

Fédération Française Sauvetage Secourisme Sauvetage sportif

Règlement

Livret 2 eau plate



ÉDITION 2023
juin 2023

SOMMAIRE

1.	CONDITIONS GÉNÉRALES POUR LES COMPÉTITIONS EN EAU PLATE	4
2.	DÉPARTS	5
2.1	Procédure de départ plongé	6
2.2	Procédure de départ dans l'eau	6
2.3	Disqualifications	6
3.	MANNEQUINS.....	7
3.1	Faire surface avec un mannequin	7
3.2	Remorquer le mannequin	8
3.3	remorquage du mannequin avec la bouée tube :.....	9
3.4	Le Handler :.....	10
4.	SÉRIES	10
4.1	Constitution des séries :	11
4.2	Classement par temps.....	11
4.3	Attribution des couloirs	11
4.4	Répartition des places en finale.....	12
5.	CHRONOMÉTRAGE ET DÉTERMINATION DU CLASSEMENT.....	12
5.1	Chronométrage Électronique/automatique.....	12
5.2	Chronométrage manuel et arbitrage	13
6.	LES OFFICIELS	14
7.	200m et 100m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)	15
7.1	Description de l'Épreuve - 200m (de cadet À masters 50)	15
7.2	Description de l'Épreuve - 100m (cadet et plus)	15
7.3	Équipement.....	15
7.4	Disqualifications	16
8.	50m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY).....	17
8.1	Description de l'Épreuve	17
8.2	Équipement.....	17
8.3	Disqualifications	18
9.	100m COMBINE (RESCUE MEDLEY).....	19
9.1	Description de l'Épreuve	19
9.2	Équipement.....	19
9.3	Disqualifications	20
10.	100m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS).....	21
10.1	Description de l'Épreuve	21

10.2 Équipement.....	21
10.3 Disqualifications	22
11. 100m BOUÉE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)	23
11.1 Description de l'Épreuve	23
11.2 Équipement.....	23
11.3 Disqualifications	25
12. 200m SUPER SAUVETEUR (SUPER LIFESAVER).....	26
12.1 Description de l'Épreuve	26
12.2 Équipement.....	26
12.3 Disqualifications	28
13. 100m SAUVETAGE MANNEQUIN (MANIKIN LIFESAVER MEDLEY)	30
13.1 Description de l'Épreuve	30
13.2 L'Équipement.....	30
13.3 Disqualification.....	32
14. LANCER DE CORDE.....	34
14.1 Description de l'Épreuve	34
14.2 Équipement.....	36
14.3 Disqualifications	37
15. RELAIS MANNEQUIN (4x25m) (MANIKIN RELAY).....	38
15.1 Description de l'Épreuve	38
15.2 Équipement.....	39
15.3 Disqualifications	40
16. RELAIS OBSTACLES (4x50m) (OBSTACLE RELAY)	41
16.1 Description de l'Épreuve	41
16.2 Équipement.....	41
16.3 Disqualifications	42
17. RELAIS DE LA BOUÉE TUBE (4x50m) (MEDLEY RELAY)	43
17.1 Description de l'Épreuve	43
17.2 Équipement.....	44
17.3 Disqualifications	45
18. RELAIS SAUVETAGE EN PISCINE (POOL LIFESAVER RELAY) (4x50m) (RELAIS MIXTE) .	46
18.1 Description de l'Épreuve	46
18.2 Équipement.....	48
18.3 Disqualifications	48
19. 4X50m RELAIS REMORQUAGE SAUVETAGE (RESCUE TOW RELAY) (4 X 50M).....	49
19.1 Description de l'Épreuve	49
19.2 Équipement.....	50

19.3 DISQUALIFICATION.....	51
20. 100m OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)	54
20.1 Description de l'Épreuve	54
20.2 Équipement.....	54
20.3 Disqualifications.	54
21. 25m MANNEQUIN (MANIKIN CARRY).....	56
21.1 Description de l'Épreuve	56
21.2 Équipement.....	56
21.3 Disqualifications	57
22. 50m COMBINE (RESCUE MEDLEY)	58
22.1 Description de l'Épreuve	58
22.2 Équipement.....	58
22.3 Disqualifications	59
23. 50m MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS).....	60
23.1 Description de l'Épreuve	60
23.2 Équipement.....	60
23.3 Disqualifications	61
24. 50m BOUÉE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)	62
24.1 Description de l'Épreuve	62
24.2 Équipement.....	62
24.3 Disqualifications	63
25. 100m SUPER SAUVETEUR (SUPER LIFESAVER).....	64
25.1 Description de l'Épreuve	65
25.2 Équipement.....	65
25.3 Disqualifications	67
26. CODE DE DISQUALIFICATION DES ÉPREUVES EN PISCINE :.....	69

Les épreuves en piscine suivantes sont décrites dans cette section :

- Obstacles - 200m et 100m
- Mannequin – 50m
- Combiné – 100m
- Mannequin palmes – 100m
- Bouée tube – 100m
- Super sauveteur – 200m
- Sauvetage mannequin – 100m
- Lancer corde - 12,5m
- Relais mannequin - 4 x 25m
- Relais obstacles - 4 x 50m
- Relais bouée tube - 4 x 50m
- Relais de sauvetage en piscine mixte - 4 x 50m
- Relais remorquage de sauvetage - 4 x 50m

1. CONDITIONS GÉNÉRALES POUR LES COMPÉTITIONS EN EAU PLATE

Les chefs d'équipe et les compétiteurs sont tenus de se renseigner sur le programme de la compétition, ainsi que sur les règles et procédures applicables aux épreuves.

- Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à prendre le départ d'une épreuve s'ils se présentent en retard à la zone de marshalling (DQ3).
- Un compétiteur ou une équipe absent(e) au départ d'une épreuve sera disqualifié(e) (DQ4).
- Seuls les compétiteurs et les officiels sont autorisés à se trouver sur le bord de la piscine dans la zone de compétition délimitée. Les compétiteurs et les officiels doivent quitter la zone de compétition délimitée lorsqu'ils ne participent pas à la compétition ou qu'ils n'officient pas.
- Sauf disposition particulière du règlement, aucun moyen de propulsion artificiel ne peut être utilisé en compétition (par exemple, bandes pour les mains, brassards, etc.).
- L'utilisation de cire, d'adhésifs ou de substances similaires (liquides, solides ou en aérosol) pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec le mannequin ou la bouée tube ou pour aider le compétiteur à pousser au fond de la piscine n'est pas autorisée dans les compétitions en piscine (DQ7).
- Le port de bandes à des fins médicales, thérapeutiques, de kinésiologies, préventives est permise à la discrétion de l'arbitre principal, tant que cela ne procure pas un avantage compétitif pour améliorer la prise, saisie ou propulsion. [Néanmoins, un certificat médical justifiant ce port devra être présenté à l'arbitre principal préalablement à l'épreuve ou à la compétition.](#)

Remarque : ce qui précède signifie qu'en général, les bandes sur le corps (y compris les bras, mais pas les extrémités) peuvent être acceptables. De façon générale les bandes ne sont pas autorisées sur plusieurs doigts (2 ou plus reliés ensemble) dans la mesure où elles peuvent apporter une aide à la nage et/ou à la saisie du mannequin ; et sur 1 seul doigt si cela améliore la prise du mannequin/matériel et le remorquage.

- G. Les compétiteurs ne devront pas prendre appui au fond de la piscine, sauf lorsque cela est spécifiquement autorisé (par exemple : obstacles, remontée à la surface avec un mannequin, relais mannequin 4x25m) (DQ8).
- H. Les compétiteurs ne peuvent prendre appui sur aucun des équipements fixes ou flottants de la piscine (lignes d'eau, escaliers...) (DQ17,24).
- I. Un compétiteur qui gêne un autre compétiteur pendant une course sera disqualifié (DQ2).
- J. Sauf indication contraire dans le règlement, les compétiteurs et leurs matériels doivent rester dans leur couloir pendant toute la durée de la course et, à la fin de la course, ils doivent rester dans l'eau dans leur couloir jusqu'à ce qu'il leur soit indiqué de sortir du bassin (DQ9). Les compétiteurs doivent sortir par les côtés de la piscine, et non par l'extrémité de la piscine au-dessus des plaques de chronométrage.
- K. Les compétiteurs doivent porter le bonnet de leur club ou de leur équipe nationale dans toutes les épreuves. Les bonnets pour les épreuves en mer ou les bonnets en caoutchouc ou en silicone peuvent être portés.
- L. Les jugements relatifs à l'ordre d'arrivée qu'ils soient pris par les juges ou par un système de chronométrage automatisé ne peuvent faire l'objet d'une réclamation ou d'un appel.
- M. Les décisions de départ prises par le directeur d'épreuve, le starter ou l'arbitre principal (ou la personne désignée par l'arbitre principal) ne peuvent faire l'objet d'une réclamation ou d'un appel.
- N. L'arbitre principal peut autoriser un compétiteur ou une équipe à refaire une épreuve en raison d'une défaillance ou de problèmes liés au matériel fourni. Le temps de la nouvelle course devient le temps officiel et sera pris en compte dans les résultats.
- O. Retrouver une palme perdue : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage mannequins sont respectées (voir L2-3.2) Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.

2. DÉPARTS

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

- A. Avant le départ de chaque course, le directeur d'épreuve ou l'officiel désigné doit :
 - Vérifier que tous les officiels sont en place.

- Vérifier que les compétiteurs, les handlers et les victimes sont correctement vêtus et en bonne position.
 - Vérifier que tout l'équipement est en position sûre et correcte.
 - Informer les compétiteurs qu'ils doivent ôter leurs vêtements, à l'exception des maillots de bain, et se préparer à la course.
- B. Lorsque les compétiteurs et les officiels sont prêts pour un départ réglementaire, l'officiel désigné doit :
- Signaler le départ officiel de chaque course par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent prendre place sur le plot de départ ou pour l'épreuve de relais mannequin, entrer dans l'eau.
 - Signaler au starter (que les compétiteurs sont sous son contrôle) avec un bras tendu dans la direction du parcours.
- C. Bien que la procédure ci-dessus soit appliquée, les officiels ne sont pas responsables si un compétiteur ou une équipe ne sont pas présents au départ d'une course ou s'ils ne sont pas vêtus correctement, c'est-à-dire qu'aucune réclamation ou appel n'est possible de la part d'un compétiteur, d'une équipe ou d'un handler sur les points ci-dessus.
- Remarque 1 :** à la discrétion de l'arbitre principal, des départs " supplémentaires " peuvent être utilisés.
- Remarque 2 :** voir la description de l'épreuve pour la procédure de départ du lancer de la corde (voir L2-14).

2.1 PROCÉDURE DE DÉPART PLONGE

Lors des championnats, la règle du départ unique est appliquée.

- A. Au coup de sifflet long, les compétiteurs montent sur le plot de départ et y restent.
- B. Au signal du starter « **À vos marques** » / « **Take your marks** », les compétiteurs prennent immédiatement la position de départ avec au moins un pied à l'avant du plot de départ. Lorsque les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique du départ.
- C. Les compétiteurs peuvent prendre le départ : du plot de départ, ou du bord de la piscine ou dans l'eau avec une main en contact avec le mur/le bord ou le plot de départ.

2.2 PROCÉDURE DE DÉPART DANS L'EAU

- A. Reportez-vous à la description de chaque épreuve pour connaître les procédures de départ détaillées, pour les épreuves du relais mannequin et de lancer de corde qui commencent par un départ dans l'eau.

2.3 DISQUALIFICATIONS

- A. Tous les compétiteurs qui partent (c'est-à-dire qui commencent un mouvement de départ) avant que le signal de départ n'ait été donné seront disqualifiés (DQ10). Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils " commencent un mouvement de départ vers l'avant " avant le signal

de départ. Un mouvement en lui-même n'est pas disqualifiant. Anticiper le signal de départ et commencer un mouvement de départ est disqualifiant (DQ10). Le directeur d'épreuve, le starter et l'arbitre principal déterminent à leur discrétion si un compétiteur - ou plus d'un compétiteur - a commencé un mouvement de départ. En général, le mouvement de départ anticipé d'un compétiteur entraîne le déplacement d'autres compétiteurs. Un tel mouvement n'est pas disqualifiant.

- B. Si le signal de départ retentit avant que la disqualification ne soit déclarée, la course se poursuivra et le(s) compétiteur(s) sera(ont) disqualifié(s) à l'issue de la course (DQ10).
- C. Si la disqualification est déclarée avant le signal de départ, le départ ne sera pas donné. Les compétiteurs descendront du plot et tous (sauf le(s) disqualifié(s)), seront rappelés pour une nouvelle procédure de départ (DQ10).
- D. Le signal pour rappeler les compétiteurs sera le même que le signal de départ, mais répété et s'accompagnera de la chute de la corde des faux départs. Si l'arbitre principal ou son assistant estime que le départ n'est pas loyal, il donnera un coup de sifflet, le signal de rappel suivi du signal du starter (répété).
- E. Pour le mannequin palmes, le signal de rappel sera dans la mesure du possible un signal sous l'eau. Les compétiteurs devront être avisés si un signal de rappel alternatif est mis en place.
- F. Si la faute d'un compétiteur découle **directement** d'une erreur d'un officiel, le compétiteur ne sera pas disqualifié.

Remarque 1 : le devoir du directeur d'épreuve, de l'arbitre principal et du starter est d'assurer un départ équitable. Si le directeur de l'épreuve, le starter ou l'arbitre principal estime qu'un départ n'est pas équitable, pour quelque raison que ce soit, y compris un problème technique ou d'équipement, les compétiteurs doivent être rappelés et la course doit être recommencée.

Remarque 2 : toute décision de départ prise par le directeur d'épreuve, le starter ou l'arbitre principal (ou son représentant) ne peut faire l'objet d'une réclamation ou d'un appel.

3. MANNEQUINS

3.1 FAIRE SURFACE AVEC UN MANNEQUIN

- A. Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin.
- B. Les compétiteurs doivent :
 - Casser la surface avec le mannequin.
 - Avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5m (25m/50m mannequin, 50/100m combiné, 100m/200m super-sauveteur) ou des 10m (50m/100m mannequin palmes).

- Ne pas s'immerger à nouveau après avoir fait surface.

Remarque 1 : le compétiteur doit casser la surface de l'eau en tenant le mannequin avec au moins une main avant la ligne des 5m/10m. Le compétiteur ne peut pas nager sous l'eau au-delà de la ligne des 5m/10m et doit rester à la surface de l'eau avec le mannequin pendant toute la durée de la course au-delà de cette ligne.

Remarque 2 : le critère de jugement « faire surface » avec le mannequin ne s'applique que lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m/10m.

Remarque 3 : lors du jugement du remorquage, le compétiteur et le mannequin sont considérés comme une seule entité. Le jugement se concentre sur les actions des compétiteurs, leur technique de remorquage et la position du mannequin. L'eau s'écoulant sur le mannequin n'est pas un critère jugement.

Remarque 4 : la « surface » est le plan horizontal formé par la surface de l'eau de la piscine au repos.

3.2 REMORQUER LE MANNEQUIN

Les règles relatives au remorquage du mannequin ont été modifiées afin d'améliorer l'équité du jugement des épreuves en supprimant la disqualification pour le mannequin saisi ou tenu par la gorge (le cou), la bouche, le nez ou les yeux, ou remorqué avec un bras sur ou autour de la gorge (le cou) du mannequin.

- A. Dans les épreuves où le mannequin est remorqué, le mannequin (en tant que victime) est présumé ne plus respirer. L'eau sur le visage n'est pas un critère de jugement.
- B. Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin avec au moins une main et doivent toujours rester en contact avec le mannequin.
- C. Le mannequin ne peut pas être "poussé", pousser signifie que la tête du mannequin est devant la tête du compétiteur.
- D. Les compétiteurs doivent remorquer le mannequin avec la tête du mannequin orientée dans la direction du remorquage, c'est-à-dire que le mannequin ne peut pas être remorqué avec le bas du mannequin orienté dans la direction du remorquage.
- E. Le mannequin ne doit pas être saisi par les bouchons d'étanchéité.
- F. Le compétiteur et le mannequin sont considérés comme une seule et même entité et, lorsqu'ils sont en position de remorquage, l'un ou l'autre doit rester au-dessus de la surface de l'eau.

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

Remarque 2 : si le compétiteur et le mannequin sont tous deux complètement "sous la surface", il y a disqualification.

Remarque 3 : si le compétiteur et le mannequin sont tous les deux sous la surface à la suite du dernier coup de bras du compétiteur pour toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée ou pour un échange lors de relais, il n'y a pas disqualification.

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

- H. Dans la zone de départ de 5m et dans les zones de transition et de l'épreuve du relais mannequin, et la zone de transition du relais sauvetage en piscine, les compétiteurs ne sont pas jugés sur les critères de remorquage du mannequin. Cependant, les compétiteurs doivent maintenir un contact permanent avec le mannequin avec au moins une main à tout moment, y compris pendant les échanges de mannequins.

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

3.3 REMORQUAGE DU MANNEQUIN AVEC LA BOUÉE TUBE :

- A. Dans les épreuves où le mannequin est remorqué avec la bouée tube, le mannequin (en tant que victime) est présumé respirer. Avant le remorquage avec la bouée tube, les compétiteurs doivent sécuriser correctement le mannequin dans la zone de récupération de 10 mètres. "Correctement" signifie que la bouée tube est fixée autour du corps et sous les deux bras du mannequin et clipsée dans un anneau.

Note : Il n'y a pas de disqualification lorsque la profondeur minimum de la piscine permet au compétiteur de se tenir debout tout en fixant la bouée tube autour du mannequin.

- B. Les compétiteurs peuvent revenir dans la zone de récupération de 10m pour fixer à nouveau le mannequin, à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10m.
- C. Les compétiteurs peuvent nager sur le dos, sur le côté ou sur le ventre et peuvent utiliser n'importe quel type de battement, ou n'importe quelle nage pour remorquer le mannequin avec la bouée tube.
- D. Au-delà de la zone de récupération de 10m, les compétiteurs doivent remorquer le mannequin avec la bouée tube correctement sécurisée avec le visage du mannequin au-dessus de la surface de l'eau.

Remarques : les règles du remorquage avec la bouée tube ont été modifiées. L'exigence précédente de sécuriser le mannequin sous les deux bras à la marque de 5m a été modifiée pour sécuriser le mannequin dans la zone de récupération de 10m.

- E. La corde de la bouée tube doit être complètement tendue au moment où le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m.
- F. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse de sous un bras du mannequin pendant le remorquage avec la bouée tube, à condition que la bouée tube ait été "correctement" fixée à la ligne des 10m et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- G. Les compétiteurs sont disqualifiés si la corde de la bouée tube est enroulée ou vient à s'enrouler autour du mannequin, car cela est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- H. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. De plus, il n'est pas nécessaire de remorquer le mannequin la tête la première à condition qu'il ait été

correctement sécurisé à la ligne des 10m et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.

Remarque : les règles de remorquage des mannequins avec la bouée tube ont été modifiées par rapport aux règles précédentes pour supprimer la disqualification d'un mannequin qui tourne dans la bouée tube à condition que le visage reste au-dessus de la surface de l'eau.

3.4 LE HANDLER :

- A. Un membre de l'équipe du compétiteur assiste en tant que handler dans les épreuves de remorquage avec la bouée tube du mannequin palmés et du super sauvetage. Avec l'accord de l'arbitre principal, des personnes ne faisant pas partie de l'équipe peuvent agir comme handler, à condition qu'elles soient à la compétition à un titre quelconque **et sous réserve que cette personne soit licenciée à la FFSS**.
- B. Le handler doit porter le bonnet de compétition, identique à celui du compétiteur.
- C. Le handler, doit tenir le mannequin avec au moins une main, le positionner et le maintenir à la verticale, face au mur de virage, en le laissant flotter en position de flottabilité naturelle, à n'importe quel endroit dans le couloir attribué.
- D. Le handler peut lâcher le mannequin lorsque le compétiteur a touché le mur de virage, mais il doit le lâcher dès que le compétiteur a délibérément pris contact avec le mannequin pour le sécuriser en vue de le remorquer avec la bouée tube.
- E. Le handler doit faire tout son possible pour s'assurer qu'aucune partie de son corps, le mannequin qu'il tient et/ou tout mouvement d'eau qu'il provoque ne gêne un autre compétiteur dans la course (sous peine de disqualification de son compétiteur).
- F. Le handler ne doit pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.
- G. Le handler se conforme à toutes les instructions de course des officiels.

4. SÉRIES

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

4.1 CONSTITUTION DES SÉRIES :

Lorsque les épreuves se déroulent en séries et en finales (en fonction des inscriptions effectuées), les compétiteurs sont classés dans les séries en fonction des temps enregistrés, de la manière suivante :

- A. S'il n'y a qu'une série : elle doit être répartie comme une finale et nagée seulement lors de la réunion finale.
- B. S'il y a deux séries : le compétiteur le plus rapide est placé dans la deuxième série, le suivant dans la première série, le suivant dans la deuxième série, le suivant dans la première série, etc.
- C. S'il y a trois séries, le compétiteur le plus rapide sera placé dans la troisième série, le suivant dans la seconde, le suivant dans la première. Le quatrième sauveteur le plus rapide sera placé dans la troisième série, le cinquième dans la seconde série, le sixième dans la première série, et le septième dans la troisième série, etc.
- D. S'il y a quatre séries ou plus, les trois dernières séries de l'épreuve seront classées conformément au point C ci-dessus. La série précédant les trois dernières doit être composée des sauveteurs suivants les plus rapides ; la série précédant les quatre dernières séries doit être composée des sauveteurs suivants, etc. Les couloirs doivent être attribués en ordre décroissant des temps enregistrés dans chaque série, comme décrit dans la section "Attribution des couloirs" ci-dessous.
- E. Exception : lorsqu'il y a deux séries ou plus dans une épreuve, un minimum de trois compétiteurs doivent être classés dans une série de qualification.

4.2 CLASSEMENT PAR TEMPS

Lorsque les épreuves se déroulent sous forme classement au temps, les compétiteurs sont répartis dans les séries en fonction des temps réalisés, de la manière suivante :

- A. Si une seule série : elle sera considérée comme une finale.
- B. S'il y a deux séries ou plus : les compétiteurs les plus rapides seront placés dans la dernière série selon l'attribution des couloirs détaillée dans la section suivante, les compétiteurs les plus rapides suivants dans l'avant-dernière série, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les compétiteurs se soient vus attribuer une série et un couloir en fonction des temps réalisés.

4.3 ATTRIBUTION DES COULOIRS

Les couloirs sont attribués en plaçant le compétiteur ou l'équipe la plus rapide dans le couloir quatre de la piscine à huit couloirs (le couloir un se trouve sur le côté droit de la piscine vue de l'extrémité de départ). Le compétiteur ayant le temps le plus rapide suivant est placé à la gauche du plus rapide, puis les autres compétiteurs sont placés alternativement à droite et à gauche en fonction des temps réalisés. Les compétiteurs ayant des temps identiques se voient attribuer des positions de couloir par tirage au sort dans le cadre du mode de répartition décrit ci-dessus.

4.4 RÉPARTITION DES PLACES EN FINALE

Les répartitions dans les finales lors compétitions en piscine se font par tirage au sort comme décrit ci-dessous :

- A. Sur la base des temps réalisés lors des séries, les compétiteurs ayant réalisé les huit meilleurs temps se verront attribuer une place dans la finale A. Les compétiteurs ayant réalisé les neuvièmes à seizièmes meilleurs temps se verront attribuer une place en finale B.
- B. Dans le cas où des compétiteurs de la même série ou de séries différentes ont des temps égaux enregistrés au centième de seconde pour la huitième place ou la seizième place, il y aura une épreuve de barrage pour déterminer quel nageur se qualifiera pour la finale concernée. Cette épreuve de barrage aura lieu au moins une heure après que tous les compétiteurs concernés aient terminé leur série (à moins que les compétiteurs concernés ne conviennent d'un intervalle de temps plus court). Un nouveau barrage aura lieu si des temps égaux sont à nouveau enregistrés.
- C. Les compétiteurs ou les équipes qui abandonnent ou ne prennent pas le départ (DNS) lors d'une finale A ou B n'obtiennent aucun point pour leur équipe (c'est-à-dire que zéro point est marqué pour un "no show").
- D. Lorsqu'un ou plusieurs compétiteurs ou équipes se retirent d'une finale A, les compétiteurs seront retenus parmi ceux de la finale B. Les compétiteurs remplaçants, jusqu'à un maximum de quatre compétiteurs, seront retenus parmi ceux des séries éliminatoires. Si le nombre de remplaçants est insuffisant, la finale B se déroulera avec ceux qui ont été désignés. S'il y a suffisamment de temps, les deux finales seront réorganisées sur la base des temps des séries.

Remarque : dans les épreuves en piscine, les réserves seront déterminées sur la base des temps des séries.

5. CHRONOMÉTRAGE ET DÉTERMINATION DU CLASSEMENT

Un équipement de chronométrage automatique doit être utilisé (dans la mesure du possible) pour toutes les épreuves en piscine afin d'enregistrer le temps de chaque compétiteur et de déterminer sa place.

5.1 CHRONOMÉTRAGE ÉLECTRONIQUE/AUTOMATIQUE

- A. Tout équipement installé ne doit pas gêner le départ et les virages des compétiteurs. L'équipement de chronométrage automatique doit être activé par le starter et doit permettre une lecture numérique facile des temps des compétiteurs.
- B. L'équipement de chronométrage électronique doit déterminer l'ordre d'arrivée et le temps réalisé par chaque participant. Les résultats sont enregistrés au 1/100^{ème} de seconde.
- C. Le classement et les temps déterminés par le chronométrage automatique auront la priorité sur la décision des juges et des chronométreurs. Ceci inclut les arrêts du chronomètre électronique (boutons ou poussoirs) à actionner par les chronométreurs.

- D. En plus du chronométrage électronique, un minimum de deux chronomètres par ligne est obligatoire. Ces chronomètres peuvent utiliser à la fois les arrêts du chronomètre électronique (boutons ou pistons) et des chronomètres (manuels) séparés.
- E. En cas de défaillance de l'équipement électronique et/ou si la touche d'un compétiteur n'est pas enregistrée par les arrêts du chronomètre électronique (boutons ou poussoirs), les dispositions suivantes s'appliqueront en utilisant les chronomètres manuels :
- Avec trois chronomètres, si deux d'entre eux ont le même temps, ce temps est considéré comme officiel. Si les trois chronomètres diffèrent, c'est le temps du milieu qui est officiel. En cas de défaillance de l'un des chronomètres, la moyenne des deux autres temps constitue le temps officiel du compétiteur.
 - Avec deux chronomètres, s'ils ont le même temps, ce temps est considéré comme officiel. Si les deux chronomètres sont différents, c'est la moyenne des deux temps qui est officielle. En cas de défaillance de l'un des chronomètres, le temps restant constitue le temps officiel du compétiteur.
 - Si l'ordre d'arrivée établi par les temps enregistrés par les chronomètres manuels ne coïncide pas avec l'ordre d'arrivée déterminé par les juges d'arrivée, ce sont les classements des juges d'arrivée qui prévalent.
 - Les temps attribués à chaque compétiteur doivent donc être identiques. Par exemple, si deux compétiteurs sont concernés, le temps attribué sera celui du compétiteur dont le temps est correctement enregistré par l'équipement automatique. Dans le cas contraire, s'il n'y a pas de temps correctement enregistré par l'appareil automatique, les temps attribués sont la somme des temps individuels enregistrés divisée par le nombre de chronomètres distincts des compétiteurs concernés.

5.2 CHRONOMÉTRAGE MANUEL ET ARBITRAGE

- A. Lors des compétitions de sauvetage organisé FFSS où l'équipement de chronométrage électronique n'est pas disponible, le temps de chaque compétiteur doit être enregistré par trois chronomètres. Deux chronomètres supplémentaires seront désignés et l'un d'entre eux sera chargé de remplacer un chronomètre dont le chrono n'a pas démarré ou s'est arrêté au cours d'une course ou qui, pour toute autre raison, n'est pas en mesure d'enregistrer le temps.
- B. Les chronomètres sont déclenchés au signal de départ et arrêtés lorsque le compétiteur touche (de manière clairement visible pour le chronométrateur) le mur/bord d'arrivée avec n'importe quelle partie de son corps.
- C. Avec trois chronomètres, si deux d'entre eux ont le même temps, ce temps est considéré comme officiel. Si les trois chronomètres diffèrent, c'est le temps du milieu qui est officiel. En cas de défaillance de l'un des chronomètres, la moyenne des deux autres temps constitue le temps officiel du compétiteur.
- D. Si le classement des temps des compétiteurs ne coïncide pas avec l'ordre d'arrivées déterminées par le juge d'arrivée, c'est le classement du juge d'arrivée qui prévaut, et le

même temps (issu de la moyenne des temps individuels) est donné aux deux compétiteurs dont l'ordre a été permuté.

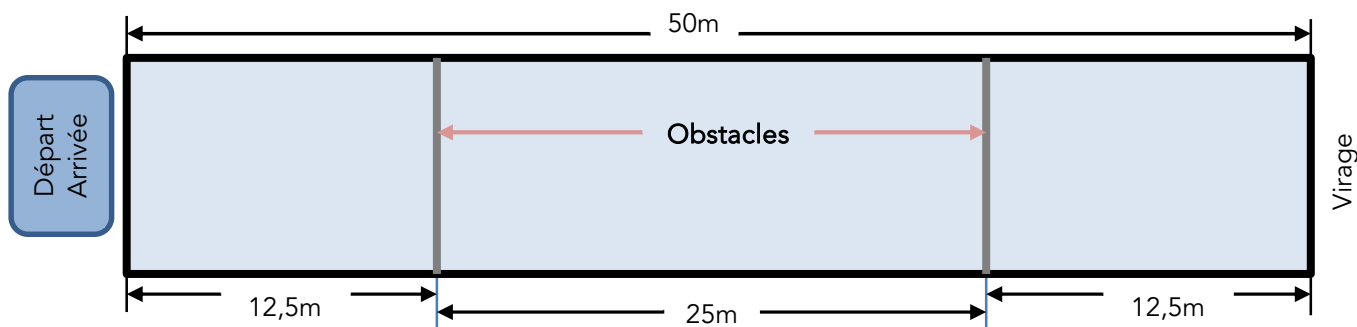
- E. Lors de compétitions départementales ou régionales, la présence de trois chronomètres par ligne est souhaitable. À défaut, s'il y a deux chronomètres, le temps officiel du compétiteur sera la moyenne des deux temps. Si un des deux chronomètres connaît une défaillance pendant l'épreuve, le temps du seul chronomètre en fonctionnement sera le temps officiel.

6. LES OFFICIELS

- A. Les officiels veillent à ce que les compétitions se déroulent de manière équitable et dans le respect des règles et procédures de la FFSS.
- B. Les officiels évaluent si la technique du compétiteur est conforme aux règles spécifiques de l'épreuve.
- C. Les officiels se positionnent pour avoir une vue précise de la ligne qu'ils jugent.

7. 200M ET 100M OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Schéma 01 : 200m et 100m obstacles



7.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE - 200M (DE CADET À MASTERS 50)

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

- A. Les compétiteurs doivent faire surface après avoir plongé avant le premier obstacle, après être passés sous chaque obstacle et après le virage avant de passer sous l'obstacle.
- B. Les compétiteurs peuvent pousser le fond de la piscine lorsqu'ils font surface en passant sous chacun des obstacles. "Faire surface" signifie que la tête du compétiteur rompt la surface de l'eau.
- C. Nager contre ou heurter un obstacle n'est pas un comportement qui entraîne une disqualification.

7.2 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE - 100M (CADET ET PLUS)

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

- A. Les compétiteurs doivent faire surface après avoir plongé avant le premier obstacle, après être passés sous chaque obstacle et après le virage avant de passer sous l'obstacle.
- B. Les compétiteurs peuvent pousser le fond de la piscine lorsqu'ils font surface en passant sous chacun des obstacles. "Faire surface" signifie que la tête du compétiteur rompt la surface de l'eau.
- C. Nager contre ou heurter un obstacle n'est pas un comportement qui entraîne une disqualification.

7.3 ÉQUIPEMENT

Les obstacles : voir livret L9.

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

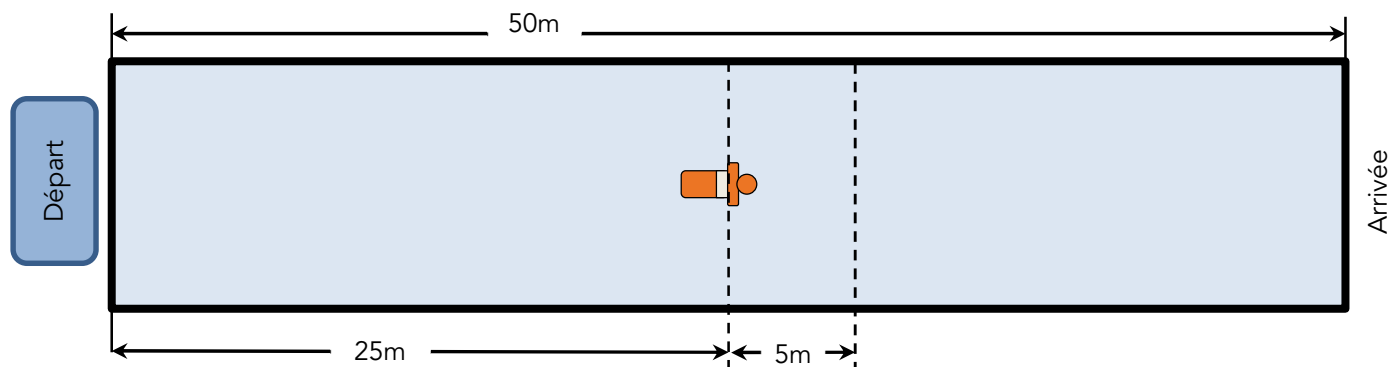
7.4 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Passer au-dessus d'un obstacle sans retourner immédiatement en arrière (en repassant au-dessus ou en dessous), pour ensuite passer correctement sous l'obstacle (DQ11).
- B. Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage avant de passer sous un obstacle (DQ12).
- C. Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13).
- D. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) pour remonter à la surface, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- E. Ne pas toucher le mur/bord pendant le virage (DQ14).
- F. Ne pas toucher le mur/le bord d'arrivée (DQ15).

8. 50M MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Schéma 02 : 50m mannequin



8.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après un signal sonore de départ, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 25m en nage libre puis plonge pour récupérer un mannequin immergé. Le compétiteur doit casser la surface de l'eau après avoir plongé et avant de récupérer le mannequin. Le compétiteur remonte le mannequin à la surface dans la zone de récupération de 5m et le remorque jusqu'au mur/bord d'arrivée du bassin.

Le compétiteur peut pousser sur le fond de la piscine lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin.

L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur/le bord d'arrivée de la piscine.

8.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin : voir livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.
- B. Positionnement du mannequin immergé : le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise.
- C. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. Avec le sommet de la bande transversale du mannequin placée sur la ligne des 25m.
- D. Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent avoir placé le mannequin en position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 mètres.
- E. Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m : le mannequin est positionné sur le dos, la tête en direction de l'arrivée et la base du mannequin contre le mur de virage de la piscine (il n'est pas obligatoire que les compétiteurs touchent le mur de virage).

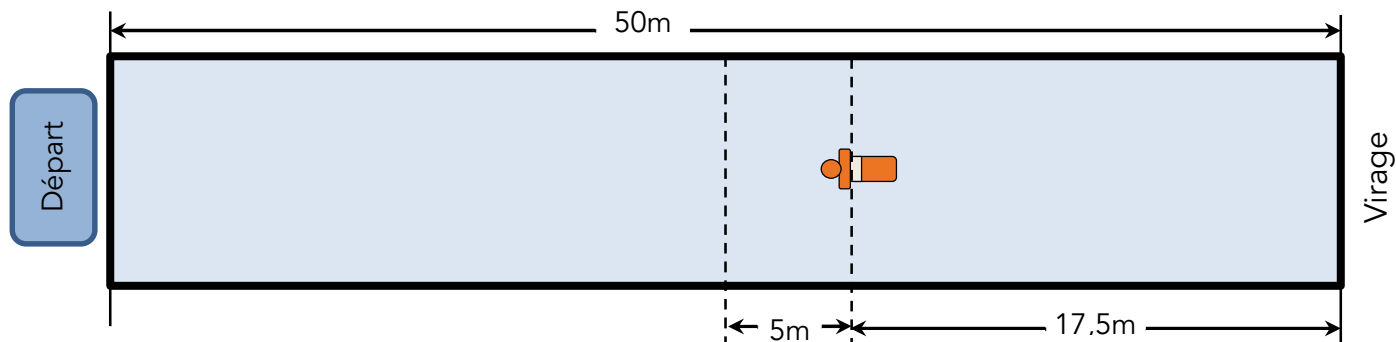
8.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ16).
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage (DQ18).
- D. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- E. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- F. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

9. 100M COMBINE (RESCUE MEDLEY)

Schéma 03 : 100m Combiné



9.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

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

Le compétiteur remonte le mannequin à la surface avant la ligne de récupération des 5m, puis le remorque sur la distance restante jusqu'à ce qu'il touche le mur/bord d'arrivée.

Les compétiteurs peuvent respirer pendant le virage, mais pas après que leurs pieds aient quitté le mur de virage, et ce, jusqu'à ce qu'ils remontent à la surface avec le mannequin.

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

9.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin : voir livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.
- B. Positionnement du mannequin immergé :
 - Le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise.
 - Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. Avec le sommet de la bande transversale du mannequin placée sur la ligne des 17.5m.
- C. Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent avoir placé le mannequin en position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 mètres
- D. Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m : les compétiteurs doivent effectuer un virage pendant le remorquage du mannequin. Les compétiteurs doivent toucher le mur de virage. Les critères du remorquage ne s'appliquent pas dans la zone située 1m avant le mur de virage et 2m après le mur de virage.

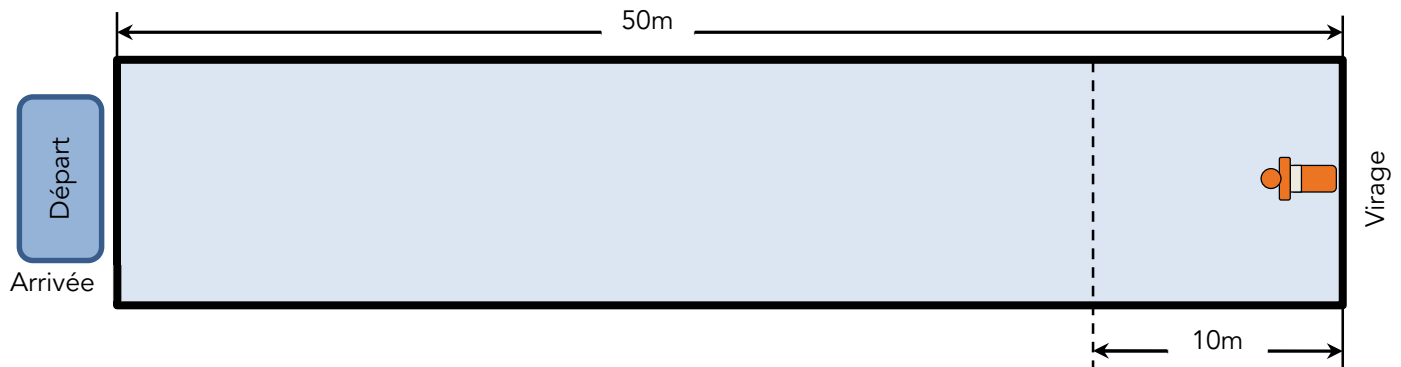
9.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Dans la partie « apnée », faire surface après le virage et avant la remontée avec le mannequin (DQ22).
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m (DQ18).
- D. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- E. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- F. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

10. 100M MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)

Schéma 04 : 100m Mannequin Palmes



10.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après le signal sonore de départ, le sauveteur plonge, nage 50m en nage libre avec palmes, puis remonte le mannequin immergé à la surface dans les 10m du mur de virage. Le compétiteur remorque le mannequin jusqu'à ce qu'il touche le mur ou le bord d'arrivée de la piscine.

Les compétiteurs ne sont pas obligés de remonter à la surface avant de récupérer le mannequin.

Les compétiteurs ne sont pas obligés de toucher le mur de virage ou le bord de la piscine.

Les compétiteurs sont autorisés à pousser sur le fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin.

10.2 ÉQUIPEMENT

A. Mannequin, palmes : voir livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

B. Positionnement du mannequin immergé :

Le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise.

Le mannequin est positionné sur le dos en contact avec le sol de la piscine et sa base en contact avec le mur de la piscine, avec la tête en direction de l'arrivée.

Lorsque la configuration de la piscine ne prévoit pas de paroi verticale rejoignant le fond à 90 degrés, le mannequin doit être placé aussi près du mur que possible, mais pas à plus de 300mm du mur, mesuré depuis la surface de l'eau.

C. Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent avoir placé le mannequin en position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10 mètres.

- D. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage mannequins ne sont pas enfreintes (voir L2-3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.
- E. Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m : les compétiteurs doivent effectuer un virage pendant le remorquage du mannequin. Les compétiteurs doivent toucher le mur de virage. Les critères du remorquage ne s'appliquent pas dans la zone située 1m avant le mur de virage et 2m après le mur de virage, mais les compétiteurs ne doivent pas perdre le contact avec le mannequin.

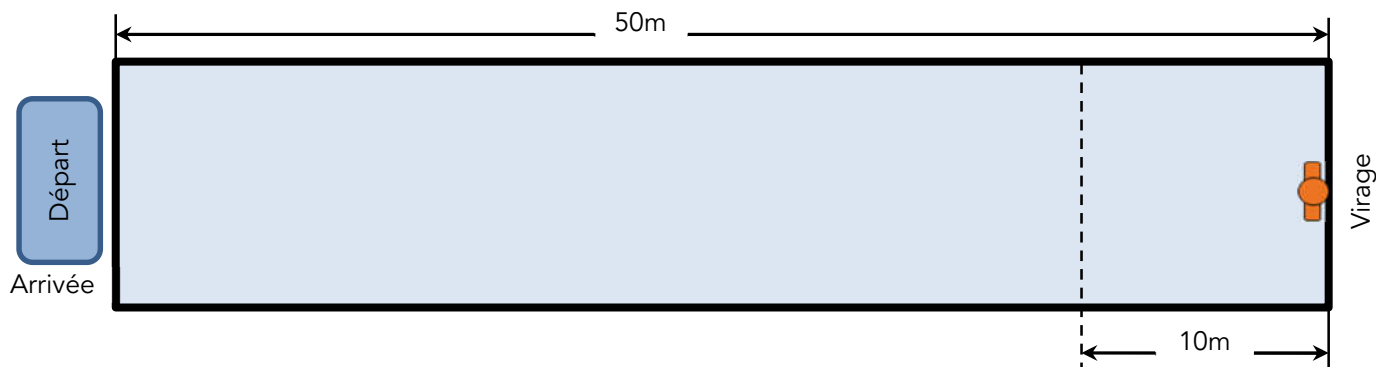
10.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- B. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10m (DQ23).
- C. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- D. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- E. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

11. 100M BOUÉE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)

Schéma 05 : 100m bouée tube.



11.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après le signal sonore de départ, le compétiteur plonge dans l'eau, chaussé de ses palmes et équipé d'une bouée tube, et nage 50m en nage libre. Après avoir touché le mur/bord de virage. Dans la zone de récupération de 10m, le compétiteur fixe correctement la bouée tube autour du mannequin et le remorque avec la bouée tube jusqu'à l'arrivée.

L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur/bord de la piscine.

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

11.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin, palmes : voir livret L9. Le mannequin est rempli d'eau et scellé de manière à ce qu'il flotte avec le haut de la ligne transversale à la surface.
- B. Positionnement du mannequin semi-flottant : un membre de l'équipe du compétiteur (handler) aide au maintien du mannequin (voir L2-3.4).
- C. Départs avec la bouée tubes : au départ, la bouée tube et la corde de la bouée tube sont positionnées au choix du compétiteur, mais à l'intérieur du couloir qui lui est attribué. Les compétiteurs doivent veiller à ce que la bouée tube et la corde soient placées correctement et en toute sécurité. La bouée tube reste déclipée jusqu'à ce qu'elle soit fixée autour du mannequin.
- D. Port de la bouée tube : les bouées tubes doivent être mises correctement, soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine - au choix du compétiteur. En supposant que la bouée tube a été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier le compétiteur si la sangle glisse sur son bras ou son coude pendant qu'il s'approche du mannequin ou pendant le remorquage avec la bouée tube du mannequin.

- E. Sécurisation du mannequin : après avoir touché le mur/bord de virage, le compétiteur sécurise correctement le mannequin avec la bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attache à un anneau en O, à l'intérieur de la zone de récupération de 10m. Les compétiteurs peuvent retourner dans la zone de récupération de 10m pour sécuriser à nouveau le mannequin à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10m.

Remarque : le fait de toucher involontairement le mannequin avant de toucher le mur/bord de virage n'est pas disqualifiant.

- F. Remorquer le mannequin avec la bouée tube : les compétiteurs doivent remorquer le mannequin avec la bouée tube comme indiqué dans les conditions générales des compétitions en piscine. La bouée tube doit être attachée au mannequin et la corde de la bouée tube doit être complètement tendue au moment où le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 mètres.
- G. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse sous un bras du mannequin pendant le remorquage avec la bouée tube, à condition que la bouée tube ait été "fixée correctement" aux 10 mètres et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- H. Les compétiteurs seront disqualifiés si la corde de la bouée tube est ou vient à s'enrouler autour du mannequin, car cela est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- I. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. Le mannequin n'a pas besoin d'être remorqué avec la bouée tube la tête la première à condition qu'il ait été correctement sécurisé à la ligne des 10 mètres et que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau.
- J. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage avec la bouée tube du mannequin ne sont pas enfreintes (voir L2-3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.
- K. Défaillance de la bouée tube : si, selon l'arbitre principal, la bouée tube, la corde et/ou le harnais présentent une défaillance technique pendant la course, l'arbitre principal peut autoriser le compétiteur à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes de l'épreuve ont été fournies par les organisateurs et si les règles prévoient que les bouées tubes fournies doivent être utilisées par tous les compétiteurs.
- L. Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m : les compétiteurs doivent, pendant cette épreuve, effectuer un virage avec le mannequin arrimé dans la bouée. Après avoir touché le mur et dans la zone des 5m après le virage, le sauveteur peut aider le mannequin à tourner et éventuellement repositionner la bouée ou remettre la tête du mannequin au-dessus de l'eau.

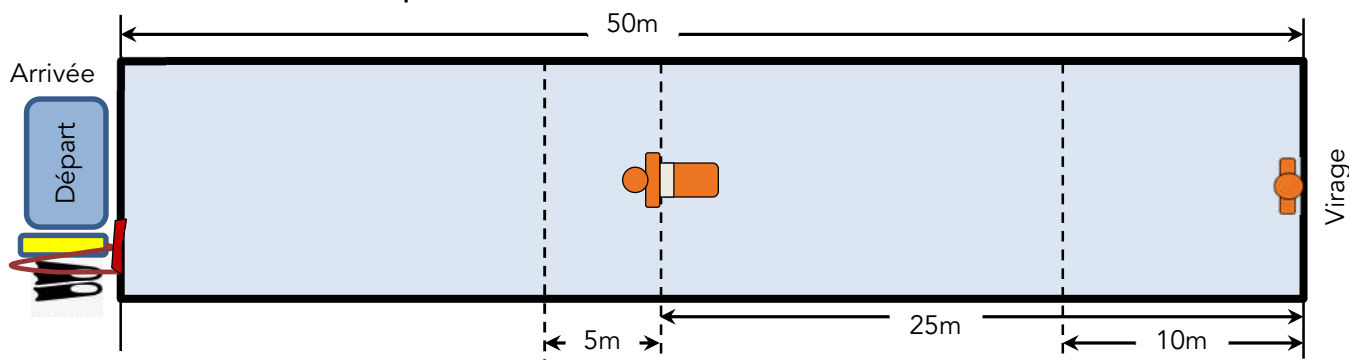
11.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. S'aider de tout accessoire de la piscine (par exemple, ligne de couloir, marches, accessoires de hockey subaquatique) pour fixer la bouée tube autour du mannequin, sauf si la profondeur minimale de la piscine permet au compétiteur de se tenir debout pendant qu'il fixe la bouée tube autour du mannequin (DQ24).
- B. Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30).
- C. Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait établi un contact délibéré avec le mannequin (après avoir touché le mur/bord de virage) (DQ27).
- D. Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28).
- E. Le handler positionne le mannequin de façon incorrecte ou reste délibérément en contact avec le mannequin après que le compétiteur ait saisi le mannequin (DQ25).
- F. Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- G. Aux 50m, le compétiteur qui ne touche pas le mur/bord du bassin avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26).
- H. Fixation incorrecte de la bouée tube autour du mannequin (c.-à-d. pas autour du corps et sous les deux bras et pas attachée à un anneau en O (DQ31).
- I. Ne pas sécuriser la bouée tube autour du mannequin dans la zone de récupération de 10m, jugée au niveau du sommet de la tête du mannequin (DQ32).
- J. La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m (DQ34).
- K. Ne pas remorquer avec la bouée tube le mannequin avec la corde de la bouée tube complètement tendue au-delà des 10m (DQ35).
- L. Remorquer avec la bouée tube le mannequin le visage sous la surface de l'eau (DQ20).
- M. Pousser ou remorquer le mannequin, à la place de le remorquer avec la bouée tube (DQ33).
- N. Le mannequin et la bouée tube se séparent après que la bouée tube ait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36).
- O. Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin soient en place (DQ37).
- P. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

12. 200M SUPER SAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Schéma 06 : 200m Super Sauveteur.



12.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 75 mètres en nage libre, plonge pour récupérer un mannequin immergé. Le compétiteur remonte le mannequin à la surface dans la zone de récupération de 5m et le remorque jusqu'au mur/bord de virage. Après avoir touché le mur/bord, le compétiteur lâche le mannequin.

Dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et sa bouée tube, nage 50m en nage libre. Après avoir touché le mur/bord, le compétiteur dans la zone de récupération de 10m fixe la bouée tube correctement autour du mannequin, puis il le remorque avec la bouée tube jusqu'à l'arrivée.

L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur/bord d'arrivée de la piscine.

12.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin, palmes, bouée tube : voir livret L9. Les compétiteurs doivent utiliser les mannequins et les bouées tubes fournis par les organisateurs. Le premier mannequin, utilisé pour le remorquage, est complètement rempli d'eau et scellé pour l'épreuve. Le second mannequin utilisé pour le remorquage avec la bouée tube est rempli d'eau et scellé de manière à ce qu'il flotte avec le haut de la ligne transversale à la surface de l'eau.
- B. Positionnement des palmes et de la bouée tube : avant le départ, les compétiteurs doivent placer les palmes et la bouée tube sur le bord de la piscine (pas sur le plot de départ) dans les limites de la ligne qui lui est allouée.
- C. Positionnement du mannequin immergé : le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise. Le mannequin est placé sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée avec le haut de la ligne transversale sur la ligne des 25m.
- D. Faire surface avec le premier mannequin : les compétiteurs peuvent pousser le fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin. Les compétiteurs doivent avoir le mannequin en position de remorquage correct avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 5 mètres.

- E. Mettre la bouée tube et les palmes : après avoir touché une première fois le mur/bord de virage, le compétiteur lâche le premier mannequin. Puis dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et sa bouée tube et parcourt 50m en nage libre.
- F. Port de la bouée tubes : les bouées tubes doivent être mises correctement, soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine - au choix du compétiteur. En supposant que la bouée tube a été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant qu'il s'approche du mannequin ou pendant le remorquage avec la bouée tube du mannequin.
La bouée de sauvetage reste déclipée jusqu'à ce qu'elle soit fixée autour du mannequin.
- G. Positionnement du mannequin semi-flottant : un membre de l'équipe du compétiteur (handler) aide au maintien du mannequin (voir L2-3.4).
- H. Sécurisation du mannequin : après avoir touché le mur/bord de virage, le compétiteur sécurise correctement le mannequin avec la bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attache à un anneau en O, à l'intérieur de la zone de récupération de 10m. Les compétiteurs peuvent retourner dans la zone de récupération de 10m pour sécuriser à nouveau le mannequin à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10m.
- Remarque** : le fait de toucher involontairement le mannequin avant de toucher le mur/bord de virage n'est pas disqualifiant.
- I. Remorquer avec la bouée tube le mannequin : les compétiteurs doivent remorquer avec la bouée tube le mannequin comme indiqué dans les conditions générales des compétitions en piscine. La bouée tube doit être attachée au mannequin et la corde de la bouée tube doit être complètement tendue au moment où le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 mètres.
- J. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse sous un bras du mannequin pendant le remorquage avec la bouée tube, à condition que la bouée tube ait été "fixée correctement" aux 10 mètres et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- K. Les compétiteurs seront disqualifiés si la corde de la bouée tube est ou vient à s'enrouler autour du mannequin, car cela est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- L. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. Le mannequin n'a pas besoin d'être remorqué avec la bouée tube la tête la première à condition qu'il ait été correctement sécurisé à la ligne des 10 mètres et que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau.
- M. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage

avec la bouée tube du mannequin ne sont pas enfreintes (voir L2-3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.

- N. Défaillance de la bouée tube : si, selon l'arbitre principal, la bouée tube, la corde et/ou le harnais présentent une défaillance technique pendant la course, l'arbitre principal peut autoriser le compétiteur à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes de l'épreuve ont été fournies par les organisateurs et si les règles prévoient que les bouées tubes fournies doivent être utilisées par tous les compétiteurs.

12.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

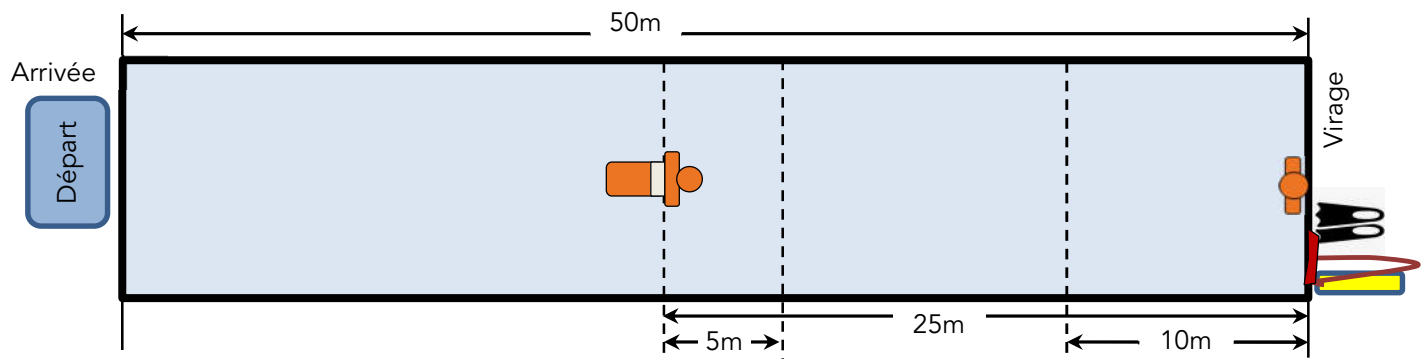
- A. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- B. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage (DQ18).
- C. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- D. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- E. S'aider de tout accessoire de la piscine (par exemple, ligne de couloir, marches, accessoires de hockey subaquatique) pour fixer la bouée tube autour du mannequin, sauf si la profondeur minimale de la piscine permet au compétiteur de se tenir debout pendant qu'il fixe la bouée tube autour du mannequin (DQ24).
- F. Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30).
- G. Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait établi un contact délibéré avec le mannequin (après avoir touché le mur/bord de virage) (DQ27).
- H. Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28).
- I. Le handler positionne le mannequin de façon incorrecte ou reste délibérément en contact avec le mannequin après que le compétiteur ait saisi le mannequin (DQ25).
- J. Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- K. Aux 50m, le compétiteur qui ne touche pas le mur/bord du bassin avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26).
- L. Fixation incorrecte de la bouée tube autour du mannequin (c.-à-d. pas autour du corps et sous les deux bras et pas attachée à un anneau en O) (DQ31).
- M. Ne pas sécuriser la bouée tube autour du mannequin dans la zone de récupération de 10m, jugée au niveau du sommet de la tête du mannequin (DQ32).
- N. La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du

mannequin passe la ligne des 10m (DQ34).

- O. Ne pas remorquer avec la bouée tube le mannequin avec la corde de la bouée tube complètement tendue au-delà des 10m (DQ35).
- P. Remorquer avec la bouée tube le mannequin avec le visage sous la surface de l'eau (DQ20).
- Q. Pousser ou remorquer le mannequin, à la place de le remorquer avec la bouée tube (DQ33).
- R. Le mannequin et la bouée tube se séparent après que la bouée tube ait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36).
- S. Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin soient en place (DQ37).
- T. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

13. 100M SAUVETAGE MANNEQUIN (MANIKIN LIFESAVER MEDLEY)

Schéma 07 : 100m sauvetage mannequin



13.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après le signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau, nage 25m en nage libre et plonge pour récupérer un mannequin immergé. Les compétiteurs doivent faire surface après avoir plongé et avant de récupérer le premier mannequin. Le compétiteur remonte le mannequin à la surface dans la zone de récupération de 5m et le remorque jusqu'au mur/bord de virage bord du bassin. Les compétiteurs peuvent pousser le fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin. Après avoir touché le mur/bord, le compétiteur lâche le mannequin.

Dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et sa bouée tube. Dans la zone de récupération de 10m, il fixe correctement la bouée tube autour d'un deuxième mannequin et le remorque avec la bouée tube jusqu'à l'arrivée.

L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur/bord d'arrivée de la piscine.

13.2 L'ÉQUIPEMENT

A. Mannequin, palmes, bouée tube : voir livret L9.

Les compétiteurs doivent utiliser les mannequins et les bouées tubes fournis par les organisateurs. Le premier mannequin utilisé pour le remorquage est complètement rempli d'eau et scellé pour l'épreuve. Le second mannequin, utilisé pour le remorquage avec la bouée tube, est rempli d'eau et scellé de manière à ce qu'il flotte avec le haut de la ligne transversale à la surface de l'eau.

B. Placement des palmes et des bouées tubes : avant le départ, le handler doit placer les palmes et la bouée tube sur le bord du mur virage au 50m (et non sur le plot de départ) dans les limites de la ligne attribuée à son compétiteur.

C. Positionnement du mannequin immergé : le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise. Le mannequin est placé sur le dos, la tête en direction du mur de virage, le haut de la ligne transversale se trouvant sur la ligne des 25 mètres.

- D. Faire surface avec le premier mannequin : les compétiteurs peuvent pousser le fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin.
- E. Remorquage : les compétiteurs doivent avoir le mannequin en position de remorquage correcte avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 5 mètres. Le compétiteur porte ensuite le mannequin comme indiqué dans les conditions générales pour les compétitions en piscine jusqu'au bord du virage/du mur.
- F. Positionnement du mannequin semi-flottant : un membre de l'équipe du compétiteur (handler) aide au maintien du mannequin. Pour le maintien, le handler, utilise au moins une main pour positionner et maintenir le mannequin à la verticale, face au mur de virage, et en le laissant flotter dans sa position de flottabilité naturelle n'importe où à l'intérieur de la ligne attribuée. Le handler peut lâcher le mannequin après que le compétiteur ait touché le mur de virage, mais il doit lâcher le mannequin dès que le compétiteur a délibérément établi le contact avec le mannequin pour le sécuriser, pour le remorquage avec la bouée tube. Avec l'approbation de l'arbitre principal, une personne ne faisant pas partie de l'équipe du compétiteur peut agir en tant que handler, à condition qu'elle soit inscrite à la compétition à quelque titre que ce soit. Les handler doivent porter un bonnet identique au compétiteur.
- Le handler ne doit pas intentionnellement entrer dans l'eau pendant l'épreuve. Le handler ne doit pas pousser le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée. Les handlers ne peuvent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.
- G. Deuxième mannequin : après avoir touché le mur/bord de virage et lâché le premier mannequin, le compétiteur enfle ses palmes et sa bouée tube, puis saisit le deuxième mannequin.
- Remarque :** le fait de toucher involontairement le deuxième mannequin avant de toucher le mur/bord de virage n'est pas une disqualification.
- H. Sécurisation du deuxième mannequin : le compétiteur doit sécuriser le mannequin correctement avec la bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et attaché à un anneau en O, dans la zone de récupération de 10m. Les compétiteurs peuvent retourner dans la zone de transition de 10m pour sécuriser à nouveau le mannequin à condition que la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10m.
- I. Port de la bouée tubes : la bouée tube doit être enfilée correctement, soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine, à la discrétion du compétiteur. En supposant que la sangle ait été correctement enfilée, il n'y a pas de raison de disqualification si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant le remorquage avec la bouée tube du mannequin par le compétiteur.
- J. Les compétiteurs doivent remorquer avec la bouée tube le mannequin comme indiqué dans les conditions générales pour les compétitions en piscine. La bouée tube doit être clipsée autour du mannequin et la corde de la bouée tube doit être complètement tendue au moment où le haut de la tête du mannequin passe la ligne des 10m.
- K. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse pendant le remorquage avec

la bouée tube, à condition que la bouée tube ait été "fixée correctement" à la ligne des 10 mètres et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.

- L. Les compétiteurs seront disqualifiés si la corde de la bouée tube est ou vient à s'enrouler autour du mannequin, car cela est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- M. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. Le mannequin n'a pas besoin d'être remorqué avec la bouée tube la tête la première à condition qu'il ait été correctement sécurisé à la ligne des 10 mètres et que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau.
- N. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage avec la bouée tube du mannequin ne sont pas enfreintes (voir 3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.
- O. Défaillance de la bouée tube : si, selon l'arbitre principal, la bouée tube, la corde et/ou le harnais présentent une défaillance technique pendant la course, l'arbitre principal peut autoriser le compétiteur à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes de l'épreuve ont été fournies par les organisateurs et si les règles prévoient que les bouées tubes fournies doivent être utilisées par tous les compétiteurs.

13.3 DISQUALIFICATION

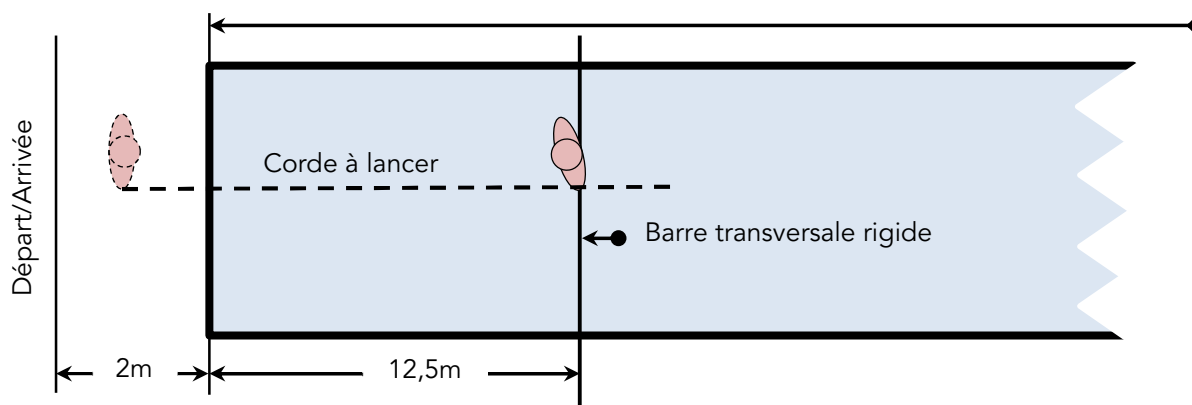
En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ16).
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage (DQ18).
- D. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- E. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- F. S'aider de tout accessoire de la piscine (par exemple, ligne de couloir, marches, accessoires de hockey subaquatique) pour fixer la bouée tube autour du mannequin, sauf si la profondeur minimale de la piscine permet au compétiteur de se tenir debout pendant qu'il fixe la bouée tube autour du mannequin (DQ24).
- G. Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30).
- H. Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur a établi un contact délibéré avec le mannequin (après avoir touché le mur/bord de virage) (DQ27).
- I. Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28).

- J. Le handler positionne le mannequin de façon incorrecte ou reste délibérément en contact avec le mannequin après que le compétiteur ait saisi le mannequin (DQ25).
- K. Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- L. Aux 50m, le compétiteur qui ne touche pas le mur/bord du bassin avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26).
- M. Fixation incorrecte de la bouée tube autour du mannequin (c.-à-d. pas autour du corps et sous les deux bras et pas attachée à un anneau en O (DQ31).
- N. Ne pas sécuriser la bouée tube autour du mannequin dans la zone de récupération de 10m, jugée au niveau du sommet de la tête du mannequin (DQ32).
- O. La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m (DQ34).
- P. Ne pas remorquer avec la bouée tube le mannequin avec la corde de la bouée tube complètement tendue au-delà des 10m (DQ35).
- Q. Remorquer avec la bouée tube le mannequin avec le visage sous la surface de l'eau (DQ20).
- R. Pousser ou remorquer le mannequin, à la place de le remorquer avec la bouée tube (DQ33).
- S. Le mannequin et la bouée tube se séparent après que la bouée tube ait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36).
- T. Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin soient en place (DQ37).
- U. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

14. LANCER DE CORDE

Schéma 08 : lancer de corde



14.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Dans cette épreuve de 45 secondes, le compétiteur lance une corde non lestée à partir d'une zone de lancer sur le bord de la piscine vers un autre membre de l'équipe situé dans l'eau à proximité d'une barre transversale située à 12,5m. Le compétiteur remonte la victime jusqu'au mur/bord d'arrivée de la piscine en le tractant.

- A. Zone de lancer : la zone de lancer est la zone délimitée par le couloir attribué à chaque équipe. Elle va du bord vertical de la paroi de la piscine à l'avant du couloir de l'équipe et est définie sur les côtés par une ligne qui prolonge sans marque la ligne de couloir de part et d'autre du couloir de l'équipe et jusqu'au bord (y compris le bord de plage de la piscine ou le rebord surélevé). La ligne arrière de la zone de lancer n'a pas besoin d'être marquée, mais un minimum de 2m est nécessaire au-delà du bord vertical de la paroi de la piscine pour permettre un lancer sans entrave ainsi que la récupération de la victime.

Remarque 1 : pour les besoins du jugement, les compétiteurs sont toujours tenus de rester dans leur couloir. Cependant, l'accent n'est pas mis sur le placement des pieds sur la ligne, mais plutôt sur le fait de ne pas interférer avec une autre équipe dans cette épreuve.

Remarque 2 : bien que cela ne soit pas obligatoire, pour assurer une zone libre pour le lancer et la remontée de la victime, une ligne au sol, ou une corde temporaire ou une barrière de ruban peut être placée à environ 2m derrière le bord vertical de la paroi de la piscine. Un mouvement en arrière du compétiteur dans cette zone ne sera pas considéré comme disqualifiant.

- B. Le départ : au premier coup de sifflet, les compétiteurs (c'est-à-dire le lanceur et la victime) se préparent au départ. Le "lanceur" tient une seule extrémité de la corde de lancer dans une main. La "victime" prend l'autre extrémité de la corde, entre dans l'eau et se dirige vers la barre transversale. La corde est alors tendue entre la victime et le lanceur. La corde excédentaire peut être laissée de part et d'autre de la barre transversale et, si elle est tendue au-delà de la barre transversale de 12,5m, la corde excédentaire peut être passée par-dessus ou par-dessous la barre transversale. Aucun lancer d'entraînement n'est autorisé avant le départ.

Au deuxième coup de sifflet, les lanceurs prennent leurs positions pour le départ sans délai excessif. Lorsque tous les compétiteurs ont pris leur position de départ, le starter donne le commandement " À vos marques ". Lorsque tous les lanceurs et les victimes sont immobiles, le starter donne le signal acoustique de départ.

- C. Position de départ : le lanceur se tient dans la zone de lancer face à la victime, immobile avec les talons et/ou les genoux joints et les bras tendus vers le bas et le long du corps. L'extrémité de la corde de lancer est tenue d'une main.
La victime est située du côté le plus proche de la barre transversale rigide dans le couloir qui lui a été attribué. La victime est en contact avec la corde de lancer et tient la barre transversale avec une ou deux mains.
- D. Au signal acoustique de départ : le lanceur ramène la corde, la lance à la victime (qui la saisit) et la tracte dans l'eau jusqu'à ce qu'elle touche le mur ou le bord d'arrivée.
- E. Les victimes ne peuvent saisir la corde que s'il s'agit d'un " bon lancer ". Un bon lancer est un lancer pour lequel la victime peut saisir la corde du lancer avec sa main, mais uniquement dans le couloir qui lui a été attribué, soit devant, soit derrière la barre transversale. Les lignes du couloir ne sont pas « à l'intérieur du couloir ».
Tant que les victimes restent entièrement dans leur couloir désigné et qu'elles ne relâchent pas leur prise de la barre transversale, elles peuvent utiliser leur pied ou une autre partie de leur corps pour tenter de ramener la corde de lancer à l'intérieur de leur couloir dans un endroit où elles pourront saisir la corde avec leur main.
La victime peut faire glisser sa main le long de la barre transversale, mais elle doit saisir la barre transversale lorsqu'elle touche la corde avec une partie quelconque de son corps et lorsqu'elle saisit la corde.
Il n'y a pas de pénalité pour avoir tiré sur la barre transversale rigide en essayant d'atteindre la corde de lancer.
Remarque : la victime peut relâcher son contact avec la barre transversale après le signal de départ sans pénalité, mais elle doit saisir la barre transversale avec sa main lorsqu'elle utilise une partie de son corps pour rassembler ou pour saisir la ligne avec l'autre main.
- F. Tracter la victime dans l'eau : lorsqu'elles sont tractées vers le bord, les victimes doivent être sur le ventre et saisir la corde de lancement avec les deux mains. Les victimes ne peuvent pas " remonter " la corde de lancer une main après l'autre. Pour des raisons de sécurité, les victimes peuvent lâcher la corde d'une main dans le seul but de toucher le mur/le bord. Cela n'entraînera pas de disqualification.
Les victimes peuvent porter des lunettes de natation.
- G. Les lanceurs qui sortent de leur zone de lancer tout en tractant la victime seront disqualifiés. Les lanceurs ne doivent pas gêner les autres équipes ou utiliser le couloir adjacent. Le lanceur doit maintenir au moins un pied entièrement à l'intérieur du bord intérieur de sa zone de lancer, soit au sol, soit en l'air au-dessus de sa zone de lancer. N'importe quelle partie des pieds du lanceur peut déborder sur le bord de la piscine de sa zone de lancer sans pénalité.

Remarque 1 : le lanceur de corde doit tirer sa victime avec ses bras et n'est pas autorisé à marcher ou à courir en tenant la corde dans ses mains ou autour d'une partie de son corps, ni à marcher délibérément à reculons tout en tirant sa victime jusqu'au mur d'arrivée.

Remarque 2 : s'il y a une ligne au sol, ou une barrière temporaire de corde ou de ruban placée à environ 2m derrière le bord vertical de la paroi de la piscine, tout mouvement vers l'arrière du concurrent dans cette zone ne sera pas considéré comme une disqualification.

- H. Les lanceurs peuvent tenter de récupérer une corde tombée en dehors de la zone de lancer tant qu'il n'y a pas d'interférence avec un autre compétiteur (tel que défini ci-dessus). Les lanceurs qui entrent (ou tombent) dans l'eau seront disqualifiés.
- I. Pour éviter toute interférence avec les autres couloirs, la victime ne peut pas sortir de l'eau et doit rester dans son couloir. L'équipe sera disqualifiée si elle tente de sortir de l'eau au-delà de la taille ou de s'asseoir sur le bord de la piscine ou sur la ligne du couloir avant que le signal sonore ne soit donné par l'officiel désigné à la fin de l'épreuve.
De même, le lanceur ne doit pas gêner les autres équipes dans l'épreuve en restant dans la zone de lancer qui lui a été attribuée jusqu'à ce que le signal de fin d'épreuve soit donné par l'officiel désigné pour la fin de l'épreuve.
- J. Limite de temps : les lanceurs doivent effectuer un lancer correct et ramener la victime jusqu'au mur/bord d'arrivée dans un délai de 45 secondes.
Les lanceurs qui ne parviennent pas à ramener la victime au mur/bord d'arrivée avant le signal sonore de fin de 45 secondes seront désignés comme " Hors Temps " (HT).

14.2 ÉQUIPEMENT

- A. La corde de lancer : voir livret L9. La corde de lancer doit avoir une longueur comprise entre 16,5m et 17,5m. Les compétiteurs doivent utiliser les cordes de lancer fournies par les organisateurs.
- B. La barre transversale rigide est placée à la surface de chaque couloir à 12,5m du bord de départ de la piscine. Une tolérance de plus 100mm et de moins 0,00mm est autorisée dans chaque couloir.

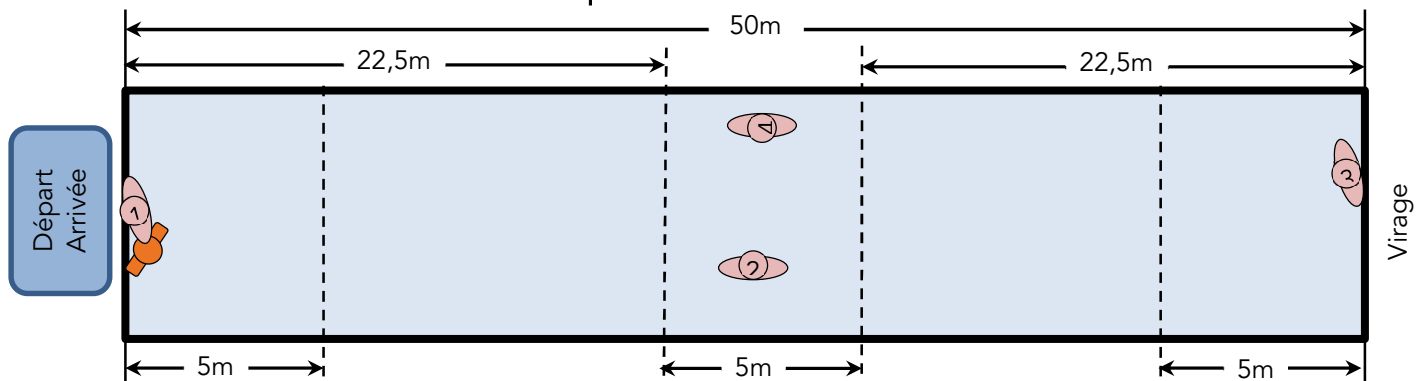
14.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Le lanceur effectue un/des lancer(s) d'entraînement (DQ58).
- B. Victime ne saisissant pas la barre transversale avec la main lorsqu'elle utilise n'importe quelle partie de son corps pour récupérer ou saisir la corde pour la ramener au mur/bord d'arrivée (DQ51).
- C. La victime saisit la corde en dehors de son couloir (DQ54).
- D. La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est ramenée jusqu'au mur/bord d'arrivée (DQ55).
- E. La victime ne tient pas la corde de lancer avec les deux mains alors qu'elle est ramenée vers le mur/bord d'arrivée (elle peut lâcher une main dans le seul but de toucher le mur/bord d'arrivée) (DQ56).
- F. La victime « remonte » le long de la corde de lancer en avançant une main après l'autre (DQ57).
- G. Le lanceur interfère avec les autres équipes dans l'épreuve en ne restant pas dans sa zone de lancer attribuée après le signal de départ et avant le signal acoustique de fin des 45 secondes (DQ51).
- H. Le lanceur ne ramène pas la corde à l'aide de ses bras et marche ou court avec la corde tenue dans les mains ou autour d'une partie de son corps pour ramener la victime au mur d'arrivée de la piscine (DQ52).
- I. La victime sort de l'eau avant le signal acoustique de fin des 45 secondes (DQ53).
- J. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

15. RELAIS MANNEQUIN (4X25M) (MANIKIN RELAY)

Schéma 09 : relais 4x25m Mannequin.



15.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Quatre compétiteurs remorquent à tour de rôle un mannequin sur une distance d'environ 25m chacun.

- A. Au premier coup de sifflet long, tous les compétiteurs entrent dans l'eau. Au deuxième coup de sifflet long, tous les compétiteurs, sans délai excessif, se préparent au départ.
- B. Le premier compétiteur tient un mannequin d'une main et le mur/la bordure ou le plot de départ de l'autre main. Les deuxième, troisième et quatrième compétiteurs sont dans l'eau aux positions 25m, 50m et 75m selon leur position respective.
- C. Lorsque tous les compétiteurs ont rejoint leur position de départ, le starter doit donner le commandement " À vos marques ".
- D. Lorsque les premiers compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal acoustique de départ.
- E. Le premier compétiteur : le premier compétiteur remorque le mannequin et le transmet au deuxième compétiteur dans la zone de transition de 5m située entre les marques 22,5m et 27,5m.
- F. Le deuxième compétiteur : le deuxième compétiteur transporte le mannequin jusqu'à ce qu'il touche le mur/bord de virage et transmet le mannequin au troisième compétiteur qui est en contact avec le mur/bord de virage ou le plot de départ avec au moins une main.
- G. Le troisième compétiteur : le troisième compétiteur peut toucher ou saisir le mannequin d'une main avant que le deuxième compétiteur ne touche le mur/bord de virage ou le plot de départ, mais il ne doit pas relâcher le contact avec le mur/bord de virage ou le plot de départ avant que le deuxième compétiteur n'ait touché le mur/bord de virage.
Le troisième compétiteur transporte le mannequin et le transmet au quatrième compétiteur dans la zone de transition entre les marques 72,5m et 77,5m.
- H. Le quatrième compétiteur : le quatrième compétiteur termine l'épreuve en remorquant le mannequin jusqu'à ce qu'il touche le mur/bord d'arrivée avec n'importe quelle partie de son

corps.

- I. Une fois qu'ils ont terminé leur course et leur échange, les compétiteurs doivent rester dans l'eau, dans leur couloir dans la zone de transition, en restant à l'écart des échanges suivants, et y rester jusqu'à ce que la fin de l'épreuve ait été annoncée.
- J. Seuls les compétiteurs qui arrivent et ceux qui partent peuvent participer à l'échange de mannequin à l'intérieur de leur zone de transition. Les compétiteurs qui arrivent peuvent aider les compétiteurs qui partent, mais seulement si la tête du mannequin n'est pas sortie de l'intérieur de la zone de transition.
- K. La main d'au moins un compétiteur doit être en contact avec le mannequin en permanence.
- L. La zone de départ et les zones de transition des prises de relais doivent être matérialisées par des drapeaux, des poteaux ou des cônes.
- M. Les compétiteurs participant à l'échange peuvent pousser sur le fond de la piscine dans la zone de transition.
- N. Dans les zones de départ et de transition, les compétiteurs ne sont pas jugés sur le critère de « remorquage du mannequin » (défini L2-3), mais ils doivent rester en contact avec le mannequin avec au moins une main à tout moment, y compris pendant les échanges.
Remarque : le critère standard « Remorquage mannequin » (définis L2-3) s'applique au dernier compétiteur du relais à l'arrivée de l'épreuve.
- O. Les échanges de mannequins doivent avoir lieu dans les zones de transition prévues à cet effet, jugées sur le sommet de la tête du mannequin.
- P. Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m : tous les échanges de mannequins sont effectués en bout de bassin. Le sauveteur qui arrive avec le mannequin touche le mur de virage et passe le mannequin au sauveteur suivant qui est en contact avec le bord de la piscine (virage) ou le plot de départ avec au moins une main. Ce dernier sauveteur ne peut pas toucher le mannequin tant que le sauveteur précédent n'a pas touché le mur. Le sauveteur qui arrive avec le mannequin ne peut pas le lâcher tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est-à-dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).

15.2 ÉQUIPEMENT

Mannequin : voir livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

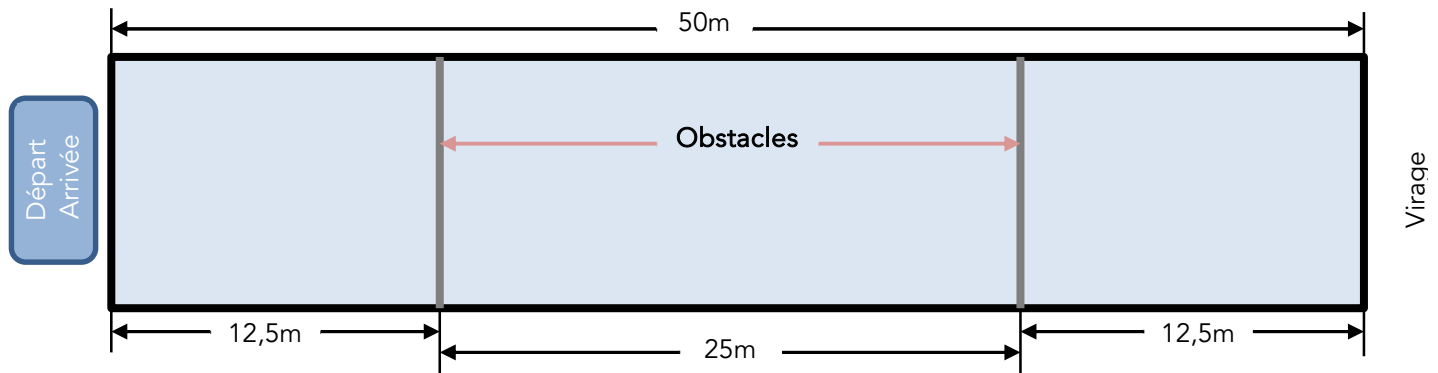
15.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Le troisième compétiteur relâche le contact avec le mur/bord de virage/plot de départ avant que le deuxième compétiteur n'ait touché le mur/bord (DQ40).
- D. Le mannequin change de main avant ou au-delà de la zone de transition définie (DQ41).
- E. Assistance d'un troisième compétiteur pendant l'échange entre le compétiteur arrivant et le compétiteur partant (DQ38).
- F. Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait saisi (c'est-à-dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin) (DQ42).
- G. Ne pas avoir le mannequin en position de remorquage correcte avant que le haut de la tête du mannequin ne passe la ligne des 5m (DQ18).
- H. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord de virage ou le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- I. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).
- J. Un compétiteur quitte l'eau après avoir terminé son parcours de relais (DQ50) et avant que le signal de fin de course ne soit donné (DQ60).
- K. Un compétiteur effectuant deux ou plusieurs tours dans l'épreuve (DQ39).

16. RELAIS OBSTACLES (4X50M) (OBSTACLE RELAY)

Schéma 10 : Relais 4x50m Obstacles.



16.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Quatre compétiteurs nagent chacun à leur tour une distance de 50m obstacles.

- Le premier compétiteur : après un signal sonore de départ, le premier compétiteur plonge et parcourt 50m en nage libre en passant sous deux obstacles.
- Les deuxième, troisième et quatrième compétiteurs : après que le premier compétiteur ait touché le mur/bord de virage, les deuxième, troisième et quatrième compétiteurs répètent la même opération à leur tour.
- Les compétiteurs doivent faire surface après le plongeon et avant le premier obstacle et après être passés sous chaque obstacle. "Faire surface" signifie que la tête du compétiteur sort de l'eau.
- Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface en passant sous les obstacles.
- Le fait de nager dans un obstacle ou de le heurter n'est pas un motif de disqualification.
- Les premiers, deuxième et troisième compétiteurs doivent quitter l'eau dès qu'ils ont fini leur distance, sans gêner les autres compétiteurs. Les premiers, deuxième et troisième compétiteurs ne pourront pas rentrer à nouveau dans l'eau.

16.2 ÉQUIPEMENT

Les obstacles : voir Livret L9.

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

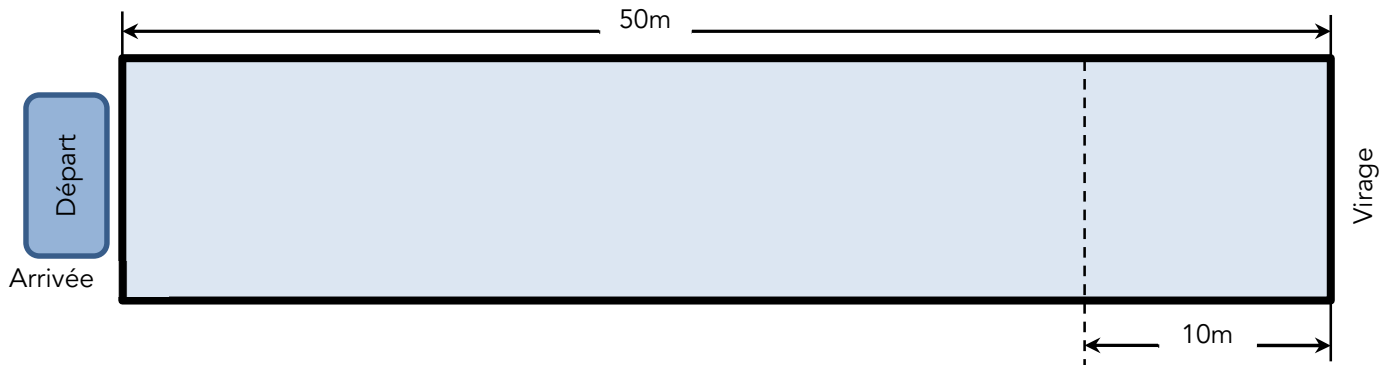
16.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règle générale et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Passer au-dessus d'un obstacle sans retourner immédiatement en arrière (en repassant au-dessus ou en dessous), pour ensuite passer correctement sous l'obstacle (DQ11).
- B. Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage avant de passer sous un obstacle (DQ12).
- C. Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13).
- D. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) pour remonter à la surface, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- E. Quitter le plot de départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur/bord (DQ40).
- F. Ne pas toucher le mur/le bord d'arriver (DQ15).
- G. Un compétiteur retourne dans l'eau après avoir terminé sa partie du relais (DQ49).
- H. Un compétiteur répète deux ou plusieurs tours dans l'épreuve (DQ39).
- I. Les compétiteurs 1, 2 et 3 ne sortent pas de l'eau dès qu'ils ont fini leur distance ou après avoir reçu l'ordre par l'officiel désigné (DQ40A).

17. RELAIS DE LA BOUÉE TUBE (4X50M) (MEDLEY RELAY)

Schéma 11 : relais 4x50m bouée tube.



17.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Quatre compétiteurs nagent à tour de rôle sur une distance de 50 mètres en effectuant différentes actions.

- A. Le premier compétiteur : suite au signal sonore de départ, effectue 50m en nage libre sans palmes.
 - B. Le deuxième compétiteur : avec un départ plongé après que le premier compétiteur ait touché le mur/bord de virage, le deuxième compétiteur nage 50m en nage libre avec des palmes. Le deuxième compétiteur n'a pas besoin de remonter à la surface avant de toucher le mur/bord de virage.
 - C. Le troisième compétiteur : après que le deuxième compétiteur ait touché le mur/bord de virage, le troisième compétiteur nage 50m en nage libre sans palmes en remorquant une bouée tube. Le troisième compétiteur touche le mur/bord de virage.
 - D. Le quatrième compétiteur : Le quatrième compétiteur (avec palmes) qui est dans l'eau avec au moins une main en contact avec le mur/bord de virage ou le plot de départ, met le harnais. Le quatrième compétiteur peut toucher ou saisir la bouée tube, son harnais ou sa corde avec une main, avant que le troisième compétiteur n'ait touché le mur/bord de virage, mais doit avoir au moins une main sur le mur/bord de virage ou le plot de départ jusqu'à ce que le troisième compétiteur touche le mur/bord de virage. Le quatrième compétiteur peut pousser le mur/bord avec la main, le bras ou les pieds.
 - E. Le troisième compétiteur, agissant en tant que "victime", tient la bouée tube et/ou l'attache à deux mains tout en étant remorqué sur 50m par le quatrième compétiteur jusqu'à l'arrivée.
 - F. La victime doit être en contact avec la bouée tube avant de passer la ligne des 10m. La corde de la bouée tube doit être complètement tendue au franchissement de la ligne des 10m, jugé lorsque le sommet de la tête de la victime franchit la ligne des 10m.
- Remarque** : si la corde de la bouée tube n'est pas complètement tendue à cause de la puissance des battements de la victime, l'équipe n'est pas disqualifiée.
- G. La victime peut faire des battements de pieds pendant le remorquage, mais aucune autre

forme d'assistance n'est autorisée.

- H. La victime doit tenir le corps principal du tube de sauvetage et/ou de son clip, et non la corde.
- I. La victime doit tenir le corps principal de la bouée tube et/ou le clip avec les deux mains pendant le remorquage, mais elle peut repositionner ses mains sur le tube ou sur l'attache pendant le remorquage sans disqualification.
- J. L'épreuve est terminée lorsque le quatrième compétiteur touche le mur d'arrivée/le bord de la piscine avec la victime en contact avec la bouée tube.
- K. Le premier et le deuxième compétiteur doivent quitter l'eau à la fin de leur parcours sans gêner les autres compétiteurs. Le premier et le deuxième compétiteur ne peuvent pas réentrer dans l'eau.
- L. Dans le cas où l'épreuve est conduite en bassin de 25m : les compétiteurs doivent, pendant cette épreuve, effectuer un virage avec la victime arrimée à la bouée. Après avoir touché le mur et dans la zone des 5m après le virage, le compétiteur peut éventuellement repositionner la bouée.

17.2 ÉQUIPEMENT

- A. Bouée tube, palmes : voir livret L9. Les compétiteurs doivent utiliser les bouées tubes fournies par les organisateurs.
- B. Départs avec la bouée tube : pour le départ du troisième compétiteur, la bouée tube et la corde de la bouée tube peuvent être positionnées au choix du compétiteur, mais à l'intérieur du couloir qui lui a été attribué. Les compétiteurs doivent s'assurer que la position de la bouée tube et de la corde est sécurisée et correcte. La bouée tube reste déclipée pendant toute la durée de l'épreuve.
- C. Port de la bouée tube : les bouées tubes doivent être mises correctement, soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine - au choix du compétiteur. En supposant que la bouée tube ait été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier le compétiteur si la sangle glisse sur son bras ou son coude du compétiteur pendant l'approche ou le remorquage de la victime.
- D. Remorquage de la victime : les compétiteurs doivent remorquer la victime avec la corde de la bouée tube entièrement tendue. Les compétiteurs peuvent retourner dans la zone de transition de 10m pour sécuriser à nouveau la victime à condition que le haut de la tête de la victime n'ait pas dépassé la ligne des 10m.
- E. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage avec la bouée tube du mannequin (s'il est utilisé dans cette partie de la course) ne sont pas enfreintes (voir 3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.

- F. Défaillance de la bouée tube : si, selon l'arbitre principal, la bouée tube, la corde et/ou le harnais (sangle) présentent une défaillance technique pendant la course, l'arbitre principal peut autoriser le compétiteur à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes de l'épreuve ont été fournies par les organisateurs et si les règles prévoient que les bouées tubes fournies doivent être utilisées par tous les compétiteurs.

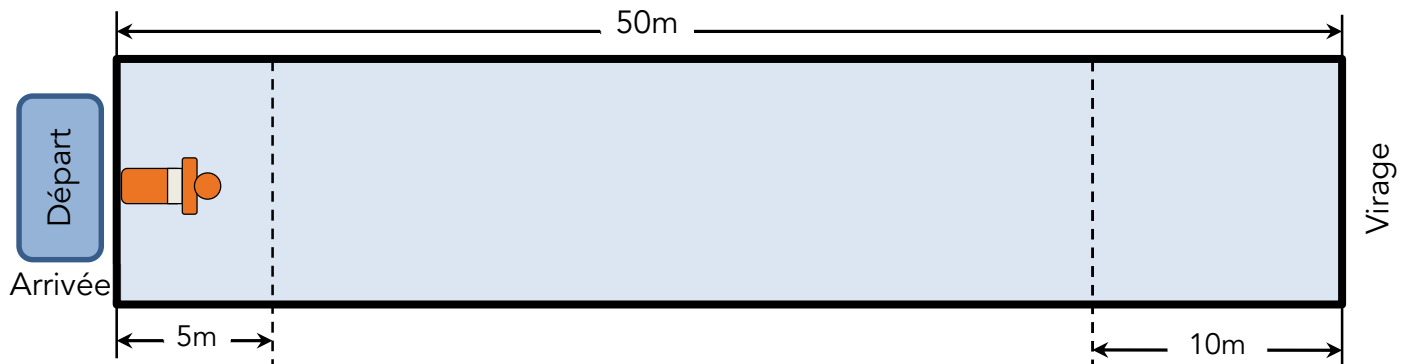
17.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- C. Quitter le plot de départ/relâcher le contact avec le mur/bord du virage/plot de départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur/bord (DQ40).
- D. Le compétiteur clipse la bouée tube (DQ44).
- E. La victime tient la bouée tube par la corde (DQ45).
- F. La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée tube avec les deux mains (DQ46).
- G. La victime ne tient pas ou perd le contact avec la bouée tube après avoir passé la ligne des 10m. (DQ47).
- H. Le quatrième compétiteur remorque la victime sans que la corde de la bouée tube ne soit complètement tendue au-delà de la ligne des 10m (DQ48).
- I. Un compétiteur accomplit deux fois ou plus un parcours de 50m (à l'exception du troisième compétiteur, qui agit une seconde fois en tant que « victime ») (DQ39).
- J. Ne pas toucher le mur à l'arrivée (DQ15).
- K. Un compétiteur réentrée dans l'eau après avoir terminé sa partie de relais (DQ49).

18. RELAIS SAUVETAGE EN PISCINE (POOL LIFESAVER RELAY) (4X50M) (RELAIS MIXTE)

Schéma 12 : relais 4x50m sauvetage en piscine



18.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Quatre compétiteurs nagent à tour de rôle sur une distance de 50 mètres en effectuant différentes actions.

- A. Le premier compétiteur : suite au signal sonore de départ, effectue 50m en nage libre sans palmes.
- B. Le deuxième compétiteur : après un départ plongé une fois que le premier compétiteur a touché le mur/bord, le deuxième compétiteur nage 50m avec ses palmes et plonge pour récupérer un mannequin immergé. Le deuxième compétiteur n'a pas besoin de toucher le mur/bord avant de transmettre le mannequin au troisième compétiteur.
Remarque : le deuxième nageur est autorisé à nager toute la longueur du bassin sous l'eau avant de remonter le mannequin ou peut remonter une ou plusieurs fois à la surface après le départ et avant de plonger pour récupérer le mannequin.
- C. Le troisième compétiteur : le troisième compétiteur attend dans l'eau (sans palmes) en contact avec le mur/bord de virage ou le plot de départ avec au moins une main. Le troisième compétiteur peut toucher ou saisir le mannequin d'une main avant que la tête du mannequin ne casse la surface de l'eau. Après que la tête du mannequin ait cassé la surface de l'eau, le troisième compétiteur relâche son contact avec le mur/bord de virage ou le plot de départ. Le deuxième compétiteur n'est pas obligé de toucher le mur/bord de virage après avoir fait surface avec le mannequin, mais le mannequin ne doit pas être relâché par le deuxième compétiteur avant que le troisième compétiteur ne l'ait saisi (c'est-à-dire que la main d'au moins un compétiteur doit être en contact avec le mannequin à tout moment). Le troisième compétiteur remorque ensuite le mannequin sur 50m et touche le mur/bord avant de passer le mannequin au quatrième compétiteur.
- D. Le quatrième compétiteur : le quatrième compétiteur (avec palmes) est dans l'eau avec au moins une main en contact avec le mur/bord de virage ou le plot de départ. Le quatrième compétiteur peut toucher ou saisir le mannequin d'une main avant que le troisième

compétiteur n'ait touché le mur/bord de virage. Le quatrième compétiteur ne doit pas relâcher le contact avec le mur de virage ou le plot de départ avant que le troisième compétiteur n'ait touché le mur/bord de virage et le mannequin ne doit pas être relâché par le troisième compétiteur avant que le quatrième compétiteur ne l'ait saisi (c'est-à-dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin à tout moment). Le quatrième compétiteur remorque alors le mannequin jusqu'à ce qu'il touche le mur/bord d'arrivée avec n'importe quelle partie de son corps.

- E. Les deuxièmes et troisièmes compétiteurs qui arrivent peuvent aider les compétiteurs qui partent, mais seulement tant que la tête du mannequin reste à l'intérieur des zones de transition.
- F. Les zones de transitions seront matérialisées par des drapeaux des poteaux ou des cônes :
 - À 5m du mur de la piscine pour l'échange entre le 2e et 3e compétiteur.
 - À 10m du mur de la piscine pour l'échange entre le 3e et 4e compétiteur.
- G. Les compétiteurs doivent avoir le mannequin en position de remorquage correcte, comme indiqué ci-dessous :
 - Troisième compétiteur au 5m du mur de la piscine.
 - Quatrième compétiteur au 10m du mur de la piscine.
- H. Les compétiteurs ne peuvent pas lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait saisi (c'est-à-dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).
- I. Les troisièmes et quatrièmes compétiteurs ne sont pas jugés sur le critère de "remorquage du mannequin" (défini en L2-3) à l'intérieur des zones de transition, jugé sur le sommet de la tête du mannequin. Les critères de remorquage du mannequin s'appliquent dans la zone d'arrivée à la fin du relais.
- J. Les troisièmes et quatrièmes compétiteurs peuvent pousser le mur/bord avec la main, le bras ou les pieds après avoir pris le mannequin pour leurs parties de relais respectives.
- K. L'épreuve est terminée lorsque le quatrième compétiteur touche le mur/bord d'arrivée de la piscine tout en continuant à remorquer correctement le mannequin.
- L. Le premier, deuxième, troisième compétiteurs doivent quitter l'eau à la fin de leur parcours sans gêner les autres compétiteurs. Le premier, deuxième, troisième compétiteurs ne peuvent pas réentrer dans l'eau. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage avec la bouée tube du mannequin (s'il est utilisé dans cette partie de la course) ne sont pas enfreintes (voir L2-3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série

Remarque : pour les championnats de sauvetage, chaque équipe sera composée de deux hommes et de deux femmes.

Les équipes sont autorisées à choisir l'ordre de passage des hommes et des femmes.

18.2 ÉQUIPEMENT

Mannequin, palmes : voir livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

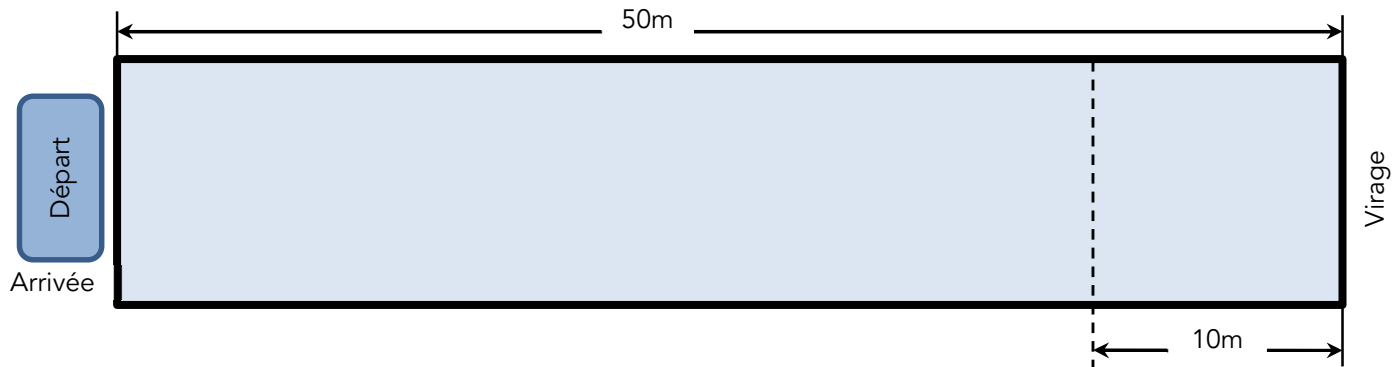
18.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite L2-3 (DQ19).
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Le troisième compétiteur relâche le contact avec le mur/bord avant que la tête du mannequin ne casse la surface de l'eau (DQ59).
- D. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage (DQ18).
- E. Assistance d'un troisième compétiteur pendant l'échange entre le compétiteur arrivant et le compétiteur partant (DQ38).
- F. Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait saisi (c'est-à-dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin) (DQ42).
- G. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10m (DQ23).
- H. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).
- I. Un compétiteur accomplit deux fois ou plus un parcours (DQ39).
- J. Quitter le plot de départ/relâcher le contact avec le mur/bord du virage/plot de départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur/bord (DQ40).
- K. Un compétiteur réentre dans l'eau après avoir terminé sa partie de relais (DQ49).

19.4X50M RELAIS REMORQUAGE SAUVETAGE (RESCUE TOW RELAY) (4 X 50M)

Schéma 13 : relais 4x50m remorquage sauvetage



19.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Quatre compétiteurs nagent à tour de rôle sur une distance de 50 mètres en effectuant différentes actions.

- A. Premier compétiteur : avec un départ plongé sur un signal acoustique de départ, le premier compétiteur nage 50m en nage libre sans palmes.
- B. Deuxième compétiteur : après que le premier compétiteur ait touché le mur/bord, il plonge et parcourt 50m en nage libre avec des palmes.
- C. Troisième compétiteur : après que le deuxième compétiteur ait touché le mur/bord, le troisième compétiteur nage 50m en nage libre avec des palmes en remorquant une bouée tube. Le troisième compétiteur (jouant le rôle du sauveteur) touche le mur/bord de virage.
- D. Quatrième compétiteur : le quatrième compétiteur (jouant le rôle de la victime) est dans l'eau avec au moins une main en contact avec le mur/bord de virage ou le plot de départ. Le quatrième compétiteur peut toucher ou saisir d'une main le tube de sauvetage, son harnais ou sa ligne avant que le troisième compétiteur n'ait touché le mur/bord de virage. Le quatrième compétiteur ne doit pas relâcher le contact avec le mur de virage ou le plot de départ avant que le troisième compétiteur n'ait touché le bord/mur de virage.

Remarque : le troisième compétiteur qui touche involontairement le quatrième compétiteur avant qu'il ne touche le mur/bord de virage n'est pas disqualifié.

- E. Dès que le troisième compétiteur a touché le mur/le bord de virage de la piscine, le quatrième compétiteur peut relâcher le contact avec le mur/le bord de virage ou le plot de départ et le " clipsage " avec la bouée tube de sauvetage peut commencer.
- F. Le sauveteur et/ou la victime fixent la bouée tube autour du corps de la victime, sous les deux bras, et l'attachent à un anneau en O.
- G. Le sauveteur et la victime doivent partir du mur/bord de virage. La victime doit être attachée avec la bouée tube autour du corps avant de passer la ligne des 10m. La corde de la bouée tube doit être complètement tendue au-delà de la ligne des 10m, jugé lorsque le haut de la tête de la victime franchit la ligne des 10m.

Remarque 1 : si la corde de la bouée tube n'est pas complètement tendue à cause de la puissance des battements de jambes de la victime, l'équipe n'est pas disqualifiée.

Remarque 2 : il est permis au sauveteur et/ou à la victime de pousser sur le mur de virage.

- H. Au-delà des 10 mètres, la victime doit être remorquée sur le dos et ne peut être remorquée autrement qu'en étant attachée dans la bouée tube.
- I. Au-delà des 10 mètres, la victime peut aider en godillant sous la surface de l'eau et en faisant des battements de jambes, mais elle ne doit pas nager en dos crawlé ou dans un autre style de nage avec une sortie des bras hors de l'eau.
Remarque : le fait que la victime repositionne ses bras au-dessus de sa tête pour s'aligner n'est pas un motif de disqualification.
- J. L'épreuve est terminée lorsque le sauveteur touche le mur d'arrivée/le bord de la piscine avec la victime attachée dans la bouée tube.
- K. Le premier et deuxième compétiteurs doivent quitter l'eau à la fin de leur parcours sans gêner les autres compétiteurs. Le premier et le deuxième compétiteur ne peuvent pas réentrer dans l'eau.

19.2 ÉQUIPEMENT

- A. Bouée tube : voir livret L9. Les compétiteurs doivent utiliser les bouées tubes fournies par les organisateurs.
- B. Départs avec la bouée tubes : pour le départ du troisième compétiteur, la bouée tube et la corde de la bouée tube peuvent être positionnées au choix du compétiteur, mais à l'intérieur du couloir qui lui a été attribué. Les compétiteurs doivent s'assurer que la position de la bouée tube et de la corde est sécurisée et correcte. La bouée tube reste déclipée jusqu'à ce que le sauveteur sécurise la victime.
- C. Port de la bouée tube : les bouées tubes doivent être mises correctement, soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine - au choix du compétiteur. En supposant que la bouée tube a été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier le compétiteur si la sangle glisse sur son bras ou son coude du compétiteur pendant l'approche ou le remorquage de la victime.
- D. Remorquage de la victime : les compétiteurs doivent remorquer la victime avec la bouée tube attachée autour du corps de la victime et la corde de la bouée tube entièrement tendue. Les sauveteurs peuvent retourner dans la zone de transition de 10m pour sécuriser à nouveau la victime à condition que le haut de la tête de la victime n'ait pas dépassé la ligne des 10m.
- E. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage avec la bouée tube de la victime (si elle est utilisée dans cette partie de la course) ne sont pas enfreintes (voir 3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.

- F. Défaillance de la bouée tube : si, selon l'arbitre principal, la bouée tube, la corde et/ou le harnais (sangle) présentent une défaillance technique pendant la course, l'arbitre principal peut autoriser le compétiteur à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes de l'épreuve ont été fournies par les organisateurs et si les règles prévoient que les bouées tubes fournies doivent être utilisées par tous les compétiteurs.

19.3 DISQUALIFICATION

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Le quatrième compétiteur relâche le contact avec le mur/bord de virage/le plot de départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur/bord du virage (DQ40)
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Le compétiteur (sauveteur) clipse le tube de sauvetage dans l'anneau avant de toucher le mur/bord de virage (DQ30).
- D. Le tube de sauvetage n'est pas fixé autour de la victime (jugé sur le sommet de la tête de la victime) avant de passer la ligne des 10m (DQ61)
- E. La victime se détache de la bouée tube (autre qu'un défaut technique de la bouée tube - voir remarque sur le défaut de la bouée tube) après avoir passé la ligne des 10m et avant que le sauveteur ne touche le mur/bord d'arrivée (DQ62).
- F. La victime n'est pas remorquée sur le dos et n'est pas clipsée dans la bouée tube et ne se trouve pas derrière le sauveteur (DQ63).
- G. La victime nage en dos crawlé ou tout autre style de nage avec une sortie de bras hors de l'eau (DQ64).
Remarque : le fait que la victime godille sous l'eau pour aider le remorqueur ou que la victime repositionne ses bras au-dessus de sa tête pour s'aligner n'est pas un motif de disqualification.
- H. La victime touche le bord/mur d'arrivée avant le sauveteur (DQ65).
- I. Un compétiteur réalise deux ou plusieurs parties de l'épreuve (DQ39).
- J. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).
- K. Un compétiteur réentre dans l'eau après avoir terminé sa partie du relais (DQ49).

The background of the page is a photograph of a swimming pool. It shows several lanes separated by blue and yellow lane lines. A swimmer's arm is visible in the lower left, reaching forward. The water is a clear blue.

LES ÉPREUVES EN SHORT COURSE

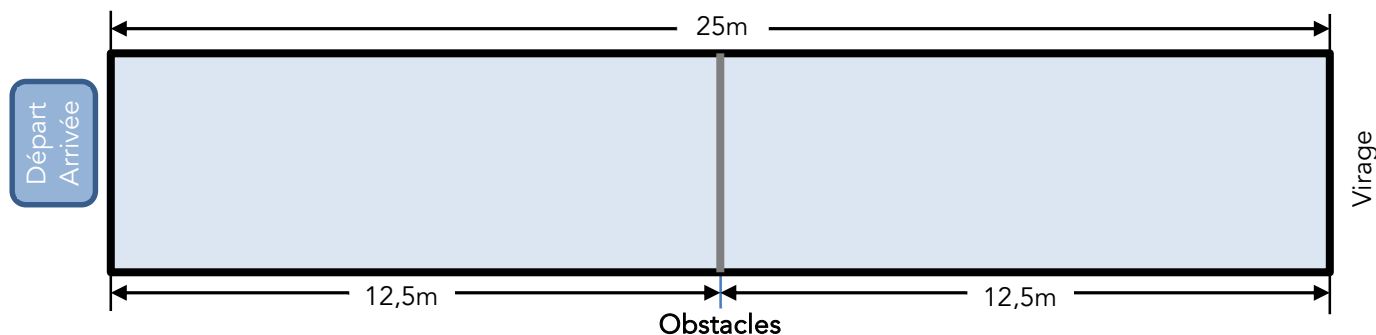
Les épreuves suivantes sont décrites dans cette section :

- Obstacles – 100m
- Remorquage mannequin – 25m
- Combiné – 50m
- Remorquage mannequin palmes – 50m
- Remorquage bouée tube – 50m
- Super sauveteur – 100m

Remarque : des variations alternatives de distance, de profondeur et d'équipement peuvent se produire en raison des caractéristiques des installations, de la sécurité et des circonstances. L'intention de la version short course du règlement est d'établir éventuellement une compétition valide avec des distances identiques pour établir des records.

20. 100M OBSTACLES (OBSTACLE SWIM)

Schéma 14 : 100m obstacles.



20.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

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

- A. Les compétiteurs doivent faire surface après avoir plongé avant le premier obstacle, après être passés sous chaque obstacle et après le virage avant de passer sous l'obstacle.
- B. Les compétiteurs peuvent pousser le fond de la piscine lorsqu'ils font surface en passant sous chacun des obstacles. "Faire surface" signifie que la tête du compétiteur rompt la surface de l'eau.
- C. Nager contre ou heurter un obstacle n'est pas un comportement qui entraîne une disqualification.

20.2 ÉQUIPEMENT

Les obstacles : voir livret L9. Les obstacles sont fixés perpendiculairement aux lignes sous l'eau, sur une corde traversant toute la piscine. L'obstacle est situé à 12,50m du départ est situé à 12,50m du bord opposé.

20.3 DISQUALIFICATIONS.

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Passer au-dessus d'un obstacle sans retourner immédiatement en arrière (en repassant au-dessus ou en dessous), pour ensuite passer correctement sous l'obstacle (DQ11).
- B. Ne pas faire surface après le départ plongé ou après un virage avant de passer sous un obstacle (DQ12).
- C. Ne pas faire surface après chaque obstacle (DQ13).
- D. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) pour remonter à la surface, à l'exception du fond de la

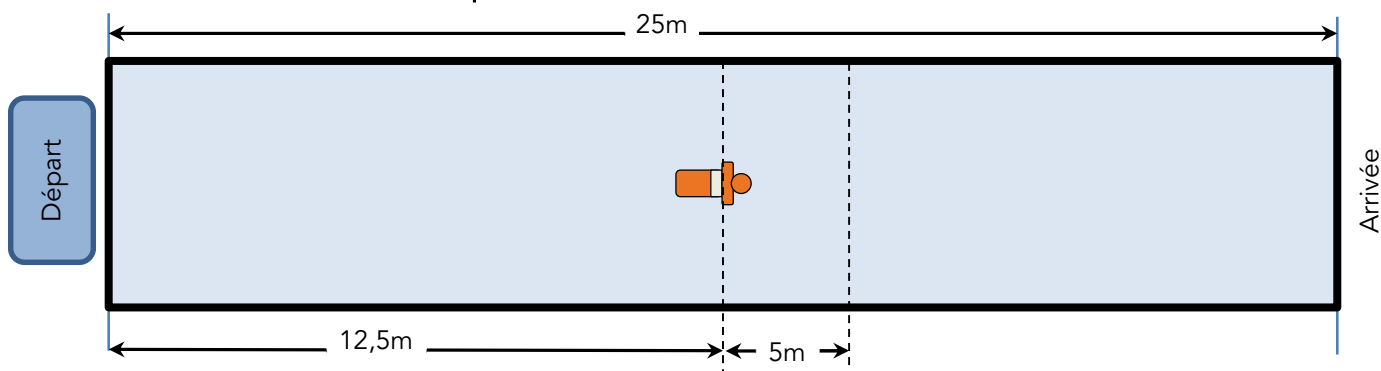
piscine (DQ17).

E. Ne pas toucher le mur/bord pendant le virage (DQ14).

F. Ne pas toucher le mur/le bord d'arrivée (DQ15).

21.25M MANNEQUIN (MANIKIN CARRY)

Schéma 15 : 25m Mannequin.



21.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après un signal sonore de départ, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 12,5m en nage libre puis plonge pour récupérer un mannequin immergé. Le compétiteur doit casser la surface de l'eau après avoir plongé et avant de récupérer le mannequin. Le compétiteur remonte le mannequin à la surface dans la zone de récupération de 5m et le remorque jusqu'au mur/bord d'arrivée du bassin.

Le compétiteur peut pousser sur le fond de la piscine lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin.

L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur/le bord d'arrivée de la piscine.

21.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin : voir Livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.
- B. Positionnement du mannequin immergé : le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise.
- C. Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. Avec le sommet de la bande transversale du mannequin placée sur la ligne des 12,5m.
- D. Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent avoir placé le mannequin en position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 mètres.

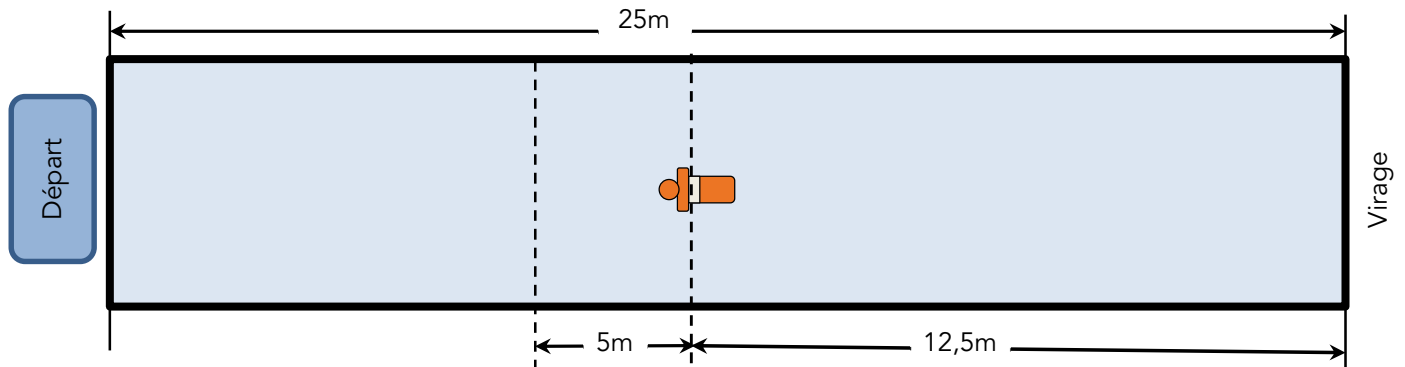
21.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin (DQ16).
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage (DQ18).
- D. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- E. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- F. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

22.50M COMBINE (RESCUE MEDLEY)

Schéma 16 : 50m Combiné.



22.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après un signal sonore de départ, le compétiteur plonge, nage 25m en nage libre jusqu'au virage, s'immerge et nage sous l'eau jusqu'au mannequin immergé à 12.5m du mur de virage.

Le compétiteur remonte le mannequin à la surface avant la ligne de récupération des 5m, puis le remorque sur la distance restante jusqu'à ce qu'il touche le mur/bord d'arrivée.

Les compétiteurs peuvent respirer pendant le virage, mais pas après que leurs pieds aient quitté le mur de virage, et ce, jusqu'à ce qu'ils remontent à la surface avec le mannequin.

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

22.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin : voir livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.
- B. Positionnement du mannequin immergé :
 - Le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise
 - Le mannequin est positionné sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée. Avec le sommet de la bande transversale du mannequin placé sur la ligne des 12.5m.
- C. Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent avoir placé le mannequin en position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 5 mètres

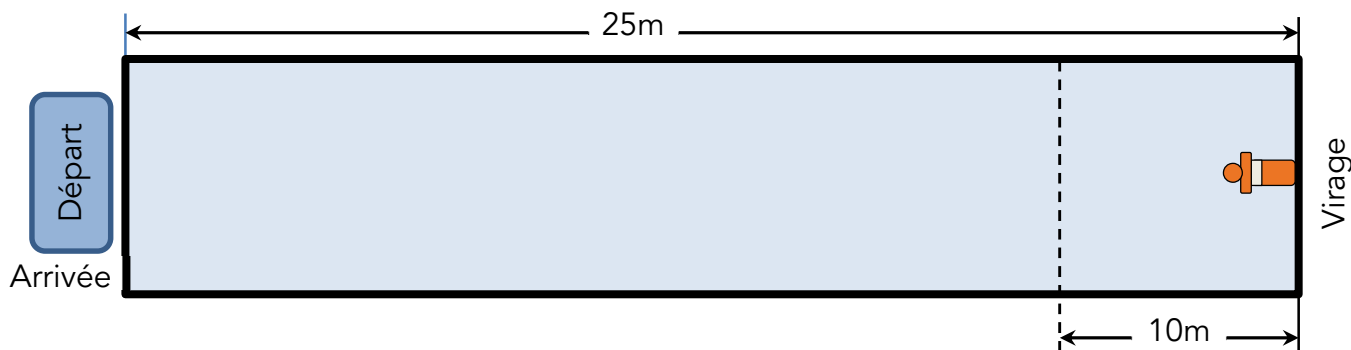
22.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Dans la partie « apnée », faire surface après le virage et avant la remontée avec le mannequin (DQ22).
- B. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- C. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m (DQ18).
- D. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- E. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- F. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

23.50M MANNEQUIN PALMES (MANIKIN CARRY WITH FINS)

Schéma 17 : 50m Mannequin Palmes.



23.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après le signal sonore de départ, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 25m en nage libre avec palmes, puis remonte le mannequin immergé à la surface dans les 10m du mur de virage. Le compétiteur remorque le mannequin jusqu'à ce qu'il touche le mur ou le bord d'arrivée de la piscine.

Les compétiteurs ne sont pas obligés de remonter à la surface avant de récupérer le mannequin.

Les compétiteurs ne sont pas obligés de toucher le mur de virage ou le bord de la piscine.

Les compétiteurs sont autorisés à pousser sur le fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin.

23.2 ÉQUIPEMENT

A. Mannequin, palmes : voir livret L9. Le mannequin est complètement rempli avec de l'eau et fermé pour l'épreuve. Les compétiteurs doivent utiliser le mannequin fourni par l'organisateur.

B. Positionnement du mannequin immergé :

Le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise.

Le mannequin est positionné sur le dos en contact avec le sol de la piscine et sa base en contact avec le mur de la piscine, avec la tête en direction de l'arrivée.

Lorsque la configuration de la piscine ne prévoit pas de paroi verticale rejoignant le fond à 90 degrés, le mannequin doit être placé aussi près du mur que possible, mais pas à plus de 300mm du mur, mesuré depuis la surface de l'eau.

F. Faire surface avec le mannequin : les compétiteurs doivent avoir placé le mannequin en position correcte de remorquage avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10 mètres.

- G. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage mannequins ne sont pas enfreintes (voir 3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.

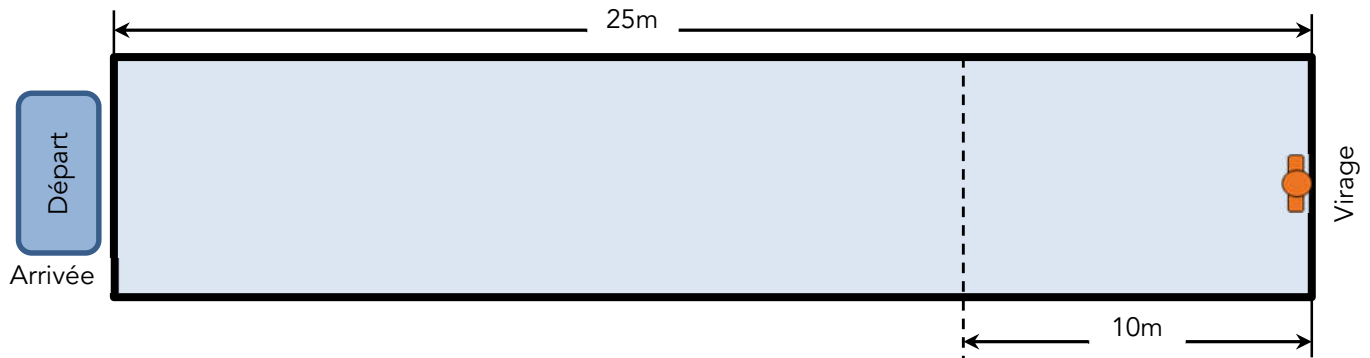
23.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- B. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10m (DQ23).
- C. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- D. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- E. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

24. 50M BOUÉE TUBE (MANIKIN TOW WITH FINS)

Schéma 18 : 50m bouée tube



24.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après le signal sonore de départ, le compétiteur plonge dans l'eau, chaussé de ses palmes et équipé d'une bouée tube, et nage 25m en nage libre. Après avoir touché le mur/bord de virage. Dans la zone de récupération de 10m, le compétiteur fixe correctement la bouée tube autour du mannequin et le remorque avec la bouée tube jusqu'à l'arrivée. L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur/bord de la piscine.

24.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin, palmes : voir livret L9. Le mannequin est rempli d'eau et scellé de manière à ce qu'il flotte avec le haut de la ligne transversale à la surface.
- B. Positionnement du mannequin semi-flottant : un membre de l'équipe du compétiteur (handler) aide au maintien du mannequin (voir L2-3.4).
- C. Départs avec la bouée tubes : au départ, la bouée tube et la corde de la bouée tube sont positionnées au choix du compétiteur, mais à l'intérieur du couloir qui lui est attribué. Les compétiteurs doivent veiller à ce que la bouée tube et la corde soient placées correctement et en toute sécurité. La bouée tube reste déclipée jusqu'à ce qu'elle soit fixée autour du mannequin.
- D. Port de la bouée tube : les bouées tubes doivent être mises correctement, soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine - au choix du compétiteur. En supposant que la bouée tube ait été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier le compétiteur si la sangle glisse sur son bras ou son coude pendant qu'il s'approche du mannequin ou pendant le remorquage avec la bouée tube du mannequin.
- E. Sécurisation du mannequin : après avoir touché le mur/bord de virage, le compétiteur sécurise correctement le mannequin avec la bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attache à un anneau en O, à l'intérieur de la zone de récupération de 10m. Les compétiteurs peuvent retourner dans la zone de récupération de 10m pour sécuriser à nouveau le mannequin à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10m.

Remarque : le fait de toucher involontairement le mannequin avant de toucher le mur/bord de virage n'est pas une disqualification.

- M. Remorquer le mannequin avec la bouée tube : les compétiteurs doivent remorquer le mannequin avec la bouée tube comme indiqué dans les conditions générales des compétitions en piscine. La bouée tube doit être attachée au mannequin et la corde de la bouée tube doit être complètement tendue au moment où le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 mètres.
- N. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse sous un bras du mannequin pendant le remorquage avec la bouée tube, à condition que la bouée tube ait été "fixée correctement" aux 10 mètres et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- O. Les compétiteurs seront disqualifiés si la corde de la bouée tube est ou vient à s'enrouler autour du mannequin, car cela est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- P. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. Le mannequin n'a pas besoin d'être remorqué avec la bouée tube la tête la première à condition qu'il ait été correctement sécurisé à la ligne des 10 mètres et que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau.
- Q. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage avec la bouée tube du mannequin ne sont pas enfreintes (voir 3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.
- R. Défaillance de la bouée tube : si, selon l'arbitre principal, la bouée tube, la corde et/ou le harnais présente une défaillance technique pendant la course, l'arbitre principal peut autoriser le compétiteur à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes de l'épreuve ont été fournies par les organisateurs et si les règles prévoient que les bouées tubes fournies doivent être utilisées par tous les compétiteurs.

24.3 DISQUALIFICATIONS

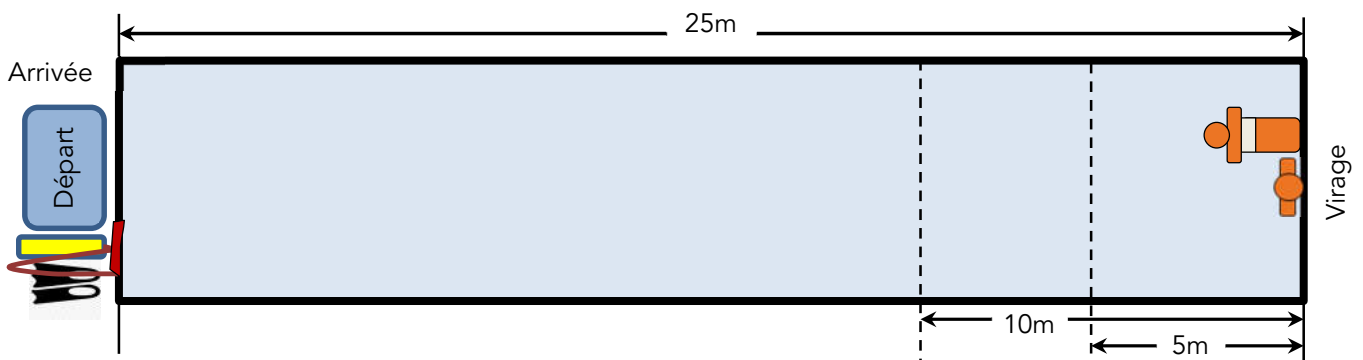
En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. S'aider de tout accessoire de la piscine (par exemple, ligne de couloir, marches, accessoires de hockey subaquatique) pour fixer la bouée tube autour du mannequin, sauf si la profondeur minimale de la piscine permet au compétiteur de se tenir debout pendant qu'il fixe la bouée tube autour du mannequin (DQ24).
- B. Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30).
- C. Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur ait établi un contact délibéré avec le mannequin (après avoir touché le mur/bord de virage) (DQ27).

- D. Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28).
- E. Le handler positionne le mannequin de façon incorrecte ou reste délibérément en contact avec le mannequin après que le compétiteur ait saisi le mannequin (DQ25).
- F. Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- G. Aux 50m, le compétiteur qui ne touche pas le mur/bord du bassin avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26).
- H. Fixation incorrecte de la bouée tube autour du mannequin (c.-à-d. pas autour du corps et sous les deux bras et pas attachée à un anneau en O (DQ31).
- I. Ne pas sécuriser la bouée tube autour du mannequin dans la zone de récupération de 10m, jugée au niveau du sommet de la tête du mannequin (DQ32).
- J. La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m (DQ34).
- K. Ne pas remorquer avec la bouée tube le mannequin avec la corde de la bouée tube complètement tendue au-delà des 10m (DQ35).
- L. Remorquer avec la bouée tube le mannequin le visage sous la surface de l'eau (DQ20).
- M. Pousser ou remorquer le mannequin, à la place de le remorquer avec la bouée tube (DQ33).
- N. Le mannequin et la bouée tube se séparent après que la bouée tube ait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36).
- O. Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin soient en place (DQ37).
- P. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

25. 100M SUPER SAUVETEUR (SUPER LIFESAVER)

Schéma 19 : 100m Super Sauveteur.



25.1 DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Après le signal sonore, le compétiteur plonge, nage 25 mètres en nage libre, plonge pour récupérer un mannequin immergé. Le compétiteur remonte le mannequin à la surface dans la zone de récupération de 5m et le remorque jusqu'au mur/bord de virage. Après avoir touché le mur/bord, le compétiteur lâche le mannequin.

Dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et sa bouée tube, nage 25m en nage libre. Après avoir touché le mur/bord, le compétiteur dans la zone de récupération de 10m fixe la bouée tube correctement autour du mannequin, puis il le remorque avec la bouée tube jusqu'à l'arrivée.

L'épreuve est terminée lorsque le compétiteur touche le mur/bord d'arrivée de la piscine.

25.2 ÉQUIPEMENT

- A. Mannequin, palmes, bouée tube : voir livret L9. Les compétiteurs doivent utiliser les mannequins et les bouées tubes fournis par les organisateurs. Le premier mannequin utilisé pour le remorquage est complètement rempli d'eau et scellé pour l'épreuve. Le second mannequin, utilisé pour le remorquage avec la bouée tube, est rempli d'eau et scellé de manière à ce qu'il flotte avec le haut de la ligne transversale à la surface de l'eau.
- B. Positionnement des palmes et de la bouée tube : avant le départ, les compétiteurs doivent placer les palmes et la bouée tube sur le bord de la piscine (pas sur le plot de départ) dans les limites de la ligne qui lui est allouée.
- C. Positionnement du mannequin immergé : le mannequin est positionné à une profondeur comprise entre 1.8m et 3m de profondeur. Dans une piscine de plus de 3m de profondeur, le mannequin doit être placé sur une plateforme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise. Le mannequin est placé sur le dos, la tête dans la direction de l'arrivée avec le bas du mannequin contre le mur de virage des 25m. Les compétiteurs ne sont pas obligés de toucher le mur pour plonger et récupérer le mannequin immergé.
- D. Faire surface avec le premier mannequin : les compétiteurs peuvent pousser le fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin. Les compétiteurs doivent avoir le mannequin en position de remorquage correcte avant que le sommet de la tête du mannequin ne passe la ligne des 5 mètres.
- E. Mettre la bouée tube et les palmes : après avoir touché une première fois le mur/bord de virage, le compétiteur lâche le premier mannequin. Puis dans l'eau, le compétiteur met ses palmes et sa bouée tube et parcourt 50m en nage libre.
- F. Port de la bouée tubes : Les bouées tubes doivent être mises correctement, soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine - au choix du compétiteur. En supposant que la bouée tube ait été enfilée correctement, il n'y a pas de raison de disqualifier si la sangle tombe sur le bras ou le coude du compétiteur pendant qu'il s'approche du mannequin ou pendant le remorquage avec la bouée tube du mannequin.

La bouée de sauvetage reste déclipée jusqu'à ce qu'elle soit fixée autour du mannequin.

- G. Positionnement du mannequin semi-flottant : un membre de l'équipe du compétiteur (handler) aide au maintien du mannequin (voir L2-3.4).
- H. Sécurisation du mannequin : après avoir touché le mur/bord de virage, le compétiteur sécurise correctement le mannequin avec la bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attache à un anneau en O, à l'intérieur de la zone de récupération de 10m. Les compétiteurs peuvent retourner dans la zone de récupération de 10m pour sécuriser à nouveau le mannequin à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10m.
- Remarque** : le fait de toucher involontairement le mannequin avant de toucher le mur/bord de virage n'est pas disqualifiant.
- I. Remorquer avec la bouée tube le mannequin : les compétiteurs doivent remorquer avec la bouée tube le mannequin comme indiqué dans les conditions générales des compétitions en piscine. La bouée tube doit être attachée au mannequin et la corde de la bouée tube doit être complètement tendue au moment où le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 mètres
- J. Les compétiteurs seront disqualifiés si la bouée tube et le mannequin se séparent. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si la bouée tube glisse sous un bras du mannequin pendant le remorquage avec la bouée tube, à condition que la bouée tube ait été "fixée correctement" aux 10 mètres et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- K. Les compétiteurs seront disqualifiés si la corde de la bouée tube est ou vient à s'enrouler autour du mannequin, car cela est considéré comme un raccourcissement de la corde.
- L. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée tube tant que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. Le mannequin n'a pas besoin d'être remorqué avec la bouée tube la tête la première à condition qu'il ait été correctement sécurisé à la ligne des 10 mètres et que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau.
- M. Récupération de palmes perdues : les compétiteurs peuvent récupérer leurs palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles concernant le remorquage avec la bouée tube du mannequin ne sont pas enfreintes (voir 3.2 Mannequins). Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.
- N. Défaillance de la bouée tube : si, selon l'arbitre principal, la bouée tube, la corde et/ou le harnais présentent une défaillance technique pendant la course, l'arbitre principal peut autoriser le compétiteur à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes de l'épreuve ont été fournies par les organisateurs et si les règles prévoient que les bouées tubes fournies doivent être utilisées par tous les compétiteurs.

25.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret L1 règles générales et des descriptions pour l'eau plate en L2-1 et L2-2, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. S'aider d'un élément de la piscine (par exemple ligne de couloir, escalier, canalisation ou élément de hockey subaquatique) lorsqu'il remonte à la surface avec le mannequin, à l'exception du fond de la piscine (DQ17).
- B. Ne pas avoir le mannequin dans la position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m de la zone de ramassage (DQ18).
- C. Utiliser une technique de remorquage incorrecte telle que décrite en L2-3 (DQ19).
- D. Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée (DQ21).
- E. S'aider de tout accessoire de la piscine (par exemple, ligne de couloir, marches, accessoires de hockey subaquatique) pour fixer la bouée tube autour du mannequin, sauf si la profondeur minimale de la piscine permet au compétiteur de se tenir debout pendant qu'il fixe la bouée tube autour du mannequin (DQ24).
- F. Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur de virage (DQ30).
- G. Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur, ait établi un contact délibéré avec le mannequin (après avoir touché le mur/bord de virage) (DQ27).
- H. Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée (DQ28).
- I. Le handler positionne le mannequin de façon incorrecte ou reste délibérément en contact avec le mannequin après que le compétiteur ait saisi le mannequin (DQ25).
- J. Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un autre compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve (DQ29).
- K. Aux 50m, le compétiteur qui ne touche pas le mur/bord du bassin avant de toucher intentionnellement le mannequin (DQ26).
- L. Fixation incorrecte de la bouée tube autour du mannequin (c.-à-d. pas autour du corps et sous les deux bras et pas attachée à un anneau en O (DQ31).
- M. Ne pas sécuriser la bouée tube autour du mannequin dans la zone de récupération de 10 m, jugée au niveau du sommet de la tête du mannequin (DQ32).
- N. La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m (DQ34).
- O. Ne pas remorquer avec la bouée tube le mannequin avec la corde de la bouée tube complètement tendue au-delà des 10m (DQ35).
- P. Remorquer avec la bouée tube le mannequin avec le visage sous la surface de l'eau (DQ20).
- Q. Pousser ou remorquer le mannequin, à la place de le remorquer avec la bouée tube (DQ33).
- R. Le mannequin et la bouée tube se séparent après que la bouée tube ait été correctement fixée autour du mannequin (DQ36).

- S. Toucher le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin soient en place (DQ37).
- T. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée (DQ15).

26. CODE DE DISQUALIFICATION DES ÉPREUVES EN PISCINE :

ILS	FFSS	Motif de disqualification	Épreuves
	0	Abandon en cours de parcours.	Toutes Épreuves
1	1	Ne pas réaliser l'épreuve conformément à la description de l'épreuve ou aux règles générales.	Toutes Épreuves
2	2	Un compétiteur ou une équipe peut être disqualifié(e) s'il/elle est considéré(e) comme ayant participé à une épreuve de manière déloyale. Voici quelques exemples de "concurrence déloyale" : • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage. • Se faire passer pour un autre compétiteur. • Tenter de fausser le tirage au sort d'une épreuve ou d'un classement. • Participer deux fois à la même épreuve individuelle. • Participer deux fois à la même épreuve dans des équipes différentes. • Interférer délibérément avec un parcours pour obtenir un avantage. • Bousculer ou gêner un autre compétiteur ou handler de manière à entraver sa progression. • Recevoir une aide extérieure physique ou matérielle (autre que verbale ou autre). • Participer de manière contraire à l'esprit de la compétition (tel que décrit dans le code du fairplay).	Toutes Épreuves
3	3	Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à prendre le départ d'une épreuve s'ils se présentent en retard à la zone d'appel. Cela peut être signalé par la mention "n'a pas pris le départ" (DNS) ou une mention similaire sur les feuilles de résultats.	Toutes Épreuves
4	4	Un compétiteur ou une équipe absent(e) au départ d'une épreuve sera disqualifié(e), sauf pour la finale A ou B. Cette absence peut être notée comme "n'a pas pris le départ" (DNS) ou similaire sur les feuilles de résultats.	Toutes Épreuves
5	5	Les comportements qui entraînent des dommages délibérés aux sites, aux lieux d'hébergement ou aux biens d'autrui entraîneront la disqualification des personnes concernées de la compétition.	Toutes Épreuves
6	6	Mauvais comportement à l'égard des officiels entraînant la disqualification de la compétition.	Toutes Épreuves
7	7	Utilisation de substances collantes ou adhésives (liquides, solides ou en aérosol) sur les mains ou les pieds, ou sur le mannequin ou	Toutes Épreuves

		la bouée tube pour améliorer l'adhérence ou la poussée au fond de la piscine.	
8	8	Prendre appui sur le fond de la piscine sauf lorsque c'est expressément permis (obstacle, relais mannequin, ...).	Toutes Épreuves
9	9	Quitter l'eau à la fin d'une épreuve avant que l'officiel n'en ait donné l'autorisation.	Toutes Épreuves
10	10	Commencer un mouvement de départ avant que le signal de départ n'ait été donné.	Toutes Épreuves
11	11	Passer au-dessus d'un obstacle sans revenir immédiatement au-dessus ou au-dessous de cet obstacle et passer ensuite au-dessous.	Obstacle Relais Obstacle
12	12	Ne pas faire surface après le plongeon ou après un virage avant de passer sous un obstacle.	Obstacle Relais Obstacle
13	13	Ne pas faire surface après chaque obstacle.	Obstacle Relais Obstacle
14	14	Ne pas toucher le mur/bord pendant le virage.	Obstacle Relais Obstacle
15	15	Ne pas toucher le mur/bord à l'arrivée.	Toutes Épreuves
16	16	Ne pas faire surface avant de plonger vers le mannequin.	Mannequin
17	17	S'aider d'un équipement de la piscine (par exemple, la corde du couloir, les marches, les drains ou les équipements de hockey subaquatiques) lors de la remontée à la surface avec le mannequin (en fonction de l'épreuve) - à l'exclusion, lorsque cela est spécifié, du fond de la piscine.	Obstacle, Mannequin, Mannequin Palmes Relais Mannequin, Relais Obstacle Combiné, Super Sauveteur Relais Sauvetage
18	18	Ne pas avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m (pour le remorquage sans palmes).	Mannequin Combiné Super Sauveteur Relais Sauvetage
19	19	Utiliser une méthode incorrecte de remorquage (telle que décrite en L2-3).	Mannequin, Mannequin/Palmes Relais Mannequin, Combiné, Super Sauveteur Relais Sauvetage
20	20	Remorquer le mannequin avec le visage sous la surface de l'eau.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
21	21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée ou le mur/bord de virage.	Mannequin, Mannequin/Palmes Relais avec mannequin, Combiné, Super Sauveteur Sauvetage mannequin
22	22	Faire surface après le virage et avant de remonter le mannequin.	Combiné

23	23	Ne pas avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 10m (pour le remorquage avec palmes).	Mannequin/Palmes Relais Sauvetage
24	24	S'aider de tout accessoire de piscine (par exemple, ligne de couloir, marches, accessoires de hockey subaquatique) lorsqu'il fixe la bouée tube autour du mannequin et lorsque la profondeur minimale de la piscine permet au compétiteur de se tenir debout pendant qu'il fixe la bouée tube autour du mannequin.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
25	25	Le handler ne positionne pas le mannequin correctement ou reprend contact avec le mannequin après que le compétiteur ait saisi le mannequin.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
26	26	Au mur de virage, le compétiteur ne touchant pas le mur/bord du bassin avant de toucher intentionnellement le mannequin.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
27	27	Le handler ne lâche pas le mannequin immédiatement après que le compétiteur est entré délibérément en contact avec le mannequin (après avoir touché pour la première fois le mur/bord de virage) et pour sauvetage mannequin uniquement, le compétiteur a enfilé ses palmes et sa bouée de sauvetage et entre en contact délibérément avec le mannequin.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
28	28	Le handler pousse le mannequin vers le compétiteur ou vers le mur d'arrivée.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
29	29	Le handler entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve, ou entre dans l'eau et gêne un compétiteur ou gêne le jugement de l'épreuve.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
30	30	Le compétiteur clipse la bouée tube avant de toucher le mur/bord de virage.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
31	31	Fixer de façon incorrecte la bouée tube autour du mannequin (c'est-à-dire qu'il ne fait pas le tour du corps et ne passe pas sous les deux bras, et qu'il n'est pas fixé à un anneau en O).	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
32	32	Ne pas avoir fixé la bouée tube correctement autour du mannequin dans la zone de récupération de 10m (jugée sur le sommet de la tête du mannequin).	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
33	33	Pousser ou remorquer le mannequin à la place de le remorquer avec la bouée tube.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
34	34	La corde de la bouée tube n'est pas entièrement tendue avant que le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
35	35	Ne pas remorquer le mannequin avec la corde de la bouée tube entièrement tendue au-delà de la ligne de 10m.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
36	36	La bouée tube et le mannequin se séparent après que la bouée tube ait été correctement fixée autour du mannequin.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin
37	37	Toucher le mur d'arrivée sans avoir la bouée tube et le mannequin en place.	Bouée Tube Super Sauveteur Sauvetage mannequin

38	38	Assistance d'un troisième compétiteur pendant l'échange entre le compétiteur arrivant et le compétiteur partant.	Tous Relais avec mannequin
39	39	Un compétiteur répète deux fois ou plus son parcours dans l'épreuve.	Tous Relais
	40A	Le compétiteur ne quitte pas l'eau immédiatement après avoir terminé sa partie du relais ou après en avoir reçu l'ordre par l'officiel désigné.	Relais Obstacle, Relais Bouée tube Relais sauvetage en piscine Relais Sauvetage
40	40	Quitter le plot de départ/relâcher le contact avec le mur/bord de virage/ plot de départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur/bord.	Tous Relais
41	41	Donner le mannequin avant ou après la zone de transition et/ou avant que le second compétiteur touche le mur de la piscine.	Tous Relais avec mannequin
42	42	Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait saisi (c'est-à-dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).	Tous Relais avec mannequin
43	43	Supprimé.	
44	44	Le compétiteur clipse la bouée tube.	Relais Bouée Tube
45	45	La victime tient la bouée tube par la corde.	Relais Bouée Tube
46	46	La victime aide avec des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée tube et/ou l'attache avec les deux mains.	Relais Bouée Tube
47	47	La victime n'est pas en contact ou perd contact avec la bouée tube après la ligne des 10m.	Relais Bouée Tube
48	48	Le 4e compétiteur remorque la victime sans que la corde de la bouée tube ne soit entièrement tendue au-delà de la ligne des 10m.	Relais Bouée Tube
49	49	Un compétiteur réentre dans l'eau après avoir terminé sa partie du relais.	Tous Relais
50	50	La victime ne saisit pas la barre transversale avec la main lorsqu'elle utilise une partie de son corps pour récupérer ou saisir la corde afin d'être remorquée jusqu'au mur/bord d'arrivée.	Lancer de corde
51	51	Le lanceur interfère avec une autre équipe dans l'épreuve en ne restant pas dans sa zone de lancer qui lui a été attribuée après le signal sonore de départ et avant le signal sonore de fin d'épreuve de 45 secondes.	Lancer de corde
52	52	Le lanceur n'effectue pas le remorquage de la victime à l'aide de ses bras et marche ou court en tenant la corde dans ses mains ou autour d'une partie de son corps pour ramener la victime jusqu'au mur d'arrivée de la piscine.	Lancer de corde

		Bien que cela ne soit pas obligatoire, afin d'assurer une zone dégagée pour le lancer et le remorquage de la victime, une ligne au sol, ou une corde temporaire ou une bande de ruban peut être placée à environ 2m en arrière du bord vertical de la paroi de la piscine. Un mouvement du lanceur vers l'arrière dans cette zone ne sera pas considéré comme une disqualification.	
53	53	La victime sort de l'eau avant le signal de fin des 45 secondes.	Lancer de corde
54	54	La victime saisit la corde à l'extérieur de son couloir.	Lancer de corde
55	55	La victime n'est pas sur le ventre lorsqu'elle est ramenée vers le mur/le bord d'arrivée.	Lancer de corde
56	56	La victime ne tient pas la corde avec les deux mains pendant qu'elle est ramenée vers le mur/bord d'arrivée (la victime peut lâcher la corde d'une main dans le seul but de toucher le mur/bord).	Lancer de corde
57	57	La victime " remonte " le long de la corde de lancer en passant de main en main (une main après l'autre).	Lancer de corde
58	58	Le lanceur effectue des lancers d'entraînement.	Lancer de corde
59	59	Le troisième compétiteur relâche le contact avec le mur/bord avant que la tête du mannequin ne casse la surface de l'eau.	Relais Sauvetage en piscine
60	60	Un compétiteur du relais mannequin quitte l'eau après avoir terminé sa partie de relais et avant que le signal de fin d'épreuve ne soit donné.	Relais mannequin
61	61	Le tube de sauvetage n'est pas fixé autour de la victime (jugé au sommet de la tête de la victime) avant le passage de la ligne des 10m.	Relais remorquage sauvetage
62	62	La victime se détache de la bouée tube (autre qu'un défaut technique de la bouée tube - voir remarque sur les défauts de la bouée tube) après avoir passé la ligne des 10m et avant que le sauveteur ne touche le mur/bord d'arrivée.	Relais remorquage sauvetage
63	63	La victime n'est pas remorquée sur le dos et est accrochée à la bouée tube derrière le sauveteur.	Relais remorquage sauvetage
64	64	La victime nageant en dos crawlé ou tout autre type de nage avec une sortie de bras hors de l'eau. Remarque : la victime qui godille sous l'eau pour aider le sauveteur ou la victime qui repositionne ses bras au-dessus de sa tête pour s'aligner n'est pas disqualifiée.	Relais remorquage sauvetage
65	65	La victime touche le mur/bord d'arrivée avant le sauveteur.	Relais remorquage sauvetage

Remarque : Dans l'épreuve du lancer de corde, le fait de ne pas ramener la victime au mur/bord d'arrivée avant le signal sonore de fin de 45 secondes sera considéré comme un « Hors temps », et non comme une disqualification.