Règles générales
MRC-Endurance

Juillet 2022

Règles générales……..2

I. Procédure de départ…….. 3

II. Annonces pendant la course ……..... 4

III. Arrêt de course …….. 4

IV. Règles générales pendant la course ……..... 5

V. Règles de conduite et pénalités ……..... 6

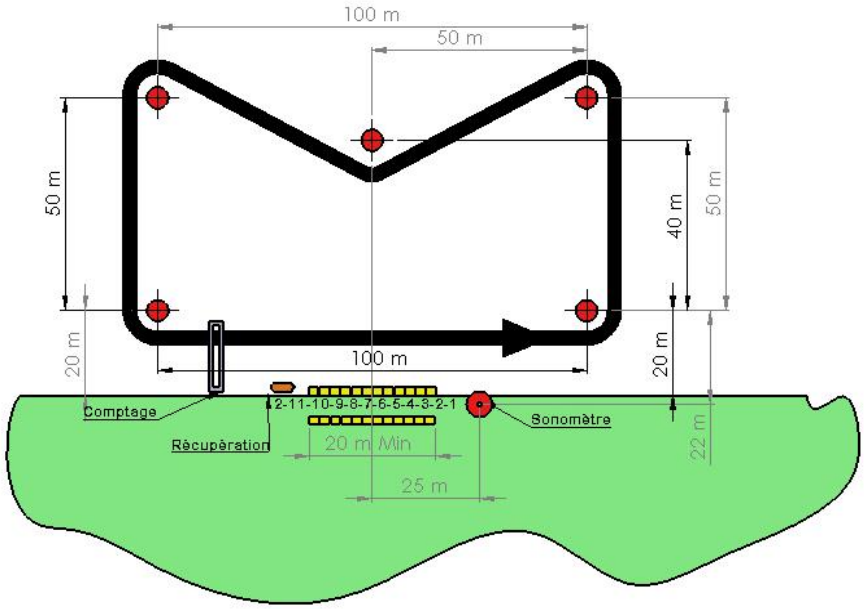
VI. Règle du drapeau bleu..... 10

VII. Classement et attribution des points……11

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 6 et 7, comme indiqué ci-dessous.



2) Le parcours est effectué dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

3) Le tableau ci-dessous donne le mode de qualification et d'accès à la finale.
Les finales B et C seront organisées uniquement si le temps le permet.

	3 manches (15 min)	2 manches (30 min)	2 manches (20 min)	Finale C (20 min)	Finale B (20 min)	Finale A (30 min)
≤8	1 série					
≤12		1 série				
De 13 à 17			2 séries de 9 maximum			Les 12 premiers
De 18 à 24			2 séries		Du 11ème au 21ème	Les 10 premiers + les 2 premiers de la finale B
De 25 à plus			3 séries ou plus	Du 19ème au 30ème	Du 10ème au 18ème + les 2 premiers de la finale C	Les 10 premiers + les 2 premiers de la finale B

4) Si un concurrent qualifié pour une finale ne peut y participer, il ne peut être remplacé.

5) Le nombre standard de concurrents dans chaque épreuve est de 12. (Si nécessaire pour faciliter l'organisation, le nombre de concurrents peut être porté à un maximum de 13). En règle générale, si plus de 12 participants sont inscrits les concurrents seront répartis en séries égales de 12 maximum.
Pour chaque manche, le nombre minimum de concurrents est de 4.

Pour les Trophées de France, les séries seront générées aléatoirement par le système de comptage des tours, de même que les positions de départ.

Pour les courses nationales, les séries et position dans la série seront générées suivant le classement annuel du trophée de France de l'année antérieure.

Pour la deuxième manche, les positions de départ seront inversées (le bateau numéro 1 se placera à partir de la position de départ 12 et inversement) ainsi que l'ordre des séries.

6) Toutes les courses d'une même série doivent être consécutives dans le but de maintenir les mêmes conditions d'eau pour tous les concurrents de cette série.

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

8) Après une course, les pénalités doivent être clairement indiquées sur la liste des résultats.

I. Procédure de départ

1) Le temps de préchauffage est de 3 minutes.

2) Le juge annoncera le début du préchauffage au micro. Pendant ce temps, les concurrents et les mécaniciens peuvent travailler sur leurs bateaux et démarrer les moteurs. Plus aucun concurrent retardataire ne peut être admis.

3) Le juge fera les annonces suivantes:
- Début du temps de préchauffage
- 1 minute restante
- 30 secondes restantes
- Fin du préchauffage
- Attention au départ

4) La course commencera avec un signal sonore. Après le signal, les moteurs peuvent être démarrés et les bateaux mis à l'eau.

II. Annonces pendant la course

1) Pendant les 20 minutes de course, le juge fera les annonces suivantes:
- 10 minutes écoulées, 10 minutes restantes
- 15 minutes écoulées, 5 minutes restantes
- 3 minutes restantes
- 1 minute restante
- fin de course

2) Pendant les finales de 30 minutes, le juge fera les annonces suivantes:
- 10 minutes écoulées, 20 minutes restantes
- 20 minutes écoulées, 10 minutes restantes et notification de tout bateau soumis à la règle du drapeau bleu (voir règle VI)
- 5 minutes restantes
- 3 minutes restantes
- 1 minute restante
- fin de course

3) Dans la mesure du possible, le juge annoncera les épaves. Cependant, il incombe entièrement aux mécaniciens d'avertir leur conducteur.

4) Le juge indiquera régulièrement l'emplacement de la récupération; Cependant, cette responsabilité incombe également au mécanicien.

5) Le juge ne fournira que des informations essentielles. Cela permettra au pilote et au mécanicien de se concentrer pleinement sur leur course, sans distraction.

6) Si un concurrent se voit imposer une pénalité en raison d'une infraction de conduite (qui affecte un autre concurrent), les juges informeront le concurrent concerné qu'une pénalité a été donnée.

III. Arrêt de course

1) Une course peut être arrêtée par le juge arbitre et / ou les compteurs de tours en raison de circonstances exceptionnelles. Par exemple : Bouée déviante, mauvaises conditions météorologiques, fils cassés (comptage de tours).

2) Le juge arbitre et / ou les compteurs des tours émettront un signal sonore pour arrêter la course. Dans le même temps, le chronomètre indiquant la 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 donné 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 travailler sur leurs bateaux tant que la course est arrêtée et ce jusqu'à ce que le juge arbitre l'autorise.

5) Une fois le problème qui a provoqué l'arrêt de la course résolu, le juge informera les concurrents du temps restant et commencera la procédure de départ telle une nouvelle course.

6) Le système de chronométrage et de comptage des tours reprendra au signal de départ.

7) Si la course est arrêtée dans les cinq premières minutes, elle sera annulée et recommencée depuis le début.

8) La fin de la course est indiquée par un signal sonore. Tous les pilotes doivent terminer leur le tour dans lequel ils se trouvent, puis sortir leur bateau de l'eau.

IV. Règles générales pendant la course

1) Le concurrent peut ramener son bateau au ponton à tout moment de la course. Le ponton est défini comme la zone située entre les positions de départ 1 à 12. Le concurrent et le mécanicien ne doivent pas déranger les autres concurrents lors de la récupération de leur bateau. Tout dérangement peut entraîner un avertissement et un carton jaune.

2) Le concurrent ou le mécanicien peut quitter sa position de départ pour aller chercher son bateau auprès de la récupération ou pour chercher du matériel. Encore une fois, ils ne doivent pas déranger les autres concurrents. Ils ne peuvent pas quitter leur position de départ pour aller parler à un autre concurrent et / ou mécanicien. Cela entraînera un carton rouge.

3) Le pilote et / ou le mécanicien ne doivent quitter leur position de départ à aucun moment lorsque leur bateau est en course.

4) 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.

5) Si un bateau perd sa plaque d'immatriculation pendant la course ou si la plaque d'immatriculation n'est plus visible, le pilote doit terminer son tour et rentrer au ponton pour remplacer sa plaque d'immatriculation. Les tours effectués après le tour sans plaque d'immatriculation clairement visible ne seront pas comptés.

6) Un comportement abusif et perturbateur ne sera pas toléré. Crier sur un concurrent, juge ou mécanicien n'est pas autorisé et peut entraîner un carton rouge et une disqualification immédiate de toute la manifestation.

V. Règles de conduite et pénalités

1) Passage et reprise des bouées

Le concurrent doit respecter le circuit pendant toute la course. Si une bouée est manquée, le pilote peut la reprendre, mais ne doit pas gêner les autres concurrents.

Sanctions pour infraction à cette règle:

• 1 tour de pénalité (indiqué par un carton jaune avec un numéro 1) si le pilote ne reprend pas la bouée

• 1 tour de pénalité (indiqué par un carton jaune avec un numéro 1) si le pilote reprend la bouée manquée et qu'un concurrent doit prendre des mesures pour éviter un accident.

• Une disqualification de la manche / finale (carton rouge) aura lieu si la manœuvre de reprise d'une bouée provoque l'arrêt du bateau d'un autre concurrent.

2) Dépasser un bateau plus lent

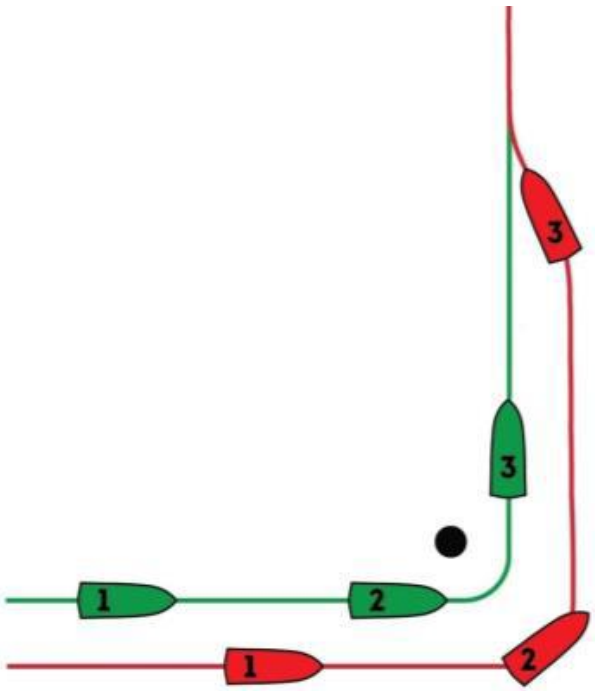
Un bateau plus lent peut être dépassé de chaque côté. Pendant la manœuvre de dépassement, le bateau le plus lent ne doit pas changer de cap ni gêner le bateau le plus rapide. Le bateau le plus rapide doit laisser un écart de 3 longueurs de bateau avant de passer directement devant le bateau le plus lent. (Voir image ci-dessous)

Sanctions pour infraction à cette règle:

• Règle non respectée pour la 1ère fois en manche / finale: avertissement (carton jaune)

• Règle non respectée pour la 2ème fois ou incitant un concurrent à prendre des mesures d'évitement : pénalité d'un tour (indiquée par un carton jaune avec un numéro 1)

• Règle non respectée pour la 3ème fois ou provoquant l'arrêt du bateau d'un autre concurrent: pénalité de 2 tours (indiquée par un carton jaune avec un numéro 2)



3) Tenir et changer les lignes d'eau

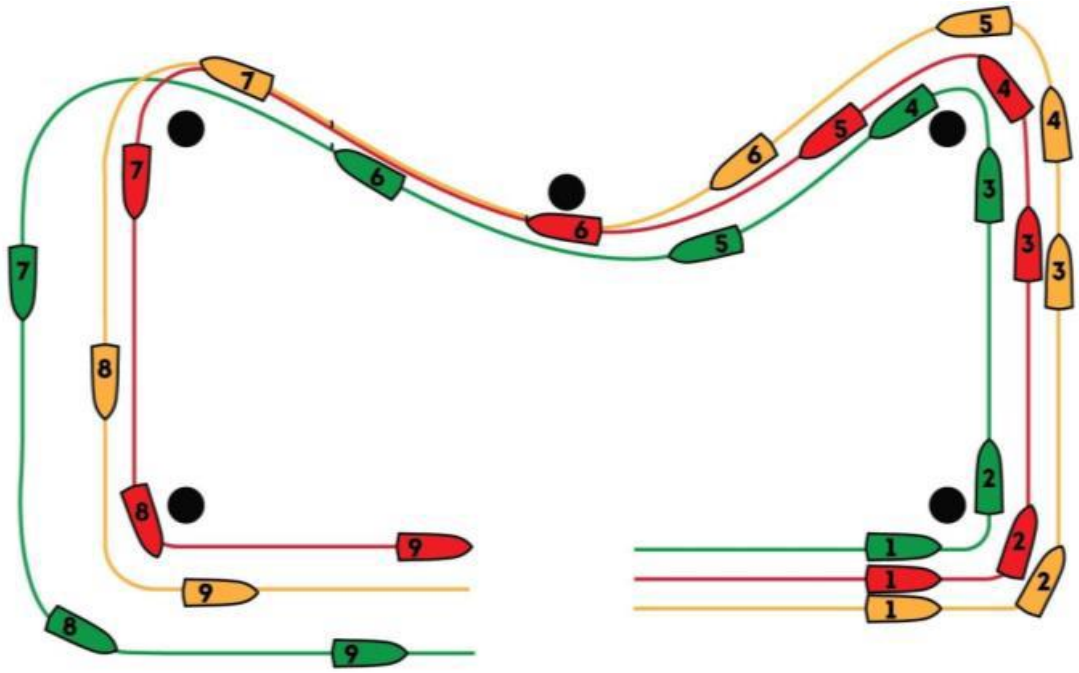
Lorsque vous pilotez en groupe, tous les pilotes doivent rester sur leur ligne d'eau. Il n'est pas permis de gêner délibérément un autre conducteur. Il est permis de changer de trajectoire tant que vous ne gênez pas un autre concurrent. (Voir image ci-dessous)

Sanctions pour infraction à cette règle:

• Règle non respectée pour la 1ère fois en manche / finale: avertissement (indiqué par un carton jaune)

• Règle non respectée pour la 2ème fois ou incitant un concurrent à prendre des mesures d'évitement : 1 tour de pénalité (indiquée par un carton jaune avec un numéro 1)

• Règle non respectée pour la 3ème fois ou provoquant l'arrêt du bateau d'un autre concurrent: pénalité de 2 tours (indiquée par un carton jaune avec un numéro 2)



4) Respecter le droit de passage

Le bateau sur la ligne de course qui se trouve à moins de 5 longueurs de bateau d'une bouée a la priorité. Un bateau sur la ligne extérieure doit rester sur la ligne extérieure faisant le tour de la bouée. Il est interdit de tourner à l'avant du bateau sur la ligne intérieure. (Voir image ci-dessous)

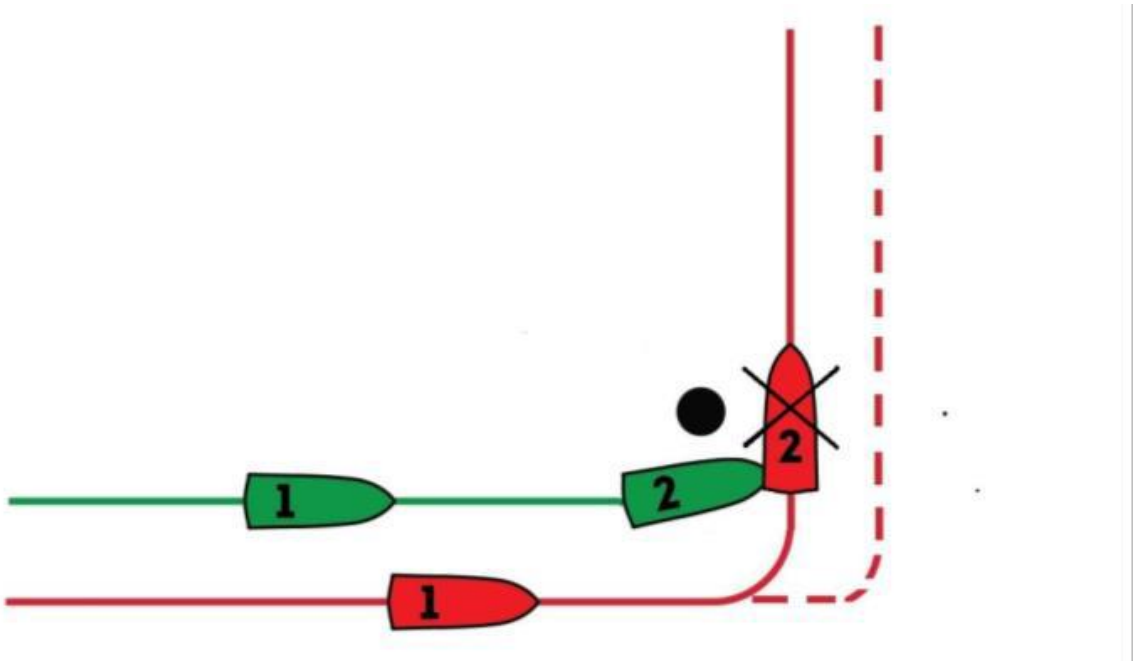
Sanctions pour infraction à cette règle:

• Règle non respectée pour la 1ère fois en manche / finale: avertissement (indiqué par un carton jaune)

• Règle non respectée pour la 2ème fois ou incitant un concurrent à prendre des mesures d'évitement : 1 tour de pénalité (indiquée par un carton jaune avec un numéro 1)

• Règle non respectée pour la 3ème fois ou provoquant l'arrêt du bateau d'un autre concurrent: pénalité de 2 tours (indiquée par un carton jaune avec un numéro 2)

• Règle non respectée pour la 4ème fois : Carton rouge



5) Passage à proximité de la récupération ou du ponton

Lors du passage devant le ponton, il faut laisser un espace d'au-moins 5 mètres. Dans les cas où un concurrent peut avoir besoin de passer à moins de 5 mètres du ponton (par exemple, lors de la sortie d'un bateau de l'eau), il doit ralentir de manière visible.

Lorsque vous approchez et passez la récupération (par exemple, lorsque la récupération se trouve dans un emplacement difficile), le bateau du concurrent doit ralentir de manière visible. Les juges doivent être en mesure de constater que le concurrent a vu la récupération et qu'il contrôle parfaitement son bateau.

<u>Sanctions pour infraction à cette règle:</u>

• Règle non respectée pour la 1ère fois en manche / finale: pénalité Stop and Go (indiquée par un carton jaune avec un S)

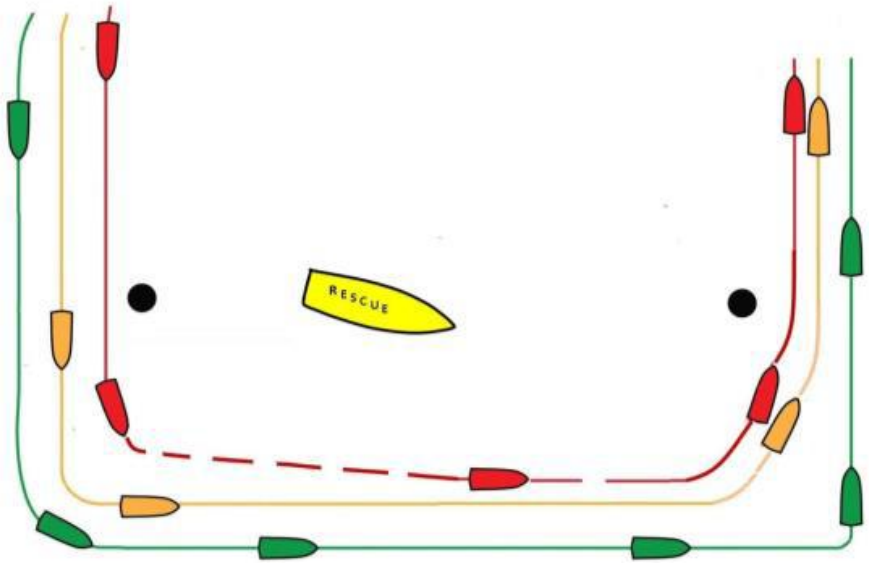
• Règle non respectée pour la 2ème fois: pénalité Stop and Go (indiquée par un carton jaune avec un S)

• Règle non respectée pour la 3ème fois: disqualification de la manche / finale (indiquée par un carton rouge)

• Lorsqu'une pénalité Stop and Go est donnée, le concurrent doit terminer son tour puis sortir le bateau de l'eau. Il doit ramener le bateau à sa position de départ sur le ponton. Il doit arrêter le moteur et replacer le bateau sur leur stand. Le concurrent peut alors rejoindre la course quand il est prêt.

• S'il n'y a pas assez de temps avant la fin de la course pour appliquer la pénalité stop and go: pénalité d'un tour (indiquée par un carton jaune avec un numéro 1). REMARQUE: La pénalité «Stop and Go» sera considérée comme complète si le bateau a été sorti de l'eau.

• L'équipage de la récupération peut informer les juges s'ils estiment qu'une pénalité d'arrêt et de départ est nécessaire. Toutefois, la décision est à la discrétion du juge.



6) Dépasser en passant la récupération
Il est interdit de doubler un autre concurrent lors de la manœuvre de dépassement de la récupération en passant du même côté de la récupération qu'un autre concurrent. Cette règle ne s'applique pas lorsque les concurrents passent de différents côtés de la récupération.

Sanctions pour infraction à cette règle:
• 1 tour de pénalité (indiquée par un carton jaune avec un numéro 1)
• Si un pilote dépasse accidentellement un autre concurrent en passant la récupération, il doit reprendre sa place et donc perdre la place qu'il aurait gagnée en effectuant cette manœuvre de dépassement. NOTE: Les juges doivent informer les deux pilotes impliqués pour éviter toute confusion s'ils essaient de rendre leur place.

7) Toucher la récupération
Les bateaux ne sont pas autorisés à toucher la récupération de quelque manière que ce soit (même à très basse vitesse) lorsqu'ils sont en course.

Sanctions pour infraction à cette règle:
• Disqualification de la manche / finale (carton rouge). Le concurrent doit sortir son bateau de l'eau dans les 2 tours.
• Si un concurrent touche la récupération pour la 2ème fois lors de la compétition, il recevra un 2ème carton rouge et pourrait ne plus être autorisé à participer à d'autres manches pour le reste de la compétition. Encore une fois, il doit sortir son bateau de l'eau dans les 2 tours.

8) Toucher une épave
Toucher une épave donnera lieu à une pénalité.

Pénalité pour infraction à cette règle:
• 1 tour de pénalité (carton jaune avec un numéro 1)

9) Percuter délibérément un concurrent
Il est strictement interdit de percuter délibérément un concurrent.

Sanctions pour infraction à cette règle:
• Disqualification de l'ensemble de l'événement (carton rouge)

10) Capacité d'accélération en tout temps
Un compétiteur doit pouvoir contrôler la vitesse de son bateau à tout moment lorsqu'il est sur l'eau. Les juges peuvent demander à un concurrent de démontrer sa capacité à contrôler sa vitesse.

Sanctions pour incapacité à contrôler la commande d'accélération :
• Disqualification de la manche / finale (carton rouge). Le pilote doit rester à l'écart des autres concurrents jusqu'à ce que son bateau puisse être arrêté en toute sécurité.
• La disqualification de la manche / finale (carton rouge) aura également lieu si le concurrent n'a plus le contrôle de la commande d'accélération à la fin de la course et ne peut donc pas ramener son bateau au ponton en toute sécurité.

11) Capacité à diriger / contrôler le bateau correctement
Un concurrent doit être en mesure de contrôler son bateau tout au long de la course.

Sanctions pour infraction à cette règle:
• Un avertissement (carton jaune) sera émis si les juges estiment qu'un compétiteur ne peut pas diriger / contrôler son bateau correctement.
• La disqualification (carte rouge) sera émise si le contrôle du modèle par le concurrent ne s'améliore pas ou l'un des événements suivants se produit :
a) le bateau tourne en rond
b) le bateau finit dans la berge

VI. Règle du drapeau bleu

Cette règle s'applique uniquement lors des compétitions nationales (Coupe de France et Championnats de France).

1) Les pilotes qui ne courent pas pour le podium doivent, pour des raisons de sécurité, s'écarter de la trajectoire pour permettre aux leaders de passer en toute sécurité. Cette règle ne s'appliquera que dans les cas suivants:
- finale seulement, pas lors des manches de qualification
- les 10 dernières minutes de la finale, les 5 dernières minutes des autres finales (finale B et C)
- seuls les bateaux aux 3 premières places sont concernés. La règle du drapeau bleu s'appliquera également à quiconque se trouve dans le même tour que la 3ème place et est donc en lice pour le podium.

2) Les pilotes sous la règle du drapeau bleu doivent rester vigilants. Les règles de conduite standard et les pénalités continueront de s'appliquer.

3) Le juge annoncera les bateaux concernés par la règle du drapeau bleu.

Sanctions pour infraction à cette règle:

• Un avertissement de drapeau bleu (carton bleu) sera émis si un pilote ne parvient pas à s'éloigner de la trajectoire d'un bateau soumis à la règle du drapeau bleu. Le concurrent doit s'écarter et laisser passer le bateau protégé par un drapeau bleu, comme indiqué.

• Une pénalité de 1 tour (carton jaune avec un numéro 1) sera donnée si le concurrent ne parvient pas à se dégager une seconde fois.

• Le refus de s'éloigner de la trajectoire comme indiqué donnera lieu à une disqualification (carton rouge).

4) Les réclamations concernant la règle du drapeau bleu ne sont pas autorisées.

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

VII. 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 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
	11e	11
	12e	12
Finale B	4e	13
	5e	14
	6e	15
	7e	16
	8e	17
	9e	18
	10e	19
	11e	20
	12e	21
Finale C	4e	22
	5e	23
	6e	24
	7e	25
	8e	26
	9e	27
	10e	28
	11e	29
	12e	30

Qualifications	31e	31
	32e	32
	33e	33
	34e	34
	35e	35
	36e	36
	37e	37
	38e	38
	39e	39
Qualifications	40e	40
	41e	41
	42e	42
	43e	43
	44e	44
	45e	45
	46e	46
	47e	47
	48e	48
	49e	49
	50e	50

Tout concurrent non-partant ou n'effectuant aucun tour lors d'une finale sera classé dernier de cette finale. Dans le cas où 2 concurrents ou plus sont non-partant ou n'effectuent aucun tour lors de cette finale, ils seront classés derniers ex-æquo de la finale.

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

Clst	Nb de concurrents CF et coupe									Nb de concurrents au TF									
	>=12	11	10	9	8	7	6	5	4	>12	12	11	10	9	8	7	6	5	4
1	25	16	15	14	13	12	11	10	9	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
2	21	13	12	11	10	9	8	7	6	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
3	18	11	10	9	8	7	6	5	3	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
4	16	9	8	7	6	5	4	2	1	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
5	14	7	6	5	4	3	2	1		9	8	7	6	5	4	3	2	1	
6	13	6	5	4	3	2	1			8	7	6	5	4	3	2	1		
7	12	5	4	3	2	1				7	6	5	4	3	2	1			
8	11	4	3	2	1					6	5	4	3	2	1				
9	10	3	2	1						5	4	3	2	1					
10	9	2	1							4	3	2	1						
11	8	1								3	2	1							
12	7									2	1								
13	6									1									
14	5									1									
15	4									1									
16	3									1									
17	2									1									
18	1									1									
19	1									1									
20	1									1									
...	1									1									

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.

3) Championnat de France et coupe de France

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

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.
Pour chaque classe, le nombre minimal de concurrents nécessaire à la validation d'un concours comptant pour le Trophée de France et permettant l'attribution de points est de 4. Ce nombre désigne tous les concurrents ayant effectué au moins 1 tour valide pendant toute la durée de la compétition et qui seuls pourront bénéficier de point TF. Si un concurrent ne peut pas prendre un seul départ, il ne sera donc pas comptabilisé dans le nombre des inscrits de la catégorie et ne bénéficiera pas de points TF.
L'attribution des points s'effectue selon le tableau figurant au VII.2.

Note : Si le nombre d'inscrits dans une catégorie est insuffisant pour faire une manche en tant que telle (nombre < 4), mais que les concurrents de cette catégorie ont effectué chacun au moins un tour valide en courant avec les modèles d'une autre catégorie, ils bénéficieront de 1 point TF.

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 compétions locales intitulées Trophée de France, y compris aux internationales.

Maximum de points : (25 x 2) + (14 x 2) = 78 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.