

## INSTRUCTIONS DE COURSE (IC)

# FESTIVOILE 2 / 2022-2023 / Club Nautique du Marin

Dates complètes : **Samedi 1<sup>er</sup> avril 2023**

Lieu : **Le Marin**

Autorité Organisatrice : **Club Nautique du MARIN**

Support : **OPTIMIST - FUSIONS (équipage) - LASER - CATAMARAN**

### 1. REGLES

L'épreuve est régie par les règles telles que définies dans *Les Règles de Course à la Voile*.

### 2. AVIS AUX CONCURRENTS

Les avis aux concurrents et instructions de course seront affichés sur le tableau officiel d'informations situé au club nautique plage.

### 3. ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTIONS

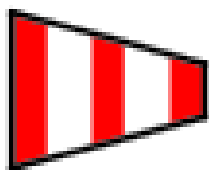
En s'inscrivant à cette manifestation, chaque concurrent atteste avoir connaissance du risque Covid-19, ainsi que ses accompagnateurs, et l'avoir pris en compte.

**Les participants, membres du club Nautique du Marin doivent être à jour de leur licence FFV.**

### 4. SIGNAUX FAITS A TERRE

Les signaux faits à terre sont envoyés au mât de pavillons situé devant le CNM.

Quand le **PAVILLON Aperçu** est envoyé à terre, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 10 minutes après l'affalé de l'Aperçu.



Avec ou sans envoi du **PAVILLON Y** (port du gilet obligatoire) la règle 40 s'applique à tout moment sur l'eau.



## 5. PROGRAMME DES COURSES

Les courses sont prévues selon le programme suivant :

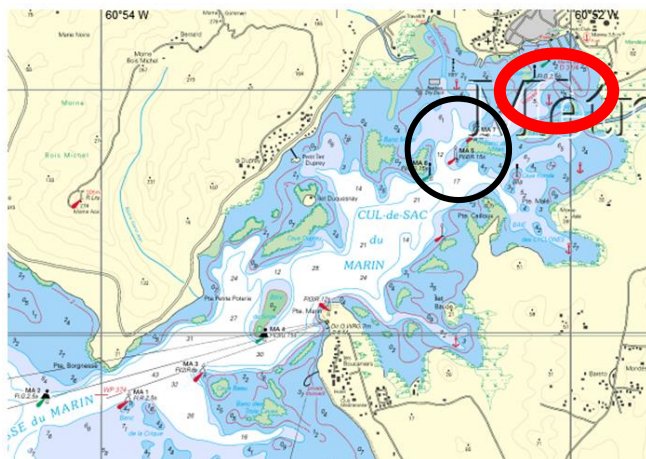
**Samedi 1<sup>er</sup> avril 2023 - 14h - 1<sup>er</sup> signal d'avertissement - courses à suivre**

Nombre de courses pour tous les concurrents : 10 courses maximum.

## 6. ZONES DE COURSE

Zones de course **optimists, fusions et lasers** : zone des 300m devant la plage du Marin

Zone de course **catamarans** : zone des 300m et baie du Marin.



## 7. LES PARCOURS

Les schémas dans l'annexe « **Description du parcours** » montrent les parcours et incluent l'ordre dans lequel les marques doivent être passées et le côté duquel chaque marque doit être laissée.

Les bords du parcours ne seront pas modifiés après le signal de départ.

Le choix du parcours est laissé à l'appréciation du comité de course.

Pour les **OPTIMISTS** et **CATAMARANS** le choix du parcours sera annoncé oralement avant chaque course.

## 8. MARQUES

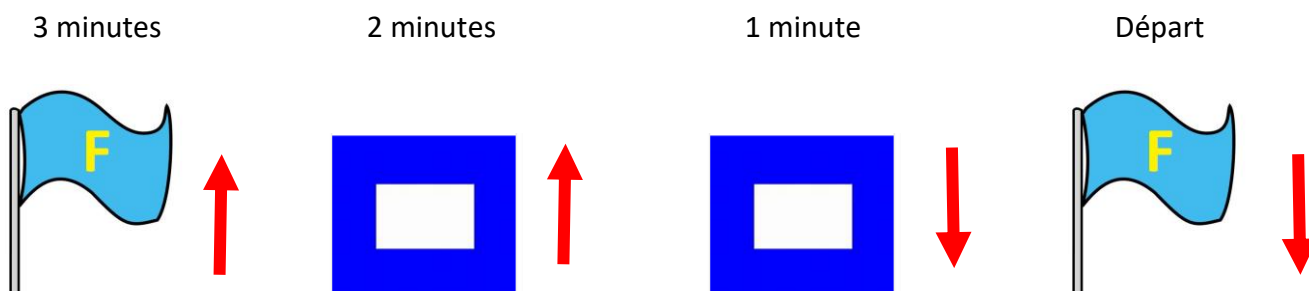
Les marques de départ, d'arrivée et de parcours seront précisées oralement le jour de la compétition pendant le **briefing prévu à 13h30**.

## 9. DEPART

**9.1** Les départ des courses **OPTIMISTS** seront donnés oralement «3-2-1-partez ».

Le départ se fera au bord de la plage en tenant son bateau les pieds dans l'eau.

**9.2** Les départs des courses de **LASERS** et **FUSIONS** seront donnés avec le signal d'avertissement fait 3 mn avant le signal de départ.



Le comité de course peut décider de modifier le **PAVILLON P** par un **PAVILLON Noir**.



Si le comité de course veut transmettre une information oralement il hissera le **PAVILLON L** à bord. Les équipages devront alors se rapprocher pour entendre ce qu'il a à dire.



La ligne de départ sera entre le mât arborant un pavillon **BLEU** sur le bateau du comité de course à l'extrémité tribord et le côté parcours de la marque de départ, à l'extrémité bâbord.



Un bateau qui ne prend pas le départ au plus tard 3 minutes après son signal de départ sera classé **DNS (Do Not Start)**.

## 10. CHANGEMENT DU BORD SUIVANT DU PARCOURS

Il n'y aura pas de changement du bord suivant du parcours après le départ.

## 11. RÉCLAMATIONS

**Aucune réclamation ne se fera à terre. La compétition se fait sur la base du FAIR-PLAY et du RESPECT des Règles d'Introduction à la Régate (RIR page7) qui s'appliquent.**

Le comité de course se réserve le droit de pénaliser ou disqualifier un bateau pour une ou plusieurs courses s'il juge qu'il ne respecte pas les règles de manière flagrante, visible et volontaire ou s'il ne prend pas soin du matériel mis à disposition à terre et sur l'eau notamment lors des départs et arrivées.

Les entraîneurs peuvent venir en aide aux bateaux en difficulté (donner des conseils, aider à réparer...).

Un **JURY DIRECT** sera en place sur l'eau. S'il dirige son **PAVILLON rouge** en direction d'un bateau, celui-ci devra faire immédiatement une **pénalité de 360°** sans discuter et sans gêner ses adversaires directs. Le drapeau reste levé tant que la pénalité n'a pas été effectuée entièrement.

Si la pénalité n'est pas effectuée par le bateau en faute il sera disqualifié pour la course concernée.



## 12. L'ARRIVEE

**12.1** L'arrivée pour les **optimists** consiste à poser les pieds à terre au bord de l'eau dans la zone de départ.

**12.2** La ligne d'arrivée pour les **Fusions, Lasers** et **Catamarans** sera entre un mât arborant un pavillon **BLEU** sur le bateau comité et le côté parcours de la marque d'arrivée. La ligne d'arrivée est située à tribord du bateau comité.

## 13. TEMPS LIMITES

Les bateaux manquant à finir dans un délai de 10 minutes après le premier bateau ayant effectué et fini le parcours seront classés **DNF (Do Not Finish)** sans instruction.

## 14. CLASSEMENT

Pour **TOUS** manches à suivre :

-Le nombre de courses devant être validées pour constituer une série est de : 1

-Le nombre de courses devant être validées, pour que le score d'un bateau dans la série soit le total de ses scores dans toutes les courses, est de : 2

-Le nombre de courses devant être validées, pour que le score d'un bateau dans la série soit le total de ses scores dans toutes les courses en retirant son plus mauvais score est de : 3

Le comité de course se réserve le droit d'imposer une règle « **PARTICULIERE** et **OBLIGATOIRE** » aux équipages lors d'une ou plusieurs courses. Celle-ci sera précisée oralement avant le départ.

## 15. COMMUNICATION RADIO

Pour l'organisation : **canal 71**

## 16. PRIX

Des médailles seront distribuées à l'issue de la 2<sup>ème</sup> journée du FESTICLUB.

## 17. RESPONSABILITE

Les concurrents participent à la régata entièrement à leurs propres risques.

L'autorité organisatrice n'acceptera aucune responsabilité, en cas de dommage matériel, de blessure ou de décès, dans le cadre de la régata, aussi bien avant, pendant, qu'après la régata.

## 18. DROIT A L'IMAGE ET A L'APPARENCE

En participant à cette épreuve, le concurrent accorde à l'Autorité Organisatrice et les sponsors de celle-ci le droit, de faire, utiliser et montrer à leur discrétion (pendant et après la compétition) des photos en mouvement ou statiques, des films ou enregistrements télévisuels, et autres reproductions de lui-même prises lors de l'épreuve et à utiliser gracieusement son image et son nom sur tous matériaux liés à la dite épreuve.

**Arbitres désignés sur l'eau** : les moniteurs

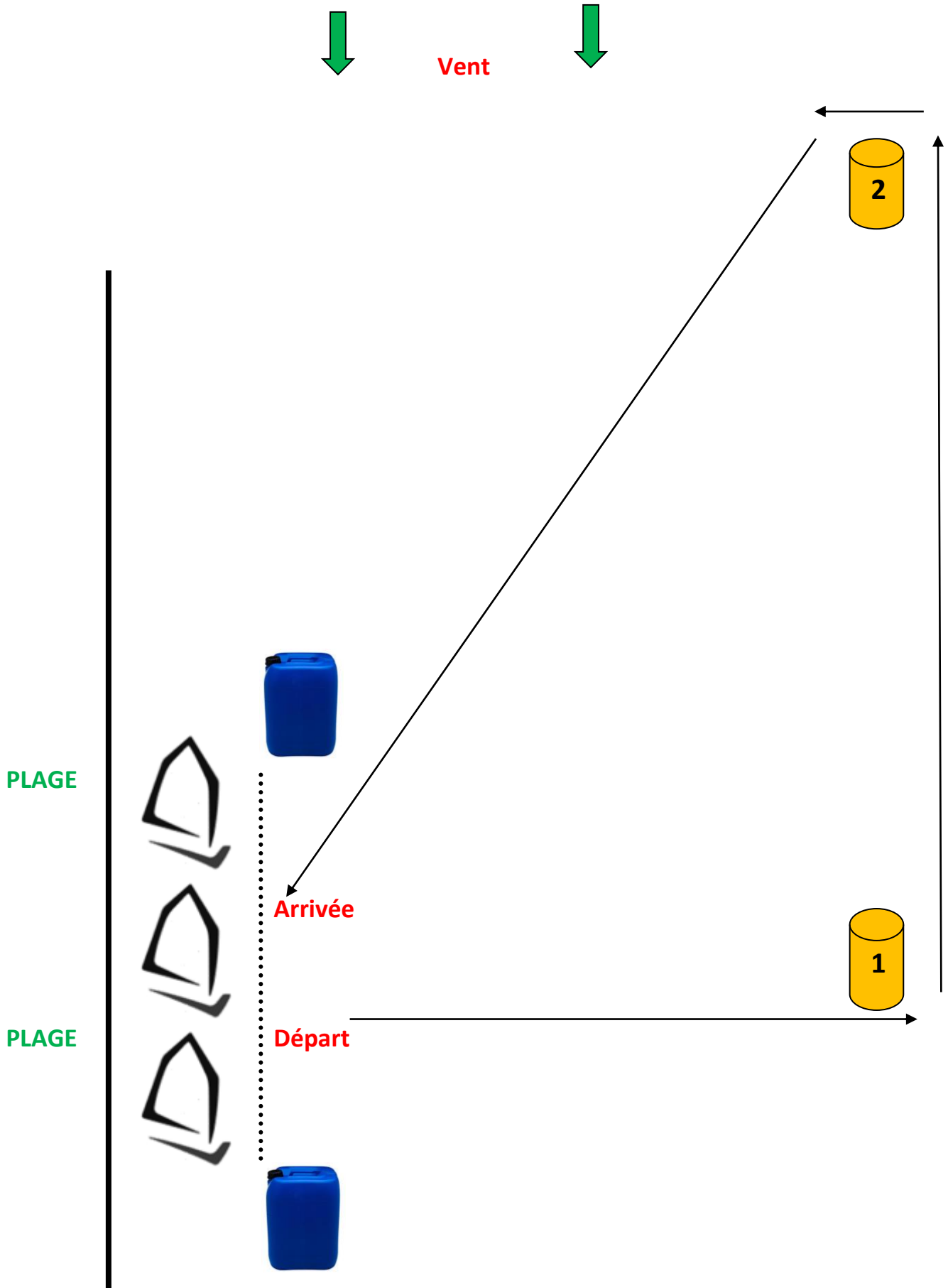
**Président du Comité de Course** : Marie Spindler

**Résultats** : Sonia Varane

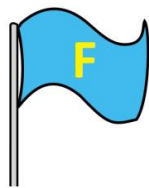
# DESCRIPTION DU PARCOURS OPTIMIST

Les marques 1 et 2 sont à laisser à bâbord

## Départ-1-2-Arrivée

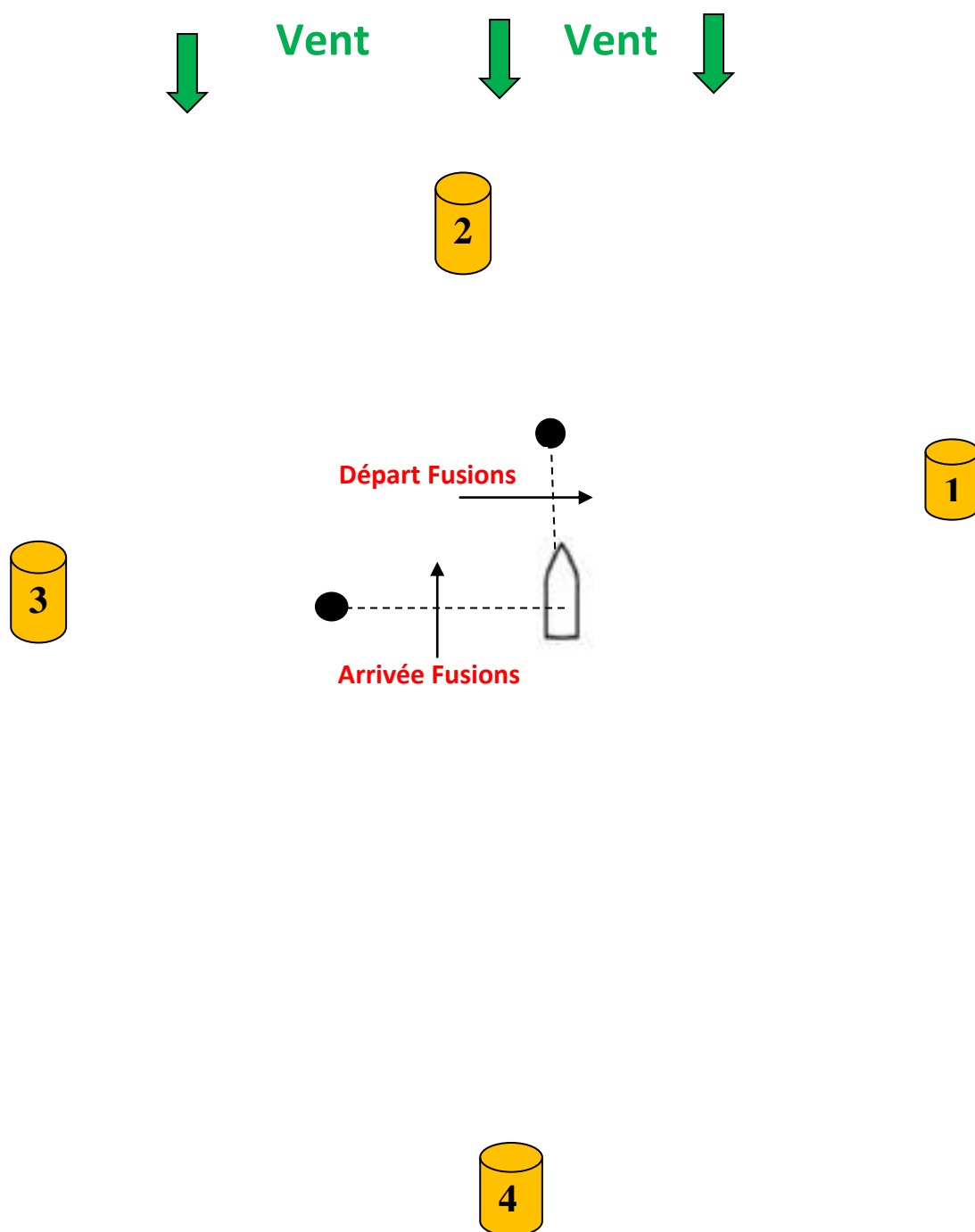


# DESCRIPTION DU PARCOURS FUSIONS



Toutes les marques sont à laisser à bâbord

**Parcours** : Départ-1-2-3-4-2-4-Arrivée

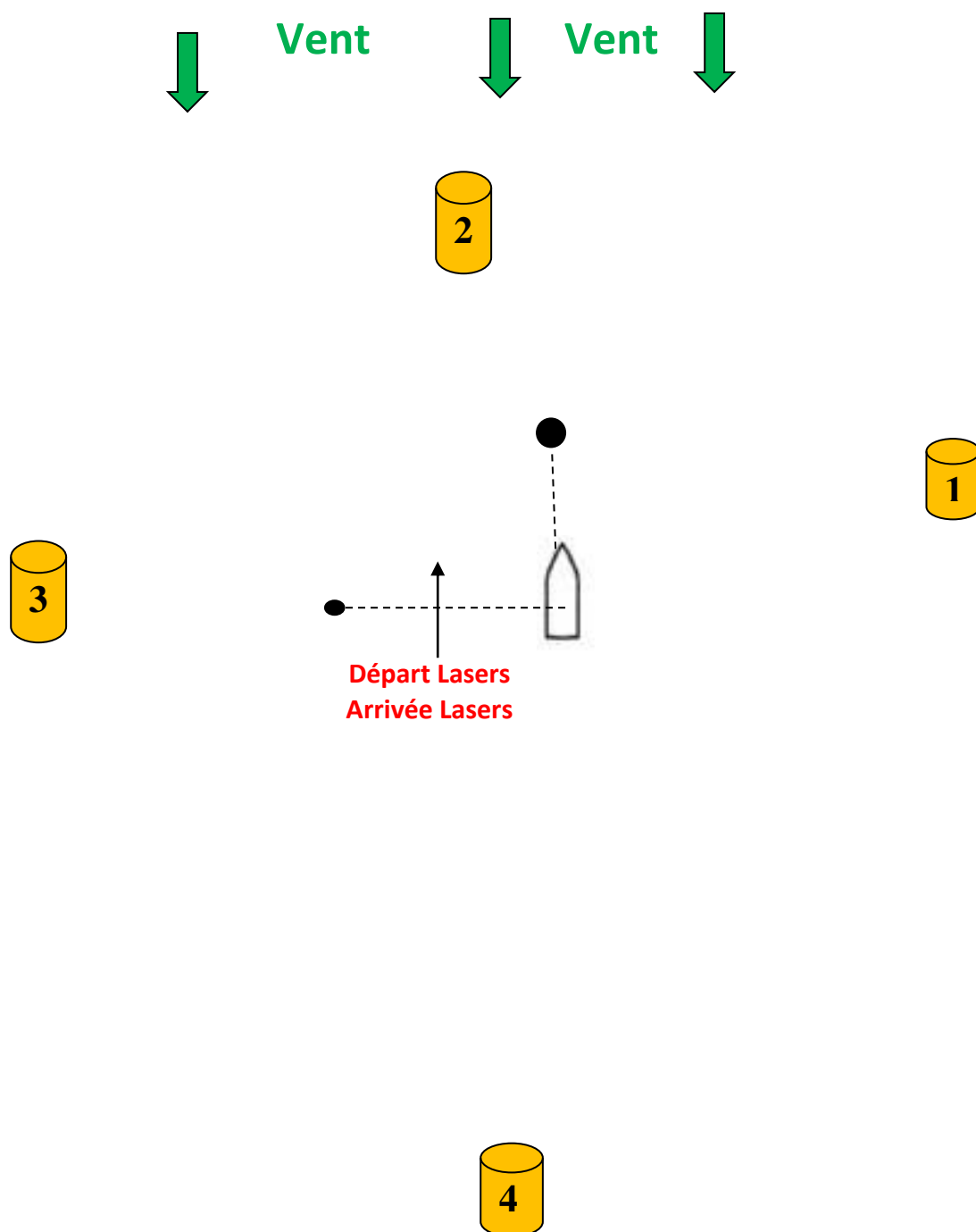


# DESCRIPTION DU PARCOURS LASERS



Toutes les marques sont à laisser à bâbord

**Parcours :** Départ-2-3-4-2-4-Arrivée



## Règles fondamentales

- A Vous devez apporter toute l'aide possible à toute personne ou à tout bateau en danger.
- B Vous devez respecter les principes de sportivité et de jeu loyal, c'est-à-dire ne pas tricher, respecter les règles, et effectuer une pénalité si vous réalisez que vous avez enfreint une règle.
- C Vous devez éviter toute collision avec un autre bateau.

Quelques définitions	
<p><b>Sous le vent et Au vent :</b> Le côté <i>sous le vent</i> de votre bateau est le côté où se trouve votre grand-voile. Le côté <i>au vent</i> est l'autre côté.</p>	<p><b>Bâbord et Tribord :</b> Vous êtes <i>Bâbord</i> ou <i>Tribord</i> en fonction de votre côté qui reçoit le vent.</p>
<p><b>Engagement et Route libre Devant-Derrière :</b> Les bateaux sont engagés      Les bateaux ne sont pas engagés</p>	
Règles quand les bateaux se rencontrent	
<p><b>1 - Bords opposés :</b> Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur des bords opposés, si vous êtes <i>bâbord</i> vous devez vous maintenir à l'écart du bateau qui est <i>tribord</i>.</p>	<p><b>2 - Même bord :</b> Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau.</p> <p>⇒ si vous êtes <i>derrière</i> lui</p> <p>ou si vous êtes <i>au vent</i></p>
<p><b>3 - Changement de bord :</b> Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.</p>	

<p><b>4 - Passer les marques et les obstacles :</b> Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une <u>marque ou un obstacle</u>, mais ne s'applique pas :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✶ à une <u>marque de départ</u> entourée d'eau navigable quand ils s'en approchent pour prendre le départ.</li> </ul>	<p>Pour passer <u>une marque ou un obstacle</u>, vous devez laisser de la place et vous écarter par rapport au(x) bateau(x) qui passe(nt) la <u>marque ou l'obstacle</u>, lorsqu'il(s) est(sont) :</p> <p>⇒ engagé(s) entre vous et la <u>marque ou l'obstacle</u>.</p>	<p><b>5 - Modification de route :</b> Quand vous êtes prioritaire et que vous modifiez votre route, vous ne devez pas gêner un autre bateau qui essaie de vous éviter.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✶ à une <u>marque au vent</u> quand ils naviguent sur des bords opposés.</li> </ul>	<p>⇒ devant vous.</p>	<p><b>Autres règles :</b></p>
<p>La place à laisser doit être suffisante pour que les bateaux engagés à l'intérieur puissent passer la <u>marque ou l'obstacle</u> en toute sécurité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✶ Pour passer <u>une marque</u>, les positions « à l'intérieur/l'extérieur » ou « devant/derrière » se jugent quand le premier bateau arrive à <u>3 longueurs de la marque</u>. (sauf pour les windsurfs)</li> </ul> <p>En cas de doute sur l'engagement, on considérera que les bateaux ne sont pas engagés.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>6 - Au signal de départ, vous devez être derrière la ligne de départ.</li> <li>7 - Après le signal de départ, vous devez effectuer le parcours défini par les organisateurs de la course.</li> <li>8 - Vous ne devez pas toucher une marque du parcours (sauf pour les windsurfs qui ont le droit).</li> <li>9 - Si vous réalisez avoir enfreint une règle de priorité, vous devez effectuer une pénalité en faisant faire à votre bateau un tour complet, comprenant un virement de bord et un empannage.</li> <li>10 - Si votre infraction a occasionné un dommage ou une blessure, vous devez abandonner la course.</li> <li>11 - En cas de litige, vous pouvez vous adresser, après la course, à l'arbitre désigné.</li> </ul>