



## FICHE COURSE TYPE RIR

### Ronde Blanche 2025

Dimanche 27 avril 2025

#### 1. REGLES APPLICABLES :

- Les RIR, l'avis de course, la fiche course
- Avant la course, un briefing obligatoire aura lieu pour expliquer le déroulement de la régata.
- 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 sera annoncée au briefing.

#### 3. LES PARCOURS

- Localisation de la zone de course  
Baie d'Aigues Mortes (Annexe 1)
- Description du parcours  
La description du parcours, côtier ou construit, sera défini au briefing
- Schéma du parcours  
Au briefing à 10h00
- Description des marques  
Voir Annexe 2
- Description de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée,  
DEPART : Entre Bouée Orange fluo et bateau comité arborant le pavillon orange  
ARRIVEE : A préciser au briefing
- Procédure de départ :  
**Envoi du pavillon Orange sur le bateau comité au moins 5 minutes avant le début de la procédure :**

Minutes avant le signal de départ	Signal visuel	Signal sonore	Signification
5	Hissé pavillon SNGRPC	1	Avertissement
4	Hissé du pavillon P	1	Préparatoire
1	Affalé du pavillon P	1 long	Minute
0	Affalé du pavillon SNGRPC	1	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 15 minutes après ce signal sera classé abandon (DNF). Pour le construit la ligne d'arrivée sera fermée 30 minutes après le 4<sup>ème</sup>, et pour le côtier 1 heure après le 4<sup>ème</sup>

#### 4. CHANGEMENT DE PARCOURS

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

#### 5. PENALITES ET LITIGES

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

L'arbitre affichera les numéros des bateaux pénalisés (départ (OCS), parcours (NSC), incidents et litiges (DSQ), pénalités discrétionnaires.

##### 5.1. PENALITES

- 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 :
  - 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, un temps de course supplémentaire sera rajouté à la discrétion du comité.

## 5.2. GESTION DES LITIGES A TERRE

5.2.1 Les litiges non résolus sur l'eau seront traités dans les 30 minutes environ 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.

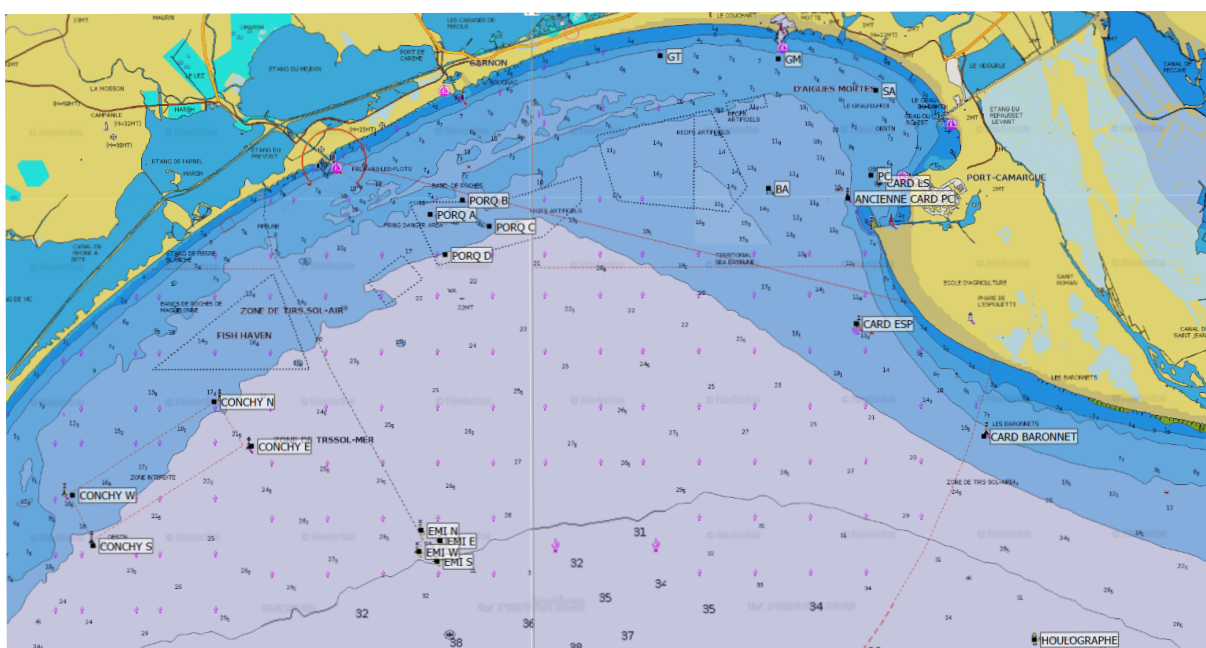
5.2.3 Décisions possibles :

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

## 6. ABANDON

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





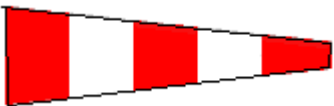






## ANNEXE 1 : ZONE DE COURSE



**ANNEXE 2:  
POSITION DES BOUEES ET MARQUES DES PARCOURS COTIERS :**

Bouée de dégagement éventuel	Bouée jaune
Bouée d'arrivée	A préciser au briefing
<b>PC</b> (Bouée Port Camargue)	Bouée rouge <b>43°31,3' N – 4°06,6' E</b>
<b>GM</b> (Bouée Grande Motte)	Bouée rouge <b>43°32,95' N – 4°04,8' E</b>
<b>GT</b> (Bouée grand travers)	Bouée rouge <b>43°33' N – 4°02,5 E</b>
<b>SA</b> (Bouée du Sanatorium)	Bouée rouge <b>43°32,5' N – 4°06,7' E</b>
CARDINALE LS - Nord PC	marque cardinale <b>43°31,194' N – 4° 06,77' E</b>
<b>BA</b> – (Bouée de la Baie d'Aigues Mortes)	Bouée rouge <b>43°31,12' N – 04°04,6' E</b>
CARDINALE ESPIQUETTE	marque cardinale <b>43°29,2' N – et 4°06,3' E</b>
CARDINALE BARONNETS	marque cardinale <b>43°27,6' N – 4°08,8' E</b>
BOUEE SPECIALE HOULOGAPHE	Marque spéciale <b>43°24,773 N – 4°9,759 E</b>
EMISSAIRE de Montpellier (S)	marque spéciale <b>43°25,86' N – 3°58,11' E</b>
EMISSAIRE de Montpellier (N)	marque spéciale <b>43°26,3' N – 3°57,8' E</b>
EMISSAIRE de Montpellier (E)	marque spéciale <b>43°26,15' N – 3°58,17' E</b>
EMISSAIRE de Montpellier (W)	marque spéciale <b>43°26' N – 3°57,76' E</b>
ZONE CONCHYLICOLE W :	marque cardinale <b>43°26,8' N – 3°50,9' E</b>
ZONE CONCHYLICOLE S :	marque cardinale <b>43°26,1' N – 3°51,4' E</b>
ZONE CONCHYLICOLE E :	marque cardinale <b>43°27,5' N – 3°54,5' E</b>
ZONE CONCHYLICOLE N :	marque cardinale <b>43°28,1' N – 3°53,9' E</b>
BAN DES PORQUIERES A	marque spéciale <b>43°30,77' N – 3°58,0' E</b>
BAN DES PORQUIERES B	marque spéciale <b>43°30,97 N – 3°58,63' E</b>
BAN DES PORQUIERES C	marque spéciale <b>43°30 ,6' N – 3°59,15' E</b>
BAN DES PORQUIERES D	marque spéciale <b>43°30,32' N – 3°58,296' E</b>

## PAVILLONS POUR APPLICATION DES RIR

PAVILLON	DESCRIPTION	SIGNIFICATION
	Pavillon SNGRPC	Signal avertissement
	Pavillon Préparatoire « P »	Signal préparatoire « en course »
	Pavillon Rappel Individuel « X » et un signal sonore	Revenir prendre son départ, sinon OCS
	Pavillon Rappel Général « 1 <sup>er</sup> substitut » et deux signaux sonores	Tout le monde doit revenir pour un nouveau départ
	Pavillon Aperçu « AP » et deux signaux sonores	Départ retardé
	Pavillon « N » et trois signaux sonores	Course annulée
	Pavillon « N sur H » et trois signaux sonores	Course annulée et rentrez au port
	Pavillon « Orange »	Ligne de départ
	Pavillon « Bleu »	Ligne d'arrivée
	Pavillon « C » et des signaux sonores répétitifs	Changement de parcours
	Pavillon « Y »	Portez la brassière

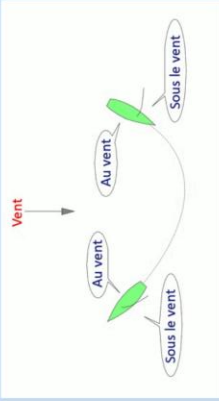
## Règles fondamentales

- 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

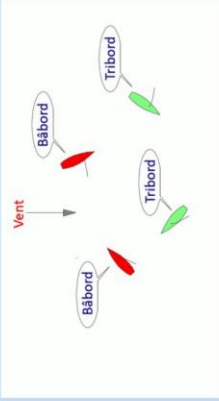
#### Sous le vent et Au vent :

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.



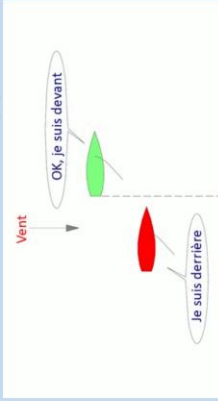
#### Bâbord et Tribord :

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

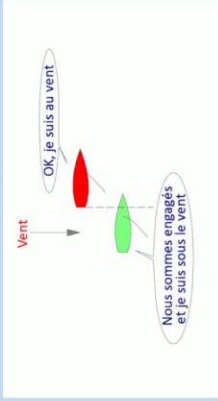


### Engagement et Route libre Devant-Derrière :

Les bateaux ne sont pas engagés



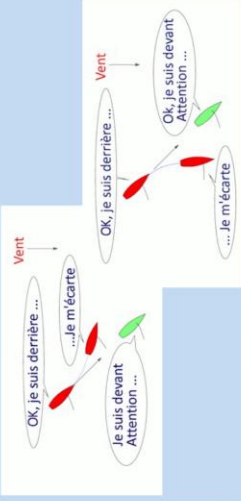
Les bateaux sont engagés



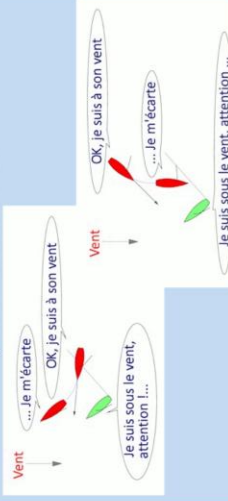
### 2 - Même bord :

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

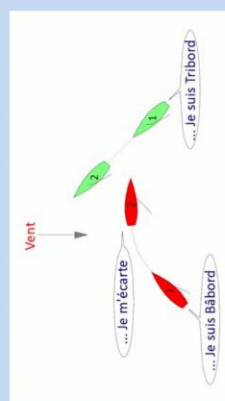


⇨ ou si vous êtes au vent

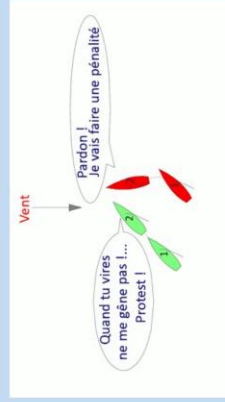


### Règles quand les bateaux se rencontrent

**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*.

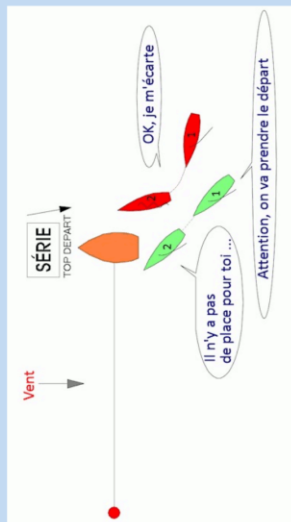


**3 - Changement de bord :** Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.

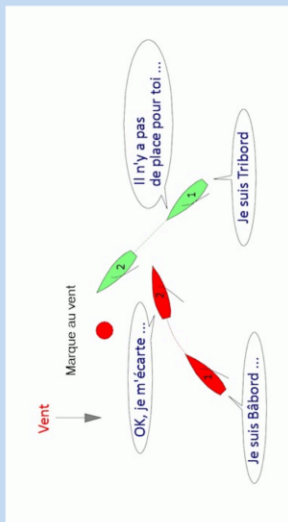


**4 - Passer les marques et les obstacles :** Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une marque ou un obstacle, **mais ne s'applique pas :**

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

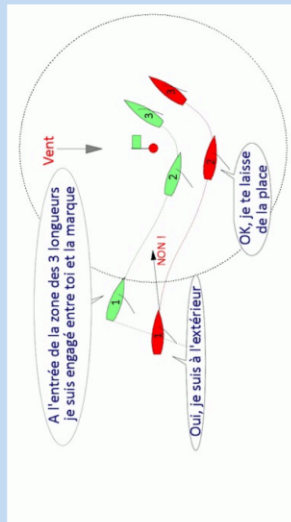


❗ à une marque au vent quand ils naviguent au près sur des bords opposés.

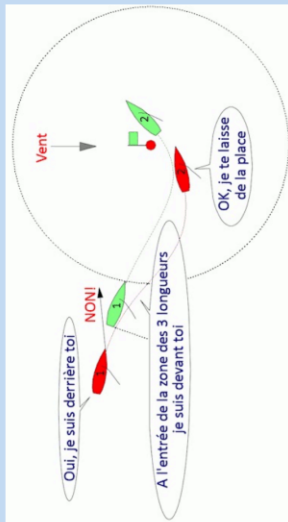


Pour passer une marque ou un obstacle, vous devez laisser de la place et vous écarter par rapport au(x) bateau(x) qui passe(nt) la marque ou l'obstacle, lorsqu'il(s) est(sont) :

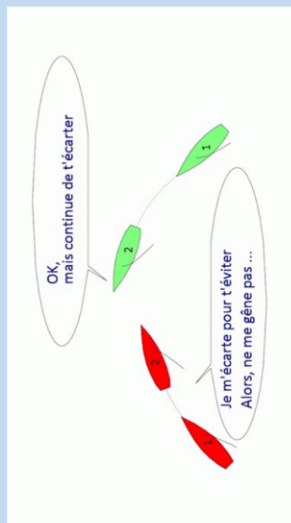
↑ engagé(s) entre vous et la marque ou l'obstacle.



↑ 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.