



Règles générales MRC OFFSHORE

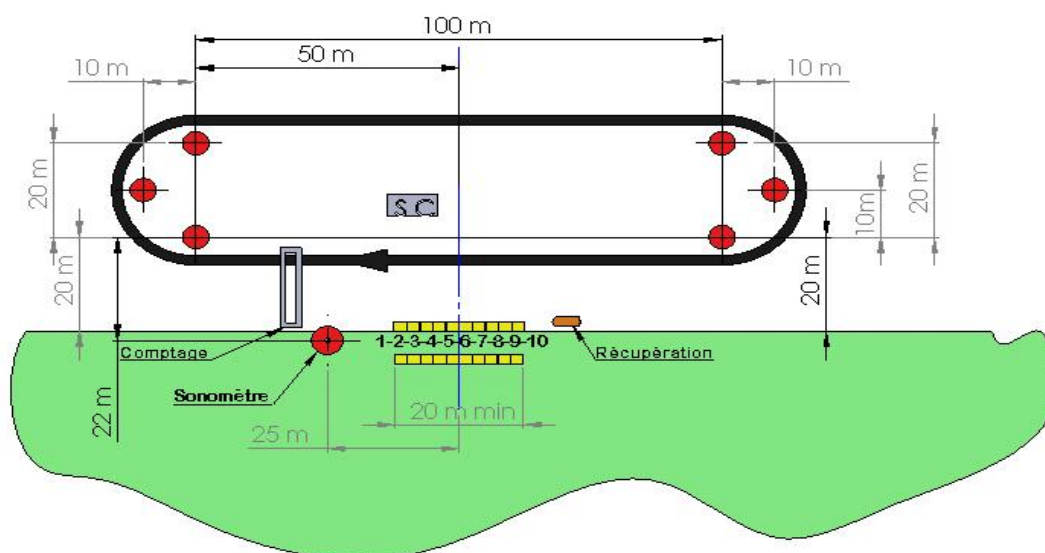
Juillet 2022

Règles générales FSR-O	2
I. Procédure de départ.....	3
II. Arrêt de course à mi-parcours.....	4
III. Règles générales pendant la course	5
IV. Règles de conduite	6
V. Pénalités	6
VI. Classement et attribution des points.....	7

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.

Règles générales

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.



2) La course est effectuée dans le sens des aiguilles d'une montre.

3) Chaque série effectuera 4 manches.

Les manches sont composées de manière à ce que les concurrents soient mélangés entre les différentes manches.

Les positions de départ seront attribuées au hasard par le système de comptage.

4) Les manches durent 8 minutes (ceci n'inclut pas de temps de préparation et de contrôle).

5) Une manche comporte maximum 10 concurrents.

Si plus de 10 concurrents sont inscrits dans une catégorie, une finale est organisée.

6) Le classement à l'issue des manches qualificatives est établi à partir de la somme des résultats des trois meilleures manches sur les quatre courues.

7) Les 10 concurrents ayant obtenu les résultats les plus élevés des manches qualificatives se qualifieront pour la finale.

La finale est une course de 12 minutes (ceci n'inclut pas le temps de préparation et de contrôle).

8) Les finales B seront organisées uniquement si un minimum de 24 concurrents sont inscrits dans une catégorie et que le temps le permet.

9) Lorsque des finales B ont lieu, le déroulement est le suivant :

- a) Les 9 meilleurs concurrents participeront directement à la finale A qui durera 12 minutes.
- b) Les 10 prochains concurrents (positions 10 à 19 à l'issue des manches qualificatives) participeront à la finale B.
- c) Le vainqueur de la finale B accèdera à la finale A (position 10).
- d) La finale B durera 12 minutes dans la mesure du possible. Si le temps est limité, la finale B peut être réduite à 8 minutes.

10) 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.

11) Les positions de départ pour la finale seront attribuées en fonction des résultats des manches qualificatives. Le premier qualifié aura la position 1 sur le ponton.

13) Le résultat de la course est déterminé en fonction du nombre de tours accomplis et du temps de course de chaque concurrent, après déduction des éventuelles pénalités.

14) Il n'y aura pas de récupération pendant la course.

15) Pendant la course, le temps de course restant et le nombre de tours de chaque concurrent doivent être affichés sur un écran d'affichage.

16) Après une course, les déductions de tours et / ou pénalités doivent être clairement indiquées sur la liste des résultats.

17) Pour les événements Régionaux, les organisateurs peuvent choisir d'effectuer 3 manches qualificatives. Les 2 meilleures sur les 3 courses seront additionnées pour obtenir le résultat final.

- Cette option doit être utilisée uniquement par manque de temps.

I. 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 - qualifications 8 minutes, finale 12 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 le temps de contrôle, aucun bateau ne peut être mis à l'eau.
- 4) Si un concurrent n'a pas réussi à se lancer pendant le temps de préparation, il peut le faire seulement une fois la course commencée.
- 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.

II. Arrêt de course à mi-parcours

- 1) Une course peut être arrêtée par le juge et / ou les compteurs de tours en raison de circonstances exceptionnelles. Par exemple : Bouée flottante, mauvaises conditions météorologiques, fils cassés (comptage de tours).
- 2) Le juge et / ou les compteurs des tours signaleront l'arrêt de la course par un signal sonore. Dans le même temps, le chronomètre de durée de la course sera arrêté. Les pilotes doivent terminer leur tour et ramener leurs bateaux. Tous les moteurs doivent être arrêtés.
- 3) Le temps écoulé entre le moment où le signal a été émis et le moment où les modèles passent la ligne d'arrivée doit être enregistré. Le système de comptage des tours sera alors mis en pause.
- 4) Les concurrents et les mécaniciens ne doivent pas intervenir sur leurs bateaux tant que la course est arrêtée.
- 5) Les épaves au moment de l'arrêt de la course ne sont pas autorisées à redémarrer.
- 6) Une fois le problème résolu, le juge informera les concurrents du temps restant et lancera une nouvelle procédure de départ complète. Le temps de préparation et le temps de contrôle peuvent être annoncés verbalement par le juge au lieu d'être affichés visuellement.

- 7) Le système de chronométrage et de comptage des tours reprendront au signal de départ.
- 8) Si la course est arrêtée dans les cinq premières minutes de course, elle sera annulée et recommencée au début. (Tous les bateaux seront autorisés à redémarrer car il s'agit d'une nouvelle course).
- 9) La fin de la course est indiquée par un signal sonore. Tous les pilotes doivent terminer leur tour sans couper le circuit, puis sortir leur bateau de l'eau.

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) Le concurrent doit effectuer au moins 1 tour de contrôle. Si le bateau n'est pas dans l'eau pendant le temps de contrôle, le juge **déduira un tour. Il s'agit seulement d'un tour déduit et non d'une pénalité.**
- 4) Les modèles peuvent être réparés et ravitaillés pendant la course.
Le ponton est défini comme la zone située entre les positions de départ 1 à 10.
Le concurrent et le mécanicien ne doivent pas interférer avec un autre concurrent lors de la récupération de leur bateau. Tout manquement à cette règle peut entraîner un avertissement et un carton jaune. Les bateaux peuvent être remis à l'eau uniquement s'ils sont ramenés directement au ponton.
- 5) Le concurrent ou le mécanicien peut quitter sa position de départ pour aller chercher du matériel de rechange. Là encore, ils ne doivent pas interférer avec d'autres concurrents. Ils ne peuvent pas quitter leur position de départ pour aller parler à un autre concurrent et / ou mécanicien sous peine de carton rouge.
- 6) Le pilote n'est pas autorisé à quitter sa position sur le ponton de départ tant que son bateau est à l'eau.
- 7) Si un bateau perd sa plaque de numéro pendant la course, il est autorisé à terminer le tour en cours. Tous les tours accomplis après ce tour sans plaque de numéro ne seront pas comptés.
- 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.
- 9) Causer des dommages à un autre bateau pendant et / ou après la course qui empêcheraient son utilisation dans la compétition entraînera la disqualification de la manche.

IV. Règles de conduite

1) Les bateaux doivent passer à l'extérieur des bouées.

2) Il n'est pas permis de reprendre les bouées. Pour chaque bouée manquée, un tour sera déduit. Par exemple, si un concurrent manque 3 bouées d'un côté du circuit, 3 tours seront déduits. Ceci s'applique au temps de préparation, au temps de contrôle et au temps de course.

REMARQUE : Une bouée manquée ne constitue pas une pénalité. Il s'agit seulement d'un tour déduit et non d'une pénalité.

3) Un bateau plus lent peut être dépassé de chaque côté. Pendant la manœuvre de dépassement, le bateau dépassé ne doit pas changer de cap ni se mettre en travers du bateau le dépassant. Le bateau le plus rapide doit laisser un écart de 3 longueurs de bateau avant de se rabattre devant le bateau dépassé.

4) Tous les conducteurs qui conduisent en groupe doivent rester sur leur trajectoire. Il n'est pas permis de gêner délibérément un autre concurrent.

5) La trajectoire normale est celle la plus proche des bouées. Les bateaux sur cette trajectoire ont la priorité.

6) Les bateaux doivent passer à au-moins 5 mètres du ponton.

7) Dans les cas où un concurrent peut avoir besoin de passer à moins de 5 mètres du ponton, il doit ralentir. Exemple : lorsque vous ramenez un bateau au ponton.

8) Un concurrent doit contrôler la commande d'accélération à tout moment. Les juges peuvent demander à un concurrent de démontrer sa capacité à ralentir. Si le concurrent est dans l'incapacité de ralentir, il sera disqualifié de la course et doit rester à l'écart des autres concurrents jusqu'à ce que son bateau puisse être arrêté en toute sécurité.

V. Pénalités

1) **Un avertissement** (carton jaune) sera émis si les règles énoncées ci-dessus n'ont pas été respectées mais sans avoir contraint un autre concurrent à s'arrêter ou ayant eu un impact négatif sur sa course.

2) **Une pénalité d'un tour** (carton jaune avec un numéro 1) sera émise si les règles ci-dessus sont enfreintes une deuxième fois pendant la course ou si :

- le pilote interfère avec un concurrent et a un impact négatif sur sa course
- un concurrent touche une épave annoncé par le juge

3) **Une pénalité de deux tours** (carton jaune avec un numéro 2) sera émise si les règles ci-dessus sont enfreintes pour la troisième fois pendant la course ou si le pilote provoque l'arrêt du bateau d'un autre concurrent.

4) **Un Stop and Go** (carton jaune avec un S) sera émis dans les cas suivants:

- un bateau passe trop près du ponton (à moins de 3 mètres)
- un bateau passant à moins de 5 mètres du ponton ne ralentit pas.

5) Trois pénalités maximum peuvent être reçues dans une course. Une quatrième infraction dans une même course entraînera une disqualification.

6) Si les juges estiment qu'un concurrent ne peut pas diriger / contrôler correctement son bateau, ils donneront un avertissement. Si le pilotage ne s'améliore pas, le pilote sera disqualifié de la course.

7) Le retrait délibéré d'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 A	1er 1
	2e 2
	3e 3
	4e 4
	5e 5
	6e 6
	7e 7
	8e 8
	9e 9
	10e 10
Finale B	2e 11
	3e 12
	4e 13
	5e 14
	6e 15
	7e 16
	8e 17
	9e 18
	10e 19
Qualifications	20e 20
	21e 21
	22e 22
	23e 23
	24e 24

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

Clst	Nb de concurrents CF et coupe										Nb de concurrents au TF									
	>=10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	>=10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1	24	22	20	18	16	14	12	10	8	2	12	11	10	9	8	7	6	5	4	1
2	20	18	16	14	12	10	8	6	4		10	9	8	7	6	5	4	3	2	
3	18	16	14	12	10	8	6	4			9	8	7	6	5	4	3	2		
4	16	14	12	10	8	6	4				8	7	6	5	4	3	2			
5	14	12	10	8	6	4					7	6	5	4	3	2				
6	12	10	8	6	4						6	5	4	3	2					
7	10	8	6	4							5	4	3	2						
8	8	6	4								4	3	2							
9	6	4									3	2								
10	4										2									
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 : $(24 \times 2) + (12 \times 2) = 72$ 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.