

FICHE COURSE TYPE RIR

Version Février 2025

SUNFISH IN THE WIND

Autorité Organisatrice (A.O) Club Nautique Le NEPTUNE

Date : Le Samedi 08 Aout 2026

Grade : 5 B

Lieu : Baie du François – Martinique

1. REGLES APPLICABLES :

- a) Les RIR, l'avis de course, la fiche course
- b) Briefing avant la course, **Non prévu**.
- c) Le port de la brassière est obligatoire.

2. PROGRAMME DES COURSES

- Regroupement dans la zone de départ : **10h00**
- Heure de départ : **10h30**

3. LES PARCOURS (voir annexes 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

Sans objet

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)).

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 rouge. 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 à terre (Près de la zone de remise des prix) 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 SECURITE

6.1 Pendant toute la durée de la course, le port du gilet de sauvetage sera obligatoire.

6.2 Les voiliers en course devront avoir un bout de remorquage flottant d'un diamètre adapté à son remorquage et de 12 m de long minimum

6.3 Les pilotes des bateaux accompagnateurs doivent se conformer à toute demande des arbitres ou des représentants de l'autorité organisatrice, particulièrement celles concernant l'assistance.
Les bateaux accompagnateurs doivent respecter les règles de navigation en vigueur localement, en particulier le respect des limitations de vitesse dans les différentes zones.

7 ABANDON

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

8 REMISE DES PRIX

La remise des prix aura lieu à l'issue de la course à « la baignoire de Joséphine »

9 ARBITRES DESIGNES :

- Président du comité de course : Nathan LE BOUTEILLER
- Commissaire aux résultats : Claude VATRAN

ANNEXES PARCOURS

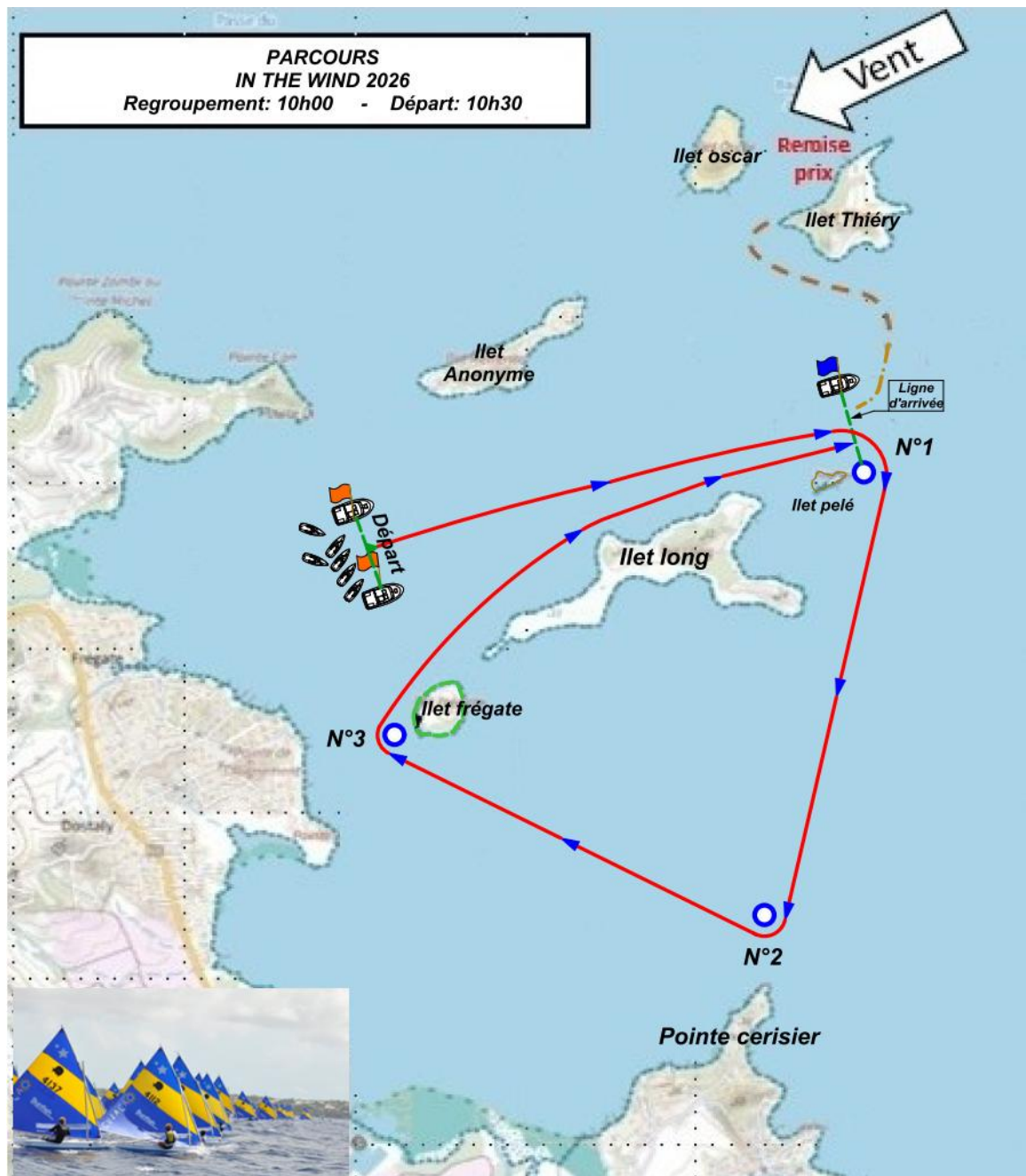
a) Localisation de la zone de course,



b) Description du parcours,

- Après le départ entre le bateau viseur de ligne à bâbord et le bateau comité à tribord,
- Marque 1 à laisser Tribord
- Marque 2 à laisser Tribord
- Marque 3 à laisser à Tribord.
- Arrivée entre le mat du pavillon Bleu sur le bateau comité à bâbord et la Marque N°1 à Tribord.

c) Schéma du parcours,



d) Description des marques,

Marque de départ Bâbord : mat d'un pavillon orange sur le bateau viseur de ligne,
 Marque de départ Tribord : mat d'un pavillon orange sur le bateau comité de course,
 Marque N°1 : Bouée gonflable, cylindrique de couleur bleue au vent de l'ile pelé,
 Marque N°2 : Bouée gonflable, cylindrique de couleur bleue devant la pointe cerisier,
 Marque N°3 : Bouée gonflable, cylindrique de couleur bleue sous le vent de l'ile frégate.

e) Description de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée,

- La ligne de départ sera matérialisée par le mat du pavillon orange sur le bateau comité de course à tribord et la marque de départ sur bâbord,
- La ligne d'arrivée sera matérialisée par le mat du pavillon bleu sur le bateau comité de course à bâbord et la marque N°1 à tribord.

f) **Procédure de départ.**

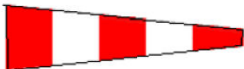
○ Pavillons de départ :

Pavillons	Description	Signification
	Pavillon de série	H – 5  Envoi du : Signal d'avertissement
	Pavillon « P »	H – 4  Envoi du : Signal préparatoire
	Pavillon « P »	H – 1  Affalé du : Signal préparatoire
Plus de pavillons	Tous les pavillons du dessus sont affalés	H - Top départ : 
	Rappel individuel Pavillon « X » 	Revenir prendre le départ Sinon « OCS »
	Pavillon de rappel général « 1 er » Substitut 	Tout le monde doit revenir prendre un nouveau départ

L'envoi et l'affalé des pavillons sont toujours accompagnés d'un signal sonore (klaxon ou sifflet) :

- Pavillon de série – Pavillon « P » - Pavillon « X » : un signal sonore
- Pavillon de rappel général : signal sonore doublé

○ Autres pavillons

	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

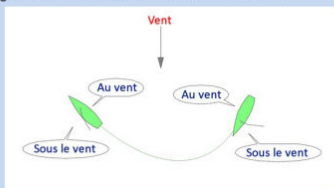
Règles fondamentales

- 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

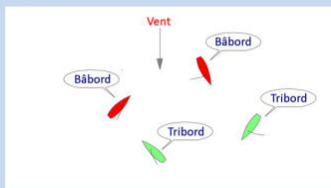
Sous le vent et Au vent :

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.



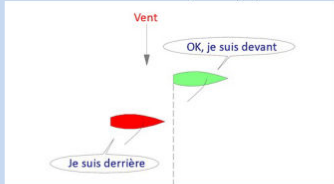
Bâbord et Tribord :

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

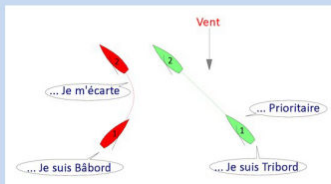
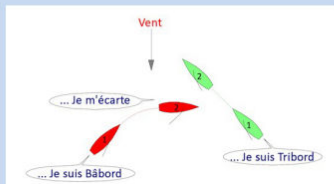


Les bateaux sont engagés



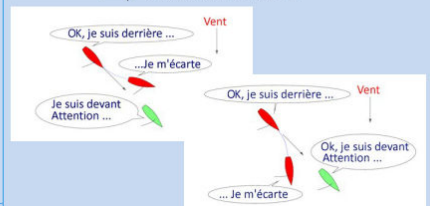
Règles quand les bateaux se rencontrent

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*.

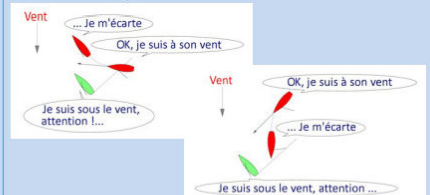


2 - Même bord : Lorsque vous-même et l'autre bateau êtes sur le même bord, vous devez vous maintenir à l'écart de l'autre bateau :

⇒ si vous êtes *derrière* lui



⇒ ou si vous êtes *au vent*

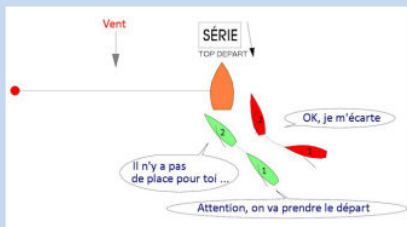


3 - Changement de bord : Lorsque vous changez de bord en virant de bord, vous devez vous maintenir à l'écart des autres bateaux.

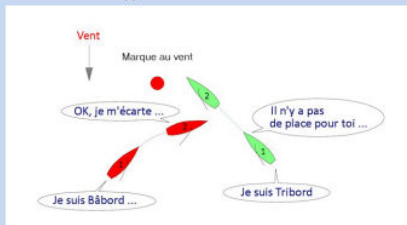


4 - Passer les marques et les obstacles : Cette règle s'applique quand plusieurs bateaux passent ensemble une marque ou un obstacle, mais ne s'applique pas :

- ✶ 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, comprenant un virage 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/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.