



Fédération Française de Sauvetage et de Secourisme

Règles et procédures Relatives aux compétitions de sauvetage sportif

Eau plate

Document officiel approuvé
par la commission sportive nationale

Applicable dès le 1^{er} janvier 2010



Sommaire

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

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

SECTION 1 : INFORMATIONS GENERALES SUR LES COMPETITIONS :

1.1. ORGANISATION DES COMPETITIONS

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

1.2. SECURITÉ PENDANT LA COMPETITION

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

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

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

1.3. CONDITIONS POUR CONCOURIR DANS LES EQUIPES

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

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

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

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

1.4. CATEGORIE D'AGE

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

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

1.5. TENUE VESTIMENTAIRE DES EQUIPES ET EQUIPEMENT DE COMPETITION

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

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

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

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

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

Bonnets de bains

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

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

Maillots

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

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

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

Combinaisons pour les compétitions en mer

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

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

Les combinaisons doivent être conformes aux critères suivants:

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

Équipement vestimentaire de l'équipe

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

Drapeaux et Bannières

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

1.6.FRAIS D'INSCRIPTIONS :

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

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

SECTION 2 - ÉQUIPEMENTS ET SPECIFICITES

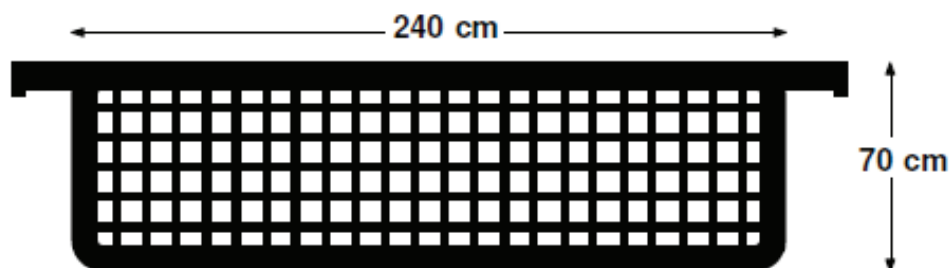
2.1. PISCINE

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

2.2. OBSTACLES :

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

OBSTACLES



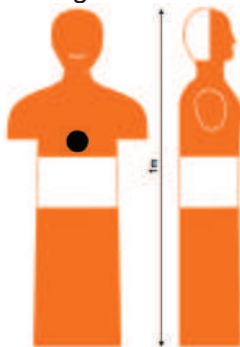
2.3. MANNEQUIN DE SAUVETAGE:

En général, le mannequin doit être construit en type "PITET" plastique et être hermétique (capable d'être rempli d'eau et fermé pour la compétition). Il doit faire 1 m de haut. L'arrière de la tête du mannequin doit être peint d'une couleur qui contraste avec le reste du mannequin et l'eau.

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

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

Les mannequins doivent être fournis par l'organisateur.



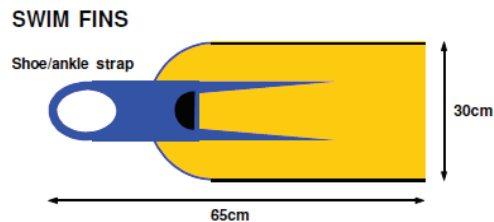
2.4. LES PALMES

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

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

Elles seront mesurées palmes non chaussées

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



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

2.5. BOUEE TUBE DE SAUVETAGE

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

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

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

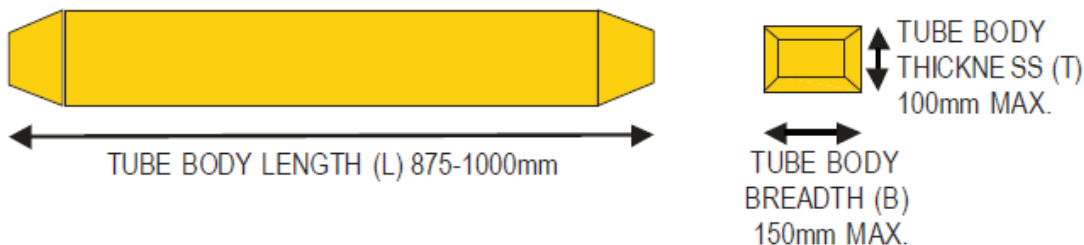
Couleur - le corps de la bouée tube doit être de couleur vive, rouge, jaune ou orange (teinté dans la masse, peint ou recouvert)

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

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

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

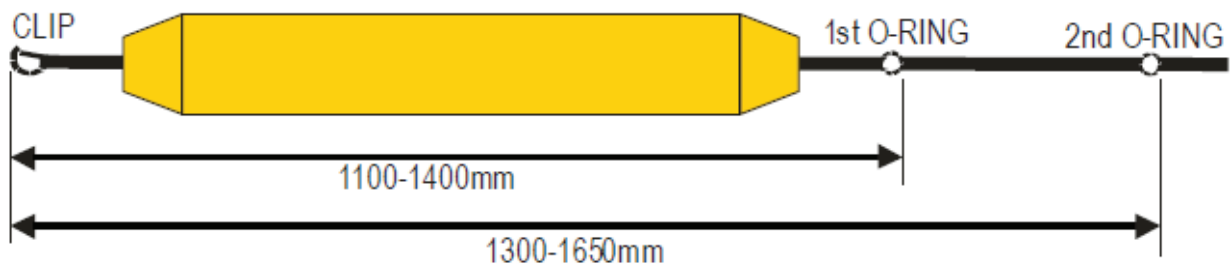
Dimensions/Design



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

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

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



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

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

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

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

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

2.6. CORDE (épreuve du lancer de corde)

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

Diamètre : 8 mm +/- 1 mm

Longueur minimum 16.5m, maximum 17.5 m:

2.7. PLANCHES ET SURF SKI

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

Planches de sauvetage :

Poids minimum : 7, 6 kg.

Longueur maximum: 3,20 m.

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

Surf Ski :

Poids minimum : 18 kg

Longueur maximum: 5,80 m.

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

2.8. BATONS DES BEACH FLAGS (et des relais)

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

2.9. VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT

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

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

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

SECTION 3 : REGLES GENERALES ET PROCEDURES DES COMPETITIONS

3.1 CONDITION GENERALES

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

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

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

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

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

3.1.1.Participation des juges :

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

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

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

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

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

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

3.1.2.Changement des conditions de compétition

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

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

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

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

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

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

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

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

3.1.3 La concurrence injuste

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

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

Les exemples de " concurrence injuste " incluent :

Représenter un autre sauveteur

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

Concourir deux fois dans la même épreuve individuelle

Concourir deux fois dans la même épreuve dans différentes équipes

Intervenir volontairement dans une course pour gagner un avantage

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

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

.....etc.....

3.2 PARTICIPATION DES SAUVETEURS AUX COMPETITIONS :

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

3.2.1- Les engagements :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3 LE DOPAGE

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

3.4 RECLAMATIONS, APPELS ET DISCIPLINE

3.4.1. Réclamations et appels

Une réclamation sur les conditions selon lesquelles une épreuve ou une course est conduite devra être faite verbalement au juge principal ou au directeur d'épreuve, avant le début de l'épreuve. A défaut, aucune réclamation sur les conditions dans lesquelles cette épreuve a été conduite ne pourra être enregistrée, sauf si ces conditions ne pouvaient être connues avant le déroulement de l'épreuve. ex dans le cas du 100 m bouée tube un compétiteur devra contester avant le début de sa course s'il

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La commission d'appel sera constituée des membres de la FFSS désignés par le président de la commission sportive qui seront présents à la compétition. La commission d'appel doit être composée d'au moins 2 personnes (idéalement 3). Elle ne comprendra pas, dans ses membres, une personne ayant participé à la prise de décision de la pénalité à l'origine de la réclamation.

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

Les décisions de la commission d'appel sont irrévocables.

3.4.2. Conseil de discipline

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

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

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

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

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

3.5 CODE DE BONNE CONDUITE POUR LE SAUVETAGE SPORTIF

Engagements de la Commission sportive

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

Engagements des officiels

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

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

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

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

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

Respecter les droits des compétiteurs, des entraîneurs, des officiels et pas seulement l'exploit ;
 S'efforcer de ne pas influencer le résultat d'une course par toute action qui ne respecterait pas strictement les règles, les règlements, ou les préceptes fondamentaux de bonne conduite.

3.6 LE MARQUAGE DES POINTS

Attribution des points.

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

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

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

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

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

Dans ce cas les points à attribuer pour les places du 9ème au 16ème place sont comme suit

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

Disqualification

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

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

Ex Æquo

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

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

Les égalités des équipes seront traitées comme suit :

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

SECTION 4 : COMPÉTITIONS EN PISCINE

4.1. CONDITIONS GÉNÉRALES

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

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

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

À moins que cela ne soit spécialement spécifié dans le règlement, aucun moyen d'amélioration de la propulsion ne peut être utilisé en compétition (palmes de mains, brassards).

L'utilisation de cire, d'adhésifs ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec le mannequin ou la bouée tube ou pour aider le compétiteur à pousser au fond de la piscine ne sont pas autorisés dans les compétitions en piscine.

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

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

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

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

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

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

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

4.2. DEPARTS

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

4.2.1 Description de la procédure de départ :

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

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

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

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

Règle du départ plongé :

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

Règle du départ dans l'eau :

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

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

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

Règle du départ pour le lancer de corde:

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

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

4.2.2. Faux départ :

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

Si la disqualification est déclarée avant que le signal de départ ne retentisse, le signal de départ ne sera pas donné. Les compétiteurs descendront du plot et tous, (sauf le(s) disqualifié(s)), seront rappelés pour une nouvelle procédure de départ.

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

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

Note :

L'obligation des juges et du starter est d'assurer un départ loyal. Si le starter ou les juges estiment qu'un départ n'est pas loyal, pour quelque raison que ce soit, incluant des fautes techniques ou des fautes d'équipement, les compétiteurs seront rappelés et un nouveau départ sera donné.

Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils « commencent un mouvement de départ vers l'avant » avant le

signal du départ. Un mouvement n'est pas, en soit, un faux départ. Mais, anticiper le signal de départ et commencer un mouvement de départ est un faux départ et le nageur doit être disqualifié.

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

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

4.3. DESCRIPTION DES SITUATIONS IMPLIQUANT UN MANNEQUIN

4.3.1. Remonter à la surface avec le mannequin :

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

4.3.2. Remorquage du mannequin :

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

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

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

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

Les critères relatifs au remorquage du mannequin ne s'appliquent que lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m ou des 10 m (suivant les épreuves).

Note :

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

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

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

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

4.3.3.Tracter le mannequin avec la bouée tube:

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

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

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

La corde de la bouée tube doit se retrouver tendue aussi tôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m.

Les compétiteurs ne doivent procéder à aucune manœuvre pour faire en sorte que la corde ne se retrouve tendue que le plus tard possible.

Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils perdent le mannequin.

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

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

4.3.4. Rôle du handler :

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

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

Le handler doit porter le bonnet du club.

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

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

4.4.CONSTITUTION DES SERIES

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

4.5.TEMPS ET CLASSEMENT

4.5.1.Chronométrage électronique

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

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

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

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

L'équipement de chronométrage automatique mis en place ne peut en aucun cas gêner les participants durant leur épreuve.

L'équipement électronique doit être déclenché par le starter.

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

Si lors d'une ou plusieurs séries d'une même épreuve, l'appareillage électronique fait défaut, dans ce cas, le chronométrage manuel sera pris en compte. Les autres séries conserveront les temps pris électroniquement et les chronométrages manuels y seront inclus.

Lorsque les temps pris électroniquement et manuellement dans différentes séries sont identiques, ces temps de différentes origines sont conservés et les athlètes sont gratifiés de la même place

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

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

4.5.2.Chronométrage manuel

Les chronomètres sont démarrés quand le signal de départ est donné par le starter ; ils sont arrêtés quand les chronométreurs voient clairement le compétiteur toucher le mur à la fin de son épreuve. Le compétiteur peut toucher le mur avec n'importe quelle partie du corps.

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

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

Présence de 3 chronométreurs par ligne :

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

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

Si un des trois chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, la moyenne des deux temps donnés par les deux autres chronomètres sera le temps officiel.

Présence de 2 chronométreurs par ligne :

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

S'il y a deux chronométreurs, le temps officiel est la moyenne des deux temps

Si un des deux chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, le temps du seul chronomètre en fonctionnement sera le temps officiel

4.6. LE JURY

4.6.1. Désignation du juge arbitre principal

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

4.6.2. Composition du jury

Toute compétition nationale compte les trois catégories de jury suivantes :

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

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

Catégorie **C**: Les chronométrateurs

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

-Juge principal et ses assistants : au moins 3

-Juge de nage : au moins 1 pour 2 couloirs

-Juge d'arrivée : au moins 2

-Chronométrateurs : 1 à 3 par couloir.

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

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

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

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

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

4.6.3. Obligations des clubs

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

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

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

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

4.6.4. Rôle de chaque juge :

Le juge arbitre principal :

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

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

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

• Il a le droit d'arrêter la compétition.

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

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

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

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

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

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

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

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

Le directeur d'épreuve :

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

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

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

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

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

Le Starter :

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

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

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

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

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

- Il juge s'il y a eu faux départ.

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

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

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

Le Juge de nage/ligne :

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

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

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

Le Juge d'arrivée :

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

Le Chronométrateur :

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

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

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

4.7-200 M OBSTACLES

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

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

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

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

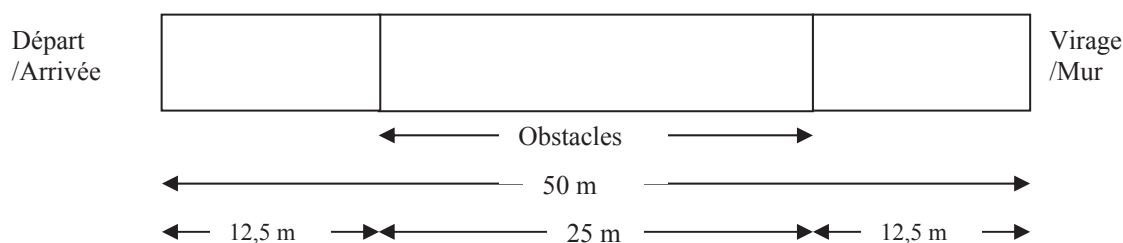
Se heurter à l'obstacle n'entraîne pas de disqualification.

POSITIONNEMENT des OBSTACLES :

Les obstacles doivent être conformes à la section 2.2.

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

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



DISQUALIFICATION :

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

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

4.8 - 50 m MANNEQUIN

DESCRIPTION de L'EPREUVE

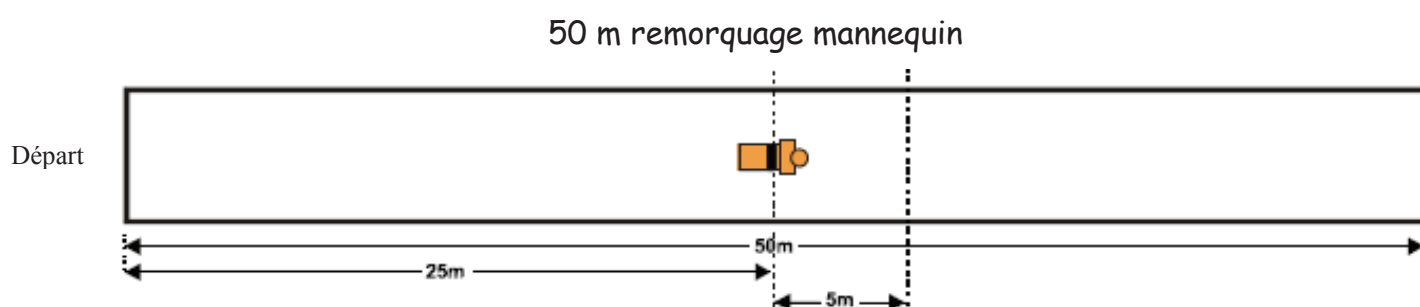
Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 25m en nage libre, dont une partie à la surface de l'eau. Le sauveteur plonge vers le mannequin, le remonte dans les 5 mètres et le remorque le reste du parcours jusqu'à l'arrivée.

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

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

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

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



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN

Le mannequin est conforme à la section 2.3.

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

Direction:

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

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

METHODE pour REMONTER le MANNEQUIN

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

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

MODALITES de REMORQUAGE

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

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

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

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

• Le mannequin doit être tiré et non poussé.

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

Règlement national- version décembre 2009

surface de l'eau de la piscine.

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

Note :

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

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

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

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

DISQUALIFICATION

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

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

4.9-100 m COMBINÉ DE SAUVETAGE

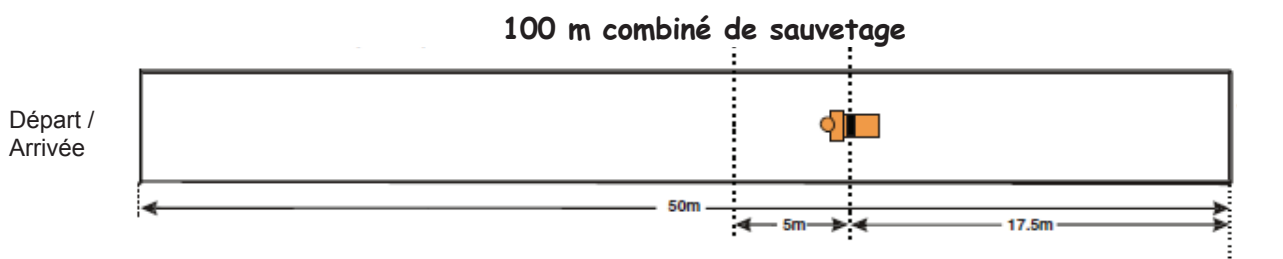
DESCRIPTION de L'EPREUVE

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau, parcourt 50 m en nage libre, s'immerge et nage sous l'eau vers le mannequin immergé qui est situé à 17.5 m. Après avoir remonté le mannequin avant la ligne des cinq mètres, le sauveteur le remorque le reste du parcours jusqu'au mur d'arrivée.

Les compétiteurs peuvent respirer pendant le virage, mais pas après que leurs pieds aient quitté le mur du virage et ce jusqu'à ce qu'ils refassent surface avec le mannequin (Ceci signifie qu'un sauveteur peut attendre au virage pour respirer. Au moment où le sauveteur décide de repartir, il se place sous l'eau tout en poussant le mur avec les pieds, puis continue sous l'eau, en apnée, jusqu'au mannequin).

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

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



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN

Le mannequin est conforme à la section 2.3.

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

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

METHODE pour REMONTER le MANNEQUIN

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

MODALITES de REMORQUAGE

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

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

Le mannequin doit être tenu par au moins une main.

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

Le mannequin doit être tiré et non poussé.

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

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

compétiteur ou le mannequin.

Note 1 :

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

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

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

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

Note 2 :

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

DISQUALIFICATION

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

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

4.10- 100 m MANNEQUIN PALMES

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

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

Note 1 :

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

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

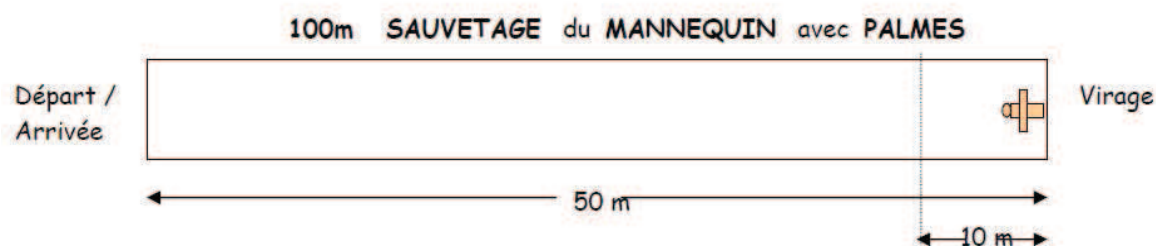
Pour les Benjamins, le mannequin utilisé est le petit mannequin dit "le petit Léon" rempli d'eau.

Note 2 :

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

Note 3:

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



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN

Profondeur: Le mannequin doit être placé à une profondeur comprise entre 1,80 m et 3,00 m.

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

METHODE pour REMONTER le MANNEQUIN

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

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

MODALITES de REMORQUAGE

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

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

Le mannequin doit être tenu par au moins une main.

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

Le mannequin doit être tiré et non poussé

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

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

Note 1 :

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

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

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

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

Note 2 :

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

DISQUALIFICATION

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

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

4.11- 100 m SAUVETEUR : PALMES BOUEE TUBE

DESCRIPTION de l'EPREUVE

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

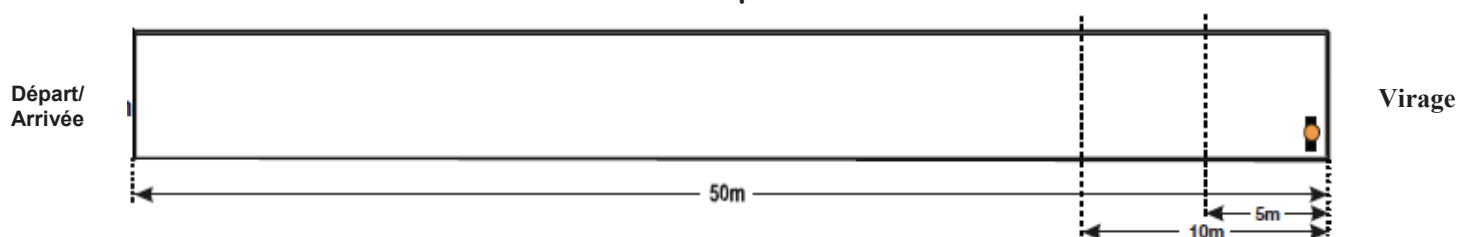
Note :

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

Note :

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

100 m sauveteur : palmes bouée tube



POSITIONNEMENT du MANNEQUIN et du HANDLER

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

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

Le handler doit porter le bonnet de l'équipe.

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

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

DEPART AVEC LA BOUEE-TUBE

Au départ, la bouée tube et la corde sont positionnées suivant la volonté du compétiteur, mais dans la ligne qui lui est affectée. **Les compétiteurs doivent adopter une position de la bouée tube et de la corde garantissant la sécurité.**

POSITIONNEMENT DE LA BOUEE TUBE

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

CLIPAGE DU MANNEQUIN :

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

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

Règlement national- version décembre 2009

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

TRACTAGE DU MANNEQUIN:

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

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

La corde de la bouée tube doit se retrouver tendue aussi tôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m.

Les compétiteurs ne doivent procéder à aucune manœuvre pour faire en sorte que la corde ne se retrouve tendue que le plus tard possible.

Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils perdent le mannequin.

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

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

PALMES PERDUES:

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

BOUEE TUBE DEFECTUEUSE

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

EN BASSIN DE 25 M

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

DISQUALIFICATION

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

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

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

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

4.12- 200 m SUPERSAUVETEUR

DESCRIPTION de L'EPREUVE

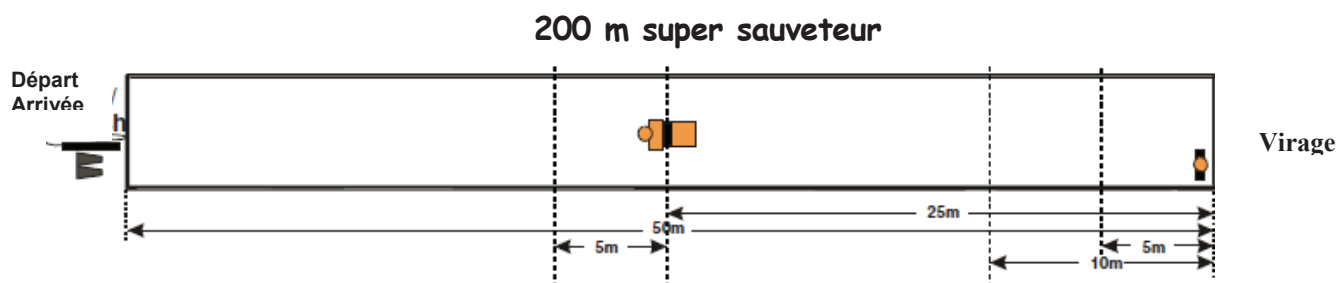
Après le signal sonore, le sauveteur plonge ou saute dans l'eau et nage 75 mètres dans un style libre. Le sauveteur plonge jusqu'au premier mannequin qui est complètement immergé, le remonte à la surface dans les 5 mètres et le remorque jusqu'au virage (100m). Ensuite, il touche le mur et lâche le premier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

Note :

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

Note :

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



INSTALLATION DES PALMES ET DE LA BOUÉE TUBE

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

POSITION du MANNEQUIN IMMERGE

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

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

POSITIONNEMENT du MANNEQUIN et du HANDLER

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

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

Le handler doit porter le bonnet de l'équipe.

Le handler lâche le mannequin dès que le compétiteur touche le mur du virage.

Le handler ne doit pas pousser le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée.

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

FAIRE SURFACE AVEC LE 1^{er} MANNEQUIN :

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

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

MISE DES PALMES ET POSITIONNEMENT DE LA BOUEE TUBE :

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

CLIPAGE DU MANNEQUIN :

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

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

TRACTAGE DU MANNEQUIN:

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

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

La corde de la bouée tube doit se retrouver tendue aussi tôt que possible et avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 10 m.

Les compétiteurs ne doivent procéder à aucune manœuvre pour faire en sorte que la corde ne se retrouve tendue que le plus tard possible.

Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils perdent le mannequin.

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

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

PALMES PERDUES:

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

BOUEE TUBE DEFECTUEUSE

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

EN BASSIN DE 25 M

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

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

DISQUALIFICATION

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

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

4.13- LANCER DE CORDE

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

Note :

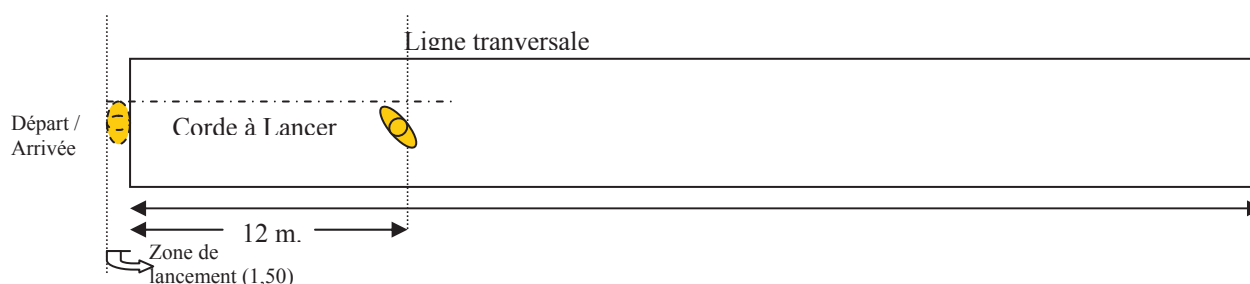
Le matériel (corde) est conforme à la section 2

EQUIPEMENT

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

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

Lancer de corde



LE DEPART :

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

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

Position de départ :

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

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

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

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

LE LANCER

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

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

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

TIRER LA VICTIME DANS L'EAU :

Lorsqu'elle est tirée vers le bord, la victime doit tenir la corde qui lui a été lancée avec les deux mains.

La victime ne peut pas « remonter » le long de la corde, une main après l'autre.

Pour des raisons de sécurité, la victime pourra lâcher la corde avec une main afin de toucher le mur d'arrivée. Ceci n'entraînera pas de disqualification

La victime pourra porter des lunettes de natation.

ZONE DE LANCER

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

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

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

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

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

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

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

TEMPS LIMITE:

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

JUGEMENT

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

DISQUALIFICATION

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

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

4.14. RELAIS MANNEQUIN 4x25M

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

Le premier sauveteur part dans l'eau en tenant le mannequin avec une main (la bouche **ou** le nez au-dessus de la surface de l'eau) et le bord de piscine **ou le plot de départ** avec l'autre main. Sur un signal sonore, le sauveteur remorque le mannequin et le passe au deuxième sauveteur dans la zone de transition délimitée de 4m, située entre les 23 m et 27 m.

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

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

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

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

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

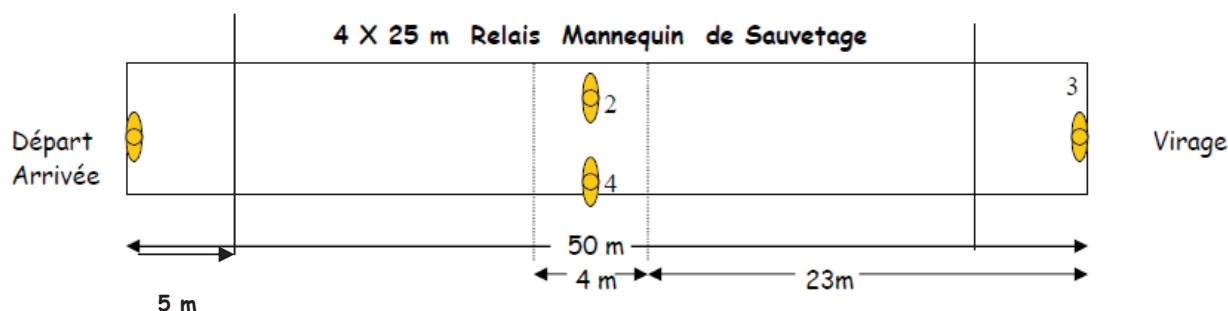
Le compétiteur ne peut pas lâcher le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).

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

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

Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine dans la zone de transition lors du relais.

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



EQUIPEMENT

Mannequin : Equipements standard conforme à la section 2. Le mannequin doit être Commission sportive F.F.S.S. Règlement national- version décembre 2009

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

DISQUALIFICATION

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

- Faux départ : comme décrit dans la Section 4.2 - départ
- Remorquer le mannequin de manière non réglementaire (prise non réglementaire, bouche ou nez non maintenus au-dessus de la surface de l'eau (on négligera l'eau de la vague)).
- Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine
- Donner le mannequin :
 - Avant ou au-delà de la zone de transition
 - Avant que le deuxième sauveteur n'ait touché le mur de la piscine
 - Sans que le troisième sauveteur ne soit en contact avec le bord de la piscine.
- Si un troisième compétiteur aide pendant l'échange de mannequin opéré entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin, et celui qui repart avec le mannequin.
- Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin)
 - Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de la piscine.
 - Ne pas toucher le mur d'arrivée.
- Si les entraîneurs, les coachs, les membres du club, les parents, les supporters, dérangent les officiels et que de ce fait ces derniers ne peuvent pas exécuter convenablement leur tâche.

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

L'échange du mannequin peut se faire à n'importe quel moment après que le sommet de la tête du mannequin est entré dans la zone de transition, mais l'échange doit avoir lieu à l'intérieur de la zone de transition.

NOTE : En bassin de 25m, tous les échanges de mannequins sont effectués en bout de bassin. Le compétiteur qui arrive avec le mannequin doit toucher le mur avant de donner le mannequin au compétiteur suivant. Le compétiteur qui attend le mannequin doit rester en contact avec le mur tant qu'il n'a pas pris le mannequin. Le compétiteur qui arrive avec le mannequin ne doit pas lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).

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

4.15. RELAIS OBSTACLE 4 x 50 M

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

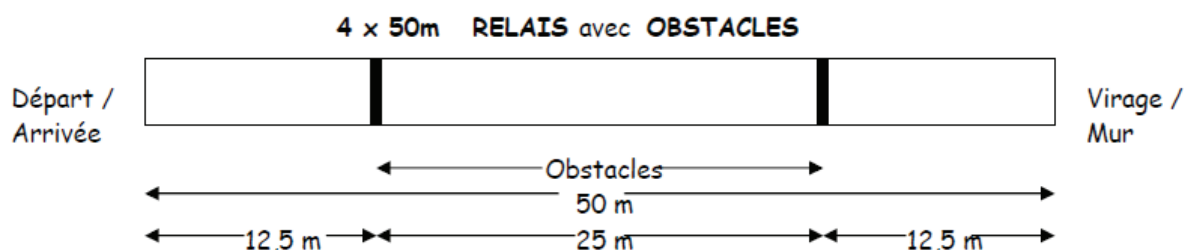
Les compétiteurs doivent faire surface avant et après le passage de chaque obstacle ; "faire surface" signifie que la tête du compétiteur doit couper la surface de l'eau (le visage doit être parfaitement visible).

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

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

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

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



EQUIPEMENT

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

DISQUALIFICATION

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

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

4.16. RELAIS SAUVETAGE 4 x 50 M

DESCRIPTION de L'EPREUVE

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

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

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

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

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

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

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

La victime peut faire des battements de jambes tout en étant remorquée, mais aucune autre aide n'est autorisée.

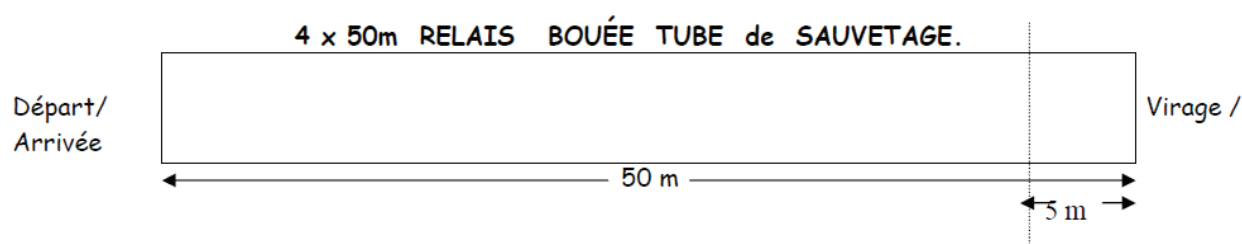
La victime doit saisir le corps principal de la bouée tube - pas la corde ou l'attache.

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

Le quatrième compétiteur doit avoir au moins une main sur le bord de la piscine **ou sur le plot de départ** quand le troisième le compétiteur touche le bord de la piscine. Le quatrième compétiteur peut pousser sur le bord de la piscine avec la main, le bras ou les pieds

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

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



EQUIPEMENT

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

DEPART AVEC LA BOUEE TUBE :

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

POSITIONNEMENT DE LA BOUEE TUBE :

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

TRACTAGE DE LA VICTIME:

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

PALMES PERDUES :

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

BOUEE TUBE DEFECTUEUSE :

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

DISQUALIFICATION

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

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