

Article 3.20 - Signalisation des bateaux en stationnement

English |



Des prescriptions régionales ou nationales sont possibles en vertu des dispositions du Chapitre 9

1. Tout **bateau** stationnant, à l'exception des bateaux énumérés dans les articles 3.22 et 3.25, doit porter :

De nuit :

Un feu ordinaire blanc visible de tous les côtés et placé, à une hauteur d'au moins 3 m.

Ce feu peut être remplacé par un feu ordinaire blanc à la proue et un feu ordinaire blanc à la poupe, visibles de tous les côtés, placés du côté du **chenal** à une même hauteur.

De jour :

Uniquement pour les bateaux stationnant au large sans accès direct ou indirect à la rive, un ballon noir placé à un endroit approprié sur la partie avant à une hauteur telle qu'il soit visible de tous les côtés.

2. Un **convoi** stationnant au large (sans accès direct ou indirect à la rive) doit porter :

De nuit :

Sur chaque bateau de l'ensemble un feu ordinaire blanc visible de tous les côtés, placé à un endroit approprié à une hauteur d'au moins 4 m. Le total des feux portés par les barges peut être limité à quatre, sous réserve que le contour du convoi soit bien indiqué;

De jour :

Un ballon noir et sur le bateau en tête du convoi ou sur les bateaux extérieurs en tête du convoi et sur le pousseur, s'il y a lieu.

3. Une **menue embarcation** peut porter un feu ordinaire blanc à un endroit approprié à une hauteur telle qu'il soit visible de tous les côtés, au lieu des feux prescrits de nuit au paragraphe 1 ci-dessus.

4. La signalisation prescrite dans le présent article n'est pas obligatoire :

- a) Lorsque le bateau est en stationnement dans une **voie navigable** où la navigation est temporairement impossible ou interdite;
- b) Lorsque le bateau stationne le long de la rive et est suffisamment éclairé de cette rive;
- c) Lorsque le bateau est en stationnement en dehors du chenal dans une situation manifestement sans danger.
- d) Pour les canots de service lorsqu'ils sont en stationnement à proximité du bateau dont ils dépendent.