

Aviron d'Or

Option compétition

Banque de questions

Sur le lieu de compétition :

- 1.** Pour participer à une compétition, je dois pouvoir présenter à tout moment une pièce d'identité aux arbitres qui me la demandent.
- 2.** En minime, je peux participer aux championnats de zone sans avoir obtenu l'option compétition du brevet d'Or.
- 3.** Pour participer à une compétition, ma licence FFA doit être signée par un médecin.
- 4.** La distance maximale de parcours des courses en ligne pour les minimes est de 1000 mètres.
- 5.** La distance maximale de parcours des courses en ligne pour les minimes est de 2000 mètres.
- 6.** Au championnat minime, un équipage féminin n'a pas le droit d'être barré par un barreur masculin.
- 7.** À l'entraînement, les arbitres peuvent donner un avertissement à l'équipage qui ne respecte pas le sens de circulation.
- 8.** À l'entraînement, l'équipage peut ramer sur le bassin dans le sens qui lui convient.
- 9.** Sur le bassin d'une compétition, le sens de circulation pendant les heures d'entraînement est différent de celui appliqué pendant les courses.
- 10.** Le barreur doit être pesé entre une et deux heures avant le départ de sa première course de la journée.
- 11.** Le barreur peut se faire peser quand il veut.
- 12.** En compétition officielle, le poids minimum du barreur d'un équipage minime doit être de 50 kg (avec sa surcharge).
- 13.** En compétition officielle, le poids minimum du barreur d'un équipage minime doit être de 55 kg (avec sa surcharge).
- 14.** Un avertissement donné à l'entraînement ne compte pas pour les courses.
- 15.** Pour les épreuves de course en ligne, le numéro de couloir, attribué par tirage au sort, doit être fixé sur la pointe avant du bateau.

En se rendant au départ :

- 1.** Un juge peut empêcher une équipe de se rendre au départ s'il constate que la pointe avant du bateau ne possède pas de boule blanche.
- 2.** Un juge peut empêcher une équipe de se rendre au départ s'il constate qu'un cordon reliant le talon d'une chaussure à sa barre de pied est cassé.
- 3.** Le barreur doit conserver en permanence avec lui sa fiche de pesée.
- 4.** Le barreur peut confier sa fiche de pesée à son entraîneur avant d'embarquer avec son équipage pour se rendre au départ de la course.
- 5.** L'équipage qui ne respecte pas les règles de circulation pour se rendre au départ de la course peut recevoir un avertissement.
- 6.** Pour se rendre au départ, un équipage emprunte le parcours qu'il veut.
- 7.** Une équipe peut monter en bateau pour se rendre au départ à l'heure qu'elle veut.
- 8.** Sur le chemin du départ, les équipages doivent s'arrêter à l'approche d'une course et ne reprendre leur route que lorsque le dernier équipage est passé.
- 9.** Afin d'éviter les collisions entre les bateaux se rendant au départ et ceux encore à l'entraînement, tous les bateaux doivent débarquer 30 minutes avant le départ de la première course.
- 10.** Après la compétition, les entraînements peuvent reprendre dès le départ de la dernière course.
- 11.** Un équipage incomplet peut prendre le départ d'une course.

Sur la zone de départ :

1. Un équipage qui se présente en retard au départ (après l'annonce 2 minutes) reçoit un avertissement.
2. Les équipes doivent être accrochées au ponton 5 minutes avant l'heure de départ de la course.
3. Les équipes doivent être accrochées au ponton 2 minutes avant l'heure de départ de la course sinon elles sont disqualifiées.
4. Les équipages doivent s'assurer de la bonne orientation de leur bateau dans l'axe du couloir.
5. La boule blanche qui est placée obligatoirement à l'avant de tous les bateaux ne sert qu'à aligner les embarcations au départ.
7. Le départ d'une course peut être refusé à tout équipage dont les tenues ne sont pas uniformes et aux couleurs du club.
8. Le couvre-chef ne fait pas partie de la tenue vestimentaire de l'équipage.
9. Le départ d'une course peut être refusé à un équipage dont un seul rameur porte une casquette.
10. Si un bateau n'est pas dans l'axe pendant que le starter fait l'appel des équipes, l'équipage peut interrompre le départ en levant le bras.
11. Le drapeau utilisé par le starter pour donner le départ d'une course est de couleur rouge.
12. Le drapeau dont se sert le starter pour donner le départ d'une course est de couleur rouge généralement avec une croix blanche.
13. Le drapeau dont se sert le starter pour donner le départ d'une course est de couleur blanche.
14. Les ordres de départ sont les suivants : « Attention,... Partez ».
15. Les ordres de départ sont les suivants : « Attention,...Prêt,...Partez ».
16. Pour arrêter une course, le starter fait tinter une cloche et agite le drapeau rouge.
17. Un équipage qui commet un faux départ reçoit un avertissement.
18. Un bateau qui commet un faux départ sans avoir reçu d'avertissement précédemment est éliminé.
19. Un équipage qui commet deux faux départs dans la même course est disqualifié.
20. Les équipages peuvent pénétrer dans le champ de course dès qu'ils arrivent dans la zone de départ.
21. Les équipages doivent attendre l'autorisation du starter pour entrer dans le champ de course.
22. Lors de l'application de la procédure « départ rapide », l'ordre de départ est le suivant : « Départ rapide,...Partez »

Pendant la course :

- 1.** Après que le départ a été donné, la course ne peut plus être arrêtée.
- 2.** Une course peut être arrêtée à tout moment par l'arbitre de parcours.
- 3.** Si un équipage a un incident matériel dans les 100 premiers mètres, le starter ou l'arbitre de parcours doivent arrêter la course et la faire recourir.
- 4.** Si un équipage a un incident matériel après les 100 premiers mètres de course, l'arbitre de parcours ne doit pas arrêter la course.
- 5.** Un équipage peut être arrêté à tout moment de la course par l'arbitre de parcours.
- 6.** En course un avertissement peut sanctionner un équipage qui ne respecte pas les indications de l'arbitre de parcours.
- 7.** En course, un équipage qui ne respecte pas les indications de l'arbitre de parcours et qui devient dangereux peut être disqualifié.
- 8.** L'arbitre de parcours qui ordonne à un équipage de s'arrêter pendant la course lève son drapeau rouge et prononce "STOP".
- 9.** L'arbitre de parcours ordonne l'arrêt de la course en faisant tinter sa cloche et en agitant un drapeau rouge.
- 10.** L'arbitre de parcours ordonne l'arrêt de la course en faisant uniquement tinter une cloche.
- 11.** En course, l'arbitre de parcours alerte une équipe qui risque de provoquer un incident avec son drapeau blanc.
- 12.** En course, l'arbitre de parcours alerte un équipage qui risque de provoquer un incident avec son drapeau rouge.
- 13.** Pendant tout le parcours, l'équipage est seul responsable de sa direction.
- 14.** Un équipage est disqualifié s'il quitte sa ligne d'eau, même s'il ne gêne pas ses adversaires et s'il ne se procure pas d'avantage.
- 15.** L'équipage en course peut recevoir des indications de direction ou conseils depuis la berge à l'aide d'un porte voix.
- 16.** Chaque équipage doit rester dans le couloir qui lui a été attribué pendant la totalité du parcours.
- 17.** Si un équipage prend une mauvaise direction, le juge de parcours lui fera une observation visuelle en abaissant horizontalement son drapeau blanc dans la direction à prendre.
- 18.** Si un équipage casse un aviron 50 mètres après le départ, il peut avertir le starter en levant le bras pour faire arrêter la course.
- 19.** Si un équipage chavire 20 mètres après le départ, la course est obligatoirement arrêtée pour des raisons de sécurité.

À l'arrivée :

- 1.** Une course est jugée régulière quand le juge de parcours lève, une fois l'arrivée franchie, son drapeau blanc.
- 2.** Une course est jugée correcte quand le juge de parcours lève son drapeau rouge.
- 3.** C'est l'arbitre de parcours qui donne l'ordre d'arrivée d'une course.
- 4.** Seuls les juges à l'arrivée peuvent donner l'ordre d'arrivée d'une course.
- 5.** Aussitôt la ligne d'arrivée franchie, le barreur peut jeter sa surcharge à l'eau.
- 6.** Un juge peut contrôler la surcharge de n'importe quel équipage à l'arrivée de la course.
- 7.** Un juge de la commission de contrôle peut vérifier au débarquement la conformité de la composition d'un équipage en examinant les licences.
- 8.** La boule blanche qui est placée obligatoirement sur l'étrave de tous les bateaux ne sert qu'à juger précisément les arrivées des courses.
- 9.** L'équipage qui ne respecte pas les règles de circulation pour aller débarquer après sa course peut recevoir un avertissement.
- 10.** Pour être classés, les équipages doivent franchir la ligne d'arrivée dans le champ visuel des juges d'arrivée.
- 11.** Pour poser réclamation, les équipages doivent lever le bras pour interpeller l'arbitre de parcours dans les 30 secondes après l'arrivée du dernier bateau.
- 12.** Un équipage sans barreur qui part complet mais qui arrive incomplet suite à un incident de course sera classé.
- 13.** Un équipage avec barreur qui part complet mais qui arrive incomplet suite à un incident de course sera classé même s'il perd le barreur.