STARTER

Cas pratiques

Consignes

Les cas suivants ne sont pas des pièges, ce sont des situations relativement courantes.

Ils se déroulent tous dans un contexte de Championnat de France.

Il n'y a pas de « réponse » figée, plusieurs solutions existent. Il faut simplement pouvoir expliquer son choix, en gardant toujours en tête les préceptes de l'arbitre : sécurité et équité.

Rappels

- Le Starter doit être calme à tout moment
- C’est un informateur
- Avec sa radio, il est en contact facile avec le Juge au Départ, qui a souvent près de lui du personnel de l’organisation en cas de problème
- Il travaille en équipe avec le reste du personnel au départ
- Il a une procédure bien réglée à suivre
- Il est le gardien du temps!

Cas 1

La prochaine course est une finale A en championnat de France

3 bateaux sont présents à proximité de la tour de départ

Leur départ est dans 12 minutes

Que fais-tu?

Cas 2

Tu es sur le point de lâcher ton drapeau rouge et donner un départ

En levant la tête, tu aperçois une vague / famille d'oies / branche traversant ou flottant dans un couloir

Que fais-tu?

Cas 3 (histoire vraie !)

Tu viens d'appeler une course, qui est en train de se positionner dans les couloirs

Tu entends des cris, et aperçois un 2+ qui vient de chavirer

Les rameurs sont remontés à la surface, pas le barreur

Que fais-tu?

Cas 4 (suite de l'histoire)

Le barreur avait en fait une jambe dans une attelle et ne pouvait pas bien se libérer

Il a eu très peur et refuse de remonter à sa place

Les rameurs s'approchent de leur couloir pour s'apprêter à prendre leur départ

Que fais-tu?

Cas 5

En course, un équipage chavire à environ 150m du départ

L’arbitre de parcours ne semble pas avoir vu

Que fais-tu?

Cas 6 (histoire vraie!)

Tu es Starter en début d'après-midi

Le ciel est menaçant

Tu entends du tonnerre et en regardant derrière toi, tu vois des éclairs tomber

Que fais-tu?

Cas 7

Tu viens d’appeler une course

L’un des équipages appelés s’approche de toi et t’informe que son portant est dévissé

Que fais-tu?

Cas 8

Tu viens d’appeler une course

L’un des équipages appelés s’approche de toi et t’informe qu’il vient de casser sa dérive / barre / pelle / portant

Que fais-tu?

Cas 9

Tu viens d'appeler une course

A 4 minutes du départ, il te manque un équipage

Que fais-tu?

Cas 10

Tu viens d'appeler une course (série)

Un équipage vient te dire qu'il a loupé son départ

Il voudrait savoir s'il peut courir dans la série suivante, il y a de la place

Que fais-tu?

Cas 11

Tu viens d'appeler une course (demi-finale)

Un équipage vient te dire qu'il a loupé son départ

Il voudrait savoir s'il peut courir dans la course suivante, au couloir 7

Que fais-tu?

Cas 12

Tu es à deux minutes de ton prochain départ

Le dernier équipage arrive

Que fais-tu?

Cas 13

Tu as appelé une course

Les équipages prennent position

Tu remarques que certaines tenues ne sont pas homogènes

Que fais-tu?

Cas 14

Tu as pris du retard dans tes départs pour des raisons diverses

Tu cherches à revenir sur l'horaire initial

Que fais-tu?

Cas 15

Tu as commencé ton appel des équipages

La lumière blanche du Juge au Départ s’éteint

Que fais-tu?

Cas 16

Tu as 3 séries de 2XSF

Il y avait du vent sur la première série, qui perturbait l'alignement. Tu as utilisé un départ rapide

Le vent s'est calmé pour la deuxième série

Refais-tu un départ rapide? Pourquoi?

Cas 17

Des équipages de 4x+J14 n’arrivent pas à garder leur bateau droit dans le fort vent de travers

Que fais-tu?

Cas 18

Tu viens de donner ton départ

La lumière rouge du Juge au Départ est allumée

Que fais-tu?

Cas 19

Tu viens de donner ton départ

Tu t'aperçois trop tard qu'aucun Juge de Parcours n'était présent dans la zone de départ ; personne n'a pris la course

Que fais-tu ?

Cas 20

Tu es en train de lever ton drapeau rouge pour donner ton départ

Sous l'effet du vent, tu vois que la pointe d'un bateau est en train de dévier dangereusement vers l'équipage du couloir voisin

Que fais-tu ?

Cas 21

Tu es en train de lever ton drapeau rouge pour donner ton départ

Les pointes des bateaux de sont pas tout à fait dans l'axe de leur couloir

Que fais-tu ?

Astuces

- Chacun sa méthode ! N'hésites pas à te préparer des fiches, préparer ton programme en amont etc. pour t'aider à ne rien oublier
- Ecris tout ce que tu vois (bateaux qui dévient, par exemple)
- Ecris tout ce que tu dis (décompte de temps, avertissements donnés)
- Tends l'oreille pour entendre les appels radio (si ton assistant est trop loin)