



Fédération Française de Sauvetage et de Secourisme

Règles et procédures Relatives aux compétitions de sauvetage sportif

Eau plate

Document officiel approuvé
par la commission sportive nationale

Applicable dès le 1^{er} janvier 2010



Sommaire

SECTION 1	INFORMATIONS GENERALES SUR LES COMPETITIONS	4
1.1.	ORGANISATION DES COMPETITIONS	4
1.2.	SECURITÉ PENDANT LA COMPETITION	4
1.3.	CONDITIONS POUR CONCOURIR DANS LES EQUIPES	4
1.4.	CATEGORIE D'AGE	4
1.5.	TENUE VESTIMENTAIRE DES EQUIPES ET EQUIPEMENT DE COMPETITION	4
1.6.	FRAIS D'INSCRIPTIONS	6
SECTION 2	ÉQUIPEMENTS ET SPECIFICITES	7
2.1.	PISCINE	7
2.2.	OBSTACLES	7
2.3.	MANNEQUIN DE SAUVETAGE	7
2.4.	LES PALMES	8
2.5.	BOUEE TUBE DE SAUVETAGE	8
2.6.	CORDE (épreuve du lancer de corde)	9
2.7.	PLANCHES ET SURF SKI	9
2.8.	BATONS DES BEACH FLAGS (et des relais)	10
2.9.	VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT	10
SECTION 3	REGLES GENERALES ET PROCEDURES DES COMPETITIONS	11
3.1	CONDITION GENERALES	11
3.1.1.	Participation des juges	11
3.1.2.	Changement des conditions de compétition	11
3.1.3.	Concurrence injuste	12
3.2	PARTICIPATION DES SAUVETEURS AUX COMPETITIONS	12
3.2.1-	Les engagements	12
3.2.2-	Respect du règlement national et de celui de la compétition	12
3.2.3-	Changement de sauveteurs au sein des équipes lors de relais	13
3.3	LE DOPAGE	13
3.4	RECLAMATIONS, APPELS ET DISCIPLINE	13
3.4.1.	Réclamations et appels	13
3.4.2.	Conseil de discipline	14
3.5	CODE DE BONNE CONDUITE POUR LE SAUVETAGE SPORTIF	15
3.6	LE MARQUAGE DES POINTS	16

SECTION 4	COMPÉTITIONS EN PISCINE	18
4.1.	CONDITIONS GÉNÉRALES	18
4.2.	DEPARTS	18
	4.2.1.Description de la procédure de départ	18
	4.2.2.Faux départs	19
4.3.	DESCRIPTION DES SITUATIONS IMPLIQUANT UN MANNEQUIN	20
	4.3.1.Remorquage du mannequin	20
	4.3.2.Remonter à la surface avec le mannequin	20
	4.3.3.Tracter le mannequin avec la bouée tube	21
	4.3.4.Rôle du handler	21
4.4.	CONSTITUTION DES SERIES	21
4.5.	TEMPS ET CLASSEMENT	21
	4.5.1.Chrométrage électronique	21
	4.5.2.Chronométrage manuel	22
4.6.	LE JURY	22
	4.6.1.Désignation du juge arbitre principal	22
	4.6.2.Composition du jury	23
	4.6.3.Obligations des clubs	23
	4.6.4.Rôle de chaque juge	23
	4.6.5.Intervention d'un juge en cas de faute préexistante au départ	25
4.7.	200 m OBSTACLES	26
4.8.	50 m MANNEQUIN	27
4.9.	100 m COMBINÉ DE SAUVETAGE	29
4.10.	100 m MANNEQUIN PALMES	31
4.11.	100 m SAUVETEUR : PALMES BOUEE TUBE	33
4.12.	200 m SUPERSAUVETEUR	36
4.13.	LANCER DE CORDE	39
4.14.	RELAIS MANNEQUIN 4 x 25 m	42
4.15.	RELAIS OBSTACLE 4 x 50 m	44
4.16.	RELAIS SAUVETAGE 4 x 50 M	45

SECTION 1 : INFORMATIONS GENERALES SUR LES COMPETITIONS :

1.1. ORGANISATION DES COMPETITIONS

Toutes compétitions de sauvetage se déroulent sous les auspices de la F.F.S.S et sont organisées par la F.F.S.S, les ligues, les comités départementaux ou les clubs.

1.2. SECURITÉ PENDANT LA COMPETITION

L'organisateur de la compétition est chargé de la sécurité de la compétition, tant lors de la préparation que lors du déroulement des épreuves ; pendant la compétition, il devra à tout instant fournir les conditions adéquates pour garantir la sécurité de tous les participants.

En ce qui concerne les activités en extérieur, aucune épreuve ne pourra se dérouler avant que le Juge Principal n'ait jugé les conditions favorables. Des essais pourront être faits pour juger du déroulement de l'épreuve. L'avis du comité organisateur pourra être sollicité.

Le juge principal et/ou l'organisateur assurera (ont), en cas d'urgence, le contrôle de la situation.

1.3. CONDITIONS POUR CONCOURIR DANS LES EQUIPES

Pour être à même de concourir dans une équipe, les participants doivent être licenciés d'un club, d'un Comité Départemental ou d'une Ligue et répondre aux exigences de la F.F.S.S.

Les sauveteurs peuvent concourir dans leur équipe à condition de remplir les conditions et règlements de leur club et de la F.F.S.S.

Les Ligues, Comités Départementaux et les Clubs de Sauvetage déclarent également que les membres de l'équipe sont des membres loyaux de leur association et qualifiés pour les épreuves de sauvetage.

Les membres du jury, ou les personnes qui ont une responsabilité dans l'organisation de la compétition, ne seront pas autorisés à participer à la compétition.

1.4. CATEGORIE D'AGE

Les catégories d'âge pour les sauveteurs seront : Poussins (9 et 10 ans), Benjamins (11 et 12 ans), Minimes (13 et 14 ans), Cadets (15 et 16 ans), Juniors (17 et 18 ans), Seniors (de 19 à 30 ans) ou Masters avec comme référence d'année le règlement F.I.N.A.

La catégorie MASTER sera divisée en 4 catégories : MASTER 1 de 30 à 39 ans, MASTER 2 : de 40 à 49 ans, MASTER 3 : de 50 à 59 ans, MASTER 4 : de 60 ans et plus.

1.5. TENUE VESTIMENTAIRE DES EQUIPES ET EQUIPEMENT DE COMPETITION

Tous les sauveteurs doivent porter des vêtements, des maillots, des shorts ou des uniformes selon les standards définis par la F.F.S.S. Les sauveteurs qui se présenteraient dans des tenues non réglementaires ne seront pas autorisés à prendre part à la compétition.

Un sauveteur ou une équipe pourra être exclu de l'épreuve, si les juges estiment qu'il/elle n'est pas correctement habillé(e) ou équipé(e).

Des marques commerciales sur l'équipement de compétition ou sur les maillots ne seront acceptées que si ces marques sont celles des sponsors officiels de l'équipe ou du club. Les sauveteurs individuels ne pourront pas montrer sur leur maillot ou sur leur équipement, des logos ou d'autres sigles de leur sponsor privé sauf s'ils en ont obtenu l'autorisation de la commission sportive de la F.F.S.S.

Le Comité Organisateur de la compétition peut exiger d'enlever ou de masquer ces signes commerciaux, si ces marques commerciales sont rivales de celles qui sponsorisent officiellement la compétition.

Néanmoins, il pourra être admis que les équipes gardent l'identification de leurs sponsors officiels sur leurs équipements de compétition si cette identification n'entraîne pas de conflit avec le sponsor officiel du championnat, mais les équipes ne devront pas rendre visible d'autres signes de leurs sponsors officiels tels que drapeaux, bannières...etc.. à proximité de la scène de la compétition.

Bonnets de bains

En piscine, dans toutes les épreuves, les sauveteurs devront obligatoirement porter un bonnet de bain aux couleurs de leur club ou de leur équipe.

Dans les compétitions en mer, des bonnets attachés solidement sous le menton doivent être portés par les sauveteurs sur la tête au départ de chaque épreuve. Ces bonnets devront être aux couleurs du club.

Maillots

En piscine, la tenue de nage devra être conforme aux standards de la F.I.N.A. Le juge principal a l'autorité d'exclure un compétiteur dont la tenue ne serait pas conforme aux standards définis.

Lors des compétitions en mer, outre le maillot de bain, tous les membres d'un club ou d'une équipe pourront porter des gilets identiques de type "Lycra", sans manches, aux couleurs de leur club ou de leur équipe.

Les organisateurs se réservent le droit de demander aux participants de porter les maillots et gilets aux couleurs et aux numéros clairement reconnaissables, fournis par le comité organisateur.

Combinaisons pour les compétitions en mer

Les combinaisons ou autres types de vêtements en caoutchouc, ne seront autorisés en mer que si la température de l'eau (mesurée 30 cm sous la surface) est inférieure ou égale à 16°C ou si le juge principal estime, en accord avec le conseiller médical, que le degré de refroidissement de l'air paraît dangereux.

Le juge principal pourra examiner les combinaisons et refusera le port d'une combinaison si elle ne paraît pas standard.

Les combinaisons doivent être conformes aux critères suivants:

- Être d'une épaisseur maximum de 3 mm sur n'importe quelle partie du corps. (Tolérance de 0,3 mm)
- Ne contenir aucun système de flottaison ou d'assistance à la flottabilité et / ou de système de propulsion.

Équipement vestimentaire de l'équipe

Chaque équipe devra posséder des vêtements convenables pour la cérémonie d'ouverture et la remise des récompenses. Les dirigeants, entraîneurs et assistants seront encouragés à prendre part aux cérémonies et devront porter une tenue qui valorise l'équipe.

Drapeaux et Bannières

Chaque équipe pourra avoir un drapeau indiquant le nom de son équipe. Les drapeaux seront portés lors de la cérémonie d'ouverture et pourront être exposés sur les sites de la compétition, pour des fonctions officielles et les remises de récompenses.

1.6.FRAIS D'INSCRIPTIONS :

Les frais d'inscriptions seront déterminés par l'organisateur et payés à l'organisateur.

Pour les compétitions nationales (Championnat de France par équipes ou individuel, Critérium national de Jeunes, Critérium de Sauvetage,..), les frais d'inscriptions seront déterminés par la F.F.S.S et réglés à la F.F.S.S.

SECTION 2 - ÉQUIPEMENTS ET SPECIFICITES

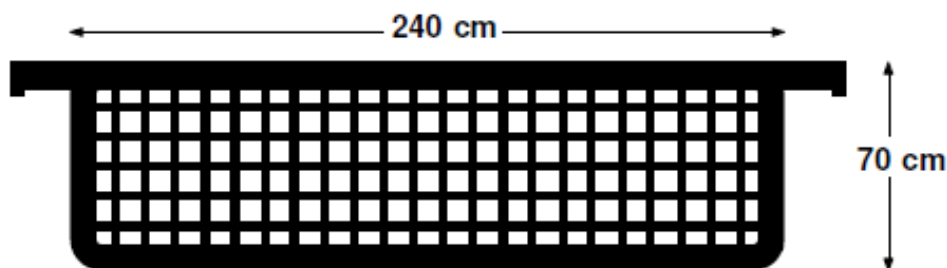
2.1. PISCINE

Les compétitions se dérouleront dans des piscines de 25 ou 50 m de long avec un minimum de profondeur de 1,80 m et dans de l'eau claire. Il est recommandé d'utiliser un équipement électronique pour chronométrer les épreuves.

2.2. OBSTACLES :

Les obstacles utilisés en piscine doivent être de 70 cm de haut et de 2,40 m de large et n'auront pas de parties dangereuses. La structure interne doit être un filet ou tout équipement ne permettant pas le passage d'un sauveteur. La couleur du filet doit contraster avec l'eau. La partie supérieure de l'obstacle doit être placée sur l'eau et clairement visible. Il est recommandé d'utiliser un flotteur supplémentaire au-dessus la ligne supérieure des obstacles.

OBSTACLES



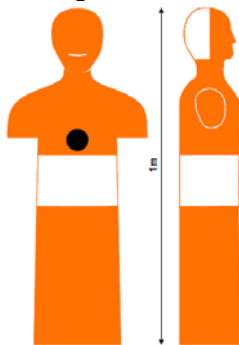
2.3. MANNEQUIN DE SAUVETAGE:

En général, le mannequin doit être construit en type "PITET" plastique et être hermétique (capable d'être rempli d'eau et fermé pour la compétition). Il doit faire 1 m de haut. L'arrière de la tête du mannequin doit être 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 la catégorie Benjamin, le mannequin à utiliser est le petit mannequin dit "le petit Léon" immergé.

Les mannequins doivent être fournis par l'organisateur.



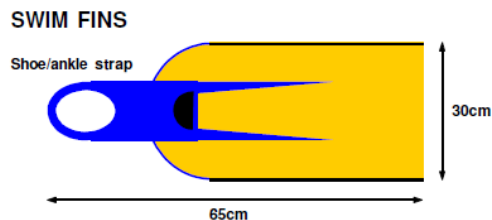
2.4. LES PALMES

Chaque équipe doit avoir ses propres palmes. Elles doivent être conformes aux critères suivants :

- Longueur maximum de 65 cm.
- Largeur maximum de 30cm.

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.



Les palmes en fibre de verre seront interdites pour les catégories Poussins, Benjamins et Minimes. Pour ces trois catégories, seules des palmes en plastique seront autorisées.

2.5. BOUEE TUBE DE SAUVETAGE

Les bouées tubes répondant aux spécificités suivantes seront considérés comme norme standard de la compétition.

Origine de 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.

Flottabilité – la bouée tube doit avoir un facteur minimum de flottabilité de 100 newtons en eau douce.

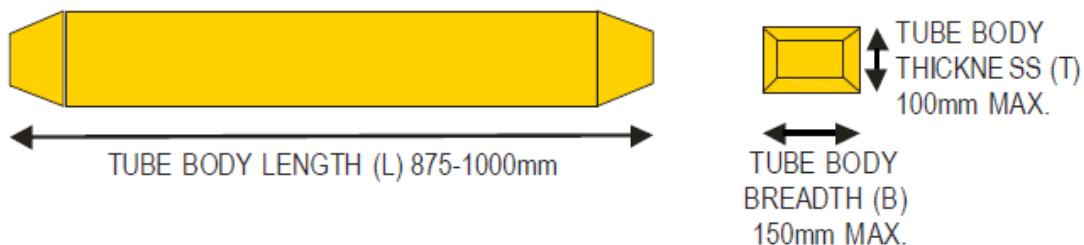
Couleur - le corps de la bouée tube doit être de couleur vive, rouge, jaune ou orange (teinté dans la masse, peint ou recouvert)

Flexibilité - le corps de la bouée tube doit être d'une telle nature qu'il puisse se rouler sur lui-même.

Solidité - la sangle, la corde et les garnitures doivent pouvoir résister sans dommages à une contrainte de 453.6 Kg (1000 lbs) au minimum dans la direction longitudinale.

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

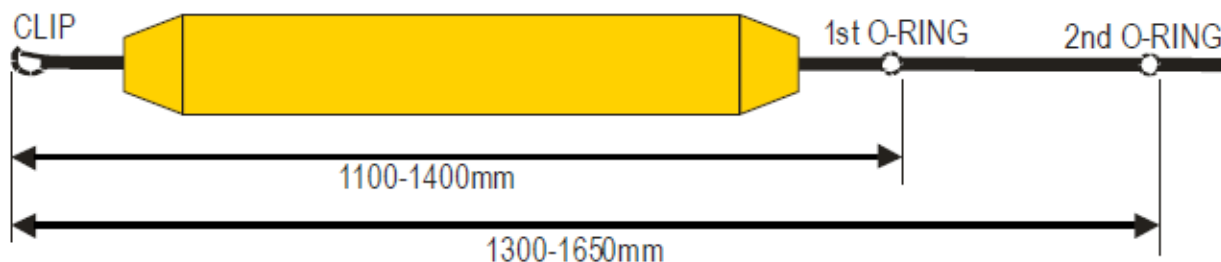
Dimensions/Design



Le corps de la bouée tube doit avoir une longueur comprise entre 875 et 1000 mm. La section du corps de la bouée tube sera de 150 mm maximum sur 100 mm maximum.

La distance entre l'extrémité de l'attache et le 1ere anneau « O » sera de 1100 à 1400 mm.

La distance entre l'extrémité de l'attache et le 2eme anneau « O » sera de 1300 à 1650 mm.



La corde, du 1^{er} anneau à la sangle, doit mesurer de 1900mm à 2100 mm maximum. Elle doit comprendre deux anneaux « O ». La corde sera une corde synthétique traitée par les UV

La sangle, utilisée pour le raccord des attaches et anneaux, au corps du tube sera en nylon tissé, large de 25mm +/- 2.5mm .

Le harnais sera une lanière large de 50mm avec une longueur minimum de 1300mm et un maximum de 1600mm. 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.

L'attache 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.

2.6. CORDE (épreuve du lancer de corde)

Pour l'épreuve du lancer de corde, la corde à lancer sera tressée en polypropylène capable de flotter.

Diamètre : 8 mm +/- 1 mm

Longueur minimum 16.5m, maximum 17.5 m:

2.7. PLANCHES ET SURF SKI

Les planches et surf ski doivent être conformes aux critères suivants :

Planches de sauvetage :

Poids minimum : 7, 6 kg.

Longueur maximum: 3,20 m.

Pour les catégories poussins, benjamins et minimes, l'utilisation de « nipper board » est obligatoire.

Surf Ski :

Poids minimum : 18 kg

Longueur maximum: 5,80 m.

Largeur maximum : 480 mm, au point le plus large, sans tenir compte des bandes de frottements, moulures ou protections supplémentaires.

2.8. BATONS DES BEACH FLAGS (et des relais)

Les bâtons des beach flags ou de l'épreuve des relais seront en matériau flexible (ex tuyau d'arrosage), de longueur maximale 30 cm et minimale 28 cm. Le diamètre externe sera de 25mm+/- 1mm.

2.9. VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT

Des vérifications du matériel seront effectuées par le Juge Principal de la compétition en collaboration avec l'organisateur.

Le juge principal pourra ré-inspecter l'équipement de compétition à tout moment pendant la compétition. Si l'équipement utilisé ne correspond pas aux normes, une disqualification pourra être prononcée.

L'utilisation, par un sauveteur, d'un matériel non conforme pourra entraîner la disqualification du sauveteur et de toute son équipe.

SECTION 3 : REGLES GENERALES ET PROCEDURES DES COMPETITIONS

3.1 CONDITION GENERALES

L'Organisateur attend la coopération de tous les participants et des juges pour donner une image publique positive et faire en sorte que les compétitions, cérémonies, etc. soient des événements publics de grande envergure et de classe. La commission sportive de la F.F.S.S demande à ses sauveteurs, aux participants, aux juges et à ses membres en général, le plus haut standing de conduite. Il est important que chaque compétition se déroule dans un bon état d'esprit.

Si les compétitions reçoivent une aide du public, d'entreprises et / ou du gouvernement, les juges devront aider les organisateurs à mettre en avant le soutien reçu.

Tout endommagement des sites, des lieux de logement ou de propriétés d'autres personnes entraînera la disqualification des individus concernés. La F.F.S.S, soit par des pénalités prédéterminées ou en adoptant la décision du conseil de discipline peut, à sa discrétion émettre des pénalités pour un membre individuel d'une équipe ou pour l'équipe entière

Toute attitude qui pourrait causer un embarras sera sévèrement traitée. L'organisateur en référera au conseil de discipline. Les pénalités pourront aller jusqu'à l'exclusion de la compétition de(s) l'individu(s) responsable(s). Cette exclusion pourra concerner l'équipe complète.

Note : on entend par "équipe" l'ensemble des personnes incluant les sauveteurs, les entraîneurs, les assistants, les accompagnateurs, etc.. voyageant ensemble.

3.1.1.Participation des juges :

Tous les officiels doivent être accrédités par la commission sportive de la F.F.S.S ; Ils doivent être licenciés à la F.F.S.S

Le Juge Principal sera responsable de tous les aspects du Championnat pendant toute la durée des épreuves incluant les briefings officiels, les réunions des capitaines d'équipes, la compilation des points et l'annonce des résultats.

Les juges ne pourront pas entraîner ou participer à la compétition de leur équipe. Un juge qui ne respecte pas cette règle sera déclaré inéligible dans des fonctions de juges.

Lorsqu'ils n'officient pas directement, les juges doivent quitter la zone de compétition, comme les sauveteurs qui ne sont pas en épreuve.

Il est impératif que l'apparence des juges soit à la hauteur de leur mission : pantalon ou short blancs, chemises blanches ou pulls blancs. Suivant les conditions météorologiques, les juges pourront porter des coupe-vents ou des parkas bleus.

Le Juge Principal et ses Assistants devront porter des tee-shirt "bleus durs" (bleu électrique).

3.1.2.Changement des conditions de compétition

La commission sportive de la F.F.S.S, en accord avec le Juge Principal et l'Organisateur pourra modifier, annuler ou changer une règle, un critère de compétition, les horaires ou le programme si cela lui semble nécessaire. Cependant, ces modifications seront annoncées à chaque responsable d'équipe lors de la réunion des capitaines d'équipes.

S'il y a annulation, même après le déroulement de quelques séries, aucun point de cette épreuve ne sera accordé à aucune équipe pour le score final.

Le comité d'organisation créera un panneau officiel d'information ou les bulletins y seront affichés ; la situation de ces panneaux d'affichage officiels sera signalée.

Pour les compétitions en mer, la zone de compétition et les conditions de course pourront varier de la description de ce règlement si le Juge Principal l'estime nécessaire et seulement si toutes les équipes en sont averties avant le début de l'épreuve.

Pour les compétitions en mer, s'il y a du mauvais temps, le Juge Principal a l'autorité d'annuler l'(les) épreuve(s) ou de la (les) reprogrammer.

En outre, les sauveteurs reconnaissent et conviennent que les conditions de compétitions en eau ouverte de la F.F.S.S peuvent varier en fonction du temps et des conditions de vagues.

Aussi, une réclamation ou un appel sur un incident sera déclaré non valable si l'incident est provoqué par les conditions de vagues.

C'est le juge principal qui jugera si l'incident a été provoqué par le fait de la compétition ou par le fait des conditions régnantes.

3.1.3 La concurrence injuste

Un sauveteur ou une équipe pourra être disqualifié s'il est considéré qu'il/elle a concurrencé injustement un autre participant.

Ce sont le juge principal et ses assistants qui reconnaîtront une « concurrence injuste ».

Les exemples de " concurrence injuste " incluent :

Représenter un autre sauveteur

Tenter de refaire le tirage ou de modifier les épreuves ou les positions

Concourir deux fois dans la même épreuve individuelle

Concourir deux fois dans la même épreuve dans différentes équipes

Intervenir volontairement dans une course pour gagner un avantage

Écarter ou gêner un sauveteur ou un entraîneur afin de l'empêcher de progresser ;

Recevoir de l'aide extérieure, physique ou matérielle (à l'exception des aides expressément prévues par le règlement).

.....etc.....

3.2 PARTICIPATION DES SAUVETEURS AUX COMPETITIONS :

Les clubs doivent avoir leur propre moyen de transport jusqu'au et depuis le lieu de la compétition.

3.2.1- Les engagements :

Pour pouvoir participer à la compétition, tous les sauveteurs devront avoir été engagés par leur club.

Les modalités d'engagements des sauveteurs et des équipes sont communiquées aux clubs par le club organisateur ou, dans le cas de championnats nationaux, par la FFSS.

Les dates limites et les modalités des engagements fixées par le comité d'organisation ou la FFSS doivent être respectées.

A l'issue de la période d'engagement, aucun compétiteur ne pourra être rajouté.

3.2.2- Respect du règlement national et de celui de la compétition

Il est de la responsabilité de l'équipe dirigeante et des sauveteurs de connaître le déroulement des épreuves et les règles qui les régissent.

Lorsqu'ils sont appelés, les sauveteurs doivent, rapidement, se présenter à l'endroit désigné avant le début de chaque épreuve.

Les sauveteurs ne seront pas autorisés à participer à une épreuve s'ils arrivent en retard à la chambre d'appel.

Un sauveteur ou une équipe absent lors d'une épreuve pour laquelle il ou elle devait participer, sera disqualifié de l'épreuve et ne pourra prétendre à aucun point à cette épreuve.

La participation de sauveteurs non inscrits entraînera la disqualification de l'équipe.

Les équipes représentent leur club, leur Comité Départemental ou leur Ligue en général. En conséquence, elles doivent se conduire dignement pendant les compétitions et toutes autres activités (logement, hébergement, réception, etc.). Tout manquement à cette attitude serait une faute grave et serait sanctionné.

Si une équipe ou un individu commet une faute grave, l'organisateur doit être immédiatement informé des détails et des circonstances de cette faute. Le fait de ne pas signaler cette faute sera considéré comme une infraction à l'encontre des règles de la commission sportive de la F.F.S.S

La commission sportive, le juge principal et ses assistants sont compétents pour prononcer une disqualification d'une équipe dans un championnat s'il lui est prouvé que cette équipe a commis une faute grave.

Si le juge principal disqualifie un sauveteur ou une équipe, pour mauvaise conduite, lors de la compétition, il pourra en outre faire un rapport au comité de discipline qui pourra prononcer une pénalité pour le sauveteur ou l'équipe et ses membres.

NOTE: Dans un but de clarification des règles générales, on entend par « équipe », le groupe formé par les sauveteurs, les entraîneurs et toute autre personne voyageant avec l'équipe.

3.2.3 Changement de sauveteurs au sein des équipes lors de compétitions par équipe ou de relais

Sauf dispositions contraires spécifiques au règlement de la compétition, il sera autorisé de changer des sauveteurs entre les séries et la finale de la même épreuve, (c. à d. dans la série, les sauveteurs A, B, C et D – à dans la finale, les sauveteurs A, D, E, et F).

3.3 LE DOPAGE

Une attitude de compétition sans dopage (drogue) avec d'éventuels dépistages a été adoptée par l'I.L.S.E. pour toutes les épreuves et s'impose à tous les compétiteurs.

3.4 RECLAMATIONS, APPELS ET DISCIPLINE

3.4.1. Réclamations et appels

Une réclamation sur les conditions selon lesquelles une épreuve ou une course est conduite devra être faite verbalement au juge principal ou au 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. ex dans le cas du 100 m bouée tube un compétiteur devra contester avant le début de sa course s'il

Commission sportive F.F.S.S. Règlement national- version décembre 2009

estime que le mannequin qui lui est affecté est trop rempli d'eau. Le niveau de flottaison du mannequin est bien visible, avant le départ de la course ; c'est donc à ce moment que cela doit être signalé pour que la correction puisse être apportée **avant** le départ.

Une réclamation contre un compétiteur, contre une équipe ou contre une décision d'un juge doit être faite verbalement au juge principal dans les 15 mn, soit après publication des résultats, soit après avoir été oralement informé de la décision du juge (suivant ce qui se produit en premier). Dans les 15 mn après la réclamation orale, une réclamation écrite devra être faite au juge principal.

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

Toute réclamation écrite sera accompagnée d'une somme de 50€.

Immédiatement après l'enregistrement correct de la réclamation, le juge principal ou son/ses assistants jugera/ront le fait et en référera/ront à la commission d'appel.

Si la réclamation était fondée, la somme de 50€ sera restituée, mais si la réclamation était infondée (c'est à dire si la décision du juge contestée était correcte et n'est pas annulée par le juge principal), la somme sera conservée.

Le résultat de la réclamation sera reporté au dos de la feuille de l'épreuve et sur le formulaire de réclamation.

Dans les 30 mn suivant la décision du juge principal ou de son/ses assistants, une réclamation, contre cette décision pourra être adressée, par écrit, à la commission des appels. Une somme de 100 € devra accompagner cet appel. Aucun appel ne sera enregistré sans cette somme qui sera conservée si la décision à l'origine de la réclamation était fondée (c'est à dire si la décision contestée prise à l'origine par le juge, n'est pas annulée).

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 2 personnes (idéalement 3). 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.

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

Les décisions de la commission d'appel sont irrévocables.

3.4.2. Conseil de discipline

La structure et le fonctionnement de Conseil de Discipline sont les suivants :

Le Président et les membres de la commission sportive qui sont présents à la compétition devront former un conseil de discipline lors de cette compétition. Si aucun membre de la commission sportive de la F.F.S.S n'est présent à la compétition, tout ce qui concerne la discipline sera rapportée immédiatement au Président de la commission sportive.

Le conseil de discipline devra s'interroger sur tout comportement préjudiciable à la commission sportive susceptible d'avoir été commis sur le lieu d'une compétition, pendant une compétition, rencontre ou pendant le voyage aller comme retour.

Le conseil de discipline pourra pénaliser, comme il se doit, n'importe quel membre responsable de mauvaise conduite. Les sanctions pourront être le retrait des titres obtenus et des trophées gagnés pendant la compétition.

Le conseil de discipline transmettra un rapport écrit sur ses enquêtes et décisions au Président de la commission sportive.

3.5 CODE DE BONNE CONDUITE POUR LE SAUVETAGE SPORTIF

Engagements de la Commission sportive

- Favoriser et encourager une bonne conduite de ses membres ;
- S'assurer que les règles sont justes, clairement comprises par des interprètes, des entraîneurs, et correctement imposées ;
- Faire tout effort pour s'assurer que ses règles sont appliquées uniformément et avec l'absolue impartialité ;
- Traiter tous les membres à égalité, indépendamment du genre, de la course ou des caractéristiques physiques ;
- Convaincre les athlètes, les entraîneurs, les officiels et les administrateurs de la nécessité de maintenir les niveaux les plus élevés de sportivité dans les compétitions de sauvetage sportif.

Engagements des officiels

- Se conformer aux règles et à l'esprit de la compétition ;
- Être juste, prévenant et honnête avec les autres ;
- Être professionnels dans leurs actions, langage, présentation, façon d'agir ;
- Résoudre promptement les conflits par le respect des procédures ;
- Maintenir une stricte impartialité ;
- Maintenir un environnement sûr pour les autres ;
- Exposer avec prudence et discrétion envers les autres ;
- Être un modèle positif de juges pour les autres ;
- Respecter les compétiteurs.

Engagements des compétiteurs de la F.F.S.S

- Se conformer aux règles et à l'esprit de la compétition ;
- Accepter les décisions des arbitres et des juges ;
- Ne jamais essayer de tricher et en particulier, de tenter d'améliorer ses performances par l'utilisation de drogues, ou substances dopantes ;
- Garder son sang-froid à tout moment ;
- Apprendre à accepter le succès et l'échec, la victoire et la défaite, avec bonne grâce et magnanimité et sans afficher une émotion excessive ;
- Traiter les sauveteurs et les équipes adverses avec respect, dans et hors de l'aire de compétition.

Engagements des directeurs et des entraîneurs d'équipe des clubs de la F.F.S.S.

- Faire en sorte que leurs compétiteurs comprennent et se conforment aux principes de bonne conduite ;
- Ne jamais faire utiliser de drogues ou autres substances dopantes, par les compétiteurs ;
- 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 pas tenter de manipuler les règles afin d'en tirer profit ;
- Respecter les règlements et l'autorité de la F.F.S.S et les membres de l'organisation
- Ne pas tenter de frauder ; Respecter les droits des autres équipes et ne pas faire délibérément d'acte qui pourrait nuire à une autre équipe ;
- Etre, à tout moment, un exemple de sportivité ;

Respecter les droits des compétiteurs, des entraîneurs, des officiels et pas seulement l'exploit ;
S'efforcer de 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.

3.6 LE MARQUAGE DES POINTS

Attribution des points.

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

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

Il n'y a pas d'obligation de courir une finale B.

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.

Dans ce cas les points à attribuer pour les places du 9ème au 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

Disqualification

Si un sauveteur individuel est disqualifié pour une épreuve, il ne pourra prétendre à aucun point pour cette épreuve

Si une équipe est disqualifiée pour une épreuve, elle n'enregistrera aucun point pour cette épreuve.

Ex Æquo

Quand une égalité se produit dans une série qualificative pour la finale, les sauveteurs ou les équipes ex æquo devront aller en finale. Quand les sauveteurs ou les équipes terminent avec un

temps identique dans la même série d'une épreuve chronométrée manuellement, le classement des juges à l'arrivée déterminera l'ordre d'arrivée. Dans le cas où les temps sont identiques (ex aequo) et si le nombre de sauveteurs ou d'équipes se qualifiant pour la finale dépasse le nombre de couloirs disponibles, les sauveteurs ou équipes ex æquo devront concourir les uns contre les autres afin de déterminer les sauveteurs ou équipes pour la finale.

Les égalités des équipes seront traitées comme suit :

- Le plus de première place en finale.
- Le plus de deuxième place en finale.
- La plus de troisième place en finale (=majorité).

SECTION 4 : COMPÉTITIONS EN PISCINE

4.1. CONDITIONS GÉNÉRALES

Il est de la responsabilité des directeurs d'équipe et des compétiteurs de bien connaître l'horaire de la compétition et les règles et procédures en vigueur.

Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement.

Un compétiteur, ou une équipe, absent pour le départ d'une épreuve sera disqualifié.

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).

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 ne sont pas autorisés dans les compétitions en piscine.

Les compétiteurs ne devront pas prendre appui au fond de la piscine, sauf lorsque cela est explicitement permis.

Les compétiteurs ne peuvent prendre appui sur aucun des équipements fixes ou flottants de la piscine (lignes d'eau, escaliers...)

Un compétiteur qui gêne un autre compétiteur pendant une épreuve sera disqualifié.

Dans toutes les épreuves, à la fin de la course, les compétiteurs devront rester dans l'eau, dans leur ligne, jusqu'à ce que le juge leur donne l'instruction de sortir du bassin, sauf lorsqu'il est expressément prévu par le règlement qu'ils doivent sortir (relais obstacles et relais sauvetage).

Les compétiteurs devront porter leur bonnet de club ou d'équipe dans toutes les épreuves de la compétition

Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur une décision du starter relative aux départs

Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur l'ordre d'arrivée des compétiteurs, qu'il soit déterminé par un officiel ou par l'équipement électronique.

4.2. DEPARTS

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

4.2.1 Description de la procédure de départ :

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

1. Vérifier que tous les officiels sont en place
2. Vérifier que les compétiteurs, le cas échéant les handlers (cf définition en 4.3) ou les victimes, sont correctement vêtus et en position
3. Vérifier que tous les équipements sont correctement positionnés et sans danger
4. Notifier aux compétiteurs de se tenir prêts pour la course

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

1. indique aux compétiteurs, par un coup de sifflet long, qu'ils doivent monter sur les plots de départ (ou entrer dans l'eau dans le cas du relais 4x25 mannequin)
2. autorise le starter, par un geste du bras tendu dans sa direction, à prendre le contrôle de la course.

Règle du départ plongé :

Au signal du starter " **A vos marques** ", les compétiteurs, qui sont sur le plot (depuis le signal donné par le directeur d'épreuve), prennent immédiatement la position de départ, en plaçant au moins un pied à l'avant du plot de départ. Quand les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique du départ.

Règle du départ dans l'eau :

Cette règle s'applique pour le départ du relais 4x25 m mannequin.

Au coup de sifflet long du directeur d'épreuve, les compétiteurs entrent dans l'eau et prennent la position de départ : D'une main, le compétiteur tient le mannequin (le nez ou la bouche du mannequin hors de l'eau) et de l'autre il garde le contact avec le mur ou le plot de départ.

Quand tous les compétiteurs sont en place, le starter, donne la commande « à vos marques ». Quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique du départ.

Règle du départ pour le lancer de corde:

Sur un long coup de sifflet du directeur d'épreuve, les sauveteurs font un pas dans la zone de jet. Le « lanceur » prend une extrémité de la corde. La victime prend l'autre extrémité de la corde et entre dans l'eau en se plaçant au niveau de la ligne transversale et en lançant le surplus de corde dans son couloir, au-delà de la ligne transversale.

A l'ordre du starter " **A vos marques**", les lanceurs prennent immédiatement la position de départ. Quand les lanceurs sont immobiles, le starter donne le signal de départ par un coup de sifflet

4.2.2. Faux départ :

Tout compétiteur qui **part** (c'est à dire qui commence un mouvement de départ) avant que le signal de départ ne retentisse, sera disqualifié. Si le signal du départ retentit avant que la disqualification soit déclarée, l'épreuve se poursuivra et l'auteur du faux départ sera disqualifié à l'arrivée. (Note : un compétiteur qui est debout et qui glisse ne commence pas un mouvement de départ).

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.

Si une erreur d'un officiel est à l'origine d'une faute d'un compétiteur, alors cette faute du compétiteur ne sera pas considérée comme faux départ.

Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur une décision du starter relative au départ

Note :

L'obligation des juges et du starter est d'assurer un départ loyal. Si le starter ou les juges estiment qu'un départ n'est pas loyal, 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 du départ. Un mouvement n'est pas, en soit, un faux départ. Mais, anticiper le signal de départ et commencer un mouvement de départ est un faux départ et le nageur doit être disqualifié.

Le starter et les juges, jugent, en conscience, si un compétiteur commence un mouvement de départ. Généralement, un mouvement de départ prématuré d'un compétiteur entraîne un mouvement chez les autres compétiteurs. De tels mouvements ne sont alors pas considérés comme faux départs.

Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur une décision du starter ou des juges relative au départ

4.3. DESCRIPTION DES SITUATIONS IMPLIQUANT UN MANNEQUIN

4.3.1. Remonter à la surface avec le mannequin :

Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine pour remonter à la surface avec le mannequin. Les compétiteurs doivent avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m (50 m mannequin, combiné de sauvetage, supersauveteur) ou des 10 m (100 m mannequin palmes).

4.3.2. Remorquage du mannequin :

Les compétiteurs doivent tirer (et non pousser) le mannequin avec au moins une main.

Le mannequin ne peut pas être pris à la gorge, à la bouche ou au nez. Les prises au menton (dans lesquelles la pression est clairement exercée sur le menton) sont admises.

Dans les épreuves avec remorquage d'un mannequin, le mannequin (en tant que victime) est sensé respirer. Les compétiteurs doivent donc maintenir la bouche **ou** le nez du mannequin au-dessus de la surface de l'eau. On entend par « surface de l'eau », le plan horizontal formé par la surface de l'eau de la piscine.

En jugeant, les officiels doivent regarder le nez du mannequin; Les officiels ne regarderont pas l'eau s'écoulant sur la bouche et/ou le nez du mannequin, due à la vague ou aux remous créés par le compétiteur ou le mannequin.

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).

Note :

Les officiels devront tenir compte du fait que la vitesse d'exécution est un critère majeur de l'épreuve. Du fait de la vitesse, un « bourrelet » d'eau s'accumule contre le sommet de la tête du mannequin et se déverse, parfois en continu, sur la face du mannequin. Si cette eau, induite par la vague se formant contre le sommet de la tête du mannequin, couvre la face du mannequin, cela ne doit pas être considéré comme punissable.

Il n'est pas toujours facile de juger si l'eau qui recouvre la face du mannequin est due à la vague créée par la vitesse, ou à une faiblesse du compétiteur.

On affirmera qu'il s'agit d'une vague lorsque de l'eau recouvre la face du mannequin mais que la tête du mannequin ne fait pas de mouvement de haut en bas (de la surface vers le fond de la piscine) et que l'on peut voir que le nez ou la bouche du mannequin sont, bien que couverts d'eau, au-dessus du niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine (le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine est à l'horizontale contre la tête du mannequin). Dans ce cas, même si l'eau couvre la face du mannequin, il n'y a pas de disqualification.

Mais, si le mannequin bouge de haut en bas et que, se faisant, il s'enfonce par moment sous le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine, alors cette eau qui recouvre la face du mannequin n'est pas due à la vague, mais à une faiblesse du compétiteur qui ne peut maintenir le mannequin dans la position correcte. Aussi, dans ce cas, si le nez et la bouche passent sous l'eau, le sauveteur sera disqualifié.

4.3.3.Tracter le mannequin avec la bouée tube:

Les compétiteurs doivent attacher la bouée tube autour du corps et sous chacun des bras du mannequin, dans la zone des 5m.

Lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m, les compétiteurs doivent tracter le mannequin correctement attaché.

La bouche **ou** le nez du mannequin doivent être au-dessus de la surface.

La corde de la bouée tube doit se retrouver 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 procéder à aucune manœuvre pour faire en sorte que la corde ne se retrouve tendue que le plus tard possible.

Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils perdent le mannequin.

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 le nez **ou** la bouche du mannequin soient toujours restés au-dessus de la surface.

En jugeant, les officiels doivent regarder le nez du mannequin ; Les officiels ne regarderont pas l'eau s'écoulant sur la bouche et/ou le nez du mannequin due à la vague ou aux remous créés par le compétiteur ou le mannequin

4.3.4. Rôle du handler :

Le « handler », est un membre du club du compétiteur qui maintient le mannequin dans les épreuves 100 m bouée tube et supersauveteur.

Avec accord des juges, une personne ne faisant pas partie de l'équipe du compétiteur pourra maintenir le mannequin, sous réserve que cette personne soit licenciée de la FFSS et participe à la compétition à quelque titre que ce soit.

Le handler doit porter le bonnet du club.

Avant le départ et pendant l'épreuve, le handler positionne le mannequin, verticalement et la face contre le mur, dans la ligne attribuée au sauveteur

Les handler ne doivent pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.

4.4.CONSTITUTION DES SERIES

Les séries sont conformes au règlement F.I.N.A en vigueur

4.5.TEMPS ET CLASSEMENT

4.5.1.Chronométrage électronique

En championnat de France, il est souhaitable d'utiliser un chronométrage électronique, qui fonctionne sous la surveillance de personnes techniquement compétentes.

En plus de l'équipement électronique, un minimum d'un chronométreur par ligne est requis. La présence de 2 chronométreurs est néanmoins souhaitable.

L'équipement de chronométrage automatique doit déterminer l'ordre d'arrivée et le temps réalisé par
Commission sportive F.F.S.S.

chaque participant. Le classement et le chronométrage doivent se faire au 1/100^{ème} de seconde. La lecture des temps et classement doit être aisée.

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.

Quel que soit le type de compétition, les places et les temps enregistrés par l'équipement électronique priment sur les décisions des juges et des chronométreurs.

Si lors d'une ou plusieurs séries d'une même épreuve, l'appareillage électronique fait défaut, dans ce cas, 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

Si un record est établi dans ces conditions par plusieurs athlètes, ces différents temps sont acceptés comme records.

Les caractéristiques des plaques de touche, de l'enregistrement et de l'impression des résultats sont identiques à celles utilisées par l' ILS.

4.5.2.Chronométrage manuel

Les chronomètres sont démarrés quand le signal de départ est donné par le starter ; ils sont arrêtés quand les chronométreurs 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.

En l'absence d'équipement automatique, 3 chronométreurs par lignes sont nécessaires. Néanmoins, on peut admettre la présence de 2 chronométreurs seulement

Si le classement des temps des compétiteurs ne coïncide pas avec l'ordre d'arrivée déterminé par le juge d'arrivée, c'est le classement du juge d'arrivée qui prévaut, et le même temps (issu de la moyenne des temps individuels) est donné aux deux compétiteurs dont l'ordre a été permuté.

Présence de 3 chronométreurs par ligne :

Si deux des trois chronométreurs ont le même temps, ce temps est le temps officiel du compétiteur.

Si les temps des trois chronométreurs sont différents, le temps du milieu 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.

Présence de 2 chronométreurs par ligne :

Attention ; la présence de trois chronométreurs est indispensable pour faire homologuer un record. Aussi, en cas de tentative de record, il est conseillé d'en informer le juge principal qui pourra désigner trois chronométreurs pour le couloir concerné.

S'il y a deux chronométreurs, le temps officiel est 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. LE JURY

4.6.1. Désignation du juge arbitre principal

Pour les championnats nationaux, le juge arbitre principal est désigné par la commission sportive nationale.

4.6.2. Composition du jury

Toute compétition nationale compte les trois catégories de jury suivantes :

Catégorie **A**: Le juge arbitre principal et ses assistants

Catégorie **B**: Le starter et les juges de nage.

Catégorie **C**: Les chronométrateurs

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

-Juge principal et ses assistants : au moins 3

-Juge de nage : au moins 1 pour 2 couloirs

-Juge d'arrivée : au moins 2

-Chronométrateurs : 1 à 3 par couloir.

A son arrivée à la compétition, chaque officiel doit se présenter sans délai au juge principal et lui indiquer pour quel club il officie.

Un rôle lui sera attribué pour la compétition, en fonction de sa catégorie et des besoins recensés.

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

Avant la compétition, les officiels tiendront une courte réunion durant laquelle les chronomètres seront testés et le jury sera constitué.

Les officiels jugeront de manière honnête et objective les sauveteurs et prendront leurs décisions de manière totalement autonome et indépendante

4.6.3. Obligations des clubs

Chaque club doit, après un an d'existence, avoir un officiel.

Les clubs participants aux diverses compétitions doivent prévoir un nombre d'officiels pour chaque compétition à laquelle participent leurs sauveteurs. Le nombre d'officiels à présenter dépend du nombre de sauveteurs inscrits :

- 1 officiel à partir du 2^{ème} sauveteur
- 2 officiels à partir du 10^{ème} sauveteur
- 3 officiels à partir de 15^{ème} sauveteur

A défaut de présenter le nombre requis d'officiels, les clubs s'exposent à une amende de 100 € par demi-journée de compétition pour laquelle un nombre inférieur d'officiel est présenté.

4.6.4. Rôle de chaque juge :

Le juge arbitre principal :

• Il contrôle et exerce son autorité sur tous les juges. Il leur indique leur tâche et leur donne des instructions quant aux différentes épreuves et aux tâches spécifiques qui y sont attachées. Il ne peut remplir aucune autre fonction.

• Il veille à ce que les règles du présent règlement soit respectées.

• Il est qualifié et intervient à tout moment dans la compétition si le règlement n'est pas respecté.

• Il a le droit d'arrêter la compétition.

- Il reçoit les réclamations déposées éventuellement pendant le déroulement des épreuves et les juge. Si un enregistrement vidéo des épreuves est disponible, il pourra l'utiliser en cas de contestation.

- Il veille à ce que les membres du jury soient à leur place et y restent afin de garantir un déroulement rapide de la compétition

- Il peut indiquer des remplaçants pour des membres du jury absents, incompetents ou inefficaces.

- Il peut, si nécessaire, désigner des membres du jury supplémentaires,.

- Il exclura tout sauveteur ayant commis une infraction qu'il a constatée de lui-même ou qui lui a été signalée par un membre du jury, et lui attribuera la pénalisation appropriée.

- Il prend les décisions nécessaires lorsque l'ordre et les temps d'arrivée ne correspondent pas à l'ordre d'arrivée.

- Il approuve le résultat final de la compétition par sa signature.

- Après la compétition, il rédigera un rapport qu'il enverra à la commission sportive

Le directeur d'épreuve :

- Avant de lancer chaque série il s'assure, en collaboration avec les autres juges présents autour du bassin, que le matériel (mannequins, drapeaux de passage des 5 ou 10m, obstacles....) est conforme et correctement positionné. Il fait apporter toutes les modifications qu'il juge appropriées.

- Lorsque le matériel nécessaire est en place, il signifie :

-Aux chronométreurs, par l'allégation « chrono prêt » ou par des coups de sifflets brefs et répétés qu'ils doivent remettre leur chronomètre à zéro et être attentifs pour le départ de la nouvelle série.

-Aux sauveteurs, au moyen d'un coup de sifflet long, qu'ils doivent démarrer la procédure de départ. (cf en 4.2.1).

-Au starter avec un bras tendu, que les sauveteurs et les membres du jury sont prêts pour le départ.

Le Starter :

- Il se placera sur un bord latéral de la piscine, à environ 5 m du départ pour que les chronométreurs et les sauveteurs puissent entendre de façon distincte le signal de départ.

- Il doit attendre le signal du directeur des épreuves pour pouvoir donner le signal de départ.

- Il a le plein contrôle des participants, dès que le directeur des épreuves les lui confie, jusqu'au départ de l'épreuve.

- Il procède au départ comme stipulé dans le règlement et selon la procédure décrite sous la section 4.2 départ

- Il signale au juge principal tout sauveteur qui ralentit le départ, ignore délibérément un ordre ou fait preuve de méconduite au cours du départ. Toutefois, seul le juge principal a le droit d'exclure un sauveteur pour les infractions mentionnées ci-dessus. Cette exclusion n'est alors pas considérée comme un faux départ.

- Il juge s'il y a eu faux départ.

- Il signale les infractions (faux-départ) au juge arbitre principal.

- Le starter peut être en même temps juge d'arrivée.

- Le starter peut être en même temps juge de nage.

Le Juge de nage/ligne :

- Chaque juge de nage contrôle très consciencieusement un à deux couloirs pour s'assurer que le règlement de chacune des épreuves est respecté: cela signifie que les juges restent en permanence attentifs à ce qui se passe dans les lignes, qu'ils suivent, en marchant, les nageurs d'un bout à l'autre du bassin et surveillent les virages.

- Si possible, le juge de nage se concerte avec les autres juges de ligne présents autour de lui pour juger une faute.

- Il signale au juge principal ou à ses assistants toute infraction dans les couloirs qui lui ont été assignés.

Le Juge d'arrivée :

- Il se place pendant toute la durée des épreuves à hauteur de la ligne d'arrivée, de façon à voir nettement l'arrivée.
- Après chaque épreuve, il décide de manière autonome, en fonction de ce qu'il a observé, du classement des participants. Il ne se laisse pas dicter ou influencer par des tiers.
- S'il voit un sauveteur dans n'importe quel couloir commettre une faute comme décrite dans le règlement technique, il doit le signaler au juge arbitre principal.
- Il ne peut faire fonction de chronométrateur, mais peut faire fonction de starter.
- Le juge d'arrivée peut faire fonction de juge de nage supplémentaire. Il contrôle alors les sauveteurs dans les cinq derniers mètres.

Le Chronométrateur :

- Il est chargé d'enregistrer le temps du sauveteur dans le couloir qui lui a été assigné.
- Il vérifie que la fiche du compétiteur qu'il tient entre les mains porte bien l'identité du compétiteur se présentant au départ.
- Il s'assure que le compétiteur se présente dans le bon couloir et dans la bonne série.
- Il déclenche son chronomètre au signal du départ, et l'arrête quand le compétiteur touche le mur à l'arrivée.
- Immédiatement après chaque série, il note le temps sur la fiche du compétiteur.
- Quand la compétition bénéficie d'un chronomètre électronique, le chronométrateur prend la « poire » pour le temps semi-automatique dans sa meilleure main. Ce temps sera le temps officiel s'il y a un problème de chronomètre électronique.
- Il ne peut pas remettre son chronomètre à zéro avant que le directeur d'épreuve n'ait annoncé le début de la série suivante en donnant des coups de sifflet brefs et répétés ou par l'allégation « chrono prêts ».
- Si le chronométrateur constate que son chronomètre ne fonctionne pas/plus, il doit en informer immédiatement le directeur d'épreuve ou le chronométrateur de réserve.
- Il déclenche toujours son chronomètre au départ, même lorsqu'il n'a pas de compétiteurs dans son couloir.
- Il est également juge de virage de son côté et vérifie de manière très précise que les virages et les relais sont effectués comme décrits dans le règlement technique.
- Lors des départs avec la bouée tube, il s'assure que la corde ou le corps de la bouée tube ne peuvent pas blesser le sauveteur au départ. Si nécessaire, il le signale au juge arbitre principal ou au starter.

4.6.5. Intervention d'un juge en cas de faute préexistante au départ :

Si une faute est mise en évidence avant le départ du sauveteur, l'officiel en avertira le sauveteur et le juge principal immédiatement. Le sauveteur corrigera sa faute et ne sera pas exclu. Le départ ne pourra pas être donné tant que la faute n'aura pas été corrigée. Après le départ, le sauveteur ne pourra pas être exclu pour cette faute (par exemple : le mannequin est en dessous de la surface au départ du 4 X 25 m, le mannequin ou la bouée-tube ne sont pas placés correctement dans la zone déterminée ou le mannequin n'est pas dans l'eau pour le supersauveteur, etc...)

4.7-200 M OBSTACLES

DESCRIPTION de L'EPREUVE

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 200m en nage libre.

Pendant cette épreuve, le compétiteur doit nager huit fois sous un obstacle immergé. Le compétiteur doit sortir la tête hors de l'eau au départ avant le premier obstacle, après chaque obstacle et après chaque virage (c'est-à-dire qu'il ne peut donc au départ plonger directement sous l'obstacle et doit dans une piscine de 50 m entre deux obstacles et après chaque virage remonter à la surface). Le compétiteur peut s'appuyer sur le fond de la piscine, pour remonter à la surface, après chaque obstacle.

Note : « remonter à la surface » signifie que la surface de l'eau est rompue de telle manière que le visage est parfaitement visible.

Note: Les Poussins font la même épreuve avec les mêmes règles mais nagent 100 m. Ils passent donc 4 fois sous l'obstacle.

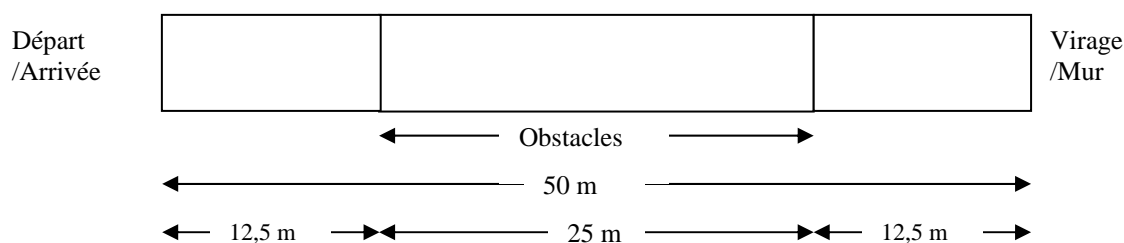
Se heurter à l'obstacle n'entraîne pas de disqualification.

POSITIONNEMENT des OBSTACLES :

Les obstacles doivent être conformes à la section 2.2.

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

200 m NAGE LIBRE avec OBSTACLES et 4 x 50m Relais avec Obstacles



DISQUALIFICATION :

Outre les règles générales des sections précédentes, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- Faux départ : comme décrit dans la section 4.2 - départ
- 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.
- Plonger directement sous l'obstacle au départ.
- Ne pas faire surface après chaque obstacle, après chaque virage ou entre deux obstacles.
- Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.
- Ne pas toucher le mur à l'arrivée
- Si les entraîneurs, les coaches, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait, ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.8 - 50 m MANNEQUIN

DESCRIPTION de L'EPREUVE

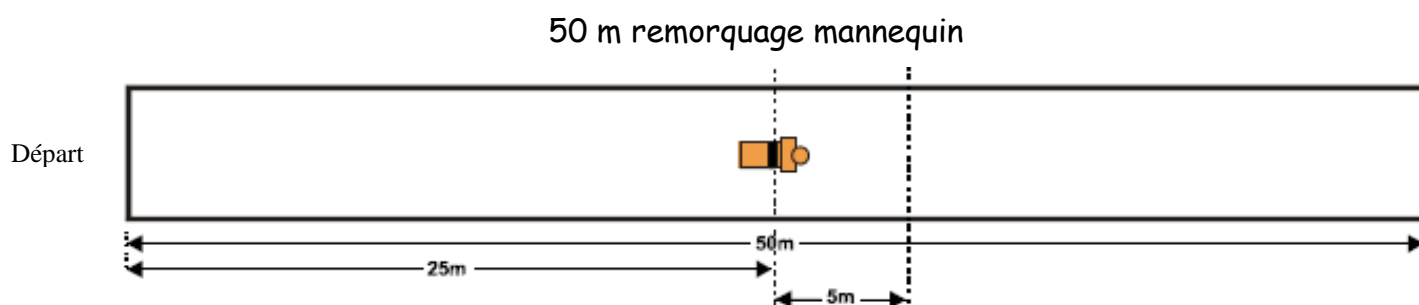
Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 25m en nage libre, dont une partie à la surface de l'eau. Le sauveteur plonge vers le mannequin, le remonte dans les 5 mètres et le remorque le reste du parcours jusqu'à l'arrivée.

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

Pour la catégorie Poussin, le mannequin à utiliser est le petit mannequin flottant dit "le petit Léon". Le remorquage se fera OBLIGATOIREMENT en position dorsale et par les deux manchons. Le sauveteur aura le droit de lâcher un manchon du mannequin dans les 3 mètres avant le mur d'arrivée.

Pour la catégorie Benjamin, le mannequin à utiliser est le petit mannequin dit "le petit Léon" rempli d'eau. Le remorquage se fera OBLIGATOIREMENT en position dorsale.

Pour la catégorie Minime, le remorquage se fera OBLIGATOIREMENT en position dorsale



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN

Le mannequin est conforme à la section 2.3.

Profondeur : Le mannequin complètement rempli doit être placé à une profondeur comprise entre 1,8 m et 3,00 m.

Direction:

-Dans un bassin de 50m : La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin doit être placée à la ligne des 25 m. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée.

-Dans un bassin de 25 m : Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée et la base contre le mur de la piscine.

METHODE pour REMONTER le MANNEQUIN

• Le mannequin doit être remonté dans les 5 m et la position de remorquage correcte doit être prise avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 m.

• Lors de la prise du mannequin, le nageur peut pousser sur le sol.

MODALITES de REMORQUAGE

• Le nez **ou** la bouche du mannequin doivent être clairement hors de l'eau comme décrit ci-après.

• Le mannequin ne peut pas être pris à la gorge, à la bouche ou au nez. Les prises au menton (dans lesquelles la prise au menton est très évidente) sont admises.

• Le mannequin doit être tenu par au moins une main.

• Le sauveteur ne peut pas lâcher le mannequin avant d'avoir touché le mur.

• Le mannequin doit être tiré et non poussé.

Dans les épreuves avec remorquage d'un mannequin, le mannequin (en tant que victime) est sensé respirer. Les compétiteurs doivent donc maintenir la bouche **ou** le nez du mannequin au-dessus de la surface de l'eau. On entend par « surface de l'eau », le plan horizontal formé par la Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national- version décembre 2009

surface de l'eau de la piscine.

En jugeant, les officiels doivent regarder le nez du mannequin; les officiels ne regarderont pas l'eau s'écoulant sur la bouche et/ou le nez du mannequin, due à la vague ou aux remous créés par le compétiteur ou le mannequin.

Note :

Les officiels devront tenir compte du fait que la vitesse d'exécution est un critère majeur de l'épreuve. Du fait de la vitesse, un « bourrelet » d'eau s'accumule contre le sommet de la tête du mannequin et se déverse, parfois en continu, sur la face du mannequin. Si cette eau, induite par la vague se formant contre le sommet de la tête du mannequin, couvre la face du mannequin, cela ne doit pas être considéré comme punissable.

Il n'est pas toujours facile de juger si l'eau qui recouvre la face du mannequin est due à la vague créée par la vitesse, ou à une faiblesse du compétiteur.

On affirmera qu'il s'agit d'une vague lorsque de l'eau recouvre la face du mannequin mais que la tête du mannequin ne fait pas de mouvement de haut en bas (de la surface vers le fond de la piscine) et que l'on peut voir que le nez ou la bouche du mannequin sont, bien que couverts d'eau, au-dessus du niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine (le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine est à l'horizontale contre la tête du mannequin). Dans ce cas, même si l'eau couvre la face du mannequin, il n'y a pas de disqualification.

Mais, si le mannequin bouge de haut en bas et que, se faisant, il s'enfonce par moment sous le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine, alors cette eau qui recouvre la face du mannequin n'est pas due à la vague, mais à une faiblesse du compétiteur qui ne peut maintenir le mannequin dans la position correcte. Aussi, dans ce cas, si le nez et la bouche passent sous l'eau, le sauveteur sera disqualifié.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Ne pas remonter à la surface avant de plonger vers le mannequin.
- S'accrocher à un appui fixe ou flottant de la piscine (ligne d'eau, escaliers, etc.) pendant la plongée vers le mannequin ou en faisant surface avec le mannequin. Les compétiteurs peuvent toutefois pousser au fond de la piscine pour remonter avec le mannequin.
- Remonter le sommet de la tête du mannequin au-delà de la ligne des 5 m.
- Remorquer le mannequin de manière non réglementaire (prise non réglementaire, bouche ou nez non maintenus au-dessus de la surface de l'eau (on négligera l'eau de la vague)) lorsque le sommet de la tête du mannequin a passé la ligne des 5 m.
- Lâcher le mannequin avant de toucher le bord d'arrivée.
- Ne pas toucher le mur à l'arrivée.
- Les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.9-100 m COMBINÉ DE SAUVETAGE

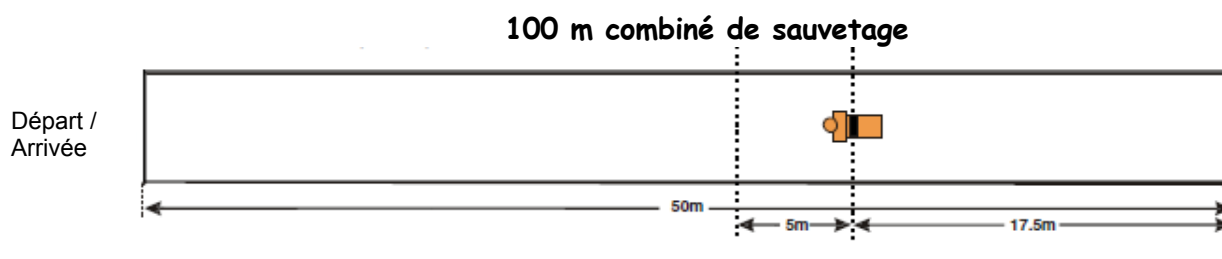
DESCRIPTION de L'EPREUVE

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau, parcourt 50 m en nage libre, s'immerge et nage sous l'eau vers le mannequin immergé qui est situé à 17.5 m. Après avoir remonté le mannequin avant la ligne des cinq mètres, le sauveteur 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 (Ceci signifie qu'un sauveteur peut attendre au virage pour respirer. Au moment où le sauveteur décide de repartir, il se place sous l'eau tout en poussant le mur avec les pieds, puis continue sous l'eau, en apnée, jusqu'au mannequin).

Dans la partie apnée un sauveteur peut par inadvertance casser la surface de l'eau avec l'arrière de la tête ou avec le pied ; ceci est admis. Par contre, il ne peut pas nager sous l'eau à la surface (nage libre ou brasse).

Les compétiteurs ne peuvent pas pousser avec les pieds sur le sol pendant qu'ils nagent sous l'eau, mais ils peuvent pousser sur le sol lors de la remontée à la surface avec le mannequin.



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN

Le mannequin est conforme à la section 2.3.

Profondeur : Le mannequin doit être placé une profondeur comprise entre 1.80 m et 3.00 m.

Direction : La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin doit être placée à 17.5 m. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction vers laquelle il faut nager (vers l'arrivée dans un bassin de 50 m - vers le virage dans un bassin de 25 m).

METHODE pour REMONTER le MANNEQUIN

- Le mannequin doit être remonté dans les 5 m et la position de remorquage correcte doit être prise avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 m.
- Lors de la prise du mannequin, le nageur peut pousser sur le sol.

MODALITES de REMORQUAGE

Le nez ou la bouche du mannequin doivent être clairement hors de l'eau comme décrit dans la note ci-dessous.

Le mannequin ne peut pas être pris à la gorge, à la bouche ou au nez. Les prises au menton (dans lesquelles la prise au menton est très évidente) sont admises.

Le mannequin doit être tenu par au moins une main.

Le sauveteur ne peut pas lâcher le mannequin avant d'avoir touché le mur.

Le mannequin doit être tiré et non poussé.

Dans les épreuves avec remorquage d'un mannequin, le mannequin (en tant que victime) est sensé respirer. Les compétiteurs doivent donc maintenir la bouche **ou** le nez du mannequin au-dessus de la surface de l'eau. On entend par « surface de l'eau », le plan horizontal formé par la surface de l'eau de la piscine.

En jugeant, les officiels doivent regarder le nez du mannequin; les officiels ne regarderont pas l'eau s'écoulant sur la bouche et/ou le nez du mannequin, due à la vague ou aux remous créés par le

compétiteur ou le mannequin.

Note 1 :

Les officiels devront tenir compte du fait que la vitesse d'exécution est un critère majeur de l'épreuve. Du fait de la vitesse, un « bourrelet » d'eau s'accumule contre le sommet de la tête du mannequin et se déverse, parfois en continu, sur la face du mannequin. Si cette eau, induite par la vague se formant contre le sommet de la tête du mannequin couvre la face du mannequin, cela ne doit pas être considéré comme punissable.

Il n'est pas toujours facile de juger si l'eau qui recouvre la face du mannequin est due à la vague créée par la vitesse, ou à une faiblesse du compétiteur.

On affirmera qu'il s'agit d'une vague lorsque de l'eau recouvre la face du mannequin mais que la tête du mannequin ne fait pas de mouvement de haut en bas (de la surface vers le fond de la piscine) et que l'on peut voir que le nez ou la bouche du mannequin sont, bien que couverts d'eau, au-dessus du niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine (le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine est à l'horizontale contre la tête du mannequin). Dans ce cas, même si l'eau couvre la face du mannequin, il n'y a pas de disqualification.

Mais, si le mannequin bouge de haut en bas et que, se faisant, il s'enfonce par moment sous le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine, alors cette eau qui recouvre la face du mannequin n'est pas due à la vague, mais à une faiblesse du compétiteur qui ne peut maintenir le mannequin dans la position correcte. Aussi, dans ce cas, si le nez et la bouche passent sous l'eau, le sauveteur sera disqualifié.

Note 2 :

Dans un bassin de 25 m, dans lequel un sauveteur doit pour cette épreuve prendre un virage avec le mannequin en main, le sauveteur doit toucher le mur comme lors d'une arrivée. Au virage, le sauveteur peut modifier sa prise (même étrangler ou mettre la main sur la bouche), mettre le mannequin sous l'eau, mais pas le lâcher. Le sauveteur doit avoir repris une bonne position de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Faire surface pendant la partie « apnée » avant d'avoir remonté le mannequin, même si le compétiteur retourne immédiatement sous l'eau.
- Respirer après que le pied (lors du départ en apnée) n'est plus en contact avec le mur de virage.
- Prendre appui avec les pieds sur le fond pendant la partie apnée (sauf lors de la remontée avec le mannequin).
- S'accrocher à un appui fixe ou flottant de la piscine pendant la remontée du mannequin (par exemple ligne d'eau, escaliers, etc). Attention le compétiteur peut toutefois pousser avec les pieds lors de la remontée du mannequin.
- Remonter le sommet de la tête du mannequin au-delà des 5 m.
- Remorquer le mannequin de manière non réglementaire (prise non réglementaire, bouche ou nez non maintenus au-dessus de la surface de l'eau (on négligera l'eau de la vague)) après que le sommet de la tête du mannequin ait passé la ligne des 5 m.
- Ne pas maintenir le nez **ou** la bouche du mannequin hors de l'eau comme décrit dans la section 4.3, remorquage du mannequin .
- Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m) ou à l'arrivée.
- Lâcher le mannequin avant de toucher le bord d'arrivée.
- Ne pas toucher le mur à l'arrivée.
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.10- 100 m MANNEQUIN PALMES

DESCRIPTION de L'EPREUVE

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 50m en nage libre avec palmes. Le sauveteur n'est pas obligé de toucher le mur avant de remonter le mannequin. Le sauveteur plonge vers le mannequin, le remonte à la surface dans les 10 mètres.

Le sauveteur remorque le mannequin jusqu'à la ligne d'arrivée.

Note 1 :

Le matériel (palmes et mannequins) est conforme à la section 2.

Pour les catégories Benjamins et Minimes, les palmes en fibre de verre sont interdites et le remorquage du mannequin se fera en position dorsale obligatoirement.

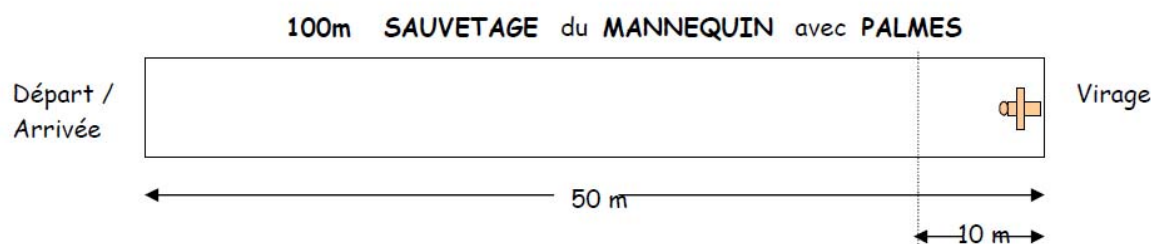
Pour les Benjamins, le mannequin utilisé est le petit mannequin dit "le petit Léon" rempli d'eau.

Note 2 :

Si l'épreuve est effectuée en bassin de 25 mètres, le sauveteur ne sera pas pénalisé dans les 5 mètres après le virage si le mannequin est immergé ou si une mauvaise prise est effectuée.

Note 3:

Si, après le départ, le sauveteur perd une (deux) palme(s), le sauveteur continuera l'épreuve. Le sauveteur a le droit de récupérer sa (ses) palme(s) et de continuer l'épreuve sans disqualification, aussi longtemps que les règles régissant le remorquage du mannequin sont respectées. Le compétiteur qui perd sa ou ses palmes n'aura pas le droit de recommencer l'épreuve.



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN

Profondeur: Le mannequin doit être placé à une profondeur comprise entre 1,80 m et 3.00 m.

Direction : Le mannequin rempli d'eau est positionné sur le dos au fond de la piscine, la tête dans la direction vers laquelle il faut nager (vers l'arrivée dans un bassin de 50 m - vers le virage dans un bassin de 25 m). La base du mannequin est contre le mur de la piscine.

METHODE pour REMONTER le MANNEQUIN

Le mannequin doit être remonté et la position de remorquage doit être prise avant que la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10 m.

Lors de la prise du mannequin, le nageur peut pousser sur le sol.

MODALITES de REMORQUAGE

Le nez ou la bouche du mannequin doivent être clairement hors de l'eau comme décrit ci-après.

Le mannequin ne peut pas être pris à la gorge, à la bouche ou au nez. Les prises au menton (dans lesquelles la prise au menton est très évidente) sont admises.

Le mannequin doit être tenu par au moins une main.

Le sauveteur ne doit pas lâcher le mannequin avant d'avoir touché le mur.

Le mannequin doit être tiré et non poussé

Dans les épreuves avec remorquage d'un mannequin, le mannequin (en tant que victime) est sensé respirer. Les compétiteurs doivent donc maintenir la bouche **ou** le nez du mannequin au-dessus de la surface de l'eau. On entend par « surface de l'eau », le plan horizontal formé par la surface de l'eau de la piscine.

En jugeant, les officiels doivent regarder le nez du mannequin; les officiels ne regarderont pas l'eau s'écoulant sur la bouche et/ou le nez du mannequin, due à la vague ou aux remous créés par le compétiteur ou le mannequin.

Note 1 :

Les officiels devront tenir compte du fait que la vitesse d'exécution est un critère majeur de l'épreuve. Du fait de la vitesse, un « bourrelet » d'eau s'accumule contre le sommet de la tête du mannequin et se déverse, parfois en continu, sur la face du mannequin. Si cette eau, induite par la vague se formant contre le sommet de la tête du mannequin couvre la face du mannequin, cela ne doit pas être considéré comme punissable.

Il n'est pas toujours facile de juger si l'eau qui recouvre la face du mannequin est due à la vague créée par la vitesse, ou à une faiblesse du compétiteur.

On affirmera qu'il s'agit d'une vague lorsque de l'eau recouvre la face du mannequin mais que la tête du mannequin ne fait pas de mouvement de haut en bas (de la surface vers le fond de la piscine) et que l'on peut voir que le nez ou la bouche du mannequin sont, bien que couverts d'eau, au-dessus du niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine (le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine est à l'horizontale contre la tête du mannequin). Dans ce cas, même si l'eau couvre la face du mannequin, il n'y a pas de disqualification.

Mais, si le mannequin bouge de haut en bas et que, se faisant, il s'enfonce par moment sous le niveau moyen de la surface de l'eau de la piscine, alors cette eau qui recouvre la face du mannequin n'est pas due à la vague, mais à une faiblesse du compétiteur qui ne peut maintenir le mannequin dans la position correcte. Aussi, dans ce cas, si le nez et la bouche passent sous l'eau, le sauveteur sera disqualifié.

Note 2 :

Dans un bassin de 25 m, dans lequel un sauveteur doit pour cette épreuve prendre un virage avec le mannequin en main, le sauveteur doit toucher le mur comme lors d'une arrivée. Au virage, le sauveteur peut modifier sa prise (même étrangler ou mettre la main sur la bouche), mettre le mannequin sous l'eau, mais pas le lâcher. Le sauveteur doit avoir repris une bonne position de remorquage dans les 5 m (comptés sur la tête du mannequin), ensuite plus aucune faute ne pourra plus être commise.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- S'accrocher à un appui fixe ou flottant de la piscine (Par exemple ligne d'eau, escaliers, etc....) pendant la plongée vers le mannequin ou lors de la remontée avec le mannequin (toutefois, le compétiteur peut pousser sur le sol lors de la remontée avec le mannequin).
- Remonter le sommet de la tête du mannequin au-delà des 10 m .
- Remorquer le mannequin de manière non réglementaire (prise non réglementaire, bouche ou nez non maintenus au-dessus de la surface de l'eau (on négligera l'eau de la vague)).
- Dans un bassin de 25 m, ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage avec le mannequin.
 - Lâcher le mannequin avant de toucher le bord à l'arrivée.
 - Ne pas toucher le mur à l'arrivée.
- Si les entraîneurs, les coaches, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.11- 100 m SAUVETEUR : PALMES BOUEE TUBE

DESCRIPTION de l'EPREUVE

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et nage 50m dans un style libre avec les palmes et la bouée tube. Après avoir touché le mur du virage, le sauveteur fixe la bouée tube autour du mannequin dans les 5 mètres puis le tracte jusqu'à l'arrivée.

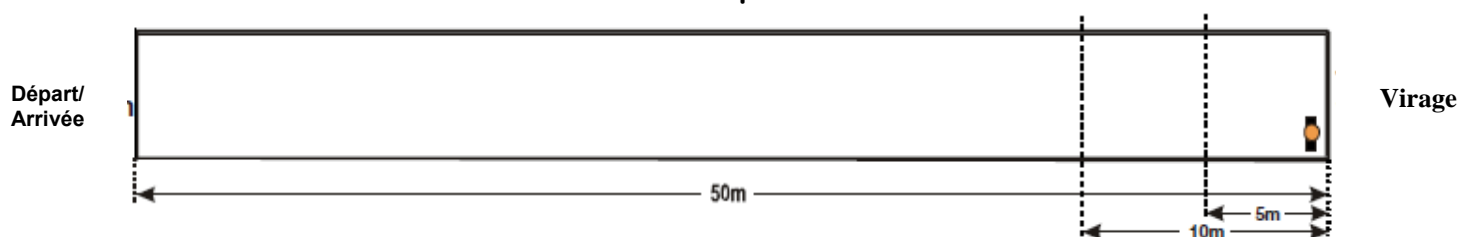
Note :

Les Poussins et les Benjamins suivent le même règlement, mais nagent un 100 m sauveteur composé de la façon suivante : 50m NL avec palmes, prise de la bouée, 50 NL avec palmes et bouée tube traînante.

Note :

Le matériel (mannequin, palmes, bouée tube) est conforme à la section 2

100 m sauveteur : palmes bouée tube



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN et du HANDLER

Préparation : Le mannequin doit être rempli d'eau de manière à ce qu'il flotte à la surface de l'eau au niveau de la ligne transversale supérieure de son thorax.

Placement : Avant le départ et pendant la course, le handler (membre de l'équipe du compétiteur ou non sur accord des juges (cf section 4.3) positionne le mannequin dans l'eau, verticalement et la face tournée contre le mur. Le mannequin est positionné à droite ou à gauche du bloc de départ (suivant le choix du sauveteur). Pendant l'épreuve, le mannequin peut être déplacé par le handler.

Le handler doit porter le bonnet de l'équipe.

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 le mur d'arrivée.

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

DEPART AVEC LA BOUEE-TUBE

Au départ, 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.**

POSITIONNEMENT DE LA BOUEE TUBE

Le harnais de la bouée-tube doit être porté sur une épaule ou en oblique sur le buste. Si le harnais tombe (pendant la nage ou pendant le tractage du mannequin) sur le bras ou le coude du sauveteur et que le sauveteur poursuit ainsi sa course, le sauveteur ne sera pas disqualifié.

CLIPAGE DU MANNEQUIN :

Les compétiteurs doivent finir les 50m de nage libre en touchant le mur de virage, avant de toucher le mannequin.

Après avoir touché le mur des 50m, les compétiteurs attachent la bouée tube autour du corps et sous les 2 bras du mannequin, dans la zone des 5 m. Ils clipent dans l'anneau prévu à cet effet. Si Commission sportive F.F.S.S.

le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m alors que la bouée tube n'est pas correctement fixée (autour du corps du mannequin et sous les bras) , le compétiteur sera disqualifié ; il n'est pas permis de repousser le mannequin dans la zone des 5 m pour l'attacher correctement.

TRACTAGE DU MANNEQUIN:

Les compétiteurs doivent tirer, et non porter, le mannequin.

Après la ligne des 5 m, les compétiteurs doivent tracter le mannequin correctement attaché. La bouche **ou** le nez du mannequin doit être au-dessus de la surface.

La corde de la bouée tube doit se retrouver 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 procéder à aucune manœuvre pour faire en sorte que la corde ne se retrouve tendue que le plus tard possible.

Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils perdent le mannequin.

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 le nez **ou** la bouche du mannequin soient restés au-dessus de la surface.

Tant que le mannequin n'est pas séparé de la bouée tube, et que son nez ou sa bouche sont hors de l'eau, le compétiteur peut s'arrêter pour réattacher correctement la bouée tube si elle a glissé pendant la nage, sans être disqualifié.

PALMES PERDUES:

Les compétiteurs pourront remettre leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles relatives au tractage du mannequin seront respectées. Les compétiteurs ne pourront pas recommencer leur course.

BOUEE TUBE DEFECTUEUSE

Si les juges estiment que la bouée tube (la bouée, la corde, la sangle ou les attaches) présente un défaut technique pendant la course, ils pourront permettre au compétiteur de recommencer.

EN BASSIN DE 25 M

Dans un bassin de 25m, les sauveteurs doivent pendant cette épreuve prendre un virage avec le mannequin dans la bouée. Après avoir touché le mur le sauveteur peut aider le mannequin à tourner et éventuellement repositionner la bouée ou remettre la tête du mannequin au-dessus de l'eau (si elle avait coulé au virage: tout ceci dans la zone des 5m). Dans les 5m, le sauveteur peut tracter le mannequin comme il le veut. Dès que la tête du mannequin passe les 5m, il devra tracter le mannequin de la bonne manière (position correcte de la bouée et corde entièrement tendue).

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine pendant le clipage du mannequin.
- **Aux 50 m, ne pas toucher le mur de la piscine avant de toucher le mannequin .**
- Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur a touché le mur.
- Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée.

• Le handler positionne le mannequin de manière incorrecte ou reste en contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur de la piscine.

- Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou le jury
- Fixer de manière incorrecte la bouée tube autour du mannequin (manière correcte : bouée autour du corps du mannequin et sous chacun des bras et clipage dans l'anneau).
- Ne pas avoir fixé la bouée tube correctement lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 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.
- Tracter le mannequin avec une corde non entièrement tendue après la ligne des 10 m.
- Pousser ou porter le mannequin au lieu de le tracter.
- Ne pas maintenir le nez ou la bouche du mannequin au-dessus de la surface de l'eau
- Le mannequin et la bouée tube se séparent, bien que la bouée tube ait été correctement fixée
- Toucher le mur d'arrivée sans avoir la bouée tube et le mannequin en place (cf paragraphe position de la bouée et tractage du mannequin)
- Ne pas toucher le mur à l'arrivée
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.12- 200 m SUPERSAUVETEUR

DESCRIPTION de L'EPREUVE

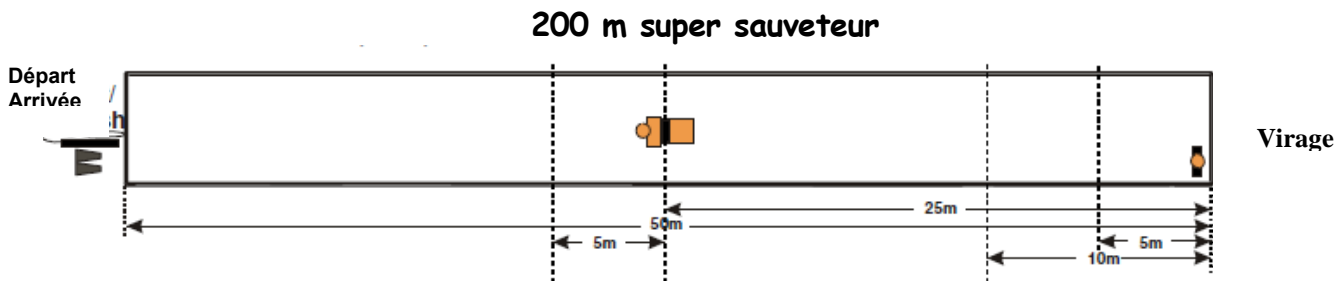
Après le signal sonore, le sauveteur plonge ou saute dans l'eau et nage 75 mètres dans un style libre. Le sauveteur plonge jusqu'au premier mannequin qui est complètement immergé, le remonte à la surface dans les 5 mètres et le remorque jusqu'au virage (100m). Ensuite, il touche le mur et lâche le premier mannequin. Dans l'eau, il met ses palmes et la bouée tube et nage 50 m en nage libre. Après avoir touché le mur et avant la zone des 5 m, le compétiteur fixe la bouée tube autour d'un mannequin et le tracte jusqu'à l'arrivée. L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur à l'arrivée.

Note :

Les Minimes tireront le 1^{er} mannequin en position dorsale

Note :

Le matériel (mannequin, palmes, bouée tube) est conforme à la section 2



INSTALLATION DES PALMES ET DE LA BOUEE TUBE

Avant le départ, les compétiteurs doivent installer leurs palmes et bouée tube sur le bord de la piscine, dans les limites de leur ligne d'eau

POSITION du MANNEQUIN IMMERGE

Le mannequin complètement rempli d'eau doit être placé à une profondeur entre 1.80 m et 3 m.

Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée.

POSITIONNEMENT du MANNEQUIN et du HANDLER

Préparation : Le mannequin doit être rempli d'eau de manière à ce qu'il flotte à la surface de l'eau au niveau de la ligne transversale supérieure de son thorax.

Placement : Avant le départ et pendant la course, le handler (membre de l'équipe du compétiteur ou non sur accord des juges (cf section 4.3)) positionne le mannequin dans l'eau, verticalement et la face tournée contre le mur. Le mannequin est positionné à droite ou à gauche du bloc de départ (suivant le choix du sauveteur). Pendant l'épreuve, le mannequin peut être déplacé par le handler.

Le handler doit porter le bonnet de l'équipe.

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 le mur d'arrivée.

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

FAIRE SURFACE AVEC LE 1^{er} MANNEQUIN :

Le compétiteur peut pousser au fond de la piscine pour faire surface avec le mannequin

Les compétiteurs doivent avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage dès que le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5m.

MISE DES PALMES ET POSITIONNEMENT DE LA BOUEE TUBE :

Après avoir touché le mur (aux 100 m), le compétiteur lâche le mannequin. Dans l'eau, il enfile ses palmes et positionne la bouée tube (la sangle sur une épaule ou en oblique sur le buste). Le compétiteur nage alors 50 m en NL. Si le harnais tombe (pendant la nage ou pendant le tractage du mannequin) sur le bras ou le coude du sauveteur et que le sauveteur poursuit ainsi sa course, le sauveteur ne sera pas disqualifié.

CLIPAGE DU MANNEQUIN :

Les compétiteurs doivent finir les 150m de nage en touchant le mur de virage, avant de toucher le mannequin.

Après avoir touché le mur aux 150m, les compétiteurs attachent la bouée tube autour du corps et sous les 2 bras du mannequin, dans la zone des 5 m. Ils clipent dans l'anneau de l'attache prévu à cet effet.

TRACTAGE DU MANNEQUIN:

Les compétiteurs doivent tirer, et non porter, le mannequin.

Après la ligne des 5 m, les compétiteurs doivent tracter le mannequin correctement attaché. La bouche ou le nez du mannequin doivent être au-dessus de la surface.

La corde de la bouée tube doit se retrouver 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 procéder à aucune manœuvre pour faire en sorte que la corde ne se retrouve tendue que le plus tard possible.

Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils perdent le mannequin.

Si la bouée tube était correctement attachée (sous les 2 bras) lors du passage des 5 m et que le nez ou la bouche du mannequin sont restés en permanence au-dessus de la surface de l'eau, le compétiteur ne sera pas disqualifié si la bouée tube glisse pendant le tractage de telle sorte que le mannequin n'est plus maintenu que sous un seul bras à l'arrivée.

Tant que le mannequin n'est pas séparé de la bouée tube, et que son nez ou sa bouche sont hors de l'eau, le compétiteur peut s'arrêter pour réattacher correctement la bouée tube si elle a glissé pendant la nage, sans être disqualifié.

PALMES PERDUES:

Les compétiteurs pourront remettre leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles relatives au tractage du mannequin seront respectées. Les compétiteurs ne pourront pas recommencer leur course.

BOUEE TUBE DEFECTUEUSE

Si, les juges estiment que la bouée tube (la bouée, la corde, la sangle ou les attaches) présente un défaut technique pendant la course, ils pourront permettre au compétiteur de recommencer.

EN BASSIN DE 25 M

Dans un bassin de 25m, les sauveteurs doivent pendant cette épreuve prendre un virage avec le mannequin dans la bouée. Après avoir touché le mur le sauveteur peut aider le mannequin à tourner et éventuellement repositionner la bouée ou remettre la tête du mannequin au-dessus de l'eau (si elle avait coulé au virage): tout ceci dans la zone des 5m. Dès que le sommet la tête du

mannequin repasse les 5m, le sauveteur doit tracter le mannequin de la bonne manière (position correcte de la bouée et corde entièrement tendue).

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine ; le compétiteur peut toutefois pousser sur le sol lorsqu'il fait surface avec le 1^{er} mannequin.
- Remonter la tête du 1^{er} mannequin au delà de la ligne des 5 m.
- Ne pas avoir le mannequin en position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5m.
- Remorquer le mannequin de manière non réglementaire (prise non réglementaire, bouche ou nez non maintenus au dessus de la surface de l'eau (on négligera l'eau de la vague).
- Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur a touché le mur de virage.
- Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée.
- Le handler positionne le mannequin de manière incorrecte ou reste en contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur de la piscine.
- Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou le jury.
- Aux 150m, ne pas toucher le mur de la piscine avant de toucher le mannequin.
- Fixer de manière incorrecte la bouée tube autour du mannequin (manière correcte : bouée autour du corps du mannequin et sous chacun des bras et clipage dans l'anneau).
- Ne pas avoir fixé la bouée tube correctement lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 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.
- Ne pas tracter le mannequin avec une corde entièrement tendue après la ligne des 10 m.
- Ne pas maintenir le nez ou la bouche du mannequin tracté, au-dessus de la surface de l'eau.
- Le mannequin et la bouée tube se séparent, bien que la bouée tube ait été correctement fixée.
- Toucher le mur d'arrivée sans avoir la bouée tube et le mannequin en place (cf paragraphe position de la bouée et tractage du mannequin) .
- Ne pas toucher le mur à l'arrivée.
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.13- LANCER DE CORDE

DESCRIPTION de L'EPREUVE

Dans cette épreuve chronométrée, un sauveteur lance une corde non lestée à un membre "victime" de son équipe situé dans l'eau à approximativement 12m et le tire vers le mur d'arrivée de la piscine.

Note :

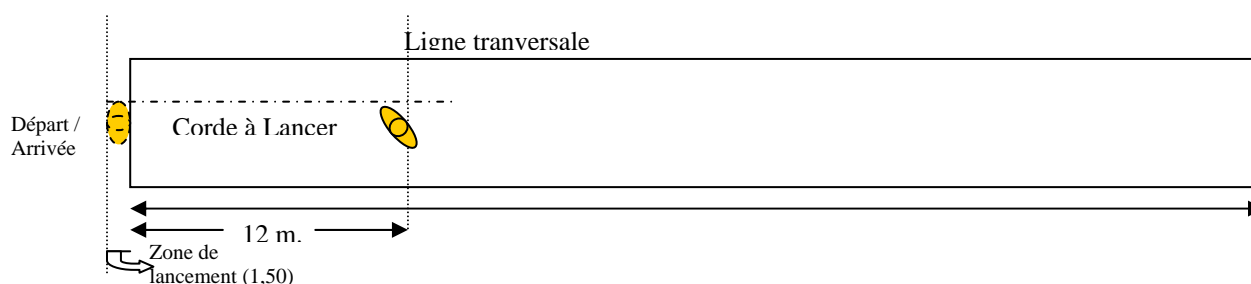
Le matériel (corde) est conforme à la section 2

EQUIPEMENT

La corde lancée doit avoir une longueur de 16.5 m à 17.5 m. Les lanceurs doivent utiliser les cordes fournies par des organisateurs

Une ligne transversale (corde, ou de préférence une barre rigide) est placée sur la surface de l'eau à travers chaque couloir à 12 m du bord de la piscine. Une marque située sur la ligne transversale au centre de chaque couloir indique clairement l'endroit que doit tenir la victime.

Lancer de corde



LE DEPART :

Sur un long coup de sifflet, les sauveteurs font un pas dans la zone de jet. Le « lanceur » prend une extrémité de la corde. La victime prend l'autre extrémité de la corde et entre dans l'eau en se plaçant au niveau de la ligne transversale et en lançant le surplus de corde dans son couloir, au-delà de la ligne transversale .

A l'ordre du starter " A vos marques", les lanceurs prennent immédiatement la position de départ. Quand les lanceurs sont immobiles, le starter donne le signal de départ par un coup de sifflet

Position de départ :

Le lanceur se tient dans la zone de jet face à « sa » victime, immobile, les jambes sur une même ligne et les bras le long du corps. Il tient dans une main l'extrémité de la corde.

La victime fait du sur-place au centre de la ligne d'eau en tenant la ligne transversale avec une (ou deux) main(s), au niveau de la marque indiquée sur la ligne transversale.

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.

L'épreuve est terminée quand la victime touche le bord d'arrivée (le bord de la piscine). La victime reste dans l'eau (dans son couloir) et le lanceur reste dans la zone de jet jusqu'à ce que l'arbitre signale la fin de l'épreuve.

LE LANCER

La victime peut saisir la corde lancée par le lanceur seulement si elle est à l'intérieur de son couloir (les flotteurs séparant les couloirs ne sont pas considérés comme l'intérieur du couloir).

La victime peut tirer sur la ligne transversale pour récupérer la corde qui lui est lancée, mais, suite à son extension elle ne peut lâcher la marque indiquée sur la ligne transversale.

La victime peut aller sous l'eau pour récupérer la corde lancée. La victime ne peut pas lâcher la marque sur la ligne transversale tant qu'elle n'a pas saisi, avec son autre main, la corde qui lui est lancée.

TIRER LA VICTIME DANS L'EAU :

Lorsqu'elle est tirée vers le bord, la victime doit 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.

ZONE DE LANCER

Les lanceurs doivent rester sur la plate-forme, dans leur couloir attribué.

La zone de lancer sera clairement définie et située à 1,50 m du bord de la piscine. S'il y a un côté plus grand, la ligne sera disposée à 1,50m du côté de la plate-forme la plus grande.

Les lanceurs doivent garder au moins un pied complet dans la zone de lancer. Un lanceur qui sort de la zone de lancer (jugé par les deux pieds) tout en tirant la victime ou avant les 45 secondes, sera disqualifié.

A condition qu'il n'y ait aucune interférence avec un autre concurrent, et à condition qu'au moins un pied demeure complètement dans la zone de jet, n'importe quelle partie du corps des lanceurs peut toucher ou croiser la ligne de zone de lancer sans pénalité.

N'importe quelle partie des pieds du lanceur peut croiser au-dessus de l'avant de la piscine constituant le bord de la zone de lancer sans pénalité.

Les lanceurs pourront s'étirer pour récupérer une corde tombée à l'extérieur de la zone de lancer, tant qu'ils maintiendront au moins un pied entier à l'intérieur de la zone de lancer et qu'ils ne gêneront pas un autre compétiteur.

Les concurrents qui entrent ou chutent dans l'eau seront disqualifiés

TEMPS LIMITE:

Les lanceurs doivent faire un lancer correct et remorquer la victime jusqu'au mur d'arrivée dans les 45 secondes. Si un lancer est nul ou à l'extérieur du couloir désigné, les lanceurs peuvent récupérer la ligne et la jeter une nouvelle fois et ce aussi souvent que nécessaire dans les 45" . Les lanceurs qui n'amènent pas la victime à la ligne d'arrivée dans le délai seront désignés comme « Hors Temps ».

JUGEMENT

Un juge sera placé dans chaque couloir derrière le lanceur. Un juge sera placé de chaque côté de la piscine au niveau de la ligne transversale des 12m.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, le comportement suivant aura comme conséquence la disqualification

- La main de la victime se déplace de la marque indiquée sur la barre/ligne transversale avant d'attraper la corde qui lui est lancée.
- La victime saisit la corde en dehors de son couloir.
- La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est ramenée au mur.
- La victime ne tient pas la corde à deux mains en étant remorquée (elle peut lâcher une main à l'arrivée pour toucher le mur).
- La victime remonte le long de la corde en avançant une main après l'autre.
- Le lanceur et/ou la victime sort de son couloir et/ou quitte sa zone avant les 45 secondes.
- Le lanceur sort de la zone de lancer (jugé par ses 2 pieds) après le début de l'épreuve et avant les 45 secondes (fin de l'épreuve).
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.14. RELAIS MANNEQUIN 4x25M

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

Le premier sauveteur part dans l'eau en tenant le mannequin avec une main (la bouche **ou** le nez au-dessus de la surface de l'eau) 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 4m, située entre les 23 m et 27 m.

Le deuxième sauveteur remorque le mannequin vers le mur de virage, touche le mur et passe le mannequin au troisième sauveteur qui est en contact avec le bord de la piscine (virage) **ou le plot de départ** avec au moins une main. Le troisième sauveteur peut seulement toucher le mannequin après que le deuxième sauveteur a touché de mur de la piscine (virage).

Le troisième sauveteur remorque le mannequin sur une distance approximative de 25 m et le passe au quatrième sauveteur qui attend dans la zone de changement délimitée de 4 m, située entre les 73 m et 77 m.

Le quatrième sauveteur termine l'épreuve en remorquant le mannequin vers le mur d'arrivée, qu'il touche avec n'importe quelle partie de son corps.

Les compétiteurs doivent rester dans l'eau dans leur couloir, jusqu'à ce que le juge signale la fin de l'épreuve.

Le compétiteur qui arrive avec le mannequin et celui qui repart avec le mannequin doivent seuls, participer à l'échange du mannequin.

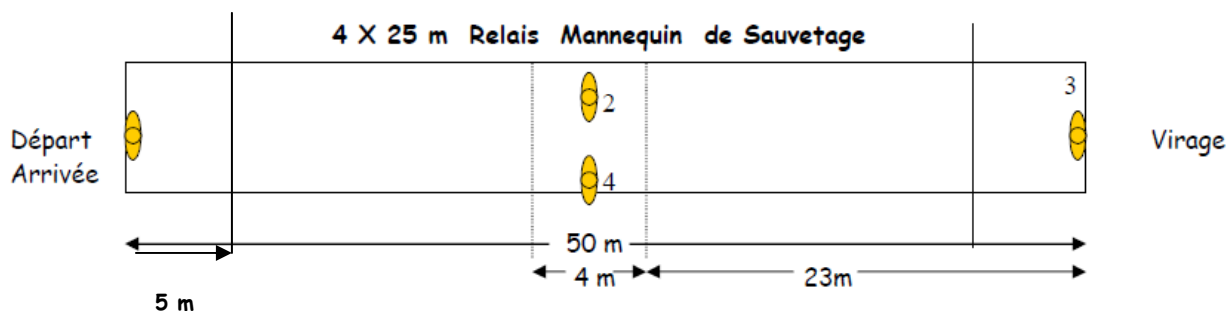
Le compétiteur ne peut pas lâcher le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).

La zone de départ et les zones de transition seront indiquées par des drapeaux :

- Au départ : une ligne située à 5 cinq mètres du bord de la piscine
- Au milieu de la piscine : deux lignes de drapeaux à 23 mètres et 27 mètres du départ, situées de 1,5 m à 2 mètres au-dessus de la surface
- 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.

Dans la zone des cinq mètres et dans la zone de transition, les compétiteurs ne sont pas jugés sur la manière dont ils portent le mannequin



EQUIPEMENT

Mannequin : Equipements standard conforme à la section 2. Le mannequin doit être Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national- version décembre 2009

complètement rempli d'eau et fermé. Les sauveteurs doivent utiliser les mannequins fournis par les organisateurs

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Remorquer le mannequin de manière non réglementaire (prise non réglementaire, bouche ou nez non maintenus au-dessus de la surface de l'eau (on négligera l'eau de la vague)).
- Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine
- Donner le mannequin :
 - Avant ou au-delà de la zone de transition
 - Avant que le deuxième sauveteur n'ait touché le mur de la piscine
 - Sans que le troisième sauveteur ne soit en contact avec le bord de la piscine.
- Si 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.
- 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)
 - Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de la piscine.
 - Ne pas toucher le mur d'arrivée.
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

NOTE : 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 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.

NOTE : En bassin de 25m, tous les échanges de mannequins sont effectués en bout de bassin. Le compétiteur qui arrive avec le mannequin doit toucher le mur avant de donner le mannequin au compétiteur suivant. Le compétiteur qui attend le mannequin doit rester en contact avec le mur tant qu'il n'a pas pris le mannequin. Le compétiteur qui arrive avec le mannequin ne doit pas 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).

Dans la zone des 5m , les compétiteurs ne seront pas jugés sur la manière dont ils remorquent le mannequin.

4.15. RELAIS OBSTACLE 4 x 50 M

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

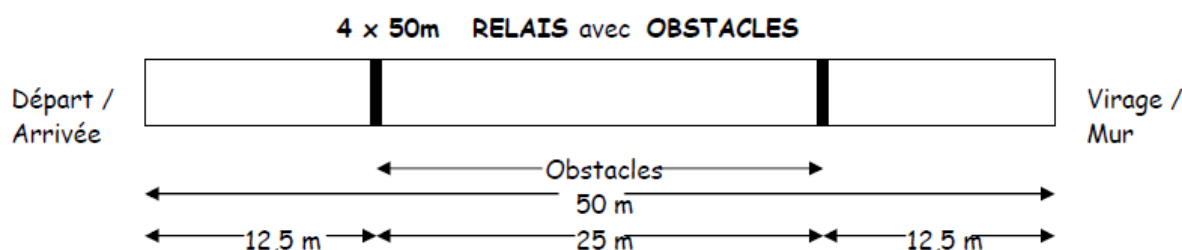
Les compétiteurs doivent faire surface avant et après le passage de chaque obstacle ; "faire surface" signifie que la tête du compétiteur doit couper la surface de l'eau (le visage doit être parfaitement visible).

Les compétiteurs peuvent pousser sur le fond de la piscine en passant sous chacun des obstacles.

Se heurter à l'obstacle n'entraîne pas de disqualification.

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

Note 1 : Dans la catégorie poussin le relais obstacle est un 4 x 25m.



EQUIPEMENT

Obstacles : Les obstacles sont conformes à la section 2. Ils sont fixés perpendiculairement sur des cordes de couloir dans une ligne droite à travers tous les couloirs. Le premier obstacle est situé à 12,50m à partir du bord de départ, le deuxième obstacle est situé à 12,50m de l'extrémité opposée. La distance entre les deux obstacles est 25m.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Passer sur un obstacle et ne pas revenir aussitôt (en passant dessus ou dessous) pour ensuite passer sous cet obstacle.
- Ne pas faire surface après le plongeon et avant le 1^{er} obstacle.
- Ne pas faire surface après chaque obstacle
- Un compétiteur répète deux fois ou plus l'épreuve
- Plonger avant que le sauveteur précédent ne touche le bord de la piscine.
- Ne pas toucher le mur d'arrivée
- Un compétiteur re-rentre dans l'eau après avoir effectué sa distance du relais.
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

4.16. RELAIS SAUVETAGE 4 x 50 M

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

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

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

Après contact avec le bord de la piscine (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 au moins d'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 50m par le quatrième sauveteur jusqu'au mur d'arrivée.

Les quatrième et troisième sauveteur (victime) doivent partir du bord de la piscine (virage). La victime doit être en contact avec la bouée tube avant de passer la ligne des 5 m.

L'épreuve est complètement terminée quand le quatrième sauveteur touche le mur d'arrivée (bord de la piscine) avec la victime qui est 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.

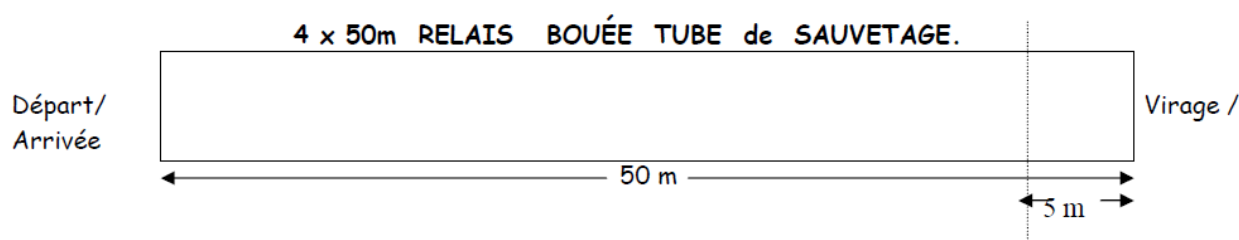
La victime doit saisir le corps principal de la bouée tube - pas la corde ou l'attache.

La victime doit tenir le corps principal de la bouée tube avec les deux mains tout en étant remorquée, mais peut repositionner ses mains sur le tube pendant le remorquage sans disqualification.

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 les pieds

Le 1^{er} et le second compétiteur doivent quitter l'eau après avoir fini leur distance sans gêner les autres compétiteurs. Le 1^{er} et le second compétiteur ne peuvent re-rentrer dans l'eau.

Note : Pour la catégorie benjamin : 1^{er} sauveteur : 50m NL, 2eme sauveteur : 50m NL avec palmes, 3eme sauveteur : 50 m NL et bouée tube, passage de la bouée tube au 4eme sauveteur qui fait 50m NL avec palmes et bouée tube. Le 3eme sauveteur n'est pas tracté.



EQUIPEMENT

Note : Le matériel (palmes, bouée tube) est conforme à la section 2, les sauveteurs doivent utiliser la bouée tube fournie par les organisateurs

DEPART AVEC LA BOUEE TUBE :

Pour le départ du 3eme compétiteur, le corps de la bouée tube et la corde sont positionnés suivant la volonté du compétiteur, mais dans le couloir qui lui est attribué. **Les compétiteurs doivent adopter une position de la bouée tube et de la corde garantissant la sécurité.**

POSITIONNEMENT DE LA BOUEE TUBE :

Le harnais de la bouée-tube doit être porté sur une épaule ou en oblique sur le buste. Si le harnais tombe (pendant l'approche vers la victime) sur le bras ou le coude du sauveteur et que le sauveteur poursuit ainsi sa course, le sauveteur ne sera pas disqualifié

TRACTAGE DE LA VICTIME:

Le compétiteur doit tracter la victime avec la corde de la bouée tube complètement tendue.

PALMES PERDUES :

Le sauveteur peut récupérer sa (ses) palme(s) perdue(s) après le début de l'épreuve et l'équipe peut continuer. L'équipe ne sera pas autorisée à recommencer l'épreuve.

BOUEE TUBE DEFECTUEUSE :

Si les juges estiment que la bouée tube (la bouée, la corde, la sangle ou les attaches) présente un défaut technique pendant la course, ils pourront permettre au compétiteur de recommencer.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Partir avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur.
- **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.**
- La victime tient la bouée tube par la corde ou par l'attache.
- La victime aide avec des mouvements de bras.
- La victime ne tient pas la bouée tube avec les deux mains.
- La victime perd la bouée tube après la ligne des 5 m.
- Le quatrième sauveteur ne tracte pas la victime avec la corde de la bouée tube entièrement tendue.
- Un compétiteur accomplit deux fois ou plus l'épreuve (à l'exception du troisième compétiteur qui agit une seconde fois en tant que victime).
- Ne pas toucher le mur à l'arrivée.
- **Un compétiteur re-entre dans l'eau après avoir terminé sa distance du relais.**
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.



Fédération Française de Sauvetage et de Secourisme

Règles et procédures Relatives aux compétitions de sauvetage sportif

Epreuves de côtier

Document officiel approuvé
par la commission sportive nationale

Applicable dès le 1^{er} janvier 2010



RÈGLES ET PROCÉDURES OPÉRATIONNELLES DES COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE CÔTIER

(Approuvées le 11/03/2007 et prenant effet en 2008)

SECTION 5 : COMPÉTITIONS EN MER

5.1. CONDITIONS GÉNÉRALES

Il est de la responsabilité des directeurs d'équipe et des compétiteurs de bien connaître l'horaire de la compétition et les règles et procédures en vigueur.

1. Les compétiteurs ne peuvent pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement. Pour aider les organisateurs à déterminer combien de séries sont nécessaires, **l'enregistrement « marsalling » peut être organisé le jour précédent ou juste** avant le début des épreuves.
2. Un compétiteur, ou une équipe, absent **au** départ d'une épreuve sera disqualifié.
3. À moins que cela ne soit spécialement spécifié, aucun moyen d'amélioration de la propulsion ne peut être utilisé en compétition (palmes de mains, brassards).
4. L'utilisation de cire ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec la planche, le surf ski ou les pagaies est autorisée dans les compétitions en mer.
5. Les compétiteurs doivent porter leur bonnet de club ou d'équipe nationale dans toutes les compétitions. Les bonnets, attachés sous le menton, doivent être portés par les compétiteurs au départ de chaque épreuve.
6. Un compétiteur ne pourra être disqualifié si le bonnet est perdu après le départ d'une épreuve à condition que les officiels puissent affirmer que le compétiteur a correctement effectué l'épreuve.
7. **Parcours des compétitions** : les réclamations contre le parcours seront acceptées seulement avant le départ de chaque épreuve.
8. Tous les parcours devront être mesurés, établis et alignés selon la volonté du juge principal, assurant autant que possible, que toutes les lignes ont des conditions équitables et égales.
9. L'utilisation de drapeaux et bouées respectant les couleurs codifiées est recommandée pour guider le compétiteur avec précision à travers le parcours défini.

10. Les distances des bouées devront être mesurées à partir de la ligne «eau aux genoux » et à marée basse. Toutefois, les distances pourront varier selon les conditions de plage et de sécurité. Le rajustement des bouées pourra être nécessaire pendant la compétition si elles sortent de leur alignement.
11. Les compétiteurs d'épreuve avec embarcation peuvent passer à travers les bouées de nage étant entendu qu'ils sont seuls responsables si les bouées gênent leur progression.
12. Les compétiteurs et les officiels doivent quitter l'aire de compétition quand ils ne concourent pas ou n'officient pas. L'aire de compétition peut être définie comme la partie de la plage délimitée par une ligne ou une barrière, ou une ligne droite partant de la fin de la ligne ou barrière d'extrémité jusqu'à l'eau ou, toute autre aire désignée selon les spécifications du juge principal.
13. Les décisions des juges concernant les ordres d'arrivée ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.
14. **Hasard des conditions dominantes** : ni contestation ni appel ne seront acceptés si un incident est causé par les conditions de vagues.
15. Les conditions de vagues affectent la conduite et la participation aux compétitions de sauvetage côtier et les compétiteurs sont soumis aux hasards des conditions dominantes. Le juge principal et/ou le (s) juge (s) désigné (s) ont, seuls, la compétence de déterminer si l'incident est dû au hasard des conditions dominantes.

5.2. DÉPART

Avant le départ, un officiel devra :

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

Avant le départ de chaque épreuve, les officiels désignés devront :

1. Vérifier que tous les officiels et juges sont en position.
2. Vérifier que les compétiteurs ont leur costume de bain et leur bonnet pour un départ réglementaire.
3. Vérifier que l'équipement et les balises de parcours sont en position.

Un officiel désigné signalera au starter que les compétiteurs sont sous ses ordres.

Le starter devra :

1. Avoir, seul, autorité sur les compétiteurs du signal jusqu'au départ de l'épreuve.
2. Se positionner lui-même, ou elle-même, afin d'avoir le total contrôle visuel sur tous les compétiteurs au moment du départ.
3. S'assurer que le départ de toutes les épreuves est régulier et équitable.

4. Disqualifier les compétiteurs pour faux départ (ou aux Beach Flags, éliminer les compétiteurs).

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

La procédure de départ doit respecter les trois étapes suivantes dans toutes les autres épreuves de sauvetage côtier référencées dans la section 5.

1. À l'ordre du starter «**À vos marques**», les compétiteurs prennent la position qui leur est attribuée sur la ligne de départ.
2. À l'ordre du starter «**Prêt**», les compétiteurs se mettent immédiatement en position fixe de départ.
3. Quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal sonore de départ.

Si, pour quelque raison que ce soit, le starter n'est pas satisfait de la procédure de départ après que les compétiteurs soient à leur marque, le starter devra donner l'ordre aux compétiteurs de se retirer de leur position et toute la procédure de départ devra être réitérée.

Pendant que le starter met tout en œuvre pour effectuer un départ équitable, la décision de «partir», au signal de départ, est entre les mains du compétiteur ou de l'équipe. S'il n'y a pas de rappel du starter, le juge de départ ou le juge principal, aucune réclamation ne sera acceptée concernant le départ.

Après le départ, les compétiteurs en nage, planche, ski et épreuves pluridisciplinaires, peuvent entrer dans l'eau à leur propre convenance à condition de ne pas gêner les autres compétiteurs.

En relais ou en épreuves pluridisciplinaires, après que la première jambe soit entièrement dans l'eau, l'entrée dans l'eau du compétiteur suivant devra être jugée comme faute s'il gêne la progression d'un compétiteur devant lui, finissant son relais.

Lignes de départ :

Les lignes de départ peuvent être matérialisées par :

- Une corde entre deux piquets.
- Une ligne tracée sur le sable entre deux piquets.
- Une ligne virtuelle entre deux piquets ou tout autre moyen déterminé par le starter.

Si une corde est utilisée, les orteils des compétiteurs peuvent être sur ou derrière la ligne mais d'autres parties du corps pourront surplomber la ligne.

Dans les épreuves de plage : si une ligne est tracée, les orteils et les doigts devront être placés sur ou derrière la ligne sauf si un départ debout est adopté. Dans

ce cas, les orteils des compétiteurs devront être sur ou derrière la ligne mais d'autres parties du corps pourront surplomber la ligne.

Dans les épreuves de planche : si une corde matérialise la ligne de départ, une partie de la planche tenue par les compétiteurs peut être au-dessus de la ligne mais perpendiculaire à cette ligne ou avec un angle adapté aux conditions en vigueur. Si la planche est posée sur la plage, elle devra être placée à 90° et du côté plage par rapport à la ligne de départ ou de passage de relais.

Dans les épreuves en bateau et en surf ski : si une ligne virtuelle est utilisée, la proue de l'embarcation devra être sur ou derrière la ligne et perpendiculaire à la ligne ou avec un angle adapté aux conditions dominantes.

Disqualification :

La règle d'un seul départ devra être appliquée dans toutes les épreuves.

1. Tout compétiteur qui **part** (c'est-à-dire qui commence un mouvement de départ) après avoir pris sa position finale et avant le signal du starter, sera disqualifié, sauf pour les Beach Flags où le (s) compétiteur (s) sera (seront) éliminé (s).
2. Si le signal de départ est donné avant que la disqualification soit déclarée, les compétiteurs seront rappelés et un nouveau départ sera donné.

Le signal de rappel des compétiteurs sera le même que le signal de départ mais répété.

Tout compétiteur disqualifié pour faux départ ne sera pas autorisé à continuer l'épreuve et sera retiré de la ligne de départ.

3. Tout compétiteur qui ne respecte pas les ordres du starter dans un temps raisonnable sera disqualifié.
4. Tout compétiteur qui après le premier ordre du starter gêne les autres compétiteurs pendant l'épreuve par des bruits ou toute autre manière, sera disqualifié ou éliminé (dans le cas des Beach Flags).

Passage de témoin et touche en relais

Le changement ou passage de témoin en épreuve de relais sera effectué par un compétiteur «touchant de façon visible» le membre suivant de l'équipe à moins qu'un autre moyen soit indiqué (voir Beach Relay).

Pour la «touche» le compétiteur arrivant utilise n'importe **quelle** main pour une touche visible du compétiteur partant sur la main ou une autre partie du corps. Le compétiteur partant devra être positionné avec les pieds sur la ligne de changement ou dans la zone de transition.

Les compétiteurs **dans les épreuves de relais**, doivent démarrer leur partie d'épreuve de la position ou ligne attribuée par le juge principal. Si le compétiteur ne s'y conforme pas, l'équipe peut être disqualifiée.

5.3. ARRIVÉE

Dans les épreuves où les compétiteurs franchissent la ligne d'arrivée en courant, ils doivent la franchir debout en position verticale (c'est-à-dire ne pas se jeter ou plonger sur la ligne). L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne.

Dans les épreuves où l'arrivée est jugée dans l'eau, surf skis et bateaux, les compétiteurs, les équipes ou les équipages sont considérés avoir franchi la ligne d'arrivée quand n'importe qu'elle partie de l'embarcation a coupé la ligne.

Dans les épreuves où les compétiteurs doivent franchir une ligne d'arrivée et qu'ils ne le font pas correctement, les compétiteurs doivent revenir en arrière et refranchir la ligne d'arrivée pour valider leur place.

Une fois qu'un compétiteur a été jugé avoir franchi correctement la ligne d'arrivée, il ou elle est déclaré avoir fini l'épreuve. Le compétiteur ne peut pas réintégrer la course pour corriger une de ses erreurs.

Le juge principal peut autoriser le port d'étiquettes électroniques pour aider au jugement et valider la course. Les compétiteurs doivent placer leur numéro comme indiqué (c'est-à-dire sur une cheville ou un poignet spécifié ou sur une partie désignée de l'embarcation). Le résultat de chaque épreuve sera alors déterminé par l'ordre de franchissement de la ligne par chaque numéro. Dans le cas d'une défaillance du système électronique toutes les places d'arrivée seront jugées visuellement selon les méthodes normales.

Jugement

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

Limite de temps

Le juge principal peut imposer, de lui-même, un temps limite pour la durée de l'épreuve. Les compétiteurs devront être avertis du temps limite avant chaque épreuve de la compétition.

Le juge principal doit avertir les compétiteurs d'abandonner l'épreuve quand la limite de temps est atteinte ou quand le nombre de compétiteurs requis pour les épreuves suivantes ont été qualifiés par une course complète sans disqualification.

5.4. CLASSEMENT

Un classement sera utilisé pour les championnats d'équipes nationales. En compétition d'équipes nationales, les participations d'équipes différentes pour une même nation seront classées dans des éliminatoires différentes si possible.

En Interclubs et en championnat Masters, un classement est requis pour toutes les épreuves après les éliminatoires.

Classement en éliminatoires

En championnats d'équipes nationales, le classement sera établi d'après la performance de la nation, dans l'épreuve choisie, lors des précédents championnats du monde.

Dans les championnats Interclubs et Masters le classement pour les éliminatoires sera établi par tirage au sort.

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

Classement en demi-finales et en finales

Dans les championnats d'Équipes Nationales, Interclubs et Masters, le classement pour l'accès en demi-finales et en finales sera effectué selon les résultats en éliminatoires.

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

Des finales A et B seront effectuées dans les épreuves suivantes : Bouée tube, Relais sauvetage Bouée Tube, **Bâtons Musicaux**, Sprint, **Relais Sprint** et **Sauvetage Planche**. Selon les résultats des éliminatoires ou des demi-finales, les 8 meilleurs compétiteurs seront admis dans la finale A. Les 8 suivants seront admis dans la finale B.

Quand un, ou plusieurs compétiteurs, se retire de la finale A, aucun compétiteur de la finale B ne sera appelé pour la compléter. La finale ne sera pas reclassée.

Quand un, ou plusieurs compétiteurs, se retire de la finale B, aucun compétiteur des éliminatoires ne sera appelé pour la compléter. La finale B ne sera pas reclassée.

Tirage au sort

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

Les tirages au sort des positions dans les épreuves suivantes : quarts de finales, demi-finales et finales) seront effectués par les officiels de la compétition.

La méthode utilisée pour les tirages au sort, y compris des éliminatoires et des têtes de série, sera approuvée par le juge principal.

Positions de plage

Pour les épreuves de nage, surf ski, planche, combiné et bateaux, les positions de départ et les couloirs seront numérotés successivement à partir de la gauche (face à l'eau) en commençant par le numéro 1. Pour les épreuves de plage, la position numéro 1 sera la plus proche de l'eau.

Limitation du nombre de participants aux épreuves

Le juge principal décidera si les épreuves se dérouleront en éliminatoires, demi-finales ou finales. Le nombre maximum de compétiteurs admis en éliminatoires ou en finales ne pourra excéder les indications du tableau suivant. Seul le juge principal peut modifier le nombre maximum de compétiteurs indiqué par le tableau pour tenir compte de la sécurité et des conditions de l'épreuve.

Nage	32 participants
Nage par équipes	10 équipes de 3 participants
Bouée tube	9 participants
Sauvetage Bouée Tube	9 équipes de 4 participants
Course-Nage-Course	32 participants
Bâtons musicaux	16 participants
Sprint	10 participants
Course de plage 2 km et 1 km	40 participants
Relais sprint	10 équipes de 4 participants
Surf Ski	16 participants
Relais de Surf Ski	16 équipes de 3 participants
Course de Planches	16 participants
Relais Planche	16 équipes de 3 participants
Sauvetage en Planche	9 équipes de 2 participants
Oceanman/ Oceanwoman	16 participants
Relais Oceanman/ Oceanwoman	16 équipes de 4 participants

Voir la section 10 pour le déroulement des épreuves en Masters

5.5. Épreuve de NAGE

Description de l'épreuve

Après une course de la ligne de départ sur la plage jusqu'à la mer, les compétiteurs parcourent environ 400m (280m pour les Masters), contournent les bouées et retournent jusqu'à la côte pour finir entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

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

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

Le parcours

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

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

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

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

Jugement

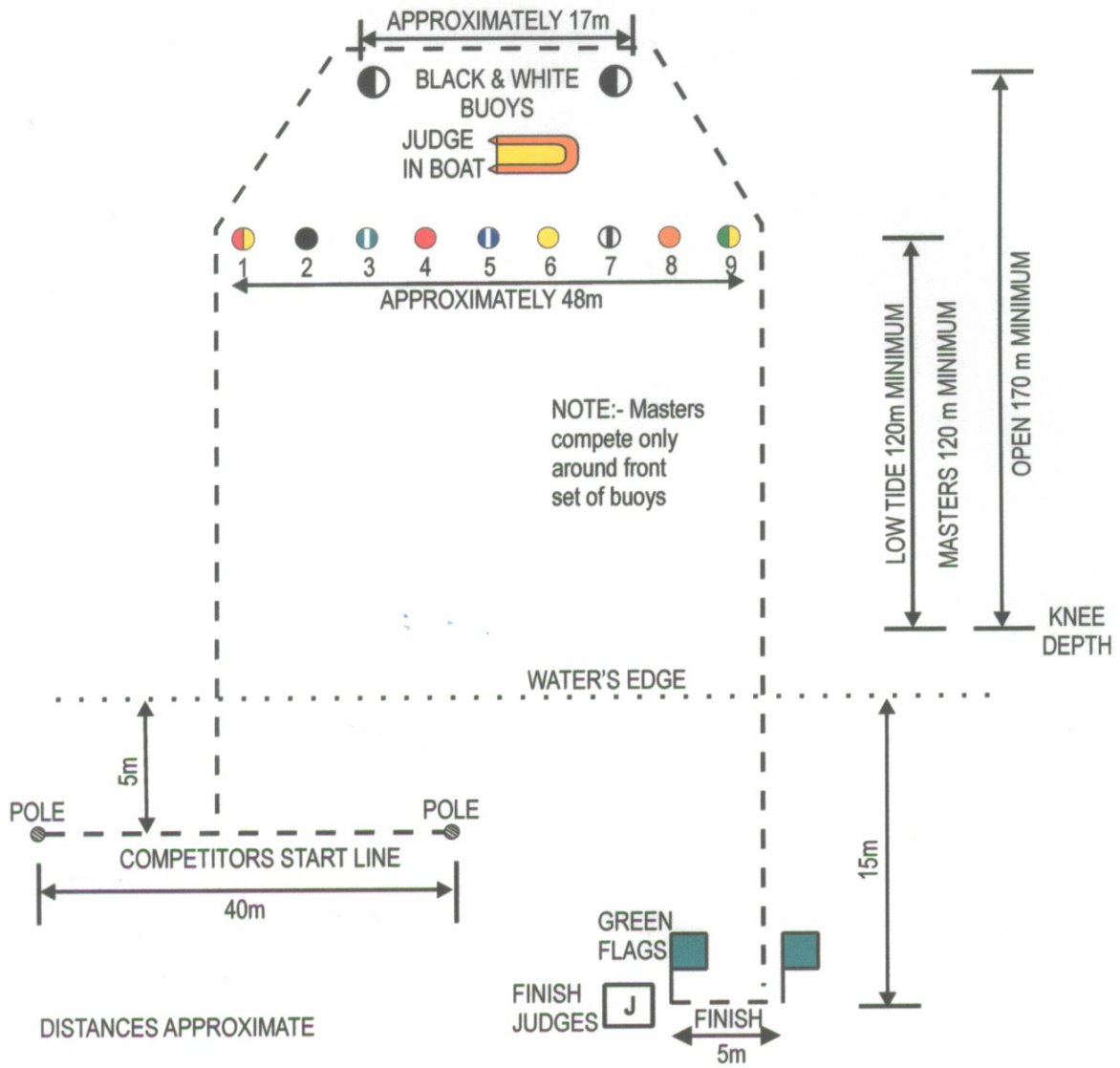
Les compétiteurs doivent finir sur leurs pieds et en position verticale. L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

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

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



SURF RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170m to furthest buoy
Masters	120m to furthest buoy

5.6. ÉPREUVE DE NAGE PAR ÉQUIPES

Description de l'épreuve

Après une course de la ligne de départ sur la plage jusqu'à la mer, les trois membres de chaque équipe effectuent les 400m (280m pour les Masters) du parcours délimité par des bouées pour retourner jusqu'à la côte finir entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

Placement : les trois membres de chaque équipe seront placés les uns derrière les autres face à la mer dans l'ordre de leur tirage au sort. L'équipe suivante sera alignée à côté de la première et ainsi de suite.

Quand toutes les équipes seront rassemblées, une direction sera indiquée face à l'aire de compétition. Sous la direction d'un officiel, le rang le plus proche de l'eau sera amené sur l'aire de compétition, suivi du deuxième, du troisième et du quatrième. (Cette procédure déploie les compétiteurs de chaque équipe sur la ligne de départ).

Points : Les points sont distribués comme suit : un pour le premier, deux pour le deuxième, trois pour le troisième, quatre pour le quatrième, etc. L'équipe ayant le moins de points sera déclarée vainqueur. Si deux équipes ont le même nombre de points, l'équipe dont tous les membres auront les premiers terminés l'épreuve aura la meilleure place.

On enregistrera, selon leur place d'arrivée, tous les compétiteurs qui finissent et on procédera au calcul du total des points.

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

L'épreuve

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

Jugement

Les compétiteurs doivent finir sur leurs pieds et en position verticale. L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

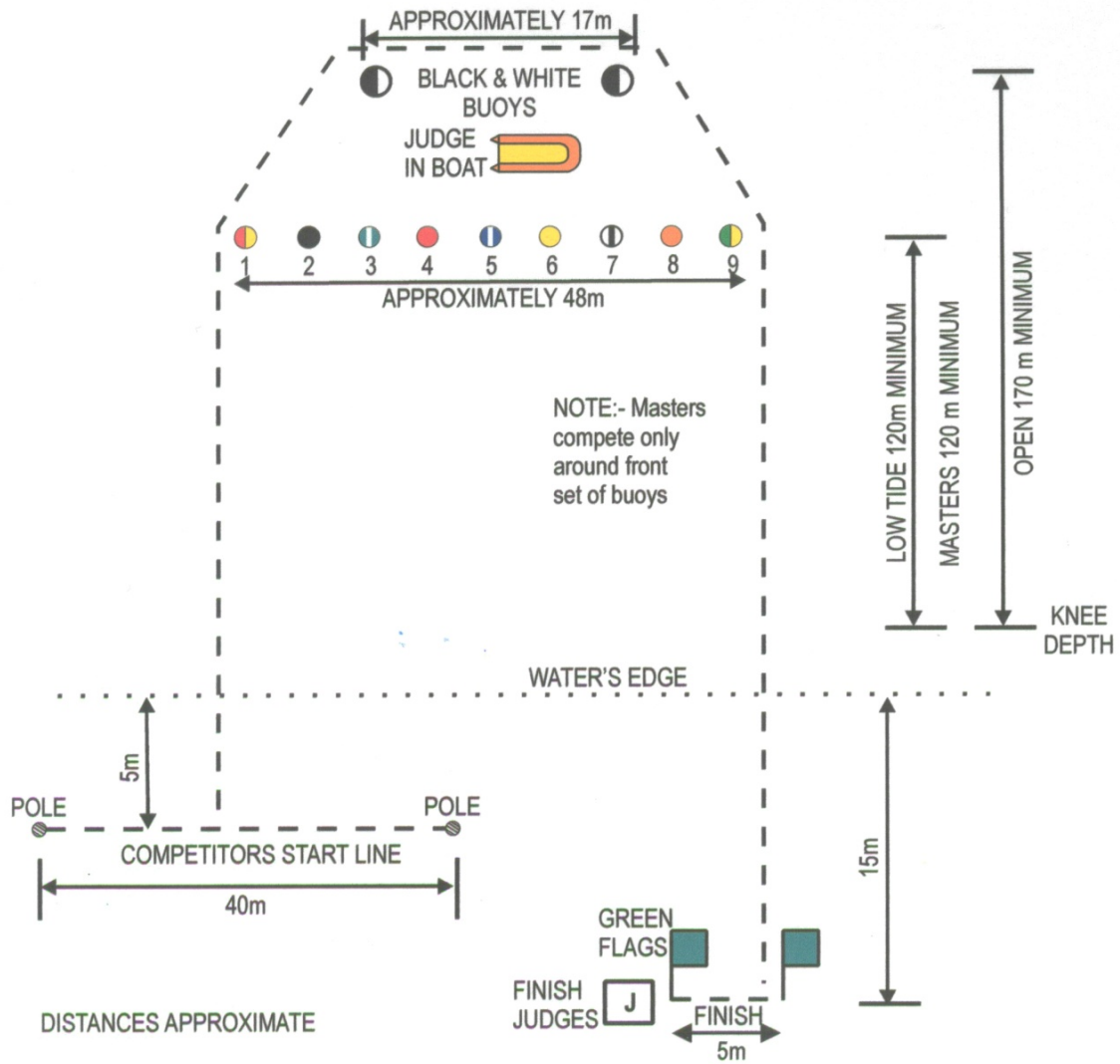
Les juges seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.

Section 5 – Ocean Events



SURF TEAMS RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170m to furthest buoy
Masters	120m to furthest buoy

5.7. RELAIS SAUVETAGE BOUÉE TUBE

Description de l'épreuve

Chaque équipe est constituée de quatre compétiteurs : une « victime », un sauveteur et deux assistants. La victime nage environ 120m jusqu'à la bouée qui lui est attribuée, elle signale quand elle est en position et attend que le sauveteur vienne la secourir. Comme ils retournent vers la plage, les deux assistants peuvent entrer dans l'eau pour aider le sauveteur. L'arrivée est jugée lorsqu'un des compétiteurs portant la victime franchit la ligne d'arrivée.

Départ. Les quatre compétiteurs sont réunis dans l'aire de départ aux places qui leur sont attribuées, face à la mer. Le sauveteur tient la bouée tube et les palmes dans ses mains ou les place sur la plage près de la ligne de départ/arrivée.

Au signal de départ, la victime entre dans l'eau, nage jusqu'à toucher la bouée qui lui est attribuée, signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée. La victime attend alors derrière la bouée (côté vers le large).

Le juge principal peut demander que la victime signale qu'elle a touché la bouée d'une autre façon acceptable.

Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée. Les compétiteurs qui auront touché une mauvaise bouée seront disqualifiés.

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

Les assistants. Dès que le sauveteur a commencé le remorquage de la victime vers la plage, les deux assistants, quand ils le désirent, peuvent franchir la ligne de départ et entrer dans l'eau pour aider le sauveteur à ramener la victime sur la plage

La victime peut être traînée ou portée jusqu'à la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée sur la poitrine du premier membre de l'équipe franchissant la ligne d'arrivée. Ils doivent être sur leurs pieds en position verticale et toujours en contact avec la victime (il n'est pas obligatoire que la bouée tube soit restée fixée).

Remarques :

- Au départ, les sauveteurs peuvent placer les bouées tubes et les palmes sur la plage près de la ligne de départ/arrivée ou les tenir à la main. La dragonne doit être enfilée.
- Les bouées tubes doivent être portées avec la boucle au-dessus d'une épaule. La bouée tube doit être remorquée derrière le compétiteur avec la lanière complètement tendue.
- La victime peut aider le sauveteur à fixer la bouée tube. L'un ou l'autre peut clipser la bouée tube mais la victime doit rester derrière la ligne de bouées pendant l'opération.
- Les sauveteurs doivent remorquer la victime avec la bouée fixée autour du corps sous les deux bras, clipsée dans un anneau et avec la lanière complètement tendue.
- La victime ne doit pas être remorquée sur le ventre.
- Pendant le remorquage, la victime peut aider en battant des jambes et en ramant avec les bras sous la surface de l'eau, mais ne doit pas nager avec un bras hors de l'eau.
- À aucun moment la victime ne peut aider en marchant ou en courant.
- Seul le sauveteur peut utiliser des palmes. Les assistants n'utiliseront aucun équipement ou palmes.

Le parcours

Comme le montre le schéma, le parcours mesurera environ 240m. Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à l'appréciation du juge principal selon les conditions de mer dominantes.

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

Les bouées, comme pour la **Nage**, seront placées de sorte que tous les compétiteurs aient les mêmes conditions par rapport aux bancs de sable, aux rochers, aux baines, etc.

Équipement

Bouée tube, palmes: voir Section 11 – Infrastructure et Équipement Standards. Les compétiteurs doivent utiliser des bouées tubes fournies par les organisateurs.

Jugement

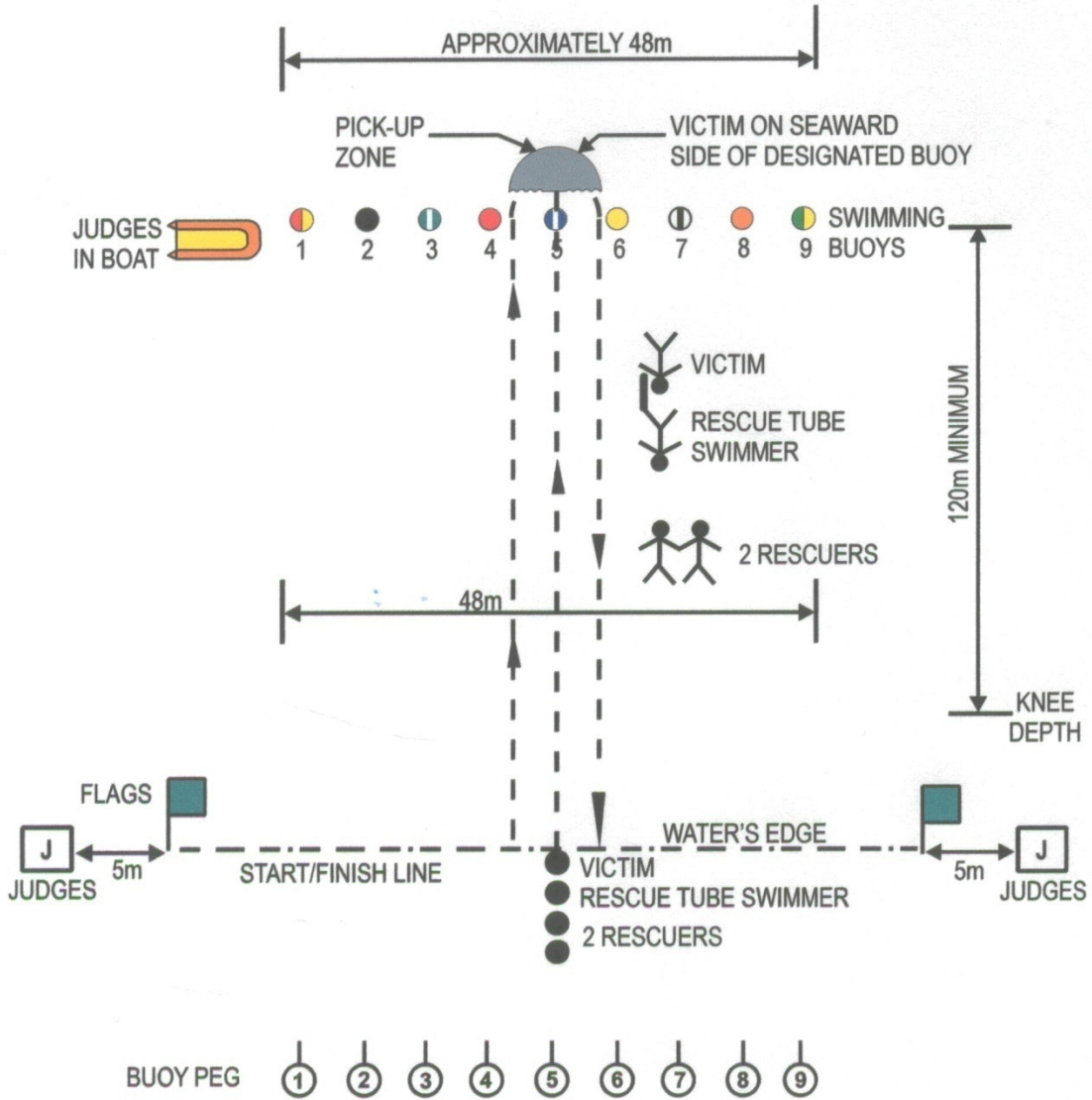
Les juges d'arrivée se positionneront à chaque extrémité de la ligne d'arrivée à moins de 5m du piquet et dans l'alignement des deux piquets. Un juge en bateau sera positionné dans l'alignement des bouées comme le montre le schéma.

Les fautes observées et enregistrées durant l'épreuve par n'importe quel juge seront rapportées au juge principal qui examinera la faute avec les juges concernés. Une faute observée par le juge en bateau sera rapportée au juge principal dès que possible et avant que le résultat de l'épreuve soit déclaré.

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



DISTANCES APPROXIMATE

RESCUE TUBE RESCUE

5.8. SAUVETAGE BOUÉE TUBE

Description de l'épreuve

Avant le départ. Les bouées tubes et les palmes sont placées sur la plage à environ 15m du bord de l'eau dans l'alignement du crochet de bouée qui est attribuée à chaque compétiteur.

Les compétiteurs prennent position sur la ligne de départ située approximativement à 5m du bord de l'eau. Au signal sonore du starter, les compétiteurs s'élancent sur la plage pour prendre leur bouée tube et leurs palmes qu'ils mettent à leur convenance, ils entrent dans l'eau et nagent jusqu'à la bouée qui leur est attribuée, qu'ils contournent (du côté gauche en regardant de la plage) pour retourner vers la plage et franchir la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée au franchissement de la ligne d'arrivée par la poitrine du compétiteur en position debout, en possession de ses deux palmes et avec la courroie de la bouée tube passée au-dessus de l'épaule.

Remarques:

- Au départ, la bouée tube et les palmes peuvent être placées, à la discrétion des compétiteurs, derrière la ligne de ramassage.
- Les bouées tubes doivent être portées avec la boucle en travers ou au-dessus d'une épaule. La bouée tube doit être remorquée derrière le compétiteur avec la lanière complètement tendue.

Le parcours

L'épreuve de Sauvetage Bouée Tube (individuelle) suit les mêmes règles générales que l'épreuve de Relais Sauvetage Bouée Tube ; les deux épreuves sont pareilles comme le montre le schéma suivant.

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

Jugement

Un juge en bateau sera positionné dans l'alignement des bouées comme le montre le schéma. Les juges d'arrivée se positionneront à chaque extrémité de la ligne d'arrivée à moins de 5m du piquet et dans l'alignement des deux piquets.

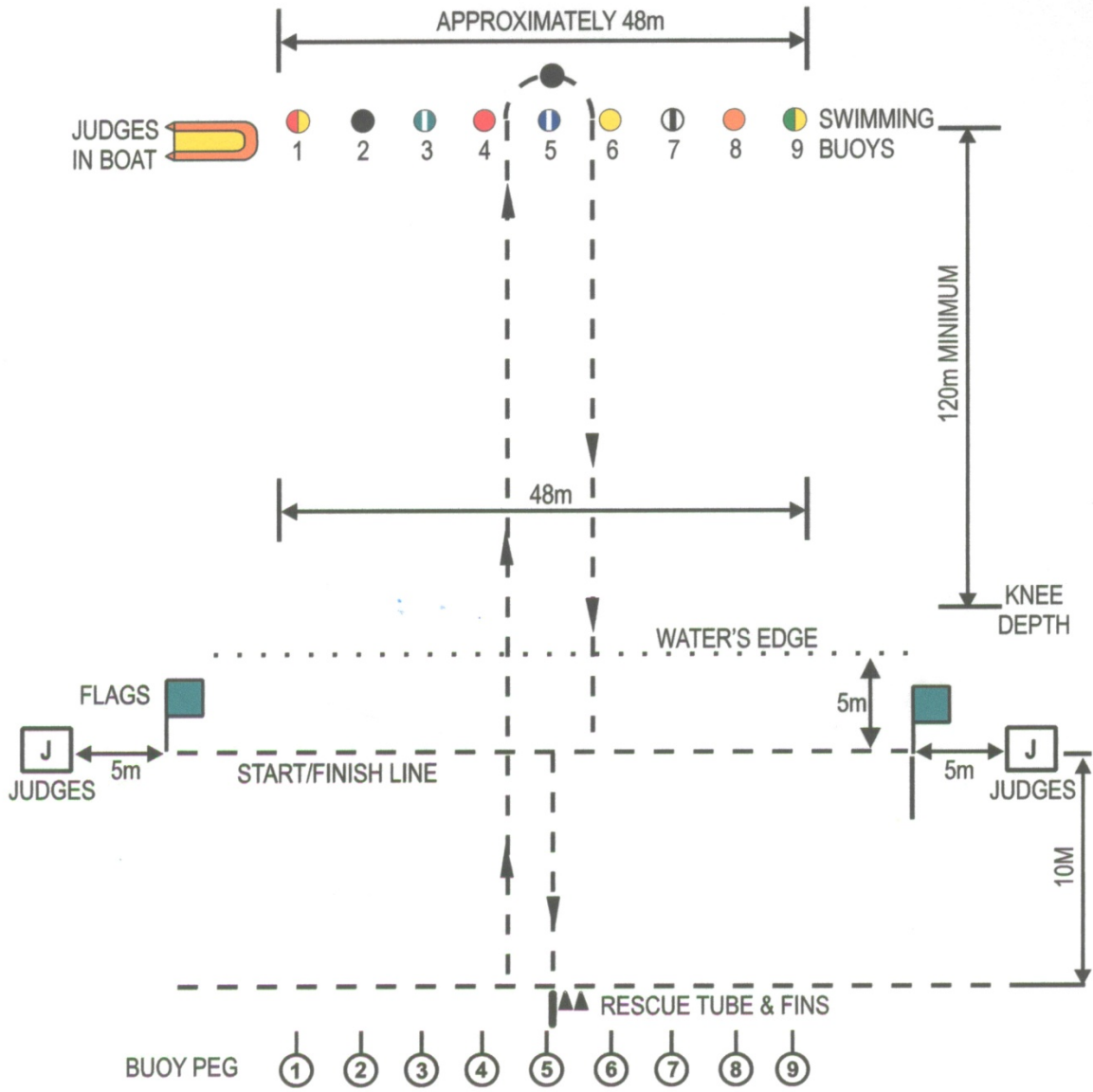
Équipement

Bouée tube: voir Section 11 – Matériel et Équipement Standards. Les compétiteurs doivent utiliser des bouées tubes fournies par les organisateurs.

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



DISTANCES APPROXIMATE

RESCUE TUBE RACE

5.9. COURSE-NAGE-COURSE

Description de l'épreuve

Les compétiteurs s'élancent de la ligne de départ en courant, ils contournent le drapeau de virage pour entrer dans l'eau et nagent vers les bouées qu'ils doivent contourner. Les compétiteurs reviennent vers la plage à la nage, ils contournent de nouveau le drapeau de virage avant de courir vers la ligne d'arrivée.

Le parcours

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

Jugement

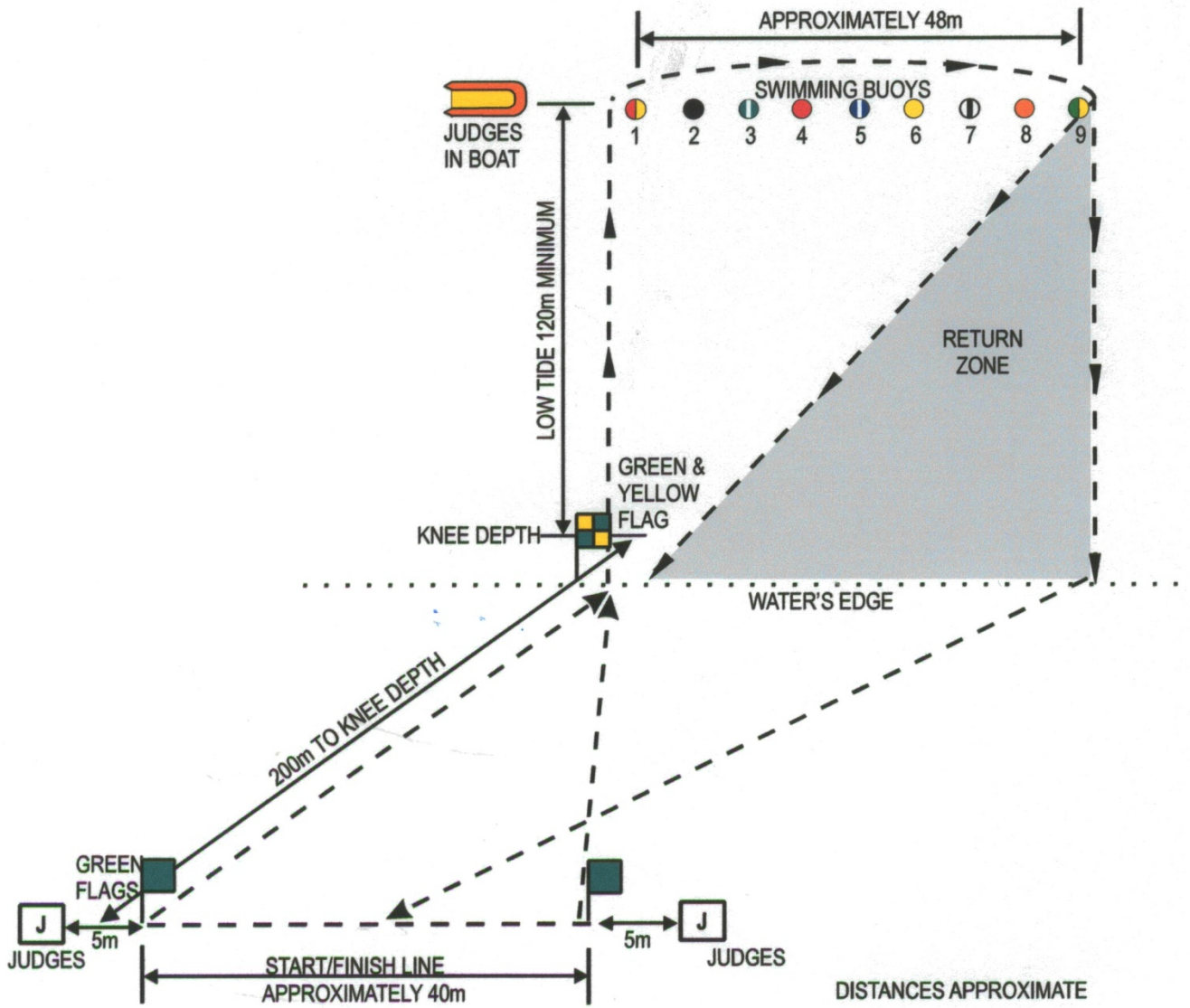
Les compétiteurs doivent finir l'épreuve debout sur leurs pieds. L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

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

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



RUN – SWIM – RUN

5.10. BATONS MUSICAUX :

DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

D'une position de départ prostrée sur la plage, les compétiteurs se lèvent, se retournent et courent pour attraper un bâton (Beach Flag) planté vertical dans le sable à environ 20m. Puisqu'il y a moins de bâtons que de compétiteurs, ceux qui n'arrivent pas à attraper un bâton sont éliminés.

Position de départ: les compétiteurs prennent leur position attribuée sur la ligne de départ, un intervalle minimum de 1,5m les sépare.

Les compétiteurs sont allongés sur le ventre, les orteils sur la ligne de départ et les chevilles jointes, les mains l'une sur l'autre avec les bouts des doigts aux poignets et tête haute. Les bras sont à plat, coudes écartés pour que la poitrine soit à plat sur le sable. Le corps doit être perpendiculaire à la ligne de départ. Interdiction de creuser ou de surélever le sable, mais enfoncer les pieds dans le sable est autorisé.

Le départ

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

Avant le départ, un juge devra :

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

Le juge principal devra :

1. Vérifier que tous les officiels, les juges et les équipements sont en place.
2. Signale le début de chaque épreuve par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent prendre leur position sur la ligne de départ.
3. Indique au starter que les compétiteurs sont sous ses ordres.

À l'ordre du starter «Compétiteurs **Prêts**», les compétiteurs doivent prendre la position de départ règlementaire.

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

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

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

1. Non respect des ordres du starter dans un délai raisonnable.

2. Soulever n'importe qu'elle partie du corps du sable, ou commencer un mouvement de départ après l'ordre «Têtes basses» du starter et avant le signal de départ.

Tout compétiteur qui commet une faute de départ sera éliminé. Les compétiteurs éliminés de l'épreuve conserveront le point marqué et/ou la place qu'ils avaient à ce moment-là de l'épreuve.

Si un compétiteur est disqualifié ou éliminé, les compétiteurs et les bâtons restants seront réalignés sans retraitage au sort. La course devra continuer malgré la faute de départ du moment qu'un départ équitable a été effectué.

Remarques:

- Les compétiteurs ne sont pas autorisés à «entraver délibérément» la progression d'un autre compétiteur (Voir *Entrave Délibérée* dans *Disqualification*).
- Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre plus d'un bâton.

Tirage au sort : Il y aura un tirage au sort préliminaire et des tirages au sort après chaque épreuve. Pour les demi-finales et les finales, quand il n'y a plus que huit participants, il y aura un tirage au sort après chaque course.

Nombre de compétiteurs éliminés : Le juge principal déterminera le nombre de concurrents qui seront éliminés dans chaque épreuve des éliminatoires. Il ne peut pas y avoir plus de trois éliminés à chaque course d'éliminatoires. En demi-finales et finales, il ne peut pas y avoir plus d'un éliminé à chaque course.

Éliminatoires directes : Une éliminatoire directe peut être effectuée entre les compétiteurs concernés si un ou plusieurs concurrents tiennent le même bâton et que les juges ne peuvent pas déterminer lequel à attraper le bâton en premier – sans se soucier de la position de la main sur le bâton.

Le parcours

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

La ligne de départ sera délimitée à ses extrémités par 2 piquets de 2m de haut. Les bâtons seront positionnés sur une ligne parallèle à la ligne de départ et aussi sur une perpendiculaire à la ligne de départ passant entre deux concurrents.

Équipement et vêtements

Beach Flags (Bâtons) : Voir Section 11 : *Matériel et Équipement Standards*.

Les shorts et les T-shirts qui doivent être conformes à l'uniforme du club seront portés à la convenance du compétiteur.

Jugement

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

Le starter et les juges de départ seront positionnés à chaque extrémité de la ligne de départ afin de pouvoir observer toutes les fautes de départ. Les juges de course seront placés de chaque côté du parcours afin de voir toutes les fautes commises.

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

Disqualification

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

Un compétiteur *éliminé* de l'épreuve gardera les points et/ou la place qu'il avait à ce moment là de l'épreuve. Cependant, un concurrent *disqualifié* perdra tous ses résultats de l'épreuve.

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.
- Gêne délibérée de la progression d'un autre concurrent.
- Attraper plus d'un bâton.

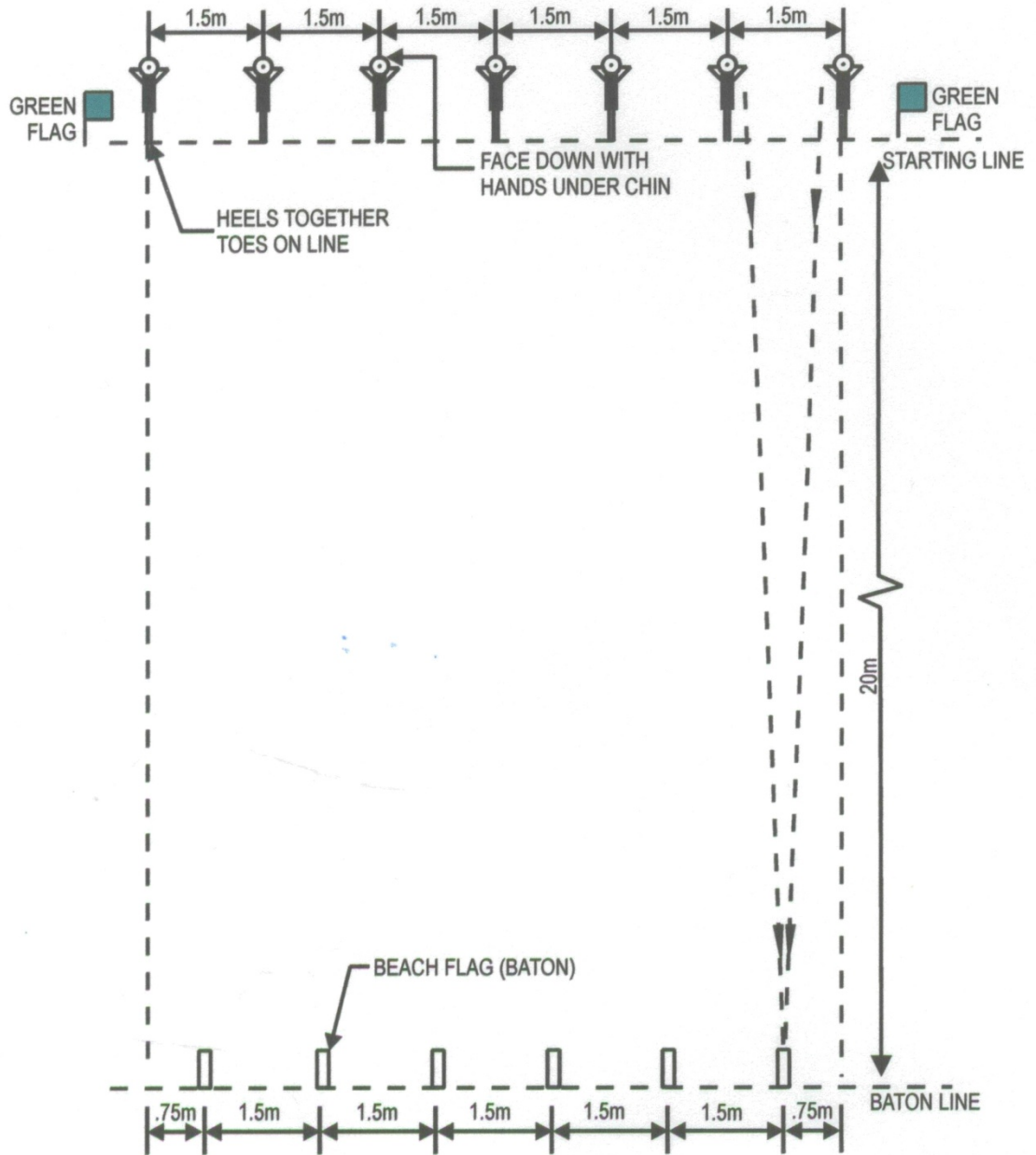
Gêne délibérée : Tout compétiteur qui gêne délibérément un autre concurrent sera disqualifié de l'épreuve.

Un compétiteur peut, par contre, utiliser son corps pour se faciliter la prise d'un bâton. Un compétiteur peut jouer des épaules et/ou du corps face à un adversaire, mais ne peut pas utiliser ses mains, ses bras, ses pieds ou ses jambes pour améliorer sa position et attraper un bâton.

Si on veut dépasser un concurrent précédent qui est dans son action de course normale, on est obligé de le dépasser par le côté.

Un compétiteur ne peut pas bousculer ou piétiner un concurrent plus lent le précédant.

Si deux ou plusieurs compétiteurs sont coupables de gênes délibérées, le compétiteur qui, le premier, a utilisé les mains, les bras, les pieds ou les jambes sera disqualifié.



BEACH FLAGS

AGE GROUP	DISTANCE
Open	20m
Masters	15m

5.11. SPRINT

Description de l'épreuve

Les compétiteurs prennent position dans le couloir qui leur est attribué. Au signal de départ les compétiteurs parcourent les 90m qui les séparent de la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne. Les compétiteurs doivent finir l'épreuve droits sur leurs pieds.

Le départ

Aucun «starting blocks» artificiel n'est autorisé ; mais, les concurrents peuvent faire des trous ou des monticules dans et sur le sable afin de faciliter leur départ.

Remarques :

- Les compétiteurs n'ont pas le droit d'utiliser un matériel autre que le sable pour faciliter leur départ.
- Les compétiteurs n'ont pas le droit d'aplanir ou de surélever le sable sans l'autorisation du juge principal.

Le parcours

Comme le montre le schéma suivant, l'épreuve de Sprint mesurera 90m (70m pour les Masters) de la ligne de départ à la ligne d'arrivée. Une aire de dégagement d'au moins 20m doit être prévue à chaque extrémité.

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

Les couloirs séparés par des cordes de couleur posées sur le sable afin d'aider les coureurs à garder une trajectoire rectiligne. Les couloirs devront mesurer 1,80m de large si possible avec un minimum de 1,50m.

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

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

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

Équipement et vêtement

Les shorts et les lycras qui doivent être conformes à l'uniforme du club seront portés à la convenance du compétiteur. Les lycras sont optionnels.

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

Jugement

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

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

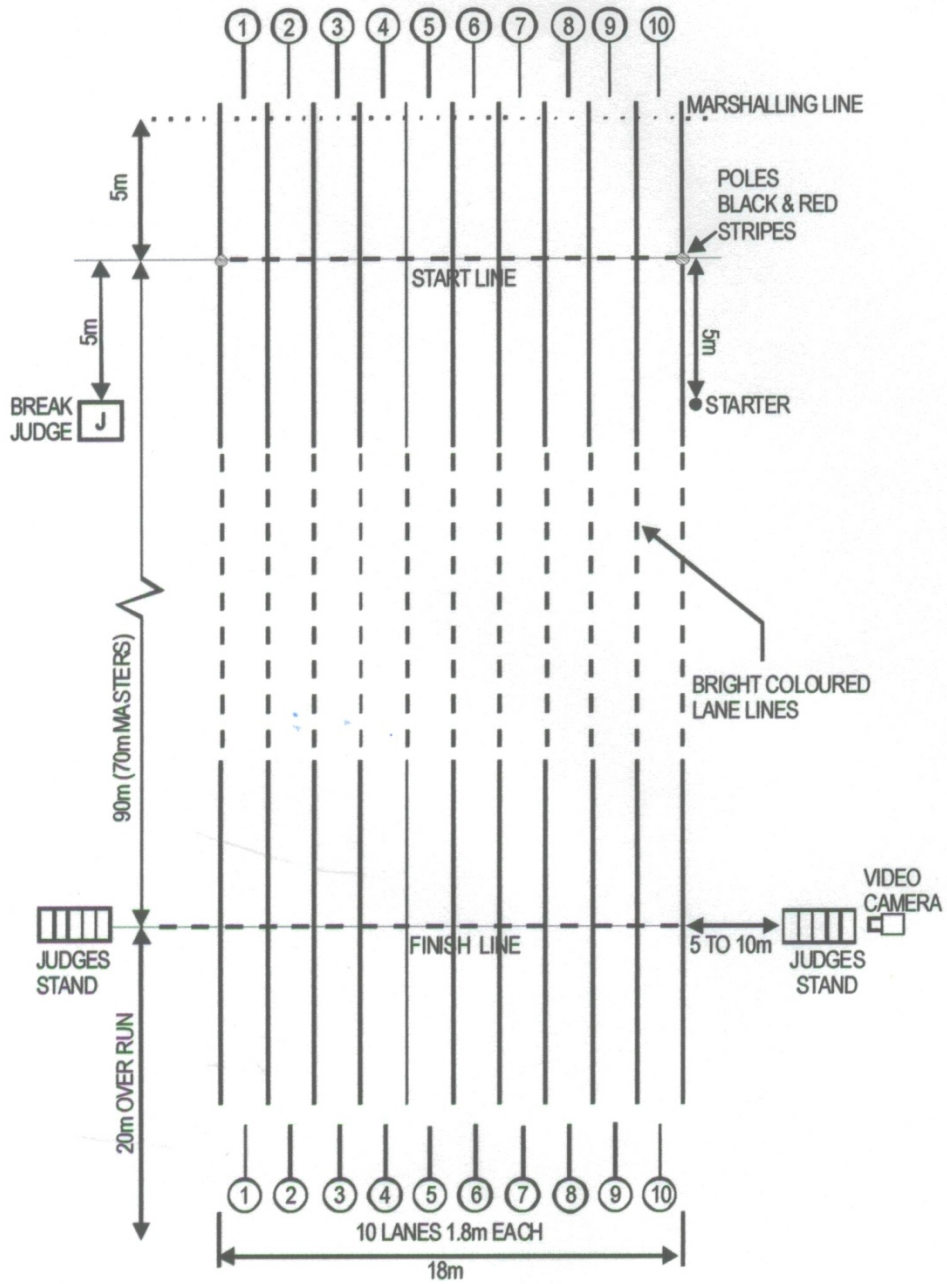
Les juges d'arrivée détermineront les ordres d'arrivée. L'ordre d'arrivée des compétiteurs sera déterminé par le franchissement de la ligne d'une partie de la poitrine du concurrent.

Les concurrents doivent franchir la ligne debout sur leurs pieds.

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



DISTANCES APPROXIMATE

BEACH SPRINT

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90m
Masters	70m

5.12. COURSE SUR SABLE

Description de l'épreuve de 2 km

Les compétiteurs courent 2000m sur la plage en quatre fois 500m comme suit :
Au signal de départ les compétiteurs s'élancent le long du côté gauche de la piste pour tourner (sens des aiguilles d'une montre ou à main droite) autour du piquet de virage distant de 500m et reviennent vers la ligne d'arrivée où ils contourneront le piquet (sens des aiguilles d'une montre ou à main droite) pour parcourir de nouveau les 500m de plage. Ils contourneront le piquet de virage comme précédemment et reviendront couper la ligne d'arrivée.

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

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

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

Description de l'épreuve de 1 km

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

Le parcours

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

La ligne de départ sera matérialisée par une corde synthétique de couleur vive tendue entre deux piquets. La **ligne d'arrivée** sera une extension vers la mer de la ligne de départ. La limite de la ligne d'arrivée sera matérialisée par un troisième piquet. Le juge principal décidera de la longueur des lignes d'arrivée et de départ.

Couloirs de course : le parcours sera divisé en deux bandes parallèles à la ligne d'eau. Le couloir le plus éloigné de l'eau sera pour les étapes partant des lignes de départ/arrivée (étapes une et trois). Les couloirs seront divisés par des bandes colorées, des guirlandes ou n'importe quel autre matériel approprié. Un piquet situé à 500m du départ à l'extrémité de la ligne séparant les deux couloirs servira de piquet de virage.

Équipement et vêtements

Les shorts et les T-shirts qui doivent être conformes à l'uniforme du club seront portés à la convenance du compétiteur. Les lycras et les chaussures sont optionnels.

Jugement

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

Les juges de faux départ seront positionnés à environ 5m de là, en ligne et sur l'autre côté de la ligne de départ. Si un faux départ se produit, les juges de faux départ signaleront, au starter, le concurrent qui recevra un avertissement.

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

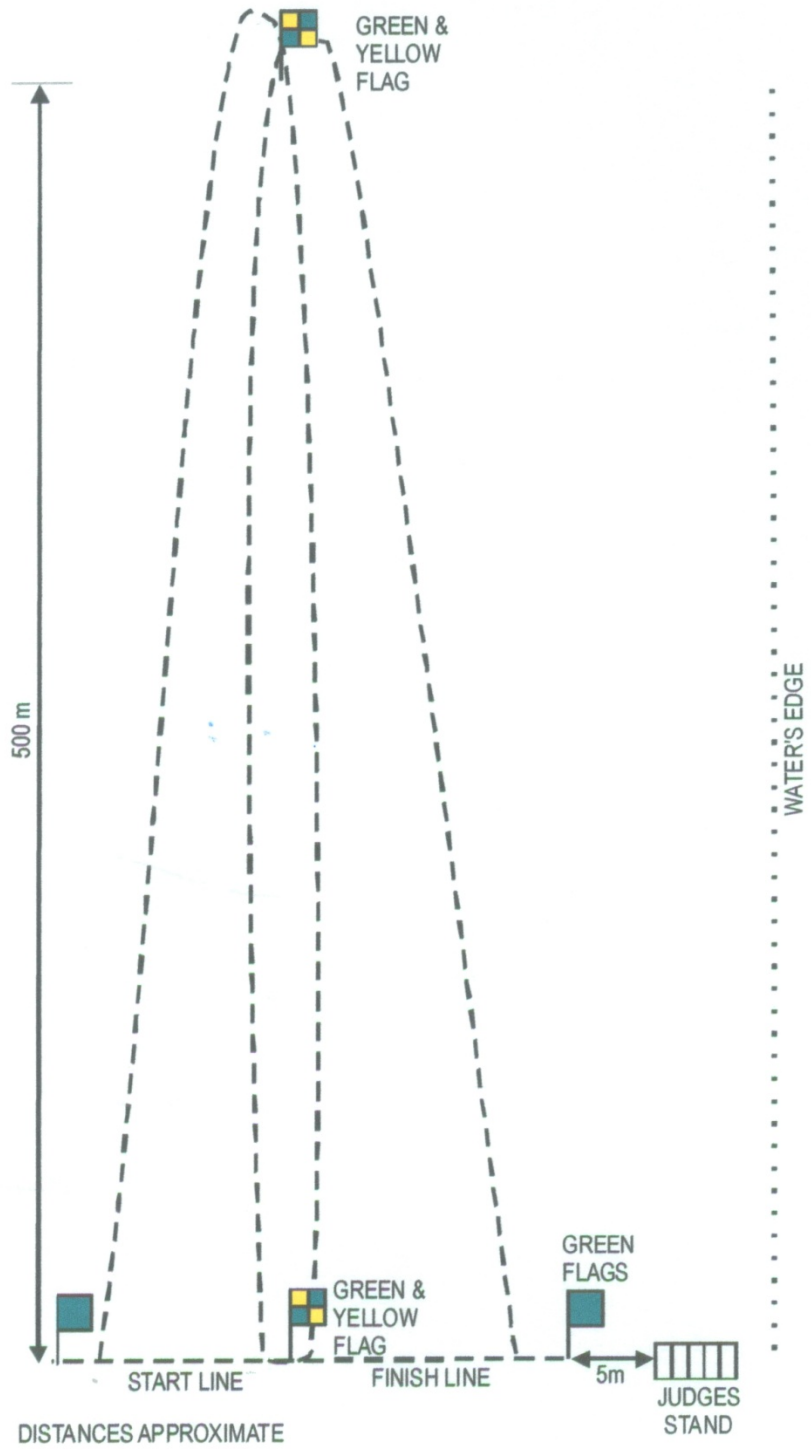
Un juge sera positionné à chaque piquet de virage pour s'assurer qu'il n'y a pas de bousculade ou de gêne intempestive.

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

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



BEACH RUN

DISTANCE	COURSE
1 km	Two 500m legs
2 km	Four 500m legs

5.13. RELAIS SPRINT

Description de l'épreuve

Des équipes de quatre compétiteurs (trois en Masters) concourent à la façon des relais témoins. Au départ, deux (un ou deux membres en Masters) compétiteurs prennent position dans leur couloir attribué à chaque bout de la course. Après le départ chaque compétiteur effectue une partie de la course en tenant, dans une main, le témoin qu'il doit passer au suivant à la fin de son parcours, pareil pour le deuxième et le troisième jusqu'au dernier coureur. Tous les compétiteurs finiront leur course debout sur leurs pieds.

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

Le départ

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

Passage de témoin

Le passage de témoin sera effectué de la façon suivante :

1. Aucune marque ou objet ne peut être placé sur la piste pour aider les coureurs dans leur passage de témoin.
2. Le compétiteur arrivant doit porter le bâton jusqu'à la ligne pour le passage de témoin (le bâton ne peut pas être lancé vers le relayeur suivant).
3. Les compétiteurs recevant le bâton au premier, deuxième et troisième passage peuvent se déplacer au moment de prendre le témoin, mais seront disqualifiés si une partie de leur corps, ou leurs mains, franchit la ligne de fin de la zone d'échange avant qu'ils n'aient pris possession du témoin.
4. Si un bâton tombe pendant le passage de témoin, le receveur peut récupérer le bâton (en s'assurant de ne pas gêner les autres concurrents) et continuer la course.
5. Si le bâton est lâché à un autre moment, le compétiteur peut le récupérer (à condition de ne pas gêner les autres concurrents) et continuer la course.

Le parcours

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

Équipement et vêtements

Les shorts et les lycras qui doivent être conformes à l'uniforme du club seront portés à la convenance du compétiteur. Les lycras sont optionnels.

Bâton: Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards*.

Jugement/passage de témoin

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

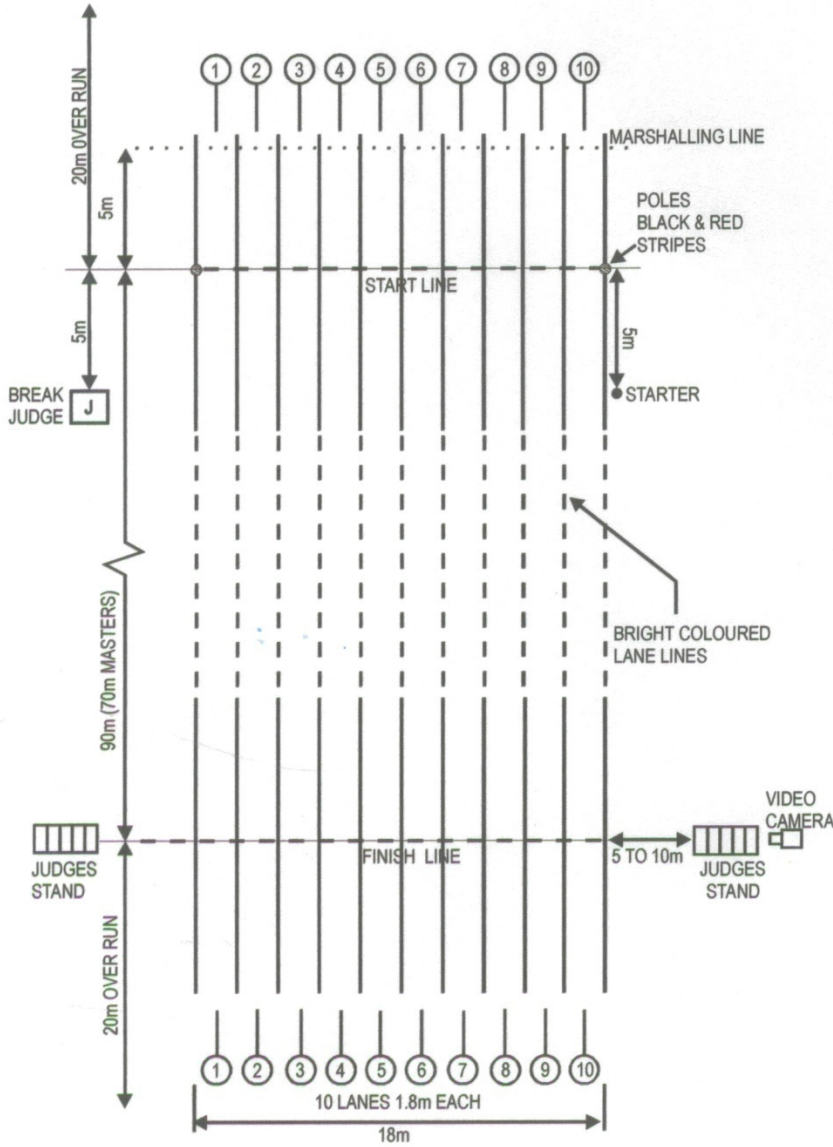
Les juges de parcours seront attitrés pour contrôler les lignes de la zone de passage de témoin pour les fautes à chaque bout pendant les passages.

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

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



DISTANCES APPROXIMATE

BEACH RELAY

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90m
Masters	70m

5.14. SURF SKI

Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

Le parcours

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

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

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

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

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

Équipement

Surf Skis : Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards*.

Le remplacement de l'embarcation ou des pagaies est autorisé et doit être amené au bord de l'eau par un membre de l'équipe de façon à ne pas gêner les autres compétiteurs dans leur parcours et aussi de façon à ce que le compétiteur recommence l'épreuve à partir de la zone de départ originelle.

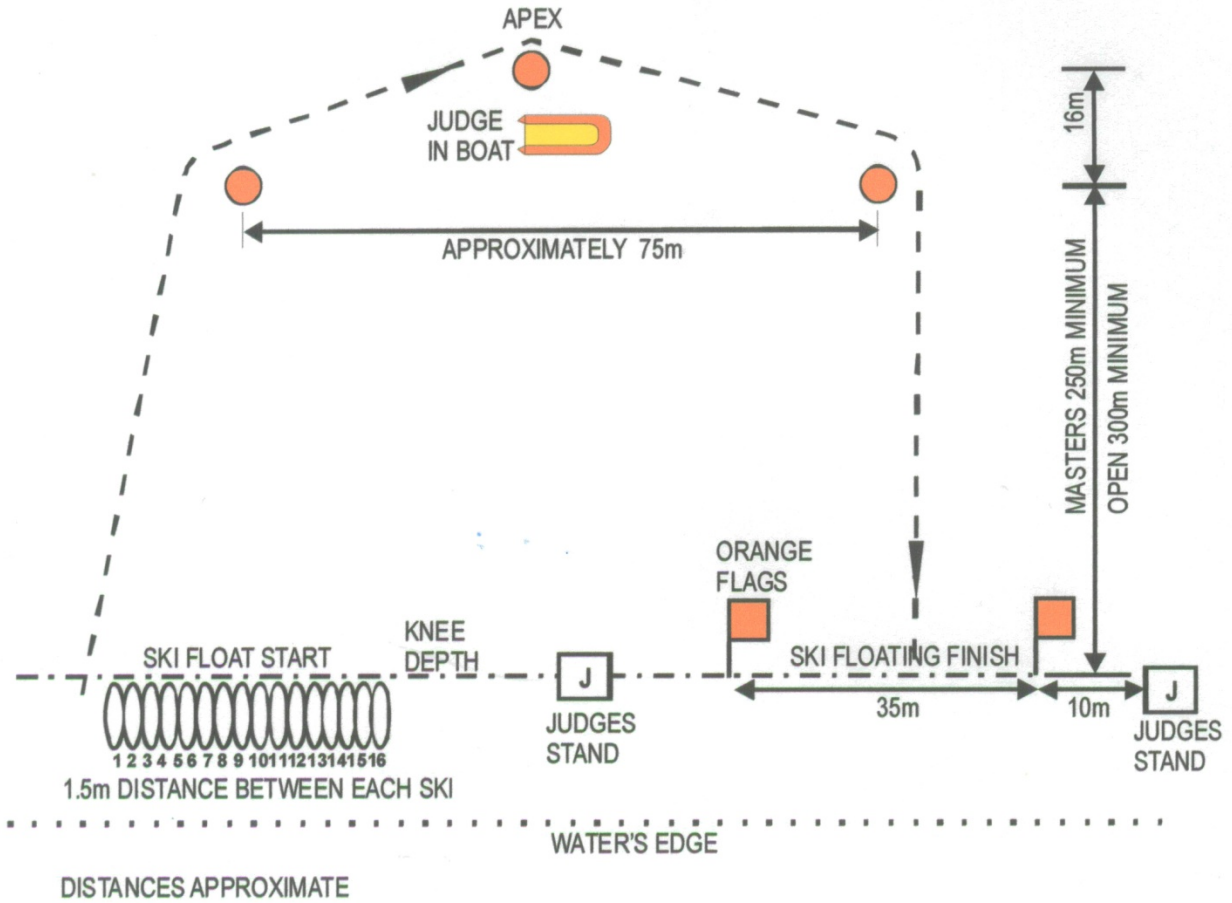
Jugement

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

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.



DISTANCES APPROXIMATE

SURF SKI RACE



5.15. RELAIS SURF SKI

Description de l'épreuve

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

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

Premier compétiteur. Les concurrents de la première partie du relais démarreront comme pour l'épreuve de Surf Ski et ils devront contourner les bouées. Pour achever son parcours, le premier compétiteur doit abandonner son embarcation (et sa pagaie), contourner les deux drapeaux de virage pour aller toucher le second concurrent sur la ligne de changement.

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

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

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

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

Position de départ des 1 ^{er} et 3 ^{ème} concurrents	1	2	3	4	5	6	7	8
Position de départ du 2 ^{ème} concurrent	16	15	14	13	12	11	10	9

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

Parcours

Le parcours est décrit en détail dans le schéma suivant.

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

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

Matériel et vêtements

Surf Skis et pagaies : Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards*.

Les membres de l'équipe ou d'autres membres autorisés par le juge principal s'assureront qu'aucune embarcation utilisée par les autres membres de l'équipe ne vienne gêner une autre équipe ou compétiteur pendant l'épreuve. L'embarcation devra être sortie de l'eau le plus rapidement possible pour éviter tout encombrement ou dégâts. Chaque équipe portera un lycra de sa couleur avec chaque membre identifié par les numéros 1,2 ou 3 inscrits sur le devant et le derrière des tricots.

Jugement

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

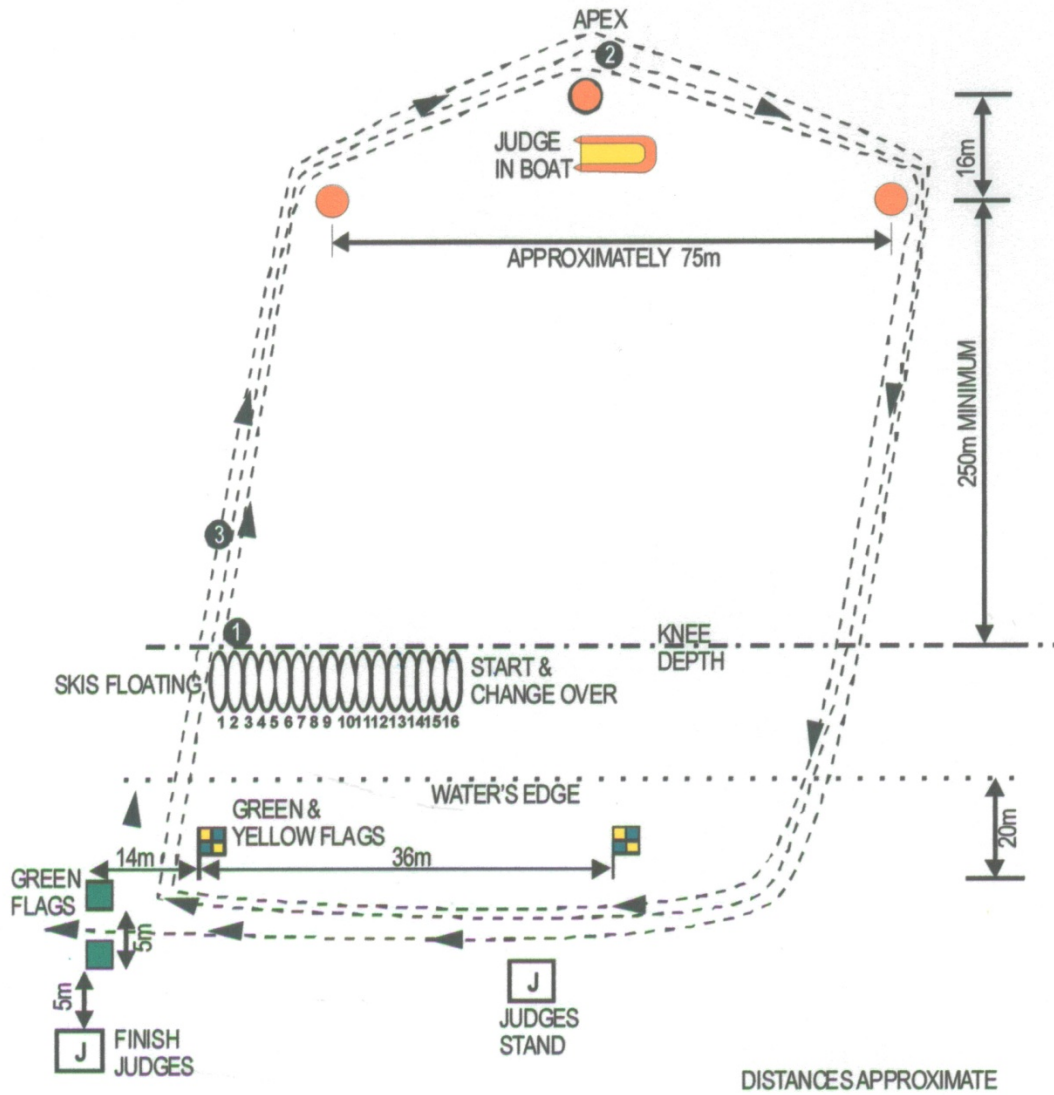
Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds. L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.

Maîtrise de l'embarcation : Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur Surf Ski ou de leur pagaie pendant le trajet aller, pourvu qu'ils retrouvent le contact avec leur Surf Ski (et la pagaie), qu'ils contournent la dernière bouée du parcours dans leur embarcation et qu'ils terminent l'épreuve. Les compétiteurs doivent contourner la dernière bouée de parcours en pagayant dans leur Surf Ski et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent la maîtrise ou le contact de leur Surf Ski ou de leur pagaie pendant le trajet retour après avoir franchi la dernière bouée de parcours.



SURF SKI RELAY

5.16. COURSE DE PLANCHE

Description de l'épreuve

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

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

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

Parcours

Le parcours est détaillé dans le schéma suivant.

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

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

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

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

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

Matériel

Planches : Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards*.

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

Jugement

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

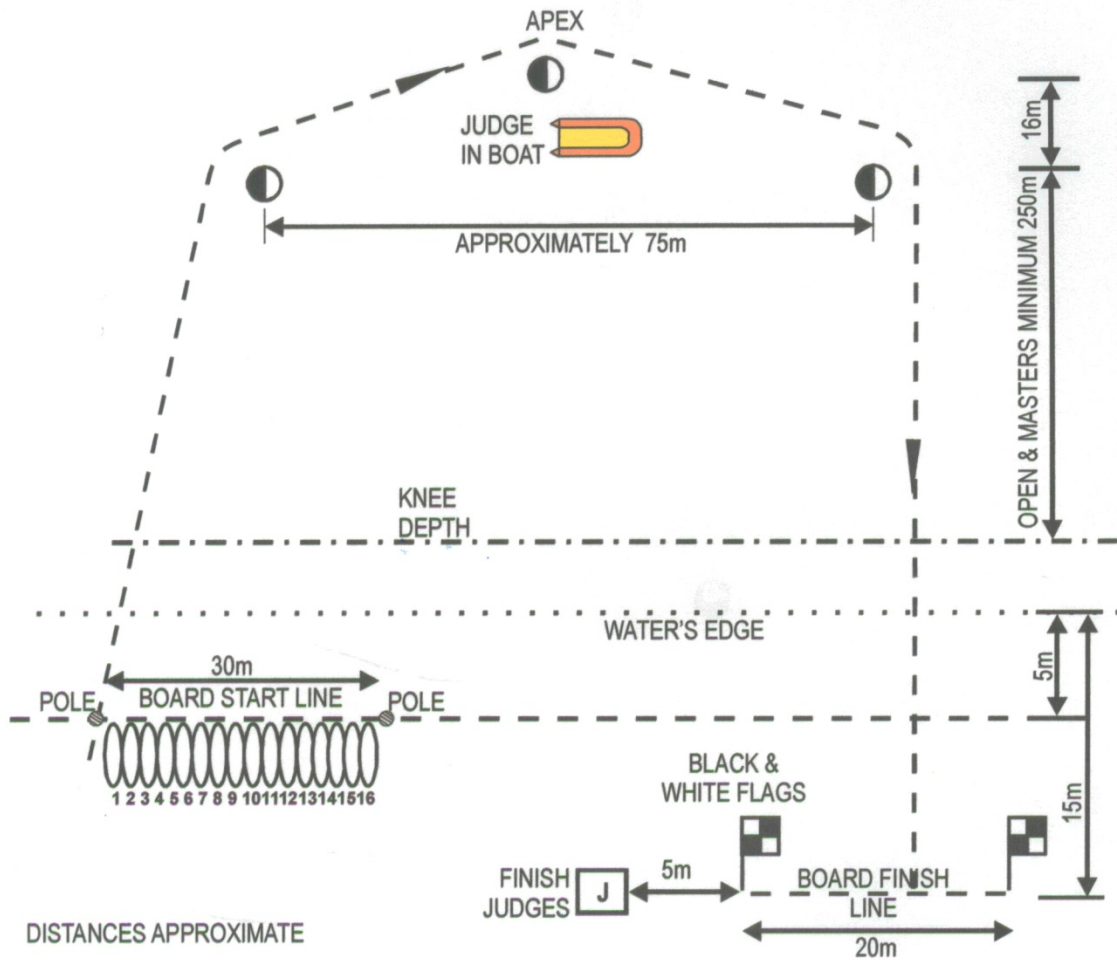
Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds en tenant leur planche.

Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.

Maîtrise de l'embarcation : les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur planche sans être nécessairement disqualifiés. Pour terminer l'épreuve, les compétiteurs doivent avoir (ou avoir regagné) leur planche et franchir la ligne d'arrivée, en venant du large, en étant toujours en contact avec leur embarcation.



BOARD RACE

5.17. RELAIS PLANCHE

Description de l'épreuve

L'épreuve de Relais planche se déroule suivant les mêmes règles générales que l'épreuve de Planche individuelle. Les équipes seront composées de trois concurrents qui peuvent utiliser la même embarcation.

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

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

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

Les deuxième et troisième compétiteurs de l'épreuve de relais Planche seront positionnés avec leurs pieds sur ou derrière (côté plage) la ligne de changement.

Les compétiteurs de l'épreuve de Relais Planche doivent partir de la position qui leur est attribuée.

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

Position de départ des 1 ^{er} et 3 ^{ème} concurrents	1	2	3	4	5	6	7	8
Position de départ du 2 ^{ème} concurrent	16	15	14	13	12	11	10	9

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

Parcours

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

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

Planches : Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards*.

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

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

Les planches devront être sorties de l'eau le plus rapidement possible pour éviter tout encombrement ou dégâts. Chaque équipe portera un lycra de sa couleur avec chaque membre identifié par les numéros 1, 2 ou 3 inscrits sur le devant et le derrière des lycras. Si un club engage plus d'une équipe, chaque équipe devra porter un lycra de couleurs différentes.

Jugement

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

Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds.

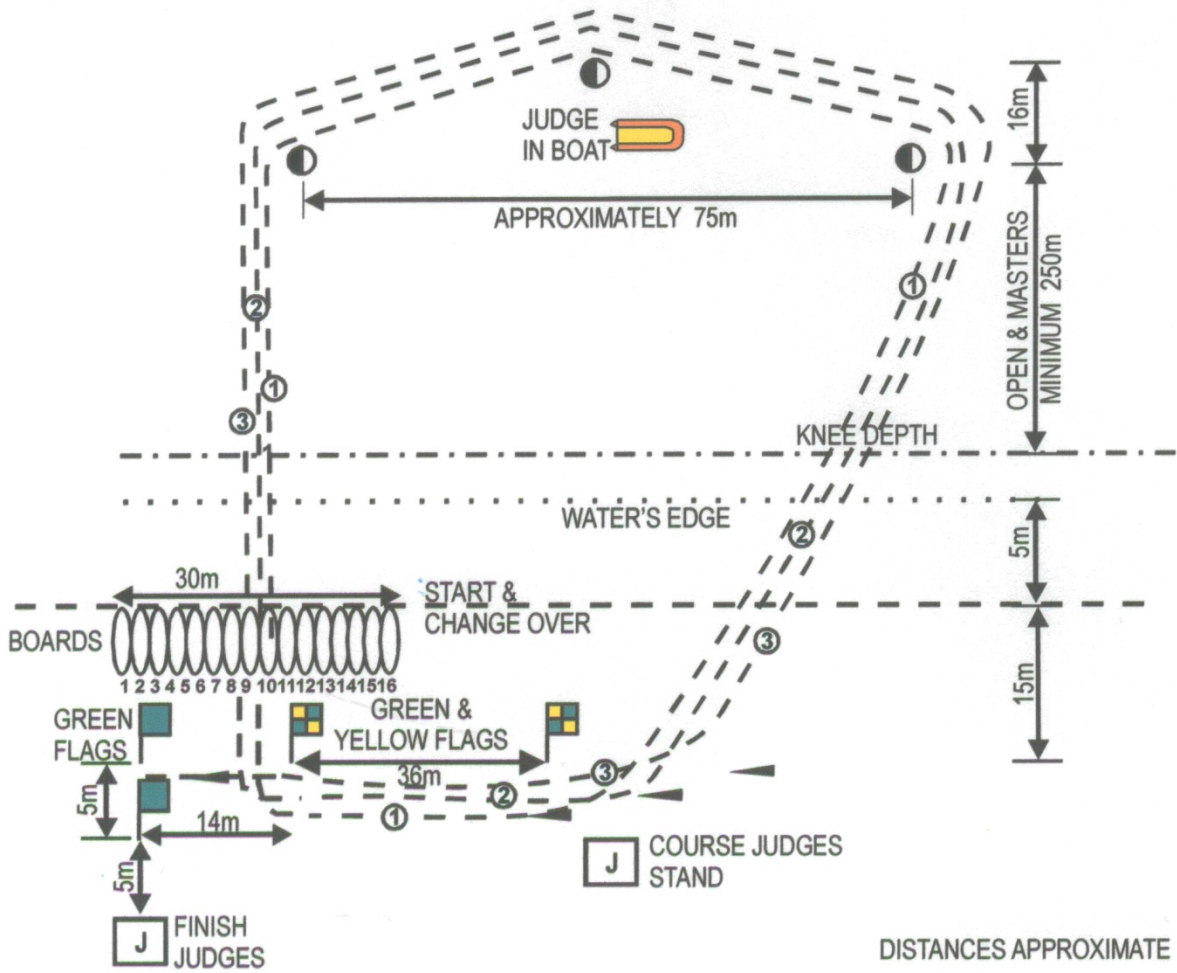
Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.

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

Les compétiteurs doivent contourner la dernière bouée de parcours sur leur planche et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent la maîtrise ou le contact de leur planche pendant le trajet retour après avoir franchi la dernière bouée de parcours.



BOARD RELAY RACE

5.18. SAUVETAGE PLANCHE

Description de l'épreuve

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

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

Premier compétiteur. De la position attribuée sur la ligne de départ sur la plage et au signal de départ, la victime entre dans l'eau, nage pour placer un avant-bras sur le sommet de la bouée qui lui est attribuée, signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée

La victime attend alors dans l'eau, derrière la bouée, côté large.

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

Second compétiteur. Au signal d'arrivée de la victime, le sauveteur s'élance sur sa planche et rame jusqu'à la victime restée côté large de la bouée qui lui est attribuée. La victime doit entrer en contact avec la planche en étant du côté au large de la bouée. La planche doit contourner la bouée dans le sens des aiguilles d'une montre (à main droite) avant de revenir sur la plage avec la victime.

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

L'arrivée est jugée quand la poitrine du premier concurrent de chaque équipe coupe la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds et en gardant le contact avec la planche.

Le sauveteur ne doit pas partir avant le signal d'arrivée émis par la victime.

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

Le parcours

Le parcours est détaillé dans le schéma suivant.

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

Matériel

Planches : Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards*.

Jugement

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

Disqualification

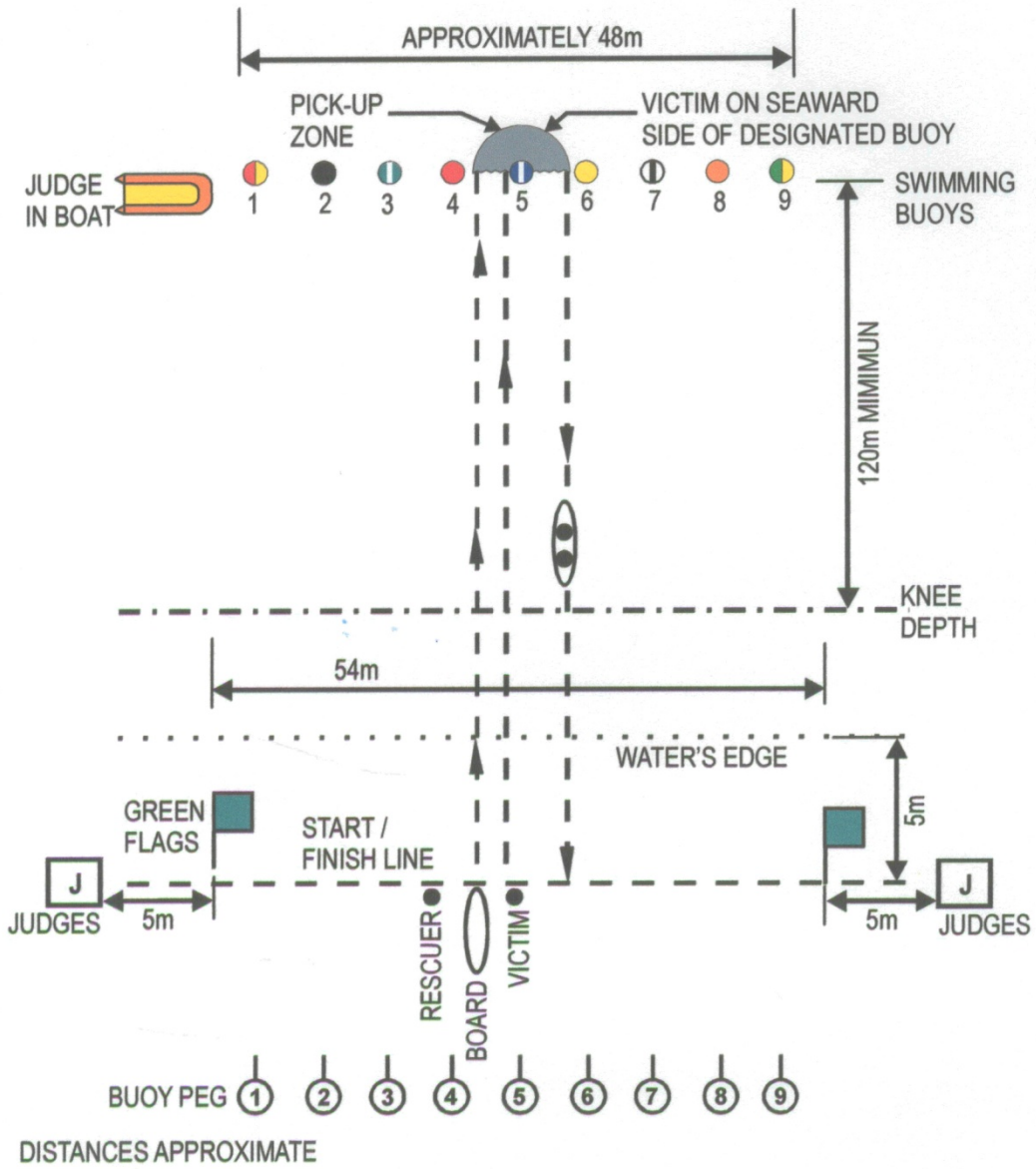
Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et ceux définis dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification:

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.

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

Récupération de la victime : Bien qu'il ne soit pas obligatoire que la planche soit entièrement du côté au large de la bouée attribuée, la victime doit prendre contact avec la planche en étant, elle, du côté au large.

Section 5 – Ocean Events



BOARD RESCUE

5.19. OCEANMAN/OCEANWOMAN

(Anciennement Ironman/Ironwoman)

Description de l'épreuve

L'épreuve d'une distance approximative de 1400m comprend une épreuve nage, une épreuve planche, une épreuve Surf Ski et pour finir un sprint sur la plage.

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

L'ordre des épreuves sera tiré au sort avant le début de la compétition. Le même tirage déterminera aussi l'ordre des épreuves pour le Relais Oceanman/Oceanwoman (anciennement Taplin Relay).

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

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

Position de départ du concurrent à la 1 ^{ère} épreuve d'embarcation	1	2	3	4	5	6	7	8
Position de départ du concurrent à la 2 ^{ème} épreuve d'embarcation	16	15	14	13	12	11	10	9

Assistant. Un membre de l'équipe du compétiteur peut l'aider. Avec l'approbation du juge principal une personne n'étant pas membre de l'équipe peut aider le compétiteur, à condition qu'il soit un membre d'une organisation de l'ILS et qu'il soit enregistré pour participer au championnat en quelque qualité que ce soit.

L'assistant tiendra le Surf Ski dans l'eau comme l'indique le schéma ou selon les directives des officiels, et :

- Il portera un bonnet identique à celui du compétiteur.

- Il doit faire tous ses efforts pour s'assurer que lui et son embarcation ne gênent pas les autres compétiteurs (sinon il peut en résulter une disqualification).

Parcours

Les bouées seront disposées pour les épreuves de nage, de planche et de Surf Ski comme c'est indiqué dans le schéma suivant.

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

Distances des bouées

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

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

Disposition des drapeaux. Deux drapeaux sur la plage situés approximativement à 20m du bord de l'eau serviront de marques de virage. Un sera aligné avec la bouée de nage numéro 1, l'autre avec la bouée de nage numéro 9.

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

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

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

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

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

Parcours de Surf Ski : L'épreuve de Surf Ski se déroule avec un départ dans l'eau comme le montre le schéma, pour contourner les trois bouées de parcours de Surf Ski, retourner vers la plage et contourner les deux drapeaux de virage. Les compétiteurs doivent passer toutes les bouées par l'extérieur. Les compétiteurs ne devront pas couper à travers les bouées des courses de nage et de planche

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

Parcours de sprint et arrivée : le parcours sera terminé quand un compétiteur aura terminé toutes les épreuves. Pour finir, un compétiteur contourne un drapeau de virage, dépasse l'autre drapeau par le côté plage et termine entre les deux drapeaux d'arrivée.

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

Masters : Si l'épreuve de nage des Masters Oceanman/Oceanwoman dépasse les 120m à cause des conditions dominantes des vagues, on posera deux bouées simples, avec un écart minimum de 10m, à la marque des 120m. Dans de telles circonstances, on utilisera le parcours normal de nage pour l'épreuve de planche et comme première et troisième bouée pour le parcours de Surf Ski. Une bouée de «sommet» placée 10m au-delà des bouées de nage complètera le parcours de Surf Ski.

Matériel

Surf Skis, pagaies, Planches : Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards.*

Changement d'une embarcation endommagée. Une planche ou un Surf Ski ne pourra être changé pendant une épreuve à moins qu'il ne soit endommagé ou plus en état de naviguer. L'assistant sera autorisé à aider pour le remplacement de l'embarcation endommagée, mais seulement dans la mesure où l'embarcation de remplacement est placée sur la ligne de départ et de changement.

Pagaies. Une pagaie perdue ou endommagée peut être remplacée, seulement après que le compétiteur soit retourné à la ligne de départ et de changement.

Enlèvement du matériel. Pour sécuriser le déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou les assistants peuvent enlever le matériel endommagé ou abandonné pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres concurrents.

Jugement

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

Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds.

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

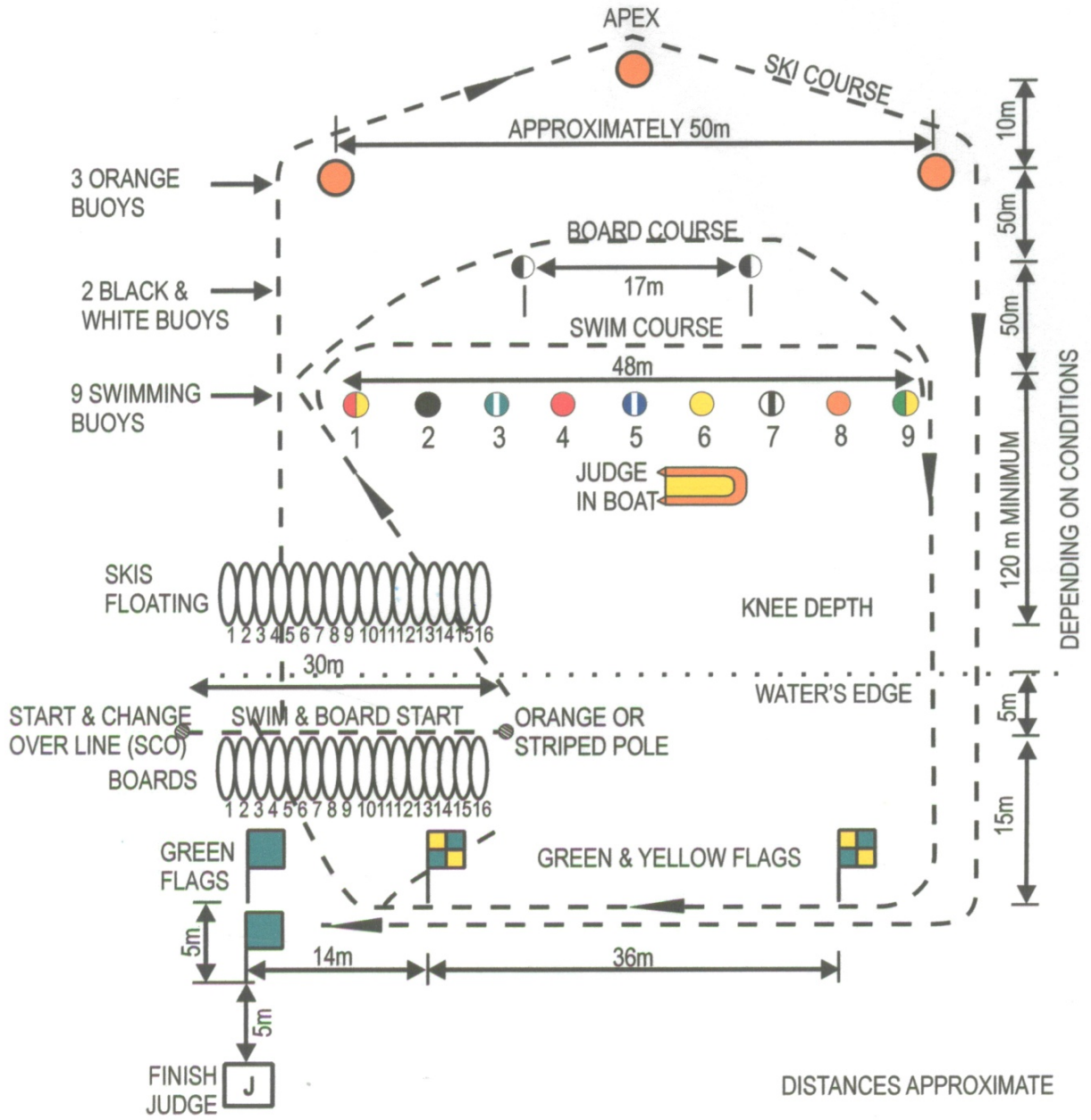
Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.

Maîtrise de l'embarcation. Les compétiteurs doivent garder la maîtrise de leur Surf Ski ou planche à l'aller jusqu'à la dernière bouée de parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent la maîtrise de leur embarcation sur le trajet de retour depuis les bouées.

Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise de leur embarcation sur le trajet aller sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de virage de chaque épreuve en maîtrisant leur embarcation et en terminant le parcours.



OCEANMAN / OCEANWOMAN

5.20. RELAIS OCEANMAN/OCEANWOMAN

(Anciennement Relais Taplin)

Description de l'épreuve

Des équipes de quatre compétiteurs (un nageur, un planchiste, un sauveteur en Surf Ski et un coureur) font le parcours divisé en quatre parties tirées au sort avant le début de chaque compétition.

L'épreuve de course à pieds est toujours la dernière. Si l'épreuve de Surf Ski est la première, les concurrents devront effectuer un départ dans l'eau.

(*Masters* : Équipes de trois compétiteurs – un nageur, un planchiste, un sauveteur en Surf Ski. Il n'y a pas d'épreuve de course dans le relais Oceanman/Oceanwoman Masters).

Les conditions de course de chaque épreuve sont les mêmes que celles des épreuves individuelles de la discipline correspondante, soit les règles appliquées dans les disciplines suivantes : Surf Ski, planche, **Nage**, course sur sable.

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

Les compétiteurs doivent effectuer leur départ de la position qui leur a été attribuée.

Les positions de départ sont inversées pour les épreuves de planche et de Surf Ski. Par exemple: dans une épreuve comprenant 16 compétiteurs dans laquelle une équipe a tiré la position 1, le compétiteur commence la première épreuve d'embarcation de la position 1, mais commencera l'autre épreuve d'embarcation de la position 16.

Position de départ de la 1 ^{ère} épreuve d'embarcation	1	2	3	4	5	6	7	8
Position de départ de la 2 ^{ème} épreuve d'embarcation	16	15	14	13	12	11	10	9

La description suivante de l'épreuve prend l'ordre : nage – planche – Surf Ski – course. Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Épreuve de nage : Après un départ sur la plage, les nageurs entrent dans l'eau, contournent les bouées du parcours de nage et retournent sur la plage, contournent, en courant, les deux drapeaux de virage pour toucher les planchistes qui attendent avec leur planche, les pieds sur ou derrière la ligne de départ/changement.

Épreuve de planche : les planchistes entrent dans l'eau avec leur planche, passent la bouée de nage 1 côté extérieur, contournent les deux bouées du parcours de planche, retournent vers la plage en passant la bouée de nage 9 par l'extérieur, contournent les deux drapeaux de virage pour aller jusqu'à la ligne de

départ/changement pour toucher les sauveteurs en surf ski qui attendent avec leur surf ski et leur pagaie dans l'eau approximativement à la hauteur des genoux. Au retour les planchistes peuvent abandonner leur planche au bord de l'eau.

Épreuve de Surf Ski : le sauveteur en surf ski contourne les bouées du parcours de surf ski et retourne vers la plage pour toucher le coureur qui attend au bord de l'eau ou dans l'eau. Le sauveteur doit passer à l'extérieur de toutes les bouées. Le sauveteur ne doit pas couper à travers les bouées de nage ou de planche. Le lieu où se fait la touche est laissé à la convenance de l'équipe à condition que ce soit après la dernière bouée de nage et avant le premier drapeau de virage.

Épreuve de course : les coureurs contournent un drapeau de virage, dépassent l'autre drapeau du côté plage et continuent pour terminer entre les deux drapeaux d'arrivée.

Matériel

Surf skis, pagaies, planches : Voir Section 11 – *Matériel et Équipement Standards*. Chaque équipe doit posséder, au moins, une planche et un surf ski.

Chaque équipe placera son matériel à côté des zones de départ respectives de chaque type d'embarcation.

Enlèvement du matériel. Pour sécuriser le déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou les assistants peuvent enlever le matériel endommagé ou abandonné pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres concurrents.

Jugement

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

Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée debout sur leurs pieds.

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

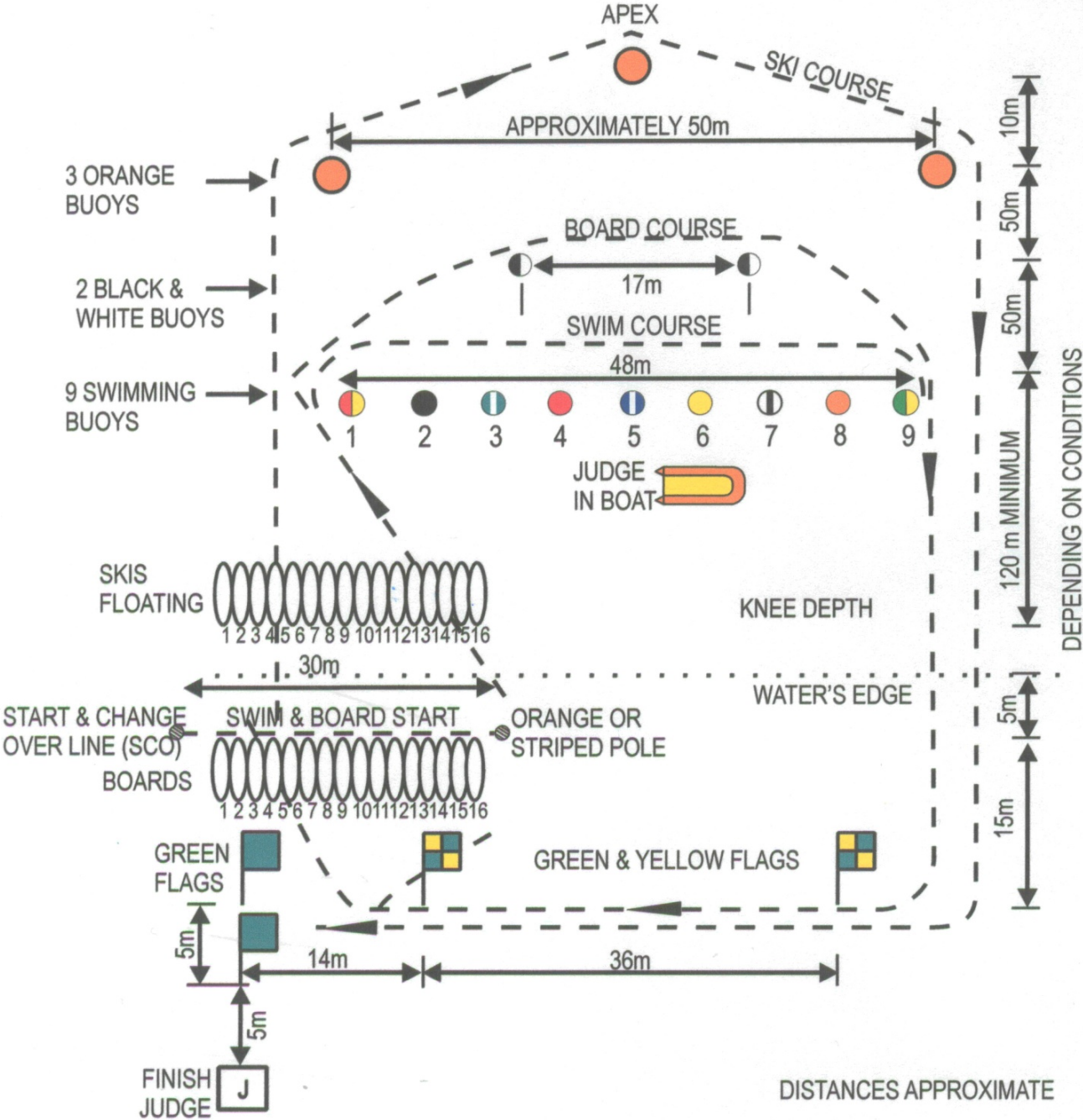
Disqualification

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

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.

Maitrise de l'embarcation. Les compétiteurs doivent garder la maitrise de leur Surf Ski ou planche à l'aller jusqu'à la dernière bouée de parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent la maitrise de leur embarcation sur le trajet de retour depuis les bouées.

Les compétiteurs peuvent perdre la maitrise de leur embarcation sur le trajet aller sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de virage de chaque épreuve en maitrisant leur embarcation et en terminant le parcours.



OCEANMAN / OCEANWOMAN RELAY