

Fédération Française Sauvetage Secourisme

COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF

RÈGLES ET PROCÉDURES



SOMMAIRE

SECTION 1	- LA FEDERATION FRANCAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME	11
1.0	HISTORIQUE	11
1.1	BUT	11
1.2	GOVERNANCE ET STRUCTURE	12
1.3	LA COMMISSION SPORTIVE	12
SECTION 2	- COMPETITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF	13
2.0	LA COMMISSION SPORTIVE	13
• 2.0.1	<i>L'organisation matérielle des compétitions</i>	13
2.1	LA SECURITE DANS LES COMPETITIONS	13
2.2	RESPONSABLE DU CONTRÔLE DES INFECTIONS	14
2.3	CONDITIONS DE PARTICIPATION	14
• 2.3.1	<i>Les compétiteurs et les équipes</i>	14
• 2.3.2	Compétiteurs porteurs d'un handicap	14
2.4	LES INSCRIPTIONS :	15
• 2.4.1	<i>Substitutions entre équipiers dans les épreuves par équipe</i>	15
2.5	TENUES DE CLUBS ET EQUIPEMENTS	15
• 2.5.1	<i>Tenue des équipes</i>	15
• 2.5.2	<i>Identification de marques commerciales</i>	15
• 2.5.3	<i>Bonnet et casques</i>	15
• 2.5.4	<i>Tenue de compétition</i>	15
• 2.5.5	<i>Lunettes</i>	16
• 2.5.6	<i>Chaussures</i>	16
• 2.5.7	<i>Combinaison isolante</i>	16
• 2.5.8	<i>Matériel de compétition :</i>	16
2.6	LES EPREUVES	17
2.7	HASARD DES CONDITIONS DOMINANTES	17
2.8	LE MARQUAGE DES POINTS	18
• 2.8.1	<i>Les points attribués</i>	18
• 2.8.2	<i>Attribution des points lors des championnats nationaux conduits en séries qualificatives puis finales : 18</i>	
• 2.8.3	<i>Les égalités</i>	19
• 2.8.4	<i>Attribution des points lors des championnats conduits sans finales :</i>	19
• 2.8.5	<i>L'annulation d'une épreuve</i>	19
2.9	LES RECOMPENSES	19
2.10	LES RECORDS	19
2.11	LES ARBITRES	20
• 2.11.1	<i>Le code de conduite des arbitres</i>	20
• 2.11.2	<i>Arbitre principal</i>	21
• 2.11.3	<i>L'adjoint de l'arbitre principal</i>	21
• 2.11.4	<i>Arbitre de site (côtier) ou le directeur d'épreuve (eau plate)</i>	21
• 2.11.5	<i>Les arbitres techniques</i>	21
SECTION 3	- REGLES GENERALES ET PROCEDURES	23
3.0	CODE DE CONDUITE	23
• 3.0.1	<i>Code de conduite des compétiteurs, arbitres et membres</i>	23
• 3.0.2	<i>Code de bonne conduite pour les compétitions de sauvetage</i>	23
3.1	MAUVAISE CONDUITE	25
• 3.1.1	<i>Comportement et discipline</i>	25
• 3.1.2	<i>Concurrence déloyale</i>	25
• 3.1.3	<i>Manquement au respect et au fair-play</i>	25
• 3.1.4	<i>Comité de discipline</i>	25

3.2	DISQUALIFICATIONS ET ABANDON.....	26
3.3	RECLAMATION ET APPELS.....	27
• 3.3.1	<i>Les réclamations.....</i>	27
• 3.3.2	<i>Dépôt d'une réclamation.....</i>	27
• 3.3.3	<i>Arbitrage d'une réclamation.....</i>	27
• 3.3.4	<i>Commission d'appel.....</i>	28
3.4	CONTROLE ANTI-DOPAGE.....	28
SECTION 4 – COMPETITION EN EAU PLATE.....		29
4.0	CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS EN EAU PLATE.....	29
4.1	DEPARTS.....	31
• 4.1.1	<i>Procédure de départ plongé.....</i>	31
• 4.1.2	<i>Procédure de départ dans l'eau.....</i>	32
• 4.1.3	<i>Disqualifications.....</i>	32
4.2	MANNEQUINS.....	33
• 4.2.1	<i>Faire surface avec un mannequin.....</i>	33
• 4.2.2	<i>Remorquer le mannequin.....</i>	33
• 4.2.3	<i>Tracter le mannequin avec la bouée-tube :.....</i>	34
• 4.2.4	<i>Le Handler :.....</i>	34
4.3	SERIES.....	35
• 4.3.1	<i>Constitution des séries :.....</i>	35
• 4.3.2	<i>Lignes assignées.....</i>	35
• 4.3.3	<i>Répartition dans la Finale.....</i>	35
4.4	TEMPS ET CLASSEMENT.....	36
• 4.4.1	<i>Chronométrage électronique/automatique.....</i>	36
4.5	ARBITRES.....	37
4.6	200 M OBSTACLES (OBSTACLE SWIM).....	38
• 4.6.1	<i>Description de l'épreuve.....</i>	38
• 4.6.2	<i>Equipement.....</i>	38
• 4.6.3	<i>Disqualifications.....</i>	39
4.7	100 M OBSTACLES (OBSTACLE SWIM).....	40
• 4.7.1	<i>Description de l'épreuve.....</i>	40
• 4.7.2	<i>Equipement.....</i>	40
• 4.7.3	<i>Disqualifications.....</i>	41
4.8	50 M MANNEQUIN (MANIKIN CARRY).....	42
• 4.8.1	<i>Description de l'épreuve.....</i>	42
• 4.8.2	<i>Equipement.....</i>	42
• 4.8.3	<i>Disqualifications.....</i>	43
4.9	: 25 M MANNEQUIN (MANIKIN CARRY).....	44
• 4.9.1	<i>Description de l'épreuve.....</i>	44
• 4.9.2	<i>Equipement.....</i>	44
• 4.9.3	<i>Disqualifications.....</i>	45
4.10	: 100 M COMBINE (RESCUE MEDLEY).....	46
• 4.10.1	<i>Description de l'épreuve.....</i>	46
• 4.10.2	<i>Equipement.....</i>	46
• 4.10.3	<i>Disqualifications.....</i>	47
4.11	: 50 M COMBINE (RESCUE MEDLEY).....	48
• 4.11.1	<i>Description de l'épreuve.....</i>	48
• 4.11.2	<i>Equipement.....</i>	48
• 4.11.3	<i>Disqualifications.....</i>	49
4.12	100 M MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS).....	50
• 4.12.1	<i>Description de l'épreuve.....</i>	50
• 4.12.2	<i>Equipement.....</i>	50

•	4.12.3	Disqualifications	51
4.13		50 M MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)	52
•	4.13.1	Description de l'épreuve.....	52
•	4.13.2	Equipement	52
•	4.13.3	Disqualifications	53
4.14		100 M BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS).....	54
•	4.14.1	Description de l'épreuve.....	54
•	4.14.2	Equipement	55
•	4.14.3	Disqualifications	56
4.15		50 M BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS).....	57
•	4.15.1	Description de l'épreuve pour les Minimes à Masters	57
•	4.15.2	Equipement	58
•	4.15.3	Disqualifications	59
4.16		200 M SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)	60
•	4.16.1	Description de l'épreuve.....	60
•	4.16.2	Equipement	61
•	4.16.3	Disqualifications	62
4.17		100 M SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)	63
•	4.17.1	Description de l'épreuve pour les catégories Benjamins à Masters	63
•	4.17.2	Description de l'épreuve pour les Avenir et Poussin	63
•	4.17.3	Description détaillée de l'épreuve.....	63
•	4.17.4	Equipement	65
•	4.17.5	Disqualifications	66
4.18		LANCER DE CORDE.....	67
•	4.18.1	Description de l'épreuve.....	67
•	4.18.2	Equipement	68
•	4.18.3	Arbitrages.....	68
•	4.18.4	Disqualifications	69
4.19		RELAIS MANNEQUIN (4 x 25 m) (MANIKIN RELAY)	70
•	4.19.1	Description de l'épreuve.....	70
•	4.19.2	Equipement	71
•	4.19.3	Disqualifications	72
4.20		RELAIS OBSTACLES (4x50m) (OBSTACLE RELAY).....	73
•	4.20.1	Description de l'épreuve.....	73
•	4.20.2	Equipement	73
•	4.20.3	Disqualifications	74
4.21		RELAIS DE LA BOUEE TUBE (4x50m) (MEDLEY RELAY)	75
•	4.21.1	Description de l'épreuve.....	75
•	4.21.2	Equipement	76
•	4.21.3	Disqualifications	77
4.22		RELAIS SAUVETAGE EN PISCINE (POOL LIFESAVER RELAY) (4x50m)	78
•	4.22.1	Description de l'épreuve.....	78
•	4.22.2	Equipement	79
•	4.22.3	Disqualifications	80
4.23		RELAIS PALMES BOUEE TUBE (4x50m)	81
•	4.23.1	Description de l'épreuve.....	81
•	4.23.2	Equipement	81
•	4.23.3	Disqualifications	82
SECTION 5 - COMPETITIONS DE COTIER.....			83
5.0		CONDITIONS GENERALE POUR LES COMPETITIONS DE COTIER.....	83
5.1		LE DEPART.....	85
•	5.1.1	Avant le départ.....	85

• 5.1.2	Le Starter	85
• 5.1.3	Les procédures de départ	85
• 5.1.4	Les lignes de départ	86
• 5.1.5	Disqualifications	86
• 5.1.6	Notes	86
• 5.1.7	Passage de relais et touche dans les relais.....	87
5.2	L'ARRIVEE	88
• 5.2.1	Arbitrage	88
• 5.2.2	Limite de temps	89
5.3	REPARTITIONS	90
• 5.3.1	Répartition dans les séries.....	90
• 5.3.2	Répartition dans les demi-finales et les finales	90
• 5.3.3	Tirage au sort pour le positionnement.....	90
• 5.3.4	Position sur la plage.....	91
• 5.3.5	Limitation du nombre de participants aux épreuves	91
5.4	NAGE	92
• 5.4.1	Description de l'épreuve de Nage.....	92
• 5.4.2	Parcours	92
• 5.4.3	Jugement.....	92
• 5.4.4	Disqualification.....	92
5.5	NAGE PAR EQUIPE (SURF TEAM RACE)	94
• 5.5.1	Description de l'épreuve.....	94
• 5.5.2	Parcours	94
• 5.5.3	Jugement.....	94
• 5.5.4	Disqualification.....	94
5.6	SAUVETAGE BOUEE TUBE (RESCUE TUBE RESCUE).....	96
• 5.6.1	4.7.1 : Description de l'épreuve	96
• 5.6.2	Notes.....	97
• 5.6.3	Parcours	97
• 5.6.4	Equipement	98
• 5.6.5	Jugement.....	98
• 5.6.6	Disqualification.....	98
5.7	BOUEE TUBE INDIVIDUEL (RESCUE TUBE RACE).....	100
• 5.7.1	Description de l'épreuve.....	100
• 5.7.2	Le parcours.....	100
• 5.7.3	Jugement.....	100
• 5.7.4	Equipement	100
• 5.7.5	Disqualification.....	100
5.8	COURSE – NAGE – COURSE (RUN – SWIM - RUN).....	102
• 5.8.1	Description de l'épreuve.....	102
• 5.8.2	Parcours	102
• 5.8.3	Jugement.....	102
• 5.8.4	Disqualification.....	102
5.9	BEACH FLAGS.....	104
• 5.9.1	Description de l'épreuve.....	104
• 5.9.2	Procédure de départ	104
• 5.9.3	Le Départ.....	104
• 5.9.4	Fautes de départ.....	105
• 5.9.5	Tirage au sort pour le positionnement.....	105
• 5.9.6	Nombre de compétiteurs éliminés.....	105
• 5.9.7	Entre-deux compétiteurs.....	105
• 5.9.8	Le Parcours.....	105

•	5.9.9	Equipements :.....	105
•	5.9.10	Jugements	105
•	5.9.11	Elimination et disqualification	106
5.10		SPRINT (BEACH SPRINT).....	108
•	5.10.1	Description de l'épreuve.....	108
•	5.10.2	Le départ	108
•	5.10.3	Parcours	108
•	5.10.4	Equipement	108
•	5.10.5	Jugement.....	108
•	5.10.6	Disqualification.....	109
5.11		COURSE (BEACH RUN)	111
•	5.11.1	Description de l'épreuve 2 km	111
•	5.11.2	Description de l'épreuve 1 km	111
•	5.11.3	Parcours	111
•	5.11.4	Equipement et tenue.....	111
•	5.11.5	Jugement.....	111
•	5.11.6	Disqualification.....	112
5.12		RELAIS 3 x 1KM COURSE	113
•	5.12.1	Description	113
•	5.12.2	Le parcours.....	113
•	5.12.3	Equipement et tenue.....	113
•	5.12.4	Jugement.....	114
•	5.12.5	Disqualifications	114
5.13		RELAIS SPRINT (BEACH RELAY).....	116
•	5.13.1	Description de l'épreuve.....	116
•	5.13.2	Le départ	116
•	5.13.3	L'échange du témoin.....	116
•	5.13.4	Parcours	116
•	5.13.5	Equipement et tenues	116
•	5.13.6	Jugement et transmissions.....	116
•	5.13.7	Disqualification.....	116
5.14		SURF SKI.....	118
•	5.14.1	Description de l'épreuve.....	118
•	5.14.2	Le parcours.....	118
•	5.14.3	Départ et arrivée sur le sable :.....	118
•	5.14.4	Equipement	119
•	5.14.5	Jugement.....	119
•	5.14.6	Maitrise de l'embarcation	119
•	5.14.7	Disqualification.....	119
5.15		RELAIS SURF SKI	121
•	5.15.1	Description de l'épreuve.....	121
•	5.15.2	Le parcours.....	121
•	5.15.3	Equipement et vêtements	121
•	5.15.4	Jugement.....	122
•	5.15.5	Maitrise de l'embarcation	122
•	5.15.6	Parcours et adaptation du Relais surf ski masters.....	122
•	5.15.7	Disqualification.....	122
5.16		PLANCHE (BOARD RACE).....	124
•	5.16.1	Description de l'épreuve.....	124
•	5.16.2	Le parcours.....	124
•	5.16.3	Matériel.....	124
•	5.16.4	Jugement.....	124

•	5.16.5	Maitrise de l'embarcation	124
•	5.16.6	Disqualification	125
5.17		RELAIS PLANCHES (BOARD RELAY)	127
•	5.17.1	Description de l'épreuve.....	127
•	5.17.2	Le parcours	127
•	5.17.3	Matériel.....	127
•	5.17.4	Jugement.....	128
•	5.17.5	Contrôle de l'embarcation.....	128
•	5.17.6	Parcours et adaptations pour le Relais Planche Masters	128
•	5.17.7	Disqualification	128
5.18	4.19	: SAUVETAGE PLANCHE (BOARD RESCUE)	130
•	5.18.1	4.19.1 Description de l'épreuve	130
•	5.18.2	Le parcours	130
•	5.18.3	Matériel.....	130
•	5.18.4	Jugement.....	131
•	5.18.5	Maitrise de la victime ou de la planche.....	131
•	5.18.6	Chargement de la victime	131
•	5.18.7	Disqualification	131
5.19		OCEANMAN/OCEANWOMAN	133
•	5.19.1	Description de l'épreuve.....	133
•	5.19.2	Le parcours	133
•	5.19.3	Matériel.....	134
•	5.19.4	Jugement.....	135
•	5.19.5	Maitrise de l'embarcation :	135
•	5.19.6	Disqualifications	135
5.20		OCEAN M.....	137
•	5.20.1	Description de l'épreuve.....	137
•	5.20.2	Gestion des embarcations/ Manutention	137
•	5.20.3	Le parcours	138
•	5.20.4	Equipement	139
•	5.20.5	Jugement.....	139
•	5.20.6	Maîtrise de l'embarcation	139
•	5.20.7	Disqualifications	139
5.21		OCEANMAN/OCEANWOMAN EN COURSES ELIMINATOIRES	141
•	5.21.1	Description de l'épreuve.....	141
•	5.21.2	Disqualifications	141
5.22		RELAIS OCEANMAN/OCEANWOMAN	142
•	5.22.1	Description de l'épreuve.....	142
•	5.22.2	Matériel.....	143
•	5.22.3	Jugement.....	144
•	5.22.4	Maîtrise avec l'embarcation.....	144
•	5.22.5	Aménagements pour le Relais Océanman/Océanwoman Masters.....	144
•	5.22.6	Disqualification.....	144
5.23	4.24	RELAIS OCEAN M.....	146
•	5.23.1	Description de l'épreuve.....	146
•	5.23.2	Le Parcours	146
•	5.23.3	4.23.3 Disqualifications.....	146
SECTION 6 : SERC			148
6.0		CONDITIONS GENERALES POUR LE SERC	148
•	6.0.1	Isolement sécurisé.....	149
•	6.0.2	Début de la compétition.....	149

• 6.0.3	Zone de compétition	149
• 6.0.4	Scénario.....	149
• 6.0.5	Victimes, mannequins et spectateurs	149
• 6.0.6	Equipement	150
• 6.0.7	Départ et chronométrage	150
6.1	PRINCIPES DE L'ÉPREUVE :	150
• 6.1.1	Réponse en compétition :	150
6.2	ARBITRAGE ET MARQUAGE	151
• 6.2.1	Système de notation	151
• 6.2.2	Disqualification	152
SECTION 7 - ÉPREUVE DE SURF BOAT		153
SECTION 8 - ÉPREUVE D'IRB		154
SECTION 9 - NORMES ET PROCEDURES DE VERIFICATION DES INSTALLATIONS ET DES EQUIPEMENTS.		155
9.1	EXIGENCES POUR LA PISCINE.....	155
9.2	EXIGENCE POUR LES EQUIPEMENTS.....	155
• 9.2.1	Vérification des équipements.....	155
• 9.2.2	BEACH FLAGS.....	155
• 9.2.3	PLANCHES.....	155
• 9.2.4	SURFSKI, PAGAIES, CASQUES.....	155
• 9.2.5	BATEAUX	156
• 9.2.6	BOUEES	156
• 9.2.7	MANNEQUINS.....	156
• 9.2.8	OBSTACLES	157
• 9.2.9	BOUEES TUBE	158
• 9.2.10	PALMES	159
• 9.2.11	CORDE	159
• 9.2.12	TENUE DE COMPETITION	160
• 9.2.13	COMBINAISON (isolante)	161
SECTION 10 APPENDICES		162
10.0	APPENDICE A : CODES DE DISQUALIFICATION.....	162
• 10.0.1	ÉPREUVES EN PISCINE :	162
• 10.0.2	ÉPREUVES DU SERC :	166
• 10.0.3	CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES ÉPREUVES EN MER.....	167
10.1	APPENDICE B : RECLAMATION AU ARBITRE PRINCIPAL	168
10.2	APPENDICE B : RECLAMATION A LA COMMISSION D'APPEL.....	169
10.3	APPENDICE C : MODELES DE FEUILLES DE NOTATION DE L'ÉPREUVE DU SERC.....	170
• 10.3.1	Appendice C1	170
• 10.3.2	Appendice C2.....	171
• 10.3.3	Appendice C3.....	172
• 10.3.4	Appendice C4.....	173
• 10.3.5	Appendice C5.....	174
10.4	APPROBATION	175
10.5	TEXTE REMPLACE.....	175
10.6	HISTORIQUE DES EDITIONS ET DES VERSIONS	175

Origine de la modification du règlement

Edition du Règlement Internationale de Février 2020, Janvier 2021 et Mars 2021

Résumé des modifications

- **2.5.4 Tenue de compétition** : lors des épreuves de planche peuvent également porter des vêtements de protection mais les manches ne sont pas autorisées
- **2.5.6 Chaussures** : lors des courses de plage
- **2.5.7 Combinaison isolante** : En planche peuvent également porter des vêtements de protection, mais les manches ne sont pas autorisées)
- **3.3.1 Les réclamations** : Aucune réclamation ou appel en cas de non-présence au départ,
- **3.3.3 Arbitrage d'une réclamation** : Remarque.
- **4.1 DEPARTS** : notes point a et b
- **4.2.2 Remorquer le mannequin:**
 - Les règles de remorquage ont été modifiées afin de :

Simplifier davantage les règles de remorquage

Éliminer les règles difficiles à voir, en particulier pour les lignes du milieu du bassin

Éliminer la différence définition entre les différentes épreuves

Améliorer le déroulement de l'épreuve, le jugement et réduire davantage les disqualifications

- Les changements incluent :

Couvrir la bouche, le nez ou les yeux du mannequin par la main, l'aisselle, le corps et / ou les jambes du compétiteur ne constitue plus une disqualification.

Ce n'est pas une disqualification si la tête du mannequin est couverte ou remorqué sous n'importe quelle partie du corps du compétiteur.

Retirer la disqualification pour un mannequin orienté vers le fond de la piscine ou la face vers le bas lors du remorquage.

Note 3

- **4.2.3 Tracter le mannequin avec la bouée-tube** : modification de la zone de clipsage retrait du clipsage avant les 5m
- **4.2.4 Le Handler** : maintien du mannequin
- **100 et 50 Bouée Tube 100 et 200 SLS** : « bouée défectueuse » ; toucher intentionnellement le mannequin
- **100 et 200 SLS** : disqualification ajout du DQ24
- **LANCER DE CORDE** : précision sur l'épreuve
- **RELAIS MANNEQUIN (4 x 25 m)** : modification zone de transition
- **RELAIS DE LA BOUEE TUBE** : précision sur l'épreuve

- **RELAIS SAUVETAGE EN PISCINE** : précision sur l'épreuve
- **5.0 CONDITIONS GÉNÉRALES POUR LES COMPÉTITIONS DE COTIER** : caméra sur le matériel, perte du bonnet
- **5.1.7 Passage de relais et touche dans les relais** : précision sur la touche au passage de relais
- **5.2.1 Arbitrage** : arrivée, consultation des vidéos
- **5.3.2 Répartition dans les demi-finales et les finales** : modification du nombre de compétiteur dans certaines épreuves en final
- **5.3.5 Limitation du nombre de participants aux épreuves** : modification du nombre de compétiteur dans certaines épreuves en final
- **NAGE** : précision
- **NAGE PAR ÉQUIPE** : précision sur le nombre de compétiteurs par relais
- **SAUVETAGE BOUÉE TUBE ; BOUÉE TUBE INDIVIDUEL** : précision sur l'épreuve
- **BEACH FLAGS** : Précision Élimination et disqualification
- **SURF SKI** : Précision sur la Maîtrise de l'embarcation
- **RELAIS SURF SKI** : précision sur l'épreuve et Parcours et adaptation du Relais surf ski masters
- **PLANCHE** : précision sur l'épreuve
- **RELAIS PLANCHES** : précision sur l'épreuve et Parcours et adaptation du Relais surf ski masters
- **OCEANMAN/OCEANWOMAN** : précision sur l'épreuve
- **OCEAN M** : précision sur l'épreuve et si les conditions de mer ne sont pas adaptées
- **9.2.12 TENUE DE COMPÉTITION** : Précision sur les manchons de compression

SECTION 1 - LA FEDERATION FRANCAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME

1.0 HISTORIQUE

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

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

Sa durée est illimitée.

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

1.1 BUT

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

Elle a notamment pour objet :

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

La fédération garantit et fait respecter en son sein, à l'égard des licenciés et des groupements qui lui sont affiliés, l'absence de toute discrimination à raison notamment, des opinions politiques, philosophiques ou religieuses, du sexe, de la nationalité ou de l'origine ethnique, du handicap ou de l'état de santé des intéressés.

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

1.2 GOUVERNANCE ET STRUCTURE

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

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

1.3 LA COMMISSION SPORTIVE

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

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

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

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

SECTION 2 - COMPETITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF

2.0 LA COMMISSION SPORTIVE

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

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

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

2.0.1 L'organisation matérielle des compétitions

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

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

- Bâtons pour les Beach Flags et le relais sprint
- Mannequin
- Bouées tube
- Corde
- Obstacles

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

2.1 LA SECURITE DANS LES COMPETITIONS

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

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

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

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

La vigilance et la réponse aux risques de transmission d'infection et autres risques pour le bien-être lors d'une compétition

2.2 RESPONSABLE DU CONTRÔLE DES INFECTIONS

Le responsable du contrôle des infections (si nécessaire pour les incidents liés aux maladies infectieuses comme le COVID, etc.)

Doit :

- Agir sous la direction de l'arbitre principal et / ou de l'arbitre de site / directeur d'épreuve.
- Être visuellement identifiable et présent à tout moment lorsque des zones de compétition sont en cours.
- Veiller à ce que tous les plans de contrôle et de gestion des maladies infectieuses (le cas échéant) et / ou politiques / protocoles / pratiques spécifiques soient effectivement mis en œuvre et soient suivis.
- Assurer et gérer tout port de masque, de lavage des mains et de nettoyage requis.
- Promouvoir et prendre des mesures pratiques pour s'assurer que les compétiteurs, les arbitres, les entraîneurs, les gérants et les spectateurs dans leur zone de responsabilité se distancent physiquement pour s'assurer que les pratiques de contrôle des infections sont suivies.

Être conscient à tout moment de la sécurité et du bien-être des concurrents, des arbitres et des autres membres impliqués dans la compétition et signaler immédiatement toute préoccupation à l'arbitre principal et / ou de le responsable de site / le directeur d'épreuve et / ou au responsable du poste de secours. S'il s'agit d'un événement catastrophique, le responsable du contrôle des infections peut ordonner une suspension immédiate de la compétition dans sa zone et transmettre immédiatement la question à l'arbitre principal et / ou à son arbitre adjoint et / ou au responsable du poste de secours.

2.3 CONDITIONS DE PARTICIPATION

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

2.3.1 Les compétiteurs et les équipes

Les compétiteurs doivent être licenciés d'un club, répondant aux exigences de la F.F.S.S.

Un compétiteur est considéré comme licencié lorsque sa licence porte le statut « validé » dans la rubrique « licence » accessible depuis le site www.ffss.fr

2.3.2 Compétiteurs porteurs d'un handicap

Il doit être possible à tous les concurrents ayant une incapacité limitative permanente de participer à une compétition de sauvetage.

Une demande de participation doit être demandée en amont à la commission sportive.

L'autorisation de participation ne pourra être donnée seulement s'il n'y a pas de désavantage pour les autres concurrents dans l'événement.

Sur demande au juge principal des adaptations peuvent alors être proposées pour les départs, les arrivées, la modification de l'équipement, les règles, etc. Ces adaptations seront définitives tout au long de la compétition et ne pourront pas faire lieu à réclamation à l'issue des courses.

Note 1 : Cette section est destinée à aider des compétiteurs ayant une incapacité permanente limitante à participer aux compétitions FFSS.

Note 2 : Le compétiteur, à l'issue de sa course, sera inclus dans le classement comme tous les autres compétiteurs. Il peut également être décidé d'organiser des séries uniquement avec des compétiteurs ayant une incapacité limitative permanente.

2.4 LES INSCRIPTIONS :

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

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

2.4.1 Substitutions entre équipiers dans les épreuves par équipe

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

2.5 TENUES DE CLUBS ET EQUIPEMENTS

2.5.1 Tenue des équipes

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

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

2.5.2 Identification de marques commerciales

La présence de marques commerciales sur les tenues est autorisée.

2.5.3 Bonnet et casques

- Les compétiteurs d'un même club ou équipe doivent porter un bonnet identique (celui de leur club ou équipe nationale) dans toutes les épreuves. L'utilisation de tels bonnets aide à l'identification des sauveteurs et des équipes et aux arbitrages.
- Dans les compétitions de côtier, des bonnets (dits « de côtier ») attachés solidement sous le menton doivent être portés sur la tête, par les sauveteurs, au départ de chaque épreuve et au départ de chaque manche d'un relais.
- Dans les épreuves en eau plate et dans l'épreuve de SERC, les bonnets de côtier, ou des bonnets en caoutchouc ou silicone doivent être portés par les compétiteurs au départ de chaque épreuve et au départ de chaque manche d'un relais.
- Dans toutes les épreuves avec bateau, planche, surf ski, IRB, les compétiteurs peuvent porter des casques de sécurité aux couleurs de leur équipe. Toutefois, le port d'un casque de kayak ou de canyoning est obligatoire pour la catégorie minime lors des épreuves avec surf ski.
- Un compétiteur ne sera pas disqualifié s'il perd son bonnet après le départ de l'épreuve sous réserve qu'il ait terminé l'épreuve correctement sans commettre de fautes.

2.5.4 Tenue de compétition

- a) L'arbitre principal a l'autorité pour exclure tout compétiteur dont la tenue de nage ne serait pas compatible avec les standards suivants :
 - La tenue de nage doit être conforme aux standards prévus en section 9
 - La tenue de nage de tout compétiteur doit être de bon goût moral et ne pas porter de symboles qui pourraient être considérés comme offensants
 - La tenue ne doit pas être transparente
- b) Le port d'un lycra, tenue de corps, au couleur du club est obligatoire dans toutes les épreuves de côtier

- c) Le port de shorts longs ajustés, de shorts courts ou de collants est optionnel pour les épreuves sur sable et le lancer de corde
- d) Des gilets de flottaison et casques peuvent être portés dans les épreuves d'IRB, de planche, de surf ski, de surf boat et dans les manches non nagées de l'Océanman/Océanwoman individuel ou en relais.
- e) Les compétiteurs pourront être tenus de porter des chasubles colorées pour aider à l'arbitrage

Note : lors des épreuves de planche peuvent également porter des vêtements de protection mais les manches ne sont pas autorisées sur les bras des concurrents à moins que les conditions climatiques ne l'exigent et soient approuvées par l'arbitre en principal ou son adjoint

2.5.5 Lunettes

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

2.5.6 Chaussures

- a) Les compétiteurs ne peuvent porter de chaussures sauf si cela est expressément spécifié dans la description d'une épreuve ou suite à la décision de l'arbitre principal.
- b) Les Handlers peuvent porter des chaussures dans les épreuves en eau plate.
- c) Les concurrents peuvent porter des chaussures lors des courses de plage de 1 km et 2 km, du relais de course de plage de 3 x 1 km et de l'étape de course de l'événement relais Océan M.

2.5.7 Combinaison isolante

- a) Les combinaisons isolantes ne pourront être autorisées dans les épreuves de côtier que si la température de l'eau est inférieure ou égale à 16°C ou si l'arbitre principal estime, en accord avec le conseiller médical, que le degré de refroidissement de l'air est dangereux. Les combinaisons isolantes devront être portées dans une eau de température inférieure ou égale à 13°C.
- b) La température de l'eau sera mesurée à 30 cm sous la surface. Elle sera mesurée au début de chaque demi-journée de réunion.
- c) Seules sont autorisées les combinaisons isolantes d'une épaisseur maximale de 5 mm avec une tolérance de 0.5 mm, sans système de flottaison ou d'assistance à la flottabilité, ou encore de système de propulsion.
- d) Les combinaisons isolantes pourront être portées par le barreur des surf-boat et par les compétiteurs d'IRB quelles que soient les conditions.
- e) Les combinaisons isolantes ne sont pas autorisées dans les épreuves d'eau plate.
- f) Les combinaisons isolantes doivent être conformes aux standards ILS définis section 9.
- g) En planche peuvent également porter des vêtements de protection, sauf que les manches ne sont pas autorisées sur les bras des concurrents à moins que les conditions climatiques ne l'exigent et soient approuvées par l'arbitre principal ou ses adjoints.

2.5.8 Matériel de compétition :

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

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

2.6 LES EPREUVES

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

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

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

2.7 HASARD DES CONDITIONS DOMINANTES

Les concurrents reconnaissent et acceptent que les compétitions en eau libre ont leurs environnements non contrôlés par les organisateurs (ex : Mer, plage, condition météorologiques, intempéries, ...) et que les compétiteurs sont soumis au hasard des conditions dominantes

Aucune réclamation ou appel ne sera pris en compte lorsqu'un incident est causé par ces conditions dominantes. L'arbitre principal et/ou les arbitres compétents ont toute discrétion pour déterminer si un incident a été provoqué par le hasard des conditions dominantes

2.8 LE MARQUAGE DES POINTS

2.8.1 Les points attribués

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

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

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

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

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

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

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

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

Le marquage des points en cas de disqualifications en finale

Un sauveteur disqualifié en finale A marquera 10 points.

Un sauveteur disqualifié en finale B marquera 1 point.

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

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

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

2.8.3 Les égalités

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

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

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

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

2.8.4 Attribution des points lors des championnats conduits sans finales :

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

Les compétiteurs disqualifiés ne marqueront aucun point.

2.8.5 L'annulation d'une épreuve

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

2.9 LES RECOMPENSES

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

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

2.10 LES RECORDS

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

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

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

2.11 LES ARBITRES

Il existe 3 catégories d'arbitres

- Catégorie A : arbitre principal, arbitre principal adjoint, arbitre de site (côtier), directeur d'épreuve (eau plate), arbitre de site adjoint (côtier), directeur d'épreuve adjoint (eau plate), arbitre des résultats,
- Catégorie B : starter, arbitre de ligne, Marshall, arbitre du matériel, arbitre de parcours
- Catégorie C : chronométreur

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

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

Si une tenue spécifique à l'événement (le plus souvent lycra) est fournie par les organisateurs, il doit être porté.

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

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

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

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

2.11.1 Le code de conduite des arbitres

Les arbitres doivent être licenciés de la FFSS

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

Les arbitres sont tenus d'assister aux réunions d'arbitres mises en place sur la compétition. Ils doivent se signaler à l'arbitre principal dès leur arrivée sur le site de la compétition.

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

2.11.2 Arbitre principal

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

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

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

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

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

2.11.3 L'adjoint de l'arbitre principal

L'arbitre principal adjoint assiste l'arbitre principal dans la conduite et l'organisation de la compétition. En l'absence de l'arbitre principal, il dispose de son autorité et assume ses responsabilités.

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

2.11.4 Arbitre de site (côtier) ou le directeur d'épreuve (eau plate)

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

2.11.5 Les arbitres techniques

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

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

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

L'arbitre du matériel :

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

Le Marshall :

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

L'arbitre de départ :

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

Le starter :

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

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

L'arbitre de ligne (eau plate) :

L'arbitre de ligne s'assure du respect des règles de l'épreuve par le compétiteur présent dans la ligne qui lui est affectée. Il signale toute infraction aux règles à l'arbitre de site/directeur d'épreuve.

L'arbitre de parcours (côtier) :

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

Les arbitres d'arrivée :

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

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

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

L'arbitre de résultats (Head scorer) :

L'arbitre de résultats est chargé de l'enregistrement des résultats, du calcul des points et de la publication des résultats arbitres de toutes les épreuves

SECTION 3 - REGLES GENERALES ET PROCEDURES

3.0 CODE DE CONDUITE

3.0.1 Code de conduite des compétiteurs, arbitres et membres

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

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

3.0.2 Code de bonne conduite pour les compétitions de sauvetage

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

Les compétiteurs doivent respecter les règles. Tout écart sera rapporté à l'arbitre principal qui initiera les actions décrites dans la rubrique 3.2 Mauvaise Conduite.

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

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

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

a) La commission sportive s'engage à

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

a) Les arbitres s'engagent à :

- Conserver une stricte impartialité
- Être honnêtes et loyaux, à respecter les règles et l'esprit de la compétition
- Se comporter en « professionnels », par leur apparence, leur action, leur langage
- Résoudre loyalement et promptement les conflits, selon les procédures établies
- Maintenir un environnement sûr pour les autres
- Être respectueux envers les autres.

c) Les compétiteurs s'engagent à :

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

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

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

d) Les représentants des médias, les supporters et spectateurs s'engagent à :

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

3.1 MAUVAISE CONDUITE

3.1.1 Comportement et discipline

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

3.1.2 Concurrence déloyale

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

3.1.3 Manquement au respect et au fair-play

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

3.1.4 Comité de discipline

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

3.2 DISQUALIFICATIONS ET ABANDON

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

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

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

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

3.3 RECLAMATION ET APPELS

3.3.1 Les réclamations

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

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

Les réclamations liées à ces changements ne seront pas recevables.

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

Aucune réclamation ou appel n'est autorisé par un concurrent / une équipe / un handler s'ils ne sont pas présents au départ de la course ou s'ils n'ont pas la bonne tenue vestimentaire.

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

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

3.3.2 Dépôt d'une réclamation

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

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

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

3.3.3 Arbitrage d'une réclamation

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

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

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

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

Recours à la commission d'appel :

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

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

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

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

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

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

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

Remarque : Lorsque l'arbitre principal considère (à son entière discrétion) qu'une réclamation est frivole, ou pas de nature sérieuse, ils peuvent choisir de ne pas accepter la réclamation.

Lorsque l'arbitre accepte la réclamation, ils statueront sur la réclamation de la manière qu'ils jugeront appropriée compte tenu des intérêts du compétiteur faisant la réclamation, de tous les autres concurrents et tous les arbitres de la compétition et aussi le déroulement de la compétition lui-même

3.3.4 Commission d'appel

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

3.4 CONTROLE ANTI-DOPAGE

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

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

SECTION 4 – COMPETITION EN EAU PLATE

4.0 CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS EN EAU PLATE

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

- a) Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement (DQ3).
- b) Un compétiteur ou une équipe absente au moment du départ d'une épreuve sera disqualifié(e). L'absence d'un handler au moment du départ d'une épreuve entraînera la disqualification du compétiteur (DQ4).
- c) Seuls les compétiteurs et les arbitres seront admis sur le bord de la piscine dans l'aire de compétition. Les compétiteurs doivent quitter l'aire de compétition à l'issue de leur course. Les arbitres, qui n'officient pas, ne peuvent demeurer dans l'aire de compétition.
- d) À moins que cela ne soit spécialement spécifié dans le règlement, aucun moyen d'amélioration de la propulsion ne peut être utilisé en compétition (palmes de mains, brassards).
- e) L'utilisation de cire, d'adhésifs ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec le mannequin ou la bouée-tube ou pour aider le compétiteur à pousser au fond de la piscine n'est pas autorisée dans les compétitions en piscine (DQ7).
- f) Le port de bandes à des fins médicales, thérapeutiques, kinésiologiques, préventives est permis, à la discrétion de l'arbitre principal, tant que cela ne procure pas un avantage compétitif pour améliorer la prise, saisir ou se propulser. Néanmoins, un certificat médical justifiant le port devra être présenté à l'arbitre principal préalablement à l'épreuve ou à la compétition.

Note : de façon générale les bandes ne sont pas autorisées sur plusieurs doigts (2 ou plus reliés ensemble) dans la mesure où elles peuvent apporter une aide à la nage et/ou à la saisie du mannequin ; et sur 1 seul doigt si cela améliore la prise du mannequin/ matériel et le remorquage

- g) Les compétiteurs ne devront pas prendre appui au fond de la piscine, sauf lorsque cela est explicitement permis (DQ8).
- h) Les compétiteurs ne peuvent prendre appui sur aucun des équipements fixes ou flottants de la piscine (lignes d'eau, escaliers...) (DQ17)
- i) Un compétiteur ne devra pas gêner un autre compétiteur pendant une épreuve (DQ2).
- j) **Sauf indication contraire avant l'épreuve**, les compétiteurs et leur équipement doivent rester dans la ligne qui leur est attribuée sur toute la durée de l'épreuve. A la fin de l'épreuve, les compétiteurs devront rester dans l'eau, dans leur ligne, jusqu'à ce que l'arbitre leur donne l'instruction de sortir du bassin (DQ9). Les compétiteurs doivent sortir par les côtés du bassin et pas au niveau des plaques du chronométrage électronique.
- k) Les compétiteurs devront porter leur bonnet de club ou d'équipe dans toutes les épreuves de la compétition. Le bonnet de côtier, ou des bonnets en caoutchouc ou silicone peuvent être portés.
- l) Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur l'ordre d'arrivée des compétiteurs, qu'il soit déterminé par les arbitres ou par l'équipement électronique.
- m) Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur une décision du starter ou de l'arbitre désigné, relative aux départs.

- n) L'arbitre principal peut faire refaire une course/ un lancer en cas de défaillance du matériel fourni ou en cas de gêne. Le temps retenu sera celui de la nouvelle course ou du nouveau lancer.
- o) En cas de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer les palmes perdues après le départ sans disqualification tant que les règles de remorquage sont respectées. (Voir 4.3 Remorquages)
- p) Les compétiteurs ne peuvent pas reconcourir dans une autre série excepter lors du cas n).
- q) Les compétiteurs doivent rester dans l'eau après la fin d'une course jusqu'à ce qu'il leur soit demandé de quitter l'eau.

4.1 DEPARTS

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

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

1. Vérifier que tous les arbitres sont en place
2. Vérifier que les compétiteurs, le cas échéant les Handlers ou les victimes, sont **correctement vêtus et dans la position correcte.**

Le directeur d'épreuve doit ainsi faire corriger toute faute (de position ou de tenue) d'un sauveteur ou d'une Handler préexistante au départ. Cependant, pour ne pas retarder le départ, un Handler absent au moment du départ ne sera pas appelé ou attendu. Toute absence d'un Handler au coup de sifflet du départ entraînera la disqualification du compétiteur concerné.

3. Vérifier que tous les équipements sont correctement positionnés et sans danger
4. Notifier aux compétiteurs de se tenir prêts pour la course.

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

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

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

Note :

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

b) A l'appréciation de l'arbitre principal les compétiteurs qui viennent de terminer leur course restent dans l'eau pendant le départ de la série suivante. (accélération de l'enchaînement des courses).

c) Voir la procédure de départ pour le lancer de corde (4.19)

4.1.1 Procédure de départ plongé

1. Au long coup de sifflet, les compétiteurs montent sur le plot de départ
2. Au signal du starter « A vos marques » / « Take your marks », les compétiteurs prennent immédiatement la position de départ avec un pied au moins à l'avant du plot de départ. Quand les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique du départ.
3. Les compétiteurs peuvent être amenés à partir :
 - Du plot de départ
 - Du bord de la piscine, dans l'eau avec une main en contact avec le mur/la bordure de départ ou le plot de départ.

4.1.2 Procédure de départ dans l'eau

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

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

4.1.3 Disqualifications

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

Note :

- L'obligation du directeur d'épreuve, de l'arbitre principal et du starter est d'assurer un départ équitable. Si le starter ou l'arbitre principal estiment qu'un départ n'est pas équitable, pour quelque raison que ce soit, incluant des fautes techniques ou des fautes d'équipement, les compétiteurs seront rappelés et un nouveau départ sera donné.
- Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils commencent **un mouvement de départ vers l'avant** avant le signal de départ. Un mouvement, en tant que tel, n'entraîne pas de disqualification. Anticiper le départ et commencer un mouvement de départ engendre une disqualification (DQ10).
- Le directeur d'épreuve, le starter et l'arbitre principal (ou son assistant) sont libres de déterminer si un compétiteur – ou plus d'un compétiteur- a commencé un mouvement de départ. Généralement, un mouvement de départ anticipé d'un compétiteur entraîne des mouvements des autres compétiteurs. Ces mouvements, s'ils ne sont pas des mouvements de départ vers l'avant, n'entraînent pas de disqualification.
- Les décisions relatives au départ, prises par le directeur d'épreuve, le starter, l'arbitre principal (ou l'arbitre principal assistant) ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.

4.2 MANNEQUINS

4.2.1 Faire surface avec un mannequin

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

Les compétiteurs doivent :

- Casser la surface de l'eau avant la ligne des 5/10 m (jugé au passage du sommet de la tête du mannequin)
- Avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m (25 m / 50 m mannequin, combiné de sauvetage, 100m/200m super-sauveteur) ou des 10 m (50 m / 100 m mannequin palmes).
- Ne pas se ré-immérer après avoir fait surface

NOTE :

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

4.2.2 Remorquer le mannequin

- a) Dans les épreuves avec remorquage du mannequin, le mannequin (en tant que victime) est présumé ne plus respirer. L'eau sur son visage n'est pas un critère d'arbitrage.
- b) Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin avec au moins une main toujours en contact avec le mannequin.
- c) Le mannequin ne peut être "poussé"- une poussée signifie que la tête du mannequin est devant la tête du compétiteur.
- d) Le mannequin ne peut être tenu ou saisi par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux.
- e) Le compétiteur et le mannequin considérés comme une seule entité doivent rester à la surface

Note 1 : « à la surface » signifie le plan horizontal de la surface de l'eau au repos.

Note 2 : Si le compétiteur et le mannequin sont sous la surface, il y a disqualification. Le mannequin n'a pas besoin de casser la surface si le compétiteur ou le mannequin cassent la surface à chaque mouvement. Il n'y a pas de disqualification si, dans le cadre normal de sa nage, un compétiteur passe entièrement sous l'eau à condition que le compétiteur casse la surface de l'eau avec une partie de son corps tout au long de la course.

Note 3 : Si le compétiteur et le mannequin sont tous les deux sous la surface à la suite du coup de bras final pour toucher le mur de virage ou le mur / d'arrivée ou pour un échange de relais, il ne sera pas disqualifié.

- f) 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).
- g) Dans les 5 m de la zone de départ et dans les zones de transition et de l'épreuve 4 x 25 relais mannequin, et la zone de transition du Relais sauvetage en piscine les compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin. Cependant les compétiteurs **doivent maintenir un contact permanent avec le mannequin avec au moins une main y compris lors du passage de relais**

Remarque : comme pour toutes les épreuves, le critère « remorquer le mannequin » (défini dans cette section) s'applique au dernier compétiteur du relais à l'arrivée du relais mannequin et relais sauvetage.

4.2.3 Tracter le mannequin avec la bouée-tube :

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

Notes :

- **Les règles de tractage ont été modifiées. La précédente règle de clipsage du mannequin sous les deux bras dans les 5m a été remplacée par un clipsage dans les 10 m.**
- La corde de la bouée-tube doit être complètement tendue au moment où la tête du mannequin franchi la ligne des 10 m.
- Les compétiteurs devront être disqualifiés si la bouée-tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si la bouée-tube glisse de dessous un bras pendant le remorquage, dans la mesure où elle a été correctement clipsée avant la ligne des 10 m et que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- Les compétiteurs devront être disqualifiés si la corde de la bouée-tube est enroulée ou s'enroule autour du mannequin ce qui est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée-tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de l'eau. De plus, le mannequin ne doit pas nécessairement être remorqué la tête la première dans la mesure où il a été correctement clipsé avant les 10 m et que son visage reste au-dessus de la surface

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

4.2.4 Le Handler :

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

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin – verticalement et la face tournée vers le mur de virage en le laissant flotter normalement et positionné où il veut dans la ligne qui lui est attribuée. Il doit tenir le mannequin avec une ou les deux mains. En aucun cas avec le pied ou la jambe.

- Le handler doit porter le bonnet de son équipe, identique à celui du compétiteur.
- Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.
- Un handler absent au moment du départ entraînera la disqualification du compétiteur

4.3 SERIES

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

4.3.1 Constitution des séries :

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

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

4.3.2 Lignes assignées

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

4.3.3 Répartition dans la Finale

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

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

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

4.4 TEMPS ET CLASSEMENT

4.4.1 Chronométrage électronique/automatique

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

Chronométrage manuel

- En championnat de France, lorsque l'équipement de chronométrage électronique est indisponible, le temps de chaque compétiteur sera enregistré par 3 chronométreurs.
- 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.
- Si deux des trois chronométreurs ont le même temps, ce temps est le temps arbitre du compétiteur. Si les temps des trois chronométreurs sont différents, le temps intermédiaire sera le temps arbitre 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 arbitre.
- Si le classement des temps des compétiteurs ne coïncide pas avec l'ordre d'arrivée déterminé par l'arbitre d'arrivée, c'est le classement de l'arbitre d'arrivée qui prévaut, et le même temps (issu de la moyenne des temps individuels) est donné aux deux compétiteurs dont l'ordre a été permuté.
- Lors de compétitions départementales ou régionales, la présence de trois chronométreurs par ligne est souhaitable. A défaut, s'il y a deux chronométreurs, le temps arbitre du compétiteur sera la moyenne des deux temps. Si un des deux chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, le temps du seul chronomètre en fonctionnement sera le temps arbitre

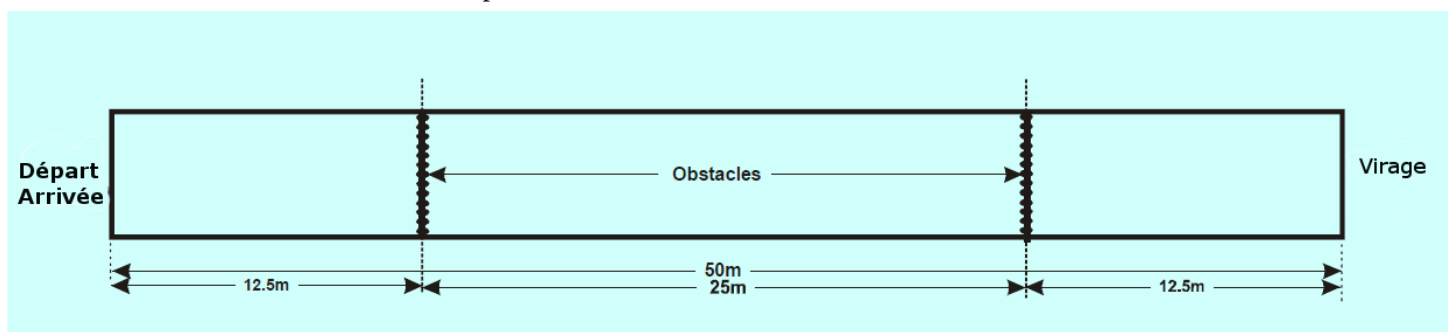
4.5 Arbitres

- Les arbitres assurent que les épreuves se déroulent loyalement et conformément aux règles et procédures.
- Les arbitres évaluent si la technique du compétiteur est conforme aux règles spécifiques de l'épreuve.
- Les arbitres se positionnent pour avoir une vue nette de la ligne qu'ils doivent arbitrer.

4.6 200 m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 200 m obstacles épreuve en bassin de 50 m



4.6.1 Description de l'épreuve

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

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

4.6.2 Equipement

Les obstacles doivent être conformes à la section 9.

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

4.6.3 Disqualifications

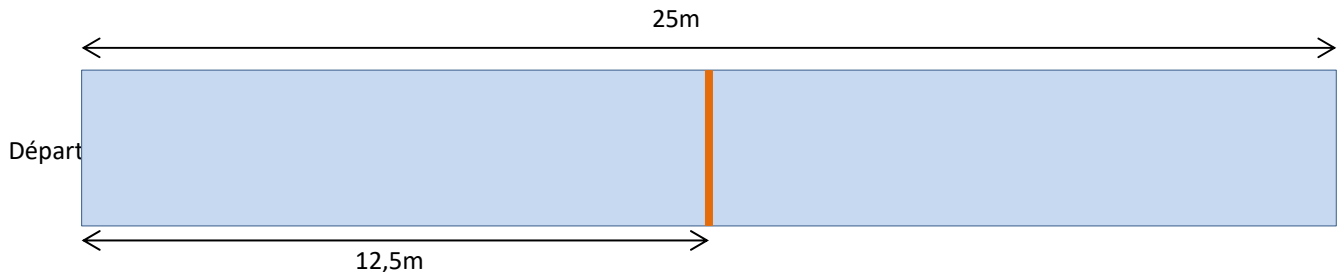
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

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

4.7 100 m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Catégories Avenir à Benjamin
Catégories Minime à Master en format Short Course

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



4.7.1 Description de l'épreuve

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

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

4.7.2 Equipement

Les obstacles : doivent être conformes à la section 9.

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

4.7.3 Disqualifications

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

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

4.8 50 m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Catégories Minimales à Masters

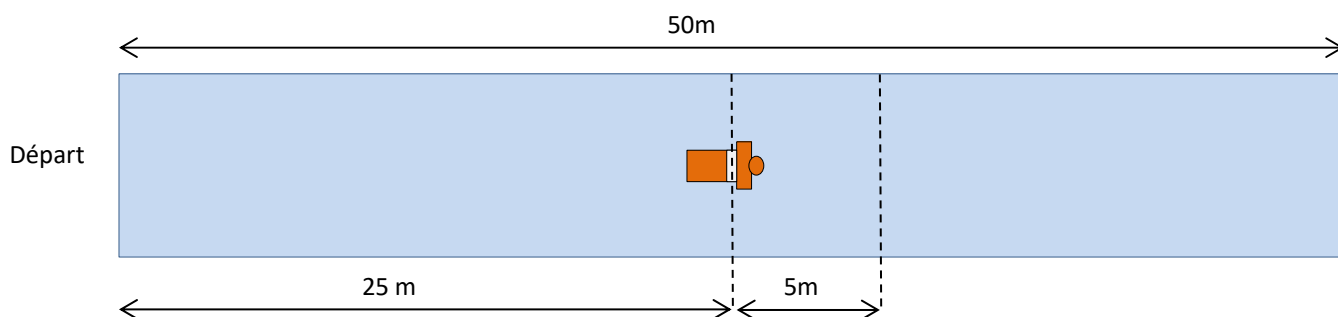


Schéma du 50 m Mannequin épreuve en bassin de 50 m

4.8.1 Description de l'épreuve

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

Le compétiteur peut pousser sur le fond de la piscine lors de la prise du Mannequin pour remonter à la surface. Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin dans une position correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.

4.8.2 Equipement

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

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

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

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

4.8.3 Disqualifications

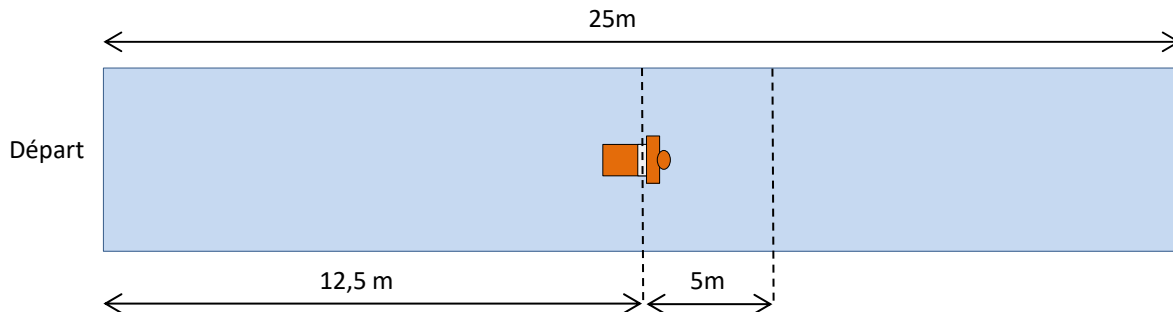
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

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

4.9 : 25 m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Catégories Avenir à Benjamin Catégories Minime à Master en format Short Course

Schéma du 25 m Mannequin épreuve en bassin de 25 m



4.9.1 Description de l'épreuve

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

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

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

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

4.9.2 Equipement

Mannequin :

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

Adaptation Mannequin/Catégorie :

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

Positionnement du mannequin :

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

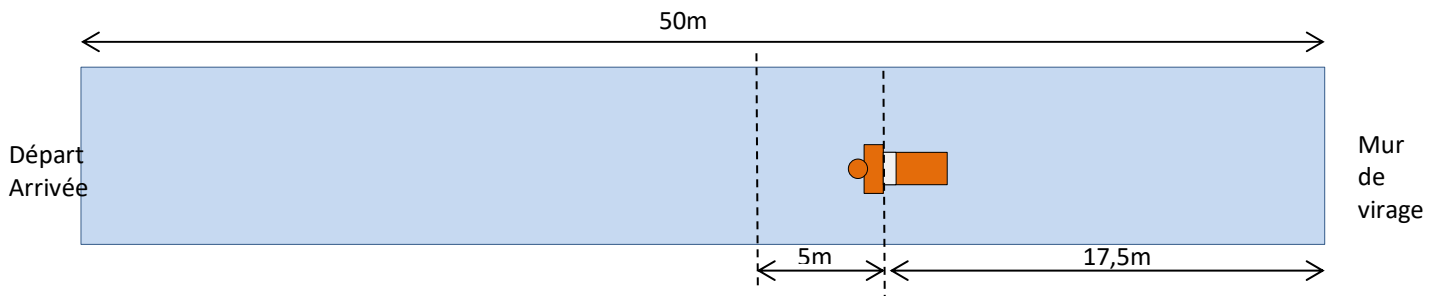
4.9.3 Disqualifications

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

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

4.10 : 100 m COMBINE (RESCUE MEDLEY)

Schéma du 100 m Combiné épreuve en bassin de 50 m



4.10.1 Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau, parcourt 50 m en nage libre jusqu'au virage, s'immerge et nage sous l'eau vers le mannequin immergé situé à 17.5 m du mur de virage

Le compétiteur fait surface avec le mannequin dans la zone de ramassage des 5 m et le remorque le reste du parcours jusqu'au mur d'arrivée.

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

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

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

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

4.10.2 Equipement

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

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

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

4.10.3 Disqualifications

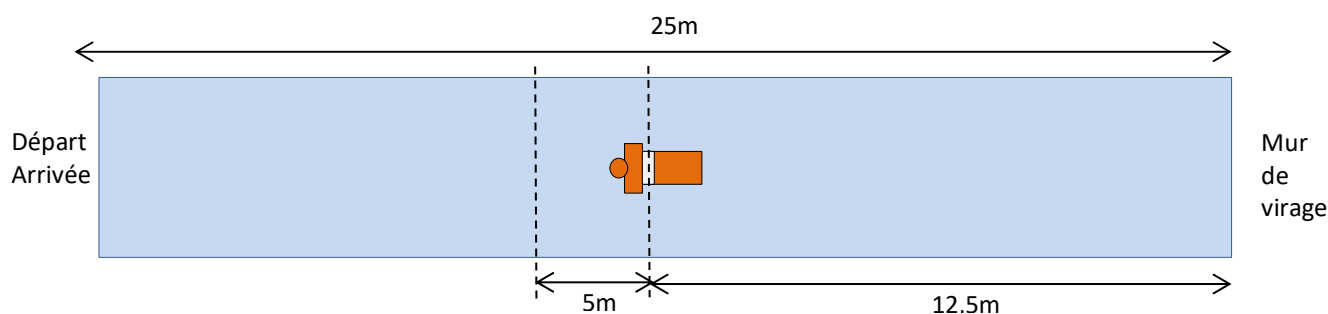
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

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

4.II : 50 m COMBINE (RESCUE MEDLEY)

Catégories Avenir à Benjamin
Catégories Minime à Master en format Short Course

Schéma du 50 m Combiné épreuve en bassin de 25 m



4.11.1 Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau, parcourt 25 m en nage libre jusqu'au virage, s'immerge et nage sous l'eau vers le mannequin immergé situé à 12.5 m du mur de virage

Le compétiteur fait surface avec le mannequin dans la zone de ramassage des 5 m et le remorque le reste du parcours jusqu'au mur d'arrivée.

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

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

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

Adaptation pour les catégories Avenir et Poussin :

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

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

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

4.11.2 Equipement

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

Adaptation Mannequin/Catégorie :

Pour les catégories Avenir, Poussin, Benjamin, Minime : Utilisation du mannequin « **DUMMY** ».

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

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

4.11.3 Disqualifications

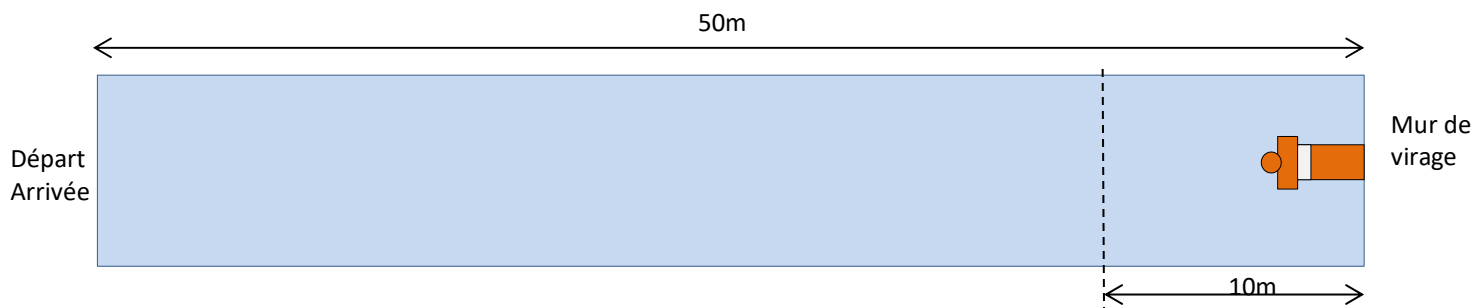
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

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

4.12 100 m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)

Catégories Minimales à Masters

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



4.12.1 Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

4.12.2 Equipement

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

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

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

4.12.3 Disqualifications

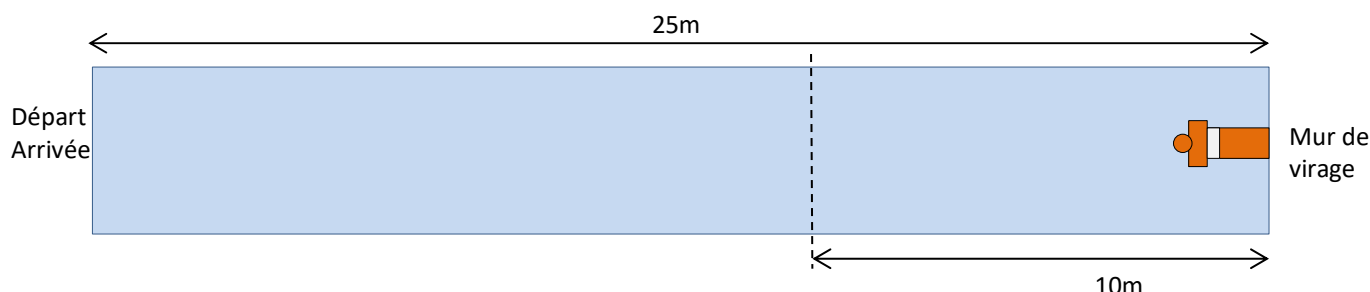
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

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

4.13 50 m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)

Catégories Avenir à Benjamin
Catégories Minime à Master en format Short Course

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



4.13.1 Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

4.13.2 Equipement

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

Adaptation Mannequin/Catégorie : Pour les catégories Avenir, Poussin, Benjamin, Minime : Utilisation du mannequin « DUMMY ».

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

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

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

4.13.3 Disqualifications

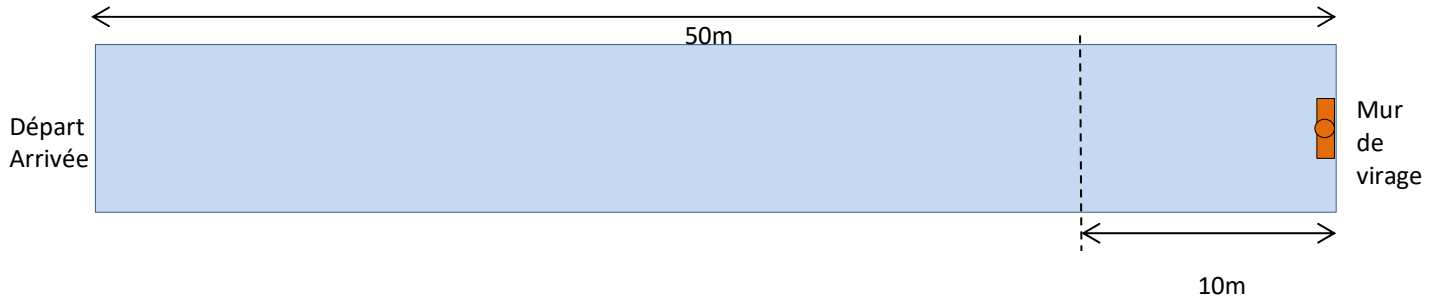
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) lors de la remontée avec le mannequin (DQ17). Le compétiteur peut pousser sur le sol lors de la remontée avec le mannequin.
- b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m (DQ24)
- c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19)
- d) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ21)
- e) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15)

4.14 100 m BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 100 m Bouée-tube épreuve en bassin de 50 m



4.14.1 Description de l'épreuve

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

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

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin, verticalement et la face tournée vers le mur de virage des 50 m **en le laissant flotter naturellement** – n'importe où dans la ligne qui lui est assignée.

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

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

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

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

Sécuriser le mannequin dans la bouée-tube : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée-tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. **L'arrimage de la bouée-tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 10 m.** La bouée-tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. **Les compétiteurs peuvent revenir dans la zone des 10 m pour resécuriser le mannequin dans la mesure où la tête du mannequin n'a pas passé la ligne des 10 m.**

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

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

- Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée-tube et le mannequin se séparent.
- Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si la bouée-tube glisse de dessous un bras pendant le tractage, dans la mesure où elle a été correctement clipsée avant la ligne des 10 m (sous les 2 bras) et que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- Tant que le mannequin et la bouée-tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée-tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-rentrer **dans la zone des 10 m** pour fixer correctement la bouée-tube après avoir été disqualifié.
- Les compétiteurs devront être disqualifiés si la corde de la bouée-tube est enroulée ou s'enroule autour du mannequin ce qui est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- **Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée-tube tant le visage du mannequin reste au-dessus de l'eau. Le mannequin ne doit pas nécessairement être remorqué la tête la première dans la mesure où il a été correctement sécurisé avant les 10 m et que son visage reste au-dessus de la surface**

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

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

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

4.14.2 Equiperment

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

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

Palmes, bouée-tube : Voir section 9

4.14.3 Disqualifications

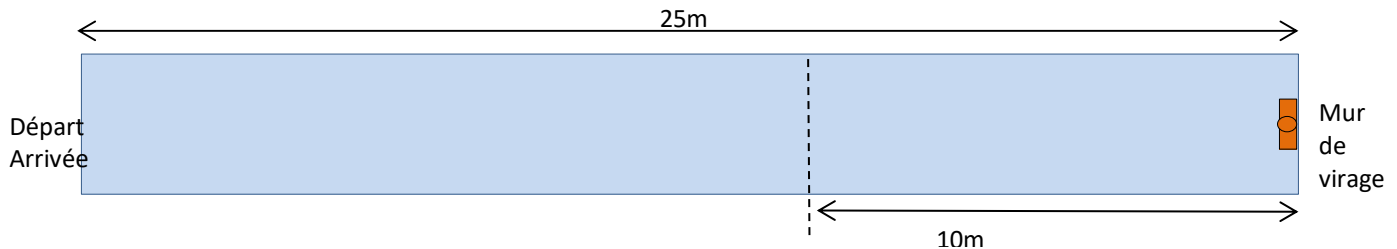
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

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

4.15 50 m BOUEE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)

Catégories Avenir à Benjamin Catégories Minime à Master en format Short Course

Schéma du 50 m Bouée-tube épreuve en bassin de 25 m



4.15.1 Description de l'épreuve pour les Minimes à Masters

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

Adaptation pour les catégories Avenir et Poussin :

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

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

Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin, verticalement et la face tournée vers le mur de virage des 25 m **en le laissant flotter naturellement** – n'importe où dans la ligne qui lui est assignée.

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

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

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

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

Sécuriser le mannequin dans la bouée-tube : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée-tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. **L'arrimage de la bouée-tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 10 m.** La bouée-tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m. **Les compétiteurs**

peuvent revenir dans la zone des 10 m pour resécuriser le mannequin dans la mesure où la tête du mannequin n'a pas passé la ligne des 10 m.

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

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

Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée-tube et le mannequin se séparent.

Les compétiteurs ne devront pas être disqualifiés si la bouée-tube glisse de dessous un bras pendant le tractage, dans la mesure où elle a été correctement clipsée avant la ligne des 10 m (sous les 2 bras) et que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.

Tant que le mannequin et la bouée-tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée-tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-rentrer dans la zone des 10 m pour fixer correctement la bouée-tube après avoir été disqualifié.

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

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

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

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

4.15.2 Equipement

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

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

Palmes, bouée-tube : Voir section 9

4.15.3 Disqualifications

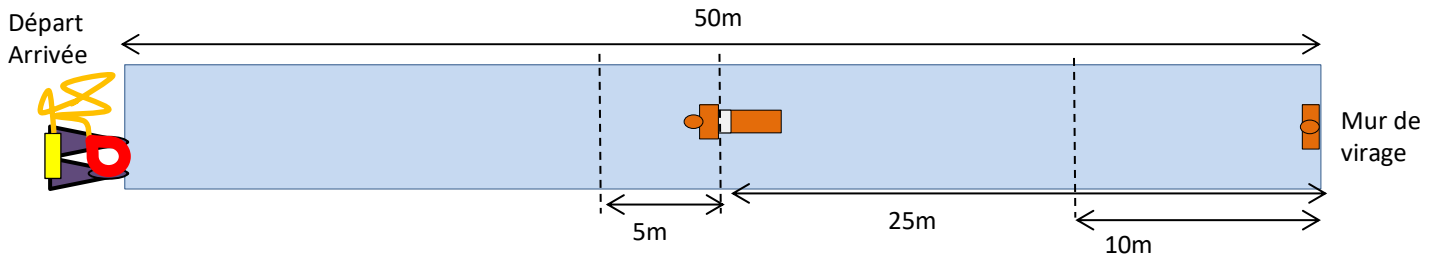
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine pendant la fixation de la bouée-tube autour du mannequin (DQ24).
- b) Le compétiteur clipse la bouée-tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- c) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- d) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- e) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- f) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne l'arbitrage de l'épreuve (DQ29).
- g) Au 25m, ne pas toucher le mur avant de toucher **intentionnellement** le mannequin (DQ26).
- h) Positionner la bouée-tube de manière incorrecte (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ31).
- i) **Ne pas avoir clipsé la bouée-tube autour du mannequin lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m** (DQ32).
- j) La corde de la bouée-tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ34). *Pour les avenirs et poussins : la corde n'est pas entièrement tendue aux 10 m (jugés sur le passage de l'extrémité de la bouée-tube (avenir et poussins).*
- k) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue au-delà des 10 m (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée-tube) (DQ35).
- l) Pousser ou porter/remorquer le mannequin, à la place de le tracter (DQ33)
- m) **Tracter le mannequin la face sous la surface** (DQ20)
- o) Le mannequin et la bouée-tube se séparent alors que la bouée-tube avait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36)
- p) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée-tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- q) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.16 200 m SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Catégories Minimales à Masters

Schéma du 200 m Supersauveteur épreuve en bassin de 50 m



4.16.1 Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Port de la bouée-tube : Au départ, la sangle de la bouée-tube doit être portée correctement en bandoulière ou sur une ou **deux épaules**. Il n'y aura pas de disqualification si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur

pendant l'approche vers le mannequin ou pendant le tractage (à condition qu'elle ait été portée correctement au départ). La bouée-tube ne doit pas être clipsée tant qu'elle n'est pas positionnée autour du mannequin.

Sécuriser le mannequin : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée-tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, en clipsant dans un anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée-tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 10 m. La bouée-tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.

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

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

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

Tant que le mannequin et la bouée-tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée-tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-rentrer dans la zone des 10 m pour fixer correctement la bouée-tube après avoir été disqualifié.

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

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

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

4.16.2 Equipement

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

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

Palmes bouée-tube : Voir section 9

4.16.3 Disqualifications

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

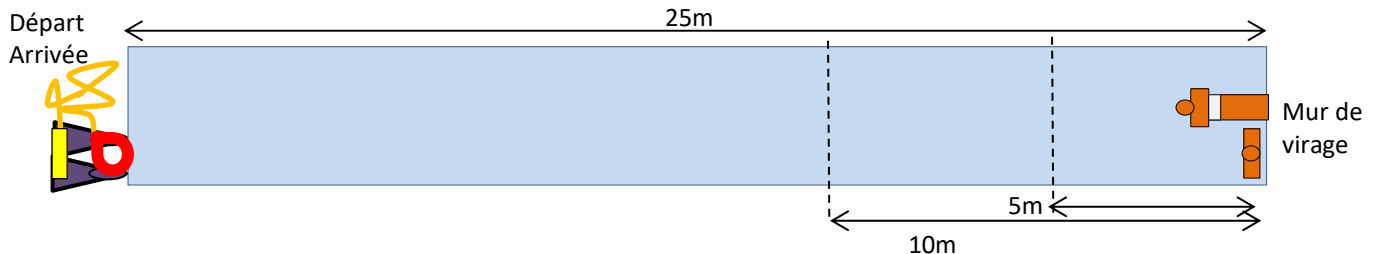
- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) (le compétiteur peut pousser sur le fond lors de la remontée avec le 1^{er} mannequin) (DQ17)
- b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de ramassage (DQ18).
- c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19).
- d) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur des 100 m (DQ21)
- e) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (es : ligne d'eau, escaliers...) lors du positionnement de la bouée-tube autour du mannequin (DQ24)
- f) Le compétiteur clips la bouée-tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
- g) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
- h) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- i) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
- j) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne l'arbitrage de l'épreuve (DQ29).
- k) Aux 150 m, ne pas toucher le mur avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26)
- l) Positionner la bouée-tube de manière incorrecte autour du mannequin (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ31).
- m) Ne pas avoir clipsé la bouée-tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m (DQ32).
- n) La corde de la bouée-tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ34).
- o) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue au-delà des 10 m (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée-tube) (DQ35).
- p) Pousser ou porter/remorquer le mannequin semi-flottant, à la place de le tracter (DQ33)
- q) Tracter le mannequin la face sous la surface (DQ20)
- r) Le mannequin et la bouée-tube se séparent alors que la bouée-tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ36)
- s) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée-tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- t) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.17 100 m SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Catégories Benjamins à Masters en format Short Course
Catégories Avenir et poussin (avec adaptation)

4.17.1 Description de l'épreuve pour les catégories Benjamins à Masters

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

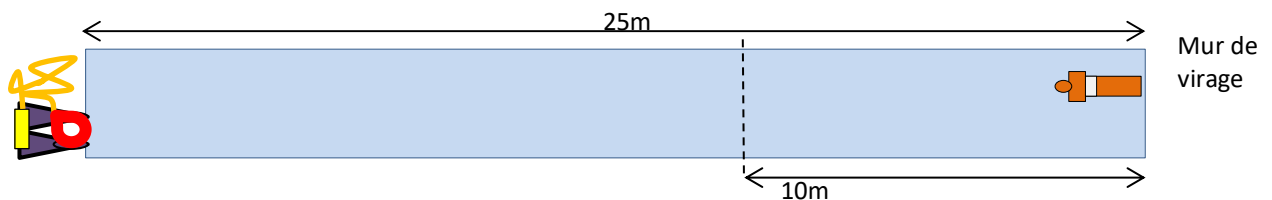


Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 25 mètres en style libre, plonge pour récupérer un mannequin immergé qu'il remonte à la surface dans les 5 mètres puis le remorque jusqu'au mur de virage des 50 m. Après avoir touché le mur, il lâche le premier mannequin.

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

4.17.2 Description de l'épreuve pour les Avenir et Poussin

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



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

Dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et la bouée-tube, nage 25 m en style libre. Après avoir touché le mur des 75 m avec au moins une main, le compétiteur revient vers l'arrivée tractant la bouée-tube ouverte trainante. La corde doit être tendue lorsque l'extrémité finale de la bouée-tube passe la ligne des 10m. L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur à l'arrivée.

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

4.17.3 Description détaillée de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sécuriser le mannequin : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée-tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée-tube au mannequin doit être effectué **dans la zone des 10 m**. La bouée-tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe **la ligne des 10 m**.

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

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

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

Tant que le mannequin et la bouée-tube ne se séparent pas et que **la face du mannequin reste à la surface**, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée-tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié. Toutefois, les compétiteurs ne peuvent pas re-renter dans **la zone des 10 m pour fixer** correctement la bouée-tube après avoir été disqualifié

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

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

4.17.4 Equipement

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

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

Palmes bouée-tube : Voir section 9

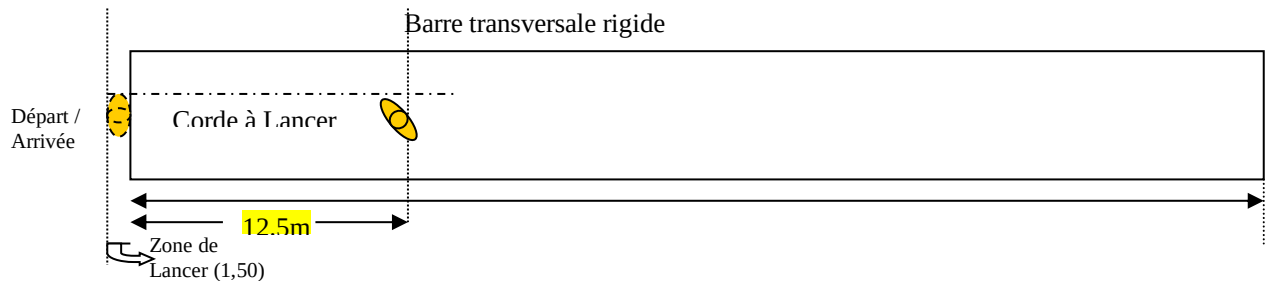
4.17.5 **Disqualifications**

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

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) (le compétiteur peut pousser sur le fond lors de la remontée avec le 1^{er} mannequin) (DQ17)
 - b) Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la zone de ramassage (DQ18).
 - c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ19).
 - d) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur des 100 m (DQ21)
 - e) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (es : ligne d'eau, escaliers...) lors du positionnement de la bouée-tube autour du mannequin (DQ24)
 - f) Le compétiteur clipse la bouée-tube avant de toucher le mur de virage (DQ30)
 - g) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ27).
 - h) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
 - i) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage (DQ25).
 - j) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne l'arbitrage de l'épreuve (DQ29).
 - k) Aux 75 m, ne pas toucher le mur avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26)
 - l) Positionner la bouée-tube de manière incorrecte autour du mannequin (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ31).
 - m) Ne pas avoir clipsé la bouée-tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m (DQ32).
 - n) La corde de la bouée-tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ34).
 - o) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue au-delà des 10 m (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée-tube) (DQ35). Pour les Avenir à benjamins : ne pas tracter la bouée-tube la corde entièrement tendue.
 - p) Pousser ou porter/remorquer le mannequin semi flottant, à la place de le tracter (DQ33)
 - q) Tracter le mannequin la face sous la surface (DQ20)
 - r) Le mannequin et la bouée-tube se séparent alors que la bouée-tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ36)
 - s) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée-tube et le mannequin ne soient en place (DQ37)
- Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

4.18 LANCER DE CORDE

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



4.18.1 Description de l'épreuve

Dans cette épreuve chronométrée de 45s, un sauveteur lance une corde non lestée à un membre "victime" de son équipe située dans l'eau à 12.5 m au niveau d'une barre transversale rigide et le tire vers le mur d'arrivée de la piscine.

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

Au second coup de sifflet, les compétiteurs prennent sans délai la position de départ. Quand toutes les compétitrices ou tous les compétiteurs sont dans la position de départ, le starter donne l'ordre " A vos marques / Take your marks". Quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal sonore du départ

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

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

Sur un signal de départ sonore : Le lanceur ramène la corde et la lance à la victime afin de la ramener au bord de la piscine. Les victimes peuvent attraper la corde dans leur ligne devant ou derrière la barre transversale.

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

Pour éviter de gêner les autres concurrents, la victime ne doit pas sortir de l'eau et doit rester dans sa ligne.

L'équipe sera disqualifiée si la victime L'équipe sera disqualifiée si la victime tente de sortir de l'eau au-delà de la taille ou s'assoit au bord de la piscine avant le signal de l'arbitre.

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

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

Lancer loyal : La victime ne doit saisir la corde lancée par le lanceur qu'à l'intérieur de son couloir (Les flotteurs séparant les couloirs ne sont pas considérés comme l'intérieur du couloir). La victime peut aller sous l'eau pour récupérer la corde lancée. La victime ne peut pas lâcher la barre transversale tant qu'elle n'a pas saisi, avec son autre main, la corde qui lui est lancée. La victime peut utiliser ses pieds ou n'importe quelle partie de son corps pour rapprocher la corde à condition que ces manœuvres se déroulent dans son couloir et que la victime ne lâche la barre transversale. Pour se rapprocher de la corde, la victime peut faire glisser sa main le long de la barre, mais ne

doit ni retirer sa main ni lâcher la barre tant qu'elle n'a pas saisi la corde qui lui a été lancée. Lorsqu'elle se déplace le long de la barre, la victime doit rester ENTIEREMENT à l'intérieur de son couloir.

Remorquage de la victime : Lorsqu'elle est tirée vers le bord, la victime doit être sur le ventre et tenir la corde qui lui a été lancée avec les deux mains. La victime ne peut pas « remonter » le long de la corde, une main après l'autre. Pour des raisons de sécurité, la victime pourra lâcher la corde avec une main afin de toucher le mur d'arrivée. Ceci n'entraînera pas de disqualification. La victime pourra porter des lunettes de natation.

Zone de lancer : Le lanceur doit rester sur le bord de la piscine dans le couloir qui lui a été attribué dans une Ligne clairement définie et à 1.5 m du bord de l'eau. S'il y a une zone surélevée à l'abord de l'eau, les 1.5 m seront mesurés au-delà de la zone surélevée.

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

A condition d'avoir toujours un pied dans la zone et de ne pas gêner les autres compétiteurs, n'importe quelle partie du corps du lanceur peut sortir de la zone de lancer sans pénalité.

N'importe quelle partie des pieds du lanceur peut surplomber l'eau au niveau de sa zone de lancer, sans pénalité.

Le lanceur pourra récupérer sa corde tombée à l'extérieur de la zone de lancer, à condition de garder au moins un pied entier à l'intérieur de la zone de lancer et de ne pas gêner un concurrent.

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

Limite de temps : Le lanceur doit lancer la corde et ramener la victime jusqu'au mur d'arrivée dans le délai de 45 secondes. Si le jet est trop court ou sort de la ligne allouée, le lanceur peut récupérer la corde et recommencer aussi souvent que possible dans le délai des 45 secondes. Le résultat des lanceurs qui n'auront pas ramené leur victime dans le délai imparti sera qualifiée de « Hors Temps » (HT)

4.18.2 Equipement

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

4.18.3 Arbitrages

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

4.18.4 Disqualifications

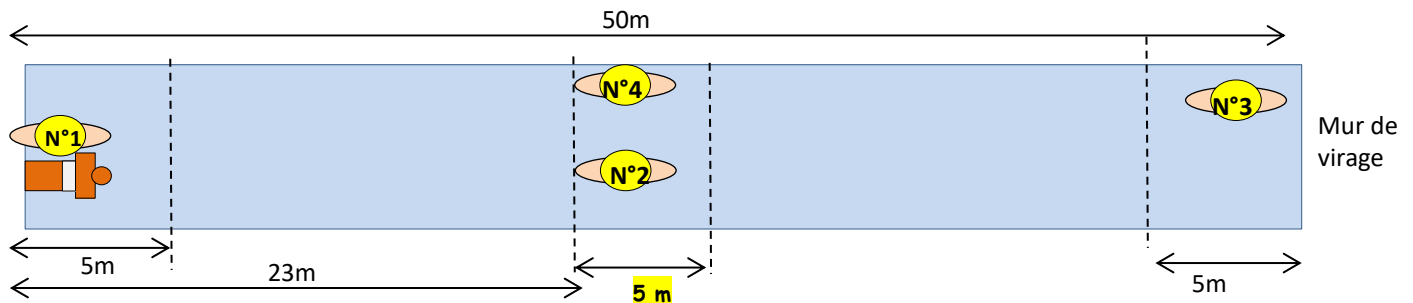
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

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

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

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

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



4.19.1 Description de l'épreuve

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

- Le premier sauveteur part dans l'eau en tenant le mannequin à la surface avec une main et le bord de piscine ou le plot de départ avec l'autre main. Sur un signal sonore, le sauveteur remorque le mannequin et le passe au deuxième sauveteur dans la zone de transition **délimitée de 5 m, située entre les 22,5 m et 27,5 m.**
- Le deuxième sauveteur remorque le mannequin vers le mur de virage, touche le mur et passe le mannequin au troisième sauveteur qui est en contact avec le bord de la piscine (virage) ou le plot de départ avec au moins une main. Le troisième sauveteur ne peut toucher le mannequin qu'après que le deuxième sauveteur ait touché le mur de la piscine (virage).
- Le troisième sauveteur remorque le mannequin sur une distance approximative de 25 m et le passe au quatrième sauveteur qui attend, dans la zone de changement **délimitée de 5 m, située entre les 72,5 m et 77,5 m.**
- Le quatrième sauveteur termine l'épreuve en remorquant le mannequin vers le mur d'arrivée, qu'il touche avec n'importe quelle partie de son corps.
- Dès qu'ils ont terminé leur parcours et passé le relais, les compétiteurs doivent rester dans l'eau, dans la zone de transmission de leur couloir, en restant clairement à l'écart des échanges suivants, jusqu'à ce que la fin de l'épreuve ait été signalée.
- Le compétiteur qui arrive avec le mannequin et celui qui repart avec le mannequin doivent seuls, participer à l'échange du mannequin. Le relayeur qui arrive avec le mannequin peut aider le compétiteur qui part avec le mannequin aussi longtemps que la tête du mannequin ne sort pas de la zone de transition
- Le compétiteur ne peut pas lâcher le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).
- La zone de départ et les zones de transition seront indiquées par des drapeaux

Au départ - une ligne située à 5 mètres du bord de la piscine

Au milieu de la piscine - **deux lignes de drapeaux à 22,5 mètres et 27,5 mètres** du départ, situées de 1,5 m à 2 mètres au-dessus de la surface indiquent la zone de transition

Au mur de virage - une ligne située à cinq mètres du bord de la piscine

- Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine dans la zone de transition lors du relais.
- A l'intérieur de la zone de départ, dans les zones de transitions et au mur du virage, les compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin définis en 4.3. Les critères du remorquage seront appliqués dans la zone d'arrivée, à la fin du relais.

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

4.19.2 Equipement

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

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

4.19.3 Disqualifications

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

- a) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrite en 4.3(DQ19)
- b) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (ex : ligne d'eau, escaliers, ...etc.) (excepté le fond de la piscine) (DQ17)
- c) Ne pas avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ18)
- d) Lâcher le bord de la piscine avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ41)
- e) Donner le mannequin (DQ42)
 - Avant ou au-delà de la zone de transition
 - Avant que le deuxième sauveteur n'ait touché le mur de la piscine
- f) Un troisième compétiteur aide pendant l'échange de mannequin opéré entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin, et celui qui repart avec le mannequin (DQ39).
- g) Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin) (DQ43)
- h) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée de la piscine (DQ21).
- i) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15).
- j) Un compétiteur qui sort de l'eau après la fin de son parcours (DQ50)
- k) Un compétiteur qui sort de l'eau avant le signal de fin (DQ61)
- l) Un des compétiteurs accomplit deux ou plusieurs parcours de 25 m (DQ40)

NOTE 1 :

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

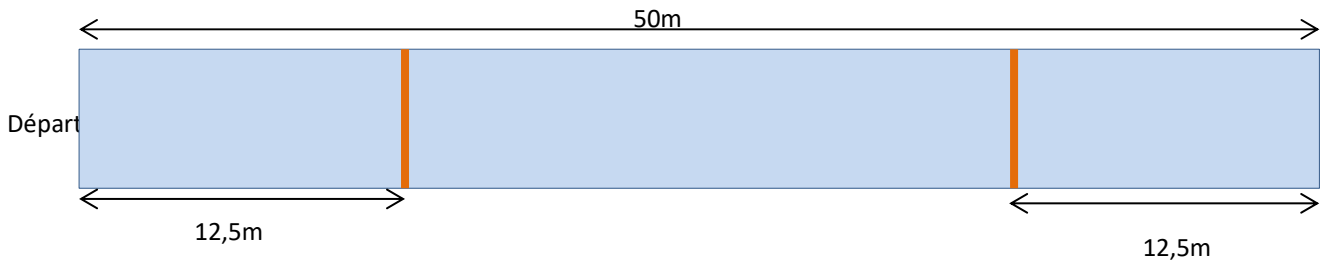
L'échange du mannequin entre les compétiteurs 1 et 2 puis 3 et 4 peut se faire à n'importe quel moment après que le sommet de la tête du mannequin est entré dans la zone de transition, mais l'échange doit avoir lieu à l'intérieur de la zone de transition. Les compétiteurs qui partent avec le mannequin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

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

4.20 RELAIS OBSTACLES (4x50m) (OBSTACLE RELAY)

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

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



4.20.1 Description de l'épreuve

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

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

4.20.2 Equipement

Les obstacles doivent être conformes à la section 9.

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

4.20.3 Disqualifications

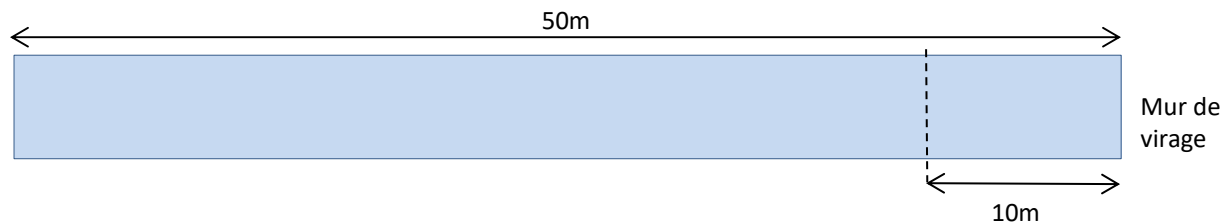
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont possibles de disqualification :

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

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

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

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



4.21.1 Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

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

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

Tracter la victime : Les compétiteurs doivent tracter la victime avec la corde de la bouée-tube entièrement tendue. Les compétiteurs peuvent revenir dans **la zone de transition des 10 m** pour resécuriser la victime tant que la tête de la victime n'a pas franchi la ligne des 10 m

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

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

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

4.21.2 Equipement

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

4.21.3 Disqualifications

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

- a) Plonger avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur. Dans le cas des départs avec plongeon des relayeurs 2 et 3, l'équipe d'un relayeur, dont les pieds ont perdu le contact avec le plot de départ avant que le coéquipier le précédant ne touche le mur, sera disqualifiée (DQ41)
- b) Le quatrième compétiteur touche le harnais de la bouée-tube, la corde ou n'importe quelle partie de la bouée-tube avant que le troisième compétiteur n'ait touché le mur de la piscine (DQ44)
- c) Le compétiteur clipse la bouée-tube (DQ45)
- d) Le quatrième compétiteur n'est pas en contact avec le bord (ou le plot) lorsque le troisième compétiteur touche le mur (DQ43A)
- e) La victime tient la bouée-tube par la corde (DQ46)
- f) La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée-tube avec les deux mains (DQ47).
- g) La victime n'est pas en contact ou perd contact avec la bouée-tube après la ligne des 10 m. (DQ48).
- h) Le quatrième sauveteur ne tracte pas la victime avec la corde de la bouée-tube entièrement tendue au-delà de la ligne des 10 m (DQ49).
- i) Un compétiteur accomplit deux fois ou plus un parcours de 50 m (à l'exception du troisième compétiteur qui agit une seconde fois en tant que « victime ») (DQ40).
- j) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).
- k) Un compétiteur re-entre dans l'eau après avoir terminé sa distance du relais (DQ50)
- l) Le compétiteur 1 ou 2 (ou 3 dans le cas des benjamins) ne quittent pas la ligne d'eau dès qu'ils ont accompli leur distance (DQ40A)

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

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

Schéma du Relais 4x50 Sauveteur en piscine



4.22.1 Description de l'épreuve

Suite au signal sonore,

- **le premier compétiteur** plonge et effectue 50 m en nage libre sans palmes avant de toucher le mur de la piscine.
- **Le deuxième compétiteur** (avec palmes) plonge alors, et effectue 50 m avant de plonger pour remonter le mannequin immergé (Le second compétiteur n'a pas besoin de toucher le mur de virage avant de passer le mannequin au troisième compétiteur).

Note : le second compétiteur peut effectuer tout le parcours sous l'eau avant de faire surface avec le mannequin, ou faire surface une ou plusieurs fois entre son départ et sa plongée vers le mannequin.

- **Le troisième compétiteur** (sans palmes) attend dans l'eau en contact avec le mur de virage ou le plot, avec au moins une main. Le troisième compétiteur (*peut toucher (mais pas saisir) le mannequin avant que sa tête n'ait cassé la surface de l'eau*). Il ne prend le mannequin (remonté par le second compétiteur) qu'après que le mannequin ait cassé la surface de l'eau. Le troisième compétiteur remorque alors le mannequin sur 50 m et touche le mur avant de passer le mannequin au 4ème compétiteur.
- **Le quatrième compétiteur** (avec palmes) attend dans l'eau en contact avec le mur de virage avec au moins une main avant de prendre le mannequin. (*Il peut toucher le mannequin uniquement après que le 3^{ème} compétiteur ait touché le mur*). Il prend le mannequin après que le troisième compétiteur ait touché le mur et le remorque jusqu'à l'arrivée.
- Le compétiteur qui arrive avec le mannequin et celui qui repart avec le mannequin doivent seuls, participer à l'échange du mannequin. Le relayeur qui arrive avec le mannequin peut aider le compétiteur qui part avec le mannequin aussi longtemps que la tête du mannequin ne sort pas de la zone de transition.
- Les zones de transitions seront matérialisées par des drapeaux :
 - à 5 m du mur de la piscine pour l'échange entre le 2ème et 3ème compétiteur
 - à 10 m du mur de la piscine pour l'échange entre le 3ème et 4ème compétiteur
- Le compétiteur ne peut pas lâcher le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).
- A l'intérieur des zones de transition, les 3ème et 4ème compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin définis en 4.3. Les critères du remorquage seront appliqués dans la zone d'arrivée, à la fin du relais.

- Le cas échéant, les 2eme et 4eme compétiteurs pourront retrouver leurs palmes perdues après le départ et continuer leur course. Il ne sera pas permis à l'équipe de recommencer l'épreuve dans une nouvelle série.
- Les 3eme et 4eme compétiteurs peuvent pousser le mur avec leurs mains, bras ou pieds après avoir pris le mannequin
- L'épreuve est terminée quand le 4eme compétiteur touche le mur d'arrivée tout en remorquant le mannequin.
- Les 1^{er}, 2eme, et 3eme compétiteurs doivent quitter l'eau dès qu'ils ont terminé leur partie du relais sans gêner les autres compétiteurs. Ces compétiteurs ne doivent pas re rentrer dans l'eau.

4.22.2 Equipement

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

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

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

4.22.3 Disqualifications

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

- a) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrite en 4.3(DQ19)
- b) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (excepté le fond de la piscine) (DQ17)
- c) Le 3^{ème} compétiteur n'a pas le mannequin dans une position correcte de remorquage avant que la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 5 m (DQ18).
- d) Le 3^{ème} compétiteur perd le contact avec le mur de la piscine avant de toucher le mannequin (DQ59)
- e) Le 4^{ème} compétiteur **touche** le mannequin avant que le 3^{ème} compétiteur n'ait touché le mur de virage (DQ60).
- f) Un troisième compétiteur aide pendant l'échange de mannequin opéré entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin, et celui qui repart avec le mannequin (DQ39).
- g) Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin) (DQ43)
- h) Le 4^{ème} compétiteur n'a pas le mannequin dans une position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 10 m (DQ23)
- i) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ15).
- j) Un des compétiteurs accomplit deux parcours ou plus sur l'épreuve (DQ40)
- k) Lâcher le bord de la piscine avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ41)
- l) Un compétiteur re rentre dans l'eau après avoir effectué sa partie du relais (DQ50)
- m) Ne pas sortir de l'eau immédiatement après avoir fini sa partie de relais (DQ40A)

NOTE 1 :

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

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

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

NOTE 2:

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

4.23 RELAIS PALMES BOUEE TUBE (4x50m)

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

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

4.23.1 Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.23.2 Equipement

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

4.23.3 Disqualifications

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

- a) Partir (deux pieds décollés du plot) et/ou lâcher le mur, avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ43).
- b) Le compétiteur qui attend touche le harnais de la bouée-tube, la corde ou n'importe quelle partie de la bouée-tube avant que le compétiteur qui arrive n'ait touché le mur de la piscine (DQ47).
- c) Un troisième sauveteur prend part à l'échange de bouée-tube (DQ41).
- d) La corde de la bouée-tube n'est pas complètement tendue quand le corps de la bouée-tube (partie jaune) franchit la ligne des 10 m après l'échange de la bouée (DQ53).
- e) Le compétiteur clipse la bouée-tube (DQ49)
- f) Le compétiteur ne sort pas de l'eau dès qu'il a accompli son parcours (DQ46)
- g) Un compétiteur accomplit deux fois ou plus son parcours de 50 m (DQ42).
- h) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).

SECTION 5- COMPETITIONS DE COTIER

5.0 CONDITIONS GENERALE POUR LES COMPETITIONS DE COTIER

Les chefs d'équipe et les compétiteurs doivent connaître le programme de la compétition et les règles et procédures qui régissent chacune des épreuves.

- a) Les compétiteurs ne peuvent pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement. Pour permettre aux organisateurs de déterminer combien de séries sont nécessaires, l'enregistrement ou " marshaling " peut être organisé le jour précédent ou au début de la journée au cours de laquelle l'épreuve est programmée.
- b) Un compétiteur, ou une équipe, absent(e) au départ d'une épreuve sera disqualifié(e).
- c) À moins que cela ne soit expressément stipulé, aucun moyen d'amélioration de la propulsion ne peut être utilisé en compétition (palmes de mains, brassards).
- d) L'utilisation de cire ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec la planche, le surf ski ou les pagaies est autorisée dans les épreuves en mer.
- e) Le port de bandes adhésives à des fins préventives, médicales, thérapeutiques, ou kinésiologiques est permis, à la discrétion de l'arbitre principal, tant que cela ne procure pas un avantage compétitif.

f) Des caméras vidéo peuvent être montées sur les planches et les surfskis dans la mesure où ces matériels sont conformes aux spécifications de la section 8, *Installations et équipements standards procédures de vérification*. Un compétiteur ne peut pas porter ni attacher une caméra vidéo sur lui du début à la fin d'une course.

- g) Les compétiteurs doivent porter leur lycra et bonnet de club ou d'équipe nationale dans toutes les épreuves. Les bonnets de côtier, attachés sous le menton, doivent être portés sur la tête par les compétiteurs au départ de chaque épreuve.

Un compétiteur ne sera pas disqualifié s'il perd son bonnet après le départ d'une épreuve, à la condition que les arbitres puissent déterminer qu'il a accompli le parcours de l'épreuve correctement.

- h) Parcours de la compétition : les réclamations sur les parcours ne pourront être acceptées qu'avant le départ de chaque épreuve ou course.

Tous les parcours devront être mesurés, placés et ajustés à la demande de l'arbitre principal en s'assurant autant que possible que tous les couloirs soient répartis de façon juste et équitable

Le comité de course et l'arbitre principal peuvent autoriser des ajustements pour la disposition des parcours, pour assurer la sécurité, l'arbitrage et le bon déroulement de l'épreuve (distances, nombre de couloirs ou de bouées, nombre de compétiteurs par course). Chaque changement de parcours doit être communiqué aux compétiteurs avant le départ de la course (au briefing des capitaines d'équipes, dans la zone de marshaling ou au départ)

L'utilisation du code couleur pour les bouées et les drapeaux est recommandée pour guider précisément les compétiteurs sur les parcours à emprunter.

Les distances des bouées devront être mesurées avec l'eau à la hauteur des genoux à marée basse.

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

Dans les épreuves avec embarcations, les compétiteurs peuvent passer à travers les bouées de nage étant entendu qu'ils sont les seuls responsables si elles entravent leur progression.

- i) Les compétiteurs et les arbitres 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 des extrémités d'une ligne ou d'une barrière jusqu'à l'eau, ou, toute autre aire désignée selon les spécifications de l'arbitre principal.

- j) Les décisions des arbitres concernant les ordres d'arrivée ne sont pas sujets à réclamation ou à appel.
- k) Les décisions de départ prises par le starter, l'arbitre principal (ou son assistant) ne sont pas sujets à réclamation ou à appel
- l) Hasard des conditions dominantes : ni contestation ni appel ne seront acceptés si un incident est causé par les conditions prédominantes. (Voir section 2.7 *hasard des conditions dominantes*)

5.1 LE DEPART

5.1.1 Avant le départ

Le Marshall devra :

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

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

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

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

5.1.2 Le Starter

Le starter devra :

- a) Avoir seule autorité sur les compétiteurs à partir du moment où ils sont sous ses ordres jusqu'au départ de l'épreuve.
- b) Se positionner de façon à avoir un contrôle visuel complet sur l'ensemble des compétiteurs pendant le départ.
- c) S'assurer que le départ de toutes les épreuves est régulier et équitable.
- d) Disqualifier les compétiteurs pour faux départ (ou aux Beach Flags, éliminer les compétiteurs).

5.1.3 Les procédures de départ

La procédure de départ des épreuves devrait débuter par un signal ou un commandement qui indique "**À vos marques/ Take your mark**" suivi par un signal ou un commandement qui indique "**Prêt/ Set**" et enfin suivi par le signal ou commandement qui indique "**Partez/ Go**". La procédure de départ doit être précisée lors du briefing des capitaines d'équipes. Voir la description des épreuves pour la procédure de départ du Beach Flags, Surf boat et IRB.

Si, pour une raison ou une autre, le starter doit parler à un compétiteur après n'importe quel commandement, la procédure de départ devra être recommencée.

- a) Si, pour quelque raison que ce soit, le starter n'est pas satisfait de la procédure de départ alors que les compétiteurs sont à leur marque, le starter devra donner l'ordre aux compétiteurs de se retirer de leur position et toute la procédure de départ devra être recommencée.
- b) Même si le starter met tout en œuvre pour effectuer un départ équitable, la décision de "partir" au signal de départ, appartient au compétiteur ou à l'équipe. S'il n'y a pas de rappel du starter, du directeur d'épreuve ou arbitre principal, aucune réclamation ou appel ne sera acceptée concernant le départ.
- c) Après le départ, les compétiteurs en nage, planche, surf ski (si départ sur le sable) et épreuves pluridisciplinaires, peuvent entrer dans l'eau à leur convenance à condition de ne pas gêner les autres compétiteurs.
- d) En relais ou en épreuves pluridisciplinaires, à l'issue du premier parcours, le compétiteur qui entre dans l'eau en second et les suivants seront considérés en faute s'ils gênent la progression d'un compétiteur qui sort de l'eau.

5.1.4 Les lignes de départ

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

5.1.5 Disqualifications

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

5.1.6 Notes

- a) Le devoir du starter et de l'arbitre de départ est d'assurer un départ équitable. Si le starter ou l'arbitre de départ décide que le départ n'est pas juste, pour quelle que raison que ce soit, incluant une faute technique ou un défaut d'équipement, les compétiteurs seront rappelés et la procédure de départ recommencée.
- b) Les compétiteurs doivent être disqualifiés s'ils "commencent un mouvement de départ vers l'avant" avant le signal du départ. Un mouvement involontaire en lui-même comme un tressaillement ou un mouvement provoqué par les vagues lors des départs dans l'eau, n'entraîne pas de disqualification. Anticiper le signal du départ et commencer un mouvement de départ entraîne une disqualification.
- c) Le Starter et l'arbitre de départ détermineront à leur gré si un compétiteur - ou plus d'un compétiteur - a commencé un mouvement de départ. Généralement, le mouvement de départ anticipé d'un compétiteur engendre des mouvements d'autres compétiteurs. De tels mouvements des autres compétiteurs n'entraînent pas de disqualification.
- d) Les décisions du starter ou de l'arbitre de départ ne sont pas sujettes à réclamation ou à appel.

5.1.7 Passage de relais et touche dans les relais

- a) Dans les épreuves en relais, les changements ou passages de relais seront effectués par un compétiteur "touchant" le compétiteur suivant de l'équipe, à moins qu'un autre moyen soit indiqué (voir Beach Relay).

Pour la touche, un compétiteur utilise n'importe quelle main pour toucher visiblement la main de l'autre compétiteur ou toute autre partie de son corps. **Toutes les touches doivent se faire au-dessus de la surface de l'eau et de façon visible.**

- b) Le relayeur devra être positionné avec les pieds sur ou derrière la ligne de transition**

- c) Les compétiteurs dans les épreuves de relais, doivent démarrer leur partie d'épreuve de la position ou ligne attribuée par le Marshall. Si les compétiteurs ne partent pas de la ligne ou position désignée, l'équipe risque d'être disqualifiée

5.2 L'ARRIVEE

- a) Dans les épreuves où les compétiteurs franchissent une ligne d'arrivée en courant, ils doivent la franchir debout sur leurs pieds (c'est-à-dire ne pas tomber en passant la ligne). L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne.
- b) Dans les épreuves où l'arrivée est jugée dans l'eau (surf skis et bateaux), les compétiteurs, les équipes ou les équipages ont franchi la ligne d'arrivée quand n'importe quelle partie de l'embarcation coupe la ligne.
- c) Dans les épreuves où les compétiteurs doivent franchir une ligne d'arrivée et qu'ils ne le font pas correctement, les compétiteurs peuvent revenir en arrière et refranchir la ligne d'arrivée correctement pour valider leur place.
- d) Une fois qu'un compétiteur a franchi correctement la ligne d'arrivée, il est déclaré avoir fini l'épreuve. Le compétiteur ne peut pas réintégrer la course pour corriger une de ses erreurs.
- e) Enregistrement de la place à l'arrivée : A l'issue de sa série, le compétiteur doit rester au niveau de la zone d'arrivée tant qu'il n'a pas fait enregistrer sa position à l'arrivée par le secrétariat. Cet enregistrement est effectué immédiatement après validation de l'arrivée par l'arbitre de site ou l'arbitre principal. A défaut, la position du compétiteur ne sera pas enregistrée et il sera considéré qu'il n'a pas pris part à l'épreuve.

5.2.1 Arbitrage

- a) Toutes les épreuves seront arbitrées visuellement ou par un des moyens électroniques. Les places seront déterminées par les arbitres d'arrivée. Les égalités (ex aequo) seront déclarées comme telles.
- b) Quand ils sont disponibles, les équipements électroniques (y compris la vidéo ou toute technologie d'aide à l'arbitrage) devraient être utilisés pour l'arbitrage.
- c) Si des moyens électroniques sont utilisés pour aider au jugement et à l'enregistrement des courses, les compétiteurs doivent placer les capteurs comme demandé (portés dans un gilet, attachés à une cheville ou un poignet ou placés sur une partie spécifique de leur embarcation ou bateau etc.) Le classement de ces courses sera alors déterminé par l'ordre d'arrivée des capteurs au passage de la ligne d'arrivée. Dans le cas d'une panne des capteurs électroniques, tous les classements des courses devront se faire visuellement en utilisant les méthodes habituelles.
- d) Les arbitres seront positionnés pour avoir une vue nette de la ligne d'arrivée. Si nécessaire des arbitres devront être placés en position surélevée.
- e) L'arbitre 1 détermine le 1^{er} et 2^{ème} ; l'arbitre 2, le 2^{ème} et le 3^{ème}, et ainsi de suite (c'est-à-dire que l'arbitre 1 est principalement responsable du 1^{er}, mais repère également le 2^{ème})
- f) Enregistrement de la place à l'arrivée : A l'issue de sa série, le compétiteur doit rester au niveau de la zone d'arrivée tant qu'il n'a pas fait enregistrer sa position à l'arrivée par le secrétariat. Cet enregistrement est effectué immédiatement après validation de l'arrivée par l'arbitre de site ou l'arbitre principal. A défaut, la position du compétiteur ne sera pas enregistrée et il sera considéré qu'il n'a pas pris part à l'épreuve.
- g) Si la vidéo ou toute autre aide au jugement électronique est utilisée pour déterminer correctement le classement d'une course, le classement initial ne devra pas être proclamé comme définitif et l'arbitre principal / arbitre de site et l'arbitre principal détermineront le classement final de l'épreuve.
- h) **Le classement à l'arrivée, quand il est finalisé, devra être considéré comme définitif, et aucune protestation ou aucun appel ne sera autorisé.**
- i) Au signal de l'arbitre principal, les plaquettes devront être remises et/ou les noms enregistrés.
- j) **L'arbitre principal peut autoriser les compétiteurs ou les capitaines d'équipes à visionner la vidéo, ou les autres moyens de jugement électroniques dans des conditions contrôlées.**

5.2.2 Limite de temps

- a) A la discrétion de l'arbitre principal, un temps limite pour la durée de l'épreuve peut être imposé. Les compétiteurs devront être avertis du temps limite avant le début de chaque tour d'une épreuve.
- b) L'arbitre principal peut ordonner aux compétiteurs d'abandonner l'épreuve quand le temps limite est atteint ou quand le nombre de compétiteurs requis pour les tours suivants se sont qualifiés en ayant réalisé leur parcours sans disqualification.
- c) L'épreuve de l'océanman/océanwoman se déroule en 4 parcours successifs dont l'ordre est tiré au sort (parcours nage, parcours planche, parcours surf ski, parcours sprint). L'arbitre de site ou l'arbitre principal peut ordonner l'arrêt de tout compétiteur ayant été rattrapé par un compétiteur plus rapide effectuant le parcours suivant. Le compétiteur ainsi arrêté n'est pas disqualifié mais est classé au-delà du dernier arrivé dans l'épreuve

5.3 REPARTITIONS

Des têtes de séries seront déterminées

5.3.1 Répartition dans les séries

Pour le 1^{er} tour d'une épreuve les engagés d'un même club ou nation, seront si possible, répartis dans des séries différentes.

5.3.2 Répartition dans les demi-finales et les finales

La détermination de têtes de séries est requise pour chaque tour après les séries. Les têtes de séries pour les tours supplémentaires, ¼ de finales, ½ finales et finales devra se baser sur les résultats des séries. Basés sur les résultats des séries, et/ou des tours supplémentaires, ou des ½ finales, les 16 compétiteurs ou équipes devront se voir assignés les places en final pour les épreuves suivantes : nage, nage en équipe, course nage course, course sur sable, surf ski, relais surf ski, planche, relais planche, océanman/océanwoman, relais océanman/océanwoman.

- Quand cela est nécessaire (pour l'attribution des points, etc.) **une finale A et B doit être réalisée dans les épreuves suivantes : Beach Flags, Bouée Tube, sauvetage Bouée Tube, Sprint, Relais Sprint et Sauvetage Planche**
- **En fonction des résultats des séries ou des ½ finales, les 8 meilleurs compétiteurs ou équipes se verront attribué une place en finale A. Les compétiteurs ou équipes classées de la 9^{ème} à la 16^{ème} place se verront attribué une place en finale B**
- Quand un ou plusieurs compétiteurs ou équipes déclarent forfait pour une final à 16 ou plus, dans la limite maximum de 4 compétiteurs ou équipes, des compétiteurs ou **des équipes pourront être repêchés sur la liste complémentaire.**
- **Les repêchés seront issues de la même course qualificative que le compétiteur ou l'équipe ayant déclaré forfait. La finale ne sera pas redistribuée.**
- **En finale B, lorsqu'un ou plusieurs compétiteurs ou équipes déclarent forfait ou sont appelés dans une finale A à 8 compétiteurs, des compétiteurs supplémentaires, dans la limite de 4 maximum, devront être rappelés des séries. La finale B ne sera pas redistribuée. Si le nombre de repêchés disponibles n'est pas suffisant, la finale B se déroulera avec les compétiteurs présents lors du marshaling. Les repêchés seront issues de la même course qualificative que le compétiteur ou l'équipe ayant déclaré forfait. Les places en finale B ne seront pas redistribuées.**
- **Les égalités : en cas d'égalité pour accéder à une finale, et dans la mesure du possible (en termes de nombre de compétiteurs), les compétiteurs ou les équipes ex aequo seront admis dans la finale appropriée. Si le nombre de places disponibles en finale est insuffisant, un tour de repêchage sera réalisé pour accéder à la finale entre les compétiteurs ou les équipes ex aequo.**

5.3.3 Tirage au sort pour le positionnement

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

Les tirages au sort des positions pour les tours suivants (¼ finales, ½ finales et finales) seront effectués par les arbitres de la compétition.

La méthode utilisée pour les tirages au sort, y compris pour le tirage au sort des séries éliminatoires et pour l'attribution des têtes de séries, devra être approuvée par l'arbitre principal.

5.3.4 Position sur la plage

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

5.3.5 Limitation du nombre de participants aux épreuves

L'arbitre principal décidera si les épreuves se dérouleront en séries éliminatoires, ½ finales ou finales. Le nombre maximum recommandé de compétiteurs admis en séries éliminatoires ou en finales ne pourra excéder les indications du tableau suivant. Seul le comité de course et l'arbitre principal peuvent autoriser des changements par rapport au maximum autorisé en prenant en considération l'efficacité de l'arbitrage, la disposition du site, la sécurité et l'équité pour tous les compétiteurs.

Epreuves	Nombre maximum de compétiteurs par course
Nage	32 participants
Bouée tube individuel	9 participants
Course-Nage-Course	32 participants
Beach Flags	16 participants (8 par finales)
Sprint	10 participants (8 par finales)
Course de plage 2 km et 1 km	40 participants
Relais course 3 x 1km	40 équipes de 3 compétiteurs
Surf Ski	16 participants
Course de Planche	16 participants
Océanman/ Océanwoman	16 participants (20 pour les éliminatoires)
Océan M	24 participants
Nage par équipes	10 équipes de 3 participants
Sauvetage Bouée Tube	9 équipes de 4 participants (8 par finales)
Relais sprint	10 équipes de 4 participants (8 par finales)
Relais de Surf Ski	16 équipes de 3 participants
Relais Planche	16 équipes de 3 participants
Relais Océanman/ Océanwoman	16 équipes de 4 participants
Relais Océan M	24 équipes de 4 compétiteurs
Sauvetage en Planche	9 équipes de 2 participants (8 par finales)
Relais sauvetage Planche	9 équipes de 4 participants (8 par finales)

5.4 NAGE

Catégories Avenirs à Masters

5.4.1 Description de l'épreuve de Nage

Après une course sur la plage, de la ligne de départ jusqu'à la mer, les compétiteurs nagent 400m (280m Masters, Avenirs et poussins 100m, Benjamins et Minimes : 300m) autour d'un parcours délimité par des bouées, et retournent vers le bord 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 à un angle d'environ 30° partant de la ligne d'arrivée et remontant sur la plage.
- Sur une série de lignes, 10 m en arrière et à angle droit par rapport à la ligne d'arrivée, séparées par un intervalle de 5 m.

5.4.2 Parcours

Comme le montre le schéma suivant, la course forme un U d'environ 400 m de la ligne de départ à l'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 de l'arbitre principal au regard des conditions de mer dominantes.

- La ligne de départ (une corde de couleur vive tendue entre deux piquets espacés approximativement de 40 m) sera située à 5 m du bord de l'eau et centrée sur la bouée numéro 1.
- La ligne d'arrivée (entre deux drapeaux espacés de 5 m) sera située approximativement à 15 m du bord de l'eau et centrée sur la bouée numéro 9.
- Le parcours sera matérialisé par des bouées (comme indiqué sur le schéma), la plus éloignée placée à environ 170 m du point de mesure situé à une profondeur d'eau aux genoux. Les distances peuvent varier selon les conditions de mer.

5.4.3 Jugement

Au signal de départ les concurrents devront débiter de la ligne de départ, entrer dans l'eau sans gêner les autres compétiteurs de l'épreuve, nager vers et autour des bouées, et revenir vers le bord pour finir entre les deux drapeaux verts d'arrivée.

- Les compétiteurs doivent finir l'épreuve debout sur leurs pieds dans une position verticale.
- L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.
- Les arbitres seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

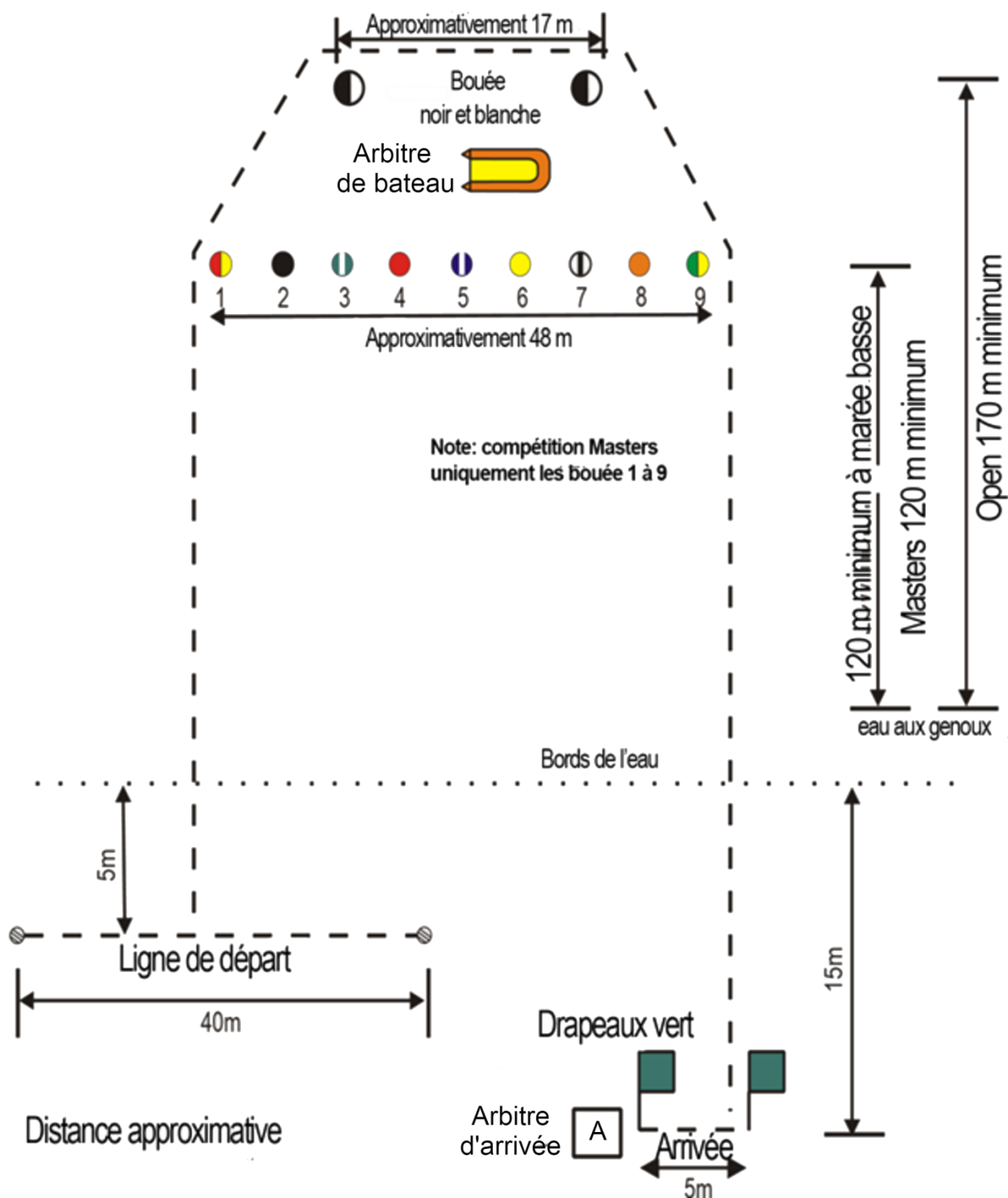
Note :

Les compétiteurs peuvent toucher les bouées et leurs cordes mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes pour se tracter sur le parcours

5.4.4 Disqualification

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

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



Nage

Catégories	DISTANCE APPROXIMATIVE
Open	170 m jusqu'à la bouée la plus éloignée
Masters	120 m jusqu'à la bouée la plus éloignée

5.5 NAGE PAR EQUIPE (SURF TEAM RACE)

Catégories Avenirs à Masters

5.5.1 Description de l'épreuve

Après une course sur la plage, de la ligne de départ jusqu'à la mer, **les trois** membres de chaque équipe nagent les 400m (280m pour les masters, 100 m pour les poussins, 300 m pour les benjamins et minimes) d'un parcours délimité par des bouées, reviennent vers le bord pour finir entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

- **Marshaling :** 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 sont rassemblées, une instruction sera donnée pour faire face à l'aire de compétition. Sous la direction d'un arbitre la ligne la plus proche de l'eau viendra se ranger sur l'aire de compétition, suivie du deuxième rang puis du troisième (Cette procédure déploie les compétiteurs de chaque équipe sur la ligne de départ).
- **Attribution des points :** Les points sont distribués comme suit : un point pour le premier, deux points pour le deuxième, trois pour le troisième, quatre pour le quatrième, etc. L'équipe qui obtient le nombre de points le moins élevé sera déclarée vainqueur. Si deux équipes ont le même nombre de points, l'équipe dont tous les membres auront les premiers terminés l'épreuve, aura la meilleure place. Tous les compétiteurs qui finissent seront enregistrés et classés et les points correspondants leur seront attribués. Si une équipe est disqualifiée, les places libérées sont réattribuées et les points recalculés. Si les épreuves de Nage, individuelle et par équipes sont mélangées, les participants ne faisant pas partie de l'équipe seront exclus de la distribution des points afin de déterminer le résultat de l'épreuve par équipe.

5.5.2 Parcours

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

5.5.3 Jugement

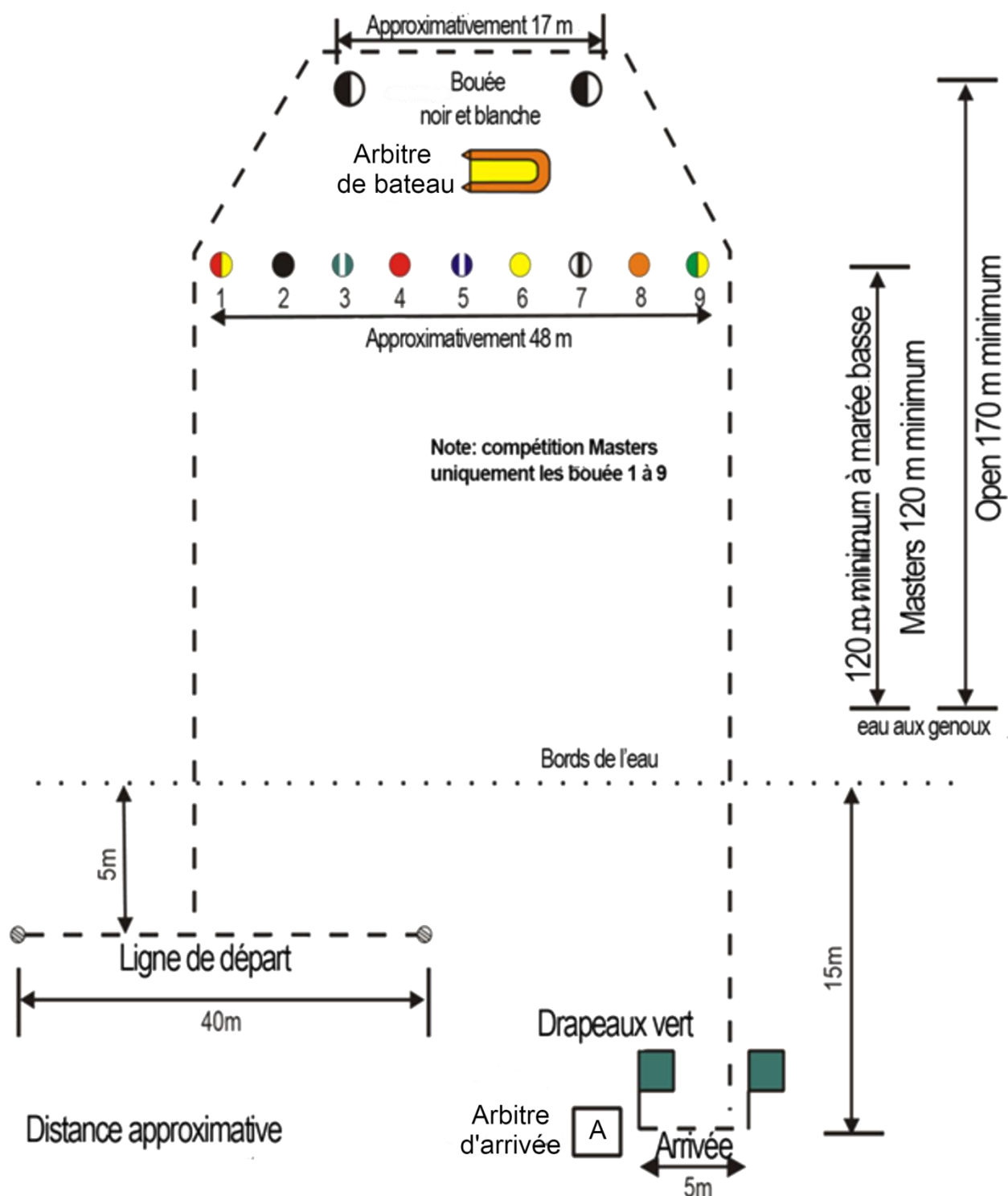
Au signal de départ les concurrents devront débiter de la ligne de départ, entrer dans l'eau sans gêner les autres compétiteurs de l'épreuve, nager vers et autour des bouées, et revenir vers le bord pour finir entre les deux drapeaux verts d'arrivée. Les compétiteurs peuvent toucher les bouées et leurs cordes mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes pour se tracter sur le parcours

- Les compétiteurs doivent finir l'épreuve debout sur leurs pieds dans une position verticale.
- L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.
- Les arbitres seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

5.5.4 Disqualification

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

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



Nage par équipe

Catégories	DISTANCE APPROXIMATIVE
Open	170 m jusqu'à la bouée la plus éloignée
Masters	120 m jusqu'à la bouée la plus éloignée

Note : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées peut être ajusté en fonction des conditions de mer

5.6 SAUVETAGE BOUEE TUBE (RESCUE TUBE RESCUE)

. Catégories Benjamins à Masters

5.6.1 4.7.1 : Description de l'épreuve

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

La victime nage environ 120m (70 m pour les benjamins) jusqu'à la bouée qui lui est attribuée, se signale et attend d'être secouru par le sauveteur.

Quand ils (victime/sauveteur) retournent vers la plage, les deux assistants entrent dans l'eau pour les aider.

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

a) Le Départ : Les quatre compétiteurs sont rassemblés sur la ligne de départ à la place qui leur a été attribuée. Avant le signal du départ, le sauveteur et son équipement doivent être côté plage de la ligne de départ/d'arrivée. Le sauveteur avec bouée tube peut tenir ou enfiler la sangle de la bouée-tube, et peut tenir ses palmes à la main. La bouée tube peut-être portée avec la sangle sur une ou deux épaules, ou en bandoulière. Les palmes ne doivent pas être chaussées avant de franchir la ligne de départ.

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

Note :

- Le terme "bouée " s'applique uniquement à la partie flottante et ne comprend pas la corde ou les attaches. Les compétiteurs doivent toucher visiblement la bouée au-dessus de l'eau avant de signaler leur arrivée à la bouée.
- Les compétiteurs peuvent toucher les bouées ou les cordes mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tracter sur le parcours afin de regagner la bouée qui leur a été attribuée

L'arbitre principal peut décider d'une méthode alternative pour que la victime signale clairement qu'elle a touché la bouée.

Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée.

Les compétiteurs qui nageront vers et se signaleront depuis une mauvaise bouée seront disqualifiés.

b) Le Nageur Sauveteur : Au signal d'arrivée de la victime, et de la position correcte attribuée, le nageur sauveteur franchit la ligne de départ, met son équipement quand cela lui convient et nage en passant à gauche de la bouée attribuée (en regardant depuis la plage) pour rejoindre la victime qui attend derrière la bouée, coté au large. Le nageur sauveteur attache correctement la bouée tube autour du corps de la victime en la passant sous les deux 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 de contourner la bouée (dans le sens des aiguilles d'une montre) et la remorque jusqu'à la plage.

Note :

Les compétiteurs peuvent toucher les bouées ou les cordes mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tracter sur le parcours afin de regagner la bouée qui leur a été attribuée

- c) Les Assistants : Après que le sauveteur a commencé le remorquage de la victime vers la plage, les deux assistants, quand ils le désirent, peuvent franchir la ligne de départ et entrer dans l'eau pour aider le sauveteur à ramener la victime sur la plage. La victime doit être traînée ou portée jusqu'à la ligne d'arrivée.
- d) L'arrivée : L'arrivée est jugée sur **la poitrine du premier membre de l'équipe** franchissant la ligne d'arrivée, sur ses pieds, en position verticale et toujours en contact avec la victime. (Il n'est pas obligatoire que la bouée tube soit restée fixée)

Note :

Bien qu'il ne soit pas nécessaire de ramener la victime entièrement derrière la ligne d'arrivée, il est demandé aux équipes de se placer du côté de la plage par rapport à la ligne d'arrivée pour faciliter le jugement de l'épreuve et pour permettre aux équipes suivantes d'arriver

5.6.2 Notes

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

5.6.3 Parcours

Comme le montre le schéma, le parcours mesurera environ 240 m (140 m pour les benjamins). Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à l'appréciation de l'arbitre principal selon les conditions de mer dominantes.

- a) La ligne de départ/arrivée : Une corde de couleur vive tendue entre deux piquets surmontés de drapeaux, espacés 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 de l'arbitre 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.
- b) Les bouées : elles seront placées, comme pour la nage, de telle sorte que tous les compétiteurs aient les mêmes conditions par rapport aux bancs de sable, aux rochers, etc.

5.6.4 Equipement

Bouée tube, palmes : voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements. Les compétiteurs doivent utiliser des bouées tubes fournies par les organisateurs.

5.6.5 Jugement

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

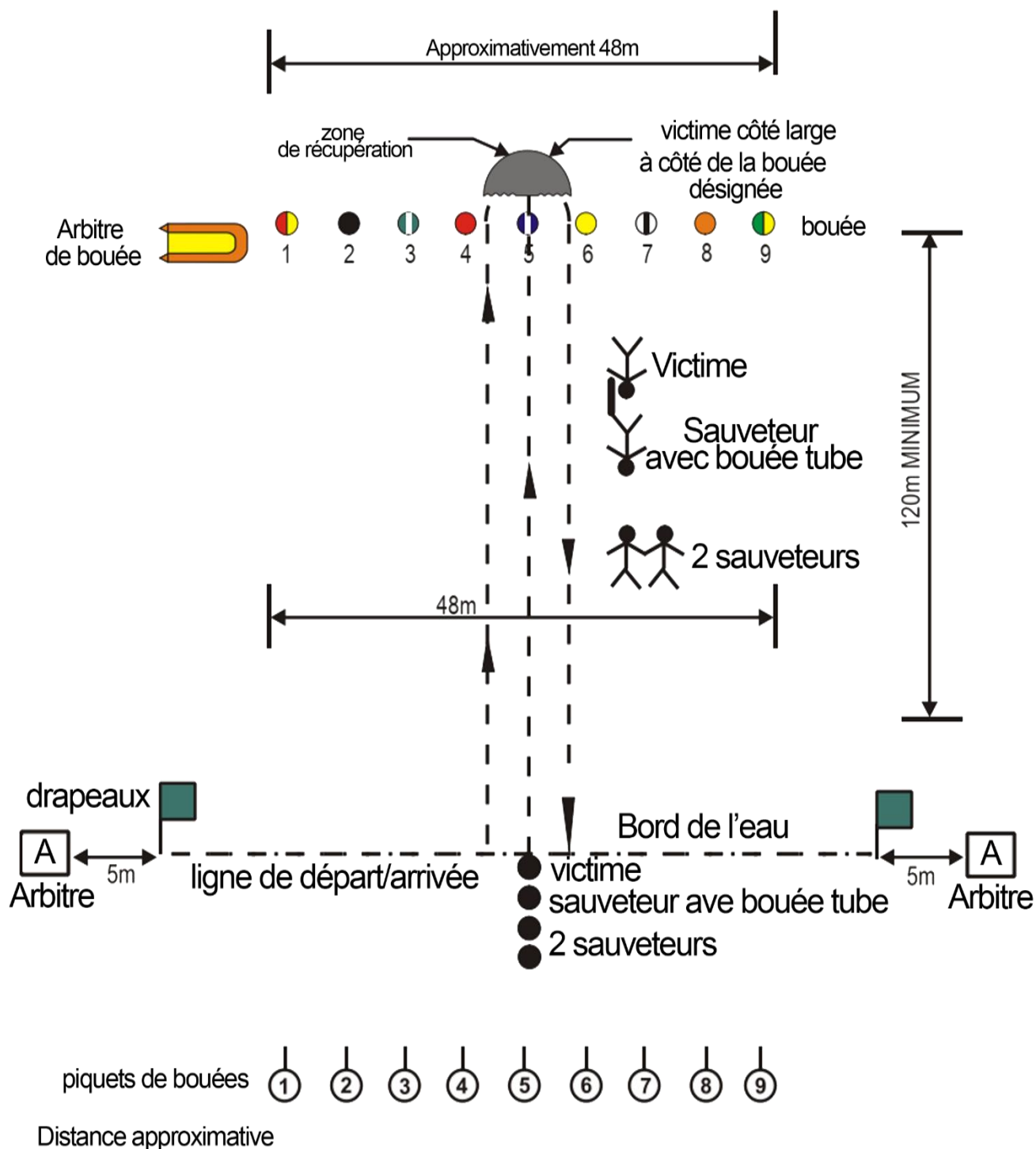
Un arbitre en bateau sera positionné dans l'alignement des bouées comme le montre le schéma. Les fautes observées et enregistrées durant l'épreuve par n'importe quel arbitre seront rapportées à l'arbitre principal qui examinera la faute avec les arbitres concernés.

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

5.6.6 Disqualification

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

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



Sauvetage Bouée-Tube

Note : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées sera ajusté en fonction des conditions de mer

5.7 BOUEE TUBE INDIVIDUEL (RESCUE TUBE RACE)

Catégories Cadets à Masters

5.7.1 Description de l'épreuve

La bouée tube et les palmes sont positionnées sur la plage, à environ 15 m du bord de l'eau conformément au piquet de bouée attribué au sauveteur.

Les compétiteurs se mettent en position sur la ligne de départ située à environ 5 m du bord de l'eau. Au signal de départ, les compétiteurs remontent sur la plage pour prendre leur bouée tube et leurs palmes, s'équipent à leur convenance, entrent dans l'eau et nagent pour aller contourner (par la gauche en regardant de la plage) la bouée qui leur a été attribuée puis reviennent sur la plage pour franchir la ligne d'arrivée.

Note : Les compétiteurs peuvent toucher les bouées ou les cordes mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tracter sur le parcours pour regagner la bouée qui leur a été attribuée

L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée debout en étant en possession de ses deux palmes et avec la bouée tube attachée sur l'épaule.

Note :

- Au moment du départ, la bouée tube et les palmes doivent être positionnées à la convenance du compétiteur du côté mer du piquet de bouée qui lui a été attribué.
- La bouée tube peut-être portée avec la sangle sur 1 ou 2 épaules, ou en bandoulière.

5.7.2 Le parcours

La course de bouée tube individuelle sera conduite en respectant les règles générales du sauvetage bouée tube.

Le parcours sera identique au sauvetage bouée comme indiqué sur le schéma.

Pour assurer un départ et une arrivée équitables, l'alignement et de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à la discrétion de l'arbitre principal, au regard des conditions de mer du moment.

5.7.3 Jugement

Un arbitre en bateau sera positionné dans l'alignement des bouées comme indiqué sur le schéma.

Des arbitres seront positionnés de chaque côté de la ligne d'arrivée à au moins 5 m du piquet et dans l'alignement des 2 piquets.

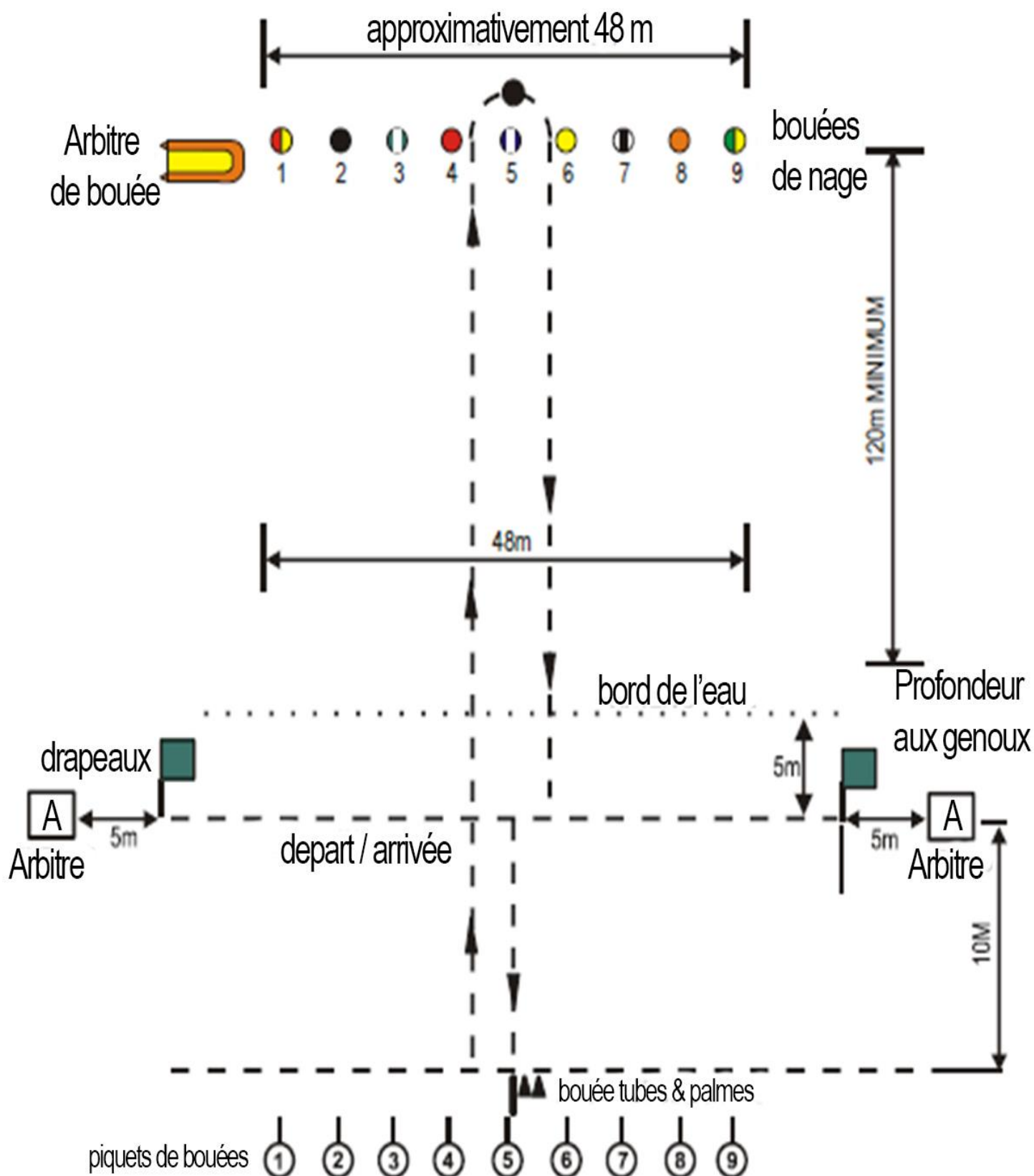
5.7.4 Equipement

Bouée tube : voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements. Les compétiteurs doivent utiliser des bouées tubes fournies par les organisateurs.

5.7.5 Disqualification

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

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



Distances approximative

Bouée-tube individuel

Note : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées sera ajusté en fonction des conditions de mer

5.8 COURSE – NAGE – COURSE (RUN – SWIM - RUN)

Categories Avenirs à Masters

5.8.1 Description de l'épreuve

Depuis la ligne de départ, les compétiteurs s'élancent en courant pour contourner le drapeau de virage et entrent dans l'eau pour nager vers et contourner les bouées.

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

Note :

Les compétiteurs peuvent toucher les bouées et leurs cordes mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tracter le long du parcours ;

5.8.2 Parcours

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

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

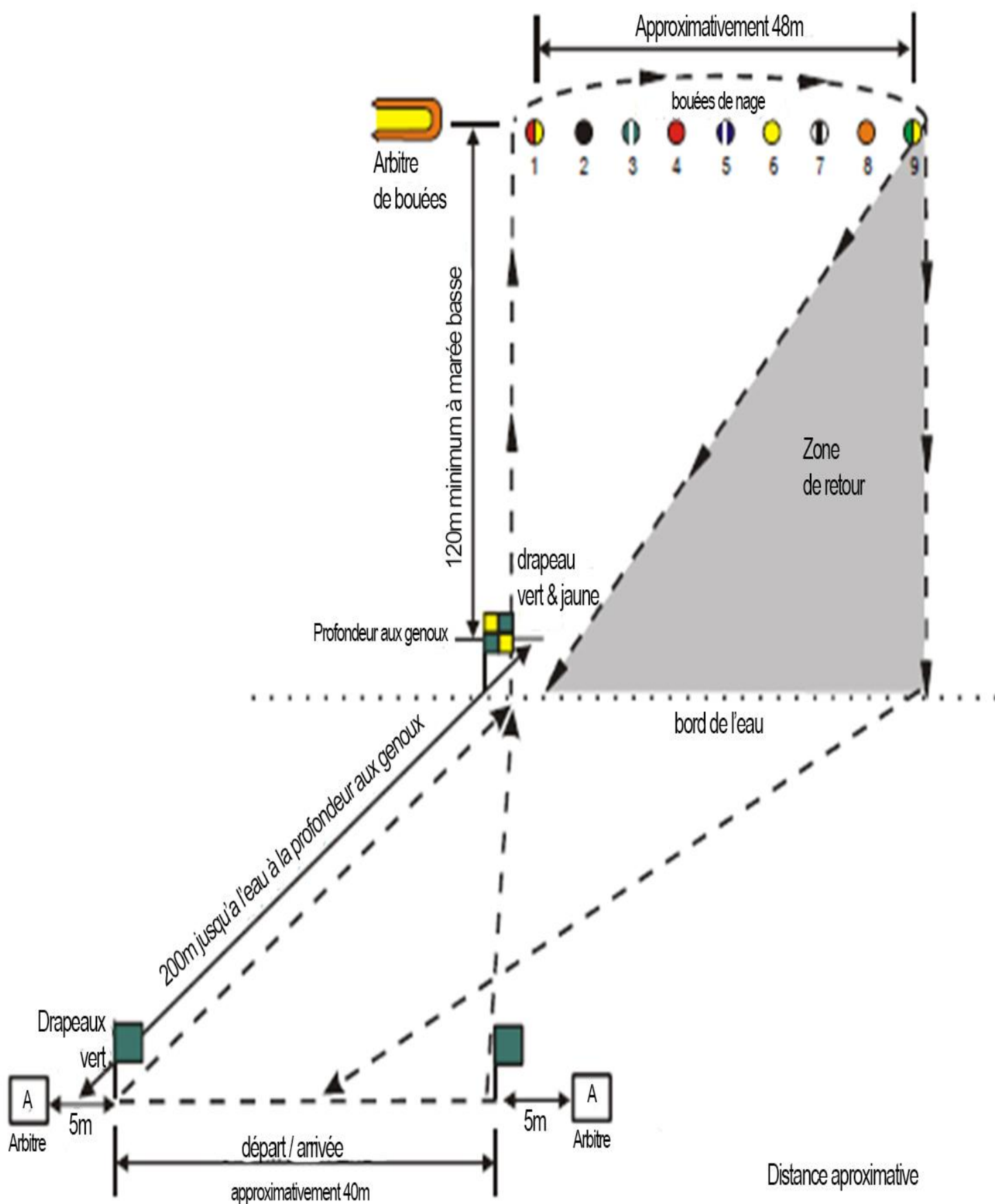
5.8.3 Jugement

- Les compétiteurs doivent finir l'épreuve debout sur leurs pieds dans une position verticale.
- L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.
- Les arbitres seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

5.8.4 Disqualification

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

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



Course – Nage - Course

Note : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées sera ajusté en fonction des conditions de mer

5.9 BEACH FLAGS

. Catégories Avenirs à Masters

5.9.1 Description de l'épreuve

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

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

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

Les coudes doivent être à 90° par rapport à l'axe du corps, les hanches et le ventre doivent être en contact avec le sable.

L'axe du corps doit être perpendiculaire à la ligne de départ.

Note :

Les compétiteurs peuvent niveler, aplatir, comprimer leur aire de départ. Les compétiteurs ne sont pas autorisés à créer un monticule ou à modifier déraisonnablement l'inclinaison du sable pour aider au départ.

Les compétiteurs peuvent enfoncer leurs orteils dans le sable sur la ligne de départ, en creusant avec leurs mains ou leurs pieds avant de s'allonger sur le sable, ou avec leurs pieds après s'être allongé sur le sable.

Les compétiteurs doivent se conformer aux instructions des arbitres. Un compétiteur qui retarde déraisonnablement le départ de l'épreuve pourra être pénalisé (DQ8).

5.9.2 Procédure de départ

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

Avant le départ, le Marshall devra :

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

Le directeur d'épreuve devra :

- Vérifier que tous les arbitres, les arbitres et les équipements sont en place.
- Signaler le début de chaque épreuve par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent prendre leur position sur la ligne de départ.
- Indiquer au starter que les compétiteurs sont sous ses ordres.

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

5.9.3 Le Départ

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

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

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

5.9.4 Fautes de départ

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

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

Si un compétiteur est disqualifié ou éliminé, les compétiteurs et les bâtons restants seront réalignés sans retraitage au sort. Les nouveaux départs seront jugés avec la règle des faux départs en vigueur à chaque fois que cela se produit.

5.9.5 Tirage au sort pour le positionnement

Il y aura un tirage au sort préliminaire et des tirages au sort après chaque tour. Dans les ½ finales et dans les finales quand les compétiteurs seront au nombre de 8, il y aura un tirage au sort après chaque course.

5.9.6 Nombre de compétiteurs éliminés

Dans les séries éliminatoires, l'arbitre principal déterminera si un ou deux concurrents seront éliminés à chaque course. Dans les ½ finales et les finales, il ne peut pas y avoir plus d'un éliminé à chaque course.

5.9.7 Entre-deux compétiteurs

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

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

5.9.8 Le Parcours

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

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

5.9.9 Equipements :

Beach Flags (Bâtons) : voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements.

Tenues : Les shorts et maillots, qui respectent les spécifications relatives aux tenues prévues en 2.5.4 peuvent être portées à la convenance du compétiteur.

5.9.10 Jugements

L'arbitre principal/le arbitre de site ou l'arbitre désigné sera placé de façon à avoir une vision globale de l'épreuve.

Le starter et l'arbitre de départ seront positionnés à chaque extrémité de la ligne de départ afin de pouvoir observer toutes les fautes de départ.

Les arbitres de course seront placés de chaque côté du Parcours pour observer les courses et les fautes commises.

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

5.9.11 Elimination et disqualification

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

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

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

Dans les épreuves de Beach Flags une réclamation contre une élimination doit être déposée dans les 5 minutes ou avant le départ de la course suivante d'une épreuve (en tout état de cause). Si une réclamation est déposée, l'arbitre principal devra examiner la réclamation immédiatement et avant la poursuite de l'épreuve. Il n'y aura pas d'appel possible sur la décision prise par l'arbitre concernant la réclamation pour élimination aux Beach flags.

Note :

- Un arbitre principal est autorisé à consulter directement un représentant du jury d'appel sur le site pour prendre une décision conformément aux procédures et délais détaillés ci-dessus. Aucun document écrit ni de caution ne sont nécessaires dans ce cas.
- Un compétiteur est autorisé à faire une réclamation et/ou faire appel contre une disqualification dans les épreuves de Beach Flags dans la mesure où les procédures sont respectées comme décrites dans la section 2 de ce manuel.

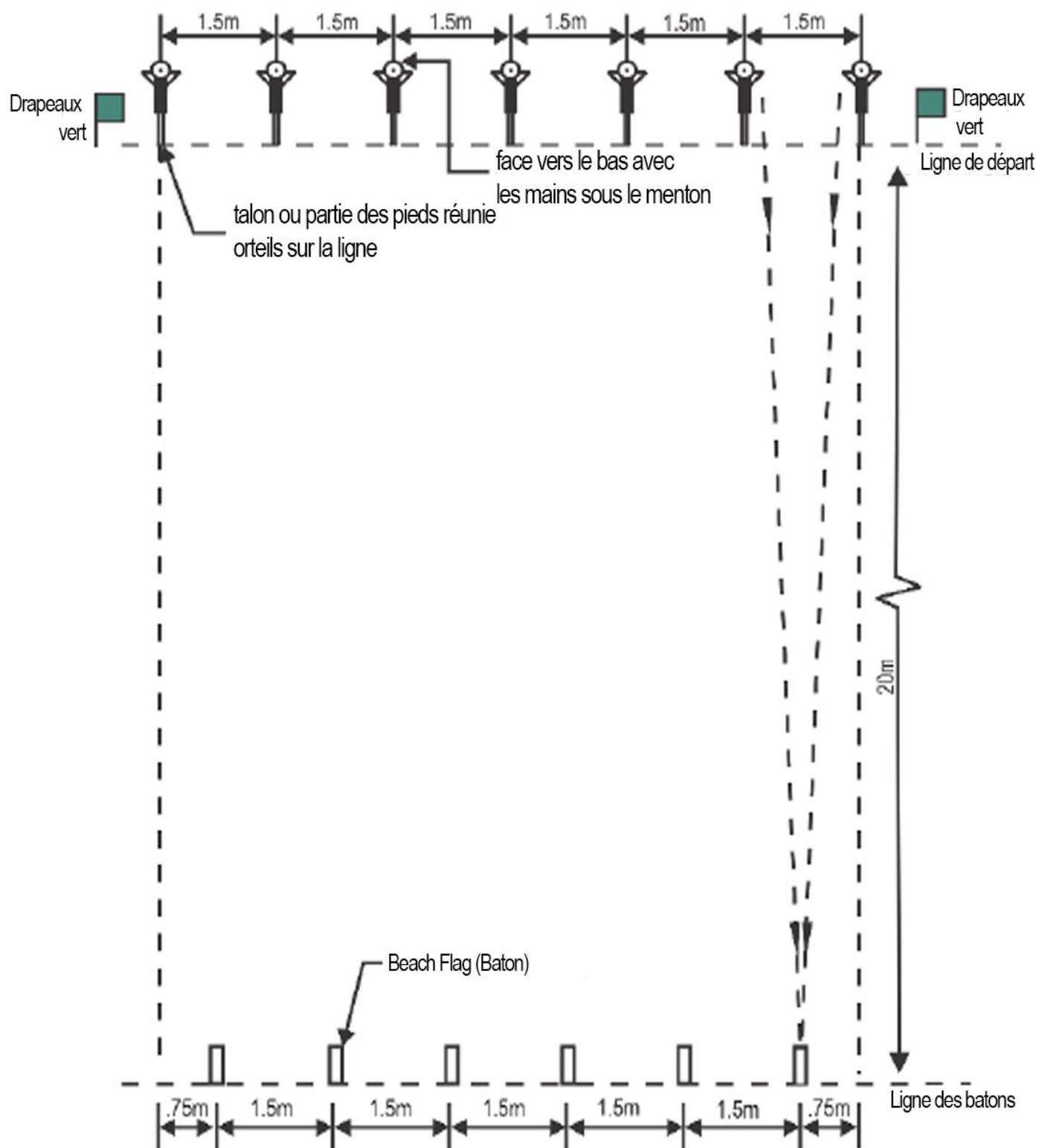
• Obstructions :

- Une obstruction est définie comme "l'utilisation des mains, des bras, des pieds ou des jambes pour gêner la progression d'un autre concurrent".
- Un compétiteur peut cependant utiliser son corps pour améliorer sa position pour attraper un bâton. Un compétiteur peut jouer des épaules et/ou du corps face à un adversaire, mais ne peut pas utiliser ses mains, ses bras, ses pieds ou ses jambes pour améliorer sa position ou la conserver.
- Si un compétiteur est devant et conserve une action de course normale, le compétiteur derrière lui devra le contourner par le côté pour le dépasser.
- Un compétiteur peut croiser devant un compétiteur plus lent.
- Si deux ou plusieurs compétiteurs sont coupables d'obstructions, le compétiteur qui, le premier, a utilisé les mains, les bras, les pieds ou les jambes sera **éliminé**.

Indépendamment des règles d'obstruction, s'il est estimé qu'un compétiteur a enfreint le code de conduite du règlement et/ou concoure de façon déloyale (voir 2.15 mauvais comportement), le compétiteur concerné sera disqualifié.

Outre les conditions indiquées dans la section 2 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants entraîneront une disqualification :

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



Beach flags

Catégories	DISTANCE
Open	20 m
Masters	15 m

5.10 SPRINT (BEACH SPRINT)

. Catégories Minimales à Masters

5.10.1 Description de l'épreuve

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

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

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

5.10.2 Le départ

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

5.10.3 Parcours

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

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

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

- Les couloirs :

- Sont séparés par des cordes de couleur posées sur le sable afin d'aider les coureurs à garder une trajectoire rectiligne.
- Les couloirs devront mesurer 1,80 m de large, si possible, avec un minimum de 1,50 m.
- Dix couloirs sont recommandés, mais un minimum de 8 couloirs est requis pour cette épreuve.
- Les compétiteurs doivent rester dans leur couloir pendant toute la course.
- Des plaquettes numérotées identifiant les couloirs de course seront placées devant la ligne de départ et après la ligne d'arrivée.
- Une ligne d'attente sera tracée à 5 m derrière et parallèle à la ligne de départ et délimitée par deux piquets de 2 m de hauteur.

5.10.4 Equipement

Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements.

Les shorts et les maillots : les shorts et maillots qui respectent les spécifications relatives aux tenues prévues au 2.5.4 peuvent être portées à la convenance du compétiteur.

Il peut être demandé aux compétiteurs de porter des chasubles pour faciliter le jugement.

5.10.5 Jugement

L'arbitre principal ou l'arbitre de site sera placé de façon à avoir une vision globale de l'épreuve.

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

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

Les compétiteurs seront classés dans l'ordre dans lequel n'importe quelle partie leur poitrine franchit la ligne d'arrivée.

Les concurrents doivent franchir la ligne debout sur leurs pieds.

5.10.6 Disqualification

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du *Règlement Général* et celles définies au paragraphe 5.1 à 5.3 des *Conditions Générales de Compétition en mer*, le comportement suivant entraînera une disqualification :

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

5.II COURSE (Beach Run)

Catégories Séniors et plus

5.11.1 Description de l'épreuve 2 km

Les compétiteurs courent 2 km sur la plage. La mise en place du parcours devra conserver la distance totale et sera définie en tenant compte des caractéristiques du site. La distance par défaut d'un tour est de 500 m. L'arbitre principal peut mettre en place un tour de 1 km sur les plages ayant plus de place

Au signal de départ les compétiteurs s'élancent le long du côté gauche de la piste pour tourner (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à main droite) autour des piquets de virage distant de 250 m et reviennent sur 250 m vers la ligne de départ/drapeaux de virage.

Les compétiteurs contourneront tous les drapeaux de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou main droite à l'intérieur ou comme demandé par l'arbitre) de la ligne de départ/ virage, redescendront la plage pour contourner les drapeaux de virages comme précédemment et recommenceront 4 fois. Au dernier tour les compétiteurs franchissent la ligne d'arrivée pour finir leur course.

Bousculer ou bloquer volontairement un autre concurrent pour gêner sa progression n'est pas autorisé.

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

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

5.11.2 Description de l'épreuve 1 km

Les compétiteurs courent 1km sur la plage comme décrit ci-dessus.

5.11.3 Parcours

Le parcours sera disposé sur la plage (sur du sable souple dans la mesure du possible) parallèlement au bord de l'eau.

- La ligne de départ sera matérialisée par une ligne dans le sable ou une corde synthétique de couleur vive tendue entre deux piquets surmontés de drapeaux verts et jaunes. La ligne d'arrivée sera matérialisée par deux drapeaux verts espacés de 5 m et du côté plage de la ligne de départ/virage. L'arbitre principal déterminera la longueur de de la ligne de départ/virage.
- Couloirs de course : le parcours sera divisé en deux bandes parallèles au bord de l'eau. Le couloir le plus proche de l'eau servira pour les portions de course partant de la ligne de départ/arrivée.

Note :

Le parcours pourra être couru en sens inverse, les allers du côté plage et les retours du côté mer.

Le virage sera matérialisé par deux piquets surmontés de drapeaux verts et jaunes espacés d'environ 5 m et situés à environ 250 m de la ligne de départ à l'extrémité de la ligne de séparation.

5.11.4 Equipement et tenue

Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements. Les shorts et les maillots, qui respectent les spécifications relatives aux tenues prévues au 2.5.4 peuvent être portées à la convenance du compétiteur. Les chaussures sont facultatives.

5.11.5 Jugement

L'arbitre principal/l'arbitre de site sera placé sur un côté du parcours pour une vision globale de l'épreuve.

Des arbitres de parcours seront désignés pour s'assurer que les compétiteurs effectuent l'épreuve sans gêner les autres compétiteurs.

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

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

5.11.6 Disqualification

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

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

5.12 Relais 3 x 1km course

Catégories Séniors et plus

5.12.1 Description

Trois compétiteurs courent chacun 1 km sur la plage.

- La mise en place du parcours devra respecter la distance totale et être installé en tenant compte des caractéristiques du site. La distance du tour par défaut est de 500m. L'arbitre principal peut aménager un parcours de 1 km sur les plages avec suffisamment d'espace.
- Au signal de départ, les compétiteurs s'élancent du côté gauche du couloir pour contourner les piquets de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou main droite à l'intérieur) et retournent vers les piquets de virage et recommencer le parcours.
- Le compétiteur arrivant contourne le premier piquet de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou main droite à l'intérieur) et touche le relayeur qui attend au niveau d'une ligne située approximativement au centre de la zone de transition, comme demandé par l'arbitre compétent dans la zone de transition entre le premier et le second drapeau de virage.
- Le passage de relai doit se faire après le premier drapeau de la zone de transition et avant que le relayeur contourne le second drapeau de virage.
- Le deuxième compétiteur effectue le même parcours, comme indiqué ci-dessus.
- Le troisième compétiteur effectue le même parcours comme indiqué ci-dessus avant de franchir la ligne d'arrivée.

Bousculer ou bloquer volontairement un autre concurrent pour gêner sa progression n'est pas autorisé

Les arbitres seront placés pour observer le bon déroulement de l'épreuve mais également pour déterminer le classement sur la ligne d'arrivée.

5.12.2 Le parcours

Le parcours sera installé sur la plage (sur du sable souple dans la mesure du possible), sur deux lignes parallèles au bord de l'eau.

- **La ligne de départ** sera matérialisée par une ligne dans le sable ou une corde synthétique de couleur vive tendue entre deux piquets surmontés de drapeaux verts et jaunes. La ligne d'arrivée sera matérialisée par deux drapeaux verts espacés d'approximativement 5 m sur le côté plage de la ligne de départ/virage. L'arbitre principal déterminera la longueur de la ligne de départ/virage.
- **Les couloirs de course** : le parcours sera divisé en deux couloirs parallèles au bord de l'eau. Le couloir le plus proche de l'eau sera celui utilisé pour les portions de course partant de la ligne de départ/arrivée (l'aller de chaque coureur). Les couloirs seront divisés par des bandes colorées, guirlandes ou n'importe quel autre matériel approprié.

Note :

Le parcours pourra être couru en sens inverse, les allers du côté plage et les retours du côté mer.

Le virage sera matérialisé par deux piquets surmontés de drapeaux verts et jaunes espacés d'environ 5 m et situés à environ 250 m de la ligne de départ à l'extrémité de la ligne de séparation.

5.12.3 Equipement et tenue

Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements. Les shorts et les maillots, qui respectent les spécifications relatives aux tenues prévues au 2.5.4 peuvent être portés à la convenance du compétiteur. Les chaussures sont facultatives.

5.12.4 Jugement

L'arbitre principal/l'arbitre de site sera placé sur un côté du parcours pour une vision globale de l'épreuve.

Des arbitres de parcours seront désignés pour s'assurer que les compétiteurs effectuent l'épreuve sans gêner les autres compétiteurs.

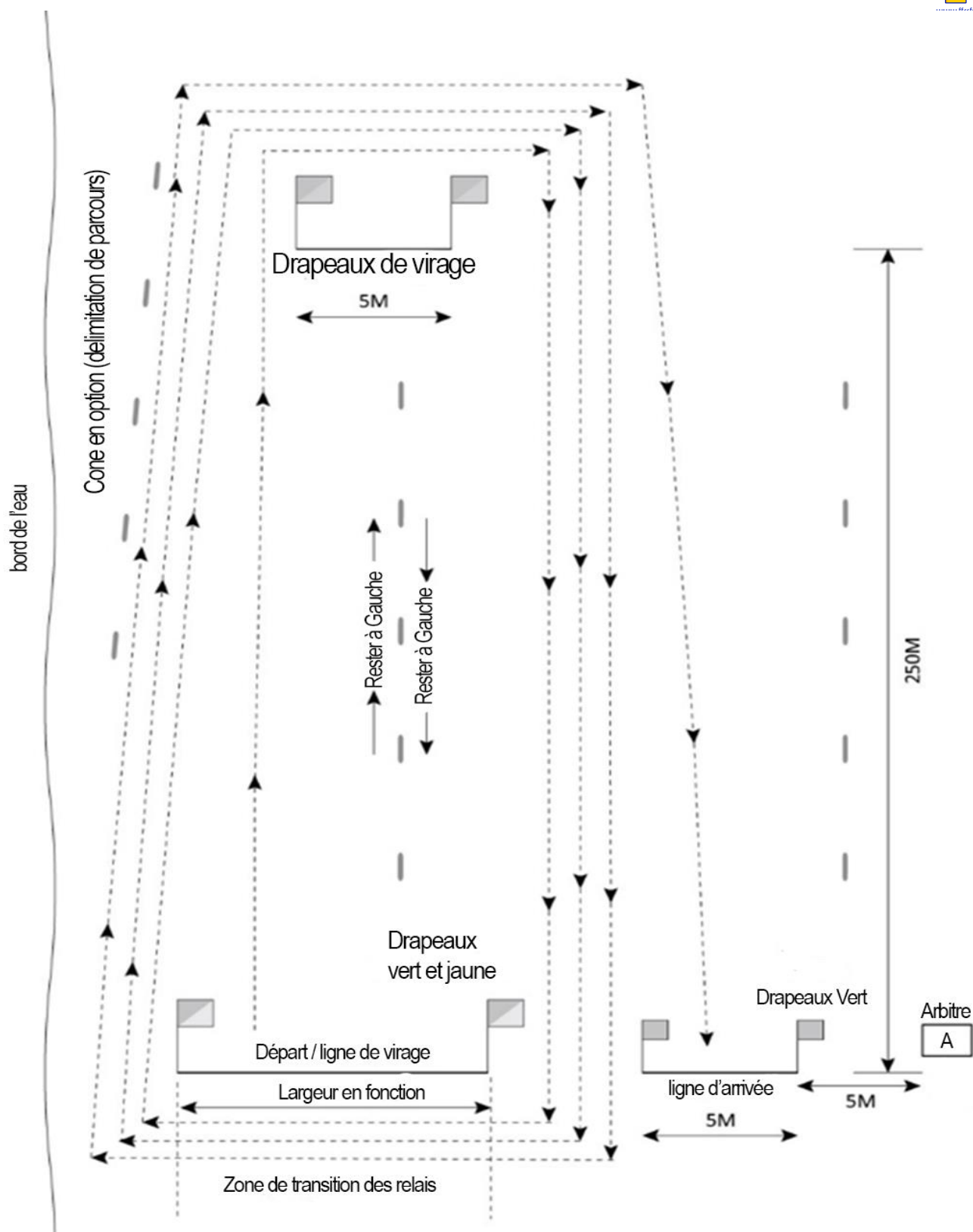
Un arbitre sera positionné à chaque piquet de virage pour s'assurer qu'il n'y a pas de bousculade ou de gêne intempestive.

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

5.12.5 Disqualifications

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

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



Course / Relais course

DISTANCE	Parcours
1 km	2 x 500 m
2 km	4 x 500 m
3 x 1 km	3 x 1 km (4 x 250 m pour chaque coureur)

5.13 RELAIS SPRINT (BEACH RELAY)

Catégories Benjamins à Masters

5.13.1 Description de l'épreuve

Des équipes de quatre compétiteurs (trois en Masters) concourent dans un relais avec témoin sur un parcours de 90 m (*70 m pour les Masters et minimes, 50m pour les benjamins*)

Au départ, deux compétiteurs prennent position dans le couloir qui leur est attribué à chaque extrémité du parcours.

Après le départ, chaque compétiteur effectue sa partie du parcours en tenant le témoin dans l'une ou l'autre main et le transmet au coureur suivant à l'issue du premier, deuxième et troisième relais.

Tous les compétiteurs finiront leur course debout sur leurs pieds et en position verticale.

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

5.13.2 Le départ

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

5.13.3 L'échange du témoin

Le passage de témoin sera effectué de la façon suivante :

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

5.13.4 Parcours

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

5.13.5 Equipement et tenues

Témoins et tenues : Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements. Les shorts et les maillots, qui respectent les spécifications relatives aux tenues peuvent être portées à la convenance du compétiteur.

Il peut être demandé aux compétiteurs de porter des chasubles pour aides au jugement

5.13.6 Jugement et transmissions

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

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

Toute faute observée par les arbitres de parcours, en ce qui concerne les passages de témoin, sera rapportée à l'arbitre principal/arbitre de site.

5.13.7 Disqualification

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

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

5.14 SURF SKI

Catégories Minimales à Masters.

5.14.1 Description de l'épreuve

- Le surf ski est une embarcation essentiellement propulsée par une pagaie. Se référer à la section Installations et équipements standards pour plus de détails.
- Les compétiteurs **stabilisent** et maintiennent fermement leur Surf Ski en ligne et espacés de 1.5 m à une profondeur d'eau aux genoux (approximativement). Les compétiteurs doivent obéir aux ordres du starter, ou de l'arbitre de départ, en ce qui concerne l'alignement de leur embarcation au départ.
- Au signal de départ, les compétiteurs s'élancent pour contourner les bouées de parcours et reviennent pour terminer lorsque n'importe quelle partie du surf ski franchit la ligne d'arrivée située dans l'eau (que le compétiteur soit dedans ou agrippé au surf ski ou qu'il le porte).
- Les compétiteurs peuvent perdre le contact ou le contrôle de leur Surf Ski sans être nécessairement disqualifiés. Pour terminer le parcours, le compétiteur doit avoir (ou avoir récupéré) son surf ski et sa pagaie et franchir la ligne d'arrivée en venant du large et en restant en contact avec son embarcation et sa pagaie
- Les compétiteurs ne doivent pas tenir ou toucher les Surf Skis des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.
- Départ et arrivée sur la plage : Si les conditions sont telles que le starter ne peut pas garantir des conditions équitables de départ, un départ et/ou une arrivée hors de l'eau pourra être envisagé (voir ci-après).

5.14.2 Le parcours

Le parcours sera disposé comme détaillé dans le schéma suivant.

Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, le positionnement des lignes de départ et d'arrivée pourra être modifié par décision de l'arbitre principal en fonction des conditions de mer dominantes.

- Bouées : On utilisera trois bouées de la taille d'un bidon de 50 L : deux "bouées de virage" espacées approximativement de 75 m seront placées à une distance minimale de 300 m (*250 m pour les Masters 200m pour les minimales*) mesurée à partir d'une profondeur d'eau aux genoux à marée basse. La troisième bouée "de sommet" sera placée à égale distance et à approximativement **15** m plus au large des deux bouées de virage de façon à former un arc de cercle avec elles.
- La ligne de départ : n'est pas obligatoirement matérialisée, mais si c'est le cas, elle le sera par deux piquets positionnés de telle façon 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 embarcations soit jugée dans l'eau. Le milieu de la ligne d'arrivée est aligné sur la troisième bouée de virage (en fonction des conditions dominantes de vagues).

5.14.3 Départ et arrivée sur le sable :

Pour un départ sur la plage, les compétiteurs avec leur surf ski et leur pagaie seront alignés, à la place qui leur a été attribuée, à 5 m du bord de l'eau entre 2 piquets espacés d'environ 35 m.

Au signal du starter, les compétiteurs, quand ils le souhaitent, portent leur embarcation jusqu'à l'eau et réalisent le parcours tel qu'indiqué sur le schéma.

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

- a) Les compétiteurs doivent payer jusqu'à la dernière bouée de parcours et la contourner et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contrôle ou le contact avec leur embarcation ou leur pagaie après avoir contourné la dernière bouée de parcours lors du retour.
- b) Les compétiteurs n'ont pas besoin de terminer avec leur embarcation et leur pagaie.
- c) L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du compétiteur franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent finir debout sur leurs pieds.
- d) Un membre de l'équipe du compétiteur assurera l'évacuation du surf ski et de la pagaie du compétiteur du parcours. Avec le consentement de l'arbitre principal, une personne n'appartenant pas à l'équipe pourra assister en tant que handler, à condition d'être licenciée à la FFSS et participant à la compétition à n'importe quel titre.
- e) Le Handler devra :
 - Porter un bonnet identique à celui du compétiteur.
 - Porter un gilet distinctif clairement visible comme exigé par les organisateurs s'il entre dans l'eau à une profondeur supérieure aux genoux
 - Faire tous les efforts nécessaires pour s'assurer que lui et le matériel qu'il transporte ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, une disqualification peut être prononcée).
 - Se conformer à toutes instructions des arbitres

5.14.4 Equipement

Surf Skis : Adaptation de la taille des surf skis en fonction des catégories voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements

Casque : **Port du casque obligatoire pour la catégorie Minimes** Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements

Le remplacement de l'embarcation ou de la pagaie est autorisé. Le matériel peut être amené au bord de l'eau par un membre de l'équipe dans la mesure où ce remplacement ne cause aucune interférence aux autres compétiteurs dans leur course et dans la mesure où le compétiteur recommence l'épreuve de la zone de départ initiale.

5.14.5 Jugement

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

5.14.6 Maîtrise de l'embarcation

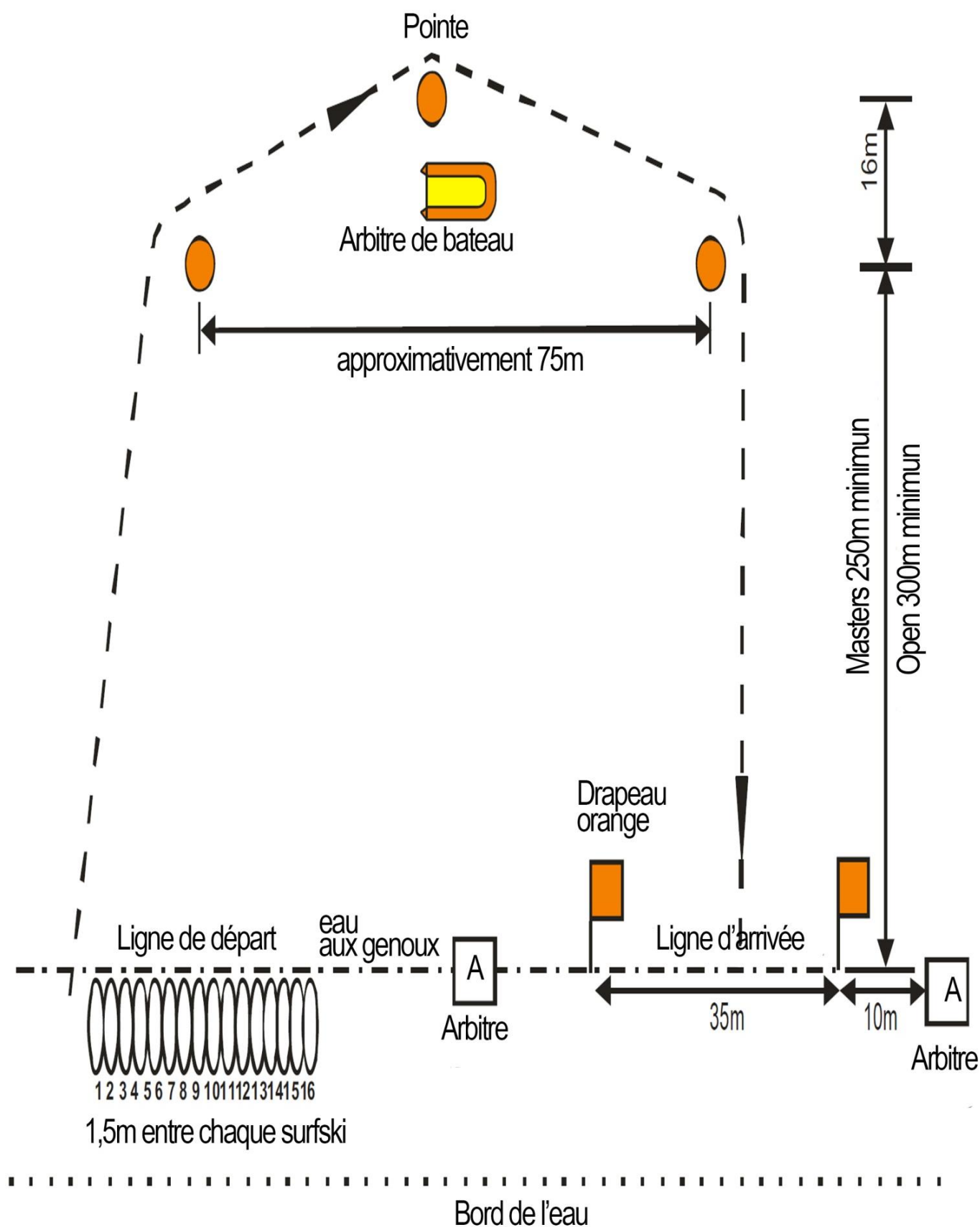
Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur Surf Ski ou de leur pagaie pendant le trajet aller à condition qu'ils contournent la dernière bouée du parcours **dans leur embarcation** et qu'ils terminent l'épreuve.

Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contrôle ou le contact avec leur embarcation (ou la pagaie) après la dernière bouée de parcours sur le retour. (à condition de contourner la dernière bouée de parcours dans leur surf ski).

5.14.7 Disqualification

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

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



DISTANCE APPROXIMATIVE

SURFSKI

5.15 RELAIS SURF SKI

Catégories Séniors et plus

5.15.1 Description de l'épreuve

La course de relais Surf Ski se déroulera suivant les règles générales du Surf Ski individuel. Les équipes seront constituées de **trois compétiteurs** qui peuvent utiliser la même embarcation.

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

- **Premier compétiteur** : Les concurrents de la première partie du relais démarrent comme pour l'épreuve de Surf Ski et contournent les bouées. A l'issue de son parcours, le premier compétiteur laisse son embarcation (et sa pagaie), contourne les deux drapeaux de virage pour aller toucher le second concurrent **sur la ligne de passage de relais**.
- **Second compétiteur** : Le second compétiteur suit le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage pour toucher le troisième compétiteur **sur la ligne de passage de relais**.
- **Troisième compétiteur** : Le troisième compétiteur suit le même parcours, contourne le premier drapeau de transition, dépasse l'autre **drapeau de transition** 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. La position de tirage au sort de départ est inversée pour les deuxièmes concurrents. *Par exemple, dans une épreuve comportant 16 concurrents et dans laquelle une équipe a tiré le numéro 1 : le premier concurrent part de la position 1, le second de la position 16, le troisième de la position 1*

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

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

5.15.2 Le parcours

Le plan du parcours est décrit dans le schéma suivant.

Dans le Relais Surf Ski les lignes de départ et de passage de relais 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 de l'arbitre principal en fonction des conditions de mer dominantes.

5.15.3 Equipement et vêtements

Surf Skis : Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements.

- Les membres de l'équipe ou les autres membres autorisés par l'arbitre principal doivent s'assurer qu'aucune embarcation utilisée par les autres membres de l'équipe ne gêne pas les autres équipes pendant la course. Les embarcations doivent être enlevées du bord de l'eau dès que possible afin d'éviter tout encombrement et d'éventuels accidents.
- Si un club engage plus d'une équipe sur une épreuve, chaque équipe devra porter des nombres distinctifs ou des lettres sur leurs bras, jambes ou bonnets.
- Casque** : **Port du casque obligatoire pour la catégorie Minimes** Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements.

5.15.4 Jugement

Les arbitres seront placés de façon à observer le bon déroulement de l'épreuve et à 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 franchit la ligne d'arrivée

5.15.5 Maîtrise de l'embarcation

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

Les compétiteurs doivent contourner la dernière bouée de parcours dans leur surf ski et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contrôle ou le contact avec leur embarcation (ou la pagaie) après la dernière bouée de parcours sur le retour.

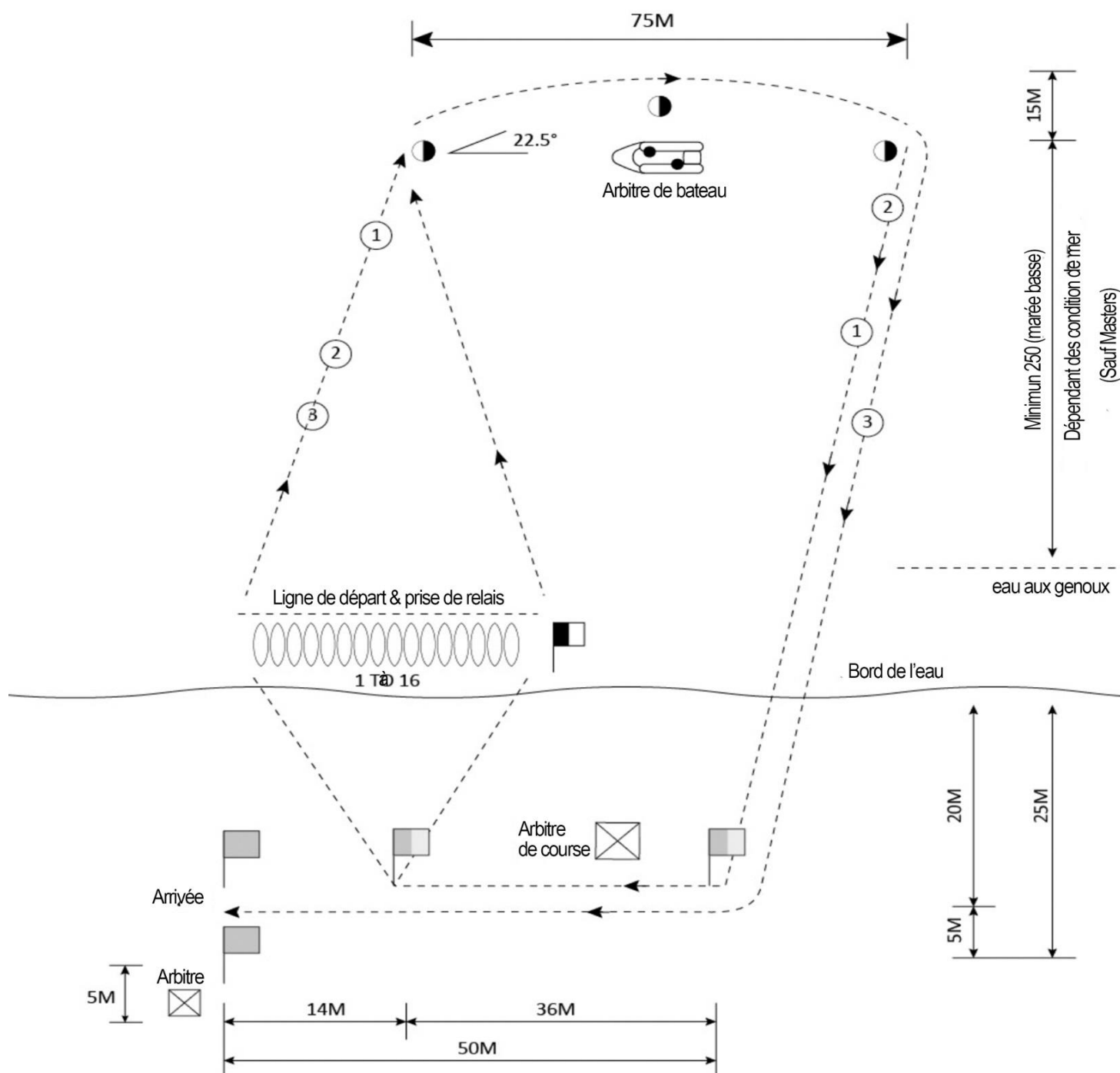
5.15.6 Parcours et adaptation du Relais surf ski masters

- a) Le parcours de surf ski pour les Masters correspondra au parcours de surf ski du relais océanman/océanwoman.
- b) Le premier concurrent, débutera l'épreuve conformément à l'épreuve de relais normal et contournera les bouées de parcours correspondant à la partie surf ski du relais océanman/océanwoman.
Quand les premiers compétiteurs ont contourné la dernière bouée de parcours, ils peuvent abandonner leur surf ski (et leur pagaie) quand ils le souhaitent, puis contournent le drapeau de transition vert/jaune placé soit au bord de l'eau soit à une profondeur d'eau aux genoux (en fonction des conditions de mer et pour réduire la distance de course) et touchent visiblement le second compétiteur sur la ligne de passage de relais du côté mer de cet unique drapeau de transition.
- c) Le second compétiteur poursuit en contournant les bouées appropriées. Quand il a contourné la dernière bouée de parcours, il peut abandonner son embarcation (et sa pagaie) quand il le souhaite, puis il contourne le drapeau de transition vert/jaune situé soit au bord de l'eau soit à une profondeur d'eau aux genoux (en fonction des conditions de mer et pour réduire la distance de course) et touche visiblement le troisième compétiteur sur la ligne de passage de relais du côté mer de cet unique drapeau de transition.
- d) Le troisième compétiteur poursuit en contournant les bouées appropriées. Quand il a contourné la dernière bouée de parcours, il peut abandonner son embarcation (et sa pagaie) quand il le souhaite et termine le parcours normal du relais surf ski en contournant le drapeau de transition standard vert/jaune situé sur la plage puis passe l'autre drapeau vert/jaune du côté plage pour finir entre les deux drapeaux verts de la ligne d'arrivée

5.15.7 Disqualification

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

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



Légende

Drapeau vert	Surf skie zone n°1	planche & surfski zone n°2	Drapeau de virage Masters
Drapeau vert et jaune	Bouée orange	Bouée de couleur différente	

Relais surf ski

Note 1 : se référer aux aménagements des procédures et des distances pour le relais surf ski Masters

Note 2 : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées pourra être ajusté en fonction des conditions de mer

5.16 PLANCHE (BOARD RACE)

. Catégories Avenirs à Masters

5.16.1 Description de l'épreuve

Une planche est une embarcation propulsée principalement par les mains et les bras du compétiteur. Se référer à la section Installations et équipements standards du règlement ILS pour plus de détails.

Les compétiteurs espacés de 1.5 m se tiennent sur la plage avec leur planche, sur ou derrière la ligne de départ.

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

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

5.16.2 Le parcours

Le parcours sera disposé tel que détaillé dans le schéma suivant.

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

- **Bouées :** On utilisera trois bouées de la même couleur et de la taille d'un bidon de 50 L : deux "bouées de virage", espacées approximativement de 75 m et placées à une distance minimale de 250 m (*idem pour les Masters, Avenir et Poussin : 150 m ; Benjamin et Minimes : 200 m*) mesurée à partir d'une ligne située à une profondeur d'eau aux genoux à marée basse. La troisième bouée "de sommet" sera placée à égale distance et à approximativement 15 m plus au large des deux bouées de virage de façon à former un arc de cercle avec elles.
- **La ligne de départ**, matérialisée par une corde de couleur vive, sera placée sur la plage à une distance approximative de 5 m du bord de l'eau. Elle mesurera 30 m de long et sera délimitée à chaque extrémité par des piquets. Le milieu de la ligne de départ sera aligné avec la première bouée de virage, mais pourra être déplacé par l'arbitre principal en fonction des conditions dominantes pour permettre à tous les compétiteurs de contourner la première bouée de façon équitable.
- **La ligne d'arrivée** sera située sur la plage à une distance de 15 m environ du bord de l'eau. Elle mesurera 20 m de long et sera délimitée à chaque extrémité par un drapeau fixé sur un piquet de 4 m de haut. Les drapeaux d'arrivée seront de la même couleur que les bouées de parcours. Le milieu de la ligne d'arrivée devrait être aligné sur la troisième bouée de virage, mais peut être déplacé par l'arbitre principal en fonction des conditions dominantes de mer.

5.16.3 Matériel

Planches : Adaptation des planches en fonction des catégories - Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements

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

5.16.4 Jugement

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

5.16.5 Maîtrise de l'embarcation

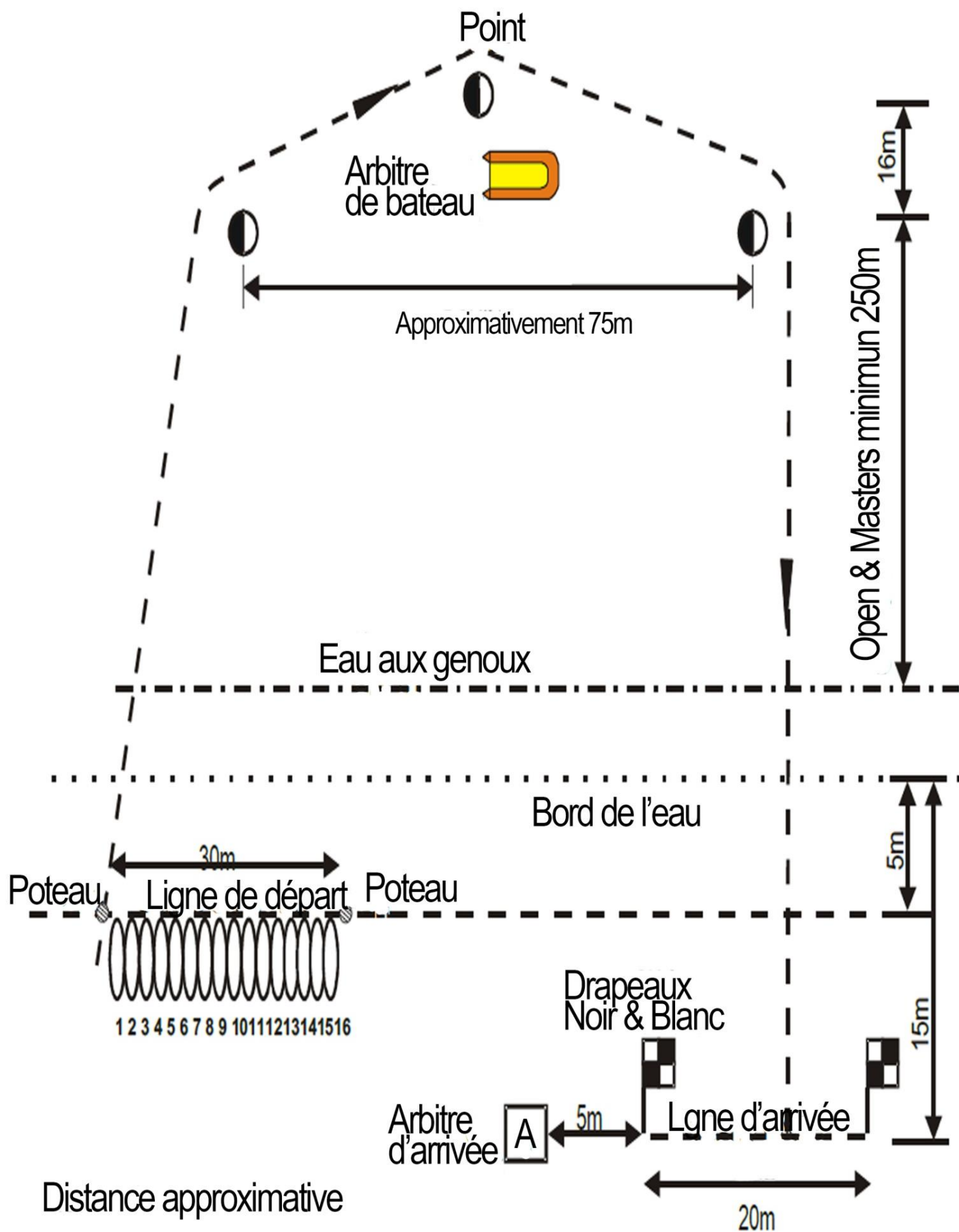
Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur planche sans être nécessairement disqualifiés.

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

5.16.6 Disqualification

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

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



Planche

5.17 RELAIS PLANCHES (BOARD RELAY)

Catégories Séniors et plus

5.17.1 Description de l'épreuve

L'épreuve de **Relais planche** se déroulera 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 de transition sur le sable et toucher le deuxième concurrent sur la ligne de passage de relais de l'épreuve de planche.

Second compétiteur : Le second compétiteur effectue le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage et va toucher le troisième concurrent sur la ligne de passage de relais de l'épreuve de planche.

Troisième compétiteur : Le troisième compétiteur effectue le même parcours, contourne le premier drapeau de virage, passe côté plage du second pour finir entre les deux drapeaux d'arrivée.

Dans l'épreuve de Relais Planche, le second et le troisième compétiteur devront être positionnés avec leurs pieds sur ou derrière la ligne de passage de relais. Le second et le troisième compétiteur n'ont pas besoin de franchir la ligne de départ pour rentrer après avoir été touchés.

Dans l'épreuve de Relais Planche, les compétiteurs doivent commencer leur parcours de la position qui leur a été attribuée.

Le premier et le troisième compétiteur de chaque équipe commence de la position attribuée par tirage au sort. Cependant, la position tirée au sort est inversée pour le second compétiteur dans chaque équipe. Par exemple, dans une course à 16 équipes dans laquelle une équipe a tiré au sort la position 1 : le premier compétiteur part de la position 1 ; le second de la position 16 et le troisième de la position 1

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

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

5.17.2 Le parcours

Le parcours du relais planche sera disposé tel que détaillé sur 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 par décision de l'arbitre principal en fonction des conditions de mer dominantes.

5.17.3 Matériel

Planche : Adaptation des planches en fonction des catégories Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements

- 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 l'arbitre principal s'assureront que toute embarcation utilisée par n'importe quel membre de l'équipe ne vienne pas gêner une autre équipe ou un autre concurrent pendant son épreuve. Les planches devront être sorties de l'eau le plus rapidement possible pour éviter tout encombrement ou risque d'accident.
- Si un club engage plus d'une équipe, chaque équipe devra porter des numéros ou des lettres distinctives sur la jambe, le bras ou le bonnet.

5.17.4 Jugement

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

5.17.5 Contrôle de l'embarcation

Les compétiteurs peuvent perdre la maîtrise ou le contact de leur planche sur le trajet "aller", à condition qu'ils la récupèrent pour contourner la dernière bouée de parcours en étant en contact avec elle et qu'ils finissent le parcours.

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

5.17.6 Parcours et adaptations pour le Relais Planche Masters

- a) Le parcours pour le Relais Planche Masters sera identique au parcours de planche du Relais Océanman/Océanwoman.
- b) Le premier compétiteur débutera l'épreuve conformément à l'épreuve de Relais normal et contournera en ramant toutes les bouées correspondant au parcours de planche du Relais Océanman/Océanwoman. Quand le premier compétiteur a contourné la dernière bouée de parcours, il peut abandonner sa planche quand il le souhaite, puis il contourne l'unique drapeau vert/jaune positionné soit au bord de l'eau soit à une profondeur d'eau aux genoux (en fonction des conditions de mer et pour limiter la distance de course) et touche visiblement le second compétiteur sur la ligne de passage de relais du côté plage de cet unique drapeau.
- c) Le second compétiteur poursuit en contournant les bouées appropriées. Quand le second compétiteur a contourné la dernière bouée de parcours, il peut abandonner sa planche, quand il le souhaite, puis il contourne l'unique drapeau vert/jaune positionné au bord de l'eau ou à une profondeur d'eau aux genoux (en fonction des conditions de mer et pour réduire la distance de course) et touche visiblement le troisième compétiteur sur la ligne de passage de relais du côté plage de cet unique drapeau.
- d) Le troisième compétiteur poursuivra en contournant les bouées appropriées. Quand le troisième compétiteur a contourné la dernière bouée de parcours, il peut abandonner sa planche quand il le souhaite, puis il termine le parcours de planche normal en contournant le drapeau de virage vert/jaune sur la plage et passe côté plage de l'autre drapeau vert/jaune pour finir entre les deux drapeaux de l'arrivée.

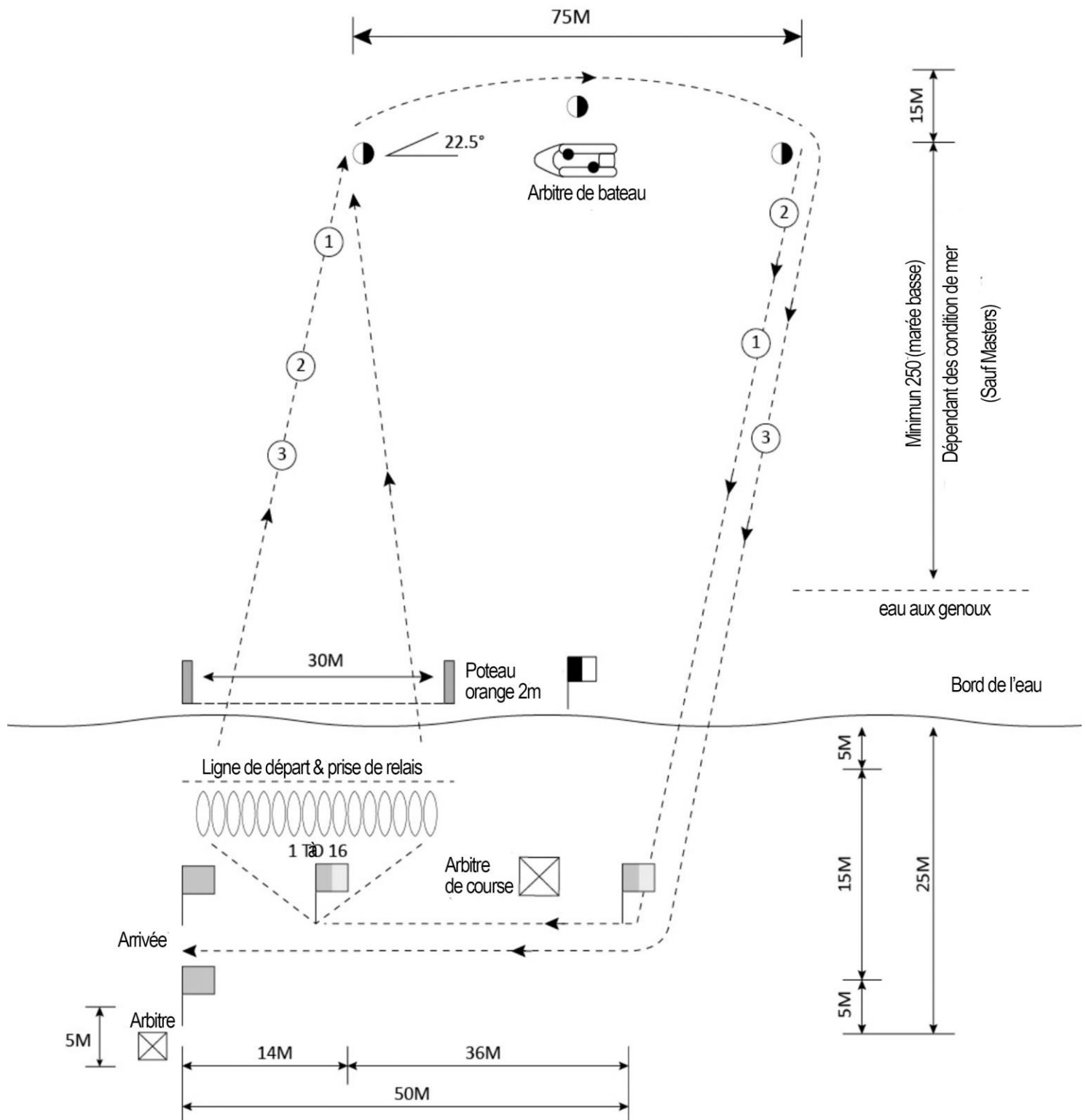
Note :

- Toutes les autres modalités du parcours "normal" resteront inchangées.

5.17.7 Disqualification

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

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



Légende

	Drapeau vert		Drapeau vert et jaune		Bouée noir et blanche		Drapeau de virage Masters
--	--------------	--	-----------------------	--	-----------------------	--	---------------------------

Relais Planche

Note 1 : se référer aux aménagements des procédures et des distances pour le relais surf ski Masters

Note 2 : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées pourra être ajusté en fonction des conditions de mer

5.18 4.19 : SAUVETAGE PLANCHE (BOARD RESCUE)

Catégories Cadets à Masters.

5.18.1 4.19.1 Description de l'épreuve

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

- a) Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée sur la ligne de départ/arrivée. Les compétiteurs qui nagent vers et donnent le signal depuis une mauvaise bouée seront disqualifiés.
- b) **Le premier compétiteur** : Au signal de départ, la victime entre dans l'eau depuis la position attribuée sur la ligne de départ située sur la plage, nage pour aller toucher la bouée attribuée, signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en étant en contact avec la bouée. La victime attend dans l'eau côté large de la bouée.

Note :

- La bouée est définie comme la partie flottante et ne comprend pas les cordes ou les sangles. Les compétiteurs doivent toucher visiblement la bouée au-dessus de l'eau avant de signaler leur arrivée.
- Les compétiteurs peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées mais ne sont pas autorisés à les utiliser pour se tracter sur le parcours pour regagner la bouée attribuée.
- c) L'arbitre principal peut décider d'une méthode alternative pour signaler de façon claire que la victime a touché la bouée.
- d) **Le second compétiteur** : le sauveteur avec sa planche, à la position de départ attribuée, franchit la ligne de départ au signal d'arrivée de la victime, entre dans l'eau et rame jusqu'à la victime située du côté "large" de la bouée attribuée. La victime doit rentrer en contact avec la planche du côté "large" de la bouée. La planche doit contourner la bouée dans le sens des aiguilles d'une montre (main droite côté bouée) avant de revenir vers le rivage avec la victime. La planche peut dépasser de la bouée côté rivage pendant le chargement de la victime
- e) Les victimes peuvent se placer elles-mêmes à l'avant ou à l'arrière de la planche. Les victimes peuvent, en ramant, aider le sauveteur à retourner vers la plage.
- f) **L'arrivée est jugée quand la poitrine du premier concurrent de chaque équipe coupe la ligne d'arrivée sur ses pieds et en position verticale.** Le sauveteur et la victime étant tous deux en contact avec la planche.

Note : Pour terminer correctement le parcours, les deux compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée sur leurs pieds.

- g) Le sauveteur ne doit pas partir avant que la victime ne signale son arrivée. Le sauveteur peut franchir la ligne de départ/arrivée pour n'importe quelle raison et ne sera pas disqualifié dans la mesure où il reprend une position correcte pour attendre le signal d'arrivée de la victime.
- h) Les compétiteurs ne sont pas autorisés à tenir ou à interférer avec les planches des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.

5.18.2 Le parcours

Le parcours sera installé comme détaillé dans le schéma suivant

Les planches doivent contourner la bouée attribuée dans le sens des aiguilles d'une montre (côté droit à l'intérieur), à moins d'avoir été avisé du contraire par l'arbitre principal avant l'épreuve.

5.18.3 Matériel

PLANCHE : Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements

5.18.4 Jugement

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

5.18.5 Maîtrise de la victime ou de la planche

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

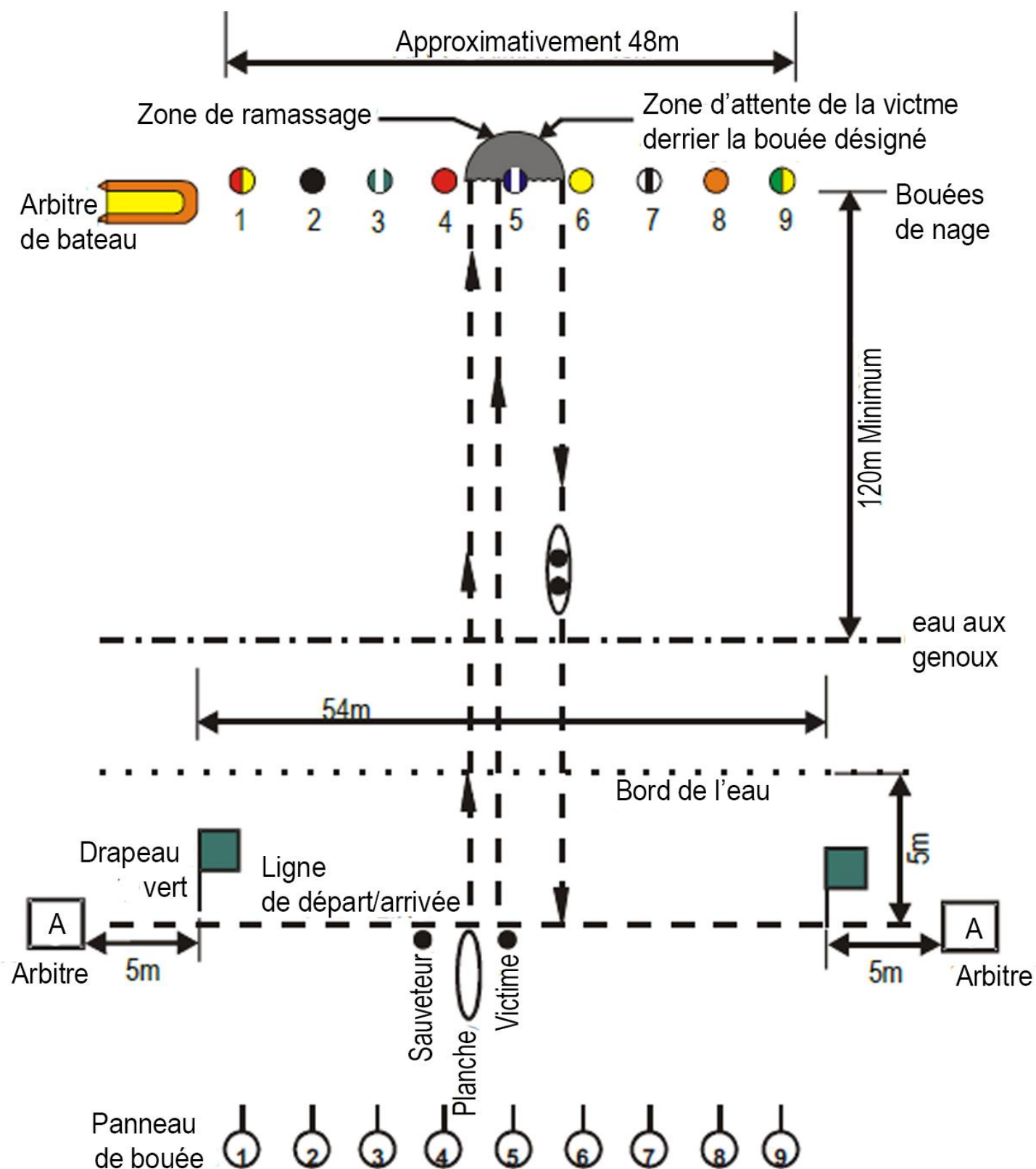
5.18.6 Chargement de la victime

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

5.18.7 Disqualification

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

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



DISTANCE APPROXIMATIVE

Sauvetage planche

Note : la disposition sur la plage par rapport aux bouées pourra être ajustée en fonction des conditions de mer

5.19 OCEANMAN/OCEANWOMAN

Catégories Benjamins à Masters

5.19.1 Description de l'épreuve

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

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

A l'exception de différences notées dans cette section, les conditions de course de chaque partie d'épreuve sont généralement celles des épreuves individuelles de la discipline y compris les règles de chaque discipline.

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 Océanman/Océanwoman.

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 à partir de la place qui leur est attribuée.

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

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

- **Handler :** Un compétiteur peut être aidé par un membre de son équipe. Avec l'approbation de l'arbitre principal une personne n'étant pas membre de l'équipe du compétiteur pourra assurer le rôle de handler, à condition qu'il soit licencié à la FFSS, et qu'il soit enregistré sur la compétition en quelque qualité que ce soit.
- **Le handler devra :**
 1. Porter un bonnet de compétition
 2. Porter un gilet distinctif clairement visible, comme demandé par les organisateurs de la compétition, s'il entre dans l'eau au-delà d'une profondeur d'eau aux genoux.
 3. Tenir le surf ski en position flottante comme indiqué sur le schéma ou comme demandé par les arbitres.
 4. Faire tout son possible pour s'assurer que lui-même et le matériel qu'il tient ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, il pourra en résulter une disqualification du compétiteur).
 5. Se conformer à toutes les demandes des arbitres

5.19.2 Le parcours

Les bouées des parcours de nage, de planche de surf ski seront positionnées comme indiqué dans le schéma suivant. Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié par décision de l'arbitre principal en fonction des conditions de mer dominantes

- **Distances des bouées :** Les bouées de nage seront disposées à une distance minimale de 120 m d'un point de mesure situé à une profondeur d'eau aux genoux à marée basse. Les bouées des épreuves de Planche et de Surf Ski seront positionnées respectivement à approximativement à 50 m et 100 m derrière les bouées de nage. Les bouées de planches seront espacées approximativement de 17 m et les bouées de Surf Ski espacées approximativement de 50 m, avec la bouée de "sommet" de Surf Ski 10 m plus au large.

- Disposition des drapeaux : Deux drapeaux sur la plage situés approximativement à 20 m du bord de l'eau serviront de marques de virage. Un sera aligné avec la bouée de nage numéro 2, l'autre avec la bouée de nage numéro 8. Deux drapeaux espacés de 5m définissent la ligne d'arrivée. Ils sont positionnés perpendiculairement à la bordure de l'eau et à une distance approximative de 50 m du premier drapeau de virage.
- Ligne de départ et de changement : La ligne de départ et de changement mesurera environ 30 m de long, centrée sur la bouée de nage numéro 1, approximativement à 5 m du bord de l'eau, et indiquée par un piquet de 2 m de haut à chaque extrémité. La ligne de départ et de changement sert de ligne de départ si les épreuves de nage et de planche se déroulent en premier. Elle sert de ligne de placement des planches pour l'épreuve de planche. Les compétiteurs ne sont pas tenus de franchir la ligne de départ et de changement après que l'épreuve a commencé.
- Parcours de planche : L'épreuve de planche part de la ligne de départ et de changement pour passer à l'extérieur de la bouée de nage 1 ; puis contourner les deux bouées de planches ; retourner vers la plage en passant à l'extérieur de la bouée 9 ; 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, autour des trois bouées du parcours de Surf Ski, pour retourner vers la plage et contourner les deux drapeaux de virage. Le compétiteur doit passer à l'extérieur de toutes les bouées. Le compétiteur ne doit pas couper à travers les bouées de nage ou de planche.
- Parcours de Nage : L'épreuve de nage se déroule à partir de la ligne de départ et de changement, autour des bouées de nage, pour retourner vers la plage et contourner les deux drapeaux de virage
- Parcours de sprint et arrivée : La course se termine quand le compétiteur a fini tous les parcours. Pour terminer, le compétiteur contourne le 1er drapeau de virage, passe côté plage de l'autre drapeau et finit entre les deux drapeaux d'arrivée.

Note :

- Les compétiteurs contournent les drapeaux de virage dans le même sens que les bouées pour chaque partie de l'épreuve.

Masters

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

5.19.3 Matériel

Surf Skis, Pagaies, Casques, Paddleboards: voir section 9- Normes et procédures de vérification des installations et des équipements.

- a) Changement d'une embarcation endommagée : Une planche ou un Surf Ski ne pourra être changé pendant une épreuve, à moins qu'il ne soit endommagé ou plus en état de naviguer. Les membres de l'équipe et/ou le handler seront autorisés à aider au remplacement de l'embarcation endommagée, mais leur aide se limite au positionnement de la nouvelle embarcation sur la ligne de départ/de changement
- b) Pagaies : Une pagaie perdue ou endommagée peut être remplacée seulement après le retour du compétiteur à la ligne de départ et de changement.
- c) 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 sur le parcours pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres concurrents.

5.19.4 Jugement

Les arbitres 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 finir debout sur leurs pieds. L'arrivée est jugée quand la poitrine du concurrent coupe la ligne d'arrivée.

5.19.5 Maîtrise de l'embarcation :

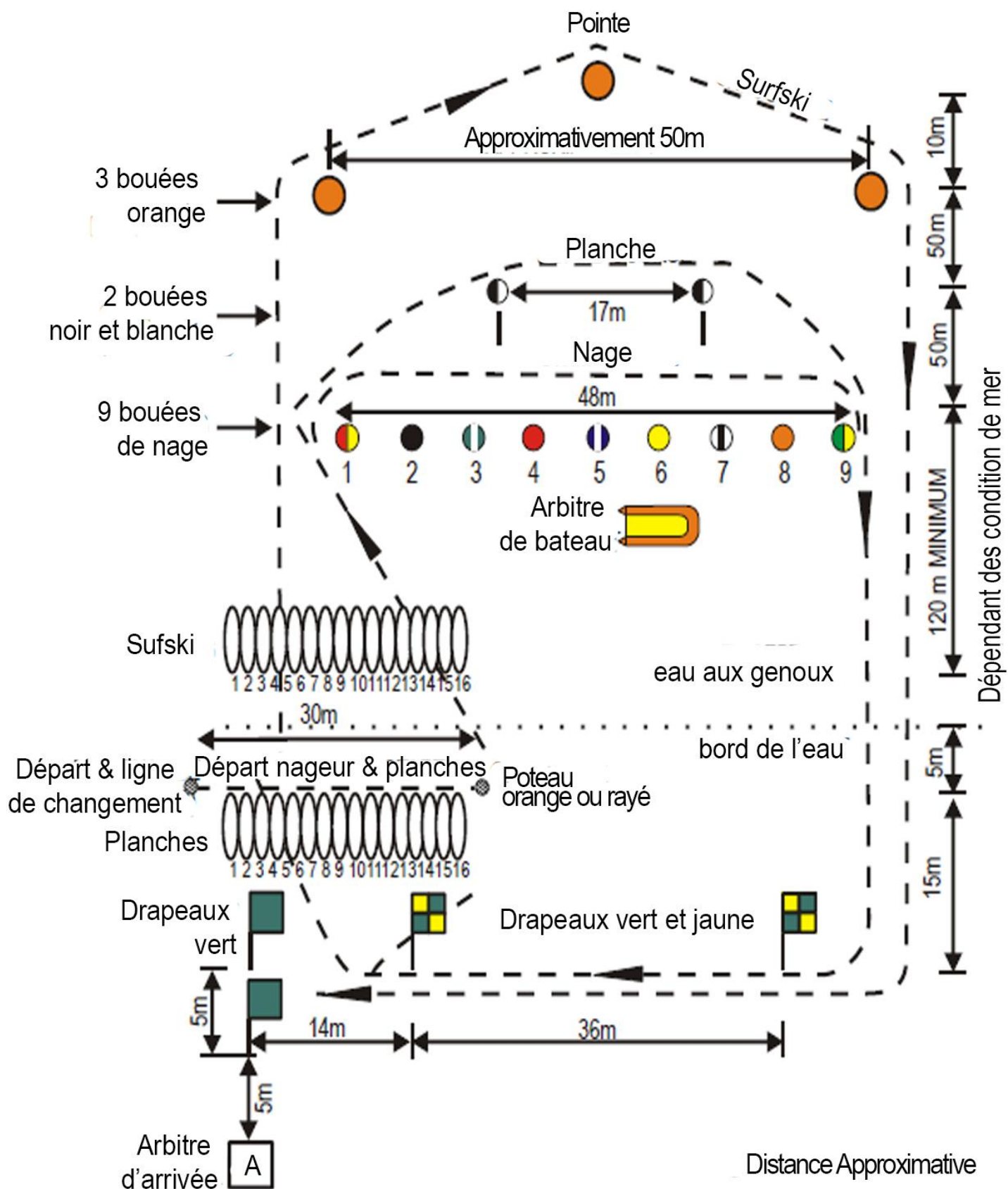
Les compétiteurs doivent garder le contact avec leur Surf Ski ou avec leur planche jusqu'à la dernière bouée de parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation sur le trajet de retour depuis les bouées.

Les compétiteurs peuvent perdre le contact de leur embarcation sur le trajet " aller " sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de virage de chaque partie de l'épreuve en contact avec leur embarcation et qu'ils terminent le parcours.

5.19.6 Disqualifications

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

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



Océanman/Océanwoman

Note : la disposition sur la plage par rapport aux bouées pourra être ajustée en fonction des conditions de mer

5.20 OCEAN M

Catégories Benjamins à Masters

5.20.1 Description de l'épreuve

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

Les Benjamins et les Minimes auront une première bouée pour la nage à 30 mètres du bord. Le parcours avec le nipper board se fera en utilisant la bouée à 120m du bord.

A l'exception de différences notées dans cette section, les conditions de course de chaque partie d'épreuve sont généralement celles des épreuves individuelles de la discipline y compris les règles de chaque discipline.

L'enchaînement des épreuves sera nage, planche et surf ski

Positions de départ : les compétiteurs doivent commencer leur épreuve de la position tirée au sort pour le départ et la planche. Les positions de départ sont inversées après la planche pour le surf ski. *Par exemple dans une course à 24 compétiteurs, dans laquelle un compétiteur a tiré au sort la position 1 : ce compétiteur commencera la nage et la planche de la position 1 mais commencera le surf ski de la position 24*

Position de départ pour la nage	1	2	3	4	5	6	7	8	...24
Position de départ pour la planche	1	2	3	4	5	6	7	8	...24
Position de départ pour le surf ski	24	23	22	21	20	19	18	17	...1

5.20.2 Gestion des embarcations/ Manutention

- **Handler personnel :** Un compétiteur peut être aidé pour la manutention de ses embarcations par un membre de son équipe. Avec l'approbation de l'arbitre principal une personne n'étant pas membre de l'équipe du compétiteur pourra assurer le rôle de handler, à condition qu'il soit licencié à la FFSS, et qu'il soit enregistré sur la compétition en quelque qualité que ce soit.
- **Le handler devra :**
 1. Porter un le bonnet de compétition
 2. Porter un gilet distinctif clairement visible, comme demandé par les organisateurs de la compétition, s'il entre dans l'eau au-delà d'une profondeur d'eau aux genoux.
 3. Installer l'embarcation comme indiqué sur le schéma ou comme demandé par les arbitres.
 4. Faire tout son possible pour s'assurer que lui-même et le matériel qu'il tient ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, il pourra en résulter une disqualification du compétiteur)
 5. Se conformer à toutes les demandes des arbitres
- **Compétitions majeures :** lors de certaines compétitions (comme les épreuves promotionnelles olympiques) les handlers ne seront pas autorisés dans l'aire de compétition. Dans ces conditions les compétiteurs ou les arbitres compétents (désignés par les organisateurs) placeront les planches sur la ligne de départ/changement alignées dans l'ordre du tirage au sort et les surfski (et pagaies) placés derrière les planches dans l'ordre inverse du tirage au sort. Il y aura un espace de 1 m entre chaque planche et chaque surf ski de telle sorte que les compétiteurs ne soient pas gênés par les embarcations. Les compétiteurs suivants utilisant le matériel seront dirigés dans l'enceinte de compétition par les arbitres désignés.

5.20.3 Le parcours

Les bouées des parcours de nage, de planche de surf ski seront positionnées comme indiqué dans le schéma suivant. Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié par décision de l'arbitre principal en fonction des conditions de mer dominantes. Pour développer l'intérêt des supporters, du public, des médias et des sponsors des équipements audio et vidéos particuliers pourront être utilisés y compris des arches pour la ligne de transition et la ligne d'arrivée, des bouées de virage volumineuses, des marques/drapeaux spécifiques pour les virages sur la plage et des tribunes sur la plage.

Note 1 : Si la distance de la bouée de natation doit dépasser 90 m du bord de l'eau en raison des Conditions de marée, le comité de course peut décider d'utiliser les deux bouées de planche pour la partie nage. Dans de telles circonstances, les concurrents ne feront donc pas un « M » puisqu'ils ne retourneront pas à la plage.

Note 2 : Si les conditions de marée ou de plage rendent peu pratique la mise en place d'un M le comité de course de la compétition peut également décider d'utiliser le parcours Océanman / Océanwoman pour la partie course

- **Distances des bouées :** les bouées de nage devront être positionnées à approximativement 90 m du bord de l'eau et espacées de 50 m. Les bouées de planche et de surf ski seront positionnées respectivement et approximativement à 50 m et 100 m derrière les bouées de nage. Les bouées de planche seront espacées d'environ 55 m et les bouées de surf ski d'environ 60 m, des petites bouées repères additionnelles seront positionnées à 1 m des bouées de sommet de surf ski, du côté retour, pour faciliter le virage.
- **Repères :** un grand repère de virage (ou deux drapeaux espacés d'approximativement 1m) devra être placé au centre de la plage, à une profondeur d'eau approximativement aux genoux, pour matérialiser le virage sur la plage à la moitié du parcours de chaque partie de la course. Dans les compétitions où il y a peu de profondeur d'eau, le repère sera placé au bord de l'eau. Deux repères supplémentaires espacés d'environ 35 m seront placés sur la plage directement derrière les repères de virage de façon à former un parcours de course en arc de cercle vers la ligne d'arrivée et de transition.
- **Ligne d'arrivée et de transition :** la ligne d'arrivée et de transition est matérialisée par une arche ou deux drapeaux espacés de 5 m au centre de l'enceinte de compétition et approximativement à 20 m (fonction de la marée) du bord de l'eau. Si une arche est érigée la ligne d'arrivée sera délimitée par deux drapeaux du côté entrant de l'arche.

Note : dans le Relais Océan M la ligne d'arrivée/ transition sera également la ligne de passage de relais pour les membres de l'équipe.

- **Ligne de départ :** la ligne de départ fera environ 30 m de long, centrée sur la bouée de nage numéro 1, approximativement à 10 m du bord de l'eau et sera matérialisée par deux piquets à chaque extrémité. A part du départ initial pour la partie nage, il n'est pas demandé aux compétiteurs de franchir la ligne de départ pour les parties planche et surf ski de l'épreuve.

Note : les planches et les surf skis devront être positionnée comme demandé avant le début de la course.

- **Parcours de nage :** la partie nage débute de la ligne de départ, contourne la 1^{ère} bouée de nage de la gauche vers la droite, revient vers la plage pour contourner le(s) marque(s) de virage de la droite vers la gauche, puis contourne la 2^{ème} bouée de nage de la gauche vers la droite et revient vers la plage, passe le 1^{er} repère sur la plage, traverse l'arche d'arrivée/transition puis passe le 2^{ème} repère sur la plage pour débiter la partie planche.
- **Parcours planche :** la partie planche débute de la prise de la planche sur la plage, passe la bouée 1 de nage (en restant à gauche de la bouée de nage 1) puis contourne la 1^{ère} bouée de planche de la gauche vers la droite, revient vers la plage en passant à l'extérieur de la bouée de nage 1 (en restant à gauche de la bouée de nage 1). Les repères de virage sont ensuite contournés de la droite vers la gauche et la bouée de nage 2 est passée en ramant à l'extérieur (en restant à gauche de la bouée de nage 2), la bouée de planche 2 est ensuite contournée de la gauche vers la droite, puis retour vers la plage en passant la bouée de nage 2 à l'extérieur (en restant à gauche de la bouée de nage 2), passage du 1^{er} repère sur la plage, traversée de l'arche d'arrivée/transition puis passage du 2^{ème} repère sur la plage pour débiter la partie surf ski.

- Parcours de surf ski : la partie surf ski débute par la prise du surf ski sur la plage, passe à l'extérieur (en restant à gauche) des bouées de nage et de planche 1 puis contourne la bouée de surf ski 1 (et le repère de bouée) de la gauche vers la droite, revient vers la plage en passant à l'extérieur (en restant à gauche) des bouées de nage et de planche 1. Le repère de virage est ensuite contourné de la droite vers la gauche, puis les bouées de nage et de planche 1 sont passées en ramant à l'extérieur (en restant à gauche des bouées), la bouée 2 de surf ski (et le repère de bouée) est ensuite contournée de la gauche vers la droite, puis passage à l'extérieur (en restant à gauche) des bouées de planche et de nage 2 pour revenir vers la plage, passage du 1^{er} repère sur la plage et franchissement de la ligne d'arrivée et de l'arche pour finir la course.
- Sprint sur la plage : la course sera conclue quand un compétiteur aura terminé toutes les parties de l'épreuve. Pour finir, un compétiteur doit passer le 1^{er} repère sur la plage et franchir la ligne d'arrivée au niveau de l'arche d'arrivée (ou franchir les 2 drapeaux d'arrivée)

Note : Les compétiteurs contournent les drapeaux de virage (sur la plage) dans le même sens que les de chaque partie d'épreuve.

- Si la distance des bouées de nage par rapport au bord de l'eau dépasse les 90m, en raison des conditions de vague ou de la configuration de la plage, le comité de course peut décider d'utiliser les 2 bouées de planche pour la partie natation. Dans ce cas, les compétiteurs ne réaliseront pas un parcours de nage en "M" mais nageront autour des bouées de planche sans revenir vers la plage et commenceront ensuite le parcours de planche en "M".
- Si les conditions de mer, de surf ou de plage rendent impossible la définition d'un M approprié, le comité de cours peut également décider d'utiliser l'Océanman / Océanwoman traditionnel pour la partie aquatiques de la course tout en conservant le parcours sur le sable de la course.

5.20.4 Equipement

Surf skis, pagaies, planches : voir section 8- Normes et procédures de vérification des installations et des équipements.

- a) Remplacement d'un équipement endommagé : une planche, un surf ski et/ou une pagaie ne devra pas être remplacé pendant une partie de la course sauf s'il ou elle est endommagée ou pas en état de naviguer. Un membre de l'équipe/ handler sera autorisé à aider au remplacement du matériel défectueux, mais dans la limite du placement de l'embarcation au bord de l'aire de compétition comme ordonné par l'arbitre principal.
- b) Enlèvement du matériel : pour aider au bon déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou les handlers peuvent retirer les équipements endommagés ou abandonnés sur le parcours durant la course dans la mesure où ils ne gênent pas la progression des autres compétiteurs.

5.20.5 Jugement

Les arbitres devront être positionnés de façon à voir le bon déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

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

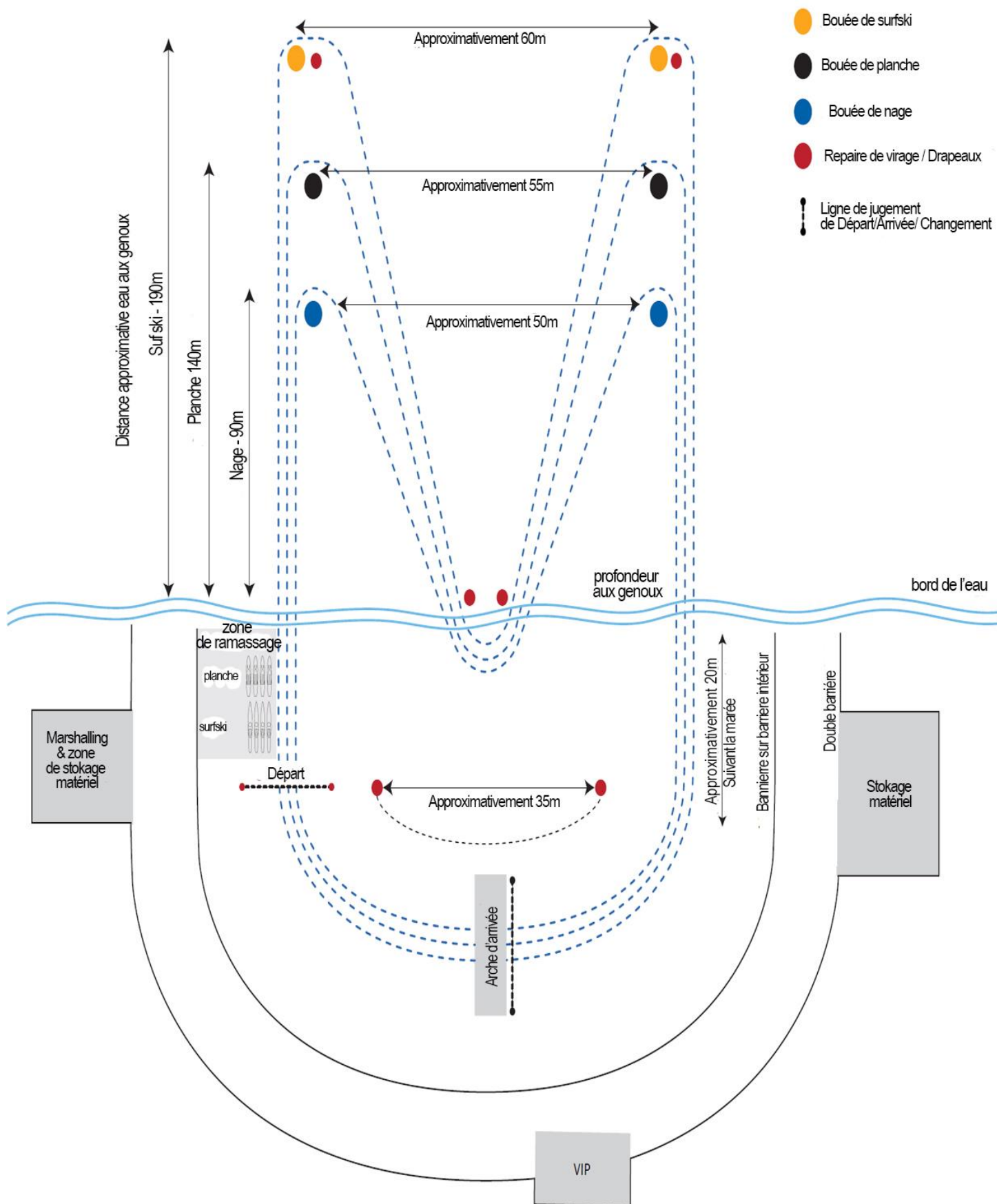
5.20.6 Maîtrise de l'embarcation

Les compétiteurs doivent être en contact avec leur surf ski ou leur planche jusqu'au passage de la dernière bouée. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation sur le trajet retour des bouées. Les compétiteurs peuvent perdre le contact avec leur embarcation sur le trajet allé dans la mesure où ils regagnent leur embarcation et qu'ils contournent la dernière bouée de chaque partie en contact avec elle et qu'ils finissent le parcours.

5.20.7 Disqualifications

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

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



Océan M parcours individuel

(Distances approximatives)

Note : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées peut être ajusté en fonction des conditions de mer
Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 02/2021 V2

5.21 OCEANMAN/OCEANWOMAN en courses éliminatoires

5.21.1 Description de l'épreuve

La course en éliminatoire est une façon alternative de mener les épreuves habituelles de l'Océanman/Océanwoman et l'Océan M.

La qualification pour la finale des éliminatoires est déterminée par des séries et d'autres tours (quand cela est possible) pour arriver à une finale à 20 compétiteurs.

La finale comprend 3 tours éliminatoires comme suit :

- a) Course 1 : élimination des 8 derniers athlètes
- b) Course 2 : élimination des 6 derniers athlètes
- c) Course 3 (finale) : les 6 athlètes restants

Note :

- Dans certains cas, il est possible d'avoir davantage ou moins de 20 compétiteurs pour la 1^{ère} course de la finale en éliminatoire. Cependant, la 2^{ème} course éliminatoire devra commencer avec 12 compétiteurs.
- S'il y a moins de 13 compétiteurs au départ, l'arbitre devra avertir du nombre de compétiteurs qui seront éliminés dans les deux premières courses.

Il y aura 5 minutes de repos entre chaque course à partir du moment où le vainqueur de la course franchit la ligne d'arrivée. Ce temps peut être laissé à la discrétion des organisateurs en fonction des conditions et en étant annoncé avant le début de la finale en éliminatoire.

Les règles des finales en éliminatoires doivent correspondre à celles de l'Océanman/Océanwoman habituelles ou de l'Océan M selon le cas, à l'exception des modifications ci-dessous :

- Le classement final et l'attribution des points dépendra du moment où le compétiteur est éliminé
- En fonction de l'évènement promotionnel mis en place et/ou des conditions, les parcours et les parties de course à pieds peuvent être plus longs ou plus courts dans l'un ou l'autre format de course.

Note :

Lorsque la course se déroule sur un site "d'eau plate" un parcours alternatif peut être envisagé particulièrement pour les compétitions indépendantes. Dans ce cas, le parcours devra être spécifié au moyen du formulaire d'inscription et devra inclure un schéma du parcours avec les distances approximatives de chaque partie de l'épreuve.

Les compétiteurs qui échouent à finir le parcours correctement (y compris manquer une bouée ou une marque de virage) seront soumis aux conditions suivantes :

- Si une erreur se produit dans la 1^{ère} course des éliminatoires le compétiteur sera disqualifié et il lui sera attribué la dernière place ni aucun point d'attribué.
- Si l'erreur se produit dans la 2^{ème} ou 3^{ème} course des éliminatoires alors le compétiteur sera disqualifié et il lui sera attribué la dernière place du tour. Ceci en raison du fait que le compétiteur s'est qualifié un tour de plus que les compétiteurs déjà éliminés.

Le vainqueur de la compétition est le celui qui termine correctement le premier dans la troisième course de la finale par éliminations, quelle que soit la place qualificative à laquelle il a terminé lors des deux premières courses de l'épreuve.

5.21.2 Disqualifications

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

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

5.22 RELAIS OCEANMAN/OCEANWOMAN

Catégories Avenirs à Masters

5.22.1 Description de l'épreuve

Les relais Océanman/Océanwoman sont une variante des épreuves d'Océanman/Océanwoman individuelles. Des équipes de 4 compétiteurs (1 nageur, 1 en planche, 1 en surf ski et 1 coureur) réalisent le parcours dans l'ordre des épreuves tirées au sort au début de chaque compétition.

La course est toujours la dernière partie de l'épreuve. Si la 1^{ère} épreuve est le surf ski, les compétiteurs débiteront par un départ dans l'eau classique.

Adaptation de l'épreuve pour les catégories Avenirs à Minimes : Cette épreuve se court à 3 co-équipiers, sans parcours de surf ski. La longueur totale de l'épreuve est de 500 m pour les avenirs et poussins, 600 m pour les benjamins et minimes.

(Masters : équipes de 3 compétiteurs -1 en nage, 1 en planche, 1 en surf ski. Il n'y a pas de coureur dans les Relais Océanman/Océanwoman Masters (voir également ci-dessous les aménagements d'épreuve)

A l'exception des différences notifiées dans cette section, les conditions de chaque partie de course sont identiques à l'épreuve de l'épreuve individuelle y compris les règles régissant chaque discipline.

Pour assurer un départ et une arrivée équitables, l'alignement par rapport aux bouées de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée peut être modifié à la discrétion de l'arbitre principal, au regard des conditions de mer dominantes.

Les compétiteurs doivent commencer de la position attribuée sur la plage.

Note :

Le 2^{ème} et le 3^{ème} compétiteur n'ont pas besoin de franchir la ligne de départ/de transition pour entrer dans l'eau après avoir été touchés.

Les positions de départ sont inversées pour la planche et le surf ski. Par exemple, dans une course à 16 équipes dans laquelle une équipe a tiré au sort la position 1 : la 1^{ère} épreuve avec embarcations commencera de la position 1 mais l'autre partie avec embarcation débutera de la position 16.

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

Remarque: si l'étape de natation est la deuxième ou la troisième étape de la course, les concurrents doivent commencer leur étape

de la course à partir de la même position tirée au sort de leur équipe dans la jambe juste avant la nage jambe.

- Pour s'assurer de départs et d'arrivées équitables, l'alignement, par rapport aux bouées, des lignes de départ et d'arrivée pourront être modifié par décision de l'arbitre 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		16
Position de départ de la 2 ^{ème} épreuve d'embarcation	16	15	14	13	12	11		1

La description suivante de l'épreuve correspond à l'ordre : Nage – Planche – Surf Ski – Course. Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Parcours de nage : Après un départ sur la plage, les nageurs entrent dans l'eau, contournent les bouées du parcours de nage et retournent sur la plage, contournent en courant les deux drapeaux de virage pour toucher les sauveteurs qui attendent avec leur planche, les pieds sur ou derrière la ligne de départ/ de passage de relais.
- Parcours de planche : Les sauveteurs entrent dans l'eau avec leur planche, passent la bouée de nage 1 côté extérieur, contournent les deux bouées du parcours de planche, retournent vers la plage en passant la bouée de nage 9 par l'extérieur, contournent les deux drapeaux de virage pour et traversent la ligne de départ/ de passage de relais pour toucher les sauveteurs en surf ski qui attendent avec leur surf ski et leur pagaie à une profondeur d'eau approximativement aux genoux. Au retour les planchistes peuvent abandonner leur planche au bord de l'eau.
- Parcours de Surf Ski : Les compétiteurs en surf ski contournent les bouées du parcours de surf ski et retournent vers la plage pour toucher les coureurs qui attendent au bord de l'eau ou dans l'eau.

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

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

Le contact entre le 3ème concurrent et le coureur doit être effectué, à la convenance de l'équipe, entre **la dernière bouée de nage et le premier drapeau de virage**.

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

NOTE :

Il est permis de toucher le compétiteur n'importe où entre la dernière bouée de nage et le premier drapeau de virage sur la plage. Tous les "touches" doivent s'effectuer au-dessus de l'eau afin d'être visible.

De plus, les coureurs sont autorisés à rentrer dans l'eau pour aller au contact du compétiteur qui arrive. Le coureur peut courir dans l'eau, faire le dauphin en prenant appui sur le fond, prendre des vagues et/ou courir jusqu'au drapeau de virage mais il n'est pas autorisé à nager (cela inclut faire un mouvement de bras pour avoir une vague ou pour rester sur une vague).

5.22.2 Matériel

Surf skis, pagaies, Planches, Casques : Voir Section 9 – Normes et procédures de vérification des installations et des équipements.

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 handlers peuvent enlever le matériel endommagé ou abandonné pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres concurrents.

- Le handler devra :

1. Porter un bonnet de compétition
2. Porter un gilet distinctif clairement visible, comme demandé par les organisateurs de la compétition, s'il entre dans l'eau au-delà d'une profondeur d'eau aux genoux.
3. Tenir le surf ski en position flottante comme indiqué sur le schéma ou comme demandé par les arbitres.
4. Faire tout son possible pour s'assurer que lui-même et le matériel qu'il tient ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, il pourra en résulter une disqualification du compétiteur).
5. Se conformer à toutes les demandes des arbitres

- **Vêtements** : pour la course de sprint sur la plage, les shorts et les t-shirts, qui sont conformes aux exigences pour la tenue des équipes, peuvent être portés à la discrétion des compétiteurs.

5.22.3 Jugement

Les arbitres seront placés de façon à observer le bon déroulement de l'épreuve et à 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 concurrent coupe la ligne d'arrivée.

5.22.4 Maîtrise avec l'embarcation

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

Les compétiteurs peuvent perdre le contact de leur embarcation sur le trajet "aller" sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de parcours de chaque partie de course en contact avec leur embarcation et qu'ils terminent le parcours.

5.22.5 Aménagements pour le Relais Océanman/Océanwoman Masters

- Le 1^{er} compétiteur du Relais Océanman/Océanwoman commence l'épreuve comme pour le Relais taplin habituel et contourne les bouées conformément aux parcours de nage/planche/surf ski du Relais taplin (selon le tirage).
- Quand le 1^{er} compétiteur a contourné la dernière bouée de parcours, il retourne vers la plage (et peut abandonner son surf ski (et sa pagaie) ou sa planche (selon les cas) à sa discrétion), contourne l'unique drapeau vert/jaune placé soit au bord de l'eau soit à une profondeur d'eau aux genoux (en fonction des conditions de vagues et pour minimiser la distance de course) puis touche visiblement le second compétiteur à la place désignée sur la ligne de transition du côté plage de ce drapeau.
- Le second compétiteur s'élance autour des bouées appropriées. Quand il a contourné la dernière bouée de parcours le compétiteur retourne vers la plage (et peut abandonner son surf ski (et sa pagaie) ou sa planche (selon les cas) à sa discrétion), contourne l'unique drapeau vert/jaune placé soit au bord de l'eau soit à une profondeur d'eau aux genoux (en fonction des conditions de vagues et pour minimiser la distance de course) puis touche visiblement le troisième compétiteur à la place désignée sur la ligne de transition du côté plage de ce drapeau.
- Le troisième compétiteur s'élance alors pour contourner les bouées appropriées. Quand il a contourné la dernière bouée de parcours, il retourne vers la plage (et peut abandonner son surf ski (et sa pagaie) ou sa planche (selon les cas) à sa discrétion) et termine le parcours normal du relais Océanman/Océanwoman en contournant le drapeau vert/jaune de virage sur la plage et passe à côté de l'autre drapeau vert/jaune du côté plage pour finir entre les deux drapeaux verts d'arrivée.

5.22.6 Disqualification

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

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

5.23 4.24 RELAIS OCEAN M

5.23.1 Description de l'épreuve

Le relais Océan M est une variante de l'épreuve Océan M

A l'exception des différences notées dans cette section, les conditions et règles sont conformes à l'épreuve de l'Océan M

Note :

Pour les championnats du monde de sauvetage sportif chaque équipe est constituée de deux femmes et deux hommes.

Le 1^{er} compétiteur réaliser un parcours de course, le 2^{ème} un parcours de nage, le 3^{ème} un parcours de planche et le dernier un parcours de surf ski et une course pour finir l'épreuve à l'arche d'arrivée (ou drapeaux) sur la plage

Les équipes peuvent choisir l'ordre de passage des hommes et des femmes.

5.23.2 Le Parcours

Le parcours sera conforme au schéma ci-après.

L'épreuve commence par un parcours de course de 500 m qui s'effectue de la ligne de départ/passage de relais/arrivée au niveau de l'arche d'arrivée vers un point situé à 125 m sur la plage, contourne deux piquets dans le sens des aiguilles d'une montre et retourne vers l'arche d'arrivée. Le compétiteur contourne deux piquets dans le sens des aiguilles d'une montre au niveau de l'arche d'arrivée puis recommence le parcours et touche le nageur qui attend du côté de l'arrivée de la ligne de départ/passage de relais/arrivée.

Le passage de relais entre les compétiteurs dans le Relais Océan M devra se faire dans une zone située entre la ligne de départ/passage de relais/arrivée du côté de l'arche d'arrivée et une ligne située approximativement à 5 m après l'arche d'arrivée. A la discrétion des équipes, le compétiteur partant attend sur ses pieds sur la ligne de départ/ passage de relais/arrivée ou du côté de l'arche sur la ligne de départ/passage de relais/arrivée à l'intérieur de la zone de passage de relais. La touche doit se faire à l'intérieur de la zone de passage de relais.

Note :

La main du compétiteur partant peut dépasser la ligne de départ/ de transition/d'arrivée du côté entrant pour effectuer la touche mais les pieds du compétiteur doivent être sur ou à l'intérieur de l'une ou l'autre extrémité de la zone de passage de relais au moment de la touche.

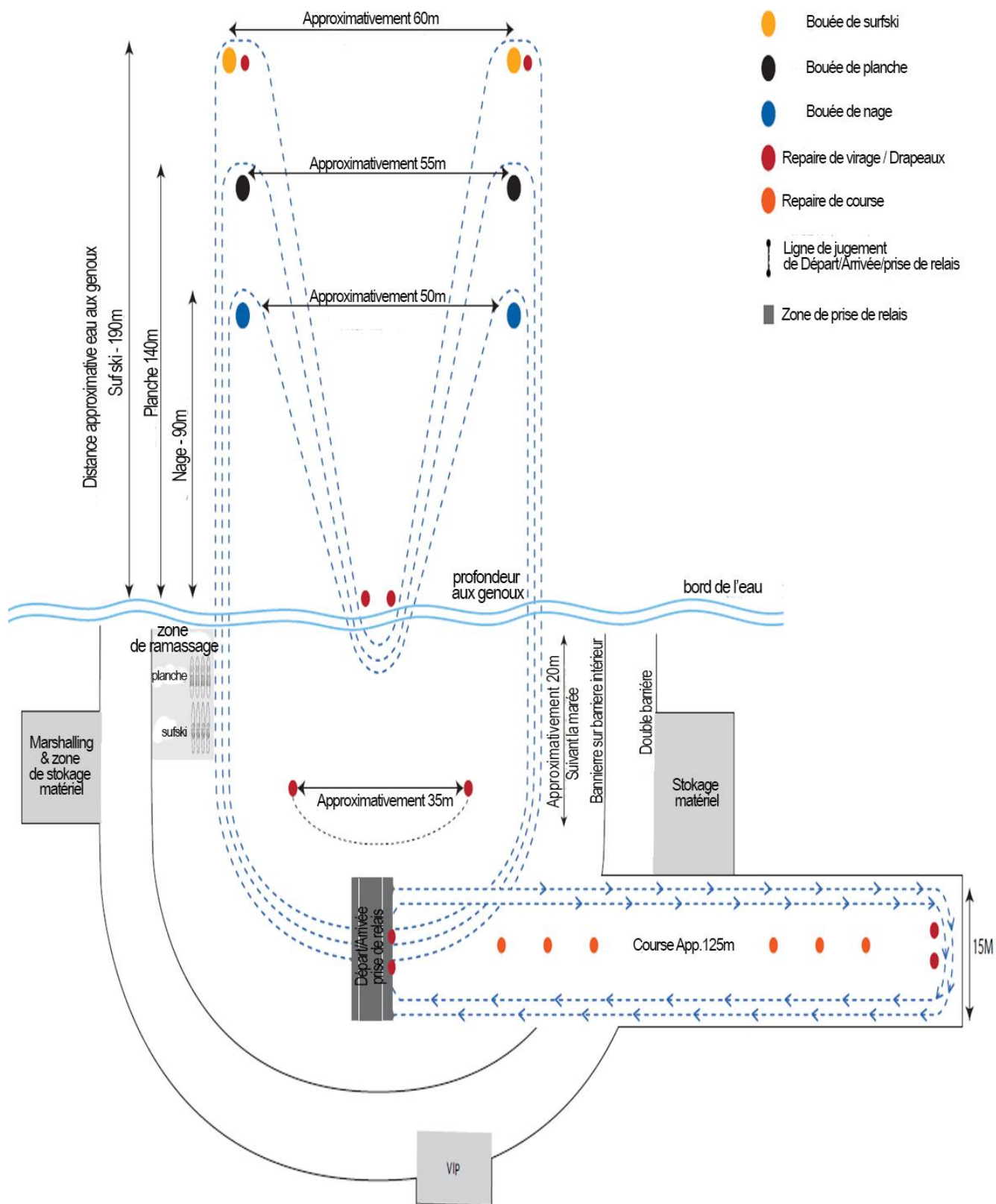
La course se poursuit conformément à l'épreuve individuelle Océan M en dehors du fait que la touche du nageur au sauveteur en planche puis au sauveteur en surf ski doit se faire comme décrit ci-dessus.

L'épreuve sera terminée quand le sauveteur en surf ski aura terminé son parcours de surf ski et qu'il sera passé à côté du repère sur la plage et qu'il aura franchi la ligne de départ /passage de relais/arrivée.

5.23.3 4.23.3 Disqualifications

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

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



Relais Océan M

(Distances approximatives)

Note : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées peut être ajusté en fonction des conditions de mer

SECTION 6: SERC

(SIMULATED EMERGENCY RESPONSE COMPETITION) REPONSE A UNE SIMULATION D'UNE SITUATION D'URGENCE EN COMPETITION

L'épreuve de réponse à une simulation d'une situation d'urgence en compétition sert à tester l'initiative, l'arbitrage, les connaissances et les capacités de 4 sauveteurs d'une même équipe, sous la direction de leur capitaine à appliquer des règles de sauvetage sur une situation d'urgence inconnue par eux avant le début de l'épreuve.

Cette épreuve sera jugée dans un temps limite de 2 minutes.

Les réponses de toutes les équipes à une situation identique seront évaluées par les mêmes arbitres.

6.0 CONDITIONS GENERALES POUR LE SERC

- Les coaches et sauveteurs doivent connaître le déroulement de l'épreuve et les règles qui la régissent.
- Les sauveteurs ne seront pas autorisés à participer à cette épreuve s'ils arrivent en retard à la chambre d'appel. Pour permettre aux organisateurs de déterminer le nombre de séries à mettre en place, le marshaling de cette épreuve pourra se faire la veille ou le matin même.
- L'arbitre principal de cette épreuve décidera si cette épreuve se déroule en série, demi-finale, ou finale.
- L'ordre de passage des équipes pourra être déterminé par tirage au sort selon une méthode approuvée par l'arbitre.
- Les instructions écrites nécessaires données dans la salle d'isolement pourront être en langue anglaise. Les équipes pourront avoir avec elles dans la salle d'isolement un traducteur pour traduire les instructions faites en anglais. Le traducteur restera dans la salle d'isolement avec l'équipe. Le cas échéant, un temps suffisant doit être accordé pour la traduction des instructions écrites ou verbales.
- Les compétiteurs doivent se rendre rapidement dans la salle d'isolement désignée avant le début de la compétition. Une équipe, absente dans la salle d'isolement après le début de l'épreuve, sera disqualifiée (DQ12).
- Les compétiteurs doivent traiter les victimes avec soin, les abus verbaux et physiques ne sont pas nécessaires et sont inappropriés (DQ11).
- Les compétiteurs peuvent porter des lunettes correctives ou des lentilles. Leurs pertes pendant l'épreuve ne peut donner lieu à une réclamation ou à un appel. Les lunettes de piscine ou les masques ne sont pas autorisés.
- Le port de bandes à des fins médicales, thérapeutiques, préventives de blessures, ou kinésiologiques sont permises, à la discrétion de l'arbitre principal, tant que cela ne procure pas un avantage compétitif.
- Les membres de l'équipe doivent porter le bonnet de leur club. Le capitaine de l'équipe doit porter un bonnet différent pouvant être reconnaissable par l'ensemble des arbitres. Un compétiteur ne pourra pas être disqualifié s'il perd son bonnet après le début de l'épreuve si l'arbitre peut affirmer qu'il était correctement équipé au début de l'épreuve
- Aucun équipement ou objets personnels ne sont admis dans la zone de compétition (montres, bijoux, téléphone ou tout autres moyens de communication, lunettes, palmes...)
- Les notes attribuées par les arbitres ne peuvent pas faire l'objet de réclamation.

6.0.1 Isolement sécurisé

Avant le début de l'épreuve les compétiteurs sont enfermés dans une salle d'isolement hors de toute vision et écoute de l'aire de compétition. Ils devront y rester jusqu'à leur passage.

Le scenario, les acteurs et les équipements seront gardés secrets jusqu'à ce que les concurrents soient isolés.

Après avoir effectué l'épreuve, une équipe peut regarder le passage des autres équipes.

Les équipes qui sont dans la salle d'isolement ne peuvent pas communiquer avec qui que ce soit qui ne soit pas dans cette salle. Tout dispositif pouvant permettre une communication est interdit.

6.0.2 Début de la compétition

Successivement, les équipes seront escortées de la salle d'isolement à la piscine, où suite à un long coup de sifflet, elles seront confrontées à une situation d'urgence définie (variée en nombre de victimes et de types d'assistance à mettre en œuvre).

Les acteurs devront jouer le rôle de victime dès le retentissement du coup de sifflet et donc dès que l'équipe se présente sur la zone de compétition.

A partir du coup de sifflet, chaque équipe répond à la situation qu'elle découvre, comme elle le souhaite, dans le temps imparti.

6.0.3 Zone de compétition

L'épreuve du SERC peut se dérouler dans des environnements aquatiques très variés (intérieur ou extérieur) mais lors des Championnats Nationaux elle doit se dérouler sur une piscine de 50 m avec 8 couloirs (minimum).

La zone de compétition doit être clairement définie pour l'ensemble des équipes à l'avance.

Il y aura des indications claires tant sur les points d'entrée que de sortie dans le scenario donné aux équipes (quel côté de la piscine peut être utilisé...etc...). Les compétiteurs doivent être avisés de l'utilisation possible ou non des échelles pour entrer ou sortir.

Sauf avis contraire, les compétiteurs devront composer avec les conditions trouvées sur l'aire de compétition.

6.0.4 Scénario

Le scenario de la situation doit rester secret jusqu'au début de l'épreuve et sera conçu en impliquant soit :

- Une ou plusieurs victimes dans des situations multiples
- Un groupe de personne sur un même thème (une fête, un bateau retourné...).
- Un nombre de personne sur plusieurs thèmes

Le scénario doit être le plus réaliste possible et ne pas laisser de place à l'imagination des compétiteurs (par exemple une situation dans laquelle une victime se plaint de mains brûlées peut être mise en scène avec des éléments de preuve tels qu'une simulation d'un feu, une présence de fil électrique ou de produits chimiques ; le feu réel, des fils sous tension, ou des produits chimiques réels ne seront pas utilisés.)

6.0.5 Victimes, mannequins et spectateurs

Les victimes seront jouées par des acteurs présentant différents problèmes et nécessitant différents types d'aide.

Les victimes peuvent être de mauvais nageurs, de bons nageurs, des nageurs blessés, des victimes inconscientes.

Les compétiteurs peuvent être confrontés aussi à des mannequins qui représentent des victimes en arrêt cardiorespiratoire.

La situation des victimes peut évoluer pendant le scénario, par exemple une victime consciente peut devenir inconsciente mais ce changement doit être visible et cohérent pour l'ensemble des concurrents tout au long de la compétition.

Les compétiteurs seront informés avant le début de l'épreuve si des types de victimes seront identifiés par un symbole (exemple : une croix rouge/noire sur le front indiquant une victime inconsciente...)

Note : Seul le massage cardiaque simulée doit être appliquée aux victimes humaines qui sont désignées comme étant des victimes sans respiration et sans pouls.

6.0.6 Equipement

Les compétiteurs peuvent utiliser tous les matériels et équipements présents sur l'aire de compétition.

Les compétiteurs ne peuvent pas apporter leur propre matériel dans l'aire de compétition.

6.0.7 Départ et chronométrage

Un coup de sifflet indiquera le début et la fin de l'épreuve à toutes les équipes

6.1 PRINCIPES DE L'EPREUVE :

6.1.1 Réponse en compétition :

•

Les concurrents du SERC doivent répondre comme un groupe de quatre sauveteurs agissant dans une équipe coordonnée sous la direction d'un chef d'équipe identifié.

À la différence des surveillants de plage qui travaillent souvent dans le cadre d'un environnement aquatique contrôlé avec des équipes bien entraînées, les sauveteurs doivent être disposés à répondre de façon appropriée dans les cas d'urgence inattendus sans équipement spécialisé, sans procédures établies ni systèmes de communications...

Dans de telles circonstances, la sécurité personnelle du sauveteur est primordiale à tous moments et devra se refléter dans les feuilles de notation.

Dans cette épreuve, les concurrents doivent appliquer les étapes fondamentales du secours :

- L'identification d'un problème
- L'évaluation de la situation
- La planification des actions pour surmonter le problème
- Le secours
- Les soins aux victimes

En évaluant la situation, les concurrents considèrent :

- Les capacités des sauveteurs
- Le nombre de victimes
- La position des victimes
- La condition des victimes (par exemple : non-nageur, faible nageur...)
- Les équipements disponibles
- Les conditions prévalant (par exemple : la profondeur d'eau, l'entrée dans l'eau et les points de sortie...)

Sur la base de leur évaluation, les concurrents planifient un plan d'action qui peut impliquer :

- La recherche d'aide
- L'organisation de l'aide
- L'information d'une aide disponible
- Le recueil de n'importe quels outils appropriés ou équipement
- L'exécution du secours nécessaire

Le plan d'action devra établir le contrôle de la situation et aspirer à préserver autant de vies que possible ; la gestion d'un sauvetage de victimes multiples impliquera des choix à faire par les sauveteurs.

En résumé, les sauveteurs devraient gérer la situation comme suit :

- Mobiliser les victimes mobiles (ex-victimes capables de se mettre elle-même en sécurité) et donner l'alerte .
- Sécuriser les victimes en danger imminent (ex les non-nageurs et les nageurs blessés.)
- Récupérer et réanimer celles qui ont besoin de soins continus (ex-victimes inconscientes, en arrêt respiratoire, ou des victimes pour lesquelles des blessures spinales sont suspectées.)

Quand un plan approprié a été déterminé il devra être mis en action promptement.

Les concurrents devront être attentifs aux changements dans la situation et adapter leur plan d'action pour répondre à de tels changements.

En effectuant les secours, les concurrents devront veiller

- À adopter une technique de sauvetage leur offrant la plus grande sécurité pour eux-mêmes
- Aux principes de secourisme
- À s'approcher de victimes avec une prudence extrême
- À éviter le contact personnel direct avec des victimes conscientes

Si l'entrée dans l'eau est inévitable, les concurrents choisiront les techniques les plus efficaces pour la situation sans se mettre eux-mêmes en danger.

Il est important que les concurrents montrent clairement leurs intentions et actions aux arbitres.

6.2 ARBITRAGE ET MARQUAGE

Un minimum de six arbitres plus un arbitre principal est exigé.

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

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

Avant le début de la compétition, les arbitres auront reçu des instructions sur le scénario, sur la situation de leur victime, sur l'ordre des priorités et sur le marquage des points.

Un arbitre sera assigné à une victime ou à un groupe de victimes et devra évaluer toutes les équipes pour cette partie du scénario pendant toute la compétition

6.2.1 Système de notation

La notation de cette épreuve fera appel à la compétence des arbitres et devra prévoir d'allouer des points si un concurrent offre une réponse appropriée mais non attendue de sauvetage.

Dans l'attribution des points, l'arbitre prend en considération les critères suivants :

- Le type de victime
- La distance de sécurité gardée par rapport à la victime
- L'utilisation de l'équipement disponible
- La vitesse d'évaluation
- La priorité donnée
- La qualité d'action/tâche
- Le soin apporté à la victime

Une reconnaissance précoce et précise du problème de la victime est une étape fondamentale dans la réussite de l'épreuve.

La bonne identification de ce problème est étroitement liée à la qualité de simulation par la victime et à la mise en scène.

L'attribution des points devra récompenser la pertinence du choix dans l'ordre de priorité accordé aux victimes. L'évaluation de l'ordre de priorité accordé aux victimes dépend de la nature de l'urgence.

Pour des victimes dans l'eau, les concurrents devront prioriser :

- Les nageurs faibles et les victimes mobiles
- Les victimes en danger imminent : non-nageurs et nageurs blessés
- Les victimes exigeant des soins continus : victimes inconscientes, en arrêt respiratoire, victimes suspectées de blessures spinales.

Les aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour fournir un plus grand nombre de points en fonction du degré d'exigence du secours (performance, habileté, compétence).

La pondération sera inconnue des arbitres et des concurrents et traitée uniquement à l'enregistrement des résultats.

6.2.2 Disqualification

En plus des règles générales de la Section 3 et les conditions générales pour la SERC dans la section 7.2, le comportement suivant peut s'ensuivre d'une disqualification :

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

SECTION 7 - EPREUVE DE SURF BOAT

Section en cours de rédaction

SECTION 8- EPREUVE D'IRB

Section en cours de rédaction

SECTION 9- NORMES ET PROCEDURES DE VERIFICATION DES INSTALLATIONS ET DES EQUIPEMENTS.

9.1 EXIGENCES POUR LA PISCINE

Les compétitions se dérouleront dans des piscines de 25 ou 50 m de long. Les compétitions nationales se dérouleront en bassin de 50m.

La profondeur minimale requise est de 1.80 m au niveau des zones où seront positionnés les mannequins immergés dans les différentes épreuves.

Il est recommandé d'utiliser un équipement électronique pour chronométrer les épreuves.

9.2 EXIGENCE POUR LES EQUIPEMENTS

9.2.1 Vérification des équipements

Le corps arbitral se réserve le droit de vérifier les équipements, avant et à tout moment de la compétition. L'utilisation d'un équipement non conforme au standard défini pourra entraîner la disqualification du compétiteur ou de la totalité de l'équipe.

Des réclamations contre le refus d'utilisation d'un équipement peuvent être formulées comme prévu en section 2.

9.2.2 BEACH FLAGS

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

9.2.3 PLANCHES

Les planches des catégories Cadets à Séniors doivent être conformes aux critères suivants :

Poids minimum : 7, 6 kg ; Longueur maximum : 3,20 m.

Les planches des catégories Avenir, Poussin, Benjamin et Minime seront des « Nipperboard », d'une taille maximale de 2,50 m. La matière du nipperboard autorisée en compétition sera définie par l'arbitre principal en fonction des conditions de mer (*pour des raisons de sécurité, l'arbitre principal pourra interdire l'utilisation des nipperboards en résine.*

9.2.4 SURFSKI, PAGAIES, CASQUES

Les surfskis utilisés par les cadets à Masters doivent être conformes aux critères suivants : Poids minimum : 18 kg, Longueur maximum : 5,80 m, Largeur maximum : 480 mm, au point le plus large, sans tenir compte des bandes de frottements, moulures ou protections supplémentaires.

Pour les catégories Minimales :

- Les surfskis doivent être conformes aux critères suivants : Poids minimum : 8 kg, Longueur maximum : 4.20 m, Largeur maximum : 50 mm, au point le plus large, sans tenir compte des bandes de frottements, moulures ou protections supplémentaires.
- L'usage de pagaies en plastique est recommandé : Pagaie de 190 cm pour les minimales de petite taille ou de taille moyenne, pagaie de 205 cm pour les minimales les plus grands.
- Le port d'un casque de type kayak, canyoning est OBLIGATOIRE

9.2.5 BATEAUX

IRB

L'IRB et le moteur doivent respecter les spécifications de l'ILS et du pays organisateur.

SURF BOAT

Les surfboats doivent être conformes aux critères suivants :

Poids minimum : 180 Kg (exclusion faite des avirons, des tolets, des bouées tube et tout l'équipement optionnel).

Longueur : minimum : 6.86 m, Maximum : 7.925 m (exclusion faite des stabilisateurs)

Largeur : minimum : 1.62 m (mesurée au milieu du bateau)

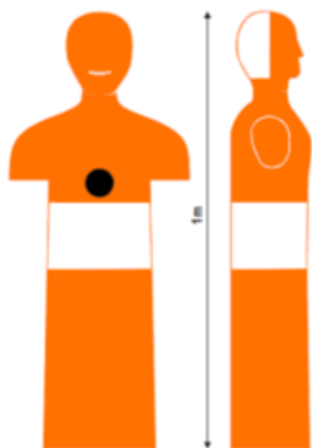
9.2.6 BOUEES

Dans les épreuves en mer, les bouées doivent être d'une couleur distincte et numérotées en commençant par 1 (depuis la gauche face à la mer).

9.2.7 MANNEQUINS

Les mannequins doivent être fournis par l'organisateur.

En général, le mannequin doit être de type "PITET" plastique et être hermétique (capable d'être rempli d'eau et fermé pour la compétition). Il est haut d'1 m et l'arrière de la tête du mannequin est peint d'une couleur qui contraste avec le reste du mannequin et l'eau. Une ligne transversale de 15 cm sera peinte dans une couleur qui contraste, au milieu du corps du mannequin ; c'est à dire entre 40 cm et 55 cm du bas du mannequin.



- Pour les catégories Avenir à Minimes, le mannequin intermédiaire dit "DUMMY" sera utilisé.
- Il est haut de 790 mm et l'arrière de la tête du mannequin est peint en blanc qui contraste avec le reste du mannequin et l'eau, ainsi qu'une ligne transversale de 15 cm.



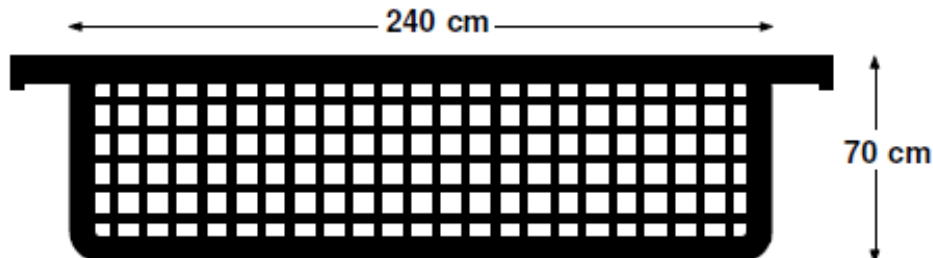
9.2.8 OBSTACLES

Les obstacles utilisés en piscine doivent être de 70 cm (+/- 1 cm) de haut et de 2,40 m (+/- 3 cm) de large et n'auront pas de parties dangereuses.

La structure interne doit être un filet ou tout équipement ne permettant pas le passage d'un sauveteur. La couleur du filet doit contraster avec l'eau.

La partie supérieure de l'obstacle doit être placée sur l'eau et clairement visible. Il est recommandé d'utiliser un flotteur supplémentaire au-dessus la ligne supérieure des obstacles.

OBSTACLES



9.2.9 BOUEES TUBE

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

Flottabilité : Le matériel doit être conforme à la norme australienne AS2259 ou l'équivalent. Le matériel doit être en mousse de plastique alvéolaire fermé, durable et flexible. La bouée tube doit avoir un facteur minimum de flottabilité de 100 newtons en eau douce.

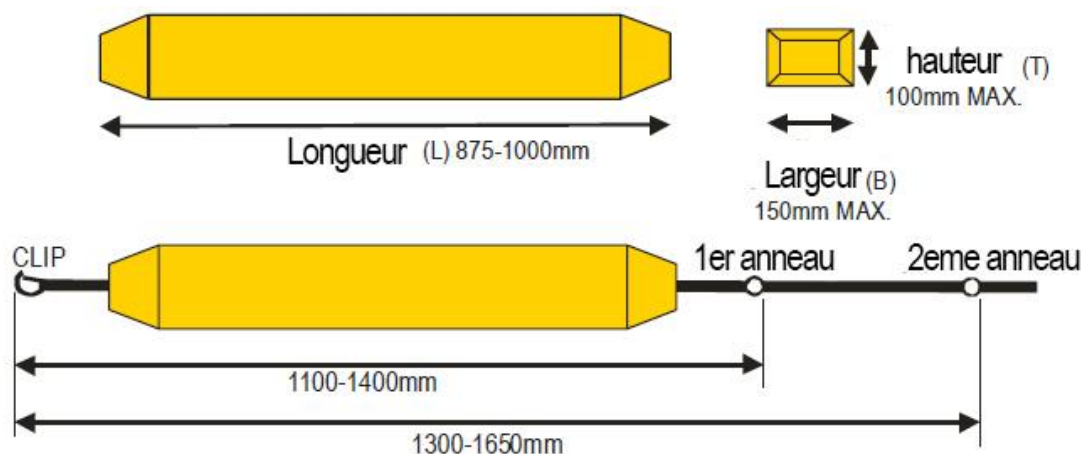
Couleur : le corps de la bouée tube doit être de couleur vive, rouge, jaune ou orange (teinté dans la masse, peint ou recouvert)

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

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

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

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



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

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

La corde, du 1^{er} anneau à la sangle, doit mesurer de 1900mm à 2100 mm maximum. Elle doit comprendre de 1 à 2 anneaux « O ». La corde sera une corde synthétique traitée par les UV

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

Le harnais sera une lanière large de 50 mm avec une longueur minimum de 1300 mm et un maximum de 1600 mm. La circonférence de la boucle sera au minimum de 1200 mm

Les anneaux « O » (O-ring) doivent être en laiton, en acier inoxydable (soudé) ou en nylon mais dans le cas du nylon, ils doivent être traités par les UV. Les anneaux « O » doivent être de 38mm +/- 4 mm de diamètre, n'ayant aucun bord coupant ou saillant pouvant blesser le sauveteur ou le public.

Le clip sera un crochet KS2470-70 en laiton ou acier inoxydable avec une longueur hors-tout de 70 mm +/- 7 mm. Elle n'aura aucun bord ou coupant ou saillant pouvant blesser le sauveteur ou le public.

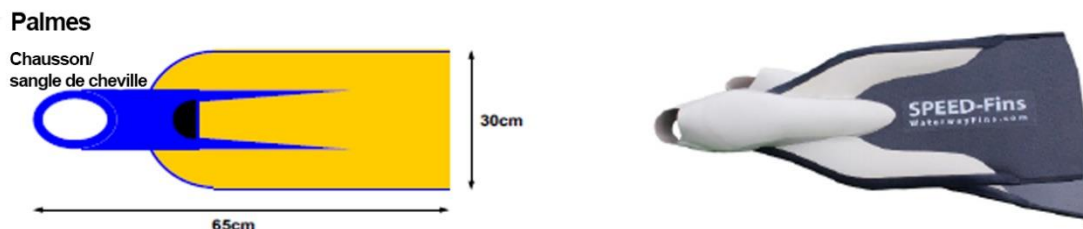
9.2.10 PALMES

Les palmes doivent être conformes aux critères suivants :

- Longueur maximum de 65 cm incluant le chausson et l'extension pour la bride de cheville.
- Largeur maximum de 30cm au point le plus large.

Elles seront mesurées palmes non chaussées

Elles seront interdites si elles ne correspondent pas aux dimensions ci-dessus ou si elles sont considérées comme dangereuses.



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

9.2.11 CORDE

Pour l'épreuve du lancer de corde, la corde à lancer sera tressée en polypropylène capable de flotter. Elle aura un diamètre de 8 mm +/- 1 mm et une longueur de 16.5m minimum et 17.5 m maximum.

9.2.12 TENUE DE COMPETITION

Un compétiteur ne sera pas autorisé à prendre part à la compétition, si l'arbitre principal estime qu'il n'est pas correctement vêtu (cf 2.5.4).

- Les tenues de nage portées pour les épreuves d'eau plate et de côtier devront se conformer aux standards suivants : les tenues de nage portées par les hommes ne devront pas se prolonger au-dessus du nombril ni s'étendre sous les genoux. Celles portées par les femmes ne devront pas couvrir le cou, les épaules ou les bras, ni s'étendre sous les genoux. Les costumes de bain deux pièces conformes à ses standards pourront être portés.

Maillot de bain homme					
Toute la longueur	Long	Toutes les jambes	Longueur aux genoux	Longueur aux jambes	slip de bain
non autorisé	non autorisé	non autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Maillot de bain Femme					
Toute la longueur	Zipper dans le dos	Longueur aux genoux dos ouvert	court dos ouvert	Deux pièces	
non autorisé	non autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé	

- La matière et la conception des tenues de nage portées dans les épreuves en eau plate et en côtier doivent être conformes aux standards suivants :
 - Le matériau doit être du textile tissé. Les matières non tissées et/ou imperméables ne sont pas autorisées
 - Le matériau utilisé à une épaisseur maximale de 0.8 mm
 - Il n'y a pas de fermeture éclair ou tout autre système de fermeture rapide
 - Sont interdites les tenues qui facilitent la flottaison, la réduction de l'effort, qui procurent une stimulation chimique ou médicale et toute autre influence.
 - Est interdite toute application sur le matériau (l'apposition d'une marque, du nom du club ou toute autre marquage similaire sont autorisés).
- Les hommes et les femmes pourront pudiquement porter sous leur tenue de nage un « maillot » en textile tissé à condition qu'il ne procure aucun avantage. Cette tenue « pudique » peut être limitée à un short pour les hommes et une culotte et un top pour les femmes.
- L'arbitre principal pourra autoriser le port de combinaison isolante (voir 9.14) en fonction du temps ou des conditions de mer.

- A l'exception des nageurs, tout autre vêtement de protection (short ajusté, collant) peut être porté dans les épreuves individuelles ou par équipe sauf indication contraire précisées dans le règlement de chaque épreuve ou par l'organisateur.
- Shorts ajustés et collants sont optionnels pour les épreuves de plage et de lancer de corde.
- Dans l'épreuve de Surf boat, le barreur peut porter des vêtements (incluant combinaison et chaussons). Les spécifications pour les combinaisons (10.14) ne s'appliquent pas.
- Dans les épreuves d'IRB les compétiteurs peuvent porter des vêtements (incluant combinaison, chaussons, gants et cagoule). Les spécifications pour les combinaisons (9.14) ne s'appliquent pas.
- **Le port de lycra (tenu de corps) au couleur du club est obligatoire dans toutes les épreuves de côtier**
- Les compétiteurs pourront être amenés à porter des chasubles colorées pour aider au jugement. Ces chasubles peuvent être fournies par l'organisation.
- Des gilets de flottaison et des casques peuvent être portés dans les épreuves d'IRB, de planche, de surf ski et de surf boat et dans les manches non nagées de l'océanman individuel ou en relais.
- **Il est interdit de porter des manches de compression, des chaussettes, des bas de compression, etc. dans les épreuves de côtier et en piscine.**

9.2.13 COMBINAISON (isolante)

A l'exception des épreuves d'IRB (voir ci-dessus), seules sont autorisées les combinaisons d'une épaisseur maximale de 5 mm avec une tolérance de 0.5 mm et ne comportant ni flotteur ni aide à la flottaison.

SECTION 10 APPENDICES

10.0 APPENDICE A : Codes de disqualification

10.0.1 EPREUVES EN PISCINE :

Code ILS	Code FFSS	Motif de disqualification	Epreuves
	0	Abandon en cours de parcours	Toutes Epreuves
1	1	Echec à réaliser l'épreuve conformément à la description de l'épreuve ou conformément aux règles générales	Toutes Epreuves
2	2	Un compétiteur, une équipe, peuvent être disqualifiés si un compétiteur, une équipe, un handler a un comportement déloyal ou gêne un compétiteur. Des exemples de comportement déloyal incluent: -Commettre une infraction en rapport avec le dopage -Se faire passer pour un autre compétiteur -Tenter de modifier le tirage au sort pour une épreuve ou une position -Concourir deux fois dans la même épreuve individuelle, concourir deux fois dans la même épreuve pour différentes équipes -Intervenir délibérément dans l'épreuve pour gagner un avantage -Bousculer ou gêner un concurrent pour l'empêcher de progresser -Recevoir une aide physique ou matérielle extérieure	Toutes Epreuves
3	3	Un compétiteur n'est pas autorisé à prendre le départ de l'épreuve s'il s'est présenté en retard sur l'aire d'appel	Toutes Epreuves
4	4	Un compétiteur, le handler ou une équipe absente du départ de l'épreuve est disqualifié	Toutes Epreuves
5	5	Causer des dommages au site de compétition, aux hébergements ou à la propriété d'autrui peut conduire à la disqualification sur l'ensemble de la compétition	Toutes Epreuves
6	6	Outrager un arbitre peut conduire à la disqualification sur l'ensemble de la compétition	Toutes Epreuves
7	7	Utiliser toute substance collante ou adhésive (sous forme liquide, solide ou d'aérosol) sur les mains, les pieds, la surface du mannequin ou de la bouée-tube pour améliorer la prise du mannequin, ou pour aider le compétiteur à pousser au fond de la piscine, n'est pas autorisée dans les compétitions en piscine	Toutes Epreuves
•			
8	8	Prendre appui sur le fond de la piscine sauf lorsque c'est expressément permis (Obstacle, relais mannequin)	Toutes Epreuves
9	9	Quitter l'eau à la fin d'une épreuve sans attendre l'autorisation des arbitres	Toutes Epreuves
10	10	Commencer un mouvement de départ avant le signal de départ	Toutes Epreuves
11	11	Passer sur un obstacle sans immédiatement retourner en arrière pour passer dessous	Obstacle Relais Obstacle
12	12	Ne pas faire surface après le plongeon ou après un virage avant de passer sous un obstacle	Obstacle Relais Obstacle
13	13	Ne pas faire surface après chaque obstacle	Obstacle Relais Obstacle



14	14	Ne pas toucher le mur pendant le virage	Obstacle Relais Obstacle
15	15	Ne pas toucher le mur à l'arrivée	Toutes épreuves
16	16	Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin	Mannequin
17	17	Prendre appui sur n'importe quel équipement lors de la remontée avec le mannequin (non compris le fond de la piscine)	Mannequin, Mannequin/palmes Relais mannequin, Combiné, Supersauveteur Relais Sauvutage
18	18	Ne pas avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m	Mannequin Combiné Supersauveteur Relais Sauvutage
19	19	Utiliser une méthode incorrecte de remorquage (comme décrit en 4.3)	Mannequin, Mannequin/palmes Relais mannequin, Combiné, Supersauveteur Relais Sauvutage
20	20	Remorquer le mannequin avec le visage sous la surface de l'eau	Bouée-tube Supersauveteur
21	21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (ou le mur de virage à la fin d'une distance)	Mannequin, Mannequin/palmes Relais avec mannequin, Combiné, Supersauveteur
22	22	Faire surface dans la partie apnée (entre le virage et la remontée avec le mannequin) y compris respirer après que les pieds ait quitté le mur de virage et avant de passer sous l'eau	Combiné
23	23	Ne pas avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10 m	Mannequin/palmes Relais Sauvutage
24	24	Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (es : ligne d'eau, escaliers...) lors du positionnement de la bouée-tube autour du mannequin	Bouée-tube Supersauveteur
25	25	Le handler ne positionne pas le mannequin correctement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur	Bouée-tube Supersauveteur
26	26	Au mur de virage, ne pas toucher le mur avant de toucher intentionnellement le mannequin tenu par le handler	Bouée-tube Supersauveteur
27	27	Le handler ne lâche pas le mannequin dès que le compétiteur a touché le mur	Bouée-tube Supersauveteur
28	28	Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée	Bouée-tube Supersauveteur
29	29	Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un compétiteur ou gêne l'arbitrage de l'épreuve	Bouée-tube Supersauveteur
30	30	Le compétiteur clipse la bouée-tube avant de toucher le mur de virage	Bouée-tube Supersauveteur
31	31	Positionnement incorrect de la bouée-tube autour du mannequin (la bouée-tube n'est pas autour du corps du mannequin sous les deux bras et clipsée dans l'anneau	Bouée-tube Supersauveteur

32	32	Ne pas avoir clipsé la bouée-tube correctement autour du mannequin lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m)	Bouée-tube Supersauveteur
33	33	Pousser ou remorquer le mannequin à la place de le tracter avec la bouée-tube	Bouée-tube Supersauveteur
34	34	La corde de la bouée-tube n'est pas tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m – Pour les catégories Avenir et Poussin, la corde n'est pas tendue lorsque l'extrémité de la bouée-tube passe la ligne des 10 m	Bouée-tube Supersauveteur
35	35	Ne pas tracter le mannequin avec la corde de la bouée-tube entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour resécuriser le mannequin dans la bouée-tube)	Bouée-tube Supersauveteur
36	36	La bouée-tube et le mannequin se séparent après que la bouée-tube ait été correctement positionnée	Bouée-tube Supersauveteur
37	37	Toucher le mur d'arrivée sans avoir la bouée-tube et le mannequin en place	Bouée-tube Supersauveteur
38	38	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée.	Bouée-tube Supersauveteur
39	39	Assistance d'un troisième compétiteur pendant l'échange du mannequin entre le compétiteur qui arrive et celui qui part	Tous Relais avec mannequin
40	40	Un compétiteur répète deux fois ou plus son parcours dans l'épreuve	Tous Relais
	40A	Le compétiteur ne quitte pas l'eau immédiatement après avoir terminé sa partie du relais	Relais Obstacle, Relais Bouée-tube Relais sauvetage en piscine Relais Sauvetage
41	41	Partir avant que le compétiteur précédent ait touché le mur	Tous Relais
42	42	Donner le mannequin Avant ou après la zone de transition Avant que le second compétiteur touche le mur de la piscine	Tous Relais avec mannequin
43	43	Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c.à.d. qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin)	Tous Relais avec mannequin
	43A	Le compétiteur qui attend dans l'eau n'est pas en contact avec le mur ou le plot lorsque le compétiteur précédent touche le mur à l'issue de sa distance	Relais mannequin Relais bouée-tube Relais Sauvetage
44	44	Le 4eme compétiteur touche la bouée-tube, la corde ou le harnais avant que le 3eme compétiteur n'ait touché le mur de virage Le compétiteur en attente touche la bouée-tube, la corde ou le harnais avant que le compétiteur qui arrive n'ait touché le mur de virage	Relais bouée-tube Relais palmes/bouée-tube
45	45	Le compétiteur clipse la bouée-tube	Relais bouée-tube
46	46	La victime tient la bouée-tube par la corde	Relais bouée-tube
47	47	La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée-tube et/ou l'attache avec les deux mains	Relais bouée-tube
48	48	La victime n'est pas en contact ou perd contact avec la bouée-tube après la ligne des 10 m	Relais bouée-tube
49	49	Le 4eme compétiteur tracte la victime sans que la corde ne soit entièrement tendue au-delà de la ligne des 10 m La corde de la bouée-tube n'est pas tendue (relais catégories Avenir à Benjamins)	Relais bouée-tube

50	50	Un compétiteur retourne dans l'eau après avoir fini sa partie du relais Un compétiteur qui sort de l'eau après la fin de son parcours	<i>Tous relais</i> <i>Relais mannequin</i>
51	51	La victime retire sa main ou lâche la barre transversale avant d'avoir attrapé la corde qui lui a été lancée	<i>Lancer de corde</i>
52	52	Le lanceur sort de la zone de lancer (jugé sur les 2 pieds) à n'importe quel moment entre le départ et le signal de fin des 45 secondes	<i>Lancer de corde</i>
53	53	La victime sort de l'eau avant le signal de fin des 45 secondes	<i>Lancer de corde</i>
54	54	La victime attrape la corde à l'extérieur de son couloir	<i>Lancer de corde</i>
55	55	La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est tirée jusqu'au mur d'arrivée	<i>Lancer de corde</i>
56	56	La victime ne tient pas la corde avec les deux mains (la victime peut lâcher une main au moment de toucher le mur)	<i>Lancer de corde</i>
57	57	La victime « grimpe » sur la corde, une main après l'autre	<i>Lancer de corde</i>
58	58	Le lanceur effectue un lancer d'entraînement	<i>Lancer de corde</i>
59	59	Le 3ème compétiteur lâche le contact avec mur de la piscine ou saisit le mannequin avant que la tête du mannequin n'ait cassé la surface de l'eau	<i>Relais sauvetage en piscine</i>
60	60	Le 4 ^{ème} compétiteur touche le mannequin avant que le 3 ^{ème} compétiteur ne touche le mur de la piscine.	<i>Relais sauvetage en piscine</i>
61	61	Un compétiteur qui sort de l'eau avant le signal de fin	<i>Relais mannequin</i>

10.0.2 EPREUVES DU SERC :

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

10.0.3 CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES ÉPREUVES EN MER

Code ILS	Code FFSS	Motif de disqualification	Epreuves
	0	Abandon en cours de parcours	Toutes épreuves
1	1	Ne pas concourir conformément aux règles générales	Toutes épreuves
2	2	Un compétiteur, une équipe, peuvent être disqualifiés si un compétiteur, une équipe ou un handler a un comportement déloyal. Des exemples de comportement déloyal incluent : • Commettre une infraction en rapport avec le dopage • Se faire passer pour un autre compétiteur • Tenter de modifier le tirage au sort pour une épreuve ou une position • Concourir deux fois dans la même épreuve individuelle • Concourir deux fois dans la même épreuve dans des équipes différentes • Intervenir délibérément dans l'épreuve pour gagner un avantage • Bousculer ou gêner un concurrent pour l'empêcher de progresser Recevoir une aide physique ou matérielle extérieure	Toutes épreuves
3	3	Un compétiteur n'est pas autorisé à prendre le départ de l'épreuve s'il s'est présenté en retard sur l'aire d'appel	Toutes épreuves
4	4	Un compétiteur, le handler ou une équipe absente du départ de l'épreuve est disqualifié excepté pour les finales A ou B	Toutes épreuves
5	5	Causer des dommages au site de compétition, aux hébergements ou à la propriété d'autrui peut conduire à la disqualification sur l'ensemble de la compétition	Toutes épreuves
6	6	Outrager un arbitre peut conduire à la disqualification sur l'ensemble de la compétition	Toutes épreuves
7	7	Tout compétiteur qui part (commence un mouvement de départ) avant le signal de départ ne soit donné sera disqualifié- excepté au Beach Flags où le compétiteur sera éliminé	Toutes épreuves
8	8	Un compétiteur n'obtempère pas aux commandes du starter dans un délai raisonnable	Toutes Epreuves
9	9	Un compétiteur, après la 1ere commande du starter, dérange les autres avec des sons ou de toute autre manière (pas de DQ mais élimination dans le cas des Beach flags)	Toutes Epreuves (sauf Beach flags où élimination)
10	10	Partir d'une autre position ou ligne que celle attribuée par le marshaling	Toutes Epreuves
11	11	Prendre ou bloquer plus d'un bâton (par exemple, dissimuler un bâton en s'allongeant ou en le recouvrant)	Beach flags
12	12	Echec à réaliser le l'épreuve et/ou le parcours comme défini et décrit.	Toutes Epreuves

10.1 APPENDICE B : Réclamation au Arbitre Principal

Compétiteur / Equipe :

Epreuve :

Série/ Ligne :

Date, heure :

Je dépose une réclamation contre la décision suivante (énoncer la décision et expliquer pourquoi elle apparaît infondée)

Signature du Capitaine d'équipe

A remplir par l'AP

Heure d'affichage des résultats ou de communication de la DQ au compétiteur:

Réclamation orale reçue à :

Réclamation écrite reçue à :

Examen de la Réclamation :

-Réclamation écrite effectuée dans les délais et accompagnée de la somme de 150 € : OUI NON

-Si OUI, la réclamation est recevable et est examinée

Nom de l'arbitre à l'origine de la DQ :

Décision de l'Arbitre Principal qui examine la réclamation (Si besoin, détailler au verso):

Accusé de Réception de la décision par le Capitaine d'Equipe : heure :

Signature

10.2 APPENDICE B : Réclamation à la Commission d'Appel

Compétiteur / Equipe :

Epreuve :

Série/ Ligne :

Date, heure :

Je conteste la décision énoncée par l'arbitre Principal suite à ma réclamation (énoncer la décision et expliquer pourquoi elle apparaît infondée)

Signature du Capitaine d'équipe

A remplir par la Commission d'Appel

Réclamation écrite reçue à :

Composition de la commission d'Appel :

Examen de la Réclamation :

- Réclamation écrite effectuée dans les délais et accompagnée de la somme de 200 € : OUI NON
- Si OUI, la réclamation est recevable et est examinée

Décision de la Commission d'Appel (La décision est irrévocable et non susceptible de recours):

Accusé de Réception de la décision par le Capitaine d'Equipe : heure :

Signature

10.3 APPENDICE C : Modèles de feuilles de notation de l'épreuve du SERC

10.3.1 Appendice C1

SERC : Modèle de feuille de notation de l'Arbitrage Principal : Approche globale-Capitaine d'équipe

Passage n° :

Nom de l'équipe :

Nom de l'arbitre :

Description du scénario : Vous arrivez à la piscine pour vous détendre le matin et vous voyez qu'il y a des personnes en difficulté dans l'eau. Il n'y a aucun maître-nageur sur les bords du bassin et aucune autre personne n'est visible. Il n'y a qu'un point d'entrée ou de sortie pour ce scénario. Si vous mettez une victime en sécurité, cela doit être fait dans la zone d'accès. Si vous utilisez une autre zone, vous ne marquez aucun point.

Note pour l'arbitre : Vous regardez l'ensemble de l'épreuve et évaluez l'efficacité globale de l'équipe. En particulier, vous notez le contrôle du capitaine d'équipe sur son équipe- l'évaluation des priorités et sa capacité à orienter ses coéquipiers vers les victimes. Vous noterez aussi la communication entre le capitaine et l'équipe, entre les équipiers, y compris les échanges relatifs aux informations sur l'état de la victime et sur le secours nécessaire.

Votre note **DOIT** prendre en considération :

- toute perte de contrôle par le capitaine d'équipe qui s'impliquerait dans le secours au point de perdre le contrôle global de son équipe. Ne pas donner de points pour les victimes mises en sécurité par le capitaine ; ces points seront donnés par l'arbitre en charge de la victime en question.
- si une aide a été demandée. Attention, toute personne envoyée chercher de l'aide ne peut revenir dans le scénario.

	Points sur 10
Evaluation Evaluation de l'urgence Le capitaine coordonne-t-il l'équipe et la dirige-t-il vers les victimes prioritaires pour le secours Evaluation en continu de la situation, réévaluation de la situation	
Contrôle Surveillance et sécurité de toute l'aire Le capitaine conserve le contrôle sur tout le scénario Evaluation - Réévaluation	
Communication : Communication et retour de communication entre le capitaine et ses équipiers et entre les équipiers et les victimes Efficacité des questions/clarté des instructions données aux victimes et à l'équipe	
Recherche Recherche efficace sur l'aire du scénario reconnaissance et localisation des victimes	
Travail d'équipe Travail d'équipe, alerte donnée avec les informations appropriées Identification et mise en sécurité de toutes les victimes Utilisation efficace des personnes/victimes présentes	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

10.3.2 Appendice C2

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Arbitre : Victime non-nageur

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom de l'arbitre :

Victime : Non-nageur essayant de gagner le bord

La victime lutte pour rester en surface et commence à paniquer parce qu'elle ne peut regagner le bord. Elle attrapera une aide à la flottaison poussée dans sa direction. Cependant, si le sauveteur tente un contact direct, elle paniquera et s'agrippera au sauveteur (car elle ne veut pas se mettre sur le dos). Elle a besoin d'assistance pour sortir de l'eau et une fois sortie, sera épuisée par son épreuve.

Note pour l'arbitre : La victime non-nageur est en danger imminent et doit être secourue avec une haute priorité. Elle va tenter de s'agripper à tout sauveteur qui l'approchera directement. Si un contact direct sauveteur/victime se produit, aucun point ne sera attribué pour cette composante. La victime doit être mise en sécurité et ramenée au bord de manière efficace. La sortie de l'eau doit être faite avec précaution. La victime répondra aux questions posées mais ne donnera pas d'information de sa propre initiative. Elle est effrayée et ne pourra pas quitter l'aire de compétition pour appeler du secours.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance d'un non-nageur (Haute priorité), rapidité d'atteinte de la victime Approche sécurisée du sauveteur	
Secours Secours avec précaution extrême Secours efficace, pas de contact direct sauveteur victime (si contact, pas de points pour cette section)	
Contrôle de la victime Pose des questions claires et efficaces- rassure la victime Le sauveteur rassure la victime pendant toute la durée de retour vers le bord	
Sortie de l'eau Précaution pour la victime- protection de la tête Sortie de l'eau appropriée pour la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau- réchauffement et protection si c'est possible Surveillance de la victime-Rassurer	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

10.3.3 Appendice C3

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Arbitre : Victime Faible nageur

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom de l'arbitre :

Victime : un faible nageur non coopératif

La victime est un faible nageur qui panique pour regagner le bord après s'être amusé avec des amis. Elle crie à ses amis de le suivre mais ne sait plus où ils sont. Elle peut attraper une aide à la flottaison mais peut regagner le bord sans. Si un contact est tenté par le sauveteur, la victime va paniquer et résister. Elle s'implique en demandant à ses amis de regagner le bord. Elle peut sortir de l'eau sans aide. Elle pourra assister le sauveteur ou passer l'alerte et restera coopérative jusqu'à la fin.

Note pour l'arbitre: La victime faible nageur doit être mise en sécurité rapidement. On peut lui demander de regagner le bord, ou lui faire signe de regagner le bord. Elle n'a pas besoin d'être gardé sous observation. Elle paniquera si un contact direct avec le sauveteur se produit et un faible nombre de point sera alors attribué pour cette composante.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance d'un faible nageur et de la haute priorité à le faire se mobiliser Approche sécurisée du sauveteur	
Secours Encourage le retour au bord avec des ordres clairs ; pas de contact direct (maximum 5 points si contact direct) Surveillance pendant que la victime est dans l'eau- peut nécessiter la répétition des instructions	
Contrôle et utilisation de la victime Communication efficace/ instruction ; utilisation pour garder une autre victime (réchauffement / sécurité)	
Sortie de l'eau Sécurisée Appropriée pour la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau- réchauffage et protection si c'est possible Surveillance-Rassurer	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

10.3.4 Appendice C4

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Arbitre : Victime inconsciente qui ne respire plus

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom de l'arbitre :

Victime : un enfant (mannequin) inconscient qui ne respire plus

Cet enfant est au fond de la piscine.

Note pour l'arbitre: Cette victime n'est pas une priorité. Les sauveteurs devront traiter les victimes prioritaires aussi vite que possible avant de s'occuper de cette victime qui requiert des soins continus.

Une RCP devra être commencée aussi tôt que possible et les points devront refléter l'efficacité de la simulation de la RCP (et pas mesurer les standards enseignés dans votre pays).

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance de la victime	
Secours Rapidité du secours (en considérant la faible priorité de la victime) Rapidité du retour au bord de l'eau	
Contrôle de la victime Efficacité du remorquage ou d'autres moyens de secours	
Sortie de l'eau Sortie avec précaution	
Soins à la victime RCP efficace Position sécurisée loin du bord- surveillance-	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

10.3.5 Appendice C5

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Arbitre : Victime blessée

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom de l'arbitre :

Victime : victime consciente avec une épaule blessée.

Tombée dans l'eau, une épaule blessée, la victime est calme.

Note pour l'arbitre: Cette victime est une priorité moyenne. Le sauveteur doit utiliser un objet. La victime peut attraper cet objet mais a besoin d'une assistance pour sortir de l'eau. La victime doit être sortie de l'eau avec une attention pour son épaule blessée. Elle n'est pas coopérative et ne partira pas chercher de l'aide ou contacter les services d'urgence.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance de la victime blessée et de sa priorité de traitement moyenne Approche sécurisée du sauveteur	
Secours Encourage la victime à retourner au bord avec des ordres clairs Pas de contact direct sauveteur/victime (si contact, donner au plus 5 points pour cette section) Surveillance pendant que la victime est dans l'eau-possibilité de réitérer les instructions pour sortir de l'eau	
Contrôle de la victime Communication efficace- instructions Rassure tout au long du secours	
Sortie de l'eau Sortie avec précaution avec attention pour l'épaule blessée Sécurisation, Sortie de l'eau appropriée à la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau ; réchauffement et protection si c'est possible Surveillance-	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

10.4 Approbation

<i>Rédacteur</i>		<i>Vérificateur</i>	
Rédiger par	07/04/2021	Vérifier le Par :	
<i>Approbateur</i>		<i>Administrateur</i>	
Commission Sportive FFSS		Fédération Française de Sauvetage et Secourisme	

10.5 Texte remplacé

Règlement et procédures des compétitions de sauvetage sportifs « Règlement national version 02/2021 V1 »

10.6 Historique des éditions et des versions

<i>Edition</i>	<i>Version</i>	<i>Date de version</i>	<i>Date d'application</i>
24/02/2021	01	24/02/2021	01/03/2021
24/02/2020	02	07/04/2021	