

RÈGLES ET PROCÉDURES DES COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF



SOMMAIRE

SECTION 1	LA FEDERATION FRANCAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME
1.1.	HISTORIQUE
1.2.	BUT
1.3.	GOUVERNANCE ET STRUCTURE
1.4.	COMMISSION SPORTIVE
SECTION 2	COMPETITION DE SAUVETAGE SPORTIF
2.1	LA COMMISSION SPORTIVE
	2.1.1 l'organisation matérielle des compétitions
2.2	LA SECURITE DANS LES COMPETITIONS
2.3	LES CONDITIONS DE PARTICIPATION
	2.3.1 les compétiteurs et les équipes
2.4	LES INSCRIPTIONS
	2.4.1 les substitutions entre équipiers pour les épreuves en équipes
2.5	TENUES DE CLUBS ET EQUIPEMENTS
	2.5.1 Tenue des équipes
	2.5.2 Identification de marques commerciales
	2.5.3 Bonnets et casques
	2.5.4 Tenue de compétition
	2.5.5 Lunettes
	2.5.6 Chaussures
	2.5.7 Combinaison isolante
	2.5.8 Matériel de compétition
2.6	LES EPREUVES
2.7	LE MARQUAGE DES POINTS
	2.7.1 Les points attribués
	2.7.2 Attribution des points lors des championnats nationaux conduits en séries qualificatives puis finales
	2.7.2.1 : Le marquage des points en cas de disqualification en finale
	2.7.2.2 : Le marquage des points en cas de forfait en finale
	2.7.3 Les égalités
	2.7.4 Attribution des points lors des championnats conduits sans finale
	2.7.5 L'annulation d'une épreuves égalités
2.8	LE RECOMPENSES
2.9	LES RECORDS
2.10	LES OFFICIELS
	2.10.1 Le code de conduite des officiels
	2.10.2 Le juge principal
	2.10.3 L'adjoint du juge principal
	2.10.4 Le juge de zone ou le directeur d'épreuve
	2.10.5 Les officiels techniques

SECTION 3	REGLES GENERALES ET PROCEDURES DES COMPETITIONS
3.1	CODE DE CONDUITE
	3.1.1 Code de conduite des compétiteurs, officiels et membres
	3.1.2 Code de bonne conduite pour les compétitions de sauvetage
3.2	MAUVAISE CONDUITE
	3.2.1 Comportement et discipline
	3.2.2 Concurrence déloyale
	3.2.3 Manquement au respect et au fair play
	3.2.4 Comité de discipline
3.3	DISQUALIFICATIONS ET ABANDON
3.4	RECLAMATION ET APPELS
	3.4.1 Les réclamations
	3.4.2 Dépôt d'une réclamation
	3.4.3 Jugement d'une réclamation
	3.4.4 Comité d'appel
3.5	CONTROLE DE DOPAGE
SECTION 4	COMPÉTITIONS EN EAU PLATE
4.1.	CONDITIONS GÉNÉRALES
4.2.	DEPARTS
	4.2.1 Procédure de départ plongé
	4.2.2 Procédure de départ dans l'eau
	4.2.3 Disqualification
	4.2.4 Notes
4.3.	MANNEQUIN
	4.3.1 Faire surface avec un mannequin
	4.3.2 Remorquer un mannequin
	4.3.3 Tracter le mannequin avec la bouée tube
	4.3.4 Handler
4.4.	LES SERIES
	4.4.1 Constitution des séries
	4.4.2 Lignes assignées
	4.4.3 Répartition dans la finale
4.5.	TEMPS ET CLASSEMENT
	4.5.1. Chronométrage électronique/automatique
	4.5.2. Chronométrage manuel
4.6.	LES JUGES
4.7.	200 m OBSTACLES
4.7bis.	100 m OBSTACLES
4.8.	50 m MANNEQUIN
4.8bis.	25 m MANNEQUIN
4.9.	100 m COMBINÉ DE SAUVETAGE
4.9bis.	50 m COMBINÉ DE SAUVETAGE
4.10.	100 m / 50 m MANNEQUIN PALMES

4.10bis.	50 m MANNEQUIN PALMES
4.11.	100 m PALMES BOUEE TUBE
4.11bis.	50 m PALMES BOUEE TUBE
4.12.	200 m / 100 m SUPERSAUVETEUR
4.12bis.	200 m / 100 m SUPERSAUVETEUR
4.13.	LANCER DE CORDE
4.14.	RELAIS MANNEQUIN 4 x 25 m
4.15.	RELAIS OBSTACLE 4 x 50 m
4.16.	RELAIS BOUEE TUBE 4 x 50 M (Medley Relay)
4.17.	RELAIS SAUVETAGE en piscine
4.18.	RELAIS PALMES BOUEE TUBE 4 x 50 M
SECTION 5	COMPÉTITIONS EN COTIER
5.1	CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS
5.2	LE DEPART
	5.2.1 Avant le départ
	5.2.2 Le Starter
	5.2.3 Les procédures de départ
	5.2.4 Les lignes de départ
	5.2.5 Les disqualifications
	5.2.6 Notes
	5.2.7 Passage de témoins et touche en relais
5.3	L'ARRIVEE
	5.3.1 Jugement
	5.3.2 Limite de temps
5.4	REPARTITIONS
	5.4.1 Répartition dans les séries éliminatoires
	5.4.2 Répartition dans les demi-finales et les finales
	5.4.3 Tirage au sort pour le positionnement
	5.4.4 Position sur la plage
	5.4.5 Limitation du nombre de participants
5.5	NAGE et RELAIS 4x NAGE
5.6	NAGE PAR EQUIPE
5.7	SAUVETAGE BOUEE TUBE– Relais sauvetage bouée tube
5.8	SAUVETAGE BOUEE TUBE individuel
5.9	COURSE NAGE COURSE
5.10	BEACH FLAGS
5.11	SPRINT
5.12	COURSE
5.13	RELAIS SPRINT
5.14	SURF SKI
5.15	RELAIS SURF SKI
5.16	PLANCHE
5.17	RELAIS PLANCHE
5.18	SAUVETAGE PLANCHE – Relais sauvetage planche
5.19	COMBINE : OCEANMAN

5.20	RELAIS COMBINE : OCEANMAN
SECTION 6	SERC
6.1	CONDITIONS GENERALE POUR LA SERC
	6.1.1 Isolement sécurisé
	6.1.2 Début de la compétition
	6.1.3 Zone de compétition
	6.1.4 Scénario
	6.1.5 Victimes, mannequins, spectateurs
	6.1.6 Equipement
	6.1.7 Départ et chronométrage
6.2	PRINCIPES DE L'EPREUVE
	6.2.1 Réponse en compétition
6.3	JUGEMENT ET MARQUAGE
	6.3.1 Système de notation
	6.3.2 Disqualification
SECTION 7	EPREUVES DE SURF BOAT
SECTION 8	EPREUVE D'IRB
SECTION 9	EQUIPEMENTS STANDARDS ET PROCEDURES DE VERIFICATIONS
9.1	EXIGENCES POUR LA PISCINE
9.2	EXIGENCES POUR LES EQUIPEMENTS
	10.2.1 Vérification des équipements
9.3	BEACH FLAGS
9.4	PLANCHES
9.5	SURF SKI, PAGAIES, CASQUE
9.6	BATEAUX
	9.6.1 L'irb
	9.6.2 Le surf boat
9.7	BOUEES
9.8	MANNEQUIN DE SAUVETAGE
9.9	OBSTACLES
9.10	BOUEES TUBE
9.11	LES PALMES
9.12	CORDE (épreuve du lancer de corde)
9.13	TENUE DE COMPETITION
9.14	COMBINAISON
APPENDICE A	CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES EPREUVES
APPENDICE B	FORMULAIRE DE RECLAMATION
APPENDICE C	MODELE DE FEUILLES DE NOTATION DE L'EPREUVE DE LA SERC

SECTION 1 : LA FEDERATION FRANCAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME

1.1. HISTORIQUE

L'Association dite « Fédération Française de Sauvetage et de Secourisme » (FFSS) a été fondée en 1899 sous le nom de Fédération Nationale de Sauvetage. Elle est régie par la loi du 1er Juillet 1901 ainsi que par les lois et règlements régissant les Fédérations sportives.

Elle a été reconnue d'Utilité Publique par décret en date du 25 février 1927.

Sa durée est illimitée.

Son siège social est à Paris (28 rue Lacroix 75017 PARIS Cedex).

1.2. BUT

Elle regroupe des Associations ayant leur siège en France métropolitaine et dans les Départements et territoires d'Outre-mer, et ayant pour objet l'organisation et la promotion du Sauvetage et du Secourisme, moyen d'éducation et de culture, moyen d'intégration et de participation à la vie sociale et citoyenne.

Elle a notamment pour objet :

- 1°) d'unir les groupements sportifs et utilitaires en vue de la réalisation de l'objet social.
- 2°) de développer dans la population le sentiment du devoir, l'éducation morale, l'enseignement rationnel des premiers soins à donner, et par la pratique du Sauvetage et du Secourisme, les moyens appropriés de porter secours à ses semblables soit en tant que citoyen soit en tant qu'acteur en équipe dans le cadre de missions opérationnelles de sécurité civile.
- 3°) d'organiser à tous les niveaux des compétitions et des Championnats de Sauvetage et Secourisme, et de délivrer les titres correspondants.
- 4°) de sélectionner les représentants de la France pour les compétitions internationales de Sauvetage et de proposer au Ministère chargé des Sports l'inscription sur les listes de Haut Niveau : athlètes (élite, sénior, jeune, espoir, partenaires entraînement) et juges.
- 5°) de créer des nouveaux groupements ou d'inciter à leur création, de multiplier les stations de Sauvetage, les postes de secours, les institutions de prévoyance et d'assistance, les écoles de Secourisme et de Sauvetage Nautique.
- 6°) de contribuer au perfectionnement des matériels de Sauvetage et des moyens de sécurité, de procéder à toutes recherches dans le domaine du Sauvetage, non seulement en ce qui concerne le matériel mais l'équipement du personnel, les installations, les applications de la médecine et de l'hygiène au Sauvetage et au Secourisme.
- 7°) d'organiser la formation des cadres et sanctionner les formations par des titres fédéraux, au moyen de stages, conférences et tout autre moyen.
- 8°) de récompenser les actions exemplaires illustrant son objet.

La fédération garantit et fait respecter en son sein, à l'égard des licenciés et des groupements qui lui sont affiliés, l'absence de toute discrimination à raison notamment, des opinions politiques,

philosophiques ou religieuses, du sexe, de la nationalité ou de l'origine ethnique, du handicap ou de l'état de santé des intéressés.

La fédération garantit l'accès de tous à la pratique et veille au respect de la charte de déontologie du sport établie par le Comité National Olympique et Sportif Français

1.3. GOUVERNANCE ET STRUCTURE

La Fédération est administrée par un Comité Directeur de 21 membres qui exerce l'ensemble des attributions que les Statuts n'attribuent pas à l'Assemblée Générale ou à un autre organe de la Fédération.

Le Comité Directeur suit l'exécution du budget et adopte le règlement sportif, le règlement médical et ceux des Commissions.

1.4. LA COMMISSION SPORTIVE

Le Comité Directeur est secondé dans son travail par des Commissions Spécialisées ; elles peuvent être permanentes ou limitées dans le temps.

Les Commissions temporaires sont créées à l'initiative du Président ou du Comité Directeur pour une mission spécifique.

Les Commissions permanentes sont nommées pour quatre ans, après chaque renouvellement du Comité Directeur

La commission sportive a pour objectif de définir et de mettre en œuvre la politique sportive de la Fédération. Elle a des missions de formation (éducateur, entraîneur, ...), elle établit les règles en matière de compétitions sportives, arrête le calendrier des différents Championnats, sélectionne les équipes représentatives de la F.F.S.S.

SECTION 2 - COMPETITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF

2.1 : LA COMMISSION SPORTIVE

La commission sportive définit les critères d'accès aux compétitions nationales et établit la liste des compétiteurs sélectionnés.

La commission sportive examine et sélectionne sur dossier les candidatures de structures affiliées à la FFSS pour l'organisation matérielle de championnats nationaux.

La commission sportive reçoit, des juges principaux, les résultats des compétitions départementales, régionales ou interrégionales organisées par des clubs, comités départementaux ou ligues affiliés à la FFSS.

2.1.1 L'organisation matérielle des compétitions

Pour les épreuves en piscine, l'organisateur doit pouvoir disposer d'un bassin conforme aux spécifications de l'annexe 9.

L'organisateur doit fournir les équipements suivants, qui seront utilisés par les compétiteurs :

Bâtons pour les Beach Flags et le relais sprint

Mannequin

Bouées tube

Corde

Obstacles

L'organisateur doit fournir le matériel nécessaire à la mise en place du SERC.

2.2 : LA SECURITE DANS LES COMPETITIONS

Garantir la sécurité de tous les participants est essentiel et prioritaire.

L'organisateur de la compétition doit mettre en place les moyens nécessaires, tant humains que matériels, pour garantir une sécurité maximale.

L'organisateur doit s'assurer que toutes les conditions de sécurité requises sont en place avant le démarrage de la compétition.

Le dispositif minimum de sécurité à mettre en place lors des compétitions inscrites au calendrier fédéral est prévu par le memento de l'année en cours.

2.3 CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les compétiteurs doivent être licenciés de la FFSS et répondre aux exigences sportives prévues par le règlement de la compétition.

2.3.1 : les compétiteurs et les équipes

Les compétiteurs doivent être licenciés d'un club, répondant aux exigences de la F.F.S.S.
Un compétiteur est considéré comme licencié lorsque sa licence porte le statut « validé » dans la rubrique « licence » accessible depuis le site www.ffss.fr

2.4 : LES INSCRIPTIONS :

Les informations relatives aux conditions d'inscriptions, les temps qualificatifs, les dates limites pour la prise en compte des temps qualificatifs, la composition des relais pour les compétitions nationales sont actualisées annuellement et diffusées au travers du Mémento pour l'année en cours auquel il convient de se reporter.

Dans le cas de compétitions départementales, régionales ou interrégionales, il convient de se reporter aux règles établies par l'organisateur de la compétition.

2.4.1 : substitutions entre équipiers dans les épreuves par équipe

Sauf dispositions contraires spécifiques au règlement de la compétition la substitution de compétiteurs entre les séries et la finale pour une même épreuve sera autorisée et signalée à l'organisateur (pour l'enregistrement des résultats) .

2.5 TENUES DE CLUBS ET EQUIPEMENTS

2.5.1 : Tenue des équipes

Chaque équipe dispose d'une tenue appropriée pour la cérémonie officielle et la remise des récompenses.

Les chefs d'équipes, entraîneurs et assistants sont encouragés à participer aux cérémonies et doivent porter une tenue complémentaire à celle de l'équipe.

2.5.2 : Identification de marques commerciales

La présence de marques commerciales sur les tenues est autorisée.

2.5.3 : Bonnet et casques

- Les compétiteurs d'un même club ou équipe doivent porter un bonnet identique (celui de leur club ou équipe nationale) dans toutes les épreuves. L'utilisation de tels bonnets aide à l'identification des sauveteurs et des équipes et aux jugements.
- Dans les compétitions de côtier, des bonnets (dits « de côtier ») attachés solidement sous le menton doivent être portés sur la tête, par les sauveteurs, au départ de chaque épreuve et au départ de chaque manche d'un relais.
- Dans les épreuves en eau plate et dans l'épreuve de SERC, les bonnets de côtier, ou des bonnets en caoutchouc ou silicone doivent être portés par les compétiteurs au départ de chaque épreuve et au départ de chaque manche d'un relais.

- Dans toutes les épreuves avec bateau, planche, surf ski, IRB, les compétiteurs peuvent porter des casques de sécurité aux couleurs de leur équipe. Toutefois, le port d'un casque de kayak ou de canyoning est obligatoire pour la catégorie minime lors des épreuves avec surf ski.
- Un compétiteur ne sera pas disqualifié s'il perd son bonnet après le départ de l'épreuve sous réserve qu'il ait terminé l'épreuve correctement sans commettre de fautes.

2.5.4 : Tenue de compétition

- a) Le juge principal a l'autorité pour exclure tout compétiteur dont la tenue de nage ne serait pas compatible avec les standards suivants :
 - La tenue de nage doit être conforme aux standards prévus en section 9
 - La tenue de nage de tout compétiteur doit être de bon goût moral et ne pas porter de symboles qui pourraient être considérés comme offensants
 - La tenue ne doit pas être transparente
- b) Le port d'un lycra, tenue de corps, au couleur du club est obligatoires dans toutes les épreuves de côtier
- c) Le port de shorts longs ajustés, de shorts courts ou de collants est optionnel pour les épreuves sur sable et le lancer de corde
- d) Des gilets de flottaison et casques peuvent être portés dans les épreuves d'IRB, de planche, de surf ski, de surf boat et dans les manches non nagées de l'oceanman individuel ou en relais.
- e) Les compétiteurs pourront être tenus de porter des chasubles colorées pour aider au jugement

2.5.5 : Lunettes

- a) Des lunettes de natation peuvent être portées
- b) Des lunettes de soleil ou des verres optiques peuvent être portés dans toutes les épreuves à l'exception des beach flags.

2.5.6 : Chaussures

- a) Les compétiteurs ne peuvent porter de chaussures sauf si cela est expressément spécifié dans la description d'une épreuve ou suite à la décision du juge principal.
- b) Les Handlers peuvent porter des chaussures dans les épreuves en eau plate.

2.5.7: Combinaison isolante

- a) Les combinaisons isolantes ne pourront être autorisées dans les épreuves de côtier que si la température de l'eau est inférieure ou égale à 16°C ou si le juge principal estime, en accord avec le conseiller médical, que le degré de refroidissement de l'air est dangereux. Les combinaisons isolantes devront être portées dans une eau de température inférieure ou égale à 13°C.

- b) La température de l'eau sera mesurée à 30 cm sous la surface. Elle sera mesurée au début de chaque demi-journée de réunion.
- c) Seules sont autorisées les combinaisons isolantes d'une épaisseur maximale de 5 mm avec une tolérance de 0.5 mm, sans système de flottaison ou d'assistance à la flottabilité, ou encore de système de propulsion.
- d) Les combinaisons isolantes pourront être portées par le barreur des surf-boat et par les compétiteurs d'IRB quelles que soient les conditions.
- e) Les combinaisons isolantes ne sont pas autorisées dans les épreuves d'eau plate.
- f) Les combinaisons isolantes doivent être conformes aux standards ILS définis section 9.

2.5.8 : Matériel de compétition :

Les compétiteurs doivent utiliser le matériel suivant, fourni par l'organisateur

- Bâtons pour les épreuves de beach flags et relais sprint
- Mannequins, Obstacles et Cordes pour les épreuves d'eau plate.
- Bouées tubes pour les épreuves en eau plate ou en mer

2.6: LES EPREUVES :

Les épreuves sont celles décrites dans les sections 4 à 8 du présent règlement.

Pour les petites catégories (poussins et benjamins) seules certaines épreuves sont réalisables.

Le Memento diffusé par la Commission Sportive au début de chaque année sportive définit l'intégralité des épreuves ouvertes par catégorie prises en compte pour l'établissement des différents classements nationaux.

2.7 : LE MARQUAGE DES POINTS

2.7.1 : Les points attribués

Lorsqu'un classement par point est effectué, les points seront accordés de la façon suivante, dans chaque épreuve conduite par les Comités Départementaux, les Ligues ou la F.F.S.S. :

Place	Points	Place	Points
1ere	20	9eme	8
2eme	18	10eme	7
3eme	16	11eme	6
4eme	14	12eme	5
5eme	13	13eme	4
6eme	12	14eme	3
7eme	11	15eme	2
8eme	10	16eme	1

2.7.2 : Attribution des points lors des championnats nationaux conduits en séries qualificatives puis finales :

Les 16 compétiteurs les plus rapides lors des séries participeront à la finale ; La finale sera de 16 compétiteurs ou sera conduite en deux finales A et B de huit compétiteurs chacune.

Dans les épreuves en eau plate, lorsque seule une finale A est conduite, les places des compétiteurs 9 à 16 sont déduites des temps réalisés lors de la demi-finale ou des séries qualificatives.

Dans les épreuves où une finale est limitée à 8 concurrents, les places pour les sauveteurs de la 9ème à la 16ème place pourront être déterminées sur la base des résultats des demi-finales.

En côtier, en l'absence de finale B, des points égaux seront attribués pour les sauveteurs ou les équipes finissant à la 5ème place dans chacune des demi-finales, puis pour la 6ème place, la 7ème place et la 8ème place. S'il y a plus de 8 sauveteurs dans une demi-finale, ceux finissant à la 9ème place n'auront aucun point. Les points à attribuer pour les places du 9ème à la 16ème place sont comme suit :

Place	Points
9ème et 10ème	7,5 points pour la 5ème place dans la demi-finale
11ème et 12ème	5,5 points pour la 6ème place dans la demi-finale
13ème et 14ème	3,5 points pour la 7ème place dans la demi-finale
15ème et 16ème	1,5 points pour la 8ème place dans la demi-finale

2.7.2.1 : Le marquage des points en cas de disqualifications en finale

Un sauveteur disqualifié en finale A marquera 10 points.

Un sauveteur disqualifié en finale B marquera 1 point.

En cas de disqualification pour concurrence déloyale (cf 3.2.2) ou manquement grave au respect ou au fair-play (cf 3.2.3), le sauveteur ne marquera aucun point.

2.7.2.2: Le marquage des points en cas de forfaits sur une épreuve en finale

Un compétiteur qui se retire d'une finale avant le début de l'épreuve ne marquera aucun point pour cette épreuve.

2.7.3 : Les égalités

En eau plate, quand deux compétiteurs ou équipes ont des temps égaux enregistrés par le chronométrage électronique pour la 8ème ou la 16ème place, les compétiteurs ou équipes ex-æquo devront concourir les uns contre les autres afin de déterminer les compétiteurs ou équipes passant dans la finale appropriée.

En côtier, quand une égalité se produit dans une série qualificative pour la finale, les compétiteurs ou les équipes ex-æquo devront aller en finale. Cependant, si le nombre de places disponibles en finale est insuffisant, les compétiteurs ou équipes ex-aequo devront concourir les uns (unes) contre les autres pour déterminer les compétiteurs ou équipes passant en finale.

En finale, deux équipes/compétiteurs ex-aequo recevront 20 points chacun(e). L'équipe/le compétiteur suivant marquera 16 points et ainsi de suite.

Lors du classement général, les compétiteurs qui ont le même nombre de points seront départagés par leur nombre de premières places en finale. En cas de nouvelle égalité, le nombre de deuxièmes places en finale sera pris en compte, puis, si besoin, le nombre de troisièmes places et ainsi de suite jusqu'à pouvoir les départager.

2.7.4 : Attribution des points lors des championnats conduits sans finales :

Lorsqu'un classement par point est effectué dans une compétition conduite sans série qualificative pour une finale, les points prévus en 2.7.1 sont attribués en fonction du classement des compétiteurs à l'issue de l'épreuve (classement par temps pour les épreuves d'eau plate et classement par ordre d'arrivée pour les épreuves de côtier).

Les compétiteurs disqualifiés ne marqueront aucun point.

2.7.5 : L'annulation d'une épreuve

Si une épreuve est annulée alors aucun point ne sera attribué pour cette épreuve, même si certaines séries ou finales ont été courues dans cette épreuve.

2.8 : LES RECOMPENSES

L'attribution des récompenses se fera suivant les modalités précisées dans le memento de l'année en cours pour les compétitions nationales ou les championnats de ligue.

Pour les compétitions départementales, l'attribution des récompenses se fera suivant les modalités précisées dans le règlement de la compétition établi à l'initiative de l'organisateur.

2.9 : LES RECORDS

La Commission Sportive enregistre et homologue les records nationaux et meilleures performances nationales établis en bassin de 50 m et 25 m conformes aux spécifications de la section 9.

- Dans le cas d'un chronométrage manuel, une meilleure performance nationale, en bassin de 25 m ou de 50 m, ne sera homologuée que si le temps du compétiteur a été mesuré par trois chronométreurs.
- Un record national ne sera homologué que si l'épreuve a été conduite en bassin de 50 m et que le temps du compétiteur est issu d'un chronométrage électronique.

Les records nationaux et meilleurs performances nationales homologués pour les épreuves individuelles ou en équipe sont disponibles sur le site www.ffss.fr

2.10 : LES OFFICIELS

Il existe 3 catégories d'officiels

- Catégorie A: juge principal, juge principal adjoint, juge de site (côtier), directeur

d'épreuve (eau plate), juge de site adjoint (côtier), directeur d'épreuve adjoint (eau plate), juge des résultats,

- Catégorie B: starter, juge de ligne, marshall, juge du matériel, juge de parcours
- Catégorie C: chronométreur

Chaque championnat de sauvetage compte au moins le nombre suivant de membres du jury :

- Juge principal et ses assistants : au moins 3
- Directeur d'épreuve / Juge de site: au moins 1
- Starter : au moins 1
- Juge de nage : au moins 1 pour 2 couloirs
- Juge d'arrivée : au moins 2
- Chronométreurs : 1 par couloir pour un chronométrage électronique et 2 à 3 par couloir pour un chronométrage manuel.

Dans la mesure du possible, un juge occupera une fonction liée à sa catégorie. Néanmoins, en cas de besoin, des juges pourront occuper des fonctions relevant de catégories « inférieures » à la leur. Cette situation, liée à la nécessité de disposer d'un jury complet, devra être acceptée avec courtoisie par les juges concernés.

Après un an d'existence, chaque club doit avoir un officiel parmi ses membres.

Les clubs doivent présenter des officiels pour chaque compétition à laquelle participent leurs adhérents. Le nombre d'officiels à présenter doit être défini par l'organisateur.

En championnat national, le nombre d'officiels à présenter est fonction du nombre de sauveteurs engagés par le club sur le championnat (cf. le Memento de l'année en cours).

2.10.1 : Le code de conduite des officiels

Les officiels doivent être licenciés de la FFSS

Les officiels ne doivent ni coacher ni assister une équipe en compétition. Un officiel enfreignant cette règle sera exclu du corps des officiels pour la compétition. Les officiels doivent respecter le code de conduite du paragraphe 3.4. A défaut, ils pourront être exclus du corps des officiels

Les officiels sont tenus d'assister aux réunions d'officiels mises en place sur la compétition. Ils doivent se signaler au juge principal dès leur arrivée sur le site de la compétition.

Les officiels doivent porter un tee-shirt blanc ou bleu avec un pantalon, un short ou une jupe de couleur blanche ou bleue. Les vêtements de protection de type imperméable ou parka pourront être portés au besoin.

2.10.2 : le juge principal

Le juge principal dispose de l'autorité pour faire respecter les règles et peut intervenir à tous les stades pour s'assurer que le présent règlement est respecté en tous points.

En compétition nationale, le juge principal consultera la commission sportive, pour toute question non couverte par le présent règlement, ou pour toute question sur la sécurité qui pourrait conduire à annuler ou délocaliser une épreuve ou la compétition

Le juge principal doit s'assurer que toutes les équipes sont dûment informées de toute modification.

Le juge principal, peut, à sa discrétion, déléguer son autorité à un juge principal adjoint, à un juge de site (en côtier) ou au directeur d'épreuve (eau plate) pour l'assister dans la conduite de la compétition.

En compétition régionale, départementale ou locale, le juge principal, ou le représentant qu'il a mandaté, est chargé de transmettre les résultats à la commission sportive nationale ainsi qu'un rapport mentionnant à minima la date de la compétition, le lieu de la compétition, les caractéristiques de la piscine, les épreuves réalisées, l'identité des officiels présents et les postes qu'ils ont occupés, ainsi que tous faits survenus pendant la compétition qu'il paraît nécessaire de relater à la commission sportive.

2.10.3 : l'adjoint du juge principal

Le juge principal adjoint assiste le juge principal dans la conduite et l'organisation de la compétition. En l'absence du juge principal, il dispose de son autorité et assume ses responsabilités.

Sur décision du juge principal, le juge principal adjoint peut prendre le contrôle d'une aire particulière de la compétition ou être assigné à une tâche spécifique, ou être désigné comme une autorité spécifique.

2.10.4 : le juge de site (côtier) ou le directeur d'épreuve (eau plate)

Le juge de zone ou le directeur d'épreuve sont responsables du contrôle et de l'organisation d'un groupe d'épreuve au sein de la compétition.

2.10.5 : les officiels techniques

La principale responsabilité des juges est d'assurer le déroulement loyal de la compétition, dans le respect des règles.

Le juge de site adjoint/ directeur d'épreuve adjoint : Le juge de site adjoint/directeur d'épreuve adjoint assiste dans la mise en place du parcours et du matériel pour l'épreuve. Il affecte des missions et responsabilités aux autres juges de sa zone/de l'épreuve et leur désigne la position qu'ils doivent occuper.

Le juge du matériel : Le juge du matériel est chargé de s'assurer que le matériel utilisé par les compétiteurs est conforme aux spécifications de la section 9. Il peut définir un calendrier pour l'inspection du matériel avant son utilisation, mais peut aussi vérifier le matériel pendant ou après l'épreuve.

Le marshall: Le marshall est responsable du rassemblement des compétiteurs et de leur placement dans l'ordre approprié avant chaque épreuve. Il les accompagne le cas échéant, jusqu'à la ligne de départ. Il est également chargé de maintenir la discipline avant le départ.

Le juge de départ : Le juge de départ travaille en collaboration avec le starter. Il est correctement positionné et prévient le starter lorsque les compétiteurs sont en ligne et prêts à partir. Il est, avec le starter, responsable du rappel des compétiteurs, par des coups de sifflets répétés, si les conditions de départ ont été violées ou si le départ n'était pas équitable.

Le starter : Le starter a le plein contrôle des compétiteurs à partir du moment où le directeur d'épreuve le lui indique par un bras tendu jusqu'au moment où la course débute avec un départ équitable. Le starter a le pouvoir de décider si un départ est équitable et de disqualifier un compétiteur pour faux départ.

Le starter doit signaler au juge de site/directeur d'épreuve tout compétiteur qui retarde le départ, désobéit délibérément à un ordre ou toute autre mauvaise conduite survenant lors du départ. Seul le juge de site/directeur d'épreuve peut dans ce cas disqualifier le compétiteur pour son comportement.

Le juge de ligne (eau plate): Le juge de ligne s'assure du respect des règles de l'épreuve par le compétiteur présent dans la ligne qui lui est affectée. Il signale toute infraction aux règles au juge de site/directeur d'épreuve.

Le juge de parcours (côtier): Il s'assure du respect des règles tout au long du parcours. Il est positionné en hauteur ou sur un bateau (en épreuve de côtier) pour avoir une vue nette de l'épreuve. Il signale toute infraction aux règles au juge de site/directeur d'épreuve adjoint ou au juge de site/directeur d'épreuve

Les juges d'arrivée : Les juges d'arrivée déterminent l'ordre d'arrivée des compétiteurs. Ils sont positionnés de chacun des côtés de la ligne d'arrivée pour avoir la meilleure vue sur l'arrivée de l'épreuve.

L'ordre d'arrivée décidé par les juges n'est pas sujet à réclamation ou appel.

Le juge d'arrivée peut signaler tout manquement aux règles au juge de site/directeur d'épreuve.

Le juge de résultats (head scorer): Le juge de résultats est chargé de l'enregistrement des résultats, du calcul des points et de la publication des résultats officiels de toutes les épreuves.

SECTION 3 - REGLES GENERALES ET PROCEDURES

3.1 CODE DE CONDUITE

3.1.1 : Code de conduite des compétiteurs, officiels et membres

La FFSS exige la coopération des compétiteurs, officiels, équipiers et membres pour donner une image positive de l'activité. Les comportements susceptibles de nuire à l'image de la FFSS ou des compétitions de sauvetage seront déférés devant la commission de discipline qui pourra prononcer l'exclusion du compétiteur ou de l'équipe de la compétition.

Pour l'application du code de conduite, on entend par « équipe », l'ensemble des compétiteurs, entraîneurs, assistants, spectateurs... accompagnant l'équipe. La violation du code de conduite pourra entraîner la disqualification d'un seul individu ou de toute l'équipe.

3.1.2 : Code de bonne conduite pour les compétitions de sauvetage

Les compétitions doivent être conduites dans un esprit de courtoisie et de sportivité.

Les compétiteurs doivent respecter les règles. Tout écart sera rapporté au juge principal qui initiera les actions décrites dans la rubrique 3.2 Mauvaise Conduite.

Les membres de l'équipe représentent leur organisation, leur club ou leur sponsor. Ainsi, chacun des membres de l'équipe doit se conduire convenablement pendant la compétition ou ses activités connexes.

Un comportement inconvenant d'une équipe ou de ses supporters, toute action d'une équipe tentant de perturber ou contrecarrer une autre équipe, sont des manquements graves et seront traités comme tels.

La conduite générale de tous les participants sera notamment évaluée au regard des engagements suivants :

La commission sportive s'engage à

- promouvoir et encourager la courtoisie entre ses membres
- maintenir un haut niveau de sportivité
- s'assurer que toutes les règles sont loyales et clairement comprises par les compétiteurs
- mettre en œuvre les moyens nécessaires pour s'assurer que les règles sont toujours appliquées avec impartialité
- traiter tous ses membres de manière égale, sans différenciation en fonction du sexe, de la race ou de caractéristiques physiques.

Les officiels s'engagent à :

- Conserver une stricte impartialité
- Etre honnêtes et loyaux, à respecter les règles et l'esprit de la compétition

- Se comporter en « professionnels », par leur apparence, leur action, leur langage
- Résoudre loyalement et promptement les conflits, selon les procédures établies
- Maintenir un environnement sûr pour les autres
- Etre respectueux envers les autres.

Les compétiteurs s'engagent à :

- Respecter les règles et l'esprit de la compétition,
- Accepter les décisions des juges sans questions ou plaintes
- Ne jamais tricher et en particulier, ne pas tenter d'améliorer leur performance, par l'usage de drogues ou de substances dopantes
- Conserver leur sang-froid à tout moment
- Accepter le succès et l'échec, la victoire et la défaite, avec bonne grâce et magnanimité
- Traiter les sauveteurs et les équipes adverses avec respect, dans et hors de l'aire de compétition.

Les directeurs d'équipes, les entraîneurs s'engagent à :

- Etre des modèles pour leurs compétiteurs.
- Etre un exemple de sportivité.
- Tout mettre en œuvre pour que leurs compétiteurs comprennent et se conforment aux principes de bonne conduite .
- Respecter les règlements et l'autorité de la F.F.S.S et les membres de l'organisation.
- Respecter les droits des autres équipes et ne pas faire délibérément d'acte qui pourrait nuire à une autre équipe.
- Respecter les droits des compétiteurs, des entraîneurs, des officiels.
- Ne jamais utiliser de méthodes ou de pratiques qui pourraient engendrer un risque pour la santé, y compris à long terme, ou pour le développement physique de leurs compétiteurs.
- Ne jamais faire utiliser de drogues ou autres substances dopantes, par les compétiteurs.
- Ne pas manipuler les règles afin d'en tirer profit.
- Ne pas influencer le résultat d'une course par toute action qui ne respecterait pas strictement les règles, les règlements, ou les préceptes fondamentaux de bonne conduite.

Les représentants des média, les supporters et spectateurs s'engagent à :

- Respecter l'autorité et la réglementation de la FFSS et ne pas tenter de les contourner.
- Accepter l'autorité des juges et arbitres.
- Respecter l'esprit de la compétition.
- Conserver leur sang-froid en toutes circonstances.
- Etre respectueux envers les autres.
- Reconnaître la performance de tous, avec grâce et magnanimité.

3.2 MAUVAISE CONDUITE

3.2.1 : Comportement et discipline

La Commission Sportive au travers d'une liste de sanctions prédéterminées ou suite à l'adoption d'une décision par le conseil de discipline, peut délivrer des sanctions à un compétiteur, un club ou une équipe.

3.2.2 : Concurrence déloyale

- a) Des compétiteurs ou des équipes considérés comme ayant concourus déloyalement pourront être disqualifiés d'une épreuve ou exclus de la compétition. Le juge pourra en outre déférer le compétiteur ou l'équipe devant le conseil de discipline pour l'examen de sanctions supplémentaires. Quelques exemples, non exhaustifs, de concurrence déloyale :
- Se doper ou commettre une infraction liée au dopage
 - Se faire passer pour un autre compétiteur
 - Concourir deux fois dans la même épreuve individuelle
 - Concourir deux fois dans la même épreuve pour différentes équipes
 - Intervenir à dessein sur le parcours pour gagner un avantage
 - Bousculer ou bloquer d'autres compétiteurs ou des handlers pour entraver leur avancée
 - Recevoir une assistance extérieure, physique ou matérielle (sauf lorsque cela est expressément prévu par le règlement).
- b) Les officiels ont toute latitude pour déterminer quel comportement relève d'une concurrence déloyale
- c) La commission sportive peut enquêter et prendre des mesures sur toute concurrence déloyale, avant, pendant ou après la compétition. Ces mesures peuvent inclure, sans s'y limiter, le retrait des titres et récompenses et la saisine du comité de discipline.

3.2.3 : Manquement au respect et au fair-play

- a) Les cas de manquements au fair-play ou au respect de la part d'un compétiteur ou d'une équipe doivent être rapportés au président de la commission sportive ou à son représentant.
- b) Les manquements au respect et au fair-play doivent être déférés devant le comité de discipline
- c) Lorsque le juge principal disqualifie un compétiteur ou une équipe pour un grave manquement, il a la possibilité de faire un rapport au comité de discipline qui peut décider de sanctions supplémentaires envers le compétiteur ou l'équipe.

3.2.4 : Comité de discipline

Le règlement disciplinaire applicable est celui de la Fédération Française de Sauvetage et de Secourisme. Ce document est en téléchargement sur www.ffss.fr

3.3 DISQUALIFICATIONS ET ABANDON

Un compétiteur qui ne termine pas son parcours pour quelque raison que ce soit, en série ou en finale, sera disqualifié pour « abandon » (DQ0).

Un compétiteur/une équipe qui ne respecte pas les conditions générales ou des règles spécifiques d'une épreuve sera disqualifié pour cette épreuve. La disqualification sur une épreuve sera notifiée au compétiteur/à l'équipe par le juge approprié à la fin de la course ; de ce fait, les compétiteurs ne devront pas quitter l'aire de compétition jusqu'à leur renvoi par l'arbitre. Toutefois, un compétiteur pourra ne pas être disqualifié si sa faute découle directement d'une erreur d'un officiel.

En cas de manquement grave, par exemple refuser de respecter les conditions de participation, enfreindre le code de conduite de la commission sportive, se faire passer pour un autre compétiteur, engager un compétiteur non autorisé, détériorer délibérément les lieux, les hébergements ou la propriété des autres, outrager les officiels...etc...un compétiteur/une équipe pourra être disqualifié(e) pour l'ensemble de la compétition.

Lorsqu'un compétiteur/une équipe est disqualifié(e), pour quelque raison que ce soit, sur une série ou sur une finale, la place qu'il aurait dû avoir est attribuée au compétiteur suivant, et tous les compétiteurs placés après avancent d'une place. Les résultats de l'épreuve n'intègrent, alors, ni la place, ni le temps de ce compétiteur.

3.4 RECLAMATION ET APPELS

3.4.1 : Les réclamations

Les parcours des épreuves et l'aire de compétition peuvent changer de la description qui en est faite dans le règlement, si les arbitres l'estiment nécessaire.

Les équipes doivent être avisées de ces changements avant le départ de l'épreuve.

Les réclamations liées à ces changements ne seront pas recevables.

Aucune réclamation concernant les décisions des juges sur l'ordre d'arrivée des compétiteurs ou sur les disqualifications pour départ anticipé ne sera acceptée.

Une réclamation sur les conditions selon lesquelles une épreuve ou une course est conduite devra être faite verbalement au juge principal ou au juge de site/directeur d'épreuve, avant le début de l'épreuve. A défaut, aucune réclamation sur les conditions dans lesquelles cette épreuve a été conduite ne pourra être enregistrée, sauf si ces conditions ne pouvaient être connues avant le déroulement de l'épreuve

Dans les autres cas, un compétiteur ou un capitaine d'équipe peut contester la décision d'un juge suivant la manière décrite ci-après.

3.4.2 : Dépôt d'une réclamation

Une réclamation contre la décision d'un juge doit être faite verbalement au juge principal dans les 15 mn qui suivent, soit l'affichage des résultats, soit la communication orale de la décision au compétiteur concerné (suivant ce qui se produit en premier).

Dans les 15 mn qui suivent cette réclamation verbale, une réclamation écrite devra être faite au juge principal. Toute réclamation écrite sera accompagnée d'une somme de 150 €. Cette réclamation sera rédigée sur papier libre ou sur le formulaire annexé au présent règlement (cf. appendice B).

Dans le cas d'une réclamation écrite, le résultat de l'épreuve sera « suspendu » jusqu'au traitement de la réclamation

3.4.3 : Jugement d'une réclamation

Aucune réclamation ne sera examinée si elle n'est pas formulée, dans les délais et comme prévu en 3.4.2.

Immédiatement après l'enregistrement correct de la réclamation, le juge principal ou son/ses assistant(s) examine(nt) les faits et rend(ent) leur décision. La commission d'appel sera informée de la décision rendue par le juge principal.

Le résultat de la réclamation sera reporté au dos de la feuille de l'épreuve et sur le formulaire de réclamation (cf appendice B).

Si la réclamation était fondée, la somme de 150€ sera restituée à l'auteur de la réclamation, mais si la réclamation était infondée (c'est à dire si la décision contestée n'est pas annulée par le juge principal), la somme sera conservée.

3.4.3.1 : Recours à la commission d'appel :

Dans les 30 mn qui suivent la décision du juge principal ou de son/ses assistants, une réclamation, contre cette décision pourra être adressée, par écrit, à la commission d'appel. Une somme de 200 € devra accompagner cet appel.

Aucun appel ne sera examiné si la réclamation en appel n'est pas formulée dans les délais ou si elle n'est pas accompagnée de la somme requise.

Immédiatement après l'enregistrement correct de la réclamation en appel, la commission d'appel se réunit, examine les faits et fait connaître sa décision.

La commission d'appel jugera après que les deux parties, c'est à dire le compétiteur et le juge à l'origine de la décision contestée, aient eu la possibilité de s'exprimer.

Les enregistrements vidéo des courses ne seront pas pris en compte lors de l'examen des réclamations, en premier niveau ou en appel.

Le résultat de la réclamation sera reporté au dos de la feuille de l'épreuve et sur le formulaire de réclamation (cf appendice B).

La somme de 200 € sera restituée si la décision à l'origine de la réclamation n'est pas confirmée par la commission d'appel. **Les décisions de la commission d'appel sont irrévocables.**

3.4.4 : Commission d'appel

La commission d'appel sera constituée des membres de la FFSS désignés par le président de la commission sportive qui seront présents à la compétition. La commission d'appel doit être composée d'au moins 3 personnes. Elle ne comprendra pas, dans ses membres, une personne ayant participé à la prise de décision de la pénalité à l'origine de la réclamation.

3.5 CONTROLE ANTI-DOPAGE

En conformité avec les règlements internationaux de lutte contre le dopage, les participants de toutes les compétitions organisées au sein de la F.F.S.S. peuvent être soumis à un contrôle anti dopage.

Le règlement disciplinaire relatif à la lutte anti dopage est en téléchargement sur le site www.ffss.fr.

SECTION 4 - COMPETITIONS EN EAU PLATE

4.1 : CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS EN EAU PLATE

Les directeurs d'équipe et les compétiteurs doivent connaître l'horaire de la compétition, le programme et les règles et procédures en vigueur.

- a) Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement (DQ3).
- b) Un compétiteur ou une équipe absent au moment du départ d'une épreuve sera disqualifié(e). L'absence d'un handler au moment du départ d'une épreuve entrainera la disqualification du compétiteur (DQ4).
- c) Seuls les compétiteurs et les officiels seront admis sur le bord de la piscine dans l'aire de compétition. Les compétiteurs doivent quitter l'aire de compétition à l'issue de leur course. Les officiels, qui n'officient pas, ne peuvent demeurer dans l'aire de compétition.
- d) À moins que cela ne soit spécialement spécifié dans le règlement, aucun moyen d'amélioration de la propulsion ne peut être utilisé en compétition (palmes de mains, brassards).
- e) L'utilisation de cire, d'adhésifs ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec le mannequin ou la bouée tube ou pour aider le compétiteur à pousser au fond de la piscine n'est pas autorisée dans les compétitions en piscine (DQ7).
- f) Le port de bandes à des fins médicales, thérapeutiques, kinésiologiques, préventives est permis, à la discrétion du juge principal, tant que cela ne procure pas un avantage compétitif . Néanmoins, un certificat médical justifiant le port devra être présenté au juge principal préalablement à l'épreuve ou à la compétition.
- g) Les compétiteurs ne devront pas prendre appui au fond de la piscine, sauf lorsque cela est explicitement permis (DQ8).
- h) Les compétiteurs ne peuvent prendre appui sur aucun des équipements fixes ou flottants de la piscine (lignes d'eau, escaliers...) (DQ17)
- i) Un compétiteur ne devra pas gêner un autre compétiteur pendant une épreuve (DQ2).
- j) Dans toutes les épreuves, les compétiteurs doivent concourir dans la ligne qui leur est attribuée. A la fin de l'épreuve, les compétiteurs devront rester dans l'eau, dans leur ligne, jusqu'à ce que le juge leur donne l'instruction de sortir du bassin (DQ9). Les compétiteurs doivent sortir par les côtés du bassin et pas au niveau des plaques du chronométrage électronique.
- k) Les compétiteurs devront porter leur bonnet de club ou d'équipe dans toutes les épreuves de la compétition. Le bonnet de côtier, ou des bonnets en caoutchouc ou silicone peuvent être portés.

- l) Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur l'ordre d'arrivée des compétiteurs, qu'il soit déterminé par les juges ou par l'équipement électronique.
- m) Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur une décision du starter ou de l'arbitre désigné, relative aux départs.

4.2 : DEPARTS

La règle du départ unique sera appliquée, ce qui signifie la **disqualification dès le premier faux départ** (DQ7).

Avant le départ de chaque course, le directeur d'épreuve devra :

1. Vérifier que tous les officiels sont en place
2. Vérifier que les compétiteurs, le cas échéant les handlers ou les victimes, sont **correctement vêtus et dans la position correcte.** *Le directeur d'épreuve doit ainsi faire corriger toute faute (de position ou de tenue) d'un sauveteur ou d'un handler préexistante au départ. Cependant, pour ne pas retarder le départ, un handler absent au moment du départ ne sera pas appelé ou attendu. Toute absence d'un handler au coup de sifflet du départ entraînera la disqualification du compétiteur concerné.*
3. Vérifier que tous les équipements sont correctement positionnés et sans danger
4. Notifier aux compétiteurs de se tenir prêts pour la course.

Note : un compétiteur qui tarde à se préparer, ou qui n'est toujours pas prêt alors que tous les autres le sont, ne sera pas attendu et le directeur d'épreuve commencera la procédure de départ sans tenir compte du retardataire.

Il appartient au directeur d'épreuve de déterminer si le compétiteur tarde sciemment à se préparer ou si son retard est indépendant de sa propre volonté (par exemple retard lié à l'indisponibilité d'une bouée tube au moment du départ de l'épreuve 100 m bouée tube). Dans ce dernier cas, le départ ne sera pas donné avant que le compétiteur ne soit prêt.

Aucune réclamation relative à la décision du directeur d'épreuve de lancer la procédure de départ ne sera prise en compte.

Quand les compétiteurs et les officiels sont prêts, le directeur d'épreuve :

1. Signale le départ par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent monter sur les plots de départ (ou entrer dans l'eau dans le cas du relais 4x25 mannequin)
2. Indique au starter, par un geste du bras tendu, dans la direction du parcours, que les compétiteurs sont sous son contrôle

4.2.1 : Procédure de départ plongé

1. Au long coup de sifflet, les compétiteurs montent sur le plot de départ
2. Au signal du starter « A vos marques » / « Take your marks », les compétiteurs prennent immédiatement la position de départ avec un pied au moins à l'avant du plot de départ. Quand les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique du départ.

4.2.2 : Procédure de départ dans l'eau

Cette règle s'applique pour le départ du relais 4x25 m mannequin et du lancer de corde.

1. Au coup de sifflet, les compétiteurs (les compétiteurs du 4 x 25 m mannequin ou la victime de l'épreuve du lancer de corde) entrent dans l'eau et se préparent pour le départ
2. Au second long coup de sifflet, les compétiteurs prennent sans délai la position de départ
 - Lors du 4 x 25 m relais mannequin, le 1^{er} compétiteur tient le mannequin à la surface avec une main et le mur ou le plot de départ de l'autre main.
 - Lors du lancer de corde, la victime se positionne dans sa ligne d'eau devant la barre transversale et tient à la fois la barre transversale (n'importe où) et la corde, avec une ou deux mains.
3. Quand tous les compétiteurs sont en position de départ, le starter, donne l'ordre « **A vos marques** » / « **Take your marks** ».
4. Quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique du départ.

4.2.3 : Disqualifications

- Tout compétiteur qui **part** (c'est à dire qui commence un mouvement de départ) avant que le signal de départ ne retentisse, sera disqualifié (DQ10).
 - Si le signal du départ retentit avant que la disqualification ne soit déclarée, l'épreuve se poursuivra et l'auteur du faux départ sera disqualifié à l'arrivée (DQ10).
 - Si la disqualification est déclarée avant que le signal de départ ne retentisse, le signal de départ ne sera pas donné. Les compétiteurs descendront du plot et tous, (sauf le(s) disqualifié(s)), seront rappelés pour une nouvelle procédure de départ (DQ10).
 - Le signal pour rappeler les compétiteurs peut être identique au signal de départ, mais répété et s'accompagne de la chute de la corde des faux départs. Si le juge principal ou son assistant estime que le départ n'est pas loyal, il peut déclencher par un coup de sifflet, le signal de rappel qui sera émis par le starter.
 - Pour le 100 m mannequin palmés, le signal de rappel sera un signal sous l'eau (dans la mesure du possible). Les compétiteurs devront être avisés si un signal de rappel alternatif est mis en place.
- Si la faute d'un compétiteur découle directement d'une erreur du starter, le compétiteur ne sera pas disqualifié.

4.2.4 : Notes

- L'obligation du directeur d'épreuve, du juge principal et du starter est d'assurer un départ équitable. Si le starter ou le juge principal estiment qu'un départ n'est pas équitable, pour quelque raison que ce soit, incluant des fautes techniques ou des fautes d'équipement, les compétiteurs seront rappelés et un nouveau départ sera donné.
- Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils commencent **un mouvement de départ vers l'avant**

- avant le signal de départ. Un mouvement, en tant que tel, n'entraîne pas de disqualification. Anticiper le départ et commencer un mouvement de départ engendre une disqualification (DQ10).
- Le directeur d'épreuve, le starter et le juge principal(ou son assistant) sont libres de déterminer si un compétiteur – ou plus d'un compétiteur- a commencé un mouvement de départ. Généralement, un mouvement de départ anticipé d'un compétiteur entraîne des mouvements des autres compétiteurs. Ces mouvements, s'ils ne sont pas des mouvements de départ vers l'avant, n'entraînent pas de disqualification.
 - Les décisions relatives au départ, prises par le directeur d'épreuve, le starter, le juge principal (ou le juge principal assistant) ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.

4.3 : MANNEQUINS

4.3.1 : Faire surface avec un mannequin

Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine pour remonter à la surface avec le mannequin.

Les compétiteurs doivent

- Casser la surface de l'eau **avant la ligne des 5 m** (25 m / 50 m mannequin, combiné de sauvetage, supersauveteur) **ou des 10 m** (50 m / 100 m mannequin palmes), (jugé au passage du sommet de la tête du mannequin)
- avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m (25 m / 50 m mannequin, combiné de sauvetage, supersauveteur) ou des 10 m (50 m / 100 m mannequin palmes).
- Ne pas se ré-immérer après avoir fait surface

NOTE :

- Le compétiteur doit casser la surface de l'eau en tenant le mannequin avec au moins une main avant la ligne des 5/10m. Le compétiteur ne doit pas nager sous l'eau après la ligne des 5/10 m ; il doit rester à la surface tout au long de la course.
- Ce critère « faire surface » avec le mannequin est jugé lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m / 10m
- Lorsqu'on juge le remorquage, compétiteur et mannequin sont considérés comme une seule entité. Le jugement se concentre sur l'action du compétiteur, sa technique de remorquage et la position du mannequin. On ne tient pas compte de la présence d'eau au-dessus du mannequin.
- La « surface » est le plan horizontal formé par la surface de l'eau de la piscine au repos.

4.3.2 : Remorquer le mannequin

Dans les épreuves avec remorquage du mannequin, le mannequin (en tant que victime) est présumé ne plus respirer. Les compétiteurs doivent :

- Remorquer le mannequin, face vers le haut, à la surface, avec au moins une main toujours en contact avec le mannequin
- Eviter les prises incorrectes de remorquage telles que : saisir le mannequin à la gorge, à la bouche, au nez ou aux yeux ; remorquer le mannequin sous la surface de l'eau ; pousser le mannequin (*« Pousser » : signifie que la tête du mannequin est tenue en avant de la tête du compétiteur*) .

Lors du remorquage, la face du mannequin ne peut être maintenue à plus de 90 degrés du plan horizontal formé par la surface de l'eau ou avoir la face dirigée vers le fond de la piscine.

Les critères relatifs au remorquage du mannequin ne s'appliquent que lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m ou des 10 m (suivant les épreuves).

Dans les 5 m de la zone de départ et dans les zones de transition de l'épreuve 4x25 relais mannequin, les compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin.

NOTE :

- Si le compétiteur et le mannequin sont sous la surface, il y a disqualification. Le mannequin n'a pas besoin de casser la surface si le compétiteur ou le mannequin cassent la surface à chaque mouvement. Il n'y a pas de disqualification si, dans le cadre normal de sa nage, un compétiteur passe entièrement sous l'eau à condition que le compétiteur casse la surface de l'eau avec une partie de son corps tout au long de la course.
- Les officiels doivent être en mesure d'observer et juger une technique de remorquage appropriée. Le mannequin ne doit pas être recouvert par le corps du compétiteur.
- Les termes « éviter les prises » signifie éviter de tenir ou de saisir la gorge, la bouche, le nez ou les yeux. Une disqualification (DQ19) pour « prise à la gorge, à la bouche, au nez ou aux yeux » s'applique aussi dans le cas où la gorge du mannequin, la bouche, le nez ou les yeux du mannequin sont recouverts par la main, un bout de bras, le corps ou un membre du compétiteur.
- La présence d'eau sur la face du mannequin n'est plus un critère de jugement

4.3.3 : Tracter le mannequin avec la bouée tube :

Dans les épreuves avec un mannequin semi-flottant tracté par la bouée tube, le mannequin, en tant que victime, est censé respirer.

Avant le tractage, les compétiteurs doivent attacher la bouée tube autour du corps et sous chacun des bras du mannequin, dans la zone de clipsage des 5m. Le crochet de la bouée tube doit être clipsé dans l'anneau prévu à cet effet.

Après la zone de clipsage de 5m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, face vers le haut, à la surface. La corde de la bouée tube doit se retrouver entièrement tendue dès que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m. Les

compétiteurs ne doivent rien faire pour retarder l'extension de la corde.

Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse pendant le tractage de telle sorte que le mannequin ne soit plus maintenu que sous un seul bras, pour autant, que la bouée tube ait été correctement attachée (sous les 2 bras) à l'origine et que le mannequin soit tracté face vers le haut, à la surface .

Lors du tractage, la face du mannequin ne peut être maintenue à plus de 90 degrés du plan horizontal formé par la surface de l'eau.

NOTE :

Un compétiteur sera disqualifié si le mannequin tourne dans la bouée tube et que sa tête se retrouve face vers le bas ou sous la surface (DQ 20).

4.3.4 : le Handler :

Le « handler », est un membre du club du compétiteur qui maintient le mannequin dans les épreuves 100 m bouée tube et supersauveteur. Avec accord des juges, une personne ne faisant pas partie de l'équipe du compétiteur pourra maintenir le mannequin, sous réserve que cette personne soit licenciée de la FFSS et participe à la compétition à quelque titre que ce soit.

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin – verticalement et la face tournée vers le mur de virage dans la ligne qui lui est allouée. **Il doit tenir le mannequin avec une ou les deux mains. En aucun cas avec le pied ou la jambe.**

Le handler doit porter le bonnet de son équipe, identique à celui du compétiteur.

Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.

Un handler absent au moment du départ entraînera la disqualification du compétiteur.

4.4 : SERIES

Les séries doivent être constituées préalablement au départ.

Pour les épreuves en eau plate, des temps sont requis pour les épreuves individuelles ou par équipe. Les compétiteurs et les équipes seront classés en fonction de ces temps. Les sauveteurs qui ne soumettent pas de temps doivent être considérés comme les plus lents et doivent être placés à la fin de la liste avec l'indication d'absence de temps. Le placement des sauveteurs avec des temps identiques ou de plusieurs sauveteurs n'ayant pas donné de temps doit être déterminé par tirage au sort.

4.4.1 Constitution des séries :

Lorsque les épreuves sont conduites avec séries et finales, les compétiteurs doivent être répartis en série de la manière suivante :

- a) S'il n'y a qu'une série, elle doit être répartie comme une finale et nagée seulement lors de la réunion finale.
- b) S'il y a deux séries, le sauveteur le plus rapide doit être placé dans la seconde série, le suivant dans la première, le suivant dans la seconde, le suivant dans la première, etc.
- c) S'il y a trois séries, le sauveteur le plus rapide sera placé dans la troisième série, le suivant dans la seconde, le suivant dans la première. Le quatrième sauveteur le plus rapide sera placé dans la troisième série, le cinquième dans la seconde série, le sixième dans la première série, et le septième dans la troisième série, etc.
- d) S'il y a quatre séries ou plus, les trois dernières séries de l'épreuve seront organisées suivant les principes décrits ci-dessus. La série précédant les trois dernières doit être composée des sauveteurs suivants les plus rapides ; la série précédant les quatre dernières séries doit être composée des sauveteurs suivants, etc. Les couloirs doivent être attribués en ordre décroissant des temps soumis dans chaque série, conformément au schéma décrit dans le paragraphe 4.4.2
- e) Exception : lorsqu'il y a deux séries ou plus dans une épreuve, aucune série ne peut comporter moins de trois compétiteurs. Cependant des forfaits ultérieurs peuvent réduire le nombre des sauveteurs dans ces séries à moins de trois.

4.4.2 : Lignes assignées

Dans une piscine de huit couloirs, les lignes seront attribuées en plaçant le compétiteur (ou l'équipe) le plus rapide dans la ligne 4. Le compétiteur le plus rapide suivant est placé à sa gauche, le suivant à sa droite et ainsi de suite.

4.4.3 : Répartition dans la Finale

Les répartitions dans les finales lors des épreuves en eau plate seront déterminées comme suit :

- Les compétiteurs qui ont les huit meilleurs temps des séries passent en finale A. Les compétiteurs des neuvième à seizième temps passent en finale B.
- Dans le cas où des sauveteurs de la même série ou de séries différentes ont des temps égaux enregistrés au 100ème de seconde pour la huitième ou la seizième place, un « entre-deux » déterminera quel sauveteur accédera à la finale appropriée. Cet « entre-deux » ne devra pas avoir lieu moins d'une heure après que tous les sauveteurs concernés aient achevé leur série, sauf si les compétiteurs concernés sont d'accords pour diminuer cet intervalle de temps. Une autre course aura lieu si, de nouveau, des temps égaux sont enregistrés.
- Une finale A sera complétée si un ou plusieurs compétiteur(s) se retire(nt) de la finale

A à l'issue des résultats des séries, avant la limite de temps accordée pour la déclaration des forfaits.

- Une finale B sera complétée si un ou plusieurs compétiteur(s) se retire(nt) de la finale A à l'issue des résultats des séries, avant la limite de temps accordée pour la déclaration des forfaits.

4.5 : TEMPS ET CLASSEMENT

4.5.1 : Chronométrage électronique/automatique

- L'équipement de chronométrage automatique mis en place ne peut en aucun cas gêner les participants durant leur épreuve. L'équipement électronique doit être déclenché par le starter et doit permettre une lecture aisée du temps des compétiteurs
- L'équipement de chronométrage automatique doit déterminer l'ordre d'arrivée et le temps réalisé par chaque participant. Le classement et le chronométrage doivent se faire au 1/100^{ème} de seconde.
- Outre l'équipement de chronométrage électronique, un minimum d'un chronométreur par ligne est requis. Le chronométreur démarre son chronomètre au signal lumineux déclenché par le starter. A l'arrivée, il arrête son chronomètre et appuie concomitamment sur la «poire» qu'il tient dans sa meilleure main. Le temps mesuré par le système de chronométrage électronique entre le départ donné par le starter et l'arrivée enregistrée par la « poire » activée par le chronométreur est le temps « semi-automatique ».
- La place et le temps déterminés par l'équipement de chronométrage automatique priment sur les décisions des juges et des chronométreurs. Si un compétiteur n'a pu activer la plaque de prise de temps automatique, le temps semi-automatique sera retenu tant qu'il n'est pas en contradiction avec l'ordre des places déterminé par le juge d'arrivée. En l'absence de temps automatique et de temps semi-automatique, le temps retenu sera le temps pris par les chronométreurs manuels tant que ce temps n'est pas en contradiction avec l'ordre des places déterminé par le juge d'arrivée. En cas de contradiction entre le temps (semi-automatique ou manuel) et la place déterminée par le juge d'arrivée, le compétiteur est affecté à la place déterminée par le juge d'arrivée et son temps sera égal à un des temps électroniques de la série, compatible avec la place déterminée.
- Si lors d'une ou plusieurs séries d'une même épreuve, l'appareillage électronique fait défaut, le chronométrage manuel sera pris en compte. Les autres séries conserveront les temps pris électroniquement et les chronométrages manuels y seront inclus.

- Lorsque les temps pris électroniquement et manuellement dans différentes séries sont identiques, ces temps de différentes origines sont conservés et les athlètes sont gratifiés de la même place

4.5.2 : Chronométrage manuel

- En championnat de France, lorsque l'équipement de chronométrage électronique est indisponible, le temps de chaque compétiteur sera enregistré par 3 chronomètres.
- Les chronomètres sont démarrés quand le signal de départ est donné par le starter ; ils sont arrêtés quand les chronomètres voient clairement le compétiteur toucher le mur à la fin de son épreuve. Le compétiteur peut toucher le mur avec n'importe quelle partie du corps.
- Si deux des trois chronomètres ont le même temps, ce temps est le temps officiel du compétiteur. Si les temps des trois chronomètres sont différents, le temps intermédiaire sera le temps officiel du compétiteur. Si un des trois chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, la moyenne des deux temps donnés par les deux autres chronomètres sera le temps officiel.
- Si le classement des temps des compétiteurs ne coïncide pas avec l'ordre d'arrivée déterminé par le juge d'arrivée, c'est le classement du juge d'arrivée qui prévaut, et le même temps (issu de la moyenne des temps individuels) est donné aux deux compétiteurs dont l'ordre a été permuté.
- Lors de compétitions départementales ou régionales, la présence de trois chronomètres par ligne est souhaitable. A défaut, s'il y a deux chronomètres, le temps officiel du compétiteur sera la moyenne des deux temps. Si un des deux chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, le temps du seul chronomètre en fonctionnement sera le temps officiel

4.6 : JUGES

Les juges assurent que les épreuves se déroulent loyalement et conformément aux règles et procédures.

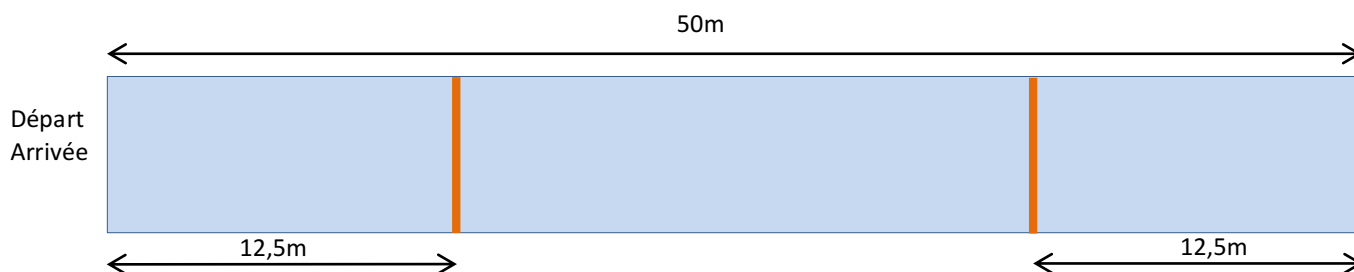
Les juges évaluent si la technique du compétiteur est conforme aux règles spécifiques de l'épreuve.

Les juges se positionnent pour avoir une vue nette de la ligne qu'ils doivent juger.

4.7 : 200 m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 200 m obstacles en bassin de 50 m :



4.7.1 : Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 200 m en nage libre, franchissant 8 fois un obstacle immergé avant de toucher de mur de la piscine à la fin du parcours.

- Le compétiteur doit faire surface avant le premier obstacle, après chaque obstacle, entre l'obstacle et le mur et après chaque virage
- Le compétiteur peut pousser sur le fond de la piscine, pour remonter à la surface, après chaque obstacle. « Faire surface » signifie que la tête du compétiteur doit couper le plan formé par la surface de l'eau.
- Nager dans un obstacle ou heurter un obstacle n'entraîne pas de disqualification.

4.7.3 : Equipement

Les obstacles doivent être conformes à la section 9.

Les obstacles sont fixés perpendiculairement aux lignes sous l'eau, sur une corde traversant toute la piscine. Le 1^{er} obstacle est situé à 12,50 m du départ ; dans un bassin de 50 m, le 2^{ème} obstacle est situé à 12,50 m du bord opposé ; la distance entre les deux obstacles est de 25 m.

4.7.4 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

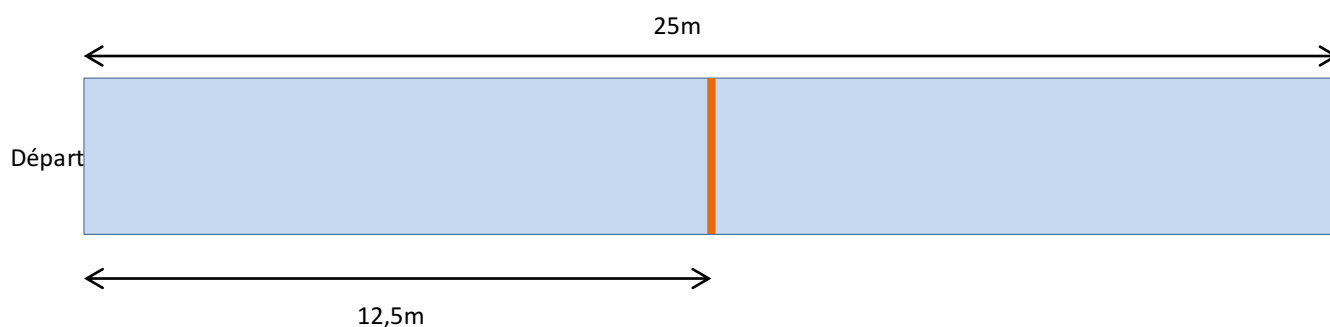
- a) Passer au-dessus de l'obstacle sans retourner directement en arrière (en passant sur ou sous l'obstacle), pour ensuite passer correctement sous l'obstacle. (DQ11)
- b) Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage (DQ12)
- c) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13)
- d) Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage (DQ14).
- e) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.7 bis: 100 m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Catégories Avenirs à Benjamins

Catégories Minimales à Master sen format Short Course

Schéma du 100 m obstacles en bassin de 25 m :



4.7b.1 : Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 100 m en nage libre, franchissant 4 fois un obstacle immergé avant de toucher de mur de la piscine à la fin du parcours.

- Le compétiteur doit faire surface avant le premier obstacle, après chaque obstacle, entre l'obstacle et le mur et après chaque virage
- Le compétiteur peut pousser sur le fond de la piscine, pour remonter à la surface, après chaque obstacle. « Faire surface » signifie que la tête du compétiteur doit couper le plan formé par la surface de l'eau.
- Nager dans un obstacle ou heurter un obstacle n'entraîne pas de disqualification.

4.7b.3 : Equipement

Les obstacles doivent être conformes à la section 9.

Les obstacles sont fixés perpendiculairement aux lignes sous l'eau, sur une corde traversant toute la piscine. Le 1^{er} obstacle est situé à 12,50 m du départ

4.7b.4 : Disqualifications

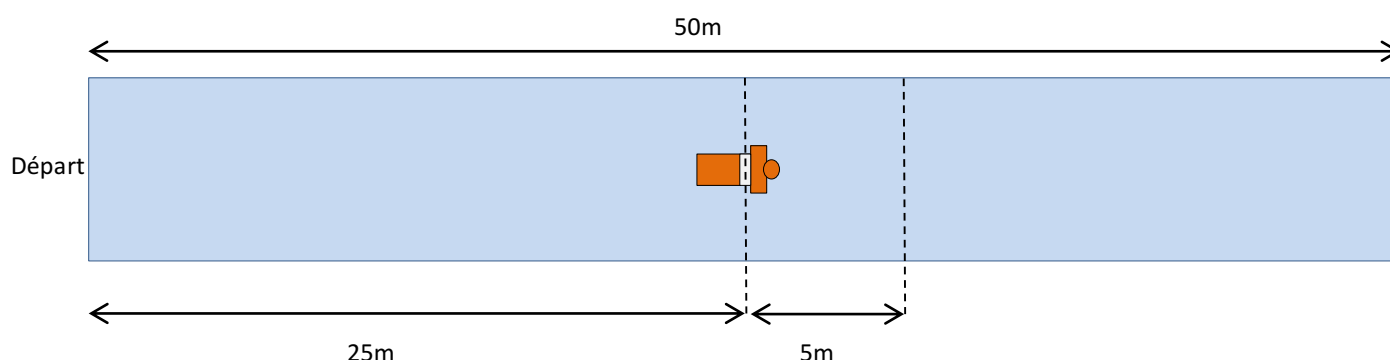
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- f) Passer au-dessus de l'obstacle sans retourner directement en arrière (en passant sur ou sous l'obstacle), pour ensuite passer correctement sous l'obstacle. (DQ11)
- g) Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage (DQ12)
- h) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13)
- i) Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage (DQ14).
- j) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.8 : 50 m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 50 m Mannequin en bassin de 50 m



4.8.1 : Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 25 m en nage libre puis plonge vers un mannequin immergé pour le remonter dans les 5 mètres de la zone de ramassage puis le remorquer le reste du parcours jusqu'à toucher le mur d'arrivée de la piscine.

Le compétiteur peut pousser sur le fond de la piscine lors de la prise du Mannequin

Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin dans une position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.

4.8.2 : Equipement

Mannequin :

Le mannequin est conforme à la section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Adaptation pour la catégorie Minimale : Utilisation du mannequin « DUMMY ».

Positionnement du mannequin :

Le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin est placée sur la ligne des 25 m .

Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m, le mannequin est positionné sur le dos, la tête en direction de l'arrivée et la base contre le mur de virage de la piscine (Il n'est pas obligatoire que les compétiteurs touchent le mur de virage).

4.8.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

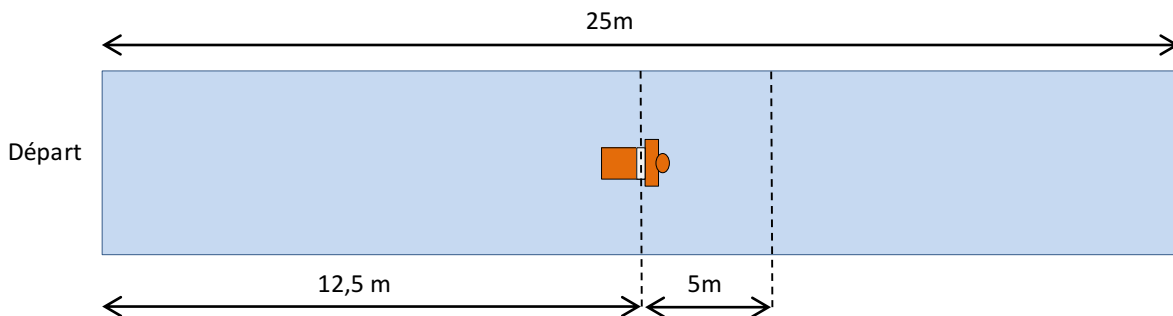
- a) Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ16).
- b) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ligne d'eau, escaliers, etc.) en faisant surface avec le mannequin (DQ 17). Les compétiteurs peuvent toutefois pousser au fond de la piscine pour remonter avec le mannequin.
- c) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de ramassage (DQ18)
- d) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- e) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- f) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- g) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.8 bis: 25 m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Catégories Avenirs à Benjamins

Catégories Minimales à Masters en format Short Course

Schéma du 25 m Mannequin en bassin de 25 m



4.8b.1 : Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 12.5 m en nage libre puis plonge vers un mannequin immergé pour le remonter dans les 5 mètres de la zone de ramassage puis le remorquer le reste du parcours jusqu'à toucher le mur d'arrivée de la piscine.

Le compétiteur peut pousser sur le fond de la piscine lors de la prise du Mannequin

Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin dans une position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.

-Adaptation pour les catégories avenir et poussin: Les mannequins flottants sont maintenus alignés à la surface au milieu de la ligne d'eau par les « plongeurs » chargés de les repositionner à l'issue de la distance.

4.8b.2 : Equipement

Mannequin :

Le mannequin est conforme à la section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Adaptation Mannequin/Catégorie :

Pour les catégories Avenir, Poussin, Benjamin, Minime : Utilisation du mannequin « DUMMY ».Le mannequin « DUMMY » est flottant pour les catégories Avenir et Poussin, rempli et donc immergé pour les catégories Benjamin et Minime.

Positionnement du mannequin :

Le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au

milieu de la poitrine du mannequin est placée sur la ligne des 12.5 m.

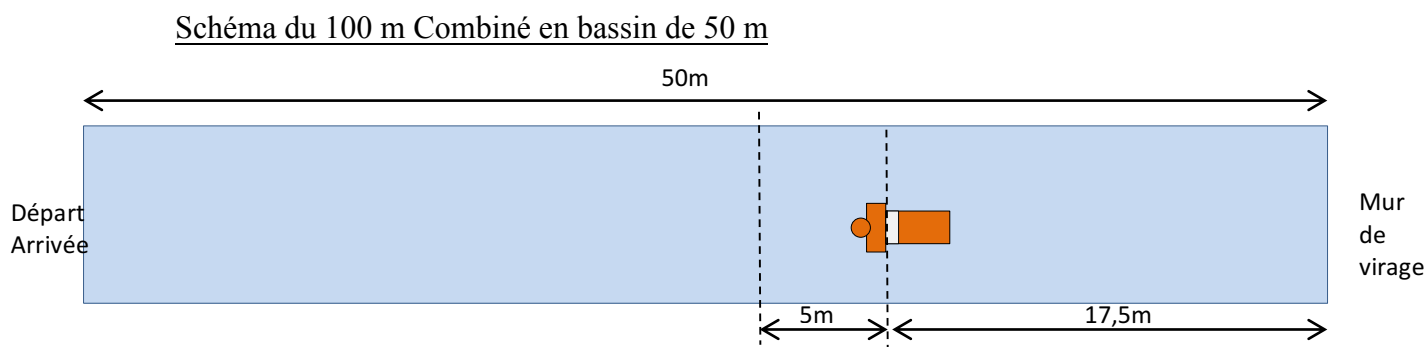
4.8b.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- h) Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ16).
- i) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ligne d'eau, escaliers, etc.) en faisant surface avec le mannequin (DQ 17). Les compétiteurs peuvent toutefois pousser au fond de la piscine pour remonter avec le mannequin.
- j) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de ramassage (DQ18)
- k) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- l) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- m) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- n) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.9 : 100 m COMBINE (RESCUE MEDLEY)

Catégories Minimales à Masters



4.9.1 : Description de l'épreuve :

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau, parcourt 50 m en nage libre jusqu'au virage, s'immerge et nage sous l'eau vers le mannequin immergé situé à 17.5 m du mur de virage. Le compétiteur fait surface avec le mannequin dans la zone de ramassage des 5 m et le remorque le reste du parcours jusqu'au mur d'arrivée.

Les compétiteurs peuvent respirer pendant le virage, **mais pas après que leurs pieds aient quitté le mur du virage et ce, jusqu'à ce qu'ils refassent surface avec le mannequin**

Les compétiteurs peuvent pousser sur le fond lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin.

Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin dans une position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.

Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m, les compétiteurs doivent effectuer un virage pendant le remorquage du mannequin. Les compétiteurs doivent toucher le mur de virage. Les critères du remorquage ne s'appliquent pas dans la zone située 1m avant le mur de virage et 2 m après le mur de virage.

4.9.2: Equipement

Mannequin : Le mannequin est conforme à la section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Adaptation pour la catégorie Minimale : Utilisation du mannequin « DUMMY »,

Positionnement du mannequin : le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin est placée sur la ligne des 17.5 m

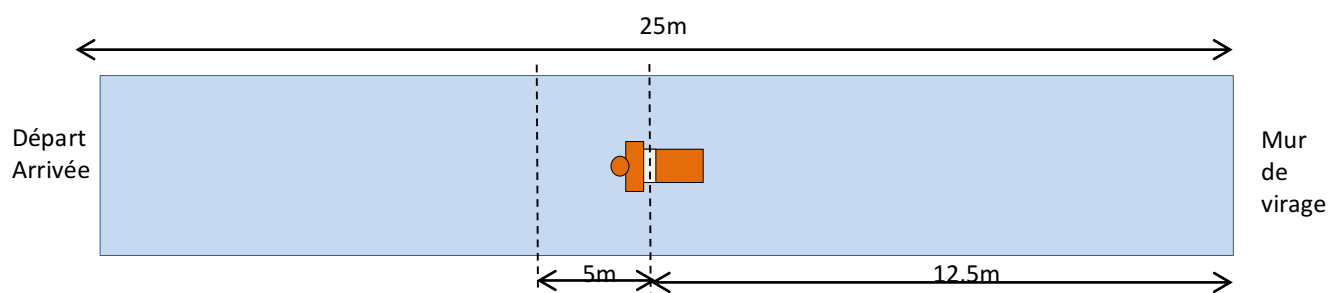
4.9.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- a) Dans la partie « apnée », faire surface après le virage et avant de soulever le mannequin (DQ22) (y compris respirer après que les pieds aient quitté le mur au virage et avant de passer sous l'eau
- b) Prendre appui sur un équipement de la piscine pendant la remontée du mannequin (DQ17). Le compétiteur peut pousser avec les pieds lors de la remontée du mannequin.
- c) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ18)
- d) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- e) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- f) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- g) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.9 bis: 50 m COMBINE (RESCUE MEDLEY)
Catégories Minimales à Masters en format Short Course
Catégorie Benjamins
Catégories Avenirs et Poussins (avec adaptation)

Schéma du 50 m Combiné– Epreuve en bassin de 25 m



4.9b.1 : Description de l'épreuve (catégories Benjamins à Masters):

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau, parcourt 25 m en nage libre jusqu'au virage, s'immerge et nage sous l'eau vers le mannequin immergé situé à 12.5 m du mur de virage. Le compétiteur fait surface avec le mannequin dans la zone de ramassage des 5 m et le remorque le reste du parcours jusqu'au mur d'arrivée.

Les compétiteurs peuvent respirer pendant le virage, **mais pas après que leurs pieds aient quitté le mur du virage et ce, jusqu'à ce qu'ils refassent surface avec le mannequin**

Les compétiteurs peuvent pousser sur le fond lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin.

Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin dans une position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.

Adaptation pour les catégories Avenirs et Poussins :

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau, parcourt 25 m en nage libre jusqu'au virage, puis il s'immerge et nage sous l'eau jusqu'à la ligne des 5 m après le virage, émerge, nage jusqu'au mannequin **Dummy** flottant positionné sur la ligne des 12.5 m et le remorque jusqu'à l'arrivée.

Les compétiteurs peuvent respirer pendant le virage des 25m, **mais pas après que leurs pieds aient quitté le mur du virage et ce jusqu'à la ligne des 5 m après le virage** (jugé sur le passage du sommet de la tête du compétiteur).

Note : les mannequins flottants sont maintenus, alignés sur la ligne des 12.5 m. Les personnes chargées de maintenir les mannequins ne sont pas obligatoirement des « handler » au sens du présent règlement sportif ; il peut s'agir des plongeurs chargés de repositionner les mannequins après l'arrivée de la série précédente.

4.9b.2: Equipement

Mannequin : Le mannequin est conforme à la section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Adaptation Mannequin/Catégorie :

Pour les catégories Avenirs Poussins, Benjamins, Minimes : Utilisation du mannequin «DUMMY».

Le mannequin « DUMMY » est flottant pour les catégories Avenirs et Poussins, rempli et donc immergé pour les catégories Benjamins et Minimes.

Positionnement du mannequin : le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin est placée sur la ligne des 12.5 m.

4.9b.3 : Disqualifications

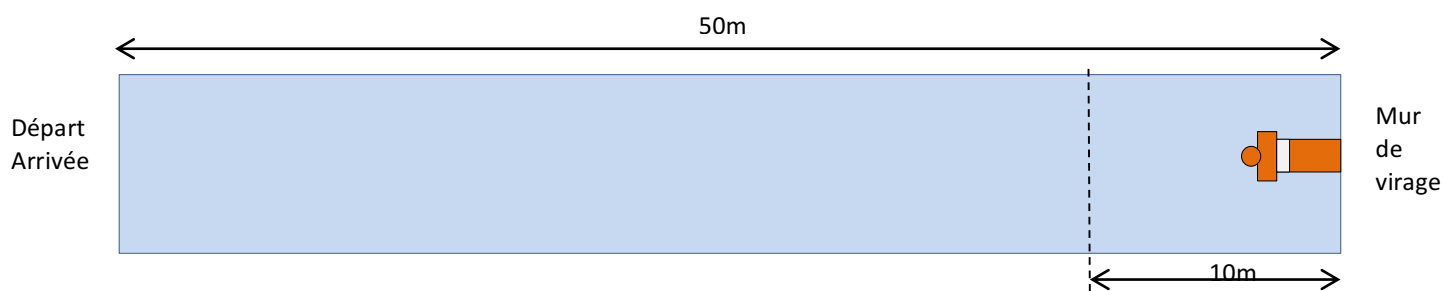
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- h) Dans la partie « apnée », faire surface après le virage et avant de soulever le mannequin (DQ22), y compris respirer après que le pied ait quitté le mur de virage et avant de passer sous l'eau
- i) Prendre appui sur un équipement de la piscine pendant la remontée du mannequin (DQ17). Le compétiteur peut pousser avec les pieds lors de la remontée du mannequin.
- j) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ18)
- k) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- l) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- m) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- n) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.10 : 100 m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 100 m Mannequin Palmes en bassin de 50 m



4.10.1 : Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 50 m en nage libre avec palmes, récupère un mannequin immergé et remonte à la surface dans les 10 m du mur de virage. Le compétiteur remorque le mannequin sur la suite du parcours et touche le mur d'arrivée.

Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent remorquer le mannequin dans une position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m de la zone de ramassage.

Les compétiteurs ne sont pas obligés de toucher le mur de virage avant de remonter le mannequin.

Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine lorsqu'ils remontent avec le mannequin.

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa course sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le remorquage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.

Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m, les compétiteurs doivent effectuer un virage pendant le remorquage du mannequin. Les compétiteurs doivent toucher le mur de virage. Les critères du remorquage ne s'appliquent pas dans la zone située 1 m avant le mur de virage et 2 m après le mur de virage.

4.10.2: Equipement

Mannequin, palmes : Voir section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Adaptation pour la catégorie Minimale : Utilisation du mannequin « DUMMY »

Positionnement du mannequin : le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée et sa base touchant le mur de virage. Lorsque le fond de la piscine et le mur ne forment pas un angle de 90 degrés, le mannequin est positionné aussi près que possible du mur, et jamais à plus de 30 cm du mur, comme on peut l'estimer depuis la surface.

4.10.2: Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

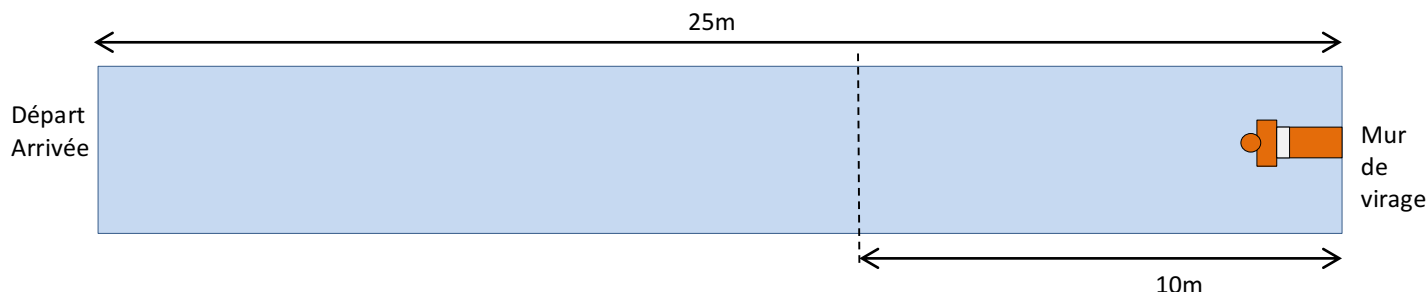
- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine lors de la remontée avec le mannequin (DQ17). Le compétiteur peut pousser sur le sol lors de la remontée avec le mannequin.
- b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m (DQ23)
- c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- d) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- e) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- f) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.10 bis: 50 m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)

Catégories Minimales à Masters en format Short Course

Catégories Avenirs à Benjamins

Schéma du 50 m Mannequin Palmes– Epreuve en bassin de 25 m



4.10.1 : Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 25 m en nage libre avec palmes récupère un mannequin immergé et remonte à la surface dans les 10 m du mur de virage. Le compétiteur remorque le mannequin sur la suite du parcours et touche le mur d'arrivée.

Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent remorquer le mannequin dans une position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m de la zone de ramassage.

Les compétiteurs ne sont pas obligés de toucher le mur de virage avant de remonter le mannequin.

Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine lorsqu'ils remontent avec le mannequin.

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa course sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le remorquage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.

4.10.2: Equipement

Mannequin, palmes : Voir section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Adaptation Mannequin/Catégorie :

Pour les catégories Avenirs, Poussins, Benjamins, Minimales : Utilisation du mannequin «DUMMY». Le mannequin « DUMMY » est flottant pour les catégories Avenirs et Poussins, rempli et donc immergé pour les catégories Benjamins et Minimales.

Les palmes en fibres de verre sont interdites pour les catégories Avenir à Benjamins.

Positionnement du mannequin : le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée et sa base touchant le mur de virage. Lorsque le fond de la piscine et le mur ne forment pas un angle de 90 degrés, le mannequin est positionné aussi près que possible du mur, et jamais à plus de 30 cm du mur, comme on peut l'estimer depuis la surface.

4.10.2: Disqualifications

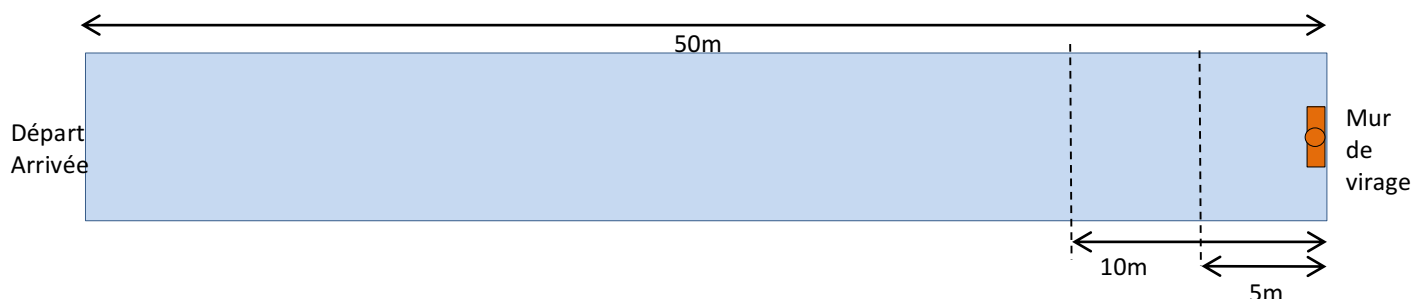
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- g) Prendre appui sur un équipement de la piscine lors de la remontée avec le mannequin (DQ17). Le compétiteur peut pousser sur le sol lors de la remontée avec le mannequin.
- h) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m (DQ24)
- i) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- j) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- k) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- l) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.11 : 100 m BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 100 m Bouée Tube en bassin de 50 m



4.11.1 : Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, chaussé de ses palmes et équipé de la bouée tube, et nage 50 m dans un style libre. Après avoir touché le mur du virage, le sauveteur fixe la bouée tube correctement autour du mannequin dans la zone de clipsage de 5 mètres puis le tracte jusqu'à l'arrivée. La corde de la bouée tube doit se retrouver tendue lorsque la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. Le compétiteur touche le mur à l'arrivée.

Positionnement du mannequin semi flottant: Un membre de l'équipe du compétiteur l'assiste en tant que Handler. Avec accord des arbitres, le handler peut ne pas appartenir à l'équipe du compétiteur mais doit être licencié de la FFSS. Le handler doit porter un bonnet identique à celui du compétiteur.

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin, verticalement et la face tournée vers le mur de virage des 50 m dans la ligne qui lui est assignée.

Le handler lâche le mannequin dès que le compétiteur touche le mur du virage. Le handler ne doit pas pousser le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée.

Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.

Départ avec la bouée tube : Au départ, le tube de la bouée tube et la corde sont positionnées à la discrétion du compétiteur, dans la ligne qui lui est assignée. Les compétiteurs doivent adopter une position correcte et sécurisée de la bouée tube et de la corde. La bouée tube n'est pas clipsée.

Port de la bouée tube : Au départ, la sangle de la bouée-tube doit être portée correctement en bandoulière ou sur l'épaule. Il n'y aura pas de disqualification si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant l'approche vers le mannequin ou pendant le tractage (à condition qu'elle ait été portée correctement au départ).

Sécuriser le mannequin dans la bouée tube : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée tube au mannequin

doit être effectué dans la zone des 5 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

Les compétiteurs doivent terminer les 50 m en nage libre en touchant le mur de la piscine avant de toucher le mannequin.

Tracter le mannequin : Après la zone de clipsage de 5 m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, avec la face vers le haut, à la surface. La corde de la bouée tube doit se retrouver entièrement tendue aussi tôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m. Les compétiteurs ne doivent rien faire pour retarder l'extension de la corde.

Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse pendant le tractage de telle sorte que le mannequin ne soit plus maintenu que sous un seul bras, pour autant, que la bouée tube ait été correctement attachée (sous les 2 bras) à l'origine et que le mannequin soit tractée face vers le haut à la surface.

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-rentrer dans la zone des 5 m pour fixer correctement la bouée tube après avoir été disqualifié.

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa courses sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le tractage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.

Bouée tube défectueuse : si les juges estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course. **S'il ne peut être intégré à une série en cours, il pourra recommencer à l'issue de l'épreuve dans une ligne d'eau. Un compétiteur de son club et de sa catégorie pourra l'accompagner dans une ligne d'eau adjacente. Le temps de cet accompagnateur ne sera pas pris en compte.**

4.11.2 : Equipement

Mannequin : Le mannequin est rempli d'eau de façon à flotter, le haut de sa ligne transversale se trouvant à la surface de l'eau. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin et la bouée tube fournis par l'organisateur.

Adaptation pour la catégorie Minimale : Utilisation du mannequin « DUMMY »

Palmes, bouée tube : Voir section 9

4.11.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine pendant la fixation de la bouée tube autour du mannequin (DQ24).

- b) Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- c) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- d) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- e) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- f) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- g) Au mur de virage, ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin (DQ26).
- h) Positionner la bouée tube de manière incorrecte (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ31).
- i) Ne pas avoir clipsé la bouée tube autour du mannequin lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ32).
- j) La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ34).
- k) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée tube (DQ35).
- l) Pousser ou porter/remorquer le mannequin, à la place de le tracter (DQ33)
- m) Tracter le mannequin la face vers le bas (voir section 4.3) (DQ20)
- n) La tête du mannequin passe sous la surface (DQ 38A)
- o) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36)
- p) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- q) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

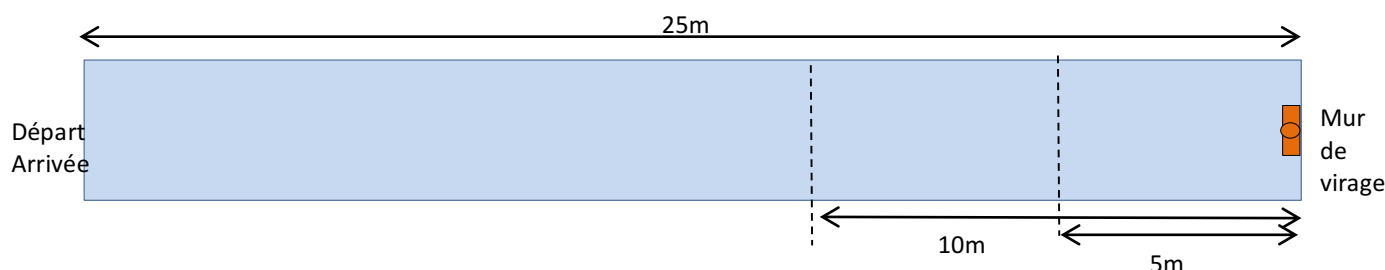
4.11 bis: 50 m BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)

Catégories Minimales à Mastersen format Short Course

Catégorie Benjamin

Catégories Avenirs et Poussins avec adaptation

Schéma du 50 m Bouée – Epreuve en bassin de 25 m



4.11b.1 : Description de l'épreuve pour les Benjamins à Masters

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, chaussé de ses palmes et équipé de la bouée tube, et nage 25 m dans un style libre. Après avoir touché le mur du virage, le sauveteur fixe la bouée tube correctement autour du mannequin dans la zone de clipsage de 5 mètres puis le tracte jusqu'à l'arrivée. La corde de la bouée tube doit se retrouver tendue lorsque la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. Le compétiteur touche le mur à l'arrivée.

Adaptation pour les catégories Avenirs et Poussins :

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, chaussé de ses palmes et équipé de la bouée tube, et nage 25 m dans un style libre. Après avoir touché, avec au moins une main, le mur du virage, le sauveteur revient vers la ligne d'arrivée en tractant la bouée tube trainante. Le compétiteur touche le mur à l'arrivée. (Note : la corde doit être tendue lorsque l'extrémité finale de la bouée tube passe la ligne des 10m)

Positionnement du mannequin semi flottant (catégories Benjamins à Masters): Un membre de l'équipe du compétiteur l'assiste en tant que Handler. Avec accord des arbitres, le handler peut ne pas appartenir à l'équipe du compétiteur mais doit être licencié de la FFSS. Le handler doit porter un bonnet identique à celui du compétiteur.

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin, verticalement et la face tournée vers le mur de virage des 50 m dans la ligne qui lui est assignée.

Le handler lâche le mannequin dès que le compétiteur touche le mur du virage. Le handler ne doit pas pousser le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée.

Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.

Départ avec la bouée tube : Au départ, le tube de la bouée tube et la corde sont positionnées à la discrétion du compétiteur, dans la ligne qui lui est assignée. Les compétiteurs doivent adopter une position correcte et sécurisée de la bouée tube et de la corde. La bouée tube n'est pas clipsée.

Port de la bouée tube : Au départ, la sangle de la bouée-tube doit être portée correctement en bandoulière ou sur l'épaule. Il n'y aura pas de disqualification si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant l'approche vers le mannequin ou pendant le tractage (à condition qu'elle ait été portée correctement au départ).

Sécuriser le mannequin dans la bouée tube (catégories Benjamins à Masters): Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 5 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

Les compétiteurs doivent terminer les 25 m en nage libre en touchant le mur de la piscine avant de toucher le mannequin.

Tracter le mannequin (catégories Benjamins à Masters): Après la zone de clipsage de 5 m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, avec la face vers le haut, à la surface. La corde de la bouée tube doit se retrouver entièrement tendue aussi tôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m. Les compétiteurs ne doivent rien faire pour retarder l'extension de la corde.

Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse pendant le tractage de telle sorte que le mannequin ne soit plus maintenu que sous un seul bras, pour autant, que la bouée tube ait été correctement attachée (sous les 2 bras) à l'origine et que le mannequin soit tractée face vers le haut à la surface.

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-rentrer dans la zone des 5 m pour fixer correctement la bouée tube après avoir été disqualifié.

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa courses sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le tractage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.

Bouée tube défectueuse : si les juges estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course. **S'il ne peut être intégré à une série en cours, il pourra recommencer à l'issue de l'épreuve dans une ligne d'eau. Un compétiteur de son club et de sa catégorie pourra l'accompagner dans une ligne d'eau adjacente. Le temps de cet accompagnateur ne sera pas pris en compte.**

4.11b.2 : Equipement

Mannequin: Voir section 9. Le mannequin est rempli d'eau de façon à flotter, le haut de sa ligne transversale se trouvant à la surface de l'eau. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin et la bouée tube fournis par l'organisateur.

Palmes, bouée tube : Voir section 9

4.11b.3 : Disqualifications

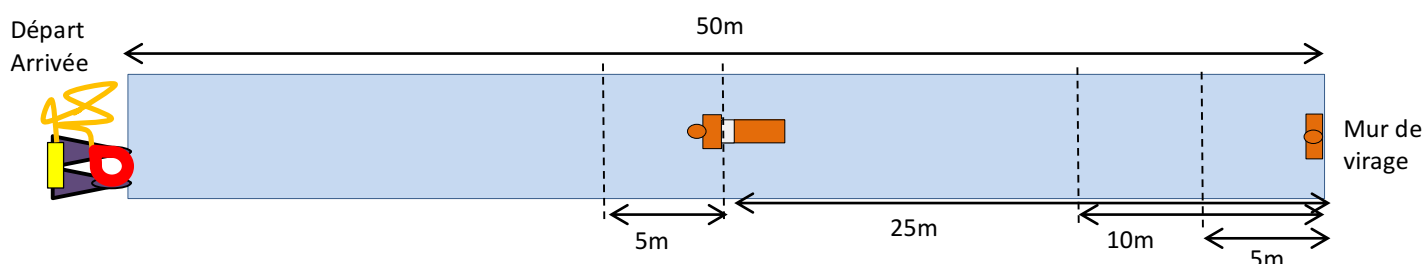
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine pendant la fixation de la bouée tube autour du mannequin (DQ24).
- b) Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- c) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- d) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- e) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- f) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- g) Au mur de virage, ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin (DQ26).
- h) Positionner la bouée tube de manière incorrecte (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ31).
- i) Ne pas avoir clipsé la bouée tube autour du mannequin lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ32).
- j) La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ34). *Pour les avenirs et poussins : la corde n'est pas entièrement tendue aux 10 m (jugés sur le passage de l'extrémité de la bouée tube (avenir et poussins)).*
- k) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée tube (DQ35).
- l) Pousser ou porter/remorquer le mannequin, à la place de le tracter (DQ33)
- m) Tracter le mannequin la face vers le bas (voir section 4.3) (DQ20)
- n) La tête du mannequin passe sous la surface (DQ 38A)
- o) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36)
- p) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- q) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.12 : 200 m SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 200 m Supersauveteur en bassin de 50 m



4.12.1 : Description de l'épreuve

Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 75 mètres en style libre, plonge pour récupérer un mannequin immergé qu'il remonte à la surface dans les 5 mètres puis le remorque jusqu'au mur de virage des 100 m. Après avoir touché le mur, il lâche le premier mannequin.

Dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et la bouée tube, nage 50 m en style libre. Après avoir touché le mur le compétiteur fixe la bouée tube autour du mannequin à l'intérieur de la zone des 5 m, puis il le tracte jusqu'à l'arrivée. La corde de la bouée tube doit se retrouver tendue lorsque la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur à l'arrivée.

Positionnement des palmes et de la bouée tube : avant le départ, le compétiteur installe ses palmes et la bouée tube sur le bord de la piscine (pas sur le plot) au niveau de la ligne qui lui est allouée. La bouée tube n'est pas clipsée.

Positionnement du mannequin immergé : Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin doit être placée sur la ligne des 25 m

Positionnement du mannequin semi-flottant : Le mannequin est rempli d'eau de façon à flotter, le haut de sa ligne transversale se trouvant à la surface de l'eau .

Un membre de l'équipe du compétiteur l'assiste en tant que Handler. Avec accord des arbitres, le handler peut ne pas appartenir à l'équipe du compétiteur mais doit être licencié de la FFSS. Le handler doit porter un bonnet identique à celui du compétiteur.

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin, verticalement et la face tournée vers le mur de virage des 150 m dans la ligne qui lui est assignée.

Le handler doit lâcher le mannequin dès que le compétiteur a touché le mur du virage. Le handler ne doit pas pousser le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée.

Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.

Faire surface avec le 1^{er} mannequin : les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine lorsqu'ils remontent avec le mannequin. Ils doivent avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.

Mettre les palmes et la bouée tube : Après avoir touché le mur de virage, le compétiteur lâche le 1^{er} mannequin. Dans l'eau, il enfle ses palmes et la bouée tube et nage 50 m en style libre

Port de la bouée tube : Au départ, la sangle de la bouée-tube doit être portée correctement en bandoulière ou sur l'épaule. Il n'y aura pas de disqualification si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant l'approche vers le mannequin ou pendant le tractage (à condition qu'elle ait été portée correctement au départ). La bouée tube ne doit pas être clipsée tant qu'elle n'est pas positionnée autour du mannequin.

Sécuriser le mannequin : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 5 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

Les compétiteurs doivent terminer les 50 m en nage libre en touchant le mur de la piscine avant de toucher le mannequin.

Tracter le mannequin : Après la zone de clipsage de 5m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, sa face vers le haut, à la surface. La corde de la bouée tube doit se retrouver entièrement tendue dès que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m. Les compétiteurs ne doivent rien faire pour retarder l'extension de la corde. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse pendant le tractage de telle sorte que le mannequin n'est plus maintenu que sous un seul bras, pour autant, que la bouée tube ait été correctement attachée (sous les 2 bras) à l'origine et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface.

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-rentrer dans la zone des 5 m pour fixer correctement la bouée tube après avoir été disqualifié

Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m, les compétiteurs doivent, pendant cette épreuve, effectuer un virage avec le mannequin arrimé dans la bouée. Après avoir touché le mur et dans la zone des 5 m après le virage, le sauveteur peut aider le mannequin à tourner et éventuellement repositionner la bouée ou remettre la tête du mannequin au-dessus de l'eau.

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa course sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le tractage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.

Bouée tube défectueuse : si les juges estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course. **S'il ne peut être intégré à une série en cours, il pourra recommencer à l'issue de l'épreuve dans une ligne d'eau. Un**

compétiteur de son club et de sa catégorie pourra l'accompagner dans une ligne d'eau adjacente. Le temps de cet accompagnateur ne sera pas pris en compte.

Mannequin, Voir section 9. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin et la bouée tube fournis par l'organisateur.

Adaptation pour la catégorie Minimale : Utilisation du mannequin « DUMMY »

Palme bouée tube : Voir section 9

4.12.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (le compétiteur peut pousser sur le fond lors de la remontée avec le 1^{er} mannequin) (DQ17)
- b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de ramassage (DQ18).
- c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19).
- d) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- e) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur des 100 m (DQ21)
- f) Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- g) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- h) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- i) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- j) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- k) Aux 150 m, ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin (DQ26)
- l) Positionner la bouée tube de manière incorrecte autour du mannequin (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ31).
- m) Ne pas avoir clipsé la bouée tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ32).
- n) La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ34).
- o) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée tube) (DQ35).

- p) Pousser ou porter/remorquer le mannequin semi-flottant, à la place de le tracter (DQ34)
- q) Tracter le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- r) La tête du mannequin tracté passe sous la surface (DQ38A)
- s) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ36)
- t) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- u) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

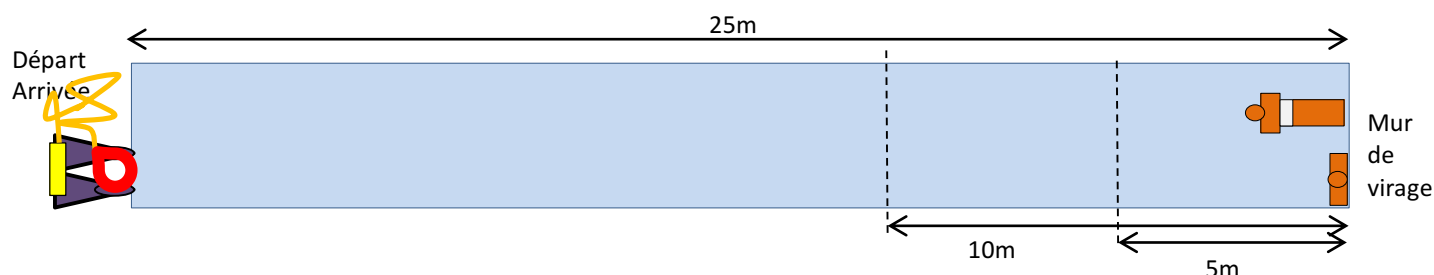
4.12 bis: 100 m SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Catégories Minimés à Masters en format Short Course

Catégories Avenirs à Benjamins (avec adaptation)

4.12b.1 : Description de l'épreuve pour les catégories Benjamins à Masters

Schéma du 100 m Supersauveteur en bassin de 25 m (Catégories Benjamins à Masters)

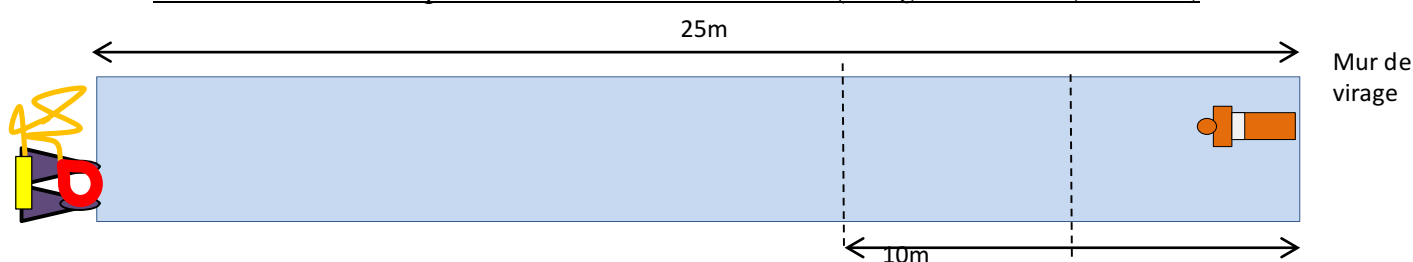


Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 25 mètres en style libre, plonge pour récupérer un mannequin immergé qu'il remonte à la surface dans les 5 mètres puis le remorque jusqu'au mur de virage des 50 m. Après avoir touché le mur, il lâche le premier mannequin.

Dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et la bouée tube, nage 25 m en style libre. Après avoir touché le mur le compétiteur fixe la bouée tube autour du mannequin à l'intérieur de la zone des 5 m, puis il le tracte jusqu'à l'arrivée. La corde de la bouée tube doit se retrouver tendue lorsque la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur à l'arrivée.

4.12b.2 : Description de l'épreuve pour les catégories Avenirs et Poussins

Schéma du 100 m Supersauveteur en bassin de 25 m (Catégories Avenirs, Poussins)



Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 25 m en style libre, récupère le mannequin « Dummy » flottant puis le remorque jusqu'au mur de virage (50 m). Après avoir touché le mur, il lâche le mannequin.

Dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et la bouée tube, nage 25 m en style libre. Après avoir touché le mur des 75 m avec au moins une main, le compétiteur revient vers l'arrivée tractant la bouée tube ouverte trainante. La corde doit être tendue lorsque l'extrémité finale de la bouée tube

passer la ligne des 10m. L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur à l'arrivée.

Note : Dans le cas de l'épreuve des catégories avenirs et poussins, les mannequins flottants à remorquer sont maintenus alignés aux 25 m. Les personnes chargées de maintenir les mannequins ne sont pas obligatoirement des « handler » au sens du présent règlement sportif ; il peut s'agir des plongeurs chargés de repositionner les mannequins après l'arrivée de la série précédente.

4.12b.3 : Description détaillée de l'épreuve :

Positionnement des palmes et de la bouée tube : avant le départ, le compétiteur installe ses palmes et la bouée tube sur le bord de la piscine (pas sur le plot) au niveau de la ligne qui lui est allouée. La bouée tube n'est pas clipsée.

Positionnement du mannequin immergé (catégories Benjamins à Masters): Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée.

Positionnement du mannequin semi-flottant à tracter (catégories Benjamins à Masters): Le mannequin est rempli d'eau de façon à flotter, le haut de sa ligne transversale se trouvant à la surface de l'eau .

Un membre de l'équipe du compétiteur l'assiste en tant que Handler. Avec accord des arbitres, le handler peut ne pas appartenir à l'équipe du compétiteur mais doit être licencié de la FFSS. Le handler doit porter un bonnet identique à celui du compétiteur.

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin, verticalement et la face tournée vers le mur de virage des 75 m dans la ligne qui lui est assignée.

Le handler doit lâcher le mannequin dès que le compétiteur a touché le mur du virage. Le handler ne doit pas pousser le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée.

Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.

Faire surface avec le 1^{er} mannequin : les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine lorsqu'ils remontent avec le mannequin. Ils doivent avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.

Mettre les palmes et la bouée tube : Après avoir touché le mur de virage, le compétiteur lâche le 1^{er} mannequin. Dans l'eau, il enfle ses palmes et la bouée tube et nage 25 m en style libre

Port de la bouée tube : Au départ, la sangle de la bouée-tube doit être portée correctement en bandoulière ou sur l'épaule. Il n'y aura pas de disqualification si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant l'approche vers le mannequin ou pendant le tractage (à condition

qu'elle ait été portée correctement au départ). La bouée tube ne doit pas être clipsée tant qu'elle n'est pas positionnée autour du mannequin.

Sécuriser le mannequin (catégories Benjamins à Masters): Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 5 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

Les compétiteurs doivent terminer les 25 m en nage libre en touchant le mur de la piscine avant de toucher le mannequin.

Tracter le mannequin (catégories Benjamins à Masters): Après la zone de clipsage de 5m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, sa face vers le haut, à la surface. La corde de la bouée tube doit se retrouver entièrement tendue dès que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m. Les compétiteurs ne doivent rien faire pour retarder l'extension de la corde.

Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse pendant le tractage de telle sorte que le mannequin n'est plus maintenu que sous un seul bras, pour autant, que la bouée tube ait été correctement attachée (sous les 2 bras) à l'origine et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface.

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-rentrer dans la zone des 5 m pour fixer correctement la bouée tube après avoir été disqualifié

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa course sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le tractage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.

Bouée tube défectueuse : si les juges estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course. **S'il ne peut être intégré à une série en cours, il pourra recommencer à l'issue de l'épreuve dans une ligne d'eau. Un compétiteur de son club et de sa catégorie pourra l'accompagner dans une ligne d'eau adjacente. Le temps de cet accompagnateur ne sera pas pris en compte.**

4.12b.4 : Equipements :

Mannequin, Voir section 9. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin et la bouée tube fournis par l'organisateur.

Adaptation pour les catégories Avenirs à Minime : Utilisation du mannequin « DUMMY » . Le mannequin à remorquer est flottant pour les catégories avenir et poussin, immergé pour les catégories benjamin et minime.

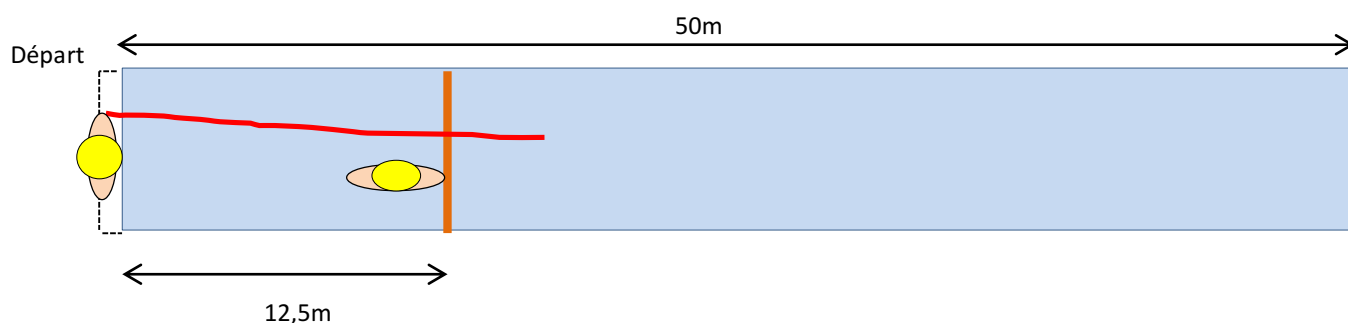
Palmes bouée tube : Voir section 9

4.12b.5 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (le compétiteur peut pousser sur le fond lors de la remontée avec le 1^{er} mannequin) (DQ17)
- b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de ramassage (DQ18).
- c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19).
- d) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- e) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur des 100 m (DQ21)
- f) Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- g) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- h) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- i) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- j) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- k) Aux 75 m, ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin (DQ26)
- l) Positionner la bouée tube de manière incorrecte autour du mannequin (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ31).
- m) Ne pas avoir clipsé la bouée tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ32).
- n) La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ34).
- o) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée tube) (DQ35). Pour les Avenirs à benjamins : ne pas tracter la bouée tube la corde entièrement tendue.
- p) Pousser ou porter/remorquer le mannequin semi flottant, à la place de le tracter (DQ33)
- q) Tracter le mannequin la face vers le bas (DQ20)
- r) La tête du mannequin tracté passe sous la surface (DQ38A)
- s) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ36)
- t) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- u) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.13 : LANCER DE CORDE Catégories Benjamins à Masters



4.13.1 : Description de l'épreuve

Dans cette épreuve chronométrée, un sauveteur lance une corde non lestée à un membre "victime" de son équipe situé dans l'eau à 12.5 m au niveau d'une barre transversale rigide et le tire vers le mur d'arrivée de la piscine.

- a) Le départ : Sur un 1^{er} coup de sifflet, le compétiteur entre dans la zone de jet. Le « lanceur » prend une extrémité de la corde dans sa main ; la victime prend l'autre extrémité de la corde, entre dans l'eau, va se placer au niveau de la barre transversale et lance le surplus de corde dans son couloir, au-delà de la barre transversale (le surplus de corde passe sur ou sous la barre transversale) ; les lancer d'entraînements du lanceur vers la victime ne sont pas autorisés.

Au second coup de sifflet, les compétiteurs prennent sans délai la position de départ décrite en b). Quand tous les compétiteurs sont dans la position de départ, le starter donne l'ordre " *A vos marques / Take your marks*".

Quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal sonore du départ

- b) Position de départ : Le lanceur se tient dans la zone de jet face à « sa » victime, immobile, **les talons et/ou les genoux rassemblés** et les bras le long du corps. Il tient dans une main l'extrémité de la corde.

La victime fait du sur-place dans sa ligne d'eau au niveau de la barre transversale et tient à la fois, avec une ou deux mains, la barre transversale et la corde (la victime est positionnée devant la barre transversale)

- c) Sur un signal de départ sonore: Le lanceur ramène la corde et la lance à la victime afin de la ramener au bord de la piscine.

Pour éviter de gêner les autres concurrents, la victime ne doit pas sortir de l'eau et doit rester dans sa ligne. L'équipe sera disqualifiée si la victime sort de l'eau ou s'assoit au bord de la piscine avant le signal de l'arbitre.

De même, le lanceur doit rester dans sa zone jusqu'au signal de l'arbitre

Il n'y aura pas de sanction si la victime tire sur la barre transversale (sans la lâcher) pour tenter d'attraper la corde qui lui a été lancée.

- d) Lancer loyal : La victime ne doit saisir la corde lancée par le lanceur qu'à l'intérieur de son couloir ; Les flotteurs séparant les couloirs ne sont pas considérés comme l'intérieur du couloir. (Note : La corde peut tomber pour partie à l'extérieur du couloir mais la victime ne doit saisir que la partie de corde à l'intérieur de son couloir). La victime peut aller sous l'eau pour récupérer la corde lancée. La victime ne peut pas lâcher la barre transversale tant qu'elle n'a pas saisi, avec son autre main, la corde qui lui est lancée. La victime peut utiliser ses pieds ou n'importe quelle partie de son corps pour rapprocher la corde à condition que ces manœuvres se déroulent dans son couloir et que la victime ne lâche la barre transversale. Pour se rapprocher de la corde, la victime peut faire glisser sa main le long de la barre, mais ne doit ni retirer sa main ni lâcher la barre tant qu'elle n'a pas saisi la corde qui lui a été lancée. Lorsqu'elle se déplace le long de la barre, la victime doit rester ENTIEREMENT à l'intérieur de son couloir.
- e) Remorquage de la victime : Lorsqu'elle est tirée vers le bord, la victime doit être sur le ventre et tenir la corde qui lui a été lancée avec les deux mains. La victime ne peut pas « remonter » le long de la corde, une main après l'autre. Pour des raisons de sécurité, la victime pourra lâcher la corde avec une main afin de toucher le mur d'arrivée. Ceci n'entraînera pas de disqualification. La victime pourra porter des lunettes de natation.
- f) Zone de lancer : Le lanceur doit rester sur le bord de la piscine dans le couloir qui lui a été attribué dans une zone clairement définie et à 1.5 m du bord de l'eau. S'il y a une zone surélevée à l'abord de l'eau, les 1.5 m seront mesurés au-delà de la zone surélevée.
- Le lanceur doit garder au moins un pied complet dans la zone de lancer. Un lanceur qui sort de la zone de lancer (jugé sur les deux pieds) tout en tirant la victime ou avant les 45 secondes, sera disqualifié.
- A condition d'avoir toujours un pied dans la zone et de ne pas gêner les autres compétiteurs, n'importe quelle partie du corps du lanceur peut sortir de la zone de lancer sans pénalité.
- N'importe quelle partie des pieds du lanceur peut surplomber l'eau au niveau de sa zone de lancer, sans pénalité.
- Le lanceur pourra récupérer sa corde tombée à l'extérieur de la zone de lancer, à condition de garder au moins un pied entier à l'intérieur de la zone de lancer et de ne pas gêner un concurrent.
- Les lanceurs qui entrent ou chutent dans l'eau seront disqualifiés
- g) Limite de temps : Le lanceur doit lancer la corde et ramener la victime jusqu'au mur d'arrivée dans le délai de 45 secondes. Si le jet est trop court ou sort de la ligne allouée, le lanceur peut récupérer la corde et recommencer aussi souvent que possible dans le délai des 45 secondes. Le résultat des lanceurs qui n'auront pas ramené leur victime dans le délai imparti sera qualifié de « Hors Temps » (HT)

4.13.2 : Equipement

- a) La corde : voir section 9. La corde doit avoir une longueur de 16.5 m à 17.5 m. Les lanceurs doivent utiliser les cordes fournies par des organisateurs.
- b) Une barre transversale rigide est placée perpendiculairement aux couloirs à 12.5 m du bord de départ de la piscine. Une tolérance de 10 cm en plus dans chaque ligne est admise.

4.13.3 : Jugements

Un juge sera placé dans chaque couloir derrière le lanceur. Un juge sera placé de chaque côté de la piscine au niveau de la barre transversale des 12.5 m.

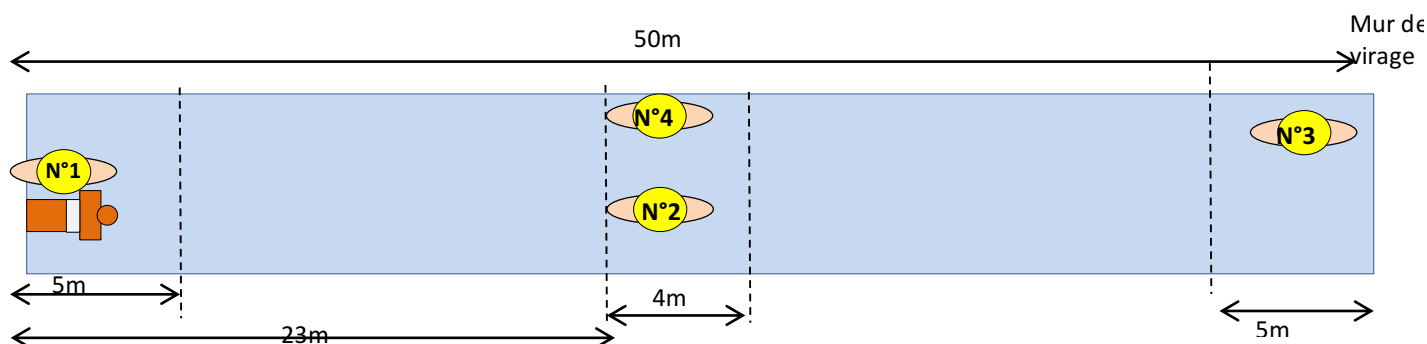
4.13.4 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) La victime retire sa main ou lâche la barre transversale avant d'attraper, avec l'autre main, la corde qui lui est lancée (DQ51).
- b) La victime saisit la corde en dehors de son couloir (DQ54).
- c) La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est ramenée au mur (DQ55).
- d) La victime ne tient pas la corde à deux mains en étant remorquée (elle peut lâcher une main à l'arrivée pour toucher le mur) (DQ56).
- e) La victime « remonte » le long de la corde en avançant une main après l'autre (DQ57).
- f) Le lanceur sort de la zone de lancer (jugé par ses 2 pieds) après le début de l'épreuve et avant les 45 secondes (fin de l'épreuve) (DQ52).
- g) La victime quitte l'eau avant le signal de fin des 45 secondes (DQ53).
- h) Le lanceur effectue des lancers d'entraînement (DQ58)
- i) La victime ne touche pas le mur à l'arrivée (DQ15)

4.14 : RELAIS MANNEQUIN (4 x 25 m) (MANIKIN RELAY)

Catégories Avenirs à Masters



4.14.1 : Description de l'épreuve

4 sauveteurs remorquent le mannequin sur une distance d'environ 25 m chacun.

- Le premier sauveteur part dans l'eau en tenant le mannequin à la surface avec une main et le bord de piscine ou le plot de départ avec l'autre main. Sur un signal sonore, le sauveteur remorque le mannequin et le passe au deuxième sauveteur dans la zone de transition délimitée de 4 m, située entre les 23 m et 27 m.
- Le deuxième sauveteur remorque le mannequin vers le mur de virage, touche le mur et passe le mannequin au troisième sauveteur qui est en contact avec le bord de la piscine (virage) ou le plot de départ avec au moins une main. Le troisième sauveteur ne peut toucher le mannequin qu'après que le deuxième sauveteur ait touché le mur de la piscine (virage).
- Le troisième sauveteur remorque le mannequin sur une distance approximative de 25 m et le passe au quatrième sauveteur qui attend, dans la zone de changement délimitée de 4 m, située entre les 73 m et 77 m.
- Le quatrième sauveteur termine l'épreuve en remorquant le mannequin vers le mur d'arrivée, qu'il touche avec n'importe quelle partie de son corps.
- Les compétiteurs doivent rester dans l'eau dans leur couloir, jusqu'à ce que le juge signale la fin de l'épreuve.
- Le compétiteur qui arrive avec le mannequin et celui qui repart avec le mannequin doivent seuls, participer à l'échange du mannequin. Le relayeur qui arrive avec le mannequin peut aider le compétiteur qui part avec le mannequin aussi longtemps que la tête du mannequin ne sort pas de la zone de transition
- Le compétiteur ne peut pas lâcher le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).
- La zone de départ et les zones de transition seront indiquées par des drapeaux

- au départ - une ligne située à 5 mètres du bord de la piscine
 - au milieu de la piscine - deux lignes de drapeaux à 23 mètres et 27 mètres du départ, situées de 1,5 m à 2 mètres au-dessus de la surface indiquent la zone de transition
 - au mur de virage - une ligne située à cinq mètres du bord de la piscine
- Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine dans la zone de transition lors du relais.
 - A l'intérieur de la zone de départ, dans les zones de transitions et au mur du virage, les compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin définis en 4.3. Les critères du remorquage seront appliqués dans la zone d'arrivée, à la fin du relais.

Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m, tous les échanges de mannequins sont effectués en bout de bassin. Le sauveteur qui arrive avec le mannequin touche le mur de virage et passe le mannequin au sauveteur suivant qui est en contact avec le bord de la piscine (virage) ou le plot de départ avec au moins une main. Ce dernier sauveteur ne peut toucher le mannequin tant que le sauveteur précédent n'a pas touché le mur. Le sauveteur qui arrive avec le mannequin ne peut le lâcher tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).

4.14.2: Equipement

Mannequin : Le mannequin est conforme à la section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Adaptation pour les catégories Avenir à Minime : Utilisation du mannequin « DUMMY » . Le mannequin à remorquer est flottant pour les avenir et poussin, immergé pour les benjamins et minimes.

4.14.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrite en 4.3(DQ19)
- b) Remorquer le mannequin la face vers le bas (voir 4.3) (DQ20)
- c) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (excepté le fond de la piscine) (DQ17)
- d) Donner le mannequin (DQ42)
 - Avant ou au-delà de la zone de transition
 - Avant que le deuxième sauveteur n'ait touché le mur de la piscine
- e) Un troisième compétiteur aide pendant l'échange de mannequin opéré entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin, et celui qui repart avec le mannequin (DQ39).

- f) Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin) (DQ43)
- g) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée de la piscine (DQ21).
- h) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15).
- i) Un des compétiteurs accomplit deux ou plusieurs parcours de 25 m (DQ40)
- j) Lâcher le bord de la piscine avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ41)

NOTE 1:

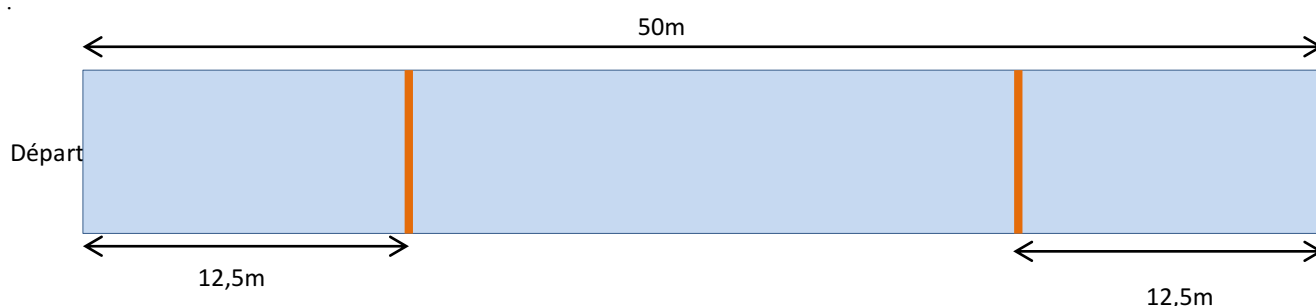
Dès que le sommet de la tête du mannequin entre dans la zone de transition, les compétiteurs ne sont plus jugés sur les critères du remorquage du mannequin. Dès que le sommet de la tête du mannequin sort de la zone de transition, les critères du remorquage du mannequin s'appliquent.

L'échange du mannequin entre les compétiteurs 1 et 2 puis 3 et 4 peut se faire à n'importe quel moment après que le sommet de la tête du mannequin est entré dans la zone de transition, mais l'échange doit avoir lieu à l'intérieur de la zone de transition. Les compétiteurs qui partent avec le mannequin doivent avoir la position correcte de remorquage quand le sommet de la tête du mannequin sort de la zone de transition.

Après que le second compétiteur a touché le mur de virage, il peut aider à l'échange avec le 3eme compétiteur n'importe où dans la zone de transition de 5 m. Le troisième compétiteur doit avoir la position correcte de remorquage quand le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de transition.

4.15 : RELAIS OBSTACLES (4x50m) (OBSTACLE RELAY)

Catégories Avenirs à Masters



4.15.1 : Description de l'épreuve

Au signal sonore, le premier sauveteur plonge, nage 50 m en nage libre en passant sous 2 obstacles. Après que le premier sauveteur a touché le mur de la piscine le second, le troisième, puis le quatrième concurrent répètent les 50 m à leur tour.

- Les compétiteurs doivent faire surface après le plongeon, avant le premier obstacle et après le passage de chaque obstacle ; "faire surface" signifie que la tête du compétiteur doit couper la surface de l'eau.
- Les compétiteurs peuvent pousser sur le fond de la piscine en passant sous chacun des obstacles.
- Se heurter à l'obstacle n'entraîne pas de disqualification.
- Les 1^{er}, second et troisième compétiteurs doivent quitter l'eau dès qu'ils ont fini leur distance, sans gêner les autres compétiteurs. Les 1^{er}, second et troisième compétiteurs ne pourront pas re-rentrer dans l'eau.

4.15.2 : Equipement

Les obstacles doivent être conformes à la section 9.

Les obstacles sont fixés perpendiculairement aux lignes sous l'eau, sur une corde traversant toute la piscine. le 1^{er} obstacle est situé à 12,50 m du départ ; le 2^{ème} obstacle est situé à 12,50 m du bord opposé (dans une piscine de 50m). La distance entre les deux obstacles est de 25 m.

4.15.3 : Disqualifications

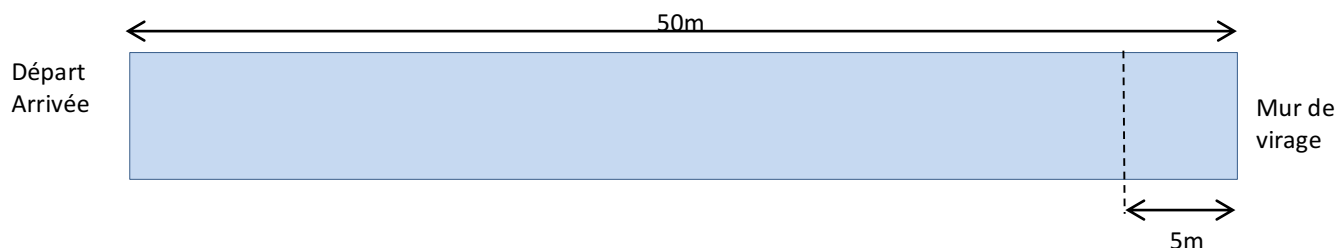
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- Passer sur un obstacle et ne pas revenir aussitôt (en passant dessus ou dessous) pour ensuite passer sous cet obstacle (DQ11).
- Ne pas faire surface après chaque plongeon ou virage (DQ12)

- c) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13).
- d) Plonger avant que le sauveteur précédent ne touche le mur de la piscine (l'équipe d'un sauveteur dont les pieds ont perdu le contact avec le plot de départ avant que le coéquipier le précédant ne touche le mur sera disqualifiée) (DQ41).
- e) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15)
- f) Un compétiteur re-rentre dans l'eau après avoir effectué sa distance du relais (DQ50).
- g) Un compétiteur répète deux fois ou plus l'épreuve (DQ40)
- h) Les compétiteurs 1, 2 et 3 ne sortent pas de l'eau dès qu'ils ont fini leur distance (DQ40A)

4.16 : RELAIS BOUEE TUBE (4x50m) (MEDLEY RELAY)

Catégories Minimales à Masters
Catégorie Benjamins avec adaptation



4.16.1 : Description de l'épreuve

Suite au signal sonore, le premier sauveteur effectue 50 m en nage libre sans palmes.

Après que le premier sauveteur ait touché le mur de la piscine, le deuxième sauveteur effectue 50 m en nage libre avec des palmes.

Après que le deuxième sauveteur ait touché le mur de la piscine, le troisième sauveteur effectue 50 m en nage libre en tirant une bouée tube.

Après contact avec le mur de virage, le troisième sauveteur passe le harnais de la bouée tube au quatrième sauveteur qui attend dans l'eau avec les palmes aux pieds en se tenant avec au moins une main au bord de la piscine.

Le troisième sauveteur, jouant le rôle de la « victime », attrape la bouée tube avec les deux mains et est tracté sur 50 m par le quatrième sauveteur jusqu'au mur d'arrivée.

- a) Les quatrième et troisième sauveteurs (victime) doivent partir du mur de virage. La victime doit être en contact avec la bouée tube avant de passer la ligne des 5 m. La ligne de la bouée tube doit être entièrement tendue au passage de la ligne des 10 m.
- b) L'épreuve est complètement terminée quand le quatrième sauveteur touche le mur d'arrivée avec la victime en contact avec la bouée tube.
- c) La victime peut faire des battements de jambes tout en étant remorquée, mais aucune autre aide n'est autorisée.
- d) La victime doit saisir le corps principal de la bouée tube (pas la corde, ni l'attache). Elle doit tenir le corps principal de la bouée tube avec les deux mains tout en étant remorquée, mais peut repositionner ses mains sur le tube pendant le remorquage sans disqualification.
- e) Le quatrième compétiteur doit avoir au moins une main sur le bord de la piscine ou sur le plot de départ quand le troisième le compétiteur touche le bord de la piscine. Le quatrième compétiteur peut pousser sur le bord de la piscine avec la main, le bras ou le pied. Le 4ème compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube (corps en mousse, sangle, corde, attache...) avant que le 3ème compétiteur ne touche le mur de la piscine
- f) Le 1^{er} et le second compétiteur doivent quitter l'eau dès qu'ils ont fini leur distance sans gêner les autres compétiteurs. Le 1^{er} et le second compétiteur ne peuvent re-rentrer dans

l'eau.

Départ avec la bouée tube : Au départ, le corps de la bouée tube et la corde sont positionnés suivant la volonté du compétiteur, mais dans la ligne qui lui est affectée. Les compétiteurs doivent adopter une position correcte et sécurisée de la bouée tube et de la corde.

Porter la bouée tube : Le harnais de la bouée-tube doit être porté correctement avec la sangle en bandoulière ou sur l'épaule. Si la sangle a été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant l'approche vers le mannequin ou pendant le tractage.

Tracter la victime: Les compétiteurs doivent tracter la victime avec la corde de la bouée tube entièrement tendue.

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa course sans disqualification. L'équipe ne peut recommencer sa course dans une autre série.

Bouée tube défectueuse : si le juge principal estime que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course

Adaptation de l'épreuve pour les Avenir à Benjamins : Le 3eme sauveteur n'est pas tracté. Il doit sortir de l'eau.

4.16.2: Equipement

Bouée tube, palmes : voir section 9. Les compétiteurs doivent utiliser les bouées tube fournies par l'organisation. Les palmes en fibre de verre sont interdites pour les poussins et benjamins.

4.16.3 : Disqualifications

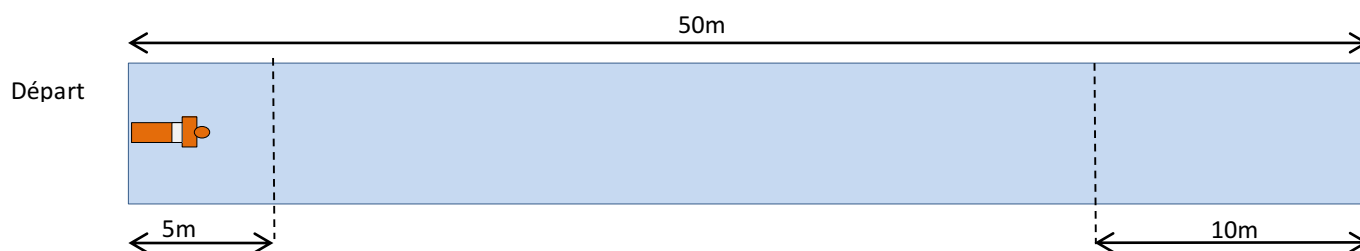
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Plonger avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur. Dans le cas des départs avec plongeon des relayeurs 2 et 3, l'équipe d'un relayeur, dont les pieds ont perdu le contact avec le plot de départ avant que le coéquipier le précédant ne touche le mur, sera disqualifiée (DQ41)
- b) Le quatrième compétiteur touche le harnais de la bouée tube, la corde ou n'importe quelle partie de la bouée tube avant que le troisième compétiteur n'ait touché le mur de la piscine (DQ44)
- c) Le compétiteur clipse la bouée tube (DQ45)
- d) Le quatrième compétiteur n'est pas en contact avec le bord (ou le plot) lorsque le troisième compétiteur touche le mur (DQ43A)
- e) La victime tient la bouée tube par la corde, le clips ou par l'attache (DQ46)

- f) La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée tube avec les deux mains (DQ47).
- g) La victime perd la bouée tube après la ligne des 5 m. (DQ48).
- h) Le quatrième sauveteur ne tracte pas la victime avec la corde de la bouée tube entièrement tendue au-delà de la ligne des 10 m (DQ49).
- i) Un compétiteur accomplit deux fois ou plus un parcours de 50 m (à l'exception du troisième compétiteur qui agit une seconde fois en tant que « victime ») (DQ40).
- j) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).
- k) Un compétiteur re-entre dans l'eau après avoir terminé sa distance du relais (DQ50)
- l) Quitter le départ (deux pieds décollés du plot) avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ41).
- m) Le compétiteur 1 ou 2 (ou 3 dans le cas des benjamins) ne quittent pas la ligne d'eau dès qu'ils ont accompli leur distance (DQ40A)

4.17: RELAIS SAUVETAGE EN PISCINE (POOL LIFESAVER RELAY)(4x50m)

Catégories Cadets à Masters



4.17.1 : Description de l'épreuve

Suite au signal sonore, le premier compétiteur plonge (sans palmes) et effectue 50 m en nage libre avant de toucher le mur de la piscine..

Le deuxième compétiteur (avec palmes) plonge alors, et effectue 50 m avant de plonger pour remonter le mannequin immergé (Le second compétiteur n'a pas besoin de toucher le mur de virage avant de passer le mannequin au troisième compétiteur). Note : le second compétiteur peut effectuer tout le parcours sous l'eau avant de faire surface avec le mannequin, ou faire surface une ou plusieurs fois entre son départ et sa plongée vers le mannequin.

Le troisième compétiteur (sans palmes) attend dans l'eau en contact avec le mur de virage ou le plot, avec au moins une main. Le troisième compétiteur ne prend le mannequin (remonté par le second compétiteur) qu'après que le mannequin ait cassé la surface de l'eau. Le troisième compétiteur remorque alors le mannequin sur 50 m et touche le mur avant de passer le mannequin au 4ème compétiteur.

Le quatrième compétiteur (avec palmes) attend dans l'eau en contact avec le mur de virage ou le plot avec au moins une main avant de prendre le mannequin. Il prend le mannequin après que le troisième compétiteur ait touché le mur et le remorque jusqu'à l'arrivée.

-Le compétiteur qui arrive avec le mannequin et celui qui repart avec le mannequin doivent seuls, participer à l'échange du mannequin. Le relayeur qui arrive avec le mannequin peut aider le compétiteur qui part avec le mannequin aussi longtemps que la tête du mannequin ne sort pas de la zone de transition.

Les zones de transitions seront matérialisées par des drapeaux :

- à 5 m du mur de la piscine pour l'échange entre le 2ème et 3ème compétiteur
- à 10 m du mur de la piscine pour l'échange entre le 3ème et 4ème compétiteur

-Le compétiteur ne peut pas lâcher le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).

-A l'intérieur des zones de transition, les 3eme et 4eme compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin définis en 4.3. Les critères du remorquage seront appliqués dans la zone d'arrivée, à la fin du relais.

-Le cas échéant, les 2eme et 4eme compétiteurs pourront retrouver leurs palmes perdues après le départ et continuer leur course. Il ne sera pas permis à l'équipe de recommencer l'épreuve dans une nouvelle série.

-Les 3eme et 4eme compétiteurs peuvent pousser le mur avec leurs mains, bras ou pieds après avoir pris le mannequin

-L'épreuve est terminée quand le 4eme compétiteur touche le mur d'arrivée tout en remorquant le mannequin.

-Les 1^{er}, 2eme, et 3eme compétiteurs doivent quitter l'eau dès qu'ils ont terminé leur partie du relais sans gêner les autres compétiteurs. Ces compétiteurs ne doivent pas re rentrer dans l'eau.

4.17.2: Equipement

Mannequin : Le mannequin est conforme à la section 9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

Palmes : voir section 9. Les palmes en fibre de verre sont interdites pour les poussins et benjamins.

4.17.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrite en 4.3(DQ19)
- b) Remorquer le mannequin la face vers le bas (voir 4.3) (DQ20)
- c) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (excepté le fond de la piscine) (DQ17)
- d) Le 3eme compétiteur perd le contact avec le mur de la piscine avant de toucher le mannequin (DQ59)
 - L'échange de mannequin entre les compétiteurs est effectué
 - Avant que le second compétiteur n'ait remonté le mannequin à la surface (le mannequin doit casser la surface de l'eau) (DQ60)

- Avant que le troisième compétiteur ne touche le mur de la piscine (DQ60)
- e) Un troisième compétiteur aide pendant l'échange de mannequin opéré entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin, et celui qui repart avec le mannequin (DQ39).
- f) Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin) (DQ43)
- g) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15).
- h) Un des compétiteurs accomplit deux ou plusieurs parcours de 25 m (DQ40)
- i) Lâcher le bord de la piscine avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ41)
- j) Un compétiteur re rentre dans l'eau après avoir effectué sa partie du relais (DQ50)
- k) Ne pas sortir de l'eau immédiatement après avoir fini sa partie de relais (DQ40A)

NOTE 1:

Dès que le sommet de la tête du mannequin entre dans la zone de transition, les compétiteurs ne sont plus jugés sur les critères du remorquage du mannequin. Dès que le sommet de la tête du mannequin sort de la zone de transition, les critères du remorquage du mannequin s'appliquent.

Après avoir remonté le mannequin à la surface (le mannequin doit casser la surface de l'eau), le second compétiteur peut aider à l'échange avec le 3ème compétiteur n'importe où dans la zone de transition de 5 m. Le troisième compétiteur doit avoir la position correcte de remorquage quand le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de transition.

Après avoir touché le mur de la piscine, le 3ème compétiteur peut aider à l'échange avec le 3ème compétiteur n'importe où dans la zone de transition de 10 m. Le 4ème compétiteur doit avoir la position correcte de remorquage quand le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m de la zone de transition

4.18: RELAIS PALMES BOUEE TUBE (4x50m) **Catégories Benjamins et Minimes**

N. B : Ce relais n'est pas un relais reconnu par l'ILS

Cette épreuve concerne les catégories benjamins et minimes dans le cadre, notamment, de la Coupe des Départements.

4.18.1 : Description de l'épreuve

Suite au signal sonore, le premier sauveteur plonge avec palmes et bouée tube et nage 50m en nage libre.

Le second sauveteur attend dans l'eau, palmes aux pieds, en tenant le mur de la piscine avec une main. Après que le premier sauveteur ait touché le mur de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au second sauveteur. Le 2^{eme} compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube avant que le 1^{er} compétiteur ne touche le mur de la piscine. Le second sauveteur effectue alors 50 m en tractant la bouée tube avec la corde complètement tendue.

Le troisième sauveteur attend dans l'eau, palmes aux pieds, en tenant le mur de la piscine avec au moins une main. Après que le second sauveteur ait touché le mur de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au troisième sauveteur. Le 3^{eme} compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube avant que le 2^{eme} compétiteur ne touche le mur de la piscine. Le troisième sauveteur effectue alors 50 m en tractant la bouée tube avec la corde complètement tendue.

Le quatrième sauveteur attend dans l'eau, palmes aux pieds, en tenant le mur de la piscine avec une main. Après que le troisième sauveteur a touché le mur de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au quatrième et dernier sauveteur. Le 4^{eme} compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube avant que le 3^{eme} compétiteur ne touche le mur de la piscine.

Le dernier sauveteur effectue alors 50 m en tractant la bouée tube avec la corde complètement tendue

Les sauveteurs qui ont fini leur course sortent de l'eau à l'issue de leur parcours.

La corde de la bouée tube doit être entièrement tendue le plus tôt possible pendant la nage (et dans tous les cas lorsque le corps de la bouée tube franchit la ligne des 10 m (après le mur de virage de la piscine au niveau duquel le transfert de la bouée tube a été effectué).

Seul le sauveteur qui arrive et celui qui part doivent procéder à l'échange de la bouée.

Départ avec la bouée tube : Au départ du 1^{er} compétiteur, la bouée tube et la corde sont positionnées suivant la volonté du compétiteur, mais dans la ligne qui lui est affectée. Les compétiteurs doivent adopter une position de la bouée tube et de la corde garantissant la sécurité.

Porter la bouée tube : Le harnais de la bouée-tube doit être porté correctement avec la sangle en bandoulière ou sur l'épaule. Si la sangle a été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant l'approche vers le mannequin ou pendant le tractage.

Retrouver des palmes perdues : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa course sans disqualification. L'équipe ne peut recommencer sa course dans une autre série.

Bouée tube défectueuse : si les juges estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course.

4.18.2: Equipement

Bouée tube, palmes : voir section 9. Les compétiteurs doivent utiliser les bouées tube fournies par l'organisation.

4.18.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Le compétiteur qui attend touche le harnais de la bouée tube, la corde ou n'importe quelle partie de la bouée tube avant que le compétiteur qui arrive n'ait touché le mur de la piscine
- b) Un troisième sauveteur prend part à l'échange de bouée tube
- c) La corde de la bouée tube n'est pas complètement tendue quand le corps de la bouée tube (partie jaune) franchit la ligne des 10 m après l'échange de la bouée
- d) Le compétiteur clipse la bouée tube
- e) Le compétiteur ne sort pas de l'eau dès qu'il a accompli son parcours
- f) Un compétiteur accomplit deux fois ou plus son parcours de 50 m
- g) Ne pas toucher le mur à l'arrivée

SECTION 5 - COMPETITIONS DE COTIER

5.1 : CONDITIONS GENERALE POUR LES COMPETITIONS DE COTIER

Les chefs d'équipe et les compétiteurs doivent connaître le programme de la compétition et le règlement de chacune des épreuves.

- a) Les compétiteurs ne peuvent pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement. Pour permettre aux organisateurs de déterminer combien de séries sont nécessaires, l'enregistrement ou « marshalling » peut être organisé le jour précédent ou au début de la journée au cours de laquelle l'épreuve est programmée.
- b) Un compétiteur, ou une équipe, absent(e) au départ d'une épreuve sera disqualifié(e).
- c) À moins que cela ne soit spécialement spécifié, aucun moyen d'amélioration de la propulsion ne peut être utilisé en compétition (palmes de mains, brassards).
- d) L'utilisation de cire ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec la planche, le surf ski ou les pagaies est autorisée dans les compétitions en mer.
- e) Le port de bandes à des fins médicales, thérapeutiques, préventives de blessures, ou kinésiologiques est permis, à la discrétion du juge principal, tant que cela ne procure pas un avantage compétitif.
- f) Les compétiteurs doivent porter leur lycra (tenue de corps) et bonnet de club dans toutes les épreuves. Les bonnets de côtier, attachés sous le menton, doivent être portés par les compétiteurs au départ de chaque épreuve. Un compétiteur ne pourra être disqualifié s'il perd son bonnet après le départ d'une épreuve, sous réserve qu'il ait respecté les règles générales et spécifiques de cette épreuve.
- g) Le handler intervenant sur le parcours des épreuves pour apporter ou dégager les embarcations, devra porter un bonnet de côtier identique à celui du compétiteur.
- h) Parcours des compétitions : les réclamations contre le parcours ne seront acceptées qu'avant le départ de chaque épreuve.

Tous les parcours devront être mesurés, établis et alignés selon la volonté du juge principal, assurant autant que possible, que toutes les lignes ont des conditions équitables et égales.

L'utilisation de drapeaux et bouées respectant les couleurs codifiées est recommandée pour guider le compétiteur avec précision à travers le parcours défini.

Les distances des bouées devront être mesurées à partir de la ligne «eau aux genoux » et à marée basse. Toutefois, les distances pourront varier selon les conditions de plage et de sécurité.

Le réajustement des bouées pourra être nécessaire pendant la compétition si elles sortent de leur alignement.

Sauf indications contraires du juge, les compétiteurs des épreuves de surf ski, relais surf ski, planche et relais planche, peuvent passer à travers les bouées de nage étant entendu qu'ils sont seuls responsables si les bouées gênent leur progression.

- i) Les compétiteurs et les officiels doivent quitter l'aire de compétition quand ils ne concourent pas ou n'officient pas. L'aire de compétition peut être définie comme la partie de la plage délimitée par une ligne ou une barrière, ou une ligne droite partant de la fin de la ligne ou barrière d'extrémité jusqu'à l'eau, ou, toute autre aire désignée selon les spécifications du juge principal.
- j) Les décisions des juges concernant les ordres d'arrivée ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.
- k) Les décisions de départ prises par le starter, le juge de site, le juge principal ou son assistant ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.
- l) Hasard des conditions dominantes : ni contestation ni appel ne seront acceptés si un incident est causé par les conditions de vagues. Les conditions de vagues affectent la conduite et la participation aux compétitions de sauvetage côtier et les compétiteurs sont soumis aux hasards des conditions dominantes. Le juge principal et/ou le (s) juge (s) désigné(s) a(ont), seul(s), la compétence de déterminer si l'incident est dû au hasard des conditions dominantes.

5.2 : LE DEPART

5.2.1 : Avant le départ

Avant le départ, le marshall devra :

- a) Placer les compétiteurs dans l'ordre établi par le tirage pour les éliminatoires et/ou les finales.
- b) Accompagner les compétiteurs et leur matériel jusqu'à la zone de départ et s'assurer que les compétiteurs sont positionnés à la bonne place.

Avant le départ de chaque course, le **directeur d'épreuve** devra :

- a) Vérifier que tous les officiels et juges sont en position.
- b) Vérifier que les compétiteurs ont la tenue et la position appropriée pour un départ réglementaire. A défaut, il fait corriger les fautes (y compris la position des pieds sur la ligne de départ).**
- c) Vérifier que l'équipement et les balises de parcours sont en position.

Le directeur d'épreuve signalera au starter que les compétiteurs sont sous ses ordres.

5.2.2 : Le Starter

Le starter devra :

- a) Avoir, seul, autorité sur les compétiteurs du signal jusqu'au départ de l'épreuve.
- b) Se positionner lui-même afin d'avoir le total contrôle visuel sur tous les compétiteurs au moment du départ.
- c) S'assurer que le départ de toutes les épreuves est régulier et équitable.
- d) Disqualifier les compétiteurs pour faux départ (ou aux Beach Flags, éliminer les compétiteurs).

5.2.3 : Les procédures de départ

Note : Voir les descriptions d'épreuves individuelles pour les procédures de départ pour les Beach Flags, le Surf Boat et les épreuves IRB.

- a. La procédure de départ doit respecter les trois étapes suivantes dans toutes les autres épreuves de sauvetage côtier référencées dans la section 5.
 - À l'ordre du starter «**À vos marques**»/ «**On your mark**», les compétiteurs prennent position sur la ligne de départ dans l'ordre qui leur a été attribué.
 - À l'ordre du starter «**Prêt**» / «**Set**», les compétiteurs se mettent immédiatement en position fixe de départ.
 - Quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal sonore de départ.
- b. Si, pour quelque raison que ce soit, le starter n'est pas satisfait de la procédure de départ après que les compétiteurs sont à leur marque, le starter devra donner l'ordre aux compétiteurs de se retirer de leur position et toute la procédure de départ devra être réitérée.
- c. Pendant que le starter met tout en œuvre pour effectuer un départ équitable, la décision de «partir», au signal de départ, est entre les mains du compétiteur ou de l'équipe. S'il n'y a pas de rappel du starter, du directeur d'épreuve ou du juge principal, aucune réclamation ou appel ne sera acceptée concernant le départ.
- d. Après le départ, les compétiteurs en nage, planche, surf ski et épreuves pluridisciplinaires, peuvent entrer dans l'eau à leur propre convenance à condition de ne pas gêner les autres compétiteurs.
- e. En relais ou en épreuves pluridisciplinaires, après que le premier parcours ait été couru, le compétiteur qui entre dans l'eau pour accomplir son parcours sera considéré en faute s'il gêne un compétiteur qui sort de l'eau à l'issue de son propre parcours.

5.2.4 : Les lignes de départ

- a. Les lignes de départ peuvent être matérialisées par :
 - Une corde entre deux piquets.
 - Une ligne tracée sur le sable entre deux piquets.

- Une ligne virtuelle entre deux piquets ou tout autre moyen déterminé par le starter
- b. Au départ, les orteils des compétiteurs doivent être sur ou derrière la ligne (que ce soit une corde, une ligne dessinée sur le sable ou une ligne virtuelle), mais d'autres parties du corps pourront surplomber la ligne.
- c. ***Dans les épreuves de plage (sur sable)*** : Si une ligne est tracée, les orteils et les doigts devront être placés sur ou derrière la ligne sauf si un départ debout est adopté. Dans ce cas, les orteils des compétiteurs devront être sur ou derrière la ligne mais d'autres parties du corps pourront surplomber la ligne.
- d. ***Dans les épreuves de planche*** : Si une corde matérialise la ligne de départ, une partie de la planche tenue par les compétiteurs peut être au-dessus de la ligne mais perpendiculaire à cette ligne ou avec un angle adapté aux conditions en vigueur. Si la planche est posée sur la plage, elle devra être placée à 90°, derrière la ligne de départ ou de passage de relais.
- e. ***Dans les épreuves en bateau et en surf ski*** : Si une ligne virtuelle est utilisée, la proue de l'embarcation devra être sur ou derrière la ligne et perpendiculaire à la ligne ou avec un angle adapté aux conditions dominantes.

5.2.5 : Disqualifications

- a) La règle d'un seul départ devra être appliquée dans toutes les épreuves.
- b) Tout compétiteur qui commence un mouvement de départ après avoir pris la position fixe de départ et avant le signal du starter, sera disqualifié, sauf pour les Beach flags où le(s) compétiteur(s) sera(seront) éliminé(s) (DQ7).
- c) **Si le signal de départ est donné avant que la disqualification ne soit déclarée, les compétiteurs devront être rappelés et un nouveau départ sera donné.**
- d) Le signal de rappel des compétiteurs sera le même que le signal de départ mais répété.
- e) Tout compétiteur disqualifié pour faux départ ne sera pas autorisé à continuer l'épreuve et sera retiré de la ligne de départ.
- f) Tout compétiteur qui ne respecte pas les ordres du starter dans un temps raisonnable sera disqualifié (DQ8).
- g) Tout compétiteur qui après le premier ordre du starter (A vos marques) dérange les autres compétiteurs par des sons ou de toute autre manière, sera disqualifié ou éliminé (dans le cas des Beach flags) (DQ9).

5.2.6 : Notes

- a) Le devoir du starter et directeur d'épreuve est d'assurer un départ équitable. Si le starter ou le directeur d'épreuve décident que le départ n'est pas juste, pour n'importe quelle raison incluant une faute technique ou un défaut d'équipement, les compétiteurs seront rappelés pour un nouveau départ.
- b) Les compétiteurs doivent être disqualifiés s'ils « commencent un mouvement de départ vers l'avant » avant le signal du départ. Un mouvement, en lui-même, n'entraîne pas de

disqualification. Anticiper le signal du départ et commencer un mouvement de départ est une disqualification.

- c) Le Starter et le juge de départ détermineront à leur gré quand un compétiteur (ou plus d'un compétiteur) a commencé un mouvement de départ. Habituellement, le mouvement de départ anticipé d'un compétiteur engendre des mouvements d'autres compétiteurs. De tels mouvements, s'ils ne sont pas des mouvements de départ, n'entraînent pas de disqualification.
- d) Les décisions du starter ou du directeur d'épreuve ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.

5.2.7 : Passage de témoin et touche en relais

- a) Le changement ou passage de témoin en épreuve de relais sera effectué par un compétiteur «touchant de façon visible» le compétiteur suivant de l'équipe, à moins qu'un autre moyen soit indiqué (voir Beach Relay).
- b) Pour la «touche» le compétiteur qui arrive utilise n'importe quelle main pour une touche visible sur la main ou une autre partie du corps du compétiteur qui doit partir. Le compétiteur partant devra être positionné avec les pieds sur la ligne de changement ou dans la zone de transition
- c) Les compétiteurs dans les épreuves de relais, doivent démarrer leur partie d'épreuve de la position ou ligne attribuée par le marshalling. **Si le compétiteur ne s'y conforme pas, l'équipe sera disqualifiée.**

5.3 : L'ARRIVEE

- a) Dans les épreuves où les compétiteurs franchissent la ligne d'arrivée en courant ou marchant, ils doivent la franchir debout en position verticale (c'est-à-dire ne pas tomber, sur la ligne). L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne.
- b) Dans les épreuves où l'arrivée est jugée dans l'eau (surf skis et bateaux), les compétiteurs, les équipes ou les équipages ont franchi la ligne d'arrivée quand n'importe quelle partie de l'embarcation a coupé la ligne.
- c) Dans les épreuves où les compétiteurs doivent franchir une ligne d'arrivée et qu'ils ne le font pas correctement, les compétiteurs peuvent revenir en arrière et refranchir la ligne d'arrivée correctement pour valider leur place.
- d) Une fois qu'un compétiteur a franchi correctement la ligne d'arrivée, il est déclaré avoir fini l'épreuve. Le compétiteur ne peut pas réintégrer la course pour corriger une de ses erreurs.
- e) Le juge principal peut autoriser le port d'étiquettes électroniques pour aider au jugement et valider la course. Les compétiteurs doivent placer leur numéro comme indiqué (c'est-à-dire sur une cheville ou un poignet spécifié ou sur une partie désignée de l'embarcation). Le résultat de chaque épreuve sera alors déterminé par l'ordre de

franchissement de la ligne par chaque numéro. Dans le cas d'une défaillance du système électronique toutes les places d'arrivée seront jugées visuellement selon les méthodes normales.

- f) Enregistrement de la place à l'arrivée : A l'issue de sa série, le compétiteur doit rester au niveau de la zone d'arrivée tant qu'il n'a pas fait enregistrer sa position à l'arrivée par le secrétariat. Cet enregistrement est effectué immédiatement après validation de l'arrivée par le juge de site ou le juge principal. A défaut, la position du compétiteur ne sera pas enregistrée et il sera considéré qu'il n'a pas pris part à l'épreuve.

5.3.1 : Jugement

- a) Toutes les épreuves seront jugées visuellement. Les places seront déterminées par les juges d'arrivée. Les ex æquo seront déclarés comme tel.
- b) Les juges seront positionnés pour avoir une vue nette de la ligne d'arrivée. Les juges compétents seront placés en position surélevée.
- c) Le juge 1 détermine le 1^{er} et 2^{ème} ; le juge 2, le 2^{ème} et le 3^{ème}, et ainsi de suite avec les juges désignés préalablement responsables de leur numéro correspondant.
- d) Au signal du juge désigné, les plaquettes devront être remises et/ou les noms enregistrés.
- e) Quand ils sont disponibles, les juges peuvent utiliser la vidéo ou tout équipement électronique pour les aider. L'enregistrement vidéo ne peut être visionné que par les juges attitrés.

Note : Lorsque la vidéo ou l'équipement électronique sont utilisés, le jugement initial de la course ne doit pas être déclaré comme le résultat définitif. Le juge principal et/ou le juge de site détermineront le résultat définitif de l'épreuve après visionnage de la vidéo ou consultation de l'équipement électronique.

5.3.2 : Limite de temps

- a) Le juge principal peut imposer, de lui-même, un temps limite pour la durée de l'épreuve. Les compétiteurs devront être avertis du temps limite avant chaque épreuve de la compétition.
- b) Le juge principal peut ordonner aux compétiteurs d'abandonner l'épreuve quand la limite de temps est atteinte ou quand les compétiteurs, en nombre requis pour les épreuves suivantes, ont été qualifiés par une course complète sans disqualification.
- c) L'épreuve de l'oceanman se déroule en 4 parcours successifs dont l'ordre est tiré au sort (parcours nage, parcours planche, parcours surf ski, parcours sprint). Le juge de site ou le juge principal peut ordonner l'arrêt de tout compétiteur ayant été rattrapé par un compétiteur plus rapide effectuant le parcours suivant . Le compétiteur ainsi arrêté n'est pas disqualifié mais est classé au-delà du dernier arrivé dans l'épreuve.

5.4 : REPARTITIONS

5.4.1 : Répartition dans les séries éliminatoires

Le classement pour la constitution des séries éliminatoires sera établi par tirage au sort.

Ex-æquo : Quand une arrivée ex-æquo conditionne la qualification pour une finale, les ex-æquo seront admis en finale (si cela est possible en terme du nombre de compétiteurs). S'il n'y a pas assez de places disponibles pour la finale, un éliminatoire de repêchage sera effectué entre les ex-æquo pour déterminer les finalistes.

5.4.2 : Répartition dans les demi-finales et les finales

Selon les résultats des éliminatoires ou des demi-finales, les **16 meilleurs** compétiteurs seront admis dans les finales des épreuves suivantes: course de Nage, course de Nage par équipes, Course-Nage-Course, Beach Flags, 1km et 2 Kms , Surf Ski, relais Surf Ski, Planche, relais Planche, Oceanman/Oceanwoman, relais Combiné (relais Oceanman).

Des finales A et B seront effectuées dans les épreuves suivantes : Bouée tube, Relais sauvetage Bouée Tube, Sprint, Relais Sprint et Sauvetage Planche.

Les 8 meilleurs compétiteurs des séries éliminatoires (ou demi-finales...) seront admis dans la finale A, les 8 suivants seront admis dans la finale B.

Une finale sera complétée si un ou plus d'un compétiteur se retire de la finale à l'issue des résultats des séries et avant la limite de temps accordée pour la déclaration des forfaits.

5.4.3 : Tirage au sort pour le positionnement

Le tirage initial pour les séries éliminatoires et les positions de départ doit être effectué par l'organisateur et annoncé aux équipes.

Les tirages au sort des positions pour les quarts de finales, demi-finales et finales seront également effectués.

La méthode utilisée pour les tirages au sort sera approuvée par le juge principal.

5.4.4 : Position sur la plage

Pour les épreuves de nage, surf ski, paddleboard, océanman et avec embarcations, les positions de départ et les couloirs seront numérotés successivement à partir de la gauche (face à l'eau) en commençant par le numéro 1. Pour les épreuves sur sable, la position numéro 1 sera la plus proche de l'eau.

5.4.5 : Limitation du nombre de participants aux épreuves

Le juge principal décidera si les épreuves se dérouleront en éliminatoires, demi-finales ou finales.

Le nombre maximum recommandé de compétiteurs admis en éliminatoires ou en finales ne pourra excéder les indications du tableau suivant.

Nage	32 participants
Nage par équipes	10 équipes de 4 participants
Bouée tube individuel	9 participants
Sauvetage Bouée Tube	9 équipes de 4 participants
Course-Nage-Course	32 participants
Beach Flags	16 participants
Sprint	10 participants
Course de plage 2 km et 1 km	40 participants
Relais sprint	10 équipes de 4 participants
Surf Ski	16 participants
Relais de Surf Ski	16 équipes de 4 participants
Course de Planche	16 participants
Relais Planche	16 équipes de 4 participants
Sauvetage en Planche	9 équipes de 2 participants
Relais sauvetage Planche	9 équipes de 4 participants
Oceanman/ Oceanwoman	16 participants
Relais Oceanman/ Oceanwoman	16 équipes de 4 participants

Seul le juge principal peut modifier le nombre maximum de compétiteurs indiqué par le tableau ci-dessus, pour des considérations d'efficacité de jugement, d'environnement, de sécurité et d'équité entre compétiteurs.

5.5 : NAGE (SURF RACE) et RELAIS NAGE

Catégories Avenirs à Masters pour l'épreuve individuelle

Catégories Séniors et plus pour le relais

5.5.1 : Description de l'épreuve de Nage

Après une course de la ligne de départ sur la plage jusqu'à la mer, les compétiteurs nagent environ 400m (*Avenirs et poussins 100m, Benjamins et Minimes: 300m*), contournant les bouées et retournant jusqu'à la côte pour finir entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

Pour faciliter l'enregistrement des places après l'arrivée, les compétiteurs peuvent être positionnés, soit :

- Sur une ligne droite tracée en remontant sur la plage avec un angle de 30° environ à partir de la ligne d'arrivée.
- Sur une série de lignes, 10 m en arrière et à angle droit par rapport à la ligne d'arrivée, séparées par un intervalle de 5 m.

5.5.2 : Parcours

Comme le montre le schéma suivant, la course forme un U d'environ 400 m de la ligne de départ à celle d'arrivée. Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à l'appréciation du juge principal selon les conditions de mer dominantes.

La ligne de départ (une corde de couleur vive tendue entre deux piquets espacés approximativement de 40 m) sera située à 5 m du bord de l'eau et centrée sur la bouée numéro 1.

La ligne d'arrivée (entre deux drapeaux espacés de 5 m) sera située approximativement à 15 m du bord de l'eau et centrée sur la bouée numéro 9.

Le parcours sera matérialisé par des bouées (comme indiqué sur le schéma), la plus éloignée placée à environ 170 m de la ligne de profondeur d'eau aux genoux. Les distances peuvent varier selon les conditions de mer.

5.5.3 : Jugement

Les compétiteurs doivent finir sur leurs pieds et en position verticale.

L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

Les juges seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

5.5.4 : Description de l'épreuve du relais 4x NAGE :

Les 4 membres d'une même équipe accomplissent successivement le parcours NAGE individuel décrit en 5.5.2. Le compétiteur qui arrive, sort de l'eau, contourne un drapeau de transition positionné sur le sable et vient toucher, avec la main, son coéquipier suivant positionné les pieds

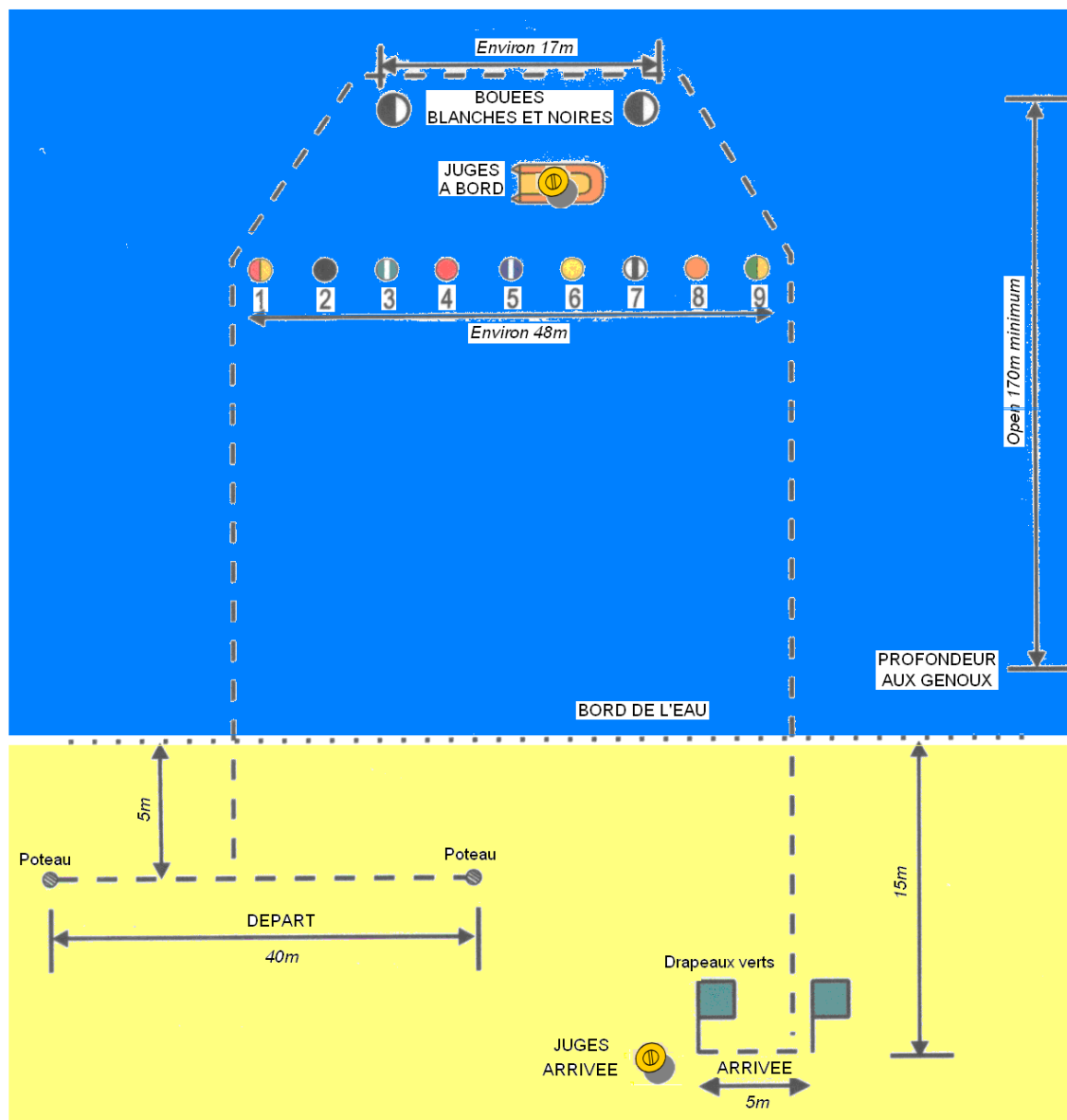
derrière la ligne de départ. Le dernier coéquipier franchit la ligne d'arrivée, debout, sur ses pieds, à l'issue du parcours.

5.5.4 : Disqualification

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera une disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).

Section 5



NAGE

5.6 : EPREUVE DE NAGE PAR EQUIPE (SURF TEAM RACE)

5.6.1 : Description de l'épreuve

Après une course de la ligne de départ sur la plage jusqu'à la mer, les quatre membres de chaque équipe effectuent les 400m (*280m pour les masters, 100 m pour les poussins, 300 m pour les benjamins et minimes*), du parcours délimité par des bouées pour retourner jusqu'à la côte finir entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

Marshalling : les quatre membres de chaque équipe seront placés les uns derrière les autres face à la mer dans l'ordre de leur tirage au sort. L'équipe suivante sera alignée à côté de la première et ainsi de suite. Quand toutes les équipes sont rassemblées, le rang le plus proche de l'eau sera amené sur l'aire de compétition sous la direction d'un officiel, suivi du deuxième rang, du troisième puis du quatrième. (Cette procédure déploie les compétiteurs de chaque équipe sur la ligne de départ).

Attribution des points : Tous les compétiteurs qui franchissent la ligne sont enregistrés à la place qu'ils occupent, puis il est procédé au calcul des points. Les points sont distribués comme suit : un point pour le premier, deux points pour le deuxième, trois pour le troisième, quatre pour le quatrième ..etc.... L'équipe qui obtient le nombre de points le moins élevé sera déclarée vainqueur. Si deux équipes ont le même nombre de points, l'équipe dont tous les membres auront les premiers terminé l'épreuve, aura la meilleure place.

Si une équipe est disqualifiée, les places libérées sont réattribuées et les points recalculés.

Si les épreuves de Nage, individuelle et par équipes, sont mélangées, les participants individuels seront exclus de la distribution des points afin de déterminer le résultat de l'épreuve par équipe.

5.6.2 : Parcours

L'épreuve de Nage par équipe se déroule de la même façon que l'épreuve individuelle comme indiqué par le schéma suivant. Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à l'appréciation du juge principal selon les conditions de mer dominantes.

5.6.3 : Jugement

Les compétiteurs doivent finir sur leurs pieds et en position verticale.

L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

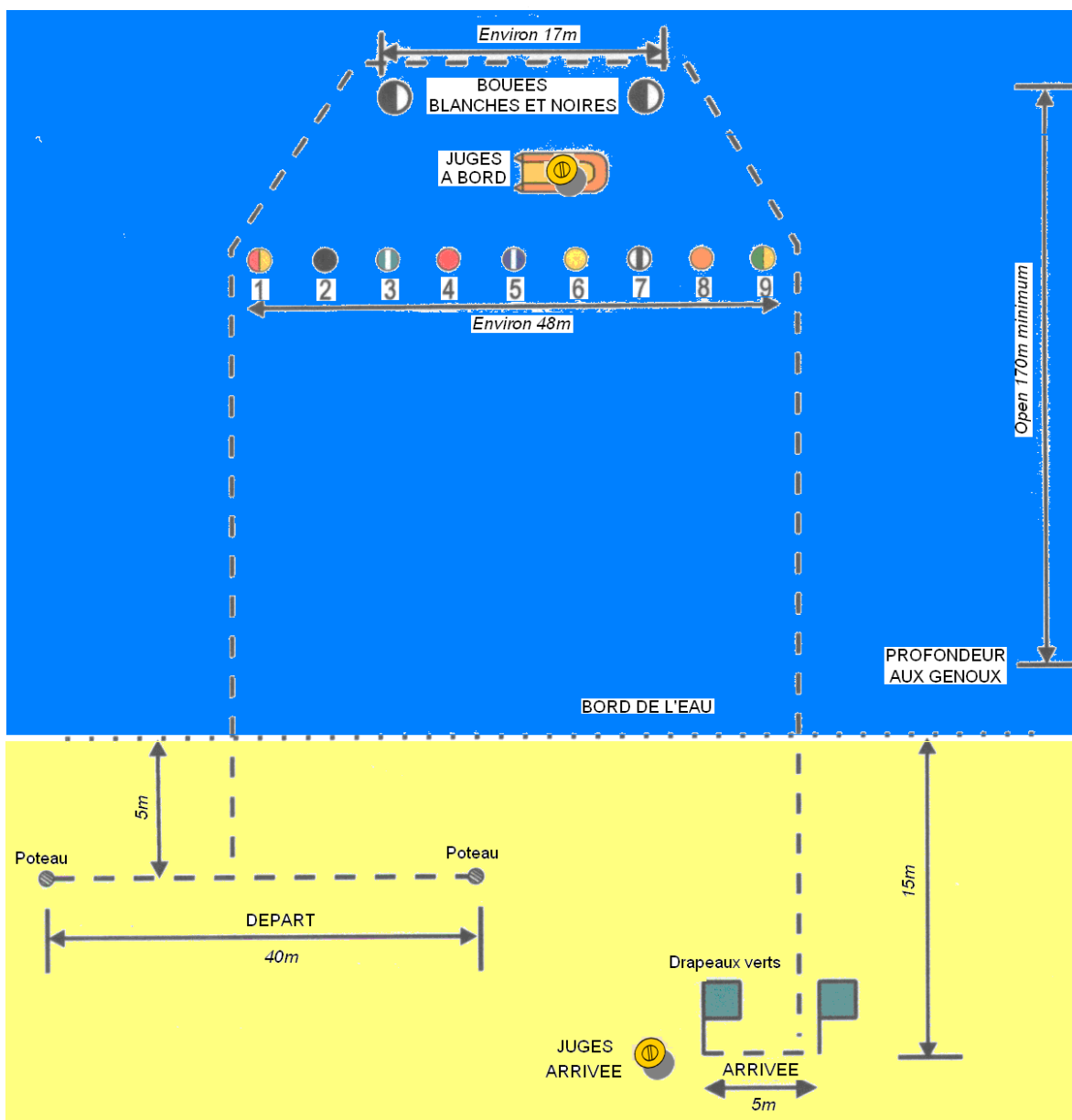
Les juges seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

5.6.4 : Disqualification

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera une disqualification :

a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12)

Section 5



NAGE PAR EQUIPE

5.7 : SAUVETAGE BOUEE TUBE (RESCUE TUBE RESCUE)

Catégories Benjamins à Masters

5.7.1 : Description de l'épreuve

Chaque équipe est constituée de quatre compétiteurs : une « victime », un sauveteur et deux assistants.

La victime nage environ 120m (*70 m pour les benjamins*) jusqu'à la bouée qui lui est attribuée, elle se signale et attend que le sauveteur vienne la secourir.

Alors que la paire victime/sauveteur retourne vers la plage, les deux assistants peuvent entrer dans l'eau pour aider le sauveteur.

L'arrivée est jugée lorsque le 1er compétiteur de l'équipe franchit la ligne d'arrivée en étant en contact avec la victime

Le Départ : Les quatre compétiteurs sont réunis dans l'aire de départ aux places qui leur sont attribuées. Avant le signal du départ, le sauveteur et son équipement doivent être sur le côté plage de la ligne de départ/d'arrivée. Le sauveteur avec bouée tube peut tenir ou avoir enfilé la sangle de la bouée-tube, et peut tenir ses palmes à la main. Les palmes ne doivent pas être chaussées avant de franchir la ligne de départ.

- Au signal de départ, la Victime entre dans l'eau, nage jusqu'à toucher la bouée qui lui est attribuée, signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée. Le terme « bouée » s'applique uniquement à la partie flottante (qui ne comprend pas la corde ou les attaches). Les compétiteurs doivent toucher visiblement la bouée (partie flottante) au-dessus de la ligne d'eau avant de signaler leur arrivée en restant en contact avec la bouée.
- La victime attend alors derrière la bouée (côté vers le large).
- Le juge principal peut demander que la victime signale qu'elle a touché la bouée d'une autre façon acceptable.
- Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée.
- Les compétiteurs qui nageront vers et se signaleront depuis une mauvaise bouée seront disqualifiés.

Le Sauveteur : Au signal d'arrivée de la victime, le sauveteur franchit la ligne de départ, met son équipement quand cela lui convient et nage jusqu'à la bouée qui lui est attribuée, la contourne par la gauche (en regardant depuis la plage), rejoint la victime qui attend derrière la bouée, coté au large. Le sauveteur attache correctement la bouée tube autour du corps de la victime en la passant sous les bras et la clipse à un anneau. La victime peut aider pour passer et clipser la bouée tube. Une fois la victime attachée dans la bouée tube, le sauveteur continue (sens des aiguilles d'une montre) de contourner la bouée et remorque la victime jusqu'à la plage.

Les Assistants : Dès que le sauveteur a commencé le remorquage de la victime vers la plage, les deux assistants, quand ils le désirent, peuvent franchir la ligne de départ et entrer dans l'eau pour aider le sauveteur à ramener la victime sur la plage. La victime doit être traînée ou portée jusqu'à la ligne d'arrivée.

L'arrivée : L'arrivée est jugée sur **la poitrine du premier membre de l'équipe** franchissant la ligne d'arrivée, sur ses pieds, en position verticale et toujours en contact avec la victime. Il n'est pas obligatoire que la bouée tube soit restée fixée

5.7.2 : Notes

- a) Tous les membres d'une équipe doivent partir depuis la position qui leur a été affectée.
- b) Les sauveteurs et les 2 assistants qui ont anticipé le franchissement de la ligne de départ (pour n'importe quelle raison) doivent retourner en arrière de la ligne de départ avant de démarrer leur portion de relais.
- c) Au départ, les sauveteurs peuvent placer les bouées tubes et les palmes sur la plage derrière la ligne de départ/arrivée ou les tenir à la main. Le harnais de la bouée tube peut être enfilé.
- d) La sangle de la bouée tube doit être portée en bandoulière ou sur une épaule.
- e) La victime peut aider le sauveteur à fixer la bouée tube. L'un ou l'autre peut clipser la bouée tube mais le clipsage doit se faire derrière la ligne de bouées.
- f) Le sauveteur doit remorquer la victime avec la bouée fixée autour du corps sous les deux bras et clipsée dans l'anneau.
- g) La victime ne doit pas être remorquée sur le ventre.
- h) Pendant le remorquage, la victime peut aider en battant des jambes et en ramant avec les bras sous la surface de l'eau, mais ne doit pas nager avec un bras hors de l'eau.
- i) À aucun moment, la victime ne peut aider en marchant ou en courant, mais la victime peut aider en gardant les jambes tendues pendant qu'elle est traînée.
- j) Seul le sauveteur peut utiliser des palmes. Les assistants n'utiliseront aucun équipement ou palmes.
- k) **Puisque l'arrivée est jugée sur le passage du 1^{er} concurrent dans la position correcte (debout sur ses pieds, en contact avec la victime, elle-même en contact avec le second assistant) il n'est pas obligatoire que les deux autres membres de l'équipe franchissent la ligne d'arrivée. De même après jugement de l'arrivée (jugée sur le passage du 1^{er} concurrent dans la position correcte (debout sur ses pieds, en contact avec la victime, elle-même en contact avec le second assistant), les autres membres de l'équipe peuvent tomber sur la ligne.**

5.7.3 : Parcours

Comme le montre le schéma, le parcours mesurera environ 240 m (*140 m pour les benjamins*).

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à l'appréciation du juge principal selon les conditions de mer dominantes.

La ligne de départ/arrivée : Une corde de couleur vive tendue entre deux piquets surmontés de drapeaux, séparés d'environ 48m sera placée au bord de l'eau. L'alignement de la ligne de départ par rapport aux bouées peut être modifié sur décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes. La ligne de départ sert aussi de ligne d'arrivée. La corde sera déplacée une fois les compétiteurs en ligne et avant le départ afin que la bouée tube ne puisse l'accrocher.

Les bouées : Comme pour la Nage, elles seront placées de sorte que tous les compétiteurs aient les mêmes conditions par rapport aux bancs de sable, aux rochers, aux baïnes, etc.

5.7.4 : Equipement

Bouée tube, palmes: voir Section 9 – Infrastructure et Équipement Standards. Les compétiteurs doivent utiliser des bouées tubes fournies par les organisateurs.

5.7.5 : Jugement

Les juges d'arrivée se positionneront à chaque extrémité de la ligne d'arrivée à moins de 5m du piquet et dans l'alignement des deux piquets.

Un juge en bateau sera positionné dans l'alignement des bouées comme le montre le schéma.

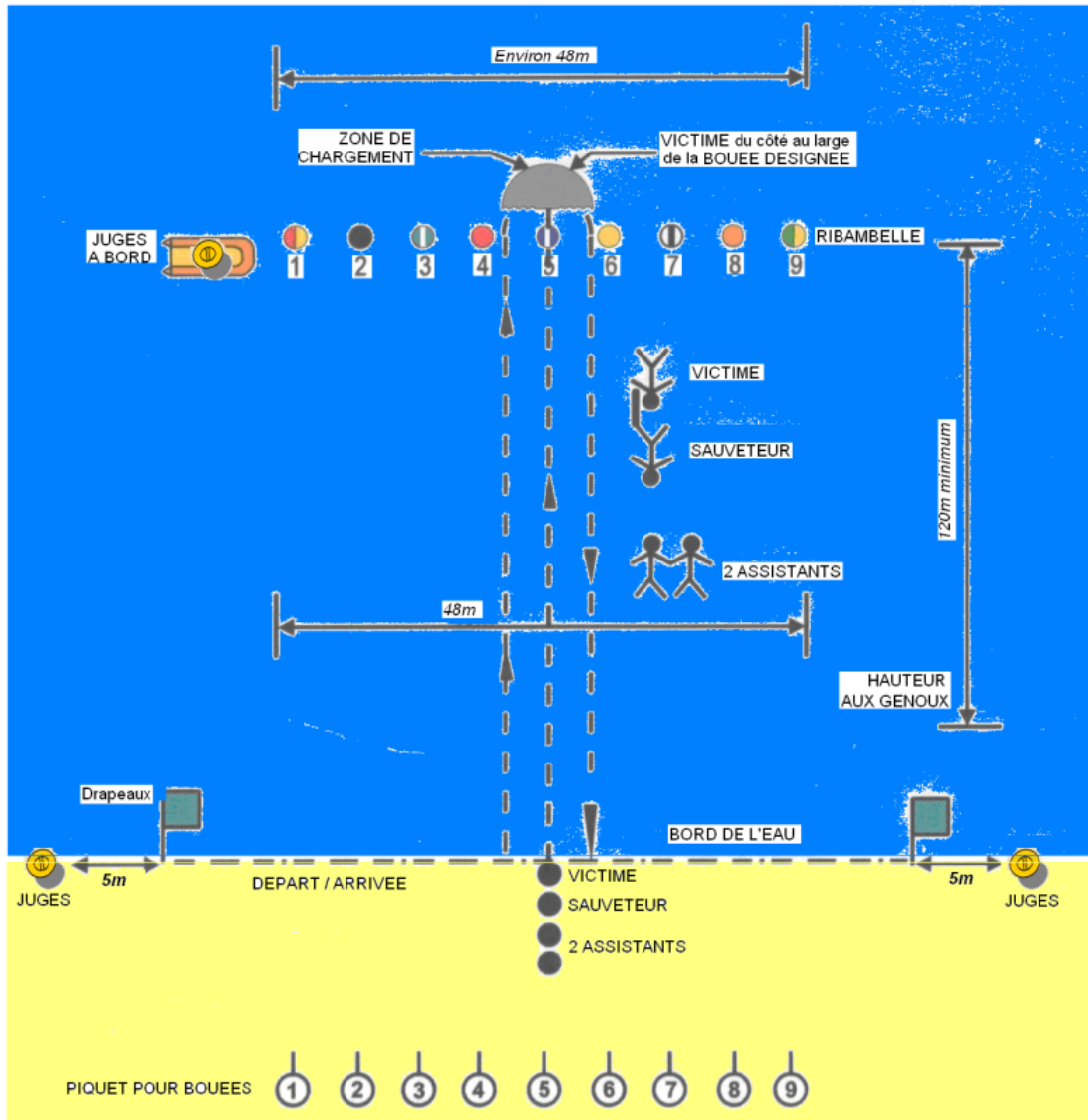
Les fautes observées et enregistrées durant l'épreuve par n'importe quel juge seront rapportées au juge principal qui examinera la faute avec les juges concernés.

Une faute observée par le juge en bateau sera rapportée au juge principal dès que possible et avant que le résultat de l'épreuve soit déclaré.

5.7.6 : Disqualification

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera une disqualification:

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



RELAIS BOUEE - TUBE

5.8 : BOUEE TUBE INDIVIDUEL (RESCUE TUBE RACE)

Cette épreuve n'est pas ouverte actuellement en France

5.9 : COURSE – NAGE – COURSE (RUN – SWIM - RUN)

Catégories Avenirs à Masters

5.9.1 : Description de l'épreuve

Les compétiteurs s'élancent de la ligne de départ en courant, ils contournent le drapeau de virage pour entrer dans l'eau et nagent vers les bouées qu'ils doivent contourner.

Les compétiteurs reviennent vers la plage à la nage, ils contournent de nouveau le drapeau de virage avant de courir vers la ligne d'arrivée.

5.9.2 : Parcours

Comme le montre le schéma suivant, le parcours sera conçu de façon que les compétiteurs courent approximativement 200 m, nagent approximativement 300 m et courent approximativement 200 m pour finir.

Pour les avenirs, poussins, benjamins et minimes, les distances seront réduites : Avenirs et Poussins : 50 m /100 m /50 m, Benjamins : 75 m /300 m /75 m, Minimes : 100 m /300 m /100 m

5.9.3 : Jugement

Les compétiteurs doivent finir l'épreuve debout sur leurs pieds.

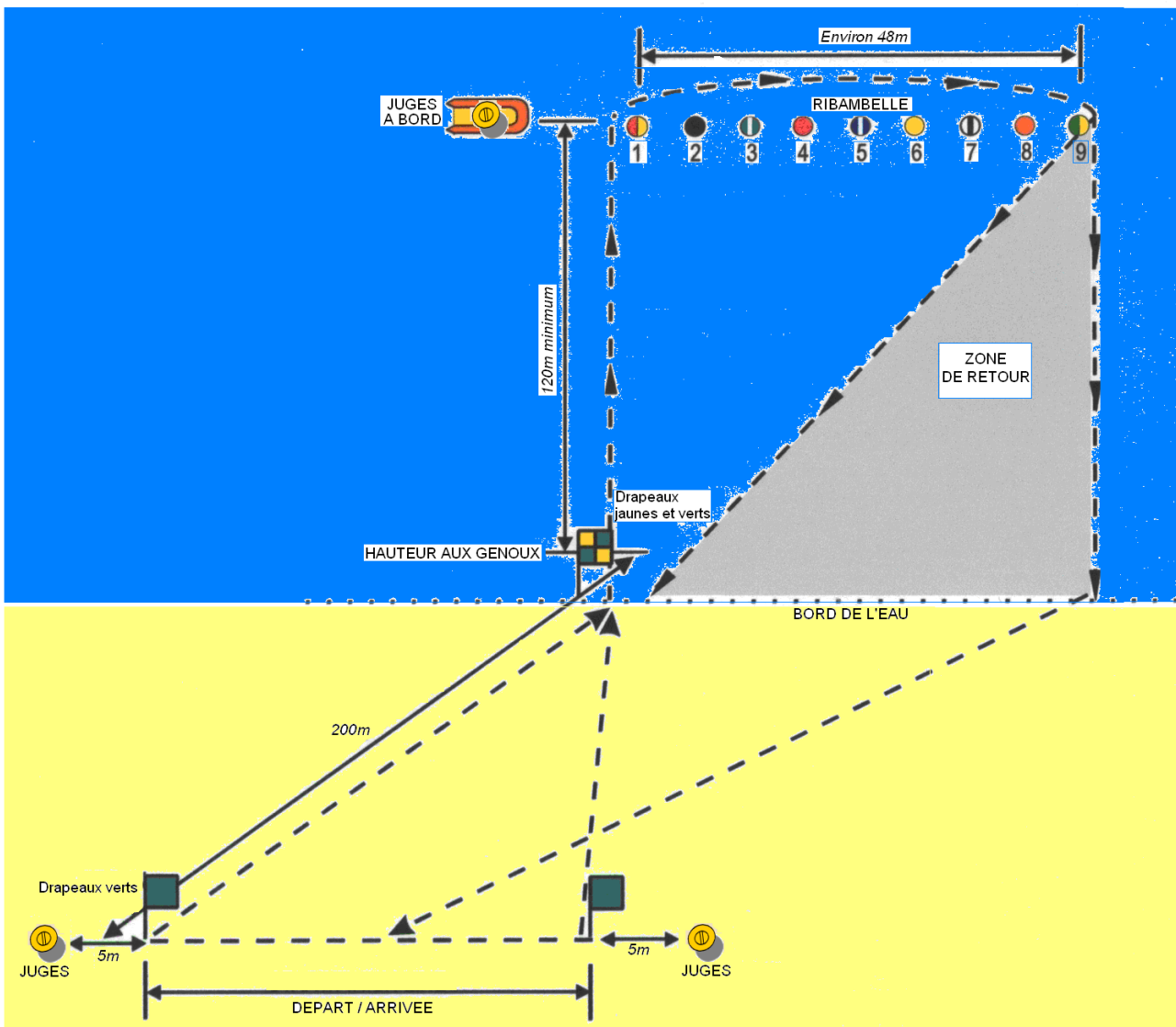
L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

Les juges seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

5.9.4 : Disqualification

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera une disqualification:

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



COURSE - NAGE - COURSE

5.10 : BEACH FLAGS

. Catégories Avenirs à Masters

5.10.1 : Description de l'épreuve

D'une position de départ allongés à plat ventre sur la plage, les compétiteurs se lèvent, se retournent et courent pour attraper un bâton (Beach Flag) planté verticalement dans le sable à environ 20 m (*15 m pour les Avenirs, Poussins, Benjamins, Minimes*). Les 2/3 de la longueur des bâtons doivent être visibles.

Puisqu'il y a moins de bâtons que de compétiteurs, ceux qui ne parviennent pas à attraper un bâton sont éliminés.

Les compétiteurs prennent la position qui leur a été attribuée sur la ligne de départ, un intervalle minimum de 1,5 m les sépare.

Les compétiteurs sont allongés sur le ventre, les orteils sur la ligne de départ et les talons, ou n'importe quelle partie des pieds, joints, les mains l'une sur l'autre avec les bouts des doigts aux poignets et la tête haute.

Les coudes doivent être à 90° par rapport à la ligne du corps, le bassin et le ventre doivent être en contact avec le sable.

Le corps doit être perpendiculaire à la ligne de départ.

Les compétiteurs peuvent niveler, aplatir, comprimer leur aire de départ ; il est interdit de créer un monticule ou de modifier déraisonnablement l'inclinaison du sable pour aider au départ.

Cependant, les compétiteurs peuvent enfoncer leurs orteils dans le sable sur la ligne de départ, en creusant avec les mains ou les pieds avant de s'allonger ou avec les pieds depuis la position allongée.

Les compétiteurs doivent se conformer aux décisions des officiels. Un compétiteur qui retarde déraisonnablement le départ de l'épreuve pourra être éliminé.

5.10.2 : Procédure de départ

La procédure de départ des Beach Flags est différente de la procédure exposée paragraphe 5.2 «Le Départ». Pour les Beach Flags, le départ se déroule comme suit :

Avant le départ, le marshall d'appel devra :

- a) Placer les compétiteurs dans l'ordre du tirage au sort pour la course
- b) Accompagner les concurrents jusqu'à l'aire de départ pour s'assurer qu'ils sont bien positionnés dans le bon ordre.

Le juge d'épreuve devra :

- a) Vérifier que tous les officiels, les juges et les équipements sont en place.
- b) Signaler le début de chaque épreuve par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent prendre leur position sur la ligne de départ.

- c) Indiquer au starter que les compétiteurs sont sous ses ordres.

Le starter doit se placer hors de la vue des compétiteurs.

5.10.3 : Le Départ

À l'ordre du starter «Compétiteurs **Prêts**» / « Competitors ready », les compétiteurs doivent prendre la position de départ règlementaire comme décrite ci-dessus.

À l'ordre du starter «**Têtes basses**» / « Head down », les compétiteurs – immédiatement et sans délai – devront placer leur menton sur leurs mains.

- a) Après une pause calculée et quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donnera le départ par un puissant coup de sifflet.
- b) Au signal de départ, les compétiteurs se dresseront sur leurs pieds et courront pour attraper un bâton.

5.10.4 : Faute de départ

Les comportements suivants sont considérés comme des fautes de départ en Beach Flags.

- a) Ne pas respecter les ordres du starter dans un délai raisonnable.
- b) Soulever n'importe quelle partie du corps du sable, ou commencer un mouvement de départ après l'ordre «Têtes basses» du starter et avant le signal de départ.

Si un compétiteur est disqualifié ou éliminé, les compétiteurs et les bâtons restants seront réalignés sans retraitage au sort.

5.10.5 : Tirage au sort pour le positionnement

Il y aura un tirage au sort préliminaire et des tirages au sort après chaque course.

5.10.6 : Nombre de compétiteurs éliminés

Le juge principal déterminera le nombre de concurrents qui seront éliminés dans chaque course des éliminatoires. Il ne peut pas y avoir plus de deux éliminés à chaque course d'éliminatoires.

En finale, il ne peut pas y avoir plus d'un éliminé à chaque course.

5.10.7 : Entre-deux compétiteurs

Un entre-deux peut être effectué entre les compétiteurs concernés si un ou plusieurs concurrents tiennent le même bâton et que les juges ne peuvent pas déterminer lequel a attrapé le bâton en premier, sans se soucier de la position de la main sur le bâton.

De même, un entre-deux doit être réalisé si un bâton est perdu dans le sable. S'il est évident qu'un bâton a été perdu dans le sable, le juge d'arrivée doit signaler (par sifflet ou oralement) que le bâton est perdu et que la course est terminée.

5.10.8 : Le Parcours

Comme le montre le schéma suivant la distance du parcours entre la ligne de départ et les bâtons mesurera environ 20 m (*15 m pour les Avenir, Poussins, Benjamins, Minimes*) et devra être assez large pour permettre un espace minimum de 1,5 m entre chaque compétiteur pour des séries allant jusqu'à 16 concurrents.

La ligne de départ sera délimitée à ses extrémités par 2 piquets de 2 m de haut.

Les bâtons seront positionnés sur une ligne parallèle à la ligne de départ et aussi de telle façon que la perpendiculaire à la ligne de départ passant entre deux concurrents voisins passe approximativement au niveau de la base du bâton. En d'autres termes, les bâtons sont alignés sur la ligne des bâtons de manière équidistante entre 2 compétiteurs adjacents.

5.10.9 : Equipements :

Beach Flags (Bâtons) : Voir Section 9 : *Matériel et Équipement Standards*.

Tenues : Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

5.10.10 : Jugements

Le juge de site ou le juge désigné sera placé de façon à avoir une vision globale de l'épreuve.

Le starter et le juge de départ seront positionnés à chaque extrémité de la ligne de départ afin de pouvoir observer toutes les fautes de départ.

Les juges de course seront placés de chaque côté du parcours afin de voir toutes les fautes commises.

Les juges d'arrivée seront positionnés à quelques mètres de la ligne des bâtons afin de les récupérer et de les repositionner pour la course suivante.

5.10.11 : Elimination et disqualification

Chaque course ou chaque éliminatoire direct sera considéré(e) comme un élément isolé de l'épreuve. Une faute dans une course ne sera donc pas retenue et ajoutée à un compétiteur dans la course suivante.

Un compétiteur qui commet une faute de départ ou qui empêche la progression d'un concurrent sera éliminé (et non disqualifié)

Un compétiteur *éliminé* de l'épreuve gardera les points et/ou la place qu'il avait à ce moment-là de l'épreuve.

Cependant, un concurrent *disqualifié* perdra tous ses résultats de l'épreuve.

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 5.1 à 5.3, les comportements suivants entraîneront une disqualification:

- a) Echec à réaliser l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite (DQ12).
- b) Attraper ou bloquer plus d'un bâton, par exemple se coucher sur un bâton ou soustraire un bâton à la vue des autres (DQ11).

Note :

Un compétiteur peut utiliser son corps pour se faciliter la prise d'un bâton.

Un compétiteur peut jouer des épaules et/ou du corps face à un adversaire, mais ne peut pas utiliser ses mains, ses bras, ses pieds ou ses jambes pour améliorer sa position ou la conserver

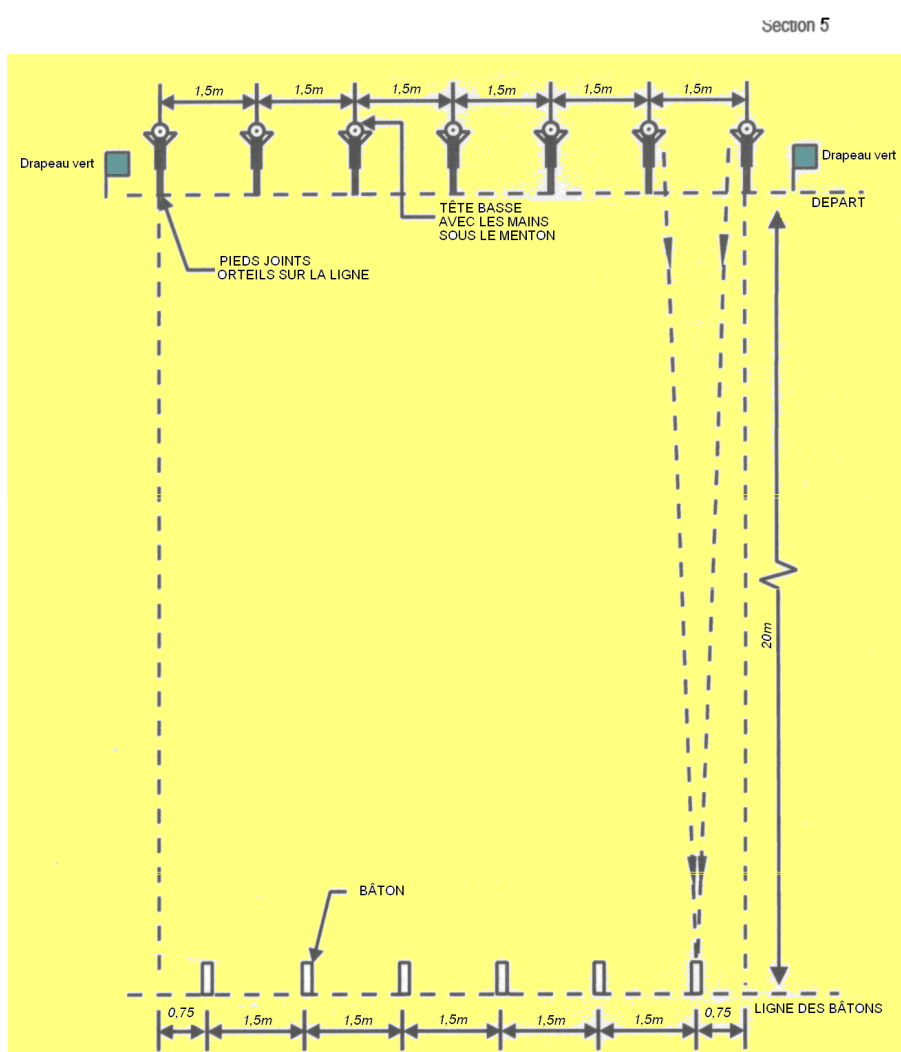
Si un compétiteur est devant et conserve une action de course normale, le compétiteur derrière lui devra le contourner par le côté pour le dépasser.

Un compétiteur peut croiser devant un compétiteur plus lent

Si deux ou plusieurs compétiteurs sont coupables d'interférences, le compétiteur qui, le premier, a utilisé les mains, les bras, les pieds ou les jambes sera **éliminé**.

Outre les causes d'interférence, un compétiteur qui enfreint le Code de Conduite de l'ILS et/ou qui concourt déloyalement, sera **disqualifié**.

Une interférence est définie par l'utilisation des mains, des bras, des pieds ou des jambes pour empêcher la progression d'un concurrent.



BEACH FLAGS

5.11 : SPRINT (BEACH SPRINT)

. Catégories Minimales à Masters

5.11.1 : Description de l'épreuve

Les compétiteurs prennent position dans le couloir qui leur est attribué.

Au signal de départ les compétiteurs parcourent les 90 m (*70 m pour les minimales*) qui les séparent de la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

Les compétiteurs doivent finir l'épreuve debout sur leurs pieds.

5.11.2 : Le départ

Aucun «starting blocks» artificiel n'est autorisé ; mais, les concurrents peuvent faire des trous ou des monticules dans et sur le sable afin de faciliter leur départ. Les compétiteurs n'ont pas le droit d'utiliser un matériel autre que le sable pour faciliter leur départ. Les compétiteurs ont droit d'aplanir ou de surélever le sable dans leur couloir.

5.11.3 : Parcours

Comme le montre le schéma suivant, l'épreuve de Sprint mesurera 90 m (*70 m pour les Masters, 70 m pour les minimales*) de la ligne de départ à la ligne d'arrivée.

Une aire de dégagement d'au moins 20 m doit être prévue à chaque extrémité.

Le parcours sera rectangulaire et «quadrillé» afin de s'assurer que tous les concurrents parcourent la même distance et sera délimité par quatre piquets, de 2 m de haut, de couleurs distinctes.

Les couloirs sont séparés par des cordes de couleur posées sur le sable afin d'aider les coureurs à garder une trajectoire rectiligne.

Les couloirs devront mesurer 1,80 m de large, si possible, avec un minimum de 1,50 m.

Dix couloirs sont recommandés, mais un minimum de 8 couloirs est requis pour cette épreuve.

Les compétiteurs doivent rester dans leur couloir pendant toute la course.

Des plaquettes numérotées identifiant les couloirs de course seront placées devant la ligne de départ et après la ligne d'arrivée.

Une ligne d'attente sera tracée à 5 m derrière et parallèle à la ligne de départ et délimitée par deux piquets de 2 m de hauteur.

5.11.4 : Equipement

Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

Les compétiteurs peuvent être obligés de porter des dossards de couleur pour faciliter la tâche des juges.

5.11.5 : Jugement

Le juge sera placé de façon à avoir une vision globale de l'épreuve.

Deux juges de course seront désignés pour s'assurer que les compétiteurs effectuent la course normalement.

Les juges d'arrivée détermineront l'ordre d'arrivée.

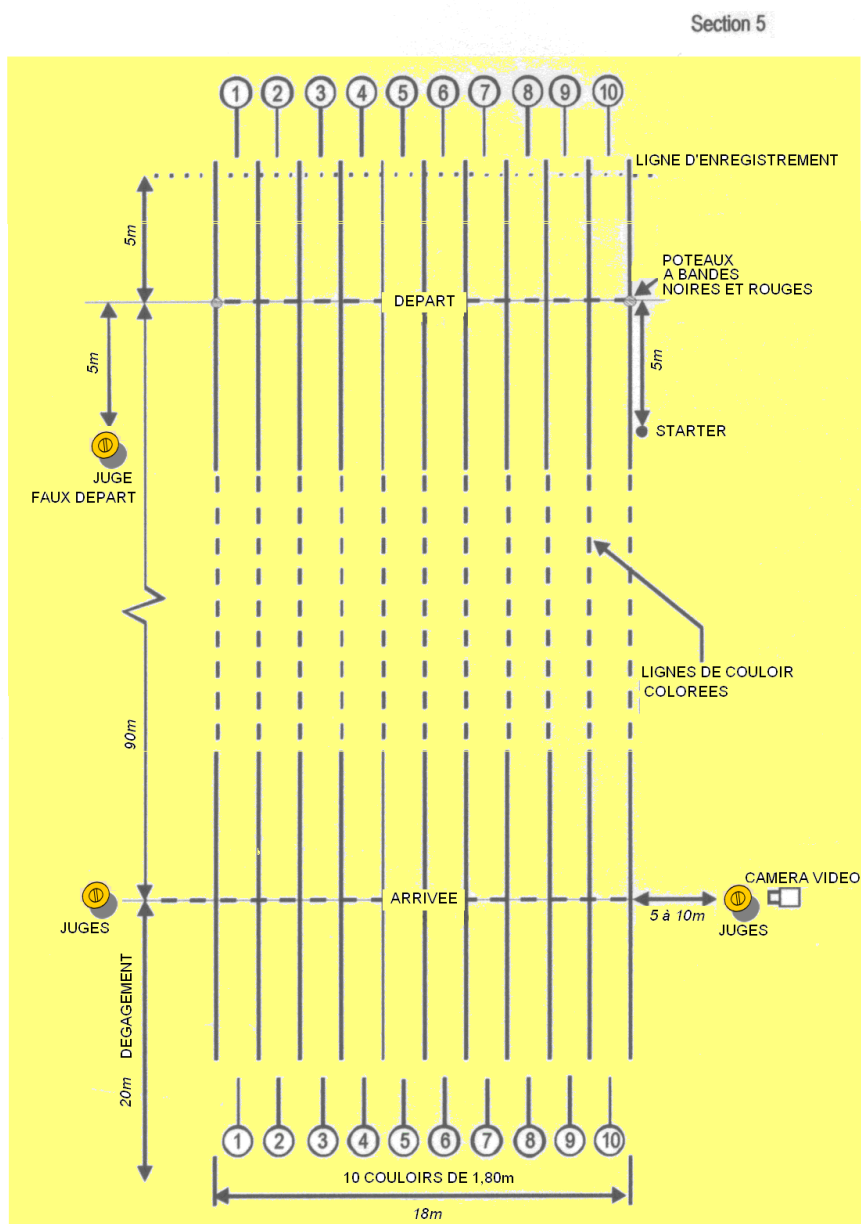
L'ordre d'arrivée des compétiteurs sera déterminé par le franchissement de la ligne d'une partie de la poitrine du concurrent.

Les concurrents doivent franchir la ligne debout sur leurs pieds.

5.11.6 : Disqualification

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du *Règlement Général* et celles définies au paragraphe 5.1 *des Conditions Générales de Compétition en mer*, le comportement suivant entrainera une disqualification:

- a) Echech à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



SPRINT

5.12 : COURSE (Beach Run)

Catégories Séniors et plus

5.12.1 : Description de l'épreuve 2 km

Les compétiteurs courent 2000 m sur la plage en quatre fois 500 m comme suit :

Au signal de départ les compétiteurs s'élancent le long du côté gauche de la piste pour tourner (sens des aiguilles d'une montre ou à main droite) autour du piquet de virage distant de 500 m et reviennent vers la ligne d'arrivée où ils contourneront le piquet (sens des aiguilles d'une montre ou à main droite) pour parcourir de nouveau les 500 m de plage. Ils contourneront le piquet de virage comme précédemment et reviendront couper la ligne d'arrivée.

Il est interdit de bousculer ou bloquer un autre concurrent pour gêner sa progression.

Les juges se placeront pour observer le bon déroulement de l'épreuve ainsi que pour déterminer les places des concurrents sur la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent finir debout sur leurs pieds.

5.12.2 : Description de l'épreuve 1 km

Les compétiteurs courent 1000 m sur la plage en deux fois 500 m comme décrit ci-dessus.

5.12.3 : Parcours

Le parcours s'étend sur la plage parallèlement au bord de l'eau en deux couloirs de 500m de long. Le juge principal peut décider d'une épreuve alternative sur les plages qui ont un espace restreint.

La ligne de départ sera matérialisée par une corde synthétique de couleur vive tendue entre deux piquets.

La ligne d'arrivée sera une extension vers la mer de la ligne de départ. La limite de la ligne d'arrivée sera matérialisée par un troisième piquet. Le juge principal décidera de la longueur des lignes d'arrivée et de départ.

Couloirs de course : le parcours sera divisé en deux bandes parallèles à la ligne d'eau. Le couloir le plus éloigné de l'eau sera pour les étapes partant des lignes de départ/arrivée (étapes une et trois). Les couloirs seront divisés par des bandes colorées ou n'importe quel autre matériel approprié.

Un piquet situé à 500 m du départ à l'extrémité de la ligne séparant les deux couloirs servira de piquet de virage.

5.12.4 : Equipement

Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

Les chaussures sont optionnelles.

5.12.5 : Jugement

Le juge sera placé de façon à avoir une vision globale de l'épreuve.

Des juges de course seront désignés pour s'assurer que les compétiteurs effectuent l'épreuve sans se gêner.

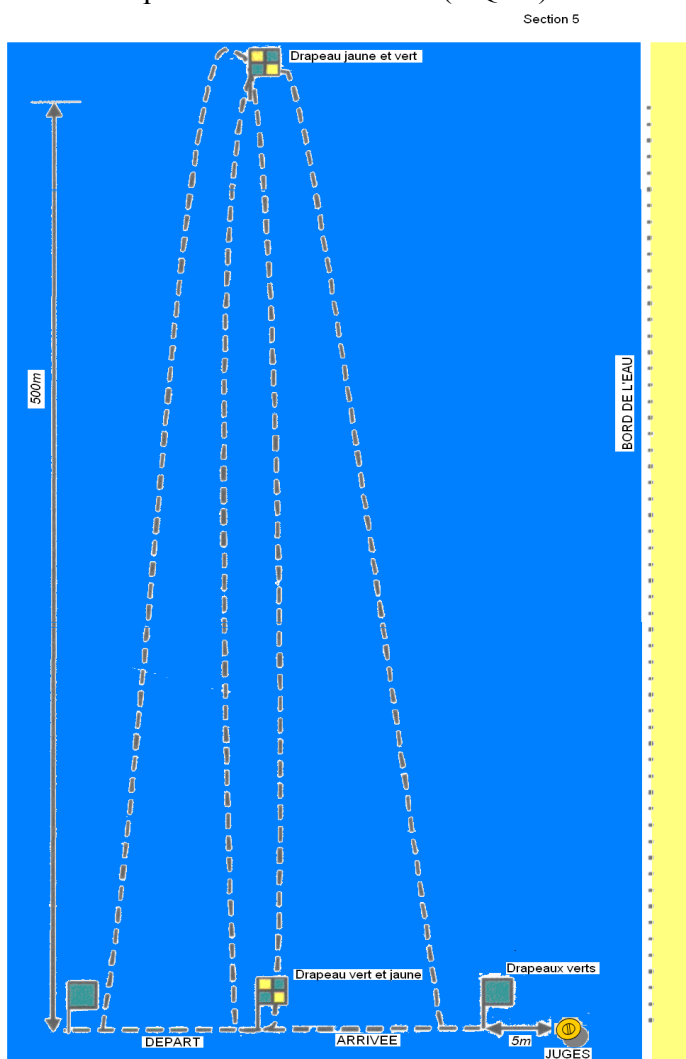
Un juge sera positionné à chaque piquet de virage pour s'assurer qu'il n'y a pas de bousculade ou de gêne intempestive.

Les juges d'arrivée détermineront les places d'arrivée.

5.12.6 : Disqualification

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera une disqualification :

- a) Echech à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ 12) .



COURSE

Distance	Course
1 km	2 X 500 m
2 km	4 X 500 m

5.13 : RELAIS SPRINT (BEACH RELAY)

. Catégories Benjamins à Masters

5.13.1 : Description de l'épreuve

Quatre compétiteurs par équipe (trois en Masters) concourent, se transmettant un relais témoin à l'issue d'un parcours de 90 m (*50m pour les benjamins, 70 m pour les minimes*)

Au départ, deux compétiteurs prennent position dans le couloir qui leur est attribué à chaque bout de la course.

Après le départ, chaque compétiteur effectue 90 m, tenant dans une main, le témoin, qu'il doit passer au compétiteur suivant à l'issue de son parcours, idem pour le deuxième puis le troisième jusqu'au dernier coureur.

Tous les compétiteurs finiront leur course debout sur leurs pieds.

Les compétiteurs n'ont pas le droit de gêner la progression des autres concurrents.

5.13.2 : Le départ

Le départ est le même que pour les sprints avec le premier compétiteur tenant le témoin.

5.13.3 : L'échange du témoin

Le passage de témoin sera effectué de la façon suivante :

- a) Le compétiteur qui arrive doit porter le témoin jusqu'à la ligne pour le passage de témoin (le témoin ne peut pas être lancé vers le relayeur suivant).
- b) Le compétiteur qui reçoit le témoin au premier, deuxième et troisième passage peut se déplacer au moment de prendre le témoin, mais sera disqualifié si une partie de son corps, ou sa main, franchit la ligne de fin de la zone d'échange avant qu'il n'ait pris possession du témoin.
- c) Si un témoin tombe pendant le passage de témoin, le receveur peut récupérer le témoin (en s'assurant de ne pas gêner les autres concurrents) et continuer la course.
- d) Si le témoin est lâché à un autre moment, le compétiteur peut le récupérer (à condition de ne pas gêner les autres concurrents) et continuer la course.

5.13.4 : Parcours

Le parcours sera le même que celui des sprints comme le montre le schéma suivant.

Les benjamins et minimes auront des distances réduites : Benjamin : 4 x 50 m, Minime : 4 x 90 m ou 4 x 50 m

5.13.5 : Equipement et vêtements

Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

Témoin: Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

5.13.6 : Jugement

En général, le jugement sera effectué comme pour l'épreuve des sprints avec un juge principal, un juge de parcours et les juges d'arrivée assumant les mêmes fonctions en ce qui concerne le départ et l'arrivée.

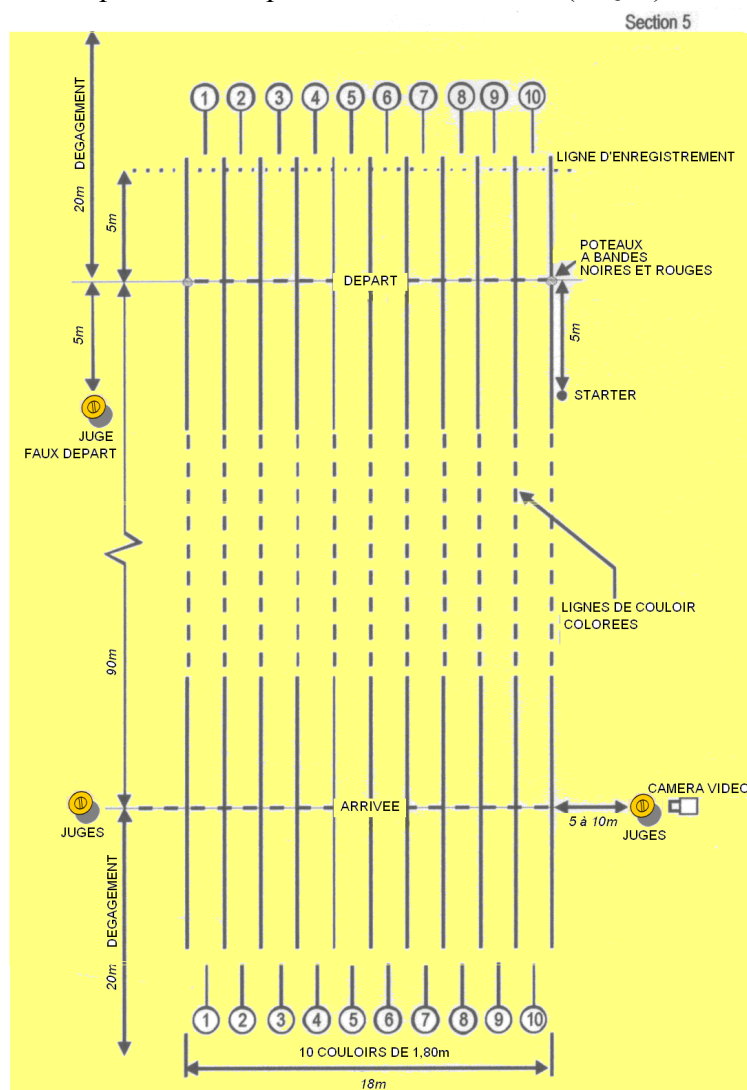
Les juges de parcours seront attirés pour contrôler les lignes de la zone de passage de témoin pour les fautes à chaque bout pendant les passages.

Toute faute observée par les juges de parcours, en ce qui concerne les passages de témoin, sera rapportée au juge principal.

5.13.7 : Disqualification

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



RELAI SPRINT

5.14 : SURF SKI Catégories Minimales à Masters

5.14.1 : Description de l'épreuve

Les compétiteurs maintiennent fermement leur Surf Ski dans l'eau aux genoux avec un intervalle de 1,5 m entre chaque bateau. Les compétiteurs doivent obéir aux ordres du starter, ou du juge de départ, en ce qui concerne l'alignement de leur embarcation au départ.

Au signal de départ, les compétiteurs doivent faire le tour des bouées et revenir vers la plage. L'arrivée est jugée quand n'importe quelle partie du bateau franchit la ligne d'arrivée, que le compétiteur soit dedans, agrippé à la coque ou qu'il le porte.

Les compétiteurs peuvent perdre le contact ou le contrôle de leur Surf Ski sans être nécessairement disqualifiés. Pour terminer le parcours, le compétiteur doit avoir (ou avoir récupéré) son surf ski et sa pagaie et franchir la ligne d'arrivée en venant du large et en restant en contact avec son embarcation et sa pagaie

Les compétiteurs ne doivent pas tenir ou toucher les Surf Skis des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.

Départ et arrivée sur la plage : Si les conditions sont telles que le starter ne peut pas garantir des conditions équitables de départ, un départ et/ou une arrivée hors de l'eau (où le Surf Ski est laissé à la bordure de l'eau) pourra être envisagé (voir ci-après).

5.14.2 : Le parcours

Le déroulement du parcours s'effectuera selon le schéma suivant.

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, les lignes de départ et d'arrivée pourront être déplacées par décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes.

Bouées : On utilisera trois bouées de la taille d'un bidon de 50 L : deux «bouées de virage» espacées approximativement de 75 m seront placées à une distance minimale de 300 m (200 m pour les Minimales, 250 m pour les Masters) de la ligne d'eau aux genoux à marée basse. La troisième bouée «de sommet» sera placée à égale distance et à approximativement 16 m plus au large des deux bouées de virage de façon à former un arc de cercle avec elles.

La ligne de départ n'est pas obligatoirement matérialisée, mais si c'est le cas, elle le sera par deux piquets positionnés de façon à ce que le milieu de la ligne de départ soit aligné sur la première bouée de virage.

La ligne d'arrivée sera matérialisée par deux drapeaux fixés sur un support ou des piquets, ou tout autre moyen approprié, positionnés de façon que l'arrivée des bateaux soit jugée dans l'eau. Le milieu de la ligne d'arrivée est aligné sur la troisième bouée de virage (en fonction des conditions dominantes de vagues).

5.14.3 : Description de l'épreuve avec arrivée sur le sable :

La ligne d'arrivée sur le sable sera située sur la plage approximativement à 15 m du bord de l'eau. Elle fera 20 m de long et sera marquée à chaque extrémité par un drapeau sur un poteau de 4 m. Les drapeaux d'arrivée seront de la même couleur que les bouées de parcours.

- a) Les compétiteurs doivent pagayer jusqu'à la dernière bouée de parcours et la contourner et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contrôle ou le contact avec leur embarcation ou leur pagaie après avoir contourné la dernière bouée de parcours lors du retour.
- b) Les compétiteurs n'ont pas besoin de terminer avec leur embarcation et leur pagaie.
- c) L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du compétiteur franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent finir sur leurs pieds en position debout.
- d) Un membre de l'équipe du compétiteur assurera l'évacuation du parcours du surf ski et de la pagaie du compétiteur. Avec le consentement du juge, une personne n'appartenant pas à l'équipe pourra assister en tant que handler, à condition d'être licenciée à la FFSS et participant à la compétition à n'importe quel titre.
- e) Le Handler devra :
 - porter un bonnet identique à celui du compétiteur.
 - faire tous les efforts nécessaires pour s'assurer que lui et l'embarcation ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, une disqualification peut être prononcée).
 - Se conformer à toutes instructions des officiels

5.14.4 : Equipement

Surf Skis : Adaptation de la taille des surf ski en fonction des catégories- Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

Casque : Port du casque obligatoire pour la catégorie Minimes. Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

Le remplacement de l'embarcation ou de la pagaie est autorisé. Le matériel doit être amené au bord de l'eau par un membre de l'équipe de façon à ne pas gêner les autres compétiteurs dans leur parcours. Le compétiteur devra recommencer l'épreuve à partir de la zone de départ originelle.

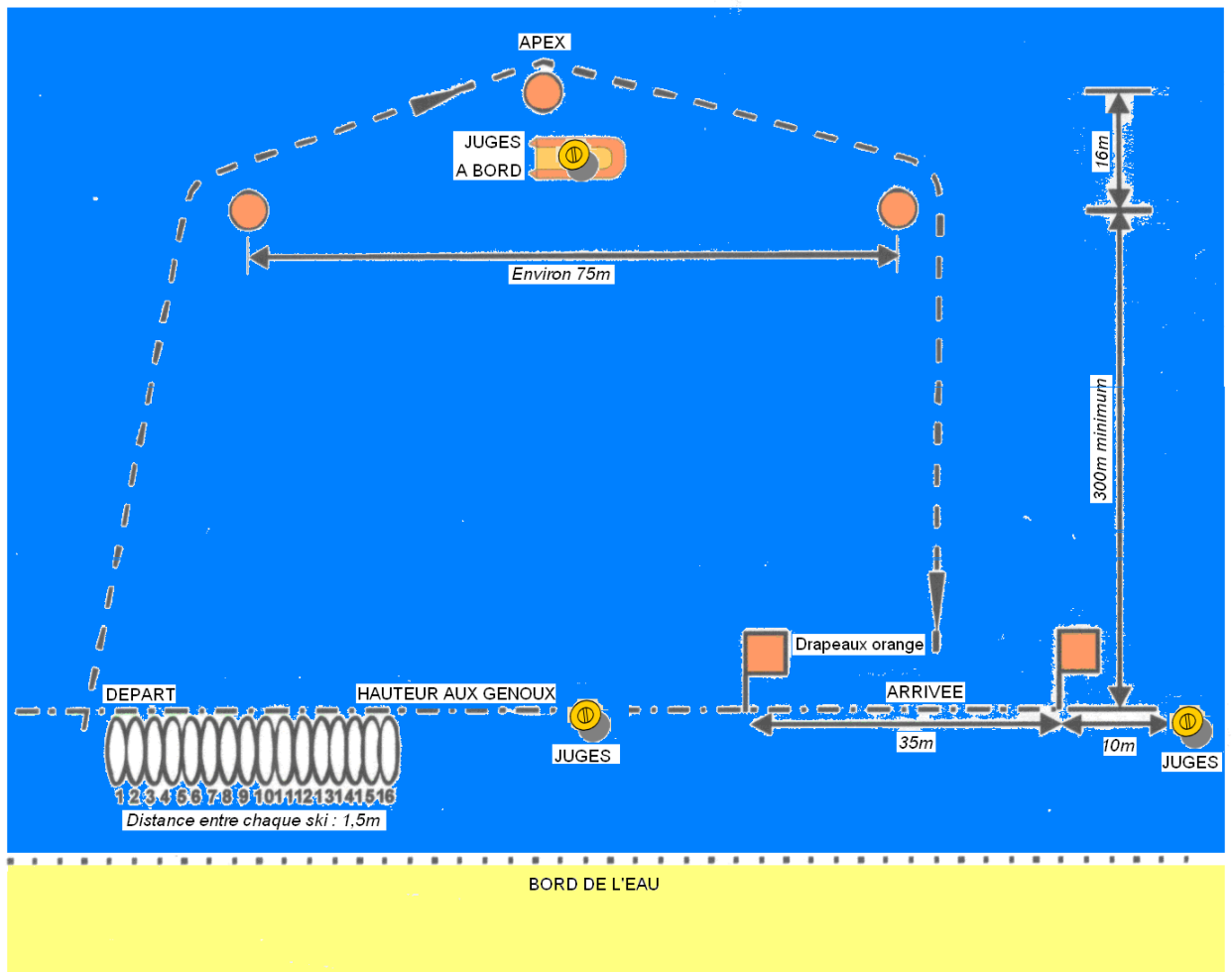
5.14.5 : Jugement

Les juges seront placés de façon à observer le bon déroulement de l'épreuve et de pouvoir déterminer les places des compétiteurs à l'arrivée.

5.14.6 : Disqualification

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



SURF SKI

5.15 : RELAIS SURF SKI

Catégories Séniors et plus

5.15.1 : Description de l'épreuve

La course de relais Surf Ski suit les mêmes règles générales que celle du Surf Ski individuel. Les équipes seront constituées de quatre compétiteurs qui peuvent utiliser la même embarcation.

Les compétiteurs doivent obéir aux ordres du starter en ce qui concerne l'alignement de leur Surf Ski au départ.

Premier compétiteur : Les concurrents de la première partie du relais démarrent comme pour l'épreuve de Surf Ski et contournent les bouées. Pour achever son parcours, le premier compétiteur abandonne son embarcation (et sa pagaie), contourne les deux drapeaux de virage pour aller toucher le second concurrent sur la ligne de changement.

Second compétiteur : Le second compétiteur suit le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage pour toucher le troisième compétiteur sur la ligne de changement.

Troisième compétiteur : Le troisième compétiteur suit le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage pour toucher le quatrième compétiteur sur la ligne de changement.

Quatrième compétiteur : Le Quatrième compétiteur suit le même parcours, contourne le premier drapeau, dépasse l'autre drapeau du côté plage et termine entre les deux drapeaux d'arrivée.

-Les compétiteurs du Relais Surf Ski doivent partir de la position qui leur est attribuée.

-Le premier et le troisième concurrent de chaque équipe partent de la position attribuée par tirage au sort à l'équipe. La position de tirage au sort de départ est inversée pour les deuxième et quatrième concurrents. Par exemple, dans une épreuve comportant 16 concurrents et dans laquelle une équipe a tiré le numéro 1 : le premier concurrent part de la position 1, le second de la position 16, le troisième de la position 1 et le quatrième de la position 16.

Position de départ des 1 ^{er} et 3 ^{ème} concurrents	1	2	3	4	5	6	16
Position de départ des 2 ^{ème} et 4 ^{ème} concurrents	16	15	14	13	12	11	1

-Les compétiteurs ne doivent pas tenir ou interférer avec les Surf Skis des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.

5.15.2 : Le parcours

Le parcours est décrit en détail dans le schéma suivant.

Dans le Relais Surf Ski les lignes de départ et de changement sont situées dans l'eau.

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement par rapport aux bouées des lignes de départ et d'arrivée pourra être modifié par décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes.

5.15.3 : Equipement et vêtements

Surf Skis : Adaptation de la taille des surf ski en fonction des catégories- Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

Casque : Port du casque obligatoire pour la catégorie Minimes. Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

Les membres de l'équipe ou d'autres membres autorisés par le juge principal s'assureront qu'aucune embarcation utilisée par les autres membres de l'équipe ne vienne gêner une autre équipe ou compétiteur pendant l'épreuve. L'embarcation devra être sortie de l'eau le plus rapidement possible pour éviter tout encombrement ou dégâts.

Si un club engage plus d'une équipe, chaque équipe devra porter un signe (nombre ou lettre) permettant de les distinguer, sur la jambe, le bras ou le bonnet.

5.15.4 : Jugement

Les juges seront placés de façon à observer le bon déroulement de l'épreuve et de pouvoir déterminer les places des compétiteurs à l'arrivée.

- Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds. L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

5.15.5 : Maîtrise de l'embarcation

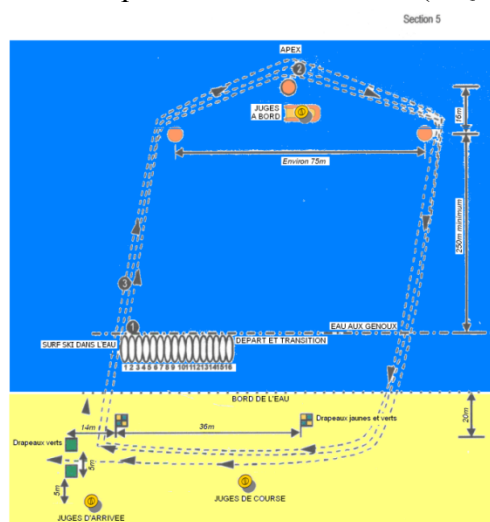
Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur Surf Ski ou de leur pagaie pendant le trajet aller, pourvu qu'ils retrouvent le contact avec leur Surf Ski (et la pagaie), et qu'ils contournent la dernière bouée du parcours dans leur embarcation et qu'ils terminent l'épreuve.

Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent la maîtrise ou le contact de leur Surf Ski ou de leur pagaie pendant le trajet retour après avoir franchi la dernière bouée de parcours

5.15.6 : Disqualification

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification:

- a. Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



RELAYS SURF SKI

5.16 : PLANCHE (BOARD RACE)

Catégories Avenirs à Masters

5.16.1 : Description de l'épreuve

Les compétiteurs se tiennent, avec leur planche, sur la plage, sur ou derrière la ligne de départ, séparés par un intervalle de 1,5 m.

Au signal de départ, les compétiteurs entrent dans l'eau, mettent leur planche à l'eau, effectuent le parcours délimité par les bouées, reviennent vers la plage et courent pour franchir la ligne d'arrivée.

Les compétiteurs ne doivent pas tenir ou interférer avec les planches des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.

5.16.2 : Le parcours

Le parcours est détaillé dans le schéma suivant.

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement, par rapport aux bouées, des lignes de départ et d'arrivée pourront être modifiées par décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes.

Bouées : On utilisera trois bouées de la même couleur et de la taille d'un bidon de 50 L. : deux «bouées de virage», espacées approximativement de 75 m et placées à une distance minimale de 250 m (*Avenir et Poussin*: 150 m ; *Benjamin et Minimes* : 200 m) de la ligne de hauteur d'eau aux genoux à marée basse. La troisième bouée «de sommet» sera placée à égale distance et à approximativement 16 m plus au large des deux bouées de virage de façon à former un arc de cercle avec elles.

La ligne de départ, représentée par une corde de couleur vive, sera placée sur la plage à une distance approximative de 5 m du bord de l'eau. Elle mesurera 30 m de long et sera délimitée à chaque extrémité par un piquet. Le milieu de la ligne de départ sera aligné avec la première bouée de virage, mais pourra être déplacé par le juge principal en fonction des conditions dominantes pour permettre à tous les compétiteurs de contourner la première bouée de façon équitable.

La ligne d'arrivée sera située sur la plage à une distance de 15 m environ du bord de l'eau. Elle mesurera 20 m de long et sera délimitée à chaque extrémité par un drapeau fixé sur un piquet de 4 m de haut. Les drapeaux d'arrivée seront de la même couleur que les bouées de parcours.

Le milieu de la ligne d'arrivée est aligné sur la troisième bouée de virage, mais peut être déplacé par le juge principal en fonction des conditions dominantes de mer.

5.16.3 : Matériel

Planches : Adaptation des planches en fonction des catégories - Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

Le remplacement de la planche est autorisé à la condition que le concurrent reparte de la ligne de départ. Les planches de remplacement peuvent être amenées sur la ligne de départ par d'autres membres de l'équipe, à condition qu'ils ne gênent pas les autres concurrents.

5.16.4 : Jugement

L'arrivée est jugée quand la poitrine du concurrent coupe la ligne d'arrivée ; le compétiteur doit franchir la ligne d'arrivée debout sur ses pieds et en contact avec sa planche.

5.16.5 : Maîtrise de l'embarcation

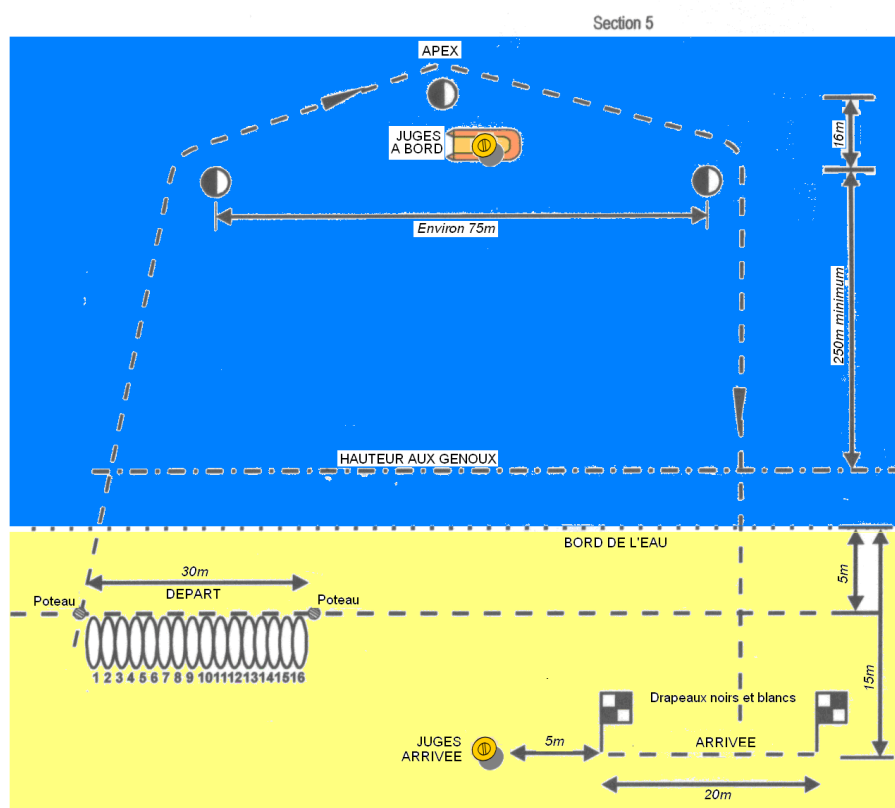
Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur planche sans être nécessairement disqualifiés.

Pour terminer l'épreuve, les compétiteurs doivent avoir (ou avoir récupéré) leur planche et franchir la ligne d'arrivée, en venant du large, en étant en contact avec leur embarcation.

5.16.6 : Disqualification

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



PLANCHE

5.17 : RELAIS PLANCHES (BOARD RELAY)

Catégories Séniors et plus

5.17.1 : Description de l'épreuve-

L'épreuve de **Relais planche** se déroule suivant les mêmes règles générales que l'épreuve de Planche individuelle.

Les équipes seront composées de **quatre concurrents** qui peuvent utiliser la même embarcation.

Premier compétiteur : Les premiers compétiteurs partiront comme pour l'épreuve de Planche et suivront le parcours délimité par les bouées. Les compétiteurs peuvent alors abandonner leur planche (n'importe où après avoir contourné les bouées), puis contourner les deux drapeaux de transition sur le sable et toucher le deuxième concurrent sur la ligne de changement de planche.

Second compétiteur : Le second compétiteur suit le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage et va toucher le troisième concurrent sur la ligne de changement de planche.

Troisième compétiteur : Le troisième compétiteur suit le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage et va toucher le quatrième concurrent sur la ligne de changement de planche.

Quatrième compétiteur : Le quatrième compétiteur suit le même parcours, contourne un drapeau de virage, dépasse l'autre du côté plage pour finir entre les deux drapeaux de la ligne d'arrivée.

Position de départ des 1 ^{er} et 3 ^{ème} concurrents	1	2	3	4	5	6	16
Position de départ du 2 ^{ème} et 4 ^{ème} concurrents	16	15	14	13	12	11	1

Les compétiteurs ne doivent pas tenir ou interférer avec les planches des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.

5.17.2 : Le parcours

Le parcours du relais planche est détaillé sur le schéma suivant.

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement, par rapport aux bouées, des lignes de départ et d'arrivée pourra être modifié par décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes.

5.17.3 : Matériel

Planche : Adaptation des planches en fonction des catégories - Voir Section 9 – Matériel et Équipement Standards)

Le remplacement de la planche est autorisé à la condition que le concurrent reparte de la ligne de départ. Les planches de remplacement peuvent être amenées sur la ligne de départ par d'autres membres de l'équipe, à condition qu'ils ne gênent pas les autres concurrents

Les membres de l'équipe ou d'autres membres autorisés par le juge principal s'assureront que toute embarcation utilisée par n'importe quel membre de l'équipe ne vienne pas gêner une autre

équipe ou un autre concurrent pendant son épreuve. Les planches devront être sorties de l'eau le plus rapidement possible pour éviter tout encombrement ou dommage.

Si un club engage plus d'une équipe, chaque équipe devra porter un signe (nombre ou lettre) sur la jambe, le bras ou le bonnet, permettant de les distinguer,.

5.17.4 : Jugement

L'arrivée est jugée quand la poitrine du concurrent coupe la ligne d'arrivée ; les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds.

5.17.5 : Contrôle de l'embarcation

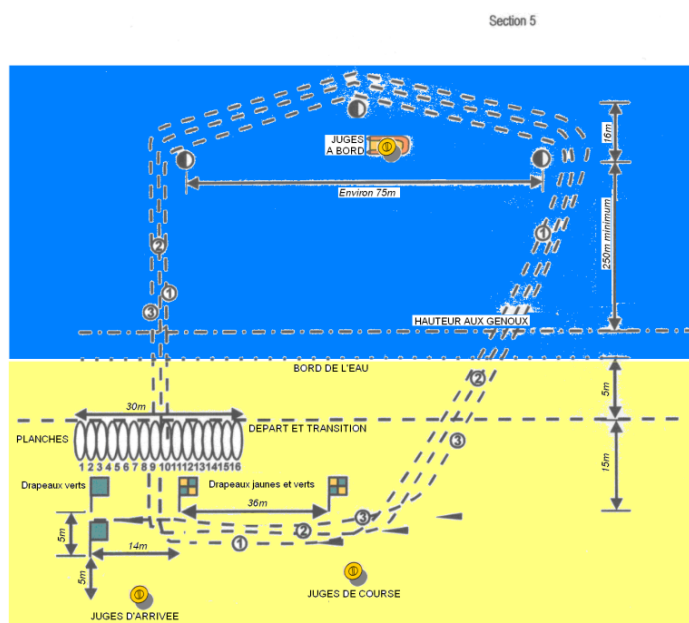
Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur planche sur le trajet « aller », mais doivent récupérer leur planche, passer la dernière bouée de parcours en contact avec leur planche et terminer la course.

Les compétiteurs doivent être sur leur planche et « ramer » pour contourner la dernière bouée de parcours et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent la maîtrise ou le contact de leur planche sur le retour, après la dernière bouée de parcours.

5.17.6 : Disqualification

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et celles définies dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit. (DQ12)



RELAIS PLANCHE

5.18 : SAUVETAGE PLANCHE (BOARD RESCUE)

Catégories Cadets à Masters

5.18.1 : Description de l'épreuve

Dans cette épreuve, un membre de l'équipe nage environ 120 m jusqu'à la bouée qui lui est attribuée, signale son arrivée et attend le second membre de l'équipe qui vient le recueillir avec sa planche. Les deux compétiteurs rament pour revenir sur la plage et franchir la ligne d'arrivée sur la plage avec la planche.

Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée. Les compétiteurs qui donnent le signal depuis une mauvaise bouée seront disqualifiés.

Premier compétiteur, la « victime » : De la position attribuée sur la ligne de départ sur la plage et au signal de départ, la victime entre dans l'eau, nage jusqu'à toucher la bouée qui lui est attribuée, signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée. La victime attend alors dans l'eau, derrière la bouée, côté large. **NOTE : Le terme «bouée» s'applique uniquement à la partie flottante (qui ne comprend pas la corde ou les attaches). Les compétiteurs doivent toucher visiblement la bouée (partie flottante) au-dessus de la ligne d'eau avant de signaler leur arrivée en restant en contact avec la bouée.**

Le juge principal peut demander une autre méthode acceptable pour signaler que la victime a atteint la bouée.

Second compétiteur, le « sauveteur » : Au signal d'arrivée de la victime, le sauveteur franchit la ligne de départ, entre dans l'eau et rame jusqu'à la victime placée du côté « du large » de la bouée attribuée. La victime doit entrer en contact avec la planche en étant du côté « du large » de la bouée. La planche doit contourner la bouée dans le sens des aiguilles d'une montre (à main droite) avant de revenir sur la plage avec la victime. La planche peut contourner la bouée pendant le chargement de la victime ;

Les victimes peuvent se placer elles-mêmes à l'avant ou à l'arrière de la planche. Les victimes peuvent, en ramant, aider le sauveteur à retourner vers la plage.

L'arrivée est jugée quand la poitrine du premier concurrent de chaque équipe coupe la ligne d'arrivée sur ses pieds et en position verticale. Le sauveteur et la victime étant tous deux en contact avec la planche.

Le sauveteur ne doit pas partir avant le signal d'arrivée émis par la victime. Pendant le trajet « aller » de la victime, le sauveteur peut franchir la ligne de départ et ne sera pas disqualifié à condition qu'il reprenne la position de départ correcte derrière la ligne pour attendre le signal d'arrivée à la bouée de la victime.

Les compétiteurs ne doivent pas tenir ou interférer avec les planches des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.

NOTE : Puisque l'arrivée est jugée sur le passage du 1^{er} concurrent dans la position correcte (debout sur ses pieds, en contact avec la planche, cette dernière étant également en contact avec le second compétiteur), il n'est pas obligatoire que le second membre de l'équipe franchisse la ligne d'arrivée. De même après jugement de l'arrivée (jugée sur le passage du 1^{er} concurrent dans la position correcte (debout sur ses pieds, en contact avec la planche, cette dernière étant

également en contact avec le second compétiteur), le second membre de l'équipe peut tomber sur la ligne.

5.18.2 : Le parcours

Le parcours est détaillé dans le schéma suivant. Les bouées sont placées à 70 m pour les benjamins et minimes.

Les planches doivent contourner la bouée dans le sens des aiguilles d'une montre, à moins d'avoir été avisé du contraire par le juge principal avant l'épreuve.

5.18.3 : Matériel

PLANCHE : Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

Pour les catégories Poussin Benjamin Minime : Le nipper board est obligatoire. (Suivant les conditions de mer, le juge principal pourra, pour des raisons de sécurité, interdire l'utilisation des nipperboards en résine)

5.18.4 : Jugement

Les juges seront placés de façon à observer le bon déroulement de l'épreuve et de pouvoir déterminer les places des compétiteurs à l'arrivée.

5.18.5 : Disqualification

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).

5.18.6 : Maitrise de la victime ou de la planche

Les sauveteurs et les victimes peuvent perdre le contact de la planche sur le trajet de retour ; mais tous les deux doivent être en contact avec la planche quand ils franchissent la ligne d'arrivée.

5.18.7 : Chargement de la victime

Bien qu'il ne soit pas obligatoire que la planche soit entièrement du côté « du large » de la bouée attribuée, la victime doit prendre contact avec la planche du côté du large.

5.18-9 : RELAIS 2 x SAUVETAGE PLANCHE :

Catégories Avenir à Masters

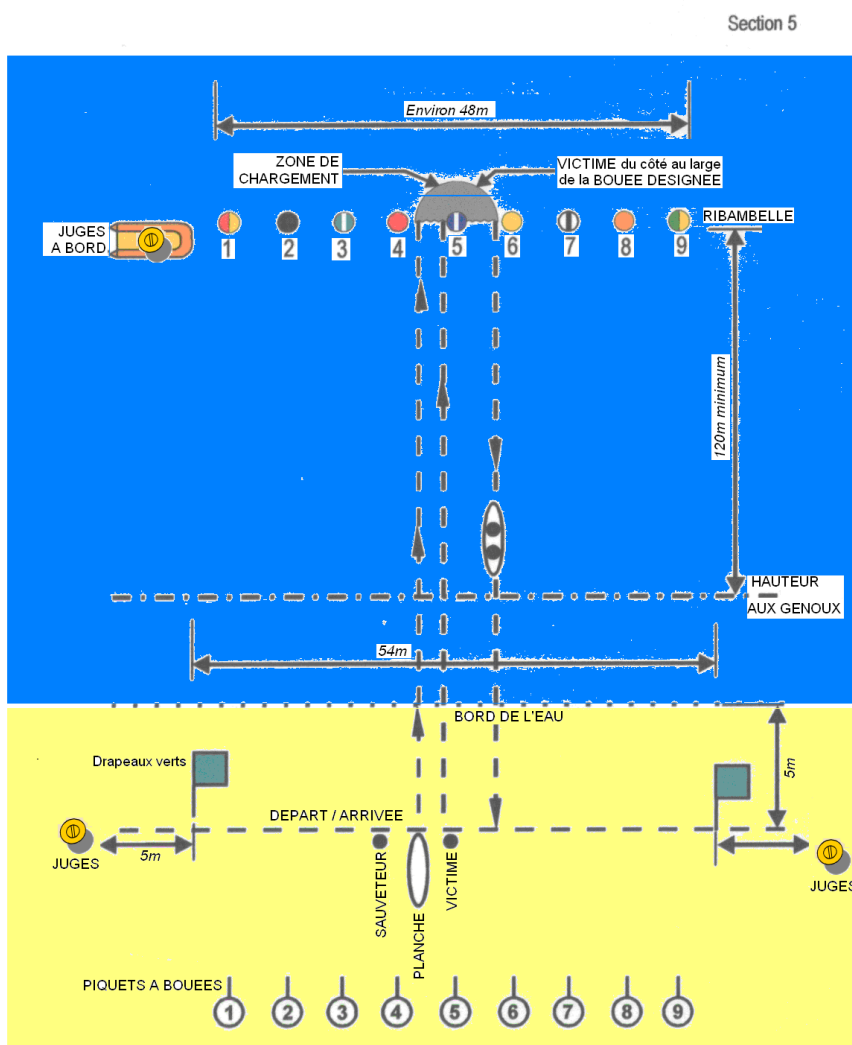
L'épreuve se court par équipe de 4 sauveteurs :

L'épreuve décrite en 5.18.1 à 5.18.7 est réalisée successivement par les deux paires (victime/sauveteur) d'une même équipe. *Pour les avens à benjamins, la ribambelle est positionnée à 70m mesurés à partir de la hauteur d'eau aux genoux.*

Après franchissement de la ligne d'arrivée (poitrine du 1^{er} sauveteur qui franchit la ligne, le sauveteur et la victime étant en contact avec la planche), le compétiteur qui arrive touche, avec la main, la victime suivante, qui est positionnée les pieds derrière la ligne de départ.

Les sauveteurs de la seconde paire peuvent, pendant le relais, franchir la ligne de départ pour une raison quelconque, mais doivent repartir de derrière la ligne au moment d'accomplir leur parcours du relais.

Note : la touche ne peut être faite qu'APRES le franchissement de la ligne d'arrivée (poitrine du 1^{er} sauveteur qui franchit la ligne, le sauveteur et la victime étant en contact avec la planche). La touche avec la main peut s'effectuer sur n'importe quelle partie du corps de la victime suivante, mais la victime doit avoir les pieds derrière la ligne de départ au moment de la touche.



SAUVETAGE PLANCHE

5.19 : OCEANMAN Catégories Benjamins à Masters

5.19.1 : Description de l'épreuve

L'épreuve d'une distance approximative de 1400 m comprend un parcours nage, un parcours planche, un parcours Surf Ski et se termine par un sprint sur la plage.

Adaptation de l'épreuve pour les catégories Benjamins et Minimes : Cette épreuve est réalisée **sans** parcours de surf ski. La longueur totale de l'épreuve est de 600 m (100m nage, 400m nipper board, 100m sprint).

Les conditions de course de chaque épreuve sont généralement celles des épreuves individuelles de chaque discipline : course de Surf Ski, course de Planche, course de Nage, Sprint.

L'ordre des épreuves sera tiré au sort avant le début de la compétition. Le même tirage déterminera aussi l'ordre des épreuves pour le Relais Oceanman.

Si la première épreuve est le Surf Ski, les compétiteurs effectueront un départ dans l'eau.

Positions de départ

Les compétiteurs doivent commencer les épreuves d'embarcations à partir de la place qui leur est attribuée. Les positions de départ sont inversées pour les épreuves de planche et de Surf Ski. Par exemple : dans une course comprenant 16 compétiteurs dans laquelle un concurrent a tiré la position 1, le compétiteur commence la première épreuve d'embarcation de la position 1, mais commencera l'autre épreuve d'embarcation de la position 16.

Position de départ de la 1ere épreuve d'embarcation	1	2	3	4	5	6	16
Position de départ de la 2 ^{ème} épreuve d'embarcation	16	15	14	13	12	11	1

Handler : Un membre de l'équipe du compétiteur peut aider. Avec l'approbation du juge principal une personne n'étant pas membre de l'équipe pourra aider le compétiteur, à condition qu'il soit licencié à la FFSS, et qu'il soit enregistré pour participer à la compétition en quelque qualité que ce soit.

Le handler tiendra le Surf Ski dans l'eau comme l'indique le schéma ou selon les directives des officiels. Il portera un bonnet identique à celui du compétiteur et devra faire tous ses efforts pour s'assurer que lui et l'embarcation ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, une disqualification pourra être prononcée).

5.19.2 : Le parcours

Les bouées pour les parcours de nage, de planche de surf ski seront positionnées comme indiqué dans le schéma suivant.

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement, par rapport aux bouées, des lignes de départ et d'arrivée pourra être modifié par décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes

Distances des bouées : Les bouées de nage seront disposées à une distance minimale de 120 m de la ligne de hauteur d'eau aux genoux à marée basse.

Les bouées des épreuves de Planche et de Surf Ski seront positionnées approximativement et respectivement à 50 m et 100 m derrière les bouées de nage. Les bouées de planches seront espacées approximativement de 17 m et les bouées de Surf Ski avec un espace approximatif de 50 m, avec la bouée de « sommet » de Surf Ski 10 m plus au large.

Disposition des drapeaux : Deux drapeaux sur la plage situés approximativement à 20 m du bord de l'eau serviront de marques de virage. Un sera aligné avec la bouée de nage numéro 2, l'autre avec la bouée de nage numéro 8.

Deux drapeaux espacés de 5m définissent la ligne d'arrivée. Ils sont positionnés perpendiculairement à la bordure de l'eau et à une distance approximative de 60 m du premier drapeau de virage.

Ligne de départ et de changement : La ligne de départ et de changement mesurera environ 30 m de long, centrée sur la bouée de nage numéro 1 à, approximativement, 5 m du bord de l'eau et indiquée par un piquet de 2 m de haut à chaque extrémité

La ligne de départ et de changement sert de ligne de départ si les épreuves de nage et de planche se déroulent en premier. Elle sert de ligne de placement des planches pour l'épreuve de planche.

Les compétiteurs ne sont pas tenus de franchir la ligne d'arrivée et de changement après que l'épreuve ait commencé.

Parcours de planche : L'épreuve de planche part de la ligne de départ et de changement pour dépasser la bouée de nage 1 par le côté extérieur ; puis contourner les deux bouées de planches, retourner vers la plage en dépassant la bouée 9 par le côté extérieur et contourner les deux drapeaux de virage.

Parcours de Surf Ski : L'épreuve de Surf Ski se déroule avec un départ dans l'eau comme le montre le schéma, pour contourner les trois bouées de parcours de Surf Ski, retourner vers la plage et contourner les deux drapeaux de virage.

Le compétiteur doit passer à l'extérieur de toutes les bouées.

Le compétiteur ne doit pas couper à travers les bouées de nage ou de planche.

Parcours de Nage : L'épreuve de nage se déroule à partir de la ligne de départ et de changement, pour contourner les bouées de nage et retourner vers la plage pour contourner les deux drapeaux de virage

Parcours de sprint et arrivée : La course se termine quand le compétiteur a fini tous les parcours. Pour terminer, le compétiteur contourne le 1er drapeau de virage, dépasse l'autre drapeau par le côté plage et finit entre les deux drapeaux d'arrivée qu'il franchit, debout, sur ses pieds.

Note : Les compétiteurs contournent les drapeaux de virage dans le même sens que les bouées pour chaque épreuve de la course.

Masters : Si l'épreuve de nage des Masters dépasse les 120 m à cause des conditions dominantes des vagues, on posera deux bouées simples, avec un écart minimum de 10 m, à la marque des 120 m. Dans de telles circonstances, on utilisera le parcours normal de nage pour l'épreuve de planche et comme première et troisième bouée pour le

parcours de Surf Ski. Une bouée de «sommets» placée 10 m au-delà des bouées de nage complètera le parcours de Surf Ski.

5.19.3 : Matériel

Surf Skis, Pagaies, Casques, Paddleboards: Adaptation du matériel en fonction des catégories- Port du casque obligatoire pour les minimes lors du parcours surf ski- Voir Section 9 – Matériel et Équipement Standards.

Changement d'une embarcation endommagée: Une planche ou un Surf Ski ne pourra être changé pendant une épreuve, à moins qu'il ne soit endommagé ou plus en état de naviguer. Les membres de l'équipe et/ou le handler seront autorisés à aider pour le remplacement de l'embarcation endommagée, mais leur aide se limite au positionnement de la nouvelle embarcation sur la ligne de départ/de changement

Pagaies: Une pagaie perdue ou endommagée peut être remplacée, seulement après que le compétiteur est retourné à la ligne de départ et de changement.

Enlèvement du matériel: Pour sécuriser le déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou les assistants peuvent enlever le matériel endommagé ou abandonné pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres concurrents.

5.19.4 : Jugement

L'arrivée est jugée quand la poitrine du concurrent coupe la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds. Les juges seront placés de façon à observer le bon déroulement de l'épreuve et de pouvoir déterminer les places des compétiteurs à l'arrivée.

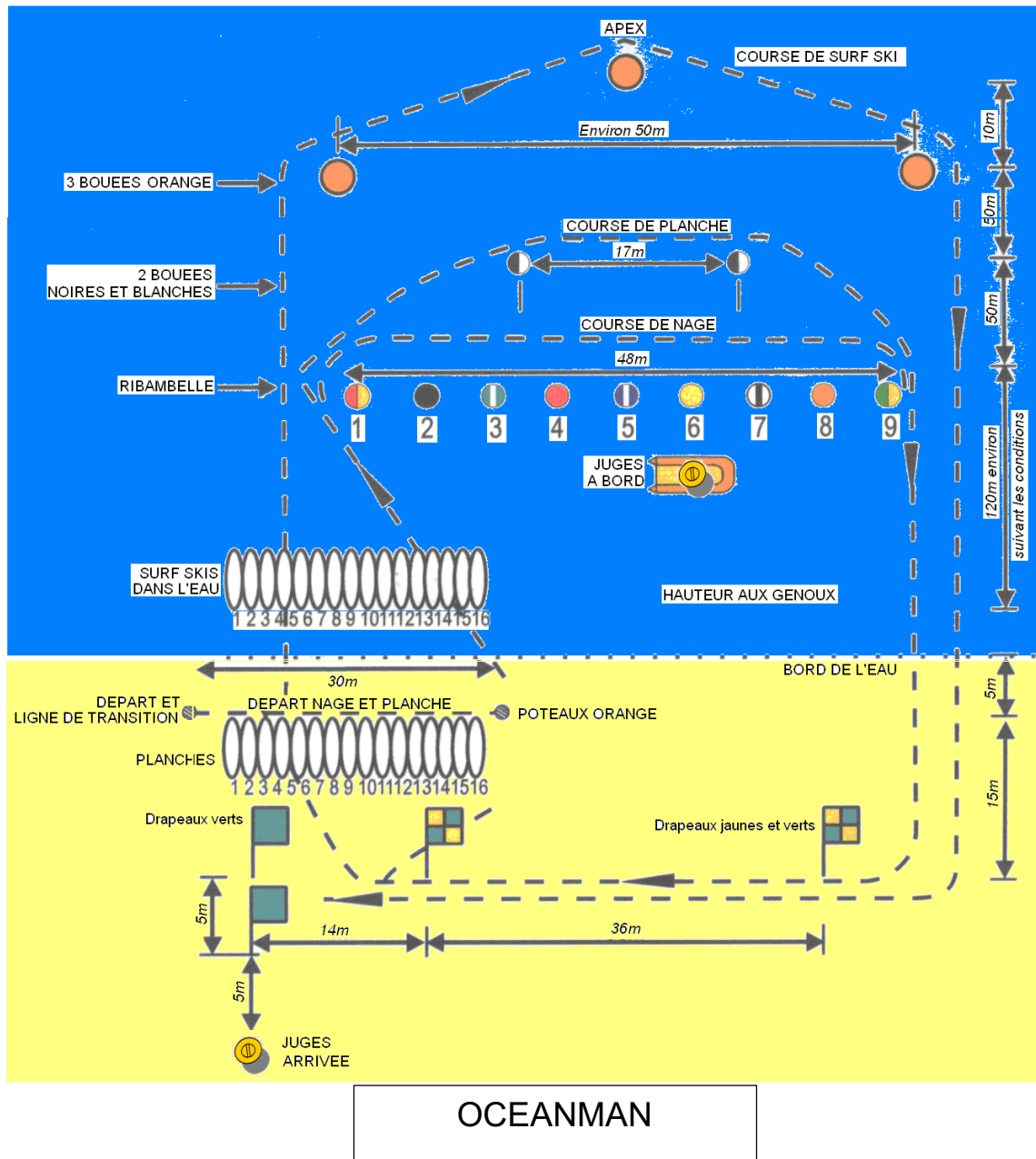
5.19.5 : Maitrise de l'embarcation:

Les compétiteurs doivent garder le contact de leur Surf Ski ou de leur planche jusqu'à la dernière bouée de parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation sur le trajet de retour depuis les bouées.

Les compétiteurs peuvent perdre le contact de leur embarcation sur le trajet « aller » sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de virage de chaque manche en contact avec leur embarcation et qu'ils terminent le parcours.

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



5.19.7 Conduite d'une Finale en trois courses éliminatoires successives :

Ce paragraphe présente une **variante possible** pour conduire une finale d'oceanman. Nous rappelons que cela augmente considérablement la durée de l'épreuve.

Les séries éliminatoires, ¼ de finale et ½ finales sont conduites traditionnellement pour arriver à la phase finale à 18 compétiteurs.

La finale est alors conduite en trois 3 courses éliminatoires successives:
une première course à 18 en éliminant 6 compétiteurs qui occuperont les places 13 à 18
une deuxième course à 12 en éliminant 6 autres compétiteurs qui occuperont les places 7 à 12
une troisième course à 6 compétiteurs (places de 1 à 6).

La course n°2 démarre 5 min après l'arrivée du 1er compétiteur de la course n°1.
La course n°3 démarre 5 min après l'arrivée du 1er compétiteur de la course n°2.

Note :

Il est possible d'avoir plus ou moins de 18 compétiteurs pour la 1ere course de la finale..
Cependant, dans tous les cas, la deuxième course devra démarrer avec 12 compétiteurs.
Un tirage au sort détermine l'ordre de la première course. Le vainqueur de chaque course choisit alors l'ordre de la course suivante et sa position sur la ligne de départ.

Il y aura un repos de 5 minutes entre chaque course (le décompte du temps commence dès le franchissement de la ligne d'arrivée par le 1^{er} compétiteur de la course précédente).

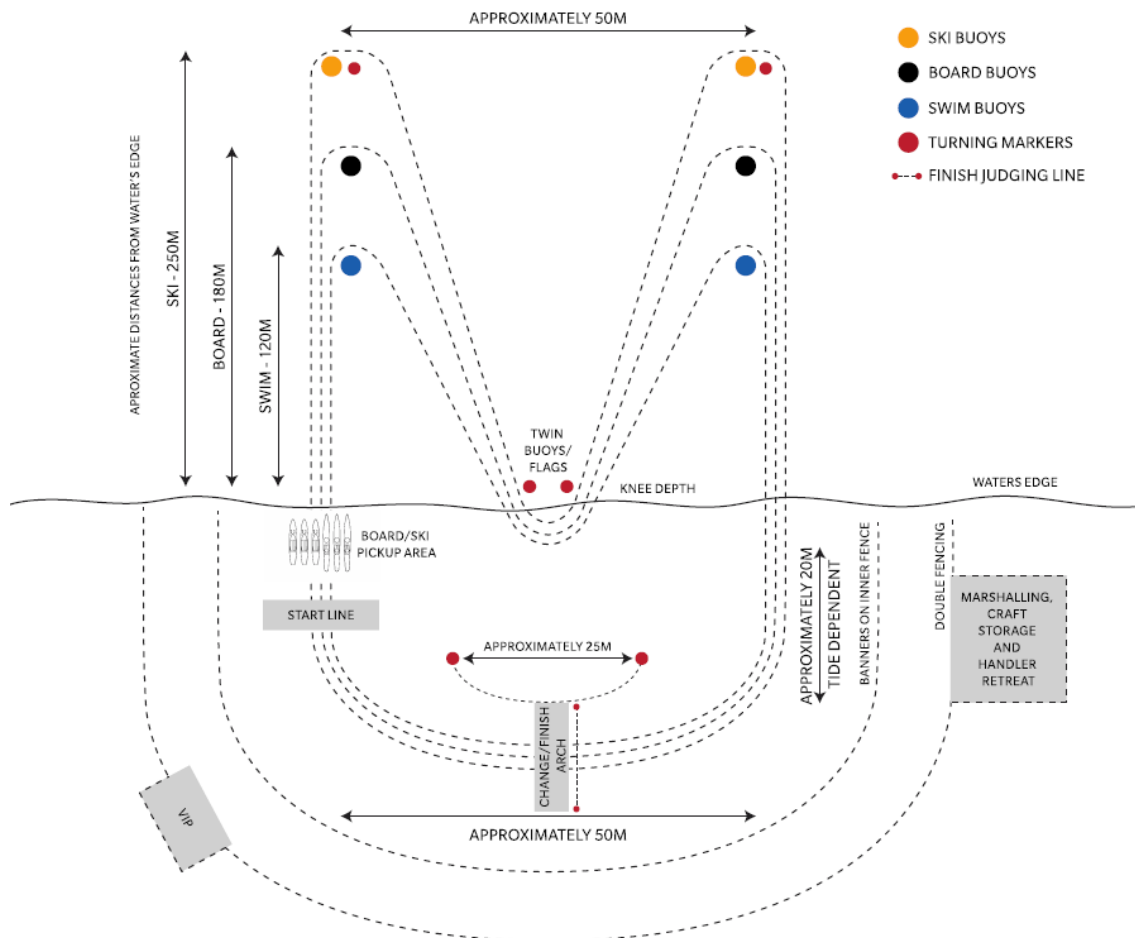
Ce temps pourra être modifié en fonction des conditions et annoncé avant la 1ere course de la finale.

Chaque course se déroule selon les règles habituelles de l'oceanman mais démarre par une course à pied de 25 m, les embarcations étant disposées sur une ligne sur le sable à 5 m du bord de l'eau (des handlers se chargent de positionner les embarcations entre chaque course).

Un compétiteur disqualifié dans la 1ere course ne marquera aucun point.
Un compétiteur disqualifié dans la deuxième course ou troisième course aura la place du dernier de sa course.

Note : Si la mer est plate, un parcours de course en forme de M peut être adopté (cf le schéma proposé page suivante). Se format augmente la distance générale de l'épreuve.

Les Benjamins et les Minimes auront une première bouée pour la nage à 30 mètres du bord. Le nipper board se fera en utilisant la bouée à 120m du bord.



5.20 : RELAIS OCEANMAN

Catégories Avenirs à Masters

5.20.1 : Description de l'épreuve

Des équipes de quatre compétiteurs (un nageur, un sauveteur en planche, un sauveteur en Surf Ski et un sprinter) font le parcours divisé en quatre parties dont l'ordre est tiré au sort avant le début de chaque compétition.

L'épreuve de course à pieds est toujours la dernière. Si l'épreuve de Surf Ski est la première, les concurrents devront effectuer un départ dans l'eau.

Adaptation de l'épreuve pour les catégories Avenirs à Minimes : Cette épreuve se court à 3 co-équipiers, **sans** parcours de surf ski. La longueur totale de l'épreuve est de 500 m pour les avenir et poussins, 600 m pour les benjamins et minimes.

Les conditions de course de chaque épreuve sont les mêmes que celles des épreuves individuelles de la discipline correspondante, soit les règles appliquées dans les disciplines suivantes : Surf Ski, Planche, Nage, Course sur sable.

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement, par rapport aux bouées, des lignes de départ et d'arrivée pourra être modifié par décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes.

Les compétiteurs doivent effectuer leur départ de la position qui leur a été attribuée.

Les positions de départ sont inversées pour les épreuves de Planche et de Surf Ski.

Par exemple: dans une épreuve comprenant 16 compétiteurs dans laquelle une équipe a tiré la position 1, le compétiteur commence la première épreuve d'embarcation de la position 1, mais commencera l'autre épreuve d'embarcation de la position 16.

Position de départ de la 1ere épreuve d'embarcation	1	2	3	4	5	6	16
Position de départ de la 2 ^{ème} épreuve d'embarcation	16	15	14	13	12	11	1

La description suivante de l'épreuve correspond à l'ordre : Nage – Planche – Surf Ski – Course.

Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Parcours de nage : Après un départ sur la plage, les nageurs entrent dans l'eau, contournent les bouées du parcours de nage et retournent sur la plage, contournent, en courant, les deux drapeaux de virage pour toucher les sauveteurs qui attendent avec leur planche, les pieds sur ou derrière la ligne de départ/changement.

Parcours de planche: Les sauveteurs entrent dans l'eau avec leur planche, passent la bouée de nage 1 côté extérieur, contournent les deux bouées du parcours de planche, retournent vers la Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 10/2018

plage en passant la bouée de nage 9 par l'extérieur, contournent les deux drapeaux de virage pour aller jusqu'à la ligne de départ/changement pour toucher les sauveteurs en surf ski qui attendent avec leur surf ski et leur pagaie dans l'eau approximativement à la hauteur des genoux.

Au retour les planchistes peuvent abandonner leur planche au bord de l'eau.

Parcours de Surf Ski : Les compétiteurs en surf ski contournent les bouées du parcours de surf ski et retournent vers la plage pour toucher les coureurs qui attendent au bord de l'eau ou dans l'eau.

Le compétiteur doit passer à l'extérieur de toutes les bouées.

Le compétiteur ne doit pas couper à travers les bouées de nage ou de planche.

Le contact entre le 3eme concurrent et le coureur doit être effectué, à la convenance de l'équipe, **entre la dernière bouée de nage et le premier drapeau de virage.**

Parcours de sprint : Les coureurs contournent un drapeau de virage, dépassent l'autre drapeau du côté plage et continuent pour terminer entre les deux drapeaux d'arrivée.

NOTE : Le contact entre le 3eme concurrent et le coureur s'effectue entre la dernière bouée de nage et le premier drapeau de virage. Le « contact » doit s'effectuer au-dessus de l'eau afin d'être visible.

Il est permis au coureur de rentrer dans l'eau pour aller au contact du compétiteur qui arrive. Le coureur peut patauger, faire le dauphin en prenant appui sur le fond, et/ou courir jusqu'au drapeau de virage mais il n'est pas autorisé à nager ou à faire un quelconque mouvement de bras pour avoir une vague ou pour rester sur une vague .

5.20.2 : Matériel

Surf skis, pagaies, Planches, Casques : Adaptation du matériel en fonction des catégories- Port du casque obligatoire pour les minimes lors du parcours surf ski- Voir Section 9 – Matériel et Équipement Standards.

Chaque équipe doit posséder, au moins, une Planche et un surf ski. Chaque équipe placera son matériel à côté des zones de départ respectives de chaque type d'embarcation.

Enlèvement du matériel :

Pour sécuriser le déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou handler peuvent enlever le matériel endommagé ou abandonné pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres concurrents.

5.20.3 : Jugement

L'arrivée est jugée quand la poitrine du concurrent coupe la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds.

Les juges seront placés de façon à observer le bon déroulement de l'épreuve et de pouvoir déterminer les places des compétiteurs à l'arrivée.

5.20.4 : Maîtrise avec l'embarcation

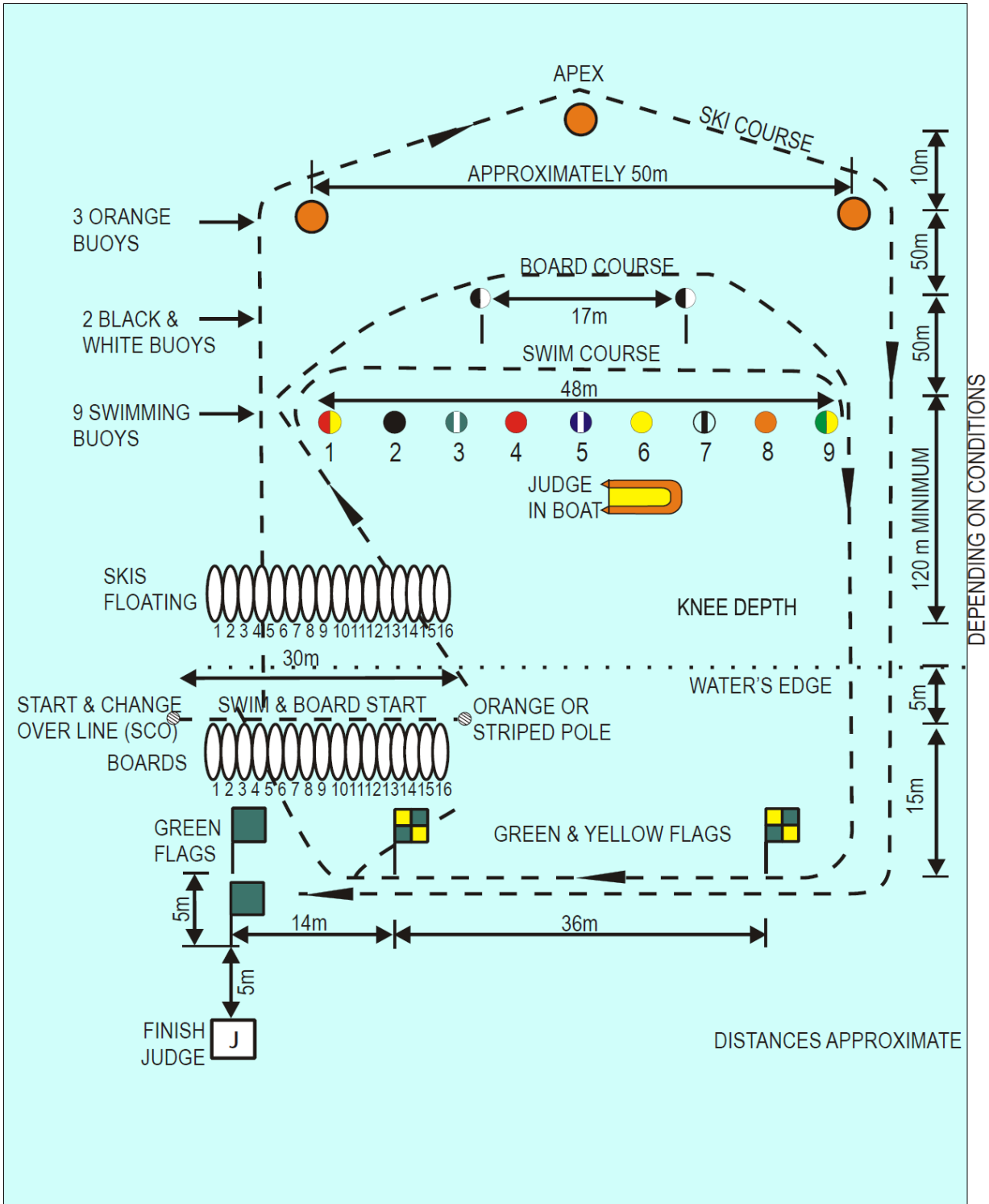
Les compétiteurs doivent être en contact avec leur Surf Ski ou leur planche jusqu'à la dernière bouée de parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent la maîtrise de leur embarcation sur le trajet de retour depuis les bouées.

Les compétiteurs peuvent perdre le contact de leur embarcation sur le trajet « aller » sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de parcours de manche en contact avec leur embarcation et qu'ils terminent le parcours.

5.20.5 : Disqualification

Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification :

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



OCEANMAN/OCEANWOMAN RELAY

SECTION 6 - SERC **(SIMULATED EMERGENCY RESPONSE COMPETITION)**

REPONSE EN COMPETITION A UNE SITUATION D'URGENCE SIMULEE

L'épreuve de réponse en compétition à une situation d'urgence simulée sert à tester l'initiative, le jugement, les connaissances et les capacités de 4 sauveteurs d'une même équipe, sous la direction de leur capitaine à appliquer des règles de sauvetage sur une situation d'urgence inconnue par eux avant le début de l'épreuve.

Cette épreuve sera jugée dans un temps limite de 2 minutes.

Les réponses de toutes les équipes à une situation identique seront évaluées par les mêmes juges.

6.1 : CONDITIONS GENERALES POUR LE SERC

- Les coaches et sauveteurs doivent connaître le déroulement de l'épreuve et les règles qui la régissent.
- Les sauveteurs ne seront pas autorisés à participer à cette épreuve s'ils arrivent en retard à la chambre d'appel. Pour permettre aux organisateurs de déterminer le nombre de séries à mettre en place, le marshalling de cette épreuve pourra se faire la veille ou le matin même.
- Le juge principal de cette épreuve décidera si cette épreuve se déroule en série, demi-finale, ou finale.
- L'ordre de passage des équipes pourra être déterminé par tirage au sort selon une méthode approuvée par le juge.
- Les instructions écrites nécessaires données dans la salle d'isolement pourront être en langue anglaise. Les équipes pourront avoir avec elles dans la salle d'isolement un traducteur pour traduire les instructions faites en anglais. Le traducteur restera dans la salle d'isolement avec l'équipe. Le cas échéant, un temps suffisant doit être accordé pour la traduction des instructions écrites ou verbales.
- Les compétiteurs doivent se rendre rapidement dans la salle d'isolement désignée avant le début de la compétition. Une équipe, absente dans la salle d'isolement après le début de l'épreuve, sera disqualifiée (DQ12).
- Les compétiteurs doivent traiter les victimes avec soin, les abus verbaux et physiques ne sont pas nécessaires et sont inappropriés (DQ11).
- Les compétiteurs peuvent porter des lunettes correctives ou des lentilles. Leurs pertes pendant l'épreuve ne peut donner lieu à une réclamation ou à un appel. Les lunettes de piscine ou les masques ne sont pas autorisés.
- Le port de bandes à des fins médicales, thérapeutiques, préventives de blessures, ou kinésiologiques sont permises, à la discrétion du juge principal, tant que cela ne procure pas un avantage compétitif.

- Les membres de l'équipe doivent porter le bonnet de leur club. Le capitaine de l'équipe doit porter un bonnet différent pouvant être reconnaissable par l'ensemble des juges. Un compétiteur ne pourra pas être disqualifié s'il perd son bonnet après le début de l'épreuve si le juge peut affirmer qu'il était correctement équipé au début de l'épreuve
- Aucun équipement ou objets personnels ne sont admis dans la zone de compétition (montres, bijoux, téléphone ou tout autres moyens de communication, lunettes, palmes...)
- Les notes attribuées par les juges ne peuvent pas faire l'objet de réclamation

6.1.2 : Isolement sécurisé

Avant le début de l'épreuve les compétiteurs sont enfermés dans une salle d'isolement hors de toute vision et écoute de l'aire de compétition. Ils devront y rester jusqu'à leur passage.

Le scénario, les acteurs et les équipements seront gardés secrets jusqu'à ce que les concurrents soient isolés.

Après avoir effectué l'épreuve, une équipe peut regarder le passage des autres équipes.

Les équipes qui sont dans la salle d'isolement ne peuvent pas communiquer avec qui que ce soit qui ne soit pas dans cette salle. Tout dispositif pouvant permettre une communication est interdit.

6.1.2 : Début de la compétition

Successivement, les équipes seront escortées de la salle d'isolement à la piscine, où suite à un long coup de sifflet, elles seront confrontées à une situation d'urgence définie (variée en nombre de victimes et de types d'assistance à mettre en œuvre).

Les acteurs devront jouer le rôle de victime dès le retentissement du coup de sifflet et donc dès que l'équipe se présente sur la zone de compétition.

A partir du coup de sifflet, chaque équipe répond à la situation qu'elle découvre, comme elle le souhaite, dans le temps imparti.

6.1.3 : Zone de compétition

L'épreuve du SERC peut se dérouler dans des environnements aquatiques très variés (intérieur ou extérieur) mais lors des Championnats Nationaux elle doit se dérouler sur une piscine de 50 m avec 8 couloirs (minimum).

La zone de compétition doit être clairement définie pour l'ensemble des équipes à l'avance.

Il y aura des indications claires tant sur les points d'entrée que de sortie dans le scénario donné aux équipes (quel côté de la piscine peut être utilisé...etc...). Les compétiteurs doivent être avisés de l'utilisation possible ou non des échelles pour entrer ou sortir.

Sauf avis contraire, les compétiteurs devront composer avec les conditions trouvées sur l'aire de compétition.

6.1.4 : Scénario

Le scénario de la situation doit rester secret jusqu'au début de l'épreuve et sera conçu en impliquant soit :

- une ou plusieurs victimes dans des situations multiples
- un groupe de personne sur un même thème (une fête, un bateau retourné...).
- un nombre de personne sur plusieurs thèmes

Le scénario doit être le plus réaliste possible et ne pas laisser de place à l'imagination des compétiteurs (par exemple une situation dans laquelle une victime se plaint de mains brûlées peut être mise en scène avec des éléments de preuve tels qu'une simulation d'un feu, une présence de fil électrique ou de produits chimiques ; le feu réel, des fils sous tension, ou des produits chimiques réels ne seront pas utilisés.)

6.1.5 : Victimes, mannequins et spectateurs

Les victimes seront jouées par des acteurs présentant différents problèmes et nécessitant différents types d'aide.

Les victimes peuvent être de mauvais nageurs, de bons nageurs, des nageurs blessés, des victimes inconscientes.

Les compétiteurs peuvent être confrontés aussi à des mannequins qui représentent des victimes en arrêt cardiorespiratoire.

La situation des victimes peut évoluer pendant le scénario, par exemple une victime consciente peut devenir inconsciente mais ce changement doit être visible et cohérent pour l'ensemble des concurrents tout au long de la compétition.

Les compétiteurs seront informés avant le début de l'épreuve si des types de victimes seront identifiés par un symbole (exemple : une croix rouge/noire sur le front indiquant une victime inconsciente...)

6.1.6 : Equipement

Les compétiteurs peuvent utiliser tous les matériels et équipements présents sur l'aire de compétition.

Les compétiteurs ne peuvent pas apporter leur propre matériel dans l'aire de compétition.

6.1.7 : Départ et chronométrage

Un coup de sifflet indiquera le début et la fin de l'épreuve à toutes les équipes

6.2 : PRINCIPES DE L'EPREUVE :

6.2.1 : Réponse en compétition :

Les concurrents du SERC doivent répondre comme un groupe de quatre sauveteurs agissant dans une équipe coordonnée sous la direction d'un chef d'équipe identifié. À la différence des surveillants de plage qui travaillent souvent dans le cadre d'un environnement aquatique contrôlé avec des équipes bien entraînées, les sauveteurs doivent être disposés à répondre de façon appropriée dans les cas d'urgence inattendus sans équipement spécialisé, sans procédures établies ni systèmes de communications...

Dans de telles circonstances, la sécurité personnelle du sauveteur est primordiale à tous moments et devra se refléter dans les feuilles de notation.

Dans cette épreuve, les concurrents doivent appliquer les étapes fondamentales du secours :

- l'identification d'un problème
- l'évaluation de la situation
- la planification des actions pour surmonter le problème
- le secours
- les soins aux victimes

En évaluant la situation, les concurrents considèrent :

- les capacités des sauveteurs
- le nombre de victimes
- la position des victimes
- la condition des victimes (par exemple : non-nageur, faible nageur...)
- les équipements disponibles
- les conditions prévalant (par exemple : la profondeur d'eau, l'entrée dans l'eau et les points de sortie.....)

Sur la base de leur évaluation, les concurrents planifient un plan d'action qui peut impliquer :

- la recherche d'aide
- l'organisation de l'aide
- l'information d'une aide disponible
- le recueil de n'importe quels outils appropriés ou équipement
- l'exécution du secours nécessaire

Le plan d'action devra établir le contrôle de la situation et aspirer à préserver autant de vies que possible ; la gestion d'un sauvetage de victimes multiples impliquera des choix à faire par les sauveteurs.

En résumé, les sauveteurs devraient gérer la situation comme suit :

- Mobiliser les victimes mobiles (ex victimes capables de se mettre elle-même en sécurité) et donner l'alerte
- Sécuriser les victimes en danger imminent (ex les non-nageurs et les nageurs blessés.)
- Récupérer et réanimer celles qui ont besoin de soins continus (ex victimes inconscientes, en arrêt respiratoire, ou des victimes pour lesquelles des blessures spinales sont suspectées.)

Quand un plan approprié a été déterminé il devra être mis en action promptement.
Les concurrents devront être attentifs aux changements dans la situation et adapter leur plan d'action pour répondre à de tels changements.

En effectuant les secours, les concurrents devront veiller

- à adopter une technique de sauvetage leur offrant la plus grande sécurité pour eux-mêmes
- aux principes de secourisme
- à s'approcher de victimes avec une prudence extrême
- à éviter le contact personnel direct avec des victimes conscientes

Si l'entrée dans l'eau est inévitable, les concurrents choisiront les techniques les plus efficaces pour la situation sans se mettre eux-mêmes en danger.

Il est important que les concurrents montrent clairement leurs intentions et actions aux juges.

6.3 :JUGEMENT ET MARQUAGE

Un minimum de six juges plus un juge principal sont exigés.

Il est recommandé de pouvoir disposer d'un juge par victime.

Seul le juge principal disposera du scénario complet sur sa feuille de notation. Les autres juges disposeront d'une feuille individuelle de notation correspondant à leur victime.

Avant le début de la compétition, les juges auront reçu des instructions sur le scénario, sur la situation de leur victime, sur l'ordre des priorités et sur le marquage des points.

Un juge sera assigné à une victime ou à un groupe de victimes et devra évaluer toutes les équipes pour cette partie du scénario pendant toute la compétition

6.3.1 Système de notation

La notation de cette épreuve fera appel à la compétence des juges et devra prévoir d'allouer des points si un concurrent offre une réponse appropriée mais non attendue de sauvetage.

Dans l'attribution des points, le juge prend en considération les critères suivants :

- le type de victime
- la distance de sécurité gardée par rapport à la victime
- l'utilisation de l'équipement disponible
- la vitesse d'évaluation
- la priorité donnée
- la qualité d'action/tâche

- le soin apporté à la victime

Une reconnaissance précoce et précise du problème de la victime est une étape fondamentale dans la réussite de l'épreuve.

La bonne identification de ce problème est étroitement liée à la qualité de simulation par la victime et à la mise en scène.

L'attribution des points devra récompenser la pertinence du choix dans l'ordre de priorité accordé aux victimes.

L'évaluation de l'ordre de priorité accordé aux victimes dépend de la nature de l'urgence.

Pour des victimes dans l'eau, les concurrents devront prioriser :

- les nageurs faibles et les victimes mobiles
- les victimes en danger imminent : non-nageurs et nageurs blessés
- les victimes exigeant des soins continus : victimes inconscientes, en arrêt respiratoire, victimes suspectées de blessures spinales.

Les aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour fournir un plus grand nombre de points en fonction du degré d'exigence du secours (performance, habileté, compétence) .

La pondération sera inconnue des juges et des concurrents et traitée uniquement à l'enregistrement des résultats.

6.3.2 : Disqualification

En plus des règles générales de la Section 3 et les conditions générales pour la SERC dans la section 6.2, le comportement suivant peut s'ensuivre d'une disqualification :

- a) Recevoir de l'extérieur de l'assistance ou des conseils (DQ8).
- b) Emporter n'importe quel dispositif de communication dans la zone d'isolement (DQ9).
- c) Utiliser n'importe quel équipement non fourni dans le cadre de la compétition (DQ10)
- d) Ne pas respecter, physiquement ou verbalement une victime (DQ11)

SECTION 7 - EPREUVE DE SURF BOAT

Section en cours de rédaction

SECTION 8 - EPREUVE D'IRB

Section en cours de rédaction

SECTION 9 - EQUIPEMENTS STANDARDS ET PROCEDURES DE VERIFICATIONS

9.1 : EXIGENCES POUR LA PISCINE

Les compétitions se dérouleront dans des piscines de 25 ou 50 m de long. Les compétitions nationales se dérouleront en bassin de 50m.

La profondeur minimale requise est de 1.80 m au niveau des zones où seront positionnés les mannequins immergés dans les différentes épreuves.

Il est recommandé d'utiliser un équipement électronique pour chronométrer les épreuves.

9.2 : EXIGENCE POUR LES EQUIPEMENTS

9.2.1 : Vérification des équipements

Le corps arbitral se réserve le droit de vérifier les équipements, avant et à tout moment de la compétition. L'utilisation d'un équipement non conforme au standard défini pourra entraîner la disqualification du compétiteur ou de la totalité de l'équipe.

Des réclamations contre le refus d'utilisation d'un équipement peuvent être formulées comme prévu en section 2.

9.3 : BEACH FLAGS

Les bâtons des beach flags ou de l'épreuve des relais seront en matériau flexible (ex tuyau d'arrosage), de longueur maximale 30 cm et minimale 25 cm. Le diamètre externe sera de 25mm+/-1mm. Ils seront colorés pour être aisément visibles

9.4 : PLANCHES

Les planches des catégories Cadets à Séniors doivent être conformes aux critères suivants :

Poids minimum: 7, 6 kg ; Longueur maximum: 3,20 m.

Les planches des catégories Avenir, Poussin, Benjamin et Minime seront des « Nipper Board », d'une taille maximale de 2,50 m. La matière du nipper board autorisée en compétition sera définie par le juge principal en fonction des conditions de mer (*pour des raisons de sécurité, le juge principal pourra interdire l'utilisation des nipperboards en résine*)

9.5 : SURF SKI, PAGAIES, CASQUES

Les surf skis utilisés par les cadets à Masters doivent être conformes aux critères suivants : Poids minimum : 18 kg, Longueur maximum: 5,80 m, Largeur maximum : 480 mm, au point le plus large, sans tenir compte des bandes de frottements, moulures ou protections supplémentaires.

Pour la catégories Minimes :

-Les surf skis doivent être conformes aux critères suivants : Poids minimum : 8 kg, Longueur maximum: 4.20 m, Largeur maximum : 50 mm, au point le plus large, sans tenir compte des bandes de frottements, moulures ou protections supplémentaires.

-L'usage de pagaies en plastique est recommandé : Pagaie de 190 cm pour les minimes de petite taille ou de taille moyenne, pagaie de 205 cm pour les minimes les plus grands.

-Le port d'un casque de type kayak, canyoning est OBLIGATOIRE

9.6 : BATEAUX

9.6.1 : IRB

L'IRB et le moteur doivent respecter les spécifications de l'ILS et du pays organisateur.

9.6.2 : SURF BOAT

Les surf boats doivent être conformes aux critères suivants :

Poids minimum : 180 Kg (exclusion faite des avirons, des tolets, des bouées tube et tout l'équipement optionnel).

Longueur : minimum : 6.86 m, Maximum : 7.925 m (exclusion faite des stabilisateurs)

Largeur : minimum : 1.62 m (mesurée au milieu du bateau)

9.7 : BOUEES :

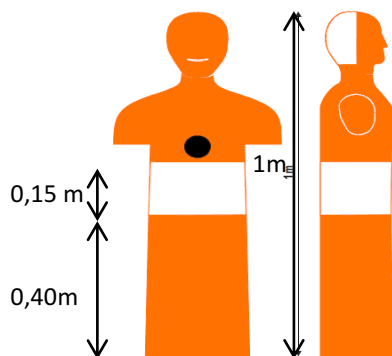
Dans les épreuves en mer, les bouées doivent être d'une couleur distincte et numérotées en commençant par 1 (depuis la gauche face à la mer).

9.8 : MANNEQUINS

Les mannequins doivent être fournis par l'organisateur.

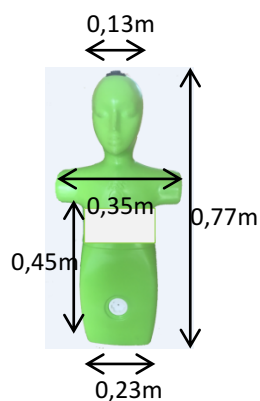
En général, le mannequin doit être de type "PITET" plastique et être hermétique (capable d'être rempli d'eau et fermé pour la compétition). L'arrière de la tête du mannequin est peint d'une couleur qui contraste avec le reste du mannequin et l'eau. Une ligne transversale de 15 cm sera peinte dans une couleur qui contraste, au milieu du corps du mannequin;

Pour les Catégories Cadets à Masters :



Pour les catégories Avenir à Minimes, le mannequin dit "DUMMY" sera utilisé.

Son poids à vide est de 3.9kg. A plein, Le mannequin pèse 20.5 kg



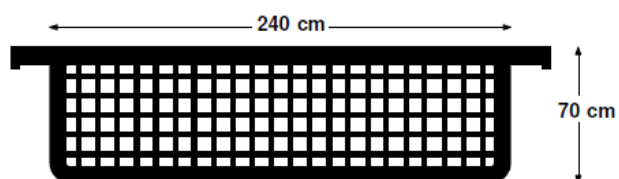
9.9 : OBSTACLES

Les obstacles utilisés en piscine doivent être de 70 cm (+/- 1 cm) de haut et de 2,40 m (+/- 3 cm) de large et n'auront pas de parties dangereuses.

La structure interne doit être un filet ou tout équipement ne permettant pas le passage d'un sauveteur. La couleur du filet doit contraster avec l'eau.

La partie supérieure de l'obstacle doit être placée sur l'eau et clairement visible. Il est recommandé d'utiliser un flotteur supplémentaire au-dessus la ligne supérieure des obstacles.

OBSTACLES



9.10 : BOUEES TUBE

Les bouées tubes répondant aux spécificités suivantes seront considérés comme norme standard de la compétition.

Flottabilité : Le matériel doit être conforme à la norme australienne AS2259 ou l'équivalent. Le matériel doit être en mousse de plastique alvéolaire fermé, durable et flexible. La bouée tube doit avoir un facteur minimum de flottabilité de 100 newtons en eau douce.

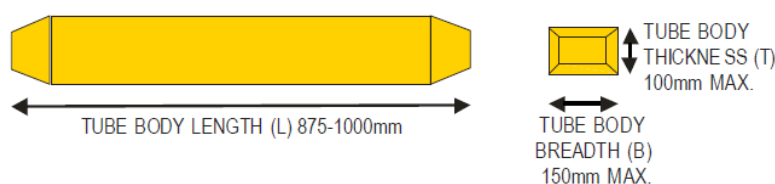
Couleur : le corps de la bouée tube doit être de couleur vive, rouge, jaune ou orange (teinté dans la masse, peint ou recouvert)

Flexibilité : le corps de la bouée tube doit être d'une telle nature qu'il puisse se rouler sur lui-même.

Solidité : la sangle, la corde et les garnitures doivent pouvoir résister sans dommages à une contrainte de 453.6 Kg (1000 lbs) au minimum dans la direction longitudinale.

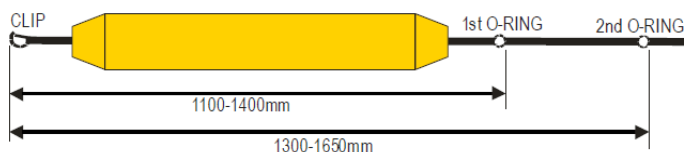
Point d'attache : le point d'attache doit être un type point verrouillé 301 de BS 3870 comme illustré dans la norme australienne standard 2259.

Dimensions/Design : Le corps de la bouée tube doit avoir une longueur comprise entre 875 et 1000 mm. La section du corps de la bouée tube sera de 150 mm maximum sur 100 mm maximum.



La distance entre l'extrémité de l'attache et le 1ere anneau « O » sera de 1100 à 1400 mm.

La distance entre l'extrémité de l'attache et le 2eme anneau « O » sera de 1300 à 1650 mm.



La corde, du 1^{er} anneau à la sangle, doit mesurer de 1900mm à 2100 mm maximum. Elle doit comprendre deux anneaux « O ». La corde sera une corde synthétique traitée par les UV

La sangle, utilisée pour le raccord des attaches et anneaux, au corps du tube sera en nylon tissé, large de 25mm +/- 2.5mm.

Le harnais sera une lanière large de 50 mm avec une longueur minimum de 1300 mm et un maximum de 1600 mm. La circonférence de la boucle sera au minimum de 1200 mm

Les anneaux « O » (O-ring) doivent être en laiton, en acier inoxydable (soudé) ou en nylon mais dans le cas du nylon, ils doivent être traités par les UV. Les anneaux « O » doivent être de 38mm +/- 4 mm de diamètre, n'ayant aucun bord coupant ou saillant pouvant blesser le sauveteur ou le public.

Le clips sera un crochet KS2470-70 en laiton ou acier inoxydable avec une longueur hors-tout de 70 mm +/- 7 mm. Elle n'aura aucun bord ou coupant ou saillant pouvant blesser le sauveteur ou le public.

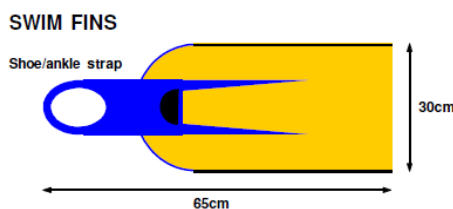
9.11 : PALMES

Les palmes doivent être conformes aux critères suivants :

- Longueur maximum de 65 cm incluant le chausson et l'extension pour la bride de cheville.
- Largeur maximum de 30cm au point le plus large.

Elles seront mesurées palmes non chaussées

Elles seront interdites si elles ne correspondent pas aux dimensions ci-dessus ou si elles sont considérées comme dangereuses.



Pour les catégorie Avenir, Poussin, Benjamin, seules des palmes en plastique sont autorisées.

9.12 : CORDE

Pour l'épreuve du lancer de corde, la corde à lancer sera tressée en polypropylène capable de flotter. Elle aura un diamètre de 8 mm +/- 1 mm et une longueur de 16.5m minimum et 17.5 m maximum.

9.13 : TENUE DE COMPETITION

Un compétiteur ne sera pas autorisé à prendre part à la compétition, si le juge principal estime qu'il n'est pas correctement vêtu (cf 2.5.4).

- Les tenues de nage portées pour les épreuves d'eau plate et de côtier devront se conformer aux standards suivant : les tenues de nage portées par les hommes ne devront pas se prolonger au-dessus du nombril ni s'étendre sous les genoux. Celles portées par les femmes ne devront pas couvrir le cou, les épaules ou les bras, ni s'étendre sous les genoux. Les costumes de bain deux pièces conformes à ses standards pourront être portés.

Female Swimsuits				
Full Length	Zippered Back	Knee Length, Open Back	Short, Open Back	Two Piece
Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed

Male Swimsuits					
Full Length	Long	Long Legs	Knee length	Square Leg	Short
Not Allowed	Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed

- La matière et la conception des tenues de nage portées dans les épreuves en eau plate et en cotier doivent être conformes aux standards suivants :
 - Le matériau doit être du textile tissé. Les matières non tissées et/ou imperméables ne sont pas autorisées
 - Le matériau utilisé à une épaisseur maximale de 0.8 mm
 - Il n'y a pas de fermeture éclair ou tout autre système de fermeture rapide
 - Sont interdites les tenues qui facilitent la flottaison, la réduction de l'effort, qui procurent une stimulation chimique ou médicale et toute autre influence.
 - Est interdite toute application sur le matériau (l'apposition d'une marque, du nom du club ou toute autre marquage similaire sont autorisés).

- Les hommes et les femmes pourront pudiquement porter sous leur tenue de nage un « maillot » en textile tissé à condition qu'il ne procure aucun avantage. Cette tenue « pudique » peut être limitée à un short pour les hommes et une culotte et un top pour les femmes.
- Le juge principal pourra autoriser le port de combinaison isolante (voir 9.14) en fonction du temps ou des conditions de mer.
- A l'exception des nageurs, tout autre vêtement de protection (short ajusté, collant) peut être porté dans les épreuves individuelles ou par équipe sauf indication contraire précisées dans le règlement de chaque épreuve ou par l'organisateur.
- Shorts ajustés et collants sont optionnels pour les épreuves de plage et de lancer de corde.
- Dans l'épreuve de Surf boat, le barreur peut porter des vêtements (incluant combinaison et chaussons). Les spécifications pour les combinaisons (10.14) ne s'appliquent pas.
- Dans les épreuves d'IRB les compétiteurs peuvent porter des vêtements (incluant combinaison, chaussons, gants et cagoule). Les spécifications pour les combinaisons (9.14) ne s'appliquent pas.
- **Le port de lycra (tenue de corps) au couleur du club est obligatoire dans toutes les épreuves de côtier**
- Les compétiteurs pourront être amenés à porter des chasubles colorées pour aider au jugement. Ces chasubles peuvent être fournies par l'organisation.
- Des gilets de flottaison et des casques peuvent être portés dans les épreuves d' IRB, de planche, de surf ski et de surf boat et dans les manches non nagées de l'oceanman individuel ou en relais.

9.14 : COMBINAISON (isolante)

A l'exception des épreuves d'IRB (voir ci-dessus), seules sont autorisées les combinaisons d'une épaisseur maximale de 5 mm avec une tolérance ce 0.5 mm et ne comportant ni flotteur ni aide à la flottaison.

APPENDICES

APPENDICE A : Codes de disqualification

GENERAL (Toutes épreuves du présent règlement):

Code ILS	Code FFSS	Motif de disqualification	Epreuves
	0	Abandon en cours de parcours	<i>Toutes Epreuves</i>
1	1	Echec à réaliser l'épreuve conformément à la description de l'épreuve ou conformément aux règles générales	<i>Toutes Epreuves</i>
2	2	Un compétiteur, une équipe, peuvent être disqualifiés si un compétiteur, une équipe, un handler a un comportement déloyal ou gêne un compétiteur. Des exemples de comportement déloyal incluent: -Commettre une infraction en rapport avec le dopage -Se faire passer pour un autre compétiteur -Tenter de modifier le tirage au sort pour une épreuve ou une position -Concourir deux fois dans la même épreuve individuelle, concourir deux fois dans la même épreuve pour différentes équipes -Intervenir délibérément dans l'épreuve pour gagner un avantage -Bousculer ou gêner un concurrent pour l'empêcher de progresser -Recevoir une aide physique ou matérielle extérieure	<i>Toutes Epreuves</i>
3	3	Un compétiteur n'est pas autorisé à prendre le départ de l'épreuve s'il s'est présenté en retard sur l'aire d'appel	<i>Toutes Epreuves</i>
4	4	Un compétiteur, le handler ou une équipe absent du départ de l'épreuve est disqualifié	<i>Toutes Epreuves</i>
5	5	Causer des dommages au site de compétition, aux hébergements ou à la propriété d'autrui peut conduire à la disqualification sur l'ensemble de la compétition	<i>Toutes Epreuves</i>
6	6	Outrager un officiel peut conduire à la disqualification sur l'ensemble de la compétition	<i>Toutes Epreuves</i>
7	7	Tout compétiteur qui part (qui commence un mouvement de départ) avant le signal de départ sera disqualifié	<i>Toutes Epreuves</i>

EPREUVES EN PISCINE :

Code ILS	Code FFSS	Motif de disqualification	Epreuves
8	8	Utiliser toute substance sur les mains, les pieds, le mannequin ou la bouée tube pour augmenter l'adhérence ou pousser au fond du bassin	<i>Toutes Epreuves</i>
9	9	Prendre appui sur le fond de la piscine sauf lorsque c'est expressément permis (Obstacle, relais mannequin)	<i>Toutes Epreuves</i>
10	10	Quitter l'eau à la fin d'une épreuve sans attendre l'autorisation du juge	<i>Toutes Epreuves</i>

11	11	Passer sur un obstacle sans immédiatement retourner en arrière pour passer dessous	<i>Obstacle Relais Obstacle</i>
12	12	Ne pas faire surface après le plongeon ou après un virage	<i>Obstacle Relais Obstacle</i>
13	13	Ne pas faire surface après chaque obstacle	<i>Obstacle Relais Obstacle</i>
14	14	Ne pas toucher le mur pendant le virage	<i>Obstacle Relais Obstacle</i>
15	15	Ne pas toucher le mur à l'arrivée	<i>Toutes épreuves</i>
16	16	Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin	<i>Mannequin</i>
17	17	Prendre appui sur n'importe quel équipement lors de la remontée avec le mannequin (non compris le fond de la piscine)	<i>Mannequin, Mannequin/palmes Relais mannequin, Combiné, Supersauveteur</i>
18	18	Ne pas avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m	<i>Mannequin Combiné Supersauveteur</i>
19	19	Utiliser une méthode incorrecte de remorquage (comme décrit en 4.3)	<i>Mannequin, Mannequin/palmes Relais mannequin, Combiné, Supersauveteur</i>
20	20	Remorquer ou tracter (avec bouée tube) le mannequin dont la face est vers le bas (la face forme un angle de plus de 90 degrés avec la surface de l'eau)	<i>Mannequin, Mannequin/palmes Combiné, Bouée tube Supersauveteur Relais avec mannequin</i>
21	21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (ou le mur de virage à la fin d'une distance)	<i>Mannequin, Mannequin/palmes Relais avec mannequin, Combiné, Supersauveteur</i>
22	22	Faire surface dans la partie apnée (entre le virage et la remontée avec le mannequin) y compris respirer après que le pied ait quitté le mur de virage et avant de passer sous l'eau	<i>Combiné</i>
23	23	Ne pas avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m	<i>Mannequin/palmes</i>
24	24	Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine lors du positionnement de la bouée tube autour du mannequin	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
25	25	Le handler ne positionne pas le mannequin correctement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
26	26	Au mur de virage, ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin tenu par le handler	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
27	27	Le handler ne lâche pas le mannequin dès que le compétiteur a touché le mur	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>

28	28	Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
29	29	Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
30	30	Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
31	31	Positionnement incorrect de la bouée tube autour du mannequin (la bouée tube n'est pas sous les deux bras et clipsée dans l'anneau)	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
32	32	Ne pas avoir clipsé la bouée tube correctement autour du mannequin lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m)	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
33	33	Pousser ou remorquer le mannequin à la place de le tracter avec la bouée tube	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
34	34	La corde de la bouée tube n'est pas tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m – Pour les catégories Avenir et Poussin, la corde n'est pas tendue lorsque l'extrémité de la bouée tube passe la ligne des 10 m	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
35	35	Ne pas tracter le mannequin avec la corde de la bouée tube entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour resécuriser le mannequin dans la bouée tube)	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
36	36	La bouée tube et le mannequin se séparent après que la bouée tube ait été correctement positionnée	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
37	37	Toucher le mur d'arrivée sans avoir la bouée tube et le mannequin en place	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
	38A	La tête du mannequin tracté passe sous la surface de l'eau	<i>Bouée tube Supersauveteur</i>
39	39	Assistance d'un troisième compétiteur pendant l'échange du mannequin entre le compétiteur qui arrive et celui qui part	<i>Relais avec mannequin</i>
40	40	Un compétiteur répète deux fois ou plus son parcours dans l'épreuve	<i>Relais</i>
	40A	Le compétiteur ne quitte pas l'eau immédiatement après avoir terminé sa partie du relais	<i>Relais Obstacle, Relais Bouée tube Relais sauvetage en piscine</i>
41	41	Partir avant que le compétiteur précédent ait touché le mur	<i>Relais</i>
42	42	Donner le mannequin Avant ou après la zone de transition Avant que le second compétiteur touche le mur de la piscine	<i>Relais avec mannequin</i>
43	43	Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé	<i>Relais avec mannequin</i>
	43A	Le compétiteur qui attend dans l'eau n'est pas en contact avec le mur ou le plot lorsque le compétiteur précédent touche le mur à l'issue de sa distance	<i>Relais mannequin Relais bouée tube</i>
44	44	Le 4eme compétiteur touche la bouée tube, la corde ou le harnais avant que le 3eme compétiteur n'ait touché le mur de virage Le compétiteur en attente touche la bouée tube, la corde ou le harnais avant que le compétiteur qui arrive n'ait touché le mur de virage	<i>Relais bouée tube Relais palmes/bouée-tube</i>
45	45	Le compétiteur clipse la bouée tube	<i>Relais bouée tube</i>
46	46	La victime tient la bouée tube par l'attache, la corde ou le clips	<i>Relais bouée tube</i>
47	47	La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée tube avec	<i>Relais bouée tube</i>

		les deux mains	
48	48	La victime perd le contact avec la bouée tube après la ligne des 5 m	<i>Relais bouée tube</i>
49	49	Le 4eme compétiteur tracte la victime sans que la corde ne soit entièrement tendue au-delà de la ligne des 10 mp La corde de la bouée tube n'est pas tendue (relais catégories Avenir à Benjamins)	<i>Relais bouée tube</i>
50	50	Un compétiteur retourne dans l'eau après avoir fini sa partie du relais	<i>Tous relais</i>
51	51	La victime retire sa main ou lache la barre transversale avant d'avoir attrapé la corde qui lui a été lancée	<i>Lancer de corde</i>
52	52	Le lanceur sort de la zone de lancer (jugé sur les 2 pieds) à n'importe quel moment entre le départ et le signal de fin des 45 secondes	<i>Lancer de corde</i>
53	53	La victime sort de l'eau avant le signal de fin des 45 secondes	<i>Lancer de corde</i>
54	54	La victime attrape la corde à l'extérieur de son couloir	<i>Lancer de corde</i>
55	55	La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est tirée jusqu'au mur d'arrivée	<i>Lancer de corde</i>
56	56	La victime ne tient pas la corde avec les deux mains (la victime peut lâcher une main au moment de toucher le mur)	<i>Lancer de corde</i>
57	57	La victime « grimpe » sur la corde, une main après l'autre	<i>Lancer de corde</i>
58	58	Le lanceur effectue un lancer d'entraînement	<i>Lancer de corde</i>
59	59	Le 3eme compétiteur lâche le mur de la piscine avant de toucher le mannequin	<i>Relais sauvetage en piscine</i>
60	60	Echanger le mannequin Avant que le 2eme compétiteur n'ait remonté le mannequin à la surface Avant que le 3eme compétiteur ne touche le mur de la piscine	<i>Relais sauvetage en piscine</i>

EPREUVES DE COTIER :

Code ILS	Code FFSS	Motif de disqualification	Epreuves
8.	8.	Un compétiteur n'obtempère pas aux commandes du starter dans un délai raisonnable	<i>Toutes Epreuves</i>
9.	9.	Un compétiteur, après la 1ere commande du starter, dérange les autres avec des sons ou de toute autre manière (pas de DQ mais élimination dans le cas des beach flags)	<i>Toutes Epreuves (sauf beach flags où élimination)</i>
10.	10.	Commencer d'une position qui n'est pas celle alloué par le marshalling	<i>Toutes Epreuves</i>
11.	11.	Un compétiteur ramasse ou bloque plus d'un bâton	<i>Beach flags</i>
12.	12.	Echec à réaliser l'épreuve telle que décrite	<i>Toutes Epreuves</i>

EPREUVES DU SERC :

Code et disqualification		Epreuves
8.	Recevoir une assistance, orientation ou conseils de l'extérieur	SERC
9.	Disposer d'un moyen de communication lors de la mise au secret	SERC
10.	Utiliser un équipement non fourni par la compétition	SERC
11.	Les compétiteurs outragent physiquement ou verbalement une victime	SERC
12.	Equipe absente lors de la mise à l'isolement des équipes	SERC

APPENDICE B : Réclamation au Juge Principal

Compétiteur / Equipe :

Epreuve :

Série/ Ligne :

Date, heure :

Je dépose une réclamation contre la décision suivante (énoncer la décision et expliquer pourquoi elle apparaît infondée)

Signature du Capitaine d'équipe

A remplir par le JP

Heure d'affichage des résultats ou de communication de la DQ au compétiteur:

Réclamation orale reçue à :

Réclamation écrite reçue à :

Examen de la Réclamation :

-Réclamation écrite effectuée dans les délais et accompagnée de la somme de 150 € : OUI NON

-Si OUI, la réclamation est recevable et est examinée

Nom de l'officiel à l'origine de la DQ :

Décision du Juge Principal qui examine la réclamation (Si besoin, détailler au verso):

Accusé de Réception de la décision par le Capitaine d'Equipe : heure :

Signature

APPENDICE B : Réclamation à la Commission d'Appel

Compétiteur / Equipe :

Epreuve :

Série/ Ligne :

Date, heure :

Je conteste la décision énoncée par le Juge Principal suite à ma réclamation (énoncer la décision et expliquer pourquoi elle apparaît infondée)

Signature du Capitaine d'équipe

A remplir par la Commission d'Appel

Réclamation écrite reçue à :

Composition de la commission d'Appel :

Examen de la Réclamation :

-Réclamation écrite effectuée dans les délais et accompagnée de la somme de 200 € : OUI NON

-Si OUI, la réclamation est recevable et est examinée

Décision de la Commission d'Appel (La décision est irrévocable et non susceptible de recours):

Accusé de Réception de la décision par le Capitaine d'Equipe : heure :

Signature

Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 10/2018

APPENDICE C : Modèles de feuilles de notation de l'épreuve du SERC

Appendice C1

SERC : Modèle de feuille de notation du Jugement Principal : Approche globale-Capitaine d'équipe

Passage n° :

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Description du scénario : Vous arrivez à la piscine pour vous détendre le matin et vous voyez qu'il y a des personnes en difficulté dans l'eau. Il n'y a aucun maître nageur sur les bords du bassin et aucune autre personne n'est visible. Il n'y a qu'un point d'entrée ou de sortie pour ce scénario. Si vous mettez une victime en sécurité, cela doit être fait dans la zone d'accès. Si vous utilisez une autre zone, vous ne marquez aucun point.

Note pour le Juge : Vous regardez l'ensemble de l'épreuve et évaluez l'efficacité globale de l'équipe. En particulier, vous notez le contrôle du capitaine d'équipe sur son équipe- l'évaluation des priorités et sa capacité à orienter ses coéquipiers vers les victimes. Vous noterez aussi la communication entre le capitaine et l'équipe, entre les équipiers, y compris les échanges relatifs aux informations sur l'état de la victime et sur le secours nécessaire.

Votre note **DOIT** prendre en considération :

- toute perte de contrôle par le capitaine d'équipe qui s'impliquerait dans le secours au point de perdre le contrôle global de son équipe. Ne pas donner de points pour les victimes mises en sécurité par le capitaine ; ces points seront donnés par le juge en charge de la victime en question.
- si une aide a été demandée. Attention, toute personne envoyée chercher de l'aide ne peut revenir dans le scénario.

	Points sur 10
Evaluation Evaluation de l'urgence Le capitaine coordonne-t-il l'équipe et la dirige t-il vers les victimes prioritaires pour le secours Evaluation en continu de la situation, réévaluation de la situation	
Contrôle Surveillance et sécurité de toute l'aire Le capitaine conserve le contrôle sur tout le scénario Evaluation - Réévaluation	
Communication : Communication et retour de communication entre le capitaine et ses équipiers et entre les équipiers et les victimes Efficacité des questions/clarté des instructions données aux victimes et à l'équipe	
Recherche Recherche efficace sur l'aire du scénario reconnaissance et localisation des victimes	
Travail d'équipe Travail d'équipe, alerte donnée avec les informations appropriées Identification et mise en sécurité de toutes les victimes Utilisation efficace des personnes/victimes présentes	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

Appendice C2

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime non-nageur

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Victime : Non-nageur essayant de gagner le bord

La victime lutte pour rester en surface et commence à paniquer parce qu'elle ne peut regagner le bord. Elle attrapera une aide à la flottaison poussée dans sa direction. Cependant, si le sauveteur tente un contact direct, elle paniquera et s'agrippera au sauveteur (car elle ne veut pas se mettre sur le dos). Elle a besoin d'assistance pour sortir de l'eau et une fois sortie, sera épuisée par son épreuve.

Note pour le juge : La victime non-nageur est en danger imminent et doit être secourue avec une haute priorité. Elle va tenter de s'agripper à tout sauveteur qui l'approchera directement. Si un contact direct sauveteur/victime se produit, aucun point ne sera attribué pour cette composante. La victime doit être mise en sécurité et ramenée au bord de manière efficace. La sortie de l'eau doit être faite avec précaution. La victime répondra aux questions posées mais ne donnera pas d'information de sa propre initiative. Elle est effrayée et ne pourra pas quitter l'aire de compétition pour appeler du secours.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance d'un non-nageur (Haute priorité), rapidité d'atteinte de la victime Approche sécurisée du sauveteur	
Secours Secours avec précaution extrême Secours efficace, pas de contact direct sauveteur victime (si contact, pas de points pour cette section)	
Contrôle de la victime Pose des questions claires et efficaces- rassure la victime Le sauveteur rassure la victime pendant toute la durée de retour vers le bord	
Sortie de l'eau Précaution pour la victime- protection de la tête Sortie de l'eau appropriée pour la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau- réchauffement et protection si c'est possible Surveillance de la victime-Rassurer	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentations de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

Appendice C3

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime Faible nageur

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Victime : un faible nageur non coopératif

La victime est un faible nageur qui panique pour regagner le bord après s'être amusé avec des amis. Elle crie à ses amis de le suivre mais ne sait plus où ils sont. Elle peut attraper une aide à la flottaison mais peut regagner le bord sans. Si un contact est tenté par le sauveteur, la victime va paniquer et résister. Elle s'implique en demandant à ses amis de regagner le bord. Elle peut sortir de l'eau sans aide. Elle pourra assister le sauveteur ou passer l'alerte et restera coopérative jusqu'à la fin.

Note pour le juge: La victime faible nageur doit être mise en sécurité rapidement. On peut lui demander de regagner le bord, ou lui faire signe de regagner le bord. Elle n'a pas besoin d'être gardé sous observation. Elle paniquera si un contact direct avec le sauveteur se produit et un faible nombre de point sera alors attribué pour cette composante.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance d'un faible nageur et de la haute priorité à le faire se mobiliser Approche sécurisée du sauveteur	
Encourage le retour au bord avec des ordres clairs ; pas de contact direct (maximum 5 points si contact direct) Surveillance pendant que la victime est dans l'eau- peut nécessiter la répétition des instructions	
Contrôle et utilisation de la victime Communication efficace/ instruction ; utilisation pour garder une autre victime (réchauffement / sécurité)	
Sortie de l'eau Sécurisée Appropriée pour la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau- réchauffage et protection si c'est possible Surveillance-Rassurer	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

Appendice C4

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime inconsciente qui ne respire plus

Passage n° Nom de l'équipe : Nom du juge :

Victime : un enfant (mannequin) inconscient qui ne respire plus
Cet enfant est au fond de la piscine.

Note pour le juge: Cette victime n'est pas une priorité. Les sauveteurs devront traiter les victimes prioritaires aussi vite que possible avant de s'occuper de cette victime qui requiert des soins continus. Une RCP devra être commencée aussi tôt que possible et les points devront refléter l'efficacité de la simulation de la RCP (et pas mesurer les standards enseignés dans votre pays).

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance de la victime	
Secours Rapidité du secours (en considérant la faible priorité de la victime) Rapidité du retour au bord de l'eau	
Contrôle de la victime Efficacité du remorquage ou d'autres moyens de secours	
Sortie de l'eau Sortie avec précaution	
Soins à la victime RCP efficace Position sécurisée loin du bord- surveillance-	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

Appendice C5

Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 10/2018

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime blessée

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Victime : victime consciente avec une épaule blessée.
Tombée dans l'eau, une épaule blessée, la victime est calme.

Note pour le juge: Cette victime est une priorité moyenne. Le sauveteur doit utiliser un objet. La victime peut attraper cet objet mais a besoin d'une assistance pour sortir de l'eau. La victime doit être sortie de l'eau avec une attention pour son épaule blessée. Elle n'est pas coopérative et ne partira pas chercher de l'aide ou contacter les services d'urgence.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance de la victime blessée et de sa priorité de traitement moyenne Approche sécurisée du sauveteur	
Secours Encourage la victime à retourner au bord avec des ordres clairs Pas de contact direct sauveteur/victime (si contact, donner au plus 5 points pour cette section) Surveillance pendant que la victime est dans l'eau-possibilité de réitérer les instructions pour sortir de l'eau	
Contrôle de la victime Communication efficace- instructions Rassure tout au long du secours	
Sortie de l'eau Sortie avec précaution avec attention pour l'épaule blessée Sécurisation, Sortie de l'eau appropriée à la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau ; réchauffement et protection si c'est possible Surveillance-	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				