

ANNEXE 23

RÈGLEMENT DES SPRINTS DE PLAGÉ D'AVIRON – RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS ET/OU DÉROGATIONS AU CODE DES COURSES DE LA FISA

Les Règles applicables aux régates d'aviron de mer s'appliquent aux régates de Sprints de plage d'aviron, sauf exceptions indiquées dans les présents Règlements, approuvées par le Conseil de la FISA comme des dérogations au Code des courses.

1. Aviron, bateaux, régates (Règle aviron de mer 1, Règle 1)

Une régate de Sprints de plage d'aviron est une régate à laquelle tous les concurrents utilisent des bateaux d'aviron de mer tels que définis dans les Règles des compétitions d'aviron de mer et dont le champ de course comprend une transition entre plage et mer, conformément aux présents Règlements.

2. Portée (Règle aviron de mer 2, Règle 2)

Les présents Règlements s'appliquent aux Régates internationales de Sprints de plage d'aviron, aux Sprints de plage mondiaux d'aviron et aux régates de Sprints de plage d'aviron tenues dans le cadre de Jeux multisport en complément du Code des courses de la FISA et non pas à l'exclusion de celui-ci.

3. Catégories (Règle aviron de mer 8, Règle 24)

La catégorie d'âge suivante applicable aux rameurs est reconnue par la FISA pour les Sprints de plage d'aviron:

- Seniors

4. Classes de bateau (Règle aviron de mer 11, Règle 35)

Les classes de bateau suivantes sont reconnues par la FISA pour les Sprints de plage d'aviron:

- Solo (C1x)
- Deux de couple (C2x)
- Quatre de couple avec barreur (C4x+)

5. Caractéristiques (Règle aviron de mer 15, Règle 42)

Le parcours de course pour Sprints de plage d'aviron offre, dans la mesure du possible, des conditions équitables et identiques à tous les équipages. Ceci exige une ligne de départ suffisamment étendue pour permettre à tous les équipages de chaque épreuve de partir simultanément. La zone de course devrait être située sur une plage de sable uniformément étagée libre de rochers ou autres obstacles qui pourraient endommager les bateaux au start sur la plage et l'arrivée sur la plage.

La longueur du parcours est celle indiquée à la Règle 6.

Le parcours comprend un (1) tronçon terrestre – (2) un tronçon nautique – (3) un tronçon terrestre.

La première section du parcours sera une ligne droite allant d'un point sur la plage (la ligne de départ / d'arrivée) au bord de l'eau, à une distance comprise entre environ 10 et 50 mètres.

La deuxième section du parcours comprend, pour chaque couloir, une série de 3 bouées dans chaque couloir de course, la première bouée positionnée à environ 85 mètres du bord de l'eau, la deuxième bouée à 85 mètres plus loin et la troisième bouée 80 mètres plus loin de la précédente, le tout en ligne droite. Le nombre de couloirs ainsi aménagés dépendra de la nature de l'événement, mais en général sera d'au moins deux couloirs et jusqu'à quatre couloirs. (Voir Règle 7)

La troisième section du parcours sera une ligne droite sur terre d'une distance comprise entre environ 10 et 50 mètres depuis le bord de l'eau jusqu'à la ligne de départ/d'arrivée.

Les distances indiquées ici servent de guide général mais dépendront des conditions locales. Un changement substantiel de ces dimensions est autorisé avec l'approbation préalable de la FISA.

5.1 Marques de parcours

5.1.1 Un plan du ou des parcours indiquant l'emplacement de tous les repères de parcours doit être inclus dans le Manuel de régates et également dans les instructions données à tous les équipages à leur arrivée à la régates. Le plan doit également être affiché à la Commission de contrôle;

5.1.2 Pour des raisons de sécurité et de visibilité, les bouées utilisées pour marquer les points de passage doivent être gonflables ou

d'autres types de surface souple qui ne cause pas de dommages aux bateaux et à l'équipement et auront chacune une hauteur d'environ 150 cm. Les deux premières bouées de chaque couloir depuis la plage doivent avoir environ 30 cm de diamètre et la bouée de virage la plus éloignée doit avoir entre 50 et 100 cm de diamètre. Les 3 bouées d'un couloir doivent être de la même couleur. Les bouées doivent avoir une couleur différente pour chaque couloir;

- 5.1.3 Le comité d'organisation doit prendre toutes les précautions nécessaires pour définir les repères et le parcours afin d'éviter tout risque d'échouement de bateaux dans des eaux peu profondes.*
- 5.1.4 Le comité d'organisation veille à ce que les distances entre les bouées de chaque couloir soient égales et en particulier que la distance de la bouée la plus éloignée de la plage de chaque couloir soit égale;*
- 5.1.5 Si le parcours est situé dans des eaux qui sont affectées par d'importants mouvements de marée, le comité d'organisation prendra les dispositions nécessaires pour le repositionnement régulier du parcours si nécessaire. Cela peut inclure des portes et des repères supplémentaires pour assurer la sécurité et l'équité pour les équipages.*

Pour des raisons de sécurité, la disposition du parcours ne doit pas permettre aux bateaux de se déplacer dans des directions opposées dans la même eau.

5.2 Lignes de départ et d'arrivée

- 5.2.1 La ligne de départ doit être visuellement marquée sur la plage d'une manière claire et fixe, elle gardera sa position dans toutes les situations de course. La largeur de la ligne de départ doit être d'au moins 2 mètres. La distance de la ligne de départ à chaque bateau doit être égale pour tous les concurrents.*
- 5.2.2 La largeur de la ligne d'arrivée doit être d'au moins 2 mètres. Lorsque deux couloirs de course seulement sont utilisés, la ligne d'arrivée peut être un étroit « entonnoir » pour amener les coureurs de chaque équipe à l'arrivée. Cependant, lorsque 3 couloirs ou plus sont utilisés, la ligne d'arrivée doit être d'une longueur telle que le coureur de chaque équipage ait une distance égale du point d'arrivée désigné de son bateau*

pour atteindre la ligne d'arrivée. Le point d'arrivée désigné de chaque embarcation au bord de l'eau doit être marqué par un drapeau aligné avec les bouées de couloirs et les coureurs doivent passer à l'extérieur de ce drapeau après avoir quitté le bateau pour assurer une distance égale à la ligne d'arrivée.

- 5.2.3 *La méthode de marquage de la ligne d'arrivée et donc la fin de la course, peut être l'une ou l'autre des suivantes, ou tout dispositif similaire:*
- Une ligne claire sur la plage que le coureur de chaque équipe doit traverser;*
 - Une bande que le coureur de chaque équipe doit traverser;*
 - Un drapeau ou un dispositif similaire pour chaque équipe, planté dans le sable, et qui doit être ramassé par le coureur de l'équipe;*
 - Un bouton ou un dispositif similaire pour chaque équipe qui doit être pressé par le coureur de l'équipe et qui, après avoir été pressé, doit émettre un son ou un affichage visuel, tout en enregistrant le temps de course écoulé pour cet équipe.*
- 5.2.4 *Le comité d'organisation décide de la méthode de marquage de la ligne d'arrivée et doit le notifier dans le Manuel de régates et l'inclure dans toutes les informations données aux équipes.*
- 5.2.5 *L'orientation de la ligne de départ et d'arrivée doit en principe être perpendiculaire au champ de course.*
- 5.2.6 *Les schémas figurant à l'annexe 1 et à l'annexe 2 du présent Règlement montrent la disposition générale du parcours.*

5.3 *Format de la course*

Il y a deux options pour le format de la section nautique des Sprints de plage d'aviron. Le comité d'organisation détermine le format utilisé et celui-ci doit être notifié dans le Manuel de régates. Il doit être inclus dans toutes les informations aux équipes et affichés sur le site. Le même format devrait être utilisé pour toutes les épreuves d'une même régates.

Option 1 - « Slalom aller / slalom retour » –

Lorsque toutes les équipes sont dans leur bateau, elles rament de la plage en slalom autour de chacune des trois bouées dans leurs couloirs respectifs, tournant autour de la dernière bouée et revenant en slalomant autour de

chaque bouée vers la plage, s'assurant qu'elles contournent chaque bouée dans la bonne direction. Voir le schéma de l'annexe A.

Option 2 - « Slalom aller / retour rectiligne » –

Lorsque toutes les équipes sont dans leur bateau, elles rament de la plage en slalom autour de chacune des trois bouées dans leurs couloirs respectifs, tournant autour de la dernière bouée. Après avoir tourné la dernière bouée, elles reviennent en ligne droite vers le point désigné sur la plage. (Note: Les équipages ne prenant pas une route en ligne droite pour retourner à la plage ou arrivant à la plage à un autre endroit ne seront pas pénalisés pour autant qu'ils n'interfèrent pas avec les autres équipages et qu'ils obéissent à ces règles d'application.) Les équipes s'assurent qu'elles contournent chaque bouée dans la bonne direction. Voir le schéma de l'annexe B.

6. Longueur du parcours (Règle aviron de mer 16, Règle 43)

Sprints de plage d'aviron - En principe, le parcours devrait inclure une course sur la plage entre environ 10 et 50 mètres pour commencer et terminer la course avec une distance sur l'eau d'environ 250 mètres de la plage à la bouée de virage la plus éloignée. La course comprendra un parcours de course à pied de 10 à 50 mètres de la ligne de départ à l'eau, 250 mètres (bouées à 85m + 85m + 80m) de rame à l'aller, 250 mètres au retour et de 10 à 50 mètres de course sur la plage jusqu'à la ligne d'arrivée. Voir le Règle 5 pour la présentation du parcours. Les distances indiquées ici servent de guide général mais dépendront des conditions locales. Un changement substantiel de ces dimensions est autorisé avec l'approbation préalable de la FISA.

7. Nombre de couloirs (Règle aviron de mer 17, Règle 44)

Il doit y avoir un minimum de 2 couloirs et jusqu'à, en principe, un maximum de 4. Le nombre de couloirs dépend de l'espace disponible sur la plage et sur l'eau et du nombre d'équipes inscrites dans chaque épreuve.

Dans tous les cas, la distance de course sur la plage doit être égale pour toutes les équipes. Des couloirs additionnels peuvent être fournis si le format de compétition le requiert. Le nombre de couloir doit être indiqué dans le Manuel technique de régate.

8. Règles de la FISA relatives à la publicité et tenues des rameurs (Règle aviron de mer 18, Règle 50)

En plus des exigences du Règlement sur la compétition d'aviron de mer, chaque membre d'équipage doit afficher sur sa tenue de course ou son

équivalent, le code de pays à trois lettres et son nom de famille (alphabet romain) de la manière et du format suivants:

Tenue de course	Écriture	Hauteur	Largeur	Majuscule / minuscule	Exemple
DEVANT: Nom de famille (court)	Arial	50mm	120-150mm	Majuscule	BATTEN
DEVANT: Nom de famille (long)	Arial	50mm	150mm	Minuscule	Batten-Ball
DEVANT: Code pays	Arial	50mm	60-100mm	Majuscule	GBR
DERRIERE: Code pays	Arial	100mm	150mm	Majuscule	GBR

9. Système de progression de la FISA (Règle aviron de mer 20, Règle 67)

9.1 Le système de progression pour les Sprints de plage d'aviron sera déterminé par le comité d'organisation et peut prendre la forme suivante:

- Plusieurs groupes d'équipes; ou
- Contre la montre; ou
- Éliminatoire qui peut inclure ou non des repêchages; ou
- Une combinaison de ces formes;

afin d'amener le nombre d'équipes restant dans la course aux médailles de chaque épreuve jusqu'à huit (8).

9.2 Les huit équipages finalistes

Une fois que les manches préliminaires sont terminées et que les huit dernières équipes restantes sont déterminées, les courses seront toujours conduites sur deux couloirs avec 4 quarts de finale, 2 demi-finales et ensuite les finales selon un horaire constant sans pauses supplémentaire entre les courses. La course pour les 3^e et 4^e places aura lieu avant la course pour les 1^{re} et 2^e places. D'autres demi-finales et finales pour le classement de tous les finalistes peuvent également être courues dans ce format.

9.3 Pour les Sprints de plage mondiaux d'aviron, le comité d'organisation doit obtenir l'approbation de la FISA pour le système de progression à adopter.

9.4 Le système de progression doit être décrit dans le Manuel de régates et confirmé lors de la réunion des capitaines d'équipage.

- 9.5 *Le comité d'organisation, dans le cas des Sprints de plage internationaux, et la FISA, dans le cas des Sprints de plage mondiaux d'aviron, peuvent limiter le nombre d'équipes à partir desquels les inscriptions seront acceptées et la méthode de limitation du nombre (qualification, ordre des inscriptions, tirage au sort des équipes ou toute autre méthode) doit être incluse dans le Manuel de régates et dans toutes les informations données aux équipes avant la régates.*

10. Tirage au sort et détermination des couloirs (Règle aviron de mer 21, Règle 68)

- 10.1 *Quand un système de manches préliminaires est nécessaire, un tirage au sort pour le premier tour a lieu à la réunion des capitaines d'équipage, la veille du déroulement de la première manche ou, le cas échéant, plus tôt. Le tirage au sort décide quels équipages prennent part à quelles manches et quel couloir leur est attribué.*
- 10.2 *En cas de désignation de têtes de série parmi les équipages aux Sprints de plage mondiaux d'aviron, les premières têtes de série doivent être placées aux extrémités du tableau, les têtes de séries suivantes doivent être placées suivant le même principe. Lorsque les huit finalistes de l'épreuve sont déterminés, les quatre équipages classés meilleurs têtes de série, en ordre décroissant (ou moins s'il y a moins de quatre équipages têtes de série) seront placés alternativement sur de chaque côté du tableau. Les places restantes sont attribuées par tirage au sort pour les autres équipes. (C'est-à-dire que les têtes de série 1 et 3 se trouvent d'un côté du tableau et les 2 et 4 de l'autre côté).*
- 10.3 *Lorsque la première manche se présente sous la forme de contre la montre, les temps obtenus serviront pour déterminer les répartitions dans les manches éliminatoires et l'attribution des couloirs, à la place des tirages au sort.*
- 10.4 *Couloirs pour « Les huit finalistes »*

Les couloirs pour chaque course en quarts de finale, demi-finales et finales (les 8 dernières équipes restantes uniquement) seront déterminés comme suit:

- *L'équipe ayant le meilleur temps dans sa manche précédente choisit celui des deux couloirs qu'elle utilisera pour la course;*
- *L'autre équipe utilisera l'autre couloir.*

Cette allocation doit être faite au plus tard 10 minutes avant l'heure prévue de début de la course et doit être confirmée par le capitaine de l'équipage au président du jury qui doit également informer le capitaine de l'équipage de l'autre équipe de cette course.

11. Conditions météo défavorables (Règle aviron de mer 22, Règle 71)

Le président du jury, en consultation avec le directeur de course et le comité d'organisation, prend toutes les décisions concernant tout retard, report, annulation des courses ou modification du parcours, résultant de conditions météo défavorables ou autres éléments se rapportant à la sécurité des concurrents et des officiels sur l'eau ou à l'équité de la course.

12. Procédure de départ (Règles aviron de mer 23 et 24, Règles 73 et 74)

12.1 Le départ

Pendant la procédure de départ, les bateaux doivent être alignés dans l'eau dans la position de départ prévue et doivent être tenus par les membres de l'équipage (sauf en solo (C1x)) et avec jusqu'à deux assistants par bateau.

12.1.1 Assistants

Il y aura jusqu'à deux assistants par bateau. Les assistants sont en principe fournis par les équipes et reconnus comme membres d'équipe de soutien officiel. Le rôle de l'assistant est d'aider son équipe au départ et à l'arrivée de celle-ci sur la plage. Les assistants de chaque équipe doivent porter la tenue de leur équipe, conforme aux règles, mais d'une couleur différente de celle de l'équipage (les assistants peuvent porter un dossard coloré). Dans des conditions plus difficiles et à la discrétion du président du jury, le nombre d'assistants peut être augmenté.

Les assistants ne peuvent embarquer à bord du bateau à aucun moment, mais peuvent aider l'équipe de toute autre manière, y compris pour la fixation du gouvernail, etc. Lorsque le bateau retourne à la plage, les assistants peuvent "attraper" le bateau pour freiner sa progression et permettre au coureur de débarquer pour courir à la ligne d'arrivée.

- a. *Les assistants doivent toujours rester dans des eaux peu profondes, soit inférieures à une hauteur d'épaule. Les assistants doivent se conformer aux instructions des officiels de course et sont en tout temps soumis aux règles de course.*

Lorsqu'un équipage ne fournit pas ses propres assistants, le comité d'organisation y pourvoit.

Les bateaux doivent être tenus raisonnablement en ligne et doivent être placés de telle sorte que les centres des bateaux soient alignés avec les bouées de leur couloir. Tous les rameurs (sauf le coureur de chaque équipe) doivent se tenir debout dans l'eau à côté de leur bateau et ne doivent pas commencer à embarquer avant que le signal de départ ne soit donné.

Le juge au départ, avec l'avis de l'Aligneur, détermine si les bateaux sont raisonnablement alignés et prend les mesures nécessaires pour s'en assurer.

- b. *Un membre de chaque équipe est désigné comme coureur. (Le coureur au départ peut être différent du coureur à l'arrivée mais dans les deux cas doit être un membre de l'équipe). Les coureurs doivent se tenir derrière la ligne de départ qui doit être clairement marquée sur la plage.*

Les autres membres de l'équipage (sauf en solo (C1x)) se tiennent debout dans l'eau et tiennent leur bateau. Aucun membre de l'équipage ne doit commencer à embarquer avant que le signal de départ ne soit donné.

Lorsque le signal de départ est donné, les coureurs doivent courir à leurs bateaux et rejoindre les autres membres de l'équipage. Les autres membres de l'équipage peuvent commencer à embarquer dès que le signal de départ est donné.

- c. *Les assistants aideront leurs équipages en tenant le mieux possible la direction du bateau pour que les membres d'équipage embarquent et partent.*

12.2 La procédure de départ

Le Starter peut être assisté par d'autres arbitres sous son autorité. La position du Starter doit être surélevée et il doit avoir une vue dégagée de la ligne de départ et de tous les bateaux. Les signaux de départ doivent être clairement audibles et visibles pour tous les concurrents. Le Starter doit porter une veste clairement distinctive.

Le Starter doit informer les équipes quand il reste trois minutes avant l'heure de départ.

Il doit y avoir un Juge au départ qui doit être placé dans un endroit qui lui permettra de s'acquitter convenablement de ses responsabilités. Lorsqu'il l'estime nécessaire, le président du jury peut enjoindre à un autre arbitre d'assister le Juge au départ dans ses fonctions.

Le Juge au départ est responsable de décider si un équipage a causé un faux départ.

La procédure de départ pour les Sprints de plage est la suivante:

-3'00"	Tous les membres des équipages doivent être dans la zone de départ et sous l'autorité du Starter. Le Starter peut pénaliser un équipage en retard et peut commencer la course sans tenir compte des absents.
-2'45"-1'45"	Les équipages sont présentés aux spectateurs. Une fois les présentations faites, les équipages retournent à leur position de départ.
-1'00"	Lorsqu'il reste une minute avant le départ, le Starter annonce « One minute ! ». A ce moment, les équipages et les bateaux doivent être « prêt » sur l'eau et le coureur positionné derrière la ligne de départ.
-0'30"	A 30 secondes du départ, le Starter alerte les équipages en disant « Get ready ! », après quoi le Starter peut commencer la course à n'importe quel moment, en tenant compte des vagues et de tout autre facteur.
-0'10" ou lorsque le drapeau rouge est levé	La musique du départ s'arrête. Pour donner le signal du départ, le Starter dit « Attention ! » et lève le drapeau rouge à la verticale au-dessus de sa tête. Après une pause claire, le Starter donne le signal du départ en abaissant rapidement le drapeau rouge et, en faisant simultanément sonner une corne de brume dans un long signal.

Le signal de départ officiel est le moment où le drapeau rouge commence à se déplacer vers le bas.

13. Faux départ (Règle aviron de mer 25, Règle 75)

Une équipe commet un faux départ si le coureur désigné traverse la ligne de départ avant le signal de départ ou si un membre de l'équipage embarque avant que le signal de départ soit donné.

Le Juge au départ est le seul juge d'un faux départ.

13.1 Conséquences d'un faux départ

13.1.1 Lorsqu'un faux départ est commis, que ce soit par un coureur ou un autre membre de l'équipe, le Juge au départ lève immédiatement un drapeau rouge et le Starter doit arrêter la course en brandissant un drapeau rouge et en lançant des coups répétés de corne de brume. Le Juge au départ informe le Starter de l'équipe qui a causé un faux départ et le Starter la sanctionne d'un carton jaune.

13.1.2 Une équipe causant deux faux départs ou recevant deux cartons jaunes s'appliquant à la même course est sanctionnée par un carton rouge et est exclue de l'épreuve par le Starter.

14. Responsabilité des rameurs (Règle aviron de mer 26, Règle 77)

14.1 Lorsqu'ils tournent autour des bouées, les équipages sont autorisés à les toucher avec leur bateau ou leurs rames, mais la quille du bateau doit passer du côté désigné de la bouée.

14.2 Pour terminer la course, l'équipage doit virer à toutes les marques de virage et doit effectuer l'intégralité du parcours tel qu'il a été conçu par le Comité d'organisation.

14.3 L'équipage qui ne contourne pas correctement une bouée sur le parcours se voit infliger une pénalité de temps comme suit:

- Ne pas contourner correctement la première ou la deuxième bouée depuis la plage: 30 secondes par cas;*
- Ne pas contourner correctement la troisième bouée depuis la plage: 60 secondes.*

14.4 Pour les bateaux barrés, le barreur doit être dans le bateau pendant tout le parcours nautique. Dans le cas contraire, l'équipe n'est pas classée et est indiqué sur les résultats comme DNF.

- 14.5 *Lorsqu'un bateau arrive sur la plage, un membre d'équipage doit débarquer et courir sur l'itinéraire désigné jusqu'au point final de la course.*
- 14.6 *Les équipages doivent à tout moment être attentifs aux conditions météorologiques, de l'eau et de leur propre sécurité ainsi que celle des autres. Les équipages qui font de l'aviron d'une manière dangereuse ou d'une manière jugée non contrôlée peuvent être exclus ou pénalisés par l'arbitre.*

15. Interférence (Règle aviron de mer 27, Règle 78)

Une équipe provoque des interférences avec ses adversaires si ses rames ou son bateau empiètent dans l'eau de son adversaire et lui causent un désavantage par contact ou en amenant l'autre équipe à changer de cap pour éviter ce contact. L'arbitre seul décide si un équipage interfère avec un autre équipage et que cela cause un inconvénient. Si une équipe a causé des interférences à une autre équipe et, selon l'arbitre, en a affecté le résultat, l'arbitre peut exclure l'équipe, lui infliger une pénalité de temps de 5 secondes ou de toute autre durée qu'il juge appropriée ou prendre d'autres mesures adaptées conformément aux Règles.

Il est de la responsabilité de chaque équipe de rester sur son bon cap et de ne pas causer d'interférence pour d'autres équipes.

16. Arrivée de la course (Règle aviron de mer 28, Règle 80)

La méthode de marquage de la ligne d'arrivée et donc la fin de la course, peut être l'une ou l'autre des suivantes, ou tout dispositif similaire:

- Une ligne droite claire sur la plage que le coureur de chaque équipe doit traverser;*
- Une bande que le coureur de chaque équipe doit traverser;*
- Un drapeau ou un dispositif similaire pour chaque équipe, planté dans le sable, et qui doit être ramassé (ou saisi) par le coureur de l'équipe (dans le cas de drapeaux, une couleur différente sera utilisée pour chaque équipe, idéalement coordonnée avec celle des bouées de leurs couloirs);*
- Un bouton ou un dispositif similaire pour chaque équipe qui doit être pressé par le coureur de l'équipe et qui, après avoir été pressé, doit émettre un son ou un affichage visuel, tout en enregistrant le temps de course écoulé pour cet équipe.*

Le comité d'organisation décide de la méthode de marquage de la ligne d'arrivée et doit le notifier dans le Manuel de régates et l'inclure dans toutes les informations données aux équipes.

Le point d'arrivée de toutes les équipes doit être à une distance approximativement égale de l'eau où les bateaux auront atteint le rivage dans leurs couloirs désignés. Il doit y avoir un drapeau ou un repère semblable placé au bord de l'eau pour chaque couloir en ligne avec les bouées et à une distance égale de la ligne d'arrivée. Chaque coureur doit passer à l'extérieur du drapeau quand il court de son bateau à la ligne d'arrivée. Un coureur qui ne passe pas du bon côté du drapeau recevra une pénalité de 5 secondes.

La fin de la course pour chaque équipe est l'instant où son membre (le coureur) atteint le point d'arrivée et effectue l'action requise pour marquer la fin de la course.

Dans le cas des Sprints de plage mondiaux d'aviron, le comité d'organisation doit obtenir l'approbation de la FISA pour la méthode de marquage de l'arrivée.

Chronométrage – Les temps d'arrivée sont enregistrés au 1/10 de seconde.

17. Arrivées ex aequo (Règle aviron de mer 29, Règle 81)

S'il y a une arrivée ex aequo dans une manche autre qu'une finale, les équipes ex aequo devront recourir la manche au plus tard 10 minutes après l'arrivée de leur course. Si elles sont à nouveau ex aequo, elles devront recourir à nouveau dans un délai de 15 minutes et ce ainsi de suite jusqu'à ce qu'une décision soit prise.

Dans une finale, si des équipages se classent ex aequo, leur placement est identique dans l'ordre de la finale et le placement suivant est laissé vacant.

18. Composition du jury (Règle aviron de mer 31, Règle 92)

18.1 Le Jury sera composé d'un minimum de 6 membres dont au moins 3 seront des Officiels Techniques Internationaux (ITO).

- Président du jury **
- Starter / Arbitre de course **
- Juge au départ / Juge à l'arrivée **
- Arbitre de couloir (1 par couloir)*
- Arbitre de virage (1)*
- Membres de la Commission de contrôle, un par couloir*

** le président du jury, le Starter / Arbitre de course et le juge au départ / juge à l'arrivée doivent tous avoir leur licence d'arbitre international.*

Plusieurs membres du Jury peuvent avoir une double fonction. Le comité d'organisation peut également nommer un Starter adjoint et des adjoints à d'autres arbitres.

Il doit y avoir au moins un arbitre de virage. Des arbitres de virage supplémentaires pourront être nécessaires si des courses sont effectuées sur plus de deux couloirs. Si une régata Sprints de plage a un grand nombre d'inscriptions nécessitant plus de 2 couloirs, le nombre de membres du jury peut être augmenté en conséquence.

Sprints de plage internationaux d'aviron – le jury est nommé par le comité d'organisation.

Sprints de plage mondiaux d'aviron – le jury est nommé par la Commission d'arbitrage de la FISA et supervisé par elle.

19. Sanctions (Règle aviron de mer 32, Règle 72)

Le jury prononce les sanctions appropriées dans tous cas d'infraction aux règles. Les sanctions à la disposition du jury sont:

- Réprimande;*
- Pénalité de temps (Tel que prévu dans les Règles 14, 15 et 16 et autrement si l'arbitre le juge approprié);*
- Carton jaune (applicable à la course suivante dans laquelle l'équipage concourt) – un équipage ayant reçu deux cartons jaunes durant la même course se verra infliger un carton rouge et sera exclu de l'épreuve;*
- Relégation quand elle est spécifiquement mentionnée au titre des présentes Règles;*
- Carton rouge (exclusion de tous les tours de l'épreuve en question);*
- Disqualification (de toutes les épreuves de la régata).*

20. Commission de contrôle (Règle aviron de mer 38, Règle 95)

Outre ses autres fonctions, la Commission de contrôle aux compétitions de Sprints de plage d'aviron vérifie que les numéros d'enregistrement des bateaux sont correctement arborés et que les numéros ainsi que les noms des rameurs et les sigles nationaux de la fédération devant figurer sur l'uniforme de chaque rameur sont correctement arborés (Règle 8).

21. Le starter et le juge au départ (Règle aviron de mer 39, Règle 96)

Le starter et le juge au départ assurent que la procédure de départ est correctement suivie. Les deux doivent être en position élevée (sur un podium ou une tribune) d'où ils ont une vue claire de la ligne de départ / d'arrivée et le champ de course et d'où ils peuvent être clairement vu par toutes les équipes.

Le juge au départ détermine si un équipage cause un faux départ et, dans l'affirmative, suit la procédure décrite par le Règle 13.

22. L'arbitre (Règle aviron de mer 40, Règle 97)

Le président du jury, en consultation avec le directeur de course décide du nombre d'arbitres qui supervisent chaque course. Quand il y a plus d'un arbitre, les arbitres ont le même statut dans leur secteur de responsabilité.

Pour les régates de Sprints de plage d'aviron, le Starter endosse également le rôle d'arbitre de Course, est positionné sur un terrain, élevé au besoin, afin d'avoir une vue claire de toutes les équipes pendant la course. L'arbitre de course a la préséance sur les arbitres de couloirs et l'arbitre de virage. Il ne communique généralement pas avec les équipes pendant la course, mais prend des décisions basées sur ses observations et sur les conseils des arbitres de couloirs et de l'arbitre de virage. Les arbitres de couloirs doivent être positionnés sur la plage dans une position élevée pour leur donner une vue dégagée de leur couloir, chacun en ligne avec leur couloir.

L'arbitre de course veille au bon déroulement de la course et à la sécurité des rameurs. En particulier, il doit observer si une équipe gagne un avantage ou subit un désavantage par rapport à ses adversaires ou par des facteurs externes et impose des sanctions appropriées aux équipes en faute. L'arbitre de course ne doit donner aucune indication de direction aux équipes.

Si nécessaire, l'arbitre de course peut arrêter la course, imposer les pénalités nécessaires et ordonner la reprise de la course dès le départ. Si, pour quelque raison que ce soit, par exemple pour des dégâts matériels, le redémarrage doit être retardé, il doit décider d'un nouvel horaire de départ en consultation avec le président du jury et en informer les équipes concernées.

Lorsqu'une équipe subit une interférence ou un autre empêchement et que l'arbitre de course a considéré que l'empêchement n'a pas eu d'incidence sur le résultat de la course ou qu'il considère que l'effet de l'empêchement n'était pas significatif, il peut refuser toute action ou prendre les mesures qu'il juge appropriées dans ces circonstances.

Les arbitres de couloir doivent s'assurer que les bateaux sont alignés dans leur couloirs en attendant le signal de départ et doivent aviser le juge au départ s'ils estiment que les bateaux ne le sont pas lorsque le signal de départ est donné (départ fautif) ou si un membre d'équipage commence à embarquer avant que le signal de départ ne soit donné (faux départ). Il le notifie en levant un drapeau rouge, ensuite de quoi, le juge au départ doit suivre la procédure décrite par le Règle 13.

L'arbitre de virage doit être stationné dans un bateau au point le plus éloigné du parcours et doit observer la course et déterminer si toutes les équipes circulent correctement autour de toutes les bouées. Le drapeau est relevé comme suit:

- *Un drapeau blanc si l'équipe a contourné correctement toutes les bouées;*
- *Un drapeau rouge si l'équipe n'a pas contourné correctement les bouées.*

L'arbitre de virage agitera également un drapeau rouge s'il estime qu'il y a eu une autre entorse aux règles, y compris interférence. Il doit, dès que possible après l'arrivée de la course, informer l'Arbitre de Course des motifs détaillés justifiant le drapeau rouge.

Lorsque tous les équipages ont terminé la course, l'arbitre de course doit indiquer si la course s'est déroulée régulièrement en soulevant un drapeau blanc. Si la course ne s'est pas déroulée régulièrement, l'arbitre de course doit élever un drapeau rouge.

Le Juge à l'arrivée ne communique aucun résultat de la course tant que l'Arbitre de Course n'aura pas statué sur l'infraction indiquée par le drapeau rouge.

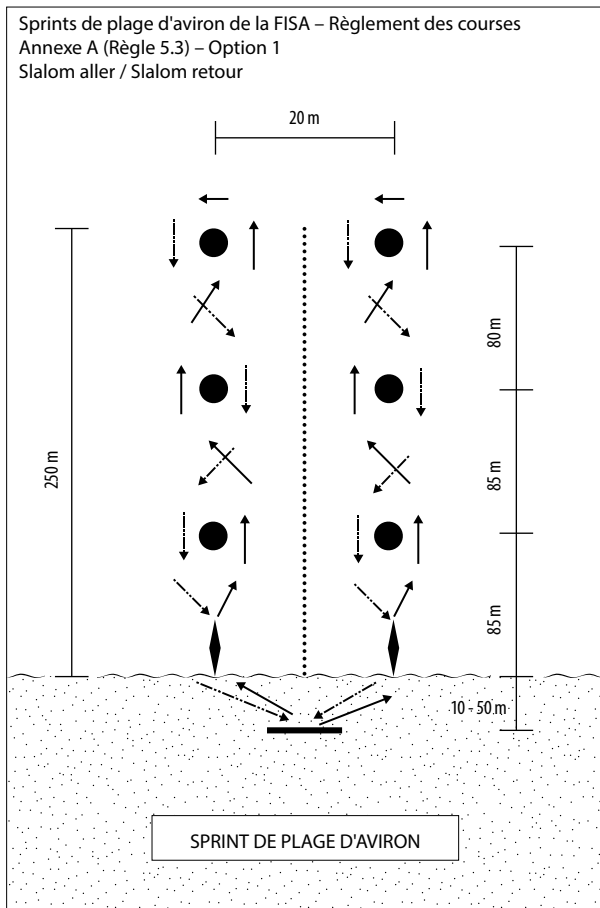
23. Juges à l'arrivée (Règle aviron de mer 41, Règle 98)

Le juge à l'arrivée détermine l'ordre dans lequel les coureurs des équipages finissent la course. Il s'assure que la course s'est déroulée régulièrement. Il est responsable de la validation des résultats.

24. Santé des rameurs (Règle aviron de mer 41, Règle 99)

Chaque concurrent est responsable de sa santé et de son état physique. Les rameurs de mer ont la responsabilité personnelle de se soumettre à un examen de santé avant la compétition qui comprend un questionnaire, un examen physique annuel et un électrocardiogramme conformément à la procédure recommandée par le CIO. Les rameurs de mer doivent être prêts à présenter une confirmation écrite que leur examen a été effectué signé par un médecin.

Annexe A (Règle 5) - Option 1



Annexe B (Règle 5) - Option 2

Sprints de plage d'aviron de la FISA – Règlement des courses

Annexe B (Règle 5.3) – Option 2

Slalom aller / Retour en ligne droite

A noter: Option suggérée pour les plages avec des briseurs de vagues

