

YACHT CLUB DE TAHITI

Instruction de course – Championnat Croiseur

1. RÈGLES DE COURSE :

Le Yacht Club de Tahiti organise une course pour voiliers habitables sur la côte nord de l'île de Tahiti. Les règles de course sont celles de l'ISAF, édition 21-25 (RCV) de la Fédération Française de Voile pour le handicap, et des présentes instructions de course. L'épreuve est ouverte à tous les croiseurs habilités à naviguer en catégorie C, armés pour une navigation à moins de 6 milles d'un abri.

2. INSCRIPTIONS :

Inscription en ligne <http://www.yctahiti.org> et /ou au secrétariat du Yacht Club de Tahiti.

La participation est en fonction de la taille du bateau inscrit (voir listing). Skippers et équipiers doivent être titulaires de la licence F.T.V.

- Licence annuelle ou temporaire délivrée par un club affilié F.T.V.
- La cotisation club coûte 5000xpf et la licence 4000xpf.
- Une licence temporaire 1000xpf est valide uniquement pour la durée de la régata et n'est pas renouvelable.

En s'inscrivant à cette épreuve, chaque concurrent se soumet aux règles fondamentales : sécurité (aide à ceux qui sont en danger, équipements de sauvetage...), navigation loyale, acceptation des règles, décision de courir, dopage.

Mail: yctahiti@gmail.com

Tél : 89 42 78 03

3. HORAIRE :

Premier départ, donné à **10h00** à proximité de la passe de Arue.

L'horaire du second départ sera donné sur l'eau.

4. CLASSEMENT :

Nous intégrons le logiciel DERIV CALC. Un classement monocoque et multicoques sera établi séparément.

5. MODIFICATIONS AUX INSTRUCTIONS DE COURSE (IC)

Des modifications orales aux IC pourront être données sur l'eau avant le signal d'avertissement. Dans ce cas, le comité de course enverra un pavillon L sur le bateau comité et les équipages accuseront réception au comité de course.

6. PARCOURS Voir annexe :

Les parcours pourront être modifié le jour de la régata.

7. PROCEDURE DE DEPART :

La procédure de départ est prévue comme suit :

Par pavillons et signaux sonores selon la règle 26.1 des RCV.

- 5 mins avant départ : signal d'avertissement ; pavillon « C » hissé + signal sonore
- 4 mins avant départ : signal préparatoire : pavillon « P » ou « I » hissé + signal sonore
- 1 min avant départ : une minute : pavillon « P » ou « I » amené + signal sonore long
- Heure de départ : signal de départ : amenée du pavillon « C » + signal sonore

8. PROCÉDURE D'ARRIVÉE :

En l'absence de bateau comité, chaque concurrent notera son temps de parcours ou son heure d'arrivée et le communiquera plus au tard 15 mn après son arrivée à terre au secrétariat du YCT. L'heure officielle de la course est celle délivrée par le GPS.

9. NOMBRE DE COURSES ET DURÉE

9.1. Le nombre de manches est de 2.

9.2. La durée cible de la première manche est fixée à 1 heures environ. La durée cible de la seconde manche est fixée à 3 heures environ.

10. TEMPS LIMITES

Manche 1: Le temps limite du premier navire pour finir la manche 1 est de 3 heures. Les navires manquant à finir dans un délai de 1 heure après le premier navire ayant effectué le parcours et fini sont classés « DNF ».

Manche 2: Le temps limite du premier navire pour finir la manche 2 est de 3 heures. Les navires manquant à finir dans un délai de 1 heure après le premier navire ayant effectué le parcours et fini sont classés « DNF ».

Ceci modifie les règles 35 et A4.2 des RCV.

11. PROCLAMATION DES RÉSULTATS :

Proclamation des résultats 45 minutes après l'arrivée du dernier concurrent.

12. VEILLE RADIO-SÉCURITÉ :

Les concurrents devront être équipés en VHF et veilleront le **canal 06** entre leur départ du ponton et jusqu'à l'arrivée à terre du dernier concurrent et se conforment à la règle 1-1 des RCV : « *Un bateau ou un concurrent doit apporter toute l'aide possible à toute personne ou navire en danger* »

Pour les multicoques de sports (KL 28, PULSE 600, DIAM 24, CORSAIR 24, etc...) et les monocoques de la classe L de la Formule HN France (SPEED FEET 18, etc...), le port du gilet de sauvetage est obligatoire du départ de la terre jusqu'à leur retour à terre. Le non-respect de cette règle entraînera une disqualification du bateau sans instruction.

13. RAPPEL DE LA RÈGLE FONDAMENTALE N° 4: DECISION DE COURIR

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

14. CONTRÔLES DE JAUGE ET D'ÉQUIPEMENT

Un navire ou son équipement peuvent être contrôlés à tout moment pour vérifier la conformité aux règles de classe et aux instructions de course.

15. DECHARGE DE RESPONSABILITE

Les concurrents participent à la régata entièrement à leurs propres risques (voir la règle 4 des RCV 2005-2008, 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.

16. DROIT À L'IMAGE

Chaque concurrent autorise expressément l'organisateur ou ayant droit à utiliser son image, sa voix et prestation sportive en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée de l'épreuve et ce, sur tout support dans le monde entier par tous les moyens connus et inconnus à ce jour et ceci pour une durée illimitée.

17. ARBITRES DÉSIGNÉS

Président du Comité de Course.

18. RÈGLES IMPORTANTES

Règle 10 : Sur des bords opposés

Quand des bateaux sont sur des bords opposés, un bateau bâbord doit se maintenir à l'écart d'un bateau tribord

Règle 11 : Sur le même bord, engagés

Quand des bateaux sont sur le même bord et engagés, un bateau au vent doit se maintenir à l'écart d'un bateau sous le vent.

Règle 14 : Éviter le contact

Un bateau doit éviter le contact avec un autre bateau si cela est raisonnablement possible...

Règle 15 : Acquérir une priorité

Quand un bateau acquiert une priorité, il doit au début laisser à l'autre bateau la place de se maintenir à l'écart, sauf s'il acquiert la priorité en raison des actions de l'autre bateau.

Règle 18 : Place à la marque

Sur une ligne de départ, la règle 18 ne s'applique pas ! Il n'y a pas d'eau au départ...

Règle 19 : Place pour passer un obstacle

Lorsque des bateaux sont engagés, le bateau à l'extérieur doit donner au bateau à l'intérieur la place pour passer entre lui et l'obstacle, sauf s'il a été incapable de donner de la place depuis le moment où l'engagement a commencé.

Règle 20 : Place pour virer de bord à un obstacle

Quand il s'approche d'un obstacle, un bateau peut héler pour demander la place pour virer de bord et éviter un autre bateau sur le même bord. Cependant, il ne doit pas héler sauf si :

- (a) s'il approche d'un obstacle et qu'il aura bientôt besoin de faire une modification de route importante pour l'éviter en sécurité, et
- (b) *s'il navigue au plus près, ou au-delà. De plus, il ne doit pas héler si l'obstacle est une marque et qu'un bateau qui la pare serait tenu de modifier sa route en conséquence de l'appel à la voix.*

PARCOURS 1 « Les Bananes»

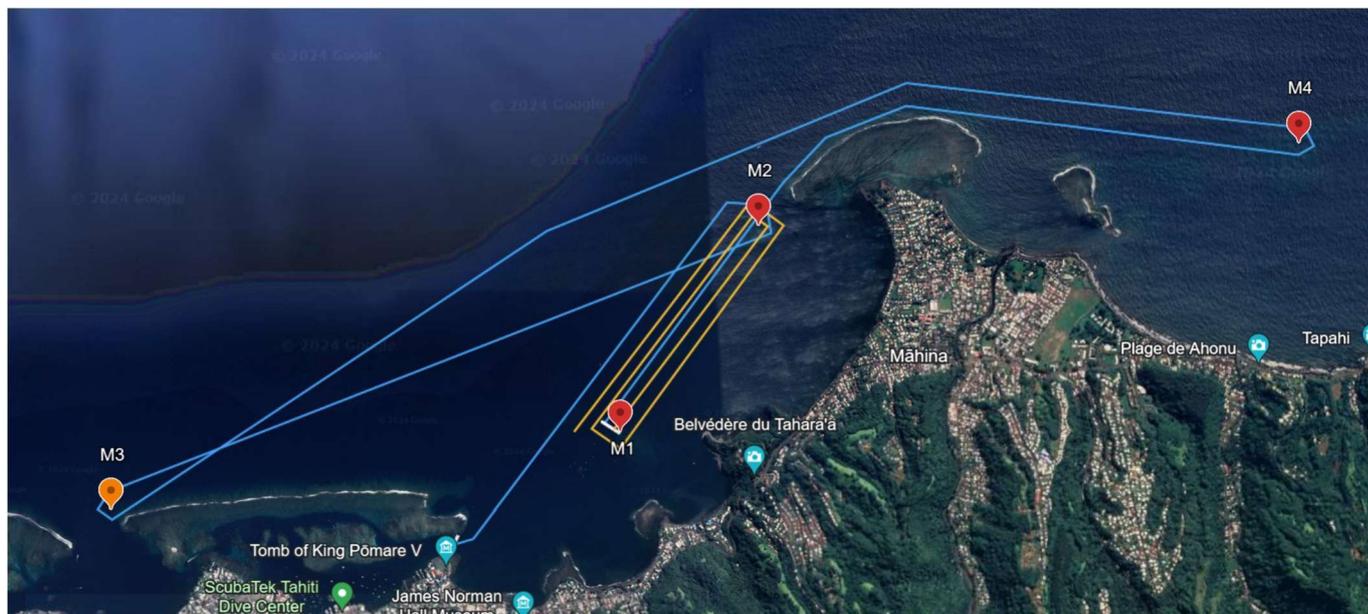


Manche 1: Départ (M1) + M2 + M4 + M3 + +M2 + Arrivée (M1).
Longueur: 7.5 NM



Manche 2: Départ 2 (M1) + M2 + M4 +M2 + M4 + Arrivée (Passe de Arue).
Longueur: 7 NM

PARCOURS 2 « La Doublette »



Manche 1: Départ 1 (Maoti M1) + M2 + M1 + M2 + Arrivée 1 (Maoti M1).
Longueur: 5 NM

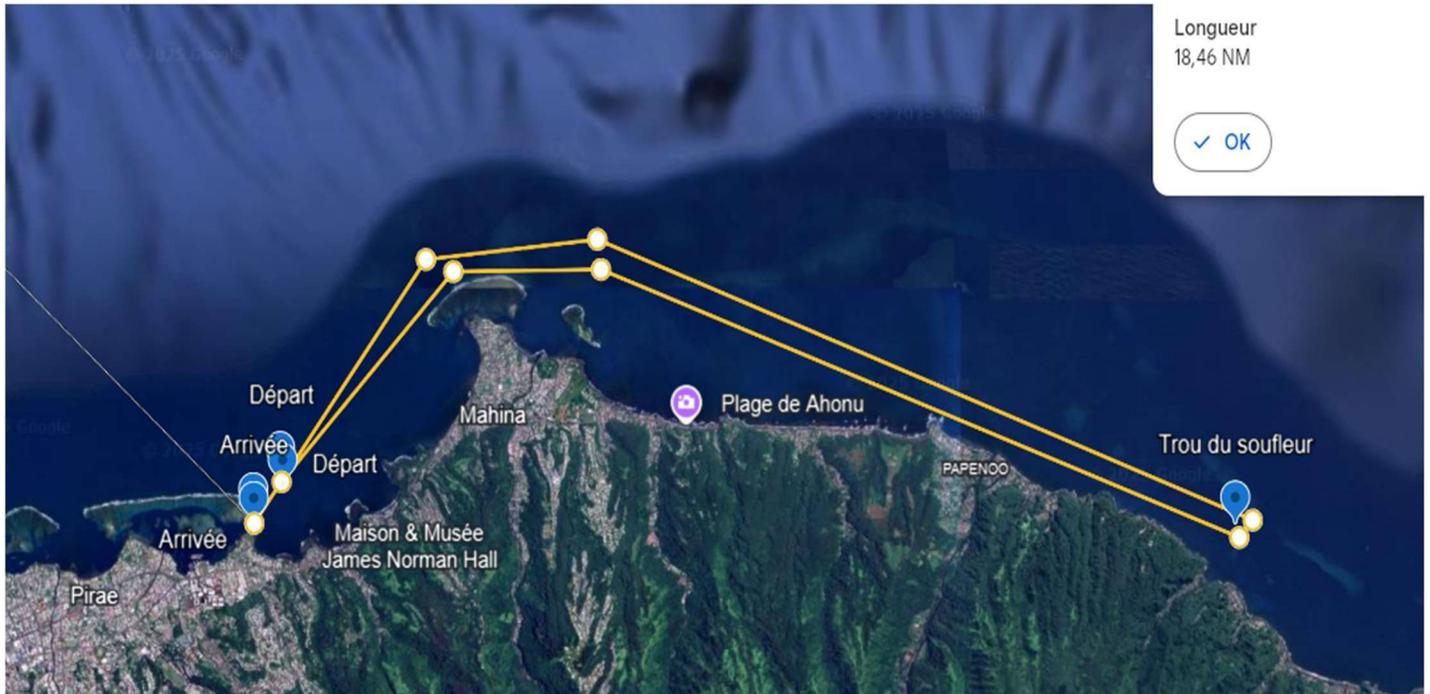
Manche 2: Départ 2 (Maoti M1) + M4 + M3 + M2 + Arrivée (Passe de Arue).
Longueur: 15 NM

ANNEXE 1 « Parcours »



Parcours: Départ + M2 + M1 + M2 + Arrivée
Longueur: **11 NM**

PARCOURS 3 : Le Trou du Souffleur



Départ : A la sortie de la passe de Arue

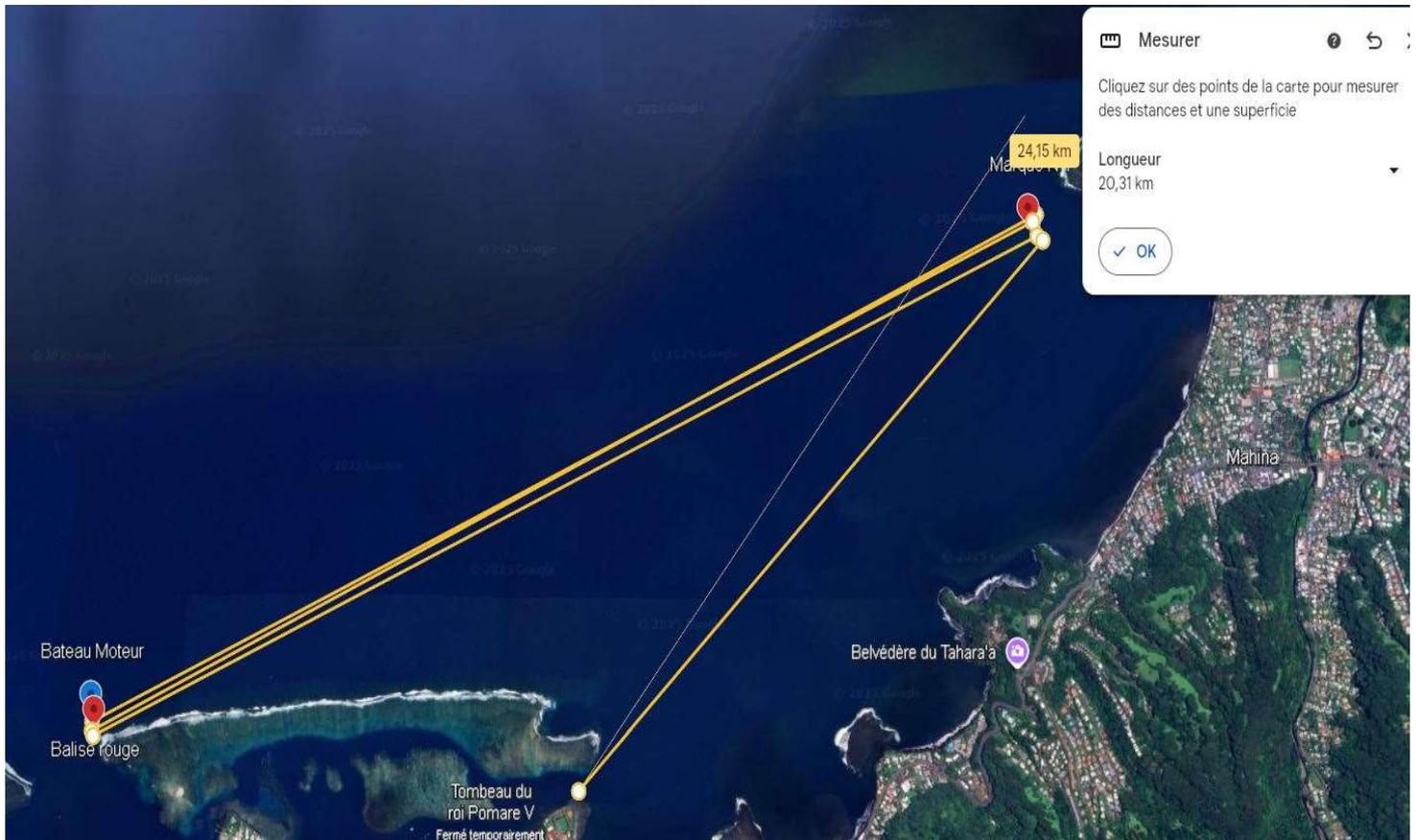
Marque n1 : Point GPS 17.5216393 149.3878466

Arrivée : Passe de Arue

INTER - ENTREPRISE

SI POSSIBLE, L'équipage doit être composé de 50% de la même entreprise.

Skippers et équipiers doivent être titulaires de la licence F.T.V. Une licence temporaire est disponible à 1000cfp non reconductible.



Départ passe de Taone: Entre la Balise Rouge et le bateau à moteur

Marque N1 : à Laisser à Tribord

Balise rouge : Laisser à Tribord

Marque N1 : Laisser à Tribord

Arrivée : Passe de Arue