의 *마크*에 닿고, 그리고
- (c) 직전 *마크*가 있는 코스방향으로부터 게이트 *마크*의 사이를 지날 때.

스타트 스타트신호 때 또는 스타트신호 후에 선체가 스타트라인의 프리-스타트 쪽에 완전히 들어와 **있었고**, 규칙 30.1이 적용되는 경우에는 그 규칙을 따르며, 선체의 어느 부분이라도 프리-스타트 쪽에서 코스 쪽으로 스타트라인을 교차하면 보트는 스타트한 것이다.

지원인력 다음의 사람을 지원인력이라 한다.

- (a) 대회에 참가 중이거나 대회를 준비하는 선수들에게 신체적 또는 자문형태의 지원을 하거나 할 수 있는 사람으로서 코치, 트레이너, 매니저, 팀 스태프, **의료진**, 의료 보조인 또는 선수와 같이 일하거나 선수를 치료하거나 돕는 인력, 또는
- (b) 선수의 부모 또는 보호자.

택, 스타보드 또는 포트 보트는 그 보트의 풍상 쪽이 어디인가에 따라 **스타보드택** 또는 **포트택**에 있다고 한다.

풍상 <풍하와 풍상> 참고.

구역 마크에 가까운 보트의 세 척 길이 이내에 있는 *마크* 주변의 수역을 구역이라고 한다. 선체의 어느 부분이라도 **구역** 안에 있을 경우, 그 보트는 **구역** 안에 있다고 한다.

기본 원칙

스포츠맨십과 규칙

세일링 스포츠 선수는 지키고 실행해야 할 그 일련의 규칙에 따라 통제된다. 스포츠맨십의 기본 원칙은 보트가 규칙을 위반하였고 면책되지 않는 경우, 적절한 벌칙이나 조치를 신속하게 이행하는 것이며, 그것은 리타이어하는 것일 수도 있다.

환경적 책임

참가자들은 세일링 스포츠가 환경에 미치는 부정적인 영향을 최소화하도록 권장된다.

제1장

기본 규칙

1 안전

1.1 위험에 처한 사람 돕기

보트, 선수 또는 지원인력은 위험에 처한 사람 또는 배에게 모든 가능한 도움을 주어야 한다.

1.2 구명장비와 개인용 부력용구

해당 클래스규칙에 다른 규정이 있는 경우를 제외하고, 보트에는 즉시 사용할 수 있도록 준비된 하나의 물품을 포함하여, 승선한 전원을 위하여 사용하기에 적합한 구명장비를 갖추고 있어야한다. 상황에 맞는 적절한 개인용 부력용구를 착용하는 것은 선수 각 개인의 책임이다.

2 공정한 범주

보트 및 그 선주는 스포츠맨십과 페어플레이의 공인된 원칙에 따라 경기하여야 한다. 보트는 이러한 원칙을 위반한 사실이 확실히 판명된 경우에만 이 규칙에 의하여 벌칙 받을 수 있다. 이 규칙에 따른 벌칙은 <제외할 수 없는 실격(DNE)>이다.

3 경기 출전 결정

경기에 참가할 것이냐 또는 경기를 계속할 것이냐에 관한 결정의 책임은 전적으로 그 보트에 있다.

4 규칙의 인정

4.1 (a) 규칙에 따라 운영되는 대회에 참가하거나 참가하려는 각 선수 및 그 선주는 이 규칙을 따를 것에 동의하는 것이다.

(b) 도움을 주는 지원인력, 또는 그들의 자녀가 대회에 참가하는 것을 허락한 부모나 법적보호자는 이 규칙을 따를 것에 동의한 것이다.

4.2 각 선수 및 그 선주는 그들의 지원인력을 대신하여, 그 지원인력이 규칙의 적용을 받는다는 것에 동의하는 것이다.

4.3 이 규칙을 수용한다는 것은 다음 사항에 동의하는 것이다.

(a) 규칙에 의해 통제된다는 것;

(b) 규칙에 규정된 상고 및 재심 절차에 따라 부과된 벌칙 및 취해진 기타의 조치를 규칙에 따라 발생한 모든 사항에 대한 최종 결정으로 받아들인다는 것;

(c) 이러한 모든 결정에 대하여, 이 규칙에서 규정되지 않은 어떠한 법정이나 재판소에도 제소하지 않는다는 것; 그리고

(d) 지원인력들이 이 규칙을 잘 인식하고 있음을 각 선수 및 그 선주가 보장한다는 것.

4.4 각 보트의 책임자는 승정원으로 경기에 참가하는 선수 및 그 선주가 규칙에 따른 그들의 의무사항을 잘 인식하고 있다는 것을 보장하여야 한다.

4.5 이 규칙은 개최지의 국가협회 규정에 의하여 변경될 수 있다.

5 조직위원회와 운영요원을 통제하는 규칙

조직위원회, 경기위원회, 기술위원회, 항의위원회 그리고 기타 운영요원들은 대회의 운영과 심판에 있어 규칙에 의해 통제되어야 한다.

6 월드세일링 규정

6.1 각 선수, 선수 및 지원인력은 월드세일링에서 규칙의 지위가 부여된 월드세일링 규정을 따라야 한다. 2020년 6월 30일부로 지정된 월드세일링 규정들:

- 광고 코드
- 도핑-방지 코드
- 도박 및 부패-방지 코드
- 징계 코드
- 자격 코드
- 선수분류 코드

6.2 위의 규정에 대한 위반이 제기되었을 때, 해당 규정에서 항의를 허용하는 경우를 제외하고, 규칙 63.1은 적용되지 않는다.

제2장

보트끼리 마주쳤을 경우

제2장의 규칙은 보트가 경기수역 안이나 그 근처에서 범주하고 있으며, 경기하려고 하거나, 경기-중이거나, 또는 경기-중이었던 보트들 사이에 적용된다. 그러나 경기-중이 아닌 보트는, 그 사건으로 부상이나 중대한 손상이 발생하였을 경우의 규칙 14 또는 규칙 23.1이 적용되는 경우를 제외하고, 제2장의 규칙 중 어느 하나를 위반하더라도 벌칙이 부과되지 않는다.

제2장의 규칙에 따라 범주 중인 보트와 그 이외의 배가 마주쳤을 경우, 국제해상충돌예방규칙 (IRPCAS) 또는 국가항로권규칙을 따라야 한다. 대회공고에 명시된 경우, 제2장의 규칙은, 국제해상충돌예방규칙의 항로권규칙 또는 국가항로권규칙으로 대체된다.

A 절

항로권

보트는 다른 보트가 자기를 킵 클리어하여야 할 경우, 항로권을 가진다. 그러나, B절, C절 및 D절의 일부 규칙은 항로권 보트의 항로권 행사를 제한한다.

10 반대 택의 경우

보트가 서로 반대 택에 있을 경우, 포트-택 보트는 스타보드-택 보트를 킵 클리어하여야 한다.

11 같은 택, 오버랩되어 있는 경우

보트가 서로 같은 택이면서 오버랩되어 있을 경우, 풍상 보트는 풍하 보트를 킵 클리어하여야 한다.

12 같은 택, 오버랩되어 있지 않은 경우

보트가 서로 같은 택이지만 오버랩되어 있지 않은 경우, 클리어 어스턴 보트는 클리어 어헤드 보트를 킵 클리어하여야 한다.

13 태킹-중

보트는 풍위를 넘은 후, 클로스-홀드 코스가 될 때까지 다른 보트를 킵 클리어하여야 한다. 그동안 규칙 10, 11 및 12 는 적용되지 않는다. 만약 이 규칙이 두 보트에게 동시에 적용될 경우에는 상대의 포트 쪽 또는 뒤쪽에 있는 보트가 킵 클리어하여야 한다.

B 절

일반적 제한

14 접촉 피하기

합리적으로 가능하다면, 보트는 다른 보트와의 접촉을 피하여야 한다. 그러나, 항로권 보트, 또는 **자신이 가질 자격이 있는 자리** 또는 **마크-자리** 이내에서 범주하는 보트는, 상대방 보트가 **킵 클리어**하지 않거나, **자리** 또는 **마크-자리**를 내주지 않는 것이 확실해질 때까지는, 접촉을 피하기 위한 행동을 취할 필요가 없다.

15 항로권 획득

보트가 항로권을 획득한 경우, 처음에는 상대 보트에게 **킵 클리어**할 자리를 주어야 한다. 그러나, 상대 보트의 행동에 따라 항로권을 획득한 경우는 그렇게 하지 않아도 된다.

16 **침로의 변경**

16.1 항로권 보트가 침로를 변경할 경우, 상대 보트에게 **킵 클리어**할 자리를 주어야 한다.

16.2 추가하여, **풍상 비팅-코스**에서, **포트택** 보트가 **스타보드택** 보트의 풍하 쪽으로 범주하여 **킵 클리어**하고 있을 경우, **스타보드택** 보트는 **포트택** 보트가 계속 **킵 클리어**하기 위하여 즉시 **침로를 변경해야만** 하도록 베어 어웨이하면 안 된다.

17 **같은 택 ; 프로퍼 코스**

클리어 어스턴 보트가 같은 택 보트의 풍하로 자신의 두 척 길이 이내에서 오버랩했다면, 두 보트가 같은 택에서 그 간격 이내로 오버랩이 이어지고 있는 동안 그 풍하 보트는 **프로퍼 코스**를 넘어서 범주하면 안 된다. 그렇지만, 그 풍하 보트가 **프로퍼 코스**를 넘더라도 곧바로 상대 보트의 선미 **쪽을** 범주하는 경우는 제외된다. 이 규칙은 풍상 보트가 규칙 13에 따라 **킵 클리어** 할 의무가 있는 동안 오버랩이 시작되었다면 적용되지 않는다.

C 절

마크 및 장애물에서

항해 가능한 수역으로 둘러싸인 스타트 마크 또는 그 스타트 마크의 앵커 라인에서는, 보트들이 스타트하기 위하여 그것에 다가가고 있는 시점부터 다 지나갈 때까지 C 절의 규칙이 적용되지 않는다.

18 마크-자리

18.1 규칙 18이 적용되는 경우

규칙 18은 보트들이 같은 쪽으로 마크를 지나가도록 정해졌으며, 그 보트들 중 적어도 한 보트가 구역 안에 있을 경우에 적용된다. 그러나, 다음의 경우에는 적용되지 않는다.

- (a) 풍상 비팅-코스에서, 반대 tack의 보트 사이,
- (b) 반대 tack의 보트 사이에서 두 보트 중 한 보트만 마크에서의 프로퍼 코스에 태킹하는 것일 경우,
- (c) 마크로 접근하는 보트와 마크를 떠나는 보트 사이, 또는
- (d) 만약 마크가 연속적인 장애물이어서, 규칙 19가 적용되는 경우.

마크-자리가 주어졌을 경우, 보트들 사이에 규칙 18은 더 이상 적용되지 않는다.

18.2 마크-자리 주기

- (a) 보트들이 오버랩되어 있을 경우, 바깥쪽 보트는 안쪽 보트에게 마크-자리를 주어야 한다. 그렇지만 규칙 18.2(b)가 적용되는 경우는 제외된다.
- (b) 오버랩된 보트들 중 앞선 보트가 구역에 도달하였을 경우, 그 시점에서 바깥쪽 보트는 그 이후로 안쪽 보트에게 마크-자리를 주어야 한다. 어떤 보트가 구역에 도달하였을 때 클리어 어헤드일 경우, 그 시점에서 클리어 어스틴인 보트는 그 이후로 클리어 어헤드였던 보트에게 마크-자리를 주어야 한다.
- (c) 보트가 규칙 18.2(b)에 따라 마크-자리를 주어야 할 경우,
 - (1) 오버랩이 풀리거나 새로운 오버랩이 시작되더라도 마크-자리를 계속 주어야 한다.
 - (2) 만약, 마크-자리를 주어야 하는 보트가 마크-자리의 자격을 가진

보트의 안쪽으로 *오버랩*되더라도, *오버랩*이 유지되는 동안, *마크-자리를 가진* 보트가 *프로퍼 코스*를 범주할 수 있는 자리를 주어야 한다.

- (d) *마크-자리*를 가진 보트가 풍위를 넘거나 구역을 벗어나면, 규칙 18.2(b)와 (c)의 적용은 종료된다.
- (e) 보트가 그 시점에 *오버랩*이 되었거나 풀렸다는 것에 대한 **합당한 의문이 있다면, 그것은 그렇지 않은 것으로 추정되어야** 한다.
- (f) 보트가 *클리어 어스턴*으로부터 안쪽으로 *오버랩*되었거나 다른 보트의 풍상에서 태킹하여 안쪽으로 *오버랩*되었고, 그 *오버랩*이 시작된 시점에서 바깥쪽 보트가 *마크-자리*를 줄 수 없는 상황이라면, 바깥쪽 보트는 *마크-자리*를 줄 필요가 없다.

18.3 구역에서 풍위 지나기

포트 쪽에 두고 지나야 하는 *마크*의 구역 안에서 *포트택*에서 풍위를 지나 *스타보드택*이 되어 *마크*로 *페칭*하는 보트는 구역에 진입할 때부터 *스타보드택*이었던 보트가 접촉을 피하기 위하여 *클로스-홀드* 위로 범주하게 해서는 안 되며, 자신의 안쪽으로 *오버랩*될 경우 *마크-자리*를 주어야 한다. 보트들 사이에 이 규칙이 적용될 경우, 규칙 18.2는 적용되지 않는다.

18.4 자이빙

안쪽으로 *오버랩*된 항로권 보트가 자신의 *프로퍼 코스*로 범주하기 위하여 *마크*에서 자이빙해야만 할 경우, 그 보트는 자이빙할 때까지 자신의 *프로퍼 코스*를 범주하는데 필요한 것보다 *마크*로부터 더 멀리 범주하면 안 된다. 규칙 18.4는 게이트 *마크*에는 적용되지 않는다.

19 장애물을 지나기 위한 자리

19.1 규칙 19가 적용되는 경우

규칙 19는 장애물에서 두 보트 사이에 적용되지만, 다음의 경우는 제외된다.

- (a) 보트들이 같은 쪽으로 지나가도록 지정된 *마크*가 *장애물*인 경우, 또는
- (b) 보트들 사이에 규칙 18이 적용되고 그 보트들과 각각 *오버랩*된 다른 보트가 *장애물*인 경우,

그러나, 연속적인 *장애물*에서는, 규칙 18은 적용되지 않고 규칙 19가 항상 적용된다.

19.2 장애물에서 자리 주기

- (a) 항로권 보트는 장애물의 어느 쪽을 지나갈 것인가를 선택할 수 있다.
- (b) 보트들이 오버랩되어 있는 경우, 바깥쪽 보트는 안쪽 보트에게 자기 보트와 장애물 사이에 자리를 주어야 한다. 그러나 오버랩이 시작되었던 때부터 자리를 줄 수 없는 경우는 제외된다.
- (c) 보트들이 연속적인 장애물을 지나고 있는 동안, 클리어 어스턴이라서 킵 클리어하여야 했던 보트가 다른 보트와 장애물 사이에서 오버랩되고, 그 오버랩이 시작되는 시점에서, 그들 사이를 지나갈 자리가 없을 경우,
 - (1) 그 보트는 규칙 19.2(b)에 따른 자리를 가질 수 없다, 그리고
 - (2) 보트들이 오버랩되고 있는 동안, 그 보트는 킵 클리어하여야 하며, 규칙 10과 11은 적용되지 않는다.

20 장애물에서 태킹하기 위한 자리

20.1 소리지르기

보트는, 같은 택의 보트에게, 태킹을 하고 그를 피할 자리를 요구하는 소리지르기 (Room to tack)를 할 수 있다. 그러나, 다음의 경우를 제외하고, 소리지르기를 하면 안 된다.

- (a) 장애물에 접근하고 있으며, 이를 안전하게 피하려면 즉시 상당한 침로의 변경이 필요할 경우, 그리고 동시에
- (b) 클로스-홀드 또는 그 위로 범주하고 있는 경우.

추가하여, 장애물이 마크이고 소리지르기로 인하여 그 마크로 폐창하고 있는 보트가 침로를 변경할 필요가 생긴다면 소리지르기를 하면 안 된다.

20.2 응답하기

- (a) 소리지르기 후에는 상대 보트가 응답할 시간을 주어야 한다.
- (b) 소리지르기를 들은 보트는 그 소리지르기가 규칙 20.1을 위반하더라도 응답하여야 한다.
- (c) 소리지르기를 들은 보트는, 가능한 한 빨리 태킹하거나, 또는, 즉시 ‘유택 (You tack)’ 이라고 대답한 후 소리를 지른 보트에게 그가 태킹을 하

고 자기를 피할 자리를 주는 방법으로 응답하여야 한다.

- (d) 소리지르기를 들은 보트가 응답할 경우, 소리지르기를 한 보트는 가능한 한 빨리 태킹하여야 한다.
- (e) 보트가 소리지르기를 한 시점부터 태킹을 하여 소리를 들은 보트를 피할 때까지, 두 보트 사이에 규칙 18.2는 적용되지 않는다.

20.3 소리지르기를 다른 보트에게 전달하기

태킹할 자리를 요구하는 소리를 들은 보트가 태킹으로 응답하려 할 경우, 그 보트는 같은 택의 또 다른 보트에게 태킹을 하고 그 또 다른 보트를 피할 자리를 요구하는 소리지르기를 할 수 있다. 그 보트는 소리지르기가 규칙 20.1의 조건을 충족시키지 못하더라도 소리지르기를 할 수 있다. 소리지르기를 한 보트와 소리지르기를 들은 보트 사이에는 규칙 20.2가 적용된다.

20.4 소리지르기에 관한 추가 요건

- (a) 소리지르기가 들리지 않을 수도 있는 상황일 경우, 보트는 태킹하기 위한 자리가 필요하다는 것 또는 자신의 응답을 명확히 나타내는 다른 신호도 보내야 한다.
- (b) 태킹하기 위한 자리가 필요함 또는 응답을 나타내는 대체 통신 방법을 대회공고에 특정하고, 보트들이 그것을 사용하도록 요구할 수 있다.

D 절

기타 규칙

규칙 21 또는 22가 두 보트 사이에 적용될 경우, A 절 규칙은 적용되지 않는다.

21 스타트 실수; 벌칙의 이행; 역세일

21.1 스타트신호 후, 스타트하기 위하여 또는 규칙 30.1을 따르기 위하여, 스타트라인 또는 그 한쪽 연장선의 프리-스타트 쪽을 향하여 범주하고 있는 보트는 선체가 프리-스타트 쪽으로 완전히 들어올 때까지 그렇지 않은 보트를 킵 클리어하여야 한다.

21.2 벌칙을 이행하고 있는 보트는 그렇지 않은 보트를 킵 클리어하여야 한다.

21.3 역세일을 함으로써, 물에 대하여, 후진 또는 풍상 쪽을 향하여 옆으로 움직이는 보트는 그렇지 않은 보트를 킵 클리어하여야 한다.

22 캡사이즈 되었거나, 앵커를 내렸거나 좌초되었거나; 구조 중

가능하다면, 보트는 캡사이즈되었거나 캡사이즈된 뒤 조종력을 회복하지 못한 보트, 앵커를 내렸거나 좌초되어 있는 보트, 또는 위험에 빠진 사람이나 배를 도우려고 하는 보트를 **피하여야** 한다. 보트의 마스트헤드가 물속에 잠겨있을 경우, 그 보트는 캡사이즈된 것이다.

23 다른 보트에 대한 방해

23.1 합리적으로 가능하다면, **경기-중**이 아닌 보트는 **경기-중**인 보트를 방해해서는 안 된다.

23.2 합리적으로 가능하다면, 보트는 벌칙을 이행하고 있는 보트, 다른 렉을 범주하고 있는 보트, 또는 규칙 21.1을 따르고 있는 보트를 방해해서는 안 된다. 그러나, 스타트신호 후 **프로퍼 코스**를 범주하고 있는 경우에는 이 규칙이 적용되지 않는다.

제3장

경기의 운영

25 대회공고, 범주지시서 및 신호

25.1 대회공고는 보트가 대회 참가를 신청하기 전에 입수할 수 있도록 준비되어야 한다. 범주지시서는 경기시작 전에 보트가 입수할 수 있도록 준비되어야 한다.

25.2 <경기신호>에 명시되어 있는 시각신호와 소리신호의 의미는 규칙 86.1(b)에 따른 경우를 제외하고, 변경해서는 안 된다. 다른 신호를 사용할 경우에는 그 의미를 대회공고 또는 범주지시서에 명시하여야 한다.

25.3 경기위원회는 시각신호로 깃발을 올려야 하는 경우, 깃발이나 비슷한 모양의 다른 물체도 사용할 수 있다.

26 경기의 스타트

경기는 다음의 신호들을 사용하여 스타트되어야 한다. 시간은 시각신호를 기준으로 하며; 소리신호의 불발은 무시되어야 한다.

스타트신호 ()분 전	시각신호	소리신호	의미
5*	클래스기	1회	예고신호
4	P, I, Z, I와 함께 Z, U기, 또는 검정기	1회	준비신호
1	준비신호기 내림	길게 1회	1분 전
0	클래스기 내림	1회	스타트신호

* 또는 대회공고 또는 범주지시서에 명시된 대로 적용.

이어지는 클래스의 예고신호는 이전 클래스의 스타트신호와 함께 또는 그 다음에 주어져야 한다.

27 스타트신호 전 경기위원회의 기타 조치

27.1 범주지시서에 코스가 명시되어 있지 않다면, 경기위원회는 예고신호 이전에 범주할 코스를 신호하거나 다른 방법으로 지정해 주어야 하며, 코스신호를 다른

코스신호로 바꾸거나 개인용 부력용구의 착용을 요구하는 신호 (소리신호 한 번과 함께 Y기를 올림)를 할 수 있다.

27.2 준비신호 이전에, 경기위원회는 스타트 *마크*를 옮길 수 있다.

27.3 스타트신호 이전에, 경기위원회는 어떠한 이유로든 경기를 연기 (소리신호 두 번과 함께 AP기, H 위에 AP기 또는 A 위에 AP기 올림) 또는 취소 (소리신호 세 번과 함께 H 위에 N기, 또는 A 위에 N기 올림)할 수 있다.

28 경기 범주

28.1 보트는 *스타트*하여 코스 *범주*를 하고 나서 *피니시*하여야 한다. 그러는 동안, 보트는 그 보트가 범주하는 레의 시작, 경계 또는 끝이 아닌 마크를 어느 쪽으로든 지나갈 수 있다. *피니시* 후 *피니시라인*을 완전히 지나갈 필요는 없다.

28.2 보트가 *피니시*하려고 *피니시라인*을 교차한 것이 아니라면, 보트는 코스 *범주*에서의 어떠한 실책도 바로잡을 수 있다.

29 리콜

29.1 개별 리콜

스타트신호 때, 선체의 일부가 스타트라인의 코스 쪽에 있거나 보트가 규칙 30.1을 따라야 할 경우, 경기위원회는 한 번의 소리신호와 함께 X기를 신속하게 올려야 한다. X기는, 관련된 각 보트들의 선체가 스타트라인 또는 그 연장선의 프리-스타트 쪽으로 완전히 들어올 때까지, 그리고 규칙 30.1이 적용될 경우에는 그에 따른 행동이 완료될 때까지 올려두어야 하지만, 스타트신호 후 4분 또는 다음 스타트신호 전 1분 중 이른 시간까지만 올려 두어야 한다. 규칙 29.2, 30.3 또는 30.4가 적용될 경우, 이 규칙은 적용되지 않는다.

29.2 전체 리콜

스타트신호 때, 스타트라인의 코스 쪽에 있거나 규칙 30의 적용을 받는 보트들을 경기위원회가 식별할 수 없는 경우, 또는 스타트 절차에 잘못이 있었을 경우, 경기위원회는 전체 리콜 (소리신호 두 번과 함께 제1대체기를 올림)을 신호할 수 있다.

리콜된 클래스의 새로운 스타트 예고신호는 제1대체기를 내리고 1분 뒤에 주어져야 하며 (한 번의 소리신호), 이어지는 클래스의 스타트는 이 새로운 스타트를 뒤따라야 한다.

30 스타트 벌칙

30.1 I기 규칙

I기가 올라가면, 스타트신호 전 1분 동안 보트 선체의 일부가 스타트라인이나 그 연장선의 코스 쪽에 있을 경우, 그 보트는 *스타트*하기 전에 스타트라인의 연장선을 넘어 선체가 프리-스타트 쪽으로 완전히 들어간 이후 *스타트*하여야 한다.

30.2 Z기 규칙

Z기가 올라가면, 스타트신호 전 1분 동안 보트 선체의 일부가 스타트라인의 양쪽 끝과 1 *마크*로 이루어진 삼각형 안에 있으면 안 된다. 보트가 이 규칙을 위반한 것이 확인되면, 그 보트는 청문 없이, 규칙 44.3(C)에 규정된 계산에 따라 20%의 <득점벌칙>을 적용받는다. 그 경기가 재스타트 또는 재경기되더라도 그 보트에는 벌칙이 부과되어야 한다. 그러나, 스타트신호 전에 경기가 *연기*되거나 *취소*되었을 경우에는 벌칙이 부과되지 않는다. 그 보트가 같은 경기를 스타트하려는 다음번 시도에서도 유사한 위반이 확인되면, 그 보트에게 20%의 <득점벌칙>이 추가로 적용되어야 한다.

30.3 U기 규칙

U기가 올라가면, 스타트신호 전 1분 동안 보트 선체의 일부가 스타트라인의 양쪽 끝과 1 *마크*로 이루어진 삼각형 안에 있으면 안 된다. 보트가 이 규칙을 위반한 것이 확인되면 그 보트는 청문 없이 실격되어야 한다. 그러나 경기가 재스타트되거나 재경기될 때는 실격되지 않는다.

30.4 점경기 규칙

점경기가 올라가면, 스타트신호 전 1분 동안 보트 선체의 일부가 스타트라인의 양쪽 끝과 1 *마크*로 이루어진 삼각형 안에 있으면 안 된다. 보트가 이 규칙을 위반한 것이 확인되면 그 경기가 재스타트 또는 재경기되더라도 그 보트는 청문 없이 실격되어야 한다. 그러나, 스타트신호 전에 경기가 *연기*되거나 *취소*된 경우에는 실격되지 않는다. 스타트신호 후에 전체 리콜 신호가 났거나 경기가 *취소*된 경우, 경기위원회는 그 보트의 세일번호를 그 경기의 다음 예고신호 전에 게시하여야 하며, 경기가 재스타트 또는 재경기될 때 그 보트는 그 경기에서 범주할 수 없다. 만약 범주한 경우, 그 보트의 실격은 시리즈의 득점을 계산할 때 버릴 수 없다.

31 마크 접촉

경기-중, 보트는 스타트하기 전에는 스타트 *마크*, 뱀주 중에는 코스 렉의 시작이나 경계 또는 끝이 되는 *마크*, 또는 *피니시* 후에는 *피니시 마크*를 접촉해서는 안 된다.

32 스타트 후 코스 단축 또는 취소

32.1 스타트신호 후, 경기위원회는 다음의 이유로 코스를 단축 (소리 두 번과 함께 S기를 올림)하거나 또는 경기를 *취소* (소리 세 번과 함께 N기, H 위에 N기 또는 A 위에 N기를 올림)할 수 있다.

- (a) 악천후,
- (b) 어느 보트도 경기 제한시간 이내에 *피니시*할 수 없을 것 같은 불충분한 바람,
- (c) *마크*가 분실되었거나 또는 제 위치를 벗어난 경우, 또는
- (d) 대회의 안전 또는 공정성에 직접적인 영향을 미치는 기타 이유.

또한, 경기위원회는 예정된 다른 경기를 치루기 위하여 코스를 단축하거나, 또는 스타트 절차에 잘못이 있다면 그 경기를 *취소*할 수 있다. 그러나, 한 척의 보트라도 *스타트*하여 코스 *뱀주*를 하고 경기 제한시간 이내에 *피니시*한 경우라면, 경기위원회는 그 경기 또는 시리즈의 모든 보트들에 대한 영향을 고려하지 않은 채 그 경기를 *취소*해서는 안 된다.

32.2 경기위원회가 코스의 단축을 신호 (두 번의 소리신호와 함께 S기를 올림)하는 경우, *피니시라인*은 다음과 같다.

- (a) 도는 *마크*에서는, 그 *마크*와 S기를 올린 깃대 사이;
- (b) 보트가 교차하여야 할 코스상의 라인; 또는
- (c) 게이트에서는, 게이트 *마크*들 사이.

단축 코스는 첫 번째 보트가 *피니시라인*을 교차하기 전에 신호되어야 한다.

33 코스의 다음 렉의 변경

보트들이 *경기-중*인 동안, 경기위원회는, 다음 *마크* (또는 *피니시라인*)의 위치를 변경하고 모든 보트들이 다음 렉을 시작하기 전에 신호함으로써, 도는 *마크* 또는 게이트에서 코스의 다음 렉을 변경할 수 있다. 그 시점에서 다음 *마크*가 제자리에 위치해 있을 필요는 없다.

- (a) 렉의 방향이 변경되는 경우, 그 신호로 반복적인 소리신호와 함께 C기를 올리고, 다음 중 하나 또는 모두를 함께 알려야 한다.
 - (1) 새로운 나침반 방위각,
 - (2) 오른쪽으로 변경되는 경우 초록 삼각형, 왼쪽으로 변경되는 경우 빨간 직사각형.
- (b) 렉의 길이가 변경되는 경우, 그 신호로 반복적인 소리신호와 함께 C기를 올리고, 그 길이를 줄이는 경우에는 ‘-’ 를, 길이를 늘이는 경우에는 ‘+’ 를 올려야 한다.
- (c) 코스의 형상을 유지하기 위하여, 다음에 이어지는 렉들은 더 이상의 신호 없이 변경할 수 있다.

34 마크 분실

보트들이 **경기-중**인 동안, **마크**가 분실되거나 제 위치에서 벗어났을 경우, 가능하다면 경기위원회는 다음을 하여야 한다.

- (a) **마크**를 제 위치로 옮겨놓거나 또는 비슷한 형상의 새로운 **마크**로 대체한다. 또는,
- (b) M기를 올린 물체로 대체하고 반복적인 소리신호를 한다.

35 경기 제한시간과 채점

어느 보트라도 **스타트**하여 **코스** **뽀주**를 하고 그 경기의 제한시간 이내에 **피니시**하였다면, 경기가 **취소**되지 않는 한 **피니시**한 모든 보트들은 **피니시순위**에 따라 채점되어야 한다. 경기 제한시간 이내에 **피니시**한 보트가 하나도 없다면, 경기위원회는 그 경기를 **취소**하여야 한다.

36 재스타트 또는 재경기되는 경기

경기가 재스타트 또는 재경기되는 경우, 원래의 경기 또는 그 경기의 이전 재스타트나 재경기에서 **규칙**을 위반하였다고 해서 다음의 것을 해서는 안 된다.

- (a) 보트가 **규칙 30.4**를 위반했을 경우가 아니라면, 그 보트가 경기에 참가하는 것을 금지하는 것; 또는,
- (b) **규칙 2, 30.2, 30.4, 69** 또는 보트가 부상이나 심각한 손상을 유발한 때의 **규칙 14**에 따른 경우를 제외하고, 보트에게 벌칙을 주는 것.

37 수색 및 구조 지시

경기위원회가 한 번의 소리신호와 V기를 올린 경우, 모든 보트들과 공식 운영

배 그리고 지원인력 배들은, 가능하다면, 경기위원회의 수색 및 구조지시에 대한 통신채널을 청취하여야 한다.

제 4 장

경기-중 기타 요건

제4장의 규칙은 다르게 명시되어 있는 경우를 제외하고, **경기-중인 보트에만 적용된다.**

A 절

일반 요건

40 개인용 부력용구

40.1 기본 규칙

규칙 40.2에 따라 규칙 40.1이 적용될 경우, 잠시 의복이나 개인용 장비를 바꾸어 입거나 조절하는 경우를 제외하고, 각 선수는 개인용 부력용구를 착용하여야 한다. 웨트 슈트와 드라이 슈트는 개인용 부력용구가 아니다.

40.2 규칙 40.1이 적용되는 경우

규칙 40.1은

- (a) 수상에서, 예고신호 전 또는 예고신호와 동시에, 한 번의 소리신호와 함께 Y기가 올라간 경우, 그 경기의 **경기-중**에 적용된다; 또는
- (b) 육상에서, 한 번의 소리신호와 함께 Y기가 올라간 경우, 그 날 **수상**에 있는 동안 항상 적용된다.

그러나, 규칙 40.1은 대회공고 또는 범주지시서에 그렇게 명시된 경우에 적용된다.

41 외부의 도움

보트는 다음의 경우를 제외하고, 어떠한 외부의 도움도 받을 수 없다.

- (a) 아프거나, 부상을 입었거나 위험에 처해있는 승정원에 대한 도움;
- (b) 충돌이 일어난 후, 이를 벗어나기 위하여 다른 배의 승정원으로부터 받는 도움;
- (c) 모든 보트가 자유롭게 얻을 수 있는 정보 형태의 도움;
- (d) 같은 경기에 참가하고 있는 다른 보트를 포함하여 이해관계가 없는 출처로부터 요청하지 않았는데 얻어지는 정보.

42 추진

42.1 기본 규칙

규칙 42.3 또는 45에서 허용된 경우를 제외하고, 보트는 속도의 증가, 유지 또는 감속시키는데 바람과 물만을 이용하여 경쟁하여야 한다. 보트의 승정원은 세일과 선체를 조절하거나 시맨십에 맞는 다른 행동을 할 수 있지만, **다른 방법으로 몸을 움직여** 보트를 추진해서는 안 된다.

42.2 금지된 동작

규칙 42.1의 적용을 제한하지 않으면서, 다음의 동작들은 금지된다:

- (a) 펌핑 : 세일을 당겼다 늦추었다 하거나 몸을 위아래 또는 선체를 가로 질러 좌우로 움직이면서 세일로 바람을 일으키는 반복적인 동작;
- (b) 로킹 : 다음의 움직임으로 일으키는 보트의 반복적인 롤링
 - (1) 몸의 움직임,
 - (2) 세일이나 센터보드의 반복적인 조절, 또는
 - (3) 조타;
- (c) 우칭 : 몸을 급하게 앞으로 움직였다가 갑자기 멈추는 것;
- (d) 스컬링 : 강력한 키의 반복적인 움직임, 또는 보트를 전진시키거나 후진을 막기 위한 키의 반복적인 움직임;
- (e) 바람의 변화나 전술적인 이유가 없는 반복적인 태킹이나 자이빙

42.3 예외

- (a) 보트는 조타를 용이하게 하기 위하여 롤링시킬 수 있다.
- (b) 태킹이나 자이빙을 마친 직후의 속도가 태킹이나 자이빙을 하지 않았을 때보다 빠르지 않다면, 태킹이나 자이빙하는 과정에서 보트의 조타를 용이하게 하는 롤링을 크게 하기 위하여 보트의 승정원은 몸을 움직일 수 있다
- (c) 서핑 (파도의 전면을 가속하며 내려가는), 플레이닝 또는 포일링이 가능한 경우,
 - (1) 서핑 또는 플레이닝을 시작하기 위하여, 각각의 세일을 각 파도와 돌풍에 대하여 한 번씩만 당길 수 있다, 또는

- (2) 포일링을 시작하기 위하여, 각각의 세일을 몇 번이라도 당길 수 있다.
- (d) 보트가 클로스-홀드 코스보다 위쪽에서 멈춰 있거나 느리게 움직이고 있을 경우, 클로스-홀드 코스까지 침로를 변경하기 위하여 스컬링할 수 있다.
- (e) 배튼이 뒤집혀 있을 경우, 승정원은 배튼이 올바르게 될 때까지 세일을 펴핑할 수 있다. 그러나, 이 동작이 명백하게 보트를 추진시킨다면, 허용되지 않는다.
- (f) 보트는 키를 반복적으로 움직임으로써 감속시킬 수 있다.
- (g) 위험에 처한 사람이나 다른 배를 돕기 위하여 어떠한 추진 방법이라도 사용할 수 있다.
- (h) 좌초되었거나 다른 배 또는 물체와 충돌한 후, 그 상황으로부터 벗어나기 위해서 추진용 엔진을 제외한 자신 또는 다른 배의 승정원 그리고 다른 장비의 힘을 사용할 수 있다. 그러나, 엔진의 사용은 규칙 42.3(i)에 의하여 허용될 수도 있다.
- (i) 범주지시서는 명시된 상황에 한해 엔진 또는 기타의 방법을 사용한 추진을 허용할 수 있다. 그러나, 보트가 경기에서 상당한 이득을 얻지 않아야 한다.

참고 : <규칙 42의 해석>은 월드세일링 웹사이트에 있으며, 메일로도 요청할 수 있음.

43 면책

- 43.1 (a) 어떤 보트가 규칙을 위반한 결과로 상대 보트가 어쩔 수 없이 규칙을 위반하게 된 경우, 그 상대 보트의 위반은 면책된다.
- (b) 어떤 보트가 자신이 가질 자격이 있는 자리 또는 마크-자리 이내에서 범주하는 중이고, 그 자리 또는 마크-자리를 주어야 하는 상대 보트와 관련된 사건으로 인하여, 제2장 A절의 규칙, 규칙 15, 16 또는 31을 위반하였을 경우, 그 보트의 위반은 면책된다.
- (c) 항로권 보트, 또는 자신이 가질 자격이 있는 자리 또는 마크-자리 이내에서 범주하는 보트는 규칙 14를 위반하였더라도, 그 접촉이 손상이나 상해를 일으키지 않았다면 면책된다.

43.2 규칙을 위반하였지만 면책되는 보트는 벌칙을 이행할 필요가 없으며, 그 규칙

위반에 대하여 **벌칙받지 않는다**.

44 사건 시의 벌칙

44.1 벌칙 이행

경기-중 일어난 사건에서 제2장의 규칙을 하나 또는 그 이상 위반했을 수도 있을 경우, 보트는 <두-바퀴 돌기 벌칙>을 이행할 수 있다. 규칙 31을 위반했을 수도 있을 경우, 보트는 <한-바퀴 돌기 벌칙>을 이행할 수 있다. 대회공고 또는 범주지시서는 위의 벌칙 대신, <득점벌칙> 또는 다른 벌칙이 적용된다고 명시하여 <한-바퀴 돌기 벌칙>과 <두-바퀴 돌기 벌칙>을 대체할 수 있다. 그러나,

- (a) 같은 사건에서 제2장의 규칙과 규칙 31을 동시에 위반했을 수도 있을 경우, 보트는 규칙 31의 위반에 대한 벌칙은 이행할 필요가 없다;
- (b) 보트가 상해 또는 중대한 손상을 일으켰거나 벌칙을 이행하였더라도 규칙위반으로 그 경기 또는 시리즈에서 상당한 이득을 얻었다면, 그 보트의 벌칙은 리타이어하는 것이어야 한다.

44.2 한-바퀴 돌기와 두-바퀴 돌기 벌칙

규칙을 위반한 보트는 사건 후 가능한 한 빨리 다른 보트들로부터 충분히 떨어진 다음, **신속하게** 같은 방향으로 필요한 **횡수**만큼 돌기를 하는 것으로 <한-바퀴 돌기 벌칙> 또는 <두-바퀴 돌기 벌칙>을 이행한다. 각 돌기는 한 번의 태킹과 한 번의 자이빙을 포함하여야 한다. 보트가 피니시라인 또는 그 근처에서 벌칙을 이행하는 경우, **피니시**하기 전에 선체가 피니시라인의 코스 쪽에 완전히 있어야 한다.

44.3 득점벌칙

- (a) 보트는 사건이 일어난 후, 최초의 적절한 기회에 노란기를 올리는 것으로 **득점벌칙**을 받을 수 있다.
- (b) 보트가 **득점벌칙**을 받으려는 경우, 노란기를 **피니시**할 때까지 올려 피니시라인에서 경기위원회의 주의를 환기시켜야 한다. 또한 그 때 그 보트는 사건에 관련된 다른 보트의 식별정보를 경기위원회에 알려야 한다. 이것이 불가능하다면, 항의마감시간 이내의 최초의 적절한 기회에 경기위원회에 알려야 한다.
- (c) **득점벌칙**을 받는 보트의 경기 득점은 벌칙을 받지 않았을 때의 점수에 대회공고 또는 범주지시서에 명시된 순위만큼 나빠지는 점수여야 한다. 그 순위를 명시하지 않았을 경우, DNF 점수의 20%에 해당되는 점수가 벌칙이 되며, 가장 가까운 자연수로 반올림한다 (소수점 이하 첫째자리

에서 반올림). 다른 보트의 득점은 변경되지 않는다; 그러므로, 두 척의 보트가 같은 점수를 받을 수 있다. 그러나, 그 벌칙으로 보트의 성적이 DNF보다 나빠져서는 안 된다.

45 육상 올리기; 결박하기; 앵커링

준비신호 시에 보트는 물 위에 떠있어야 하고, 계류 상태에 있지 않아야 한다. 그 후에는 물을 퍼내거나 축범하거나, 수리를 하기 위한 것이 아니면 육상으로 올리거나 결박해둘 수 없다. 보트는 앵커를 내릴 수 있고, 승정원은 물 속 바닥에 서 있을 수 있다. 불가능한 상황이 아니라면, 경기를 계속하기 전에 앵커를 올려야 한다.

46 책임자

보트에는 그 경기에 참가한 구성원 또는 단체에서 지명한 책임자가 승선하고 있어야 한다. 규칙 75 참고.

47 쓰레기 처리

선수와 지원인력은 고의로 쓰레기를 물에 버리면 안 된다. 이 규칙은 수상에 있는 동안 항상 적용된다. 이 규칙의 위반에 대한 벌칙은 실격보다 가벼울 수 있다.

B 절

장비와 관련된 요건

48 장비와 승정원의 제한

48.1 보트는 준비신호 시 적재되어 있는 장비만을 사용하여야 한다.

48.2 아프거나 부상을 당했을 때, 또는 위험에 처한 사람이나 보트를 돕기, 또는 수영을 하기 위한 경우를 제외하고, 승정원은 일부러 보트를 떠나서는 안 된다. 우발적 또는 수영을 하려고 보트를 떠났던 사람은 보트가 다음 마크를 향하여 범주를 재개하기 전에 보트로 돌아와 접촉하여야 한다.

49 승정원 위치 : 라이프라인

49.1 하이킹 스트랩과 허벅지에 착용하는 스티프너를 제외하고, 선수는 자기 몸을 보트 밖에 위치하기 위해 설계된 장비를 사용할 수 없다.

49.2 클래스규칙이나 기타 규칙에 따라 라이프라인이 요구되는 경우, 필요한 작업을 잠시 수행하여야 하는 상황 외에, 승정원은 몸통의 일부라도 라이프라인 밖에 있으면 안 된다. 라이프라인이 위아래 이중으로 설치된 보트에서는 허리를 아래 라이프라인의 안쪽에 두고 바깥을 향하여 앉은 선수는, 그 윗 부분을 위쪽

라이프라인 밖으로 내보낼 수 있다. 클래스규칙이나 기타 규칙에 최대 변형량이 명시되어 있지 않다면, 라이프라인은 팽팽하게 유지되어야 한다. 클래스규칙이 라이프라인의 재질이나 최소 직경을 규정하고 있지 않다면, *월드세일링 외양 특별 규정*의 해당 사양을 준수하여야 한다.

참고 : 이들 규정은 월드세일링 웹사이트에 있음.

50 선수의 의복과 장비

- 50.1 (a) 선수는 무게를 늘릴 목적으로 의복이나 장비를 착용하거나 지녀서는 안 된다.
- (b) 또한, 선수의 의복이나 장비는 하이킹 또는 트래피즈 하니스 및 무릎 아래에만 착용하는 의복 (신발 포함)을 제외하고 8kg을 초과해서는 안 된다. 클래스규칙이나 대회공고는 8kg보다 낮거나 최대 10kg까지 높게 규정할 수 있다. 클래스규칙에는 그 무게 제한의 적용 범위에 신발과 무릎 아래에 착용하는 다른 의복을 포함시킬 수 있다. 하이킹 또는 트래피즈 하니스는 부력이 있어야 하며, 클래스규칙에서 최대 **4kg까지의** 범위에서 그 무게를 명시한 경우를 제외하고, 2kg을 초과해서는 안 된다. 중량은 부칙 H에 요구된 대로 측정되어야 한다.
- (c) 트래피징하는데 도움을 받기 위하여 착용하는 트래피즈 하니스는 선수가 후크나 기타 부착 방법으로부터 언제라도 분리될 수 있도록 규정한 ISO 10862에 적합한 신속 분리형이어야 한다. 클래스규칙은 신속분리형 하니스가 ISO 10862를 따라야 한다는 것은 바꿀 수 없지만, 신속분리형이 아닌 트래피즈 하니스를 허용하는 것으로 이 규칙을 변경할 수 있다.

참고: 규칙 50.1(c)는 2023년 1월 1일 전까지는 효력이 없다.

- 50.2 규칙 50.1(b)와 50.1(c)는 라이프라인을 설치하여야 하는 보트에는 적용되지 않는다.

51 이동식 밸러스트

범장되지 않은 세일을 포함하여, 모든 이동식 밸러스트는 적절하게 적재되어야 한다. 물, 무거운 물건 또는 밸러스트는 선체의 트림이나 복원성을 변경시킬 정도로 움직여서는 안 된다. 마루판, 칸막이, 문짝, 계단 및 물탱크는 제자리에 위치하여야 하며, 선실의 고정물은 모두 그대로 있어야 한다. 그러나, 빌지에 고인 물은 퍼낼 수 있다.

52 인력

보트의 스탠딩 리깅, 러닝 리깅, 스파 및 움직일 수 있는 선체 부가물은 오직 승정원의 힘으로만 조절되고 작동되어야 한다.

53 표면 마찰

보트는 폴리머와 같은 물질을 분출시키거나 흘려보내선 안 되며, 경계층 내부에서 물의 유동 특성을 향상시킬 수 있는 특수 구조의 표면을 사용해서는 안 된다.

54 포스테이와 헤드세일의 택

포스테이와 헤드세일의 택은 보트의 중심선 가까이에 부착되어야 한다. 다만, 보트가 클로스-홀드에 있지 않은 경우의 스피니커 스테이세일에 대해서는 예외로 한다.

55 세일의 범장과 조절

55.1 세일 교체

헤드 세일이나 스피니커를 교체할 경우, 내릴 세일을 내리기 전에 새로 올릴 세일을 완전히 올리고 조절할 수 있다. 그러나, 오직 한 장의 메인세일 그리고, 교체할 때를 제외하면, 한 장의 스피니커만 범장하여야 한다.

55.2 스피니커 폴; 위스커 폴

자이빙할 경우 외에는, 스피니커 폴 또는 위스커 폴은 한 번에 한 가지만 사용하여야 한다. 사용할 경우, 맨 앞쪽 마스트에 장착되어야 한다.

55.3 세일의 조절

보트가 똑바로 서있을 때, 시트나 세일의 클루 위치에서의 수직선이 선체 또는 데크의 바깥에 있게 되는, 바깥 방향으로 힘을 줄 수 있는 장비의 위를 지나거나 통과하는 시트로 세일을 조절하면 안 된다. 그러나:

- (a) 스피니커가 범장되지 않았다면, 헤드세일의 클루는 위스커 폴에 연결할 수 있다 (세일링 장비규칙 참고);
- (b) 세일은 일반적으로 사용되는 붐에 시트로 연결하거나 붐 위를 따라 고정되고, 붐은 세일의 헤드가 위치하게 되는 마스트에 영구적으로 장착된다.

- (c) 헤드세일은 태킹을 할 때 조절하지 않아도 되는 붐에 시트로 연결할 수 있다; 그리고
- (d) 세일의 붐은 범킨에서 시트로 조절할 수 있다.

55.4 헤드세일과 스피니커

규칙 54, 55와 부칙 G의 적용에 있어서, 세일링 **장비규칙**에 있는 ‘헤드세일’과 ‘스피니커’의 정의를 사용하여야 한다.

참고: <세일링 **장비규칙**>은 월드세일링 웹사이트에 있다.

56 안개 신호와 항해등; 통항분리제도

56.1 장비를 갖추었을 경우, 보트는 국제해상충돌예방규칙 (IRPCAS) 또는 해당 국가의 법규에 요구되는 대로 안개 신호를 울리고 항해등을 켜야 한다.

56.2 보트는 국제해상충돌예방규칙 (IRPCAS)의 규칙 10 <통항분리제도>를 준수하여야 한다.

참고: 부칙 TS, <통항분리제도>는 월드세일링 웹사이트에 있다. 대회공고는 부칙 TS의 A절, B절 또는 C절이 적용된다고 명시하여 규칙 56.2를 변경할 수 있다.

제 5 장

항의, 구제, 청문, 부정행위 및 상고

규칙집의 이전 판에 포함되었던 항의서는 청문요청서와 청문판결서, 두 가지 양식으로 대체되었다. 여러 형식으로 되어 있는 새로운 항의서는 월드세일링 웹사이트 sailing.org/racingrules/documents에 있다. 이 서류들은 다운로드하여 프린트할 수 있다.

세일링 경기규칙은 특별한 양식을 필요로 하지 않는다는 점을 참고할 것.

이 서류들의 양식을 향상시킬 수 있는 제안을 환영하며 rules@sailing.org로 송부하면 된다.

A 절

항의; 구제; 규칙 69 조치

60 항의의 권리; 구제요청의 권리 또는 규칙 69에 따른 조치

60.1 보트는

- (a) 다른 보트를 항의할 수 있다. 그러나, 제2장의 규칙 또는 규칙 31의 위반혐의에 대해서는, 그 사건에 자신이 관련되었거나, 목격한 경우가 아니면 항의할 수 없다;
- (b) 구제를 요청할 수 있다; 또는
- (c) 규칙 60.3(d) 또는 69.2(b)에 따라 조치를 취하도록 항의위원회에 알릴 수 있다.

60.2 경기위원회는

- (a) 보트를 항의할 수 있다. 그러나 구제요청 또는 무효가 된 항의로부터 얻어진 정보에 의한 경우, 또는 그 보트의 대표자가 아닌 이해 상충에 있는 사람으로부터 얻어진 정보에 의한 경우에는 보트를 항의할 수 없다.
- (b) 보트에 대하여 구제를 요청할 수 있다; 또는
- (c) 규칙 60.3(d) 또는 69.2(b)에 따라 조치를 취하도록 항의위원회에 알릴 수 있다.

60.3 항의위원회는

- (a) 보트를 항의할 수 있다. 그렇지만, 구제요청 또는 무효가 된 항의로부터 얻어진 정보에 의한 경우, 또는 그 보트의 대표자가 아닌 이해 상충에 있는 사람으로부터 얻어진 정보에 의한 경우에는 보트를 항의할 수 없다. 그러나, 다음의 경우에는 보트를 항의할 수 있다.
 - (1) 손해 또는 중대한 손상이 발생되었을 수 있는 사건에 그 보트가 관련된 것을 알게 된 경우, 또는
 - (2) 유효한 항의의 청문회 중, 그 보트가 청문회의 당사자가 아니더라도, 그 사건과 관련되어 규칙을 위반했을 수 있다는 것을 알게 된 경우;
- (b) 구제를 고려하기 위하여 청문을 소집할 수 있다;
- (c) 규칙 69.2(b)에 따라 조치할 수 있다; 또는
- (d) 항의위원회가 직접 목격하였거나 청문 중 취득한 정보를 포함하여, 모든 출처로부터 입수한 정보에 근거하여 지원인력의 규칙위반 여부를 고려하기 위한 청문을 소집할 수 있다.

60.4 기술위원회는

- (a) 보트를 항의할 수 있다. 그러나 구제요청 또는 무효가 된 항의로부터 얻어진 정보에 의한 경우, 또는 그 보트의 대표자가 아닌 이해 상충에 있는 사람으로부터 얻어진 정보에 의한 경우에는 보트를 항의할 수 없다. 그러나, 보트 또는 개인장비가 클래스규칙 또는 규칙 50에 부합되지 않는다고 결정하였다면 항의하여야 한다.
- (b) 보트에 대하여 구제를 요청할 수 있다; 또는
- (c) 규칙 60.3(d) 또는 69.2(b)에 따라 조치를 취하도록 항의위원회에 알릴 수 있다.

60.5 그러나, 보트와 위원회는 규칙 69 또는 해당 규정에서 허용하는 경우를 제외하고, 규칙 6의 규정 위반에 대하여 항의할 수 없다.

61 항의요건

61.1 피항의자에게 알리기

- (a) 항의하는 보트는 최초의 적절한 기회에 상대 보트에 알려야 한다. 경기 구역에서의 사건으로 항의할 경우, 각각 최초의 적절한 기회에 ‘프로테스트 (Protest)’ 라고 소리지르고 빨간기를 잘 보이게 올려야 한다. 보트는 더 이상 경기-중이 아닐 때까지 빨간기를 올려두어야 한다. 그러나,

- (1) 상대 보트가 소리가 들리는 거리보다 멀리 있을 경우, 항의하려는 보트는 소리를 지를 필요는 없지만 최초의 적절한 기회에 상대 보트에 알려야 한다
 - (2) 항의하는 보트의 선체 길이가 6m 미만인 경우, 빨간기는 올릴 필요가 없다.
 - (3) 사건이 코스 범주에 대한 다른 보트의 실책일 경우, 소리지르거나 빨간기를 올릴 필요는 없지만, 그 보트가 피니시하기 전 또는 피니시한 후 최초의 적절한 기회에 상대 보트에 알려야 한다.
 - (4) 항의하는 보트의 입장에서, 사건이 발생한 시각에 어느 쪽 승정원이든 위협에 처했거나, 상해 또는 **중대한** 손상이 발생되었다는 것이 명백하다면, 이 규칙의 요건은 적용되지 않지만, 규칙 61.3의 제한시간 이내에 상대 보트에게 알리는 시도를 하여야 한다.
- (b) 만약 경기수역에서 경기위원회, 기술위원회 또는 항의위원회가 목격한 사건에 관련된 보트를 항의하려는 경우, 경기 후 규칙 61.3의 제한시간 내에 그 보트에게 알려야 한다. 다른 경우라면 위원회는 합리적으로 가능한 한 빨리 그 보트에게 항의할 의사를 알려야 한다. 적절한 제한시간 이내에 공식게시판에 공고를 게시하면 이 요건이 충족된다.
 - (c) 항의위원회가 규칙 60.3(a)(2)에 따라 보트를 항의하기로 결정하였다면, 위원회는 합리적으로 가능한 한 빨리 그 보트에 알려야 하며, 현재의 청문을 종료하고, 규칙 61.2와 63에 따라 원래의 항의와 새로운 항의에 관한 청문을 함께 진행하여야 한다.

61.2 항의내용

항의는 서면으로 하며 다음 것을 명시하여야 한다.

- (a) 항의자와 피항의자;
- (b) 사건;
- (c) 사건발생 장소와 시간;
- (d) 피항의자가 위반하였다고 생각하는 규칙; 그리고
- (e) 항의자의 대표자 이름.

그러나, 요건 (b)가 충족되었다면, 요건 (a)는 청문 전 언제든지 충족될 수 있고, 요건 (d)와 (e)는 청문 전 또는 청문 중에 충족될 수 있다. 피항의자에게 청문을 준비할 수 있는 합리적인 시간이 주어졌다면, 요건 (c) 또한 청문 전 또는

청문 중에 충족될 수 있다.

61.3 항의마감시간

보트에 의한 항의, 또는 경기수역에서 목격된 사건에 대한 경기위원회, 기술위원회 또는 항의위원회의 항의는 범주지시서에 명시된 항의마감시간까지 대회사무실로 제출되어야 한다. 범주지시서에 명시되어 있지 않을 경우, 항의마감시간은 그 경기의 마지막 보트가 끝나기 후 두 시간이다. 기타의 항의는 항의자가 관련 정보를 받은 뒤, 두 시간 이내에 대회사무실로 제출되어야 한다. 그렇게 해야 할 **합당한 사유**가 있을 경우, 항의위원회는 그 시간을 연장하여야 한다.

62 구제

62.1 구제요청 또는 구제를 고려하기로 한 항의위원회의 결정은, 경기 또는 시리즈에서 보트의 득점 또는 순위가, 그 보트의 잘못이 아닌 다음의 어느 이유로 크게 나빠졌거나 나빠질 수 있다는 주장 또는 가능성에 근거한 것이어야 한다.

- (a) 대회의 경기위원회, 항의위원회, **조직위원회** 또는 기술위원회의 부적절한 조치 또는 임무의 누락. 그러나, 그 보트가 청문의 당사자였던 청문에서 항의위원회가 내린 판결에 의한 것은 제외;
- (b) 제2장의 규칙을 위반한 후, 적절한 벌칙을 이행하였거나 벌칙을 받은 보트, 또는 **킵 클리어할 의무가 있었던 경기-중**이 아닌 배, 또는 **국제해상충돌예방규칙 (IRPCAS)** 또는 국가항로권규칙에 따라 잘못이 판명된 배의 행위에 의한 손해나 물리적 손상;
- (c) 규칙 1.1에 따른 도움 주기 (자기 보트 또는 승정원에 대한 구조는 제외); 또는
- (d) 규칙 2에 따른 벌칙 또는 규칙 69에 따른 벌칙이나 경고를 받은 상대 보트, 또는 승정원 또는 상대 보트 **지원인력**의 행동.

62.2 구제요청은 서면으로 하여야 하며, 작성한 사유를 명시하여야 한다. 구제요청이 경기수역에서의 사건에 근거한 것이라면, 항의마감시간 이내 또는 사건 후 2시간 이내 중 늦은 시간을 기준으로 대회사무실로 제출되어야 한다. 다른 경우의 구제요청은 그 사유를 알게 된 후 합리적으로 가능한 한 빨리 제출되어야 한다. **합당한 사유**가 있을 경우, 항의위원회는 그 시간을 연장하여야 한다. 빨간기는 필요하지 않다.

- (a) 그러나, 예정된 경기 일정의 마지막 날, 항의위원회의 판결에 근거한 구제요청은 판결이 게시된 후 30분 이내에 제출되어야 한다.

B 절

청문과 판결

63 청문

63.1 청문의 요건

보트 또는 선수에게 규칙 30.2, 30.3, 30.4, 64.4(d), 64.5(b), 64.6, 69, 78.2, A5.1 그리고 P2에 규정된 경우를 제외하고, 항의청문 없이 벌칙을 부과해서는 안 된다. 구제의 판결은 청문 없이 내려서는 안 된다. 항의위원회가 항의 또는 요청의 **철회**를 승인한 **경우를 제외하고**, 대회사무실로 제출된 모든 항의 또는 구제 요청을 청문하여야 한다.

63.2 청문의 시간과 장소; 당사자들의 준비 시간

모든 청문의 당사자는 청문의 시간과 장소를 통보받아야 하며, 항의나 구제 또는 그 위반혐의에 대한 정보를 입수할 수 있어야 한다. 또한 청문을 준비할 수 있는 적절한 시간이 주어져야 한다. 같은 사건이나 매우 밀접하게 연결된 사건들로부터 두 개 이상의 청문이 발생한 경우, 하나의 청문으로 다루어질 수 있다. 그러나, 규칙 69 위반에 대한 청문은 다른 어떤 종류의 청문과도 결합될 수 없다.

63.3 출석할 권리

- (a) 청문 각 당사자들의 대표자는 모든 증언의 청문에 참석할 권리가 있다. 항의가 제2장, 제3장 또는 제4장의 규칙위반을 주장하는 경우, 항의위원회가 달리 판단할 합당한 **사유**가 없다면, 보트의 대표자들은 사건이 일어났던 당시에 승선해 있었어야만 한다. 항의위원회 위원을 제외한 어떠한 증인도 증언할 때를 제외하고는 퇴장하여야 한다.
- (b) 청문의 당사자가 청문에 출석하지 않았더라도 항의위원회는 청문을 진행할 수 있다. 당사자가 불가피하게 불참하였다면, 항의위원회는 **재청문을 할 수 있다**.

63.4 이해 상충

- (a) 항의위원회 위원은 본인이 **이해 상충**의 가능성이 있는 것을 알게 되면 가능한 한 빨리 표명하여야 한다. 항의위원회의 위원이 **이해 상충**에 있

다고 생각하는 청문의 당사자는 가능한 한 빨리 이의를 제기하여야 한다. 항의위원회 위원이 표명한 이해 상충은 규칙 65.2에 따라 제공되는 서면 정보에 포함되어야 한다.

- (b) 이해 상충에 있는 항의위원회 위원은 해당 청문의 위원이 되어서는 안 되지만, 다음의 경우는 예외이다.
 - (1) 모든 당사자가 동의한 경우, 또는
 - (2) 이해 상충의 정도가 중대하지 않다고 항의위원회가 결정한 경우.
- (c) 이해 상충이 중대한지를 결정할 경우, 항의위원회는 당사자들의 관점, 상충의 정도, 대회의 수준, 각 당사자들에 대한 이해 상충의 중대성, 전반적인 공정성을 고려하여야 한다.
- (d) 그러나, 월드세일링의 주요 대회 또는 대회 개최지의 국가협회가 규정하는 대회에 대해서는 규칙 63.4(b)가 적용되지 않으며, 이해 상충에 있는 사람은 항의위원회의 위원이 될 수 없다.

63.5 항의 또는 구제요청의 유효성

청문을 시작할 때, 항의위원회는 항의 또는 구제요청의 모든 요건이 충족되어 있는지를 판단하기 위하여 필요하다고 생각되는 모든 증거를 수집하여야 한다. 모든 요건이 갖추어졌을 경우, 항의 또는 구제요청은 유효하며 청문은 계속되어야 한다. 그렇지 않다면, 항의위원회는 항의 또는 구제요청이 무효임을 선언하고 청문을 종료하여야 한다. 규칙 60.3(a)(1)에 따른 항의의 경우, 항의위원회는 상해 또는 심각한 손상이 해당 사건에 의한 것인지 아닌지도 결정하여야 한다. 그렇지 않다면 청문을 종료하여야 한다.

63.6 증거 수집과 사실 판명

- (a) 항의위원회는 전해들은 증거를 포함하여, 청문에 출석한 당사자들과 증인들로부터 증거를 수집하고, 필요하다고 생각되는 다른 증거들도 수집하여야 한다. 그러나, 항의위원회는 관련이 없거나 지나치게 중복된다고 여겨지는 증거는 배제할 수 있다.
- (b) 사건을 목격한 항의위원회 위원은 모든 당사자가 출석한 동안, 사실을 진술하고 증거를 제시할 수 있다.
- (c) 청문에 출석한 당사자는 증언을 하는 어떤 사람에게도 질문할 수 있다.

- (d) 그 후 항의위원회는 수집된 증거들에 적절한 가중치를 부여한 다음, 사실을 판명하고, 그 사실에 근거하여 판결하여야 한다.

63.7 규칙 사이의 상충

두 개 이상의 규칙 사이에 상충이 있을 경우, 항의위원회가 판결을 내리기 전에 이것을 해결하여야 하며, 항의위원회는 영향을 받는 모든 보트에 가장 공정한 결과를 제공한다고 믿는 규칙을 적용하여야 한다. 규칙 63.7은 대회공고와 범주지시서 또는 대회에 적용되는 그 외의 문서 (정의의 규칙 (g)항) 사이의 상충에 대해서만 적용된다.

63.8 다른 대회의 당사자가 포함된 청문

서로 다른 조직위원회에 의하여 운영되는 서로 다른 대회의 당사자들이 포함된 청문은 그 조직위원회들이 수용할 수 있는 항의위원회에서 청문하여야 한다.

63.9 규칙 60.3(d)에 대한 청문 - 지원인력

항의위원회가 규칙 60.3(d)에 따라 청문을 소집하기로 결정하였다면, 항의위원회는 신속하게 규칙 63.2, 63.3, 63.4 및 63.6의 절차를 따라야 한다. 다만, 당사자들에게 제공되는 정보는 위반혐의에 대한 자세한 내용이어야 하며, 항의위원회는 한 사람을 지명하여 그 혐의를 제기하도록 할 수 있다.

64 판결

64.1 입증 기준, 다수 판결과 요청의 재분류

- (a) 항의위원회는 위반하였다고 제기된 규칙에서 달리 명시되어 있는 경우를 제외하고, 증거의 우월성을 고려하여 판결하여야 한다.
- (b) 항의위원회의 판결은 모든 구성원의 단순 다수결 투표이어야 한다. 동수일 경우, 위원장이 추가 투표를 할 수 있다.
- (c) 항의위원회는 서면요청서에 있는 정보 또는 청문을 진행하면서 얻은 혐의내용과 증언에 기초하여 각 사례를 항의, 구제요청 또는 다른 형태의 요청으로 분류하여 진행하여야 한다. 적절한 경우, 사례의 분류가 변할

수 있다.

64.2 벌칙

항의위원회가 항의청문의 당사자인 보트가 규칙을 위반하였고 면책되지 않는다고 판결할 경우, 다른 벌칙이 적용되는 경우를 제외하고, 그 보트는 실격되어야 한다. 벌칙은 적용 규칙이 항의서에 언급되어 있는지에 관계없이 부과되어야 한다. 보트가 경기-중이 아닌 때에 규칙을 위반하였다면, 그 보트의 벌칙은 그 사건과 시간적으로 가장 가까이 범주한 경기에 적용되어야 한다. 그러나,

- (a) 보트가 적절한 벌칙을 이행하였고, 위반한 규칙의 벌칙이 시리즈 득점에서 제외할 수 없는 실격인 경우가 아니라면, 이 규칙에 따라 더 이상의 벌칙을 받지 않아야 한다.
- (b) 만약 경기가 재스타트 또는 재경기되면, 규칙 36이 적용된다.

64.3 구제에 대한 판결

규칙 62에 따라 보트에게 구제받을 자격이 주어진다고 항의위원회가 판결할 경우, 항의위원회는 구제요청 여부에 관계없이 영향을 받는 모든 보트들에 대하여 가능한 한 공정한 조정을 하여야 한다. 이는 보트의 득점 (몇몇 사례에 관해서는 규칙 A9 참고) 또는 피니시 시간, 경기의 취소, 결과의 유지 또는 기타 방안을 만들어 조정할 수 있다. 사실에 의문이 있거나 또는 이러한 조정에 의하여 경기 또는 시리즈에서 발생할 수 있는 결과에 의문이 있을 경우, 특히 경기를 취소하기 전에는 더욱, 항의위원회는 적절한 출처로부터 증거를 수집하여야 한다.

64.4 클래스규칙과 관련된 항의의 판결

- (a) 항의위원회가 클래스규칙에서 규정한 공차를 초과하는 차이를 발견한 경우, 그 차이가 손상이나 통상적인 마모에 의해 생겼으며 보트의 성능을 향상시키지 않는다면, 그 보트에 벌칙을 부과해서는 안 된다. 그러나, 항의위원회가 그렇게 할 적절한 기회가 없거나 없었다고 판정한 경우를 제외하고, 해당 보트는 그 차이가 수정될 때까지 다시 경기해서는 안 된다.
- (b) 항의위원회가 클래스규칙의 의미에 의문이 있을 경우, 그 해석에 관하여 권위있는 기관에 그 사실과 함께 의문점을 조회하여야 한다. 판결을 내리는데 있어 항의위원회는 그 기관의 답변에 따라야 한다.
- (c) 클래스규칙에 따라 벌칙을 받았고 그 대회 앞 경기에서 역시 같은 규칙을 위반하였다고 항의위원회가 판결하였을 경우, 그렇게 한 모든 경

기에 벌칙을 부과할 수 있다. 추가적인 항의는 필요하지 않다.

- (d) 클래스규칙에 따라 벌칙을 받은 보트가 상고 의사를 서면으로 밝힐 경우, 그 보트는 보트에 대한 수정 없이 그 뒤에 이어지는 경기에 참가할 수 있다. 그러나, 그 보트가 상고하지 않거나 그 상고가 그 보트에 불리하게 판결되면, 그 보트는 뒤이어 참가한 모든 경기에서 추가적인 청문 없이 실격된다.
- (e) 항의위원회가 달리 결정하는 경우를 제외하고, 클래스규칙과 관련된 항의에서 발생하는 계측 비용은 패소한 당사자가 부담하여야 한다.

64.5 지원인력에 대한 판결

- (a) 규칙 60.3(d) 또는 69에 따라 소집된 청문의 당사자인 지원인력이 규칙을 위반하였다고 항의위원회가 판결할 경우, 항의위원회는
 - (1) 경고를 할 수 있다,
 - (2) 대회 또는 경기 장소에서 그 인력을 배제하거나 특권 또는 혜택을 박탈할 수 있다, 또는
 - (3) 규칙에 따른 심판 관할권 내에서 다른 조치를 취할 수 있다.
- (b) 항의위원회가 지원인력의 규칙위반에 대하여 다음과 같이 판결할 경우, 해당 경기에 최대 실격까지 그 보트의 점수를 변경하는 것으로서 규칙 60.3(d) 또는 69에 근거한 청문의 당사자인 보트에게도 벌칙을 줄 수 있다.
 - (1) 보트가 지원인력의 규칙위반 결과로 경기상의 이익을 얻었을 수 있는 경우, 또는
 - (2) 이전의 청문에서 항의위원회가 보트에게 벌칙이 부과될 수 있다는 것을 서면으로 경고했음에도, 지원인력이 추가적인 위반을 하였을 경우.

64.6 임의재량 벌칙

보트가 **항의마감시간 이내**에 임의재량 벌칙의 대상이 되는 **규칙**을 위반하였다고 **보고한** 경우, 항의위원회는 보트 그리고 적절하다고 결정한 증인으로부터 증거를 수집한 후, 적절한 벌칙을 판결하여야 한다.

65 당사자와 그 외 사람들에게 알리기

65.1 판결을 내린 뒤, 항의위원회는 판명된 사실, 적용된 **규칙**, 판결, 판결의 이유, 부과된 벌칙이나 구제의 내용을 청문의 **당사자**들에게 **신속하게** 알려야 한다.

65.2 청문의 **당사자**가 판결을 **통보받은 후** 7일 이내에 항의위원회에 서면으로 요청하면, 위의 정보를 서면으로 받을 **자격을 가진다**. 항의위원회는 관련이 있는 경우, 항의위원회가 작성 또는 서명한 사건의 도해를 포함한 정보를 **신속하게** 제공하여야 한다.

65.3 그렇게 하지 않을 **합당한 사유**가 없다면, 규칙 69에 따른 청문을 포함하여 어떠한 청문이든, 그 이후에 항의위원회는 규칙 65.1에 따라 기록한 자료를 **발행할 수 있다**. 항의위원회는 **당사자**들에게 그 자료가 기밀이라고 알려줄 수 있다.

65.4 항의위원회가 클래스규칙에 따라 보트에 벌칙을 부과하는 경우, 위의 자료를 관련된 클래스규칙 기관에 전달하여야 한다.

66 재청문

66.1 **항의위원회** 스스로 **중대한 잘못이 있었을 수도 있다고** 판단한 경우, 또는 적절한 시간 이내에 **중요한** 새로운 증거를 **확보한** 경우, **재청문**할 수 있다. 규칙 71.2 또는 R5에 따라 국가협회가 요구한 경우, 항의위원회는 **재청문**하여야 한다.

66.2 청문의 **당사자**는 판결을 통보받은 후 24시간 이내에 **재청문**을 요청할 수 있다.

(a) 그러나, 예정된 경기 일정의 마지막 날의 요청은 다음과 같이 제출되어야 한다.

(1) 요청하는 **당사자**가 이전 날에 판결을 통보받은 경우, 항의마감시간 이내;

(2) 당일 **당사자**가 판결을 통보 받은 후 30분 이내.

66.3 항의위원회는 **모든 재청문요청**을 고려하여야 한다. **재청문요청**이 고려중이거나 **재청문**하기로 한 경우,

- (a) 단지 새로운 증거에 근거한 경우, 가능하다면, 향의위원회 위원의 **과반 수는** 원래의 향의위원회 위원이어야 한다.
- (b) **중대한 잘못에** 근거한 경우, 가능하다면, 향의위원회는 최소 1명의 새로운 위원을 두어야 한다.

67 **손상**

규칙위반에 의하여 발생한 손상에 대한 질의는 국가협회의 규정이 있을 경우 그 규정**으로 통제되어야 한다.**

참고: 규칙 68은 없음.

C 절

부정 행위

69 부정 행위

69.1 부정 행위 금지의 의무; 결의

- (a) 선수, 선주 또는 지원인력은 부정 행위를 하지 않아야 한다.
- (b) 부정 행위란;
 - (1) 좋은 매너의 위반 행위, 좋은 스포츠맨십의 위반 행위, 또는 비윤리적인 행위; 또는
 - (2) 스포츠를 불명예스럽게 만들 수 있거나 만든 행위.
- (c) 규칙 69.1(a) 위반의 주장은 규칙 69의 조항에 따라 해결되어야 한다. 이는 혐의의 근거가 될 수 없으며, 규칙 63.1은 적용되지 않는다.

69.2 항의위원회의 조치

- (a) 이 규칙에 따라 조치를 취하는 항의위원회는 최소 3명으로 구성되어야 한다.
- (b) 항의위원회는, 스스로 목격하였거나 청문 중 취득한 증거를 포함한, 어떠한 출처로부터 입수한 정보에서, 어떤 사람이 규칙 69.1(a)를 위반했을 수 있다고 판단할 경우, 청문소집 여부를 결정하여야 한다.
- (c) 항의위원회가 청문소집을 결정하는데 더 많은 정보가 필요할 경우, 항의위원회는 조사원 또는 조사원들의 임명을 고려하여야 한다. 이 조사원들은 사건을 판결할 항의위원회 위원이어서는 안 된다.
- (d) 조사원이 임명되었을 경우, 조사원이 조사한 모든 관련 정보는 유·불리에 관계없이 항의위원회에 공개되어야 하며, 항의위원회가 청문을 소집하기로 결정하였다면 당사자들에게도 알려주어야 한다.
- (e) 항의위원회가 청문소집을 결정하였다면, 제기된 혐의, 청문의 시간과 장소를 당사자에게 신속하게 서면으로 알려야 하며, 규칙 63.2, 63.3(a), 63.4, 63.6, 65.1, 65.2, 65.3 및 66의 절차를 따라야 한다. 그러나,

- (1) 월드세일링에 의하여 지명되는 경우를 제외하고, 항의위원회는 혐

의를 제기할 사람을 지명할 수 있다.

- (2) 이 규칙을 위반한 혐의를 받고 있는 **사람에게는** 조연자와 그를 대신할 수 있는 대리인을 둘 수 있는 **자격이 주어져야 한다.**
- (f) 만약 그 사람이
- (1) 예정된 시간까지 청문에 참석할 수 없는 **합당한 사유를 제시한** 경우, 항의위원회는 일정을 조정하여야 한다; 또는
 - (2) **합당한 사유**를 제공하지 않고 청문에 참석하지 않은 경우, 항의위원회는 그 사람의 참석 없이 청문을 진행할 수 있다.
- (g) 부정행위 혐의의 심각성을 유념하여, 적용할 **입증 기준**은 항의위원회가 충분히 납득할 수 있는지의 여부이다. 그러나, 이 규칙에서 입증의 기준이 국가의 법률과 상충될 경우, 국가협회는 월드세일링의 승인을 받은 후 국가협회 규정에서 이 규칙을 변경할 수 있다.
- (h) 항의위원회는 선수 또는 **선주**가 규칙 69.1(a)를 위반한 것으로 판결할 경우, 다음 중 하나 이상의 조치를 취할 수 있다.
- (1) 경고;
 - (2) 시리즈 점수에서 제외할 수 있는 또는 제외할 수 없는 실적을 포함한, 하나 또는 그 이상의 경기에서 보트의 순위 변경;
 - (3) 대회 또는 경기 장소에서 그 사람을 배제하거나, 권리나 특혜를 박탈; 그리고
 - (4) **규칙에 따른 심판 관할권 내에서 다른 조치.**
- (i) **지원인력**이 규칙 69.1(a)를 위반한 것으로 항의위원회가 판정할 경우, 규칙 64.5를 적용한다.
- (j) 항의위원회가 다음 중 하나의 조치를 취하였다면, 항의위원회는 판명된 사실을 포함한 조사 보고서, 결론 및 판결을 그 사람이 속한 국가협회에 또는 월드세일링 규정집에 명시되어 있는 특정 국제대회의 경우에는 월드세일링에 보고하여야 한다. 항의위원회가 규칙 69.2(f)(2)에 따라 조치하였을 경우, 보고서에 그 사실과 이유가 포함되어 있어야 한다.
- (1) 하나의 <제외할 수 없는 실적 (DNE)>보다 무거운 벌칙을 부과한 경우;
 - (2) 대회 또는 경기 장소로부터 그 사람을 배제한 경우; 또는
 - (3) 다른 사안이지만 보고하는 것이 적절하다고 항의위원회가 판단한

경우,

- (k) 항의위원회가 당사자의 참석 없이 청문을 진행하지 않는 것으로 결정하였거나, 항의위원회가 대회장에서 떠나고 나서 규칙 69.1(a) 위반 혐의 주장이 접수되면, 경기위원회 또는 **조직위원회**는 청문을 진행하기 위하여 이 규칙에 따라 동일한 또는 새로운 항의위원회를 임명할 수 있다. 항의위원회가 청문을 진행하는 것이 실질적으로 불가능하다면, 항의위원회는 **구할 수 있는 모든 정보를 수집한 다음**, 혐의 주장이 합당하다고 판단되는 경우, 그 사람이 속한 국가협회에 또는 월드세일링 규정집에 포함된 특정 국제대회인 경우에는 월드세일링에 보고하여야 한다.

69.3 국가협회와 월드세일링의 조치

적용할 국가협회 및 월드세일링의 징계권, 절차 및 책임은 월드세일링 <징계 코드>에 명시되어 있다. 국가협회와 월드세일링은 이 코드에 따라 자격정지를 포함한 추가 벌칙을 부과할 수 있다.

D 절 상고

70 국가협회로의 상고와 요청

- 70.1 (a) 상고의 권리가 규칙 70.5에 따라 거부되지 않는다면, 청문의 **당사자**는 항의위원회의 판명된 사실을 제외한 판결 또는 절차에 대하여 상고할 수 있다.
- (b) 규칙 63.1에 따라 요청한 청문을 거부당한 보트는 상고할 수 있다.
- 70.2 항의위원회는 판결의 확인 또는 정정을 요청할 수 있다.
- 70.3 규칙 70.1에 따른 상고 또는 규칙 70.2에 따른 항의위원회의 요청은 규칙 89.1에 따라 **조직위원회**가 소속된 국가협회에 제출되어야 한다. 그러나, 보트가 **경기-중**에 두 개 이상의 국가협회가 관할하는 수역을 통과한다면, 범주지시서에 그 국가협회를 명시하지 않은 이상, 상고 또는 요청은 피니시라인이 위치한 국가협회에 제출되어야 한다.
- 70.4 상고할 수 있는 항의나 구제요청이었지만 그렇게 하지 않았을 경우, 국가협회에 가입된 클럽이나 다른 단체는 국가협회에 해당 **규칙**의 해석을 요청할 수

있다. 그 해석은 항의위원회의 이전 판결을 변경하는데 사용할 수 없다.

70.5 부칙 N에 따라 구성된 국제심판단의 판결은 상고할 수 없다. 그리고, 대회공고 또는 범주지시서에 그렇게 명시되어 있으면, 상고의 권리는 다음의 경우에 거부될 수 있다.

- (a) 대회의 다음 스테이지 또는 이어지는 대회에 참가할 보트를 가려내기 위하여 경기의 결과를 신속하게 결정하는 것이 필수적인 경우 (국가협회는 그러한 절차에 대하여 국가협회의 승인이 필요하다고 규정할 수 있다);
- (b) 국가협회에 등록된 조직을 통하여 참가신청한 보트, 국가협회에 등록된 조직의 회원, 또는 국가협회의 개인 회원들에게만 참가를 승인한 특정 대회인 경우; 또는
- (c) 항의위원회 구성원 중 두 명만 국제심판이어도 되는 경우 외에는 부칙 N에 규정된 대로 항의위원회가 구성되었고, 국가협회가 월드세일링과 상의한 후 승인한 특정 대회인 경우.

70.6 상고와 요청은 부칙 R을 따라야 한다.

71 국가협회의 판결

71.1 *이해* 상충이 있는 사람이나 항의위원회의 위원이었던 사람은 상고나 확인 요청 또는 정정 요청에 대한 토론이나 판결에 일체 참여하여서는 안 된다.

71.2 국가협회는 판결의 유효성 또는 규칙 69에 따른 판결을 포함하여 항의위원회의 판결을 유지, 변경 또는 번복할 수 있다. 또는, 국가협회는 재청문의 개최 또는 동일하거나 다르게 구성된 항의위원회에 의한 재청문의 개최를 명령할 수 있다. 새로운 청문을 개최하기로 국가협회가 결정하였을 경우, 항의위원회를 임명할 수 있다.

71.3 국가협회는 항의위원회가 판명한 사실로부터 항의청문의 당사자였던 보트가

규칙을 위반하였고 면책되지 않는다고 판정한 경우, 그 보트 또는 그 규칙이 항의위원회의 판결에 언급되었는지에 관계없이 그 보트에게 벌칙을 부과하여야 한다.

- 71.4** 국가협회의 판결은 최종이다. 국가협회는 그 판결을 서면으로 청문의 모든 당사자 및 항의위원회에게 보내야 하며, 이들은 그 판결을 따라야 한다.

제 6 장

참가 및 자격

75 대회 참가

대회에 참가하려면, 보트는 대회 **조직위원회**의 요건에 적합하여야 한다. 참가할 보트는 다음 중 하나의 자격이 있어야 한다.

- (a) 월드세일링 가맹 국가협회에 가입된 클럽 또는 기타 단체의 회원,
- (b) 그러한 클럽이나 단체, 또는
- (c) 월드세일링 가맹 국가협회의 회원.

76 보트 또는 선수의 배제

76.1 **조직위원회**나 경기위원회는 규칙 76.3을 준수하면서, 첫 번째 경기의 스타트 전에 그 이유를 명시하여 보트의 참가를 거부 또는 취소하거나 선수를 배제할 수 있다. 요청이 있으면, 해당 보트에 그 사유를 **신속하게** 서면으로 알려주어야 한다. 해당 보트는 참가의 거부 또는 배제가 부적절하다고 생각할 경우, 구제요청을 할 수 있다.

76.2 보트나 선수가 월드세일링 <광고 코드>를 따르고 있다면, **조직위원회** 또는 경기위원회는 광고를 이유로 보트의 참가신청을 거부 또는 취소하거나 선수를 배제해서는 안 된다.

76.3 세계선수권 및 대륙선수권대회에서 명시된 할당 수 이내의 참가신청은 관련된 월드세일링 클래스협회 (또는 ORC)나 월드세일링의 사전 승인 없이 거절 또는 취소해서는 안 된다.

77 세일 식별

보트는 세일의 클래스기호, 국적문자 및 세일번호를 규정하는 부칙 G의 요건을 따라야 한다.

78 클래스규칙의 준수; 증명서

78.1 **경기-중인 동안, 선주나 그 보트의** 책임자는 보트가 클래스규칙에 적합하게 유지되고 있다는 것과 보트의 계측증명서나 레이팅증명서가 있는 경우에는 **이것이 유효한지 확인하여야 한다.** 또한, 보트는 클래스규칙, 대회공고 또는 범주지시서에 명시된 내용을 준수하여야 한다.

78.2 경기하기 전에 유효한 증명서의 제출 또는 그 존재의 입증을 **규칙에 따라** 요구하였지만 이 조건을 충족시키지 못하였을 경우, 그 보트의 책임자가 유효한 증명서가 존재한다는 것을 서명한 진술서를 경기위원회에 제출하면 그 보트는 경기할 수 있다. 그 보트는 대회의 마지막 날 스타트 전 또는 첫 번째 시리즈

의 마지막 날 스타트 전 중에서, 빠른 시간 이내에 증명서를 제출하거나 경기 위원회가 그것의 존재를 확인할 수 있도록 조치하여야 한다. 이 규칙의 위반에 대한 벌칙은 청문 없이 대회의 모든 경기에서 실격이다.

79 분류

대회공고 또는 클래스규칙에 일부 또는 모든 선수가 분류요건을 충족하여야 한다고 기재되어 있는 경우, 그 분류는 월드세일링 <선수분류 코드>에 명시되어 있는 대로 실시되어야 한다.

80 일정이 변경된 대회

대회의 일정이 대회공고와 다른 날짜로 변경된 경우, 참가신청한 모든 보트에게 알려주어야 한다. 경기위원회는 원래의 참가 마감일과 관계없이 모든 참가요건을 충족하는 신규 참가신청을 받을 수 있다.

제 7 장 경기 조직

85 규칙의 변경

- 85.1 규칙의 변경은 명확하게 해당 규칙을 지정하고 그 변경사항을 명시하여야 한다. 규칙의 변경은 그 전부 또는 일부의 추가나 삭제를 포함한다.
- 85.2 규칙의 변경은 다음의 경우에만 할 수 있다.

규칙의 유형	아래에서 허용되는 경우에만 변경
경기규칙	규칙 86
월드세일링 코드의 규칙	해당 코드의 규칙
국가협회 규정	규칙 88.2
클래스규칙	규칙 87
대회공고 규칙	규칙 89.2(b)
범주지시서 규칙	규칙 90.2(c)
대회를 통제하는 그 외 문서의 규칙	그 외 문서의 규칙

86 경기규칙의 변경

- 86.1 경기규칙은 그 규칙 자체에서 허용되거나 다음의 경우를 제외하고 변경할 수 없다:
- (a) 국가협회 규정은 경기규칙을 변경할 수 있지만, 다음 규칙은 변경할 수 없다. <정의>; <기본 원칙>; <머리말>의 규칙; 제1장, 제2장 또는 제7장; 규칙 42, 43, 47, 50, 63.4, 69, 70, 71, 75, 76.3 또는 79; 이 규칙들 중 하나를 변경하는 부칙의 규칙; 부칙 H 또는 N; 또는 규칙 6.1에 기재되어 있는 <월드세일링 코드>에 있는 규칙.
 - (b) 대회공고 또는 범주지시서로 경기규칙을 변경할 수 있지만, 규칙 76.1 또는 76.2, 부칙 R, 또는 규칙 86.1(a)에 기재되어 있는 규칙은 변경할 수 없다.
 - (c) 클래스규칙은 규칙 42, 49, 51, 52, 53, 54 및 55만 변경할 수 있다.
- 86.2 규칙 86.1의 예외로서, 월드세일링은 제한된 상황 (월드세일링 규정 28.1.3 참고)에서 특정 국제대회의 경기규칙 변경을 허가할 수 있다. 그 허가된 내용은 [조직위원회](#)에 대한 승인서와 대회공고 또는 범주지시서에 명시되어 있어야 하

며, 그 승인서는 공식게시판에 게시되어야 한다.

86.3 국가협회가 그렇게 규정하였다면, 제안된 규칙을 발전시키거나 시험하기 위하여 규칙을 변경하는 경우에는 규칙 86.1의 제한이 적용되지 않는다. 국가협회는 이러한 변경에 협회의 승인이 필요하다고 규정할 수 있다.

87 클래스규칙의 변경

대회공고에서 클래스규칙의 변경이 허용되는 경우, 또는 그 변경에 대하여 클래스협회의 서면 허가가 공식게시판에 게시된 경우에만 클래스규칙을 변경할 수 있다.

88 국가협회 규정

88.1 적용 규정

대회에 적용되는 국가협회 규정은 규칙 89.1에 따라 그 **조직위원회**가 가맹한 국가협회의 규정이다. 그러나, 보트가 **경기-중**에 두 개 이상의 국가협회 관할 수역을 통과하는 경우, 적용되는 규정 및 적용 시점을 대회공고에 명시하여야 한다.

88.2 규정 변경

대회공고 또는 범주지시서는 국가협회 규정을 변경할 수 있다. 그러나, 월드세일링이 그 적용을 인정하는 경우에 한하여, 국가협회는 자국 규정에 조항을 넣어 국가협회 규정의 변경을 제한할 수 있다. 제한된 국가협회 규정은 변경할 수 없다.

89 **조직위원회**; 대회공고; 운영요원의 임명

89.1 **조직위원회**

모든 대회는 다음 단체에 의해 주최되어야 한다.

- (a) 월드세일링;
- (b) 월드세일링에 가맹된 국가협회;
- (c) 가맹 클럽;

- (d) 클럽이 아닌 가맹 단체. 만약 국가협회에 의하여 규정된 경우, 국가협회의 승인을 받거나 가맹된 클럽과 공동 주최하여야 한다;
- (e) 국가협회의 승인을 받거나 가맹된 클럽과 공동 주최하는 비가맹 클래스

협회;

- (f) 위에 언급된 2개 이상의 단체;
- (g) 가맹 클럽에 의하여 소유 및 관리되며, 그 가맹 클럽과 공동 주최하는 비가맹 조직. 그 클럽의 국가협회는 이러한 대회를 위하여 국가협회의 승인이 필요하다는 것을 규정할 수 있다; 또는
- (h) 월드세일링과 클럽이 속한 국가협회에 의하여 승인되었을 경우, 가맹 클럽과 공동 주최하는 가맹 클럽에 의하여 소유 및 관리되지 않는 비가맹 조직.

규칙 89.1에서 가맹 단체는 그 단체가 개최지 국가협회에 가맹되어 있는 경우를 말한다; 그렇지 않다면 비가맹 단체이다. 그러나, 보트가 **경기-중** 2개 이상의 국가협회 관할 수역을 지나는 경우, 기항지 중 하나의 국가협회에 가맹되어 있다면 그 단체는 가맹된 것이다.

89.2 대회공고; 운영요원의 임명

- (a) **조직위원회**는 규칙 J1에 따라 대회공고를 발행하여야 한다.
- (b) 적절한 공지가 이루어진다면 대회공고는 변경될 수 있다.
- (c) **조직위원회**는 경기위원회를 임명하고, 적절한 경우, 항의위원회, 기술위원회 및 umpa이어를 임명하여야 한다. 그러나, 경기위원회, 국제심판단, 기술위원회 및 umpa이어를 <규정>에 정해진 대로 월드세일링이 임명할 수도 있다.

90 경기위원회; 범주지시서; 채점

90.1 경기위원회

경기위원회는 **조직위원회**의 지시에 따라 **규칙**에 정해진 대로 경기를 운영하여야 한다.

90.2 범주지시서

- (a) 경기위원회는 규칙 J2에 따른 범주지시서를 서면으로 발행하여야 한다.
- (b) 적절한 경우, 다른 나라의 참가가 예상되는 대회에서는, 적용될 국가협회 규정을 범주지시서에 영문으로 기재하여야 한다.
- (c) 범주지시서에 기재된 시간 전에 변경사항을 공식게시판에 서면으로 게

시하는 경우, 또는 수상에서 예고신호 전에 각 보트에게 알리는 경우, 범주지시서를 변경할 수 있다. 구두에 의한 변경은 수상에서만 가능하며, 범주지시서에 그 절차가 명시되어 있어야 한다.

90.3 채점

- (a) 대회공고 또는 범주지시서에 다른 채점 방식이 명시되어 있지 않다면, 경기위원회는 부칙 A에 따라 경기 또는 시리즈를 채점하여야 한다. 경기가 취소되지 않고 하나의 보트라도 스타트하여 코스 범주를 하고 경기 제한시간 이내에 피니시한 경우, 그 보트가 피니시한 후 리타이어 또는 실격되더라도 그 경기는 채점되어야 한다.
- (b) 채점 방식이 하나 또는 그 이상의 경기 성적을 제외하는 것으로 정하였을 경우, <제외할 수 없는 실격(DNE)>은 보트의 시리즈 성적에 포함되어야 한다.
- (c) 경기위원회가 자체 기록 또는 조사를 통하여 어떤 보트의 성적이 잘못 기록되었다고 결정한 경우, 오류를 수정하고 수정된 성적을 선수들이 확인할 수 있도록 하여야 한다.
- (d) 경기위원회는, 규칙에 따른 판결의 결과에 의한 채점변경에 대하여 항의위원회나 국가협회의 지시에 따라야 한다.
- (e) 규칙 90.3(a), (b), (c)와 (d) 조항이 있음에도, 대회공고에 그렇게 명시되어 있을 경우, 다음에 해당되는 경우로부터 24시간이 경과한 이후에는, 실책의 수정을 포함하여, 경기 또는 시리즈 채점을 변경할 수 없다.
 - (1) 시리즈의 마지막 경기 항의마감시간 (단일-경기 시리즈 포함);
 - (2) 시리즈의 마지막 경기 후 항의위원회의 판결을 알게 된 시간 (단일-경기 시리즈 포함); 또는,
 - (3) 결과가 게시된 시간.

그러나, 예외적으로, 규칙 6, 69 또는 70에 따른 판결 결과는 채점변경에 반영되어야 한다. 대회공고는 ‘24시간’을 다른 시간으로 변경할 수 있다.

91 항의위원회

항의위원회는 다음 중 하나여야 한다.

- (a) **조직위원회** 또는 경기위원회에 의하여 임명된 위원회;
- (b) **조직위원회** 또는 월드세일링 규정에 명시된 대로 임명된 국제심판단은 규칙 N1의 요건에 따라 구성되어야 하며, 규칙 N2에 명시된 권한과 책임을 가진다. 월드세일링 대회 또는 규칙 89.2(c)에 따라 월드세일링에 의하여 국제심판단이 임명된 경우가 아니라면, 국가협회는 국제심판단을 임명하는데 국가협회의 승인이 요구된다고 규정할 수 있다; 또는
- (c) 규칙 71.2에 따라 국가협회에 의하여 임명된 위원회.

92 기술위원회

- 92.1 기술위원회는 1인 이상으로 구성되어야 하며, **조직위원회**, 경기위원회 또는 월드세일링 규정에 명시된 대로 임명되어야 한다.
- 92.2 기술위원회는 **조직위원회**의 지시와 규칙의 요구에 따라 장비검사 및 대회계측을 실시하여야 한다.

부칙 A

채점

규칙 90.3 참고.

A1 경기의 수

예정된 경기의 수와 시리즈 성립을 위하여 완료하여야 하는 경기의 수가 대회 공고 또는 범주지시서에 명시되어야 한다.

A2 시리즈 성적

A2.1 각 보트의 시리즈 성적은 규칙 90.3(b)에 따라 가장 나쁜 성적을 제외한 나머지 성적의 합계로 하여야 한다. 그러나, 대회공고 또는 범주지시서는 다른 방식을 지정할 수 있다. 예를 들어, 버리는 성적은 없다든지, 두 개 또는 그 이상의 성적을 버린다는 것, 또는 몇 회 이상의 경기를 완료하였을 경우, 몇 개의 성적을 버린다는 것 등이다. 성적이 기록되면 경기는 완료된 것이다; 규칙 90.3(a) 참고. 동일한 가장 나쁜 성적이 두 개 또는 그 이상일 경우, 시리즈에서 가장 먼저 범주된 경기의 성적을 제외하여야 한다. 가장 낮은 시리즈 성적을 기록한 보트가 우승자가 되고, 다른 보트들은 성적에 따라 순위가 주어져야 한다.

A2.2 보트가 시리즈 중 어떤 경기라도 참가하였다면, 전체 시리즈 성적에 포함되어야 한다.

A3 스타트시간과 피니시순위

보트의 스타트신호 시간이 그 보트의 **스타트시간**이며, 보트가 경기를 **피니시**한 순서에 따라 **피니시순위**가 결정되어야 한다. 그러나, 핸디캡 또는 레이팅 방식을 적용하는 경우에는 수정 시간으로 **피니시순위**가 결정되어야 한다.

A4 채점 방식

대회공고 또는 범주지시서에 다른 방식을 명시한 경우가 아니라면, 다음의 낮은 점수 방식이 적용된다; 규칙 90.3(a) 참고.

스타트하고 피니시를 하였으며, 그 후 리타이어하거나 벌칙을 받거나 구제가 주어지지 않았다면 다음과 같이 채점되어야 한다.

피니시순위	점수
1위	1
2위	2
3위	3
4위	4
5위	5
6위	6
7위	7
이후 각 순위	1점씩 추가

A5 경기위원회에 의하여 결정되는 성적

A5.1 스타트하지 않은 보트, 코스 범주 또는 피니시하지 않은 보트, 또는 규칙 30.2, 30.3, 30.4 또는 78.2를 따르지 않은 보트, 또는 리타이어하거나 규칙 44.3(a)에 따른 벌칙을 이행한 보트는 청문 없이 경기위원회에 의하여 해당되는 성적으로 채점되어야 한다. 항의위원회만이 보트의 성적을 나쁘게 하는 다른 채점 조치를 취할 수 있다.

A5.2 스타트하지 않은 보트, 코스 범주하지 않은 보트, 피니시하지 않은 보트, 리타이어 또는 실격된 보트는 시리즈에 참가한 보트의 전체 숫자에 1을 더한 피니시순위의 점수로 채점된다. 규칙 30.2에 따른 벌칙을 받거나 규칙 44.3(a)에 따른 벌칙을 이행한 보트는 규칙 44.3(c)에 규정된 점수로 채점된다.

A5.3 대회공고 또는 범주지시서에 규칙 A5.3이 적용된다고 명시하였다면, 규칙 A5.2는 다음과 같이 변경된다. 스타트수역으로 왔지만 스타트 하지 않은 보트, 코스 범주하지 않은 보트, 피니시하지 않은 보트, 리타이어 또는 실격된 보트는 스타트수역에 온 보트의 전체 숫자에 1을 더한 피니시순위의 점수로 채점된다. 스타트수역에 오지 않은 보트는 시리즈에 참가한 보트의 전체 숫자에 1을 더한 피니시순위의 점수로 채점된다.

A6 다른 보트들의 순위와 성적의 변경

A6.1 어떤 보트가 경기에서 실격되었거나 피니시한 후 리타이어하였을 경우, 그 보트 다음에 피니시한 보트의 순위는 각각 하나씩 올라가야 한다.

A6.2 항의위원회가 보트의 성적을 조정하는 것으로 구제를하기로 판결한 경우, 다른 보트들의 성적은 항의위원회에서 다르게 판결한 경우가 아니라면 변경되지 않는다.

A7 경기 동점

여러 보트가 피니시라인에서 같은 순위가 되거나, 핸디캡 또는 레이팅 방식을 적용할 때 보트들의 수정 시간이 같은 경우, 해당 순위와 바로 아래 순위(들)의 점수를 더하여 똑같이 나누어야 한다. 입상권 안에서 동점이 생기면 하나의 상을 공유하거나 각각의 보트에 똑같은 상을 주어야 한다.

A8 시리즈 동점

A8.1 둘 또는 그 이상의 보트들 사이에 시리즈-성적이 동점이라면, 각 보트의 경기 성적을 좋은 것부터 나쁜 것의 순서로 나열하고, 차이가 나는 첫 번째 지점에서 가장 좋은 성적의 보트가 상위가 되도록 그 동점을 풀어야 한다. 제외했던 성적은 사용할 수 없다.

A8.2 둘 또는 그 이상의 보트들 사이에 동점이 남아 있다면, 마지막 경기의 성적에 따라 순위가 결정되어야 한다. 그래도 동점이 남는다면, 동점인 보트들의 마지막 바로 전 경기의 성적으로 풀고, 모든 동점이 풀릴 때까지 그렇게 한다. 제외했던 성적이라도 사용하여야 한다.

A9 구제에 관한 지침

항의위원회가 경기에서 보트의 성적을 조정하는 것으로 **구제해 주기로** 결정하였을 경우, 다음 중 하나로 채점하도록 권고한다.

- (a) 문제가 된 경기를 제외한 시리즈의 모든 경기 성적의 평균, 소수점 이하 한 자리의 점수 (소수점 이하 둘째 자리에서 반올림);
- (b) 문제가 된 경기 이전의 모든 경기 성적의 평균, 소수점 이하 한 자리의 점수 (소수점 이하 둘째 자리에서 반올림); 또는
- (c) 경기에서 구제를 해주기로 한 사건이 일어났던 시점의 그 보트 순위에 근거한 점수.

A10 채점 약어

채점 약어들은 다음의 상황을 기록하기 위해 사용된다.

DNC *스타트하지 않았음*; **스타트수역**에 나오지 않았음

DNS	스타트하지 않았음 (DNC와 OCS가 아닌)
OCS	스타트하지 않았음; 스타트신호 때 스타트라인의 코스 쪽에 있었고 스타트를 하지 않았거나, 규칙 30.1을 위반하였음
ZFP	규칙 30.2에 따른 20% 벌칙
UFD	규칙 30.3에 따른 실격
BFD	규칙 30.4에 따른 실격
SCP	득점벌칙이 적용되었음
NSC	코스 범주를 하지 않았음
DNF	피니시하지 않았음
RET	리타이어하였음
DSQ	실격
DNE	제외할 수 없는 실격
RDG	구제가 주어졌음
DPI	임의재량 벌칙이 주어졌음

부칙 B

윈드서핑 플리트 경기규칙

원드서핑 플리트 경기 (마라톤 경기를 포함하여)는 이 부칙에 의하여 변경된 세일링 경기규칙에 따라 진행되어야 한다. 세일링 경기규칙의 다른 곳에서 사용된 ‘보트’ 라는 용어는 ‘보드’ 또는 적절한 경우 ‘보트’ 를 의미한다. 마라톤 경기는 한 시간 이상 지속되는 경기이다.

참고: 슬라럼, 표현 (웨이브와 프리스타일 포함하여) 그리고 스피드 경기의 규칙은 이 부칙에 포함되어 있지 않다. 이 규칙들은 월드세일링 웹사이트에 있다.

정의의 변경

정의에서 *마크-자리*, *택*, *스타보드* 또는 *포트*는 삭제되고, 다음으로 대체된다:

마크-자리 마크를 돌거나 지나기 위하여 *프로퍼 코스*로 범주하기 위한 *자리*이다. 그러나, 보드가 *마크-자리*를 주어야 하는 보드의 안쪽에서 풍상으로 오버랩되어 있고 택을 변경한 후 *마크*로 패칭할 수 있는 경우가 아니라면, *마크-자리*에 태킹을 위한 *자리*는 포함되지 않는다.

택, 스타보드 또는 포트 보드는 선수의 양 손이 위시본 위에 있고 팔을 교차하지 않은 정상적인 범주 자세에 있을 경우, 마스트에 가까운 손에 따라 스타보드택 또는 포트택에 있다고 한다. 보드는 선수의 오른손이 마스트에 가까이 있으면 스타보드택, 왼손이 마스트에 가까이 있으면 포트택이다.

구역의 정의는 삭제된다.

다음의 정의를 추가한다:

캡사이즈 보드의 세일 또는 선수가 물에 있기 때문에 보드를 제어할 수 없는 경우, 보드는 *캡사이즈*된 것이다.

돌기-중 또는 지나기-중 보드가 *프로퍼 코스*로 *마크*를 돌거나 지나기 위한 동작을 시작한 때부터 *마크*를 돌거나 지나갈 **때까지**, 그 보드는 *마크*를 **돌기-중** 또는 **지나기-중**인 것이다.

B1 제1장의 규칙 변경

[변경 없음.]

B2 제2장의 규칙 변경

13 태킹-중

규칙 13은 다음과 같이 변경된다:

보드는 풍위를 넘은 후, 세일이 바람을 안을 때까지 다른 보드들을 킥 클리어하여야 한다. 그렇게 하는 동안 규칙 10, 11 및 12는 적용되지 않는다. 이 규칙이 두 보드에게 동시에 적용될 경우, 상대의 포트 쪽 또는 뒤쪽에 있는 보드가 킥 클리어하여야 한다.

17 리칭 스타트 전 같은 택인 경우

규칙 17은 다음과 같이 변경된다:

예고신호 때, 첫 번째 마크로의 코스가 참 바람에 대략 90°이며, 스타트신호 전 30초 동안 같은 택인 다른 보드의 풍하로 오버랩된 경우, 그 오버랩이 계속되는 동안 다른 보드가 접촉을 피하기 위한 동작을 취해야만 한다면, 그 풍하 보드는 첫 번째 마크로의 가장 짧은 코스 위로 범주해서는 안 된다. 그렇지만 그 풍하 보드가 가장 짧은 코스 위로 범주하더라도 곧바로 상대 보드의 선미 쪽을 범주하는 경우는 제외된다.

18 마크-자리

규칙 18은 다음과 같이 변경된다:

규칙 18.1의 첫 번째 문장은 다음과 같이 변경된다:

규칙 18은 보드들이 같은 쪽으로 마크를 지나가도록 정해졌으며, 그 보드들 중 적어도 한 보드가 마크를 돌기 중 또는 지나기 중인 경우, 보드들 사이에 적용된다.

규칙 18.2(b)는 다음과 같이 변경된다:

- (b) 첫 번째 보드가 마크를 돌기 중 또는 지나기 중일 경우, 보드들이 오버랩되어 있다면 그 시점에서 바깥쪽 보드는 그 이후로 안쪽 보드에게 마크-자리를 주어야 한다. 어떤 보드가 마크를 돌기 중 또는 지나기 중일 때 클리어 어헤드일 경우, 그 시점에서 클리어 어스턴인 보드는 그 이후로 클리어 어헤드였던 보드에게 마크-자리를 주어야 한다.

규칙 18.2(c)는 다음과 같이 변경된다:

- (c) 규칙 18.2(b)에 따라 보드가 마크-자리를 주어야 할 경우, 보드는 이후에 오버랩이 깨지거나 새로운 오버랩이 시작되더라도 마크-자리를 계속 주어야 한다.

규칙 18.2(d)는 다음과 같이 변경된다:

- (d) 마크-자리를 가진 보드가 풍위를 지나면 규칙 18.2(b)와 (c)의 적용

은 종료된다.

규칙 18.3은 삭제된다.

18.4 자이빙 또는 베어 어웨이

규칙 18.4는 다음과 같이 변경된다:

안쪽으로 오버랩된 향로권 보드가 자신의 프로퍼 코스로 범주하기 위하여 마크에서 자이빙 또는 베어 어웨이해야만 할 경우, 그 보드는 자이빙 또는 베어 어웨이할 때까지 프로퍼 코스를 범주하는데 필요한 것보다 마크로부터 더 멀리 범주하면 안 된다. 규칙 18.4는 게이트 마크에는 적용되지 않는다.

22 캡사이즈되었거나; 좌초되었거나; 구조 중

규칙 22는 다음과 같이 변경된다:

22.1 가능하다면, 보드는 캡사이즈되었거나 캡사이즈된 뒤 조종력을 회복하지 못한 보드, 좌초되어 있는 보드 또는 위험에 빠진 사람이나 배를 도우려고 하는 보드를 피하여야 한다.

22.2 가능하다면, 캡사이즈되었거나 좌초된 보드는 다른 보드를 방해해서는 안 된다.

23 다른 보드에 대한 방해; 세일을 물에서 올리기

새로운 규칙 23.3을 추가한다:

23.3 스타트신호 전 마지막 1분 동안, 보드는 의도치 않게 캡사이즈된 경우를 제외하고, 세일을 물에서 올려 정상적인 위치를 유지하여야 한다.

B3 제3장의 규칙 변경

26 경기의 스타트

규칙 26은 다음과 같이 변경된다:

26.1 시스템 1 (풍상 스타트)

경기는 다음의 신호들을 사용하여 스타트되어야 한다. 시간은 시각신호를 기준으로 하며; 소리신호의 불발은 무시되어야 한다.

스타트신호 ()분 전	시각신호	소리신호	의미
5*	클래스기	1회	예고신호

4	P, I, U기, 또는 검정기	1회	준비신호
1	준비신호기 내림	길게 1회	1분 전
0	클래스기 내림	1회	스타트신호

* 또는 대회공고 또는 범주지시서에 명시된 대로 적용.

이어지는 클래스의 예고신호는 이전 클래스의 스타트신호와 함께 또는 그 이후에 올려져야 한다.

26.2 시스템 2 (리칭 스타트)

경기는 다음의 신호들을 사용하여 스타트되어야 한다. 시간은 시각신호를 기준으로 하며; 소리신호의 불발은 무시되어야 한다.

스타트신호 ()분 전	시각신호	소리신호	의미
3	클래스기		주의신호
2	빨간기; 주의신호 내림	1회	예고신호
1	노란기; 빨간기 내림	1회	준비신호
1/2	노란기 내림		30초 전
0	녹색기	1회	스타트신호

26.3 시스템 3 (비치 스타트)

- (a) 스타트라인이 해변에 있거나, 해변 가까이에 있어 선수가 스타트하기 위하여 물에 서 있어야만 하는 경우, 그 스타트는 비치 스타트이다.
- (b) 스타트 배정 영역은 1번 배정 구역이 가장 풍상에 있도록 번호가 매겨져 있어야 한다. 범주지시서에 다른 시스템을 명시하지 않았다면, 보드의 스타트 배정 영역은 다음의 방법으로 결정된다.
- (1) 순위 (최상위 순위의 보드가 1번으로 배정되며 다음 순위가 2번으로 배정되고, 그런 방식으로 배정된다), 또는

(2) 추첨

- (c) 호명된 보드들이 자신의 위치를 잡은 후, 경기위원회는 한 번의 소리신호와 함께 빨간기를 올려 준비신호를 하여야 한다. 준비신호 후 언제든지 한 번의 소리신호와 함께 빨간기를 내리는 것으로 스타트신호를 하여야 한다.
- (d) 스타트신호 후, 각 보드들은 다른 보드들을 방해하지 않고 자신의 스타트 배정 영역에서 수상으로, 그리고 범주할 수 있는 위치까지 최단 경로를 취하여야 한다. 제2장의 규칙은 선수들의 두 다리가 보드 위에 올라가 있을 경우, 적용된다.

30 스타트 벌칙

규칙 30.2는 삭제된다.

31 마크 접촉

규칙 31은 다음과 같이 변경된다:

보드는 *마크*를 접촉할 수 있지만 그것을 붙잡고 있으면 안 된다.

B4 제4장의 규칙 변경

42 추진

규칙 42는 다음과 같이 변경된다:

보드는 세일에 대한 바람의 작용 그리고 선체에 대한 물의 작용으로만 추진되어야 한다. 그러나, 세일의 펌핑과 패닝 (fanning)은 허용된다. 패들링, 수영 또는 걷기를 해서 보드를 추진해서는 안 된다.

44 사건 시의 벌칙

규칙 44는 다음과 같이 변경된다:

44.1 벌칙 이행

경기-중 일어난 사건에서 제2장의 규칙을 하나 또는 그 이상 위반했을

수도 있을 경우, 보드는 <360° 돌기 벌칙>을 이행할 수 있다. 범주지시서는 다른 벌칙의 사용을 명시할 수 있다. 그러나, 보드가 상해 또는 중대한 손상을 일으켰거나, 벌칙을 이행하였더라도 규칙위반으로 그 경기 또는 시리즈에서 상당한 이득을 얻었다면, 그 보드의 벌칙은 리타이어하는 것이어야 한다.

44.2 360° 돌기 벌칙

규칙을 위반한 보드는 사건이 일어난 후 가능한 한 빨리 다른 보드들로 부터 충분히 떨어진 다음, 태킹 또는 자이빙이 필수요건은 아닌 360° 돌기를 신속하게 하는 것으로 <360° 돌기 벌칙>을 이행한다. 보드가 피니시라인 또는 그 근처에서 벌칙을 이행하는 경우, *피니시*하기 전에 피니시라인의 코스 쪽에 선체가 완전히 있어야 한다.

50 선수의 의복과 장비

규칙 50.1(a)는 다음과 같이 변경된다:

- (a) 선수는 자신의 무게를 늘릴 목적으로 의복이나 장비를 착용하거나 지녀서는 안 된다. 그러나, 선수는 용량이 1.5리터를 초과하지 않는 물통을 착용할 수 있다.

제4장에서 삭제되는 규칙

규칙 45, 48.2, 49, 50.1(c), 50.2, 51, 52, 54, 55 및 56.1은 삭제된다.

B5 제5장의 규칙 변경

60 항의의 권리; 구제요청의 권리 또는 규칙 69에 따른 조치

60.1(a)는 ‘목적한 경우’ 를 삭제하는 것으로 변경된다.

61 항의 요건

61.1 피항의자에게 알리기

- (a) 항의하는 보드는 최초의 적절한 기회에 상대 보드에 알려야 한다. 경기수역에서의 사건으로 항의할 경우, 보드는 최초의 적절한 기회에 ‘프로테스트 (Protest)’ 라고 소리지르기를 하여야 한다. 또

한 보드는 피니시 또는 리타이어 후 가능한 한 빨리 경기위원회에 항의의사를 전달하여야 한다. 그러나,

- (1) 상대 보드가 소리가 들리는 거리보다 멀리 있을 경우, 항의하려는 보드는 소리를 지를 필요는 없지만 최초의 적절한 기회에 상대 보드에 알려야 한다.
- (2) 빨간기는 올릴 필요가 없다.
- (3) 사건이 *코스 범주에 대한* 다른 보드의 실책일 경우, 소리지르기를 할 필요는 없지만, 그 보드가 피니시하기 전 또는 피니시한 후 최초의 적절한 기회에 상대 보드에게 알려야 한다.
- (4) 항의하는 보드의 입장에서, 사건이 발생한 시각에 어느 쪽 승정원이든 위험에 처했거나, 상해 또는 심각한 손상이 발생되었다는 것이 명백하다면, 이 규칙의 요건은 적용되지 않지만, 규칙 61.3의 제한시간 이내에 상대 보드에게 알리는 시도를 하여야 한다.

61.2 항의내용

규칙 61.2에 다음을 추가한다:

이 규칙은 대회의 다음 스테이지에서 경쟁하는 보드의 자격을 부여하는 예선 시리즈의 경기에는 적용되지 않는다.

62 구제

규칙 62.1(b)는 다음과 같이 변경된다:

- (b) 다음의 행동에 의한 상해, 물리적 손상 또는 *캡사이즈*
 - (1) 제2장의 규칙을 위반한 보드 (적절한 벌칙을 이행하였거나 벌칙을 받은 보드), 또는 제2장의 규칙을 위반한 후, 적절한 벌칙을 이행하였거나 벌칙을 받은 보드, 또는
 - (2) *킵 클리어*하여야 하는 *경기-중*이 아닌 배.

63 청문

63.6 증거 수집과 사실 판명

규칙 63.6에 다음을 추가한다:

그러나, 대회의 다음 스테이지에서 경쟁하는 보드의 자격을 부여하는 예선 시리즈의 경기에서, 항의와 구제요청을 서면으로 작성할 필요는 없다: 항의나 구제요청은 경기 후 가능한 한 빨리 항의위원회 위원에게 구두로 전달되어야 한다. 항의위원회는 적절하다고 생각하는 방식으로 증거를 수집할 수 있으며, 그 결과를 구두로 통보할 수 있다.

64 판결

규칙 64.4(b)는 다음과 같이 변경된다:

(b) 항의위원회가 보드의 계측, 클래스규칙의 의미, 보드의 손상에 대하여 의문이 있는 경우, 그 해석에 관하여 권위있는 기관에 그 사실과 함께 의문점을 조회하여야 한다. 판결을 내리는데 있어 항의위원회는 그 기관의 답변에 따라야 한다.

65 당사자와 그 외 사람들에게 알리기

규칙 65.2에 다음을 추가한다:

이 규칙은 대회의 다음 스테이지에서 경쟁하는 보드의 자격을 부여하는 예선 시리즈의 경기에는 적용되지 않는다.

70 국가협회로의 상고와 요청

규칙 70.5와 70.5(a)는 다음과 같이 변경된다:

70.5 부칙 N에 따라 구성된 국제심판단의 판결과, 대회의 다음 스테이지에서 경쟁하는 보드의 자격을 부여하는 예선 시리즈 경기에서의 항의위원회 판결에 대해서는 상고할 수 없다. 그 뿐 아니라, 대회공고와 범주지시서에 그렇게 명시되어 있으면, 상고의 권리는 다음의 경우에 거부될 수 있다.

(a) 이어지는 대회에 참가할 보드를 가려내기 위하여 경기의 결과를 신속하게 결정하는 것이 필수적인 경우 (국가협회는 그러한 절차에 대하여 국가협회의 승인이 필요하다고 규정할 수 있다);

B6 제6장의 규칙 변경

78 클래스규칙의 준수; 증명서

규칙 78.1에 다음을 추가한다: ‘월드세일링에 그렇게 규정된 경우, 번호 _____

와 날짜가 표시된 보드와 센터보드, 핀과 리그는 그 보드의 계측 증명서로의 역할을 한다.’

B7 제7장의 규칙 변경

90 경기위원회; 범주지시서; 채점

규칙 90.2(c)의 마지막 문장은 다음과 같이 변경된다: ‘범주지시서에 그 절차가 명시되어 있는 경우에만, 구두로 지시할 수 있다.’

B8 부칙 A의 변경

A1 경기의 수; 종합 성적

규칙 A1은 다음과 같이 변경된다:

예정된 경기의 수와 시리즈 성립을 위하여 완료하여야 하는 경기의 수가 대회공고 또는 범주지시서에 명시되어야 한다. 만약 대회가 여러 종목이나 형식을 포함한다면, 종합 성적 산출 방법은 대회공고나 범주지시서에 명시되어야 한다.

A2. 시리즈 성적

규칙 A2.1은 다음과 같이 변경된다:

각 보드의 시리즈 성적은, 규칙 90.3(b)에 따라, 다음을 제외한 경기 성적의 합계로 하여야 한다.

- (a) 5에서 11경기를 완료한 경우, 가장 나쁜 성적, 또는
- (b) 12경기 이상을 완료한 경우, 가장 나쁜 2개의 성적.

그러나, 대회공고 또는 범주지시서는 다른 방식을 지정할 수 있다. 성적이 기록되면 경기는 완료된 것이다; 규칙 90.3(a) 참고. 동일한 가장 나쁜 성적이 두 개 이상이라면, 시리즈에서 가장 먼저 범주된 경기의 성적을 제외하여야 한다. 가장 낮은 시리즈 성적을 기록한 보드가 우승자가 되고, 다른 보드들은 성적에 따라 순위가 주어져야 한다.

A5 경기위원회에 의하여 결정되는 성적

규칙 A5.4를 추가한다:

A5.4 규칙은 대회의 다음 스테이지에서 경쟁할 보드의 자격을 부여하는 예선

시리즈에서, *스타트*하지 않은 보드, *코스* *뺀*주하지 않은 보드, *피니시*하지 않은 보드, 리타이어 또는 실격된 보드는 경기에서 뺀주하도록 허용된 보드의 숫자와 같은 점수로 채점된다.

A8 시리즈 동점

규칙 A8은 다음과 같이 변경된다:

- A8.1** 둘 또는 그 이상의 보드들 사이에 시리즈-성적이 동점이라면, 각 보드의 제외했던 경기 성적을 좋은 것부터 나쁜 것의 순서로 나열하고, 차이가 나는 첫 번째 지점에서 그 제외했던 성적이 가장 좋은 보드가 순위가 되도록 그 동점을 풀어야 한다.
- A8.2** 둘 또는 그 이상의 보드들 사이에 동점이 남아 있다면, 제외했던 경기 성적을 포함하여, 각 보드의 성적을 좋은 것부터 나쁜 것의 순서로 나열하고, 차이가 나는 첫 번째 지점에서 가장 좋은 성적을 가진 보드가 순위가 되도록 그 동점을 풀어야 한다. 제외했던 성적이라도 사용하여야 한다.
- A8.3** 그래도 둘 또는 그 이상의 보드들 사이에 동점이 남아 있다면, 마지막 경기의 성적에 따라 순위가 결정되어야 한다. 그래도 동점이 남는다면, 동점인 보드들의 마지막 바로 전 경기의 성적으로 풀고, 모든 동점이 풀릴 때까지 그렇게 한다. 제외했던 성적이라도 사용하여야 한다.

B9 부칙 G의 변경

G1 월드세일링 클래스 보드

G1.3 위치

규칙 G1.3는 다음과 같이 변경된다:

클래스기호는 세일 러프의 헤드에서 위시본까지 거리의 1/3 지점에서 직각으로 그은 선 위쪽 부분의 세일 양면에 각 1개씩 붙여야 한다. 국적문자와 세일번호는 어떤 광고와도 명확하게 분리하여 세일 러프의 헤드에서 위시본까지 삼등분한 중앙 부분에 붙여야 한다. 이것들은 검정색이어야 하며 불투명한 흰색 바탕 위에 맞대고 붙여야 한다. 이 불투명한 흰색 바탕은 문자보다 최소 30mm 이상 커야 한다. 국적문자와 세일번호 사이에는 ‘-’ 를 넣어야 하며, 문자사이의 간격은 읽기 쉽도록 적절한 간격을 두어야 한다.

부칙 C

매치 경기규칙

매치 경기는 이 부칙에 의하여 변경된 세일링 경기규칙에 따라 진행되어야 한다. 매치 경기는 대회공고와 범주지시서에 다르게 명시되지 않았다면, 엄격하여 방식으로 하여야 한다.

참고: 표준 대회공고, 표준 범주지시서와 시각장애 선수를 위한 매치 경기규칙은 월드세일링 웹사이트에 있다.

C1 용어

‘선수’란 그 대회에 참가한 스키퍼, 팀 또는 보트를 말한다. ‘플라이트 (Flight)’란 동일한 스타트 절차에서 스타트하는 둘 또는 그 이상의 매치를 의미한다.

C2 정의 및 제1, 2, 3, 4장의 규칙 변경

C2.1 피니시의 정의는 다음과 같이 변경된다:

피니시 모든 벌칙의 이행을 완료한 후, 코스 쪽으로부터 선체의 어느 부분이라도 피니시라인을 교차하면 보트는 *피니시*한 것이다. 그러나, 한 보트 또는 두 보트 모두 *피니시*한 후 규칙 C7.2(d)에 따라 벌칙이 취소되었을 경우, 각 보트가 피니시라인을 교차하였을 때 *피니시*한 것으로 기록하여야 한다. 보트가 코스 범주를 계속하고 있다면 피니시한 것이 아니다.

C2.2 마크-자리의 정의는 다음과 같이 변경된다:

마크-자리 보트가 마크를 돌거나 지나기 위하여 자신의 *프로퍼 코스*를 범주하는데 필요한 *자리*, 그리고 *피니시* 후에 *피니시 마크*를 지나기 위한 *자리*.

C2.3 정의의 *프로퍼 코스*에 다음을 추가한다: ‘ 벌칙을 이행하고 있는 보트 또는 벌칙을 이행하기 위하여 움직이고 있는 보트는 *프로퍼 코스*를 범주하는 것이 아니다.’

C2.4 정의에서, 구역의 거리는 두 척 길이로 변경된다.

C2.5 제1장에 새로운 규칙 7이 추가된다:

7 확실한 마지막 시점

업파이어는 보트의 상태 또는 상대 보트와의 관계가 변경되었다고 확신할 때까지는 변경되지 않은 것으로 간주한다.

C2.6 규칙 13은 다음과 같이 변경된다:

13 태킹-중 또는 자이빙-중

- 13.1 보트는 풍위를 넘은 후, 클로스-홀드 코스가 될 때까지 상대 보트를 킵 클리어하여야 한다.
- 13.2 보트는 풍하코스로 범주하고 있는 보트의 메인세일의 뜻이 보트의 중심 선을 교차했을 때부터 메인세일이 바람을 안을 때까지 또는 더 이상 풍하 코스로 범주하지 않을 때까지 상대 보트를 킵 클리어하여야 한다.
- 13.3 규칙 13.1 또는 13.2가 적용되는 동안, 규칙 10, 11과 12는 적용되지 않는다. 그러나, 두 보트가 동시에 규칙 13.1 또는 13.2를 따라야 할 경우, 포트 쪽에 있는 보트 또는 뒤편에 있는 보트가 킵 클리어하여야 한다.

C2.7 규칙 16.2는 삭제된다.

C2.8 규칙 17은 삭제된다.

C2.9 규칙18은 다음과 같이 변경된다:

18 마크-자리

18.1 규칙 18이 적용되는 경우

규칙 18은 보트들이 같은 쪽으로 마크를 지나가도록 정해졌으며, 그 보트들 중 적어도 한 보트가 구역 안에 있을 경우에 적용된다. 그러나, 마크로 접근하는 보트와 마크에서 떠나는 보트 사이에는 적용되지 않는다. 마크-자리를 가진 보트가 다음 렉에 있고, 마크가 그 보트의 선미에 있을 경우, 보트들 사이에 규칙 18은 더 이상 적용되지 않는다.

18.2 마크-자리 주기

- (a) 첫 번째 보트가 구역에 도달하였을 경우,
- (1) 보트들이 오버랩되어 있다면, 그 시점에서 바깥쪽 보트는 그 이후 안쪽 보트에게 마크-자리를 주어야 한다.
 - (2) 보트들이 오버랩되어 있지 않다면, 구역에 도달하지 않은 보트는 그 이후 마크-자리를 주어야 한다.
- (b) 마크-자리를 가진 보트가 구역을 벗어나면 마크-자리의 자격은 종료되지만, 두 보트의 관계에 따라 필요하다면 그 시점에 규칙 18.2(a)가 다시 새롭게 적용된다.
- (c) 보트가 안쪽으로 오버랩되었고, 그 오버랩이 시작된 시점에서 바깥쪽 보트가 마크-자리를 줄 수 없는 상황이라면 바깥쪽 보트는 마크-자리를 줄 필요가 없다.

18.3 태킹 또는 자이빙

- (a) 보트의 *마크-자리*가 *택*의 변경을 포함하는 경우, 그런 태킹이나 자이빙은 그 보트의 *프로퍼 코스*를 범주하기 위하여 행하는 태킹이나 자이빙보다 이르게 하지 않아야 한다.
- (b) 안쪽 *오버랩*인 항로권 보트가 자신의 *프로퍼 코스*를 범주하기 위하여 *마크*에서 *택*을 변경해야만 할 경우, 그 보트는 *택*을 변경할 때까지 자신의 *프로퍼 코스*를 범주하는데 필요한 것 이상으로 *마크*에서 벗어나 범주하면 안 된다. 규칙 18.3(b)는 게이트 *마크*나 *피니시 마크*에는 적용되지 않으며, 이 규칙을 위반하였더라도 그 보트가 *택*을 변경하기 전에 상대 보트의 코스에 영향을 주지 않는다면, 그 보트는 면책된다.

C2.10 규칙 20.4(a)는 다음과 같이 변경된다:

(a) 소리지르기에 추가하여 헬름즈맨은 다음의 수신호를 하여야 한다:

- (1) 태킹할 자리 (Room to tack)를 요구하는 경우, 반복적으로 풍상 쪽을 명확히 가리킨다; 그리고
- (2) ‘유 택 (You tack)’의 경우, 반복적으로 상대 보트를 명확히 가리키고 팔을 풍상 쪽으로 흔든다.

C2.11 규칙 21.3은 삭제된다.

C2.12 규칙 23.1은 다음과 같이 변경된다:

23.1 합리적으로 가능한 경우, *경기-중*이 아닌 보트는 *경기-중*인 보트나 업 파이어 배를 방해해서는 안 된다.

C2.13 새로운 규칙 23.3을 추가한다:

23.3 서로 다른 매치의 보트들이 마주쳤을 경우, 어떠한 코스 변경이라도, 규칙을 따르거나 자신의 매치에서 이기기 위한 일관된 행위여야 한다.

C2.14 규칙 31은 다음과 같이 변경된다.

31 마크 접촉

경기-중, 승정원 또는 선체의 어느 부분이라도, *스타트하기* 전에는 *스타트 마크*, 범주 중에는 코스 렉의 시작이나 경계 또는 끝이 되는 *마크*, 또는 *피니시*한 후에는 *피니시 마크*를 접촉해서는 안 된다. 추가하여, *경*

기-중, 보트는 마크이기도 한 경기위원회 배와 접촉해서는 안 된다.

C2.15 새로운 규칙 41(e)를 추가한다:

(e) 물에서 건진 위치와 승선시키는 위치가 대략적으로 같을 경우, 보트의 승정원을 물에서 건지고 보트로 재승선 시키기 위한 도움.

C2.16 규칙 42는 예고신호와 준비신호 사이에도 적용된다.

C2.17 규칙 42.2(d)는 다음과 같이 변경된다:

(d) 스컬링 : 보트를 전진시키기 위한 키의 반복적인 움직임.

C3 경기신호와 관련 규칙의 변경

C3.1 스타트신호

매치는 다음의 신호들을 사용하여 스타트되어야 한다. 시간은 시각신호를 기준으로 하며, 소리신호의 불발은 무시되어야 한다. 두 개 이상의 매치가 범주될 경우, 앞선 매치의 스타트신호는 다음 매치의 예고신호여야 한다.

스타트 ()분 전	시각신호	소리신호	의미
7	F기 올림	1 회	주의신호
6	F기 내림	없음	
5	숫자기 올림*	1 회	예고신호
4	P기 올림	1 회	준비신호
2	파란기 또는 노란기 또는 둘 다 올림**	1 회**	프리-스타트 엔트리 시간 종료
1	P기 내림	길게 1 회	
0	예고신호 내림	1 회	스타트신호

* 범주지시서에 다르게 명시된 경우를 제외하고, 한 플라이트 안에서 숫자기 1은 매치 1을, 숫자기 2는 매치 2를 의미한다.

** 한 척 또는 두 척이 규칙 C4.2를 따르지 않은 경우에만 이 신호들을 하여야 한다. 깃발(들)은 엄파이어가 벌칙신호를 할 때까지 또는 1분 동안 중 이른 시점까지 올려두어야 한다.

C3.2 관련 규칙의 변경

(a) 규칙 29.1은 다음과 같이 변경된다:

- (1) 스타트신호 때, 선체의 일부가 스타트라인이나 그 연장선의 코스 쪽에 있을 경우, 경기위원회는 신속하게 한 번의 소리신호와 함께 해당 보트를 나타내는 파란기 또는 노란기를 올려야 한다. 깃발은 그 보트의 선체가 스타트라인 또는 그 연장선의 프리-스타트 쪽으로 완전히 들어오거나 또는 스타트신호 후 2분 중 이른 시점까지 올려두어야 한다.
- (2) 스타트신호 후, 올바르게 스타트하지 않고, 선체의 일부가 스타트라인의 연장선을 가로질러 스타트라인의 프리-스타트 쪽에서 코스 쪽으로 교차한 경우, 경기위원회는 신속하게 해당 보트를 나타내는 파란기 또는 노란기를 올려야 한다. 그 깃발은 해당 보트의 선체가 스타트라인에서 또는 스타트라인의 연장선에서 프리-스타트 쪽으로 완전히 들어오거나 스타트신호 후 2분 중 이른 시점까지 올려두어야 한다.

- (b) 경기신호 AP기의 마지막 문장은 다음과 같이 변경된다: ‘경기가 다시 연기되거나 취소되지 않는다면, AP기를 내리고 1분 뒤에 주의신호를 한다.’
- (c) 경기신호 N기의 마지막 문장은 다음과 같이 변경된다: ‘경기가 다시 연기되거나 취소되지 않는다면, N기를 내리고 1분 뒤에 주의신호를 한다.’

C3.3 피니시라인 신호

경기신호인 파란기 또는 파란 형상물을 사용해서는 안 된다.

C4 스타트 전의 요건

C4.1 준비신호 때, 보트의 선체는 스타트라인의 끝에 있는 지정된 스타트 마크에서 스타트라인에 대하여 90° 로 그은 선의 바깥에 완전히 있어야 한다. 대진표에서 왼쪽에 기재된 보트는 포트 엔드를 지정받고, 경기-중 보트의 선미에 파란기를 올려야 한다. 상대 보트는 스타보드 엔드를 지정받고, 경기-중 보트의 선미에 노란기를 올려야 한다.

C4.2 보트의 준비신호 후 2분 이내에, 처음에는 보트의 선체가 코스 쪽에서 프리-스타트 쪽으로 스타트라인을 교차하여 완전히 지나가야 한다.

C5 엠파이어에 의한 신호

C5.1 한 번의 긴 소리신호와 함께 초록-하얀 혼합기는 ‘벌칙 없음’ 을 의미한다.

C5.2 한 번의 긴 소리신호와 함께 보트를 지적하는 파란기 또는 노란기는 ‘지적받은 보트는 규칙 C7에 따라 벌칙을 이행하여야 한다.’ 를 의미한다.

C5.3 한 번의 긴 소리신호와 함께 파란기 또는 노란기를 올리면서, 동시에 또는 직후에 올린 빨간기는 ‘지적받은 보트는 규칙 C7.3(d)에 따라 벌칙을 이행하여야 한다.’ 를 의미한다.

C5.4 파란기 또는 노란기와 함께 올린 검정기와 한 번의 긴 소리신호는 ‘지적받은 보트는 실격되며, 매치는 강제종료되고 상대 보트가 이긴 것으로 한다.’ 를 의미한다.

C5.5 한 번의 짧은 소리신호는 ‘벌칙이 지금 완료되었다.’ 를 의미한다.

C5.6 반복적인 짧은 소리신호는 ‘보트는 벌칙을 이행한 것이 아니며 벌칙이 남아 있다.’ 를 의미한다.

C5.7 엠파이어 배에 올려진 파란기 또는 노란기 또는 그 색깔의 형상물은 ‘지적받은 보트가 이행하지 않은 벌칙을 가지고 있다.’ 를 의미한다.

C6 보트에 의한 항의와 구제요청

C6.1 보트는 다음의 방법으로 상대 보트를 항의할 수 있다.

(a) 규칙 14를 제외한 제2장의 규칙에 의한 경우, 자신이 관련된 사건 후 즉시 Y기를 분명하게 올리기;

(b) 규칙 C6.1(a) 또는 C6.2에 기재되어 있지 않은 규칙에 의한 경우, 사건 후 빨간기를 가능한 한 빨리 분명하게 올리기.

C6.2 보트는 다음 규칙에 의한 경우, 상대 보트를 항의할 수 없다.

(a) 손상이나 상해가 발생한 경우를 제외한 규칙 14;

(b) 자신이 그 사건에 관련된 경우를 제외한, 제2장의 규칙;

(c) 규칙 31 또는 42; 또는

(d) 규칙 C4 또는 C7.

C6.3 *경기-중* 또는 피니시 구역에서 발생한 상황 때문에 구제를 요청하는 보트는 그러한 상황을 알게 된 후, 가능한 한 빨리 빨간기를 확실하게 올려야 한다. 다만, 피니시 또는 리타이어한 후에는 2분 이내에 올려야 한다.

C6.4 (a) 규칙 C6.1(a)에 따라 항의하는 보트는 엠파이어의 신호 전 또는 신호 후에 가능한 한 빨리 Y기를 내려야 한다.

(b) 규칙 C6.1(b)에 따라 항의하는 보트 또는 규칙 C6.3에 따라 구제요청하는 보트는 그러한 항의나 구제요청이 유효하도록 하기 위하여 *피니시* 또는 리타이어한 후 엠파이어가 인지할 때까지 빨간기를 올리고 있어야 한다. 항의 또는 구제요청을 서면으로 할 필요는 없다.

C6.5 엠파이어 판결

(a) Y기가 올라가면, 엠파이어는 어떤 보트에게 벌칙을 줄 것인지를 결정하여야 한다. 엠파이어는 그들의 판결을 규칙 C5.1, C5.2 또는 C5.3에 따라 신호하여야 한다. 그러나,

(1) 만약 엠파이어가 한 보트에게 벌칙을 주기로 결정하였고, 그 결과로 그 보트가 이행하지 않은 벌칙이 두 개를 초과하게 되는 경우, 엠파이어는 규칙 C5.4에 따라 그 보트의 실격을 신호하여야 한다;

- (2) 규칙 C8.2에 따라 umpaier가 보트에게 벌칙을 부과하였지만 같은 사건으로 보트가 Y기를 올렸을 경우, umpaier는 그 Y기를 무시할 수 있다.
- (b) 보트가 규칙을 위반한 결과로 컨트롤할 수 있는 위치를 얻었는데, <umpaier가 제기하는 벌칙>을 추가로 부과할 요건을 충족하였다고 umpaier가 확신할 수 없는 경우에는 규칙 C5.3의 빨간기 벌칙을 사용하여야 한다.

C6.6 항의위원회 판결

- (a) 항의위원회는 적절하다고 생각하는 방법으로 증거를 수집할 수 있으며 그 판결을 구두로 알릴 수 있다.
- (b) 항의위원회는 규칙위반이 그 매치의 결과에 현저한 영향을 미치지 않았다고 판결한 경우, 다음 중 어느 것인가를 할 수 있다.
 - (1) 1점 또는 1점 미만의 점수를 벌칙으로 부과하거나;
 - (2) 재경기를 명령하거나; 또는
 - (3) 공정하다고 판단되는 다른 조정, 벌칙을 부과하지 않을 수도 있다.
- (c) 손상 또는 상해가 발생한 규칙 14의 위반에 대한 벌칙은 항의위원회의 재량에 따르며, 대회의 다음 경기에서의 배제를 포함할 수 있다.

C6.7 부칙 N에 새로운 규칙 N1.10을 추가한다:

N1.10 규칙 N1.1에서, 국제umpaier는 국제심판을 대신하여 심판단 또는 심판단의 패널로 임명될 수 있다.

C7 벌칙 방식

C7.1 삭제된 규칙

규칙 44는 삭제된다.

C7.2 모든 벌칙

- (a) 벌칙이 주어진 보트는 규칙 C7.3의 제한 범위 안에서 벌칙 이행을 늦출 수 있으며, 다음과 같이 벌칙을 이행하여야 한다.
 - (1) 풍상 마크로 향하는 코스외 레크에 있는 경우, 자이빙하고, 합리적으로 가능한 한 빨리 클로스-홀드 코스까지 러핑하여야 한다.
 - (2) 풍하 마크 또는 피니시라인을 향하는 코스외 레크에 있는 경우, 태킹하고 합리적으로 가능한 한 빨리 참바람에서 90° 이상의 코스까

지 배어 어웨이하여야 한다.

- (b) 규칙 2에 추가 : ‘경기-중, 보트는 ump이어로부터 벌칙신호를 받지 않으면 벌칙을 이행할 필요가 없다.’
- (c) 보트 선체의 일부가 직전 마크에서 지금 들고 있는 마크를 이은 선의 연장선을 교차한 경우, 또는 마지막 렉에서는 피니시하였을 경우, 렉을 마친 것이다.
- (d) 벌칙이 부과된 보트는, 피니시라인을 교차하기 전 또는 지난 후에 벌칙이 취소된 경우를 제외하고, 벌칙을 이행하고 자신의 선체가 피니시라인의 코스 쪽에 완전히 위치한 다음 피니시할 때까지는 피니시하였다고 기록되지 않는다.
- (e) 하나 또는 두 개의 이행하여야 하는 벌칙이 있는데, 그 매치의 상대 보트에 벌칙이 부과된 경우, 각 보트의 벌칙이 하나씩 취소되어야 한다. 그렇지만, 빨간기 벌칙은 이행하지 않은 벌칙을 취소하거나 다른 벌칙에 의해 취소될 수 없다.
- (f) 한 보트가 피니시하였고 더 이상 경기-중이 아닌 경우, 상대 보트에게 이행하지 않은 벌칙이 있다면, ump이어는 그 이행하지 않은 벌칙을 취소할 수 있다.

C7.3 벌칙의 제한

- (a) 태킹이 포함된 벌칙을 이행하는 보트는 풍위를 지나는 순간부터 클로스-홀드 코스가 될 때까지 스피니커 헤드가 메인 붐의 구즈넥 아래에 있어야 한다.
- (b) 벌칙의 일부라도 그 보트가 있는 렉의 시작, 경계 또는 끝이 되는 도는 마크의 구역 안에서는 이행할 수 없다.
- (c) 하나의 이행하지 않은 벌칙이 있을 경우, 그 보트는 스타트한 후 피니시하기 전까지 어느 때라도 벌칙을 이행할 수 있다. 보트가 두 개의 이행하지 않은 벌칙이 있을 경우, 그 보트는 벌칙 중 하나를 합리적으로 가능한 한 빨리 이행하여야 하지만, 스타트 전에는 이행할 수 없다.
- (d) ump이어가 벌칙기와 함께 또는 직후에 빨간기를 올렸을 경우, 벌칙을 받은 보트는 합리적으로 가능한 한 빨리 벌칙을 이행하여야 하지만 스타트 전에는 이행할 수 없다.

C7.4 벌칙의 이행과 완료

- (a) 이행하지 않은 벌칙이 있는 보트가 풍상 마크로 향하는 렉에서 자이빙한 경우, 또는 풍하 마크 또는 피니시라인으로 향하는 렉에서 풍위를 넘은 경우, 그 보트는 벌칙을 이행하는 중이다.

- (b) 벌칙을 이행하는 보트가, 벌칙을 올바르게 이행하지 않거나 합리적으로 가능한 한 빨리 벌칙을 완료하지 않은 경우, 그 보트는 더 이상 벌칙을 이행하고 있는 것이 아니다. 그럴 경우, ump이어는 규칙 C5.6에 따른 신호를 하여야 한다.
- (c) 각 매치에서 ump이어 배는 파란기 또는 노란기 또는 그 색깔의 형상물을 올려야 하며, 각 깃발 또는 형상물은 이행하지 않은 벌칙 하나를 나타낸다. 보트가 벌칙을 이행하였거나 벌칙이 취소된 경우, 적절한 소리 신호와 함께 깃발 또는 형상물을 하나씩 내려야 한다. ump이어가 신호를 정확하게 하지 못하였다더라도 이행하지 않은 벌칙의 수는 변하지 않는다.

C8 ump이어가 제기하는 벌칙

C8.1 규칙의 변경

규칙 60.2(a)와 60.3(a)는 ump이어가 벌칙을 부과할 수 있는 규칙에는 적용되지 않는다.

C8.2 ump이어는 보트가 규칙 31, 42, C4, C7.3(c) 또는 C7.3(d)를 위반하였다고 판정한 경우, 규칙 C5.2 또는 C5.3에 따라 신호하여 그 보트에게 벌칙을 주어야 한다. 그러나, 보트가 제2장의 규칙을 위반하여 벌칙을 받고 같은 사건에서 규칙 31도 위반한 경우, 규칙 31을 위반한 것에 대한 벌칙은 받지 않는다. 또한, 잘못된 깃발을 올리거나 또는 올바른 깃발을 올리지 않은 보트는 구두 경고를 받고 벌칙을 받기 전에 잘못을 바로잡을 기회가 주어져야 한다.

C8.3 ump이어는 보트가 다음에 해당한다고 판정한 경우, 규칙 C5.2, C5.3 또는 C5.4에 따라 벌칙을 주어야 한다.

- (a) 벌칙을 부과했음에도 규칙위반으로 이득을 본 경우,
- (b) 고의로 규칙을 위반한 경우, 또는
- (c) 스포츠맨십을 위반한 경우.

C8.4 ump이어 또는 항의위원회 위원은 보트가 규칙 C6.1(a) 또는 C6.2에 열거된 규칙 이외의 다른 규칙을 위반했는지도 모른다고 판정하였다면, 적절할 경우, 규칙 60.3과 C6.6에 따라 조치를 취하도록 항의위원회에 그것을 알려야 한다.

C8.5 보트가 스타트한 뒤, 상대 보트가 스타트하지 않을 것이라고 ump이어가 확신할 경우, 규칙 C5.4에 따라 스타트하지 않은 보트를 실격시키고, 그 매치가 강제종료되었다는 것을 신호할 수 있다.

C8.6 매치의 umpaier가 적어도 한 명의 다른 umpaier와 함께, 보트가 규칙 14를 위반하였고 손상이 일어났다고 판정한 경우, 청문 없이 점수-벌칙을 부과할 수 있다. 가능한 한 빨리 선수에게 그 벌칙이 통보되어야 하며, 통보받았을 때, 선수는 청문을 요청할 수 있다. 그러면 항의위원회는 규칙 C6.6에 따라 진행하여야 한다. 항의위원회에 의하여 판정된 벌칙은 umpaier가 부과한 벌칙보다 클 수 있다. umpaier가 1점보다 큰 벌칙이 적절하다고 판정할 경우, umpaier는 규칙 C8.4에 따라 조치하여야 한다.

C9 구제요청 또는 재청문; 상고; 기타 절차

C9.1 규칙 C5, C6, C7 또는 C8에 따라 결정된 판결에 대하여 구제요청 또는 상고를 할 수 없다. **규칙 66.2**는 ‘청문의 당사자는 재청문을 요청할 수 없다.’로 변경된다.

C9.2 선수는 공식 운영 배의 행동이 부적절하였다는 주장으로 구제요청을 할 수 없다. 항의위원회는 umpaier 배를 포함한 운영 배가 경기하고 있는 보트를 심하게 방해하였을 것이라고 확신하는 경우에만, 구제를 고려한다고 결정할 수 있다.

C9.3 규칙 C9.2에 허용된 경우를 제외하고, umpaier가 내린 어떤 조치 또는 미조치와 관련하여 어떠한 종류의 절차도 취할 수 없다.

C10 채점

C10.1 각 매치의 승자는 1점 (동시에 피니시한 경우에는 각각 0.5점)을 받는다; 패자는 점수가 없다.

C10.2 선수가 대회 일부 기권하는 경우, 완료한 모든 경기의 성적은 그대로 유지된다.

C10.3 단일 라운드-로빈이 완료되기 전에 강제종료되거나, 복수의 라운드-로빈이 첫 번째 라운드-로빈 중 강제종료된 경우, 선수의 성적은 그 선수가 범주한 매치의 평균 점수로 하여야 한다. 그러나, 선수들 중 일부가 계획된 매치의 1/3보다 적게 완료하였다면, 전체 라운드-로빈은 무시되어야 하며, 필요하다면 대회의 무효가 선언된다. 규칙 C11.1(a)에 있는 동점처리의 목적에 따라, 선수의 성적은 동점을 기록한 선수들 간 경기의 평균 점수가 된다.

C10.4 복수의 라운드-로빈에서 어떤 라운드-로빈을 완료하지 못하고 강제종료된 경우, 어떤 두 선수들 사이에 범주된 모든 매치의 성적은 다음과 같이 총 1점만 주어야 한다.

두 선수 사이에 완료된 매치의 수	각 승리 점수
1	1점
2	1/2점
3	1/3점
(이하 동일 방식)	

C10.5 라운드-로빈 시리즈에서는,

- (a) 선수의 전체 성적이 높은 순으로 순위를 매겨야 한다;
- (b) 자신의 매치에서 이겼지만 다른 매치의 선수에 대한 규칙위반으로 실격되는 선수는 그 매치에 대한 득점을 잃는다. (그러나 그 매치에서 진 선수에게 그 득점이 주어져서는 안 된다); 그리고
- (c) 다른 그룹에서 범주했던 선수들 사이의 전체 순위는 높은 성적순으로 결정되어야 한다.

C10.6 녹아웃 시리즈에서는 범주지시서에 두 선수 사이에 시리즈를 이기는데 필요한 최소 점수를 명시하여야 한다. 녹아웃 시리즈가 강제종료된 경우, 더 높은 성적이 선수가 상위로 결정되어야 한다.

C10.7 매치에서 한 보트만 코스 범주에 실패하였을 경우, 그 보트는 (청문 없이) 점수 없음으로 채점된다.

C11 동점

C11.1 라운드-로빈 시리즈

라운드-로빈 시리즈에서 선수들은 하나 또는 그 이상의 그룹으로 배정되고 그 그룹 안에서 한 번 또는 그 이상 다른 모든 선수들과 범주하도록 되어 있다. 대회형식에 명시된 각 개별 스테이지는 각 선수가 그 스테이지에서 서로 범주하는 횟수와 상관없는 별개의 라운드-로빈 시리즈로 하여야 한다.

라운드-로빈 시리즈에서 둘 이상의 선수들 사이의 동점은 모든 동점이 풀릴 때까지 다음 방법의 순서대로 동점을 풀어야 한다. 하나 이상의 동점이 일부만 풀린 경우, 규칙 C11.1(a)부터 C11.1(e)까지 그 동점에 다시 적용하여야 한다. 다음 선수가 상위가 되도록 동점을 풀어야 한다.

- (a) 동점 선수들 간의 매치에서 높은 성적을 얻은 선수, 그리고
- (b) 복수의 라운드-로빈에서 두 선수 사이에 동점이 발생하였을 경우, 두 선수 사이의 마지막 매치에서 이긴 선수;
- (c) 라운드-로빈 시리즈에서 가장 높은 순위에 있는 선수에 대하여 최다 점수를 획득한 선수 또는, 필요한 경우, 차 순위에 있는 선수에 대하여 최다 점수를 획득한 선수, 그리고 그런 순서로 동점이 풀릴 때까지 진행한다. 별개인 두 개의 동점을 풀어야 하지만 각 동점의 처리가 다른 동점을 푸는 것에 따라 정해지는 경우, 다음의 원칙이 규칙 C11.1(c)의 절차에 사용되어야 한다:
 - (1) 하위의 동점을 풀기 전에 상위의 동점을 풀어야 한다, 그리고
 - (2) 규칙 C11.1(c)를 적용하기 위하여, 하위 동점인 모든 선수들을 하나의 선수로 취급하여 점수를 계산하여야 한다;
- (d) 규칙 C10.5(c)를 적용한 후, 각 그룹의 선수 수와 관계없이 다른 그룹에서 가장 상위의 선수;
- (e) 대회에서 가장 최근 스테이지 (플리트 경기, 라운드-로빈, 기타)에서 가장 상위의 선수.

C11.2 녹아웃 시리즈

녹아웃 시리즈에서 두 선수 사이의 동점 (0-0 포함)은 동점이 풀릴 때까지 다음의 순서대로 동점을 풀어야 한다. 다음 선수가 상위가 되도록 동점을 풀어야 한다.

- (a) 가장 최근의 라운드-로빈 시리즈에서 가장 상위의 선수. 필요한 경우, 규칙 C11.1을 적용;
- (b) 대회에서 동점 선수 사이의 가장 최근 매치에서 이긴 선수.

C11.3 남아 있는 동점

규칙 C11.1 또는 C11.2로 동점을 풀 수 없는 경우,

- (a) 대회의 다음 스테이지 (또는 이 대회가 다른 대회의 직접 선발전인 경우)를 위하여 동점을 풀어야 할 필요가 있다면, 실행 가능할 경우, 결정전으로 동점을 풀어야 한다. 경기위원회가 결정전 실행이 불가능하다고 결정한 경우, 동점은 동점이 된 각각의 선수들의 라운드-로빈 시리즈에서 첫 경기의 성적을 제외하고 가장 높은 득점을 얻은 선수를 상위로 하여 결정되어야 한다. 그래도 동점이 풀리지 않는 경우, 동점이 된 각 선수의 두 번째 경기를 제외하는 방식으로 동점이 풀릴 때까지 계속한다. 동점이 부분적으로 풀린 경우, 남아 있는 동점은 규칙 C11.1 또는 C11.2를 다시 적용하여 풀어야 한다.
- (b) 다른 대회를 위한 직접 선발전이 아닌 대회의 승자 또는 녹아웃 시리즈의 어떤 라운드에서 탈락한 선수들 사이의 전체 순위를 결정하기 위하여 결정전을 실시할 수 있다. (그러나 추첨으로는 하지 않는다.)
- (c) 동점이 풀리지 않을 경우, 동점 순위에 대한 상금 또는 랭킹 점수를 합산한 후 동점 선수들에게 균등하게 나누어 주어야 한다.

부칙 D

팀 경기규칙

팀 경기는 이 부칙에 의하여 변경된 세일링 경기규칙에 따라 진행되어야 한다.

D1 경기규칙의 변경

D1.1 정의와 제2장과 제4장의 규칙

(a) 정의 - 피니시에서, ‘스타트 후’ 를 삭제한다.

(b) 정의에서, 구역의 거리는 두 척 길이로 변경된다.

(c) 규칙 18.2(b)는 다음과 같이 변경된다:

오버랩된 보트들 중 앞선 보트가 구역에 도달하였을 경우, 그 시점에서 바깥쪽 보트는 그 이후로 안쪽 보트에게 마크-자리를 주어야 한다. 어떤 보트가 구역에 도달하였을 때 클리어 어헤드일 경우, 또는 구역에 도달한 이후라도 다른 보트가 풍위를 넘었을 때 클리어 어헤드가 될 경우, 그 시점에서 클리어 어스텐 보트는 그 이후로 마크-자리를 주어야 한다.

(d) 규칙 18.4는 삭제된다.

(e) 범주지시서에 명시되어 있을 경우, 규칙 20은 소리지르기에 추가하여 다음의 수신호를 하여야 한다는 것으로 변경된다.

(1) 태킹할 자리 (Room to tack)를 요구하는 경우, 반복적으로 풍상 쪽을 명확히 가리킨다; 그리고

(2) ‘유 택 (You tack)’ 의 경우, 반복적으로 상대 보트를 명확히 가리키고 팔을 풍상 쪽으로 흔든다.

(f) 규칙 23.1은 다음과 같이 변경된다: ‘합리적으로 가능하다면, 경기-중이 아닌 보트는 경기-중인 보트를 방해해서는 안 되며, 피니시한 보트는 피니시하지 않은 보트를 방해하는 행동을 하면 안 된다.’

(g) 새로운 규칙 23.3을 추가한다: ‘서로 다른 경기의 보트들이 마주쳤을 경우, 어떠한 침로의 변경이라도 일관되게 규칙을 따르는 것이거나 자신의 경기를 이기기 위한 것이어야 한다.’

(h) 규칙 41에 추가한다:

(e) 전자통신을 사용하지 않는 조건으로 같은 팀의 다른 보트로 부터의 도움.

- (i) 규칙 45는 삭제된다.

D1.2 항의와 구제요청

- (a) 규칙 60.1은 다음과 같이 변경된다:

보트는

- (1) 다른 보트를 항의할 수 있다. 그러나, 제2장의 규칙위반혐의에 대해서는, 그 사건에 자신이 관련되었거나, 상대 팀 멤버들 사이에 접촉이 일어난 사건이 아니면 항의할 수 없다; 또는
 - (2) 구제를 요청할 수 있다.
- (b) 규칙 61.1(a)는 항의하는 보트가 빨간기를 잘 보이게 올린 후 내려도 되는 것으로 변경된다.
 - (c) 경기수역에서 발생한 사건에 대하여 구제를 요청하는 보트는 사건 발생 후 최초의 적절한 기회에 빨간기를 올려야 한다. 보트는 경기위원회 또는 ump이어에 의하여 인지될 때까지 빨간기를 올리고 있어야 한다.
 - (d) 경기위원회 또는 항의위원회는 다음의 경우를 제외하고, 제2장의 규칙, 규칙 31 또는 42를 위반한 보트를 항의할 수 없다.
 - (1) 검정-하얀 혼합기를 올린 후 ump이어가 제출한 보고에 있는 증거에 근거한 경우; 또는
 - (2) 규칙 14 위반에 따른 손상 또는 부상이 있었다고 주장하는 보고를 어떤 경로로든 접수한 경우.
 - (e) 항의와 구제요청을 서면으로 할 필요는 없다. 항의위원회는 적절하다고 생각하는 방식으로 증거를 수집할 수 있으며, 판결을 구두로 통보할 수 있다.
 - (f) 보트는 같은 팀의 다른 보트에 의하여 발생된 손상 또는 부상을 근거로 구제받을 자격이 주어지지 않는다.
 - (g) 주최자가 제공한 보트가 고장 난 경우, 규칙 D5를 적용한다.

D1.3 벌칙

- (a) 규칙 44.1은 다음과 같이 변경된다:

경기-중 일어난 사건으로 제2장의 규칙을 하나 이상 위반하였거나, 규칙 31 또는 42를 위반했을 수도 있을 경우, 보트는 <한-마퀴 돌기 벌칙>을 이행할 수 있다. 그러나, 보트가 같은 사건에서 제2장의 규칙과 규칙 31을 위반했을 수도 있을 경우, 보트는 규칙 31의 위반에 대한 벌칙은 이행할 필요가 없다.

- (b) 보트가 규칙 44.1에 따른 벌칙을 이행할 것이라고 분명하게 표시한 경우, 그 보트는 그 벌칙을 이행하여야 한다.
- (c) 보트는 리타이어하는 것으로 벌칙을 이행할 수 있으며, 경기위원회 또는 umpire에게 알려야 한다.
- (d) 접촉이 없을 경우, 같은 팀 보트들 사이의 사건에서는 제2장의 규칙위반에 대한 벌칙이 없다.

D2 umpire 방식 경기

D2.1 규칙 D2가 적용되는 경우

규칙 D2는 umpire 방식 경기에 적용된다. umpire 방식으로 진행될 경기는 대회공고 또는 범주지시서에 명시하였거나 예고신호 전에 J기를 올리는 것으로 표시된다.

D2.2 보트에 의한 항의

보트가 경기수역에서 일어난 사건에서 제2장의 규칙 또는 규칙 31 또는 42에 따라 항의하는 경우, 보트는 청문을 요청할 자격이 주어지지 않으며, 다음 사항이 적용된다:

- (a) 보트는 각각 최초의 적절한 기회에 ‘프로테스트 (Protest)’ 라고 소리치고 빨간기를 잘 보이게 올려야 한다.
- (b) 그 보트에게는 응답할 시간이 주어져야 한다.
- (c) 어떤 보트도 벌칙을 이행하지 않거나 벌칙을 이행할 것이라고 분명하게 표시하지 않을 경우, umpire는 어느 보트에게 벌칙을 부과할지 판정하여야 한다.
- (d) 두 척 이상의 보트가 규칙을 위반하였다면, umpire는 벌칙을 이행하지 않은 어떤 보트에게 벌칙을 부과할지 판정하여야 한다.
- (e) umpire는 판정을 규칙 D2.4에 따라 신호하여야 한다.

D2.3 umpire가 제기하는 벌칙

umpire는 다음의 경우, 다른 보트의 항의 없이도 해당 보트에 벌칙을 주거나 항의위원회에 그 사건을 보고하거나, 두 절차 모두를 수행할 수 있다. 보트가

- (a) 규칙 31 또는 42를 위반하고 벌칙을 이행하지 않은 경우;
- (b) 제2장의 규칙을 위반하면서, 같은 팀의 다른 보트 또는 다른 경기를 하

는 보트와 접촉하였지만, 어느 보트도 벌칙을 이행 하지 않은 경우;

- (c) 규칙을 위반하고, 그 보트 또는 그 팀의 다른 보트가 벌칙을 이행하였더라도, 그 팀이 이득을 보았을 경우;
- (d) 규칙 14를 위반하고 손상 또는 부상이 발생한 경우;
- (e) 규칙 D1.3(b)를 위반한 경우;
- (f) 엄파이어에 의하여 신호된 벌칙을 이행하지 않은 경우;
- (g) 스포츠맨십을 위반한 경우.

엄파이어는 규칙 D2.4에 따라 판결을 신호하여야 한다.

D2.4 엄파이어에 의한 신호

엄파이어는 한 번의 긴 소리신호와 함께 다음과 같이 신호기를 올려 판결을 신호하여야 한다:

- (a) 벌칙이 없는 경우, 초록-하얀 혼합기.
- (b) 하나 이상의 보트에게 벌칙을 부과할 때, 빨간기를 올린다. 벌칙을 받는 각 보트에게 알리기 위하여 엄파이어는 소리를 지르거나 신호하여야 한다.
- (c) 항의위원회에 사건을 보고하는 경우, 검정-하얀 혼합기.

D2.5 엄파이어가 부과하는 벌칙

엄파이어에게 **벌칙받은** 보트는 <두-바퀴 돌기 벌칙>을 이행하여야 한다. 그러나, 벌칙이 규칙 D2.3에 따라 부과되었고, 엄파이어가 몇 바퀴를 돌라고 소리 지르거나 신호한 경우, 그 **횟수**만큼의 <한-바퀴 돌기 벌칙>을 이행하여야 한다.

D2.6 기타 처리방식의 제한

- (a) 규칙 D2.5의 위반은 보트에 의한 항의의 근거가 되지 않는다.
- (b) 엄파이어의 판결, 조치 또는 미조치한 것에 대하여 다음을 할 수 없다.
 - (1) 구제의 근거,
 - (2) 규칙 70에 따른 상고의 대상, 또는
 - (3) 스타트 후 경기를 취소할 근거.
- (c) 항의위원회는 엄파이어 배를 포함한 공식 운영 배가 경기하는 보트를

심하게 방해했을 수 있다고 확신할 경우, 구제를 고려한다고 결정할 수 있다.

D3 경기의 채점

D3.1 (a) 경기를 **피니시**하였고, 그 이후 리타이어하지 않은 보트는 그 보트의 **피니시순위**와 같은 점수로 채점된다. 그 외 모든 보트는 **경기할 자격을 가진** 보트의 수와 같은 점수로 채점된다.

(b) 보트가 OCS로 기록되었고, 스타트신호 후 가능한 한 빨리 리타이어하지 않았을 경우, 그 보트의 성적에 10점을 추가하여야 한다.

(c) 피니시라인 또는 근처에서 엄파이어에 의하여 부과된 벌칙을 이행하지 않은 경우, 그 보트는 리타이어한 보트와 같은 점수로 채점되어야 한다.

(d) 어떤 보트가 피니시한 후에 리타이어한 경우, 그 보트보다 피니시 성적이 나쁜 보트들은 한 등수씩 올라가야 한다.

(e) 항의위원회가 항의청문의 당사자인 보트가 **규칙**을 위반하였고 면책되지 않는다고 판결한 경우,

(1) 그 보트가 벌칙을 이행하지 않았다면, 그 보트의 성적에 6점이 추가된다;

(2) 벌칙을 이행하였거나 벌칙이 부과되었더라도, 그 보트가 속한 팀이 이득을 보았을 경우, 그 보트의 성적을 나쁘게 할 수 있다;

(3) 보트가 규칙 1 또는 규칙 2를 위반하였거나, 규칙 14를 위반하여 손상이나 상해를 일으킨 경우, 또는 **경기-중**이 아닐 때 **규칙**을 위반한 경우, 그 보트가 속한 팀에 0.5 또는 그 이상의 경기 승수를 감하는 벌칙을 부과하거나, 벌칙을 부과하지 않을 수도 있다. 감해진 경기 승수는 상대 팀에 주어지지 않는 안 된다.

D3.2 한 팀의 모든 보트들이 **피니시** 또는 리타이어했거나 **스타트**하지 않은 경우, 그 시점에 **경기-중**인 상대 팀의 보트들은 **피니시**한다면 받게 될 점수로 채점되어야 한다.

D3.3 총점이 더 낮은 팀이 경기를 이긴다. 총점이 같을 경우, 1위를 하지 않은 팀이 이긴다.

D4 대회의 채점

D4.1 용어

(a) 대회의 형식은 하나 또는 그 이상의 스테이지로 구성된다.

- (b) 라운드-로빈 스테이지에서, 팀들은 하나 또는 그 이상의 그룹으로 나누어지고, 각 그룹은 하나 또는 그 이상의 라운드-로빈을 경기하는 것으로 편성된다.
- (c) 라운드-로빈은 한 그룹에서의 각 팀이 같은 그룹의 다른 팀과 한 번씩 경기하도록 구성된다.
- (d) 녹아웃 스테이지는, 하나의 라운드에서 각 팀이 한 번의 매치로 경기하는데, 하나 또는 그 이상의 라운드로 구성된다. 하나의 매치에서 두 팀은 한 번 또는 그 이상 경기한다.

D4.2 대회 형식

- (a) 범주지시서에는 대회의 형식과 스테이지, 그리고 특별한 채점 규칙을 명시하여야 한다.
- (b) 대회의 성립을 위하여, 경기위원회는 참가 팀, 날씨, 시간의 제약 그리고 기타 관련된 요소들을 고려하여 적절한 시점에 대회 형식의 일부를 변경 또는 강제종료할 수 있다.

D4.3 라운드-로빈 스테이지의 채점

- (a) 라운드-로빈 그룹에서 팀들은 승리한 경기의 수가 많은 순으로 순위를 매기며, 높은 점수를 가진 팀이 이긴다. 팀들이 동일한 수의 경기를 완료하지 않았다면, 승리한 경기의 백분율로 순위를 매기며, 높은 값을 가진 팀이 이긴다.
- (b) 그러나, 전체 경기 일정의 80% 미만으로 라운드-로빈이 강제종료되었을 경우, 그 경기는 경기 결과에는 포함되지 않지만, 강제종료된 그 라운드-로빈에서 경기했던 팀들 사이의 동점을 푸는데 사용된다.
- (c) 이전 라운드-로빈 스테이지의 결과는 범주지시서에 명시되어 있을 경우에만 이월된다.

D4.4 라운드-로빈 동점 풀기

라운드-로빈 스테이지에서의 동점은, 그 스테이지의 결과만을 사용하여 풀어야 한다.

- (a) 동점인 팀들 모두 스테이지에서 적어도 한 번 이상 경기하였다면, 그 동점은 아래 순서대로 풀어야 한다.
 - (1) 동점 팀 사이의 모든 경기에서 승리한 비율이 가장 높은 팀;

- (2) 동점 팀 사이의 모든 경기에서 각 경기의 평균 점수가 가장 낮은 팀;
 - (3) 두 팀이 동점으로 남을 경우, 두 팀 사이의 마지막 경기의 승자;
 - (4) 공통적으로 상대한 팀들과의 모든 경기에서 평균 점수가 가장 낮은 팀;
 - (5) 가능할 경우, 결정전을 실시하거나, 그렇지 않다면 추첨.
- (b) 다른 경우에, 그 동점은 위의 (4)단계와 (5)단계 만을 사용하여 풀어야 한다.
 - (c) 위 항목 중 하나로 부분적으로 동점이 풀렸을 경우, 남아 있는 동점은 규칙 D4.4(a) 또는 (b)에 따라 적절하게 풀어야 한다.

D4.5 녹아웃 스테이지의 채점

- (a) 하나의 라운드는 그 라운드의 각 매치에서 적어도 하나 이상의 경기를 마친 경우가 아니면, 채점되지 않는다. 결승전과 준결승전은 별개의 라운드이다.
- (b) 매치의 승자는 범주지시서에 명시된 승수를 먼저 획득한 팀이다. 매치가 강제종료되었다면, 해당 매치에서 높은 승수를 가진 팀, 또는 동점이라면, 매치의 마지막 경기에서 이긴 팀이 승리한다.
- (c)
 - (1) 라운드에서 이긴 팀은 진 팀보다 앞 선 순위가 된다.
 - (2) 라운드에서 진 팀과 다시 경기하지 않는 팀은 같은 순위가 된다.
 - (3) 채점되지 않은 라운드에서, 팀들은 이 대회 이전 스테이지에서, 각각 다른 그룹에서 가졌던 성적에 따라, 순위가 정해진다.

D5 조직위원회에서 제공된 보트의 고장

D5.1 조직위원회에서 보트가 제공되는 경우, 규칙 D5를 적용한다.

D5.2 경기수역에서 보트가 고장난 경우, 고장이 발생된 후 최초의 적절한 기회에 경기위원회 또는 엄파이어가 인지할 때까지 빨간기를 올리는 것으로 성적 변경을 요청할 수 있다. 가능하다면, 그 보트는 경기를 계속하여야 한다.

D5.3 경기위원회는 규칙 D5.4와 D5.5에 따라 성적 변경 요청을 판정하여야 한다. 경기위원회는 적절하다고 생각하는 방법으로 증거를 수집할 수 있으며, 그 결정을 구두로 알릴 수 있다.

D5.4 경기위원회는, 그 팀의 **피니시순위**가 현저하게 나빠졌고, 그 고장이 승정원의

과실이 아니었으며, 동일한 상황에서 능숙한 승정원이더라도 그 고장을 피할 수 없었을 것이라고 판단한 경우, 가능한 한 공정한 결정을 내려야 한다. 이 판정에 따라 경기를 취소하고 재경기하거나, 그 보트의 **피니시순위**가 예측 가능하다면 그 순위에 해당하는 점수를 줄 수 있다. 보트가 고장 났을 때 그 보트의 순위에 대한 의심이 있을 경우, 그 보트에게 불리한 쪽으로 해결되어야 한다.

- D5.5** 제공된 장비의 결함 또는 상대 보트의 규칙위반으로 발생한 고장은 일반적으로 승정원의 과실로 판단해서는 안 되지만, 부주의한 조작, 캡사이즈 또는 같은 팀의 보트에 의한 규칙위반으로 발생한 고장은 승정원의 과실이다. 만약 의문이 있다면, 승정원의 과실이 없는 것으로 간주되어야 한다.

부칙 E

무선세일링 경기규칙

무선세일링 경기는 이 부칙에 의하여 변경된 세일링 경기규칙에 따라 진행되어야 한다.

참고: 엠파이어 방식 무선세일링에 대한 실험적인 규칙은 월드세일링 웹사이트에 있다.

E1 정의, 용어 및 제1장, 제2장, 제7장의 규칙 변경

E1.1 정의

이해 상층의 정의에 다음을 추가한다:

그러나, 읍저버는 선수라는 것만으로 *이해 상층*에 해당되지 않는다.

정의에서, 구역의 거리는 네 척 길이로 변경된다.

새로운 정의 추가:

작동불능 보트가 히트를 계속할 수 없는 동안, 그 보트는 작동불능이다.

E1.2 용어

머리말의 용어는 다음과 같이 변경된다:

- (a) ‘보트’는 무선신호로 조종되고 승정원이 없는 세일보트를 의미한다. 그러나 규칙 제1장, 제5장, 부칙 E6과 당사자 및 항의의 정의에서 ‘보트’는 그 보트를 조종하는 선수를 포함한다.
- (b) ‘선수’는 무선신호를 사용하여 보트를 조종하도록 지명된 사람을 의미한다.
- (c) 부칙을 제외한 경기규칙에서, ‘경기’는 ‘히트’로 대체된다. 부칙 E에서 경기는 하나 또는 그 이상의 히트로 구성되며, 그 경기의 마지막 히트가 끝났을 때 완료된다.

E1.3 제1장, 제2장 및 제7장의 규칙

- (a) 규칙 1.2는 삭제된다.

- (b) 규칙 20.1과 20.3에 따른 소리지르기는 순서에 상관없이, ‘룸 (room)’ 과 ‘택 (tack)’ 이라는 단어와 소리지르기를 하는 보트의 세일번호를 포함하여야 한다.
- (c) 규칙 22는 다음과 같이 변경된다: ‘가능하다면, 보트는 작동불능인 보트를 피하여야 한다.’
- (d) 규칙 90.2(c)는 다음과 같이 변경된다:
 범주지시서의 변경은 해당 경기 또는 히트의 예고신호 이전에 영향을 받는 모든 선수들에게 구두로 전달될 수 있다. 적절할 경우, 변경사항은 문서로 확인되어야 한다.

E2 경기-중 추가 규칙

규칙 E2는 보트가 경기-중일 때만 적용된다.

E2.1 소리지르기 요건

- (a) 소리지르기는 그 상대 선수가 상식적으로 들을 수 있을 것으로 예상되는 정도로 하여야 하며, 적절하게 반복되어야 한다.
- (b) 규칙에서 보트가 소리지르거나 응답을 하도록 요구하는 경우, 소리지르기는 보트를 조종하는 선수가 하여야 한다.
- (c) 보트의 세일번호는 한자리씩 소리질러야 한다; 예를 들어, ‘피프틴’ 이 아닌 ‘원 파이프’ .

E2.2 조언하기

선수는 경기-중인 보트를 조종하는 선수에게 전술 또는 전략적인 조언을 할 수 없다.

E2.3 무선 조종력을 상실한 보트

보트의 무선 조종력을 상실한 선수는 신속하게 ‘보트의 세일번호 - 아웃 오브 컨트롤 (Out of control)’을 소리지르고 리타이어하여야 한다.

E2.4 송신 안테나

송신 안테나를 펼쳤을 때 그 길이가 200mm를 초과하는 경우, 그 끝단은 적절하게 보호되어야 한다.

E2.5 전파 방해

다른 보트의 조종을 방해하는 무선신호의 송신은 금지된다. 이 규칙을 위반한 선수는 경기위원회가 승인하기 전까지는 다시 경기할 수 없다.

E3 경기운영

E3.1 조종영역

범주지시서에 **조종영역**이 명시되어 있지 않다면, **조종영역**의 제한은 없다. 잠시 손을 본 후 보트를 놓거나 다시 론칭할 경우를 제외하고, **경기-중인 보트**를 조종할 경우, 선수는 이 영역에 있어야 한다.

E3.2 론칭 영역

범주지시서에 론칭 영역과 그 사용법이 명시되어 있지 않다면, 그것의 제한은 없다.

E3.3 코스 표시판

범주지시서에 코스 표시판을 보여주어야 한다고 명시되어 있을 경우, 코스 표시판은 **조종영역** 안 또는 인접한 곳에 설치되어야 한다.

E3.4 스타트와 피니시

(a) 규칙 26은 다음과 같이 변경된다:

히트는 1분 간격의 예고신호, 준비신호 및 스타트신호로 시작되어야 한다. 스타트신호 이전 1분 동안 추가적인 소리 또는 구두신호는 10초 단위로 주어지고, 마지막 10초 동안은 1초 단위로 주어져야 한다. 각 신호는 신호소리의 시작을 기준으로 한다.

(b) 스타트라인과 피니시라인은 스타트 *마크*들 및 피니시 *마크*들의 코스 쪽 사이여야 한다.

E3.5 개별 리콜

규칙 29.1은 다음과 같이 변경된다:

스타트신호 때, 보트 선체의 어느 부분이라도 스타트라인의 코스 쪽에 있거나 보트가 규칙 30.1을 따라야 할 경우, 경기위원회는 **신속하게** ‘리콜 - 세일번호’를 소리지르기하여야 한다. 규칙 30.3 또는 30.4가 적용된다면, 이 규칙은 적용되지 않는다.

E3.6 전체 리콜

규칙 29.2는 다음과 같이 변경된다:

스타트신호 때, 경기위원회가 스타트라인의 코스 쪽에 있는 보트 또는 규칙 30

의 적용을 받는 보트를 식별할 수 없을 경우, 또는 스타트 절차에 잘못이 있었다면, 경기위원회는 소리신호 두 번과 함께 ‘전체 리콜’ 이라고 소리지르기 할 수 있다. 새로운 스타트를 위한 예고신호는 일반적으로 그 직후에 한다.

E3.7 U기와 점정기 규칙

경기위원회가 보트에게 규칙 30.3 또는 30.4를 위반하였다고 알린 경우, 그 보트는 즉시 코스 영역을 벗어나야 한다.

E3.8 제3장 규칙의 기타 변경

- (a) 규칙 30.2와 33은 삭제된다.
- (b) 경기위원회의 모든 신호는 구두로 또는 다른 소리로 하여야 한다. 범주 지시서에 명시되어 있지 않다면, 시각신호는 필요 없다.
- (c) 코스는 단축되면 안 된다.
- (d) 규칙 32.1(a)는 다음과 같이 변경된다: ‘악천후 또는 뇌우 때문’.

E3.9 장애인선수

경기위원회는 장애인선수가 가능한 한 동등한 조건에서 경기할 수 있도록 도와주는 적절한 준비를 하거나 그것을 허용할 수 있다. 지원인력의 도움을 포함하여, 그러한 도움을 받는 보트 및 그 보트를 조종하는 선수는 규칙 41을 위반한 것이 아니다.

E4 제4장의 규칙

E4.1 제4장에서 삭제되는 규칙

규칙 40, 44.3, 45, 48, 49, 50, 52, 54, 55 및 56은 삭제된다.

E4.2 외부의 도움

규칙 41은 다음과 같이 변경된다:

보트 또는 보트를 조종하는 선수는 다음의 경우를 제외하고, 어떠한 외부의 도움도 받을 수 없다.

- (a) 아프거나 부상 또는 위험에 처한 선수가 조종이 불가능하게 된 경우에 필요한 도움;
- (b) 보트끼리 얽혔을 경우, 다른 선수로부터의 도움;
- (c) 보트가 작동불능이거나 위험에 처했을 경우, 경기위원회로부터의 도움;

- (d) 모든 선수가 자유롭게 얻을 수 있는 정보 형태의 도움;
- (e) 이해관계가 없는 출처로부터 요청하지 않았는데 얻어지는 정보. 선수가 읍저버로 활동하는 경우를 제외하고, 선수는 이해관계가 없는 출처가 아니다.

E4.3 벌칙 이행

규칙 44.1은 다음과 같이 변경된다:

경기-중 일어난 하나의 사건에서, 제2장의 규칙 또는 규칙 31을 하나 또는 그 이상 위반했을 수도 있을 경우, 보트는 <한-바퀴 돌기 벌칙>을 이행할 수 있다. 그러나,

- (a) 같은 사건에서 제2장의 규칙과 규칙 31을 동시에 위반했을 수도 있을 경우, 보트는 규칙 31에 대한 벌칙을 이행할 필요가 없다;
- (b) 보트가 벌칙을 이행하였더라도 그 규칙위반으로 히트 또는 경기에서 이득을 얻었다면, 그 이득이 없어질 **때까지** 추가적인 <한-바퀴 돌기 벌칙>들이 주어져야 한다.
- (c) 보트가 중대한 손상을 일으켰거나, 제2장의 규칙을 위반한 결과로 다른 보트가 작동불능이 되고 리타이어하게 되었다면, 그 보트의 벌칙은 리타이어하는 것이어야 한다.

E4.4 책임자

규칙 46은 다음과 같이 변경된다: ‘참가신청을 한 보트의 회원이나 단체는 선수를 지명하여야 한다. 규칙 75 참고.’

E5 읍저버와 엠펜이어가 함께 하는 경기

E5.1 읍저버

- (a) 경기위원회는 읍저버를 임명할 수 있으며, 그 읍저버는 선수일 수 있다.
- (b) 읍저버는 **마크** 또는 다른 보트와 접촉한 보트의 세일번호를 소리지르기 하여야 한다.
- (c) 히트가 끝나면, 읍저버는 모든 해결되지 않은 사건들과 **코스 뽀주의** 실책에 대하여 경기위원회에 보고하여야 한다.

E5.2 읍저버와 엠펜이어에 대한 규칙

읍저버와 엠펜이어는 **조종영역**에 위치하여야 한다. 그들은 선수들보다 시각적 이점을 가질 수 있는 어떠한 도움 또는 장치를 이용하여서는 안 된다.

E6 항의와 구제요청

E6.1 항의의 권리

규칙 60.1은 다음과 같이 변경된다:

보트는

- (a) 다른 보트를 항의할 수 있지만, 제2장, 제3장 또는 제4장의 규칙위반 혐의에 대해서는 그 히트에서 범주하기로 되어 있었던 경우가 아니라면, 항의할 수 없다; 또는
- (b) 구제를 요청할 수 있다.

그러나, 보트 또는 선수는 규칙 E2 또는 E3.7의 위반혐의에 대해서 항의하지 못할 수도 있다.

E6.2 선수의 규칙위반에 대한 항의

경기위원회, 항의위원회 또는 기술위원회가 선수의 규칙위반 사실을 알게 된 경우, 그 선수에 의하여 조종되는 보트를 항의할 수 있다.

E6.3 피항의자에게 알리기

규칙 61.1(a)는 다음과 같이 변경된다:

항의하는 보트는 최초의 적절한 기회에 상대 보트에 알려야 한다. 경기수역에서의 사건으로 항의할 경우, ‘자신의 세일번호 - 프로테스트 (Protest) - 상대 보트의 세일번호’ 를 소리지르기하여야 한다.

E6.4 경기위원회에 알리기

*경기-중*의 사건에 대한 항의 또는 구제를 요청하는 보트는 *피니시* 또는 리타이어 후 가능한 한 빨리 경기위원회에 알려야 한다.

E6.5 제한시간

항의, 구제요청 또는 *재청문요청*은 그 히트의 마지막 보트가 *피니시*한 후 10분 이내 또는 관련된 사건 후 10분 중 늦은 시간을 기준으로 경기위원회로 제출되어야 한다.

E6.6 구제

규칙 62.1에 다음을 추가한다:

- (e) 경기위원회에 의하여 확인된 외부의 전파 방해, 또는

- (f) 규칙 제2장을 위반한 보트 또는 킥 클리어하여야 하는 경기-중이 아닌 때로 인하여 작동불능이 된 경우.

E6.7 출석할 권리

규칙 63.3(a)에서 ‘보트의 대표자는 사건 당시 승선하고 있어야 한다.’는 ‘각 보트의 대표자는 그 보트를 조종하도록 지정된 선수여야 한다.’로 변경된다.

E6.8 증거 수집과 사실 판명

새로운 규칙 63.6(e)를 추가한다:

- (e) 항의가 제2장, 제3장 또는 제4장의 규칙위반혐의에 대한 것일 경우, 증인은 사건이 발생했을 때 조종영역에 있었어야 한다. 증인이 읍저버로 활동하지 않았던 선수라면, 그 증인 또한 해당 히트에서 경기하기로 되어있었던 선수여야 한다.

E6.9 구제에 대한 판결

규칙 64.3에 다음을 추가한다:

손상 때문에 보트에게 구제가 주어졌다면, 그 보트의 구제에는 다음 히트 전에 보트를 수리하기 위한 적절한 시간이 주어져야 하지만, 30분을 초과할 수 없다.

E7 벌칙

항의위원회는 청문의 당사자인 보트가 제2장, 제3장 또는 제4장의 규칙 이외의 규칙을 위반하였다고 판결할 경우, 항의위원회는 다음 중 하나를 적용하여야 한다.

- (a) 그 보트를 실격시키거나 그 보트의 성적에 점수 (0점 및 1점보다 작은 점수 포함)를 추가하여야 한다. 가능하다면, 그 벌칙은 규칙을 위반했던 히트 또는 경기에 적용되어야 하며, 그렇게 할 수 없는 경우에는 그 보트의 다음 히트 또는 경기에 적용되어야 한다. 점수를 추가할 경우, 다른 보트의 성적은 변경되지 않는다; 또는
- (b) 다음 히트의 스타트신호 후 리콜 또는 취소되지 않을 경우, 그 스타트신호 후 가능한 한 빨리 하나 또는 그 이상의 <한-바퀴 돌기 벌칙>들을 이행하도록 요구하여야 한다.

그러나, 보트가 부칙 G 또는 규칙 E8을 위반하였다면, 항의위원회는 규칙 G4에 따라 조치하여야 한다.

E8 부칙 G의 변경, 세일의 식별

세일의 국적문자표를 제외한 규칙 G1은 다음과 같이 변경된다:

G1 월드세일링과 IRSA 클래스 보트

이 규칙은 월드세일링 또는 국제무선세일링협회 (IRSA)에 의하여 관리되거나 공인된 클래스의 보트에 적용된다.

G1.1 식별

- (a) 월드세일링과 IRSA 클래스 보트는 클래스규칙에 다르게 명시된 경우가 아니라면, 규칙 G1에 정해진 대로 클래스기호, 국적문자 및 세일번호를 표시하여야 한다.
- (b) 세계선수권 또는 대륙선수권 대회에서 세일은 부칙 E의 규칙을 따라야 한다. 기타 대회에서는 부칙 E의 규칙 또는 초기 인증 시 적용되는 규칙을 따라야 한다.

G1.2 국적문자

모든 국제대회에서 보트는 세일 국적문자표에 따라 국적문자를 붙여야 한다.

- (a) 규칙 75(a)에 따라 참가신청하는 경우, 국적, 거주지, **선주** 또는 회원이 소속된 국가협회.
- (b) 규칙 75(b)에 따라 참가신청하는 경우, 보트를 참가시킨 단체의 국가협회.

이 규칙에서 말하는 국제대회란, 세계선수권, 대륙선수권 및 대회공고와 범주지시서에 국제대회로 명시된 대회이다.

참고: 세일 국적문자표의 최신판은 월드세일링 홈페이지에 있다.

G1.3 세일번호

- (a) 세일번호는 해당 발급기관에 의하여 할당된 보트 등록번호나 선수 또는 **선주 개인번호**의 마지막 두 자리여야 한다.
- (b) 세일번호가 중복되거나 세일번호가 잘못 읽힐 수 있을 경우, 경기위원회는 하나 또는 그 이상 보트의 세일번호를 다른 숫자로 변경할 것을 요구하여야 한다.

G1.4 사양

- (a) 국적문자와 세일번호는 대문자와 아라비아 숫자로 또렷하게 보이며, 같은 색이어야 한다. 헬베티카 서체와 같거나 그 이상으로 읽기 쉬운 상용 서체가 적당하다.
- (b) 문자와 숫자의 높이와 간격은 다음과 같아야 한다:

치수	최소	최대
세일번호 높이	100 mm	110 mm
세일번호 간격	20 mm	30 mm
국적문자 높이	60 mm	70 mm
국적문자 간격	13 mm	23 mm

G1.5 위치

- (a) 클래스기호, 세일번호 및 국적문자의 위치는 다음과 같아야 한다.
 - (1) 세일의 양면;
 - (2) 스타보드 쪽이 위로 감;
 - (3) 거의 수평;
 - (4) 세일 반대면의 번호와 문자 사이의 수직 간격은 40mm 이상;
 - (5) 세일 반대면의 클래스기호 사이의 수직 간격은 20mm 이상.

그러나, 클래스기호가 대칭형 또는 반전형인 경우라면 맞대어 붙일 수 있다.

- (b) 메인세일의 세일번호 위치는 다음과 같아야 한다.
 - (1) 클래스기호 아래;
 - (2) 리치의 1/4 지점에서 러프와 직각인 선보다 위;
 - (3) 국적문자 위;

- (4) 세일번호 앞에 추가로 숫자 '1' 을 붙이기 위한 충분한 공간을 확보할 것.

G1.6 예외

- (a) 세일의 크기 때문에 규칙 G1.2 <국적문자>를 따르지 못할 경우, 규칙 G1.2, G1.4 및 G1.5에 대한 예외는 다음의 우선순위가 적용되어야 한다. 국적문자는 다음과 같아야 한다.
 - (1) 세일번호와 수직 간격은 아래로 30mm 미만, 그러나 20mm 이상;
 - (2) 세일의 반대면에서의 간격은 30mm 미만, 그러나 20mm 이상;
 - (3) 높이는 45mm 미만, 그러나 40mm 이상으로 축소;
 - (4) 생략.
- (b) 세일의 크기 때문에 규칙 G1.3 <세일번호>를 따르지 못할 경우, 규칙 G1.4, G1.5에 대한 예외는 다음의 우선순위가 적용되어야 한다. 세일번호는 다음과 같아야 한다.
 - (1) 명시된 선 아래로 확장;
 - (2) 세일의 반대 면에서의 간격은 30mm 미만, 그러나 20mm 이상;
 - (3) 높이는 90mm 미만, 그러나 80mm 이상으로 축소;
 - (4) 가장 큰 세일을 제외한 모든 세일번호 생략;
 - (5) 가장 큰 세일에 맞을 때까지 문자의 높이를 축소.

부칙 F

카이트보딩 경기규칙

카이트보딩 코스 경기는 이 부칙에 의하여 변경된 세일링 경기규칙에 따라 진행되어야 한다. 이 규칙에서 ‘보트’ 라는 용어는 ‘카이트보드’ 또는 적절한 경우 ‘보트’ 를 의미한다.

참고: 다른 카이트보드 경기 형식 (쇼트 트랙, 카이트크로스, 슬라럼, 보더 X 등) 또는 다른 카이트보드 대회 (프리스타일, 웨이브, 빅 에어, 스피드 등)의 규칙들은 이 부칙에 포함되어 있지 않다. 이 규칙들의 최신판은 월드세일링 웹사이트에서 찾을 수 있다.

정의의 변경

클리어 어스턴과 클리어 어헤드; 오버랩, 피니시, 킵 클리어, 풍하와 풍상, 마크-자리, 장애물, 스타트, 택, 스타보드 또는 포트와 구역의 정의는 다음과 같이 변경된다:

클리어 어스턴과 클리어 어헤드; 오버랩 한 카이트보드의 선체가 상대 카이트보드의 선체 맨 끝에서 횡직각으로 그은 선보다 뒤에 있는 경우, 그 카이트보드는 상대 카이트보드를 기준으로 클리어 어스턴이며, 상대 카이트보드는 클리어 어헤드이다. 어떤 카이트보드도 클리어 어스턴이 아닌 경우, 그들은 오버랩이다. 그러나, 두 카이트보드 사이의 어떤 카이트보드가 양쪽 모두에 오버랩되어 있는 경우에도 오버랩이다. 만약 두 카이트보드가 오버랩되었다는 것에 합리적 의심이 있다면, 오버랩되지 않은 것으로 간주되어야 한다. 같은 택의 카이트보드들 사이에는 언제나 이 용어들이 적용된다. 두 카이트보드가 모두 참바람으로부터 90° 를 넘어서 범주하고 있는 경우에만 반대 택의 카이트보드들에게도 오버랩이 적용된다.

피니시 카이트보드가 스타트 후, 선수가 선체에 접촉하고 있는 상태에서, 코스 쪽으로부터 선체의 어느 부분, 또는 선수가 피니시라인을 교차하면 피니시한 것이다. 그러나, 피니시라인을 교차했다더라도 다음의 경우에 있는 카이트보드는 피니시한 것이 아니다.

- (a) 규칙 44.2에 따라 벌칙을 이행하는 경우,
- (b) 피니시라인에서 범한 코스 범주에 대한 실책을 바로잡는 경우, 또는
- (c) 코스 범주를 계속하는 경우.

킵 클리어 다음의 경우, 카이트보드는 항로권 카이트보드를 킵 클리어한 것이다.

- (a) 항로권 카이트보드가 피하기 위한 동작없이 자신의 침로를 범주할 수 있는 경우, 그리고
- (b) 카이트보드가 오버랩되어 있는 경우, 항로권 카이트보드가 즉각적인 접촉 없이 양방향 어느 곳으로도 **침로를 변경할** 수 있거나 카이트를 어떤 방향으로든 움직일 수 있는 경우.

풍하와 풍상 카이트보드의 **풍하** 쪽이란 바람이 불어가는 쪽을 말하며, 카이트보드가 풍위에 있는 경우, 풍위에 이르기 전에 바람이 불어가던 쪽을 말한다. 그러나, 바이-더-리 또는 풍하 쪽으로 범주하는 경우, 카이트가 나가 있는 쪽이 **풍하** 쪽이고, 반대쪽이 **풍상** 쪽이다. 같은 **택**의 두 카이트보드가 **오버랩**되어 있는 경우, 상대 선체의 **풍하** 쪽에 있는 카이트보드가 **풍하** 카이트보드이고, 상대 카이트보드는 **풍상** 카이트보드이다.

마크-자리 **마크**의 정해진 쪽으로 돌거나 지나기 위하여 카이트보드가 **프로퍼 코스**로 범주할 수 있는 **자리**.

장애물 카이트보드가 그것을 향하여 똑바로 범주하고 있고, 그것으로부터 10m 거리가 되었을 때, 그 카이트보드가 자신의 침로나 카이트 위치의 상당한 변경 없이 지나갈 수 없는 물체를 말한다. 오직 한쪽으로만 안전하게 지나갈 수 있는 물체와 범주지시서에 그렇게 지정한 물체, 수역이나 선 또한 **장애물**이다. 그러나, 다른 카이트보드들이 **킵 클리어**하여야 하는 카이트보드나, 규칙 22가 적용되어 피해주어야 하는 경우가 아니라면 **경기-중인** 카이트보드는 다른 카이트보드에게 **장애물**이 아니다. **경기-중인** 카이트보드를 포함하여 항해 중인 배는 절대 연속적인 **장애물**이 아니다.

스타트 스타트신호 때 또는 스타트신호 후에 선체와 선수가 스타트라인의 프리-스타트 쪽에 완전히 들어와 **있었고**, 선체의 어느 부분 또는 선수가 프리-스타트 쪽에서 코스 쪽으로 스타트라인을 교차하면 카이트보드는 **스타트**한 것이다.

택, 스타보드 또는 포트 카이트보드는 선수가 정상적인 라이딩 위치 (양손이 콘트롤 바 위에 있고 팔을 교차하지 않은 채 힐 사이드로 라이딩하는 상태)에 있을 경우, 앞에 있는 손에 따라 **스타보드택** 또는 **포트택**에 있다고 한다. 선수의 오른손이 앞에 있으면 **스타보드택**, 선수의 왼손이 앞에 있으면 **포트택**이다.

구역 마크 주변 30미터 거리 안에 있는 수역을 구역이라고 한다. 선체의 어느 부분이라도 구역 안에 있을 경우, 그 카이트보드는 구역 안에 있다고 한다.

다음의 정의를 추가한다:

캡사이즈 다음의 경우 카이트보드는 캡사이즈된 것이다.

- (a) 카이트가 물에 있는 경우, 또는
- (b) 라인이 다른 카이트보드의 라인과 얽혀있는 경우.

점프-중 카이트보드의 선체, 그 부속물 및 선수가 수면에서 떨어진 경우, 점프-중인 것이다.

복원-중

캡사이즈된 경우를 제외하고, 조종능력을 상실한 시점으로부터 그것을 회복할 때까지 복원-중이다.

F1 제1장의 규칙 변경

[변경 없음]

F2 제2장의 규칙 변경

제2장 - 전문

전문이 두 번째 문장에서, ‘부상이나 중대한 손상’은 ‘부상, 중대한 손상 또는 얽힘’으로 변경된다.

13 태킹-중

규칙 13은 삭제된다.

16 코스 또는 카이트 위치 변경

규칙 16은 다음과 같이 변경된다:

16.1 항로권 카이트보드가 침로 또는 카이트의 위치를 변경할 경우, 다른 카이트보드에게 계속 킵 클리어할 자리를 주어야 한다.

16.2 추가하여, 풍상 비딩-코스에서, 포트택 카이트보드가 스타보드택 카이트보드의 풍하 쪽으로 킵 클리어하는 경우, 스타보드택 카이트보드는 포트택 카이트보드가 계속 킵 클리어하기 위하여 즉시 침로나 카이트의 위치를 변경해야만 하도록 배어 어웨이 또는 카이트의 위치를 변경하면

안 된다.

17 같은 택; 프로퍼 코스

규칙 17은 삭제된다.

18 마크-자리

규칙 18은 다음과 같이 변경된다:

18.1 규칙 18이 적용되는 경우

규칙 18은 카이트보드들이 같은 쪽으로 *마크*를 지나가도록 정해졌으며 그들 중 적어도 한 카이트보드가 구역 안에 있을 경우에 적용된다. 그러나 다음의 경우에는 적용되지 않는다.

(a) *마크*로 접근하는 카이트보드와 *마크*를 떠나는 카이트보드 사이, 또는

(b) 반대 *택*의 카이트보드 사이.

*마크-자리*가 주어졌을 경우, 카이트보드들 사이에 규칙 18은 더 이상 적용되지 않는다.

18.2 마크-자리 주기

(a) 앞선 카이트보드가 구역에 도달하였을 경우,

(1) 카이트보드들이 *오버랩*되어 있다면, 그 시점에서 바깥쪽 카이트보드는 그 이후로 안쪽 카이트보드에게 *마크-자리*를 주어야 한다.

(2) 카이트보드들이 *오버랩*되어 있지 않다면, 아직 구역에 도달하지 못한 카이트보드는 그 이후로 *마크-자리*를 주어야 한다.

(b) *마크-자리*의 *자격을 가진* 카이트보드가 구역을 벗어나면, *마크-자리*의 *자격은* 종료되지만, 카이트보드들의 관계에 따라 필요하다면 그 시점에 규칙 18.2(a)가 *다시 새롭게 적용된다*.

(c) 카이트보드가 안쪽으로 *오버랩*되었고, 그 *오버랩*이 시작된 시점에서 바깥쪽 카이트보드가 *마크-자리*를 줄 수 없는 상황이라면, 바깥쪽 카이트보드는 *마크-자리*를 줄 필요가 없다.

18.3 태킹과 자이빙

안쪽으로 *오버랩*한 항로권 카이트보드가 자신의 *프로퍼 코스*로 범주하기 위하여 *마크*에서 *택*을 변경해야만 할 경우, 그 보드는 *택*을 변경할

때까지 자신의 *프로퍼 코스*를 범주하는데 필요한 이상으로 *마크*에서 벗어나 범주하면 안 된다. 규칙 18.3은 게이트 *마크*나 피니시 *마크*에는 적용되지 않으며, 이 규칙을 위반하였다고 하더라도 다른 카이트보드의 코스에 영향을 주지 않는다면, 이 규칙을 위반한 것에 대한 벌칙을 받지 않는다.

20 장애물에서 태킹하기 위한 자리 (Room to tack)

규칙 20.1(a)는 다음과 같이 변경된다:

- (a) 장애물에 접근하고 있으며, 이를 안전하게 피하려면 즉시 상당한 **침로의 변경** 또는 카이트 위치의 변경이 필요할 경우, 그리고 동시에

새로운 규칙 20.5를 추가한다:

20.5 수신호

소리지르기에 더하여 다음의 수신호를 하여야 한다.

- (a) 태킹하기 위한 *자리* (Room to tack)를 요구하는 경우, 반복적으로 명확하게 머리위에서 손으로 원을 그릴 것; 그리고
- (b) ‘유 택 (You tack)’의 경우, 반복적으로 명확하게 상대 카이트보드를 가리키고 풍상 쪽으로 팔을 흔든다.

D 절 - 전문

D절의 전문은 다음과 같이 변경된다:

규칙 21 또는 22가 두 카이트보드 사이에 적용될 경우, A 절과 C 절의 규칙은 적용되지 않는다.

21 스타트 실책; 벌칙 이행; 점프 중

규칙 21.3은 변경되고, 새로운 규칙 21.4가 추가된다:

- 21.3 스타트신호 전 마지막 1분 동안, 의도치 않게 *캡사이즈*된 경우를 제외하고, 멈추거나 현저하게 속도를 줄이거나 명백한 전진을 하지 않는 카이트보드는 다른 모든 카이트보드를 *킵 클리어*하여야 한다.

- 21.4 **점프-중**인 카이트보드는 그렇지 않은 카이트보드를 *킵 클리어*하여야 한다.

22 캡사이즈 되었거나; 복원-중; 좌초되었거나; 구조-중

규칙 22는 다음과 같이 변경된다:

- 22.1 가능하다면, 카이트보드는 *캡사이즈*되었거나 좌초되었거나 위험에 처한

사람 또는 배를 도우려고 하는 카이트보드를 **피해야** 한다.

22.2 **복원-중**인 카이트보드는 그렇지 않은 카이트보드를 **킵 클리어**하여야 한다.

F3 제3장의 규칙 변경

26 경기의 스타트

규칙 26은 다음과 같이 변경된다:

경기는 다음의 신호들을 사용하여 스타트되어야 한다. 시간은 시각신호를 기준으로 하며; 소리신호의 불발은 무시되어야 한다.

스타트신호 ()분 전	시각신호	소리신호	의미
3	클래스기	1회	예고신호
2	U기 또는 검정기	1회	준비신호
1	U기 또는 검정기 내림	길게 1회	1분 전
0	클래스기 내림	1회	스타트신호

29 리콜

규칙 29.1은 삭제된다.

30 스타트 벌칙

규칙 30.1, 30.2는 삭제된다.

규칙 30.3과 30.4에서 ‘선체’는 ‘선체 또는 선수’로 변경된다.

규칙 30.4에서 ‘세일번호’는 ‘선수 번호’로 변경된다.

31 마크 접촉

규칙 31은 다음과 같이 변경된다:

경기-중, 카이트보드는 풍상 **마크**를 접촉해서는 안 된다.

36 재스타트 또는 재경기되는 경기

규칙 36(b)는 다음과 같이 변경된다:

(b) 규칙 2, **30.2**, 30.4, 69 또는 보트가 부상, 심각한 손상 또는 얽힘을

유발한 때의 규칙 14에 따른 경우를 제외하고, 카이트보드에게 벌칙을 주는 것.

F4 제4장의 규칙 변경

41 외부의 도움

새로운 규칙 41(e)와 41(f)를 추가한다:

- (e) 리론치를 돕기 위하여 같은 경기의 다른 선수로부터 받는 도움;
- (f) 장비를 교체하기 위한 도움, 그러나 론칭 영역에 한함.

42 추진

규칙 42는 다음과 같이 변경된다:

42.1 기본 규칙

규칙 42.2에서 허용된 경우를 제외하고, 카이트보드는 속도의 증가, 유지 또는 감속시키는데 단지 바람과 물만을 이용하여 경쟁하여야 한다.

42.2 예외

- (a) 카이트보드는 선수 스스로의 동작으로 추진될 수 있다.
- (b) 그 경기에서 상당한 이득을 얻지 않는다면, 선수는 **캡사이즈** 또는 **복원-중일** 때, 수영을 하거나 걷거나 패들링할 수 있다.
- (c) 위험에 처한 사람이나 다른 배를 돕기 위하여, 어떠한 추진 방법이라도 사용할 수 있다.

43 면책

규칙 43.1(c)는 다음과 같이 변경된다:

- (c) 항로권 카이트보드, 또는 **자격이 주어진 자리** 또는 **마크-자리** 이 내에서 범주하는 카이트보드는 규칙 14를 위반하였더라도, 그 접촉이 손상, 상해 또는 얽힘을 일으키지 않았다면 면책된다.

새로운 규칙 43.1(d)를 추가한다:

- (d) 카이트보드가 규칙 15를 위반하였지만 접촉이 없었을 경우, 면책된다.

44 사건 시의 벌칙

규칙 44.1과 44.2는 다음과 같이 변경된다:

44.1 벌칙 이행

경기-중 일어난 사건에서 제2장의 규칙 또는 규칙 31을 하나 또는 그 이상 위반했을 수도 있을 경우, 카이트보드는 <한-바퀴 돌기 벌칙>을 이행할 수 있다. 대회공고 또는 범주지시서는 <한-바퀴 돌기 벌칙>을 대신하는 <득점벌칙> 또는 다른 벌칙의 사용을 명시할 수 있다. 그러나,

- (a) 같은 사건에서 제2장의 규칙과 규칙 31을 동시에 위반했을 수도 있을 경우, 카이트보드는, 규칙 31의 위반에 대한 벌칙은 이행할 필요가 없다;
- (b) 카이트보드가 상해, **중대한** 손상 또는 얽힘을 유발하였거나, 벌칙을 이행하였더라도 규칙위반으로 그 경기 또는 시리즈에서 상당한 이득을 얻었거나 상대 카이트 보드에게 상당한 불이익을 주었다면, 그 카이트보드의 벌칙은 리타이어하는 것이어야 한다.

44.2 한-바퀴 돌기 벌칙

카이트보드는 사건이 일어난 후 가능한 한 빨리 다른 카이트보드로 부터 충분히 떨어진 다음, 선체의 부속물이 물에 있는 상태에서 **신속하게** 한 바퀴를 돌아서 <한-바퀴 돌기 벌칙>을 이행한다. 돌기에는 한 번의 완전한 태킹과 한 번의 완전한 자이빙이 포함되어야 한다. 카이트보드가 피니시라인 또는 그 근처에서 벌칙을 이행하는 경우, **피니시**하기 전에 선체와 선수가 피니시라인의 코스 쪽에 완전히 있어야 한다.

50 선수의 의복과 장비

규칙 50.1(a)는 다음과 같이 변경된다:

선수는 자신의 무게를 늘릴 목적으로 의복이나 장비를 착용하거나 지녀서는 안 된다. 그러나, 선수는 최소 1리터 용량을 가지며, 1.5Kg을 초과하지 않는 물통을 착용할 수 있다.

제4장에서 삭제된 규칙

규칙 45, 48, 49, 50.2, 51, 52, 54, 55 및 56.1은 삭제된다.

F5 제5장의 규칙 변경

61 항의 요건

규칙 61.1(a)는 다음과 같이 변경된다:

- (a) 항의하는 카이트보드는 최초의 적절한 기회에 상대 카이트보드에 알려야 한다. 경기수역에서의 사건으로 항의할 경우, 최초의 적절한 기회에 ‘프로테스트 (Protest)’ 라고 소리지르기를 하여야 한다. 그러나,
- (1) 상대 카이트보드가 소리가 들리는 거리보다 멀리 있을 경우, 항의하려는 카이트보드는 소리지르기를 할 필요는 없지만, 최초의 적절한 기회에 상대 카이트보드에게 알려야 한다;
 - (2) 빨간기는 올릴 필요가 없다;
 - (3) 사건이 *코스 범주에 대한* 다른 카이트보드의 실책일 경우, 소리지르기를 할 필요는 없지만, 그 카이트보드가 *피니시*하기 전 또는 *피니시*한 후 최초의 적절한 기회에 상대 카이트보드에게 알려야 한다.
 - (4) 항의하는 카이트보드의 입장에서, 사건이 발생한 시각에 어느 쪽 승정원이든 위협에 처했거나, 상해, 심각한 손상 또는 얽힘이 발생되었다는 것이 명백하다면, 이 규칙의 요건은 그 카이트보드에게 적용되지 않지만, 규칙 61.3의 제한시간 이내에 상대 카이트보드에게 알리는 시도를 하여야 한다.

63 청문

대회의 다음 스테이지에 출전할 카이트보드를 선발하는 예선시리즈의 경기에서는 규칙 61.2와 65.2가 삭제되고, 규칙 63.6은 다음과 같이 변경된다:

- 63.6** 항의와 구제요청을 서면으로 작성할 필요는 없지만; 경기 후 합리적으로 가능한 한 빨리 항의위원회 위원에게 구두로 전달되어야 한다. 항의위원회는 적절하다고 생각하는 방법으로 증거를 수집할 수 있으며, 그 판결을 구두로 알릴 수 있다.

64 판결

새로운 규칙 64.2(c)를 추가한다:

- (c) 대회를 하는 동안, 카이트보드가 규칙을 위반한 결과로 얽힘을 유발한 일이 2회 이상 일어난 경우, 그 벌칙은 <제외할 수 없는 실

격 (DNE)이다.

규칙 64.4(a)와 64.4(b)는 다음과 같이 변경된다:

- (a) 항의위원회가 제조 허용 공차를 초과하는 차이를 발견한 경우, 그 차이가 손상이나 통상적인 마모에 의해 생겼으며 카이트보드의 성능을 향상시키지 않으면, 그 카이트보드에 벌칙을 부과해서는 안 된다. 그러나, 항의위원회가 그렇게 할 적절한 기회가 없거나 없었다고 판정한 경우를 제외하고, 카이트보드는 그 차이가 수정될 때까지 다시 경기해서는 안 된다.
- (b) 항의위원회가 카이트보드의 계측, 클래스규칙의 해석 또는 카이트보드의 손상과 관련된 사안에 의문이 있는 경우, 그 해석에 관하여 권위있는 기관에 그 사실과 함께 의문점을 조회하여야 한다. 판결을 내리는데 있어 항의위원회는 그 기관의 답변에 따라야 한다.

70 국가협회에 상고와 요청

새로운 규칙 70.7을 추가한다:

70.7 예선시리즈가 있는 종목과 형식에서는 상고가 허용되지 않는다.

F6 제6장 규칙의 변경

[변경 없음]

F7 제7장 규칙의 변경

90 경기위원회; 범주지시서; 채점

규칙 90.2(c)의 마지막 문장은 ‘구두 지시는 범주지시서에 그 절차가 명시된 경우에만 할 수 있다.’로 변경된다.

F8 부칙 A의 변경

A1 경기의 수; 종합 성적

규칙 A1은 다음과 같이 변경된다:

예정된 경기의 수와 시리즈 성립을 위하여 완료하여야 하는 경기의 수가 대회공고나 범주지시서에 명시되어야 한다. 만약 대회가 여러 종목이나 형식을 포함한다면, 종합 성적 산출 방법은 대회공고나 범주지시서에 명시되어야 한다.

A5 경기위원회에 의하여 결정되는 성적

규칙 A5.2는 다음과 같이 변경된다:

A5.2 *스타트*하지 않은 보트, *코스 뱀주*하지 않은 보트, *피니시*하지 않은 보트, 리타이어 또는 실격된 카이트보드는 시리즈에 참가한 카이트보드의 수, 또는 예선시리즈 경기에서는 해당 히트에 참가한 카이트보드의 수에 1을 더한 **피니시순위**의 점수로 채점되어야 한다.

A10 채점 약어

규칙 A10에 다음을 추가한다:

DCT 사건에서 얽힘을 유발한 후 실격됨

F9 부칙 G의 변경

부칙 G는 다음과 같이 변경된다:

부칙 G - 식별 표시

G1 모든 카이트보드는 다음과 같이 식별되어야 한다:

- (a) 각 선수는 3자리 이하의 개인 선수 번호가 있는 번호판 (**bib**)을 제공받으며, 그것을 착용하여야 한다. 번호판은 의도된대로 선수번호가 명확하게 보이도록 착용하여야 한다.
- (b) 번호는 번호판의 앞면, 뒷면과 소매의 가능한 한 높은 곳에 표시되어야 한다. 뒷면은 높이가 최소 20cm, 앞면과 소매는 높이가 최소 6cm 이상이어야 한다.
- (c) 번호는 모두 아라비아 숫자로 같은 색으로 또렷하게 보이며, 헬베티카 또는 더 쉽게 읽을 수 있는 상용 서체여야 한다. 번호의 색상은 번호판의 색상과 대비되어야 한다.

부칙 G

세일의 식별

규칙 77 참고.

G1 월드세일링 클래스 보트

G1.1 식별

모든 월드세일링 클래스 보트는 메인세일에 다음을 표시하여야 하며, 스피니커와 헤드세일에는 규칙 G1.3(c)에 규정된 대로 문자와 숫자만을 붙여야 한다.

- (a) 그 보트의 클래스를 나타내는 기호;
- (b) 모든 선수에게 보트가 제공되는 경우를 제외하고, 모든 국제대회에서는 소속된 국가협회를 나타내는 다음 표의 국적문자를 사용하여야 한다. 이 규칙에서 말하는 국제대회란, 월드세일링 대회, 세계선수권 대회, 대륙선수권 대회 및 대회공고와 범주지시서에 국제대회로 명시된 대회이다; 그리고
- (c) 소속된 국가협회에서 할당된, 또는 클래스규칙에 따른 규정이 있을 경우에는 클래스협회에서 할당된, 네 자리 수 이하의 세일번호를 사용하여야 한다. 네 자리 수에 대한 제한은 그 클래스가 월드세일링의 회원 자격이나 승인을 1997년 4월 1일 이전에 획득한 경우에는 해당되지 않는다. 또는 클래스규칙에서 인정할 경우, 선주는 해당 발급기관으로부터 개인 세일번호를 배정받을 수 있으며, 이 세일번호는 선주가 가지고 있는 해당 클래스의 모든 보트에 사용될 수 있다.

1999년 3월 31일 이전에 계측된 세일은 규칙 G1.1 또는 계측 당시에 적용되었던 규칙을 따라야 한다.

참고: 다음 표의 최신판은 월드세일링 웹사이트에 있다.

국가 세일번호

국가협회	문자
알제리아	ALG
미국령 사모아	ASA
안도라	AND
앙골라	ANG
안티구아	ANT
아르헨티나	ARG
아르메니아	ARM
아루바	ARU
호주	AUS
오스트리아	AUT
아제르바이잔	AZE
바하마	BAH
바레인	BRN
바베이도스	BAR
벨라루스	BLR
벨기에	BEL
벨리제	BIZ
버뮤다	BER
보츠와나	BOT
브라질	BRA
영국령 버진 아일랜드	IVB
브루나이 다루살람	BRU
불가리아	BUL
캄보디아	CAM
캐나다	CAN
케이만 아일랜드	CAY
칠레	CHI
중국	CHN
대만	TPE
콜롬비아	COL
쿡 아일랜드	COK
크로아티아	CRO
쿠바	CUB
사이프러스	CYP
체코 공화국	CZE
덴마크	DEN

국가협회	문자
레바논	LIB

국가협회	문자
지부티	DJI
도미니카공화국	DOM
에쿠아도르	ECU
이집트	EGY
엘살바도르	ESA
에스토니아	EST
피지	FIJ
핀란드	FIN
프랑스	FRA
조지아	GEO
독일	GER
영국	GBR
그리스	GRE
그레나다	GRN
괌	GUM
과테말라	GUA
홍콩, 중국	HKG
헝가리	HUN
아이슬란드	ISL
인도	IND
인도네시아	INA
이란	IRI
이라크	IRQ
아일랜드	IRL
이스라엘	ISR
이탈리아	ITA
자메이카	JAM
일본	JPN
카자흐스탄	KAZ
케냐	KEN
북한	PRK
한국	KOR
코소보	KOS
쿠웨이트	KUW
키르기스스탄	KGZ
라트비아	LAT

국가협회	문자
루마니아	ROU

리비아	LBA	러시아	RUS
리히텐슈타인	LIE	사모아	SAM
리투아니아	LTU	산마리노	SMR
룩셈부르크	LUX	세네갈	SEN
마카오, 중국	MAC	세르비아	SRB
마다가스카르	MAD	세이셸군도	SEY
말레이시아	MAS	싱가폴	SGP
몰타	MLT	슬로바키아	SVK
모리셔스	MRI	슬로베니아	SLO
멕시코	MEX	남아프리카	RSA
몰도바	MDA	스페인	ESP
모나코	MON	스리랑카	SRI
몬테네그로	MNE	세인트키츠네비스	SKN
몬트세랫	MNT	세인트루시아	LCA
모로코	MAR	수단	SUD
모잠비크	MOZ	스웨덴	SWE
미얀마	MYA	스위스	SUI
나미비아	NAM	타히티	TAH
네델란드	NED	탄자니아	TAN
네델란드령 안틸레스	AHO	태국	THA
뉴질랜드	NZL	티모르 레스테	TLS
나이지리아	NGR	트리니다드 토바고	TTO
북 마케도니아	MKD	튀니지	TUN
노르웨이	NOR	터키	TUR
오만	OMA	투르크카이코스 제도	TKS
파키스탄	PAK	우간다	UGA
팔레스타인	PLE	우크라이나	UKR
파나마	PAN	아랍에미리트	UAE
파푸아뉴기니	PNG	미국	USA
파라과이	PAR	우루과이	URU
페루	PER	미국령 버진 아일랜드	ISV
필리핀	PHI	바누아투	VAN
폴란드	POL	베네수엘라	VEN
포르투갈	POR	베트남	VIE
푸에르토리코	PUR	짐바브웨	ZIM
카타르	QAT		

G1.2 제원

(a) 국적문자와 세일번호는 아래와 같아야 한다:

- (1) 대문자와 아라비아 숫자,
- (2) 같은 색,
- (3) 세일의 바탕과 대비되는 색깔,
- (4) 산-세리프 서체.

추가로, 세일이 범장되었을 경우, 보트를 나타내는 문자와 숫자를 또렷하게 알아볼 수 있어야 한다.

(b) 문자의 높이와 세일의 같은 쪽 및 반대쪽에 위치한 문자의 간격은 보트의 전체 길이에 따라 다음과 같아야 한다.

전체 길이	최소 높이	문자 사이와 세일의 가장자리로 부터의 최소 간격
3.5 m 미만	230 mm	45 mm
3.5 m - 8.5 m	300 mm	60 mm
8.5 m - 11 m	375 mm	75 mm
11 m 초과	450 mm	90 mm

G1.3 위치

클래스기호, 국적문자, 세일번호의 위치는 다음과 같아야 한다:

(a) 일반

- (1) 해당되는 경우, 클래스기호, 국적문자 및 세일번호는 세일의 양면에 표시되어야 하며, 스타보드 쪽의 것이 위에 표시되어야 한다.
- (2) 각 면에서는 국적문자가 세일번호보다 위에 표시되어야 한다.

(b) 메인세일

- (1) 클래스기호, 국적문자 및 세일번호는 가능하다면 헤드 포인트를 중심으로 리치 길이의 60%를 반지름으로 하는 원호 위쪽에 모두 표시되어야 한다.
- (2) 클래스기호는 국적문자보다 위에 위치하여야 한다. 클래스기호가 세일의 양면에 맞대어 붙었을 때 일치되는 디자인인 경우, 그렇게

맞대어 위치할 수 있다.

(c) 헤드세일과 스피니커

- (1) 헤드세일의 국적문자와 세일번호는, 헤드세일의 풋 길이가 포어트 라이앵글 (ERS F6.1(a) 참고) 밑변의 1.3배 보다 큰 경우에만 필요하다.
- (2) 헤드세일의 국적문자와 세일번호는 세일의 헤드 포인트를 중심으로 러프 길이의 1/2을 반지름으로 하는 원호보다 아래쪽에 모두 표시되어야 하며, 가능하다면, 러프 길이의 75%를 반지름으로 하는 원호보다 위쪽에 모두 표시되어야 한다.
- (3) 국적문자와 세일번호는 스피니커의 전면에 표시되어야 하지만, 양면에 표시할 수도 있다. 이들은 세일의 헤드 포인트를 중심으로 풋 미디언 길이의 40%를 반지름으로 하는 원호 아래쪽에 모두 표시되어야 하며, 가능하다면, 풋 미디언 길이의 60%를 반지름으로 하는 원호보다 위쪽에 모두 표시되어야 한다.

G2 그 이외의 보트

월드세일링 클래스 이외의 보트는 클래스기호, 문자 및 숫자의 배정과 표시 및 그 크기에 관하여 국가협회 또는 해당 클래스협회의 규칙에 따라야 한다. 실행 가능할 경우, 이러한 규칙은 부칙 G1의 요건을 따라야 한다.

G3 임차 또는 대여한 보트

대회공고나 범주지시서에 명시된 경우, 대회를 위하여 임차 또는 대여한 보트는 클래스규칙과 어긋난 국적문자나 세일번호를 표시할 수도 있다.

G4 경고와 벌칙

항의위원회는 보트가 이 부칙의 규칙을 위반하였다는 것을 알게 된 경우, 그 보트에 경고하여 클래스규칙에 따를 시간을 주거나 벌칙을 부과하여야 한다.

G5 클래스규칙의 변경

월드세일링 클래스들은 사전에 월드세일링으로부터 변경 승인을 얻은 경우에만 하여, 이 부칙의 규칙을 변경할 수 있다.

부칙 H

의류와 장비의 계량

규칙 50 참고. 이 부칙은 대회공고, 범주지시서 또는 국가협회의 규정으로 변경할 수 없다.

- H1 계량하는 의류와 장비의 물품은 랙에 정리되어 있어야 한다. 이들 물품은 물에 충분히 적신 뒤, 계량 전 1분 동안 자연스럽게 물기가 빠지도록 하여야 한다. 랙은 물품을 옷걸이에 걸쳐서 물이 자연스럽게 빠지도록 걸어둘 수 있는 것이어야 한다. 물 빠짐 구멍이 있어서 밀봉할 수 없는 주머니는 비워야 하지만, 물을 담을 수 있는 주머니 또는 물품은 물을 가득 채워야 한다.
- H2 계량된 무게가 허용치를 초과할 경우, 선수는 랙에 이들 물품을 다시 정리할 수 있으며, 담당 기술위원회의 위원은 이들 물품을 물에 적신 후 다시 계량하여야 한다. 여전히 무게가 허용치를 초과할 경우, 이 절차를 재차 반복할 수 있다.
- H3 드라이슈트를 입고 있는 선수는 이들 물품의 계량에 있어 다음의 대체 방법을 선택할 수 있다.
- (a) 드라이슈트와 드라이슈트의 외부에 입는 의류와 장비는 위의 방법대로 계량되어야 한다.
 - (b) 드라이슈트 안에 입는 의류는 경기-중에 입었던 상태 그대로, 물에 적셨다가 물기를 빼는 과정없이, 계량되어야 한다.
 - (c) 위의 두 무게를 합하여야 한다.

부칙 J

대회공고와 범주지시서

규칙 89.2와 90.2 참고. 이 부칙에서 ‘대회’ 라는 용어는 경기 또는 경기의 시리즈들을 포함한다.

대회공고에 있는 규칙을 범주지시서에 반복할 필요는 없다.

대회공고, 범주지시서 또는 대회에 적용되는 그 외 문서의 규칙들 사이에 상충이 발생하지 않도록 주의하여야 한다.

J1 대회공고의 내용

J1.1 대회공고는 다음 사항을 포함하여야 한다:

- (1) 대회의 명칭, 경기 장소, 날짜 및 **조직위원회**의 이름;
- (2) 대회는 **세일링 경기규칙**에 정의된 **규칙으로 통제된다는 것**;
- (3) 대회에 적용되는 모든 그 외 문서들의 목록 (예를 들어, **세일링 장비규칙** 및 그 적용 범위)과 각 문서 또는 전자 문서의 사본을 구할 수 있는 장소 또는 방법을 명시할 것;
- (4) 경기를 하는 클래스, 적용되는 핸디캡 또는 레이팅 방식과 그것이 적용되는 클래스; 참가신청 조건과 그것의 제한;
- (5) 비용과 마감일을 포함하여, 등록 또는 참가에 대한 절차 및 시간;
- (6) 예정된 경우, **연습경기**의 예고신호 시간, 첫 경기의 예고신호 시간, 알려진 경우 다음 경기의 예고신호 시간.

J1.2 대회공고는 다음 사항을 포함하여야 한다:

- (1) 장비 검사 또는 대회 계측의 시간과 절차, 또는 계측 또는 레이팅증명서 요건;
- (2) 규칙 86.2에 따른, 월드세일링의 승인을 받은 경기규칙의 변경. 각 규칙을 구체적으로 언급하고 변경사항을 명시할 것. (또한 월드세일링이 변

경사항을 승인한다는 문서를 포함할 것);

- (3) 규칙 87에 따라 허용된 클래스규칙의 변경. 각 규칙을 구체적으로 언급하고 변경사항을 명시할 것;
- (4) 일부 또는 모든 선수가 반드시 따라야 하는 분류요건
 - (a) 선수 분류 (규칙 79와 월드세일링 <선수분류 코드> 참고), 또는
 - (b) 장애인 월드세일링 대회에 대한 기능적 분류 (<장애인 월드세일링 분류 규칙> 참고);
- (5) **조직위원회**에 의하여 선정되고 제공되는 광고의 부착을 보트에게 요구할 것이라는 것 (규칙 6과 월드세일링 <광고 코드> 참고)과 광고와 관련된 기타 정보;
- (6) 다른 나라의 참가가 예상될 경우, 사전 준비가 요구될 수 있는 국가협회 규정 (규칙 88 참고);
- (7) 보트가 **경기-중**에 2개국 이상의 국가협회가 관할하는 수역을 통과하는 경우, 적용되는 규정 및 적용 시점 (규칙 88.1 참고);
- (8) 규칙 20에 따른 소리지르기를 대신하는데 필요한 대체 통신 방법 (규칙 20.4(b) 참고);
- (9) 규칙 50.1(b)에서 허용하는, 선수의 복장과 장비의 무게 제한에 대한 변경;
- (10) 대회 장소에 적용되는 정보 보호 법령을 따르기 위하여 필요한 요구사항;
- (11) 보트의 **선주** 또는 대표자가 서명하여야 하는 다음과 같은 문구가 포함된 참가신청서. ‘나는 **세일링 경기규칙** 및 이 대회에 적용되는 모든 기타 **규칙**에 따를 것을 동의합니다.’ ;
- (12) 제2장의 규칙을 국제해상충돌예방규칙 (IRPCAS)의 항로권규칙 또는 다른 국가 항로권규칙으로 대체할 경우, 해당 규칙이 적용되는 시간 또는 장소 및 경기위원회가 사용하는 야간 신호.

J1.3 대회공고는 다음 사항 중 대회에 적용될 것과 선수가 대회에 참가 여부를 결정하는데 도움이 되는 내용 또는 범주지시서가 준비되기 전에 선수에게 필요

한 기타 정보를 전달하는 다음 사항을 포함하여야 한다:

- (1) 규칙 86에 의하여 허용된 경기규칙의 변경. 각 규칙을 구체적으로 언급하고 변경사항을 명시할 것;
- (2) 국가협회 규정의 변경 (규칙 88.2 참고);
- (3) 범주지시서를 입수할 수 있는 시간과 장소;
- (4) 범주하는 코스에 대한 일반적인 설명, 또는 코스의 유형;
- (5) 부칙 A의 채점 방식과 다를 경우, 클래스규칙 또는 대회에 적용되는 다른 규칙을 인용하여 포함하거나 그 방법 전체를 기술한 채점 방식. 예정된 경기의 수와 시리즈 성립을 위해서 완료하여야 할 최소 경기 수를 명시할 것. 스타트하는 보트의 수가 상당히 바뀔 수 있는 시리즈에 해당된다면, 규칙 A5.3 적용된다는 것을 명시할 것;
- (6) 제2장의 규칙위반에 대한, <두-바퀴 돌기 벌칙>을 대체하는 벌칙;
- (7) 예정된 대회 마지막 날의 마지막 예고신호 시간;
- (8) 규칙 70.5에 따른 상고권의 거부;
- (9) 입차 또는 대여한 보트에 대하여 규칙 G3이 적용되는지 여부;
- (10) 시상.

J2 범주지시서의 내용

J2.1 대회공고에 포함되어 있는 경우를 제외하고, 범주지시서는 다음 사항을 포함하여야 한다:

- (1) 규칙 J1.3(1), (2), (5) 그리고, 적용될 경우, 규칙 J1.3(6), (7), (8), (9) 및 (10)에 대한 정보;
- (2) 경기 일정, 각 클래스의 예고신호 시간;
- (3) 범주하는 코스에 대한 완전한 설명 또는 각 코스에 사용할 *마크*의 목록 그리고, 관련이 있을 경우, 코스 신호 방법;
- (4) 스타트와 피니시 *마크*를 포함한 *마크*의 설명, *마크*를 지나는 순서와 방향, 모든 도는 *마크*의 식별 (<정의> 코스 범주 참고);

- (5) 스타트와 피니시라인, 클래스기와 사용되는 특별 신호에 대한 설명;
- (6) 만약 있다면, 첫 번째 보트 *피니시*에 대한 경기 제한시간 (규칙 35 참고);
- (7) 공식게시판의 위치 또는 온라인 게시판의 주소; 대회사무실의 위치.

J2.2 대회공고에 포함되어 있는 경우를 제외하고, 범주지시서는 다음 중 적용되는 사항을 포함하여야 한다:

- (1) 부칙 P의 적용 여부;
- (2) 적절한 경우, 다른 나라의 참가가 예상되는 대회에서는, 적용될 국가협회 규정의 영문판;
- (3) 범주지시서의 변경 절차;
- (4) **수상에서** 구두로 범주지시서의 변경을 알리는 절차 (규칙 90.2(c) 참고);
- (5) 개인용 부력용구를 위한 요건과 신호, **스타트수역**에서의 체크-인, 그리고 육상에서의 체크-아웃과 체크-인 같은 안전 요건;
- (6) 육상에서 하는 신호와 신호하는 위치;
- (7) **조직위원회**가 보트를 제공하는 경우, 보트의 변경에 대한 제한;
- (8) 규칙 42.3(i)에 따른 추진 방법이 허용되는 경우와 조건;
- (9) **지원인력** 배, 플라스틱 폴, 무선통신 등의 사용; 쓰레기 처리; 육상 올리기; **경기-중**이 아닌 보트에게 제공되는 외부의 도움에 대한 제한;
- (10) 경기수역 (해도가 추천됨);
- (11) **스타트수역**의 위치와 진입에 대한 제한;
- (12) 개별 리콜 또는 전체 리콜에 대한 특별한 절차나 신호;
- (13) 대략적인 코스 길이와 풍상 렉의 길이;

- (14) 코스의 렉 변경을 위한 특별한 절차나 신호 (규칙 33 참고);

- (15) 경기위원회가 장애물이라고 지정한 물체, 수역 및 선에 대한 설명 (<정의> 장애물 참고), 그리고, 그러한 수역에 들어갈 경우 또는 선을 넘을 경우에 대한 제한사항;
- (16) 마크 위치를 나타내는 보트;
- (17) 코스 단축 또는 단축 코스 피니시에 대한 특별한 절차;
- (18) 만약 있다면, 피니시한 첫 번째 보트 이후의 보트에 대한 제한시간, 그리고 경기-중인 보트들에 적용할 그 외의 제한시간 또는 목표시간;
- (19) 신고 요건;
- (20) 허용시간;
- (21) 항의마감시간, 청문의 장소, 그리고 항의, 구제요청, 재청문요청에 대한 특별 절차;
- (22) 규칙 91(b)에 따라 필요한 경우, 국제심판단의 임명에 관한 국가협회의 승인;
- (23) 30분이 아니라면, 규칙 N1.4(b)에 따른 청문을 요청할 수 있는 제한시간;
- (24) 규칙 70.3에 따라 필요한 경우, 상고와 요청을 보낼 국가협회;
- (25) 선수 교체;
- (26) 경기를 스타트시키기 위하여 필요한, 스타트수역에 있어야 하는 보트의 최소 척 수;
- (27) 연기 또는 취소된 경기가 진행될 시간과 장소;
- (28) 조석과 조류;
- (29) 경기위원회의 기타 책무와 보트의 의무.

대회공고 지침

범주지시서 지침

이전 부칙 L

이 지침들은, 세일링 경기규칙의 이번 판 규칙에 부합되도록 갱신된 것으로서, 여러 가지 형식으로 된 것이 월드세일링 웹사이트인 [sailing.org/racing rules/documents](http://sailing.org/racing/rules/documents)에 있다. 국가협회는 이 지침들을 번역하도록 권장되며, 월드세일링은 위 웹사이트에서 그 번역판을 구할 수 있도록 할 예정이다.

‘K’ 또는 ‘L’ 로 시작하는 두 문자 제목을 갖게 될 이 지침들은 PDF 문서 또는 워드 문서로 다운로드할 수 있다. 이를 통하여 사용자는, 이 지침의 검증된 문구를 사용하여, 특정한 대회에 사용할 대회공고나 범주지시서를 쉽고 빠르게 만들 수 있다.

이 지침들을 향상시킬 제안을 환영하며, rules@sailing.org로 송부하면 된다.

부칙 M

항의위원회에 대한 권고

이 부칙은 단지 조언이다; 상황에 따라서 절차를 바꾸는 것이 바람직할 수 있다. 이 부칙은 주로 항의위원회 위원장을 대상으로 하고 있지만, 심판, 항의위원회 간사, 경기위원회 및 항의와 구제 청문과 관련된 다른 사람들에게도 도움이 될 수 있다.

항의 또는 구제의 청문에서, 항의위원회는 모든 증언에 동등하게 주의를 기울여야 한다; 관찰이나 기억이 다름에 따라 정직한 증언이라도 서로 다를 수 있고, 심지어 상반될 수 있음을 인식하여야 하며; 이러한 차이점을 최선을 다하여 해결하여야 한다. 규칙을 위반하였다고 항의위원회가 확정하기 전까지는 어떤 보트나 선수도 유죄가 아님을 인식하여야 하며; 보트나 선수가 규칙을 위반하였는지에 대한 모든 증언을 들을 때까지는 판단을 보류하여야 한다.

M1 준비사항 (대회사무실 요원이 할 수 있다)

- 항의 또는 구제요청을 접수한다.
- 항의 또는 요청이 제출된 시간과 항의마감시간을 서식에 기입한다.
- 각 당사자, 그리고 필요할 경우, 경기위원회에 언제 어디서 청문이 열리는지를 알린다.

M2 청문 전

M2.1 다음을 확인할 것.

- 각 당사자가 항의, 구제요청 또는 혐의내용의 사본을 가지고 있거나 읽을 기회가 있었으며, 청문을 준비할 합당한 시간을 가졌음을 확인한다.
- 통역이 필요한 경우를 제외하고, 각 보트 (또는 당사자)에서 한 사람만 출석하였음을 확인한다.
- 관련된 모든 보트와 사람들이 출석하였음을 확인한다. 그러나, 출석하지 않았더라도, 항의위원회는 규칙 63.3(b)에 따라 청문을 진행할 수 있다.
- 규칙 63.3(a)에 따라 요구되는 경우, 보트의 대표자가 사건 당시 승선하고 있었는지 확인한다. 당사자들이 서로 다른 대회에 있었을 경우, 규칙

63.8에 따라 쌍방의 조직위원회가 항의위원회 구성을 승인하여야 한다. 클래스규칙에 대한 항의에서는 현행 클래스규칙을 확보하고, 규칙 64.4(b)에 따라 그 규칙의 해석에 권위있는 기관을 확인한다.

M2.2 항의위원회 위원 중 누구라도 사건을 목격하였는지 확인한다. 만약 있다면, 목격한 각 위원들은 규칙 63.6(b)에 따라 목격한 사실을 당사자들 앞에서 진술하여야 한다.

M2.3 이해 상충을 평가할 것.

- 모든 항의위원회 구성원이 이해 상충의 가능성이 있는지 표명하도록 한다. 주요 대회에서는 흔히 대회 시작 전에 그 확인서를 작성하는데, 이는 항의위원회 기록물들과 함께 보관될 것이다.
- 청문을 시작할 때, 당사자들에게 항의위원회 위원들의 이해 상충 여부에 대하여 알고 있는지 확인한다. 항의위원회 위원들을 동의하는지 당사자들에게 묻는다. 이해 상충 여부가 표명된 후, 가능한 한 빨리 당사자가 이의를 제기하지 않는다면, 항의위원회는 이를 청문회 진행에 동의하는 것으로 받아들일 수 있으며, 이를 기록하여야 한다.
- 당사자가 항의위원회 위원에 대하여 이의를 제기한 경우, 나머지 위원들이 그 이해 상충이 상당한지를 평가하여야 한다. 이를 평가할 때, 대회의 수준, 상충의 정도 그리고 공정성에 미치는 영향 등을 고려한다. 상충이 있는 항의위원회 위원들 사이의 균형을 맞추는 것이 허용될 수 있다. 월드세일링 웹사이트에서 그 지침을 찾을 수 있다. 결정과 그 결정의 근거를 기록할 것.
- 의심의 여지가 있을 경우, 더 작은 규모의 항의위원회로 진행하는 것이 좋을 수 있다. 규칙 69에 따른 청문을 제외하고, 필요한 항의위원회의 최소 인원수는 없다.
- 규칙 62.1(a)에 따라 구제요청이 제기되었고, 항의위원회가 아닌 다른 조직의 부적절한 조치 또는 임무의 누락에 대한 구제요청일 경우, 그 조직의 위원은 항의위원회의 위원이 되어서는 안 된다.

M3 청문

M3.1 항의 또는 구제요청의 유효성을 확인할 것.

- 내용이 적절한가 (규칙 61.2 또는 62)?
- 항의마감시간 이내에 제출되었는가? 아닌 경우, 마감시간을 연장할 **합당한** 사유가 있는가 (규칙 61.3 또는 62.2)?
- 요구될 경우, 항의자는 그 사건에 관련되었거나 목격하였는가 (규칙 60.1(a))?
- 필요한 경우, ‘프로테스트 (Protest)’ 라고 소리지르기를 하였는가? 그리고 요구될 경우, 빨간기를 바르게 올렸는가 (규칙 61.1(a))?
- 항의기나 소리지르기가 필요 없을 경우, 피항의자에게 알렸는가?
- 항의 또는 구제요청이 유효한지 결정한다 (규칙 63.5).
- 일단 항의 또는 요청의 유효함이 결정되었다면, 완벽한 새로운 증거가 나오는 경우를 제외하고, 이 문제를 다시 제기하지 않는다.

M3.2 증거를 채택할 것 (규칙 63.6).

- 항의자 그리고 피항의자 순으로 진술하게 한다. 그런 다음 서로에게 질문하도록 한다. 구제에 관한 사항에서는, 당사자에게 요청 내용을 진술하도록 한다.
- 증인을 부르기 전에 각 당사자가 주장하고 있는 사실이 무엇인지 확실하게 알아야 한다. 그들의 이야기는 서로 다를 수 있다.
- 보트의 승정원을 포함하여 누구라도 증거를 제시하는 것을 허락할 것. 규칙 63.6(a)에 따라 항의위원회도 증인을 부를 수 있지만, 통상적으로 어느 증인을 부를 것인가를 결정하는 것은 당사자이다. ‘N의 증언을 들으면 어떨까요?’ 라는 당사자의 요청에 대한 최선의 답변은 ‘당신의 선택입니다.’ 이다.
- 각 당사자의 증인 (있을 경우, 항의위원회의 증인)을 한 사람씩 부른다. 당사자가 증인(들)에게 질문하는 것을 제한 (장황하게 일반적인 이야기를 할 수 있음)할 것.
- 피항의자가 먼저 항의자의 증인에게 질문하도록 한다. (그런 다음 반대로 한다). 이것은 항의자가 처음부터 자기의 증인을 유도하는 것을 막는다.
- 사건을 목격한 항의위원회의 위원은, 당사자들이 출석하고 있는 동안에만 증언하도록 한다 (규칙 63.6(b)). 증언을 한 항의위원회 위원은 질문

을 받을 수 있으며, 판결에 영향을 미칠 수 있는 사건에 대하여 알고 있는 모든 것을 이야기하여야 하며, 항의위원회에 위원으로 남아있을 수 있다 (규칙63.3(a)).

- 유도 심문을 막도록 노력하였는데도, 그것이 불가능하였다면, 그렇게 얻어진 증거는 절하할 것.
- 항의위원회 위원장은 전해들은 증거, 반복 또는 사건과 관련 없는 증거를 제시하는 당사자나 증인에게 그런 증거에 대하여 항의위원회는 그에 적절한 가중치를 부여한다는 것을 알려주어야 한다. 가중치는 적거나 전혀 없을 수 있다.
- 질문에 응할 수 없는 증인의 서면 증언은 모든 당사자들이 동의한 경우에만 채택한다. 당사자들은 그렇게 함으로써 그 증인에게 질문하는 권리를 포기하는 것이다 (규칙 63.6(c)).
- 위원회 위원 중 한 사람에게 증언, 특정한 시간, 거리, 속력 등을 기록하도록 한다.
- 항의위원회 위원들이 질문을 하도록 한다.
- 먼저 항의자에게, 그런 다음 피항의자에게, 그 사건에 대한, 특히 규칙의 적용 또는 해석에 대한 마지막 진술을 하도록 한다.

M3.3 사실을 판명할 것 (규칙 63.6(d)).

- 사실을 기록한다; 여러 가지 방법으로 의문점을 해결한다.
- 필요할 경우, 질문을 더 하기 위하여 당사자들을 부른다.
- 적절한 경우, 위원회가 판명한 사실을 이용하여 사건의 도해를 그린다.

M3.4 사례를 판결할 것 (규칙 64).

- 판결은 판명된 사실에 근거하여야 한다. (그렇게 할 수 없다면, 사실을 좀 더 찾는다).
- 구제의 경우, 그 판결에 영향을 받을 보트들의 증언이 더 이상 필요 없는지 확인한다.

M3.5 당사자에게 알릴 것 (규칙 65).

- 당사자들을 다시 부르고 그들에게 판명된 사실, 결론과 적용된 규칙 그리고 판결을 읽어준다. 시간이 촉박한 경우, 판결을 읽어 주고 자세한 내용은 나중에 알려 줄 수 있다.

- 요청이 있으면, 그 어떤 당사자에게도 판결문 사본을 준다. 항의와 구제 요청을 위원회의 기록물과 함께 정리하여 보관한다.

M4 재청문 (규칙 66)

M4.1 당사자가 제한시간 이내에 재청문을 요청하였을 경우, 요청한 당사자의 진술을 듣고 비디오를 보는 것 등을 거쳐 판결을 번복할 만한 중대한 새로운 증거가 있는지를 판단한다. 심판이 규칙을 잘못 해석하지는 않았는지; 실수한 것은 없었는지 여부를 편견 없이 판단한다. 해당되는 내용이 없으면 재청문을 거절하고; 그렇지 않으면 청문 일정을 잡는다.

M4.2 ‘새로운’ 증거는 다음과 같다

- 만약 재청문을 요청한 당사자가 원래의 청문 전에 이 증거를 찾아내는 것이 합리적으로 불가능하였을 경우,
- 만약 재청문을 요청한 당사자가 원래의 청문 전에 열심히 찾았지만, 이 증거를 찾는데 실패하였다는 것을 항의위원회가 인정할 경우, 또는
- 만약 항의위원회가 원래의 청문 당시에 당사자들이 이 증거를 입수할 수 없었다는 것을 어떠한 경로로 알게 된 경우.

M5 부정행위 (규칙 69)

M5.1 이 규칙에 따른 조치는 항의가 아니지만, 항의위원회는 청문 전에 해당 선수에게 서면으로 된 혐의내용을 준다. 청문은 항의청문과 유사한 규칙에 따라 실시되지만 항의위원회의 위원은 적어도 세 명이어야 한다 (규칙 69.2(a)). 선수의 권리를 보호하는 것에 최대한 주의를 기울여야 한다.

M5.2 선수나 보트가 규칙 69 위반에 대하여 항의할 수는 없지만, 그렇게 하려는 선수의 청문요청서는 항의위원회에 제출하는 보고서로 받아들일 수 있으며, 이후 항의위원회는 청문의 소집 여부를 결정할 수 있다.

M5.3 월드세일링이 그 역할을 맡을 사람을 지명하는 경우를 제외하고, 항의위원회는 그 혐의를 제기할 사람을 지명할 수 있다. 이 사람은 운영요원일 수 있고, 혐의를 주장하는 사람 또는 다른 적절한 사람일 수 있다. 합리적으로 대신할 사람이 없을 경우, 항의위원회 위원으로 지명 받았던 사람이 그 혐의를 제기할 수 있다.

M5.4 제2장 사건의 결과로써 규칙 69에 따른 청문을 소집하는 것이 바람직할 경우, 규칙 69에 따라 그 선수에 대한 청문을 진행하기 전에, 만약 규칙위반이 있다

면, 어느 보트가 어떤 규칙을 위반했는지를 결정하는, 보트끼리의 모든 항의를 통상적인 절차에 따라 청문하는 것이 중요하다.

M5.5 규칙 69에 따른 조치를 보트가 아닌 선수, 선주, 또는 지원인력에게 부과하였더라도, 보트 또한 벌칙을 받을 수 있다 (규칙 69.2(h)(2)와 64.5).

M5.6 항의위원회가 규칙 69의 혐의를 인정할 경우, 항의위원회는 국가협회 또는 월드세일링에 보고하는 것이 적절할 것인지 검토할 필요가 있다. 어느 경우에 보고하여야 하는지에 대한 지침은 월드세일링 [판결 사례집](#)에서 찾을 수 있다. 항의위원회가 보고서를 작성할 경우, 추가적인 조치를 취하여야 하는지 여부를 권고할 수 있다.

M5.7 상고의 권리가 규칙 70.5에 따라 거부되지 않는다면, 규칙 69 청문의 당사자는 항의위원회의 판결에 대하여 상고할 수 있다.

M5.8 항의위원회를 위한 부정행위에 대한 추가 지침은 월드세일링 웹사이트에서 찾을 수 있다.

M6 상고 (규칙 70 과 부칙 R)

판결을 상고할 수 있는 경우,

- 상고를 위하여 그 정보를 쉽게 사용할 수 있도록 청문 관련 서류를 잘 보관할 것. 항의위원회가 승인하였거나 작성했던 도해가 있는가? 판명된 사실들이 충분한가? (예: 오버랩이 있었는가? 예/아니오. '아마도'는 판명된 사실이 아니다.) 항의위원회 위원들의 이름과 다른 중요한 정보가 양식에 기재되어 있는가?
- 상고에서 항의위원회에 의한 기록물은 상고위원회가 사건 전체를 명확히 파악할 수 있게 하는 것이어야 한다; 상고위원회는 그 상황에 대해서 아무 것도 모른다.

M7 사진 증거

사진과 영상물은 가끔 유용한 증거를 제공하지만, 항의위원회는 이것들의 한계 _____

를 인식하고 다음 사항을 주의하여야 한다:

- 사진 증거를 만든 당사자는 그것을 보여줄 수 있도록 준비할 책임이 있다.
- 모든 정보를 찾아내기 위해 영상물을 여러 번 시청한다.
- 일안렌즈 카메라는 원근감이 매우 나쁘며, 망원렌즈를 장착한 경우, 원근감이 없다. 카메라가 그 보트들의 진행방향에서 직각으로 촬영한 경우, 오버랩된 두 보트 사이의 거리를 가늠하는 것은 불가능하다. 카메라가 오버랩된 보트를 정면에서 촬영한 경우, 오버랩이 아주 많이 되어있는 경우가 아니라면 오버랩이 되어있는지를 판단하는 것은 불가능하다.
- 다음과 같은 질문을 할 것.
 - 카메라는 보트와 관련하여 어디에 있었는가?
 - 카메라 받침대가 움직이고 있었는가? 그렇다면, 어떤 방향으로 얼마나 빨리 움직였는가?
 - 보트가 문제의 지점으로 접근했을 때, 카메라 각도가 **변경되었는가?** 빠른 카메라의 움직임은 극단적인 변경을 유발한다.
 - 처음부터 끝까지 카메라의 시야가 제한된 적이 없었는가?

부칙 N

국제심판단

규칙 70.5 및 91(b) 참고. 이 부칙은 대회공고, 범주지시서 또는 국가협회 규정으로 변경될 수 없다.

N1 구성, 임명 및 조직

- N1.1** 국제심판단은 경기규칙에 탁월한 지식과 폭넓은 항의위원회 경험을 가진 경륜 있는 세일러로 구성되어야 한다. 국제심판단은 경기위원회로부터 독립되어야 하고, 경기위원회 또는 기술위원회의 위원이 포함되어서는 안되며, 요구되는 경우 (규칙 91(b) 참고), 국가협회의 승인을 받아 **조직위원회**에서 임명하거나, 규칙 89.2(c)에 따라 월드세일링에 의하여 임명되어야 한다.
- N1.2** 국제심판단은 위원장, 필요할 경우 부위원장, 그리고 위원을 포함하여 최소 5명으로 구성되어야 한다. 과반이 국제심판이어야 한다.
- N1.3** 같은 국가협회의 위원은 2명 (그룹 M, N 및 Q에서는 3명) 이하여야 한다.
- N1.4** (a) 심판위원장은 규칙 N1.1, N1.2 및 N1.3에 따라 구성된 하나 또는 그 이상의 패널을 임명할 수 있다. 전체 심판단이 이들 규칙에 따라 구성되지 않는다고 하더라도, 그렇게 할 수 있다.
- (b) 심판위원장은 각 최소 3명으로 구성된 패널을 임명할 수 있으며, 각 패널의 과반수는 국제심판이어야 한다. 각 패널의 위원은 적어도 3개의 다른 국가협회 소속이어야 하지만, 그룹 M, N, Q에서는 적어도 2개의 다른 국가협회 소속이어야 한다. 항의 당사자가 패널의 판결에 만족하지 못할 경우, 범주지시서에 명시된 30분 또는 제한시간 이내에 요청하면, 판명된 사실에 관한 부분을 제외하고, 규칙 N1.1, N1.2 및 N1.3에 따라 구성된 패널로부터 청문을 받을 **자격이 주어진다**.
- N1.5** 질병이나 **응급상황** 때문에 전체 심판단 또는 패널이 5명 미만이 되고 자격 있는 교체인력이 없을 경우, 3명 이상으로 구성되고, 그 중 2명 이상이 국제심판이라면 적절하게 구성된 것이다. 3명 또는 4명이 있을 경우, 적어도 3개의 다른 국가협회 소속이어야 하지만, 예외로 그룹 M, N, Q에서는 적어도 2개의 다른 국가협회 소속이어야 한다.
- N1.6** 일부 위원이 항의 또는 구제요청에 대한 토론 및 판결에 참여하지 않는 것이 바람직하다고 여겨지고, 자격 있는 교체인력이 없을 경우, 최소 3명이 남아있고 그 중 2명이 국제심판이라면, 그 심판단 또는 패널은 적절히 구성된 것이

다.

N1.7 규칙 N1.1과 N1.2에 대한 예외로서, 월드세일링은 제한적인 상황 (월드세일링 규정 25.8.13 참고)에서 총 3명만으로 구성된 국제심판단을 승인할 수 있다. 모든 위원은 국제심판이어야 한다. 위원들은 3개의 다른 국가협회 (M, N, Q 그룹에서는 2개) 소속이어야 한다. **조직위원회**에게 보내는 승인서와 대회공고 또는 범주지시서에 이 승인이 명시되어야 하며, 승인서는 공식게시판에 게시되어야 한다.

N1.8 국제심판단의 임명에 국가협회의 승인이 필요할 경우 (규칙 91(b) 참고), 그 승인 공지를 범주지시서에 포함시키거나 공식게시판에 게시하여야 한다.

N1.9 심판단이나 패널이 적절하게 구성되지 않은 상태에서 활동하였다면, 그 판결은 상고할 수 있다.

N2 책임

N2.1 국제심판단은 모든 항의, 구제요청 및 제5장의 규칙에 따라 일어난 문제들을 청문하고 판결할 책임이 있다. **조직위원회**, 경기위원회 또는 기술위원회로부터 요청이 있을 경우, 국제심판단은 경기의 공정성에 직접적인 영향을 미치는 어떠한 문제라도 자문하고 협조하여야 한다.

N2.2 **조직위원회**로부터 다른 지시가 있는 경우를 제외하고, 심판단은 다음의 것을 판정하여야 한다.

(a) 자격, 계측 또는 레이팅증명서 문제; 그리고

(b) 규칙에서 그런 결정을 요구할 경우, 선수, 보트 또는 장비의 교체 승인 여부.

N2.3 심판단은 **조직위원회**, 경기위원회 또는 기술위원회와 관련된 문제도 판정하여야 한다.

N3 절차

N3.1 위원들의 국적, 클럽 회원자격 또는 유사한 이유 때문에 위원들이 상당한 이해 상충 (규칙 63.4 참고)에 있다고 보아서는 안 된다. 그렇지만, 규칙 63.4에서 요

구되는 대로 상당한 *이해 상충*이 있는지를 검토하여야 할 경우, 국제심판단의 판결은 상고될 수 없다는 것, 이것이 공정성의 인식에 영향을 미칠 수 있다는 것과 이로 인하여 중대하게 다루어야 할 상충의 정도를 낮추게 될 수도 있다는 것에 상당한 무게를 두어야 한다. 의심이 있을 경우, 규칙 N1.6에서 허용된 대로 진행되어야 한다.

N3.2 만약 패널이 판결을 내리는데 실패하였다면 휴정할 수 있으며, 이 경우 위원장은 최대한 많은 위원으로 적합하게 구성된 패널에게 이 문제를 맡겨야 한다. 그 패널은 전체 심판단일 수 있다.

N4 부정행위 (규칙 69)

N4.1 월드세일링 <징계 코드>는 특정한 국제대회에서 어떤 조사를 하기 위한 사람을 임명하는 것에 관하여 적용되는 절차를 포함하고 있다. 이 절차는 이 부칙에서 상충되는 조항에 우선한다.

N4.2 임명된 사람이 청문 패널에게 규칙 69에 따른 부정행위 혐의를 제기할 책임이 있다. 이 사람은 청문 패널의 위원이어서는 안 되지만, 심판단의 위원일 수는 있다. 이 사람은 조사과정에서 얻어진 모든 정보를 규칙 69의 위반혐의자에게 공개하여야 한다.

N4.3 청문에 앞서, 청문 패널은, 실질적으로 가능한 범위에서, 규칙 69에 따라 제기된 혐의에 대하여 조사원처럼 행동해서는 안 된다. 그러나, 패널은 청문하는 동안, 조사와 관련된 적절한 질문을 할 수 있는 **자격을 가진다**.

N4.4 패널이 청문을 소집하기로 결정하였다면, 청문을 소집하려는 결정을 내리기 위하여 밝혀낸 모든 내용은 청문 시작 전에 혐의자에게 공개되어야 한다.

부칙 P

규칙 42를 위한 특별 절차

이 부칙의 모두 또는 일부는 대회공고나 범주지시서에 명시되어 있는 경우에만 적용된다.

P1 읍저버와 절차

P1.1 항의위원회는 규칙 P1.2에 따른 조치를 취하기 위하여, 항의위원회의 위원을 포함하여 읍저버를 임명할 수 있다. 상당한 이해 상충이 있는 사람은 읍저버로 임명되어서는 안 된다.

P1.2 규칙 P1.1에 따라 임명된 읍저버가 규칙 42를 위반하는 보트를 목격한 경우, 그 보트가 더 이상 경기-중이 아니더라도 합리적으로 가능한 한 빨리 소리신호를 하고, 그 보트를 노란기로 가리키며 세일번호를 소리쳐서 벌칙을 부과할 수 있다. 이렇게 벌칙이 부과된 보트에게 동일한 사건에 대하여 규칙 42에 따른 두 번째 벌칙을 부과하여서는 안 된다.

P2 벌칙

P2.1 첫 번째 벌칙

보트가 규칙 P1.2에 따라 첫 번째 벌칙을 받은 경우, 그 보트의 벌칙은 규칙 44.2에 따라 <두-바퀴 돌기 벌칙>이어야 한다. 벌칙을 이행하지 않을 경우, 그 보트는 청문 없이 실격되어야 한다.

P2.2 두 번째 벌칙

보트가 대회 중 두 번째 벌칙을 받은 경우, 그 보트는 신속하게 리타이어하여야 한다. 그렇게 하지 않을 경우, 청문 없이 실격되며, 그 성적은 버릴 수 없다.

P2.3 세 번째와 그 이후 벌칙

보트가 대회 중 세 번째 또는 그 이상의 벌칙을 받은 경우, 신속하게 리타이어하여야 한다. 리타이어한 경우, 그 보트의 벌칙은 청문 없이 실격이며, 그 성적은 버릴 수 없다. 리타이어하지 않을 경우, 그 보트의 벌칙은 청문 없이 대회의 모든 경기에서 버릴 수 없는 실격이며, 항의위원회는 규칙 69.2에 따른 청문소집을 고려하여야 한다.

P2.4 피니시라인 근처에서의 벌칙

보트가 규칙 P2.2 또는 P2.3에 따라 벌칙을 받았지만, 피니시하기 전에 그 보

트가 리타이어하는 것이 합리적으로 가능하지 않았다면, 그 보트는 신속하게 리타이어한 것으로 간주하여 채점되어야 한다.

P3 연기, 전체 리콜 또는 취소

보트가 규칙 P1.2에 따라 벌칙을 받았지만, 경기위원회가 연기, 전체 리콜 또는 취소를 신호할 경우, 그 벌칙은 취소되지만, 그 벌칙은 대회 중에 부과받은 벌칙 횟수를 계산할 때는 포함된다.

P4 구제의 제한

항의위원회 위원 또는 항의위원회가 임명한 옵저버가 P1.2에 따라 취한 조치에 대하여, 그 조치가 경기위원회의 신호 또는 클래스규칙을 고려하지 못하여 생긴 부적절한 경우를 제외하고, 보트에게 구제가 주어지지 않는다.

P5 O기 및 R기

P5.1 규칙 P5가 적용되는 경우

풍속이 규정치를 넘을 경우, 클래스규칙이 펌핑, 로킹 및 우칭을 허용한다면 규칙 P5가 적용된다.

P5.2 스타트신호 전

- (a) 클래스규칙에 명시된 대로, 경기위원회는 예고신호 전 또는 예고신호와 동시에 O기를 올리는 것으로 펌핑, 로킹 및 우칭이 허용됨을 신호할 수 있다.
- (b) O기를 올린 뒤, 규정치 아래로 풍속이 떨어지면, 경기위원회는 그 경기를 연기할 수 있다. 그 후, 경기위원회는 새로운 예고신호 전 또는 예고신호와 동시에, 클래스규칙에 의하여 변경된 규칙 42가 적용된다는 신호로 R기를 올리거나, 규칙 P5.2(a)에 정해진 대로 O기를 올려야 한다.
- (c) O기 또는 R기를 예고신호 전 또는 예고신호와 동시에 올렸으면, 스타트 신호 때까지 올려두어야 한다.

P5.3 스타트신호 후

스타트신호 후,

- (a) 풍속이 규정치를 넘으면, 경기위원회는 마크에서 반복적인 소리신호와 함께 O기를 올리는 것으로, 마크를 지난 후부터 클래스규칙에 규정된 대로 펌핑, 로킹 및 우칭이 허용된다는 것을 신호할 수 있다.
- (b) O기를 올린 후, 규정치 아래로 풍속이 떨어지면, 경기위원회는 마크에서 반복적인 소리신호와 함께 R기를 올리는 것으로, 마크를 지난 후부터 클래스규칙에 의하여 변경되었던 규칙 42가 다시 적용된다는 것을 신호할 수 있다.

부칙 R

상고와 요청의 절차

규칙 70 참고. 국가협회는 국가협회 규정으로 이 부칙을 변경할 수 있지만, 대 회공고 또는 범주지시서에 의해서는 변경할 수 없다.

R1 상고와 요청

상고, 판결의 확정 또는 정정에 대한 항의위원회의 요청 그리고 규칙의 해석에 대한 요청은 이 부칙에 따라야 한다.

R2 문서 제출

R2.1 상고를 하려면,

- (a) 항의위원회의 서면 판결문을 받은 후 또는 재청문하지 않기로 한 결정을 받은 후, 15일 이내에 상고인은 상고서와 항의위원회의 판결문 사본을 국가협회에 제출하여야 한다. 상고서에는 상고인이 항의위원회의 판결 또는 절차가 잘못되었다고 생각하는 이유가 명시되어야 한다;
- (b) 항의 또는 구제요청이 전달된 후 30일 이내에 규칙 63.1에 의한 청문이 개최되지 않은 경우, 상고인은, 이후 15일 이내에, 항의 또는 구제요청의 사본 및 관련 서신을 동봉한 상고서를 제출하여야 한다. 그렇게 할 정당한 이유가 있다면, 국가협회는 그 기한을 연장하여야 한다;
- (c) 항의위원회의 규칙 65를 준수하지 못하였을 경우, 상고인은, 청문 후 적절한 시간 이내에 항의 또는 구제요청의 사본 및 관련 서신을 동봉한 상고서를 보내야 한다.

항의 또는 구제요청의 사본이 없다면, 상고인은 그 대신에 요지를 기록한 진술서를 송부하여야 한다.

R2.2 상고인은 상고서와 함께 또는 상고서를 보낸 후 가능한 한 빨리, 입수할 수 있는 다음의 모든 문서들 또한 송부하여야 한다.

- (a) 항의서 또는 구제요청서;

- (b) 관련된 모든 보트들의 위치와 항적, 다음 *마크*를 향한 코스와 정해진 쪽, 풍속과 풍향 그리고 관련이 있는 경우, 수심과 조류의 방향과 속도를 보여주는 자신이 준비하였거나 항의위원회가 승인한 도해;
- (c) 대회공고, 범주지시서, 대회에 적용되는 그 외의 문서 및 그것들의 변경 내용;
- (d) 추가적인 관련 문서; 그리고
- (e) 청문 *당사자* 전원과 항의위원회 위원장의 이름, 우편주소, 이메일주소 및 전화 번호.

R2.3 판결의 확정 또는 정정을 위한 항의위원회의 요청은 그 판결 및 규칙 R2.2에 기재된 문서를 포함하여, 그 판결로부터 15일 이내에 송부되어야 한다. *규칙*의 해석에 대한 요청은 추정된 사실을 포함하여야 한다.

R3 국가협회와 항의위원회의 책임

상고, 판결의 확정 또는 정정 요청을 접수한 국가협회는 상고서 또는 요청서와 항의위원회 판결문 사본을 *당사자*와 항의위원회에 송부하여야 한다. 국가협회는 상고인 또는 항의위원회가 송부하지 않은 규칙 R2.2에 기재된 모든 관련 문서를 항의위원회에 요구하여야 하며, 항의위원회는 그 문서를 **신속하게** 국가협회에 송부하여야 한다. 국가협회는 그 문서를 받았을 경우, 그 사본을 *당사자*에게 송부하여야 한다.

R4 의견 및 설명

R4.1 *당사자*와 항의위원회는 상고, 요청 또는 규칙 R2.2에 기재된 문서들에 대한 의견을 국가협회에 서면으로 제출할 수 있다.

R4.2 국가협회는 청문의 *당사자*가 아닌 **조직에게** 대회에 적용되는 *규칙*에 대한 명확한 설명을 요청할 수 있다.

R4.3 국가협회는 접수된 의견서와 설명서의 사본을 *당사자* 및 항의위원회에게 적절하게 송부하여야 한다.

R4.4 관련 문서에 대한 의견서는 국가협회로부터 그것을 받은 후 15일 이내에 제출되어야 한다.

R5 불충분한 사실; 재청문

국가협회는 항의위원회가 판명한 사실이 불충분하다고 판단한 경우를 제외하고, 그들이 판명한 사실을 받아들여야 한다. 국가협회는 항의위원회가 판명한 사실이 불충분하다고 판단할 경우, **항의위원회에게 추가적인 사실이나 기타 정보를 제공하도록 요구하거나, 재청문을 하여** 새롭게 판명한 사실을 보고하도록 요구하여야 하며, 항의위원회는 **신속하게** 이에 따라야 한다.

R6 상고의 철회

상고인은 판결이 이루어지기 전에 항의위원회의 판결을 수용하여 상고를 철회할 수 있다.

부칙 S

표준 범주지시서

이 부칙은 대회공고에 그렇게 명시되어 있을 경우에만 적용된다.

이 표준 범주지시서는 각 보트가 입수할 수 있도록 인쇄된 범주지시서 대신 사용될 수 있다. 이 표준 범주지시서를 사용하려면, 대회공고에 ‘범주지시서는 RRS 부칙 S 표준 범주지시서와 _____에 위치한 공식게시판에 게시될 추가 범주지시서로 구성된다.’ 라고 명시하여야 한다.

추가 범주지시서는 다음을 포함한다:

1. 대회사무실과 육상에서 신호기를 올릴 깃대의 위치 (SI 4.1 참고)
2. 예정된 경기의 날짜와 요일, 각 날짜의 경기 수, 각 날짜의 첫 번째 예고 신호 시간, 대회 마지막 날의 마지막 예고 신호 시간이 포함된 경기일 정표 (SI 5).
3. 사용되는 마크의 목록과 각 마크의 묘사 (SI 8). 새로운 마크와 기존 마크와의 차이점 (SI 10).
4. 만약 있다면, SI 12에 열거된 제한시간.
5. 이 부칙에 있는 범주지시서의 변경 또는 추가.

추가 범주지시서의 사본은 선수가 요청할 경우, 제공된다.

범주지시서

1 규칙

- 1.1 이 대회는 세일링 경기규칙에 정의된 규칙으로 통제된다.

2 선수에 대한 공지

2.1 선수에 대한 공지는 공식게시판에 게시된다.

2.2 추가 범주지시서 (이하 ‘추가 지시서’ 라고 함)는 공식게시판에 게시된다.

3 범주지시서의 변경

3.1 추가 지시서에서 그 시각을 변경한 경우를 제외하고, 범주지시서의 변경은 발효 당일 0800시 이전까지 게시되어야 한다. 그리고 경기 일정의 변경은 발효 전날 2000시 이전까지 게시되어야 한다.

4 육상 신호

4.1 육상 신호는 깃대에 올려진다. 추가 지시서에서 그 위치를 명시한다.

5 경기 일정

5.1 예정된 경기의 날짜와 요일 및 경기 수, 각 날짜의 첫 번째 예고신호 시간, 마지막 날의 마지막 예고신호의 시간이 포함된 일정표는 추가 지시서에 포함한다.

5.2 경기 또는 이어지는 경기가 곧 시작될 것을 보트들에게 알리기 위하여, 예고신호를 하기 적어도 5분 전에, 한 번의 소리신호와 함께 주황색 스타트라인 깃발을 올린다.

6 클래스기

6.1 각 클래스기는 무늬가 없는 바탕에 클래스기호가 있는 것이거나 추가 지시서에 명시된 것과 같다.

7 코스

7.1 예고신호 이전에, 경기위원회는 코스를 지정하며, 첫 번째 레의 대략적인 나침반 방위각 또한 표시할 수 있다.

7.2 코스 도해는 SI 13 다음 페이지에 있다. 그 도해는 코스와 마크 통과 순서 및 마크 통과 방향을 나타낸다. 추가 지시서에 추가적인 코스를 포함할 수 있다.

8 마크

8.1 사용될 마크의 목록과 각 마크의 묘사는 추가 지시서에 포함된다.

9 스타트

9.1 경기는 RRS 26을 사용하여 스타트된다.

9.2 스타트라인은 경기위원회 배의 주황색 깃발이 올려진 깃대와 스타트 마크의 코스 쪽 사이이다.

10 코스에서 다음 렉의 변경

10.1 코스의 다음 렉을 변경하기 위하여 경기위원회는 새로운 마크를 설치 (또는 피니시라인을 이동)하고, 가능한 한 빨리 원래 마크를 제거한다. 후속 변경에서 새로운 마크로 대체되어야 할 경우, 그 마크는 원래 마크로 대체된다.

11 피니시

11.1 피니시라인은 경기위원회 배의 파란색 깃발이 올려진 깃대와 피니시 마크의 코스 쪽 사이이다.

12 제한시간

다음의 각 제한시간 중 적용되는 것이 있을 경우, 추가 지시서에 명시할 것이다.

- 1 마크 제한시간 첫 번째 보트가 1 마크를 통과하는 제한시간.
- 경기 제한시간 첫 번째 보트가 스타트하여 코스 범주하고 **피니시하는** 제한시간.
- 피니시 윈도우 첫 번째 보트가 스타트하여 코스 범주하고 피니시한 후 다른 보트의 피니시 제한시간.

12.2 1마크 제한시간 이내에 어떤 보트도 1 마크를 통과하지 못하였다면, 그 경기는 취소되어야 한다.

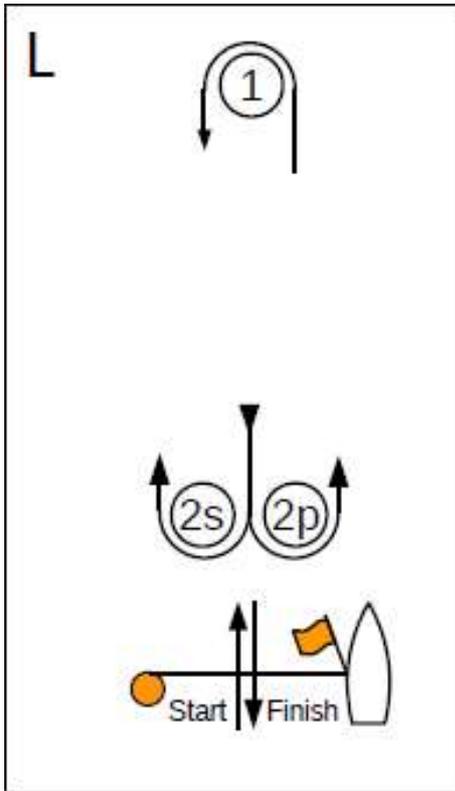
12.3 피니시 윈도우 이내에 피니시하지 못한 보트는 청문 없이 DNF로 채점되어야 한다. 이는 RRS 35, A5.1과 A5.2를 변경한다.

13 항의와 구제요청

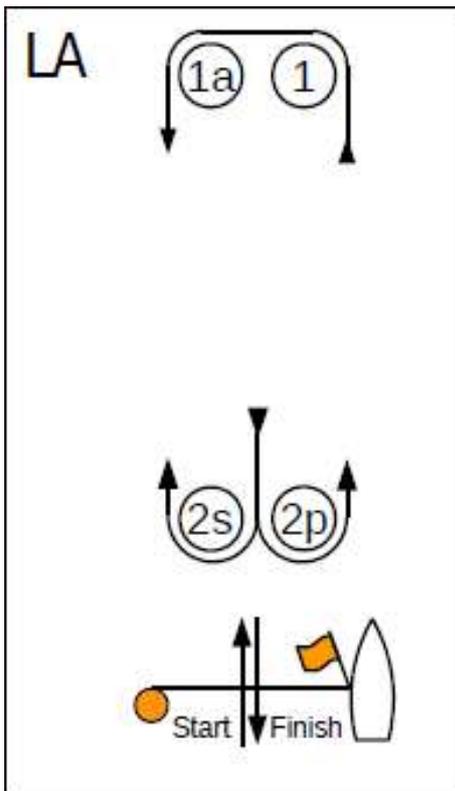
13.1 청문요청서는 대회사무실에 있다. 항의, 구제요청, **재청문요청**은 적절한 제한시간 이내에 대회사무실로 제출되어야 한다.

- 13.2 각 클래스의 항의마감시간은 당일 마지막 경기의 마지막 보트가 피니시한 후 또는 경기위원회가 오늘 더 이상 경기 없음을 신호한 후, 60분 중 늦은 것을 기준으로 한다.
- 13.3 청문의 당사자 또는 증인으로 이름이 올려져 있는 선수에게 청문과 청문이 열리는 장소를 알리기 위하여, 항의마감시간 후 30분 이내에 공지가 게시된다.
- 13.4 경기위원회, 기술위원회 또는 항의위원회에 의한 항의 공지는 RRS 61.1(b)에 따라 보트에게 알리기 위하여 게시된다.

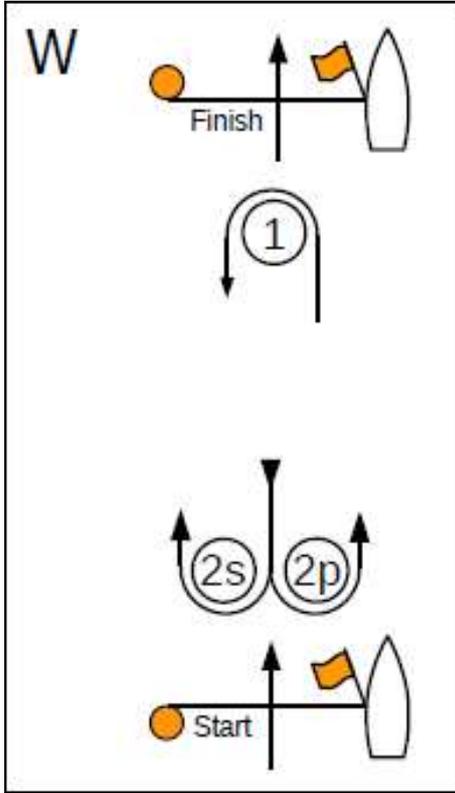
코스 도해



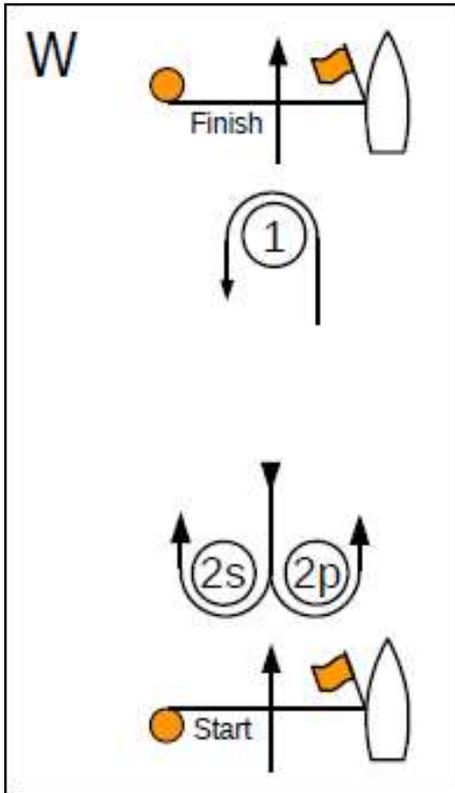
L 코스 - 풍상/풍하, 풍하 피니시	
신호	마크를 도는 순서
L2	스타트 - 1 - 2s/2p - 1 - 피니시
L3	스타트 - 1 - 2s/2p - 1 - 2s/2p - 1 - 피니시
L4	스타트 - 1 - 2s/2p - 1 - 2s/2p - 1 - 2s/2p - 1 - 피니시



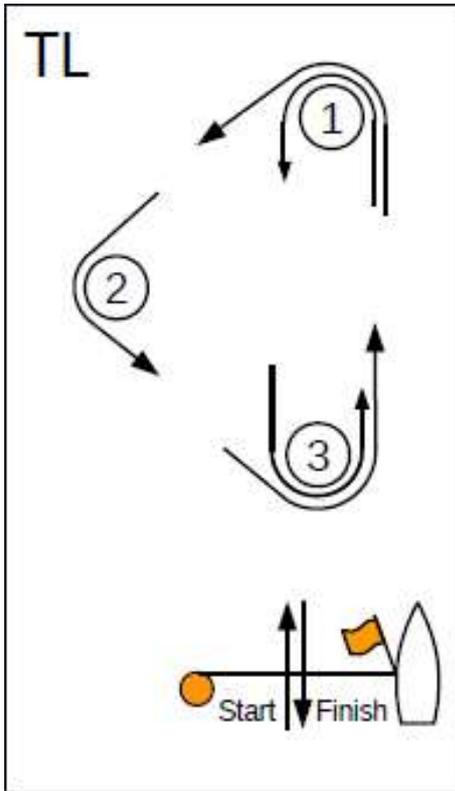
LA 코스 - 오프셋 마크가 있는 풍상/풍하, 풍하 피니시	
신호	마크를 도는 순서
LA2	스타트 - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 피니시
LA3	스타트 - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 피니시
LA4	스타트 - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 피니시



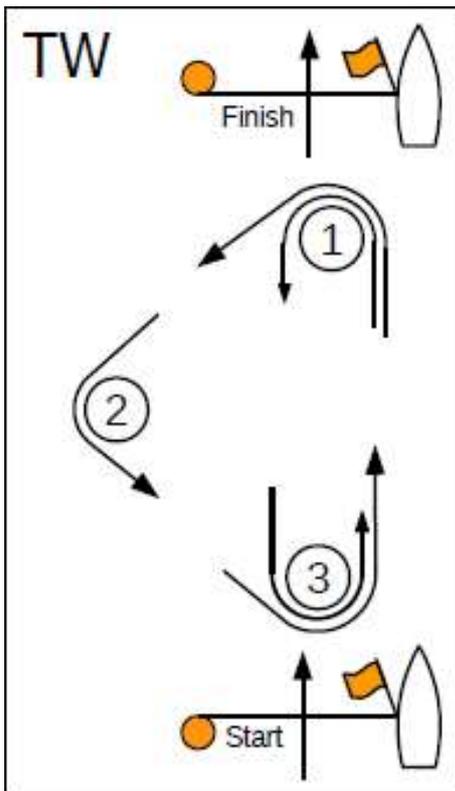
W 코스 - 풍상/풍하, 풍상 피니시	
신호	마크를 도는 순서
W2	스타트 - 1 - 2s/2p - 피니시
W3	스타트 - 1 - 2s/2p - 1 - 2s/2p - 피니시
W4	스타트 - 1 - 2s/2p - 1 - 2s/2p - 1 - 2s/2p - 피니시



WA 코스 - 오프셋 마크가 있는 풍상/풍하, 풍상 피니시	
신호	마크를 도는 순서
WA2	스타트 - 1 - 1a - 2s/2p - 피니시
WA3	스타트 - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 2s/2p - 피니시
WA4	스타트 - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 2s/2p - 1 - 1a - 2s/2p - 피니시



TL 코스 - 삼각형, 풍하 피니시	
신호	마크를 도는 순서
TL2	스타트 - 1 - 2 - 3 - 1 - 피니시
TL3	스타트 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 피니시
TL4	스타트 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 3 - 1 - 피니시



TW 코스 - 삼각형, 풍상 피니시	
신호	마크를 도는 순서
TW2	스타트 - 1 - 2 - 3 - 피니시
TW3	스타트 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 피 니시
TW4	스타트 - 1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 - 3 - 피니시

부칙 T

중재

이 부칙은 대회공고 또는 범주지시서에 그 적용이 명시되어 있는 경우에만 적용된다.

중재는 항의의 해결 과정에서 별도의 단계를 추가한 것이지만, 일부 항의청문의 필요성을 제거할 수 있으므로, 많은 항의가 예상되는 대회의 진행을 빠르게 할 수 있다. 중재는 중재자 역할을 수행하는 해박한 지식을 가진 사람이 필요하므로, 모든 대회에 적절하다고는 할 수 없다. 중재에 대한 상세한 지침은 월드세일링 심판 매뉴얼에서 찾을 수 있으며, 월드세일링 웹사이트에서 다운로드 받을 수 있다.

T1 경기-후 벌칙

- (a) 규칙 44.1(b)가 적용되지 않을 경우, 어떤 사건에서 하나 또는 그 이상의 제2장의 규칙 또는 규칙 31을 위반했을 가능성이 있는 보트는 경기를 마친 다음부터 그 사건과 관련된 항의청문이 시작되기 전까지, 언제든지 <경기-후 벌칙>을 받을 수 있다.
- (b) <경기-후 벌칙>은 규칙 44.3(c)에 명시된 대로 계산된 <30% 득점벌칙>이다. 그러나, 규칙 44.1(a)가 적용된다.
- (c) 보트는 그 보트가 벌칙에 동의한다는 것과 그 사건이 발생한 경기 번호, 장소와 시간을 나타내는 서면 양식을 중재자 또는 항의청문회 위원에게 제출하는 것으로 <경기-후 벌칙>을 받는다.

T2 중재회의

중재회의는 하나 또는 그 이상의 제2장의 규칙 또는 규칙 31에 관련된 보트가 항의를 한 각 사건에 대하여 항의청문 전에 열리게 된다. 그러나, 각 당사자가 사건 당시에 승선하고 있었던 승정원들에 의하여 대표되는 경우에만 해당되며, 증인은 허용되지 않는다. 그렇지만, 만약 중재자가, 규칙 44.1(b)에 해당된다거나 중재가 부적절하다고 결정한다면, 중재회의는 열리지 않을 것이며, 중재회의가 진행 중이었다면, 종료될 것이다.

T3 중재자 의견

중재자는 해당 보트의 대표자로부터 받은 증거에 근거하여 항의위원회가 다음과 같이 판결할 것이라는 의견을 제시할 것이다:

- (a) 항의는 무효이다,
- (b) 어느 보트도 규칙위반으로 벌칙을 받지 않을 것이다, 또는
- (c) 하나 또는 그 이상의 보트가 규칙위반에 대한 벌칙을 받을 것이며, 벌칙 받을 보트와 해당 벌칙을 알려준다.

T4 중재회의 결과

중재자가 의견을 제시한 후,

- (a) 보트는 <경기-후 벌칙>을 받을 수 있다, 그리고
- (b) 보트는 자신의 항의를 철회하기 위한 요청을 할 수 있다. 그러면 중재자는 항의위원회를 대신하여, 규칙 63.1에 따라 철회를 허락할 수 있다.

해당 사건에 관련된 모든 항의가 철회되지 않는다면, 항의청문은 열릴 것이다.

항 의 서 - 구제 및 재청문요청과 공용

적절한 내용을 기입하고, 체크 표시를 하십시오.

1. 대회 _____ 조직위원회 _____ 날짜 _____ 경기 번호 _____

2. 청문의 유형

- | | | | |
|------------------|--------------------------|-----------------------|--------------------------|
| 보트에 대한 보트의 항의 | <input type="checkbox"/> | 보트 또는 경기위원회에 의한 구제요청 | <input type="checkbox"/> |
| 보트에 대한 경기위원회의 항의 | <input type="checkbox"/> | 항의위원회에 의한 구제 고려 | <input type="checkbox"/> |
| 보트에 대한 항의위원회의 항의 | <input type="checkbox"/> | 보트 또는 경기위원회에 의한 재청문요청 | <input type="checkbox"/> |
| | | 항의위원회에 의한 재청문 고려 | <input type="checkbox"/> |

3. 항의, 구제 또는 청문회 재개를 요청하는 보트

클래스 _____ 플리트 _____ 세일번호 _____ 보트 이름 _____
 대표자 _____ 전화 번호 _____ 이메일 _____

4. 항의를 받거나 구제가 고려되는 보트

클래스 _____ 플리트 _____ 세일번호 _____ 보트 이름 _____

5. 사건

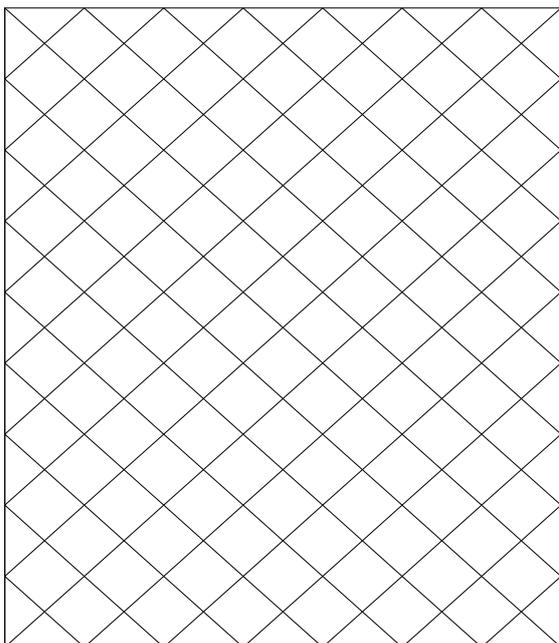
사건발생 장소와 시간 _____
 위반했다고 주장하는 규칙 _____ 증인 _____

6. 피항의자에게 알림

- 항의 의사를 피항의자에게 어떻게 알렸는가?
- | | | | |
|------------|--------------------------|----------------|--------------|
| 소리지르기 | <input type="checkbox"/> | 언제? _____ | 사용한 단어 _____ |
| 빨간기 올림 | <input type="checkbox"/> | 언제? _____ | |
| 다른 방법으로 알림 | <input type="checkbox"/> | 구체적으로 작성 _____ | |

7. 사건의 설명 (필요하다면 별도의 용지를 사용하십시오)

도해 : 사각형 한 칸=한 척 길이; 보트의 위치, 바람과 조류의 방향, 마크를 나타내시오



적절한 내용을 기입하고 체크 표시를 하십시오.

동시 청문 번호 _____

철회가 요청됨 서명 _____

철회가 허락됨

클래스 _____ 플리트 _____ 경기 _____

항의, 구제 또는 재청문 요청이 마감시간 이내에 접수됨

마감시간이 연장됨

항의자, 구제 또는 재청문을 요청하는 당사자의 대표자 _____

기타 당사자 또는 구제가 고려되는 보트의 대표자 _____

증인 이름 _____

통역 _____

비고

이해 상충 표명 배제: 예 아니요

항의서 또는 요청서가 사건을 식별하고 있음.

‘프로테스트’라고 최초의 적절한 기회에 소리지르기 하였음.

소리지르기가 필요 없었음; 피항의자에게 최초의 적절한 기회에 알렸음.

빨간기가 최초의 적절한 기회에 잘 보이게 올려졌음.

항의 또는 요청은 유효; 청문을 계속할 것임 항의 또는 요청은 무효; 청문을 종료함

판명된 사실

보트 _____ 의 도해가 위원회에 의해 인정됨 위원회의 도해가 첨부됨

결론 및 적용되는 규칙

판결

항의 : 기각 보트 _____ 는 _____ 경기에서 실격.

다음과 같이 벌칙 부과 : _____

구제 : 주지 않음 다음과 같이 주어짐 : _____

재청문 요청 : 거부 수락

항의위원회 위원장 및 위원 _____

위원장의 서명 _____

날짜 및 시간 _____

국가협회 규정

- 1 **RRS 64.4 클래스규칙과 관련된 항의의 판결**
RRS 64.4(b)에서 말하는 “기관”이란 국가협회에 가맹된 해당 클래스협회의 기술위원회 또는 기술위원회의 위원을 의미하며 그러한 클래스협회가 없을 경우, 그 대회의 기술위원회를 의미한다.
- 2 **RRS 67 손상**
경기에 참가한 보트가 관련된 사건으로 인한 손상, 부상 또는 사망과 관련한 문제는 해당 기관의 관할이며, 국가협회 또는 항의위원회나 상고위원회의 판결 대상이 아니다.
- 3 **RRS 69.2 항의위원회의 조치**
선수, 선주 또는 지원인력이 규칙 69.1(a)를 위반하였고, 항의위원회에서 규칙 69.2(j)에 따른 벌칙이 부과되는 판결을 내린 경우, 항의위원회는 14일 이내에 국가협회로 그 판결을 보고하여야 한다.
- 4 **RRS 69.3 국가협회와 월드세일링의 조치**
 - 4.1 국가협회는 규칙 69.2(j)에 따른 보고를 접수한 경우, RRS 69.3에 따라 유관 위원회를 통하여 조치하여야 한다.
 - 4.2 국가협회, 타 국가협회 또는 월드세일링으로부터 자격정지를 받은 선수는, 자격정지 기간 동안 한국에서 개최되는 모든 대회에 출전할 수 없다.
- 5 **RRS 70 국가협회에 상고와 요청**
 - 5.1 대회공고를 하기 15일 이전에 **조직위원회가** 국가협회의 승인을 받고, 대회 공고 및 범주지시서에 그렇게 명시할 경우, 그 대회에 한하여 규칙 70.5에 따른 상고의 권리는 거부될 수 있다.
 - 5.2 전국체육대회 및 전국소년체육대회에서 항의위원회의 판결은 최종이다.
- 6 **RRS 88.2 국가협회 규정의 변경**
대회공고나 범주지시서에서 국가협회 규정을 변경할 경우에는, 국가협회의 사전 서면승인을 받아야 한다. 만약, 국가협회로부터의 승인 조건이 있다면, 이를 따르는 경우에 한하여, 변경할 수 있다.
- 7 **RRS 부칙 R 상고와 요청의 절차**
 - 7.1 RRS 70에 따라 상고하려는 경우, 상고인은 RRS 부칙 R2.1에 기재된 날짜 지 해당 서류와 함께 상고비 300,000원을 국가협회로 납부하여야 한다.

7.2 상고요청서는 국가협회 사무처로 **등기우편** 또는 이메일로 제출한다.

- 주소 : [05540] 서울특별시 송파구 올림픽로 424 올림픽회관
대한요트협회
- 이 메 일 : ksaf@sports.or.kr
- 전 화 : 02-420-4390