

## FICHE COURSE TYPE RIR

### 1. REGLES APPLICABLES :

- a) Les RIR, l'avis de course, la fiche course
- b) Avant la course, un briefing obligatoire aura lieu pour expliquer le déroulement de la régata.
- c) 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

- a) Localisation de la zone de course,
- b) Description du parcours,
- c) Schéma du parcours,
- d) Description des marques,
- e) Description de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée,
- f) Procédure 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. 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 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 Décisions possibles :

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

### 6. ABANDON




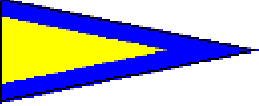






En cas d'abandon, les concurrents doivent prévenir un membre de l'organisation sur l'eau ou en arrivant à terre.

### 7. CLASSEMENT

Le système de classement utilisé sera le suivant :

- 7.1 Pour chaque course, le 1<sup>er</sup> recevra 1 point, le 2<sup>ème</sup> 2 points, etc ...
- 7.2 Les bateaux OCS, DNF et DSQ 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.

## PAVILLONS POUR APPLICATION DES RIR

PAVILLON	DESCRIPTION	SIGNIFICATION
	Pavillon de Série (Optimist ou autre...)	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 « Bleu »	Ligne d'arrivée
	Pavillon « C »	Changement de parcours
	Pavillon « Y »	Porter la brassière