**FICHE COURSE TYPE RIR**

1. **REGLES APPLICABLES :**
2. Les RIR, l’avis de course, la fiche course
3. Avant la course, un briefing obligatoire aura lieu pour expliquer le déroulement de la régate.
4. Si le pavillon Y est hissé à terre et/ou sur le bateau comité, le port de la brassière est obligatoire.
5. **PROGRAMME DES COURSES**

L’heure prévue pour le signal d’avertissement de la première course sera annoncée au briefing.

1. **LES PARCOURS**
2. Localisation de la zone de course,
3. Description du parcours,
4. Schéma du parcours,
5. Description des marques,
6. Description de la ligne de départ et de la ligne d’arrivée,
7. 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).

1. **CHANGEMENT DE PARCOURS**

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

1. **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)).

* 1. **PENALITES**

1. 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 :
2. S’écarter tout d'abord des autres bateaux, puis effectuer un tour comprenant un virement de bord et un empannage, ou,
3. Abandonner si l’incident a occasionné un dommage ou une blessure.
4. Si la pénalité n’est pas effectuée, le bateau sera disqualifié (DSQ).
   1. **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).

1. **ABANDON**

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

# PAVILLONS POUR APPLICATION DES RIR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PAVILLON** | **DESCRIPTION** | **SIGNIFICATION** |
| **Une image contenant symbole  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon de Série (Optimist ou autre…)** | **Signal avertissement** |
| **Une image contenant Rectangle, capture d’écran, Bleu électrique, carré  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon Préparatoire « P »** | **Signal préparatoire « en course »** |
| **Une image contenant symbole, Rectangle, Bleu électrique, carré  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon Rappel Individuel « X » et un signal sonore** | **Revenir prendre son départ, sinon OCS** |
| **Une image contenant ligne, drapeau, Bleu électrique, Caractère coloré  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon Rappel Général**  **« 1er substitut » et deux signaux sonores** | **Tout le monde doit revenir pour un nouveau départ** |
| **Une image contenant ligne, Rectangle, Carmin, rouge  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon Aperçu « AP » et deux signaux sonores** | **Départ retardé** |
| **Une image contenant carré, Rectangle, motif, ligne  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon « N » et trois signaux sonores** | **Course annulée** |
| **Une image contenant carré, Rectangle, ligne, Caractère coloré  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon « N sur H » et trois signaux sonores** | **Course annulée et rentrez au port** |
| int-safety-orange ws_rgb | **Pavillon « Orange »** | **Ligne de départ** |
|  | **Pavillon « Bleu »** | **Ligne d’arrivée** |
| **Une image contenant Rectangle, ligne, drapeau, symbole  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon « C » et des signaux sonores répétitifs** | **Changement de parcours** |
| **Une image contenant jaune, Caractère coloré, motif, Rectangle  Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.** | **Pavillon « Y »** | **Portez la brassière** |