

Nom de la compétition :

Régate de Noël

Grade 5C

Dates complètes :

Samedi 14 Décembre 2024

Lieu :

Baie d'Aigues Mortes

Autorité Organisatrice : SNGRPC



1. REGLES APPLICABLES :

- Les RIR (annexe 1), l'avis de course, la fiche course
- Avant la course à 9h30, un briefing obligatoire aura lieu pour expliquer le déroulement de la régates.
- Si le pavillon Y est hissé à terre et/ou sur le bateau comité, le port de la brassière est obligatoire.

2. PROGRAMME DES COURSES

L'heure prévue pour le signal d'avertissement de la première course est prévue à 10h30.

Nombre de courses : 1 à 3 courses

Aucun signal d'avertissement ne sera fait après 16h30

Proclamation des résultats et remise des prix de la Régate de Noël SNGRPC et du Trophée SNGRPC 2024 à 18h30 suivi de l'apéritif à 19h00 et du Repas de Noël SNGRPC à 20h00

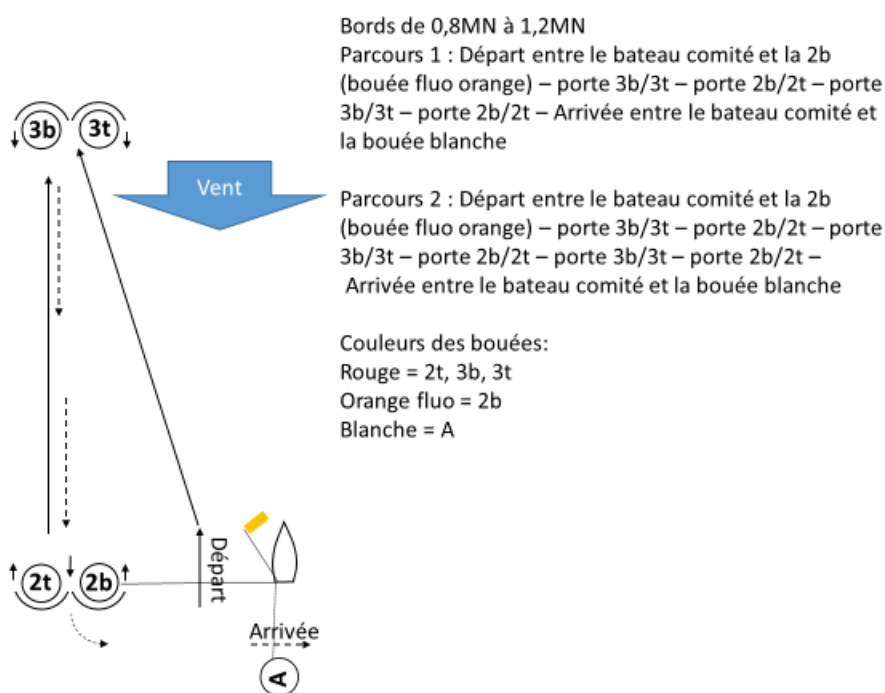
3. LES PARCOURS

- Localisation de la zone de course,

Le point de regroupement R sera situé dans le 300° de la sortie du Port de Port Camargue, à une distance d'environ 1 mille.

- Description du parcours :

Parcours construits possible



Le Comité de Course peut néanmoins adapter les parcours en fonction des participants et des conditions météo

- Procédure de départ.

La Procédure de départ sera diffusée en VHF sur le canal 72

Hissé du pavillon orange avec un signal sonore à 5 minutes au moins avant le signal d'avertissement

Signal d'avertissement Pavillons de classes tels que définis dans l'AC avec un signal sonore à 5 minutes avant le départ

Signal préparatoire, hissé avec un signal sonore à 4 minutes avant le départ et affalé à une minute avant le départ

Affalé des pavillons de classes avec un signal sonore **pour le départ**

Les bateaux doivent effectuer le parcours conformément au schéma en franchissant la ligne de départ après le signal de départ. Un bateau qui ne franchira pas cette ligne dans les 10 minutes après ce signal sera classé abandon (DNS).

4. CHANGEMENT DE PARCOURS

La procédure du changement de parcours éventuel sera expliquée pendant le briefing.

5. TEMPS LIMITES

- 5.1 Les bateaux d'un même groupe manquant à finir dans les 30min pour un parcours construit et 60min pour un parcours côtier après le 4^{ème} bateau de leur groupe ayant effectué le parcours et fini, pourront être classés « DNF ».
- 5.2 L'application du temps limite est laissée à l'appréciation du Comité de course quand le programme prévoit une ou des courses à suivre ou en raison de contraintes liées à l'organisation à terre. Cette décision ne peut faire l'objet d'une demande de réparation. Toutefois le comité de course doit en faire l'annonce par VHF avant l'expiration de de temps limite

6. PENALITES, BONIFICATIONS ET LITIGES

Les décisions des observateurs sur l'eau et à terre sont sans appel.

L'arbitre affichera les numéros des bateaux disqualifiés (départ (OCS), parcours, incidents et litiges).

6.1. PENALITES ET BONIFICATIONS

- a) Si l'observateur constate un incident, il hèle le concurrent en donnant son numéro de voile avec un coup de sifflet et pointe dans sa direction un pavillon de couleur « à définir par l'organisateur ». La pénalité de 1 tour doit être effectuée le plus rapidement possible après l'incident selon la procédure suivante :
- S'écarter tout d'abord des autres bateaux, puis effectuer un tour comprenant un virement de bord et un empannage, ou,
 - Abandonner si l'incident a occasionné un dommage ou une blessure.
- b) Si la pénalité n'est pas effectuée, le bateau sera disqualifié (DSQ).
- c) **Bonifications** : Pour toutes les groupes, une bonification en temps réel sera appliquée sur chacune des courses suivant décision d'un jury spécial qui classera les 3 bateaux/équipages les mieux décorés/déguisés suivant le thème de Noël.
Les bonifications seront attribuées suivant ce barème :
- 1^{er} bateau/équipage le mieux décoré/déguisé suivant le thème de Noël : bonification de 7% du temps réel moyen
 - 2^{ème} bateau/équipage le mieux décoré/déguisé suivant le thème de Noël : bonification de 5% du temps réel moyen
 - 3^{ème} bateau/équipage le mieux décoré/déguisé suivant le thème de Noël : bonification de 3% du temps réel moyen
 - pour les autres bateaux qui ont joué le jeu de la décoration/déguisement suivant le thème de Noël : bonification de 1% du temps réel moyen

6.2. GESTION DES LITIGES A TERRE

- 6.2.1 Les litiges non résolus sur l'eau seront traités dans les 60 minutes environ après l'arrivée du dernier concurrent. La présence des concurrents concernés par le litige est obligatoire.
- 6.2.2 En s'appuyant sur les dépositions des concurrents concernés, l'arbitre rendra sa décision.
- 6.2.3 Décisions possibles :
- pas de règle enfreinte.
 - règle enfreinte, disqualification (DSQ).

7. ABANDON

En cas d'abandon, les concurrents doivent prévenir un membre de l'organisation sur l'eau avec la VHF ou le comité à terre, au 04 66 53 29 47.

Corps arbitral :

Arbitre : Michel Chadelas

Jury/Observateur : Alain Goujon

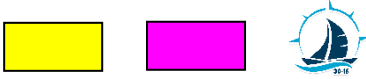



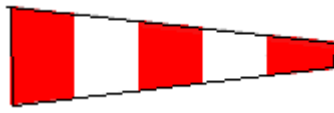

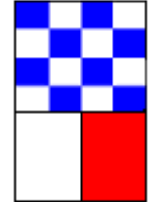




Jury spécial Régate de Noël 2024 (Prix du bateau le mieux décoré ou de l'équipage le mieux déguisé sur le thème de Noël pour des bonifications en temps réel)

Nicolas BILLIARD

Marie-Paule KIEFFER

Marie-Line LOIRY-VALENTIN

PAVILLONS POUR APPLICATION DES RIR

PAVILLON	DESCRIPTION	SIGNIFICATION
	Pavillon de classes	Signal avertissement
	Pavillon Préparatoire « P »	Signal préparatoire « en course »
	Pavillon Rappel Individuel « X »	revenir prendre son départ, sinon OCS
	Pavillon Rappel Général « 1 ^{er} substitut »	Tout le monde doit revenir pour un nouveau départ
	Pavillon Aperçu « AP »	Départ retardé
	Pavillon « N »	Course annulée
	Pavillon « N sur H »	Course annulée et rentrer au port
	Pavillon « Orange »	Ligne de départ
	Pavillon « Bleu »	Ligne d'arrivée
	Pavillon « C »	Changement de parcours
	Pavillon « Y »	Porter la brassière

ANNEXE 1: RIR



Les Règles d'Introduction à la Régate 2021-2024

Ces règles inspirées des RCV définissent les droits et devoirs des concurrents entre eux pendant cette compétition



Règles fondamentales

- A Vous devez apporter toute l'aide possible à toute personne ou à tout bateau en danger.
- B Vous devez respecter les principes de sportivité et de jeu loyal, c'est-à-dire ne pas tricher, respecter les règles, et effectuer une pénalité si vous réalisez que vous avez enfreint une règle.
- C Vous devez éviter toute collision avec un autre bateau.

Quelques définitions		2 - Même bord :
<p>Sous le vent et Au vent : Le côté <i>sous le vent</i> de votre bateau est le côté où se trouve votre grand-voile. Le côté <i>au vent</i> est l'autre côté.</p>	<p>Bâbord et Tribord : Vous êtes <i>Bâbord</i> ou <i>Tribord</i> en fonction de votre côté qui reçoit le vent.</p>	<p>Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :</p> <p>⇒ si vous êtes <i>derrière</i> lui</p> <p>ou si vous êtes <i>au vent</i></p>
<p>Engagement et Route libre Devant-Derrière : Les bateaux ne sont pas engagés</p> <p>Les bateaux sont engagés</p>		<p>3 - Changement de bord : Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.</p>
<p>Règles quand les bateaux se rencontrent</p>		
<p>1 - Bords opposés : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur des bords opposés, si vous êtes <i>bâbord</i> vous devez vous maintenir à l'écart du bateau qui est <i>tribord</i>.</p>		

<p>4 - Passer les marques et les obstacles : Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une <u>marque ou un obstacle</u>, mais ne s'applique pas :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✳ à une marque de départ entourée d'eau navigable quand ils s'en approchent pour prendre le départ. <ul style="list-style-type: none"> ✳ à une marque au vent quand ils naviguent au près sur des bords opposés. 	<p>Pour passer <u>une marque ou un obstacle</u>, vous devez laisser de la place et vous écarter par rapport au(x) bateau(x) qui passe(nt) <u>la marque ou l'obstacle</u>, lorsqu'il(s) est(sont) :</p> <p>⇒ engagé(s) entre vous et <u>la marque ou l'obstacle</u>.</p> <p>⇒ devant vous.</p>	<p>5 - Modification de route : Quand vous êtes prioritaire et que vous modifiez votre route, vous ne devez pas gêner un autre bateau qui essaie de vous éviter.</p>
<p>La place à laisser doit être suffisante pour que les bateaux engagés à l'intérieur puissent passer <u>la marque ou l'obstacle</u> en toute sécurité sans toucher.</p> <p>✳ Pour passer <u>une marque</u>, les positions « à l'intérieur/à l'extérieur » ou « devant/derrière » se jugent quand le premier bateau arrive dans la zone, c'est-à-dire à <u>3 longueurs de la marque (sauf pour les windsurfs)</u></p> <p>En cas de doute sur l'engagement, on considérera que les bateaux ne sont pas engagés.</p>		<p>Autres règles :</p> <p>6 - Au signal de départ, vous devez être derrière la ligne de départ, sinon vous devez revenir complètement du côté pré-départ.</p> <p>7 - Après le signal de départ, vous devez effectuer le parcours défini par les organisateurs de la course.</p> <p>8 - Vous ne devez pas toucher une marque du parcours (sauf pour les windsurfs qui ont le droit).</p> <p>9 - Si vous réalisez avoir enfreint une règle de priorité, vous devez effectuer une pénalité en faisant faire à votre bateau un tour complet, comprenant un virement de bord et un empannage.</p> <p>10 - Si votre infraction a occasionné un dommage ou une blessure, vous devez abandonner la course.</p> <p>11 - En cas de litige, vous pouvez vous adresser, après la course, à l'arbitre désigné. Les décisions de l'arbitre et des observateurs sont définitives.</p>