FICHE DE COURSE
Samedi 20 septembre 2025

Ronde des Sauveteurs en Mer

Autorité organisatrice : SNGRPC
Grade : 5 C
Lieu : Baie d'Aigues Mortes

Venez défier l'équipage SNSM (sur un voilier 😉) lors de cette régate où les bénéfices sont reversés à la SNSM

Embarquez un jeune licencié du Gard (U26) lors de l'opération :
1 Jeune - 1 Habitable du CDV 30-48,
Avec la participation du conseil départemental du Gard

1. REGLES APPLICABLES :

1.1. Les RIR, l'avis de course, la fiche course

1.2. Avant la course, un briefing obligatoire aura lieu pour expliquer le déroulement de la régate à 09h30 au club SNGRPC, quai d'escale, 30240 LE GRAU DU ROI, 04 66 53 29 47, contact@sngrpc.com

1.3. Si le pavillon Y est hissé à terre et/ou sur le bateau comité, le port de la brassière est obligatoire.

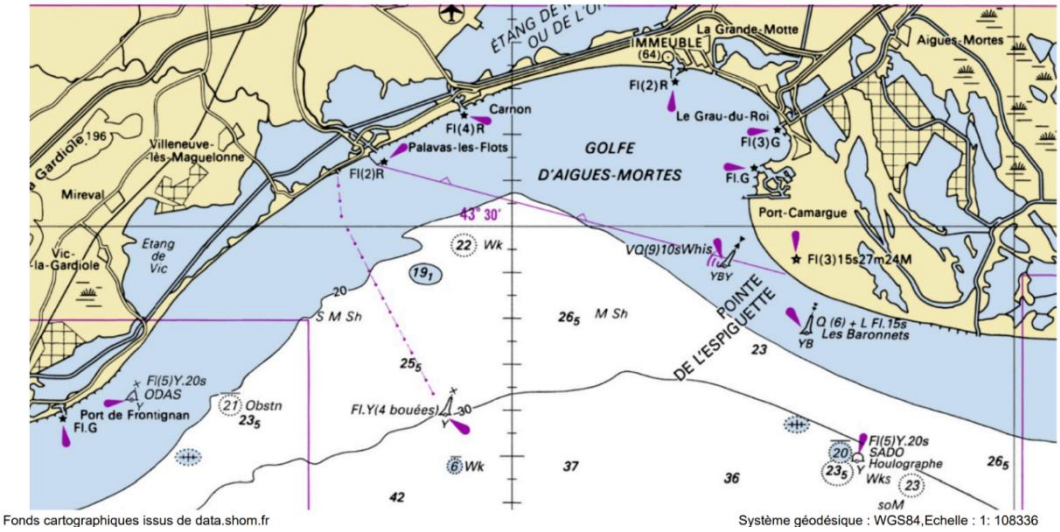
2. PROGRAMME DES COURSES

L'heure prévue pour le signal d'avertissement de la première course est 10h30 le Samedi 20 septembre 2025. Toute modification pourra être annoncée au briefing.
Aucun départ de course ne pourra être donné après 15h00.

3. LES PARCOURS

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 6 minutes après ce signal sera classé non parti (DNS).

3.1. **Localisation de la zone de course :** baie d'aigues mortes



Fonds cartographiques issus de data.shom.fr — Système géodésique : WGS84,Echelle : 1: 108336

3.2. **Description du parcours**

Parcours olympique.
Parcours au vent / sous le vent
Parcours côtier.

3.3. **Schéma du parcours**

Les schémas des parcours sont donnés à titre indicatif, **seul le texte fait foi.**
Ils ne peuvent donner lieu à réclamation ni demande de réparation.

L'indication Tribord veut dire : la marque concernée doit être contournée ou passée en la laissant à Tribord.

L'indication Bâbord veut dire : la marque concernée doit être contournée ou passée en la laissant à Bâbord.

Toutes les bouées de parcours sont rouges cylindriques. Il peut y avoir une éventuelle bouée de dégagement jaune sur les parcours côtiers..

La bouée de départ est orange fluo. La bouée de d'arrivée est blanche.

3.3.1. Parcours construits.

Voir Annexe parcours

3.3.2. Parcours côtiers.

Voir annexe parcours. Les parcours côtiers seront donnés au briefing obligatoire du matin ou par VHF sur le plan d'eau en cas de changement de vent

3.4. **Description des marques**
Voir annexe parcours côtiers

3.5. **Procédure de départ :**

10 minutes	Pavillon ORANGE, avec un signal sonore	Orange
5 minutes	Pavillon d'avertissement SNGRPC, avec un signal sonore	Avertissement
4 minutes	Pavillon P, avec un signal sonore	Préparatoire
1 minute	Affalé pavillon P, avec un signal sonore	Minute
0 minute	Affalé pavillon d'avertissement SNGRPC, avec un signal sonore	Départ

3.6. **Temps limite pour effectuer le parcours :**
La ligne d'arrivée doit être franchie dans les temps limites ci-dessous :
Parcours construits : 30 minutes après l'arrivée du 1er.
Parcours côtiers : 30 minutes après l'arrivée du 4ème.

Les bateaux arrivant au-delà des temps limites seront classés DNF (pas fini le parcours dans les temps).

4. CHANGEMENT DE PARCOURS
La procédure du changement de parcours éventuel sera expliquée pendant le briefing.

5. PENALITES ET LITIGES

5.1. **PENALITES**
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.
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 rouge. La pénalité de 1 tour doit être effectuée le plus rapidement possible après l'incident selon la procédure suivante :

5.1.1. 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.
5.1.2. Si la pénalité n'est pas effectuée, le bateau sera disqualifié (DSQ).

5.2. **GESTION DES LITIGES A TERRE**

5.2.1. Les litiges non résolus sur l'eau seront traités dans les 30 minutes après l'arrivée du dernier concurrent. La présence des concurrents concernés par le litige est obligatoire.
5.2.2. En s'appuyant sur les dépositions des concurrents concernés, l'arbitre rendra sa décision.
5.2.3. Décisions possibles :
5.2.3.1. pas de règle enfreinte.
5.2.3.2. règle enfreinte, disqualification (DSQ).

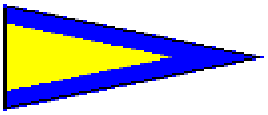
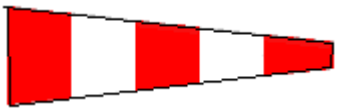
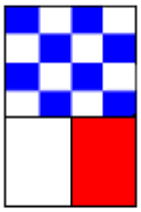
6. ABANDON
En cas d'abandon, les concurrents doivent prévenir un membre de l'organisation sur l'eau ou en arrivant à terre.

7. CLASSEMENT : Le système de classement utilisé sera le suivant :
7.1. Pour chaque course, le 1er recevra 1 point, le 2ème 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.

ARBITRES DESIGNES :
Présidents du comité de course : Corinne Tournassat
Observateur : Sébastien Denis

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 OCS**
	**Pavillon Rappel Général « 1er 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**

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.

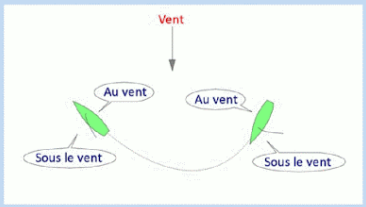
B Vous devez respecter les principes de sportivité et de jeu loyal, c'est-à-dire ne pas tricher, respecter les règles, et effectuer une pénalité si vous réalisez que vous avez enfreint une règle.

C Vous devez éviter toute collision avec un autre bateau.

Quelques définitions

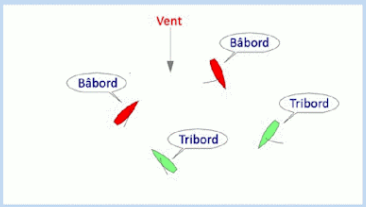
***Sous le vent* et *Au vent* :**

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.



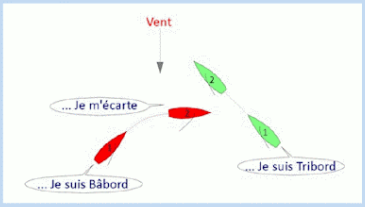
Engagement et Route libre Devant-Derrière :

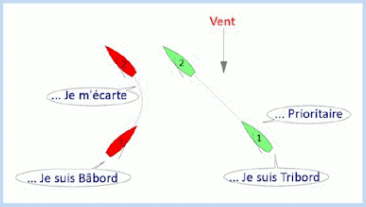
Les bateaux ne sont pas engagés

Les bateaux sont engagés

Règles quand les bateaux se rencontrent

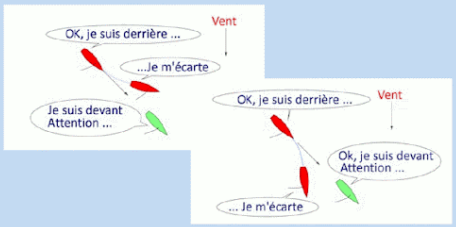
1 - Bords opposés : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur des bords opposés, si vous êtes *bâbord* vous devez vous maintenir à l'écart du bateau qui est *tribord*.



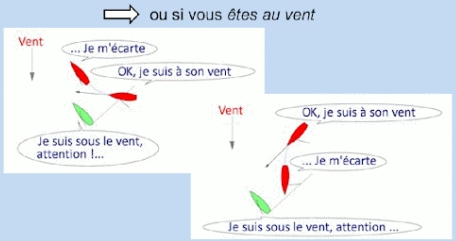


2 - Même bord : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :

⇨ si vous êtes *derrière* lui



⇨ ou si vous *êtes au vent*

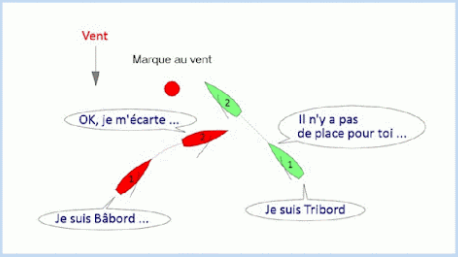


3 - Changement de bord : Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.

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 :

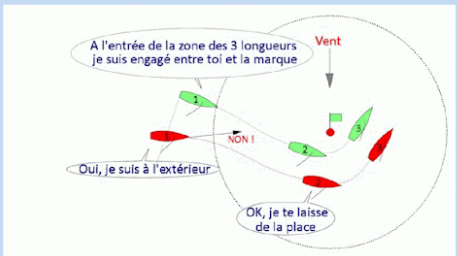
✸ à une marque de départ entourée d'eau navigable quand ils s'en approchent pour prendre le départ.

✸ 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.

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/derrière » 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.

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).

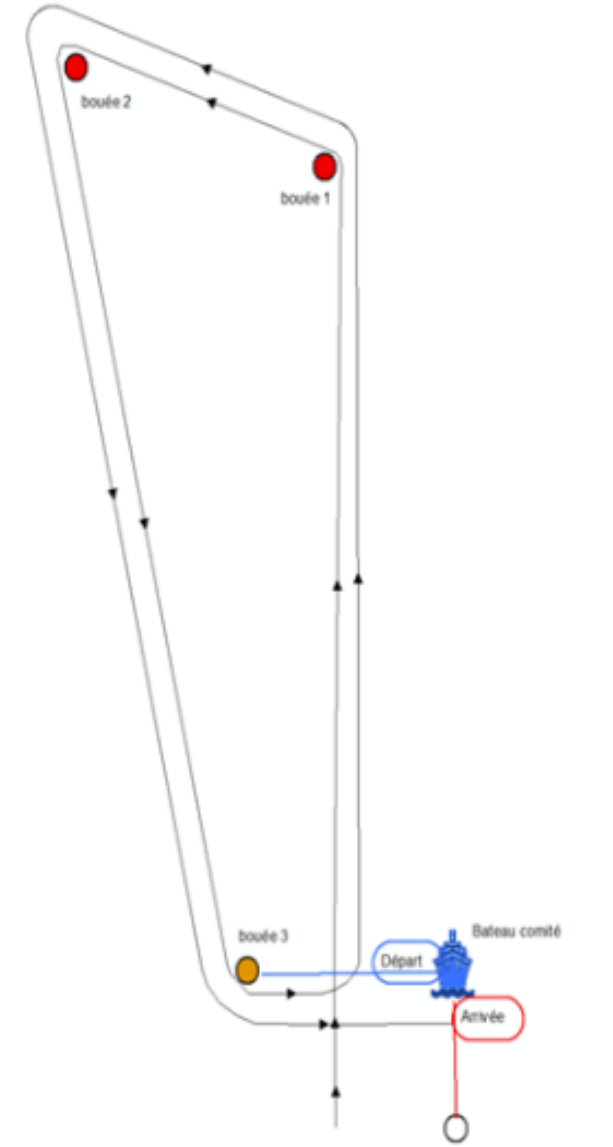
9 - Si vous réalisez avoir enfreint une règle de priorité, vous devez effectuer une pénalité en faisant faire à votre bateau un tour complet, comprenant un virement de bord et un empannage.

10 - Si votre infraction a occasionné un dommage ou une blessure, vous devez abandonner la course.

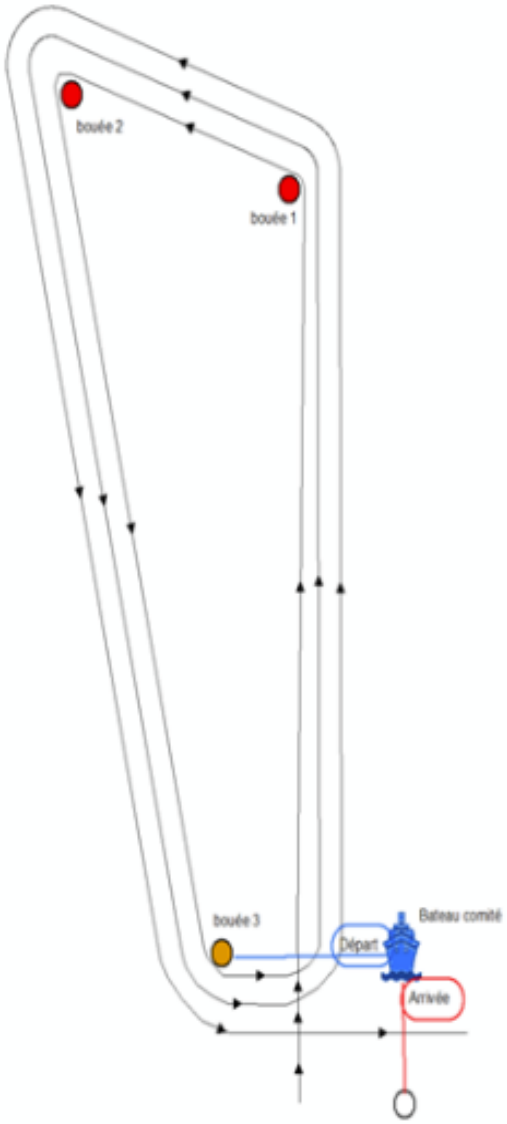
11 - En cas de litige, vous pouvez vous adresser, après la course, à l'arbitre désigné.
Les décisions de l'arbitre et des observateurs sont définitives.

ANNEXE PARCOURS CONSTRUITS

Parcours 1



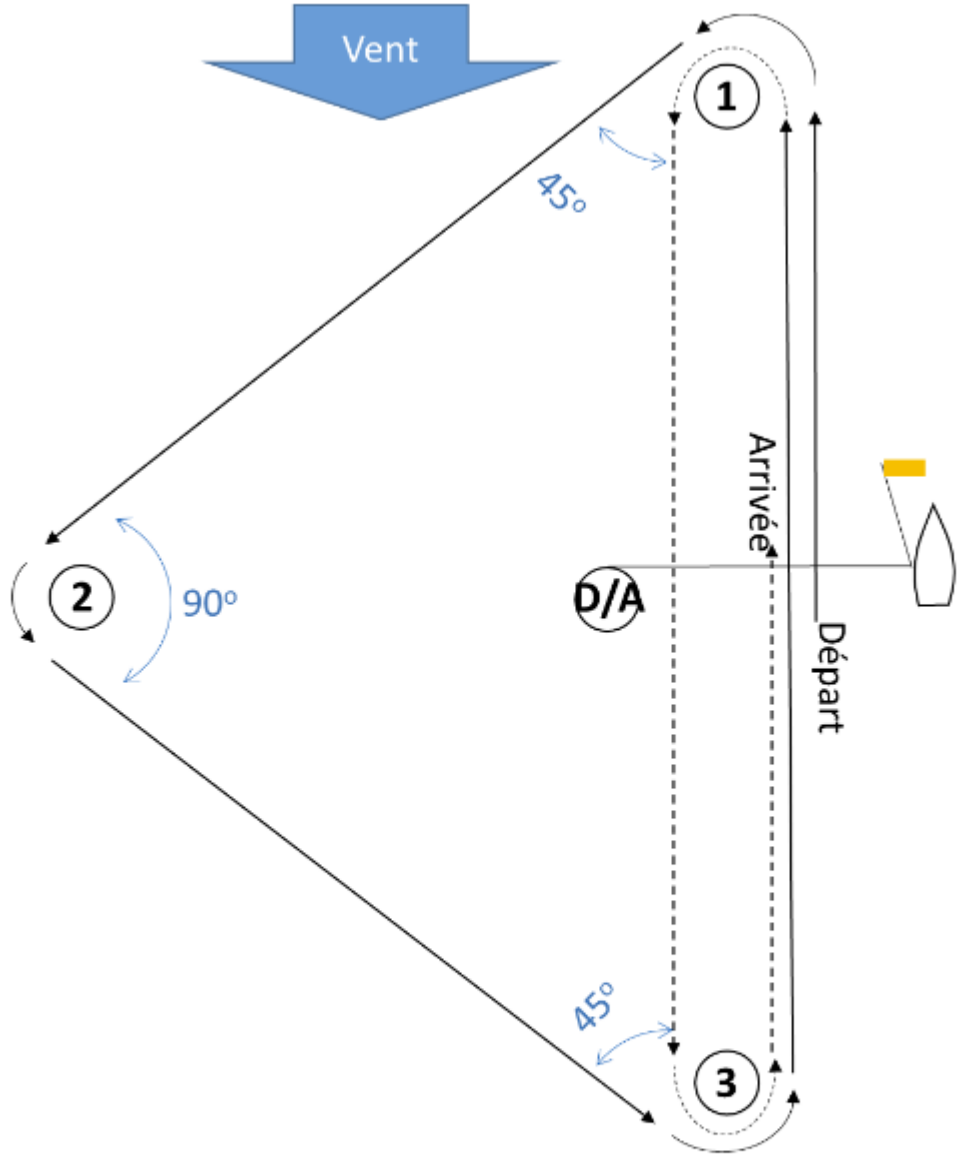
Parcours 2



Parcours 1 : Départ – 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 – Arrivée
Parcours 2 : Départ – 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 - Arrivée
Les marques 1-2 et 3 sont à laisser à bâbord

Marques de départ (= Bouée 3 sur le schéma)	*Marques de parcours 1 et 2*	*Marques de changement de parcours*	*Marques d'arrivée*
Bouée ORANGE FLUO	Bouée ROUGE	Bouée JAUNE	Bouée BLANCHE

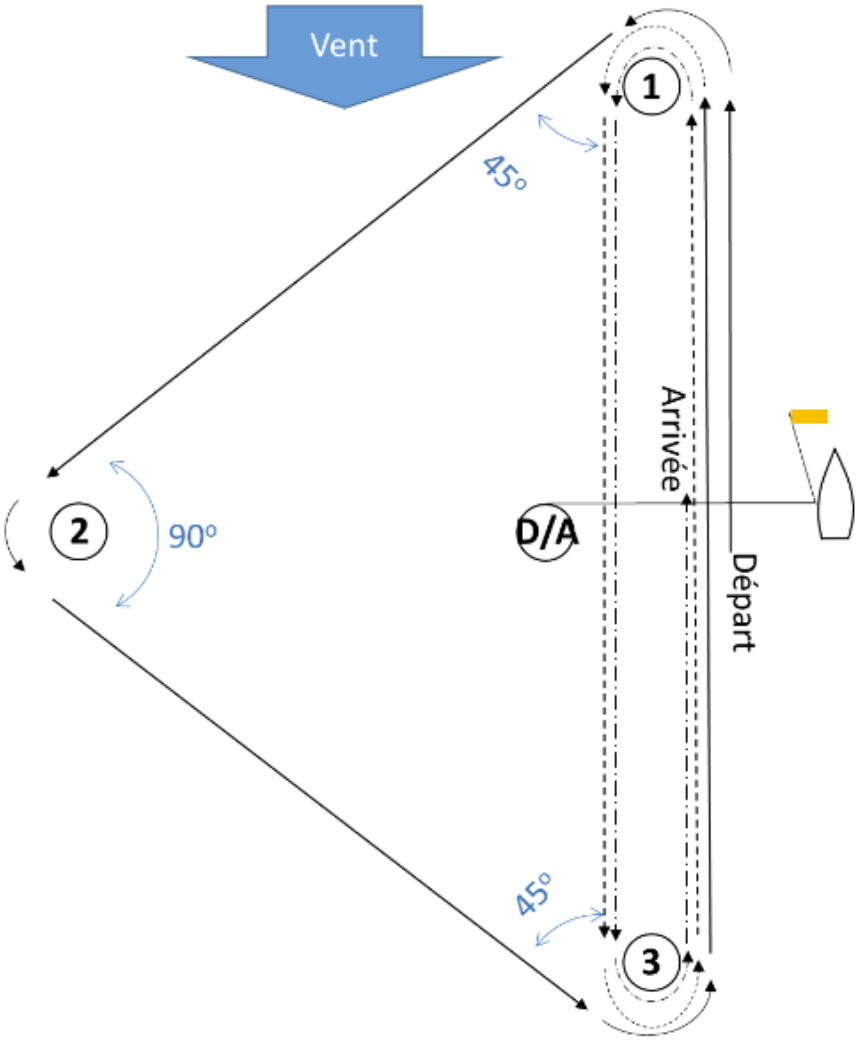
Parcours 3



Parcours 3 : Départ-1 - 2 - 3 - 1 - 3 – Arrivée
Les marques 1-2 et 3 sont à laisser à bâbord

Marques de départ	*Marques de parcours 1, 2 et 3*	*Marques d'arrivée*
Bouée ORANGE FLUO	Bouée ROUGE	Bouée BLANCHE

Parcours 4



Parcours 4 : Départ-1 - 2 - 3 - 1 - 3 - 1 – 3 – Arrivée
Les marques 1-2 et 3 sont à laisser à bâbord

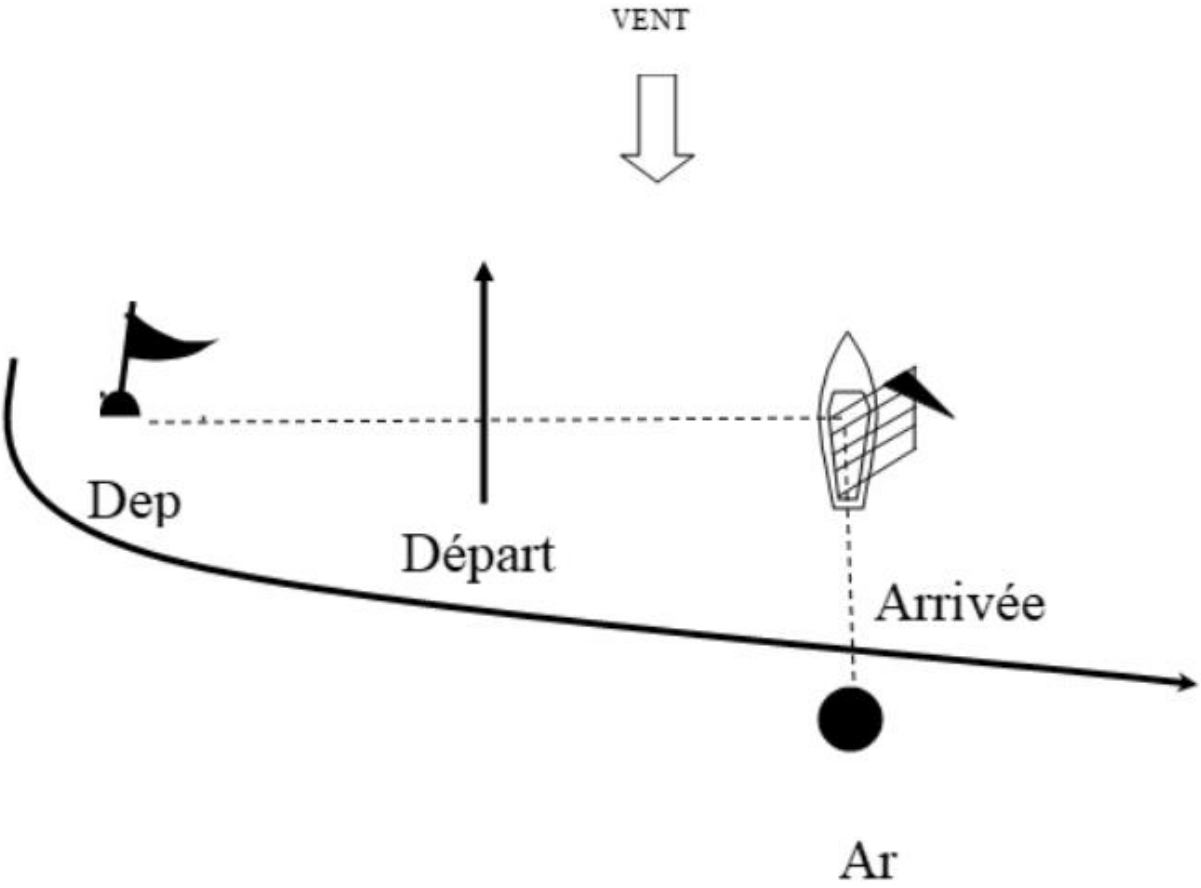
Marques de départ	*Marques de parcours 1, 2 et 3*	*Marques d'arrivée*
Bouée ORANGE FLUO	Bouée ROUGE	Bouée BLANCHE

DESCRIPTION DES MARQUES

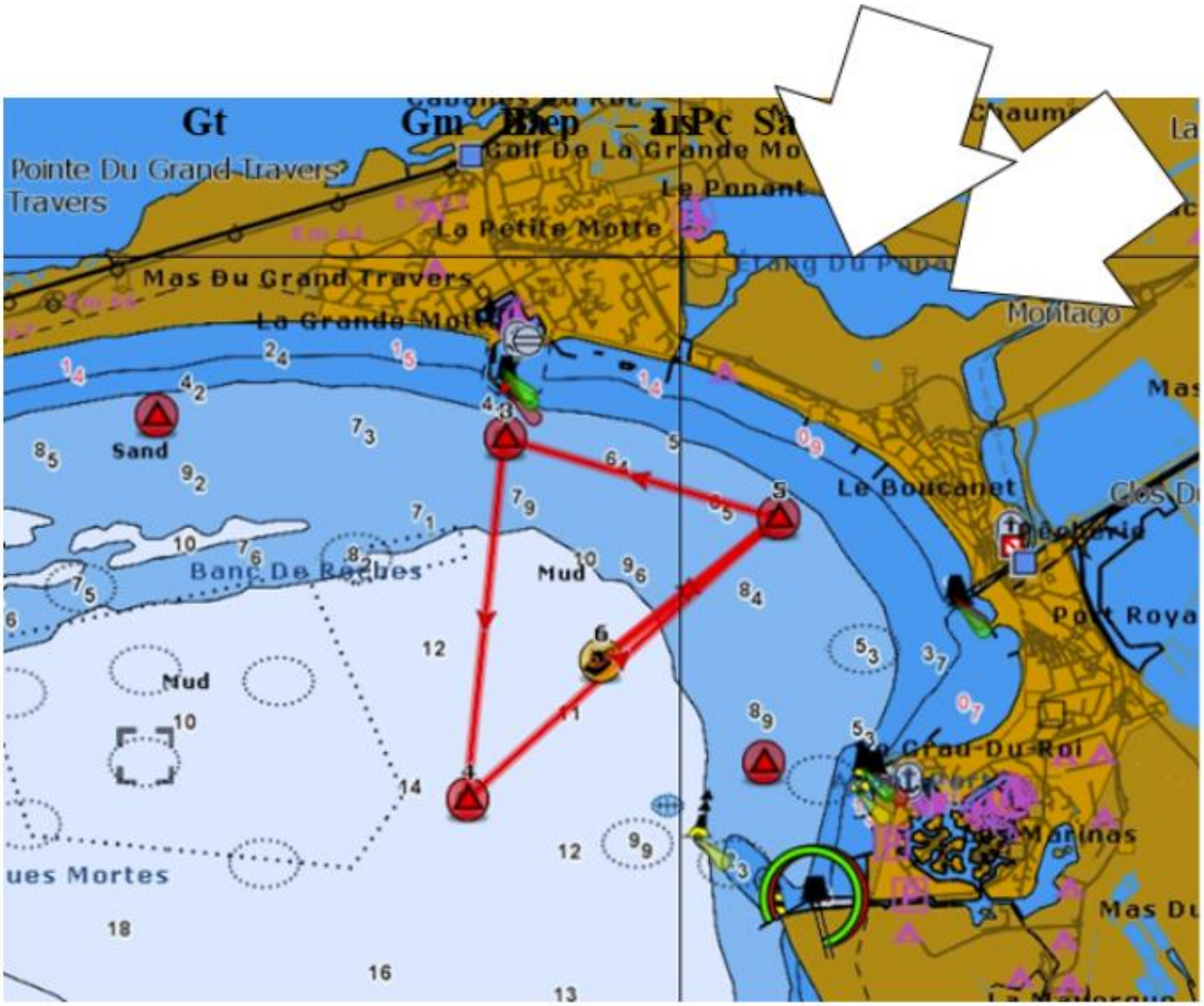
Descriptions et positions approximatives des marques des parcours côtiers

Marques	Description
Dep – Bouée de **Départ**	**Bouée ORANGE FLUO** Position: 43°31,8' N – 04°05,6' E **Ou** Position enregistrée au moment du départ.
Ar – Bouée d'**Arrivée**	**Bouée BLANCHE** Position: A proximité de la bouée **Dep** de Départ, sous le vent du bateau Comité (cf. schéma)
D – Bouée de dégagement :	**Bouée JAUNE** A +/- 1 mille de R dans l'axe du vent
Es – Cardinale Espiguette :	43°29,2'N – 04°06,4' E
Ls – Cardinale Nord Les Sables	43°31,2' N – 04°06,8' E
Cardinale Sud Baronnets	43°27,6' N et 4°08,8' E
Pc – Bouée de Port Camargue	**Bouée ROUGE** 43°31,4' N – 04°06,4' E
Gm – Bouée de La Grande Motte	**Bouée ROUGE** 43°32,95' N – 04°04,8' E
Sa – Bouée du Sana	**Bouée ROUGE** 43°32,5' N – 04°06,7' E
Gt – Bouée du Grand travers	**Bouée ROUGE** 43°33' N – 04°02,5' E
Ba – Bouée de la Baie d'Aigues Mortes	**Bouée ROUGE** 43°31,12' N – 04°04,6' E

Schéma des arrivées de parcours cotiers



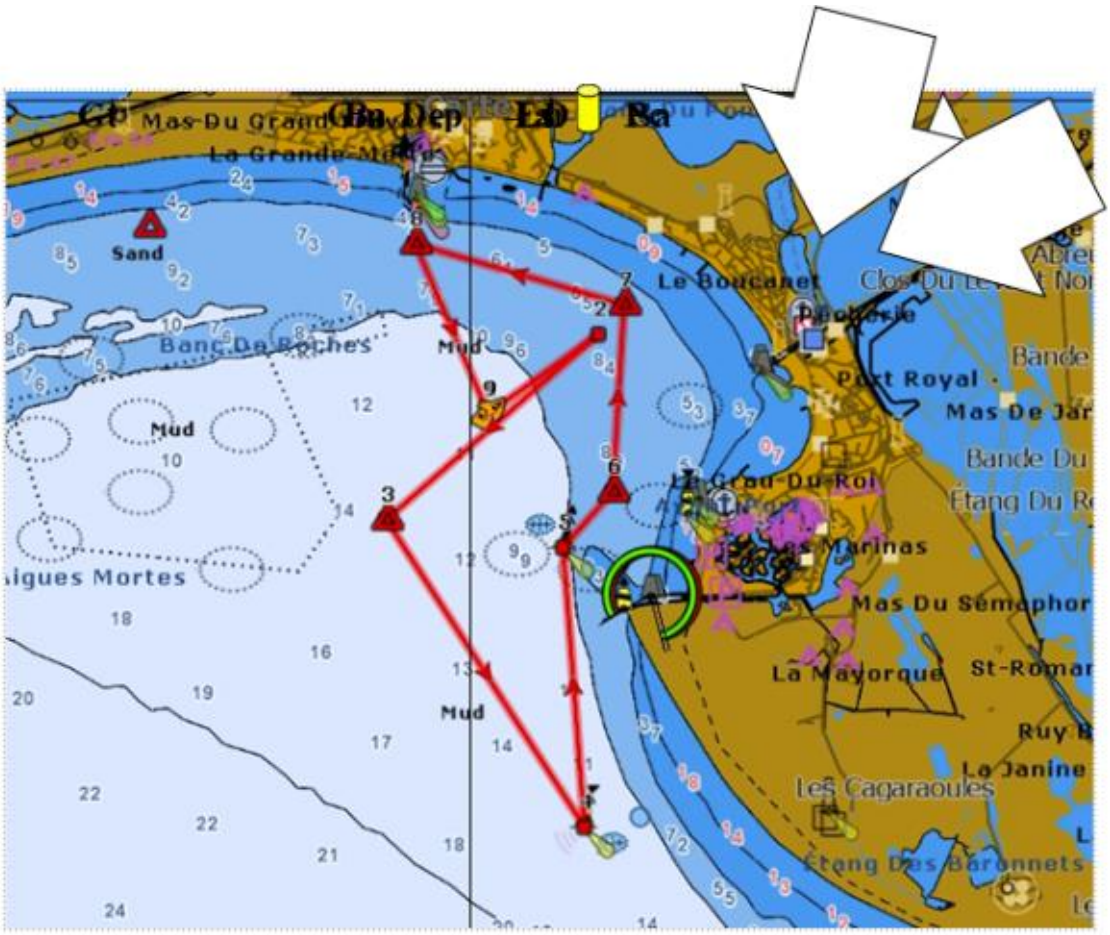
PARCOURS CÔTIER n°5



Parcours 5 : **Dep** Départ – **D** Bouée de dégagement éventuelle – **Sa** à bâbord – **Gm** à bâbord – **Ba** à bâbord – **Sa** à bâbord – **Dep** à bâbord – **Ar** Arrivée

Environ 8 milles

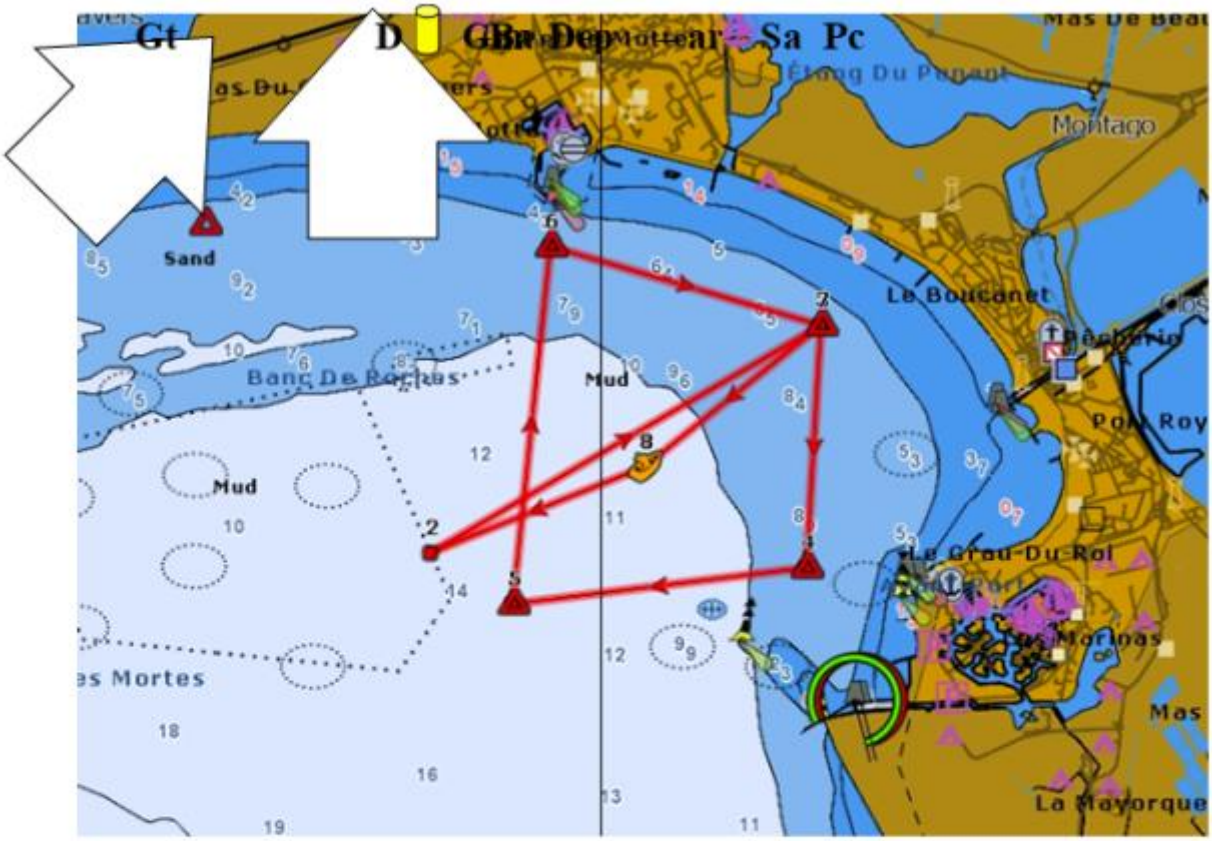
PARCOURS CÔTIER n°6



Parcours 6 : **Dep** Départ – **D** Bouée de dégagement – **Ba** à bâbord – **Es** à bâbord – **Ls** à tribord – **Pc** à bâbord – **Sa** à bâbord – **Gm** à bâbord – **Dep** à bâbord – **Ar** Arrivée

Environ 11 milles

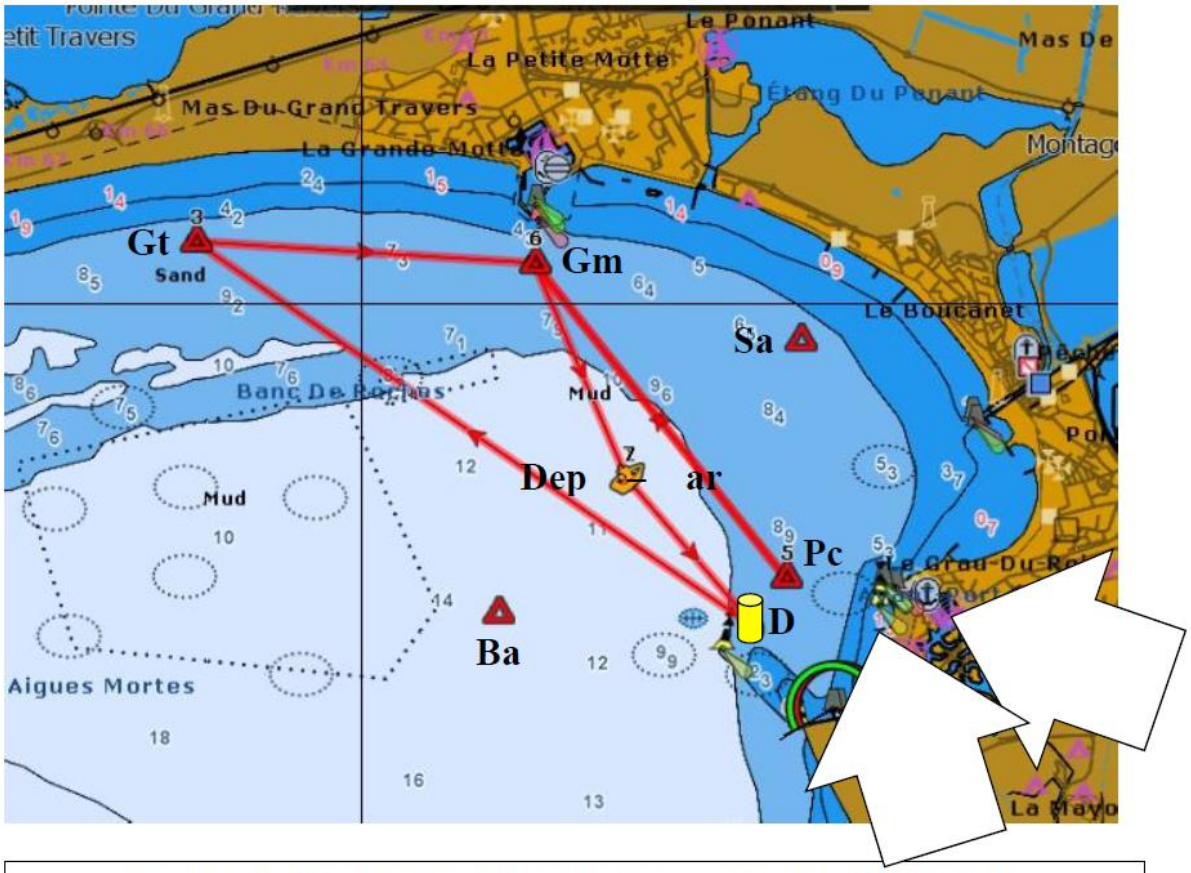
PARCOURS CÔTIER n°7



Parcours 7 : **Dep** Départ – **D** Bouée de dégagement – **Sa** à tribord – **Pc** à tribord – **Ba** à tribord – **Gm** à tribord – **Sa** à tribord – **Dep** à babord – **Ar** Arrivée

Environ 10 milles

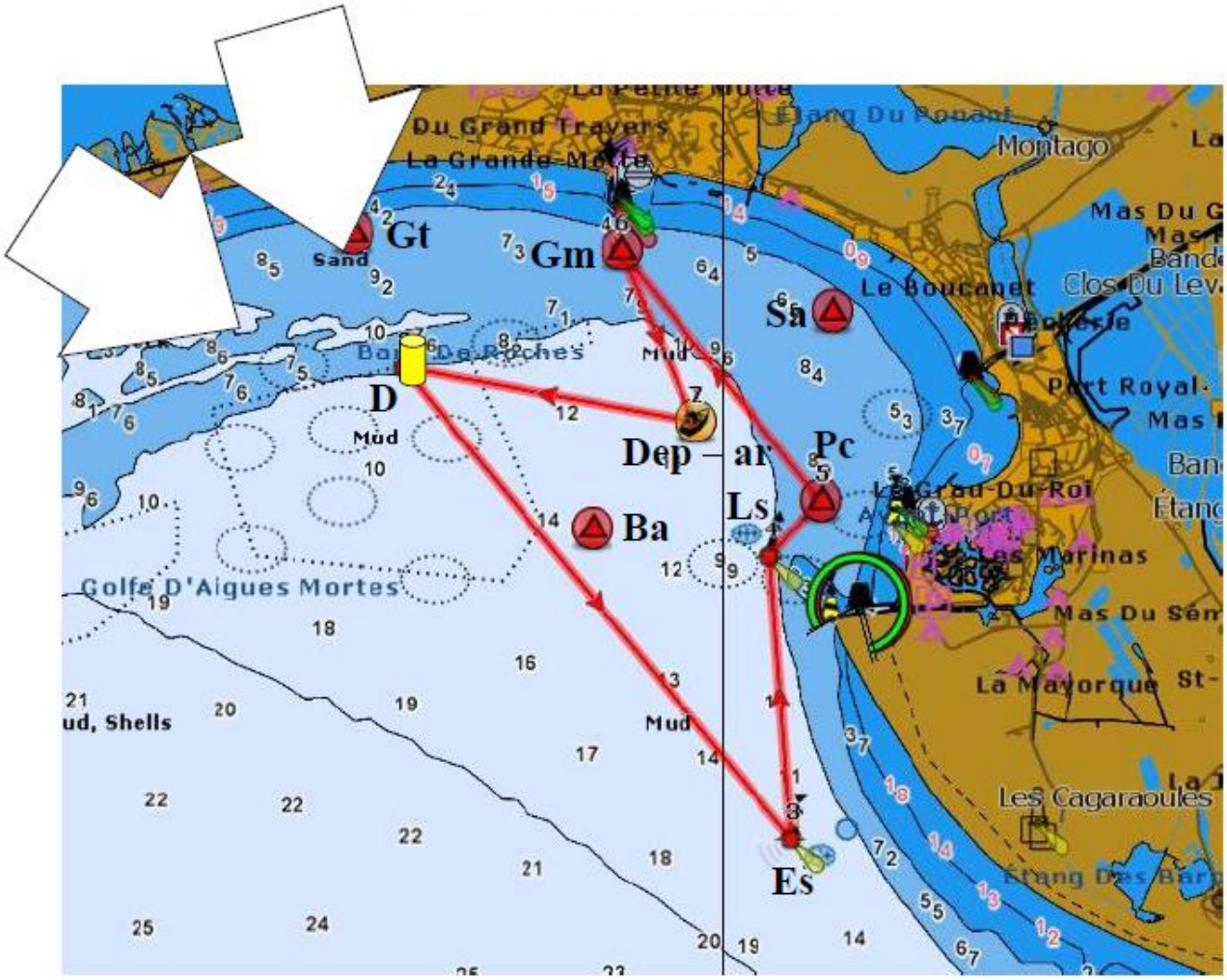
PARCOURS CÔTIER n°8



Parcours 8 : **Dep** Départ – **D** Bouée de dégagement – **Gt** à tribord – **Gm** à tribord – **Pc** à tribord – **Gm** à tribord – **Dep** à babord – **Ar** Arrivée

Environ 11 milles

PARCOURS CÔTIER n°9



Parcours 9 **Dep** Départ – **D** Bouée de dégagement – **Es** à bâbord – **Ls** à tribord – **Pc** à bâbord – **Gm** à bâbord – **Dep** à bâbord – **Ar** Arrivée

Environ 11 milles