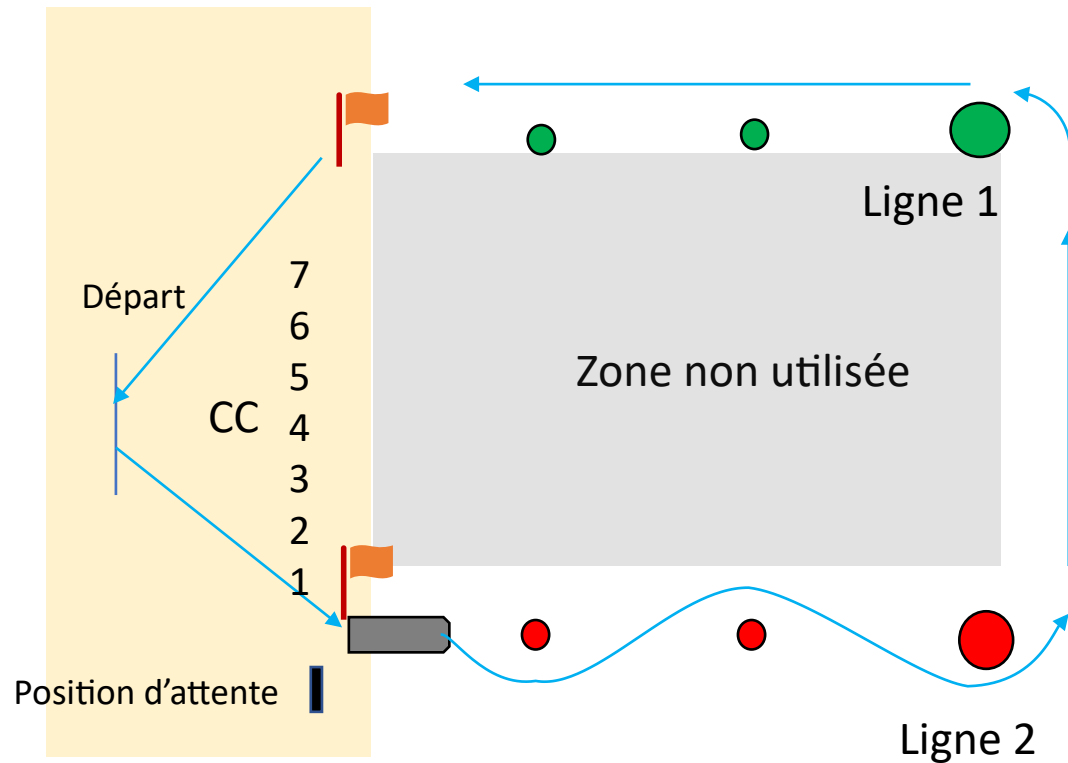


# **Séries 1 & 2 qualificatives au temps**

# Series chronométrées



## La course à pied 35 m / Le parcours sur l'eau 500 m A/R

1. Un membre de l'équipage courra depuis l'arche de départ jusqu'au bateau sur l'eau dans la ligne 2 et entrera dans le bateau.
2. L'équipage rame 250 m jusqu'à la 3<sup>ème</sup> bouée rouge, en laissant à bâbord la 1<sup>ère</sup> bouée, à tribord la 2<sup>ème</sup> bouée et à bâbord la 3<sup>ème</sup>.
3. Au niveau de la 3<sup>ème</sup> bouée rouge, l'équipage tournera de 90 degrés, passera à l'extérieur de la bouée, ramera sur 20 m jusqu'à la 3<sup>ème</sup> bouée verte de la ligne 1 et tournera de 90 degrés.
4. Une fois la 3<sup>ème</sup> bouée verte dépassée, l'équipage reviendra en ligne droite jusque la plage en laissant les 2 bouées verte intermédiaires sur bâbord
5. Arrivé à la plage, l'un des membres de l'équipage contournera l'extérieur du drapeau en le laissant à sa gauche, remontera la plage jusqu'à la ligne d'arrivée où il devra appuyer sur l'un des deux buzzeurs positionné sur la ligne d'arrivée.

### Récupération des bateaux utilisés

Les équipages des séries chronométrées doivent se présenter auprès de la commission de contrôle à l'arrière de la ligne 7 pour venir récupérer leur bateau, dès sa sortie de l'eau. Chaque équipage et ses teneurs de bateau auront 3 à 4 minutes pour préparer leur bateau.

# Organisation des series chronométrées

Ce schéma montre le positionnement du bateau au départ des séries chronométrés

## 1 3min avant le départ

Tous les bateaux sur des remorques de mise à l'eau (1-7), les équipages (1-7) et leurs teneurs de bateaux debout près de leurs bateaux. Les équipages 8, 9, 10 etc. doivent attendre de se présenter à la commission de contrôle (CC) derrière la ligne 7 avec leurs rames et leurs teneurs de bateaux. La commission de contrôle informera chaque équipage vers quel remorque vide ils doivent se rendre. Il est de la responsabilité de chaque équipage d'être prêt. Une fois prêt, le bateau 1 doit se rendre en position « Bateau Prêt », le voici sous le contrôle du Starter. La CC informera chaque équipe pour se rendre sur la position prête dès qu'elle sera libre.

## 2 30's avant le départ

Le starter demandera à « l'équipage 1 de mettre votre bateau à l'eau ». Le coureur doit être derrière la ligne de départ.

## 3 Départ

Le starter donne l'ordre "Attention, partez »

## 4 30's après le départ

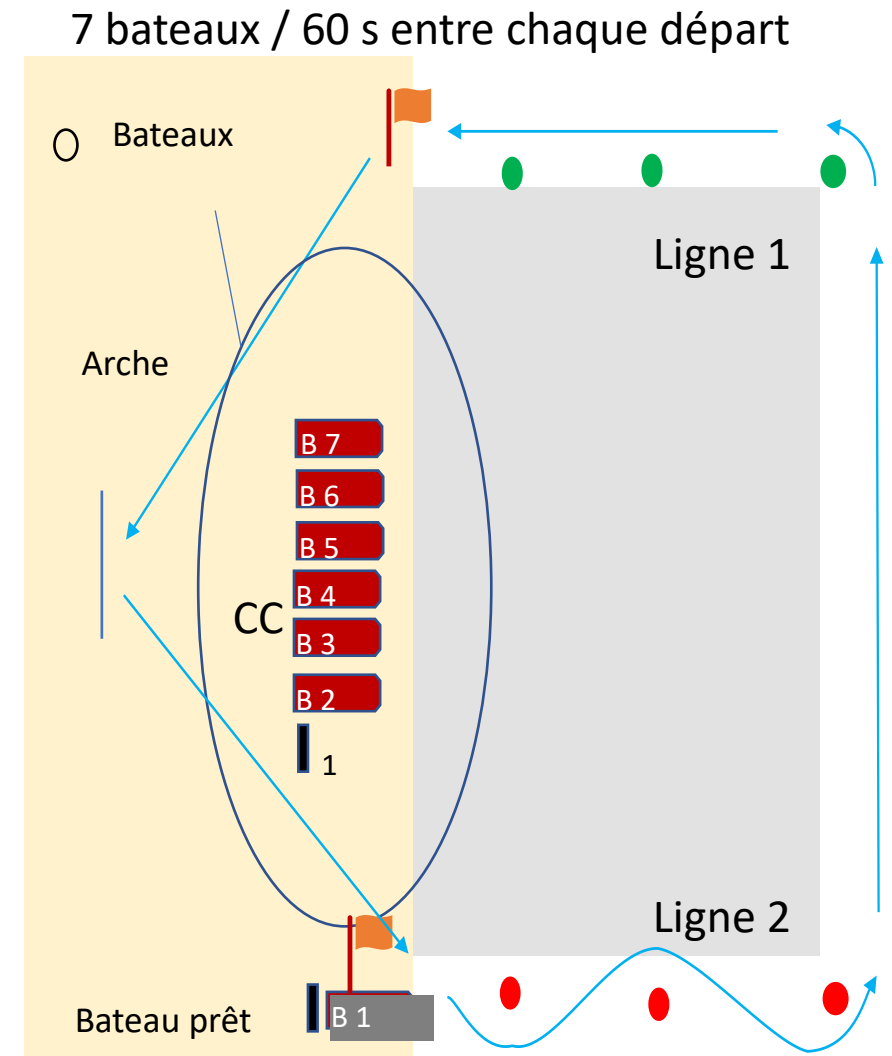
Le starter demandera à l'équipage 2 de mettre son bateau à l'eau. Le coureur doit être derrière la ligne de départ.

## 5 Heure du départ suivant (toutes les 60 s)

Starter répètera « Attention, partez »

Il le répètera pour chaque équipage

L'équipage 8 utilisera le B1, l'équipage 9 utilisera le B2, etc... Si un bateau est endommagé, l'équipe utilisera le bateau suivant

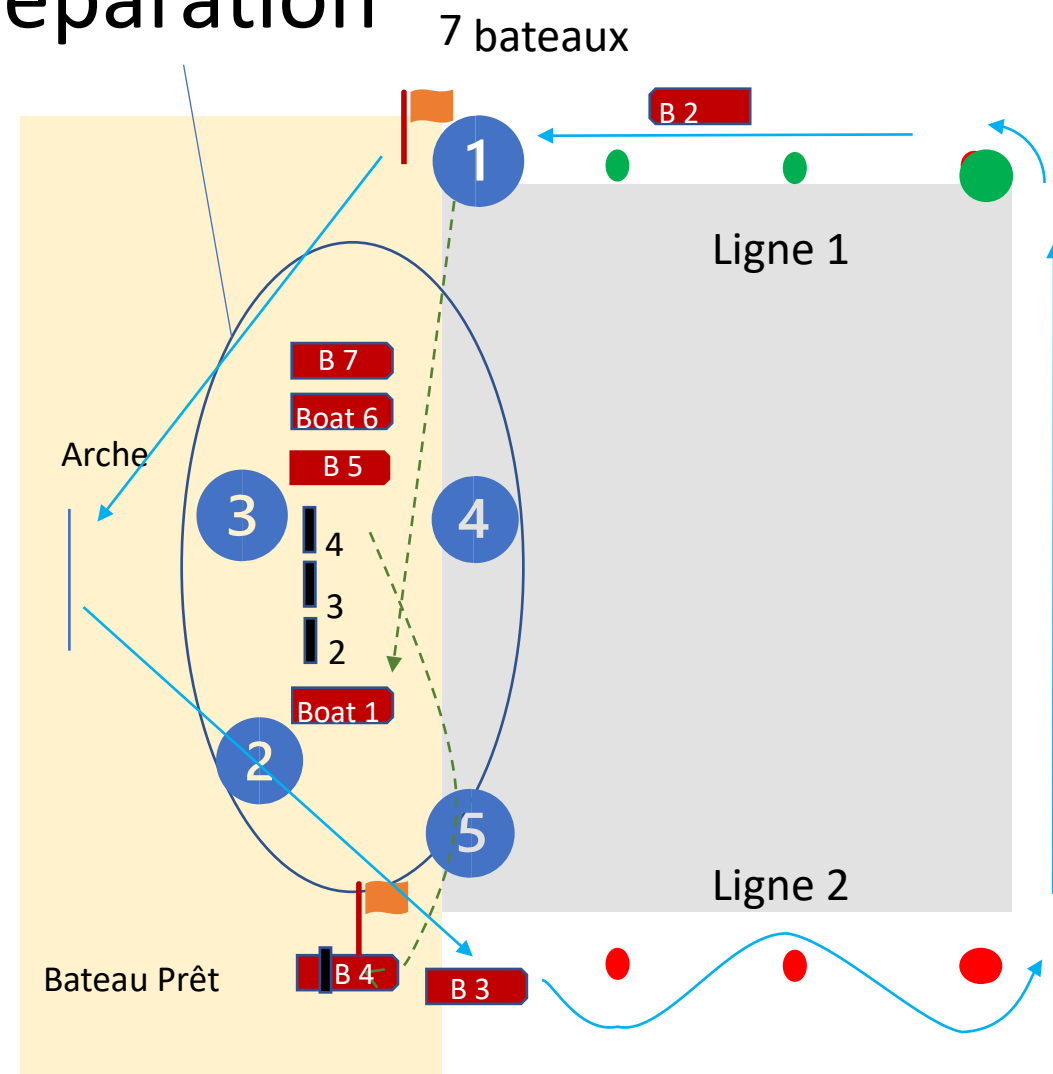


# Pendant la course – Bateaux en préparation

Ce schéma montre les bateaux durant les séries chronométrées

## Préparation des bateaux

- 1 Les équipages qui terminent doivent sortir du bateau immédiatement après avoir terminé (et retirer leurs rames), avec l'aide de leurs teneurs de bateau.
- 2 Les bénévoles du CO transporteront le bateau jusqu'à son chevalet numéroté avec les teneurs officiels. Les teneurs de bateaux sortants doivent apporter leur aide.
- 3 Il est de la responsabilité de l'équipage de préparer son bateau et de vérifier les éventuelles avaries. La Commission de Contrôle vérifiera qu'ils ont le bon bateau
- 4 L'équipage dispose d'environ 3 à 4 minutes pour préparer le bateau. Une fois prêts, ils déplaceront leur bateau vers la position « Prêt ». De là, ils sont sous le contrôle du Starter.
- 5 Une minute avant l'heure de départ, l'équipage doit être en position prête et être sous les ordres des starters. Dès que le bateau précédent aura pris le départ, le starter demandera à l'équipage suivant de mettre son bateau à l'eau. Tout équipage retardant sans motif valable risque de ne pas partir au moment où le starter lancera la procédure de départ et le chronométrage.



# Phases éliminatoires à la place

Zone plage :

