

**RÈGLES ET PROCÉDURES
DES COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF**



EAU PLATE

SOMMAIRE

SECTION 1	- LA FEDERATION FRANCAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME.....	6
1.1	HISTORIQUE.....	6
1.2	BUT.....	6
1.3	GOVERNANCE ET STRUCTURE.....	7
1.4	LA COMMISSION SPORTIVE.....	7
SECTION 2	- COMPETITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF.....	8
2.1	LA COMMISSION SPORTIVE.....	8
2.1.1	<i>L'organisation matérielle des compétitions.....</i>	<i>8</i>
2.2	LA SECURITE DANS LES COMPETITIONS.....	8
2.3	CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	8
2.3.1	<i>Les compétiteurs et les équipes.....</i>	<i>8</i>
2.4	LES INSCRIPTIONS :.....	8
2.4.1	<i>Substitutions entre équipiers dans les épreuves par équipe.....</i>	<i>9</i>
2.5	TENUES DE CLUBS ET EQUIPEMENTS.....	9
2.5.1	<i>Tenue des équipes.....</i>	<i>9</i>
2.5.2	<i>Identification de marques commerciales.....</i>	<i>9</i>
2.5.3	<i>Bonnet et casques.....</i>	<i>9</i>
2.5.4	<i>Tenue de compétition.....</i>	<i>9</i>
2.5.5	<i>Lunettes.....</i>	<i>10</i>
2.5.6	<i>Chaussures.....</i>	<i>10</i>
2.5.7	<i>Combinaison isolante.....</i>	<i>10</i>
2.5.8	<i>Matériel de compétition :.....</i>	<i>10</i>
2.6	LES EPREUVES :.....	11
2.7	LE MARQUAGE DES POINTS.....	11
2.7.1	<i>Les points attribués.....</i>	<i>11</i>
2.7.2	<i>Attribution des points lors des championnats nationaux conduits en séries qualificatives puis finales :.....</i>	<i>11</i>
2.7.3	<i>Les égalités.....</i>	<i>12</i>
2.7.4	<i>Attribution des points lors des championnats conduits sans finales :.....</i>	<i>12</i>
2.7.5	<i>L'annulation d'une épreuve.....</i>	<i>12</i>
2.8	LES RECOMPENSES.....	12
2.9	LES RECORDS.....	12
2.10	LES OFFICIELS.....	13
2.10.1	<i>Le code de conduite des officiels.....</i>	<i>13</i>
2.10.2	<i>Juge principal.....</i>	<i>14</i>
2.10.3	<i>L'adjoint du juge principal.....</i>	<i>14</i>
2.10.4	<i>L'arbitre de site (côtier) ou le directeur d'épreuve (eau plate).....</i>	<i>14</i>
2.10.5	<i>Les officiels techniques.....</i>	<i>14</i>
SECTION 3	- REGLES GENERALES ET PROCEDURES.....	16
3.1	CODE DE CONDUITE.....	16
3.1.1	<i>Code de conduite des compétiteurs, officiels et membres.....</i>	<i>16</i>
3.1.2	<i>Code de bonne conduite pour les compétitions de sauvetage.....</i>	<i>16</i>
3.2	MAUVAISE CONDUITE.....	18
3.2.1	<i>Comportement et discipline.....</i>	<i>18</i>
3.2.2	<i>Concurrence déloyale.....</i>	<i>18</i>
3.2.3	<i>Manquement au respect et au fair-play.....</i>	<i>18</i>
3.2.4	<i>Comité de discipline.....</i>	<i>18</i>
3.3	DISQUALIFICATIONS ET ABANDON.....	18
3.4	RECLAMATION ET APPELS.....	19
3.4.1	<i>Les réclamations.....</i>	<i>19</i>
3.4.2	<i>Dépôt d'une réclamation.....</i>	<i>19</i>
3.4.3	<i>Jugement d'une réclamation.....</i>	<i>19</i>
3.4.4	<i>Commission d'appel.....</i>	<i>20</i>
3.5	CONTROLE ANTI-DOPAGE.....	20
SECTION 4	- COMPETITION EN EAU PLATE.....	21
4.1	CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS EN EAU PLATE.....	21
4.2	DEPARTS.....	22

4.2.1	Procédure de départ plongé	23
4.2.2	Procédure de départ dans l'eau	23
4.2.3	Disqualifications	23
4.3	MANNEQUINS	24
4.3.1	Faire surface avec un mannequin	24
4.3.2	Remorquer le mannequin	25
4.3.3	Tracter le mannequin avec la bouée tube :	26
4.3.4	Le Handler :	26
4.4	SERIES	27
4.4.1	Constitution des séries :	27
4.4.2	Lignes assignées	27
4.4.3	Répartition dans la Finale	27
4.5	TEMPS ET CLASSEMENT	28
4.5.1	Chronométrage électronique/automatique	28
4.5.2	Chronométrage manuel	28
4.6	ARBITRES	ERREUR ! LE SIGNET N'EST PAS DEFINI.
4.7	200 M OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)	30
4.7.1	Description de l'épreuve	30
4.7.2	Equipement	30
4.7.3	Disqualifications	30
4.8	100 M OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)	31
4.8.1	Description de l'épreuve	31
4.8.2	Equipement	31
4.8.3	Disqualifications	31
4.9	50 M MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)	32
4.9.1	Description de l'épreuve	32
4.9.2	Equipement	32
4.9.3	Disqualifications	33
4.10	: 25 M MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)	34
4.10.1	Description de l'épreuve	34
4.10.2	Equipement	34
4.10.3	Disqualifications	35
4.11	: 100 M COMBINE (RESCUE MEDLEY)	36
4.11.1	Description de l'épreuve	36
4.11.2	Equipement	36
4.11.3	Disqualifications	37
4.12	: 50 M COMBINE (RESCUE MEDLEY)	38
4.12.1	Description de l'épreuve	38
4.12.2	Equipement	38
4.12.3	Disqualifications	39
4.13	100 M MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)	40
4.13.1	Description de l'épreuve	40
4.13.2	Equipement	40
4.13.3	Disqualifications	41
4.14	50 M MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)	42
4.14.1	Description de l'épreuve	42
4.14.2	Equipement	42
4.14.3	Disqualifications	43
4.15	100 M BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)	44
4.15.1	Description de l'épreuve	44
4.15.2	Equipement	45
4.15.3	Disqualifications	45
4.16	50 M BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)	47
4.16.1	Description de l'épreuve pour les Minimes à Masters	47
4.16.2	Equipement	48
4.16.3	Disqualifications	49
4.17	200 M SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)	50
4.17.1	Description de l'épreuve	50
4.17.2	Equipement	51
4.17.3	Disqualifications	51
4.18	100 M SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)	53

4.18.1	Description de l'épreuve pour les Minimes à Masters	53
4.18.2	Description de l'épreuve pour les Avenir et Poussin.....	53
4.18.3	Description de l'épreuve pour la catégorie Benjamin.....	54
4.18.4	Description détaillée de l'épreuve.....	54
4.18.5	Equipement.....	55
4.18.6	Disqualifications	55
4.19	LANCER DE CORDE.....	57
4.19.1	Description de l'épreuve	57
4.19.2	Equipement.....	58
4.19.3	Jugements.....	58
4.19.4	Disqualifications	59
4.20	RELAIS MANNEQUIN (4 x 25 M) (MANIKIN RELAY)	60
4.20.1	Description de l'épreuve	60
4.20.2	Equipement.....	61
4.20.3	Disqualifications	61
4.21	RELAIS OBSTACLES (4x50M) (OBSTACLE RELAY)	63
4.21.1	Description de l'épreuve	63
4.21.2	Equipement.....	63
4.21.3	Disqualifications	63
4.22	RELAIS DE LA BOUEE TUBE (4x50M) (MEDLEY RELAY)	65
4.22.1	Description de l'épreuve	65
4.22.2	Equipement.....	66
4.22.3	Disqualifications	66
4.23	RELAIS SAUVETAGE EN PISCINE (POOL LIFESAVER RELAY)(4x50M)	67
4.23.1	Description de l'épreuve	67
4.23.2	Equipement.....	68
4.23.3	Disqualifications	68
4.24	RELAIS PALMES BOUEE TUBE (4x50M)	70
4.24.1	Description de l'épreuve	70
4.24.2	Equipement.....	71
4.24.3	Disqualifications	71
SECTION 5	SERC	72
6.1	CONDITIONS GENERALES POUR LE SERC	72
6.1.1	Isolement sécurisé	73
6.1.2	Début de la compétition.....	73
6.1.3	Zone de compétition	73
6.1.4	Scénario.....	73
6.1.5	Victimes, mannequins et spectateurs	74
6.1.6	Equipement.....	74
6.1.7	Départ et chronométrage	74
6.2	PRINCIPES DE L'EPREUVE :	74
6.2.1	Réponse en compétition :	74
6.3	JUGEMENT ET MARQUAGE.....	75
6.3.1	Système de notation	76
6.3.2	Disqualification	77
SECTION 9	- EQUIPEMENTS STANDARDS ET PROCEDURES DE VERIFICATIONS.....	78
9.2	MANNEQUINS	78
9.3	OBSTACLES	78
9.4	BOUEES TUBE	78
9.5	PALMES.....	79
9.6	CORDE	80
9.7	TENUE DE COMPETITION	80
SECTION 10	APPENDICES	81
9.8	APPENDICE A : CODES DE DISQUALIFICATION	81
9.8.1	GENERAL (Toutes épreuves du présent règlement):	81
9.9	APPENDICE B : RECLAMATION AU JUGE PRINCIPAL.....	85
9.10	APPENDICE B : RECLAMATION A LA COMMISSION D'APPEL.....	86
9.11	APPENDICE C : MODELES DE FEUILLES DE NOTATION DE L'EPREUVE DE LA SERC	87

9.11.1	Appendice C1	87
9.11.2	Appendice C2	88
9.11.3	Appendice C3	89
9.11.4	Appendice C4	90
9.11.5	Appendice C5	91

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 arbitres.
- 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 arbitres 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) L'arbitre 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 l'arbitre 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-æquo devront concourir les uns (unes) contre les autres pour déterminer les compétiteurs ou équipes passant en finale.

En finale, deux équipes/compétiteurs ex-æquo 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 deuxième places en finale sera pris en compte, puis, si besoin, le nombre de troisième 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 arbitres 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 arbitres 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 ou rouge. Les vêtements de protection de type imperméable ou parka pourront être portés au besoin.

2.10.2 Juge principal

L'arbitre 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, l'arbitre 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

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

L'arbitre 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, l'arbitre 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

L'arbitre principal adjoint assiste l'arbitre 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, l'arbitre 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 L'arbitre de site (côtier) ou le directeur d'épreuve (eau plate)

L'arbitre 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 arbitres est d'assurer le déroulement loyal de la compétition, dans le respect des règles.

L'arbitre de site adjoint/ directeur d'épreuve adjoint :

L'arbitre 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 arbitres de sa zone/de l'épreuve et leur désigne la position qu'ils doivent occuper.

L'arbitre du matériel :

L'arbitre 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.

L'arbitre de départ :

L'arbitre 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 l'arbitre de site/directeur d'épreuve peut dans ce cas disqualifier le compétiteur pour son comportement.

L'arbitre de ligne (eau plate) :

L'arbitre 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.

L'arbitre 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 arbitres d'arrivée :

Les arbitres 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 arbitres n'est pas sujet à réclamation ou appel.

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

L'arbitre de résultats (Head scorer) :

L'arbitre 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 différentiation en fonction du sexe, de la race ou de caractéristiques physiques.

b) Les officiels s'engagent à :

- Conserver une stricte impartialité
- Être 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
- Être respectueux envers les autres.

c) Les compétiteurs s'engagent à :

- Respecter les règles et l'esprit de la compétition,
- Accepter les décisions des arbitres 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.

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

- Être des modèles pour leurs compétiteurs.
- Être 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.

c) Les représentants des médias, 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 arbitres et arbitres.
- Respecter l'esprit de la compétition.
- Conserver leur sang-froid en toutes circonstances.
- Êtres 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 considérées comme ayant concourus déloyalement pourront être disqualifiés d'une épreuve ou exclus de la compétition. L'arbitre 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 l'arbitre 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 l'arbitre 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 pour l'ensemble de la compétition.

Lorsqu'un compétiteur/une équipe est disqualifié, 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 arbitres 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, l'arbitre 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 l'arbitre 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 l'arbitre 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 l'arbitre 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 – COMPETITION 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 absente au moment du départ d'une épreuve sera disqualifié(e). L'absence d'un handler au moment du départ d'une épreuve entraînera 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 pour améliorer la prise, saisir ou se propulser. Néanmoins, un certificat médical justifiant le port devra être présenté au juge principal préalablement à l'épreuve ou à la compétition.

Note : cela indique, qu'en général, les bandes sur le corps (y compris sur les membres à l'exception des extrémités) peuvent être autorisées. Par contre, les bandes ne sont pas autorisées : sur plusieurs doigts (2 ou plus reliés ensemble) dans la mesure où elles peuvent apporter une aide à la nage et/ou à la saisie du mannequin ; et sur 1 seul doigt si cela améliore la prise du mannequin/ matériel et le remorquage

- 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 et leur équipement doivent rester dans la ligne qui leur est attribuée sur toute la durée de l'épreuve. A la fin de l'épreuve, les compétiteurs devront rester dans l'eau, dans leur ligne, jusqu'à ce que l'arbitre 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 arbitres 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.
- n) L'arbitre principal peut faire refaire une course/ un lancer en cas de défaillance du matériel fourni ou en cas de gêne. Le temps retenu sera celui de la nouvelle course ou du nouveau lancer.
- o) La récupération des palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer les palmes perdues après le départ sans disqualification tant que les règles de remorquage sont respectées. (Voir 4.3 Remorquages)
- p) Les compétiteurs ne peuvent pas reconcourir dans une autre série.

4.2 DEPARTS

La règle du départ unique sera appliquée, ce qui signifie la **disqualification dès le premier faux départ** (DQ10).

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 entrainera 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.*

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

- a. Signale le départ de chaque course par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent se mettre en position de départ sur les plots de départ (ou entrer dans l'eau dans le cas du relais 4x25 mannequin)
- b. Indique au starter, par un geste du bras tendu, dans la direction du parcours, que les compétiteurs sont sous son contrôle

Notes :

1. Les officiels ne peuvent être tenus pour responsables si un compétiteur ou une équipe ne sont pas présents pour le départ ou ne sont pas correctement équipés alors que la procédure de départ est commencée. Aucune réclamation ou appel par le compétiteur, l'équipe ou le handler n'est possible sur ce point

2. A l'appréciation du juge principal les compétiteurs qui viennent de terminer leur course restent dans l'eau pendant le départ de la série suivante. Cela permet d'accélérer l'enchaînement des courses.
3. Voir la procédure de départ pour le lancer de corde (4.13)

4.2.1 Procédure de départ plongé

- a. Au long coup de sifflet, les compétiteurs montent sur le plot de départ
- b. 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.

c. Les compétiteurs peuvent être amenés à pendre le départ:

- du plot de départ,
- du bord de la piscine, dans l'eau avec une main en contact avec le mur/la bordure de départ ou le plot de 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 toutes les compétitrices ou tous les compétiteurs sont en position de départ, le starter, donne l'ordre « **A vos marques** » / « **Take your marks** ».
4. Quand toutes les compétitrices ou 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 l'arbitre 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 palmes, 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.

Notes

- L'obligation du directeur d'épreuve, du juge principal et du starter est d'assurer un départ équitable. Si le starter ou l'arbitre 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 l'arbitre 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, l'arbitre principal (ou l'arbitre 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 5/10 m (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, 100m/200m super sauveteur) 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 5m /10m. Le compétiteur ne doit pas nager sous l'eau après la ligne des 5m /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. L'arbitrement se concentre sur l'action du compétiteur, sa

technique de remorquage et la position du mannequin. **On ne tient pas compte de l'eau s'écoulant au-dessus du mannequin comme critère de jugement.**

- 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. L'eau sur son visage n'est pas un critère de jugement.
- Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin avec au moins une main toujours en contact avec le mannequin.
- Le mannequin ne peut être "poussé"- une poussée signifie que la tête du mannequin est devant la tête du compétiteur.
- Le mannequin ne peut être tenu ou saisi par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux. "Saisir la gorge, la bouche, le nez ou les yeux" s'applique également lorsque la gorge, la bouche, le nez ou les yeux sont recouverts par une main, une aisselle, le corps et/ou un membre du compétiteur.
- Le mannequin ne peut être transporté sous la surface. Le compétiteur et le mannequin considérés comme une seule entité doivent rester à la surface

Notes : "à la surface" signifie le plan horizontal de la surface de l'eau au repos.

- Le mannequin ne doit pas être recouvert par le compétiteur ou remorqué sous son corps
- 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. **Cependant les compétiteurs doivent maintenir un contact permanent avec le mannequin avec au moins une main y compris lors du passage de relais**

Notes : les règles de remorquage ont été modifiées afin de retirer la disqualification pour un mannequin orienté vers le fond de la piscine ou la face vers le bas lors du remorquage

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 tracté par la bouée tube, le mannequin, en tant que victime, est sensé respirer. Avant le tractage le compétiteur doit sécuriser le mannequin correctement dans la zone des 10 m. Sécuriser correctement signifie que la bouée tube est passée autour du corps et sous les deux bras du mannequin et clipsée dans un anneau.
- Le compétiteur peut revenir dans la zone des 10 m pour resécuriser le mannequin tant que la tête du mannequin n'a pas franchi la ligne des 10 m.
- Les compétiteurs peuvent nager sur le dos, le côté, le ventre et utiliser n'importe quel battement ou mouvement de bras pendant le tractage du mannequin.
- Au-delà de la ligne des 10 m, les compétiteurs doivent tracter le mannequin correctement sécurisé avec la face du mannequin au-dessus de la surface de l'eau.

Notes : les règles de tractage ont été modifiées. La précédente règle de clipsage du mannequin sous les deux bras dans les 5m a été remplacée par un clipsage dans les 10 m.

- La corde de la bouée tube doit être complètement tendue au moment où la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m.
- Les compétiteurs devront être disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si la bouée tube glisse de dessous un bras pendant le remorquage, dans la mesure où elle a été correctement clipsée avant la ligne des 10 m et que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- Les compétiteurs devront être disqualifiés si la corde de la bouée tube est enroulée ou s'enroule autour du mannequin ce qui est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de l'eau. De plus, le mannequin ne doit pas nécessairement être remorqué la tête la première dans la mesure où il a été correctement clipsé avant les 10 m et que son visage reste au-dessus de la surface

Notes : les règles de tractage du mannequin ont été modifiées pour enlever la disqualification en cas de rotation du mannequin dans la bouée tube pour tant que le visage reste au-dessus de la surface de l'eau

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 super-sauveteur. Avec accord des arbitres, 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 en le laissant flotter normalement et positionné où il veut dans la ligne qui lui est attribuée. 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 du neuvième au 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 arbitres 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 l'arbitre 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 l'arbitre d'arrivée. En cas de contradiction entre le temps (semi-automatique ou manuel) et la place déterminée par l'arbitre d'arrivée, le compétiteur est affecté à la place déterminée par l'arbitre 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 l'arbitre 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 ARBITRES

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

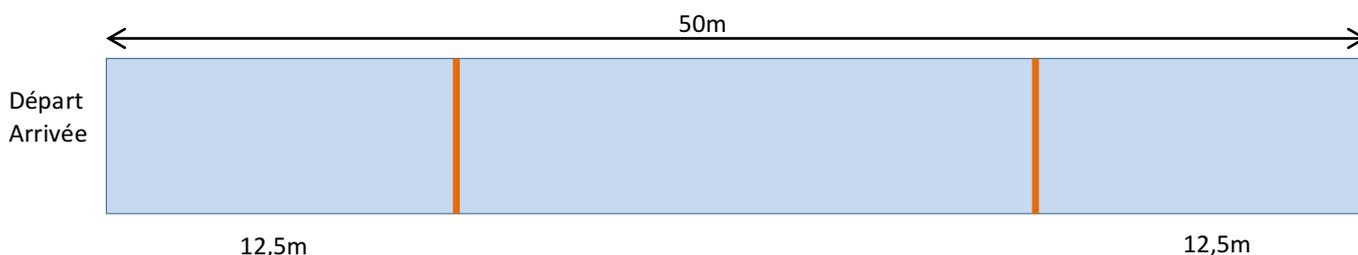
Les arbitres évaluent si la technique du compétiteur est conforme aux règles spécifiques de l'épreuve.

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

4.7 200 m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Se référer au mémento de l'année en cours pour déterminer les catégories pour lesquelles cette épreuve est conseillée par la Commission Sportive.

Schéma du 200 m obstacles épreuve 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.

4.7.2 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 ; 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.

4.7.3 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 :

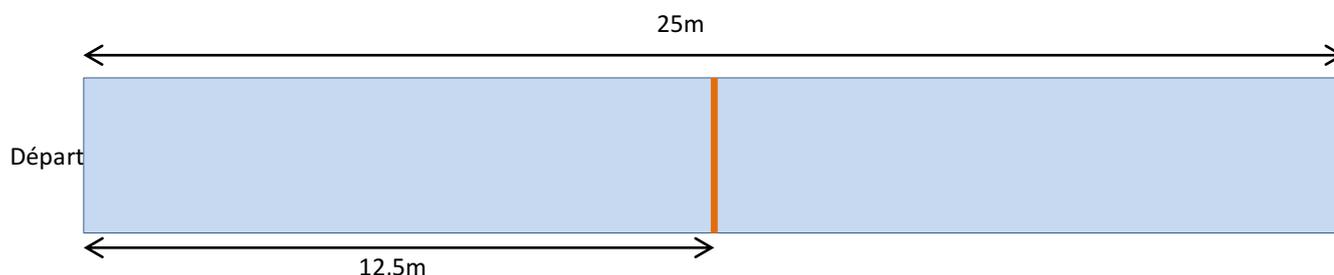
- a) Passer au-dessus de l'obstacle sans retourner immédiatement en arrière (en repassant au-dessus ou en-dessous), pour ensuite passer correctement sous l'obstacle. (DQ11)
- b) Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage (DQ12)
- c) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13)
- d) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ... etc) pour faire surface - à l'exception du fond de la piscine (DQ17)
- e) Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage (DQ14).
- f) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.8 100 m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Catégories Avenir à Benjamin

Catégories Minimale à Master en format Short Course

Schéma du 100 m obstacles épreuve en bassin de 25 m :



4.8.1 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.

4.8.2 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

4.8.3 Disqualifications

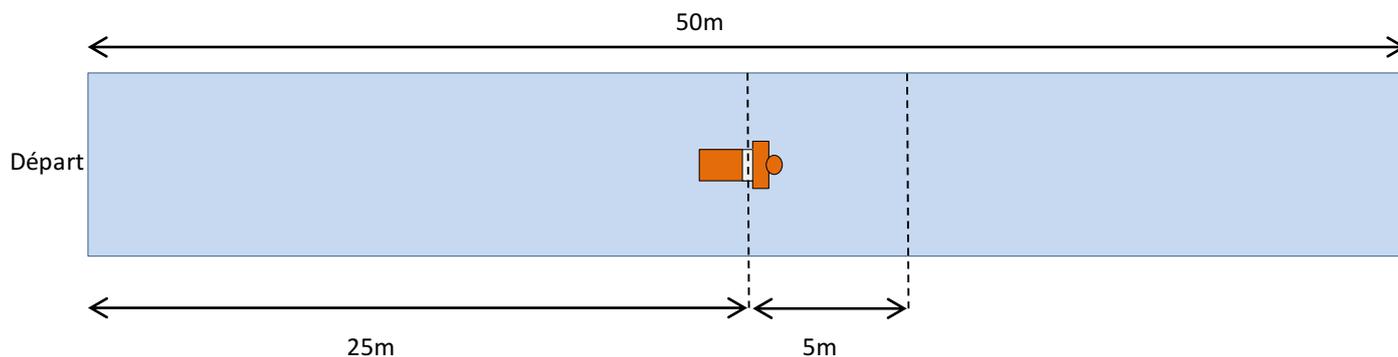
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- g) 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)
- h) Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage (DQ12)
- i) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13)
- j) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc) pour faire surface - à l'exception du fond de la piscine (DQ17)
- k) Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage (DQ14).
- l) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.9 50 m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 50 m Mannequin épreuve en bassin de 50 m



4.9.1 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 pour remonter à la surface

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.

4.9.2 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. Avec le sommet de la bande transversale du mannequin 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).

4.9.3 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

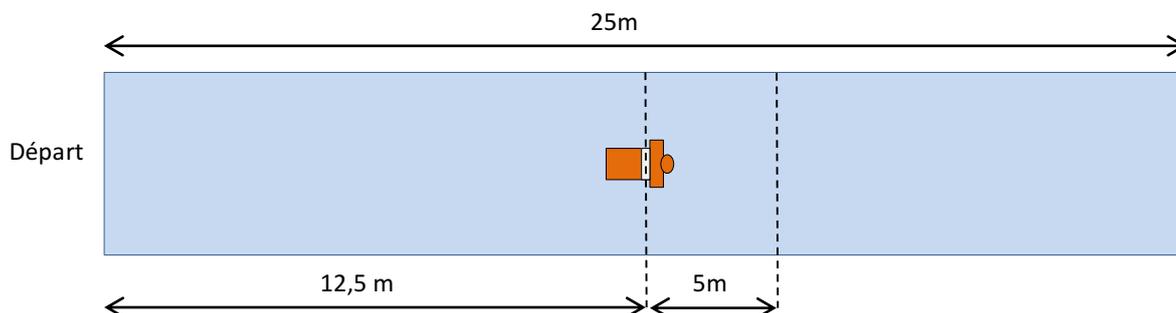
- a) Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ16).
- b) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ligne d'eau, escaliers, etc.) en faisant surface avec le mannequin (DQ 17). Les compétiteurs peuvent toutefois pousser au fond de la piscine pour remonter avec le mannequin.
- c) Ne 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) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- f) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.10 : 25 m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Catégories Avenir à Benjamin

Catégories Minimale à Master en format Short Course

Schéma du 25 m Mannequin épreuve en bassin de 25 m



4.10.1 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.

4.10.2 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, Minimale : Utilisation du mannequin « DUMMY », flottant pour les catégories Avenir et Poussin, rempli et donc immergé pour les catégories Benjamin et Minimale.

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. Avec le sommet de la bande transversale du mannequin placée sur la ligne des 12.5 m.

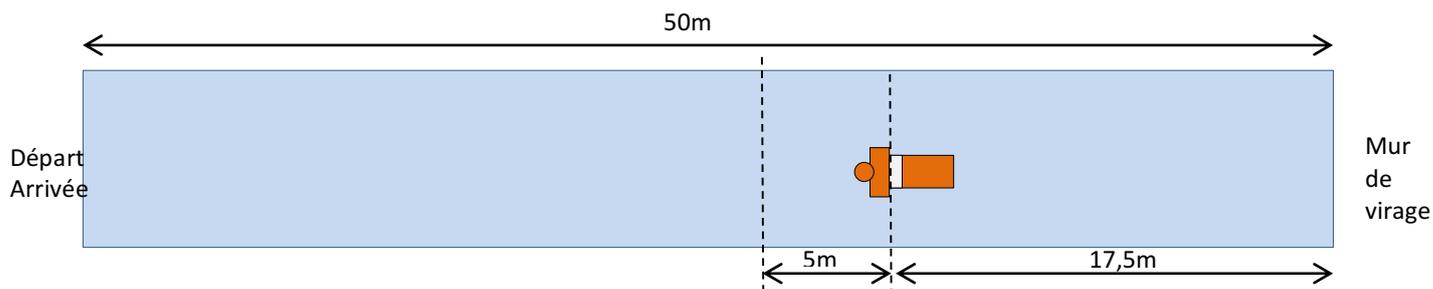
4.10.3 Disqualifications

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

- g) Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ16).
- h) 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.
- i) 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)
- j) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- 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 COMBINÉ (RESCUE MEDLEY)

Schéma du 100 m Combiné épreuve en bassin de 50 m



4.11.1 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.

4.11.2 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. Avec le **sommet de la bande transversale** du mannequin placée sur la ligne des 17.5 m

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 :

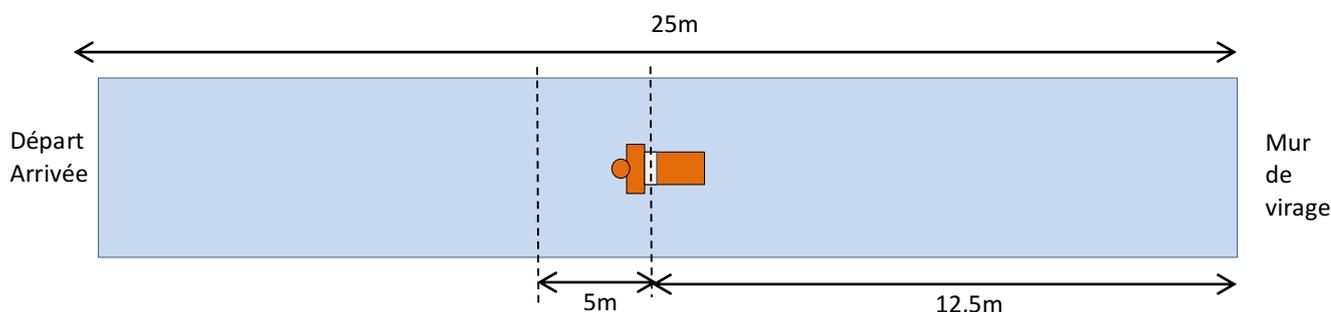
- a) Dans la partie « apnée », faire surface après le virage et avant la remontée avec le mannequin (DQ22) (y compris respirer après que les pieds aient quitté le mur au virage et avant de passer sous l'eau)
- b) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) pour remonter à la surface avec le 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) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- f) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.12 : 50 m COMBINE (RESCUE MEDLEY)

Catégories Avenir à Benjamin

Catégories Minimale à Master en format Short Course

Schéma du 50 m Combiné épreuve en bassin de 25 m



4.12.1 Description de l'épreuve

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 Avenir et Poussin :

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.

4.12.2 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 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. avec le **sommet de la bande transversale** du mannequin placée sur la ligne des 12.5 m.

4.12.3 Disqualifications

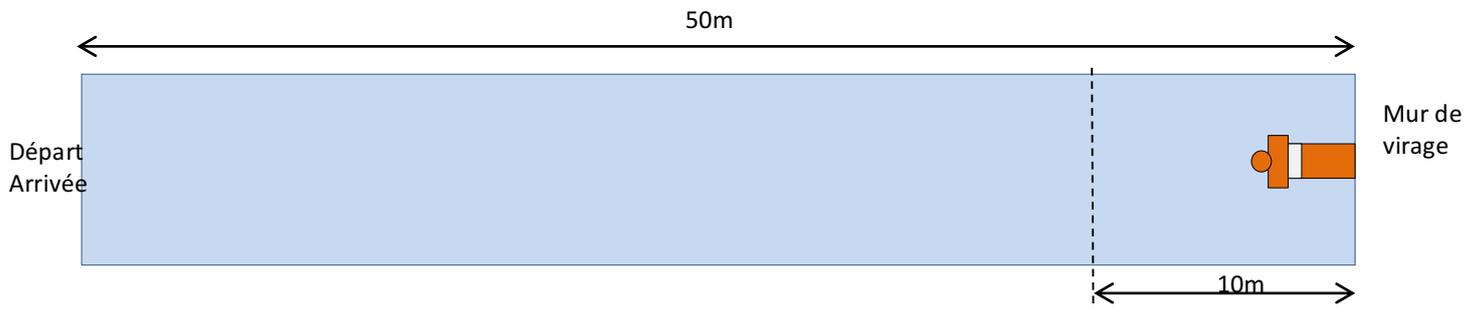
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- a) Dans la partie « apnée », faire surface après le virage et avant la remontée avec le mannequin (DQ22), (y compris respirer après que les pieds aient quitté le mur de virage et avant de passer sous l'eau)
- b) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) pour remonter à la surface avec le 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) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- f) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.13 100 m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 100 m Mannequin Palmes épreuve en bassin de 50 m



4.13.1 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 **mais ne doivent pas perdre contact avec le mannequin**.

4.13.2 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.

4.13.3 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

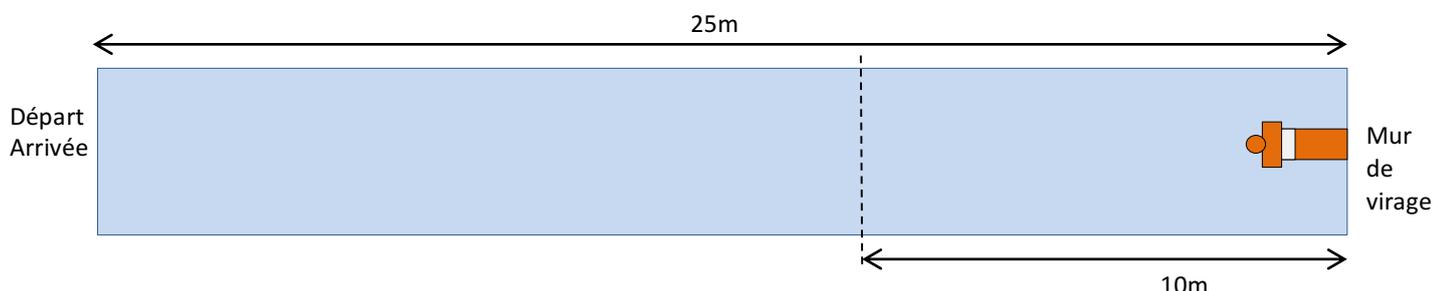
- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) lors de la remontée avec le mannequin (DQ17). Le compétiteur peut pousser sur le sol lors de la remontée avec le mannequin.
- b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet 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) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- e) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.14 50 m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FIN)

Catégories Avenir à Benjamin

Catégories Minimale à Master en format Short Course

Schéma du 50 m Mannequin Palmes épreuve en bassin de 25 m



4.14.1 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.

4.14.2 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 Avenir, Poussin, Benjamin, Minimale : Utilisation du mannequin « DUMMY ».

Le mannequin est flottant pour les catégories Avenir et Poussin, rempli et donc immergé pour les catégories Benjamin et Minimale.

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.

4.14.3 Disqualifications

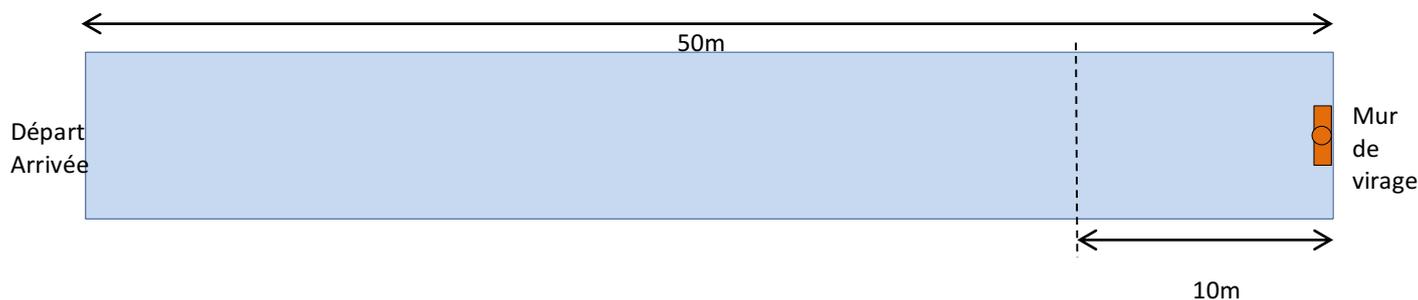
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) 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 (DQ24)
- c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- d) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- e) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.15 100 m BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 100 m Bouée Tube épreuve en bassin de 50 m



4.15.1 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 10 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 **en le laissant flotter naturellement** – n'importe où 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, sur une ou **deux épaules**. 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 10 m**. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. **Les compétiteurs peuvent revenir dans la zone des 10 m pour re-sécuriser le mannequin dans la mesure où la tête du mannequin n'a pas passé la ligne des 10 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 10 m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, 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 devront pas être disqualifiés si la bouée tube glisse de dessous un bras pendant le tractage, dans la mesure où elle a été correctement clipsée avant la ligne des 10 m (sous les 2 bras) et que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste 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 10 m pour fixer correctement la bouée tube après avoir été disqualifié.
- Les compétiteurs devront être disqualifiés si la corde de la bouée tube est enroulée ou s'enroule autour du mannequin ce qui est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de l'eau. Le mannequin ne doit pas nécessairement être remorqué la tête la première dans la mesure où il a été correctement sécurisé avant les 10 m et que son visage reste au-dessus de la surface

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 arbitres 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.

4.15.2 Equipement

Mannequin : Le mannequin est rempli d'eau de façon à flotter, le haut de sa bande 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

4.15.3 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

- 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)

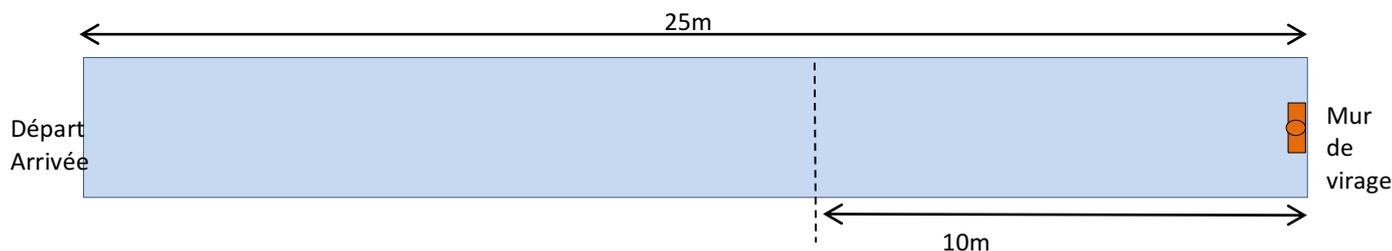
- c) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- d) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- e) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le 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 l'arbitrement de l'épreuve (DQ29).
- g) Au mur de virage, ne pas toucher le mur avant de toucher **intentionnellement** 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 10 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 sous la surface** de l'eau (DQ20)
- n) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36)
- o) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- p) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.16 50 m BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FIN)

Catégories Avenir à Benjamin

Catégories Minimale à Master en format Short Course

Schéma du 50 m Bouée Tube épreuve en bassin de 25 m



4.16.1 Description de l'épreuve pour les Minimales 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 10 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 Avenir et Poussin :

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 : 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 25 m en le laissant flotter naturellement – n'importe où 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, sur une ou deux épaules. 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 10 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. **Les compétiteurs peuvent revenir dans la zone des 10 m pour re-sécuriser le mannequin dans la mesure où la tête du mannequin n'a pas passé la ligne des 10 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 : Après **la zone de clipsage de 10 m**, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, 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 devront pas être disqualifiés si la bouée tube glisse de dessous un bras pendant le tractage, dans la mesure où elle a été correctement **clipsée avant la ligne des 10 m** (sous les 2 bras) et que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste 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-renter **dans la zone des 10 m** pour fixer correctement la bouée tube après avoir été disqualifié.

Les compétiteurs devront être disqualifiés si la corde de la bouée tube est enroulée ou s'enroule autour du mannequin ce qui est considéré comme un raccourcissement de la corde.

Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant le visage du mannequin reste au-dessus de l'eau. Le mannequin ne doit pas nécessairement être remorqué la tête la première dans la mesure où il a été correctement sécurisé avant les 10 m et que son visage reste au-dessus de la surface.

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 arbitres 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.

4.16.2 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.

Adaptation pour la catégorie Benjamin à Minime : Utilisation du mannequin « DUMMY »

Palmes, bouée tube : Voir section 9

4.16.3 Disqualifications

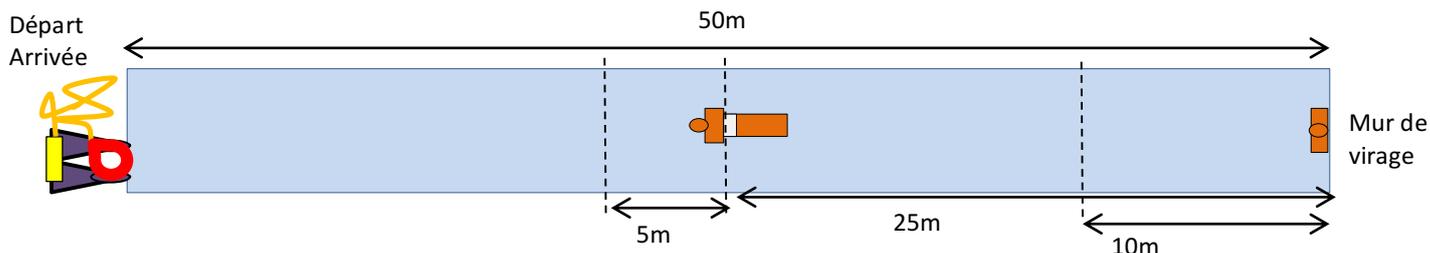
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) 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 l'arbitrement de l'épreuve (DQ29).
- g) Au 25m, ne pas toucher le mur avant de toucher **intentionnellement** 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 10 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 avenir 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 au-delà des 10 m (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 sous la surface** (DQ20)
- 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).

4.17 200 m SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 200 m Supersauveteur épreuve en bassin de 50 m



4.17.1 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 10 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 bande 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 bande 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 5 m 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, sur une ou **deux épaules**. 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, en clipsant dans un anneau prévu à cet effet. **L'arrimage de la bouée tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 10 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 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 10 m**, les compétiteurs doivent tracter correctement **le mannequin, sa face 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 à la surface**.

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste 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 10 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 arbitres 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.

4.17.2 Equipement

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 »

Palmes bouée tube : Voir section 9

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

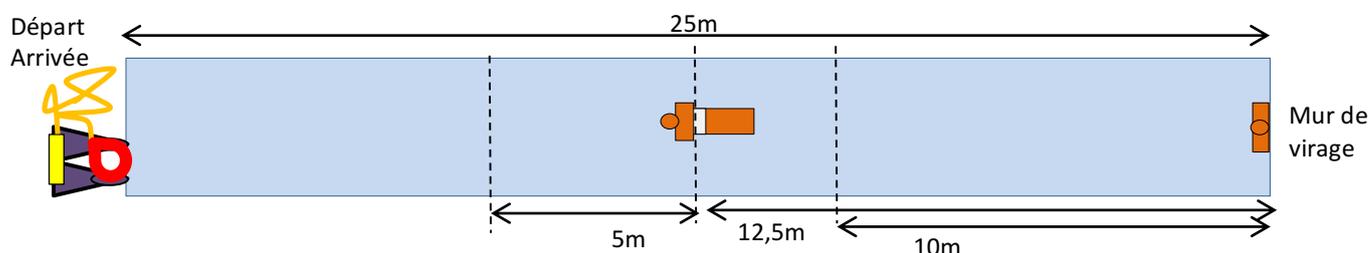
- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) (le compétiteur peut pousser sur le fond lors de la remontée avec le 1^{er} mannequin) (DQ17)
- b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit 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) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur des 100 m (DQ21)
- e) Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- f) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- g) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- h) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- i) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne l'arbitrement de l'épreuve (DQ29).
- j) Aux 150 m, ne pas toucher le mur avant de toucher **intentionnellement** le mannequin (DQ26)
- k) 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).
- l) **Ne pas avoir clipsé la bouée tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m** (DQ32).
- m) 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).
- n) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue au-delà des 10 m (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée tube) (DQ35).
- o) Pousser ou porter/remorquer le mannequin semi-flottant, à la place de le tracter (DQ33)
- p) **Tracter le mannequin la face sous la surface** (DQ20)
- q) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ36)
- r) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- s) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.18 100 m SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Catégories Minimales à Masters

4.18.1 Description de l'épreuve pour les Minimales à Masters

Schéma du 100 m Supersauveteur épreuve en bassin de 25 m (Catégorie Minimale à Masters)

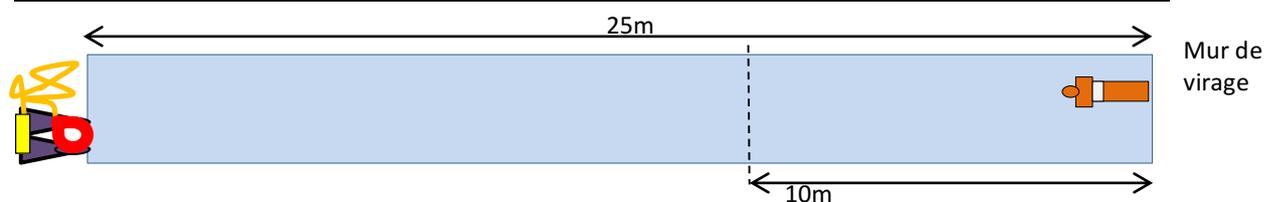


Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 37.5 mètres en style libre, plonge pour récupérer un mannequin immergé qu'il remonte à la surface dans les 5 mètres puis le remorque jusqu'au mur de virage des 50 m. Après avoir touché le mur, il lâche le premier mannequin.

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 10 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.

4.18.2 Description de l'épreuve pour les Avenir et Poussin

Schéma du 100 m Supersauveteur épreuve en bassin de 25 m (Catégories Avenir, Poussin)



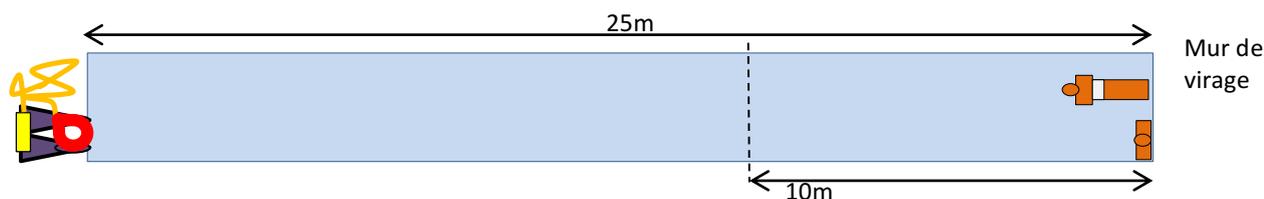
Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 25 m en style libre, récupère le mannequin « Dummy » flottant puis le remorque jusqu'au mur de virage (50 m). Après avoir touché le mur, il lâche le mannequin.

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

Note : 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.

4.18.3 Description de l'épreuve pour la catégorie Benjamin

Schéma du 100 m Supersauveteur épreuve en bassin de 25 m (**Catégorie Benjamin**):



Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 25 m en style libre, récupère le mannequin « Dummy » immergé puis le remorque jusqu'au mur de virage (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 des 75 m le compétiteur fixe la bouée tube autour du mannequin « Dummy » semi flottant à l'intérieur de la zone des 10 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.

4.18.4 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 : 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 bande transversale au milieu de la poitrine du mannequin doit être placée sur la ligne des 12.5 m (ou la base contre le mur de virage pour l'épreuve chez les avenir à benjamins).

Positionnement du mannequin semi-flottant : Le mannequin est rempli d'eau de façon à flotter, le haut de sa bande 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 5 m 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, sur une ou deux épaules. 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 10 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 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 : Après la zone de clipsage de 10 m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, sa face 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 à la surface.

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste 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 10 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 arbitres 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.

4.18.5 Equipement

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

Palmes bouée tube : Voir section 9

4.18.6 Disqualifications

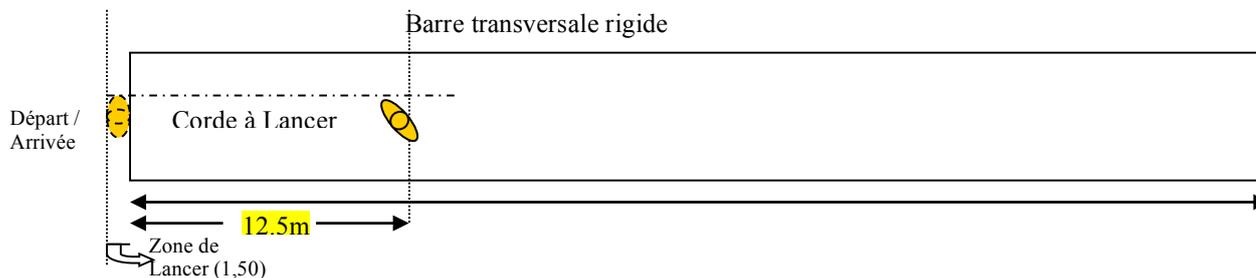
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) (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) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur des 100 m (DQ21)
- e) Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- f) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- g) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- h) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- i) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne l'arbitrement de l'épreuve (DQ29).
- j) Aux 75 m, ne pas toucher le mur avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26)
- k) 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).
- l) Ne pas avoir clipsé la bouée tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m (DQ32).
- m) 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).
- n) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue au-delà des 10 m (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.
- o) Pousser ou porter/remorquer le mannequin semi flottant, à la place de le tracter (DQ33)
- p) Tracter le mannequin la face sous la surface (DQ20)
- q) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ36)
- r) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.19 LANCER DE CORDE

Se référer au mémento de l'année en cours pour déterminer les catégories pour lesquelles cette épreuve est conseillée par la Commission Sportive.



4.19.1 Description de l'épreuve

Dans cette épreuve chronométrée de 45s, un sauveteur lance une corde non lestée à un membre "victime" de son équipe située 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 lancer. 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 passé par-dessus ou en-dessous 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. Quand toutes les compétitrices ou 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. Les victimes peuvent attraper la corde dans leur ligne devant ou derrière la barre transversale.

Notes : les victimes peuvent faire glisser leur main le long de la barre transversale mais doivent la tenir quand ils touchent la corde avec n'importe quelle partie du corps et quand ils l'attrapent.

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 L'équipe sera disqualifiée si la victime tente de sortir de l'eau au-delà de la taille 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 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). 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)

4.19.2 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.

4.19.3 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.

4.19.4 Disqualifications

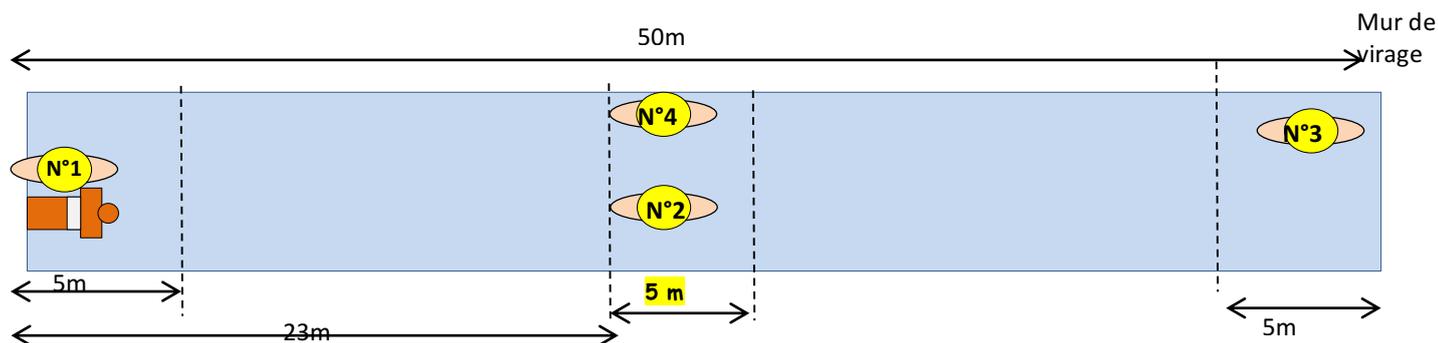
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Le lanceur effectue des lancers d'entraînement (DQ58)
- b) La victime lâche la barre transversale avant d'avoir attrapé la corde pour être tractée vers le mur d'arrivée (DQ51).
- c) La victime saisit la corde en dehors de son couloir (DQ54).
- d) La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est ramenée au mur (DQ55).
- e) La victime ne tient pas la corde à deux mains en étant remorquée vers le mur d'arrivée (elle peut lâcher une main dans le seul but de toucher le mur d'arrivée) (DQ56).
- f) La victime « remonte » le long de la corde en avançant une main après l'autre (DQ57).
- g) Le lanceur sort de la zone de lancer à n'importe quel moment après le départ de l'épreuve et avant le signal de fin des 45 secondes (DQ52).
- h) La victime quitte l'eau avant le signal de fin des 45 secondes (DQ53).
- i) La victime ne touche pas le mur à l'arrivée (DQ15)

4.20 RELAIS MANNEQUIN (4 x 25 m) (MANIKIN RELAY)

Se référer au mémento de l'année en cours pour déterminer les catégories pour lesquelles cette épreuve est conseillée par la Commission Sportive.

Schéma du relais 4x25m Mannequin épreuve en bassin de 50m



4.20.1 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 5 m, située entre les 22,5 m et 27,5 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 5 m, située entre les 72,5 m et 77,5 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.
- Dès qu'ils ont terminé leur parcours et passé le relais, les compétiteurs doivent rester dans l'eau, dans la zone transmission de leur couloir, en restant clairement à l'écart des échanges suivants, jusqu'à ce que la fin de l'épreuve ait été signalée.
- 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 22,5 mètres et 27,5 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).

4.20.2 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 Minimé : Utilisation du mannequin « DUMMY ». Le mannequin à remorquer est flottant pour les avenir et poussin, immergé pour les benjamins et minimes.

4.20.3 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

- Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrite en 4.3(DQ19)
- Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) (excepté le fond de la piscine) (DQ17)
- Lâcher le bord de la piscine avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ41)
- 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
- 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).
- 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)
- Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée de la piscine (DQ38).
- Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15).
- Un compétiteur qui sort de l'eau après la fin de son parcours (DQ50)
- Un compétiteur qui sort de l'eau avant le signal de fin (DQ61)
- Un des compétiteurs accomplit deux ou plusieurs parcours de 25 m (DQ40)

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.

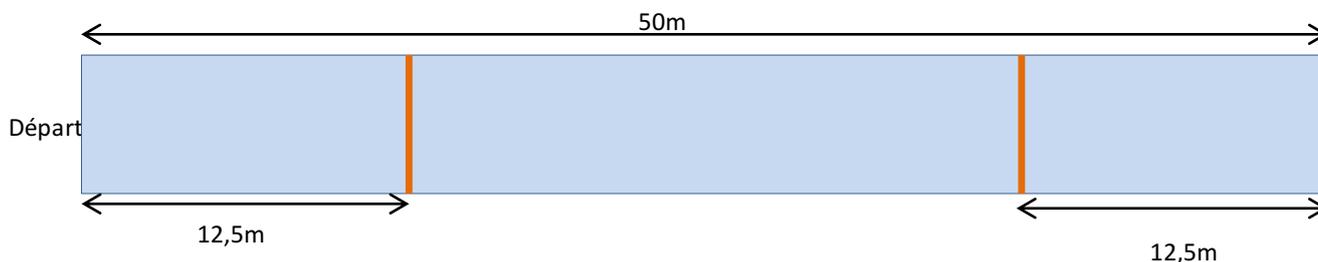
L'échange du mannequin entre les compétiteurs 1 et 2 puis 3 et 4 peut se faire à n'importe quel moment après que le sommet de la tête du mannequin est entré dans la zone de transition, mais l'échange doit avoir lieu à l'intérieur de la zone de transition. Les compétiteurs qui partent avec le mannequin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

4.21 RELAIS OBSTACLES (4x50m) (OBSTACLE RELAY)

Se référer au mémento de l'année en cours pour déterminer les catégories pour lesquelles cette épreuve est conseillée par la Commission Sportive.

Schéma du Relais 4x50m Obstacles épreuve en bassin de 50m



4.21.1 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 compétiteur doivent quitter l'eau dès qu'ils ont fini leur distance, sans gêner les autres compétiteurs. Les 1^{er}, second et troisième compétiteur ne pourront pas rentrer dans l'eau.

4.21.2 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^{eme} 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.

4.21.3 Disqualifications

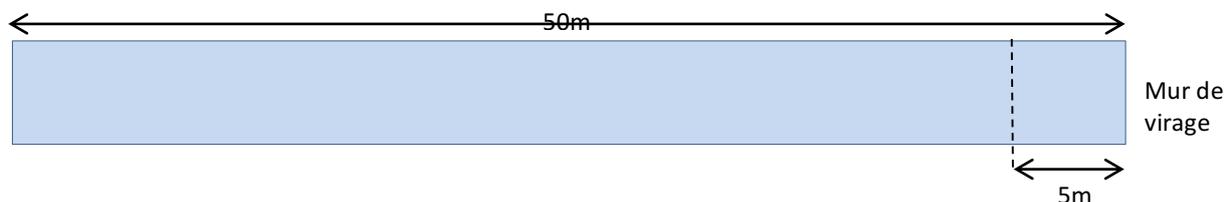
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Passer sur un obstacle et ne pas revenir aussitôt (en passant dessus ou dessous) pour ensuite passer sous cet obstacle (DQ11).
- b) Ne pas faire surface après chaque plongeon ou virage (DQ12)
- c) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13)
- d) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) pour faire surface - à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- e) 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 disqualifié) (DQ41).
- f) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15)
- g) Un compétiteur re-rentre dans l'eau après avoir effectué sa distance du relais (DQ50).
- h) Un compétiteur répète deux fois ou plus l'épreuve (DQ40)
- i) Les compétiteurs 1, 2 et 3 ne sortent pas de l'eau dès qu'ils ont fini leur distance (DQ40A)

4.22 RELAIS DE LA BOUÉE TUBE (4x50m) (MEDLEY RELAY)

Se référer au mémento de l'année en cours pour déterminer les catégories pour lesquelles cette épreuve est conseillée par la Commission Sportive

Schéma du Relais 4x50m Bouée tube épreuve en bassin de 50m



4.22.1 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.

- 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 10 m**. La ligne de la bouée tube doit être entièrement tendue au passage de la ligne des 10 m.
- L'épreuve est complètement terminée quand le quatrième sauveteur touche le mur d'arrivée avec la victime en contact avec la bouée tube.
- La victime peut faire des battements de jambes tout en étant remorquée, mais aucune autre aide n'est autorisée.
- La victime doit tenir **le corps principal de la bouée tube et/ou l'attache** (pas la corde). **Elle doit tenir le corps principal de la bouée tube et/ou l'attache** avec les deux mains tout en étant remorquée, mais peut repositionner ses mains sur le tube **ou sur l'attache** pendant le remorquage sans disqualification.
- 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
- 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. Les compétiteurs peuvent revenir dans **la zone de transition des 10 m** pour resécuriser la victime tant que la tête de la victime n'a pas franchi la ligne des 10 m

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 l'arbitre 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.

4.22.2 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.

4.22.3 Disqualifications

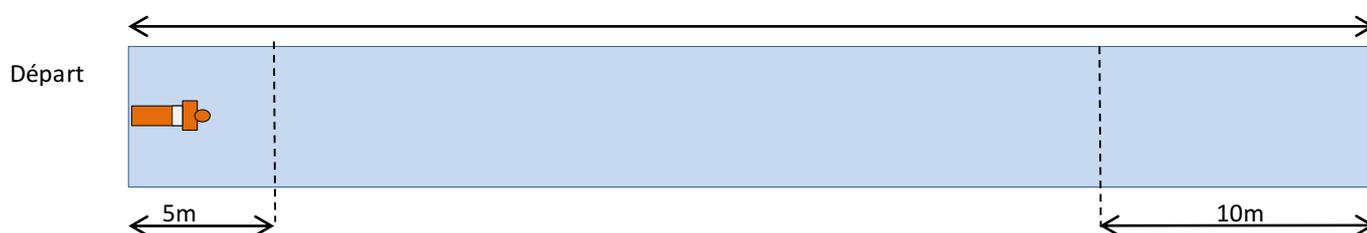
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- 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 (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 10 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) 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)

4.23 RELAIS SAUVETAGE EN PISCINE (POOL LIFESAVER RELAY)(4x50m)

Se référer au mémento de l'année en cours pour déterminer les catégories pour lesquelles cette épreuve est conseillée par la Commission Sportive

Schéma du Relais 4x50 Sauveteur en piscine



4.23.1 Description de l'épreuve

Suite au signal sonore,

- **le premier compétiteur** plonge et effectue 50 m en nage libre sans palmes 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 **peut toucher (mais pas saisir) le mannequin avant que sa tête n'ait cassé la surface de l'eau**. Il 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 avec au moins une main avant de prendre le mannequin. **Il peut toucher mais pas saisir le mannequin avant que le 3^{ème} compétiteur n'ait touché**. 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 3ème et 4ème 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 rentrer dans l'eau.

4.23.2 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 Minimé : Utilisation du mannequin « DUMMY ». Le mannequin à remorquer est flottant pour les avenir et poussin, immergé pour les benjamins et minimés.

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

4.23.3 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) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (excepté le fond de la piscine) (DQ17)
- c) Le 3^{ème} compétiteur n'a pas le mannequin dans une position correcte de remorquage avant que la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 5 m (DQ18).
- d) Le 3eme compétiteur perd le contact avec le mur de la piscine avant de toucher le mannequin (DQ59)
- e) Le 4^{ème} compétiteur saisit le mannequin avant que le 3^{ème} compétiteur n'ait touché le mur de virage (DQ60).
- f) 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).
- g) 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)
- h) Le 4^{ème} compétiteur n'a pas le mannequin dans une position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 10 m (DQ23)
- i) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15).
- j) Un des compétiteurs accomplit deux parcours ou plus sur l'épreuve (DQ40)
- k) Lâcher le bord de la piscine avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ41)
- l) Un compétiteur re rentre dans l'eau après avoir effectué sa partie du relais (DQ50)
- m) 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 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.

Après avoir touché le mur de la piscine, le 3eme compétiteur peut aider à l'échange avec le 4eme compétiteur n'importe où dans la zone de transition de 10 m. Le 4eme 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

NOTE 2:

Pour les championnats du monde de sauvetage chaque équipe doit être constituée de 2 hommes et 2 femmes. Les équipes peuvent choisir leur ordre de passage.

4.24 RELAIS PALMES BOUEE TUBE (4x50m)

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.

4.24.1 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^{ème} 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^{ème} compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube avant que le 2^{ème} 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 ait touché le mur de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au quatrième et dernier sauveteur. Le 4^{ème} compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube avant que le 3^{ème} 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 arbitres estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course.

4.24.2 Equipement

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

4.24.3 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) Partir (deux pieds décollés du plot) et/ou lâcher le mur, avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ43).
- b) 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 (DQ47).
- c) Un troisième sauveteur prend part à l'échange de bouée tube (DQ41).
- d) 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 (DQ53).
- e) Le compétiteur clipse la bouée tube (DQ49)
- f) Le compétiteur ne sort pas de l'eau dès qu'il a accompli son parcours (DQ46)
- g) Un compétiteur accomplit deux fois ou plus son parcours de 50 m (DQ42).
- h) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

SECTION 5 SERC

(SIMULATED EMERGENCY RESPONSE COMPETITION)

REPONSE A UNE SIMULATION D'UNE SITUATION D'URGENCE EN COMPETITION

L'épreuve de réponse à une simulation d'une situation d'urgence en compétition sert à tester l'initiative, l'arbitrement, 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 arbitres.

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.
- L'arbitre 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 l'arbitre.
- 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 arbitres. Un compétiteur ne pourra pas être disqualifié s'il perd son bonnet après le début de l'épreuve si l'arbitre 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 arbitres ne peuvent pas faire l'objet de réclamation.

6.1.1 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 arbitres.

6.3 JUGEMENT ET MARQUAGE

Un minimum de six arbitres plus un juge principal sont exigés.

Il est recommandé de pouvoir disposer d'un juge par victime.

Seul l'arbitre principal disposera du scénario complet sur sa feuille de notation. Les autres arbitres disposeront d'une feuille individuelle de notation correspondant à leur victime.

Avant le début de la compétition, les arbitres 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 arbitres et devra prévoir d'allouer des points si un concurrent offre une réponse appropriée mais non attendue de sauvetage.

Dans l'attribution des points, l'arbitre 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 arbitres 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 :

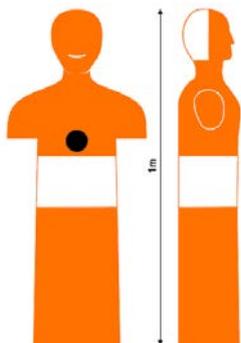
- a) Recevoir de l'extérieur de l'assistance ou des conseils (DQ8).
- b) Emporter n'importe quel dispositif de communication dans la zone d'isolement (DQ9).
- c) Utiliser n'importe quel équipement non fourni dans le cadre de la compétition (DQ10)
- d) Ne pas respecter, physiquement ou verbalement une victime (DQ11)

SECTION 9- EQUIPEMENTS STANDARDS ET PROCEDURES DE VERIFICATIONS

9.2 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). Il est haut d'1 m et 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; c'est à dire entre 40 cm et 55 cm du bas du mannequin.



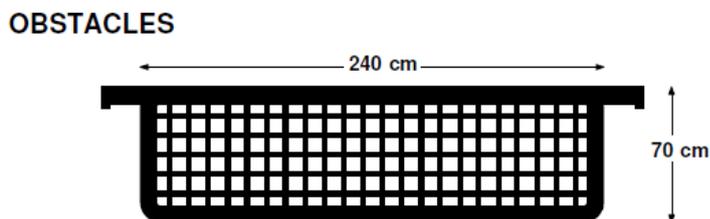
Pour les catégories Avenir à Minimes, le mannequin dit "DUMMY" sera utilisé.

9.3 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.



9.4 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.

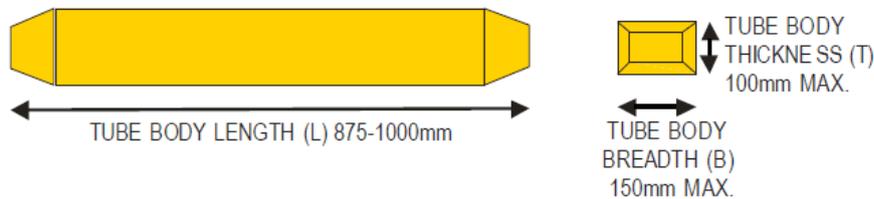
Couleur : le corps de la bouée tube doit être de couleur vive, rouge, jaune ou orange (teinté dans la masse, peint ou recouvert)

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.

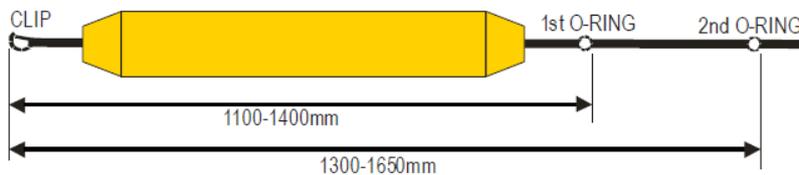
Point d'attache : le point d'attache doit être un type point verrouillé 301 de BS 3870 comme illustré dans la norme australienne standard 2259.

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 1er 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.

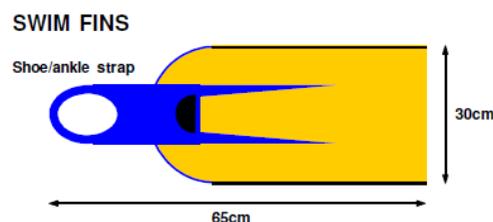
9.5 PALMES

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 poussins et benjamins, seules des palmes en plastique sont autorisées.

9.6 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.

9.7 TENUE DE COMPETITION

Un compétiteur ne sera pas autorisé à prendre part à la compétition, si l'arbitre 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 suivants : 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					Male Swimsuits					
Full Length	Zippered Back	Knee Length, Open Back	Short, Open Back	Two Piece	Full Length	Long	Long Legs	Knee length	Square Leg	Short
Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed	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 doivent être conformes aux standards suivants :
 - Le matériau doit être du textile tissé. Les matières non tissées et/ou imperméables ne sont pas autorisées
 - 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.

SECTION 10 APPENDICES

9.8 APPENDICE A : Codes de disqualification

9.8.1 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	Utiliser toute substance collante ou adhésive (sous forme liquide, solide ou d'aérosol) sur les mains, les pieds, la surface du mannequin ou de la bouée tube pour améliorer la prise du mannequin, ou pour aider le compétiteur à pousser au fond de la piscine, n'est pas autorisée dans les compétitions en piscine	<i>Toutes Epreuves</i>

EPREUVES EN PISCINE :

Code ILS	Code FFSS	Motif de disqualification	Epreuves
8	8	Prendre appui sur le fond de la piscine sauf lorsque c'est expressément permis (Obstacle, relais mannequin)	<i>Toutes Epreuves</i>
9	9	Quitter l'eau à la fin d'une épreuve sans attendre l'autorisation du juge	<i>Toutes Epreuves</i>
10	10	Commencer un mouvement de départ avant le signal de départ	<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 avant de passer sous un obstacle	<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	Toutes épreuves
16	16	Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin	Mannequin
17	17	Prendre appui sur n'importe quel équipement lors de la remontée avec le mannequin (non compris le fond de la piscine)	Mannequin, Mannequin/palmes Relais mannequin, Combiné, Supersauveteur
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	Mannequin Combiné Supersauveteur
19	19	Utiliser une méthode incorrecte de remorquage (comme décrit en 4.3)	Mannequin, Mannequin/palmes Relais mannequin, Combiné, Supersauveteur
20	20	Remorquer le mannequin avec le visage sous la surface de l'eau	Bouée tube Supersauveteur
21	21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (ou le mur de virage à la fin d'une distance)	Mannequin, Mannequin/palmes Relais avec mannequin, Combiné, Supersauveteur
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	Combiné
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	Mannequin/palmes
24	24	Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (es : ligne d'eau, escaliers...) lors du positionnement de la bouée tube autour du mannequin	Bouée tube Supersauveteur
25	25	Le handler ne positionne pas le mannequin correctement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur	Bouée tube Supersauveteur
26	26	Au mur de virage, ne pas toucher le mur avant de toucher intentionnellement le mannequin tenu par le handler	Bouée tube Supersauveteur
27	27	Le handler ne lâche pas le mannequin dès que le compétiteur a touché le mur	Bouée tube Supersauveteur
28	28	Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée	Bouée tube Supersauveteur
29	29	Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un compétiteur ou gêne l'arbitrement de l'épreuve	Bouée tube Supersauveteur
30	30	Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage	Bouée tube Supersauveteur
31	31	Positionnement incorrect de la bouée tube autour du mannequin (la bouée tube n'est pas autour du corps du mannequin sous les deux bras et clipsée dans l'anneau)	Bouée tube Supersauveteur
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 10 m)	Bouée tube Supersauveteur
33	33	Pousser ou remorquer le mannequin à la place de le tracter avec la bouée tube	Bouée tube Supersauveteur
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	Bouée tube Supersauveteur

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>
38	38	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée.	<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 (c.à.d. qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin)	<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 la corde	<i>Relais bouée tube</i>
47	47	La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée tube et/ou l'attache avec les deux mains	<i>Relais bouée tube</i>
48	48	La victime perd le contact avec la bouée tube après la ligne des 10 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 m 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 Un compétiteur qui sort de l'eau après la fin de son parcours (DQ50)	<i>Tous relais Relais mannequin</i>
51	51	La victime retire sa main ou lâche 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 contact avec mur de la piscine ou saisit le mannequin avant que la tête du mannequin n'ait cassé la surface de l'eau	<i>Relais sauvetage en piscine</i>
60	60	Le 4 ^{ème} compétiteur saisit le mannequin avant que le 3 ^{ème} compétiteur ne touche le mur de la piscine.	<i>Relais sauvetage en piscine</i>
61	61	Un compétiteur qui sort de l'eau avant le signal de fin (DQ61)	<i>Relais mannequin</i>

EPREUVES DU SERC :

Code et disqualification		Epreuves
8.	Recevoir une assistance, orientation ou conseils de l'extérieur	<i>SERC</i>
9.	Disposer d'un moyen de communication lors de la mise au secret	<i>SERC</i>
10.	Utiliser un équipement non fourni par la compétition	<i>SERC</i>
11.	Les compétiteurs outragent physiquement ou verbalement une victime	<i>SERC</i>
12.	Equipe absente lors de la mise à l'isolement des équipes	<i>SERC</i>

9.9 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

9.10 APPENDICE B : Réclamation à la Commission d'Appel

Compétiteur / Equipe :

Epreuve :

Série/ Ligne :

Date, heure :

Je conteste la décision énoncée par l'arbitre 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

9.11 APPENDICE C : Modèles de feuilles de notation de l'épreuve de la SERC

9.11.1 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 l'arbitre : 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 l'arbitre 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				

9.11.2 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 l'arbitre : 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 : (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				

9.11.3 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 l'arbitre: 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	
Secours 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				

9.11.4 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 l'arbitre: 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				

9.11.5 Appendice C5

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 l'arbitre: 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				