



## FICHE COURSE TYPE RIR

Nom de la compétition :

« La Sétoise »

Dates complètes :

Du 18 au 19 Mai 2024

Lieu :

Aller-Retour entre Port Camargue et Sète

Autorité Organisatrice :

**SNGRPC**

**Grade 5B**

### 1. REGLES APPLICABLES :

- Les RIR (voir en fin de cette fiche de course), 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 officielle des courses sera l'heure UTC+2**

**Samedi 18 mai :**

9h00 – **Briefing** devant le Club avec **1 seul membre d'équipage, remise des badges et pavillons SNGRPC contre caution**

10h00 – Départ du ou des bateaux avec groupe de rating le plus petit

**18h30 – Heure Limite d'arrivée à Sète**

19h00 – Animations du soir : apéritif offert par le club et repas tiré du sac

**Dimanche 19 mai :**

10h00 – Départ du ou des bateaux avec le groupe de rating le plus petit

**18h00 – Heure limite d'arrivée à Port Camargue**

18h30 – Remise des prix devant le Club, **après restitution des badges et des pavillons SNGRPC**, suivi d'un goûter offert par le club.

### 3. LES PARCOURS

« La Sétoise » est une régata qui se court en deux courses poursuites entre Port Camargue et Sète, aller-retour. Annexe : Zone de Course et parcours en Annexes 1 et 2.

**Toutes les cardinales et les zones de navigations sont à respecter.**

Les procédures de départ et d'arrivée à Port Camargue et à Sète seront précisées au moment du briefing du samedi matin.

#### 3.1 DEPARTS

Pour la 1<sup>ère</sup> course : entre le bateau comité arborant un pavillon orange et une bouée orange, distance environ un ½ NM de la sortie de Port Camargue en direction de Sète.

Pour la 2<sup>ème</sup> course : dans l'alignement formé entre le phare du mole St Louis de Sète (tour en pierre surmontée d'un phare rouge) et le fanal tribord vert d'entrée de la passe ouest du Port de Sète, et dans une limite de 150m du fanal tribord. (voir Annexe 3)

Les bateaux seront avertis par VHF de leur départ imminent. Les bateaux en attente de laisser la ligne de départ claire.

**Les bateaux n'ayant pas franchi la ligne de départ 15 minutes après l'heure de départ du dernier bateau seront DNS sans instruction.**

### 3.2 ARRIVEES

**Il est impératif que chaque bateau annonce son arrivée approximative un ¼ d'heure avant.**

Pour la 1<sup>ère</sup> course : dans l'alignement formé entre le phare du mole St Louis de Sète et le fanal tribord vert d'entrée de la passe ouest du port de Sète, et dans une limite de 150m du fanal tribord. (voir Annexe 3)

Pour la 2<sup>ème</sup> course : entre le bateau comité arborant un pavillon bleu et la Cardinal Nord de Port Camargue. Si pour une raison quelconque le comité de course n'est pas en place les coureurs doivent prendre une photo de la cardinal nord à leur passage. Celle-ci attestera le temps de passage. Cette information devra être transmise au comité de course dans les meilleurs délais.

## 4. COMMUNICATION

Sur l'eau, le comité de course a l'intention de veiller et de communiquer avec les concurrents sur le canal **VHF précisé au moment du briefing du samedi**, à utiliser avec parcimonie, il vous est demandé de vous annoncer auprès du comité de course dans les **15 minutes avant votre arrivée estimée**.

**Pas de communication directe avec la capitainerie de Sète mais uniquement avec les organisateurs (Sauf pour les derniers inscrits ayant pris une place de plaisanciers directement au Port de Sète)**

## 5. PENALITES 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).

### 5.1. PENALITES

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 :

- 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

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, 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

7.1 Une seule course doit être courue pour valider l'épreuve

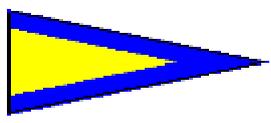
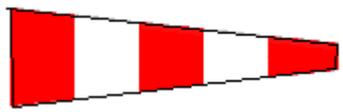
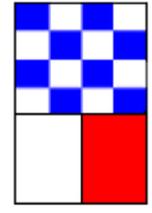
7.2 Le classement final est effectué par l'addition des points des 2 courses. A noter, les résultats de la course 1 seront annoncés le samedi 18 Mai avant l'apéritif.

7.3 Ex-æquo : nombre de meilleures places et si besoin, classement de la dernière course.

7.4 Les bateaux DSQ, DNC, DNF et RET recevront un nombre de points égal au nombre d'inscrits plus un.

## 8. DECISION DE PARTICIPER

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

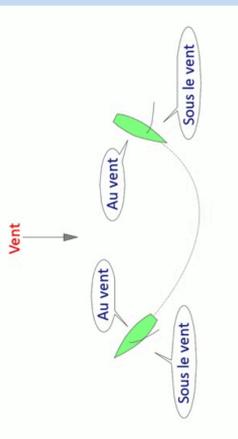
PAVILLON	DESCRIPTION	SIGNIFICATION
	Pavillon de Série	Signal avertissement
	Pavillon Préparatoire « P »	Signal préparatoire « en course »
	Pavillon Rappel Individuel « X »	revenir prendre son départ, sinon OCS
	Pavillon Rappel Général « 1 <sup>er</sup> substitut »	Tout le monde doit revenir pour un nouveau 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

- 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

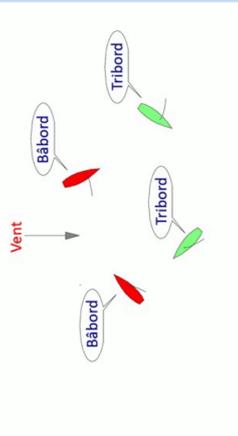
### Sous le vent et Au vent :

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.



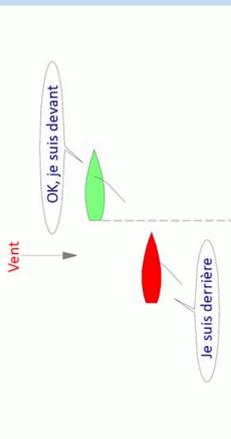
### Bâbord et Tribord :

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

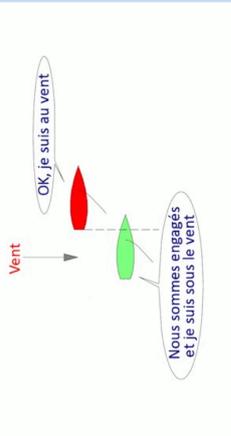


### Engagement et Route libre Devant-Derrière :

Les bateaux ne sont pas engagés

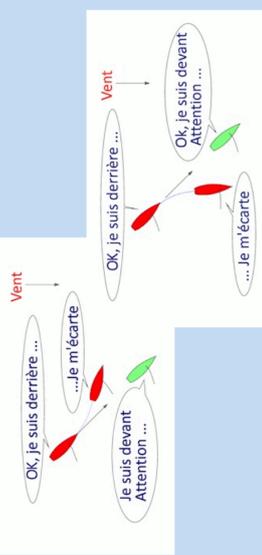


Les bateaux sont engagés

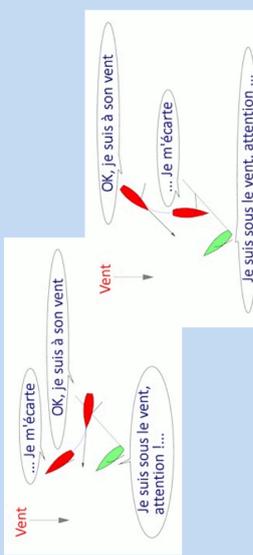


**2 - Même bord :** Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :

⇨ si vous êtes derrière lui

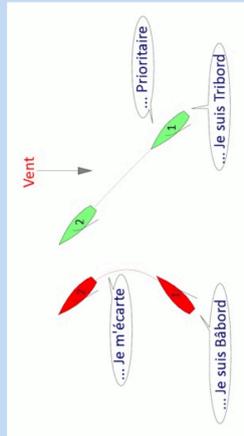
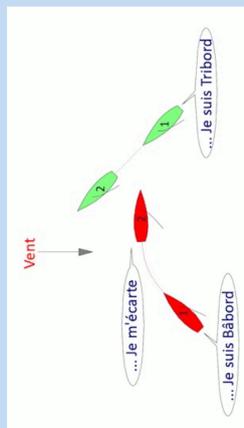


⇨ ou si vous êtes au vent

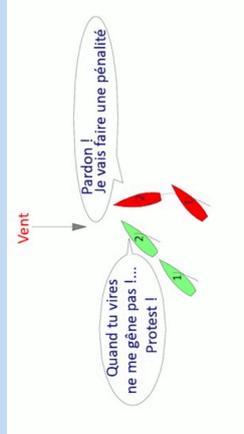


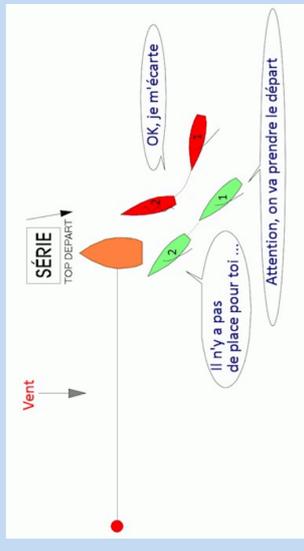
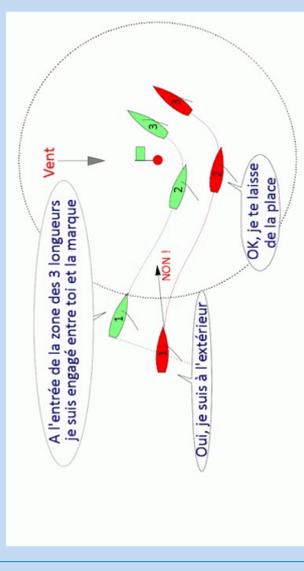
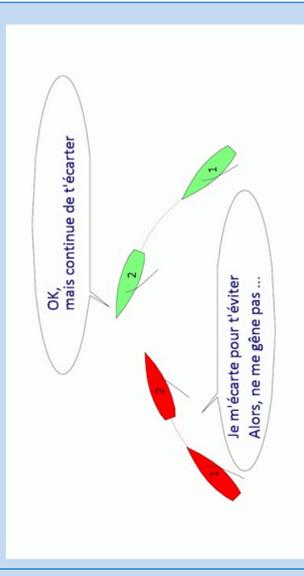
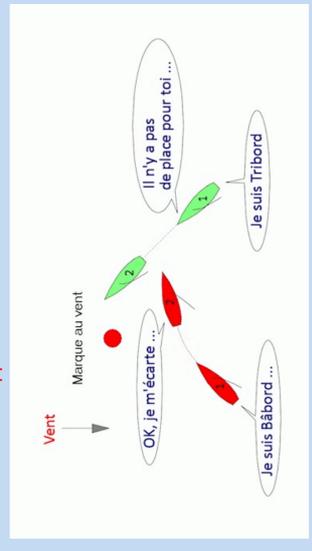
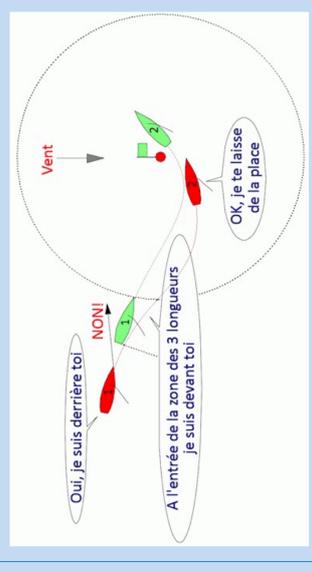
### Règles quand les bateaux se rencontrent

**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.

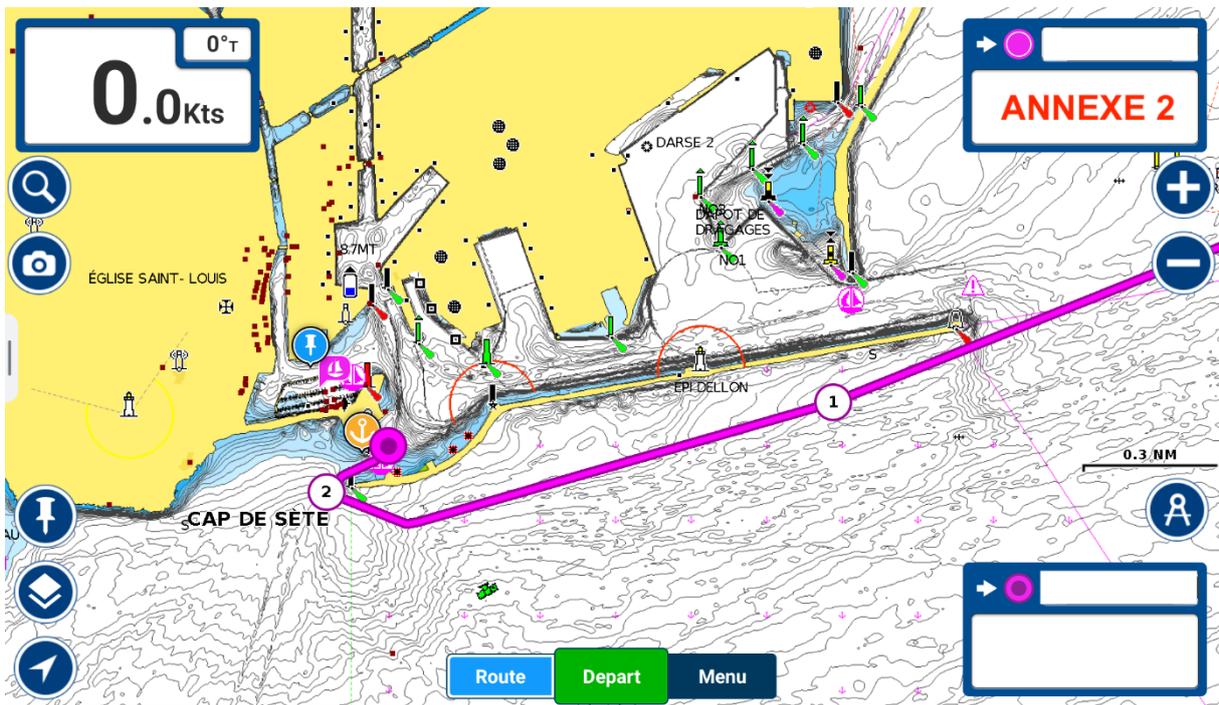
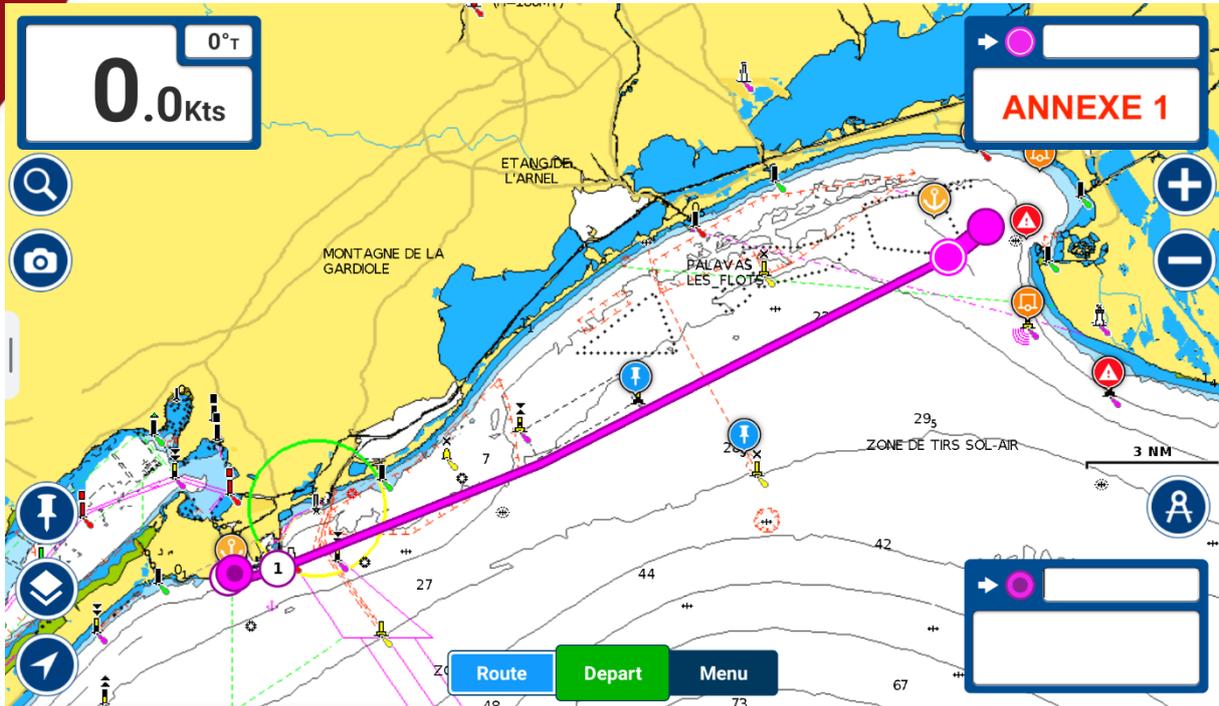


**3 - Changement de bord :** Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.



<p><b>4 - Passer les marques et les obstacles :</b> Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une marque ou un obstacle, <b>mais ne s'applique pas :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>à une marque de départ entourée d'eau navigable quand ils s'en approchent pour prendre le départ.</li> </ul>		<p>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) :</p> <p>↑ engagé(s) entre vous et la marque ou l'obstacle.</p>		<p><b>5 - Modification de route :</b> 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>↑ à une marque au vent quand ils naviguent au près sur des bords opposés.</p>		<p>↑ devant vous.</p>		<p><b>Autres règles :</b></p>	<p><b>6 -</b> Au signal de départ, vous devez être derrière la ligne de départ, sinon vous devez revenir complètement du côté pré-départ.</p> <p><b>7 -</b> Après le signal de départ, vous devez effectuer le parcours défini par les organisateurs de la course.</p> <p><b>8 -</b> Vous ne devez pas toucher une marque du parcours (sauf pour les windsurfs qui ont le droit).</p> <p><b>9 -</b> 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><b>10 -</b> Si votre infraction a occasionné un dommage ou une blessure, vous devez abandonner la course.</p> <p><b>11 -</b> 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>	<p>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.</p> <p>✳ Pour passer une marque, les positions « à l'intérieur/à l'extérieur » ou « devant/derrrière » 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.</p>	
--	---	--	--	--	---	--	--	-----------------------	---	-------------------------------	---	--	--

Annexe 1 et 2



### Annexe 3

