STARTER

Module théorique

Version 2019

Sommaire

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

Les intervenants dans la zone de départ

- Des arbitres :
  - Aligneur
  - Juge au départ
  - Rabatteur / Régulateur
  - Juge de parcours
  - Assistant Stater
  - Starter
- Du personnel technique :
  - Chronométreurs
  - Pontonniers
  - Teneurs de bateaux

Il y a beaucoup de monde!
Le personnel présent dans la zone de départ pourra varier selon les bassins et leurs configurations. Par exemple, si les départs ne sont pas tenus, il n'y aura ni pontonniers ni teneurs de bateaux.

<u>Au niveau du personnel technique :</u>

- **Chronométreurs :** comme leur nom l'indique, ils envoient des impulsions de départ des courses pour que le chronomètre se déclenche. Le chronométreur doit regarder le drapeau du starter, signal du départ
- **Pontonniers :** sont soit en contact direct avec un responsable à la berge, soit indirectement grâce aux teneurs pour savoir s'ils doivent avancer ou reculer le ponton de quelques mètres ou centimètres.
- **Teneurs :** comme indiqué précédemment, ils tiennent les bateaux. Ce sont généralement de jeunes rameurs qu'il faut parfois canaliser car ils peuvent être excités d'être là et de voir les départs en première loge, surtout quand il s'agit de catégories plus âgées qui courent.

Pensez bien que la zone de départ est une zone calme ! *Les rameurs sont au maximum de leur concentration et de leur stress ! N'hésitez pas à passer des consignes aux teneurs et pontonniers ou leur faire comprendre que c'est une zone calme; les teneurs notamment sont assez jeunes et peuvent être très excités à l'idée de tenir les bateaux, surtout des embarcations contenant leurs « idoles »*

L'Aligneur

- Il gère l'alignement en donnant des consignes
  - Aux teneurs
  - Aux pontonniers
  - Aux rameurs directement (départs non tenus)

- Son objectif :

que toutes les boules d'étrave soient positionnées exactement sur la ligne de départ au moment du départ

Les trois diapositives suivantes décrivent brièvement les rôles de l'**aligneur**, du **juge au départ** et du **rabatteur**.

Ces postes seront détaillés plus précisément dans la présentation du module **Départ**.

Le Juge au Départ

- Il juge le départ en :
  - vérifiant l'alignement des bateaux
  - vérifiant la conformité du départ
  - signalant au Starter un départ correct ou un faux départ

Le rabatteur / régulateur

- Il assiste le Starter
  - En étant présent dans la zone d'échauffement
  - En prévenant les éventuels soucis de circulation
  - En étant point de contact des rameurs avant le départ
  - En surveillant les horaires
  - En préparant les courses

➢ **Ce poste n'est pas obligatoire**

- Présence dans la zone d'échauffement: peut aller chercher des équipages loin du départ et qui n'entendent pas les injonctions du starter ou de son assistant. Il peut observer et cocher les équipages qui circulent et vérifier que tous les équipages sont bien présents. Il peut observer et résoudre/faire un retour sur les points bloquant de circulation des équipages sur l'eau
- Il peut observer les équipages, leur donner des conseils d'habillement
- Questions des rameurs: à quelle heure est ma course, quelle est ma série, j'ai cassé X Y ou Z etc.
- Préparation des courses par ordre de couloir

Le Juge de Parcours

- Il surveille la zone de départ
- Il remonte des informations de météo ou de conditions de bassin au Starter
- Il peut préparer sa course (selon configuration du bassin)
- Il surveille le sens de circulation

L'assistant Starter

- Il assiste le Starter
  - En surveillant les horaires
  - En préparant les courses
  - En pointant les présents et les absents
  - En notant les problèmes de tenues
  - En gérant les communications radio

➢ **Ce poste n'est pas obligatoire**

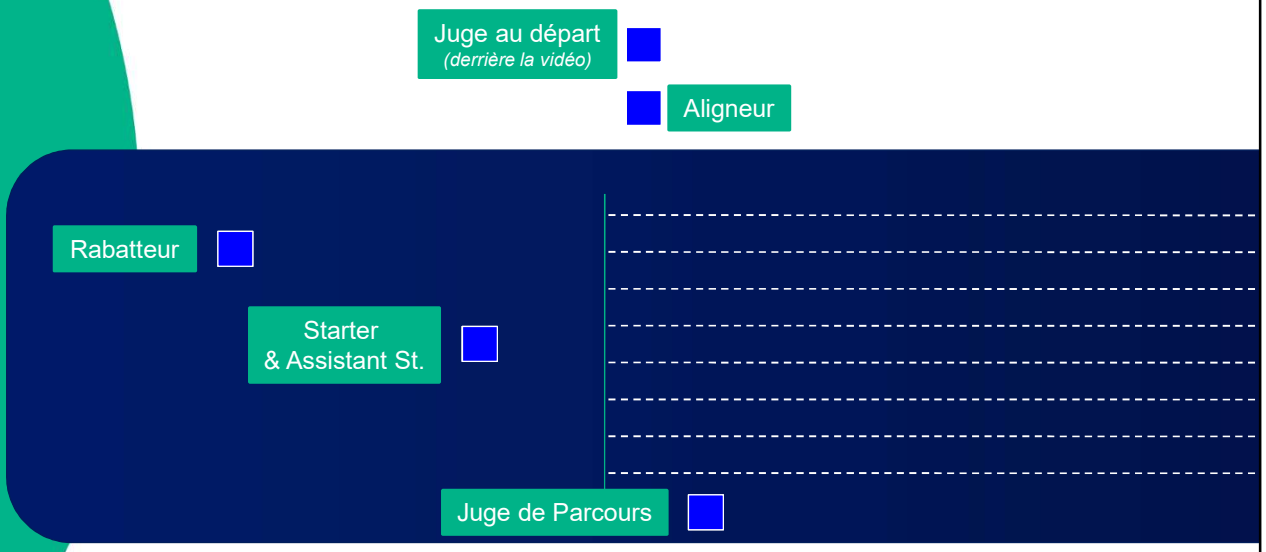
Le Starter

- Il gère les équipages dans la zone de départ
- Il observe, s'informe des conditions, surveille les horaires
- Il informe les rameurs
- Il donne le départ des courses
- Il arrête la course en cas de faux départ

La mission principale du starter est de donner le départ dans les meilleures conditions de sécurité, d'égalité des chances pour les rameurs.

Arbitres : chacun à sa place

Qui va où ?



Sommaire

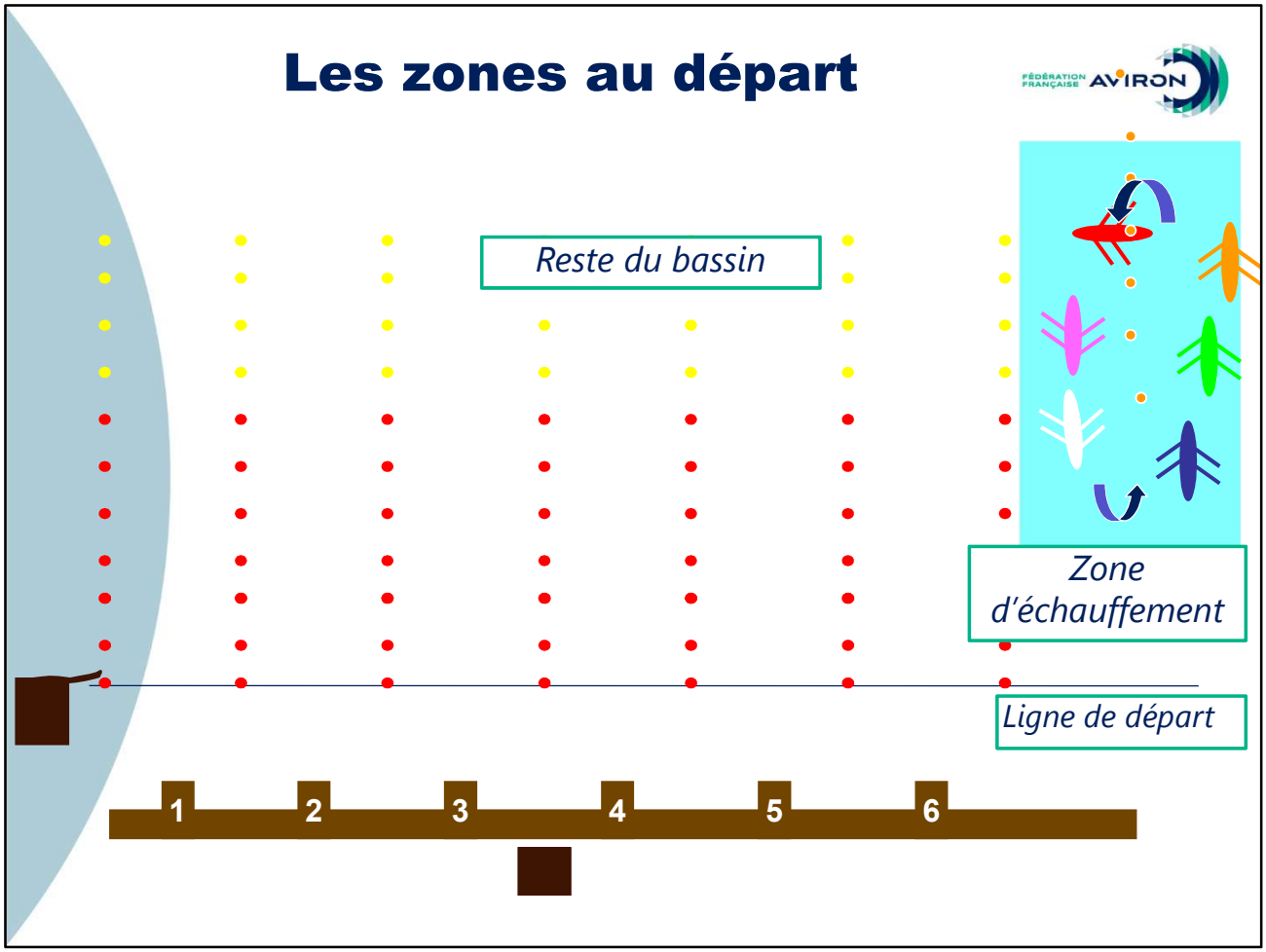
- Qui ?
- Où et Quoi ?
- Quand ?
- Comment ?

Les zones à surveiller

3 zones distinctes

- La zone d'échauffement
- La ligne de départ
- Le reste du bassin

- Zone d'échauffement pour problèmes de circulation
- Ligne de départ pour vagues, branchages, bouteilles d'eau
- Le reste du bassin pour obstacles, chavirages, secours en cours



[cliquer pour lancer l'animation]
Attention ! La zone d'échauffement peut se situer parfois derrière la tour du starter. Il faut donc être vigilant et faire aussi attention à ce qui se passe derrière.

Installations : la tour

Avec tour… **…et sans tour !**

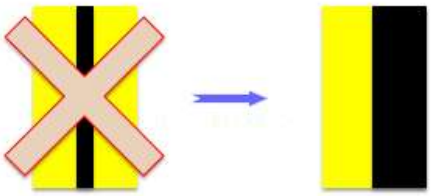
L'aménagement de la tour du starter varie selon la configuration des bassins :

- La tour peut être sur l'eau ou sur la berge en fond de bassin.
- Sa construction peut être plus ou moins élaborée et couverte (*sur la photo de gauche, le starter donne le départ sous une pluie battante*),
- Elle peut être indépendante ou reliée au ponton de départ.

Dans certains cas, il peut aussi ne pas y avoir de tour : le starter prendra place alors, selon la configuration du bassin, sur un canot moteur, sur le ponton de départ, …

Installations : la mire

- En 2006, le cahier des charges national a modifié la mire :



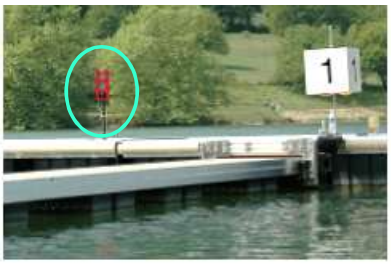
- Elle est dans le même sens au départ et à l'arrivée

La ligne de départ se situe exactement entre le jaune et le noir.
La mire est dans le même sens, au départ comme à l'arrivée. La partie noire est toujours dans le sens de l'arrivée.
Moyen mnémotechnique: le bateau franchit la ligne de départ ou d'arrivée au moment où la boule passe de la zone jaune à la zone noire, pour un maximum de contraste.

Installations : pontons de départ

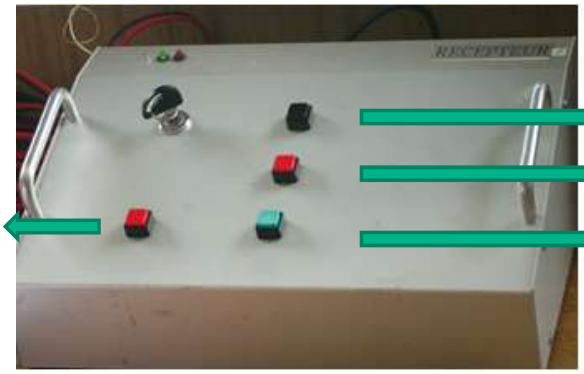
- Les pontons de départ permettent d'effectuer des départs tenus

- Ces pontons peuvent être équipés de :
  - Feux de départ
  - Haut-parleurs



Installations : le boîtier de départ

- Exemple de boîtier de départ



Le boitier de départ généralement actionne les chronos également; d'où l'importance de signaler un faux départ à l'arrivée pour qu'ils puissent annuler la course dans leur système.
Le boitier peut également être lié à la vidéo au niveau du JàD et faire geler l'image au moment du départ.

Matériel d'arbitrage

- Un programme à jour et un crayon
- Une radio, voire deux
- Un drapeau rouge
- Une cloche
- Un mégaphone
- Des jumelles
- Une horloge
- Un tableau d'affichage

Le matériel nécessaire comprend obligatoirement :

- Un programme à jour et **un stylo en état de marche** pour pour noter les modifications en cours de compétition,
- Du matériel radio : une radio pour une liaison avec le jury (Arrivée, Responsable de la Commission de Contrôle, Président du Jury) et idéalement une seconde, indépendante, pour communiquer avec le juge au départ.
- Un drapeau rouge (si possible avec une croix de St André pour une meilleure visibilité). En cas de départ aux feux, le drapeau pourra être utilisé si le système de feux tombe en panne.
- Une cloche
- Des jumelles
- Un mégaphone (même quand le ponton ou la zone de départ sont équipés d'un système avec micro et haut-parleurs; il sert de back-up en cas de défaillance du système primaire).

Le matériel peut aussi comprendre, si le starter est sur une tour de départ :

- Une horloge (mise à l'heure officielle de la régate, qui aura été annoncée à la réunion des délégués)
- Un tableau d'affichage pour communiquer des modifications aux équipages.
- Si des feux et système micro sont fournis, vérifier qu'ils fonctionnent correctement

Sommaire

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

Horaires de présence

- Arriver sur son poste environ 30 minutes avant la première course
- Partir après le départ de la dernière course (après accord du PdJ)

Présence 30 minutes avant pour pouvoir faire les tests avec le juge au départ et l'aligneur, vérifier que les installations fonctionnent et pouvoir pallier à tout problème sans retarder le départ des courses.

Attention à rester sur place jusqu'à l'aval du président du jury en cas de manches recourues, d'où la nécessité d'avoir un programme à jour et d'écouter les informations à la radio

Aider à ranger le matériel technique au besoin, à rapatrier des teneurs si on est véhiculé – ça aide aux relations entre organisateur et corps arbitral

Sommaire

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

Prise de poste

- Vérifier les installations et le matériel :
  - Départ aux feux ? Au drapeau ?
  - Transmission audio ? Ou mégaphone ?
  - Horloge ? à l'heure ?
  - Tableau d'affichage présent ?

- Vérifier les liaisons radio
- Faire des essais avec le Juge au Départ
- S'assurer que l'Arrivée et les chronomètres soient prêts

Au moment d'arriver sur les installations, vérifiez le matériel présent (feux ou système audio) et la présence de matériel de secours (drapeau rouge / mégaphone). **Le matériel de secours doit être à portée de main**.

Avant de commencer les courses, vérifiez que les liaisons radio fonctionnent avec :
- Le départ,
- Le Responsable de la Commission de Contrôle,
- L'arrivée,
- Le Président du Jury,
- **En championnat, n'oubliez pas le chronométrage.**

Dès que le juge au départ est à son poste, faites des essais de fonctionnement pour :
- Vérifier que l'installation fonctionne correctement,
- Vérifier que le juge au départ voit bien les signaux,
- Etre à l'aise.

Avec les rameurs de la première course, vérifiez que les rameurs vous entendent et vous voient bien. *Vérifiez aussi que les marques d'avertissement posées ne gênent pas la vision des rameurs.*

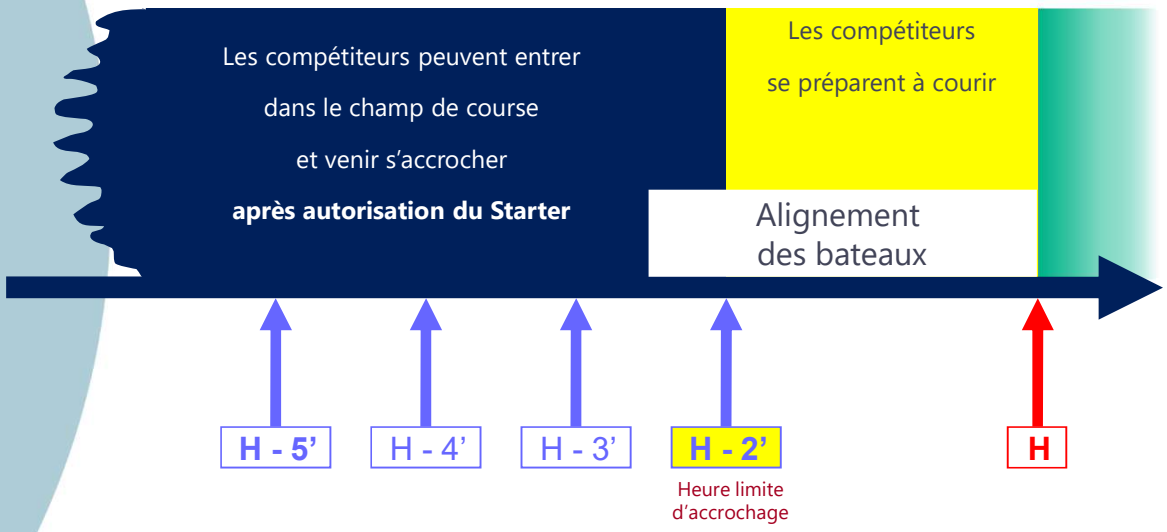
Les plages horaires

3 plages horaires

- Avant l'appel des 2 minutes
- De 2 minutes à l'heure du départ
- Après le départ

Les plages horaires

3 plages horaires



A partir de 5 minutes (si le temps entre les courses est suffisant), le starter décompte les minutes jusqu'à 2 minutes.
L'aligneur commence l'alignement des bateaux dès qu'ils sont accrochés.
A 2 minutes, les bateaux doivent être accrochés et prêts à partir.

Les plages horaires : avant l'appel « 2 minutes »

- Autoriser les équipages à entrer dans le champ de courses
- Vérifier le numéro d'étrave
  - Le faire changer ou le retirer, le cas échéant
- Donner une indication de temps avant le départ
- Décompter toutes les minutes à partir de 5 min

Si l'écart entre les courses est supérieur à 5 minutes, le starter peut autoriser les équipages à pénétrer dans leurs couloirs avant les 5 minutes.

Décompter et annoncer chaque minute à partir de 5 minutes si l'écart entre les courses le permet.

Par exemple: 8 minutes; 5 minutes; 4 minutes; 3 minutes; 2 minutes

Les plages horaires : après l'appel « 2 minutes »

- Observer les équipages et faire les remarques qui s'imposent
- Informer des avertissements
- Vérifier :
  - Le Juge de Parcours est prêt
  - Le champ de course est dégagé
- Etre attentif au signal du Juge au Départ
- Donner le départ !

Remarques vestimentaires principalement.

Les plages horaires : après le départ

- Observer le juge au départ :
  - drapeau/feu blanc ?
  - drapeau/feu rouge ?

- Drapeau rouge = faux départ

Arrêter la course

Faux départ – on y revient plus tard.

Procédures de départ

- **Deux types de départ :**
  - Au drapeau
  - Aux feux

- **Deux procédures de départ :**
  - Départ normal
  - Départ rapide

Les types de départ sont fondamentalement les mêmes

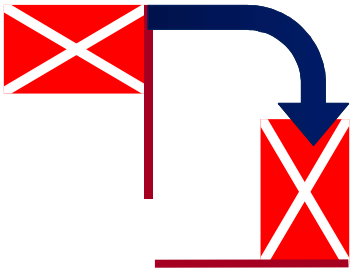
Procédures de départ

Départ normal	Départ rapide
« Deux minutes »	
	Annonce *« Utilisation du départ rapide »*
Vérification du drapeau/feu du juge au départ	
Drapeau blanc du juge au départ	
APPEL DES EQUIPES	ANNONCE *« DÉPART RAPIDE »*
« ATTENTION »	
Elévation du drapeau rouge / Actionnement du feu « Attention »	
PAUSE	
Abaissement du drapeau rouge + « PARTEZ » Ou actionnement du feu de départ	

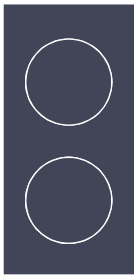
Les types de départ sont fondamentalement les mêmes

Types de départ

- Départ au drapeau



- Départ aux feux



Départ au drapeau

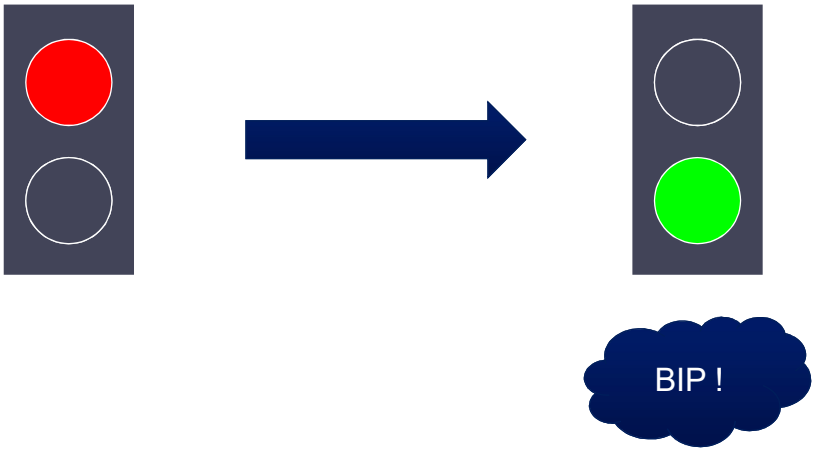
« Attention »

Handi aviron avec malvoyants,
dire haut et clair:
« ATTENTION, drapeau rouge »

« Partez »

Départ aux feux

« Attention »



Les annonces du Starter

Exemple : 14.10 HSPL2- S1

- Qu'est-ce que l'épreuve ?
  - L'épreuve (*event*) regroupe les catégories d'âge, de poids et d'embarcation :

Par exemple :

HSPL2- FS2x HJ18/8+ FJ14/2x

- Qu'est-ce que la course ?
  - Le type de course est : série (*heat*), repêchage, demi-finale…

Par exemple : S1 = série 1 R1 Finale A

Les annonces du Starter

1. Annonce de la course

Quatre de couple
Homme J18
Demi-finale 2

2. Autorisation de pénétrer sur le champ de courses

Vous pouvez
entrer dans votre
couloir

3. Annonce des participants
   Dans l'ordre où ils se présentent
   Appel de l'équipage
   Numéro du couloir attribué

C.A. Nantes – Couloir 3
A.S. Mantes – Couloir 1

[Les images apparaissent automatiquement après l'explication des annonces]

Autres appels de course prenant en compte les nouvelles catégories d'âge:
- FJ15/2x: deux de couple Femme, J15
- HJ14/1x: skiff Homme, J14 (tout en sachant que des femmes peuvent participer à cette épreuve, et que des jeunes J12 peuvent également y concourir)
- HSPL/2-: deux sans barreur, senior homme poids léger
- etc.

Appel des équipages dans l'ordre où ils se présentent pour éviter les accidents. Si les équipages accèdent au champ de courses par des arches, appeler les équipages présents dans l'ordre de leur couloir. Si certains équipages sont encore loin et ne peuvent pas entendre le Starter, annoncer leur équipage quand il se rapproche de la zone de départ.

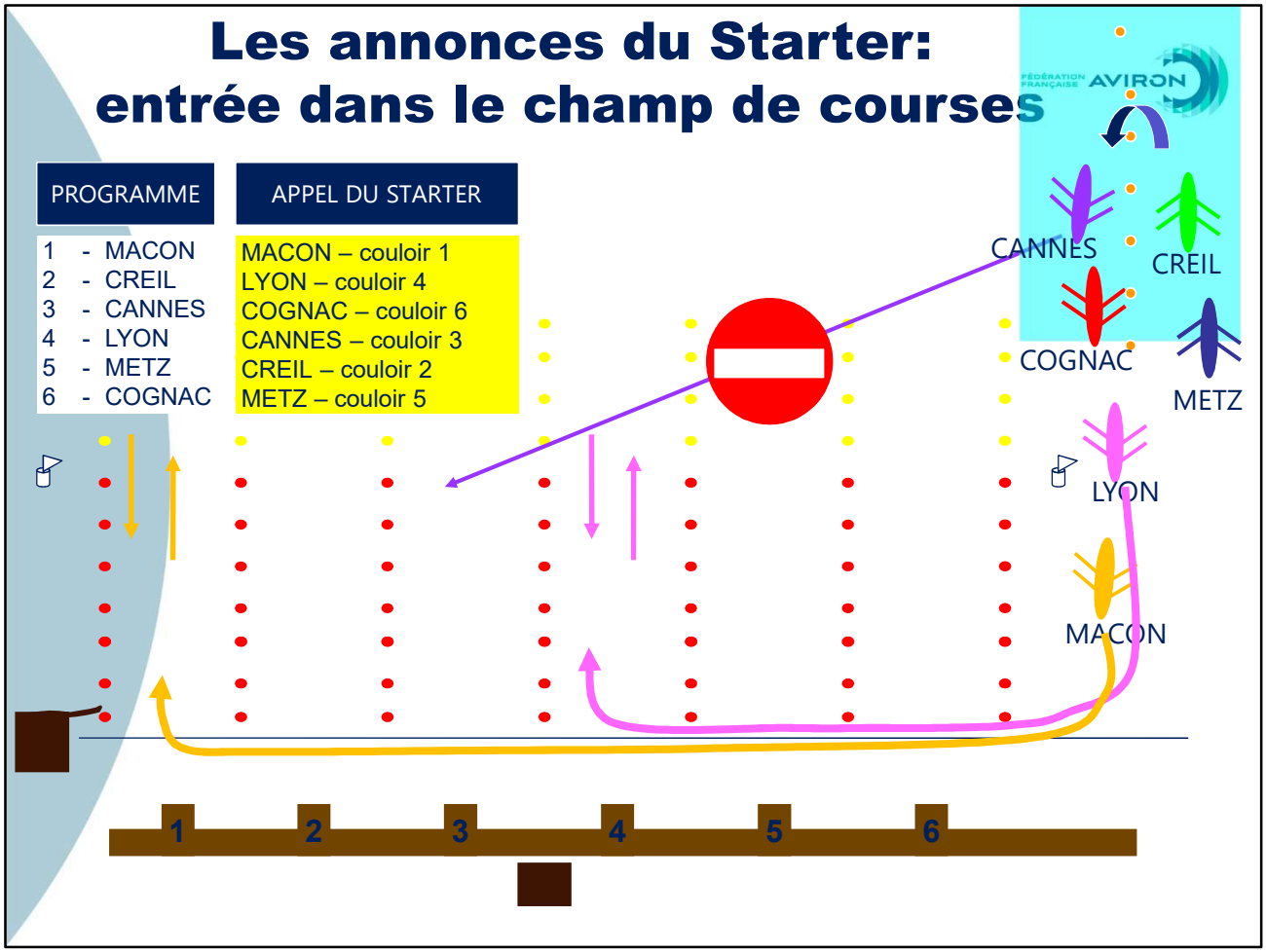


Illustration de l'entrée sur un champ de courses
Cliquer pour PROGRAMME; APPEL DU STARTER suit automatiquement
Cliquer pour appel MACON
Cliquer pour appel LYON
Cliquer pour appel CANNES

Les annonces du Starter (suite)

4. Temps restant avant le départ

Cinq minutes
Quatre minutes
Trois minutes
Deux minutes

5. Remarques et sanctions éventuelles

Comment faire ?

   a. Appel de l'équipage
   b. Motif de l'appel
   c. Ordre ou sanction

Compiègne
Vos tenues ne sont pas uniformes. Vérifiez vos casquettes/maillots etc.

Exemples de sanctions

Un avertissement

2ème avertissement

Exclusion

E.N.O. Creil
Non-respect des Règles de circulation
Avertissement

C.A. Marseille
Faux départ
Avertissement

U.S. Toul
Faux départ
2ème avertissement
Exclusion
Veuillez vous mettre au couloir 0;
vous rejoindrez le parc à bateaux derrière cette course.

Les annonces du Starter

- Après un arrêt de la course au départ

Revenez rapidement au départ

- Si la course doit être retardée de peu

La course est reportée à 14h10

- Ou de beaucoup

La course est reportée à 16h30.
Veuillez retourner au parc à bateaux dans vos couloirs

Le faux départ : définition

- Un bateau commet un faux départ quand il franchit la ligne de départ :
  - après que le Starter ait levé son drapeau rouge, et
  - avant que le Starter ait donné le départ.
- Sanction ➡

Sanction = avertissement

Le faux départ : qui fait quoi ?

- Qui arrête la course ?

  ✓ Le Starter
  (ou le Juge de Parcours)

- Comment ?

  ✓ Cloche + drapeau rouge
  ou bouton « Faux départ »

- Qui détermine les équipages fautifs ?

  ✓ Le Juge au Départ

La cloche attire l'attention des rameurs, le drapeau rouge arrête la course

Le bouton Faux Départ fait clignoter le feu de départ et émet un bip répétitif. Il est tout de même préférable d'également agiter la cloche et le drapeau et d'annoncer haut et fort aux équipages de revenir vers les pontons de départ.

Le faux départ : et après ?

- Faux départ **non confirmé**
  - Le Juge au Départ informe le Starter « Pas de faux départ »
  - Le Starter annonce *« Pas de faux départ, pas d'avertissement »* aux équipages

- Faux départ **confirmé**
  - Le Juge au Départ donne sa décision au Starter en nommant les équipes fautives par leurs NOMS
    (donner les N° seulement si plusieurs équipes du même club)
  - Le Starter annonce les sanctions au(x) équipage(s)

Le faux départ peut ne pas être confirmé pour différentes raisons: mauvais jugement du départ; vague qui a perturbé l'alignement; équipage qui a cherché à se redresser et a tiré le ponton et l'alignement; défaut d'alignement par coup de vent au dernier moment etc.

Savoir-être

- Calme
- Vigilant / Observateur
- Méthodique et organisé
- Clair et pédagogue

Les bonnes qualités du Starter :

- **Calme :** la zone de départ est un lieu de grande tension. Les athlètes se préparent à leur course, ils ne veulent pas de perturbation parasite. Le PDJ peut souhaiter que vous rattrapiez un retard éventuel. L'alignement peut être difficile à cause de la météo. Le chronométrage peut avoir des problèmes. Vous êtes au milieu de tout cela et tout le monde est fixé sur vous. **La pression ne doit pas se voir ni se transmettre aux rameurs.** Soyez calme et serein en toutes circonstances.
- **Vigilant et observateur :** soyez attentif à votre environnement : les conditions météo peuvent évoluer, les équipages peuvent être nombreux dans la zone d'échauffement (surtout si il y a un peu de retard), soyez attentifs aux horaires de course pour ne pas vous laisser surprendre. **Faites particulièrement attention à l'équité du départ.**
- **Méthodique et organisé :** Prenez calmement des décisions en fonction de la situation et annoncez-les aux intéressés (autres membres du jury, équipages, …). Soyez précis dans le décompte des minutes : une minute doit faire une minute. Si vous voulez rattraper du retard, commencez à décompter à partir de 4 minutes mais ne faites pas des minutes de 40 secondes qui pourraient troubler les rameurs.
- **Clair et pédagogue :** quand vous prenez une décision, annoncez-la clairement. Faites vos annonces distinctement, sur un ton posé et calme, sans crier. Assurez-vous que votre annonce est bien comprise. Nous verrons plus tard comment faire une remarque à un équipage.

FÉDÉRATION FRANÇAISE AVIRON