MODULE THEORIQUE

Juge de parcours

Version 2019

Introduction

Le juge de parcours :

- Veille à la sécurité des compétiteurs
- Veille à la régularité de la course
- Veille à la régularité du plan d'eau
- Est responsable du parcours ou de la partie du parcours qui lui est confiée

Sommaire

- Qui ?
- Où et Quoi ?
- Quand ?
- Comment ?

Sont en relation avec le JP :

- Corps arbitral, surtout sur l'eau et au départ
- Pilotes
- Equipes de sécurité
- Équipages

Corps arbitral

Vous faites équipe avec le reste du jury, et en particulier avec

- le Starter,
- Juge de Départ,
- Président du Jury
- et les autres arbitres de parcours

Pilotes

Vous faites également équipe avec votre pilote !

Equipes de sécurité

Juges de parcours et équipes de sécurité sont les deux seules présences sur l'eau lors d'une compétition :

- Moyens de communication entre les deux groupes
- Bonne répartition sur le bassin

Equipages

- Sont seuls responsables de leur direction
- Disposent d'un couloir réservé
- Doivent rester dans leur couloir
- Seront sanctionnés s'ils sortent de leur couloir et
  - se procurent un avantage ; ou
  - gênent un concurrent

Sommaire

- Qui ?
- Où et Quoi ?
- Quand ?
- Comment ?

Lieu

En fonction du type de régate, suivant les consignes du président de jury :

- En arbitrage zonal : **à l'extérieur du champ de course**, avec mouvement vers l'intérieur du champ de course
- En arbitrage dynamique : **sur le champ de course,** avec un bateau moteur,
- En tête de rivière : à l'extérieur du champ de course

Equipement

Equipement

- Bateau suiveur en état de marche
- Programme à jour + stylo
- Drapeau blanc
- Drapeau rouge et cloche à portée de main
- Mégaphone
- Radio

Sommaire

- Qui ?
- Où et Quoi ?
- Quand ?
- Comment ?

Horaires

D’une manière générale :

- Être à l'heure à la réunion des arbitres
- Être à l’heure à son poste

Pour le JP spécifiquement :

- Etre en place environ 30 minutes avant le départ de la première course
- Le dernier arbitre de parcours dans la rotation doit « vider le bassin »
- Présence requise jusqu'à la dernière arrivée

Sommaire

- Qui ?
- Où et Quoi ?
- Quand ?
- Comment ?

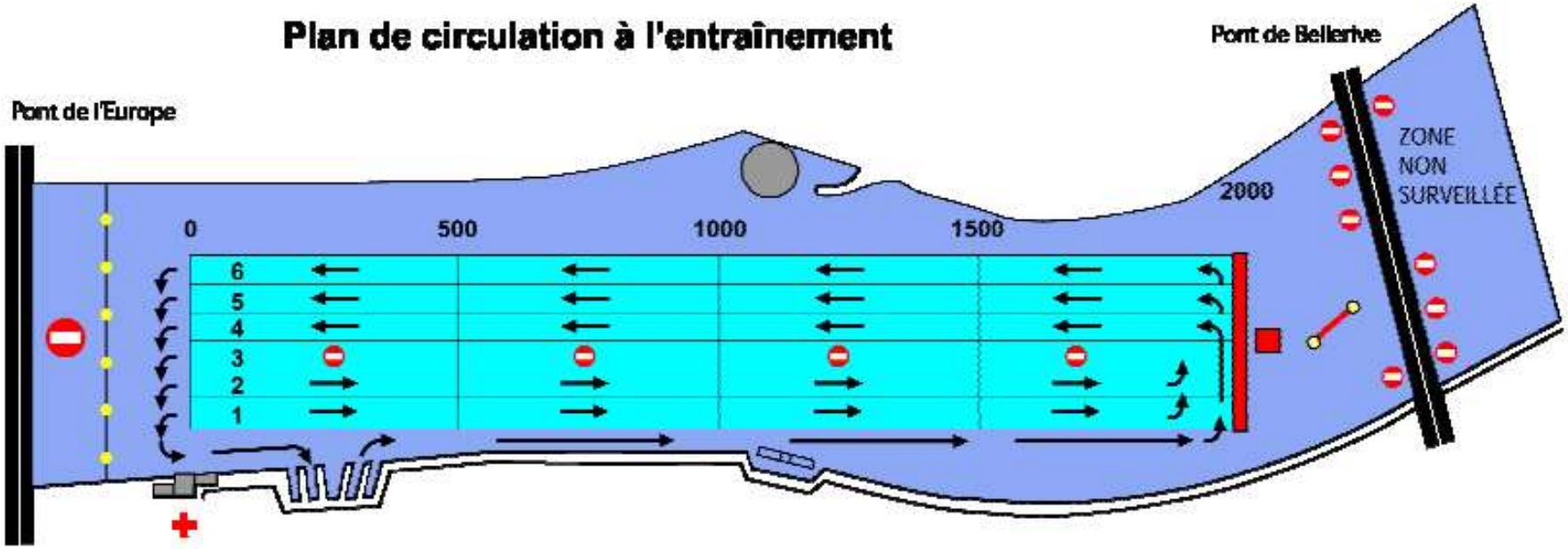
La sécurité avant tout !

En cas de malaise, chavirage, accident :

- Rester près du compétiteur en difficulté jusqu'à l'intervention effective des secours
- S'assurer que le service de sécurité intervienne
- Tenter de porter secours soi-même en cas de danger immédiat

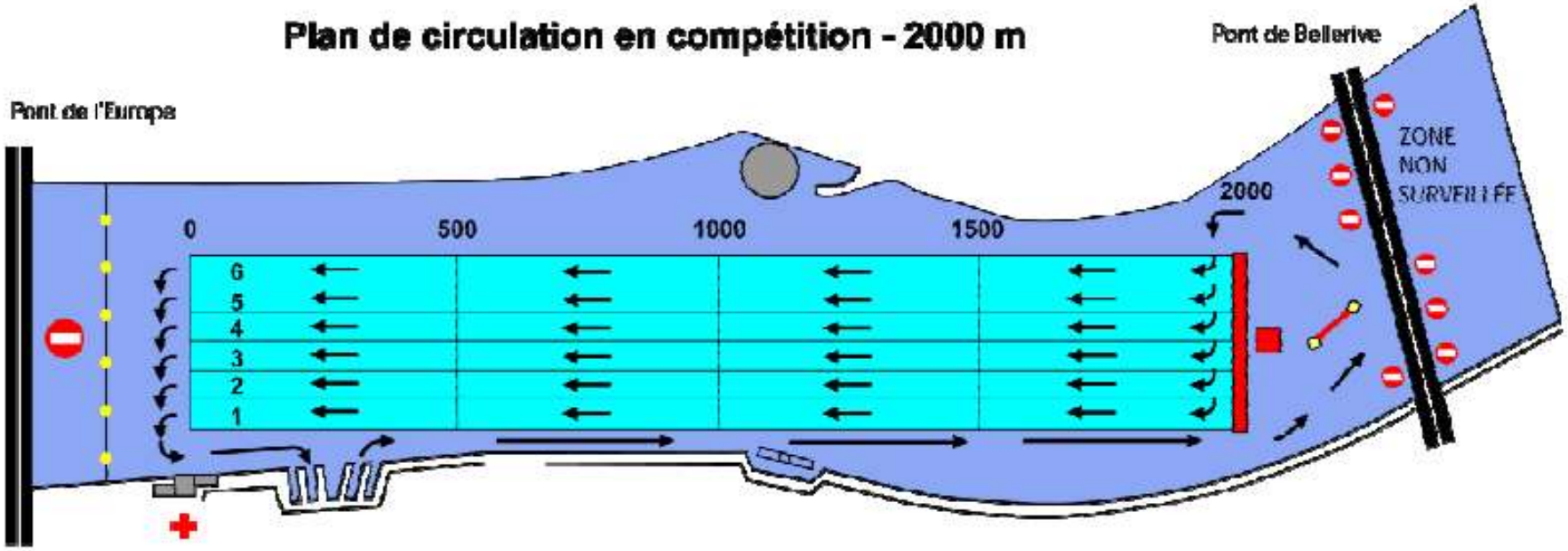
Savoir : plans de circulation

- A l'entraînement



Savoir : plans de circulation

- En course



Savoir : système de qualification

CHAMPIONNATS DE FRANCE BATEAUX COURTS J18, SÉNIOR

Système de qualification

- Un parcours contre la montre préliminaire servira à sélectionner les partants dans les séries :
- La répartition dans les séries qualificatives est faite en fonction des résultats des parcours contre la montre.

de 1 à 6 partants	parcours contre la montre	• l'ordre d'arrivée donne l'attribution des couloirs dans la finale A
de 7 à 14 partants	parcours contre la montre 2 séries qualificatives	• les 12 premiers du parcours contre la montre qualifiés dans 2 séries, les autres sont éliminés • les 3 premiers en finale A (dans le cas de 7 partants, le plus mauvais temps des 2 séries est éliminé, les autres vont en finale A) • les autres en finale B (à partir de 8 partants)
de 15 à 18 24 partants	parcours contre la montre 3 séries qualificatives 2 demi-finales	• les 18 premiers du parcours contre la montre qualifiés dans 3 séries, les autres sont éliminés • les 4 premiers en demi-finale • les autres en finale C (à partir de 14 partants) • les 3 premiers en finale A, les autres en finale B
plus de 24 partants	parcours contre la montre 4 séries qualificatives 2 demi-finales	• les 24 premiers du parcours contre la montre qualifiés dans 4 séries, les autres sont éliminés • les 3 premiers en demi-finale • les 4es plus les 2 meilleurs temps des 5es et 6es en finale C • les autres en finale D (à partir de 20 partants) • les 3 premiers en finale A, les autres en finale B

Qualification à la place ou au temps ?

Savoir : grille de progression

Grille de progression

Système de 7 à 12 partants

Séries		Demi-finales		Finales 7 participants		Finales 8 à 12 participants	
S1	1	DF A/B1	1-S1	FA	1-DF A/B1	FA	1-DF A/B1
	2		2-S2		2-DF A/B1		2-DF A/B1
	3		3-S1		1-DF A/B2		3-DF A/B1
	4		4-S2		2-DF A/B2		1-DF A/B2
	5		5-S1		1T-RDF A/B		2-DF A/B2
	6		6-S2		2T-RDF A/B		3-DF A/B2
S2	1	DF A/B2	1-S2			FB	4-DF A/B1
	2		2-S1				5-DF A/B1
	3		3-S2				6-DF A/B1
	4		4-S1				4-DF A/B2
	5		5-S2				5-DF A/B2
	6		6-S1				6-DF A/B2

Remarque : finale B à partir de 8 participants.

Système de 13 à 18 partants

Séries		Demi-finales		Finales 13 participants		Finales 14 à 18 participants	
S1	1	DF ABC1	1-S1	FA	1-DF ABC1	FA	1-DF ABC1
	2		2-S2		2-DF ABC1		2-DF ABC1
	3		3-S3		1-DF ABC2		1-DF ABC2
	4		4-S1		2-DF ABC2		2-DF ABC2
	5		5-S2		1-DF ABC3		1-DF ABC3
	6		6-S3		2-DF ABC3		2-DF ABC3
S2	1	DF ABC2	1-S2	FB	3-DF ABC1	FB	3-DF ABC1
	2		2-S3		3-DF ABC2		4-DF ABC1
	3		3-S1		3-DF ABC3		3-DF ABC2
	4		4-S2		1T-RDF ABC		4-DF ABC2
	5		5-S3		2T-RDF ABC		3-DF ABC3
	6		6-S1		3T-RDF ABC		4-DF ABC3
S3	1	DFABC3	1-S3			FC	5-DF ABC1
	2		2-S1				6-DF ABC1
	3		3-S2				5-DF ABC2
	4		4-S3				6-DF ABC2
	5		5-S2				5-DF ABC3
	6		6-S1				6-DF ABC3

Remarque : finale C à partir de 14 participants.

Savoir : grille de progression

SH8+ – Huit de pointe avec barreur senior homme

Course 44 – Série 3 (1-2->DF, 3.. -> DF OU FC)

Place [couloir]	Équipe	500 m	1000 m	1500 m	Temps	–
1 [3]	BOULOGNE BILLANCOURT ACBB				5:51.59	DF
2 [4]	BERGERAC SN				5:51.93	DF
3 [2]	LYON CA 2				6:12.42	DF ou FC
4 [1]	NANTES UNIVERSITE				6:15.21	DF ou FC
5 [5]	PERREUX SN				6:24.82	DF ou FC

Page précédente | Liste des épreuves | afficher les noms des rameurs

afficher les noms des rameurs

J18F2x – Deux rameuses en couple femme J18

Course 52 – Série 2 (6 meilleurs temps en Finale A)

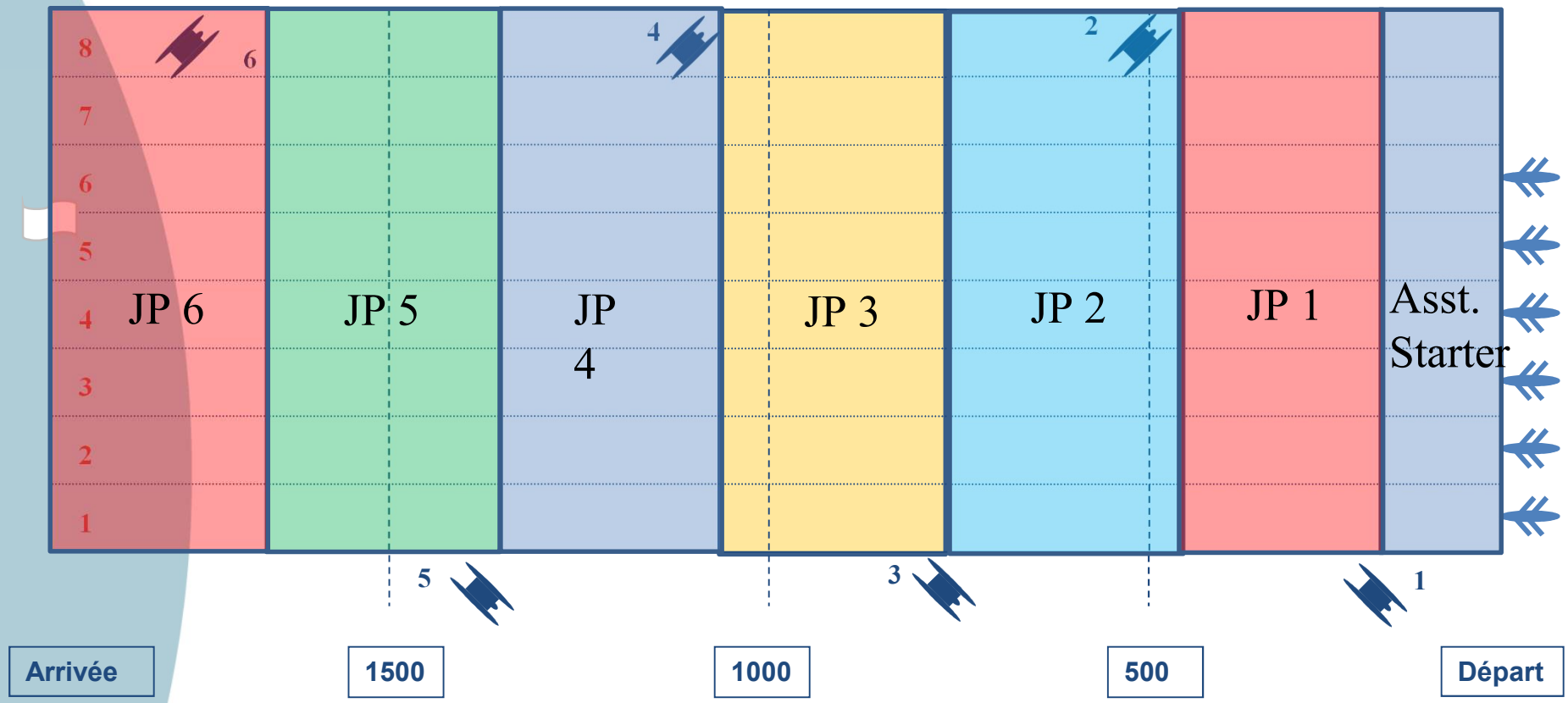
Place [couloir]	Équipe	500 m	1000 m	1500 m	Temps	–
1 [4]	VERDUN CN				7:40.54	
2 [3]	LE HAVRE SHA / ROUEN CNA				7:49.94	
3 [5]	SAINT CASSIEN AV / NICE CN				7:55.82	
4 [2]	PERPIGNAN AV / TOULOUSE AV				8:08.28	

Page précédente | Liste des épreuves | afficher les noms des rameurs

Arbitrage zonal

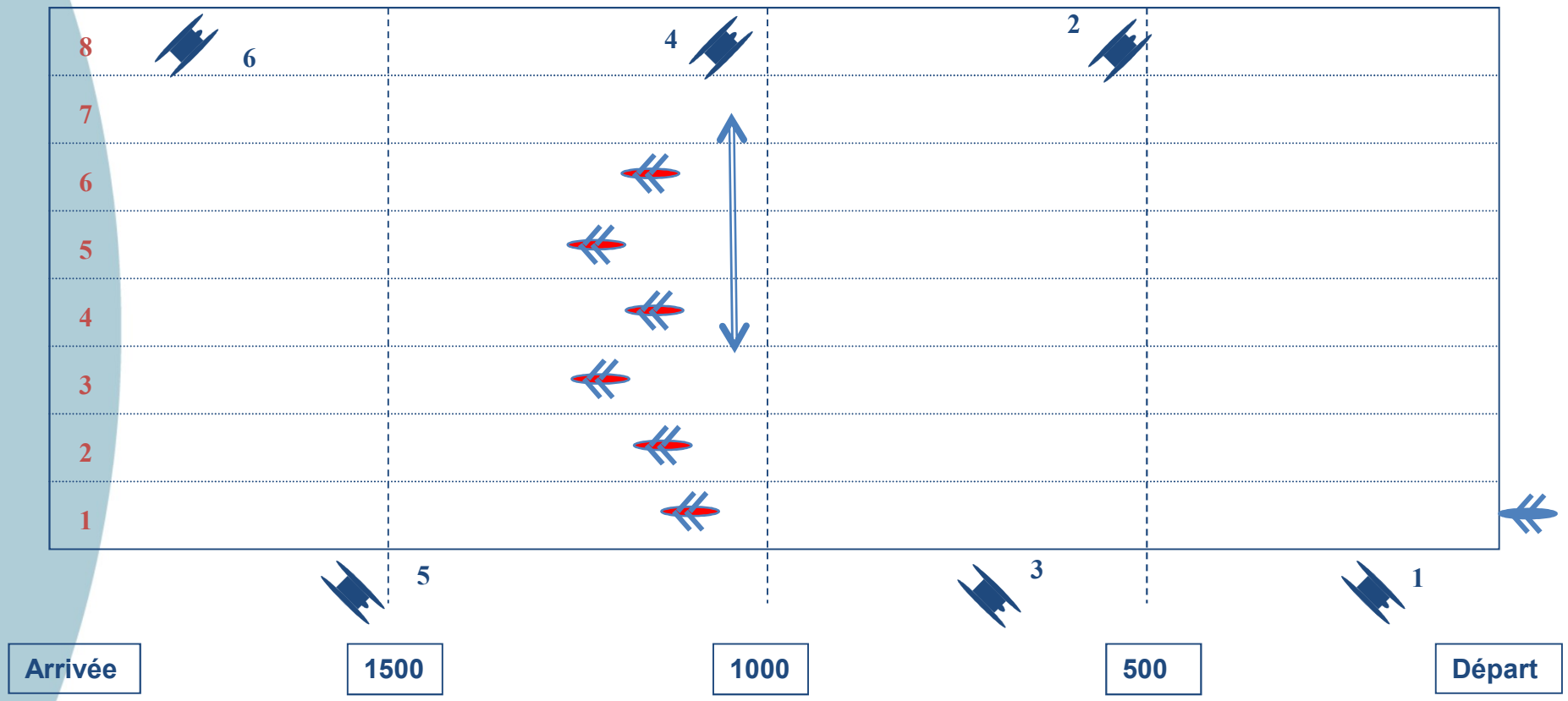
- Répartition le long du parcours, chacun sur une zone
- Rentrer dans le parcours au passage de chaque course
- Noter tout ce que l’on voit
- Un arbitre « collecteur » à l’arrivée, qui valide ou invalide la course

Arbitrage zonal : positionnement



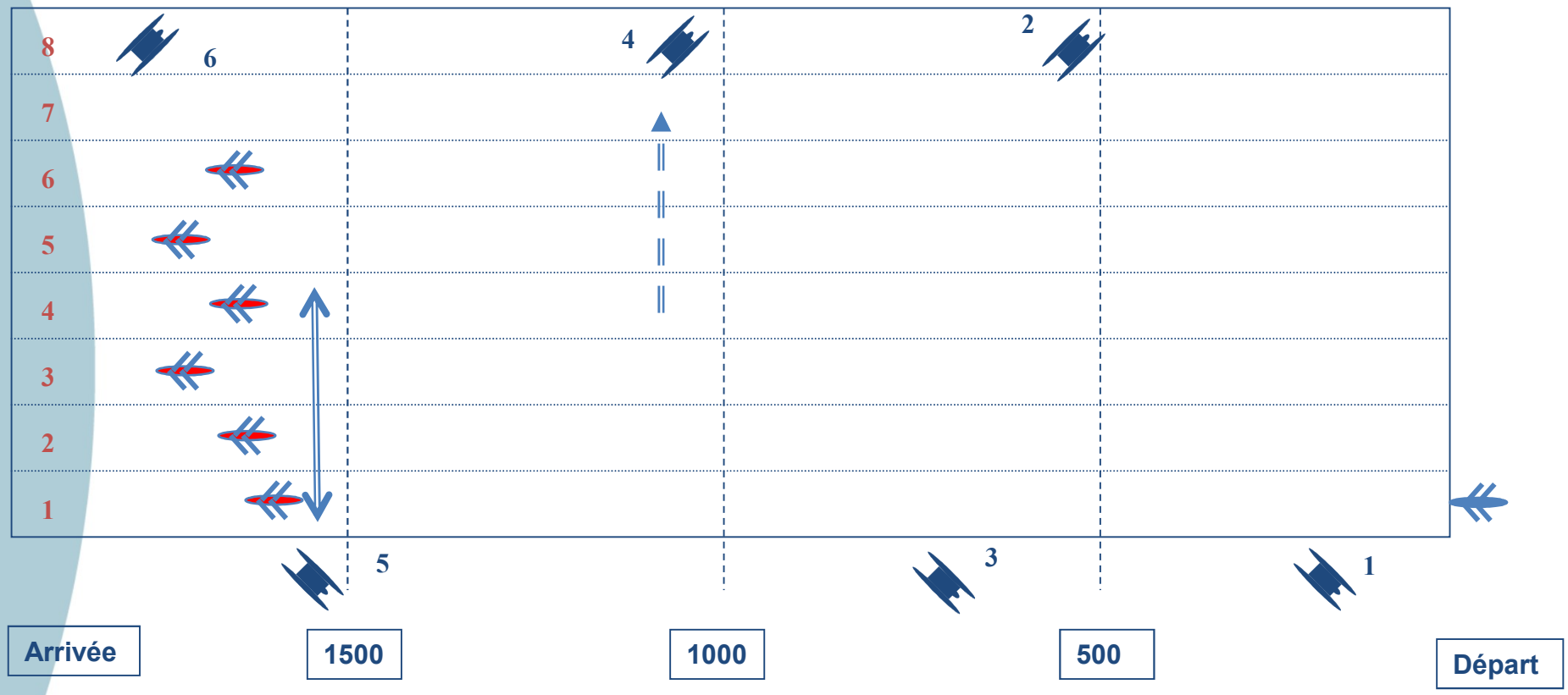
Chaque JP a une zone de responsabilité et doit être positionné au début de sa zone

Arbitrage zonal : fonctionnement



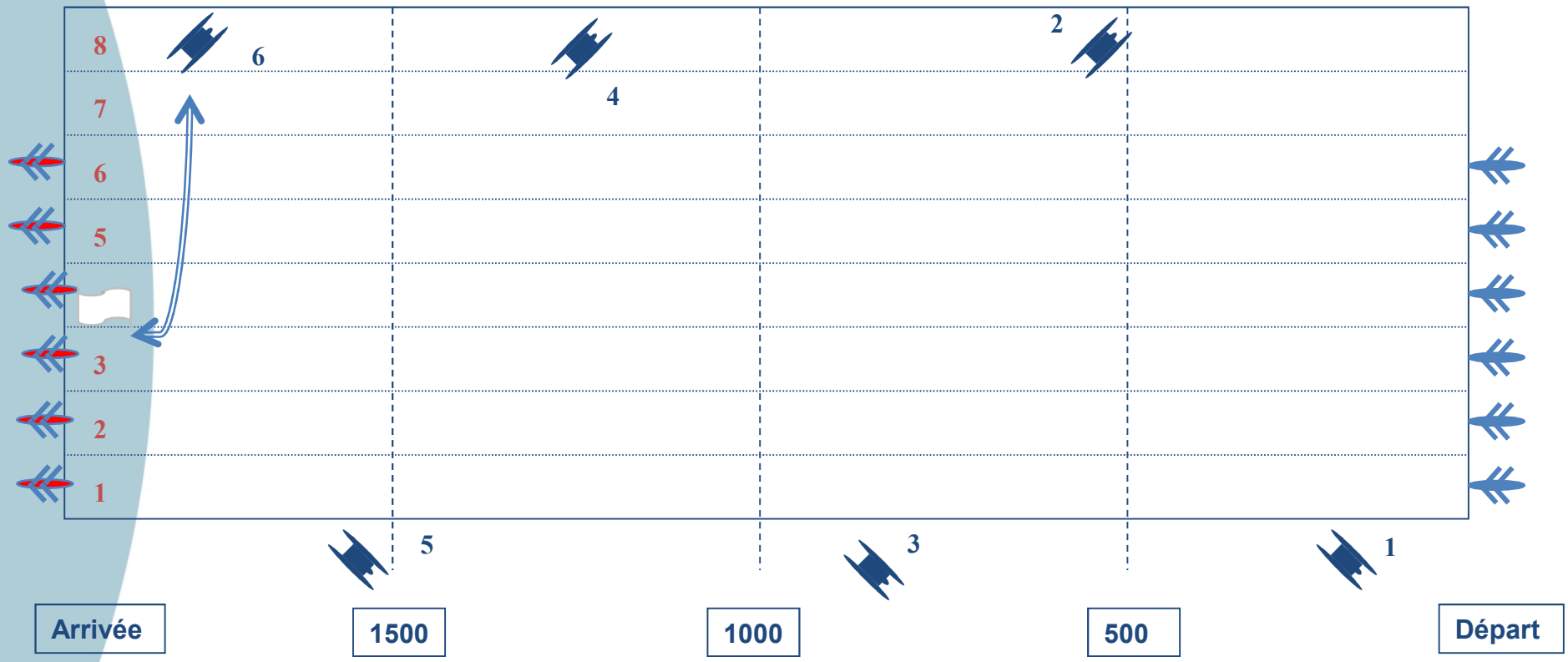
Quand les équipages passent le JP, il doit rentrer dans le champ de course pour s’assurer du bon déroulement de l’épreuve

Arbitrage zonal : fonctionnement



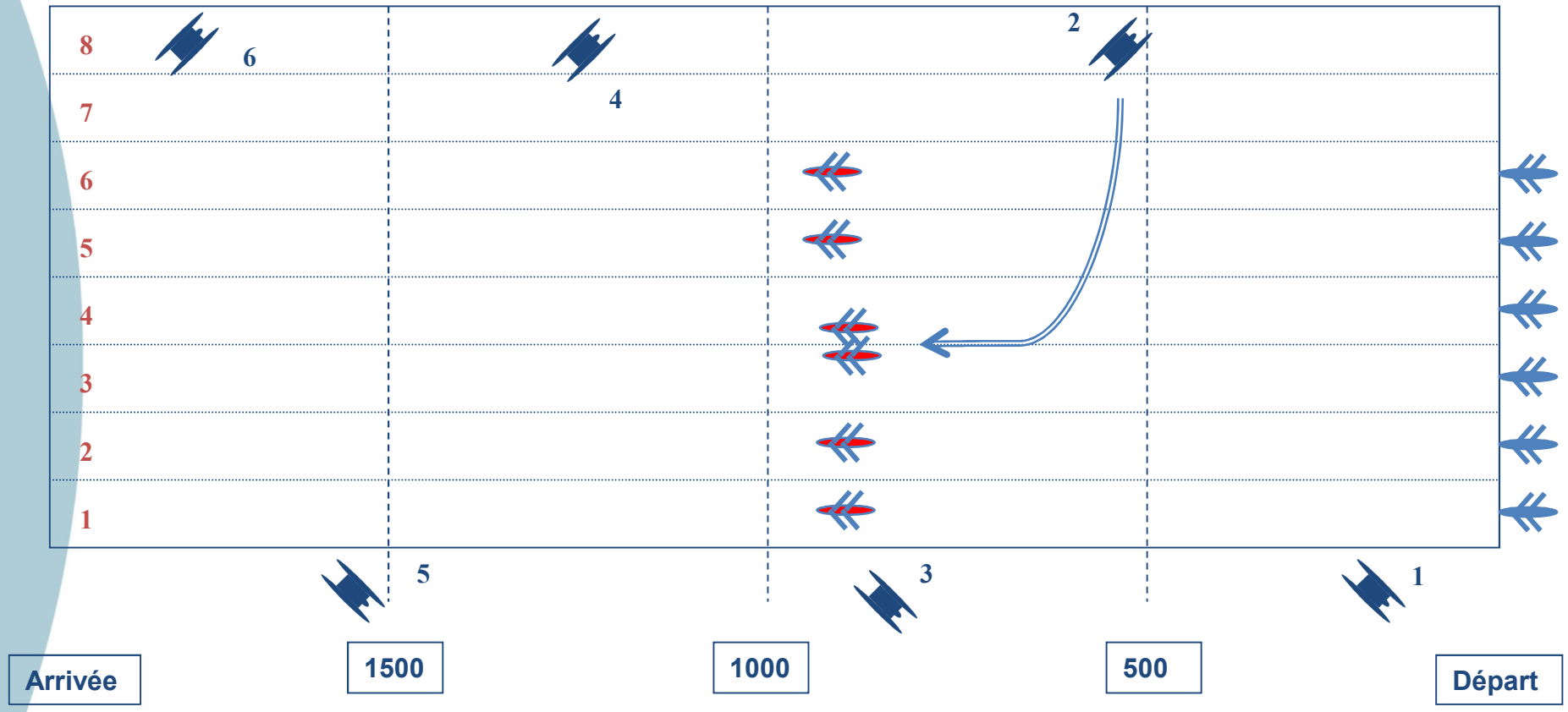
- Le JP entre dans le champ de course = signal que les équipages sont sous son contrôle
- Il retourne lentement à sa position initiale
- Il doit communiquer tout problème immédiatement aux JPs suivants
- Tout mouvement ne doit avoir qu'un impact minime sur la course

Arbitrage zonal : fonctionnement



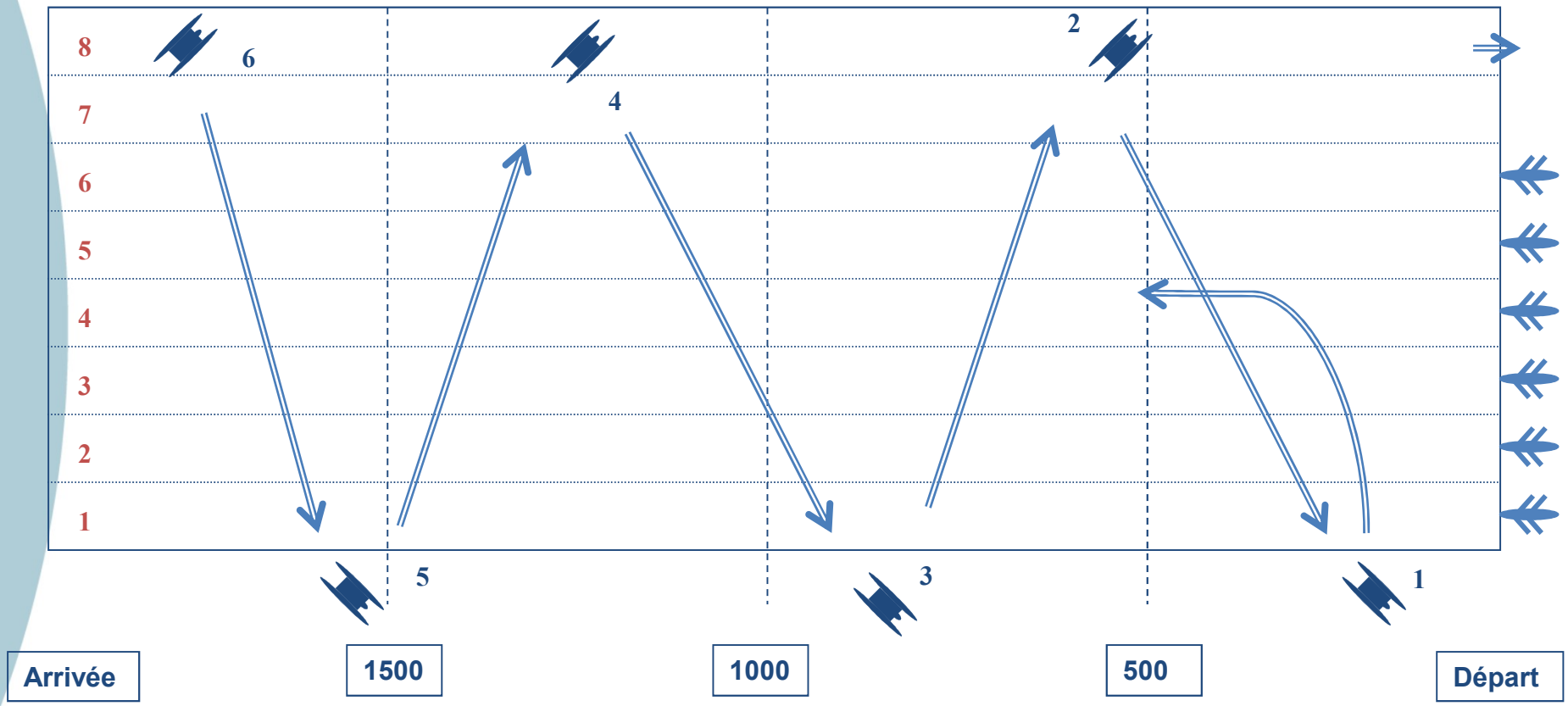
- Le JP6 suit la fin de course
- Il observe les équipages et entend les objections
- Il communique à l'arrivée sa décision sur la course après avoir mené son enquête
- Il montre le drapeau approprié
- Il retourne lentement à sa position initiale

Arbitrage zonal : fonctionnement



Si un problème est constaté, le JP de la zone peut arrêter la course ou la suivre jusqu'à l'arrivée

Arbitrage zonal : fonctionnement



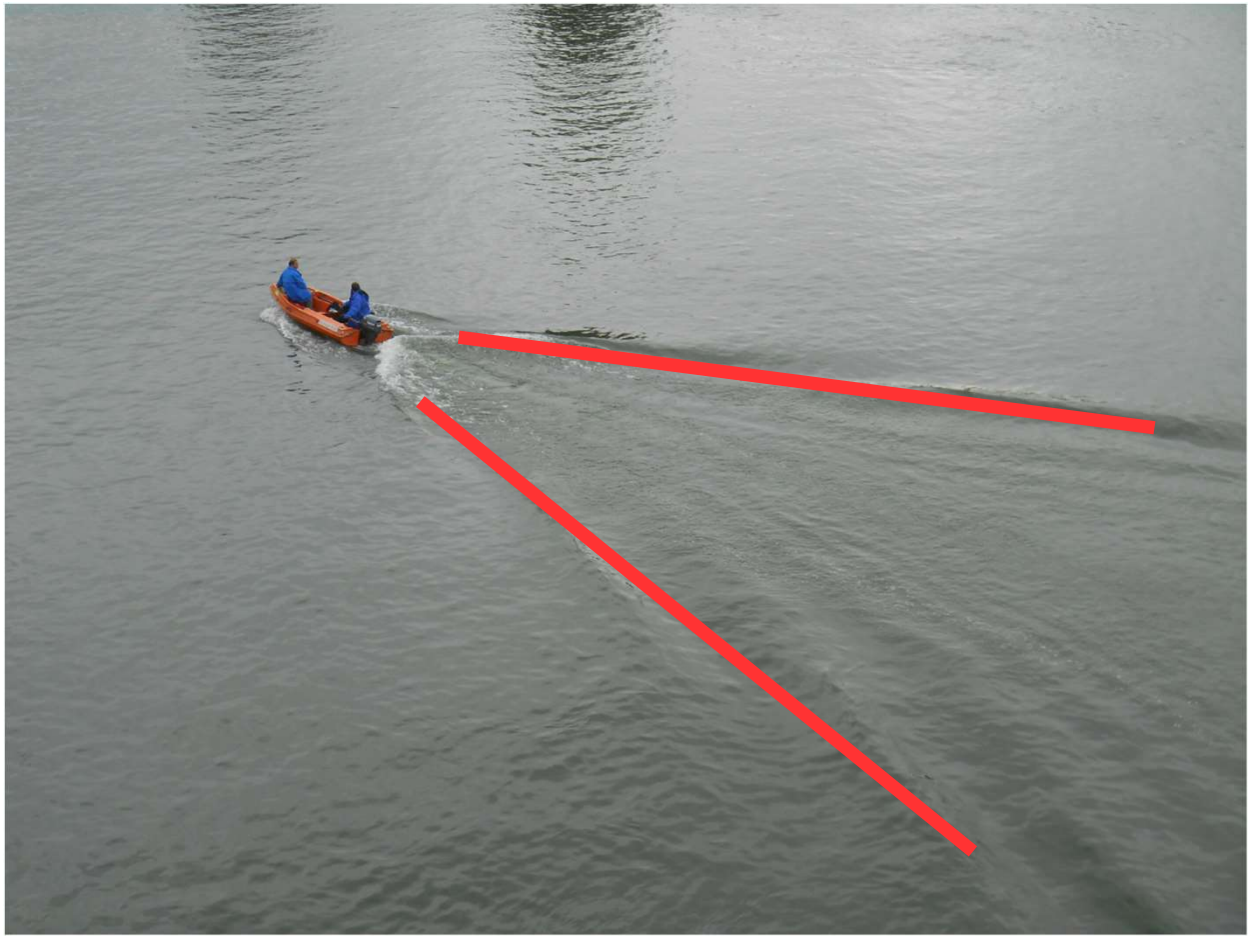
Si un JP doit suivre la course, tous les autres JPs doivent se replacer et monter d'une position

Spécificité : la tête de rivière

- Un arbitrage à poste fixe
- Poste fixe le long du parcours (en dehors des couloirs utilisés pour l'épreuve)
- Pas le temps de rentrer dans le couloir entre les passages de concurrents (création de vagues/remous)
- Noter tout ce que l'on observe
- Ne pas bloquer les mires des temps intermédiaires

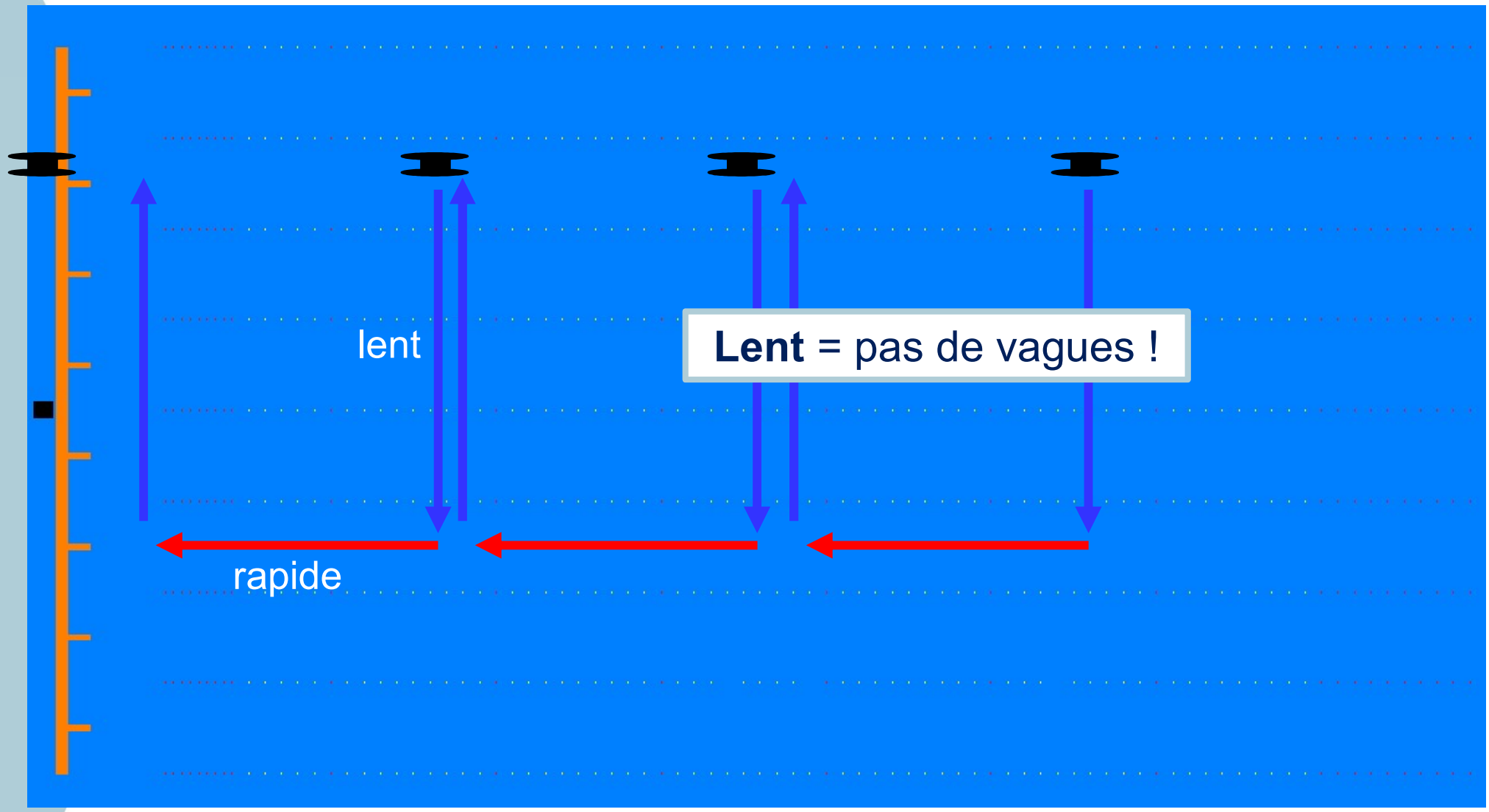
Arbitrage dynamique: se déplacer en bateau moteur

- Surveiller le sillage du bateau lors de la remontée

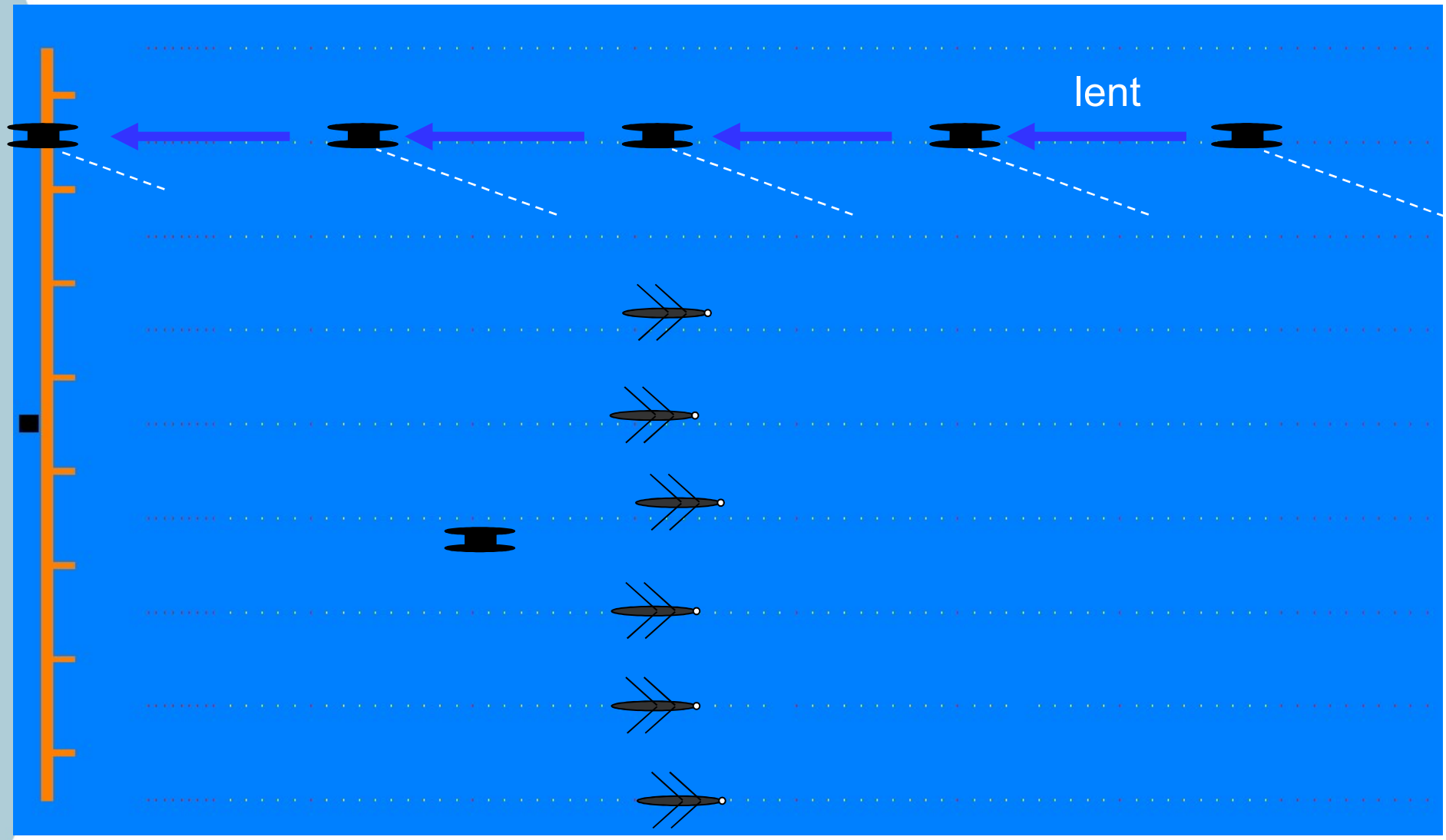


Arbitrage dynamique: se déplacer en bateau moteur

Savoir : remontée en tiroir



Savoir : remontée lente

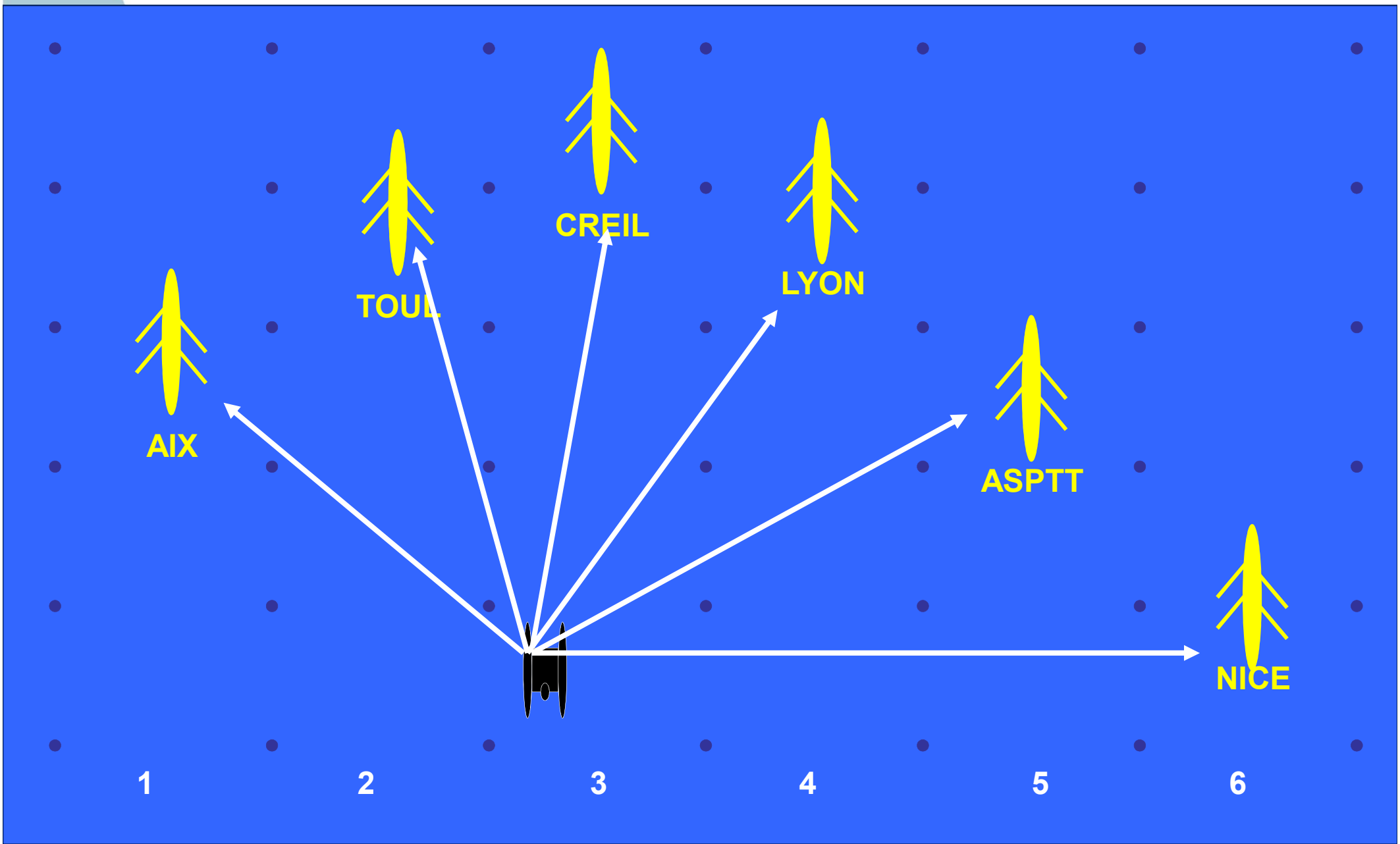


Savoir-faire :
le positionnement en course

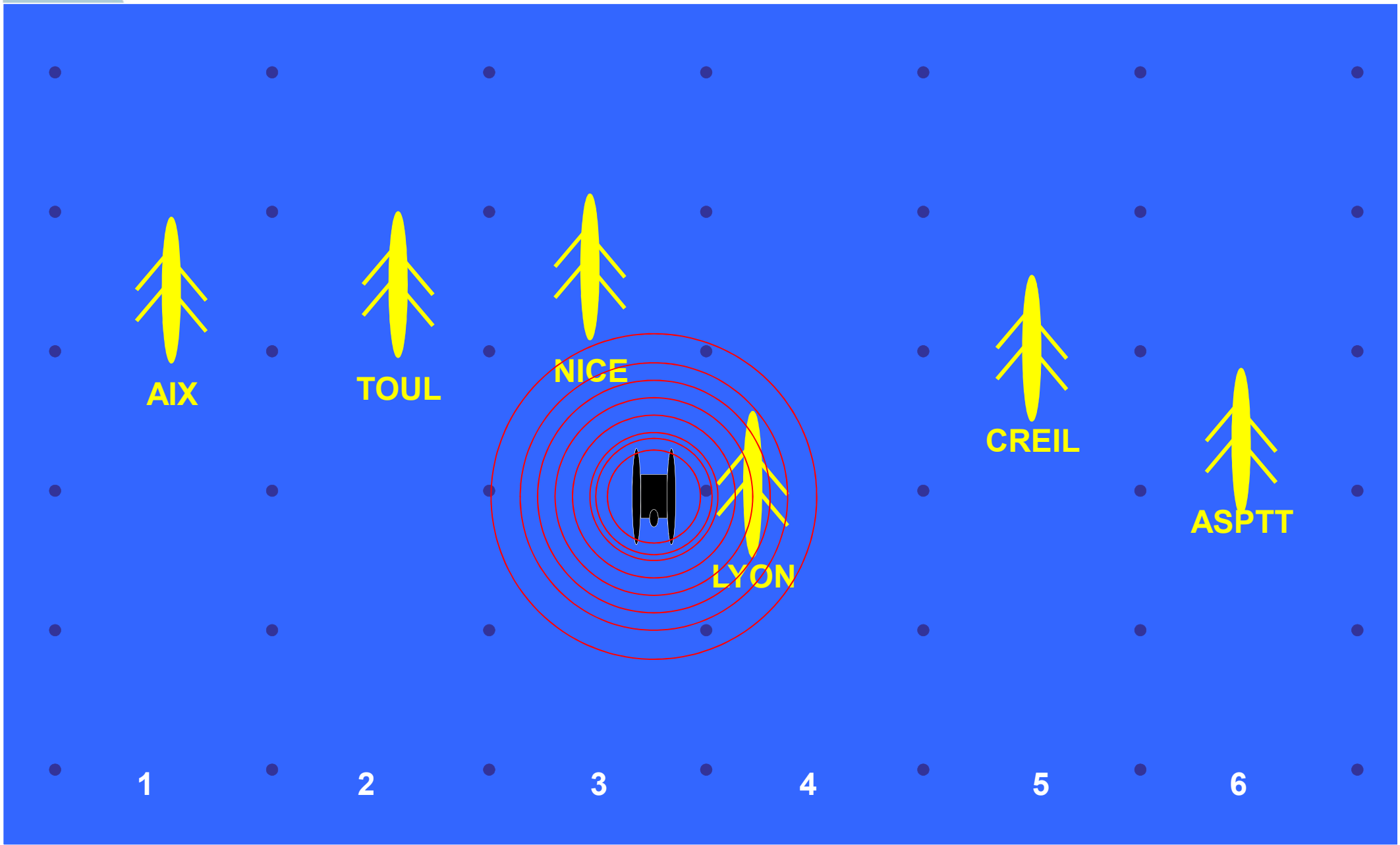
- Avoir une **vue directe** sur tous les équipages
- Ne pas gêner par le **bruit** du moteur
- Ne pas gêner la **vision** entre les concurrents
- Ne pas gêner la **vue** du fond du bassin
- **Surveiller** particulièrement la « charnière »
- Faire attention à ses **vagues**
- Etre **prêt à agir**, mais pas trop tôt

Savoir-faire :
le positionnement en course

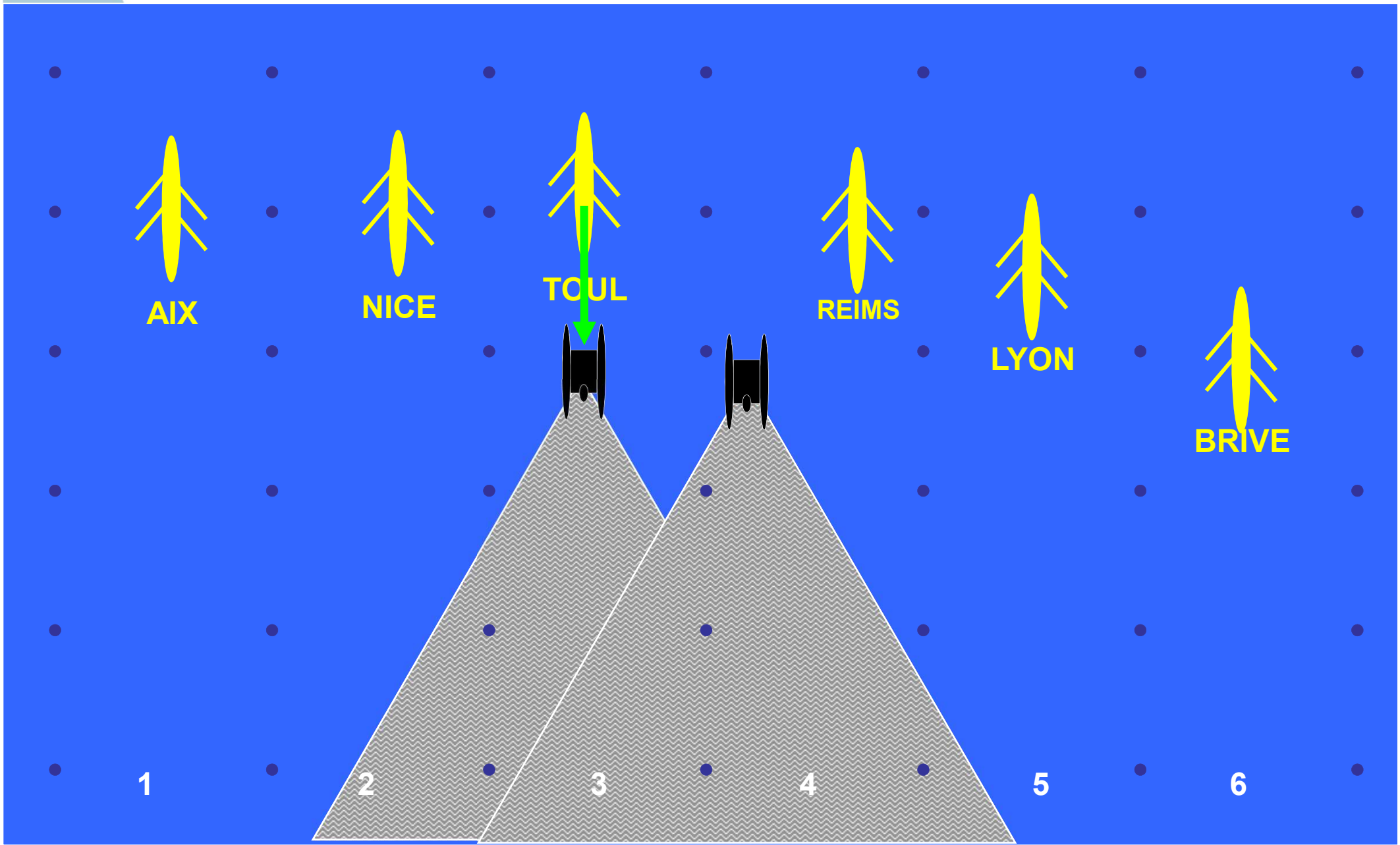
Le positionnement en course : vue directe



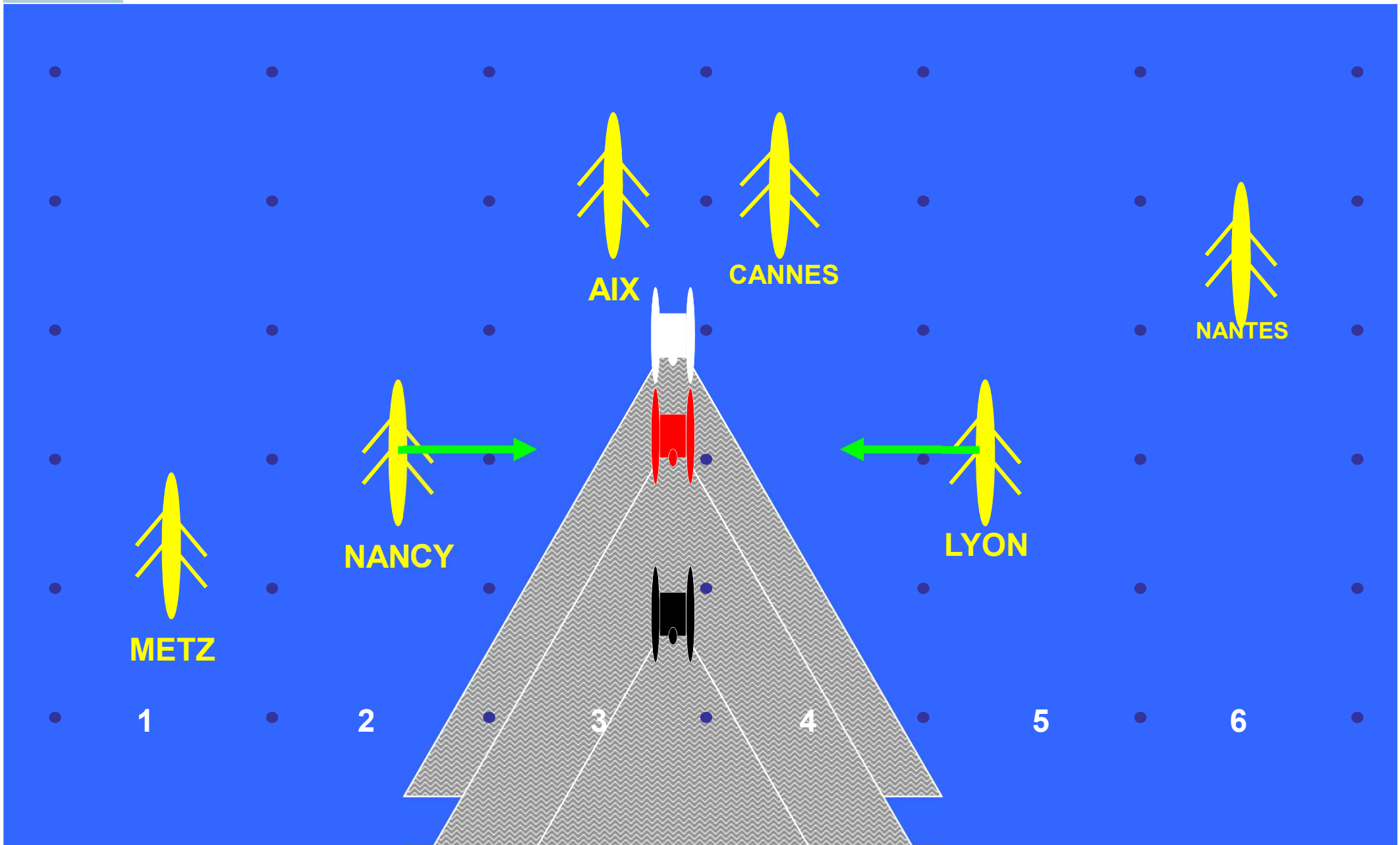
Le positionnement en course : bruit



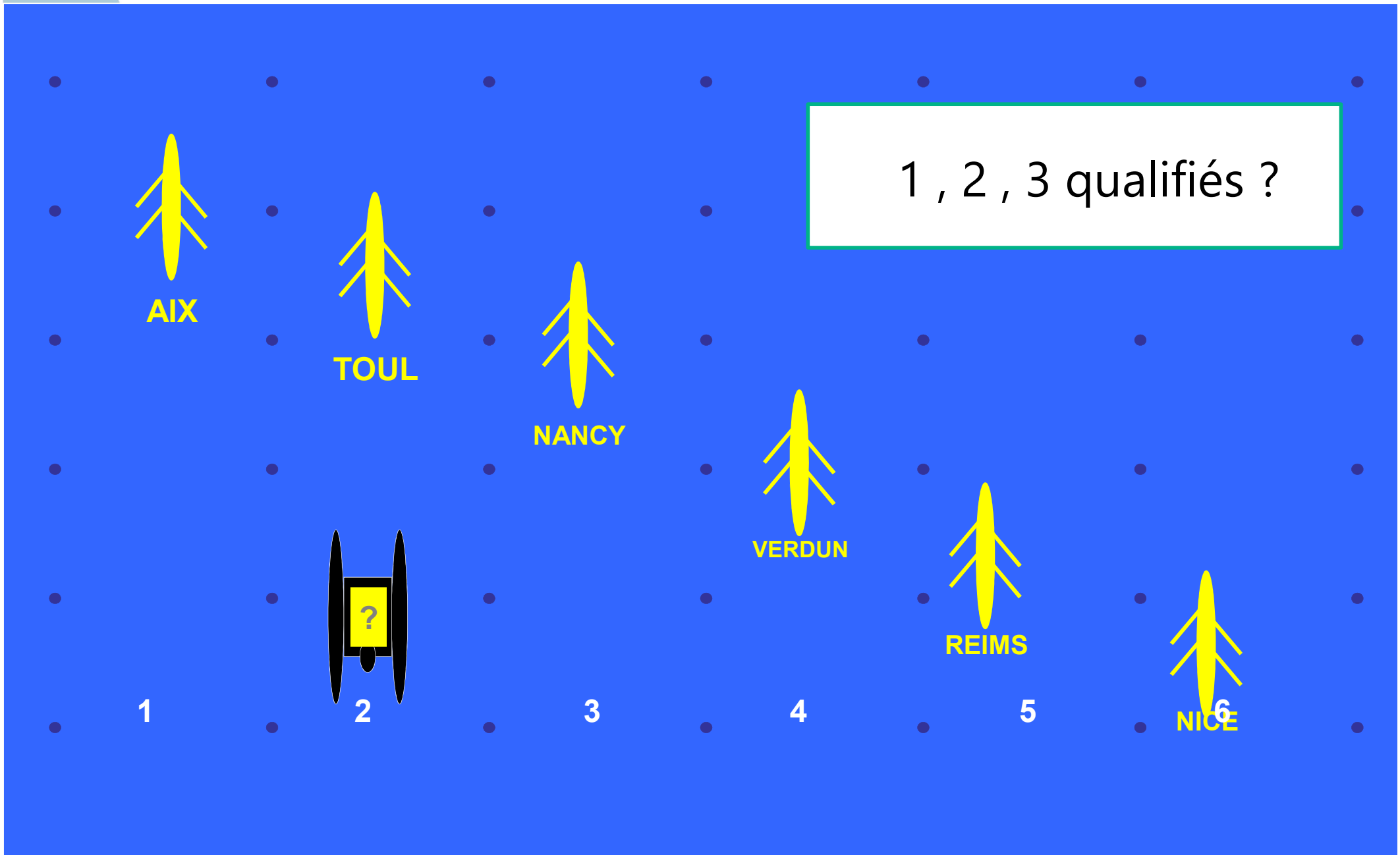
Le positionnement en course : vue du fond du bassin



Le positionnement en course : vision entre équipages



Le positionnement en course : la charnière



Avant sa course

- Être à sa position tiroir
- Observer et intervenir si besoin :
  - Chavirage en course
  - Panne d'un bateau arbitre
  - Non respect des consignes de circulation à l'échauffement
  - Tout autre danger ou demande d'un équipage
- Profiter de ce temps pour dialoguer avec votre pilote

Au départ, se placer

- **Devant** la ligne de départ
- **Debout**
- **Observer** les équipages, le Starter, le Juge au Départ et les conditions d'équité
- Dès que le départ est lancé, regarder la **décision** du Juge au Départ

- **Si faux départ**, assister pour arrêter la course et faire revenir au départ

- Sinon, gagner rapidement un **couloir central** ou tout couloir problématique

L'Arbitre de Parcours intervient…

Si un équipage :

- Sort de son couloir pour tirer un avantage
- Va gêner un autre concurrent
- Va provoquer un accident
- Va subir un accident

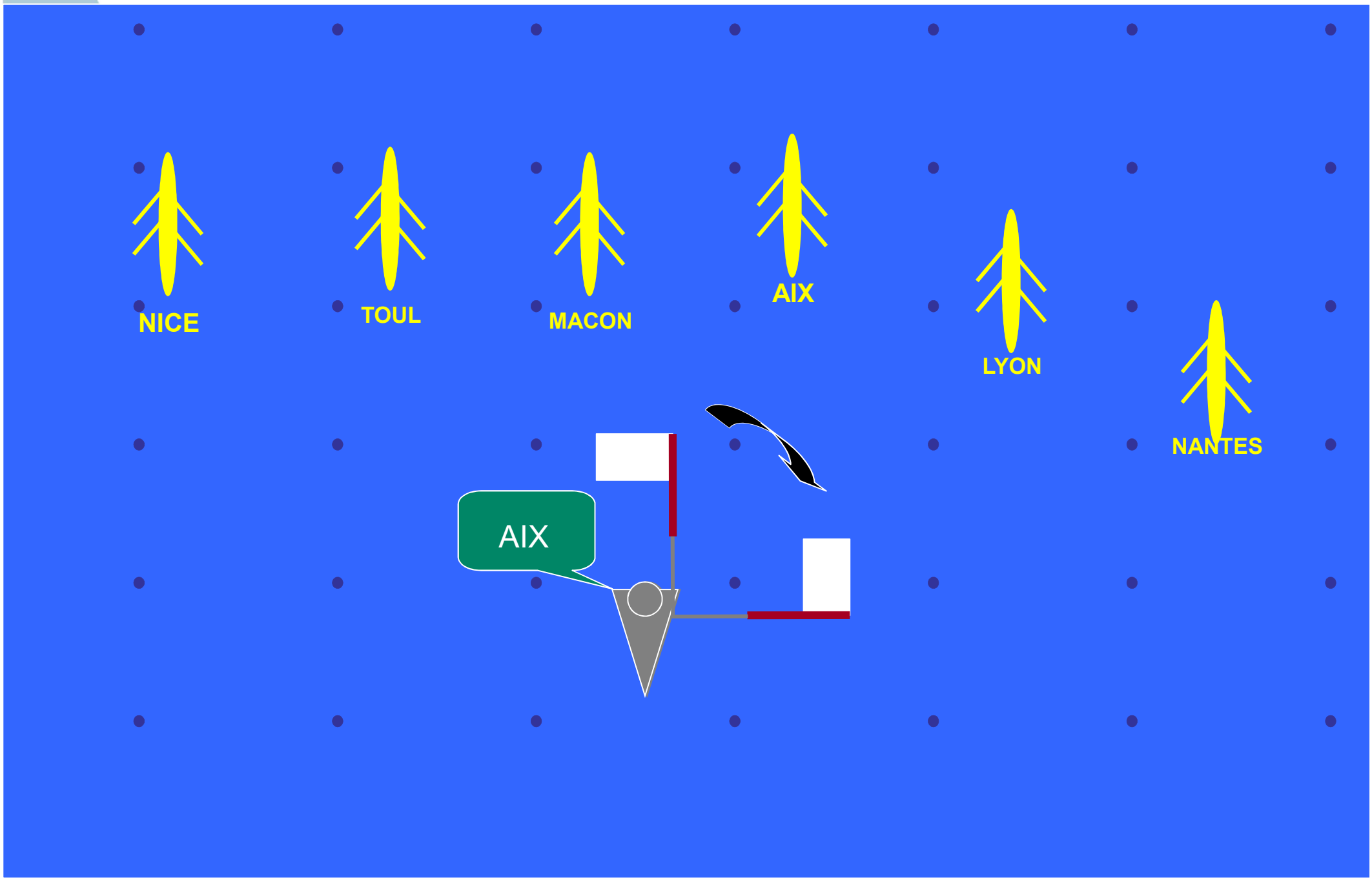
Et pour :

- Donner un avertissement à un équipage
- Interrompre une course et la faire répéter
- Exclure un/des équipage(s)
- Limiter la répétition de course aux équipages qu'il désigne

Procédure d'intervention : direction

- Se **rapprocher** de l'équipage
- **Lever** son drapeau blanc verticalement
- **Appeler** l'équipage par son nom
- **Abaisser horizontalement** son drapeau blanc dans la direction à prendre

Procédure d'intervention : direction

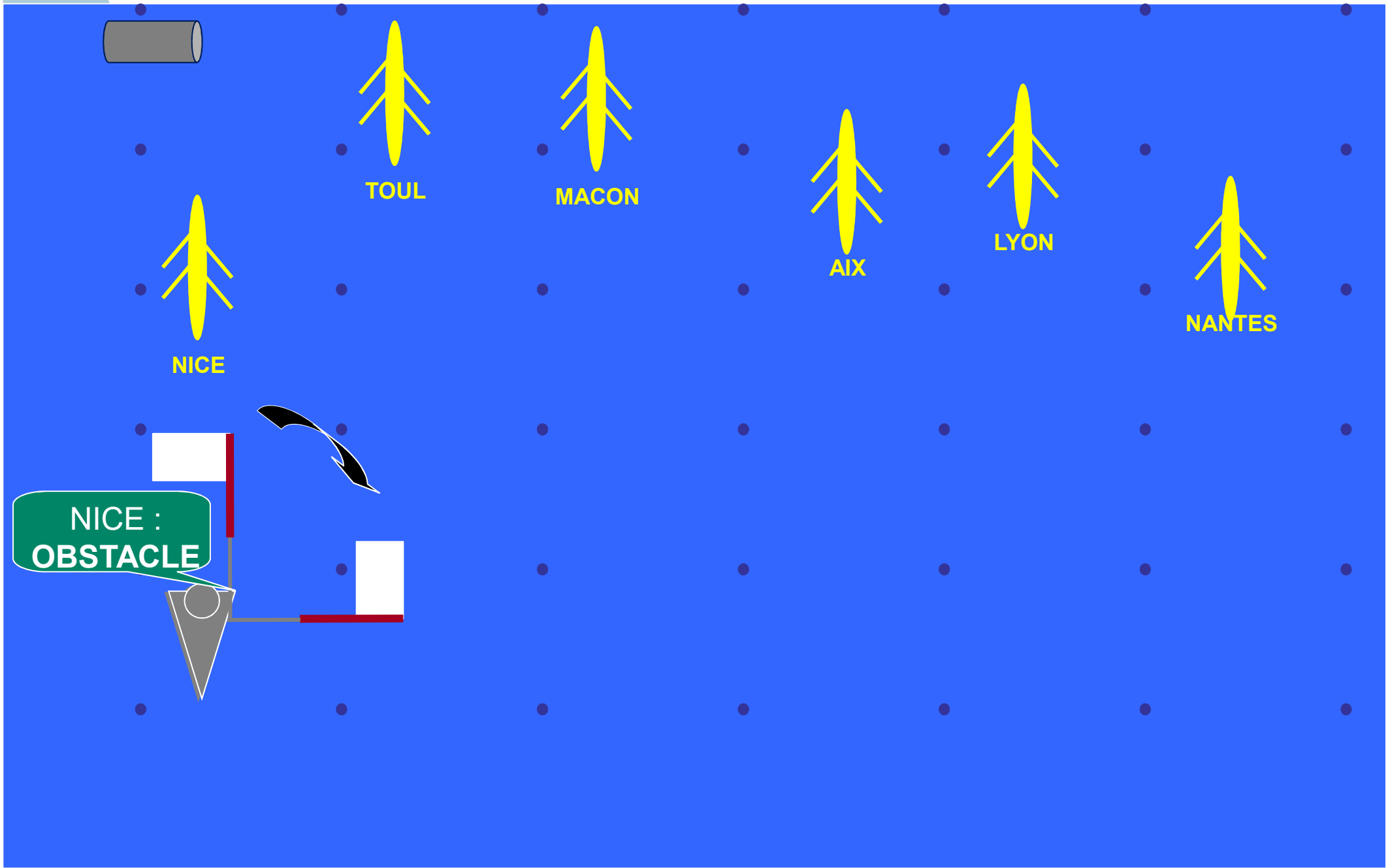


Procédure d'intervention : direction

Procédure d'intervention : obstacle

- Se **rapprocher** de l'équipage
- **Lever** son drapeau blanc verticalement
- **Appeler** l'équipage par son nom
- Dire « **OBSTACLE** »
- **Montrer la direction** à prendre si l'obstacle est dans son couloir

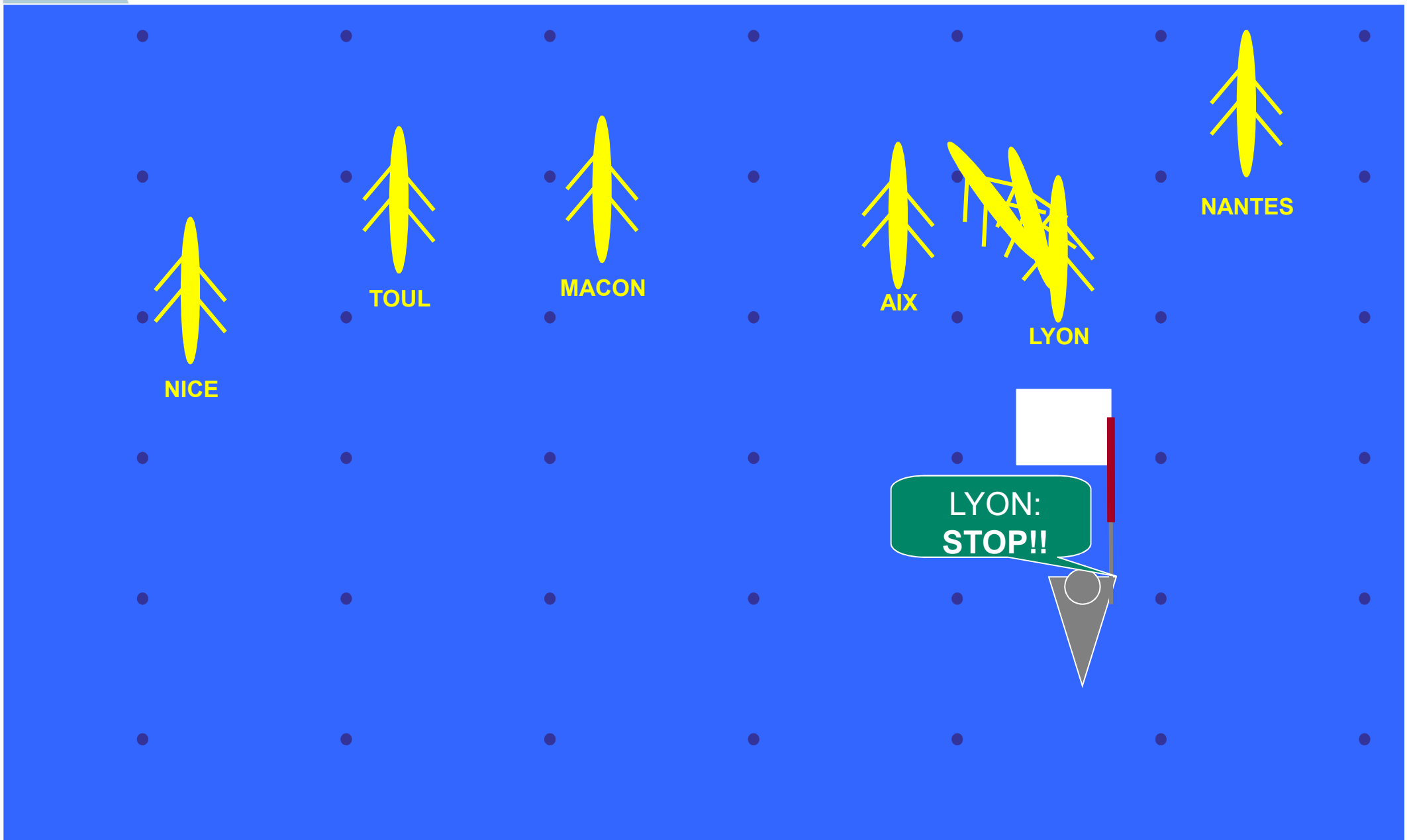
Procédure d'intervention : obstacle



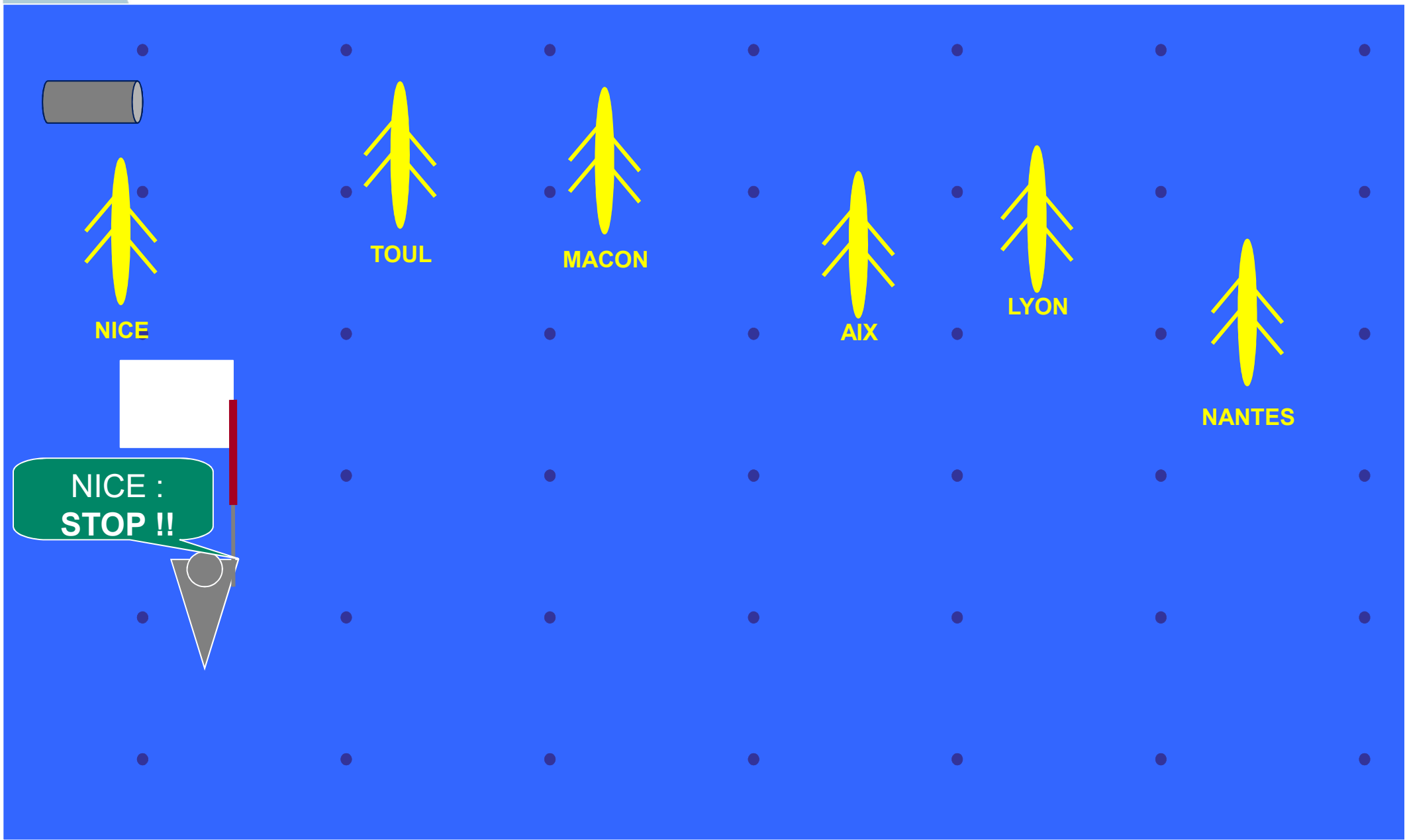
Procédure d'intervention : arrêt d'un équipage

- Se **rapprocher** de l'équipage
- **Lever** son drapeau **blanc** verticalement
- **Appeler** l'équipage par son nom
- Dire « **STOP** »

Situation : arrêt d'un équipage



Situation :
arrêt d'un équipage

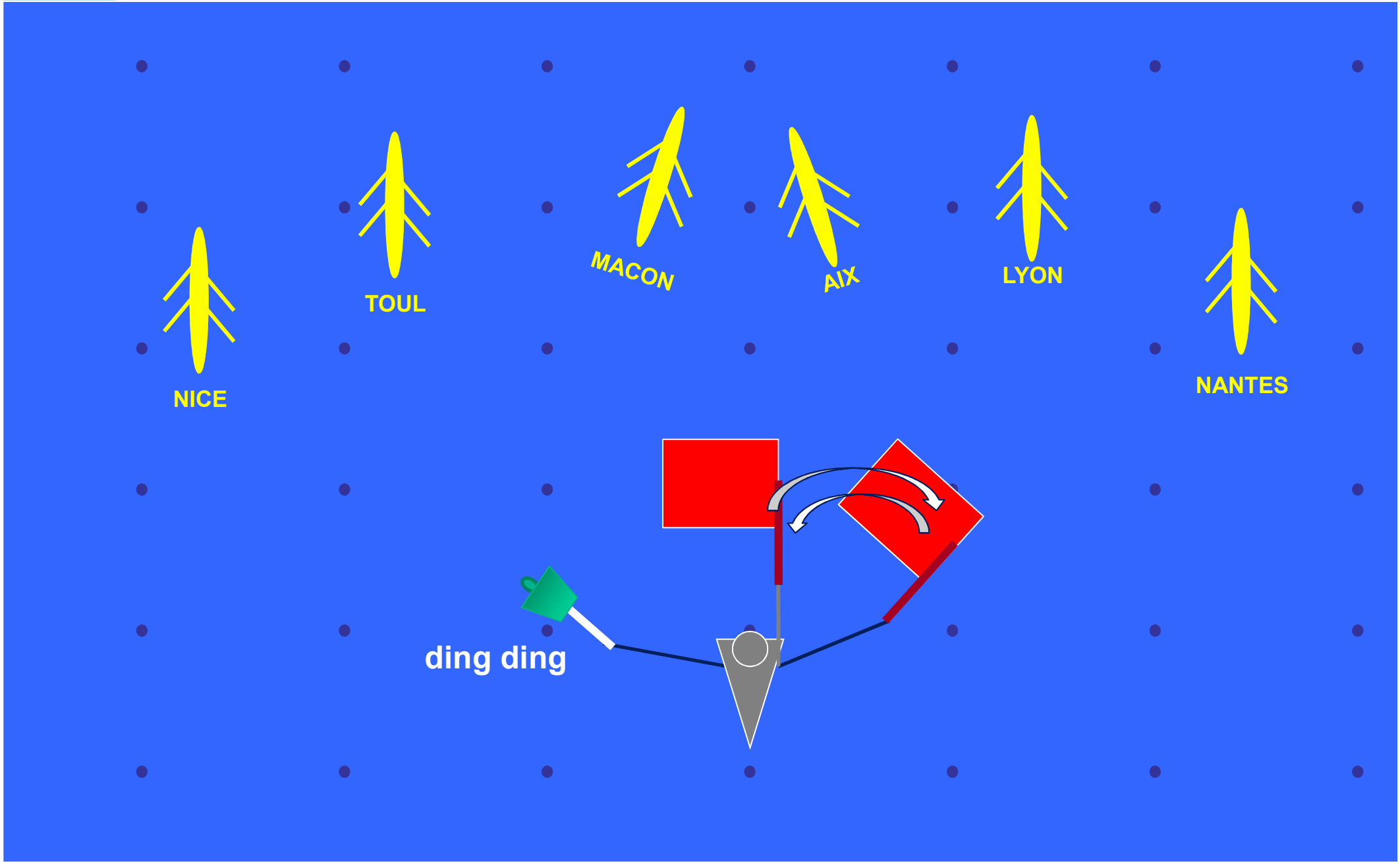


Procédure d'intervention : arrêt d'une course

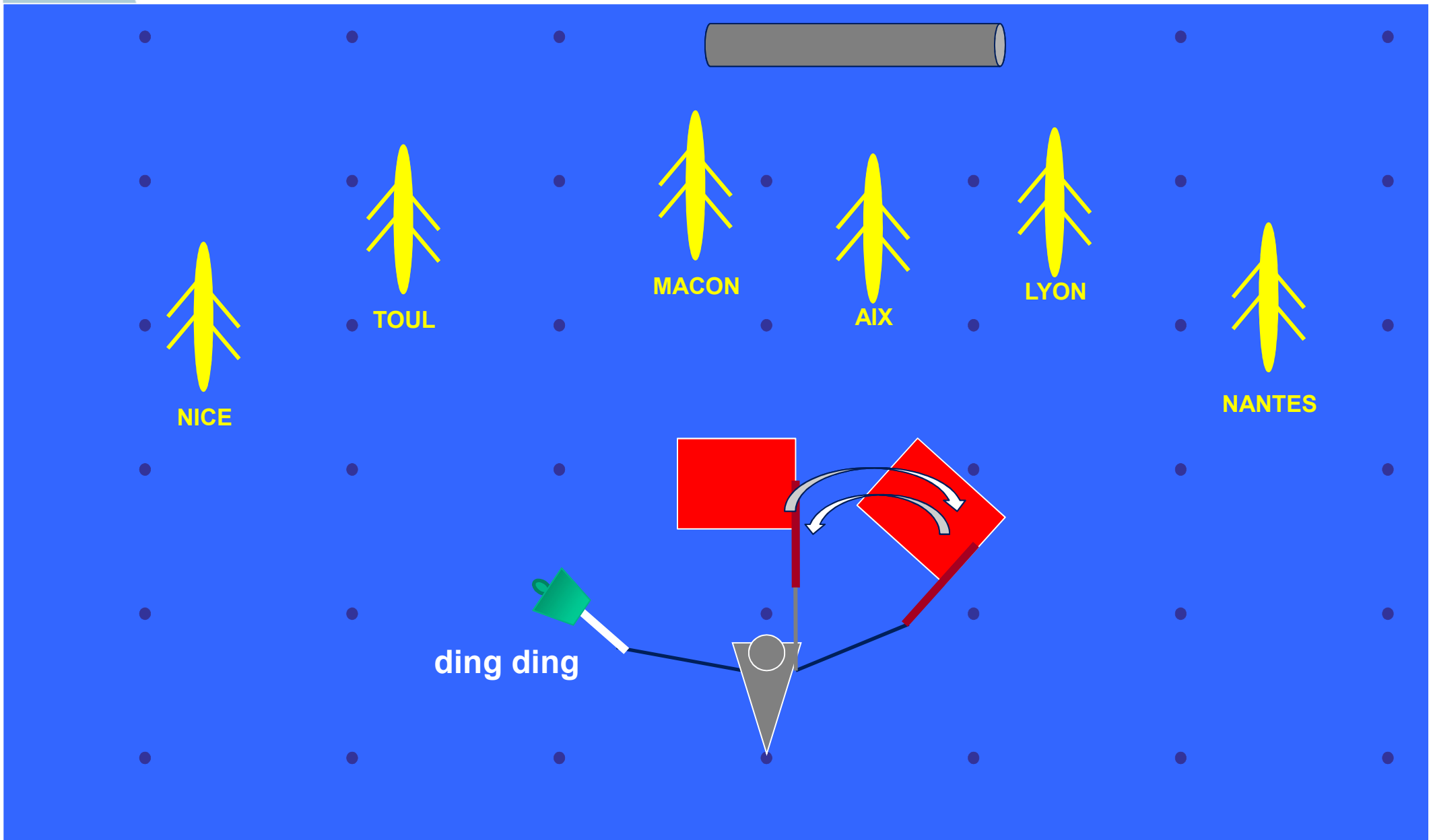
- Faire tinter sa cloche et agiter son drapeau rouge

- Après l'arrêt des équipages :
  - Mise en sécurité
  - Informer les compétiteurs des motifs de l'arrêt et des procédures à suivre
  - Informer Starter
  - Informer PdJ

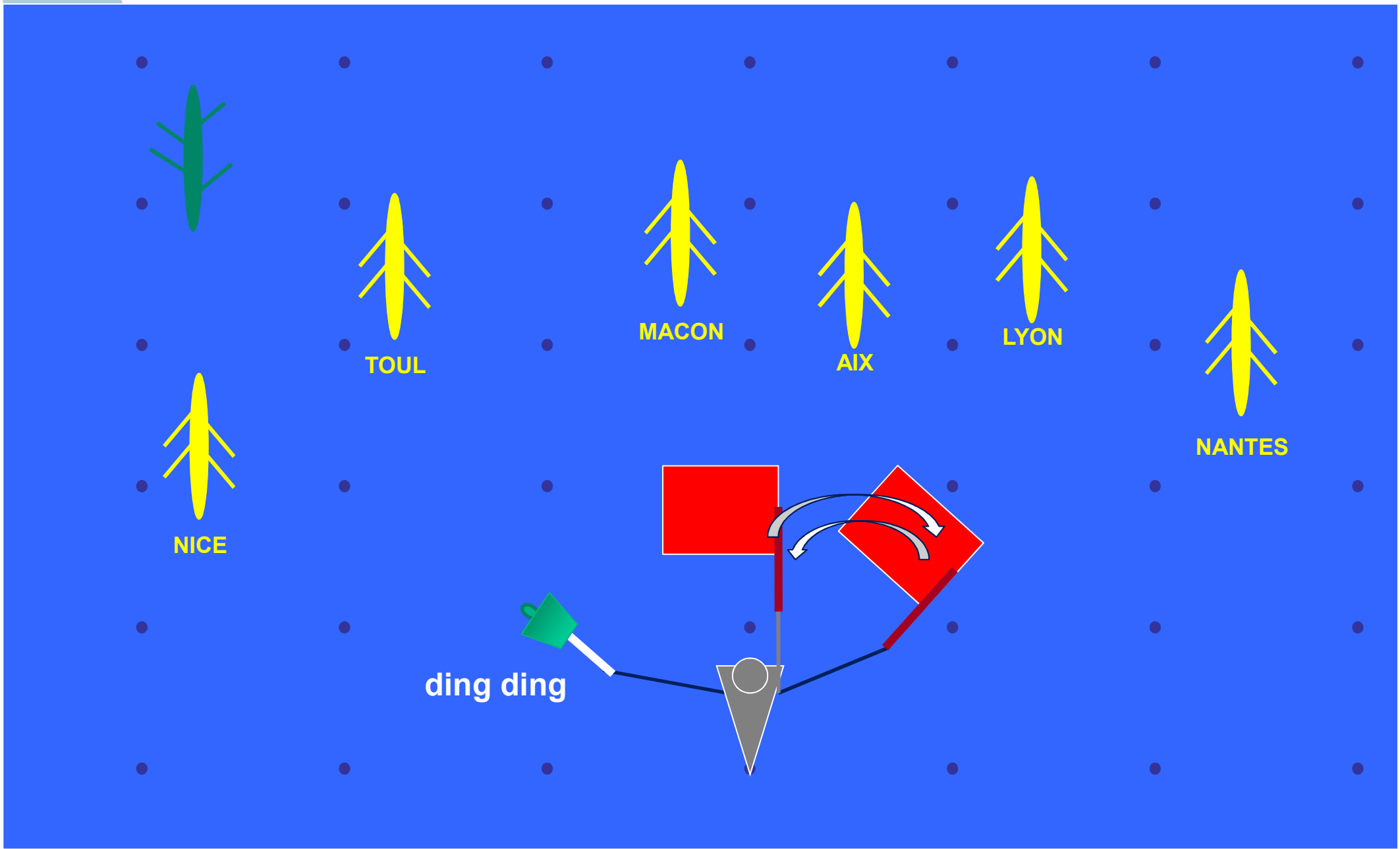
Situation : arrêt d'une course



Situation : arrêt d'une course



Situation : arrêt d'une course

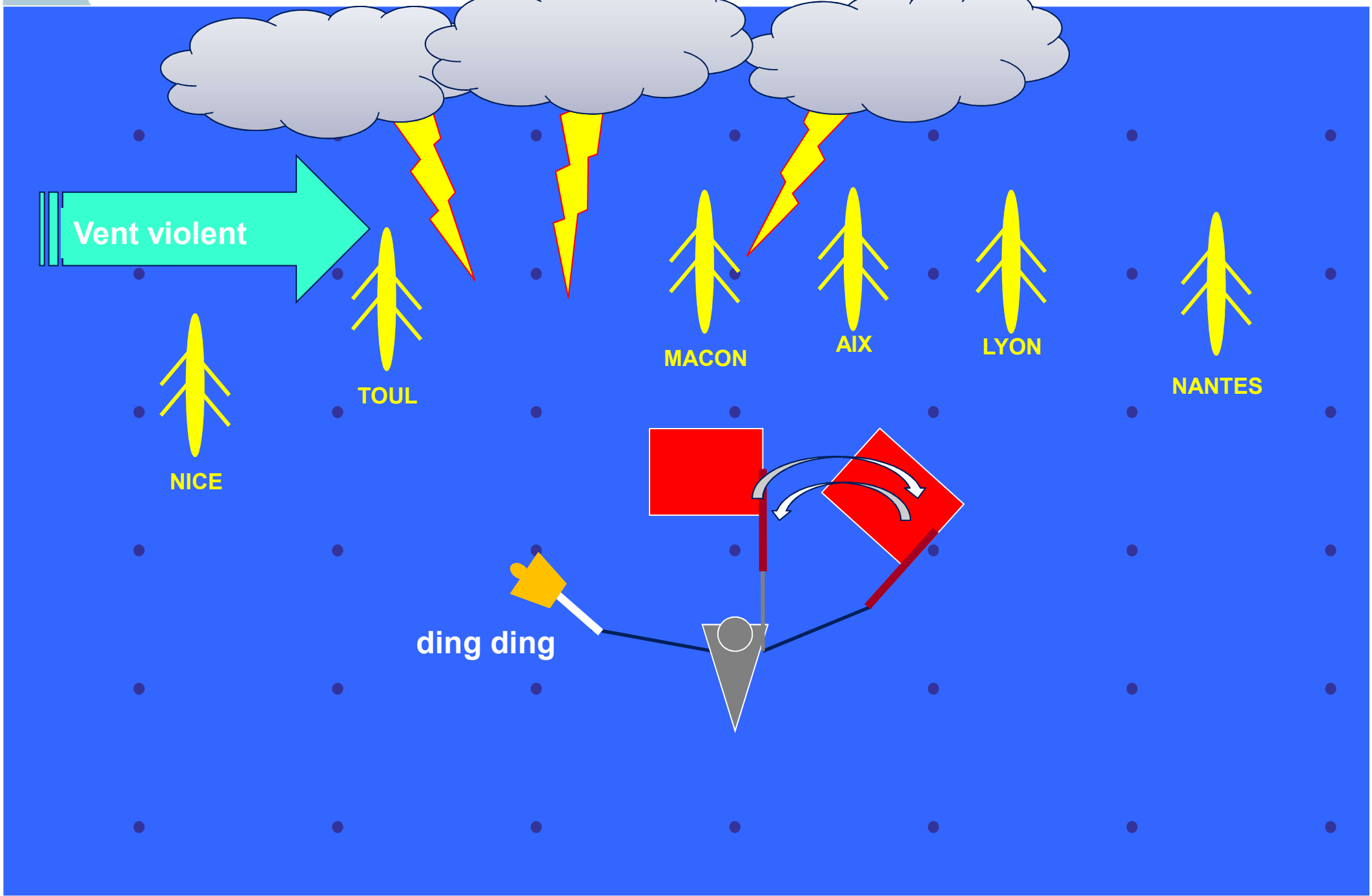


Conditions devenues subitement défavorables

L'arbitre de parcours peut :

- décider d'arrêter la course
- communiquer avec le Starter pour ne pas donner un départ au vu de la situation climatique

Conditions devenues subitement défavorables



Autres situations…

Savoir-faire : validation d'une course

- Attendre que tous les équipages aient passé la ligne d'arrivée
- Observer les équipages
- Montrer le drapeau blanc aux compétiteurs puis aux juges à l'arrivée en le tenant à deux mains
- Attendre le signal de réponse des juges à l'arrivée

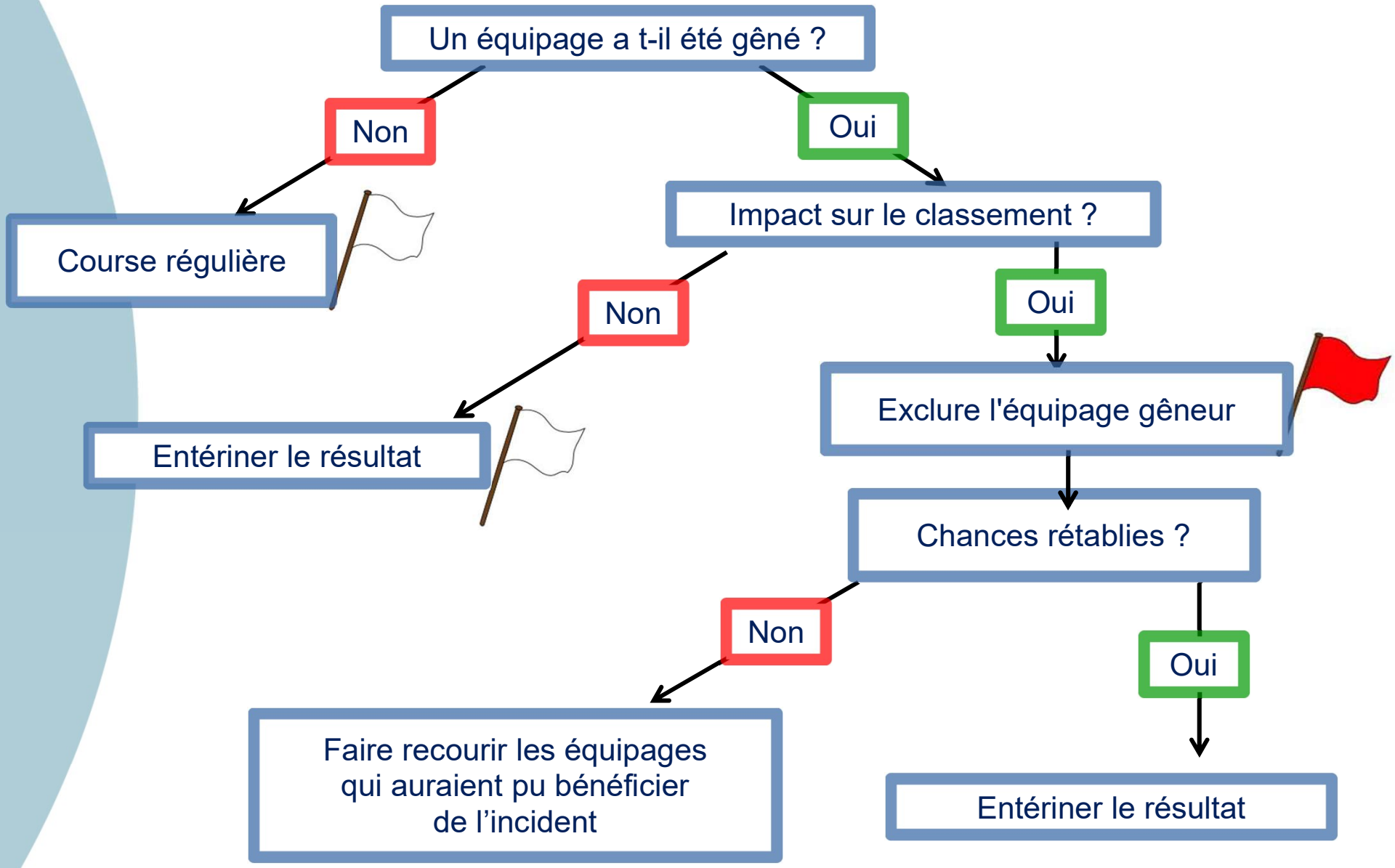
Savoir-faire :
course irrégulière et non-validation

Si vous décidez que la course est irrégulière, ou si vous retenez une réclamation :

- Montrer son drapeau rouge aux équipages puis aux juges à l'arrivée en le tenant à deux mains

- Donner ensuite sa décision et les explications nécessaires aux équipages et aux juges à l'arrivée

Savoir-faire : analyse de course



FÉDÉRATION FRANÇAISE AVIRON