



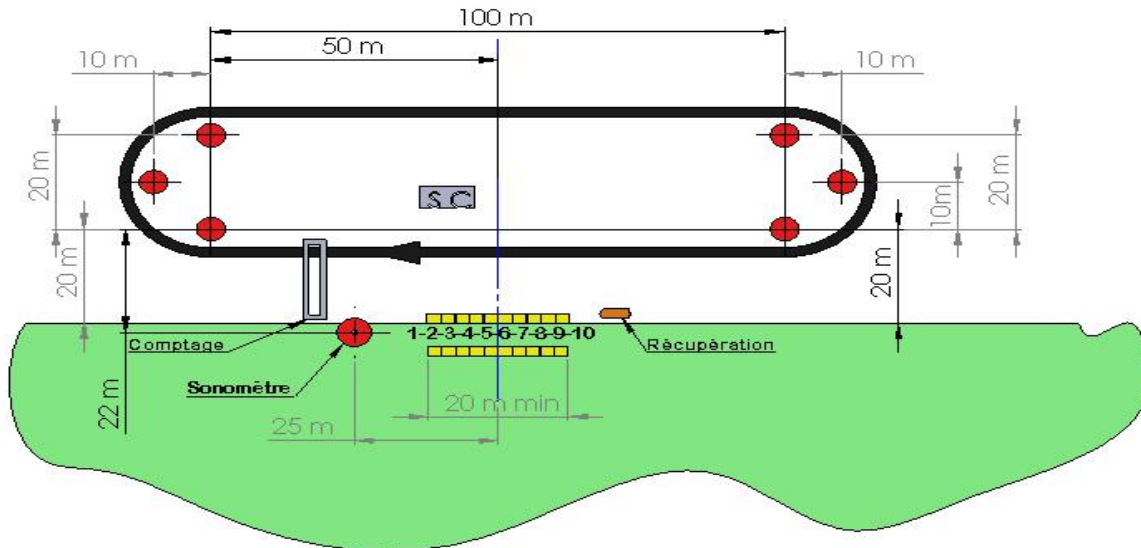
Règles générales MRC HYDROPLANE

Juillet 2022

Règles générales FSR-H	2
I. Attribution des points	3
II. Procédure de départ.....	3
III. Règles générales pendant la course	4
IV. Règles de conduite	5
V. Pénalités	5
VI. Classement et attribution des points.....	6

En participant aux concours Régionaux et Nationaux FFMN, tous les coureurs devront avoir pris connaissance du règlement FFMN et sont donc tenus de le respecter.

1) La compétition se déroule sur un circuit comme indiqué sur l'image ci-dessous. Le circuit doit être placé de manière à ce que la ligne de base soit parallèle au ponton de départ. L'axe du circuit sera aligné avec les positions de départ 5 et 6, comme indiqué ci-dessous.



- 7) Si un compétiteur qualifié pour une finale ne peut concourir, le compétiteur de réserve peut prendre sa place uniquement si le finaliste qualifié initialement renonce car sa coque est endommagée de façon irréparable. Les pannes mécaniques ne sont pas incluses.

I. Attribution des points

1) En fonction de leur ordre d'arrivée, les points sont attribués comme suit:

Place	Points
1	400
2	300
3	225
4	169
5	127
6	96
7	72
8	54
N'a pas terminé	25
Arrivé hors délai	25
N'a pas pris le départ	0

2) Après les manches / finales, les résultats de chaque concurrent seront additionnés. Le concurrent ayant obtenu le plus de points sera le vainqueur et ainsi de suite.

3) En cas d'égalité entre des concurrents, une course supplémentaire sera organisée pour déterminer le vainqueur. Cela peut se produire si un concurrent doit être sélectionné pour participer à la finale et / ou après une finale afin de déterminer les 3 premiers.

II. Procédure de départ

1) Chaque course est composée de trois phases indépendantes:

- Temps de préparation - 2 minutes
- Temps de contrôle - 30 secondes
- Durée de course –4 minutes

2) Pendant la préparation, les moteurs sont démarrés et les bateaux sont mis à l'eau. Les bateaux peuvent être réglés pendant le temps de préparation; Cependant, le concurrent n'est pas autorisé à quitter sa position sur le ponton de départ.

3) Durant et après le temps de contrôle, aucun bateau ne peut être mis à l'eau.

5) La procédure de départ doit au minimum être sonore. Un Chronomètre de départ peut aussi être utilisé pour afficher visuellement le temps de préparation et le début d'une course.

6) La bande sonore de départ doit respecter les critères suivants:

Signal sonore, « 2 minutes de préparation », « 1 minute 30 de préparation », « 1 minute de préparation », « 30 secondes de préparation », « 15 seconde de préparation », « 5-4-3-2-1 », signal sonore, « c'est terminé pour la mise à l'eau », « 25seconde avant le départ », « 20 secondes avant le départ », « 15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1 » signal sonore.

7) L'affichage numérique de départ doit respecter les critères suivants:

Un compte à rebours doit afficher toute les secondes

- Il doit y avoir 4 voyants rouges qui sont tous allumés au début du temps de préparation.

Les lumières seront éteintes individuellement toutes les 30 secondes.

- Une fois le dernier feu rouge éteint, un feu blanc ou jaune s'allumera pour indiquer les 30 dernières secondes avant le départ de la course (temps de contrôle). Dans ce délai, aucun bateau ne peut être mis à l'eau.

- Au bout de ces 30 secondes, un voyant clignote et un signal sonore retentit pour indiquer le début de la course.

III. Règles générales pendant la course

1) Au cours des 15 dernières secondes du temps de contrôle, tous les bateaux doivent conserver leur trajectoire après le passage de la bouée n ° 6. Il est interdit de zigzaguer sur le circuit pour retarder le franchissement de la ligne de départ. Tout changement de direction supérieur à 45 degrés est interdit et sera pénalisé d'un tour supplémentaire à effectuer.

2) Les bateaux qui franchissent la ligne de départ juste avant le signal de départ auront fait un faux départ et devront faire un autre tour pour valider leur départ.

3) Manquer une bouée lors du temps de préparation, de contrôle ou lors de la course, sera pénalisé d'un tour supplémentaire à effectuer.

4) Le concurrent dont le bateau franchit la ligne d'arrivée en premier après avoir complété le nombre de tours requis en tenant compte des pénalités éventuelles (tours supplémentaires) est le vainqueur.

5) Le juge annoncera le moment où un concurrent effectue son dernier tour (6e tour) et le moment où il a effectué le nombre de tours requis.

Suite à cette annonce, le concurrent doit revenir au ponton en toute sécurité sans couper le circuit.

6) Si un concurrent n'a pas réussi à effectuer le nombre de tours requis pendant le temps imparti (4 minutes), le juge lui demandera de revenir au ponton.

7) Si une course doit être redémarrée en raison de circonstances imprévues, seuls les bateaux en course au moment de l'arrêt peuvent redémarrer.

La procédure complète sera effectuée (temps de préparation, temps de contrôle et la durée de course de 6 tours en 4 minutes maximum).

8) Si un bateau est dans une bouée, le concurrent doit éteindre le moteur. Si le concurrent n'arrête pas le moteur, il peut recevoir un carton rouge.

IV. Règles de conduite

- 1) Les bateaux doivent passer à l'extérieur des bouées.
- 2) Il n'est pas permis de reprendre les bouées.
- 3) Si les juges estiment qu'un concurrent n'a pas le plein contrôle de son bateau, il aura un avertissement.
Si le pilotage ne s'améliore pas, le concurrent sera disqualifié de la manche.
- 4) La trajectoire normale est celle la plus proche des bouées. Les bateaux sur cette trajectoire ont la priorité.
- 5) Un bateau qui dépasse doit laisser au moins 3 longueurs de bateau avant de suivre la même trajectoire que le bateau dépassé.

V. Pénalités

- 1) Manquer une bouée ou couper le circuit lors du temps de préparation, de contrôle et de course sera pénalisé d'un tour supplémentaire.
- 2) Passer trop près du ponton (à moins de 3 mètres) sera pénalisé d'un tour supplémentaire.
- 3) Les changements de trajectoire de plus de 45 degrés et gênant les autres concurrents seront pénalisés d'un tour supplémentaire.
- 4) Empêcher délibérément un concurrent de doubler en zigzaguant et en changeant de trajectoire sera pénalisé d'un tour supplémentaire.
- 5) Seulement deux pénalités peuvent être reçues lors d'une manche. Une troisième infraction entraînera la disqualification de la manche.
- 6) Toucher une épave entraînera la disqualification de la manche.
- 7) La disqualification d'une manche ne donnera lieu à aucun point.
- 8) Percuter délibérément un autre concurrent entraînera un carton rouge et une disqualification immédiate de toute la manifestation.

VI. Classement et attribution des points

1) Classement

Lorsqu'elles existent, les manches de « repêchage » et la finale sont utilisées pour établir le classement général à la fin du concours.

Seuls les concurrents ayant parcouru au moins un tour validé lors de la compétition seront classés.

Le classement à l'issue des qualifications, manches de remontées et de la finale sera établi selon le tableau suivant :

Classement		
Finale	1er	1
	2e	2
	3e	3
	4e	4
	5e	5
	6e	6
	7e	7
	8e	8
Qualifications	9e	9
	10e	10
	11e	11
	12e	12
	13e	13
	14e	14
	15e	15
	16e	16
	17e	17

2) Matrice d'attribution des points en fonction du classement

Clst	Nb de concurrents CF et coupe										Nb de concurrents au TF									
	>=8	7	6	5	4	3	2	1			>=8	7	6	5	4	3	2	1		
1	20	18	16	14	12	10	8	2			10	9	8	7	6	5	4	1		
2	16	14	12	10	8	6	4				8	7	6	5	4	3	2			
3	14	12	10	8	6	4					7	6	5	4	3	2				
4	12	10	8	6	4						6	5	4	3	2					
5	10	8	6	4							5	4	3	2						
6	8	6	4								4	3	2							
7	6	4									3	2								
8	4										2									
9	2										1									
10	2										1									
11	2										1									
12	2										1									
...	2										1									

3) Championnat de France et coupe de France

L'attribution des points s'effectue selon le tableau figurant au VI.2.

Tout concurrent classé dernier d'une finale marquera les points du dernier de cette finale.

Dans le cas où 2 concurrents ou plus sont classés derniers ex-æquo de la finale, ils recevront tous les points du dernier de cette finale.

4) Internationale

Lorsqu'une course internationale est courue en France, l'attribution des points se fera de la même manière que pour les courses locales intitulées Trophée de France, à la différence que les concurrents étrangers non licenciés FFMN seront retirés du classement pour l'attribution des points.

5) Concours inscrits au calendrier du Trophée de France

Seuls les concours inscrits sous l'intitulé "Trophée de France" comptent pour le classement au Trophée de France.

Les concurrents peuvent participer à autant de concours qu'ils le désirent.

L'attribution des points s'effectue selon le tableau figurant au VI.2.

Tout concurrent classé dernier d'une finale marquera les points du dernier de cette finale.

Dans le cas où 2 concurrents ou plus sont classés derniers ex-æquo de la finale, ils recevront tous les points TF du dernier de cette finale.

6) Classement au Trophée de France

Sont comptabilisés pour l'établissement du classement au Trophée de France:

- Les résultats aux championnats de France,
- Les résultats à la coupe de France,
- Les deux meilleurs résultats obtenus aux compétitions locales intitulées Trophée de France, y compris aux internationales.

Maximum de points : $(20 \times 2) + (10 \times 2) = 60$ points.

En cas d'ex-aequo dans le classement au Trophée de France, la place acquise au Championnat de France sera déterminante.

Toutes les pénalités seront émises à la discrétion du juge tout en suivant les règles ci-dessus.