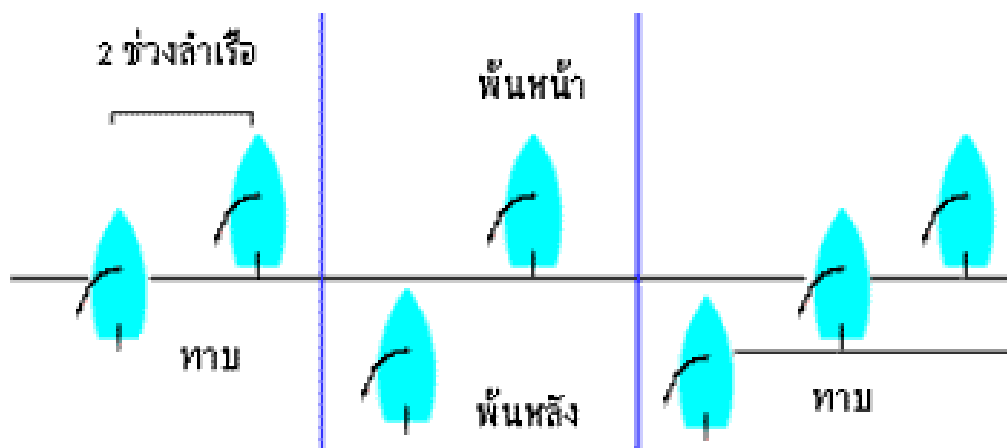
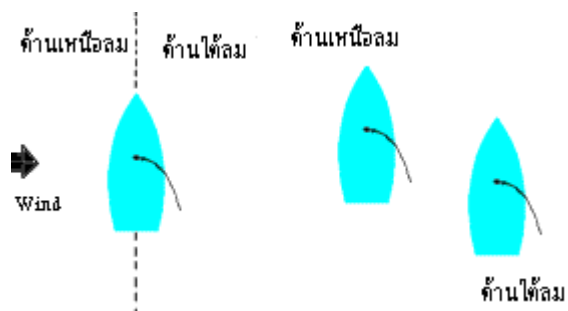


กฎ/กติกาเบื้องต้นในการแข่งขันเรือใบ

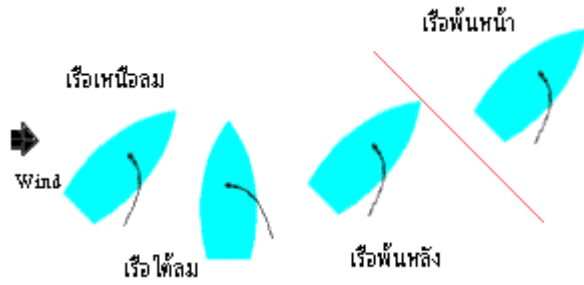
1. เรืออยู่ในระหว่างการแข่งขัน (ใช้กติกา) ตั้งแต่สัญญาณเตรียมตัว 1 นาที จนกระทั่งเข้าเส้นชัย Finish หรือออกจากการแข่งขัน หรือในการแข่งขันที่ยวนั้น ถูกยกเลิก
2. การผ่านเส้น Start หรือเส้นชัย Finish ถือเอาตัวเรือ อุปกรณ์เรือที่อยู่ในตำแหน่งปกติผ่านเส้น
3. เข้มหลัก(Proper Course) คือ เข้มที่แล่นไปยังทวนต่อไปให้เร็วที่สุด
4. เรือแล่นกราบเดียวกัน



เรือทาบ(Overlap)กัน เมื่อเรือสองลำห่างกันในระยะ 2 ช่วงลำเรือ ถ้าลำหนึ่งลำใดกลับใบ นับเป็นการทาบกันครั้งใหม่



เมื่อเรือทาบกัน ลำหนึ่งเป็นเรือเหนือลม อีกลำหนึ่งเป็นเรือใต้ลม



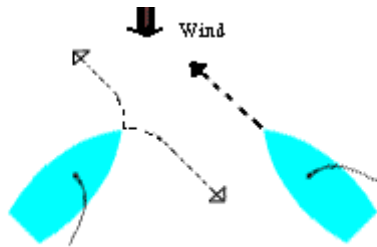
เมื่อ ไม่ทาบกัน ลำหนึ่งเป็นเรือพื่นหน้า อีกลำหนึ่งเป็นเรือพื่นหลัง

การหลบหลีก

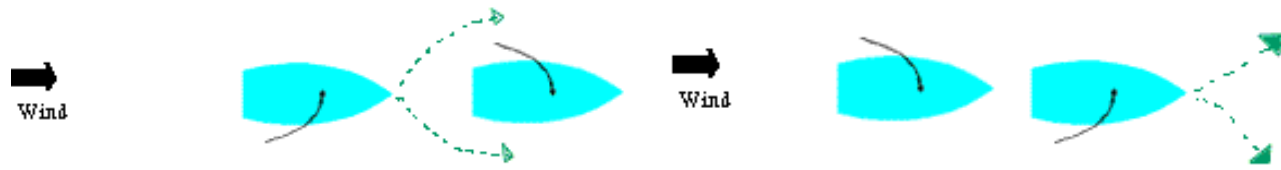
1. เรือที่แล่นต่างกราบกัน : เรือที่แล่น กราบซ้าย หลีกทางให้แก่ เรือที่แล่น กราบขวา
2. เรือที่แล่นกราบเดียวกัน :

เมื่อเรือทาบกัน : เรือเหนือลม หลีกทางให้ เรือใต้ลม

เมื่อไม่ทาบกัน : เรือพื่นหลัง หลีกทางให้ เรือพื่นหน้า



เมื่อเรือสองลำแล่นต่างกราบกัน พบกัน เรือที่แล่นทางกราบซ้าย ต้องหลบให้ เรือที่แล่น ทางกราบขวา อย่าตัดหน้า ควรตัดท้าย แต่เนิ่น ๆ หากจะชนกันจริง ๆ ให้ทั้งสองลำหันเข้าหาลม เรือที่ถูกทางหากไม่หลบ ก่อให้เกิดการชนกันอย่างแรง ผิดเท่ากับ เรือที่ต้องหลบหลีก



การเล่นต่างกราบกัน จะไม่ถือเรื่อง เรือพื่นหน้า เรือพื่นหลังกัน

↓ Wind ↓



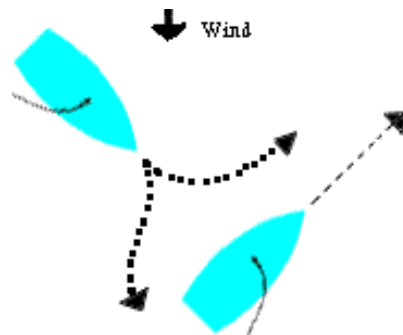
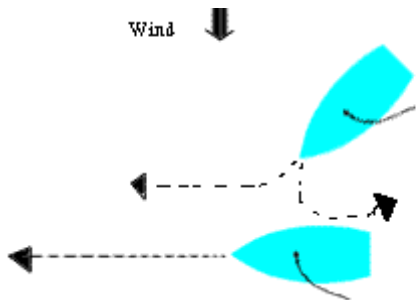
1



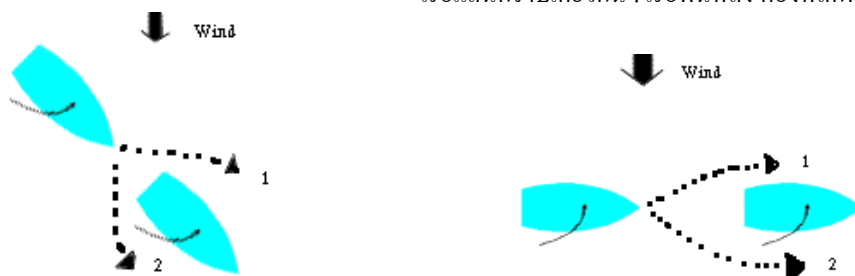
2

ถ้าไหนหลบ ? ถ้าไหนตรงไป ?

เรือเล่นกราบเดียวกัน : เรือเหนือลม ต้องหลีกเลี่ยงทางให้แก่ เรือใต้ลม (37.1)



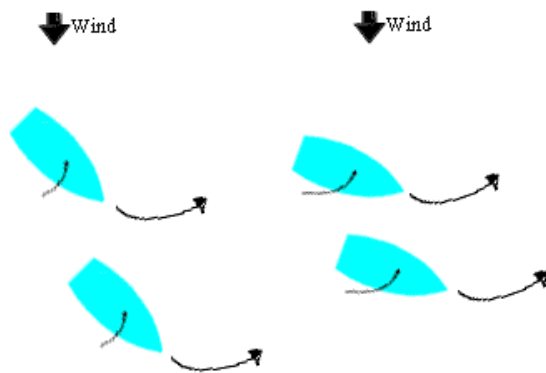
เรือแล่นกรายเดียวกัน : เรือพันทิ้ง ต้องหลีกทางให้ เรือพันทหน้า (37.2)



1. เป็นการแซงขึ้นทางด้านเหนือลม และเป็น เรือเหนือลม
2. แซงขึ้นทางด้านใต้ลม และเป็นเรือ ใต้ลม แต่ไม่มีสิทธิในฐานะเรือใต้ลม (37.3)
 - เรือพันทหน้าจะหันซ้ายหรือขวา เพื่อกีดกันได้หรือไม่
 - หันเข้าหาลมได้ เป็นการ Luff
 - เรือโดนกัน แม้แต่เพียงเบา ๆ ก็ต้องมีลาหนึ่งผิด ถ้าลาถูกไม่ประท้วง ผิดทั้งคู่

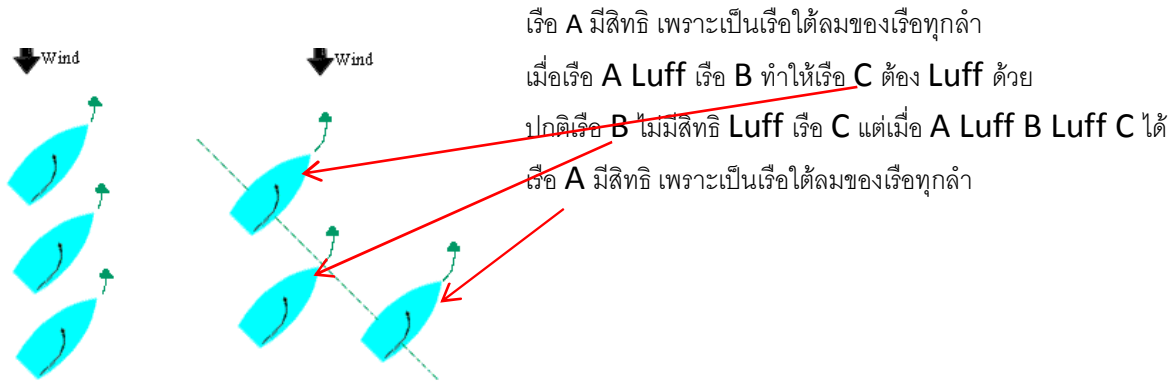
การ Luff

สิทธิในการ Luff เมื่อผ่านการ Start แล้ว เรือพันทหน้า เรือใต้ลม สามารถ Luff ได้ ตามที่ต้องการ (38.1)



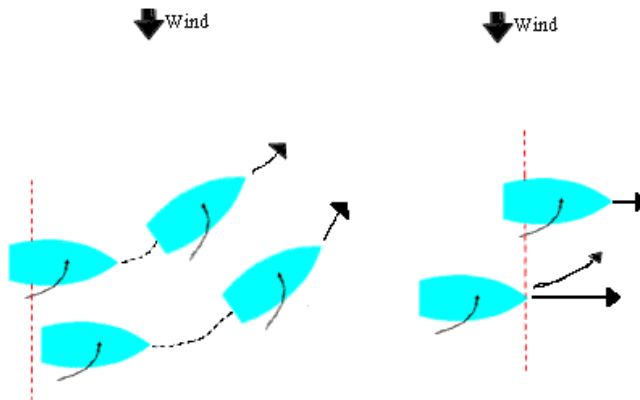
2. เป็นการ

เรือ A ทำ Luff ครั้งแรก ในฐานะเป็น เรือพันท่าน Luff ครั้งหลัง ในฐานะเป็นเรือได้ลม (การ Luff ให้ Luff อย่างแรง และรวดเร็ว เพื่อให้อีกฝ่ายตกใจ) Luff กับเรือหลาย ๆ ลำพร้อมกันได้ เมื่อมี
สิทธิในการ Luff ต่อเรือทุกลำ (38.5)



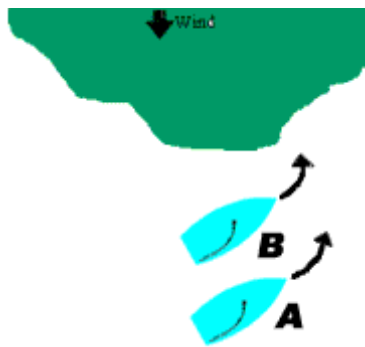
ข้อจำกัดในการ Luff

1. นายท้ายของ เรือเหนือลม ได้มาอยู่ ตรง หรือ หน้า เสาใหญ่เรือใช้ลม ต้องหยุด Luff ทันที และในกรณีนี้ จะ Luff อีกไม่ได้ ในการทาบกันครั้งนี้



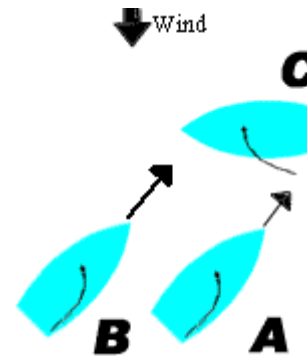
ถ้านายท้ายของเรือได้ลม ยังไม่หยุด Luff ให้นายท้ายของเรือเหนือลม บอกว่า Mast a Beam นายท้ายเรือได้ลม ต้องหยุด Luff ทันที หากมีข้อโต้แย้งให้ประท้วง การ Luff ครั้งใหม่ ทำได้เมื่อ ขยายระยะออกไป 2 ช่วงลำเรือ หรือ เป็นเรือพันท่อน้ำ หรือ กลับใบ

2. หากมีสิ่งกีดขวางทำให้เรือเหนือลมหลบไม่ได้ ต้องหยุด Luff ทันที ในกรณีนี้ เมื่อผ่านสิ่งกีดขวางแล้ว Luff ต่อไปได้อีก (38.4)



ตามรูปนี้ สิ่งกีดขวางเป็น แหลม หากเรือ B Luff ตาม จะติดฝั่ง เรือ A ต้องหยุด Luff จนกว่าจะผ่านพ้นแหลม

ในกรณีนี้ สิ่งกีดขวาง เป็นเรือ ที่แล่นกราบขวา ซึ่งเรือ B จะต้องหลีกเลี่ยงให้ ถ้าเรือ B Luff จะโดนกัน เรือ A ต้องหยุด Luff จนกว่า เรือ C จะผ่านพ้นไป



การกลับใบ

1. เรือที่กำลังกลับใบ จะต้องหลบหลีกทางให้เรืออื่น (41.1)



2. ห้ามกลับใบไปตัดหน้าเรืออื่น ในระยะกระชั้นชิด (41.2)

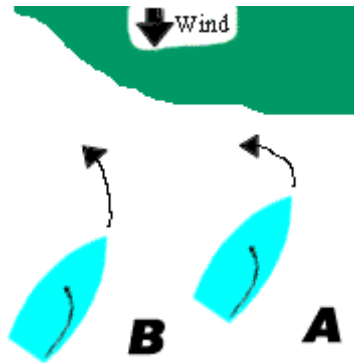
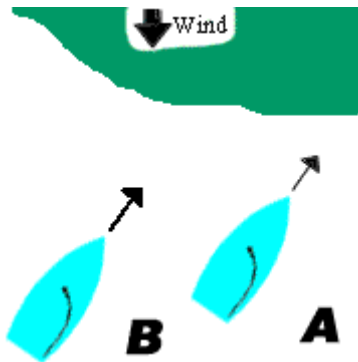


เรือ **A** กลับใบไปแล่นกราบขวา ซึ่ง เรือ **B** ซึ่งแล่นกราบซ้าย จะต้องหลีกทางให้

- รูปแรก ทำได้ เพราะเรือ **B** มีโอกาสหลบหลีก

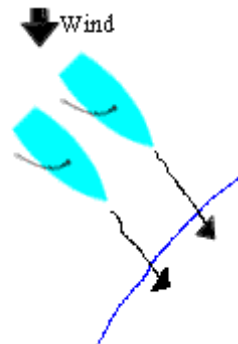
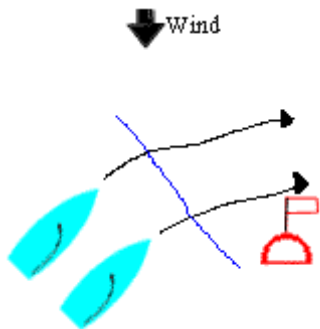
- รูปหลัง ทำไม่ได้ เพราะเป็นระยะประชิด เรือ B ไม่มีโอกาสหลบหลีก

หากต้องการหลบหลีกสิ่งกีดขวาง หรือ อ้อมทวน ให้ขอทาง โดยใช้คำว่า **Water** และต้องรอให้เรือ B กลับใบ หรือตอบว่า **You tack** เสียก่อน (43)



การอ้อมทวน และสิ่งกีดขวาง

ทวน คือ ทวนที่วางในสนามแข่งขัน และกำหนดให้เรือผ่านด้านใดด้านหนึ่ง
ทาบ เรือจะต้องทาบกันมาก่อนที่เรือลำหน้าจะถึงระยะ 4 ช่วงลำเรือจากทวน
เมื่อแล่นกราบเดียวกัน เรือลำนอกต้องเปิดทางให้แก่เรือลำใน ที่ทาบกันอยู่ในการอ้อมทวน

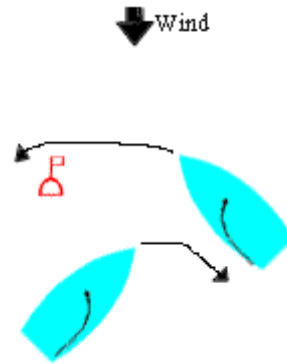


เรือทั้งสองลำมีระยะห่าง 2 ช่วงลำเรือ

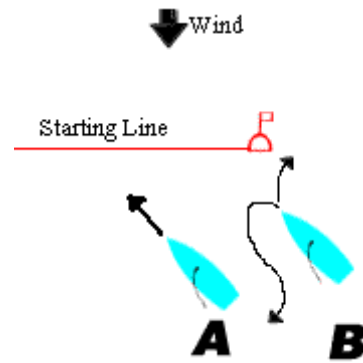
เมื่อแล่นต่างกราบกันในขาอิสระ เรือลำนอกต้องเปิดทางให้แก่เรือลำในที่ทับกันอยู่ในการอ้อมพุน (42.1) (a) (ii)



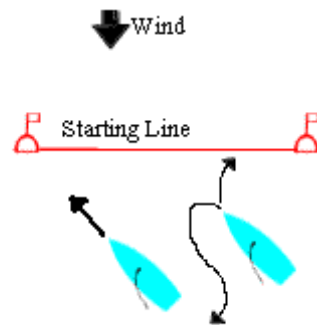
เมื่อแล่นต่างกราบกันในขาแล่นก้าว เรือที่แล่นกราบซ้ายต้องหลีกทางให้แก่เรือที่แล่นกราบขวา ในการอ้อมพุน (42.1)(a)(ii)



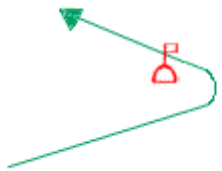
เรือ B ต้องหลีกทางให้เรือ A เพราะเรือ A เป็นเรือได้ลม แต่หลังสัญญาณปล่อยเรือแล้ว เรือ A จะกีดกันเรือ B ไม่ได้ จนกว่า เรือ A จะผ่านการ Start



เรือ B จะต้องหลีกทางให้เรือ A เพราะ เรือ A เป็นเรือได้ลม



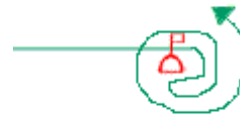
การอ้อมทวน



อ้อมทวนถูกต้อง



อ้อมทวนผิดด้าน และแก้ตัวไม่ถูกต้อง



อ้อมทวนผิดด้าน แต่แก้ตัวได้ถูกต้อง