

STARTER

I. Mission

- Donner le départ dans les meilleures conditions de sécurité et d'égalité des chances pour les **ramoneurs compétiteurs** en s'efforçant de respecter le programme.
- Prendre toutes les dispositions nécessaires demandées par le comité d'équité ou l'arbitre de parcours, suivant les conditions météorologiques dangereuses ou défavorables, le starter étant le responsable de l'ensemble des activités de la zone de départ.

Le starter peut être aidé d'un assistant starter auquel il délègue certaines tâches afin de gagner en efficacité.

II. Lieu d'exercice

Tour de départ en position centrale derrière le ponton de départ ou installation faisant office de promontoire afin que toutes les équipes puissent voir (et entendre) les ordres de départ. A défaut, sur la berge (attention cependant à vous assurer de votre visibilité par tous les équipages).

III. Matériel

- Programme à jour et stylo(s)
- Drapeau rouge 40cm x 60cm (*facultatif* : avec croix de St. André pour meilleure visibilité) ou feux
- Cloche ou avertisseur sonore alternatif synchronisé aux feux rouges (dans ce cas avoir une cloche en secours)
- Horloge à l'heure officielle de la réunion des délégués (au minimum en championnat), montre ou appareil affichant l'heure calé sur l'heure officielle (quand donnée)
- Jumelles
- Tableau pour infos + feutre (optionnel)
- Micro et système sono, un mégaphone en état de marche (et piles de secours) en cas de panne du système de micro (ou si absent).
- Liaison radio ou téléphonique avec :
 - Le juge au départ (liaison indépendante)
 - Le reste du jury

IV. Procédures

A. Vérifications

- Etre en place environ 30 minutes avant le début des courses et à chaque changement de distance : vérifier la présence du matériel (cloche, feux et/ou drapeau) et en vérifier le fonctionnement :
 - Faire un essai de drapeau/feu rouge pour régler la vidéo par rapport à la position du Starter
 - Faire un essai de visibilité des drapeaux/feux blanc et rouge du Juge au Départ
 - S'informer du fonctionnement des chronomètres, figeage d'image le cas échéant (chronos couplés aux feux)
 - Contrôler la présence des marques d'avertissement sur chaque couloir
 - Tester les liaisons radio ou téléphoniques avec les différents membres du jury et les techniciens à l'arrivée (chrono et vidéo)
 - Donner les consignes particulières aux autres membres du jury de la zone de départ (en particulier à l'assistant starter) en fonction des conditions particulières du lieu ou du moment
- A tout moment de la régate, surveiller l'état du bassin (branchages, vent, conditions climatiques changeant subitement)
- Surveiller la zone de départ et, en cas d'action particulière, informer le Président du Jury des décisions prises.
- Quand possible, contrôler la circulation dans la zone de départ par souci de sécurité
- Faire entrer la première course dans le balisage dès que le bassin est prêt, afin de pouvoir régler les pontons correctement, vérifier la présence de tous les équipages permettant ainsi de libérer la zone d'échauffement (réduction du risque de collision).

B. Procédures de départ

a. Départ normal aux drapeaux Chapitre V, Art. 29, Alinéa 1 ; Chapitre V, Art. 30, Alinéa 4c)

- i. Appeler la course
- ii. Appeler les équipages suivant un ordre visant à une mise en place des plus rapides et efficaces et leur indiquer leur affectation de couloir (par exemple, un numéro d'étrave 1 peut être amené à ramer au couloir 2 pour diverses raisons). Les autoriser à entrer dans leurs couloirs, en leur demandant de se présenter dans l'ordre qui leur a été annoncé (en commençant par le couloir 1 ou 6 selon la disposition du bassin) de manière à éviter les croisements/accidents. A défaut, et pour les mêmes raisons de sécurité, appeler les équipages dans leur ordre d'arrivée au départ si les équipages ne sont pas tous présents au premier appel.

Remarque : lorsque les pontons de départ sont accessibles par des arches sous lesquelles les rameurs peuvent passer, appeler les équipages dans l'ordre des couloirs, en commençant par le 1.

Lors de leur passage à proximité de la tour de départ, ne pas hésiter à vérifier l'homogénéité des tenues (combinaisons + éventuels maillots/collants en-dessousvisibles) et garder un œil sur les équipages non uniformes. Rappelez-vous que les femmes peuvent participer aux épreuves Homme.

- iii. Égrener le temps restant avant la course toutes les minutes en fonction de l'écart entre les courses. Par exemple, pour un écart de 5 minutes : annoncer 5 minutes, 4 minutes, puis 3 et enfin 2 minutes. **Cette dernière annonce est obligatoire.**

Par exemple : Quatre de couple Homme J16, Finale A. Basse Seine, couloir 1. Mâcon, couloir 2. Avignon, couloir 3. Grenoble, couloir 4. Enghien, couloir 5. Andrésy, couloir 6. Veuillez prendre place dans vos couloirs OU Prenez place svp, dans l'ordre de vos couloirs. 9 minutes... 5 minutes... 4 minutes... 3 minutes... 2 minutes.

- iv. A 2 minutes avant le départ, les équipages doivent être sous les ordres du Starter, accrochés au ponton de départ. Un avertissement pourra être donné aux équipages en retard.

Chapitre V,
Art. 30, Alinéa 4a)

Les équipages doivent également se présenter en tenue uniforme de club, y compris pour les équipages mixtes. Si tel n'est pas le cas : faire une annonce rappelant la nécessité d'uniformité, y compris des barreaux. Un avertissement pourra être donné aux équipages non-conformes (vous pouvez faire preuve de souplesse les jours de températures extrêmes) ou n'obtempérant pas aux injonctions du Starter.

Chapitre V,
Art. 30, Alinéa 4b)

- vi. Faire apposer les marques d'avertissements en cours de validité (faire passer le message aux teneurs de bateaux via l'aligneur si nécessaire) donnés par le jury, tant par la Commission de Contrôle que par les arbitres pour fautes commises lors de circulation à l'échauffement, ou pour toute autre faute.
- vii. S'assurer que l'Arbitre de Parcours soit prêt (debout sur son bateau, moteur en marche). L'interpeler discrètement le cas échéant.
- viii. Attendre que le Juge au Départ lève son drapeau blanc, indiquant un alignement correct
- ix. Lorsque ce drapeau blanc est levé, vérifier le respect de l'horaire de course, si l'Arbitre de Parcours est prêt et si le bassin est dégagé, puis :

1. Appel des équipages dans l'ordre des couloirs. <i>Ne jamais arrêter l'appel, même en cas d'abaissement du drapeau blanc !</i>		
2. Vérifier le drapeau blanc du JD		
Pas d'abaissement du drapeau blanc du Juge au Départ	Le drapeau blanc est baissé : arrêtez la procédure juste avant de dire « Attention ».	
	Le JD lève de nouveau son drapeau blanc, <i>la baisse a duré moins de 15 secondes</i>	<i>L'attente</i> avant le levé de drapeau blanc <i>a duré plus de 15 secondes.</i>
3. Annoncer « Attention » (utiliser le même ton que pour l'appel des équipages)		Recommencer à partir de l'appel des équipages.
4. Préparer puis lever lentement le drapeau de départ à deux mains , de telle sorte qu'il soit vu de tous les intéressés (rameurs, Juge au Départ, Arbitre de Parcours, vidéo, chronos). <i>Annoncer "Drapeau rouge" pour les courses PR3</i>		
5. Faire une pause marquée et variable		
6. Vérifier de nouveau que le JP est prêt. Vérifier de nouveau le drapeau du JD :		

Le drapeau blanc est levé.	Le drapeau blanc est baissé. Attendre quelques secondes le drapeau rouge de départ en l'air.	
	Le JD Relève rapidement son drapeau blanc.	Le JD ne relève pas rapidement son drapeau blanc : <i>redescendre lentement le drapeau rouge afin que ce geste ne puisse être interprété comme un signal de départ</i>
8. Donner le commandement « PARTEZ » en abaissant rapidement et simultanément le drapeau rouge sur le côté. (synchroniser parfaitement le mot « partez » avec le lâcher du drapeau)		Le JD lève de nouveau son drapeau blanc, la baisse a duré moins de 15 secondes
9. Regarder en direction du Juge au Départ pour connaître sa décision quant à la régularité du départ (drapeau blanc ou rouge levé)		Annoncer « Attention »
10. Surveiller la direction des équipages tant que l'Arbitre de Parcours n'a pas encore pu se porter au contact de la course		Reprendre la procédure à partir du point 4

b. Départ rapide Chapitre V, Art. 30, Alinéa 4d)

Si les conditions d'alignement sont difficiles (vent, courant), le Starter peut décider de donner un départ rapide.

Remarque 1 : si un départ rapide est donné pour une série de HJ14/1x, cette même procédure doit être utilisée pour toutes les séries de cette épreuve. L'épreuve suivante peut de nouveau utiliser la procédure normale si les conditions météorologiques le permettent.

Remarque 2 : le Départ Rapide NE DOIT PAS être utilisé pour rattraper un retard. Rogner plutôt sur l'égrenage de temps avant les 2 minutes (par exemple commencer les annonces à 4 minutes au lieu de 5).

Procédure identique au départ normal à l'exception de :

- Dans les 2 mn prévenir les équipages : « Procédure départ rapide »
- Ne pas appeler les équipages. A la place annoncer de nouveau « Départ rapide »
- Donner le commandement du départ

c. Départ aux feux Chapitre V, Art. 29, Alinéa 1

Même procédures qu'aux drapeaux ; mêmes types de départs qu'aux drapeaux (départ normal ou rapide - voir ci-dessus)

- Les deux feux sont éteints
- Le Juge au Départ allume la lumière blanche
- Au moment où le Starter prononce : "**ATTENTION**", il allume le feu rouge. Annoncer "**Feu rouge**" pour les courses PR3 comportant des déficients visuels ;
- Après une pause marquée et variable, le Starter donne le commandement de départ en allumant le feu vert (ou orange) associé à un signal sonore, à l'extinction du feu rouge, au figeage de s-l'images sur le système vidéo du Juge au Départ, et au déclenchement des chronos (quand ces 2 fonctions sont effectivement synchronisées).

Remarque 1 : Si le JD éteint le feu blanc pour une longue période, il est compliqué pour le Starter d'éteindre le feu « Attention » car les équipages peuvent facilement associer l'extinction de ce feu à un signal de départ. Si vous devez éteindre le feu « Attention » pour reprendre l'annonce des équipages, informez les équipages pour qu'ils comprennent la situation et ne compromettent pas l'alignement.

Remarque 2 : Penser à faire le point avec les techniciens sur le mode de fonctionnement des chronomètres et sur les liaisons à établir avec eux (liaisons pour essai avant le 1er départ ou pour suspendre un départ en attendant une resynchronisation technique)

Remarque 3 : Si le système des feux tombe en panne, pensez à en informer les techniciens à l'arrivée pour décider ensemble d'un nouveau mode de déclenchement des chronos.

d. Cas spécifique des têtes de rivière

La tête de rivière est une course individuelle contre la montre se déroulant sur une distance déterminée avec un départ à intervalle régulier de chaque équipage.

Les départs sont réalisés lancés, le départ individuel de chaque équipage étant donné dans une zone située avant la ligne de départ, le chronomètre étant déclenché au franchissement de cette ligne par l'étrave du bateau (boule).

Pour les têtes de rivières réalisées sur un parcours de course en ligne, deux couloirs peuvent être utilisés avec des départs alternés entre les 2 couloirs (p. ex. numéros pairs au couloir 2, impairs au couloir 4).

Le starter devra disposer d'un chronomètre permettant de donner les départs à intervalles réguliers.

Le starter appelle les équipages un à un dans l'ordre du programme (nom de l'association et numéro de dossard). Dans la continuité de l'appel de l'équipage au départ, il peut également appeler l'équipage suivant à se préparer. Puis il informe l'équipage du temps restant à intervalle régulier (toutes les 15 ou 10 secondes, selon l'intervalle entre chaque départ) en terminant par égrener les 10 dernières secondes. En même temps qu'il égrene les dernières secondes, le starter lève son drapeau rouge, annonce le départ « Attention Partez » ou « Partez » et baisse son drapeau simultanément avec l'ordre « Partez ».

Les départs étant lancés il n'y a pas de faux de départ, le chronométrage démarrant au franchissant de la ligne de départ chronomètre.

C. Faux départ Chapitre V, Art. 30, Alinéa 4f)

Le faux départ est matérialisé par le drapeau rouge levé/feu rouge actionné par le Juge au Départ juste après le départ de la course. Il est donc primordial de toujours regarder vers le Juge au Départ pour connaître la régularité ou non du départ :

- i. Le Juge au Départ lève le drapeau rouge/actionne le feu rouge
- ii. Le Starter doit interrompre rapidement la course en agitant la cloche et le drapeau rouge par de larges mouvements (ou en appuyant sur le bouton Faux Départ dans le cas de départ aux feux, ce qui actionne une alarme et fait clignoter les feux de départ)
- iii. Il rappelle les équipages au départ
- iv. Après consultation du Juge au Départ, le Starter sanctionne le ou les bateaux fautifs. Le Juge au Départ est seul capable de décider s'il y a eu faux départ et quel équipage est fautif

Remarque : Si des équipages, positionnés dans des couloirs contigus, sont impliqués dans un faux départ, seul le premier à être parti est sanctionné (son faux départ est interprété comme ayant entraîné les autres)

En revanche, si les couloirs sont éloignés (exemple couloirs 2 et 6) les deux équipages sont sanctionnés.

- v. De retour au ponton de départ : Si le faux départ n'est pas avéré, préciser aux équipages qu'il n'y a pas de faux départ et donc pas d'avertissement. En cas de faux départ, nommer le club et non le numéro du couloir, le motif, puis la sanction (spécifier le n° du couloir si dans la même course vous avez des équipages d'un même [équipageclub](#)).

Remarque : Si l'un des équipages est exclu, -donner les consignes pour rentrer sans encombre au ponton de débarquement après le départ de « sa » course

Par exemple : Régates Rémoises, faux départ, avertissement.

Ou : Régates Rémoises, deuxième avertissement, exclusion. Veuillez quitter le champ de courses ou rester sur place. D'autres instructions vous seront données après le départ de cette course.

Puis : Régates Rémoises, vous rentrerez au ponton de débarquement au couloir 0 [ou 7]. Pour des raisons de sécurité, vous passerez la ligne d'arrivée avant de faire demi-tour pour rentrer au ponton.

Ne pas oublier d'informer l'arrivée, les Arbitres de Parcours et le Président du Jury de cette décision. Les Juges de Parcours qui sont en train de remonter vers le départ pourront surveiller la progression de l'équipage en question et vous alerter en cas de problème pour le lancement de la course suivante (l'équipage sera nécessairement plus lent qu'un équipage à allure de course).

- vi. Faire apposer la ou les marques d'avertissement suite au de faux départ
- vii. Il est possible à ce stade de donner également un avertissement aux équipages qui ont tardé à s'arrêter ou à revenir se mettre sous les ordres du Starter; d'exclure un équipage qui a reçu un deuxième avertissement (lui donner des indications pour rentrer au ponton de débarquement); et d'exclure tout équipage qui refuse un second départ
- viii. Recommencer la procédure de départ par l'alignement des bateaux par l'aligneur (sans le ou les équipages exclus)

D. Arrêt d'une course pour raison autre que Faux Départ Chapitre V, Art. 30, Alinéa 4g)

Le Starter ou l'Arbitre de Parcours peuvent arrêter la course s'ils estiment que des conditions extérieures ont rendu le départ inéquitable entre les concurrents (vagues d'un bateau ne s'arrêtant pas au départ de la course, notamment pour les courses de 1x ; accrochage et gêne importante entre deux équipages dès le départ ou tout autre incident extérieur).

Dans ce cas, le Starter ou l'Arbitre de Parcours suivent la même procédure que lors d'un faux départ classique. Ils doivent informer les équipages des raisons de l'arrêt avant de donner un nouveau départ, et le cas échéant, attribuer un avertissement à l'équipage ayant produit l'irrégularité de ce premier départ.

Résumé des tâches du Starter

- Vérifier le matériel et tester le fonctionnement de celui-ci
- Faire un essai de drapeau/feux pour régler la vidéo par rapport à la position du Starter
- Faire un essai de visibilité des drapeaux/feux du Juge au Départ
- S'informer du fonctionnement des chronomètres
- Contrôler la présence des marques d'avertissement sur chaque couloir
- Autoriser les équipages à prendre leur couloir, et leur indiquer le numéro du couloir attribué (un numéro d'étrave 1 peut être amené à ramer au couloir 2)
- Donner le décompte temps avant le départ, les éventuels reports, le type de départ si départ rapide, les éventuels avertissements acquis avant la course
- Contrôler les tenues
- Vérifier la présence de l'Arbitre de Parcours (en point fixe, l'Arbitre le plus proche du départ)
- Procéder au départ
- Vérifier la validité du départ en observant le drapeau du Juge au Départ, et actions en découlant
- Annoncer les sanctions en cours de validité aux équipages, en attribuer de nouveaux le cas échéant
- Surveiller l'état du bassin
- Contrôler la circulation dans la zone de départ
- Garantir le respect des horaires de départ, surtout lors des finales après prises de vues vidéo (caméra sur bateau et/ou drone)