

RÈGLES ET PROCÉDURES DES COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF



SOMMAIRE

SECTION 1	LA FEDERATION FRANCAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME
1.1.	HISTORIQUE
1.2.	BUT
1.3.	GOUVERNANCE ET STRUCTURE
1.4.	COMMISSION SPORTIVE
SECTION 2	COMPETITION DE SAUVETAGE SPORTIF
2.1	LA COMMISSION SPORTIVE
	2.1.1 l'organisation matérielle des compétitions
2.2	LA SECURITE DANS LES COMPETITIONS
2.3	LES CONDITIONS DE PARTICIPATION
	2.3.1 les compétiteurs et les équipes
2.4	LES INSCRIPTIONS
	2.4.1 les substitutions entre équipiers pour les épreuves en équipes
2.5	TENUES DE CLUBS ET EQUIPEMENTS
	2.5.1 Tenue des équipes
	2.5.2 Identification de marques commerciales
	2.5.3 Bonnets et casques
	2.5.4 Tenue de nage
	2.5.5 Lunettes
	2.5.6 Chaussures
	2.5.7 Combinaison isolante
	2.5.8 Matériel de compétition
2.6	LES EPREUVES
2.7	LE MARQUAGE DES POINTS
	2.7.1 Les finales lors des championnats nationaux
	2.7.2 Les points attribués
	2.7.3 L'affectation des points
	2.7.4 Les points lors des disqualifications en finale
	2.7.5 Les points lors des forfaits ou abandon en finale
	2.7.6 L'annulation d'une épreuve
	2.7.7 Les égalités
2.8	LE RECOMPENSES
2.9	LES CEREMONIES OFFICIELLES
2.10	LES RECORDS
2.11	LES OFFICIELS
	2.11.1 Le code de conduite des officiels
	2.11.2 Le juge principal
	2.11.3 L'adjoint du juge principal
	2.11.4 Le juge de zone ou le directeur d'épreuve
	2.11.5 Les officiels techniques
SECTION 3	REGLES GENERALES ET PROCEDURES DES COMPETITIONS
3.1	CODE DE CONDUITE

	3.1.1 Code de conduite des compétiteurs, officiels et membres
	3.1.2 Code de fair play pour les compétitions de sauvetage
3.2	MAUVAISE CONDUITE
	3.2.1 Comportement et discipline
	3.2.2 Concurrence déloyale
	3.2.3 Manquement grave à la discipline
	3.2.4 Comité de discipline
3.3	DISQUALIFICATIONS ET ABANDON
3.4	RECLAMATION ET APPELS
	3.4.1 Les réclamations
	3.4.2 Dépôt d'une réclamation
	3.4.3 Jugement d'une réclamation
	3.4.4 Comité d'appel
3.5	CONTROLE DE DOPAGE
SECTION 4	COMPÉTITIONS EN EAU PLATE
4.1.	CONDITIONS GÉNÉRALES
4.2.	DEPARTS
	4.2.1 Procédure de départ plongé
	4.2.2 Procédure de départ dans l'eau
	4.2.3 Disqualification
	4.2.4 Notes
4.3.	MANNEQUIN
	4.3.1 Faire surface avec un mannequin
	4.3.2 Remorquer un mannequin
	4.3.3 Tracter le mannequin avec la bouée tube
	4.3.4 Handler
4.4.	LES SERIES
	4.4.1 Constitution des séries
	4.4.2 Lignes assignées
	4.4.3 Répartition dans la finale
4.5.	TEMPS ET CLASSEMENT
	4.5.1. Chronométrage électronique
	4.5.2. Chronométrage manuel
4.6.	LES JUGES
4.7.	200 m OBSTACLES
4.8.	50 m MANNEQUIN
4.9.	100 m COMBINÉ DE SAUVETAGE
4.10.	100 m MANNEQUIN PALMES
4.11.	100 m SAUVETEUR : PALMES BOUEE TUBE
4.12.	200 m SUPERSAUVETEUR
4.13.	LANCER DE CORDE
4.14.	RELAIS MANNEQUIN 4 x 25 m
4.15.	RELAIS OBSTACLE 4 x 50 m
4.16.	RELAIS DE LA BOUEE TUBE 4 x 50 M (Medley Relay)
4.17.	RELAIS PALMES BOUEE TUBE 4 x 50 M

SECTION 5	COMPÉTITIONS EN COTIER
5.1	CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS
5.2	LE DEPART
	5.2.1 Avant le départ
	5.2.2 Le Starter
	5.2.3 Les procédures de départ
	5.2.4 Les lignes de départ
	5.2.5 Les disqualifications
	5.2.6 Notes
	5.2.7 Passage de témoins et touche en relais
5.3	L'ARRIVEE
	5.3.1 Jugement
	5.3.2 Limite de temps
5.4	REPARTITIONS
	5.4.1 Répartition dans les séries éliminatoires
	5.4.2 Répartition dans les demi-finales et les finales
	5.4.3 Tirage au sort pour le positionnement
	5.4.4 Position sur la plage
	5.4.5 Limitation du nombre de participants
5.5	NAGE
5.6	NAGE PAR EQUIPE
5.7	RELAIS SAUVETAGE BOUEE TUBE
5.8	SAUVETAGE BOUEE TUBE
5.9	COURSE NAGE COURSE
5.10	BEACH FLAGS
5.11	SPRINT
5.12	COURSE
5.13	RELAIS SPRINT
5.14	SURF SKI
5.15	RELAIS SURF SKI
5.16	PLANCHE
5.17	RELAIS PLANCHE
5.18	RELAIS SAUVETAGE PLANCHE
5.19	COMBINE : OCEANMAN
5.20	RELAIS COMBINE : OCEANMAN
SECTION 6	SERC
6.1	CONDITIONS GENERALE POUR LA SERC
	6.1.1 Sécurité et isolement
	6.1.2 Début de la compétition
	6.1.3 Zone de compétition
	6.1.4 Scénario
	6.1.5 Victimes, mannequins, spectateurs
	6.1.6 Equipement
	6.1.7 Départ et chronométrage
6.2	PRINCIPES DE L'EPREUVE

	6.2.1 Réponse de surveillance
6.3	JUGEMENT ET MARQUAGE
	6.3.1 Système de notation
	6.3.2 Disqualification
SECTION 7	EPREUVES DE SURF BOAT
SECTION 8	EPREUVE D'IRB
SECTION 9	EQUIPEMENTS STANDARDS ET PROCEDURES DE VERIFICATIONS
9.1	EXIGENCES POUR LA PISCINE
9.2	EXIGENCES POUR LES EQUIPEMENTS
	10.2.1 Vérification des équipements
9.3	BEACH FLAGS
9.4	PLANCHES
19.5	BATEAUX
	9.5.1 L'irb
	9.5.2 Le surf boat
9.6	BOUEES
9.7	MANNEQUIN DE SAUVETAGE
9.8	OBSTACLES
9.9	BOUEES TUBE
9.10	SURF SKI
9.11	LES PALMES
9.12	CORDE (épreuve du lancer de corde)
9.13	TENUE DE NAGE
9.14	COMBINAISON
APPENDICE A	CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES EPREUVES
APPENDICE B	NOTICE SUITE A DES CHANGEMENTS DE REGLES- Remorquage et tractage du mannequin
APPENDICE D	MODELE DE FEUILLES DE NOTATION DE L'EPREUVE DE LA SERC

SECTION 1 : LA FEDERATION FRANCAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME

1.1. HISTORIQUE

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

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

Sa durée est illimitée.

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

1.2. BUT

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

Elle a notamment pour objet :

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

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

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

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

1.3. GOUVERNANCE ET STRUCTURE

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

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

1.4. LA COMMISSION SPORTIVE

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

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

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

La commission sportive, commission permanente, a pour mission de définir et de mettre en œuvre la politique sportive de la Fédération. Elle forme des Cadres Sportifs, établit les règles en matière de compétitions sportives, arrête le calendrier des différents Championnats, sélectionne les équipes représentatives de la F.F.S.S.

SECTION 2 - COMPETITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF

2.1 : LA COMMISSION SPORTIVE

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

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

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

2.1.1 L'organisation matérielle des compétitions

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

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

- Bâtons pour les Beach Flags et le relais sprint

- Mannequin

- Bouées tube

- Corde

- Obstacles

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

2.2 : LA SECURITE DANS LES COMPETITIONS

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

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

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

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

2.3 CONDITIONS DE PARTICIPATION

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

2.3.1 : les compétiteurs et les équipes

Les compétiteurs doivent être licenciés d'un club, d'un Comité Départemental ou d'une Ligue et répondre aux exigences de la F.F.S.S.

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

2.4 : LES INSCRIPTIONS :

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

Dans le cas de compétitions départementales, régionales ou interrégionale, 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

- a) Les compétiteurs d'un même club ou équipe doivent porter un bonnet **identique** (celui de leur club ou équipe nationale) dans toutes les épreuves. L'utilisation de tels bonnets aide à l'identification des sauveteurs et des équipes et aux jugements.
- b) 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.
- c) Dans les épreuves en eau plate et dans l'épreuve de la 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.
- d) Dans toutes les épreuves avec bateau, planche, surf ski, IRB, les compétiteurs peuvent porter des casques de sécurité aux couleurs de leur équipe
- e) Un compétiteur ne sera pas disqualifié s'il perd son bonnet ou son casque après le départ de l'épreuve sous réserve qu'il ait terminé l'épreuve correctement sans commettre de fautes.

2.5.4 : Tenue de compétition

- a) Le juge principal a l'autorité pour exclure tout compétiteur dont la tenue de nage ne serait pas compatible avec les standards suivants :
 - La tenue de nage doit être conforme aux standards prévus
 - 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

Voir section 9 pour les détails sur les standards des tenues de nage

- b) **Le port d'un lycra, tenue de corps, au couleur du club est obligatoires dans toutes les épreuves de côtier**
- c) Le port de shorts longs ajustés, de shorts courts ou de collants est optionnel pour les épreuves sur sable et le lancer de corde
- d) Des gilets de flottaison et casques peuvent être portés dans les épreuves d'IRB, de planche, de surf ski, de surf boat et dans les manches non nagées de l'oceanman individuel ou en relais.
- e) Les compétiteurs pourront être tenus de porter des chasubles colorées pour aider au jugement

2.5.5 : Lunettes

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

2.5.6 : Chaussures

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

2.5.7: Combinaison isolante

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

2.5.8 : Matériel de compétition :

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

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

2.6: LES EPREUVES :

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

Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 2013

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

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

2.7 : LE MARQUAGE DES POINTS

2.7.1 : Les finales lors des championnats nationaux

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.

2.7.2 : Les points attribués

Les points seront accordés de la façon suivante, dans chaque épreuve conduite par les Comités Départementaux, les Ligues ou la F.F.S.S. :

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

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

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

Place	Points
--------------	---------------

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

2.7.3 : Affectation des points :

Tous les compétiteurs sont susceptibles de marquer des points pour leur équipe

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

Un sauveteur disqualifié en finale A marquera 10 points.

Un sauveteur disqualifié en finale B marquera 1 point.

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

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

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

2.7.6 : 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.

2.7.7: Les égalités

- a) Lors d'un classement général, les égalités seront traitées comme suit :

- Le plus de première place en finale.
- Le plus de deuxième place en finale.
- La plus de troisième place en finaleet ainsi de suite

- b) En finale, deux équipes 1ere ex-aequo, recevront 20 points chacune. L'équipe suivante marquera 16 points et ainsi de suite

- c) En côtier, quand une égalité se produit dans une série qualificative pour la finale, les compétiteurs ou les équipes ex-aequo devront aller en finale. Cependant, si le nombre de place disponible en finale est insuffisant, les compétiteurs ou équipes ex-aequo devront

concourir les uns (unes) contre les autres pour déterminer les compétiteurs ou équipes passant en finale.

- d) 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.

2.8 : LES RECOMPENSES

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

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

2.9 : LES CEREMONIES OFFICIELLES

Une cérémonie officielle pourra être conduite lors des compétitions.

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 chronomètre électronique.

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

2.11 : LES OFFICIELS

Il existe 3 catégories d'officiels

- Catégorie A: juge principal, juge principal adjoint, juge de site (côtier), directeur d'épreuve (eau plate), juge de site adjoint (côtier), directeur d'épreuve adjoint (eau plate), juge des résultats,
- Catégorie B: starter, juge de ligne, juge du marshalling, juge du matériel, juge de

- parcours
- Catégorie C: chronométreur

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

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

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

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

Les clubs participants aux diverses compétitions doivent prévoir un nombre d'officiels pour chaque compétition à laquelle participent leurs sauveteurs. Le nombre d'officiels à présenter doit être défini par l'organisateur.

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

2.11.1: Le code de conduite des officiels

- a) Les officiels doivent être licenciés de la FFSS
- b) Les officiels ne doivent ni coacher ni assister une équipe en compétition. Un officiel enfreignant cette règle sera exclu du corps des officiels pour la compétition. Les officiels doivent respecter le code de conduite du paragraphe 3.4. A défaut, ils pourront être exclus du corps des officiels
- c) Les officiels sont tenus d'assister aux réunions d'officiels mises en place sur la compétition. Ils doivent se signaler au juge principal dès leur arrivée sur le site de la compétition.
- d) Les officiels doivent porter un tee-shirt blanc ou bleu avec un pantalon, un short ou une jupe de couleur blanche ou bleue. Les vêtements de protection de type imperméable ou parka pourront être portés en tant que de besoin.

2.11.2 : le juge principal

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

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

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

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

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

2.11.3 : l'adjoint du juge principal

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

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

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

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

2.11.5 : les officiels techniques

Le starter :

Le starter a le plein contrôle des compétiteurs à partir du moment où le directeur d'épreuve le lui indique par un bras tendu jusqu'au moment où la course débute avec un départ équitable. Le starter a le pouvoir de décider si un départ est équitable et de disqualifier un compétiteur pour faux départ. Le starter doit signaler au juge de site/directeur d'épreuve tout compétiteur qui retarde le départ, désobéit délibérément à un ordre ou toute autre mauvaise conduite survenant lors du départ. Seul le juge de site/directeur d'épreuve peut dans ce cas disqualifier le compétiteur pour son comportement.

Le juge de départ :

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

Le juge de marshalling (le marshall):

Le chargé d'appel est responsable du rassemblement des compétiteurs et de leur placement dans l'ordre approprié avant chaque épreuve. Il est également chargé de maintenir la discipline avant le départ.

Le juge de résultats (head scorer):

Le juge de résultats est chargé de l'enregistrement des résultats, du calcul des points et de la publication des résultats officiels de toutes les épreuves

Les juges :

Quelle que soit leur fonction, leur principale responsabilité est d'assurer le déroulement loyal de la compétition, dans le respect des règles.

Le juge de site adjoint/ directeur d'épreuve adjoint :

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

Les juges d'arrivée :

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

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

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

Le juge de ligne :

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

Le juge de parcours :

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

Le juge du matériel :

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

SECTION 3 - REGLES GENERALES ET PROCEDURES

3.1 CODE DE CONDUITE

3.1.1 Code de conduite des compétiteurs, officiels et membres

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

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

3.1.2 : Code de Fair-play pour les compétitions de sauvetage

Les compétitions doivent être conduites dans un esprit de bonne volonté et de sportivité. Les compétiteurs doivent respecter les règles. Tout écart sera rapporté au juge principal qui initiera les actions décrites dans la rubrique 3.2 Mauvaise Conduite.

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

Un comportement inconvenant d'une équipe ou de ses supporters est une infraction sérieuse et sera traité comme telle.

Toute action d'une équipe tentant de perturber ou contrecarrer une autre équipe est une infraction sérieuse et sera traitée comme telle.

La conduite générale de tous les participants sera évaluée au regard du code de fair play suivant :

a) La commission sportive s'engage à

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

b) Les officiels s'engagent à :

- Respecter les règles et l'esprit de la compétition
- Etre honnêtes, loyaux et de haut sens moral
- Etre professionnels, par leur apparence, leur action, leur langage
- Résoudre loyalement et promptement les conflits selon les procédures établies
- Conserver une stricte impartialité
- Maintenir un environnement sûr pour les autres
- Etre respectueux envers les autres
- Etre des modèles

c) Les compétiteurs s'engagent à :

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

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

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

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

- Respecter l'autorité et la réglementation de la FFSS et ne pas tenter de les contourner
- Accepter l'autorité des juges et arbitres
- Respecter l'esprit de la compétition

- Conserver leur sang-froid, à tout moment
- Être respectueux envers les autres
- Reconnaître la performance de tous avec grâce et magnanimité

3.2 MAUVAISE CONDUITE

3.2.1 : Comportement et discipline

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

3.2.2: Concurrence déloyale

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

3.2.3: Manquement au respect et au fair-play

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

3.2.4: Comité de discipline

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

3.3 DISQUALIFICATIONS ET ABANDON

Les compétiteurs ou les équipes peuvent être disqualifiés sur une épreuve ou sur l'ensemble de la compétition.

Lorsqu'un compétiteur est disqualifié, pour quelque raison que ce soit, sur une série ou sur une finale, la place qu'il aurait dû avoir sera attribuée au compétiteur suivant, et tous les compétiteurs placés après avanceront d'une place.

Lorsqu'un compétiteur est disqualifié, les résultats de l'épreuve ne doivent pas intégrer la place ou le temps de ce compétiteur.

- a) **Abandon en cours de parcours** : Lorsqu'un compétiteur ne termine pas son parcours pour quelque raison que ce soit, en série ou en finale, la place qu'il aurait dû avoir sera attribuée au compétiteur suivant, et tous les compétiteurs placés après avanceront d'une place. Lorsqu'un compétiteur ne termine pas son parcours, les résultats de l'épreuve ne doivent pas intégrer la place ou le temps de ce compétiteur.
- b) **Disqualification pour toute la compétition** : Exemples de comportements pouvant entraîner la disqualification d'un individu ou de l'équipe, pour toute la compétition :
- Refuser de respecter les conditions de participation
 - Violer le code de conduite de la Commission sportive
 - Se faire passer pour quelqu'un autre ou engager un compétiteur non autorisé
 - Détériorer délibérément les lieux, les hébergements ou la propriété des autres
 - Outrager les officiels
- c) **Disqualification sur une épreuve** : Exemples de comportements pouvant entraîner la disqualification d'un individu ou de l'équipe, sur une épreuve :
- Etre absent au départ de l'épreuve
 - Ne pas respecter les conditions générales d'une épreuve ou des règles d'une épreuve
- d) La disqualification sur une épreuve sera notifiée au compétiteur par l'arbitre ou le juge approprié à la fin de la course. Les compétiteurs ne devront pas quitter l'aire de compétition jusqu'à leur renvoi par l'arbitre
- e) S'il l'estime nécessaire, un juge pourra ne pas disqualifier un compétiteur dont la faute découlerait directement d'une erreur d'un officiel.

3.4 RECLAMATION ET APPELS

3.4.1 : Les réclamations

Les parcours des épreuves et l'aire de compétitions 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.

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

3.4.2 : Dépôt d'une réclamation

- a) Aucune réclamation concernant les décisions des juges sur l'ordre d'arrivée des compétiteurs ne sera acceptée
- b) Une réclamation sur les conditions selon lesquelles une épreuve ou une course est conduite devra être faite verbalement au juge principal ou au juge de site/directeur d'épreuve, avant le début de l'épreuve. A défaut, aucune réclamation sur les conditions dans lesquelles cette épreuve a été conduite ne pourra être enregistrée, sauf si ces conditions ne pouvaient être connues avant le déroulement de l'épreuve
- c) Une réclamation contre une décision d'un juge doit être faite verbalement au juge principal dans les 15 mn, soit après publication des résultats, soit après avoir été oralement informé de la décision du juge (suivant ce qui se produit en premier). Dans les 15 mn après la réclamation orale, une réclamation écrite devra être faite au juge principal. Toute réclamation écrite sera accompagnée d'une somme de 150 €.
- d) Dans le cas d'une réclamation écrite, le résultat de l'épreuve sera « suspendu » jusqu'au traitement de la réclamation
- e) Le résultat de la réclamation sera reporté au dos de la feuille de l'épreuve et sur le formulaire de réclamation

3.4.3 : Jugement d'une réclamation

- a) Immédiatement après l'enregistrement correct de la réclamation, le juge principal ou son/ses assistants jugera/ront le fait et en référera/ront à la commission d'appel. Si la réclamation était fondée, la somme de 150 € sera restituée, mais si la réclamation était infondée (c'est à dire si la décision contestée n'est pas annulée par le juge principal), la somme sera conservée.
- b) Dans les 30 mn suivant la décision du juge principal ou de son/ses assistants, une

réclamation, contre cette décision pourra être adressée, par écrit, à la commission des appels. Une somme de 200 € devra accompagner cet appel. Aucun appel ne sera enregistré sans cette somme qui sera conservée si la décision à l'origine de la réclamation était fondée (c'est à dire si la décision contestée prise à l'origine par le juge, n'est pas annulée).

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

3.4.4 : Comité 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.

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

Les décisions de la commission d'appel sont irrévocables.

3.5 CONTROLE DOPAGE

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

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

SECTION 4 - COMPETITIONS EN EAU PLATE

4.1 : CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS EN EAU PLATE

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

- a) Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement (DQ3).
- b) Un compétiteur ou une équipe absent au moment du départ d'une épreuve sera disqualifié(e). **L'absence d'un handler au moment du départ d'une épreuve entrainera la disqualification du compétiteur** (DQ4).
- c) Seuls les compétiteurs et les officiels seront admis sur le bord de la piscine dans l'aire de compétition. Les compétiteurs doivent quitter l'aire de compétition à l'issue de leur course. Les officiels qui n'officient pas ne peuvent demeurer sur 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 ne sont pas autorisés dans les compétitions en piscine (DQ7).
- f) Les compétiteurs ne devront pas prendre appui au fond de la piscine, sauf lorsque cela est explicitement permis (obstacles, 4x25m mannequin) (DQ8).
- g) Les compétiteurs ne peuvent prendre appui sur aucun des équipements fixes ou flottants de la piscine (lignes d'eau, escaliers...) (DQ16, 24)
- h) Un compétiteur qui gêne un autre compétiteur pendant une épreuve sera disqualifié (DQ2).
- i) Dans toutes les épreuves, les compétiteurs doivent concourir dans la ligne qui leur est attribuée. A la fin de l'épreuve, les compétiteurs devront rester dans l'eau, dans leur ligne, jusqu'à ce que le juge leur donne l'instruction de sortir du bassin. Les compétiteurs doivent sortir par les côtés du bassin et pas au niveau des plaques du chronométrage électronique.
- j) 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.
- k) Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur l'ordre d'arrivée des compétiteurs, qu'il soit déterminé par les juges ou par l'équipement électronique.
- l) Il n'est pas possible d'effectuer une réclamation sur une décision du starter ou de l'arbitre désigné, relative aux départs.

4.2 : DEPARTS

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

Avant le départ de chaque course, l'officiel (le directeur d'épreuve) désigné devra :

- a) Vérifier que tous les officiels sont en place
- b) Vérifier que les compétiteurs, le cas échéant les handlers ou les victimes, sont **correctement vêtus et dans la position correcte**. Il doit ainsi faire corriger toute faute (position ou tenue incorrecte) d'un sauveteur qui serait préexistante au départ.
- c) Vérifier que tous les équipements sont correctement positionnés et sans danger
- d) Notifier aux compétiteurs de se tenir prêts pour la course

Quand les compétiteurs et les officiels sont prêts, l'officiel (le directeur d'épreuve) désigné

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

Note : voir la description de la procédure de départ de l'épreuve lancer de corde (section 4.13)

4.2.1 : Procédure de départ plongé

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

4.2.2 : Procédure de départ dans l'eau

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

- a) Au coup de sifflet long de l'officiel désigné, les compétiteurs entrent dans l'eau et se prépare pour le départ
- b) Au second long coup de sifflet, les compétiteurs prennent sans délai la position de départ
- c) Lors du 4 x 25 m relais mannequin, le compétiteur tient le mannequin à la surface avec une main et le mur ou le plot de départ de l'autre main.
- d) Quand tous les compétiteurs sont en position de départ, le starter, donne l'ordre « **A vos marques** » / « **Take your marks** ».
- e) Quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique du départ.

4.2.3 : Disqualifications

- a) Tout compétiteur qui **part** (c'est à dire qui commence un mouvement de départ) avant que le signal de départ ne retentisse, sera disqualifié (DQ9).
- b) 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 (DQ9).
- c) 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 (DQ9).
- d) Le signal pour rappeler les compétiteurs peut être identique au signal de départ, mais répété et s'accompagne de la chute de la corde des faux départs. Si le juge principal ou son assistant estime que le départ n'est pas loyal, il peut déclencher par un coup de sifflet, le signal de rappel qui sera émis par le starter.
- e) Pour le 100 m mannequin palmes, le signal de rappel sera un signal sous l'eau (dans la mesure du possible). Les compétiteurs devront être avisés si un signal de rappel alternatif est mis en place.
- f) Si d'une erreur d'un officiel découle une faute d'un compétiteur, alors la faute du compétiteur ne sera pas prise en considération.

4.2.4 : Notes

- a) L'obligation du directeur d'épreuve, du juge principal et du starter est d'assurer un départ équitable. Si le starter ou le juge principal estiment qu'un départ n'est pas équitable, pour quelque raison que ce soit, incluant des fautes techniques ou des fautes d'équipement, les compétiteurs seront rappelés et un nouveau départ sera donné.
- b) 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 (DQ9).
- c) Le starter et l'arbitre 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 n'entraînent alors pas de disqualification.
- d) Les décisions relatives au départ, prises par le directeur d'épreuve, le starter, le juge principal (ou le juge principal assistant) ne sont pas susceptibles de réclamation.

4.3 : MANNEQUINS

4.3.1 : Faire surface avec un mannequin

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

Les compétiteurs doivent

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

Ces critères ne s'appliquent que lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m (50 m mannequin, combiné de sauvetage, supersauveteur) ou des 10 m (100 m mannequin palmes).

NOTE : la « surface » est le plan horizontal formé par la surface de l'eau au repos de la piscine.

4.3.2 : Remorquer le mannequin

- a) Dans les épreuves avec remorquage du mannequin, le mannequin (en tant que victime) est présumé ne plus respirer. Les compétiteurs doivent :
- Remorquer le mannequin, face vers le haut, à la surface, avec au moins une main toujours en contact avec le mannequin (cf Appendice B).
 - Eviter les prises incorrectes de remorquage telles que : pousser le mannequin ; prise du mannequin à la gorge, à la bouche, au nez ou aux yeux ; ou remorquer le mannequin sous la surface de l'eau. « Pousser » : signifie que la tête du mannequin est tenue en avant de la tête du compétiteur (cf Appendice B).
- b) Lors du remorquage, la face du mannequin ne peut être maintenue à plus de 90 degrés du plan horizontal formé par la surface de l'eau (cf. Appendice B).
- c) 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).
- d) Dans les 5 m de la zone de départ et dans les zones de transition de l'épreuve 4x25 relais mannequin, les compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin.

NOTE : la présence d'eau sur la face du mannequin n'est plus un critère de jugement

4.3.3 : Tracter le mannequin avec la bouée tube :

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

- b) Avant le tractage, les compétiteurs doivent attacher la bouée tube autour du corps et sous chacun des bras du mannequin, dans la zone de clipsage des 5m. Le crochet de la bouée tube doit être clipsé dans l'anneau prévu à cet effet.
- c) Après la zone de clipsage de 5m, les compétiteurs doivent tracter correctement le mannequin, **face vers le haut, à la surface**. La corde de la bouée tube doit se retrouver entièrement tendue 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.
- d) 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 le mannequin est tracté face vers le haut, à la surface** (cf appendice B).
- e) **Lors du tractage, la face du mannequin ne peut être maintenue à plus de 90 degrés du plan horizontal formé par la surface de l'eau** (cf appendice B).

4.3.4 : Handler du mannequin

- a) Le « handler », est un membre du club du compétiteur qui maintient le mannequin dans les épreuves 100 m bouée tube et supersauveteur. Avec accord des juges, une personne ne faisant pas partie de l'équipe du compétiteur pourra maintenir le mannequin, sous réserve que cette personne soit licenciée de la FFSS et participe à la compétition à quelque titre que ce soit.
- b) Avant le départ et pendant la course, le handler positionne le mannequin – verticalement et la face tournée vers le mur de virage des 50m (cas du 100 m bouée tube) ou 150 m (cas du 200 m SLS)- dans la ligne qui lui est allouée.
- c) Le handler doit porter le **bonnet de son équipe, identique à celui du compétiteur**.
- d) Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.
- e) **Un handler absent au moment du départ entraînera la disqualification du compétiteur.**

4.4 : SERIES

- a) Les séries doivent être constituées.
- b) 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.
- c) 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.

- d) Le placement des sauveteurs avec des temps identiques ou de plusieurs sauveteurs n'ayant pas donné de temps doit être déterminé par tirage au sort.

4.4.1 Constitution des séries :

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

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

4.4.2 : Lignes assignées

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

4.4.3 : répartition dans la Finale

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

- a) Les compétiteurs qui ont les huit meilleurs temps des séries passent en finale A. Les compétiteurs des neuvième à seizième temps passent en finale B.
- b) Dans le cas où des sauveteurs de la même série ou de séries différentes ont des temps égaux enregistrés au 100ème de seconde pour la huitième ou la seizième place, un « entre-deux »

déterminera quel sauveteur accédera à la finale appropriée. Cet « entre-deux » ne devra pas avoir lieu moins d'une heure après que tous les sauveteurs concernés aient achevé leur série, sauf si les compétiteurs concernés sont d'accords pour diminuer cet intervalle de temps. Une autre course aura lieu si de nouveau des temps égaux sont enregistrés.

- c) Une finale A sera complétée si un ou plus d'un compétiteur se retire de la finale A à l'issue des résultats des séries.
- d) Une finale B sera complétée si un ou plus d'un compétiteur se retire de la finale B à l'issue des résultats des séries.

4.5 : TEMPS ET CLASSEMENT

4.5.1 : Chronométrage électronique

- a) 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
- b) 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.
- c) La place et le temps déterminés par l'équipement de chronométrage automatique priment sur les décisions des juges et des chronométreurs. Si l'équipement automatique subit une panne ou si un compétiteur n'a pu l'activer, les temps pris par les chronométreurs manuels sera les temps officiels.
- d) Outre l'équipement de chronométrage électronique, un minimum d'un chronométreur par ligne est requis.
- e) En championnat de France, il est souhaitable d'utiliser un chronométrage électronique, qui fonctionne sous la surveillance de personnes techniquement compétentes.
- f) Si lors d'une ou plusieurs séries d'une même épreuve, l'appareillage électronique fait défaut, dans ce cas, le chronométrage manuel sera pris en compte. Les autres séries conserveront les temps pris électroniquement et les chronométrages manuels y seront inclus.
- g) Lorsque les temps pris électroniquement et manuellement dans différentes séries sont identiques, ces temps de différentes origines sont conservés et les athlètes sont gratifiés de la même place

4.5.2 : Chronométrage manuel

- a) En championnat de France, lorsque l'équipement de chronométrage électronique est indisponible, le temps de chaque compétiteur sera enregistré par 3 chronométreurs.

- b) Les chronomètres sont démarrés quand le signal de départ est donné par le starter ; ils sont arrêtés quand les chronométrateurs 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.
- c) Si deux des trois chronométrateurs ont le même temps, ce temps est le temps officiel du compétiteur. Si les temps des trois chronométrateurs sont différents, le temps du milieu sera le temps officiel du compétiteur. Si un des trois chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, la moyenne des deux temps donnés par les deux autres chronomètres sera le temps officiel.
- d) Si le classement des temps des compétiteurs ne coïncide pas avec l'ordre d'arrivée déterminé par le juge d'arrivée, c'est le classement du juge d'arrivée qui prévaut, et le même temps (issu de la moyenne des temps individuels) est donné aux deux compétiteurs dont l'ordre a été permuté.
- e) Lors de compétitions départementales ou régionales, la présence de trois chronométrateurs par ligne est souhaitable. A défaut, s'il y a deux chronométrateurs, le temps officiel du compétiteur sera la moyenne des deux temps. Si un des deux chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, le temps du seul chronomètre en fonctionnement sera le temps officiel

4.6 : JUGES

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

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

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

4.7 : OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Cette épreuve est conseillée en

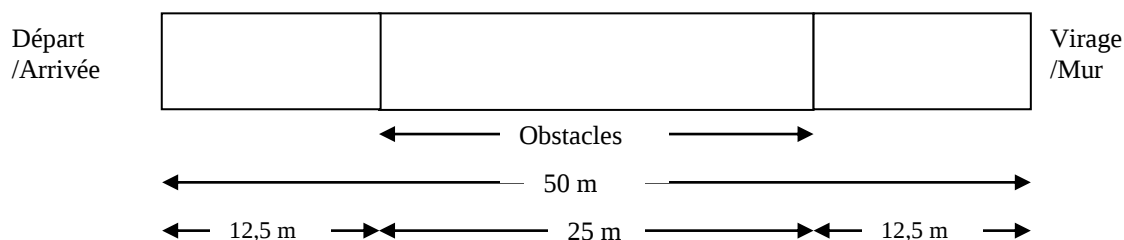
100 m pour les poussins

100 m et 200 m pour les benjamins

200 m et 400 m pour les minimes et cadets

200 m pour les juniors, séniors et plus

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



4.7.1 : Description de l'épreuve en 200 m

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 au 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 : Description de l'épreuve en 100 m

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 au le fond de la piscine, pour remonter à la surface, après chaque obstacle. « Faire surface » signifie que la tête du compétiteur doit couper le plan formé par la surface de l'eau.
- Nager dans un obstacle ou heurter un obstacle n'entraîne pas de disqualification.

4.7.3 : Equipement

Les obstacles doivent être conformes à la section 9.

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

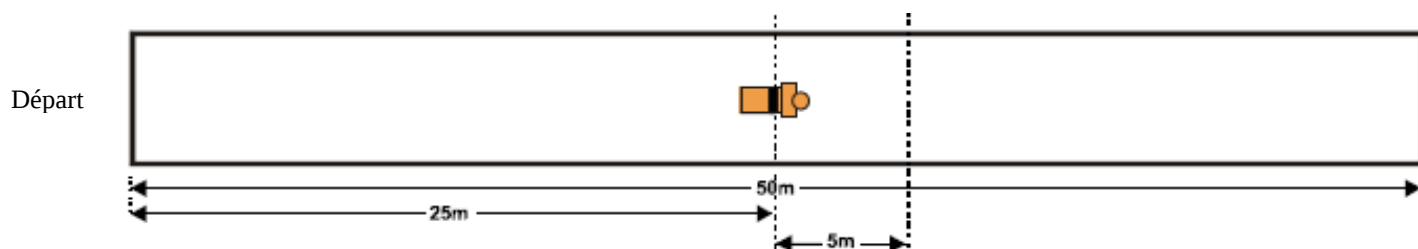
4.7.4 : Disqualifications

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

- a) Passer au-dessus de l'obstacle sans retourner directement en arrière (en passant sur ou sous l'obstacle), pour ensuite passer correctement sous l'obstacle. (DQ10)
- b) Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage (DQ11)
- c) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ12)
- d) Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage (DQ13).
- e) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14)

4.8 : 50 M MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Cette épreuve est conseillée pour toutes les catégories.



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 et 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

4.8.2 : Equipement

- a) **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. *Pour la catégorie Poussin, le mannequin à utiliser est le petit mannequin flottant dit "le petit Léon". Pour la catégorie Benjamin, le mannequin à utiliser est le petit mannequin dit "le petit Léon" rempli d'eau*
- b) **Positionnement du mannequin** : le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin est placée sur la ligne des 25 m. *Dans un bassin de 25m, le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée et la base contre le mur de la piscine*
- c) **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 5m de la zone de ramassage.

4.8.3 : Disqualifications

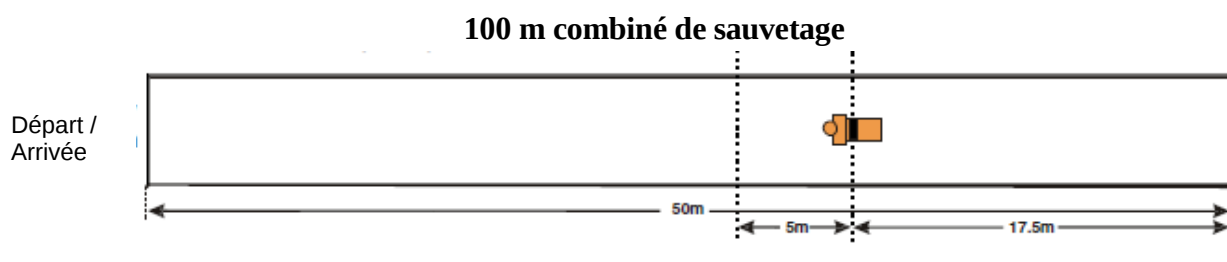
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ15).

- b) Prendre appui sur un équipement de la piscine (ligne d'eau, escaliers, etc.) en faisant surface avec le mannequin (DQ 16). 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 (DQ17)
- d) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ18)
- e) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ19)
- f) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ20)
- g) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14)

4.9 : 100 m COMBINE (RESCUE MEDLEY)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories Minimes, Cadets, Juniors, Séniors et plus.



4.9.1 : Description de l'épreuve

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

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

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

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

4.9.2: Equipement

- a) **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.
- b) **Positionnement du mannequin** : le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin est placée sur la ligne des 17.5 m.
- c) **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 5m de la zone de ramassage.

4.9.3 : Disqualifications

En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les Commission sportive F.F.S.S.

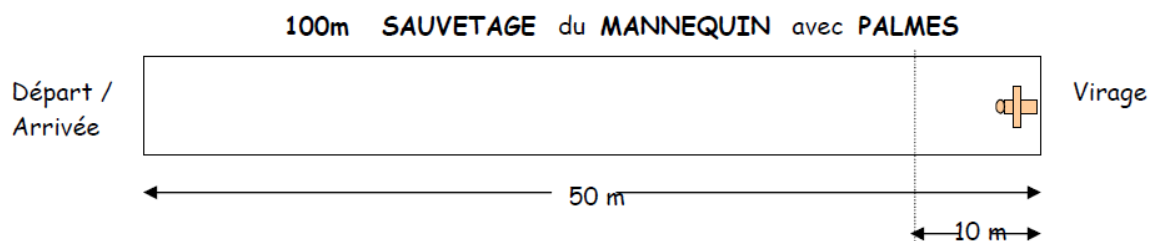
Règlement national version 2013

comportements suivants sont passibles de disqualification :

- a) Dans la partie « apnée », faire surface après le virage et avant de soulever le mannequin (DQ21)
- b) Respirer après que le pied ait quitté le mur de virage et avant de faire surface avec le mannequin (DQ22)
- c) Prendre appui sur un équipement de la piscine pendant la remontée du mannequin (DQ16).
Le compétiteur peut pousser avec les pieds lors de la remontée du mannequin.
- d) 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 (DQ17)
- e) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ18)
- f) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ19)
- g) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ20)
- h) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14).

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

Cette épreuve est conseillée pour les catégories benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.



4.10.1 : Description de l'épreuve

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

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.

4.10.2: Equipement

- a) **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. *Pour la catégorie Benjamin, le mannequin utilisé est le petit mannequin dit "le petit Léon" rempli d'eau. Les palmes en fibre de verre sont interdites pour les benjamins.*
- b) **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.
- c) **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.
- d) **Retrouver des palmes perdues** : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le

départ et continuer ainsi sa courses sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le remorquage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.

- e) **Dans un bassin de 25 m**, le sauveteur doit, pour cette épreuve, prendre un virage avec le mannequin en main ; le sauveteur doit toucher le mur au virage. Au virage, le sauveteur peut modifier sa prise, mettre le mannequin sous l'eau, mais pas le lâcher. Le sauveteur doit avoir repris une position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

4.10.2: Disqualifications

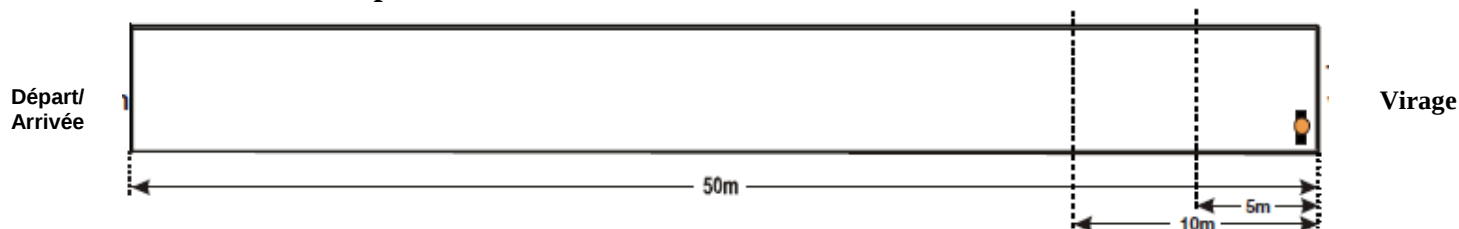
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine lors de la remontée avec le mannequin (DQ16). 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 (DQ18)
- d) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ19)
- e) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée (DQ20)
- f) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14)

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

Cette épreuve est conseillée pour toutes les catégories (avec adaptation pour les poussins et benjamins).

100 m sauveteur : palmes bouée tube



4.11.1 : Description de l'épreuve

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

Note : Pour les Poussins et les Benjamins

Après un signal sonore, les sauveteurs chaussés de palmes, plongent dans l'eau, nagent 50 m dans un style libre, touchent le mur, prennent la bouée tube qu'ils ont préalablement positionnée à leur convenance sur le bord de la piscine au niveau de leur couloir, passent le harnais de la bouée tube en bandoulière ou autour d'une épaule et nage 50 m avec la bouée tube trainante (corde complètement tendue).

4.11.2 : Equipement

- a) **Mannequin, palmes bouée tube :** 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.
- b) **Positionnement du mannequin :** Un membre de l'équipe du compétiteur l'assiste en tant que Handler. Avec accord des arbitres, le handler peut ne pas appartenir à l'équipe du compétiteur mais doit être licencié de la FFSS. Le handler doit porter un bonnet identique à celui du compétiteur.

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

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

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

- c) **Départ avec la bouée tube** : Au départ, le tube de 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 correcte et sécurisée de la bouée tube et de la corde.
- d) **Porter la bouée tube** : Le harnais de la bouée-tube doit être porté correctement avec la sangle en bandoulière ou sur l'épaule. En supposant que 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.
- e) **Sécuriser le mannequin** : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 5 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

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

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

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

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié.

- g) **Retrouver des palmes perdues** : Le compétiteur peut récupérer ses palmes perdues après le départ et continuer ainsi sa courses sans disqualification aussi longtemps que les règles régissant le tractage du mannequin sont respectées. Le compétiteur ne peut recommencer sa course dans une autre série.
- h) **Bouée tube défectueuse** : si les juges estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course.

4.11.3 : Disqualifications

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

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

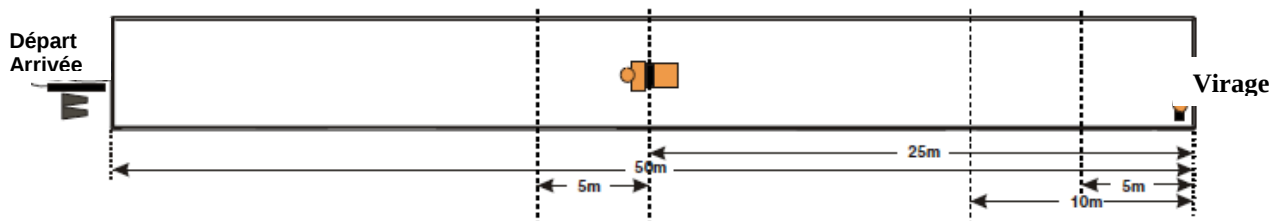
mannequin (DQ24).

- b) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur a touché le mur de virage (DQ27).
- c) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- d) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur de virage (DQ25).
- e) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- f) Aux 50 m, ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin (DQ26).
- g) Positionner la bouée tube de manière incorrecte (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ30).
- h) Ne pas avoir positionné la bouée tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ31).
- i) 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 (DQ33).
- j) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée tube (DQ34).
- k) Pousser ou porter le mannequin, à la place de le tracter (DQ32)
- l) Tracter le mannequin la face vers le bas (voir section 4.3) (DQ19).
- m) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ35)
- n) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ36)
- o) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14).

4.12 : 200 M SUPERSAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

200 m super sauveteur



4.12.1 : Description de l'épreuve

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

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

4.12.2 : Equipement

- a) **Mannequin, palmes bouée tube** : Voir section 9. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin et la bouée tube fournis par l'organisateur.
- b) **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.
- c) **Positionnement du mannequin immergé** : Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Le mannequin est positionné entre 1.8 et 3 m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3 m de profondeur, le mannequin peut être positionné sur une plate-forme à la profondeur requise.
Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. La ligne transversale au milieu de la poitrine du mannequin est être placée sur la ligne des 25 m.
- d) **Positionnement du mannequin semi-flottant** : Le mannequin est rempli d'eau de façon à flotter, le haut de sa ligne transversale se trouvant à la surface de l'eau .

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

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

Le handler doit lâcher le mannequin dès que le compétiteur a touché le mur du virage. Le handler ne doit pas pousser le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée.
Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve.

- e) **Faire surface avec le 1^{er} mannequin** : les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine lorsqu'ils remontent avec le mannequin. Ils doivent avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage.
- f) **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 .
- g) **Porter la bouée tube** : Le harnais de la bouée-tube doit être porté correctement avec la sangle en bandoulière ou sur l'épaule. En supposant que 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.
- h) **Sécuriser le mannequin** : Après avoir d'abord touché le mur, le compétiteur attache la bouée tube correctement : autour du corps du mannequin et sous les 2 bras du mannequin, puis clipse dans l'anneau prévu à cet effet. L'arrimage de la bouée tube au mannequin doit être effectué dans la zone des 5 m. La bouée tube doit être correctement fixée lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.

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

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

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

Tant que le mannequin et la bouée tube ne se séparent pas et que la face du mannequin reste vers le haut, à la surface, un compétiteur peut s'arrêter pour repositionner la bouée tube correctement autour du mannequin sans être disqualifié.

Dans un bassin de 25 m, les sauveteurs doivent pendant cette épreuve prendre un virage avec le mannequin 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.

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

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

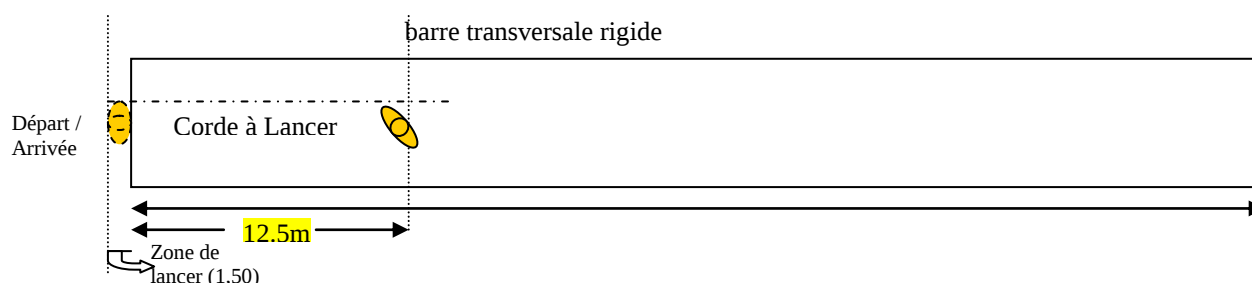
4.12.3 : Disqualifications

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

- a) Prendre appui sur un équipement de la piscine (le compétiteur peut pousser sur le fond lors de la remontée avec le 1^{er} mannequin) (DQ16)
- 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 (DQ17).
- c) Utiliser une technique de remorquage incorrecte comme décrit en 4.3 (DQ18).
- d) Remorquer le mannequin la face vers le bas (DQ19)
- e) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur des 100 m
- f) Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur a touché le mur de virage (DQ27).
- g) Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28)
- h) Le handler positionne le mannequin incorrectement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur de virage (DQ25).
- i) Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- j) Aux 150 m, ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin (DQ26)
- k) Positionner la bouée tube de manière incorrecte autour du mannequin (elle doit être fixée sous les deux bras autour du mannequin et clipsée dans l'anneau) (DQ30).
- l) Ne pas avoir positionné la bouée tube de manière correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m (DQ31).
- m) La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m (DQ33).
- n) Ne pas tracter le mannequin avec la corde entièrement tendue (sauf si le compétiteur s'est arrêté pour repositionner la bouée tube) (DQ34).
- o) Pousser ou porter le mannequin, à la place de le tracter (DQ32)
- p) Tracter le mannequin la face vers le bas (DQ19)
- q) Le mannequin et la bouée tube se séparent alors que la bouée tube avait correctement été fixée autour du mannequin (DQ35)
- r) Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient en place (DQ36)
- s) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14).

4.13 : LANCER DE CORDE

Cette épreuve est conseillée pour les catégories cadets, juniors, séniors et plus.



4.13.1 : Description de l'épreuve

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

- a) **Le départ :** Sur un long coup de sifflet, le compétiteur entre dans la zone de jet. Le « lanceur » prend une extrémité de la corde dans sa main. La victime prend l'autre extrémité de la corde, entre dans l'eau, va se placer au niveau de la barre transversale et lance le surplus de corde dans son couloir, au-delà de la barre transversale. **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 tous les compétiteurs sont dans la position de départ, le stater donne l'ordre "**A vos marques / Take yours marks**".

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

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

La victime fait du sur-place au centre de la ligne d'eau et tient avec une ou deux mains, la marque sur la barre transversale et la corde.

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

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

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

Il n'y aura pas de sanction si la victime tire sur la barre transversale (sans la lâcher) pour

tenter d'attraper la corde qui lui a été lancée.

- d) **Lancer loyal** : La victime peut saisir la corde lancée par le lanceur seulement si elle est à l'intérieur de son couloir (Les flotteurs séparant les couloirs ne sont pas considérés comme l'intérieur du couloir). La victime peut aller sous l'eau pour récupérer la corde lancée. La victime ne peut pas lâcher la marque sur la ligne transversale tant qu'elle n'a pas saisi, avec son autre main, la corde qui lui est lancée. 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 pas la marque de la barre transversale.
- e) **Remorquage de la victime** : Lorsqu'elle est tirée vers le bord, la victime doit tenir la corde qui lui a été lancée avec les deux mains. La victime ne peut pas « remonter » le long de la corde, une main après l'autre. Pour des raisons de sécurité, la victime pourra lâcher la corde avec une main afin de toucher le mur d'arrivée. Ceci n'entraînera pas de disqualification.

La victime pourra porter des lunettes de natation.

- f) **Zone de lancer** : Les lanceurs doivent rester sur le bord de la piscine dans le couloir qui leur a été attribué dans une zone clairement définie et à 1.5 m du bord de l'eau. S'il y a une zone surélevée à l'abord de l'eau, les 1.5 m seront mesurés au-delà de la zone surélevée.

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

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

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

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

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

4.13.2 : Equipement

- a) La corde : voir section 9. La corde doit avoir une longueur de 16.5 m à 17.5 m. Les lanceurs doivent utiliser les cordes fournies par des organisateurs.
- b) Une barre transversale rigide est placée perpendiculairement aux couloirs à 12.5 m du bord de départ de la piscine. Une tolérance de 10 cm en plus dans chaque ligne est admise.
- Une marque située sur la ligne transversale au centre de chaque couloir indique clairement l'endroit que doit tenir la victime.

4.13.3 : Jugements

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

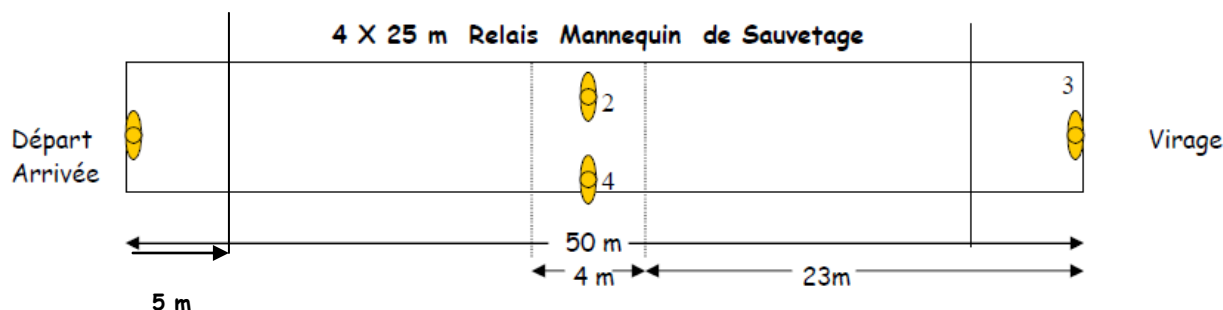
4.13.4 : Disqualifications

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

- a) La victime **déplace** sa main de la marque indiquée sur la barre transversale avant d'attraper, avec l'autre main, la corde qui lui est lancée (DQ51).
- b) La victime saisit la corde en dehors de son couloir (DQ54).
- c) La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est ramenée au mur (DQ55).
- d) La victime ne tient pas la corde à deux mains en étant remorquée (elle peut lâcher une main à l'arrivée pour toucher le mur) (DQ56).
- e) La victime « remonte » le long de la corde en avançant une main après l'autre (DQ57).
- f) Le lanceur sort de la zone de lancer (jugé par ses 2 pieds) après le début de l'épreuve et avant les 45 secondes (fin de l'épreuve) (DQ52).
- g) La victime quitte l'eau avant le signal de fin des 45 secondes (DQ53).
- h) Le lanceur effectue des lancers d'entraînement (DQ58)
- i) La victime ne touche pas le mur à l'arrivée (DQ14)

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

Cette épreuve est conseillée pour les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.



4.14.1 : Description de l'épreuve

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

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

- h) La zone de départ et les zones de transition seront indiquées par des drapeaux
 - au départ - une ligne située à 5 mètres du bord de la piscine
 - au milieu de la piscine - deux lignes de drapeaux à 23 mètres et 27 mètres du départ, situées de 1,5 m à 2 mètres au-dessus de la surface indiquent la zone de transition
 - au mur de virage - une ligne située à cinq mètres du bord de la piscine
- i) Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine dans la zone de transition lors du relais.
- j) A l'intérieur de la zone de départ, 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 les zones de transition au milieu de la piscine et au mur du virage, les compétiteurs ne sont pas jugés sur la manière dont ils remorquent le mannequin

4.14.2: Equipement

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

Pour les poussins, le mannequin est le mannequin dit « petit lion » flottant. Pour les benjamins, le mannequin est le mannequin dit « petit lion » mais rempli d'eau.

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) Remorquer le mannequin de manière non réglementaire telle que décrite en 4.3 (DQ18)
- b) Remorquer le mannequin la face vers le bas (voir 4.3) (DQ19)
- c) Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine (excepté le fond de la piscine) (DQ16)
- d) Donner le mannequin (DQ41)
 - Avant ou au-delà de la zone de transition
 - Avant que le deuxième sauveteur n'ait touché le mur de la piscine
- e) Un troisième compétiteur aide pendant l'échange de mannequin opéré entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin, et celui qui repart avec le mannequin (DQ38).
- f) Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin) (DQ42)
- g) Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée de la piscine (DQ37).
- h) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ14).

- i) Si un des compétiteurs accomplit deux ou plusieurs parcours de 25 m (DQ39)
- j) Quitter le départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ40)
- k) Un compétiteur re-rentre dans l'eau après avoir accompli sa course (DQ50)

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

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

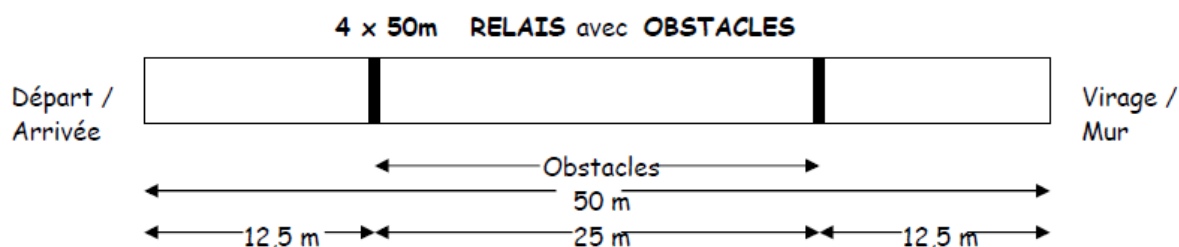
Après que le second compétiteur a touché le mur de virage, il peut aider à l'échange avec le 3eme compétiteur n'importe où dans la zone de transition de 5 m. Le troisième compétiteur doit avoir la position correcte de remorquage quand le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5 m de la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

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

Cette épreuve est conseillée,

En 4 x 25 m, pour les poussins

En 4 x 50 m, pour les catégories benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.



4.15.1 : Description de l'épreuve

Au signal sonore, le premier sauveteur plonge, nage 50 m en nage libre en passant sous 2 obstacles. Après que le premier sauveteur a touché le mur de la piscine le second, le troisième, et 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) Les 1^{er}, second et troisième compétiteurs doivent quitter l'eau dès qu'ils ont fini leur distance, sans gêner les autres compétiteurs. Les 1^{er}, second et troisième compétiteurs ne pourront pas re-rentrer dans l'eau.

4.15.2 : Equipement

Les obstacles doivent être conformes à la section 9.

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

4.15.3 : Disqualifications

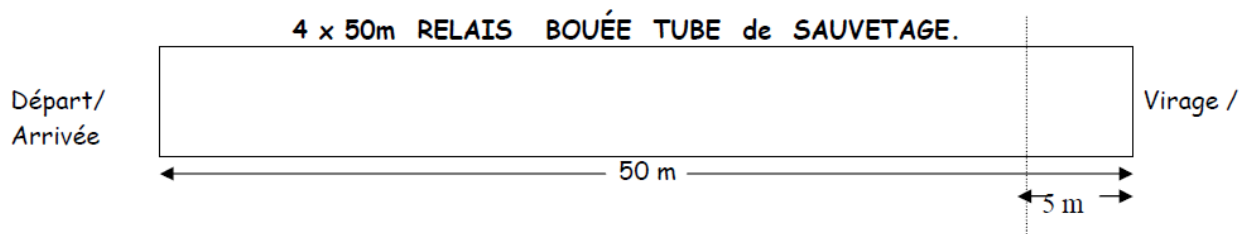
En plus des règles générales de la section 3 et des descriptions des paragraphes 4.1 à 4.3, les

comportements suivants sont passibles de disqualification

- a) Passer sur un obstacle et ne pas revenir aussitôt (en passant dessus ou dessous) pour ensuite passer sous cet obstacle (DQ10).
- b) Ne pas faire surface après chaque plongeon (DQ11)
- c) Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ12).
- d) Plonger avant que le sauveteur précédent ne touche le mur de la piscine (l'équipe d'un sauveteur dont les pieds ont perdu le contact avec le plot de départ avant que le coéquipier le précédant ne touche le mur sera disqualifiée) (DQ40).
- e) Ne pas toucher le mur d'arrivée (DQ14)
- f) Un compétiteur re-rentre dans l'eau après avoir effectué sa distance du relais (DQ50).
- g) Un compétiteur répète deux fois ou plus l'épreuve (DQ39)

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

Cette épreuve est conseillée pour les catégories benjamins (avec adaptation), minimes, cadets, juniors, séniors et plus.



4.16.1 : Description de l'épreuve

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

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

Après que le deuxième sauveteur a 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 5 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 saisir le corps principal de la bouée tube - pas la corde ou l'attache.
- La victime doit tenir le corps principal de la bouée tube avec les deux mains tout en étant remorquée, mais peut repositionner ses mains sur le tube pendant le remorquage sans disqualification.
- Le quatrième compétiteur doit avoir au moins une main sur le bord de la piscine ou sur le plot de départ quand le troisième le compétiteur touche le bord de la piscine. Le quatrième compétiteur peut pousser sur le bord de la piscine avec la main, le bras ou le pied. Le 4ème compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube avant que le 3ème compétiteur ne touche le mur de la piscine.

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

ADAPTATION POUR LES BENJAMINS: 1er sauveteur : 50m NL, 2eme sauveteur : 50m NL avec palmes, 3eme sauveteur : 50 m NL et bouée tube, passage de la bouée tube au 4eme sauveteur qui fait 50m NL avec palmes et bouée tube. Le 3eme sauveteur n'est pas tracté.

4.16.2: Equipement

- a) **Bouée tube, palmes** : voir section 9. Les compétiteurs doivent utiliser les bouées tube fournies par l'organisation.
- b) **Départ avec la bouée tube** : Au départ, le corps de 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 correcte et sécurisée de la bouée tube et de la corde.
- c) **Porter la bouée tube** : Le harnais de la bouée-tube doit être porté correctement avec la sangle en bandoulière ou sur l'épaule. En supposant que 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.
- d) **Tracter la victime**: Les compétiteurs doivent tracter la victime avec la corde de la bouée tube entièrement tendue.
- e) **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.
- f) Bouée tube défectueuse : si le juge principal estime que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course.

4.16.3 : Disqualifications

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

- a) Plonger avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur. Dans le cas des départs avec plongeon des relayeurs 2 et 3, l'équipe d'un relayeur dont les pieds ont perdu le contact avec le plot de départ avant que le coéquipier le précédant ne touche le mur sera disqualifiée (DQ43).
- 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 quatrième compétiteur quitte le mur de virage avant que le troisième compétiteur n'ait touché le mur (DQ45).

- d) La victime tient la bouée tube par la corde ou par l'attache (DQ46).
- e) La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée tube avec les deux mains (DQ47).
- f) La victime perd la bouée tube après la ligne des 5 m. (DQ48).
- g) Le quatrième sauveteur ne tracte pas la victime avec la corde de la bouée tube entièrement tendue au-delà de la ligne des 10m (DQ49).
- h) 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 ») (DQ39).
- i) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14).
- j) Un compétiteur re-entre dans l'eau après avoir terminé sa distance du relais (DQ50)
- k) Quitter le départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ40).

4.17: 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.

4.17.1 : 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 a touché le mur de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au second sauveteur. 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 a touché le mur de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au troisième sauveteur. 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 4ème compétiteur ne doit toucher aucune partie de la bouée tube avant que le 3ème 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 restent dans l'eau jusqu'à la fin de l'épreuve mais se positionnent dans un des angles formé entre le mur et la ligne afin de ne pas gêner les autres membres de l'équipe.

- a) 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).
- b) Seul le sauveteur qui arrive et celui qui part doivent procéder à l'échange de la bouée. Les autres membres de l'équipe, présents dans la ligne d'eau ne peuvent en aucun cas participer à l'échange.

4.17.2: Equipement

- a) **Bouée tube, palmes** : voir section 9. Les compétiteurs doivent utiliser les bouées tube fournies par l'organisation.
- b) **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.
- c) **Porter la bouée tube** : Le harnais de la bouée-tube doit être porté correctement avec la sangle en bandoulière ou sur l'épaule. En supposant que 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.
- d) **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.
- e) Bouée tube défectueuse : si les juges estiment que la bouée tube a présenté un défaut technique pendant la course, le compétiteur sera autorisé à recommencer la course.

4.17.3 : Disqualifications

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

- a) Partir et/ou lâcher le mur, avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur (DQ40).
- b) Si le compétiteur en attente 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 (DQ44).
- c) Si un membre de l'équipe présent dans la ligne d'eau (autre que les deux compétiteurs prenant part à l'échange de la bouée tube) touche le harnais de la bouée tube, la corde ou n'importe quelle partie de la bouée tube dans le but manifeste d'aider à l'échange (DQ38).
- d) Si la corde de la bouée tube n'est pas complètement tendue quand le corps de la bouée tube (partie jaune) franchit la ligne des 5 m après l'échange de la bouée (DQ33).
- e) Un compétiteur accomplit deux fois ou plus son parcours de 50 m (DQ39).
- f) Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ14).

SECTION 5 - COMPETITIONS DE COTIER

5.1 : CONDITIONS GENERALE POUR LES COMPETITIONS DE COTIER

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

- a) Les compétiteurs ne peuvent pas être autorisés à participer à la compétition s'ils arrivent en retard dans la chambre d'enregistrement. Pour aider les organisateurs à déterminer combien de séries sont nécessaires, l'enregistrement ou « marshalling » peut être organisé le jour précédent ou au début de la journée au cours de laquelle l'épreuve est programmée.
- b) Un compétiteur, ou une équipe, absent au départ d'une épreuve sera disqualifié.
- c) À moins que cela ne soit spécialement spécifié, aucun moyen d'amélioration de la propulsion ne peut être utilisé en compétition (palmes de mains, brassards).
- d) L'utilisation de cire ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec la planche, le surf ski ou les pagaies est autorisée dans les compétitions en mer.
- e) **Les compétiteurs doivent porter leur lycra et bonnet de club dans toutes les épreuves.** Les bonnets de côtier, attachés sous le menton, doivent être portés par les compétiteurs au départ de chaque épreuve.

Un compétiteur ne pourra être disqualifié si le bonnet est perdu après le départ d'une épreuve à condition que les officiels puissent affirmer que le compétiteur a correctement effectué l'épreuve

- f) **Parcours des compétitions :** les réclamations contre le parcours seront acceptées seulement avant le départ de chaque épreuve.

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

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

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

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

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

- g) **Les compétiteurs et les officiels doivent quitter l'aire de compétition quand ils ne concourent pas ou n'officient pas.** L'aire de compétition peut être définie comme la partie de la plage délimitée par une ligne ou une barrière, ou une ligne droite partant de la fin de la

ligne ou barrière d'extrémité jusqu'à l'eau ou, toute autre aire désignée selon les spécifications du juge principal.

- h) Les décisions des juges concernant les ordres d'arrivée ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.
- i) **Les décisions de départ prises par le starter ou le juge (ou le juge d'épreuve désigné) ne sont pas susceptibles de réclamation ou d'appel.**
- j) **Hasard des conditions dominantes** : ni contestation ni appel ne seront acceptés si un incident est causé par les conditions de vagues.

Les conditions de vagues affectent la conduite et la participation aux compétitions de sauvetage côtier et les compétiteurs sont soumis aux hasards des conditions dominantes.

Le juge principal et/ou le (s) juge (s) désigné (s) ont, seuls, la compétence de déterminer si l'incident est dû au hasard des conditions dominantes.

5.2 : LE DEPART

5.2.1 : Avant le départ

Avant le départ, le juge d'appel devra :

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

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

- a) Vérifier que tous les officiels et juges sont en position.
- b) Vérifier que les compétiteurs ont leur costume de bain et leur bonnet pour un départ réglementaire.
- c) Vérifier que l'équipement et les balises de parcours sont en position.

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

5.2.2 : Le Starter

Le starter devra :

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

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

5.2.3 : Les procédures de départ

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

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

5.2.4 : Les lignes de départ

- a. Les lignes de départ peuvent être matérialisées par :
- Une corde entre deux piquets.
 - Une ligne tracée sur le sable entre deux piquets.
 - Une ligne virtuelle entre deux piquets ou tout autre moyen déterminé par le starter
- b. Au départ, les orteils des compétiteurs doivent être sur ou derrière la ligne (soit une corde, une ligne dessinée sur le sable ou une ligne virtuelle), mais d'autres parties du corps pourront surplomber la ligne.
- c. **Dans les épreuves de plage (sur sable) :** Si une ligne est tracée, les orteils et les doigts devront être placés sur ou derrière la ligne sauf si un départ debout est adopté. Dans ce cas,

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

- d. **Dans les épreuves de planche** : Si une corde matérialise la ligne de départ, une partie de la planche tenue par les compétiteurs peut être au-dessus de la ligne mais perpendiculaire à cette ligne ou avec un angle adapté aux conditions en vigueur. Si la planche est posée sur la plage, elle devra être placée à 90° et du côté plage par rapport à la ligne de départ ou de passage de relais.
- e. **Dans les épreuves en bateau et en surf ski** : Si une ligne virtuelle est utilisée, la proue de l'embarcation devra être sur ou derrière la ligne et perpendiculaire à la ligne ou avec un angle adapté aux conditions dominantes.

5.2.5 : Disqualifications

- a) La règle d'un seul départ devra être appliquée dans toutes les épreuves.
- b) Tout compétiteur qui commence un mouvement de départ après avoir pris la position fixe de départ et avant le signal du starter, sera disqualifié, sauf pour les Beach flags où le(s)compétiteur(s) sera (seront) éliminé(s) (DQ9).
- c) Si le signal de départ est donné avant que la disqualification ne soit déclarée, les compétiteurs **devront être rappelés** et un nouveau départ sera donné.
- d) Le signal de rappel des compétiteurs sera le même que le signal de départ mais répété.
- e) Tout compétiteur disqualifié pour faux départ ne sera pas autorisé à continuer l'épreuve et sera retiré de la ligne de départ.
- f) Tout compétiteur qui ne respecte pas les ordres du starter dans un temps raisonnable sera disqualifié.
- 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) (DQ60).

5.2.6 : Notes

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

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

5.2.7 : Passage de témoin et touche en relais

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

5.3 : L'ARRIVEE

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

électronique toutes les places d'arrivée seront jugées visuellement selon les méthodes normales.

5.3.1 : Jugement

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

5.3.2: Limite de temps

- a) Le juge principal peut imposer, de lui-même, un temps limite pour la durée de l'épreuve. Les compétiteurs devront être avertis du temps limite avant chaque épreuve de la compétition.
- b) Le juge principal peut ordonner aux compétiteurs d'abandonner l'épreuve quand la limite de temps est atteinte ou quand les compétiteurs, en nombre requis pour les épreuves suivantes, ont été qualifiés par une course complète sans disqualification.

5.4 : REPARTITIONS

5.4.1 : répartition dans les séries éliminatoires

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

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

5.4.2 : répartition dans les demi finales et les finales

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

Des finales A et B seront effectuées dans les épreuves suivantes :

Bouée tube, Relais sauvetage Bouée Tube, Sprint, Relais Sprint et Sauvetage Planche. Selon les résultats des éliminatoires ou des demi-finales,

Les 8 meilleurs compétiteurs seront admis dans la finale A, les 8 suivants seront admis dans la finale B.

Une finale sera complétée si un ou plus d'un compétiteur se retire de la finale à l'issue des résultats des séries.

5.4.3 : Tirage au sort pour le positionnement

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

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

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

5.4.4 : Position sur la plage

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

5.4.5 : Limitation du nombre de participants aux épreuves

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

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

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

Nage	32 participants
Nage par équipes	10 équipes de 4 participants
Bouée tube individuel	9 participants

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

5.5 : NAGE (SURF RACE)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.5.1 : Description de l'épreuve

Après une course de la ligne de départ sur la plage jusqu'à la mer, les compétiteurs nagent environ 400m (*Masters: 280m, Poussins: 100m, Benjamins et Minimes: 300m*), contournant les bouées et retournant jusqu'à la côte pour finir entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

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

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

5.5.2 : Parcours

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

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

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

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

5.5.3 : Jugement

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

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

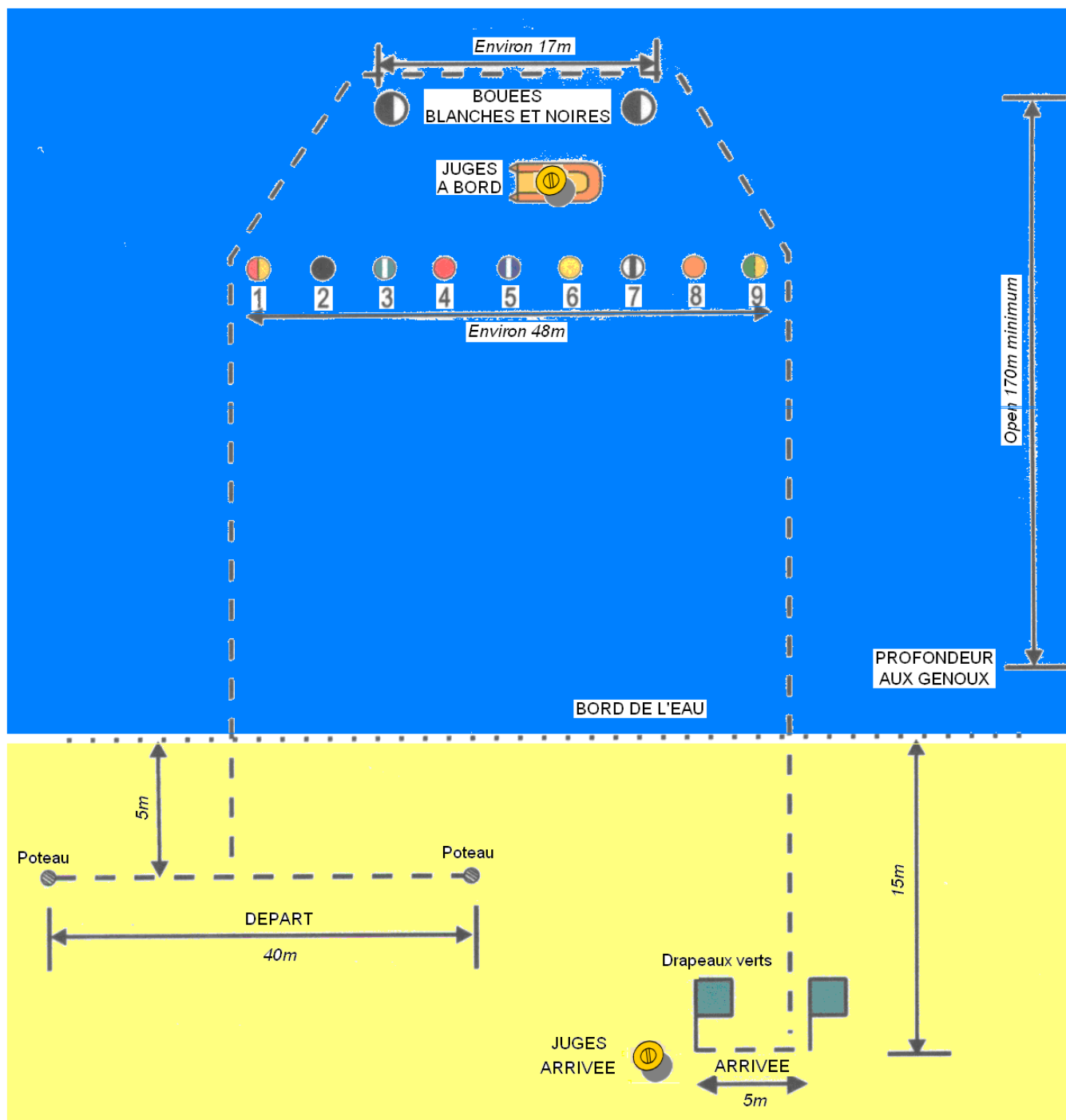
Les juges seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

5.5.4 : 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 (DQ62).

Section 5



NAGE

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

Cette épreuve est conseillée pour les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.6.1 : Description de l'épreuve

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

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

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

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

Tous les compétiteurs qui franchissent la ligne sont enregistrés à la place qu'ils occupent, puis il est procédé au calcul des points. Si une équipe est disqualifiée, les places libérées sont réattribuées et les points recalculés.

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

5.6.2 : Parcours

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

5.6.3 : Jugement

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

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

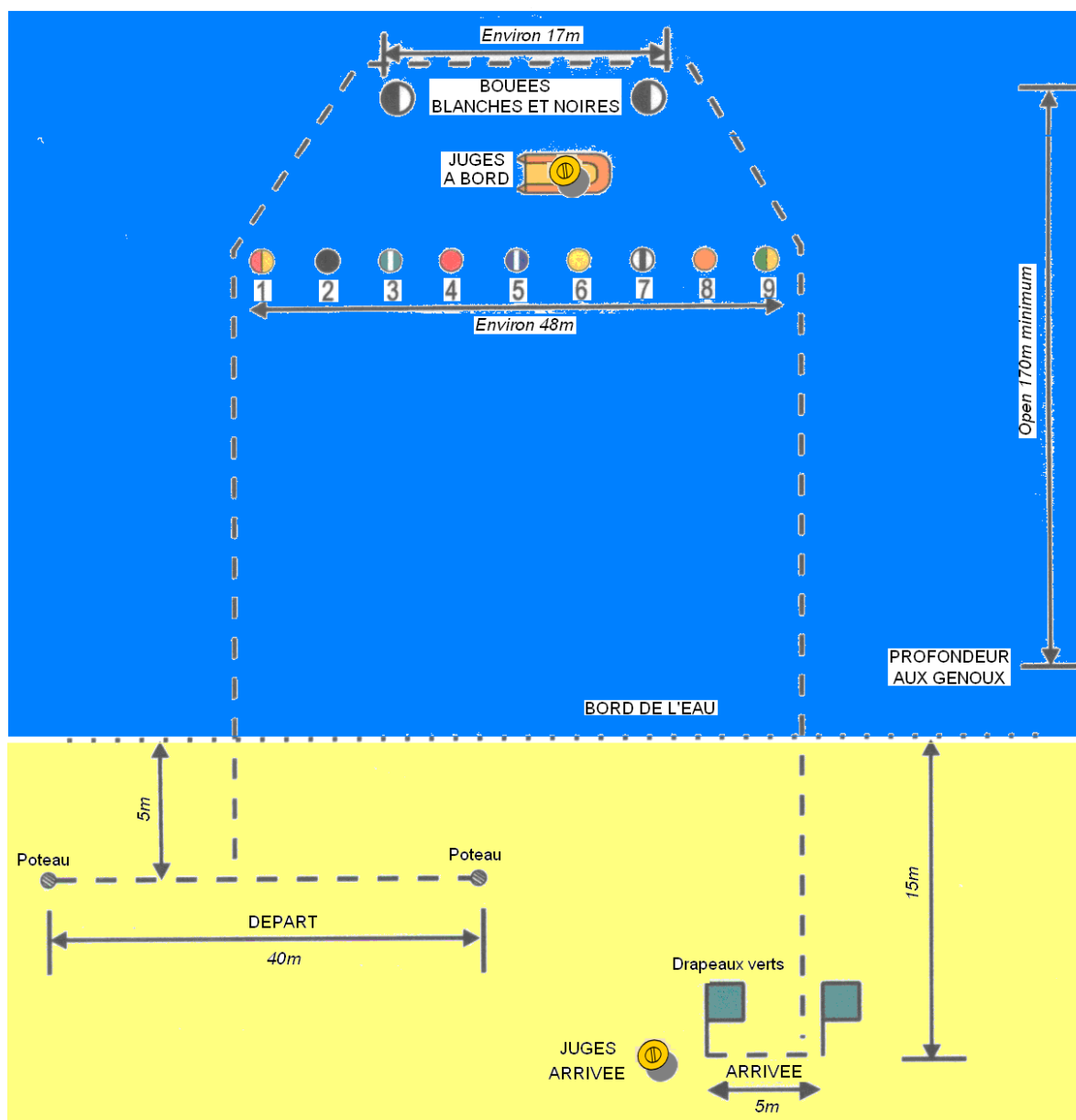
Les juges seront placés de façon à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

5.6.4 : Disqualification

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

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ62)

Section 5



NAGE PAR EQUIPE

5.7 : SAUVETAGE BOUEE TUBE (RESCUE TUBE RESCUE)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.7.1 : Description de l'épreuve

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

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

Alors qu'ils retournent vers la plage, les deux assistants peuvent entrer dans l'eau pour aider le sauveteur.

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

- a) **Le Départ :** Les quatre compétiteurs sont réunis dans l'aire de départ aux places qui leur sont attribuées. Avant le signal du départ, le sauveteur et son équipement doivent être sur le côté plage de la ligne de départ/d'arrivée. Le sauveteur avec bouée tube peut tenir ou avoir enfilé la sangle de la bouée-tube, et peut tenir ses palmes à la main. Les palmes ne doivent pas être chaussées avant de franchir la ligne de départ.
 - Au signal de départ, **la Victime** entre dans l'eau, nage jusqu'à toucher la bouée qui lui est attribuée, signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée.
 - La victime attend alors derrière la bouée (côté vers le large).
 - Le juge principal peut demander que la victime signale qu'elle a touché la bouée d'une autre façon acceptable.
 - Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée.
 - Les compétiteurs qui nageront vers et se signaleront depuis une mauvaise bouée seront disqualifiés.
- b) **Le Sauveteur :** Au signal d'arrivée de la victime, le sauveteur franchit la ligne de départ, met son équipement quand cela lui convient et nage jusqu'à la bouée qui lui est attribuée, la contourne par la gauche (en regardant depuis la plage), rejoint la victime qui attend derrière la bouée, coté au large. Le sauveteur attache correctement la bouée tube autour du corps de la victime en la passant sous les bras et la clipse à un anneau. La victime peut aider pour passer et clipser la bouée tube. Une fois la victime attachée dans la bouée tube, le sauveteur continue (sens des aiguilles d'une montre) de contourner la bouée et remorque la victime jusqu'à la plage.
- c) **Les Assistants :** Dès que le sauveteur a commencé le remorquage de la victime vers la plage, les deux assistants, quand ils le désirent, peuvent franchir la ligne de départ et entrer dans l'eau pour aider le sauveteur à ramener la victime sur la plage. La victime doit être traînée ou portée jusqu'à la ligne d'arrivée.

- 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).

5.7.2 : Notes

- a) Les sauveteurs et les 2 assistants qui ont anticipé le franchissement de la ligne de départ (pour n'importe quelle raison) doivent retourner en arrière de la ligne de départ avant de démarrer leur portion de relais.
- b) Au départ, les sauveteurs peuvent placer les bouées tubes et les palmes sur la plage près de la ligne de départ/arrivée ou les tenir à la main. Le harnais de la bouée tube peut être enfilé.
- c) Les bouées tubes doivent être portées en bandoulière ou sur une épaule.
- d) 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.
- e) Le sauveteur doit remorquer la victime avec la bouée fixée autour du corps sous les deux bras et clipsée dans l'anneau.
- f) La victime ne doit pas être remorquée sur le ventre.
- g) Pendant le remorquage, la victime peut aider en battant des jambes et en ramant avec les bras sous la surface de l'eau, mais ne doit pas nager avec un bras hors de l'eau.
- h) À aucun moment, la victime ne peut aider en marchant ou en courant.
- i) Seul le sauveteur peut utiliser des palmes. Les assistants n'utiliseront aucun équipement ou palmes.

5.7.3 : Parcours

Comme le montre le schéma, le parcours mesurera environ 240 m.

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

- a) ***La ligne de départ/arrivée :*** Une corde de couleur vive tendue entre deux piquets surmontés de drapeaux, séparés d'environ 48m – sera placée au bord de l'eau. L'alignement de la ligne de départ par rapport aux bouées peut être modifié sur décision du juge principal en fonction des conditions de mer dominantes. La ligne de départ sert aussi de ligne d'arrivée. La corde sera déplacée une fois les compétiteurs en ligne et avant le départ afin que la bouée tube ne puisse l'accrocher.
- b) ***Les bouées :*** Comme pour la Nage, elles seront placées de sorte que tous les compétiteurs aient les mêmes conditions par rapport aux bancs de sable, aux rochers, aux baïnes, etc.

5.7.4 : Équipement

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

5.7.5 : Jugement

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

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

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

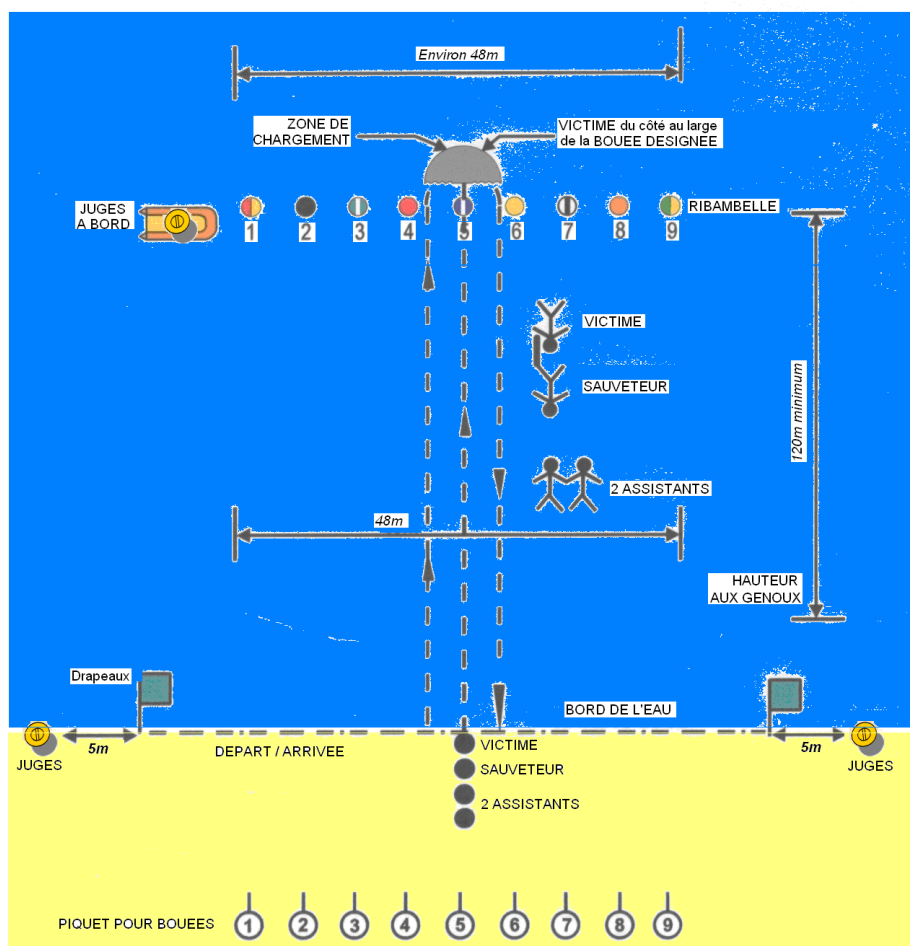
Une faute observée par le juge en bateau sera rapportée au juge principal dès que possible et avant que le résultat de l'épreuve soit déclaré.

5.7.6 : Disqualification

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

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ62).

Section 5



RELAI BOUEE - TUBE

5.8 : BOUEE TUBE INDIVIDUEL (RESCUE TUBE RACE)

Cette épreuve n'est pas ouverte actuellement en France

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

Cette épreuve est conseillée les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.9.1 : Description de l'épreuve

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

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

5.9.2 : Parcours

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

Pour les poussins, benjamins et minimes, les distances seront réduites :

Poussin : 50 m /100 m /50 m

Benjamin : 75 m /300 m /75 m

Minimes : 100 m /300 m /100 m

5.9.3 : Jugement

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

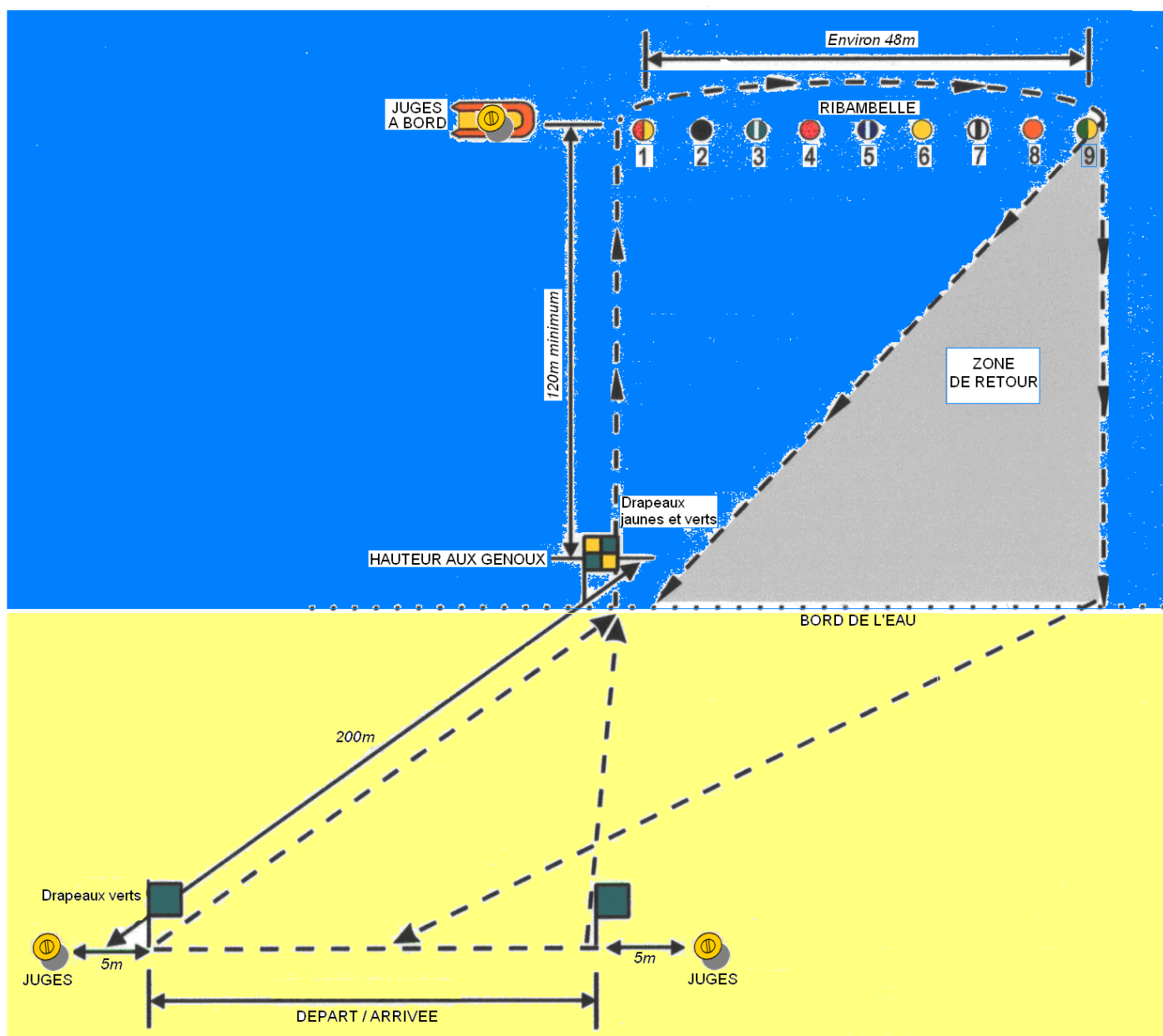
L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur coupe la ligne d'arrivée.

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

5.9.4 : Disqualification

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

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ62).



COURSE - NAGE - COURSE

5.10 : BEACH FLAGS

Cette épreuve concerne les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.10.1 : Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

Le corps doit être perpendiculaire à la ligne de départ.

Les compétiteurs peuvent niveler, aplatir, comprimer leur aire de départ, il est interdit de creuser ou de surélever le sable. Cependant, les compétiteurs peuvent enfoncer leurs orteils dans le sable sur la ligne de départ.

5.10.2 : Procédure de départ

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

Avant le départ, le juge d'appel devra :

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

Le juge désigné devra :

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

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

5.10.3 : Le Départ

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

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

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

5.10.4 : Faute de départ

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

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

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

5.10.5 : Tirage au sort pour le positionnement

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

5.10.6 : Nombre de compétiteurs éliminés

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

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

5.10.7 : Entre-deux compétiteurs

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

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

5.10.8 : Le Parcours

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

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

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

5.10.9 : Equipements :

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

Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

5.10.10 : Jugements

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

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

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

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

5.10.11 : Elimination et disqualification

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

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

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

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

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

- a) Echec à réaliser l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite (DQ62).
- b) Attraper ou bloquer plus d'un bâton (DQ61).

Interférence :

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

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

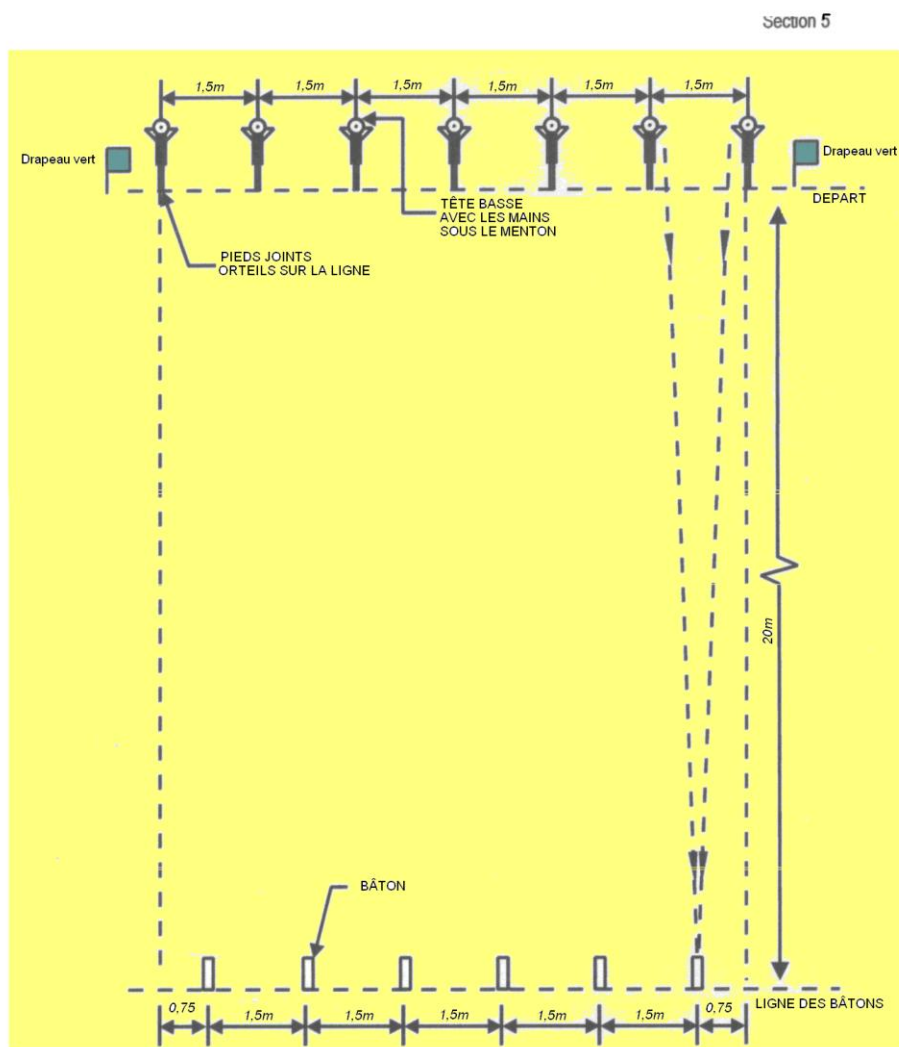
Un compétiteur peut jouer des épaules et/ou du corps face à un adversaire, mais ne peut pas utiliser ses mains, ses bras, ses pieds ou ses jambes pour améliorer sa position ou la conserver

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

Un compétiteur peut croiser devant un compétiteur plus lent

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

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



BEACH FLAGS

5.11 : SPRINT (BEACH SPRINT)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.11.1 : Description de l'épreuve

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

Au signal de départ les compétiteurs parcourent les 90 m qui les séparent de la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée quand la poitrine du compétiteur (**uniquement**) coupe la ligne.

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

5.11.2 : Le départ

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

5.11.3 : Parcours

Comme le montre le schéma suivant, l'épreuve de Sprint mesurera 90 m (*70 m pour les Masters, 50 ou 90 m pour les minimes*) de la ligne de départ à la ligne d'arrivée.

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

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

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

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

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

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

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

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

5.11.4 : Equipement

Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

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

5.11.5 : Jugement

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

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

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

5.11.6 : Disqualification

a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ62).



5.12 : COURSE (Beach Run)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories séniors et plus.

5.12.1 : Description de l'épreuve 2 km

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

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

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

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

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

5.12.2 : Description de l'épreuve 1 km

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

5.12.3 : Parcours

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

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

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

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

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

5.12.4 : Equipement

Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

Les chaussures sont optionnelles.

5.12.5 : Jugement

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

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

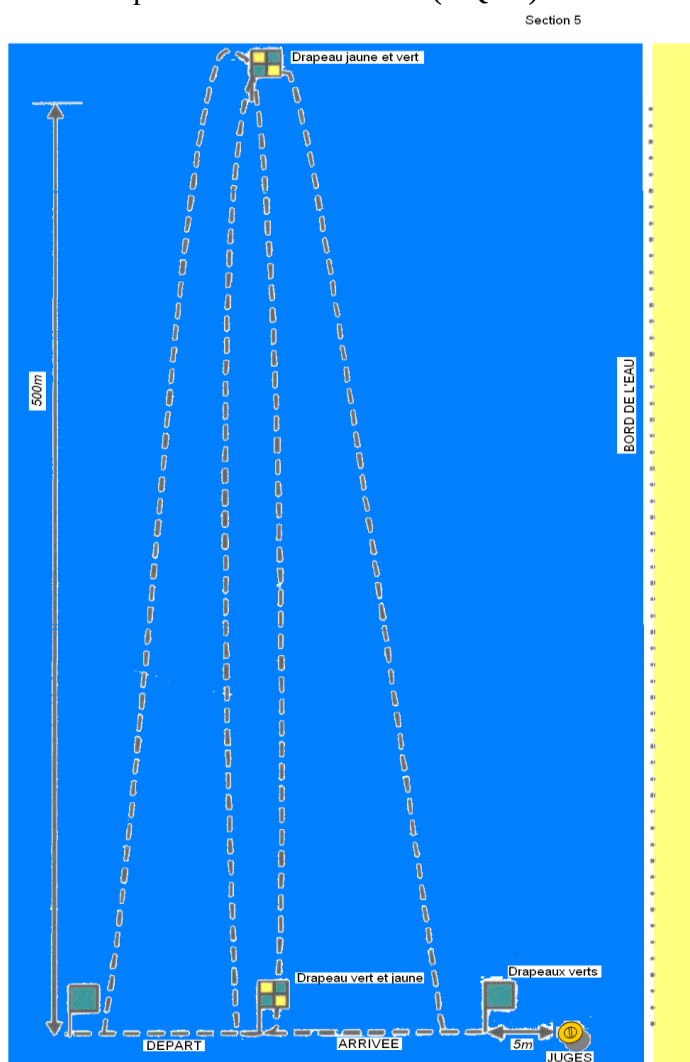
Un juge sera positionné à chaque piquet de virage pour s'assurer qu'il n'y a pas de bousculade ou de gêne intempestive.

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

5.12.6 : Disqualification

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

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ 62) .



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

5.13 : RELAIS SPRINT (BEACH RELAY)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.13.1 : Description de l'épreuve

Quatre compétiteurs par équipe (trois en Masters) concourent, se transmettant un relais témoin à l'issue d'un parcours de 90 m

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

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

Tous les compétiteurs finiront leur course debout sur leurs pieds.

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

5.13.2 : Le départ

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

5.13.3 : L'échange du bâton

Le passage de témoin sera effectué de la façon suivante :

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

5.13.4 : Parcours

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

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

5.13.5 : Equipement et vêtements

Les tenues doivent être conformes aux spécifications prévues en 2.5.4

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

5.13.6 : Jugement

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

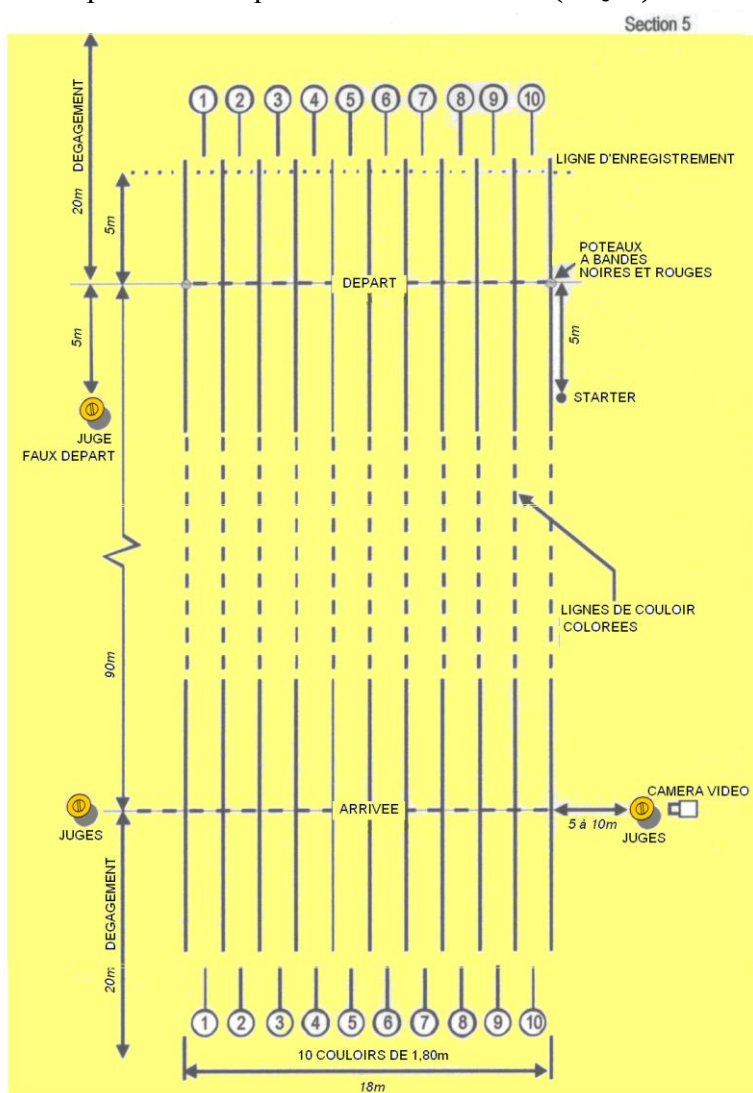
Les juges de parcours seront attitrés pour contrôler les lignes de la zone de passage de témoin pour les fautes à chaque bout pendant les passages.

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

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 (DQ62).



RELAIS SPRINT

5.14 : SURF SKI

Cette épreuve est conseillée pour les catégories minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.14.1 : Description de l'épreuve

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

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

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

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

5.14.2 : Le parcours

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

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

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

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

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

5.14.3 : L'arrivée sur le sable

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

- a) Les compétiteurs doivent 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 sur leurs pieds en position debout.
- d) Un membre de l'équipe du compétiteur assurera l'évacuation du parcours du surf ski et de la pagaie du compétiteur. Avec le consentement du juge, une personne n'appartenant pas à l'équipe peut assister en tant que handler, à condition d'être licenciée à la FFSS et participant à la compétition à n'importe quel titre.
- e) Le Handler devra :
 - porter un bonnet identique à celui du compétiteur.
 - faire tous les efforts nécessaires pour s'assurer que lui et son embarcation ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, une disqualification peut être prononcée).

5.14.4 : Equipement

Surf Skis : Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

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

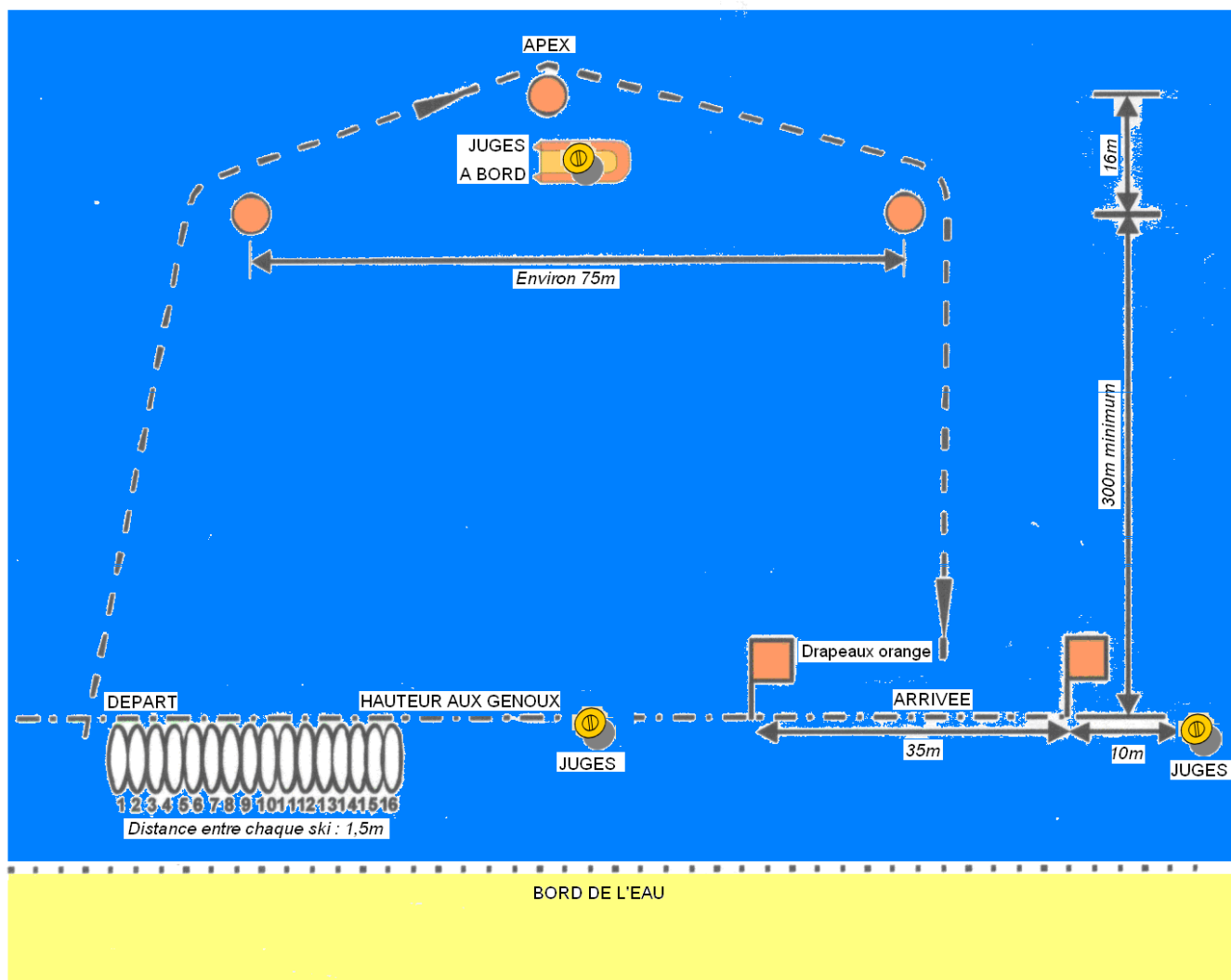
5.14.5 : Jugement

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

5.14.6 : Disqualification

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

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ62).



SURF SKI

5.15 : RELAIS SURF SKI

Cette épreuve est conseillée pour les catégories séniors et plus.

5.15.1 : Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.15.2 : Le parcours

Le parcours est décrit en détail dans le schéma suivant.

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

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

5.15.3 : Equipement et vêtements

Surf Skis et pagaies : Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

- a) Les membres de l'équipe ou d'autres membres autorisés par le juge principal s'assureront qu'aucune embarcation utilisée par les autres membres de l'équipe ne vienne gêner une autre équipe ou compétiteur pendant l'épreuve. L'embarcation devra être sortie de l'eau le plus rapidement possible pour éviter tout encombrement ou dégâts.
- b) Si un club engage plus d'une équipe, chaque équipe devra porter un signe (nombre ou lettre) permettant de les distinguer, sur la jambe, le bras ou le bonnet.

5.15.4 : Jugement

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

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

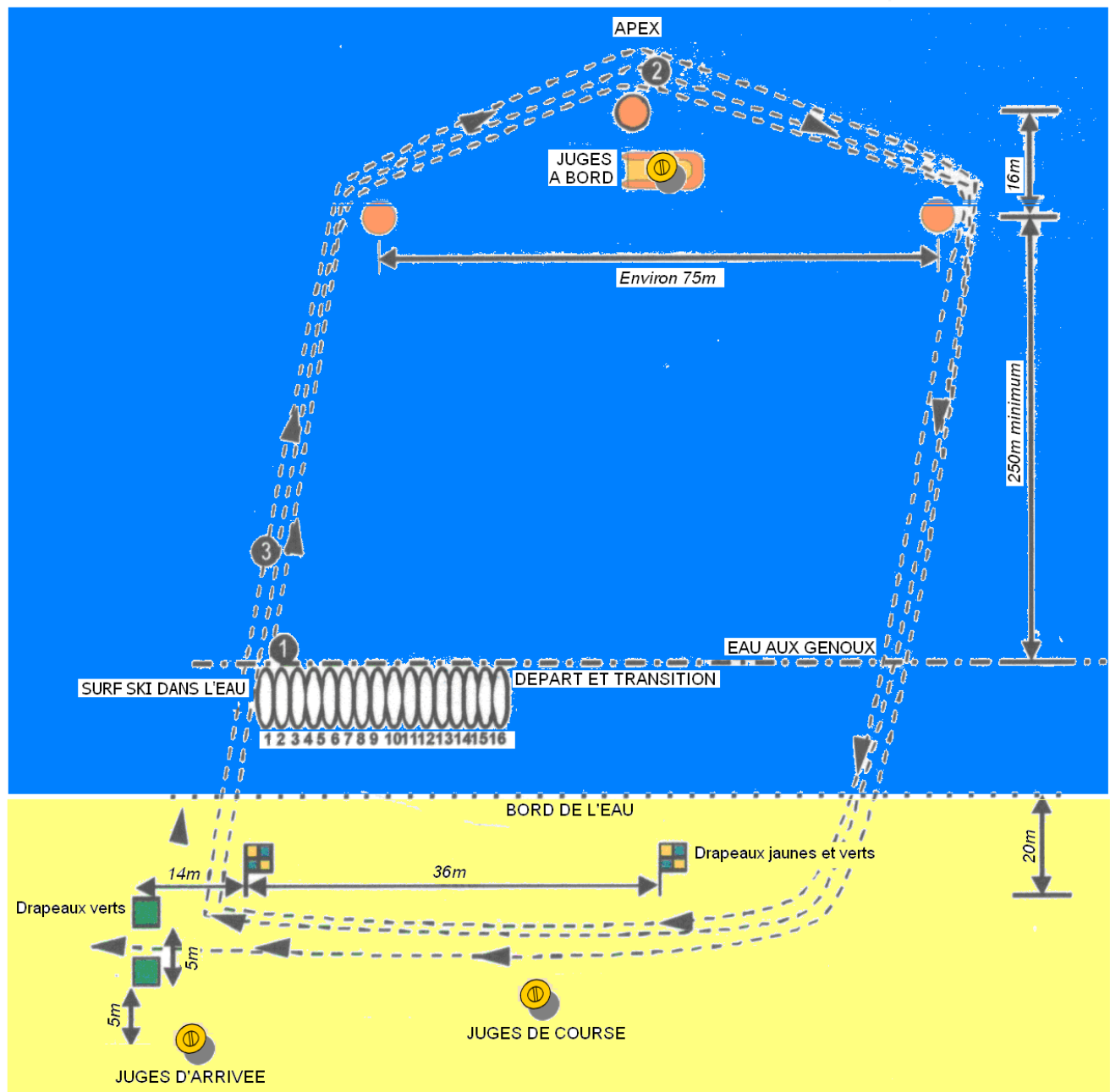
5.15.5 : Disqualification

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 (DQ).

5.15.6 : Maîtrise de l'embarcation

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



RELAIS SURF SKI

5.16 : PLANCHE (BOARD RACE)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.16.1 : Description de l'épreuve

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

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

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

5.16.2 : Le parcours

Le parcours est détaillé dans le schéma suivant.

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

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

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

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

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

5.16.3 : Matériel

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

Le remplacement de la planche est autorisé à la condition que le concurrent reparte de la ligne de départ.

Les planches de remplacement peuvent être amenées sur la ligne de départ par d'autres membres de l'équipe, à condition qu'ils ne gênent pas les autres concurrents.

5.17 : RELAIS PLANCHES (BOARD RELAY)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories séniors et plus.

5.17.1 : Description de l'épreuve-

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

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

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

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

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

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

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

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

5.17.2 : Le parcours

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

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

5.17.3 : Matériel

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

- Le remplacement de la **planche** est autorisé à la condition que le concurrent reparte de la ligne de départ. Les planches de remplacement peuvent être amenées sur la ligne de départ par d'autres membres de l'équipe, à condition qu'ils ne gênent pas les autres concurrents
- Les membres de l'équipe ou d'autres membres autorisés par le juge principal s'assureront que toute embarcation utilisée par n'importe quel autre membre de l'équipe ne vienne pas gêner une autre équipe ou un autre concurrent pendant son épreuve. Les planches devront

être sorties de l'eau le plus rapidement possible pour éviter tout encombrement ou dommages.

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

5.17.4 : Jugement

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

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

5.17.5 : Disqualification

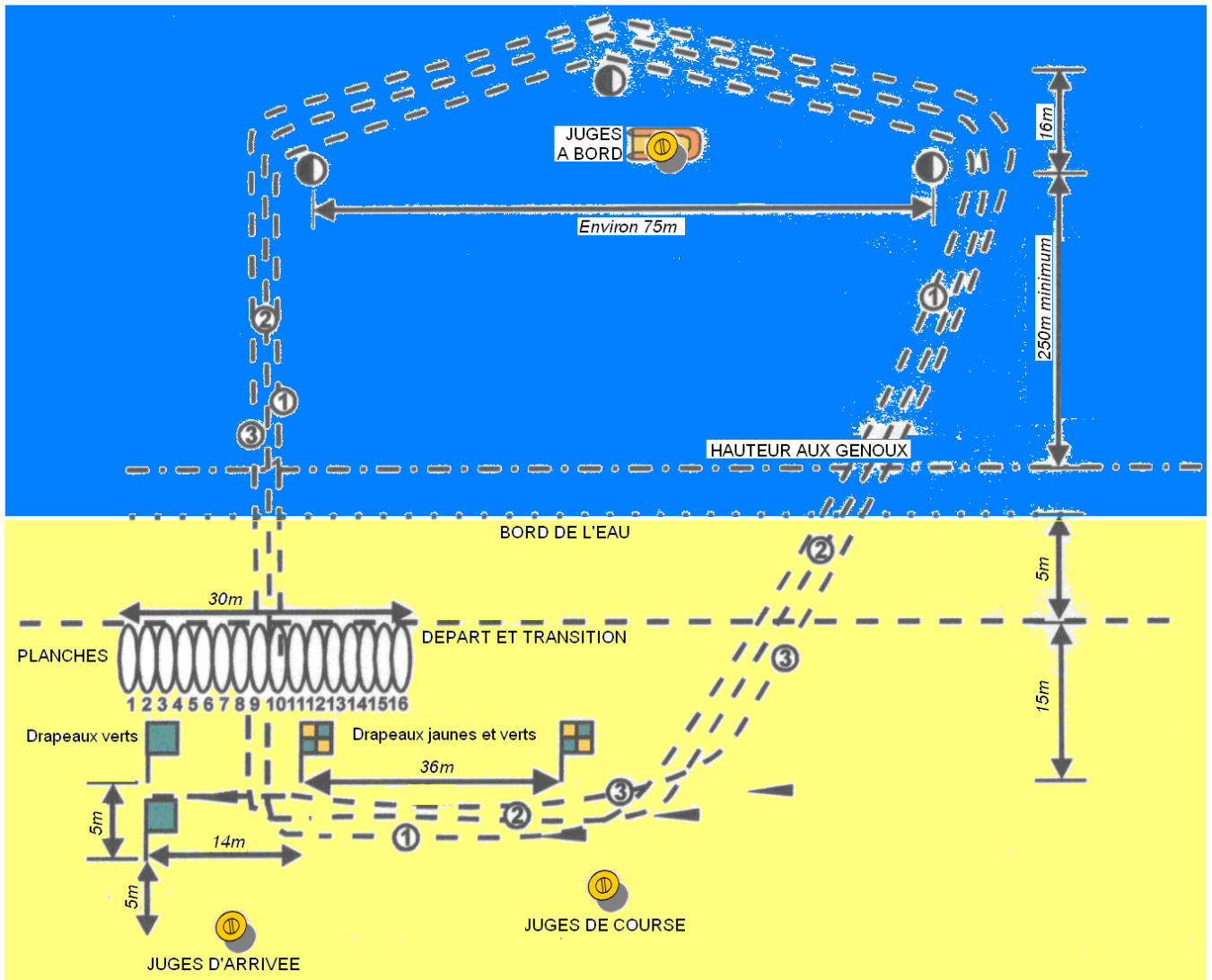
Outre les cas prévu dans la Section 3 du *Règlement Général*, et celles définies dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification:

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit. (DQ62)

5.17.6 : Contrôle de l'embarcation

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

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



RELAIS PLANCHE

5.18 : SAUVETAGE PLANCHE (BOARD RESCUE)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.18.1 : Description de l'épreuve

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

- a) Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée. Les compétiteurs qui donnent le signal en ayant atteint une mauvaise bouée seront disqualifiés.
- b) **Premier compétiteur** : De la position attribuée sur la ligne de départ sur la plage et au signal de départ, la victime entre dans l'eau, **nage jusqu'à toucher la bouée qui lui est attribuée**, signale son arrivée **en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée**. La victime attend alors dans l'eau, derrière la bouée, côté large.
- c) Le juge principal peut demander une autre méthode acceptable pour signaler que la victime a atteint la bouée.
- d) **Second compétiteur** : Au signal d'arrivée de la victime, le sauveteur franchit la ligne de départ, entre dans l'eau et rame jusqu'à la victime placée du côté « du large » de la bouée attribuée. La victime doit entrer en contact avec la planche en étant du côté « du large » de la bouée. La planche doit contourner la bouée dans le sens des aiguilles d'une montre (à main droite) avant de revenir sur la plage avec la victime.
- e) Les victimes peuvent se placer à l'avant ou à l'arrière de la planche. Les victimes peuvent, en ramant, aider le sauveteur à retourner vers la plage.
- 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**.
- g) Le sauveteur ne doit pas partir avant le signal d'arrivée émis par la victime
- h) Les compétiteurs ne doivent pas tenir ou interférer avec les planches des autres concurrents ou gêner délibérément leur progression.

5.18.2 : Le parcours

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

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

5.18.3 : Matériel

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

5.18.4 : Jugement

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

5.18.5 : Disqualification

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

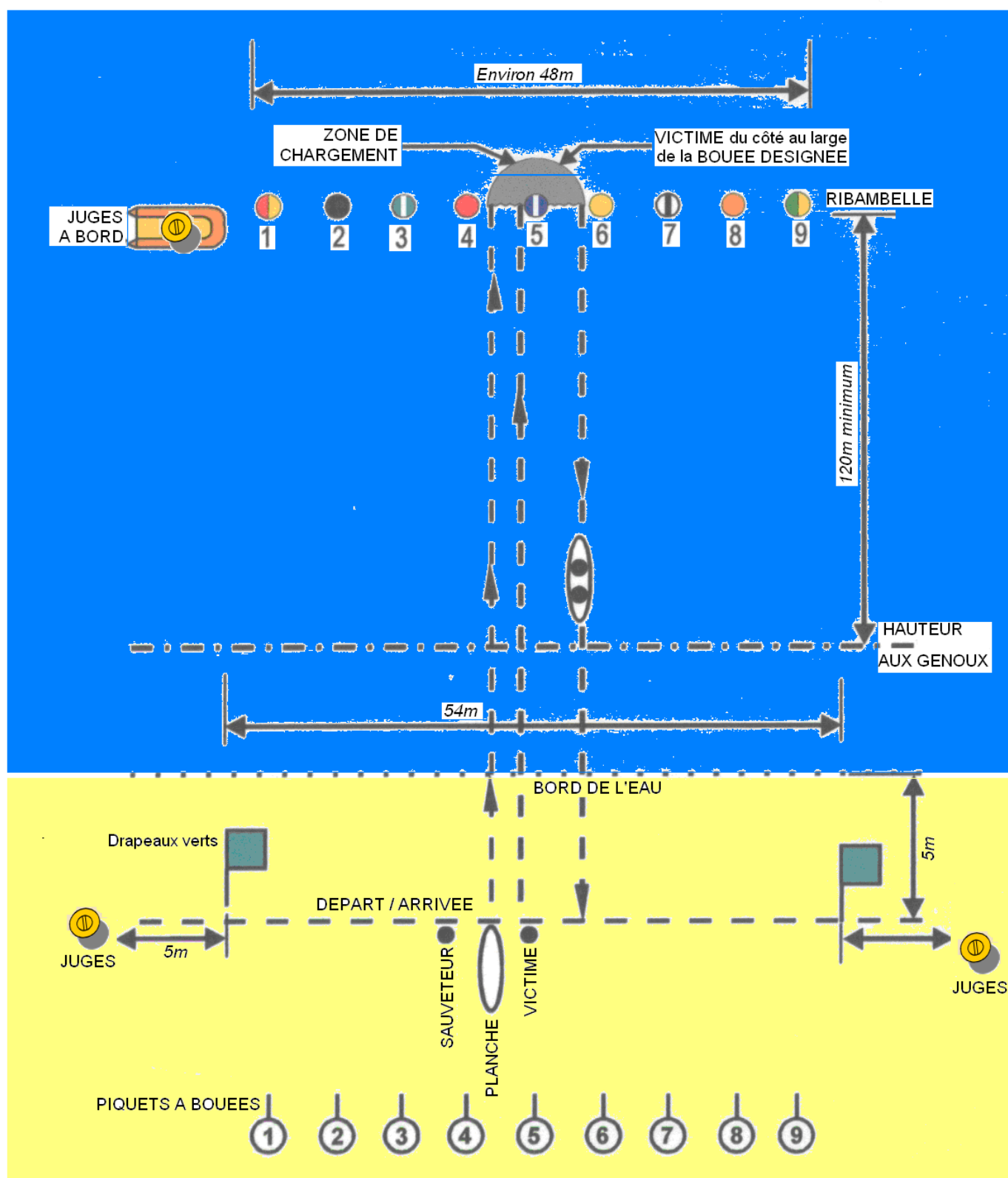
- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ62).

5.18.6 : 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.

5.18.7 : Chargement de la victime

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



SAUVETAGE PLANCHE

5.19 : OCEANMAN (Combiné)

Cette épreuve est conseillée pour les catégories benjamins (avec adaptation sans parcours de surf ski), minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.19.1 : Description de l'épreuve

L'épreuve d'une distance approximative de 1400 m comprend une épreuve nage, une épreuve de planche, une épreuve Surf Ski et pour finir un sprint sur la plage. (*Longueur totale du parcours pour les benjamins et minimes : 600 m*).

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

L'ordre des épreuves sera **tiré au sort avant le début de la compétition**.

Le même tirage déterminera aussi l'ordre des épreuves pour le Relais Combiné (anciennement Relais Taplin).

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

Positions de départ

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

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

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

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

- Il portera un bonnet identique à celui du compétiteur.
- Il doit faire tous ses efforts pour s'assurer que lui et son embarcation ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, une disqualification pourra être prononcée).

5.19.2 : Le parcours

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Parcours de sprint et arrivée

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

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

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

5.19.3 : Matériel

Surf Skis, pagaies, Paddleboards : Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards*.

- 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 pour le remplacement de l'embarcation endommagée, mais leur aide se limite au positionnement de la nouvelle embarcation sur la ligne de départ/de changement
- b) **Pagaies :** Une pagaie perdue ou endommagée peut être remplacée, seulement après que le compétiteur soit retourné 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 pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres concurrents.

5.19.4 : Jugement

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

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

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

5.19.5 : Disqualification

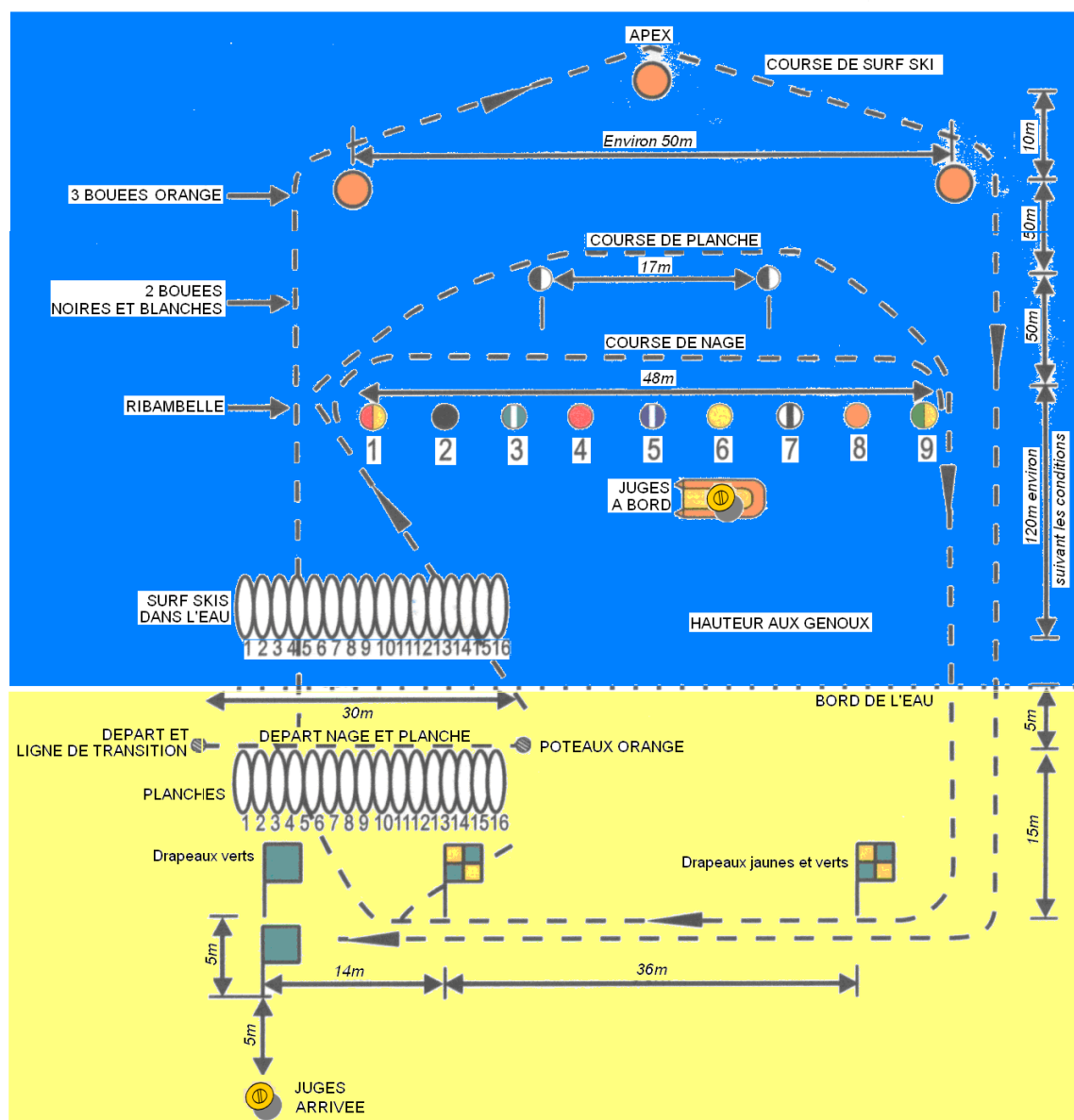
Outre les cas prévus dans la Section 3 du *Règlement Général*, et celles définies dans les paragraphes 5.1 à 5.3, le comportement suivant entraînera la disqualification:

- a) Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ62).

5.19.6 : Maîtrise de l'embarcation:

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

Les compétiteurs peuvent perdre le contact de leur embarcation sur le trajet « aller » sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de virage de chaque manche en contact avec leur embarcation et qu'ils terminent le parcours.



COMBINE

5.20 : RELAIS OCEANMAN

Cette épreuve est ouverte pour les catégories minimes, cadets, juniors, séniors et plus.

5.20.1 : Description de l'épreuve

Des équipes de quatre compétiteurs (un nageur, un sauveteur en planche, un sauveteur en Surf Ski et un sprinter) font le parcours divisé en quatre parties dont l'ordre est tiré au sort avant le début de chaque compétition.

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

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

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

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

Les positions de départ sont inversées pour les épreuves de Planche et de Surf Ski.

Par exemple: dans une épreuve comprenant 16 compétiteurs dans laquelle une équipe a tiré la position 1, le compétiteur commence la première épreuve d'embarcation de la position 1, mais commencera l'autre épreuve d'embarcation de la position 16.

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

La description suivante de l'épreuve prend l'ordre : Nage – Planche – Surf Ski – Course.

Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

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

Épreuve 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 aller

jusqu'à la ligne de départ/changement pour toucher les sauveteurs en surf ski qui **attendent avec leur surf ski et leur pagaie dans l'eau approximativement à la hauteur des genoux.**

Au retour les planchistes peuvent abandonner leur planche au bord de l'eau.

Épreuve de Surf Ski : Les compétiteurs en surf ski contournent les bouées du parcours de surf ski et retournent vers la plage pour toucher les coureurs qui attendent au bord de l'eau ou dans l'eau.

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

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

Le contact entre le 3eme concurrent et le coureur doit être effectué, à la convenance de l'équipe, entre la dernière bouée de nage et le premier drapeau de virage.

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

5.20.2 : Matériel

Surf skis, pagaies, Planches : Voir Section 9 – *Matériel et Équipement Standards.*

Chaque équipe doit posséder, au moins, une Planche et un surf ski.

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

Enlèvement du matériel

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

5.20.3 : Jugement

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

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

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

5.20.4 : 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 (DQ62).

5.20.5 : Maîtrise avec l'embarcation

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

Les compétiteurs peuvent perdre le contact de leur embarcation sur le trajet « aller » sans pénalité, à condition qu'ils la récupèrent et qu'ils contournent la dernière bouée de parcours de manche en contact avec leur embarcation et qu'ils terminent le parcours.

SECTION 6 - SERC
(SIMULATED EMERGENCY RESPONSE COMPETITION)

REPONSE A UNE SIMULATION D'UNE SITUATION D'URGENCE

L'épreuve de réponse à une simulation d'une situation d'urgence sert à tester l'initiative, le jugement, les connaissances et les capacités de 4 sauveteurs d'une même équipe, sous la direction de leur capitaine, à appliquer des règles de sauvetage sur une situation d'urgence inconnue par eux avant le début de l'épreuve.

Cette épreuve sera jugée dans un temps limite de 2 minutes.

Les réponses de toutes les équipes à une situation identique seront évaluées par les mêmes juges.

6.1 : CONDITIONS GENERALES POUR LA SERC

- a) Il est de la responsabilité de l'équipe dirigeante et des sauveteurs de connaître le déroulement des épreuves et les règles qui les régissent.
- b) Les sauveteurs ne seront pas autorisés à participer à cette épreuve s'ils arrivent en retard à la chambre d'appel. Pour aider les organisateurs à prévoir combien de série ils doivent mettre en place, le marshalling de cette épreuve peut se faire la veille ou le matin même de l'épreuve.
- c) Le juge principal de cette épreuve décidera si cette épreuve se déroule en série, demi-finale, ou finale.
- d) L'ordre de passage des équipes pourra être déterminé par tirage au sort selon une méthode approuvée par le juge
- e) 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.

NOTE : Le cas échéant, un temps suffisant doit être accordé pour la traduction des instructions écrites ou verbales.

- f) 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.
- g) Les compétiteurs doivent traiter les victimes avec soin, les abus verbaux et physiques ne sont pas nécessaires et sont inappropriés.
- h) 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
- i) Les membres de l'équipe doivent porter le bonnet de leur club. Le capitaine de l'équipe doit porter un bonnet différent pouvant être reconnaissable par l'ensemble des juges. Un

compétiteur ne pourra pas être disqualifié s'il perd son bonnet après le début de l'épreuve si le juge peut affirmer qu'il était correctement vêtu au début de l'épreuve

- j) Aucun équipement ou objets personnels ne sont admis dans la zone de compétition (montres, bijoux, téléphone ou tout autres moyens de communication, lunettes, palmes...)
- k) Les notes attribuées par les juges ne peuvent pas faire l'objet de réclamation

6.1.2 : Sécurité et isolement

Avant le début de l'épreuve les compétiteurs sont conduits dans une salle d'isolement hors de toute vision et écoute de l'aire de compétition. Ils devront y rester jusqu'à leur passage.

Le scénario, les acteurs et les équipements seront gardés secrets jusqu'à ce que les concurrents soient isolés.

Après avoir effectué l'épreuve, une équipe peut regarder le passage des autres équipes.

Les équipes qui sont dans la salle d'isolement ne peuvent pas communiquer avec qui que ce soit qui ne soit pas dans cette salle. Tout dispositif pouvant permettre une communication est interdit.

6.1.2 : Début de la compétition

Alternativement les équipes seront escortées de la salle d'isolement à la piscine, ou suite à un long coup de sifflet, elles seront alors confrontées à une situation variée en nombre de victimes et de types d'assistances.

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, comme elle le souhaite, dans le temps imparti.

6.1.3 : Zone de compétition

L'épreuve de la 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 et de sortie dans le scénario donné aux équipes (quel côté de la piscine peut être utilisé...etc...)

Les compétiteurs doivent être avisés de l'utilisation possible ou non des échelles pour entrer ou sortir.

Sauf avis contraire, les compétiteurs devront composer avec les conditions trouvées sur l'aire de compétition.

6.1.4 : Scénario

Le scénario de la situation doit rester secret jusqu'au début de l'épreuve et sera conçu en impliquant soit :

- une ou plusieurs victimes dans des situations multiples
- un groupe de personne sur le même thème, comme une fête, un bateau retourné....
- un nombre de personne sur plusieurs thèmes

Le scénario doit être le plus réaliste possible et ne pas laisser de place à l'imagination des compétiteurs (par exemple une situation dans laquelle une victime se plaint de mains brûlées peut être mise en scène avec des éléments de preuve tels qu'une simulation d'un feu, une présence de fil électrique ou de produits chimiques ; le feu réel, des fils sous tension, ou des produits chimiques réels ne seront pas utilisés.)

6.1.5 : Victimes, mannequins et spectateurs

Les victimes seront jouées par des acteurs présentant différents problèmes et nécessitant différents types d'aide.

Les victimes peuvent être de mauvais nageurs, de bons nageurs, des nageurs blessés, des victimes inconscientes.

Les compétiteurs peuvent être confrontés aussi à des mannequins représentant des victimes.

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...)

Les concurrents traiteront les mannequins comme des victimes en arrêt cardiorespiratoire.

6.1.6 : Equipement

Les compétiteurs peuvent utiliser tous les matériels et équipements présents sur l'aire de compétition.

Les compétiteurs ne peuvent pas apporter leur propre matériel dans l'aire de compétition.

6.1.7 : Départ et chronométrage

Un coup de sifflet indiquera le début et la fin de l'épreuve à toutes les équipes

6.2 : PRINCIPES DE L'EPREUVE :

6.2.1 : Réponse de surveillance

Les concurrents de la 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 non-nageurs et des nageurs blessés.)
- Récupérer et réanimer ceux qui ont besoin de soins continus (ex victimes inconscientes, en arrêt respiratoire, ou des victimes pour lesquelles des blessures spinales sont suspectées.)

Quand un plan approprié a été déterminé il devra être mis en action promptement.

Les concurrents devront être attentifs aux changements dans la situation et adapter leur plan d'action pour répondre à de tels changements.

En effectuant les secours, les concurrents devront veiller

- à adopter une technique de sauvetage leur offrant la plus grande sécurité pour eux-mêmes
- aux principes de secourisme
- à s'approcher de victimes avec une prudence extrême
- à éviter le contact personnel direct avec des victimes conscientes

Si l'entrée dans l'eau est inévitable, les concurrents choisiront les techniques les plus efficaces pour la situation sans se mettre eux-mêmes en danger.

Il est important que les concurrents montrent clairement leurs intentions et actions aux juges.

6.3 :JUGEMENT ET MARQUAGE

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

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

Seul le juge principal disposera du scénario complet sur sa feuille de notation. Les autres juges disposeront d'une feuille individuelle de notation correspondant à leur victime.

Avant le début de la compétition, les juges auront reçu des instructions sur le scénario, sur la situation de leur victime, sur l'ordre des priorités et sur le marquage des points.

Un juge sera assigné à une victime ou à un groupe de victimes et devra évaluer toutes les équipes pour cette partie du scénario pendant toute la compétition

6.3.1 Système de notation

La notation de cette épreuve fera appel à la compétence des juges et devra prévoir d'allouer des points si un concurrent offre une réponse appropriée mais non attendue de sauvetage.

Dans l'attribution des points, le juge prend en considération les critères suivants :

- le type de victime
- la distance de sécurité gardée par rapport à la victime
- l'utilisation de l'équipement disponible
- la vitesse d'évaluation
- la priorité donnée
- la qualité d'action/tâche
- le soin apporté à la victime

Une reconnaissance précoce et précise du problème de la victime est une étape fondamentale dans la réussite de l'épreuve.

La bonne identification de ce problème est étroitement liée à la qualité de simulation par la victime et à la mise en scène.

L'attribution des points devra récompenser la pertinence du choix dans l'ordre de priorité accordé aux victimes.

L'évaluation de l'ordre de priorité accordé aux victimes dépend de la nature de l'urgence.

Pour des victimes dans l'eau, les concurrents devront prioriser :

- les nageurs faibles et les victimes mobiles
- les victimes en danger imminent : non-nageurs et nageurs blessés
- les victimes exigeant des soins continus : victimes inconscientes, en arrêt respiratoire, victimes suspectées de blessures spinales.

Les aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour fournir un plus grand nombre de point en fonction du degré d'exigence du secours (performance, habileté, compétence) .

La pondération sera inconnue des juges et des concurrents et traitée uniquement à l'enregistrement des résultats.

6.3.2 : Disqualification

En plus des règles générales de la Section 3 et les conditions générales pour la SERC dans la section 6.2, le comportement suivant peut s'ensuivre d'une disqualification :

- a) Recevoir de l'extérieur de l'assistance ou des conseils (DQ63).
- b) Emporter n'importe quel dispositif de communication dans la zone d'isolement (DQ64).
- c) Utiliser n'importe quel équipement non fourni dans le cadre de la compétition (DQ65)
- d) Ne pas respecter, physiquement ou verbalement d'une victime (DQ66)

SECTION 7 - EPREUVE DE SURF BOAT

Section en cours de rédaction

SECTION 8 - EPREUVE D'IRB

Section en cours de rédaction

SECTION 9 - EQUIPEMENTS STANDARDS ET PROCEDURES DE VERIFICATIONS

9.1 : EXIGENCES POUR LA PISCINE

Les compétitions se dérouleront dans des piscines de 25 ou 50 m de long. Les compétitions nationales se dérouleront en bassin de 50m.

La profondeur minimale requise est de 1.80 m au niveau des zones où seront positionnés les mannequins immergés dans les différentes épreuves.

Il est recommandé d'utiliser un équipement électronique pour chronométrer les épreuves.

9.2 : EXIGENCE POUR LES EQUIPEMENTS

9.2.1 : Vérification des équipements

Le corps arbitral se réserve le droit de vérifier les équipements, avant et à tout moment de la compétition. L'utilisation d'un équipement non conforme au standard défini pourra entraîner la disqualification du compétiteur ou de la totalité de l'équipe.

Des réclamations contre le refus d'utilisation d'un équipement peuvent être formulées comme prévu en section 2.

9.3 : BEACH FLAGS

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

9.4 : PLANCHES

Les planches des catégories Cadets à Séniors doivent être conformes aux critères suivants :

Poids minimum: 7, 6 kg.

Longueur maximum: 3,20 m.

Les planches des catégories Poussinsb Benjamins et Minimes seront des « Nipper Board », d'une taille maximale de 2,50 m.

La matière du nipper board autorisée en compétition sera définie par le juge principal en fonction des conditions de mer.

9.5 : BATEAUX

9.5.1 : IRB

L'IRB et le moteur doivent respecter les spécifications de l'ILS et du pays organisateur.

9.5.1 : SURF BOAT

Les surf boat doivent être conformes aux critères suivants :

Poids minimum : 180 Kg (exclusion faite des avirons, des tolets, des bouées tube et tout l'équipement optionnels)

Longueur : minimum : 6.86 m, Maximum : 7.925 m (exclusion faite des stabilisateurs)

Largeur : minimum : 1.62 m (mesuré au milieu du bateau)

9.6 : BOUEES :

Dans les épreuves en mer, les bouées doivent être de couleur distincte et numérotées en commençant par 1 (depuis la gauche face à la mer)

9.7 : MANNEQUINS

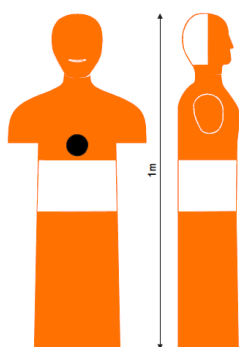
En général, le mannequin doit être de type "PITET" plastique et être hermétique (capable d'être rempli d'eau et fermé pour la compétition).

Hauteur : le mannequin doit faire 1 m de haut

Couleur : l'arrière de la tête du mannequin doit être peint d'une couleur qui contraste avec le reste du mannequin et l'eau

Une ligne transversale de 15 cm sera peinte dans une couleur qui contraste, au milieu du corps du mannequin; c'est à dire entre 40 cm et 55 cm du bas du mannequin.

Les mannequins doivent être fournis par l'organisateur.



Pour la catégorie Benjamin et Poussin, le mannequin à utiliser est le petit mannequin dit "le petit Léon".

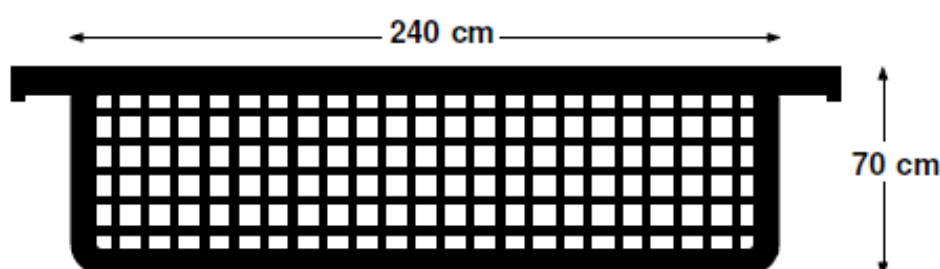
9.8 : OBSTACLES

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



9.9 : BOUEES TUBE

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

Origine de flottabilité – le matériel doit être conforme à la norme australienne AS2259 ou l'équivalent. Le matériel doit être en mousse de plastique alvéolaire fermé, durable et flexible.

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

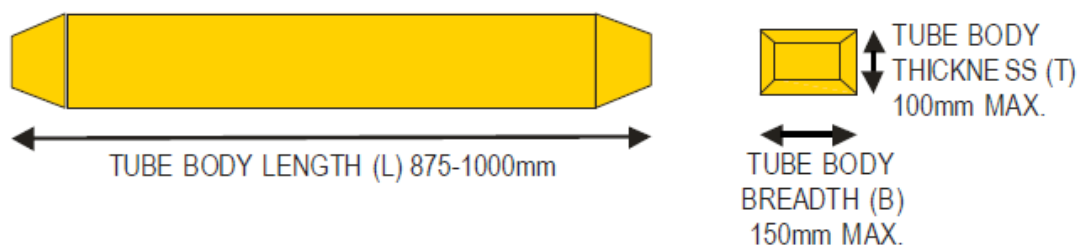
Couleur - le corps de la bouée tube doit être de couleur vive, rouge, jaune ou orange (teinté dans la masse, peint ou recouvert)

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

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

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

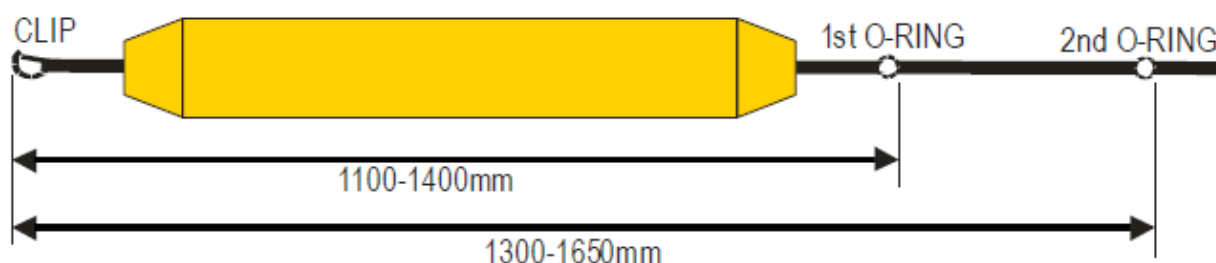
Dimensions/Design



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

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

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



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

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

Le harnais sera une lanière large de 50 mm avec une longueur minimum de 1300 mm et un maximum de 1600 mm. La circonférence de la boucle sera au minimum de 1200 mm

Les anneaux « O » (O-ring) doivent être en laiton, en acier inoxydable (soudé) ou en nylon mais dans le cas du nylon, ils doivent être traités par les UV. Les anneaux « O » doivent être de 38mm +/- 4 mm de diamètre, n'ayant aucun bord coupant ou saillant pouvant blesser le sauveteur ou le public.

Le clips sera un crochet KS2470-70 en laiton ou acier inoxydable avec une longueur hors-tout de 70 mm +/- 7 mm. Elle n'aura aucun bord ou coupant ou saillant pouvant blesser le sauveteur ou le public.

9.10 : SURF SKI

Les surf ski 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.

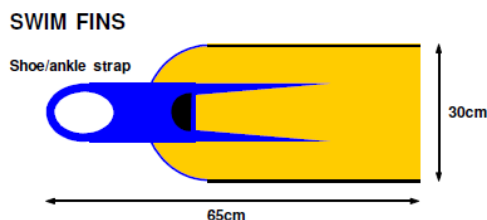
9.11 : PALMES

Les palmes doivent être conformes aux critères suivants :

- Longueur maximum de 65 cm incluant le chausson et l'extension pour la bride de cheville.
- Largeur maximum de 30cm au point le plus large.

Elles seront mesurées palmes non chaussées

Elles seront interdites si elles ne correspondent pas aux dimensions ci-dessus ou si elles sont considérées comme dangereuses.



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

9.12 : CORDE

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

Diamètre : 8 mm +/- 1 mm

Longueur minimum 16.5m, maximum 17.5 m:

9.13 : TENUE DE NAGE

- a) Un compétiteur ne sera pas autorisé à prendre part à la compétition, si le juge principal estime qu'il n'est pas correctement vêtu (cf 2.5.4).
- b) Les tenues de nage pour toutes les épreuves (d'eau plate et cotier) 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
- Les tenues de nage 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.

Male Swimsuits					
Full Length	Long	Long Legs	Knee length	Square Leg	Short
Not Allowed	Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed
					

Female Swimsuits				
Full Length	Zippered Back	Knee Length, Open Back	Short, Open Back	Two Piece
Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed
				

c) La matière et la conception des tenues de nage portées dans les épreuves en eau plate et en cotier doivent être conformes aux standards suivants :

- Le matériau doit être du textile tissé. Les matières non tissées et/ou imperméables ne sont pas autorisées
- Le matériau utilisé à une épaisseur maximale de 0.8 mm
- Il n'y a pas de fermeture éclair ou tout autre système de fermeture rapide
- Sont interdites les tenues qui facilitent la flottaison, la réduction de l'effort, qui procurent une stimulation chimique ou médicale et toute autre influence.
- Est interdite toute application sur le matériau (l'apposition d'une marque, du nom du club ou toute autre marquage similaire sont autorisés).

- d) 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.
- e) Pour des raisons de culture ou de religion, la FFSS prendra en considération le port de tenues de nage qui couvrent une plus grande partie du corps à condition que cette tenue n'entraîne pas un avantage concurrentiel.
- f) Le juge principal pourra autoriser le port de combinaison isolante (voir 9.14) en fonction du temps ou des conditions de mer.
- g) 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.
- h) Shorts ajustés et collants sont optionnels pour les épreuves de plage et de lancer de corde.
- i) 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.
- j) 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.
- k) Le port de lycra (tenu de corps) au couleur du club est obligatoire dans toutes les épreuves de côtier
- l) Les compétiteurs pourront être amenés à porter des chasubles colorées pour aider au jugement. Ces chasubles peuvent être fournies par l'organisation.
- m) Des gilets de flottaison et des casques peuvent être portés dans les épreuves d' IRB, de planche, de surf ski et de surf boat et dans les manches non nagées de l'oceanman individuel ou en relais.

9.14 : COMBINAISON (isolante)

A l'exception des épreuves d'IRB (voir ci-dessus), seules sont autorisées les combinaisons d'une épaisseur maximale de 5 mm avec une tolérance de 0.5 mm et ne comportant ni flotteur ni aide à la flottaison.

APPENDICES

APPENDICE A : Codes de disqualification pour les épreuves en piscine

GENERAL :

Code et disqualification	Epreuves
1. Echec à réaliser l'épreuve conformément à la description de l'épreuve ou conformément aux règles générales	Toutes Epreuves
2. Un compétiteur, une équipe, peuvent être disqualifiés si un compétiteur, une équipe, 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 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. 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. Un compétiteur ou une équipe absent du départ de l'épreuve est disqualifié	Toutes Epreuves
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. Outrager un officiel peut conduire à la disqualification sur l'ensemble de la compétition	Toutes Epreuves
7. Utiliser toute substance sur les mains, les pieds, le mannequin ou la bouée tube pour augmenter l'adhérence ou pousser au fond du bassin	Epreuves en eau plate
8. Prendre appui sur le fond de la piscine sauf lorsque c'est expressément permis (Obstacle, relais mannequin)	Epreuves en eau plate
9. Tout compétiteur qui part (qui commence un mouvement de départ) avant le signal de départ sera disqualifié	Toutes Epreuves

EPREUVES EN PISCINE :

Code et disqualification	Epreuves
10. Passer sur un obstacle sans immédiatement retourner en arrière pour passer dessous	Obstacle Relais Obstacle
11. Ne pas faire surface après le plongeon ou après un virage	Obstacle Relais Obstacle
12. Ne pas faire surface après chaque obstacle	Obstacle Relais Obstacle
13. Ne pas toucher le mur pendant le virage	Obstacle Relais Obstacle
14. Ne pas toucher le mur à l'arrivée	Toutes épreuves
15. Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin	50 m mannequin
16. Prendre appui sur n'importe quel équipement lors de la remontée avec le mannequin (non compris le fond de la piscine)	50 m mannequin, 100 m mannequin palmes, relais mannequin, 100 m combiné, 200 m supersauveteur
17. 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	50 m mannequin 100 m combiné 200 m supersauveteur
18. Utiliser une méthode incorrecte de remorquage (comme décrit en 4.3)	50 m mannequin, 100 m mannequin palmes, relais mannequin, 100 m combiné, 200 m supersauveteur
19. Remorquer ou tracter (avec bouée tube) le mannequin dont la face est vers le bas (la face forme un angle de plus de 90 degrés avec la surface de l'eau)	50 m mannequin, 100 m mannequin palmes, relais mannequin, 100 m combiné, 200 m supersauveteur
20. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée	50 m mannequin, 100 m mannequin palmes, relais mannequin, 100 m combiné
21. Faire surface dans la partie apnée (entre le virage des 50m et la remontée avec le mannequin)	100 m combiné
22. Respirer après que le pied a quitté le mur et avant de refaire surface avec le mannequin	100 m combiné
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	100 m mannequin palmes
24. Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine lors du positionnement de la bouée tube autour du mannequin	100 m bouée tube 200m supersauveteur

25.	Le handler ne positionne pas le mannequin correctement ou garde contact avec le mannequin après que le compétiteur a touché le mur	100 m bouée tube 200m supersauveteur
26.	Aux 50m/150 m ne pas toucher le mur avant de toucher le mannequin	100 m bouée tube 200m supersauveteur
27.	Le handler ne lâche pas le mannequin dès que le compétiteur a touché le mur	100 m bouée tube 200m supersauveteur
28.	Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée	100 m bouée tube 200m supersauveteur
29.	Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, le handler entre dans l'eau pendant l'épreuve et gêne un compétiteur ou le jugement d'un officiel	100 m bouée tube 200m supersauveteur
30.	Positionnement incorrect de la bouée tube autour du mannequin (la bouée tube n'est pas sous les deux bras et clipsée dans l'anneau	100 m bouée tube 200m supersauveteur
31.	Ne pas avoir positionné correctement la bouée tube autour du mannequin lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m)	100 m bouée tube 200m supersauveteur
32.	Pousser ou remorquer le mannequin à la place de le tracter avec la bouée tube	100 m bouée tube 200m supersauveteur
33.	La corde de la bouée tube n'est pas tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m La corde de la bouée tube n'est pas tendue lorsque le corps de la bouée tube franchit la ligne des 10 m	100 m bouée tube 200m supersauveteur Relais palmes bouée tube
34.	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)	100 m bouée tube 200m supersauveteur
35.	La bouée tube et le mannequin se séparent après que la bouée tube ait été correctement positionnée	100 m bouée tube 200m supersauveteur
36.	Toucher le mur d'arrivée sans avoir la bouée tube et le mannequin en place	100 m bouée tube 200m supersauveteur
37.	Relacher le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée de la piscine	4 x 25 m relais mannequin
38.	Assistance d'un troisième compétiteur lors de l'échange de mannequin entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin et celui qui repart avec le mannequin Assistance d'un troisième sauveteur lors de l'échange de bouée tube	4x 25 m relais mannequin Relais palmes/bouée- tube
39.	Un compétiteur répète deux fois ou plus son parcours dans l'épreuve	Relais obstacle Relais de la bouée tube

	4 x 25 m relais mannequin Relais palmes/bouée tube
40. Partir avant que le compétiteur précédent ait touché le mur	Relais obstacle Relais de la bouée tube 4 x 25 m relais mannequin Relais palmes/bouée tube
41. Echanger le mannequin Avant ou après la zone de transition Avant que le second compétiteur touche le mur de la piscine	4 x 25 m relais mannequin
42. Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé	4 x 25 m relais mannequin
43. Le second et troisième compétiteur démarrent avant que le 1 ^{er} et le second ne touchent le mur	Relais obstacle Relais de la bouée tube
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 de la bouée tube Relais palmes/bouée tube
45. Le 4eme compétiteur quitte le mur de virage avant que le 3eme compétiteur n'ait touché le mur	Relais de la bouée tube
46. La victime tient la bouée tube par l'attache, la corde ou le clips	Relais de la bouée tube
47. La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée tube avec les deux mains	Relais de la bouée tube
48. La victime perd le contact avec la bouée tube après la ligne des 5 m	Relais de la bouée tube
49. Le 4eme compétiteur tracte la victime sans que la corde ne soit entièrement tendue	Relais de la bouée tube
50. Un compétiteur rentre dans l'eau après avoir fini sa partie du relais	Relais obstacle Relais de la bouée tube 4 x 25 m relais mannequin
51. La victime déplace sa main de la marque de la barre transversale avant d'avoir attrapé la corde qui lui a été lancée	Lancer de corde

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	Lancer de corde
53.	La victime sort de l'eau avant le signal de fin des 45 secondes	Lancer de corde
54.	La victime attrape la corde tombée à l'extérieur de son couloir	Lancer de corde
55.	La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est tirée jusqu'au mur d'arrivée	Lancer de corde
56.	La victime ne tient pas la corde avec les deux mains (la victime peut lâcher une main au moment de toucher le mur)	Lancer de corde
57.	La victime « grimpe » sur la corde, une main après l'autre	Lancer de corde
58.	Le lanceur effectue un lancer d'entraînement	Lancer de corde

EPREUVES DE COTIER :

Code et disqualification		Epreuves
59.	Un compétiteur n'obtempère pas aux commandes du starter dans un délai raisonnable	Toutes Epreuves
60.	Un compétiteur, après la 1ère commande du starter, dérange les autres avec des sons ou de toute autre manière (DQ ou élimination dans le cas des beau flags)	Toutes Epreuves
61.	Un compétiteur ramasse ou bloque plus d'un bâton	Beach flags
62.	Echec à réaliser l'épreuve telle que décrite	Toutes Epreuves

EPREUVES DE LA SERC :

Code et disqualification		Epreuves
63.	Recevoir une assistance, orientation ou conseils de l'extérieur	SERC
64.	Disposer d'un moyen de communication lors de la mise au secret	SERC
65.	Utiliser un équipement non fourni par la compétition	SERC
66.	Les compétiteurs outragent physiquement ou verbalement une victime	SERC

APPENDICE B : Notice suite à des changements de règles

BULLETIN DE LA COMMISSION TECHNIQUE SPORTIVE DE L'ILS

REGLEMENT ILS VERSION 2013

14 novembre 2013

Suite aux remarques de compétiteurs, de coaches, d'équipes et d'officiels techniques, et après analyse des disqualifications des deux dernières années sur des championnats internationaux, des changements ont été apportés dans la version 2013 du règlement ILS au niveau du remorquage et du tractage du mannequin avec la bouée-tube.

Cette modification vise à clarifier les règles pour les compétiteurs, les coaches et les officiels, à diminuer le nombre de disqualifications et à améliorer les performances des compétiteurs.

Il est espéré que les techniques de remorquage et de tractage seront similaires à ce qui a été fait jusqu'à ce jour en compétition, mais il n'y aura plus de pénalités si le nez ou la bouche du mannequin ne sont pas maintenus au-dessus de la surface.

Le motif de disqualification DQ18 reste inchangé, mais est clarifié par la mention complémentaire « remorquer avec une technique incorrecte ». L'attention doit porter sur la manière d'exécuter le remorquage à la surface. L'exigence « remorquer le mannequin au-dessus de la surface de l'eau » de la version antérieure du règlement est remplacée par « remorquer le mannequin à la surface de l'eau ».

Remorquer le mannequin **sous** la surface de l'eau est un motif de disqualification. Le compétiteur **doit casser la surface de l'eau** avec le mannequin avant la ligne des 5/10 m. Au-delà de la ligne des 5/10 m, **le compétiteur doit rester à la surface avec le mannequin, tout au long de la course**.

Le mannequin **et** le compétiteur doivent rester à la surface, et pas seulement le mannequin. L'eau sur la face du mannequin n'est plus un motif de disqualification. En complément, la plongée sous l'eau du compétiteur lors de ses mouvements de bras ou battements de jambes n'est pas disqualifiant à condition qu'une partie des bras ou des jambes du compétiteur casse la surface de l'eau tout au long de la course.

Le motif de disqualification DQ19 « ne pas maintenir la bouche ou le nez du mannequin au-dessus de la surface » de la version antérieure du règlement, est remplacé par « remorquer ou tracter le mannequin la face vers le bas ». L'angle formé par la face du mannequin remorqué et le plan horizontal de la surface de l'eau ne peut excéder les 90°. Un angle supérieur à 90°, entraîne une disqualification : à plus de 90°, le mannequin a la face vers le bas.

Les exemples suivants présentent des techniques de remorquage et tractage correctes ou incorrectes.

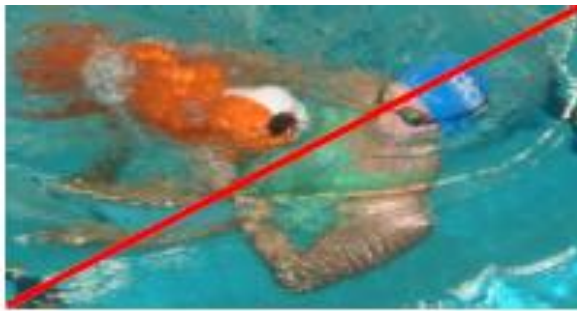
En résumé :

- Lorsque le mannequin est remorqué sur le coté, le regard du mannequin doit être en direction du plafond de la piscine.
- Après la ligne des 5 ou 10 mètres, le mannequin peut être immergé à condition que le sauveteur soit, lui, à la surface.
- La limite de cette immersion est définie par la profondeur maximale que peut atteindre le bras porteur du mannequin. (Lorsque le bras porteur atteint la verticale, le compétiteur est disqualifié)

Prise du mannequin à la poitrine :

- Le compétiteur nage sur le dos et peut faire des mouvements de bras ou de jambes.
- Le compétiteur saisit le mannequin avec une main et un bras autour du torse, et le maintient à la surface de l'eau.
- Le mannequin doit être remorqué la face vers le haut. L'angle formé par la face du mannequin remorqué et le plan horizontal de la surface de l'eau ne peut excéder les 90°.

Note : le mannequin ne doit pas être poussé, attrapé par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux ou remorqué sous la surface.



Prise du mannequin à deux mains par la tête ou le menton :

- Le compétiteur nage sur le dos et peut faire des mouvements de bras ou de jambes.
- Le compétiteur saisit le mannequin avec deux mains positionnées de part et d'autre de la tête, et le maintient à la surface de l'eau.
- Le mannequin doit être remorqué la face vers le haut. L'angle formé par la face du mannequin remorqué et le plan horizontal de la surface de l'eau ne peut excéder les 90°.

Note : le mannequin ne doit pas être poussé, attrapé par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux ou remorqué sous la surface.



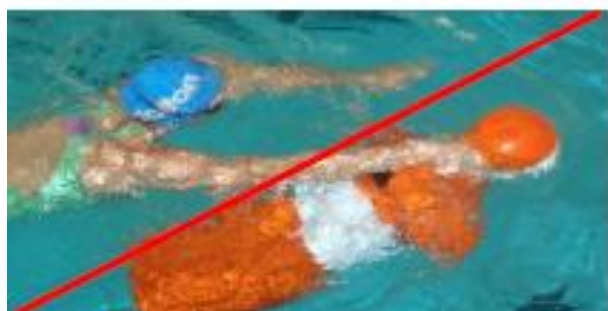
Prise du mannequin à une main par le menton :

Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 2013

- Le compétiteur nage sur le dos et peut faire des mouvements de bras ou de jambes.
- Le compétiteur saisit le mannequin avec une main, utilisant ses doigts pour saisir le menton, et maintient le mannequin à la surface de l'eau.
- Le mannequin doit être remorqué la face vers le haut. L'angle formé par la face du mannequin remorqué et le plan horizontal de la surface de l'eau ne peut excéder les 90°.

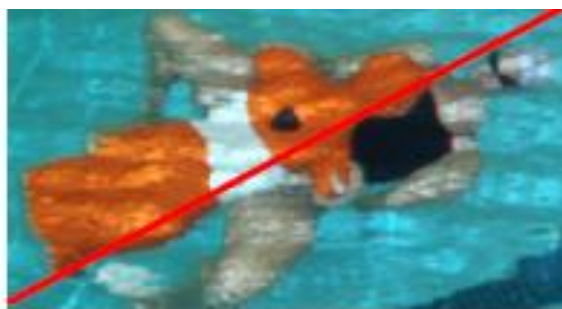
Note : le mannequin ne doit pas être poussé, attrapé par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux ou remorqué sous la surface



Prise du mannequin, à deux mains, par les bras :

- Le compétiteur nage sur le dos et peut faire des mouvements de bras ou de jambes
- Le compétiteur saisit le mannequin avec deux mains, de part et d'autre du torse, au niveau des bourgeons des bras, et le maintient à la surface de l'eau.
- Le mannequin doit être remorqué la face vers le haut. L'angle formé par la face du mannequin remorqué et le plan horizontal de la surface de l'eau ne peut excéder les 90°.

Note : le mannequin ne doit pas être poussé, attrapé par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux ou remorqué sous la surface



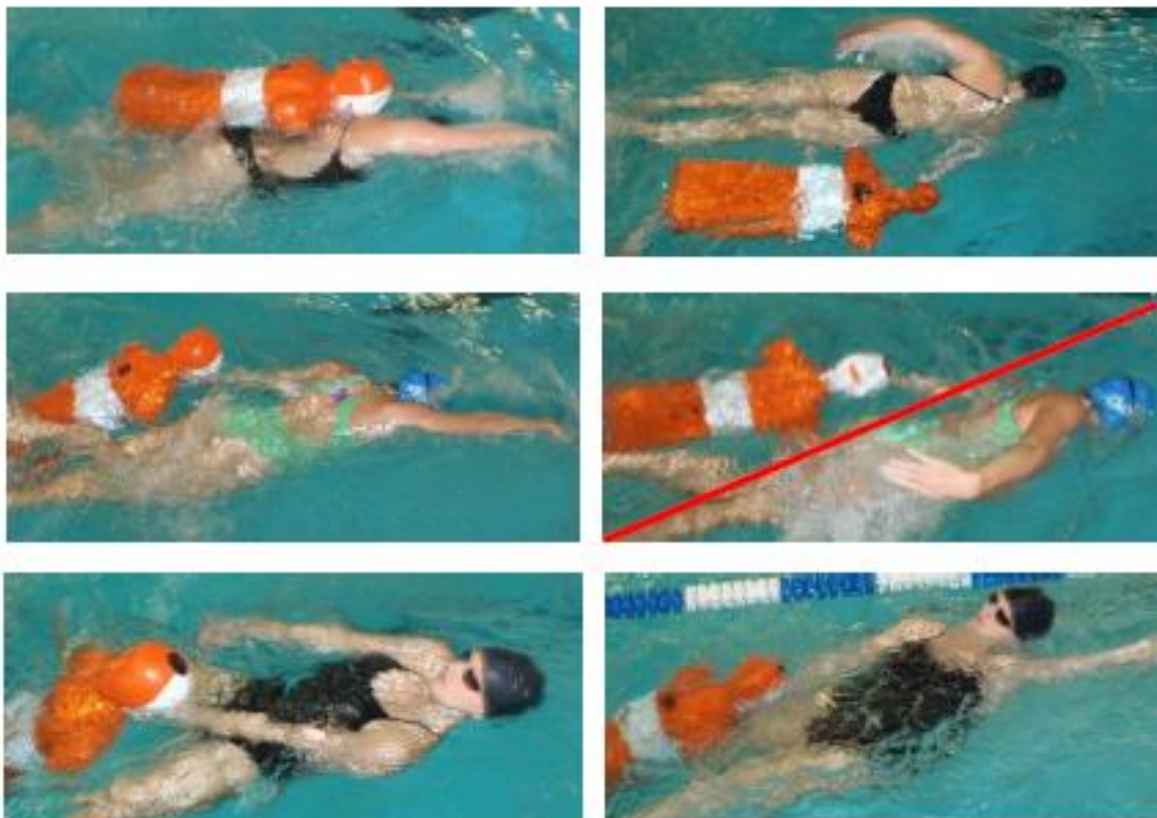
Prise du mannequin par l'arrière du cou :

Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 2013

- Le compétiteur nage sur le dos, le ventre ou le côté, et peut faire des mouvements de bras ou de jambes.
- Le compétiteur saisit le mannequin par l'arrière du cou et le maintient à la surface de l'eau.
- Le mannequin doit être remorqué la face vers le haut. L'angle formé par la face du mannequin remorqué et le plan horizontal de la surface de l'eau ne peut excéder les 90°.

Note : le mannequin ne doit pas être poussé, attrapé par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux ou remorqué sous la surface

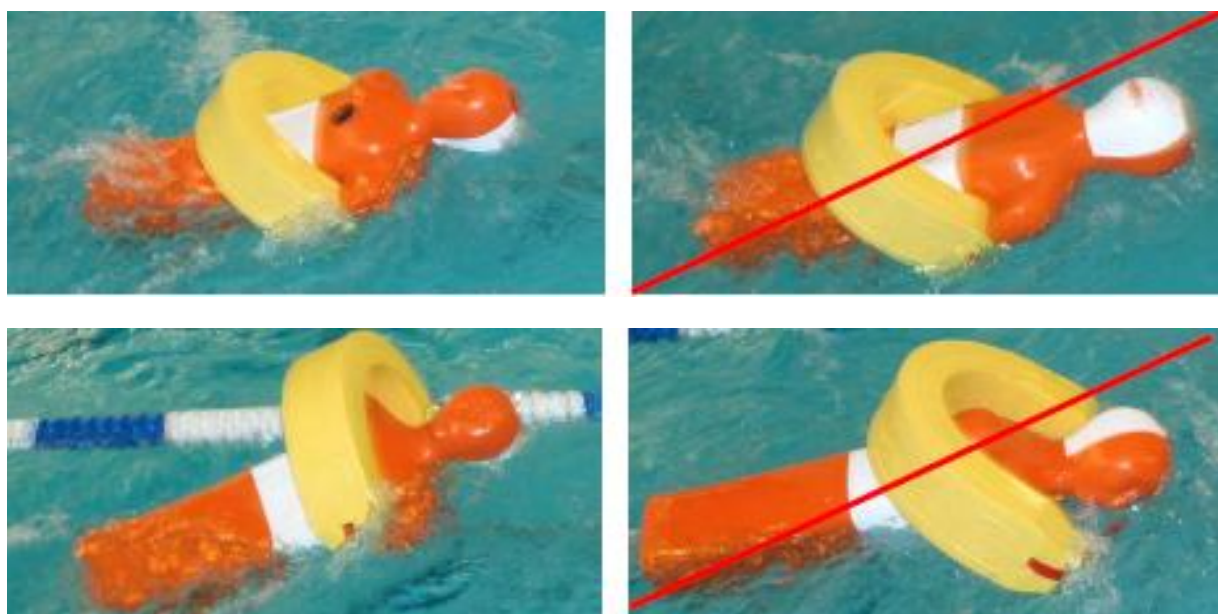


Tracter le mannequin

- Le compétiteur nage sur le dos, le ventre ou le côté et peut faire des mouvements de bras ou de jambes
- Avant de tracter, les compétiteurs doivent arrimer correctement le mannequin à la bouée tube dans la zone des 5 m : le tube de la bouée-tube est positionné autour du corps du mannequin et sous les deux bras et clipsé dans l'anneau. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si le tube de la bouée-tube glisse pendant le tractage de telle manière que la bouée tube n'est plus arrimée que sous un seul bras du mannequin, à

condition qu'elle ait été correctement attachée au passage de la zone des 5 m et que le mannequin soit tracté la face vers le haut, à la surface.

- Au-delà de la zone des 5 m, les compétiteurs doivent tracter le mannequin correctement attaché, la face vers le haut à la surface. Lors du tractage, l'angle formé par la face du mannequin et le plan horizontal de la surface de l'eau ne peut dépasser 90°. Au-delà de 90° la face du mannequin est dirigée vers le bas.
- La ligne de la bouée tube doit être entièrement tendue aussi tôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m.



APPENDICE D : Modèles de feuilles de notation de l'épreuve de la SERC

Appendice D1

SERC : Modèle de feuille de notation du Jugement Principal : Approche globale-Capitaine d'équipe

Passage n° :

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Description du scénario : Vous arrivez à la piscine pour vous détendre le matin et vous voyez qu'il y a des personnes en difficulté dans l'eau. Il n'y a aucun maître nageur sur les bords du bassin et aucune autre personne n'est visible. Il n'y a qu'un point d'entrée ou de sortie pour ce scénario. Si vous mettez une victime en sécurité, cela doit être fait dans la zone d'accès. Si vous utilisez une autre zone, vous ne marquez aucun point.

Note pour le Juge : Vous regardez l'ensemble de l'épreuve et évaluez l'efficacité globale de l'équipe. En particulier, vous notez le contrôle du capitaine d'équipe sur son équipe- l'évaluation des priorités et sa capacité à orienter ses coéquipiers vers les victimes. Vous noterez aussi la communication entre le capitaine et l'équipe, entre les équipiers, y compris les échanges relatifs aux informations sur l'état de la victime et sur le secours nécessaire.

Votre note **DOIT** prendre en considération :

- toute perte de contrôle par le capitaine d'équipe qui s'impliquerait dans le secours au point de perdre le contrôle global de son équipe. Ne pas donner de points pour les victimes mises en sécurité par le capitaine ; ces points seront donnés par le juge en charge de la victime en question.
- si une aide a été demandée. Attention, toute personne envoyée chercher de l'aide ne peut revenir dans le scénario.

	Points sur 10
Evaluation Evaluation de l'urgence Le capitaine coordonne-t-il l'équipe et la dirige-t-il vers les victimes prioritaires pour le secours Evaluation en continu de la situation, réévaluation de la situation	
Contrôle Surveillance et sécurité de toute l'aire Le capitaine conserve le contrôle sur tout le scénario Evaluation - Réévaluation	
Communication : Communication et retour de communication entre le capitaine et ses équipiers et entre les équipiers et les victimes Efficacité des questions/clarté des instructions données aux victimes et à l'équipe	
Recherche Recherche efficace sur l'aire du scénario reconnaissance et localisation des victimes	
Travail d'équipe Travail d'équipe, alerte donnée avec les informations appropriées Identification et mise en sécurité de toutes les victimes Utilisation efficace des personnes/victimes présentes	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

Commission sportive F.F.S.S.

Règlement national version 2013

Appendice D2

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime non-nageur

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Victime : Non-nageur essayant de gagner le bord

La victime lutte pour rester en surface et commence à paniquer parce qu'elle ne peut regagner le bord. Elle attrapera une aide à la flottaison poussée dans sa direction. Cependant, si le sauveteur tente un contact direct, elle paniquera et s'agrippera au sauveteur (car elle ne veut pas se mettre sur le dos). Elle a besoin d'assistance pour sortir de l'eau et une fois sortie, sera épuisée par son épreuve.

Note pour le juge : La victime non-nageur est en danger imminent et doit être secourue avec une haute priorité. Elle va tenter de s'agripper à tout sauveteur qui l'approchera directement. Si un contact direct sauveteur/victime se produit, aucun point ne sera attribué pour cette composante. La victime doit être mise en sécurité et ramenée au bord de manière efficace. La sortie de l'eau doit être faite avec précaution. La victime répondra aux questions posées mais ne donnera pas d'information de sa propre initiative. Elle est effrayée et ne pourra pas quitter l'aire de compétition pour appeler du secours.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance d'un non-nageur (Haute priorité), rapidité d'atteinte de la victime Approche sécurisée du sauveteur	
Secours Secours avec précaution extrême Secours efficace, pas de contact direct sauveteur victime (si contact, pas de points pour cette section)	
Contrôle de la victime Pose des questions claires et efficaces- rassure la victime Le sauveteur rassure la victime pendant toute la durée de retour vers le bord	
Sortie de l'eau Précaution pour la victime- protection de la tête Sortie de l'eau appropriée pour la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau- réchauffement et protection si c'est possible Surveillance de la victime-Rassurer	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

Appendice D3

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime Faible nageur

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Victime : un faible nageur non coopératif

La victime est un faible nageur qui panique pour regagner le bord après s'être amusé avec des amis. Elle crie à ses amis de le suivre mais ne sait plus où ils sont. Elle peut attraper une aide à la flottaison mais peut regagner le bord sans. Si un contact est tenté par le sauveteur, la victime va paniquer et résister. Elle s'implique en demandant à ses amis de regagner le bord. Elle peut sortir de l'eau sans aide. Elle pourra assister le sauveteur ou passer l'alerte et restera coopérative jusqu'à la fin.

Note pour le juge: La victime faible nageur doit être mise en sécurité rapidement. On peut lui demander de regagner le bord, ou lui faire signe de regagner le bord. Elle n'a pas besoin d'être gardé sous observation. Elle paniquera si un contact direct avec le sauveteur se produit et un faible nombre de point sera alors attribué pour cette composante.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance d'un faible nageur et de la haute priorité à le faire se mobiliser Approche sécurisée du sauveteur	
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				

Appendice D4

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime inconsciente qui ne respire plus

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Victime : un enfant (mannequin) inconscient qui ne respire plus
Cet enfant est au fond de la piscine.

Note pour le juge: Cette victime n'est pas une priorité. Les sauveteurs devront traiter les victimes prioritaires aussi vite que possible avant de s'occuper de cette victime qui requiert des soins continus.
Une RCP devra être commencée aussi tôt que possible et les points devront refléter l'efficacité de la simulation de la RCP (et pas mesurer les standards enseignés dans votre pays).

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance de la victime	
Secours Rapidité du secours (en considérant la faible priorité de la victime) Rapidité du retour au bord de l'eau	
Contrôle de la victime Efficacité du remorquage ou d'autres moyens de secours	
Sortie de l'eau Sortie avec précaution	
Soins à la victime RCP efficace Position sécurisée loin du bord- surveillance-	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				

Appendice D5

SERC : Modèle de feuille de notation d'un Juge : Victime blessée

Passage n°

Nom de l'équipe :

Nom du juge :

Victime : victime consciente avec une épaule blessée.

Tombée dans l'eau, une épaule blessée, la victime est calme.

Note pour le juge: Cette victime est une priorité moyenne. Le sauveteur doit utiliser un objet. La victime peut attraper cet objet mais a besoin d'une assistance pour sortir de l'eau. La victime doit être sortie de l'eau avec une attention pour son épaule blessée. Elle n'est pas coopérative et ne partira pas chercher de l'aide ou contacter les services d'urgence.

	Points sur 10
Reconnaissance de la victime/approche Reconnaissance de la victime blessée et de sa priorité de traitement moyenne Approche sécurisée du sauveteur	
Secours Encourage la victime à retourner au bord avec des ordres clairs Pas de contact direct sauveteur/victime (si contact, donner au plus 5 points pour cette section) Surveillance pendant que la victime est dans l'eau-possibilité de réitérer les instructions pour sortir de l'eau	
Contrôle de la victime Communication efficace- instructions Rassure tout au long du secours	
Sortie de l'eau Sortie avec précaution avec attention pour l'épaule blessée Sécurisation, Sortie de l'eau appropriée à la taille et la force du sauveteur	
Soins à la victime Position sécurisée loin du bord de l'eau ; réchauffement et protection si c'est possible Surveillance-	
Manipulation brutale des victimes - Points à déduire :	
Total	

Marquage des points : (incrémentation de 0.5 point)

Parfait : 10	Très bien : 7.5-9.5	Satisfaisant : 5.0-7.0	Faible : 2.5-4.5	Insuffisant : 0-2.0
Des aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés pour engendrer un plus grand score pour un secours requérant un degré élevé de compétence et de discernement				