



FICHE COURSE

DIMANCHE 2 JUIN 2024

Trophée
USHIP
TOUT POUR NAVIGUER



1. REGLES APPLICABLES

- a) Les Règles d'Introduction à la Régate, l'avis de course, la fiche course, les règlements fédéraux.
- b) Avant la course, **briefing obligatoire** aura lieu pour expliquer le déroulement de la régata.
- c) Si le pavillon Y est hissé à terre et/ou sur le bateau comité, le gilet de sécurité est obligatoire.

2. PROGRAMME DES COURSES

Le programme et le nombre de courses ainsi que l'heure du départ de la première course sont précisés dans l'Avis de Course et seront confirmés au briefing.

Les concurrents seront identifiés par leur numéro dans la Grand Voile et devront porter la flamme USHIP dans le pataras.

3. PARCOURS

- a) Localisation de la zone de course : Baie d'Aigues Mortes
- b) Description du parcours : Parcours en baie décrit lors du **briefing obligatoire**
- c) Description des marques :
 - Port Camargue (PC) (bouée ROUGE) : ½ mille dans l'Ouest de la sortie du port.
 - Grand Travers (GT) (bouée ROUGE) 43°33'00'' N – 04°03'00'' E
 - Sana (SA) (bouée ROUGE) 43°32'50'' N – 04°06'50'' E
 - Cardinale Nord (CN) 43°31,0' N – 04°06,2' E
 - Espiguette (ES) (cardinale) 43°29,2' N – 04°06,4' E
 - Grande Motte (GM) (bouée rouge) 43°32,9' N – 04°04,8' E
 - Sana (SA) (bouée ROUGE) 43°32,5' N – 04°06,5' E
 - Cardinale Espiguette Ouest 43°29,2' N – 4°06,4' E
 - Cardinale les Baronnetts Sud 43°27,6' N – 4°08,8' E

- d) Description de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée :

La ligne de départ sera située entre le mât à pavillons du bateau comité de course portant la flamme ORANGE et le côté parcours d'une bouée orange.

La ligne d'arrivée sera située entre le mât à pavillons du bateau comité de course portant la flamme BLEU (ou S si réduction) et le côté parcours de la bouée blanche

- e) Procédure de départ :

5' Pavillon d'avertissement SNGRPC, avec un signal sonore	Avertissement
4' Pavillon P, avec un signal sonore	Préparatoire
1' Amené du P, avec un signal sonore	Minute
0' Pavillon d'avertissement affalé, avec un signal sonore	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 disqualifié (DSQ).

4. CHANGEMENT ET/OU REDUCTION DE PARCOURS

La procédure du changement et/ou de la réduction de parcours éventuel sera expliquée pendant le briefing.

5. PENALITES ET LITIGES

Les décisions des arbitres/observateurs sur l'eau et à terre sont définitives.

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

5.1. PENALITES SUR L'EAU

- a) Si l'arbitre/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 le pavillon de couleur [à définir par l'organisateur]. La pénalité d'un tour doit être effectuée le plus rapidement possible après l'incident selon la procédure suivante :
 - i. S'écarter tout d'abord des autres bateaux, puis effectuer un tour comprenant un virement de bord et un empannage, ou,
 - ii. Abandonner si l'incident a occasionné un dommage ou une blessure.
- b) Si la pénalité n'est pas effectuée, le bateau sera disqualifié (DSQ).

5.2. GESTION DES LITIGES A TERRE

Un concurrent et/ou un observateur souhaitant faire part d'un litige survenu sur l'eau devront le signifier au Comité de course à l'arrivée. Le litige sera traité 30 minutes après l'arrivée du dernier concurrent. La présence des concurrents concernés par le litige est obligatoire (sauf cas de force majeure).

Décisions possibles :

- a. pas de règle enfreinte, pas de pénalité
- b. règle enfreinte, disqualification (DSQ).

6. ABANDON

En cas d'abandon, les concurrents doivent prévenir un membre de l'organisation sur l'eau ou en arrivant à terre.

7. CLASSEMENT





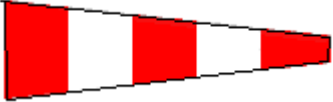

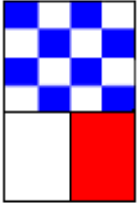



Le système de classement utilisé sera le suivant :

- 7.1. Pour chaque course, le 1^{er} recevra 1 point, le 2^{ème} 2 points, etc ...
- 7.2. Les bateaux disqualifiés (DSQ) ou classés abandon (DNF) recevront un nombre de points égal au nombre d'inscrits plus un.
- 7.3. Le classement général sera l'addition des points obtenus dans chaque course, le vainqueur étant celui ayant le moins de points.
- 7.4. Départage des ex-æquo : nombre de meilleures places et si besoin, classement de la dernière course.
- 7.5. Si plus de 3 courses ont été courues, la plus mauvaise course sera retirée du classement.

8. DECISION DE PARTICIPER

La décision de participer à une course ou de rester en course relève de la seule responsabilité du concurrent.

PAVILLONS POUR APPLICATION DES RIR

PAVILLON	DESCRIPTION	SIGNIFICATION
	Pavillon de série	Signal avertissement
	Pavillon Préparatoire « P »	Signal préparatoire « en course »
	Pavillon Rappel Individuel « X »	revenir prendre son départ, sinon DSQ
	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 « Bleu »	Ligne d'arrivée
	Pavillon « C »	Changement de parcours
	Pavillon « Y »	Porter la brassière

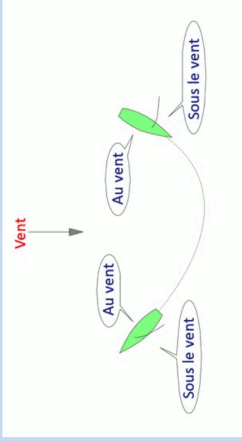
Règles fondamentales

- 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

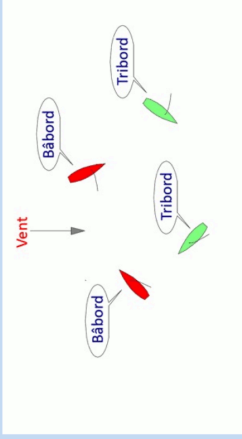
Sous le vent et Au vent :

Le côté sous le vent de votre bateau est le côté où se trouve votre grand-voile. Le côté au vent est l'autre côté.



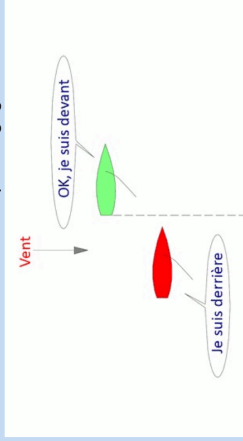
Bâbord et Tribord :

Vous êtes Bâbord ou Tribord en fonction de votre côté qui reçoit le vent.

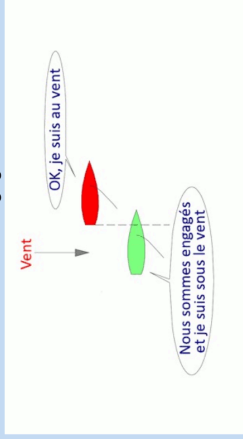


Engagement et Route libre Devant-Derrière :

Les bateaux ne sont pas engagés

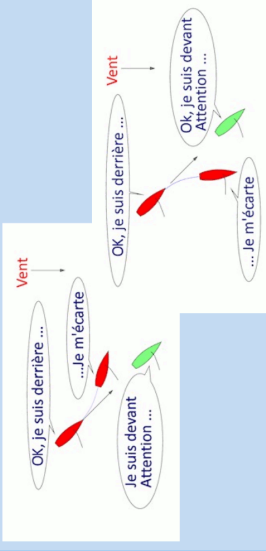


Les bateaux sont engagés

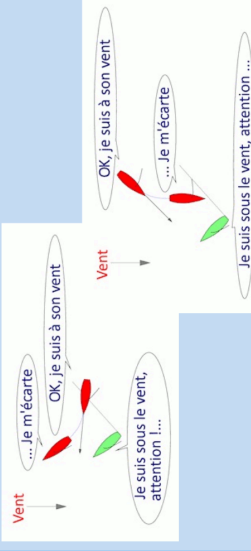


2 - Même bord : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :

⇨ si vous êtes derrière lui

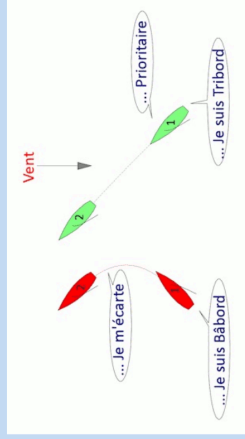
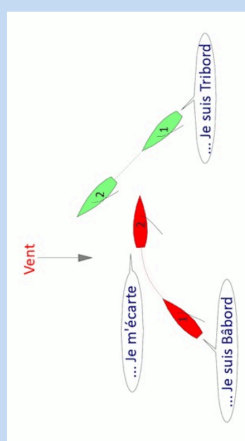


⇨ ou si vous êtes au vent

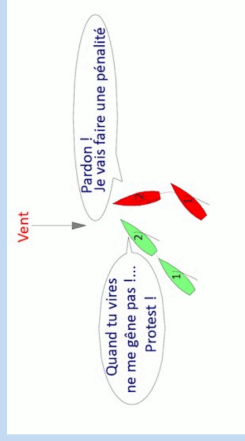


Règles quand les bateaux se rencontrent

1 - Bords opposés : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur des bords opposés, si vous êtes bâbord vous devez vous maintenir à l'écart du bateau qui est tribord.

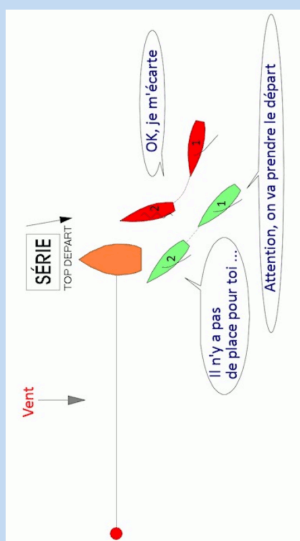


3 - Changement de bord : Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.

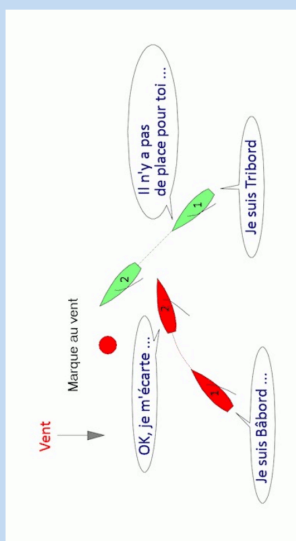


4 - Passer les marques et les obstacles : Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une marque ou un obstacle, mais ne s'applique pas :

- ❌ **à une marque de départ entourée d'eau navigable quand ils s'en approchent pour prendre le départ.**

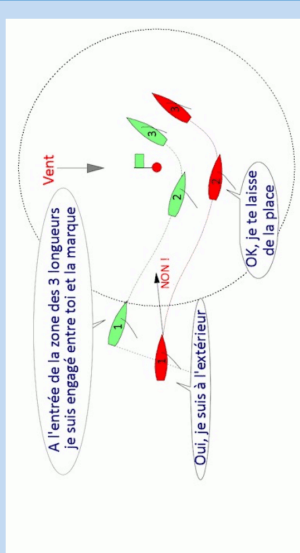


- ❌ **à une marque au vent quand ils naviguent au près sur des bords opposés.**

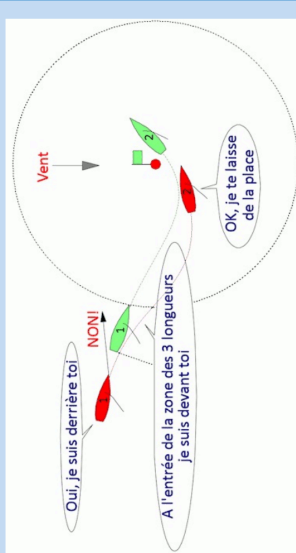


Pour passer une marque ou un obstacle, vous devez laisser de la place et vous écarter par rapport au(x) bateau(x) qui passe(nt) la marque ou l'obstacle, lorsqu'il(s) est(sont) :

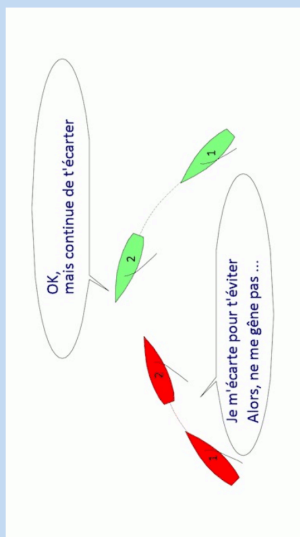
- ➡ engagé(s) entre vous et la marque ou l'obstacle.



- ➡ devant vous.



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.



Autres règles :

- 6 -** Au signal de départ, vous devez être derrière la ligne de départ, sinon vous devez revenir complètement du côté pré-départ.
- 7 -** Après le signal de départ, vous devez effectuer le parcours défini par les organisateurs de la course.
- 8 -** Vous ne devez pas toucher une marque du parcours (sauf pour les windsurfs qui ont le droit).
- 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.
- 10 -** Si votre infraction a occasionné un dommage ou une blessure, vous devez abandonner la course.
- 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.

La place à laisser doit être suffisante pour que les bateaux engagés à l'intérieur puissent passer la marque ou l'obstacle en toute sécurité sans toucher.

- ❌ **Pour passer une marque, les positions « à l'intérieur/à l'extérieur » ou « devant/dernière » se jugent quand le premier bateau arrive dans la zone, c'est-à-dire à 3 longueurs de la marque (sauf pour les windsurfs)**

En cas de doute sur l'engagement, on considérera que les bateaux ne sont pas engagés.