



**INSTRUCTIONS DE COURSE (IC)
COUPE NATIONALE DART 18
SOCIÉTÉ NAUTIQUE DE LOCMARIAQUER (SNL)
TERRE ATLANTIQUE
BAIE DE QUIBERON
Sémaphore de Kerpenhir
BP5 56740 Locmariaquer
02 - 05 JUILLET 2024
Grade 4**

La mention [NP] (No Protest) dans une règle des instructions de course (IC) signifie qu'un bateau ne peut pas réclamer contre un autre bateau pour avoir enfreint cette règle. Ceci modifie la RCV 60.1(a).

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

1. REGLES

- 1.1 L'épreuve est régie par les règles telles que définies dans *Les Règles de Course à la Voile*.
- 1.2 En cas de traduction de ces IC, le texte français prévaudra.
- 1.3 Les manifestations sportives sont avant tout un espace d'échanges et de partage accessible à toutes et à tous. A ce titre, il est demandé aux concurrent.e.s et accompagnateurs.trice de se comporter en toutes circonstances, à terre comme sur l'eau, de façon courtoise et respectueuse indépendamment de l'origine, du genre ou de l'orientation sexuelle des autres participant.e.s ou accompagnateurs.trice. Un.e concurrent.e. ou accompagnateur.trice qui ne respecterait pas ces principes pourra être pénalisé selon la RCV 2 ou 69. »

2. MODIFICATIONS AUX INSTRUCTIONS DE COURSE

- 2.1 Toute modification aux IC sera affichée au plus tard 2 heures avant le signal d'avertissement de la course dans laquelle elle prend effet, sauf tout changement dans le programme des courses qui sera affiché avant 21h00 la veille du jour où il prendra effet.
- 2.2 Des modifications à une instruction de course peuvent être faites sur l'eau : le Comité de Course enverra alors le **pavillon L** sur bateau comité et communiquera l'information à la voix et sur le canal VHF de la course. Le Comité de Course s'assurera que chaque équipage ait l'information.

3. COMMUNICATIONS AVEC LES CONCURRENTS

- 3.1 Les avis aux concurrents seront affichés sur le tableau officiel d'information dont l'emplacement est au sémaphore de Kerpenhir; ils seront également mis en ligne à l'adresse www.snlocmariaquer.com/national-dart18-2024/
- 3.2 Le PC course est situé au sémaphore de Kerpenhir.

4. CODE DE CONDUITE [DP] [NP]

- 4.1 Les concurrents et les accompagnateurs doivent se conformer aux demandes justifiées des arbitres.
- 4.2 Les concurrents et les accompagnateurs doivent placer la publicité fournie par l'autorité organisatrice avec soin, en bon marin, conformément aux instructions d'utilisation et sans gêner son fonctionnement.



5. SIGNAUX FAITS A TERRE

- 5.1 Les signaux faits à terre sont envoyés au mât de pavillons situé au sémaphore de Kerpenhir.
5.2 Quand le pavillon Aperçu est envoyé, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de **45 minutes** après l'affalé de l'Aperçu (ceci modifie Signaux de course).

6. PROGRAMME DES COURSES

- 6.1 Dates des courses :

Date	Heure du 1 ^{er} signal d'avertissement	Nombre de courses
02 juillet	14h30	2
03 juillet	13h00	3
04 juillet	13h00	3
05 juillet	12h00	3

- 6.2 Un briefing pourra être organisé à 12h00 le mardi 2 juillet.
6.3 L'heure prévue pour le signal d'avertissement de la première course du 02 juillet est 14h30.
6.4 Pour prévenir les bateaux qu'une course ou séquence de courses va bientôt commencer, un pavillon Orange sera envoyé avec un signal sonore cinq minutes au moins avant l'envoi du signal d'avertissement.
6.5 Une course supplémentaire par jour peut être courue, à condition de ne pas être en avance de plus d'une course par rapport au programme et que la modification soit effectuée conformément à l'IC 2.1.

7. PAVILLONS DE CLASSE

Le pavillon de classe est celui de la Classe Dart.

8. ZONES DE COURSE

L'emplacement des zones de course est défini en **annexe ZONES DE COURSE** des IC. **La zone de course par défaut est la ZONE A.** En cas de modification de la zone de course, une annonce sera faite 2h au moins, avant le premier signal d'avertissement de la première course du jour.

9. LES PARCOURS

- 9.1 Les parcours sont décrits en **annexe PARCOURS** en incluant les angles approximatifs entre les bords de parcours, l'ordre dans lequel les marques doivent être passées et le côté duquel chaque marque doit être laissée ainsi que la longueur indicative des parcours.
9.2 Au plus tard au signal d'avertissement, le comité de course indiquera le parcours à effectuer, et, si nécessaire, le cap et la longueur approximatifs du premier bord du parcours. Les signaux définissant le parcours à effectuer sont les flammes numériques 1, 2 et 3.

10. MARQUES

- 10.1

Départ	Parcours	Changement	Arrivée
BC et BC	Bouées Blanche	Bouée Orange	BC et Bouée Verte

- 10.2 Un bateau du comité de course signalant un changement d'un bord du parcours est une marque.

11. ZONES QUI SONT DES OBSTACLES

Les zones considérées comme des obstacles sont précisées en **Annexe ZONES DE COURSE**.

12. LE DEPART

- 12.1 La ligne de départ sera entre le mât arborant un pavillon orange sur le bateau du comité de course à l'extrémité tribord et le pavillon orange du côté parcours de la marque de départ à l'extrémité bâbord.
12.2 Un bateau qui ne prend pas le départ au plus tard **4 minutes** après son signal de départ sera classé DNS sans instruction (ceci modifie les RCV A5.1 et A5.2).



13. CHANGEMENT DU BORD SUIVANT DU PARCOURS

- 13.1 Pour changer le bord suivant du parcours, le comité de course mouillera une nouvelle marque (ou déplacera la ligne d'arrivée) et enlèvera la marque d'origine aussitôt que possible. Quand lors d'un changement ultérieur, une nouvelle marque est remplacée, elle sera remplacée par une marque d'origine.
- 13.2 Sauf à une porte, les bateaux doivent passer entre le bateau du comité de course signalant le changement du bord suivant et la marque la plus proche, en laissant celle-ci du côté requis (ceci modifie la RCV 28.1).

14. L'ARRIVEE

La ligne d'arrivée sera entre un **mât arborant un pavillon bleu** et le **côté parcours de la marque d'arrivée**.

15. SYSTEME DE PENALITE

- 15.1 La RCV 44.1 est modifiée de sorte que la pénalité de deux tours est remplacée par la pénalité d'un tour.
- 15.2 L'annexe P s'applique, modifiée comme suit :
- 15.2.1 La RCV P2.1 est modifiée de sorte que la pénalité de deux tours est remplacée par la pénalité d'un tour.
- 15.2.2 La RCV P2.3 ne s'applique pas et la RCV P2.2 s'applique à toute pénalité après la première.
- 15.2.3 La RCV P5 ne s'applique pas.

16. TEMPS CIBLE ET TEMPS LIMITES

- 16.1 Les temps sont les suivants :

Classe	Temps cible	Temps limite pour finir pour le 1 ^{er}
Dart18	50mn - 1h	1h30

- 16.2 Les bateaux ne finissant pas 30 mn après le premier bateau ayant effectué le parcours et fini seront classés DNF (ceci modifie les RCV 35, A4 et A5).
- 16.3 Le non-respect du temps cible ne sera pas un motif de réparation (ceci modifie la RCV 62.1(a)).

17. DEMANDES D'INSTRUCTION

- 17.1 Pour chaque classe, le temps limite de réclamation est de **60 minutes** après que le dernier bateau a fini la dernière course du jour ou après que le comité de course a signalé qu'il n'y aurait plus de course ce jour, selon ce qui est le plus tard (RCV 61.3). L'heure sera affichée sur le tableau officiel d'information.
- 17.2 Les formulaires de demandes d'instruction sont disponibles au secrétariat du jury situé au Sémaphore de Kerpenhir.
- 17.3 Des avis seront affichés au plus tard 30 minutes après le temps limite de réclamation pour informer les concurrents des instructions dans lesquelles ils sont parties ou appelés comme témoins. Les instructions auront lieu dans la salle du jury située au Sémaphore de Kerpenhir. Elles commenceront à l'heure indiquée au tableau officiel d'information.
- 17.4 Une liste des bateaux qui ont été pénalisés selon l'annexe P pour avoir enfreint la RCV 42 sera affichée.

18. CLASSEMENT

- 18.1 Trois courses doivent être validées pour valider la compétition.
- 18.2 Courses retirées
- (a) Quand moins de quatre courses ont été validées, le classement général d'un bateau sera le total des scores de ses courses.
- (b) Quand quatre à huit courses ont été validées, le classement général d'un bateau sera le total des scores de ses courses à l'exclusion de son plus mauvais score.
- (c) Quand neuf courses ou plus ont été validées, le classement général d'un bateau sera le total des scores de ses courses à l'exclusion de ses deux plus mauvais scores.

19. REGLES DE SECURITE

- 19.1 *[DP] [NP]* Un élargement (sortie et retour) pourra être mis en place.
- 19.2 *[DP] [NP]* Un bateau qui abandonne une course doit le signaler au comité de course aussitôt que possible.
- 19.3 Le port du gilet de sauvetage est obligatoire pour tous les concurrents, du départ sur l'eau au retour à terre.
- 19.4 L'utilisation de la **BOB LINE** est recommandée (modification aux règles de Classe autorisée par l'AFIDART).



20. REMPLACEMENT DE CONCURRENTS OU D'EQUIPEMENT

- 20.1 *[DP]* Le remplacement de concurrents ne sera pas autorisé sans l'approbation écrite préalable du comité de course ou du jury.
- 20.2 *[DP]* Le remplacement d'équipement endommagé ou perdu ne sera pas autorisé sans l'approbation du comité technique ou du comité de course. Les demandes de remplacement doivent lui être faites à la première occasion raisonnable.

21. CONTROLES DE JAUGE ET D'EQUIPEMENT

- 21.1 Un bateau ou son équipement peuvent être contrôlés à tout moment pour vérifier la conformité aux règles de classe et aux instructions de course.
- 21.2 *[DP]* Sur l'eau, un membre du comité technique peut demander à un bateau de rejoindre immédiatement une zone donnée pour y être contrôlé.

22. BATEAUX OFFICIELS

Les bateaux officiels sont identifiés par une flamme SNLocmariaquer.

23. ACCOMPAGNATEURS

- 23.1 *[DP] [NP]* Les accompagnateurs doivent rester en dehors des zones où les bateaux courent depuis le signal préparatoire et jusqu'à ce que tous les bateaux aient fini ou abandonné ou que le comité de course signale un retard, un rappel général ou une annulation.
- 23.2 *[DP] [NP]* Les bateaux accompagnateurs doivent être identifiés par une flamme SNLocmariaquer.
- 23.3 La réglementation des conditions d'intervention des accompagnateurs sur les compétitions de la FFVoile s'appliquera.
- 23.4 *[DP] [NP]* Les bateaux accompagnateurs doivent avoir à bord :
- Des gilets de sauvetage (mini 50N) portés en permanence par toutes les personnes à bord
 - Une VHF
 - Un couteau
 - Une ancre et une ligne de mouillage adaptée
 - Un bout de remorquage flottant de 10mm de diamètre et de 15m de long
 - Un dispositif de coupe circuit en cas de chute qui doit être connecté au pilote tant que le moteur est en marche (en accord notamment avec le division 240).
- Les pilotes des bateaux accompagnateurs doivent se conformer à toute demande des arbitres ou des représentants de l'autorité organisatrice, particulièrement celles concernant l'assistance.
- Les bateaux accompagnateurs doivent respecter les règles de navigation en vigueur localement, en particulier le respect des limitations de vitesse dans les différentes zones.

24. EVACUATION DES DETRITUS

Les débris peuvent être placés à bord des bateaux officiels ou des accompagnateurs.

25. EMBLEMES

[DP] Les bateaux doivent être maintenus à la place qui leur a été attribuée quand ils se trouvent dans le parc à bateaux et au port.

26. PRIX

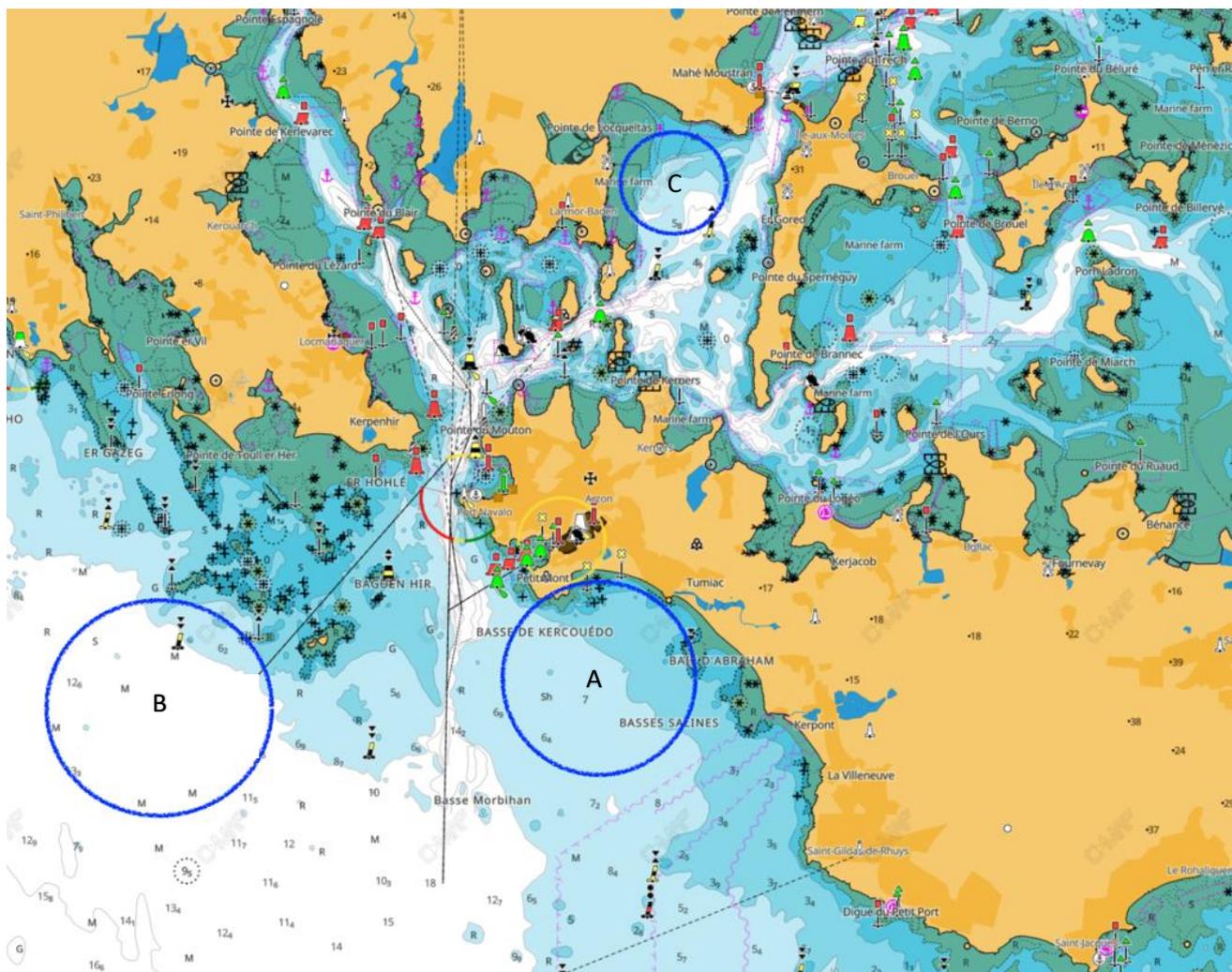
Des prix seront distribués comme suit:
Les trois premiers Open
Le premier équipage féminin
Le premier équipage jeune
Le premier solo

Arbitres désignés :

Président-e du Comité de Course : Françoise Dettling
Comité de Course Adjointe: Marine Cailloce
Comité de Course stagiaire nationale: Alice Coquant
Président-e du Comité Technique : Frédérique Pfeiffer
Président-e du Jury : Alain Chenebault



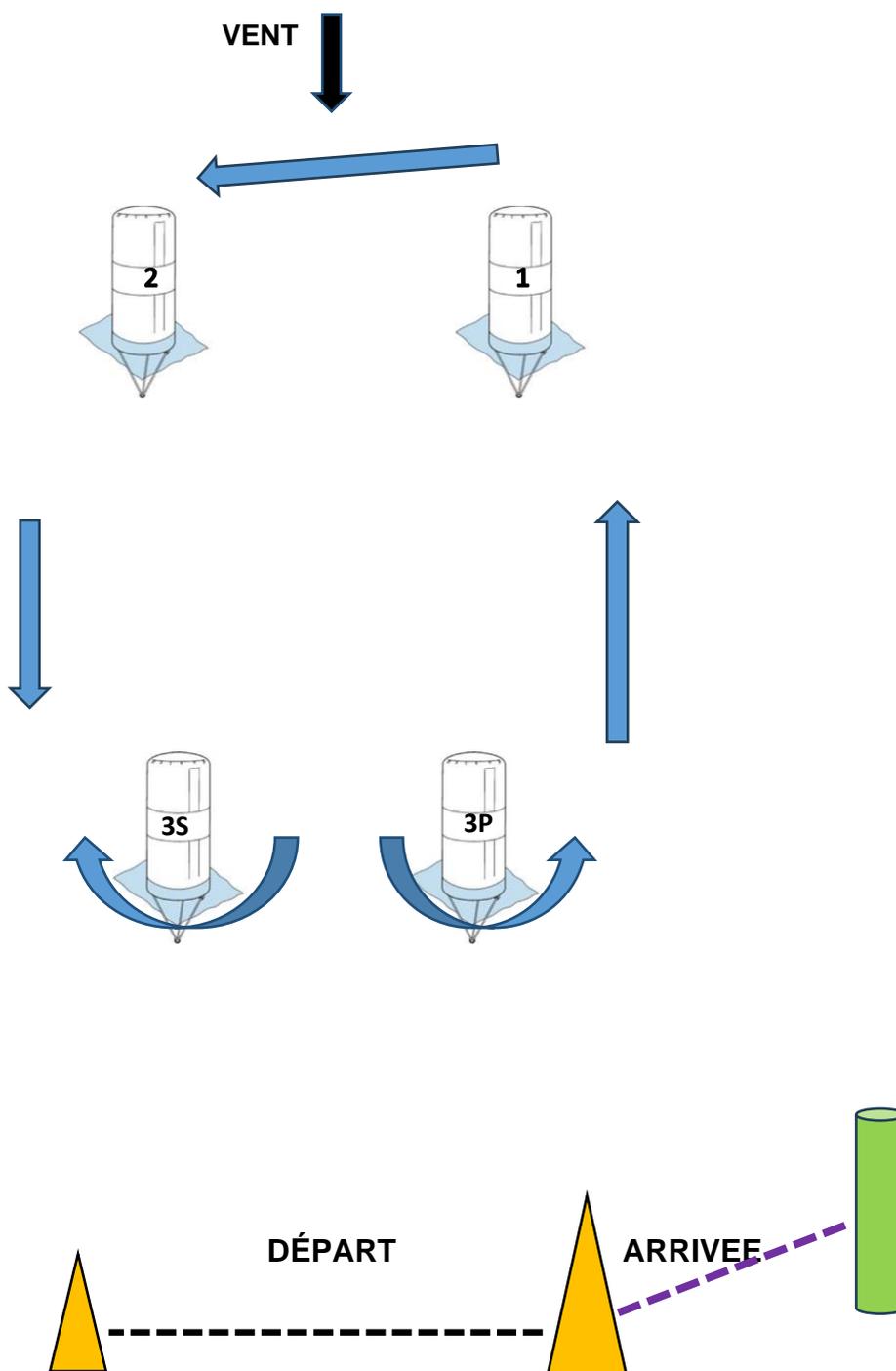
ANNEXE ZONES DE COURSE



Juillet 2024		Coef.	Heure	Hauteur
Mardi 02	PM	59	02h41	3,94m
	BM		08h54	1,26m
	PM	60	15h15	3,95m
Mercredi 03	BM		21h29	1,22m
	PM	63	03h46	3,98m
	BM		09h56	1,19m
Jeudi 04	PM	65	16h12	4,09m
	BM		22h29	1,10m
	PM	68	04h41	4,05m
Vendredi 05	BM		10h51	1,10m
	PM	70	17h02	4,24m
	BM		23h23	0,97m
	PM	72	05h30	4,13m
	BM		11h41	1,03m
	PM	74	17h47	4,34m



ANNEXE PARCOURS CONSTRUIT



Parcours 1 : Flamme numérique N°1
Départ, 1 – 2 – porte (3S 3P) – ARRIVÉE

Parcours 2 : Flamme numérique N°2
Départ, 1 – 2 – porte (3S 3P) – 1 – 2 – 3P – ARRIVÉE

Parcours 3 : Flamme numérique N°3
Départ, 1 – 2 – porte (3S 3P) – 1 – 2 – porte (3S 3P) – 1 – 2 – 3P – ARRIVÉE

