

## FICHE COURSE TYPE RIR

### 1. RÈGLES 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 : *entre le pont de Sèvres et le pont de Saint-Cloud*,
- Description du parcours : *1 bouée au vent, 1 bouée sous le vent, ligne de départ et d'arrivée située entre ces deux bouées, 1 ou 2 tours.*
- Schéma du parcours : *voir annexe Parcours.*
- Description des marques : *bouée au vent jaune, bouée sous le vent jaune,*
- Description de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée : *mât à terre (pavillon orange ou bleu), bouée blanche.*
- Procédure de départ : *5-4-1-0 (pavillon de classe ou FFV, pavillon P)*

Minutes avant le départ	Signal visuel	Signal sonore	Signification
5	Pavillon de classe	Un	Signal d'avertissement
4	Pavillon P	Un	Signal préparatoire
1	Pavillon P affalé	Un long	Une minute
0	Pavillon de classe affalé	Un	Signal de 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 4 minutes après ce signal sera classé abandon (DNF).

### 4. CHANGEMENT DE PARCOURS

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

### 5. PÉNALITES 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

- 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.
- 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 :

- pas de règle enfreinte.
- 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.





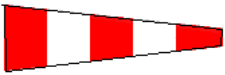








PARTENAIRE  
OFFICIEL

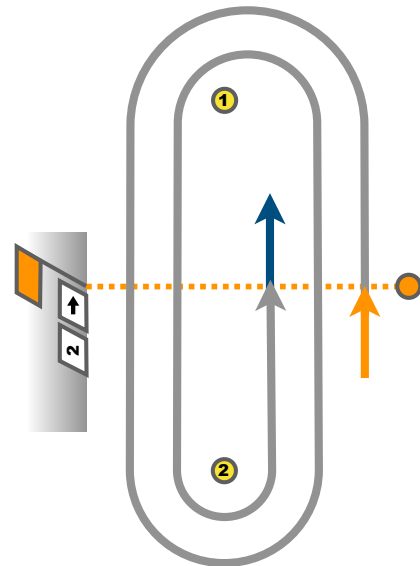


PARTENAIRE  
FÉDÉRAL

PAVILLONS POUR APPLICATION DES RIR

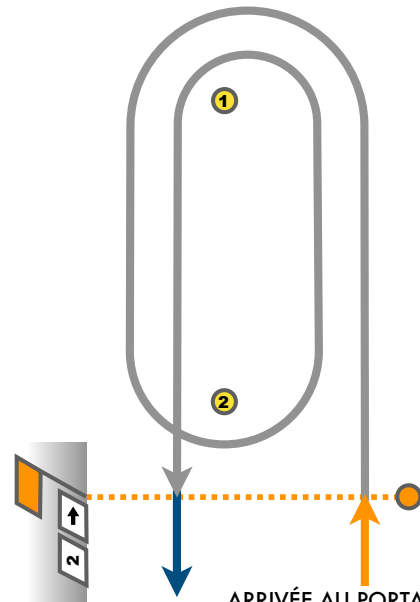
PAVILLON	DESCRIPTION	SIGNIFICATION
	Pavillon de Classe (à défaut FFV)	Signal avertissement
	Pavillon Préparatoire « P »	Signal préparatoire « en course »
	Pavillon Rappel Individuel « X »	revenir prendre son départ, sinon OCS
	Pavillon Rappel Général « 1 <sup>er</sup> substitut »	Tout le monde doit revenir 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

SCHÉMAS DES PARCOURS



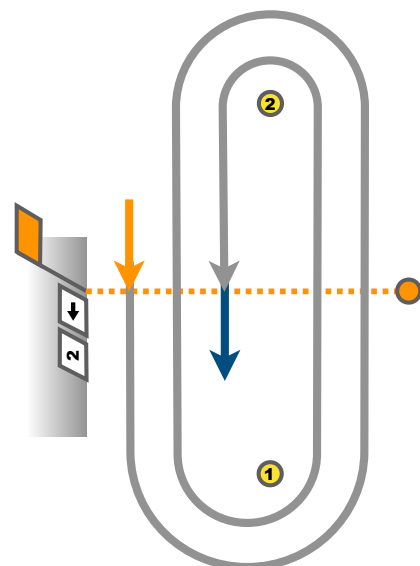
PARCOURS AVAL

A



ARRIVÉE AU PORTANT

B



PARCOURS AMONT

C