



JUGE DE LIGNE

Soyez honnête, juste et impartial.

Avant le début de chaque course, vérifiez que les concurrents ont une tenue conforme au règlement et sont en position correcte.

Vérifiez que tout l'équipement est en position correcte.

Restez tout le temps prêt de la ligne dont vous êtes responsable. Si vous devez quitter votre poste pour n'importe quelle raison, informez toujours le juge principal.

Surveillez le mieux possible votre ligne - s'il n'y a aucun concurrent dans votre ligne aidez le juge de la ligne voisine.

Contrôlez très consciencieusement votre ou vos couloirs pour s'assurer que le règlement de chacune des épreuves soit respecté. Vous devez rester en permanence attentifs à ce qui se passe dans les lignes

Pour chaque départ, attendez au premier drapeau. Après vous devez suivre le compétiteur d'un bout à l'autre du bassin et surveiller l'athlète tout au long de la course.

Vérifiez que l'athlète touche le mur à chaque virage et à l'arrivée. Regardez le juge de virage qui peut vous signaler une faute.

Si vous estimez qu'un concurrent fait une faute contre les règles, collaborez avec un autre juge de ligne si cela est possible – (quand deux personnes ou plus peuvent voir une faute il est plus simple d'expliquer plus tard au sein du comité d'appel si besoin ce que vous avez vu).

Quand tous les concurrents ont fini, vous pouvez avoir une courte délibération avec les autres juges qui sont de votre côté de la piscine.

S'il y a une faute, vous pouvez écrire la faute (ou le code de disqualification) sur une feuille de disqualification et la remettre à un juge A. Écrivez également sur votre programme - important pour des plaintes - écrire clairement la faute, ainsi vous pouvez expliquer plus tard au sein du comité d'appel si besoin

Si vous avez des doutes au sujet d'une faute parlez-en discrètement avec le juge principal

200 m obstacle

Regardez si :

- le concurrent respire avant chaque obstacle
- le concurrent touche le mur au virage
- le concurrent touche le mur d'arrivée

SITUATIONS IMPLIQUANT UN MANNEQUIN

Regardez si :

- Le compétiteur tire le mannequin avec au moins une main.
- Le mannequin est pris à la gorge, à la bouche ou au nez. Les prises au menton (dans lesquelles la pression est clairement exercée sur le menton) sont admises.



FEDERATION FRANÇAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME

DOCUMENT COMMISSION SPORTIVE

- Le compétiteur maintient la bouche ou le nez du mannequin au-dessus de la surface de l'eau. On entend par « surface de l'eau », le plan horizontal formé par la surface de l'eau de la piscine. Vous devez regarder le nez du mannequin et ne pas regarder l'eau s'écoulant sur la bouche et/ou le nez du mannequin, due à la vague ou aux remous créés par le compétiteur ou le mannequin.

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

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

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

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

100 mannequin palmes

Cf situation impliquant le mannequin +

Regardez si :

- le mannequin est remonté en surface dans les 10m
- Le compétiteur ne lâche pas le mannequin avant d'avoir touché le mur d'arrivée
- Le compétiteur touche le mur d'arrivée
- Important :
- Le compétiteur a le droit de rester sous l'eau les 50 premiers mètres
- Le compétiteur ne doit pas toucher le mur avant de prendre le mannequin
- Dans un bassin de 25 m, le compétiteur doit pour cette épreuve prendre un virage avec le mannequin en main, il doit toucher le mur comme lors d'une arrivée. Au virage, il peut modifier sa prise (même étrangler ou mettre la main sur la bouche), mettre le mannequin sous l'eau, mais ne pas le lâcher. Le compétiteur doit avoir repris une bonne position de remorquage dans les 5 m (comptés sur la tête du mannequin), ensuite plus aucune faute ne pourra être commise.



100 m combiné

Cf situation impliquant le mannequin +

Regardez si :

- Le compétiteur place sa dernière inspiration au plus tard dans son virage, avant que ses pieds aient quitté le mur. (Ceci signifie qu'un sauveteur peut attendre au virage pour respirer. Au moment où le sauveteur décide de repartir, il se place sous l'eau tout en poussant le mur avec les pieds, puis continue sous l'eau, en apnée, jusqu'au mannequin).
- Dans la partie d'apnée, le compétiteur ne casse pas la surface de l'eau avec quelque partie du corps que ce soit.
- Le compétiteur ne pousse pas avec les pieds sur le sol pendant qu'il nage sous l'eau, mais il peut pousser sur le sol lors de la remontée à la surface avec le mannequin
- Le compétiteur touche le mur d'arrivée

Important :

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

50 m mannequin

Cf situation impliquant le mannequin +

Regardez si :

- Le mannequin est remonté dans les 5 m.
- La position de remorquage est correcte avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 m.
- Le compétiteur ne lâche pas le mannequin avant d'avoir touché le mur.
- Le compétiteur remonte à la surface avant de plonger vers le mannequin
- Le compétiteur ne lâche pas le mannequin avant d'avoir touché le mur.
- Le compétiteur touche le mur d'arrivée

100 m bouée tube

Regardez si :

- Avant début de l'épreuve le mannequin est vertical et face au mur. (La tête du mannequin ne doit pas être obligatoirement placée contre le mur).
- Le Handler est en position correcte avec le bonnet du club sur la tête
- Le harnais de la bouée-tube est porté sur une épaule ou en oblique sur le buste
- 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.



FEDERATION FRANÇAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME

DOCUMENT COMMISSION SPORTIVE

- Le concurrent touche le bord de piscine (50m) avant de toucher le mannequin
- La bouée tube est fixée sous les deux bras du mannequin
- La bouée tube est correctement fixée avant la ligne de 5 m (jugée en haut de la tête du mannequin)
- Après la ligne des 5 m, le compétiteur tracte le mannequin correctement attaché. La bouche ou le nez du mannequin doit être au-dessus de la surface.
- La corde de la bouée tube se retrouve tendue aussitôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m.
- Le compétiteur touche le mur d'arrivée

Important :

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

4

200 m super sauveteur

Regardez si :

- Avant début de l'épreuve le mannequin est vertical et face au mur. (La tête du mannequin ne doit pas être obligatoirement placée contre le mur) et que le Handler est en position correcte avec le bonnet du club sur la tête
- Les palmes et la bouée tube sont placées sur la plate-forme de la piscine dans la ligne du compétiteur.
- Le compétiteur touche le mur à chaque virage
- pour la « partie » mannequin :
 - cf situation impliquant le mannequin +
 - Le mannequin est remonté dans les 5 m et la position de remorquage reste correcte avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 m.
 - Le compétiteur ne lâche pas le mannequin avant d'avoir touché le mur.
 - Le compétiteur remonte à la surface avant de plonger vers le mannequin
 - Le compétiteur ne lâche pas le mannequin avant d'avoir touché le mur.
- Pour la « partie » bouée tube que :
 - Le concurrent touche le bord de piscine (50m) avant de toucher le mannequin
 - Le Handler lâche le mannequin dès que le compétiteur touche le mur du virage
 - La bouée tube est fixée sous les deux bras du mannequin
 - La bouée tube est correctement fixée avant la ligne de 5 m (jugée en haut de la tête du mannequin)
 - après la ligne des 5 m, le compétiteur tracte le mannequin correctement attaché. La bouche ou le nez du mannequin doit être au-dessus de la surface.
 - La corde de la bouée tube se retrouve tendue aussi tôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m.
 - Le compétiteur touche le mur d'arrivée



Relais 4 x 50 obstacles

Regardez si:

- Chaque concurrent respire avant chaque obstacle
- Le deuxième et le troisième concurrent sortent immédiatement de l'eau - pas en passant au-dessus du panneau électronique de contrôle des temps (en cas de chronométrage électronique) mais par l'échelle sans gêner un autre athlète.
- Le dernier concurrent touche le mur d'arrivée.

5

Relais 4 x 25 mannequin

Cf situation impliquant le mannequin +

Regardez si :

- Au départ le nez ou la bouche du mannequin sont hors de l'eau.
- Le compétiteur touche le mur avant que le compétiteur suivant touche le mannequin
- Le compétiteur ne lâche pas le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé
- Le mannequin est dans une position correcte dans les 5 m
- Le quatrième concurrent touche le mur à l'arrivée.
- Les compétiteurs restent dans l'eau dans leur couloir

Important :

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

Lancer de corde

Certains juges de ligne se mettront derrière le concurrent :

Regardez si:

- Avant le début, le compétiteur fait face à la victime, immobile, jambes ensemble, bras près du corps et une main tenant l'extrémité de la corde.
- A la fin de la course, la victime reste dans l'eau et le compétiteur reste dans la zone de jet jusqu'à ce que l'arbitre signale la fin de la course
- Le compétiteur ne quitte pas la zone de lancer après le début et avant le signal de la fin de l'épreuve (45 secondes) un pied entier doit être toujours être dans la zone de lancer.



FEDERATION FRANÇAISE DE SAUVETAGE ET DE SECOURISME

DOCUMENT COMMISSION SPORTIVE

Certains juges de ligne se mettront sur le coté :

Regardez si :

- Au début la victime tient la corde dans une main et la barre transversale dans la même ou l'autre main.
- La main de la victime ne se déplace pas de la marque indiquée sur la barre transversale
- la victime ne lâche pas la barre transversale avant d'attraper la corde lancée
- La victime ne saisie pas la corde en dehors de sa ligne
- la victime tient la corde qui lui a été lancée avec les deux mains.
- à la fin de la course, la victime reste dans l'eau et le compétiteur reste dans la zone de jet jusqu'à ce que l'arbitre signale la fin de la course

6

4 x 50 m relais bouée tube

Regardez si :

- Le troisième sauveteur passe le harnais de la bouée tube au quatrième sauveteur après avoir touché le mur
- Le troisième sauveteur saisit le corps principal de la bouée tube (pas la corde ou l'attache) avec les deux mains
- Le troisième sauveteur reste en contact avec la bouée tube avant de passer la ligne des 5 m.
- Le quatrième compétiteur a 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 ne touche aucune partie de la bouée tube avant que le 3eme compétiteur ne touche le mur de la piscine.
- Le quatrième sauveteur tracte la victime avec la corde de la bouée tube entièrement tendue.
- Le premier et le deuxième concurrent sortent immédiatement de l'eau - pas en passant au-dessus du panneau électronique de contrôle des temps (en cas de chronométrage électronique) au-dessus du panneau électronique mais toujours par l'échelle sans gêner un autre athlète.
- Le dernier concurrent touche le mur d'arrivée