

Instructions de course du RYCW



1. Règles et inscriptions

- 1.1 La régata sera régie par :
 - (a) Les « règles » telles que définies dans les règles de course à la voile ISAF 2013-2016 (RCV) ;
 - (b) Les règles de la classe des bateaux engagés.
 - (c) Les instructions de course (I.C.) ; ces I.C. peuvent modifier les R.C.V.
- 1.2 En cas de conflit dans la traduction, le texte français prévaudra.
- 1.3 Inscriptions
 - (a) La régata est ouverte à tous les bateaux de la classe spécifiée dans l'Avis de course.
 - (b) Les concurrents doivent confirmer leur inscription au secrétariat de régata, dès leur arrivée au R.Y.C.W. en signant le formulaire d'inscription.
 - (c) Le barreur doit présenter, au moment de son inscription, une licence valide, la carte de membre de son Association Nationale de Classe, accompagnée d'une autorisation parentale pour les mineurs.
 - (d) Le responsable d'un bateau portant une publicité doit présenter une autorisation valide délivrée par sa fédération nationale conformément aux prescriptions de la F.R.Y.B.
- 1.4 Publicité
La publicité pour le tabac est interdite en Belgique.

2. Avis aux concurrents

- 2.1 Les avis aux concurrents seront affichés sur le tableau d'affichage officiel situé sur la terrasse du clubhouse.

3. Modifications des instructions de course

- 3.1 Toute modification des instructions de course sera affichée 1 heure avant la première course du jour où elle entrera en vigueur.

4. Signaux fait à terre

- 4.1 Les signaux à terre seront envoyés au mat du bateau du comité de course amarré au ponton.
- 4.2 Quand le pavillon « Y » est envoyé, la règle 40 du RCV s'applique à tout moment sur l'eau. Ceci modifie le préambule du chapitre 4 du RCV.

5. Programme des courses

- 5.1 Les courses sont prévues comme suit :
Référence à l'Avis de course.
- 5.2 Le nombre de courses programmées est fixé au maximum possible.

6. Les parcours

- 6.1 Les schémas dans l'annexe montrent les parcours, incluant l'ordre dans lequel les marques doivent être passées et le côté duquel chaque marque doit être laissée.

- 6.2 Le sens du parcours est indiqué par un pavillon Rouge ou Vert. Le pavillon est hissé sur le bateau du comité de course. Le pavillon rouge signifie que les bouées doivent être laissées à bâbord et le pavillon vert signifie que les bouées doivent être laissées à tribord.

7. Marques

- 7.1 Les marques 1, 2, et 3 seront des bouées cylindriques de couleur jaune.
7.2 La marque de départ est la marque 3, la marque d'arrivée est la marque 1.

8. Départ

- 8.1 Les départs de course seront donnés en application de la règle 26, avec le signal d'avertissement envoyé 5 minutes avant le signal de départ.
8.3 La ligne de départ sera entre la marque 3 et le triangle viseur du bateau comité de course.
8.4 Les bateaux dont le signal d'avertissement n'a pas été donné doivent éviter la zone de départ.
8.5 Un bateau qui ne prend pas le départ au plus tard 4 minutes après son signal de départ sera classé DNS. Ceci modifie la règle A4.1

9. Changement de position de la marque suivante

- 9.1 Pour changer la position de la marque suivante, le comité de course déplacera la marque originale vers une nouvelle position. Le changement sera signalé avant que le bateau de tête ait commencé la section de parcours, même si la marque n'est pas encore à sa nouvelle position. Toute marque à contourner après avoir contourné la marque déplacée peut être repositionnée sans signal supplémentaire afin de maintenir la configuration du parcours.

10. Annulation d'une course/manche.

- 10.1 Si le comité de course décide d'annuler une course/manche à l'aide du pavillon N, nous tenons à préciser que seule la course/manche en cours est concernée, toutes les autres courses/manches courues avant, restent valides.

11. Arrivée

- 11.1 La ligne d'arrivée sera entre la bouée 1 et le bateau comité de course.

12. Système de pénalité

- 12.1 Un bateau qui a effectué une pénalité ou qui a abandonné suivant la règle 31.2 ou 44.1 doit compléter un formulaire de reconnaissance au secrétariat de course dans le délai de dépôt de réclamations.
12.2 Tel que prévu dans la règle 67, le comité de course peut, sans instruction, pénaliser un bateau qui a enfreint la règle 42.

13. Temps limite

- 13.1 Les bateaux manquant à finir dans un délai de 30 minutes après le premier bateau ayant effectué le parcours et fini, seront classés DNF. Ceci modifie les règles 35 et A4.1 du RCV.

14. Réclamations et demandes de réparation

- 14.1 Les formulaires de réclamation sont disponibles au secrétariat de course. Les réclamations doivent y être déposées dans le temps limite de réclamation.
- 14.2 Pour chaque classe le temps limite de réclamation est de 60 minutes après que le dernier bateau ait fini la dernière course du jour. Le même temps limite s'applique à toutes les réclamations du comité de course et du jury et aux demandes de réparation. Ceci modifie les règles 61.3 et 62.2.
- 14.3 Des avis seront affichés dans les 30 minutes suivant le temps limite de réclamation pour informer les concurrents des instructions dans lesquelles ils sont parties ou appelés comme témoins. Les instructions auront lieu au secrétariat de course et commenceront à l'heure spécifiée au tableau officiel.
- 14.4 Les avis de réclamations du comité de course, du comité de réclamation ou du jury seront affichés pour informer les concurrents en application de la règle 61.1 (b) du RCV.
- 14.5 Une liste des bateaux qui, selon l'instruction 14.4, ont reconnu avoir enfreint la règle 42 ou ont été disqualifiés par le jury, sera affiché avant la fin du temps limite de réclamation.
- 14.6 Le dernier jour de la régata, une demande de réouverture d'instruction doit être déposée
 - (a) dans le temps limite de réclamation si la partie demandant la réouverture a été informée de la décision de la veille.
 - (b) Pas plus de 30 minutes après que la partie demandant la réouverture n'aie été informée de la décision de ce même jour.
Ceci modifie la règle 66 du RCV.
- 14.7 Les décisions du jury seront sans appel comme prévu par la règle 70.5.

15. Classement

- 15.1 Le système de classement à minima de l'annexe A des RCV s'appliquera.
- 15.2 Trois courses doivent être courues pour constituer une série.
- 15.3
 - (a) Quand moins de 4 courses ont été courues, le score d'un bateau dans la série sera le total de ses scores dans toutes les courses.
 - (b) Quand 4 à 7 courses ont été courues, le score d'un bateau dans la série sera le total de ses scores dans toutes les courses en retirant son plus mauvais score.

16. Règles de sécurité

- 16.1 Un bateau qui abandonne une course doit le signaler au comité de course aussitôt que possible.

17. Remplacement d'équipier ou d'équipement

- 17.1 Le remplacement de concurrents ne sera pas autorisé sans l'approbation préalable, du comité de course ou de jury.
- 17.2 Le remplacement d'équipement endommagé ou perdu ne sera autorisé sans l'approbation du comité de course. Les demandes de remplacement doivent être faites au comité à la première occasion raisonnable.

18. Contrôle de jauge et d'équipement

- 18.1 Un bateau et son équipement peuvent être contrôlés à tout moment pour vérifier la conformité aux règles de la classe et aux instructions de course. Sur l'eau, un jaugeur du

comité de course peut demander à un bateau de rejoindre immédiatement une zone donnée pour y être contrôlé.

19. Bateaux accompagnateurs

19.1 Les bateaux accompagnateurs ne sont pas admis.

20. Communications radio

20.1 Toutes communications radio et GSM sont interdites.

21. Décharge et responsabilité

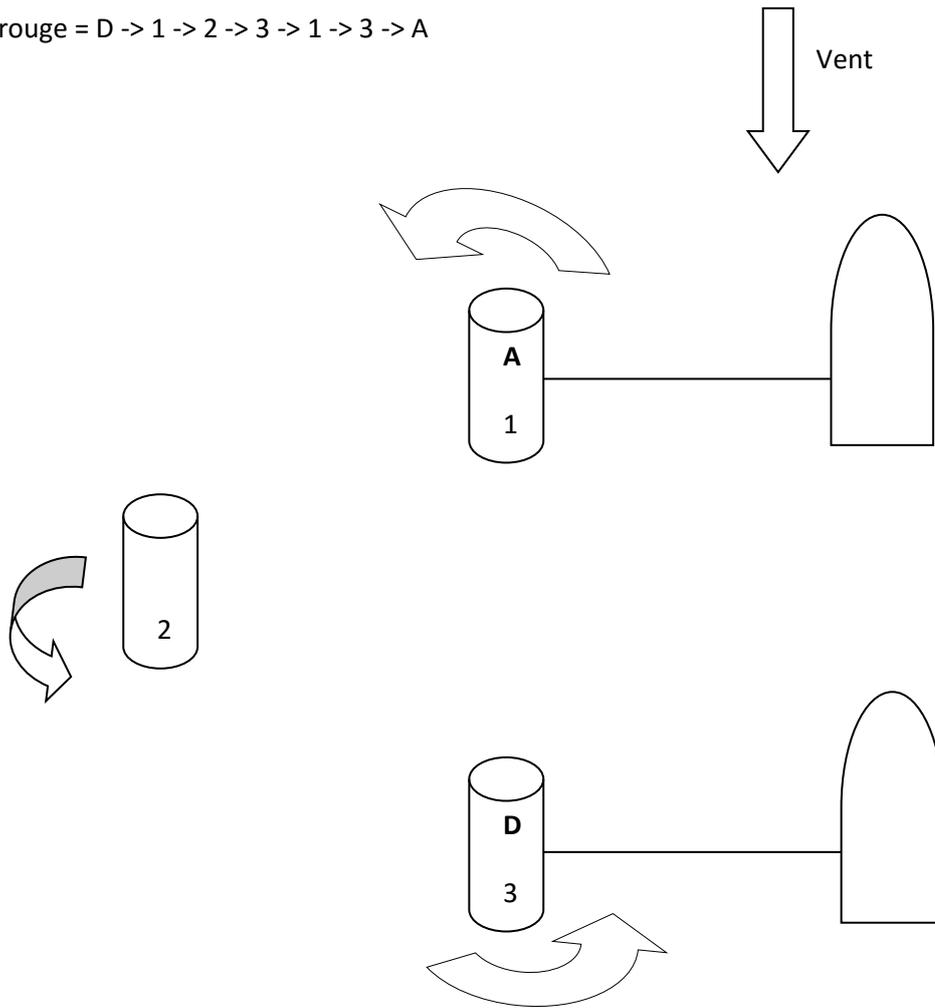
21.1 Les concurrents participent à la régata conformément à la règle 4 du RCV « Décision de courir ». L'autorité organisatrice n'acceptera aucune responsabilité, en cas de dommage matériel, de blessure ou de décès, dans le cadre de la régata, aussi bien avant, pendant, qu'après la régata.

22. Assurance

22.1 Chaque bateau participant doit détenir une assurance valide en responsabilité civile avec une couverture minimale d'un montant spécifié dans l'avis de course, ou son équivalent.

Annexe Parcours :

Pavillon rouge = D -> 1 -> 2 -> 3 -> 1 -> 3 -> A



Pavillon vert = D -> 1 -> 2 -> 3 -> 1 -> 3 -> A

