

PAS DE DEUX
Yacht-Club de Pointe-Claire
1^{er} octobre 2022
Montréal, Québec
Instructions de Course (IC)

1. RÈGLES

- 1.1. Les régates seront régies par les Règles de Courses à Voile (RCV).
- 1.2. En cas de conflit, le texte en anglais prévaudra.

2. CODE DE CONDUITE

- 2.1. [DP] Les compétiteurs et leurs accompagnateurs devront se conformer aux demandes raisonnables des officiers de course.

3. SIGNAUX ÉMIS DU RIVAGE

- 3.1. Les signaux émis à terre seront hissés sur le mât du Yacht Club de Pointe-Claire.

4. PAVILLONS DE CLASSE

- 4.1. Le pavillon de classe sera un drapeau blanc.

5. PARCOURS

- 5.1. Les parcours de course sont décrits à l'annexe A.
- 5.2. Le comité de course affichera un pavillon indiquant le parcours qui devra être parcouru.

6. MARQUES

- 6.1. Les marques utilisées seront des bouées de la SLVYRA.

7. LE DÉPART

- 7.1. La ligne de départ sera délimitée par un drapeau orange sur le bateau signaleur du côté tribord de la ligne et le côté parcours de la marque de départ située à bâbord (marque 32).
- 7.2. Les bateaux doivent prendre le départ au temps indiqué à la Liste des Temps de Départ.
- 7.3. Tout bateau qui prend le départ avant son temps indiqué à la Liste de Temps de Départ, sera rappelé par le comité de course en utilisant le canal 77 sur le VHF. Le bateau rappelé doit revenir en coupant un prolongement de la ligne jusqu'au côté pré-départ de la ligne avant de prendre le départ après ou à son temps assigné.
- 7.4. Un bateau qui ne prend pas le départ dans un délai de 5 minutes suivant le dernier bateau cédulé pour prendre le départ se verra attribuer un score DNS (n'a pas pris le départ). Ceci change RCV A5.1 et A5.2.

8. L'ARRIVÉE

- 8.1. La ligne d'arrivée sera établie entre un mât arborant un pavillon bleu du côté bâbord de la ligne, et le côté parcours du côté tribord de la marque d'arrivée (marque 32).

9. TEMPS LIMITE

- 9.1. La Fenêtre pour finir est le temps limite pour les bateaux pour finir après que le premier bateau

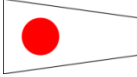
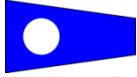
ayant pris le départ, effectué le parcours et fini. La Fenêtre pour finir est de 45 minutes.

- 9.2. Un bateau qui ne finit pas à l'intérieur de la Fenêtre pour finir, et qui ne se retire pas, n'est pas pénalisé ou a obtenu une réparation, seront classés DNF (n'a pas fini) sans instruction.
- 9.3. Un bateau ayant obtenu un score DNF obtiendra un score de zéro. Ceci change RCV A5.2.
- 9.4. Le fait de ne pas se conformer à la Fenêtre pour finir, ne peut faire l'objet d'une demande de réparation. Ceci change RRS 62.1(a).

10. DEMANDE DE RÉCLAMATION

- 10.1. Le temps limite de réclamation est de 60 minutes après que le dernier bateau a fini la course.
- 10.2. Les formulaires de demande de réclamation sont disponibles sur le Tableau Officiel d'Affichage.
- 10.3. Un avis informant les parties impliquées dans une demande de réclamation sera affiché sur le tableau d'affichage officiel au plus tard 30 minutes suivant l'expiration du temps limite de réclamation informant concurrents qu'ils sont une des parties ou témoins impliqués dans une séance d'instruction. Les séances d'instructions seront tenues dans la salle d'instruction au YCPC.
- 10.4. Les avis de réclamations par le comité de course ou le jury seront affichés pour informer les bateaux conformément à la RCV 61.1 (b)

ANNEXE A

No.		Parcours
1	 Flamme numérique 1	Départ à 32 – 34B – 44B – 33T – 43B – 31B – Arrivée à 32
2	 Flamme numérique 2	Départ à 32 – 31T – 43T – 33B – 44T – 34T – Arrivée à 32

La lettre B suivant un numéro de marque signifie que cette marque doit être laissée à bâbord.

La lettre S suivant un numéro de marque signifie que cette marque doit être laissée à tribord.