



EPREUVE DE TEAM RACE OPTIMIST

Niveau Grade 5

Date : 19 mars 2023

Lieu : Sport Nautique de l'Ouest

INSTRUCTIONS DE COURSE

La mention [DP] dans une règle des Instructions de Course (IC) signifie que la pénalité pour une infraction à cette règle peut, à la discrétion du jury, être inférieure à une disqualification.

1. REGLES APPLICABLES

La régata sera régie par :

- 1.1 Les règles telles que définies dans *Les Règles de Course à la Voile* (RCV) incluant l'annexe D.
- 1.2 Les règlements fédéraux.

2. AVIS AUX CONCURRENTS

Les avis aux concurrents seront affichés sur le tableau officiel d'information situé sur les vitres du club house.

3. MODIFICATIONS AUX INSTRUCTIONS DE COURSE

Le comité de course pourra modifier les instructions de course verbalement

- 3.1 À terre : lors des briefings officiels, les décisions pouvant être affichées à posteriori.
- 3.2 Sur l'eau : avant l'envoi du signal d'avertissement, en envoyant le pavillon L et en faisant des signaux sonores, pour informer les concurrents qu'ils doivent s'approcher du bateau comité afin de recevoir les instructions verbales. (Ceci modifie « signaux de course »).
Ces informations pourront être transmises par les arbitres ou par le « Principal Race Officer » (PRO).

4. SIGNAUX FAITS A TERRE

- 4.1 Les signaux faits à terre seront envoyés au mât de pavillons situé sur la terrasse du Club.
- 4.2 Quand le pavillon Aperçu est envoyé à terre, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 15 minutes après l'affalé de l'Aperçu. (Ceci modifie « Signaux de course »)

5. PROGRAMME

La régata se déroulera le dimanche 19 mars 2023.

Programme :

- A partir de 8h45 : Confirmation des inscriptions
- 10h00 : Briefing pour les coureurs et leurs coachs
- 10h30 : Début des matchs
- vers 17h00 : remise des prix

6. FORMAT DE COURSE, CONSTITUTION DES EQUIPES, IDENTIFICATION

- 6.1 Les équipes seront constituées de 3 ou 4 coureurs (mais **les matchs seront courus en 3 contre 3**). Chaque équipe devra obligatoirement avoir en son sein **au minimum 1 coureur benjamin**. Les équipes pourront être constituées de coureurs de clubs différents. Il est possible de faire une équipe de 4 coureurs (avec 1 remplaçant à chaque match) mais il devra y avoir au minimum 1 coureur benjamin navigant lors de chaque match.
- 6.2 Chaque équipe sera identifiée par un nom d'équipe annoncé lors de son inscription, et sur l'eau par des dossards de couleur qui seront remis à l'inscription.
- 6.3 Le format de course est précisé dans l'annexe « FORMAT ». Le format de la régata pourra être arrêté, modifié ou réduit à n'importe quel moment, en fonction des conditions météo et du timing de la journée, à la discrétion du PRO.
- 6.4 L'ordre des matches sera affiché au tableau officiel, et sera remis aux équipes sous format papier et/ou sous format numérique via une application « SailCup ». Le Comité de course affichera sur un tableau le numéro du match concerné par la procédure de départ, environ 1 minute avant le signal d'avertissement de chaque match.

7. ZONES DE COURSE

La zone de course sera précisée au briefing.

8. PARCOURS

- 8.1 Le parcours est schématisé dans l'Annexe « PARCOURS », avec l'ordre dans lequel les marques doivent être laissées, et le côté requis de chaque marque.
- 8.2 Il pourra y avoir des changements de parcours à tout moment avant que le premier bateau ne soit sur le bord modifié (avant le passage de la marque précédente) sans pavillon ni signaux sonores. Ceci modifie RCV33.
- 8.3 Les bateaux qui ne sont pas en course doivent rester dans la zone d'attente, qui est située sous le vent du bateau comité, et ne pas gêner les bateaux qui sont en course. Immédiatement après la fin de leur course, les bateaux qui ont fini doivent retourner directement dans la zone d'attente, en restant bien à l'écart de tous les bateaux en course et de tous les bateaux dont le signal d'avertissement a été donné (retour par l'extérieur du parcours). [DP]

9. MARQUES

- 9.1 Les marques 1, 2, 3 et 4 sont des bouées crayons jaunes
- 9.2 La ligne de départ est l'alignement entre un mât arborant un pavillon orange sur le bateau comité, et le côté parcours d'une bouée crayon blanche.
- 9.3 La ligne d'arrivée est l'alignement entre un mât arborant un pavillon bleu sur le bateau comité, et le côté parcours d'une bouée avec un pavillon bleu

10. LE DEPART

- 10.1 Procédure de départ : les départs des courses seront donnés comme suit (ceci modifie la RCV 26) :

Signaux sonores répétitifs puis quelques secondes plus tard :

3 mn Avertissement : Envoi du pavillon SNO avec un signal sonore

2 mn Préparatoire : Envoi du Pavillon P avec un signal sonore

1 mn Affalé du Pavillon P avec un signal sonore

0 Départ : Affalé du pavillon SNO

Il y aura au minimum 1 mn entre le départ d'un match et l'envoi de l'avertissement du match suivant.

- 10.2 Un bateau qui n'a pas pris le départ au plus tard 1 minute après son signal de départ sera classé DNS. Ceci modifie RCV A4.1

- 10.3 Rappel individuel

Les rappels individuels seront signalés par l'envoi du pavillon X qui restera envoyé au maximum 1 minute après le signal de départ de la course concernée.

Le Comité de course pourra faire un appel à la voix des bateaux OCS juste après le signal de départ. L'absence de rappel « à la voix » par le Comité de course ne pourra être sujet à réparation.

11. ARBITRAGE ET PENALITES :

- 11.1 Les courses seront jugées sur l'eau avec un arbitrage direct conformément aux RCV D2.1, D2.2, D2.3, D2.4 et D.2.7.
- 11.2 La RCV D2.2(a) est modifiée comme suit : **Il doit héler « Protest » et lever clairement un bras à la première occasion raisonnable pour chaque réclamation** (pas de pavillon rouge à montrer).

12. TEMPS CIBLE ET TEMPS LIMITE

- 12.1 Le temps cible de chaque course sera d'environ 8 minutes. Le manquement à satisfaire au temps cible ne pourra faire l'objet d'une réparation (ceci modifie la RCV 62.1(a)).
- 12.2 Le temps limite pour finir est de 20 minutes pour le premier.
- 12.3 Les bateaux n'ayant pas fini dans un délai de 5 minutes après le premier bateau de sa série ayant effectué le parcours et fini seront classés DNF sans instruction. Cela modifie les RCV 35, A4 et A5.

12.4 Le comité de course pourra annuler une course pour toute raison qu'il jugera valable (modification RCV 32). L'annulation sera annoncée verbalement par les arbitres. La course annulée pourra être recourue, le signal d'avertissement sera donné aussi rapidement que possible.

13. BATEAUX ACCOMPAGNATEURS [DP]

Les bateaux accompagnateurs devront rester dans la zone d'attente, située sous la ligne de départ, depuis le signal préparatoire de la première course à prendre le départ jusqu'à ce que tous les bateaux aient fini ou abandonné ou que le comité de course signale un retard, ou une annulation.

14. DOSSARDS

Des dossards de couleurs seront remis aux équipes pour bien les identifier. Une caution de 20€ sera demandée lors de la remise des dossards à l'inscription. Elle sera restituée lorsque l'équipe aura remis le jeu complet de dossards à l'organisateur.

Pour certains matchs, il pourra être demandé à une équipe de courir « sans dossard ».

15. DECISION DE COURIR

La décision d'un concurrent de participer à une course ou de rester en course, relève de sa seule responsabilité.

En conséquence, en acceptant de participer à la course ou de rester en course, le concurrent décharge l'Autorité Organisatrice de toute responsabilité en cas de dommage (matériel et/ou corporel).

16. PRIX

Des prix seront distribués aux trois premières équipes du classement de la régates.

ARBITRES DESIGNES

Président du Comité de course : Nicolas MONSTERLEET
Chief Umpire et PRO : Mathieu RICHARD

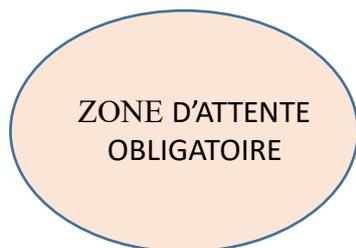
ANNEXE 1 : PARCOURS ET MARQUES DE PARCOURS



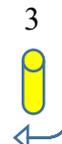
1



2



4



3

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

Les marques 1, 2, 3 et 4 sont à laisser à Tribord

La ligne d'arrivée doit être laissée à tribord pendant le bord de vent arrière

ANNEXE 2 : FORMAT

Phase 1 : Round Robin par Poules de 6

Les 12 équipes sont réparties en 2 poules A et B composées de 6 équipes chacune. Chaque Poule effectuera un Round Robin complet (les 6 équipes se rencontreront). Les 2 premières équipes de chaque poule seront qualifiées pour les demi-finales. Les 4 suivantes feront des matchs de classement.

Phase 2 : Demi-finales et Matchs de classement

Demi-finales :

Le 1^{er} de la Poule A affrontera le 2^e de la Poule B.

Le 1^{er} de la Poule B affrontera le 2^e de la Poule A.

Pour chaque demi-finale, le premier à marquer 2 points sera qualifié pour la Finale.

Les perdants joueront la petite Finale.

Matchs de classement : les matchs de classement se joueront en 2 points gagnants.

Le 3^e de la Poule A affrontera le 3^e de la Poule B pour les places de 5 et 6 au général.

Le 4^e de la Poule A affrontera le 4^e de la Poule B pour les places de 7 et 8 au général.

Le 5^e de la Poule A affrontera le 5^e de la Poule B pour les places de 9 et 10 au général.

Le 6^e de la Poule A affrontera le 6^e de la Poule B pour les places de 11 et 12 au général.

Phase 3 : Finale et Petite Finale

La Finale et la Petite Finale se joueront en 2 points gagnants.

Nota Bene : Il est rappelé aux concurrents que selon le point 6.3 des Instructions de Course :

Le format de la régates pourra être arrêté, modifié ou réduit à n'importe quel moment, en fonction des conditions météo et du timing de la journée, à la discrétion du PRO (« Principal Race Officer »).