INSTRUCTIONS DE COURSE

COUPE DE FRANCE MINIMES COURSE PAR EQUIPE
10-11 juillet 2025 – Cherbourg en Cotentin
Autorité Organisatrice (AO) : LIGUE VOILE NORMANDIE / FFVOILE

La mention [NP] dans une règle signifie qu'un bateau ne peut pas réclamer (No Protest) contre un autre bateau pour avoir enfreint cette règle. Cela modifie la RCV 60.1(a).
La mention [DP] dans une règle signifie que la pénalité pour une infraction à cette règle peut, à la discrétion du jury, être inférieure à une disqualification

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.

1. REGLES

La régate 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.

1.3 Les concurrents et les accompagnateurs doivent se conformer aux demandes justifiées des arbitres.

2. AVIS AUX CONCURRENTS

Les avis aux concurrents seront affichés sur le site internet :
https://evenements.ffvoile.fr/championnats-de-france-jeunes/cfm-infos-sur-lepreuve/cfm-coupes-de-france-flottes-partagees/

3. MODIFICATIONS AUX INSTRUCTIONS DE COURSE (IC)

Le comité de course pourra modifier les IC verbalement sur l'eau : avant l'envoi du signal d'avertissement, en envoyant le pavillon L et avec un signal sonore, pour informer les concurrents qu'ils doivent s'approcher du bateau comité afin de recevoir les instructions verbales. Ces informations peuvent être transmises par les umpires.

4. SIGNAUX FAITS A TERRE

4.1 Les signaux faits à terre sont envoyés au mât de pavillons situé à la cale de la Marine.

4.2 Quand le pavillon Aperçu est envoyé à terre, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 10 minutes après l'affalée de l'Aperçu. Ceci modifie Signaux de course.

5. PROGRAMME **Jeudi 10 juillet**	11h00 – Briefing à terre puis courses à suivre
Vendredi 11 juillet	10h30 – Briefing à terre puis courses à suivre 15h30 – Proclamation des résultats

6. FORMAT DE COURSE, CONSTITUTION D'EQUIPE ET IDENTIFICATION

Voir annexe 2.

7. BATEAUX ET VOILES

7.1 Les bateaux fournis par l'AO sont des RS QUEST.

7.2 Chaque équipe doit déposer une caution de 100 € auprès de l'organisation lors de la confirmation d'inscription. Chaque équipe est responsable des dommages ou pertes pour son bateau, sauf responsabilité autre déterminée par les umpires, le jury ou l'organisation.

7.3 Avant une course, le comité pourra décider d'interdire l'utilisation des spis ou d'imposer la prise d'un ris sur les bateaux. La décision sera transmise verbalement aux coureurs, avant l'envoi du signal d'avertissement (cf. 3)

8. ZONES DE COURSE

La zone de course sera définie du briefing.

9. LES PARCOURS

9.1 Le schéma de l'Annexe parcours montre le parcours, y compris l'ordre dans lequel les marques doivent être passées, et le côté requis de chaque marque.

9.2 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 signaux sonores ni visuels. Ceci modifie RCV33.

10 MARQUES

10.1 Les marques sont définies en Annexe parcours.

10.2 La ligne de départ est entre un mât arborant un pavillon orange sur le bateau comité et le côté parcours de la marque de départ.

10.3 La ligne d'arrivée est entre un mât arborant un pavillon bleu sur le bateau comité arrivée et le côté parcours de la marque d'arrivée.

11. LE DEPART

11.1 Les départs des courses seront donnés comme suit (ceci modifie la RCV 26) :
Signaux sonores répétitifs puis quelques secondes plus tard :

- 3 mn Signal d'avertissement : Envoi des pavillons événements blanc, rose et vert
- 2 mn Signal préparatoire : (pavillon P) Affalée du pavillon blanc
- 1 mn Affalée du pavillon rose
- 0 Départ : Affalée du pavillon vert

11.2 Les bateaux qui ne sont pas en course doivent rester dans la zone d'attente, qui est située sous le vent du bateau comité (DP) (NP)
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 n'a pas été donné (retour par l'extérieur du parcours). (DP) (NP)

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

11.4 L'ordre des matchs sera affiché sur le bateau comité, annoncé par VHF et diffusé par les moyens disponibles pour l'organisation. Les équipes devront se rapprocher au plus vite du bateau comité après leur match pour connaître leur prochaine course.
Les matchs se dérouleront si possible selon l'ordre précisé au briefing.

11.5 **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. Les concurrents seront si possible signalés verbalement par le comité de course. Ceci modifie la RCV 29.1

12. SYSTEME DE PENALITE

12.1 Les courses seront jugées sur l'eau avec un jugement direct conformément à la RCV D2.

12.2 Modification de la RCV D2.1(b) : (…) doit héler « Proteste » et ***lever clairement le bras à la première occasion raisonnable pour chaque réclamation (...)****.*

12.3 La règle D1.3 (A) est modifiée comme suit : pénalité au près : un empannage – pénalité au travers et portant un virement de bord
La règle D2.5 est modifiée comme suit : pénalité d'un tour.

12.4 **Autres pénalités**
Les infractions aux IC 11.2, 16, 20 pourront donner lieu à pénalités pour les concurrents ou les équipes concernées, après instruction du jury. Ces pénalités pourront être plus légères qu'une disqualification si le jury le décide.

13. TEMPS CIBLE ET TEMPS LIMITE

13.1 Le temps cible de chaque course sera approximativement de 08 minutes. Le manquement à satisfaire au temps cible ne pourra faire l'objet d'une demande de réparation (ceci modifie la RCV 61.1).

13.2 Les bateaux n'ayant pas fini dans un délai de 5 minutes après le premier bateau de leur série ayant effectué le parcours et fini seront classés DNF sans instruction. Cela modifie les RCV 35 et A5.

13.3 Le comité de course pourra annuler une course conformément à la 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. Ceci modifie Signaux de course.

14. CLASSEMENT

Voir Annexe 2.

15. REMPLACEMENT DE CONCURRENTS (voir aussi Annexe 2)

Les équipes sont libres de présenter 6 à 8 concurrents (parmi les inscrits de leur équipe) à chaque course pour compléter les 2 bateaux avec :
En RS Quest : 3 concurrents minimum par bateau et 4 maximum.

16. CONTROLES D'EQUIPEMENT [DP] [NP]

16.1 La RCV 40.1 s'applique à tout moment. Ceci modifie la RCV 40.2. (Le port de la brassière de sécurité est obligatoire.)

16.2 Aucune modification ne pourra être apportée sur les bateaux fournis en dehors de l'utilisation normale des réglages dynamiques en navigation.

17. BATEAUX OFFICIELS

Les bateaux jury seront identifiés avec un pavillon jaune marqué « JURY ».

18. BATEAUX ACCOMPAGNATEURS

18.1 Les accompagnateurs doivent rester en dehors des zones où les bateaux courent depuis le signal préparatoire de la première classe à prendre le départ 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.

18.2 La réglementation des conditions d'intervention des entraîneurs sur les compétitions de la FFVoile s'appliquera.

19. EMARGEMENT [DP] [NP]

Chaque responsable d'équipe (adulte désigné responsable des coureurs sur site, à même de relayer toute communication de l'AO vers les coureurs) devra être présent et valider la présence de son équipe lors des briefings.

20 EVACUATION DES DETRITUS (RCV 47) [DP] [NP]

Les bateaux ne doivent pas jeter de détritus dans l'eau. Les détritus peuvent être déposés à bord des bateaux officiels.

21 COMMUNICATION RADIO

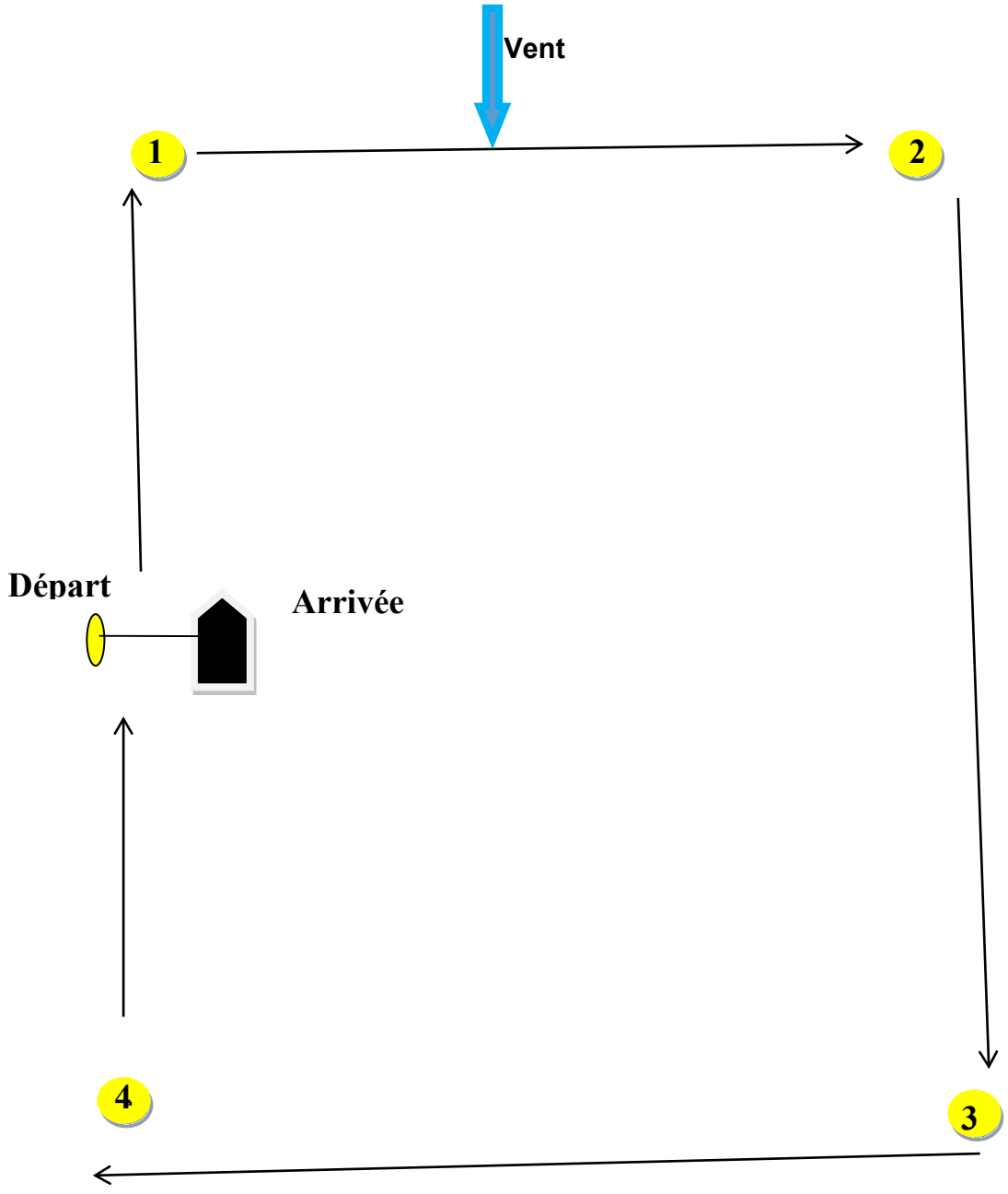
21.1 Excepté en cas d'urgence, un bateau ne doit ni effectuer de transmission radio pendant qu'il est en course ni recevoir de communications radio qui ne soient pas recevables par tous les bateaux. Cette restriction s'applique également aux téléphones portables. (DP) (NP)

21.2 Le Canal VHF : sera défini lors du briefing.

22 PRIX

Des prix seront distribués aux 3 premières équipes.

ANNEXE PARCOURS



Parcours : Départ -1 – 2 –Marque d'arrivée à laisser à tribord - 3 – 4 –Arrivée
Marques 1, 2, 3 et 4 à laisser à Tribord
Marques 1 2 3 4 : Bouées VERTES
Départ : Bouée jaune
Arrivée : Bouée jaune

ANNEXE 2
FORMAT DE COURSE, CONSTITUTION D'EQUIPE ET IDENTIFICATION

1 **Composition des équipes**

Les équipes seront constituées de 6 à 10 concurrents, indépendamment des clubs ou ligues d'appartenance ainsi que des séries pratiquées, 6 à 8 concurrents pourront courir les courses selon les supports.

2 **Identification et supports**

2.1 Chaque équipe sera identifiée par le nom choisi au début de la compétition.
Sur l'eau, chaque équipe se verra attribuer pour chaque course 2 RS Quest ayant la même couleur de voile (vert ou rouge). Ceci modifie Avis de Course 8.1 et 8.2.

2.2 Le choix des supports utilisés pour un match ainsi que la répartition des équipes sur les supports sera fait à la discrétion de l'autorité organisatrice.

3 **Format**

Chaque phase pourra être arrêtée, allongée ou raccourcie à tout moment en fonction des conditions météo et à la discrétion du comité de course.

3.1 Phase 1. Multiple Round robin

Chaque équipe disputera plusieurs courses contre chacune des autres équipes.

3.2 Phase 2 : 1/2 finales. Phase éliminatoire la première équipe à 2 victoires.
Le 1er de la phase de round robin rencontre le 4ème du round robin en ½ finale. Les autres équipes se rencontrent.

Les 2 vainqueurs sont qualifiés pour la phase 4.
Les 2 perdants sont qualifiés pour la phase 3.

3.3 Phase 3 : finale de classement. Les trois équipes font un round robin de classement pour les places 3 à 5.

3.4 Phase 4 : finale Or : la première équipe à 3 victoires. Attribution des places 1 et 2