

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**



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 1^{er}.

Parcours côtiers : 30 minutes après l'arrivée du 4^{ème}.

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. PÉNALITÉS ET LITIGES

5.1. PÉNALITÉS

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 À 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 1^{er} recevra 1 point, le 2^{ème} 2 points, etc ...

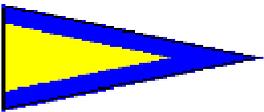
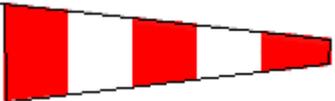
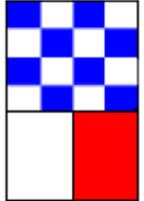
7.2. Les bateaux disqualifiés (DSQ) ou classés abandon (DNF) recevront un nombre de points égal au nombre d'inscrits plus un.

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. 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 « 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 |

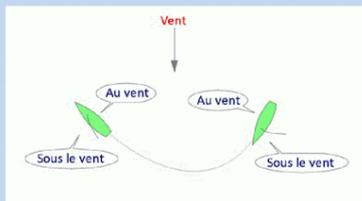
Règles fondamentales

- 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

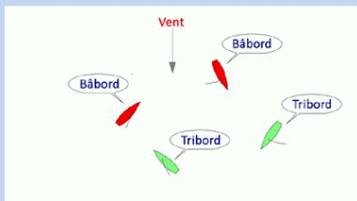
Sous le vent et Au vent :

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.



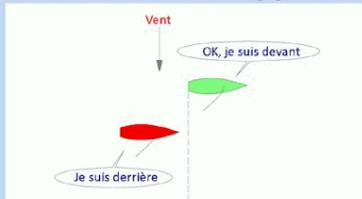
Bâbord et Tribord :

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

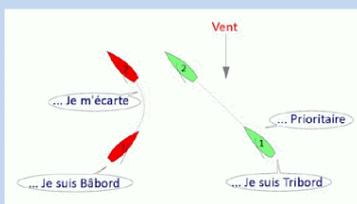
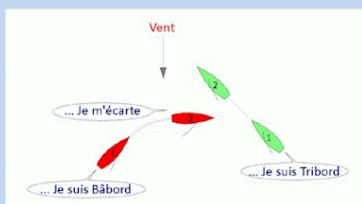


Les bateaux sont engagés



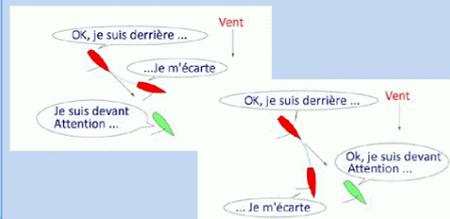
Règles quand les bateaux se rencontrent

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*

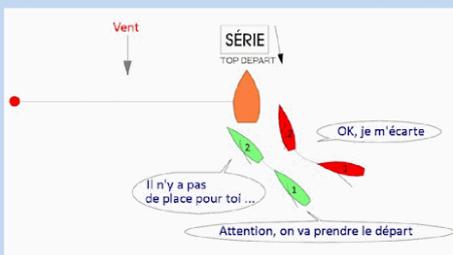


3 - Changement de bord : Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.

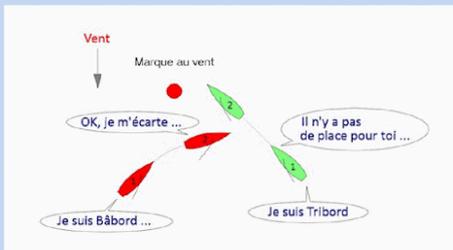


4 - Passer les marques et les obstacles : Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une marque ou un obstacle, mais ne s'applique pas :

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

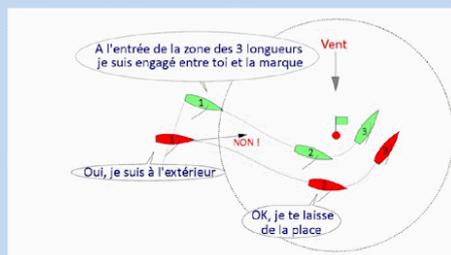


✶ à une marque au vent quand ils naviguent au près sur des bords opposés.

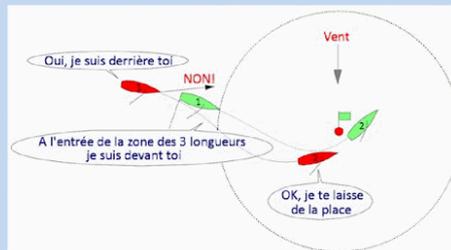


Pour passer une marque ou un obstacle, vous devez laisser de la place et vous écarter par rapport au(x) bateau(x) qui passe(nt) la marque ou l'obstacle, lorsqu'il(s) est(sont) :

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



⇒ devant vous.



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.

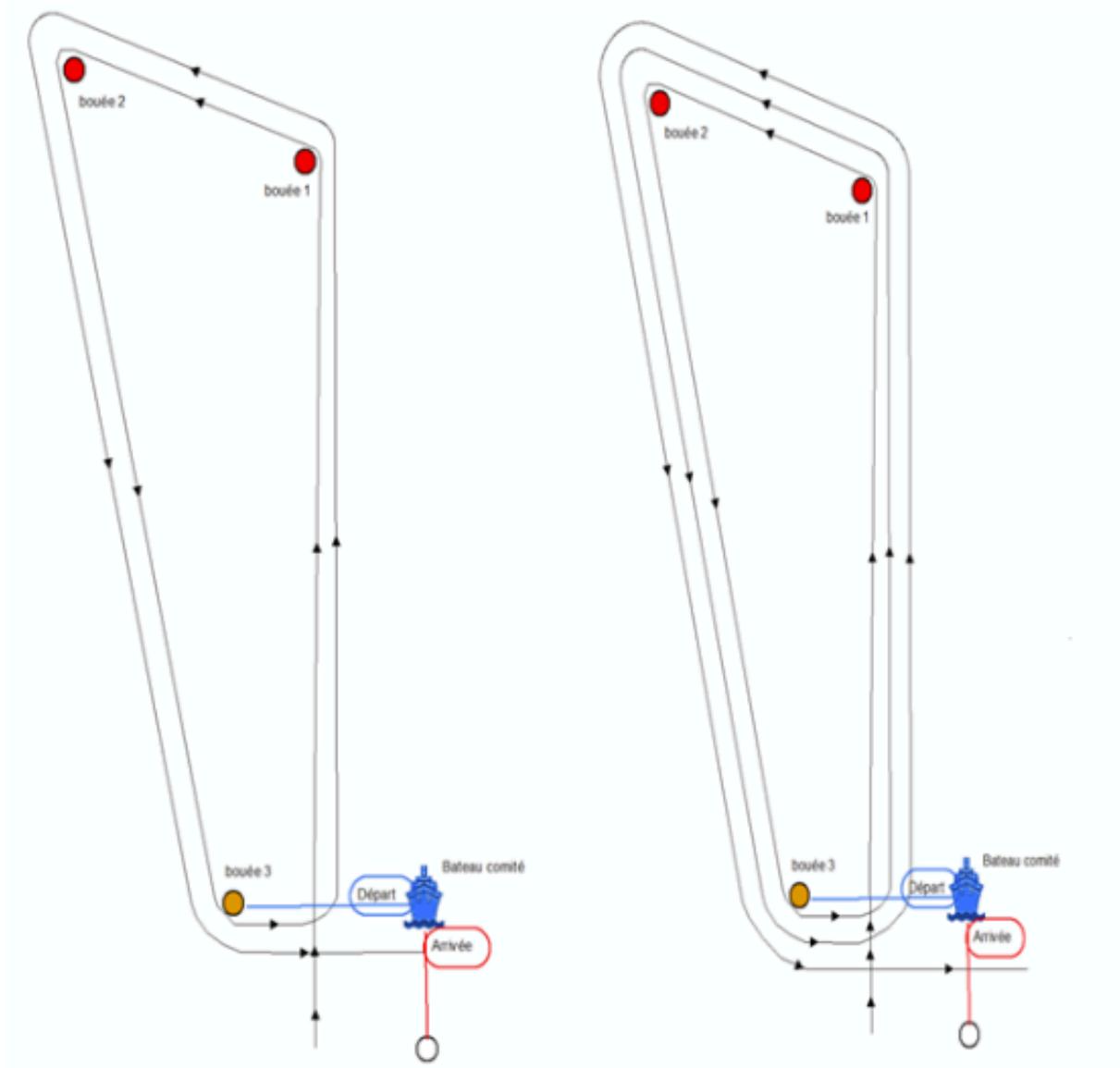
✶ Pour passer une marque, les positions « à l'intérieur/à l'extérieur » ou « devant/derrière » se jugent quand le premier bateau arrive dans la zone, c'est-à-dire à 3 longueurs de la marque (sauf pour les windsurfs)

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

ANNEXE PARCOURS CONSTRUITS

Parcours 1

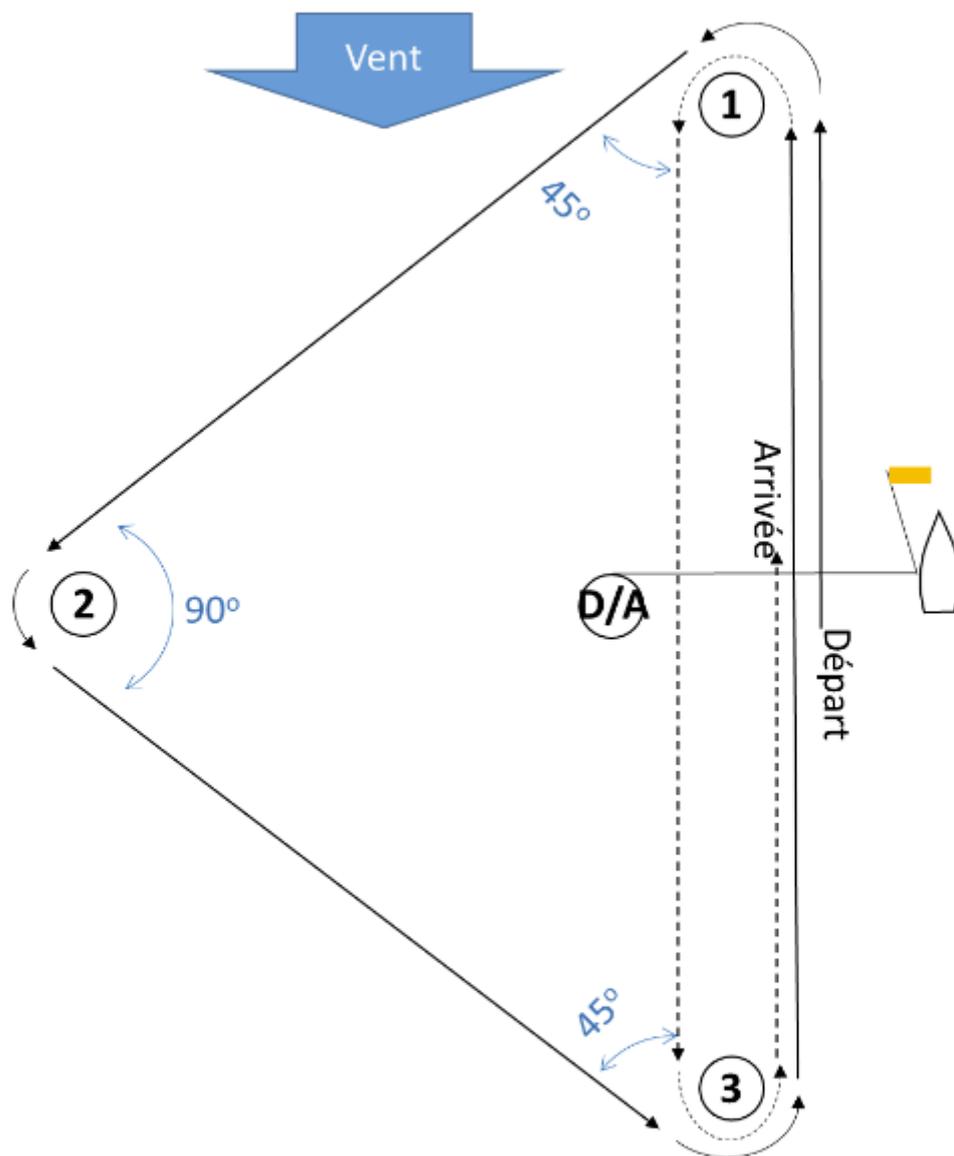
Parcours 2



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

| <i>Marques de départ (= Bouée 3 sur le schéma)</i> | <i>Marques de parcours 1 et 2</i> | <i>Marques de changement de parcours</i> | <i>Marques d'arrivée</i> |
|--|-----------------------------------|--|--------------------------|
| Bouée ORANGE FLUO | Bouée ROUGE | Bouée JAUNE | Bouée BLANCHE |

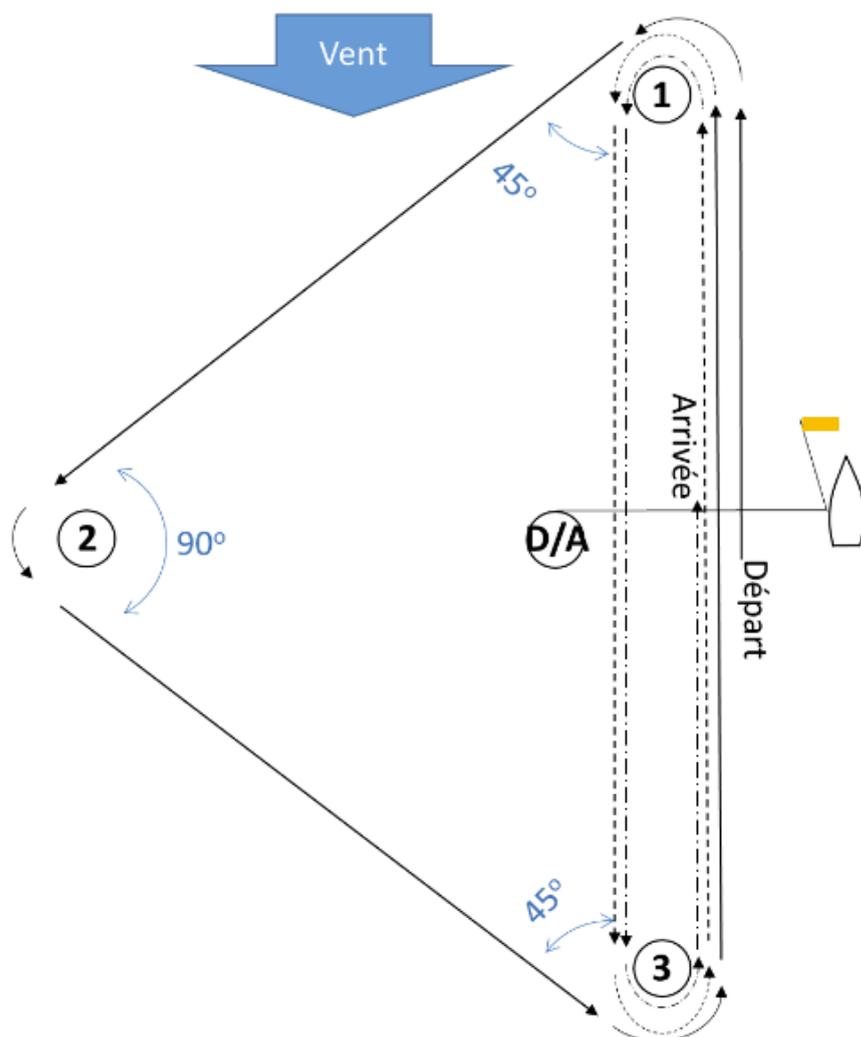
Parcours 3



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

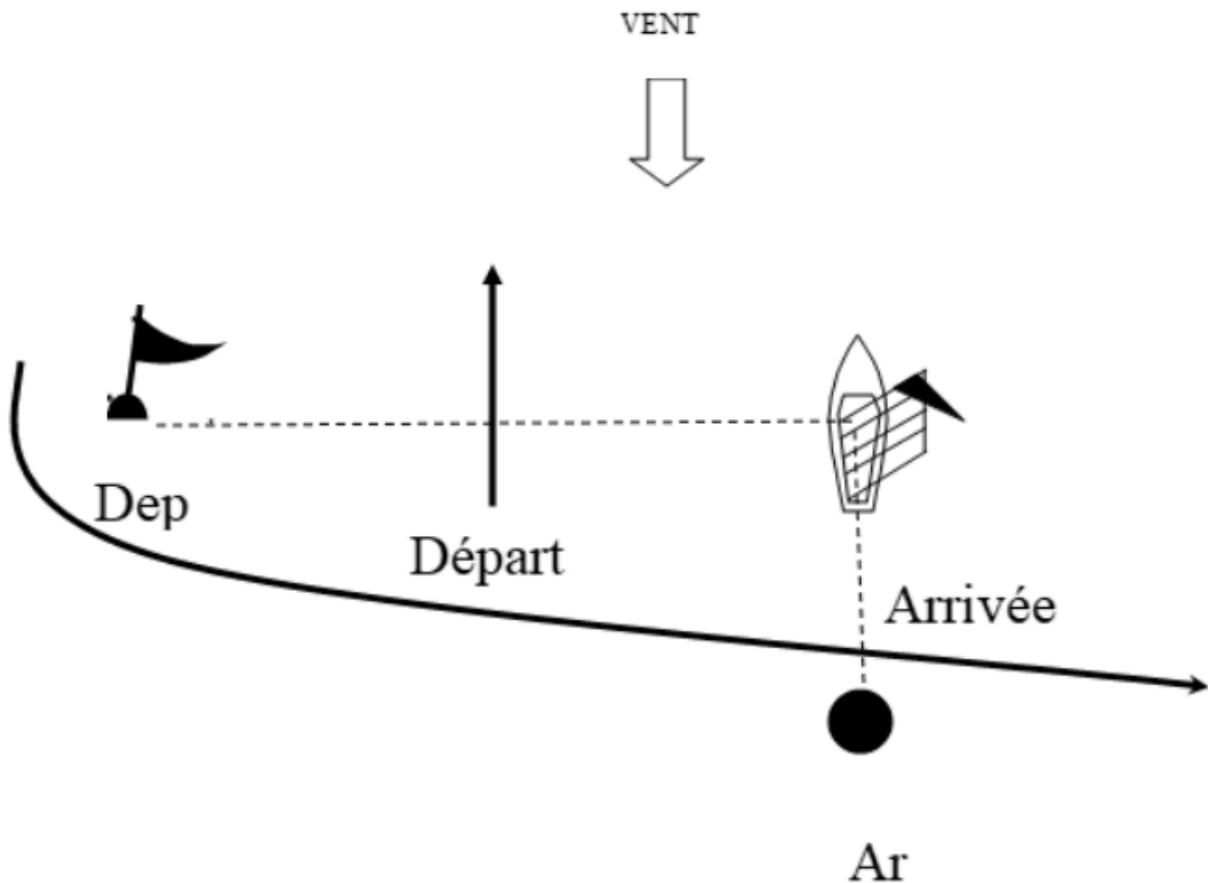
| Marques de départ | Marques de parcours 1, 2 et 3 | Marques d'arrivée |
|-------------------|-------------------------------|-------------------|
| Bouée ORANGE FLUO | Bouée ROUGE | Bouée BLANCHE |

ANNEXE PARCOURS CÔTIERS HABITABLES

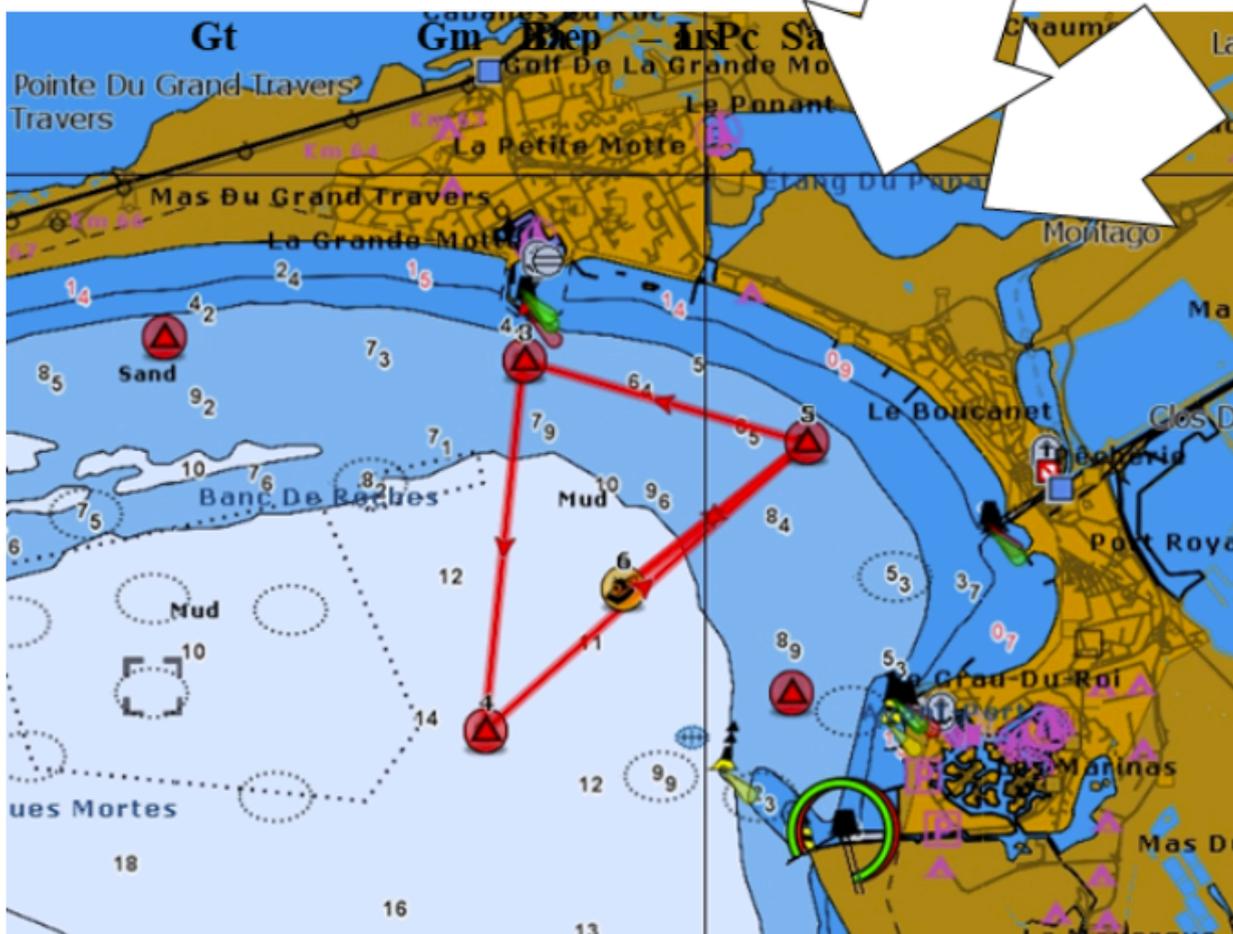
Description des marques :

| Marques | Description |
|---|---|
| Bouée de Départ (Dep) (Bouée ORANGE FLUO) : | 43°31,8' N – 04°05,6' E Ou Position enregistrée au moment du départ. |
| Bouée de dégagement (D) (Bouée JAUNE) | A +/- 1 mille de (Dep) dans l'axe du vent |
| Bouée Port Camargue (PC) (bouée ROUGE) : | 43°31,3' N – 04°06,6' E |
| Bouée Sana (SA) (bouée ROUGE) | 43°32'50" N – 04°06'50" E |
| Bouée Grande Motte (GM) (bouée rouge) | 43°32,9'N – 04°08,8'E |
| Bouée Grand Travers (GT) (bouée ROUGE) | 43°33'00" N – 04°03'00" E |
| Bouée Baie d'Aigues Mortes (BA) , Bouée ROUGE | 43°31,12' N – 04°04,6' E |
| Cardinale Les sables Nord (LS) | 43°31,0' N – 04°06,2' E |
| Cardinale Espiguette (ES) (cardinale) | 43°29,2' N – 04°06,4' E |
| Bouée d'Arrivée (Ar) (Bouée BLANCHE) | A proximité de la bouée de Départ (Dep), sous le vent du bateau Comité (cf. schéma) |

Schéma des arrivées de parcours cotiers



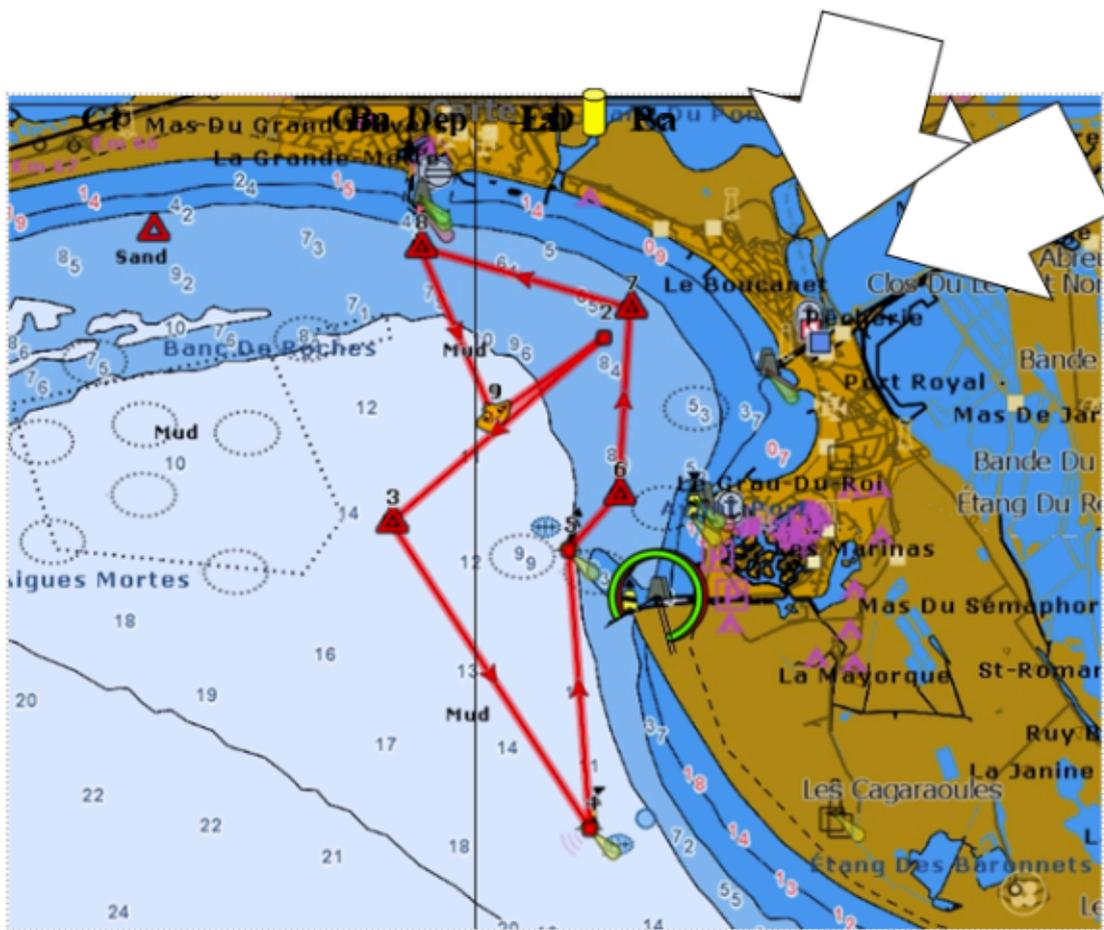
PARCOURS CÔTIER n°5



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

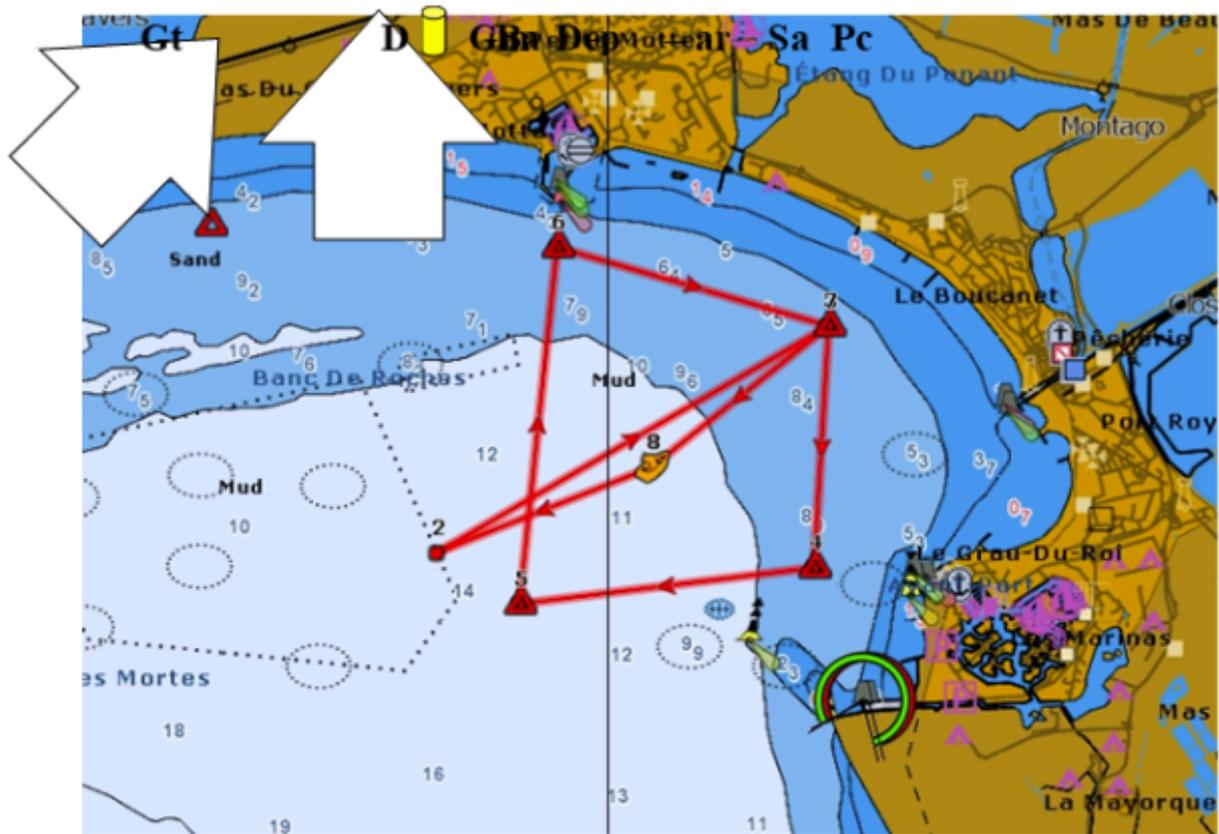
PARCOURS CÔTIER n°6



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 –
Ar Arrivée

Environ 11 milles

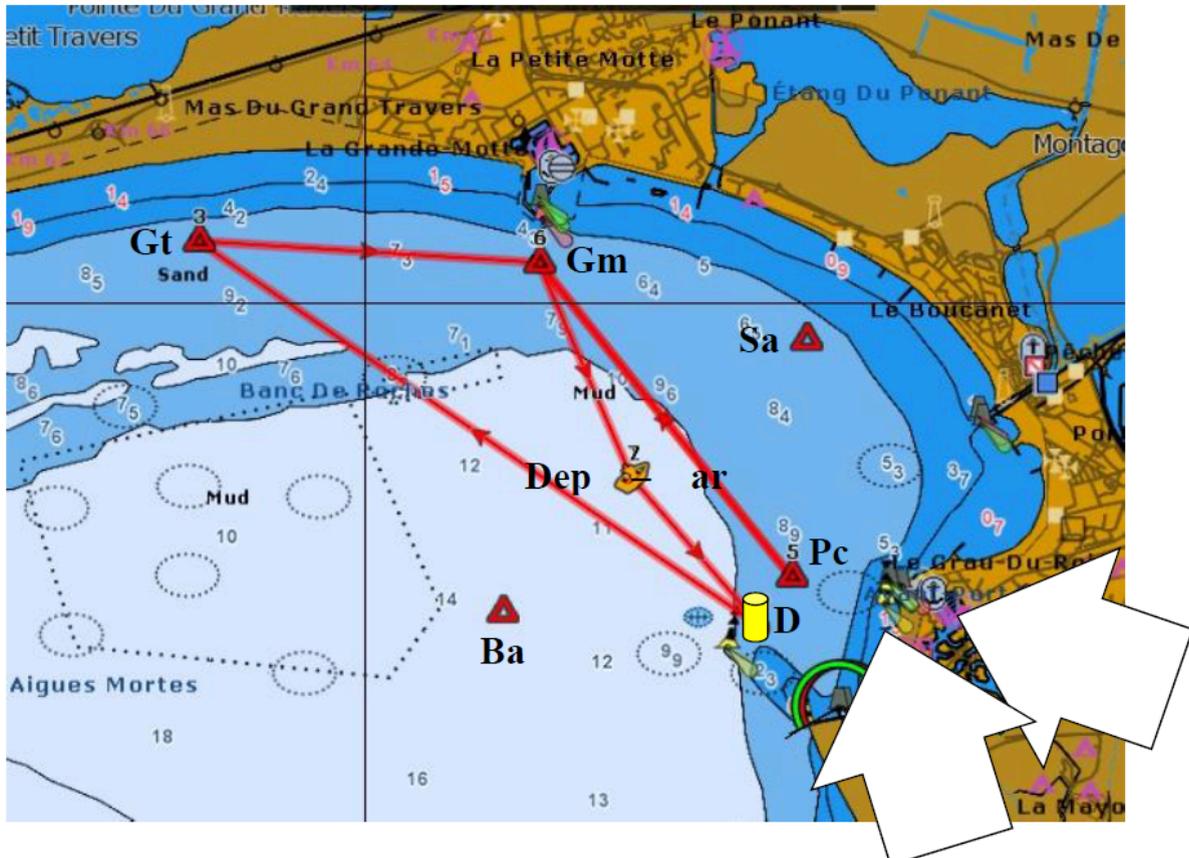
PARCOURS CÔTIER n°7



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

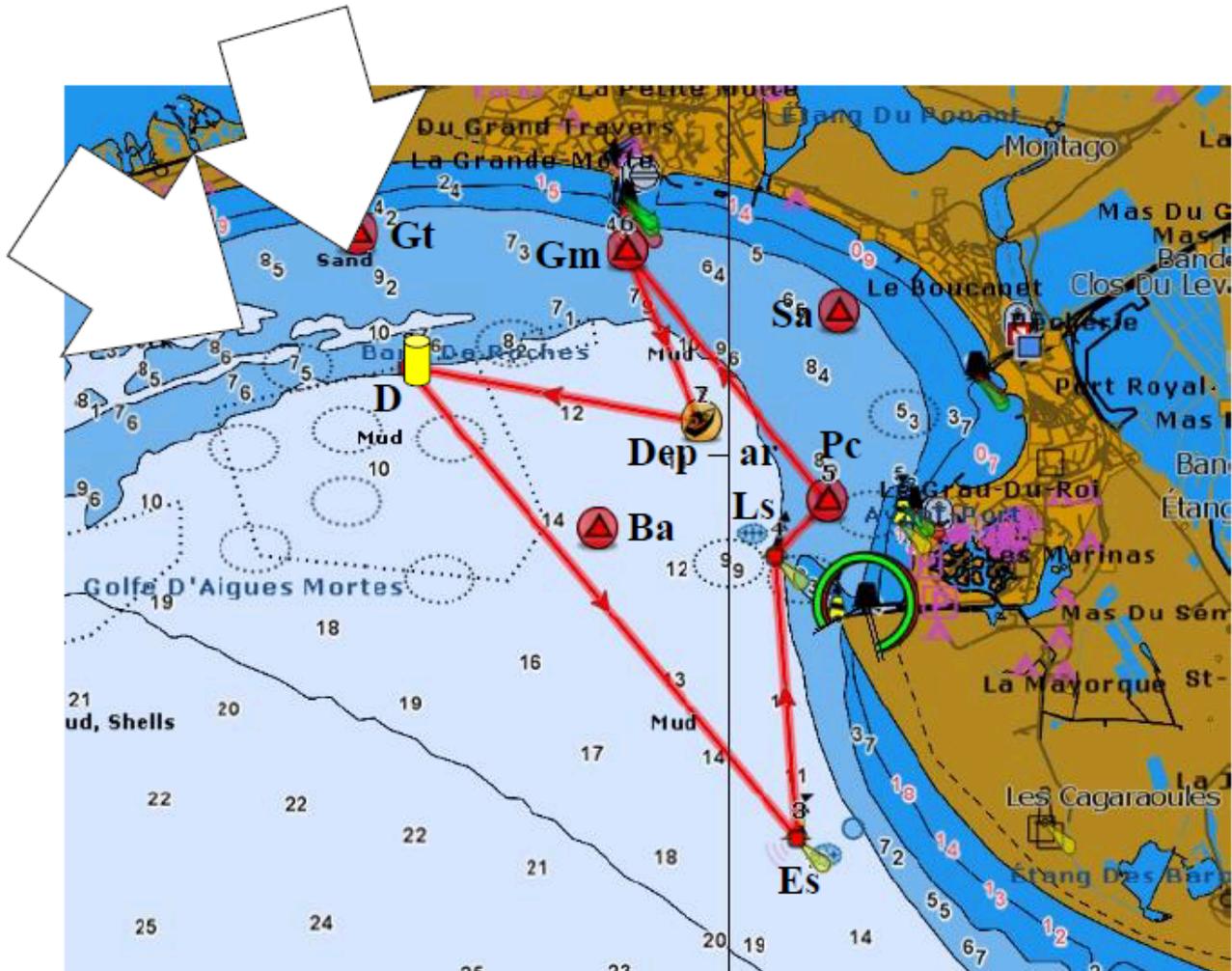
PARCOURS CÔTIER n°8



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